

**ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
YABANCI DİLLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**HACI MEHMET SARAÇ**

**BERNARD MARIE KOLTÈS’NİN “ROBERTO ZUCCO” ADLI  
ESERİNDE DRAMATİK DİL ÖZELLİKLERİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI**

**TEZ YÖNETİCİSİ  
Yard. Doç. Dr. Abdullah ER**

**ERZURUM - 2006**

## TEZ KABUL TUTANAĐI

### SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĐÜNE

Bu alıřma, Yabancı Diller Eđitimi Anabilim Dalının Fransızca Öđretmenliđi Bilim Dalında jürimiz tarafından Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiřtir.

(İMZA)

Y.Doç.Dr. Abdullah ER

Danışman/Jüri Üyesi

(İMZA)

Y.Doç.Dr. Sadık TÜRKOĐLU

Jüri Üyesi

(İMZA)

Y.Doç.Dr. Tacettin ŐİMŐEK

Jüri Üyesi

Yukarıdaki imzalar adı geen öđretim üyelerine aittir. 30 / 01 / 2006

Prof.Dr. Vahdettin BAŐCI

Enstitü Müdür V.

## İÇİNDEKİLER

<b>ÖZET</b> .....	<b>II</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>III</b>
<b>ÖNSÖZ</b> .....	<b>IV</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>1. BERNARD MARIE KOLTÈS’NİN “ROBERTO ZUCCO” ADLI ESERİ</b>	
<b>1.1. YAZAR VE ESERİ HAKKINDA</b> .....	<b>3</b>
<b>1.2. OYUN METNİNİN KURUCU ÖĞELERİ</b> .....	<b>9</b>
1.2.1. Diyalog.....	9
1.2.2. Didaskalik Metinler.....	20
<b>1.3. OYUNUN YAPISI</b> .....	<b>27</b>
1.3.1. Perde.....	28
1.3.2. Tablo .....	29
<b>1.4. OYUNUN BİÇİMİ</b> .....	<b>30</b>
1.4.1. Kapalı Oyun .....	30
1.4.2. Açık Oyun .....	30
1.4.3. Oyunun Kurgusu .....	32
1.4.3.1. Fabl.....	32
1.4.3.2. Entrika.....	35
<b>1.5. OYUNUN KOMPOZİSYONU</b> .....	<b>38</b>
1.5.1. Başlık .....	38
1.5.2. Öndeyiş .....	39
1.5.3. Açılım.....	40
1.5.4. Düğüm.....	42
1.5.5. Sonuç.....	45
1.5.6. Son Deyiş.....	46
<b>1.6. OYUNUN ZAMANI</b> .....	<b>48</b>
<b>1.7. OYUNUN UZAMI</b> .....	<b>53</b>
1.7.1. Dramatik Uzam .....	53
1.7.2. İmgesel Uzam.....	55
<b>1.8. KİŞİLER</b> .....	<b>58</b>
1.8.1. Kişilerin Psikolojik ve fizyolojik Özellikleri .....	59
1.8.2. Kişiler Arasındaki İlişkiler (Eyleyenler şemasından hareketle).....	63
<b>1.9. DİL</b> .....	<b>66</b>
1.9.1. Kostüm .....	66
1.9.2. Dekor.....	69
1.9.3. Dil Kazaları .....	70
1.9.4. Dramatik Söylem şekilleri .....	72
1.9.4.1. Diyalog.....	72
1.9.4.2. Monolog .....	72
1.9.4.3. Apart.....	74
1.9.4.4. Tirad .....	75

<b>SONUÇ</b> .....	<b>77</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....	<b>80</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ</b> .....	<b>82</b>

**ÖZET**  
**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**BERNARD MARİE KOLTÈS' NİN “ROBERTO ZUCCO” ADLI OYUNUNDA**  
**DRAMATİK DİL ÖZELLİKLERİ**

**Hacı Mehmet SARAÇ**

**Danışman : Yrd. Doç. Dr. Abdullah ER**

**2005 – Sayfa : 82**

**Jüri : Yrd. Doç. Dr. Abdullah ER**

**Yrd. Doç. Sadık TÜRKOĞLU**

**Yrd. Doç. Tacettin ŞİMŞEK**

Bu araştırmada, Koltès'nin “Roberto Zucco” adlı oyunun da yazarı ve eseri, oyun metninin kurucu öğeleri; oyunun yapısı, biçimi; olayın kompozisyonu, zamanı; olaydaki kahramanları, dili, dil kazaları, tiradları, apartları, kostümleri ve oyunun verilmek istenen mesajları üzerinde çalışılmıştır. Bu incelemedeki amaçlardan bir tanesi de; elde edilen bulguların tiyatro severlerin hizmetine sunulması olacaktır.

Çalışma sonunda; Koltès'nin “Roberto Zucco” adlı oyununun yazarın başka eserlerinden ve diğer yazarların eserleriyle farklı olduğu anlaşılmıştır. Bu eserde hem klasik akımlardan hem de modern akımlardan faydalandığı ifade edilmiştir. Diyalogların kısa ve net şekilde kullanıldığı dikkati çekmiştir. Sahneleyene fazla söz hakkı vermemek için en çok mekanın tanıtıldığı didaskalilerin kullanıldığı ortaya çıkmıştır. Oyunun açık oyun olduğu, oyunun fablı ve oyunun bir özeti verilmiştir. Giriş, gelişme ve sonuç bölümündeki olaylar dikkatle incelenmiş, eserin öndeyişinin eserdeki olaylara etkisi gözler önüne serilmiştir. Eserin zamanı, uzamı, kişileri, dili, kostümü, apartları, tiradları ve dil kazaları ayrıntılarıyla incelenmiştir. Eserin çağımızın önemli problemlerinden biri olan “aile içi iletişimsizliğe” dikkat çektiği vurgulanmıştır. Bu eserin ülkemize kazandırılması problemlerimize farklı açılardan bakmamızı sağlamıştır.

**ABSTRACT**  
**MASTER THESIS**  
**Hacı Mehmet SARAÇ**  
**THE CHARACTERISTICS OF DRAMATIC LANGUAGE IN BERNARD**  
**MARIE KOLTÈS’S PIECE THE NAME BEING “ROBERTO ZUCCO”**

**Supervisor : Assist. Prof. Dr. Abdullah ER**

**2005 – Page :82**

**Jury : Assist. Prof. Dr. Abdullah ER**  
**Assist. Prof. Dr. Sadık TÜRKOĞLU**  
**Assist. Prof. Dr. Tacettin ŞİMŞEK**

In this research, we have studied the playwright and the work itself; the main members, the structure and the form of the play; the composition and the time of the action; the heroes, language, language mistakes, tirades, aparts, costumes and the message that the piece is to give in “Roberto Zucco” by Koltés. Another aim of this work is to serve the findings to the theater lovers.

At the end of the work, the playwright of “Roberto Zucco” by Koltés is different in terms of his other works and the plays of the other playwrights alike. We have benefited from both classic movements and modern movements. The dialogues are clear and brief. To not give the right to executive, we have utilized didascalies in which the scene is benefited most. We have given the summary and the fable of the play, which signifies an open play.

The events are deeply studied in the introduction, development and denouement and the effect of the preface of the work on the events is brought into light. The work’s time,space, human, language, costume, aparts, tirades and the language mistakes are studied in detail. In the work, ‘the unrest in family’ which is one of the most important problems in this era is stressed. The introduction of this work to our country enables us to have dissimilar points of view on our problems.

## ÖNSÖZ

Tiyatro eserinin birçok faydası vardır. İnsanlara farklı açılardan bakma imkânı sağlar. Tiyatronun önemi, faydaları insanlara anlatılmalıdır. Özellikle konu itibariyle birçok mesajla dolu olan eserler bulunup toplumun hizmetine sunulmalıdır. Koltès'in "Roberto Zucco" adlı oyunu da birçok mesajla iç içedir. En önemli mesaj ise aile içi iletişimsizliğin sonucunda nelerin yaşanabileceğini, gözler önüne sermesidir.

Bizlere faydalı olan tiyatro eserleri her nerede yazılmış olursa olsun mutlaka araştırılıp gün ışığına çıkartılmalı bu sayede toplum hizmetine sunulmalıdır. Bu çalışmayı, seçmemizdeki en önemli nedenlerden biri, ülkemizde Koltès ve eserlerinin fazla tanınmamasıdır. Bu nedenle Koltès'in "Roberto Zucco" adlı eserini araştırma konusu olarak seçtik. Çünkü bu sayede, ülkemizde gün ışığına çıkmamış olan bu eseri topluma tanıtarak hizmet etmiş olacağımıza inanıyoruz.

Bu çalışmamda her koşulda hiçbir yardımını esirgemeyen öğretmenim ve tez danışmanım sayın Yrd. Doç. Dr. Abdullah ER'e, Prof. Dr. Mehmet BAŞTÜRK'e, Yrd. Doç. Dr. Deniz KÜZECİ'ye, Yrd. Doç. Dr. Sadık TÜRKOĞLU'na, Yrd. Doç. Dr. Yavuz KIZILÇİM'e, Yrd. Doç. Tacettin ŞİMŞEK'e, Arş. gör. Murat TULAN'a, bölümümdeki diğer öğretmenlerime ve Prof. Dr. Ayten ER'e teşekkür eder, saygılarımı sunarım.

## GİRİŞ

Bernard Marie Koltès çağdaş Fransız tiyatrosunun son dönemde en çok tanınan yazarlarından biri olan ve oyunları birçok dile çevrilen bir yazardır. 9 Nisan 1948’de Metz’de doğan Koltès, 15 Nisan 1989’da Paris’te ölmüştür. Sıra dışı bir yaşam sürmüş ve sıra dışı olarak hayata gözlerini yummuştur. Bu sıra dışılık eserlerine de yansımıştır.

Bernard Marie Koltès’nin oyunlarında yalnızlık ve şiddet görülür. Yazmış olduğu oyunlarındaki kahramanları sıra dışı ve çağımızın problemlerini, çağımız hayat şartlarını, insanların kalabalıklarda kaybolmasını kapsamaktadır. Çağdaş Fransız tiyatro edebiyatının Genet ve Rimbaud ile kıyaslanan güçlü yazarlarından Bernard Marie Koltès'nin, anne, baba, polis ve çocuk katili anti-kahramanı “Roberto Zucco”nun etrafında dönen aynı adlı oyunu Türk tiyatro severlerin yakından tanıdığı isimler değildir. Oyunun Türkiye’de prömiyeri 1999 yılında 41 yaşında ölen Bernard-Marie Koltès’nin 10. ölüm yıldönümünde yapıldı. Koltès sanat yaşamına çok genç başladı ve Avrupa’da ünlü yönetmenler tarafından sahnelenen birçok oyun yazdı. Roberto Zucco, Koltès’nin ölmeden birkaç gün önce yazdığı bir vasiyetname denilebilecek son oyunudur.

Tezin hazırlanma aşamasında ana kaynağımız ve yöntemimiz Jean-Pierre Ryngaert’in “*Introduction à L’analyse du théâtre*”(*Tiyatro İncelemesine Giriş*), Anne Ubersfeld’in “*Lire le Theatre*”(*Tiyatro Okumak*) ve Ayten ER’in “*Tiyatro Çözümlemesinde İlk Adım*” adlı kuramsal kitaplarında belirlenen yöntemler olacaktır. Richard Monod’un “Çözümlemede tek bir metot önermek doğru değildir; değişik metot ve yöntemlerden faydalanmak bakış açısını zenginleştirir” sözünden yola çıkarak diğer yazınsal türler için geliştirilen eleştiri yöntemlerinden de yararlanacağız. Seçtiğimiz “Roberto Zucco”ya göre bir vizyon geliştirerek ve metne girerek verilen ip uçlarından anlamlar bulmaya çalışacağız.

Kaynak ve materyal elde edilmesinde yurt içi ve yurt dışı tüzel ve özel kütüphanelerden yararlanacağız. Tezin yazım aşamasında kullanacağımız yöntem; kaynak ve materyallerin ayrıntılı incelenmesi sonucunda elde edilen bilgiler bir araya getirerek amacımız doğrultusunda kaleme alacağız.

Çalışmamıza yazarın hayatı ve inceleyeceğimiz eseri hakkında genel bilgiler vererek başlayacağız. Oyun yazarının ve oyundaki başkahramanın ilginç hayat



benzerlikleri üzerinde durarak çeşitli verilerle farklı bir bakış açısı sunmaya çalışacağız.

Oyun yazarının seçmiş olduğu diyalogları ve kullandığı didaskalikleri belirleyeceğiz. İnceleme konumuz olan oyunda konuşmaları hem anlamsal hem de biçimsel yönlerden inceleyeceğiz.

İnceleme sonucunda elde edeceğimiz her bir yeni veriyi belirteceğiz. Uzam üzerinde durarak, Koltès'nin neden uzama bu kadar çok yer verdiğini ve bu konuda didaskaliklerin sıkça kullanılmasının nedenlerini araştırarak elde ettiğimiz bulguları sunacağız. Yapı üzerinde durarak perde ve tabloları inceleyeceğiz. Oyunun yapısı araştırılırken ilk önce oyunun kaç perde ve tablodan oluştuğu bulunacak, daha sonrada adı geçen inceleme kitaplarından faydalanılarak bir kıyaslama yapacağız.

Oyunun biçimi üzerinde durarak ne tür bir yapıya sahip olduğu kanıtlarıyla beraber açıklayacağız. Biçim araştırılırken, eserin yazılmasına neden olan ilk olay vurgulayarak eserin kısa bir özetini yapacağız. Kompozisyon bölümünde yazarın ön deyişi ile son deyişini inceleyerek bunların esere katkılarının olup olmadığını tespit etmeye çalışacağız. Oyunun giriş, gelişme ve sonuç kısımlarını örneklendirerek değerlendireceğiz. Zamanın veriliş biçimi ve seyirciye nasıl sezdirildiği bulgulardan hareketle ortaya koyarak, yazarın oyunda zaman akışını nasıl değişime uğrattığını anlatacağız. Olayın nerede yaşandığı eserden alınan örneklerle göstereceğiz. Uzamın geçtiği değişik yerleri örneklerle açıklayacağız.

Kişiler konusunda, eserdeki kahramanlardan söz edilecek, kişilerin fizyolojik ve psikolojik özellikleri üzerinde çalışacağız. Kahramanların olaylara etkisi üzerinde çalışmalar yapacağız. Kahramanların birbirleriyle olan ilişkilerini bir şema halinde göstereceğiz. Kahramanların sahnede yer alma sıklığını tablo halinde göstereceğiz. Eserin dili üzerinde durarak; dil kazalarından, apartlardan, monologlardan ve tiradlardan bahsedilecek ve de kuramsal verilerle inceleyeceğiz.

Bütün bu incelemeler neticesinde, yazarın oluşturduğu bu eserin çağdaş mı klasik mi olduğu bütün delilleriyle gözler önüne sereceğiz.

## 1.1. YAZAR VE ESERİ HAKKINDA

15 Nisan 1989 tarihinde 41 yaşında yaşamını yitiren yazar Bernard Marie Koltès, çağdaş Fransız tiyatro edebiyatının en güçlü yazarları arasındadır. Koltès'nin Rimbaud, Antonin Artaud ve Jean Genet gibi tanınmış yazarlarla birlikte aynı kefedeki görülmesinin nedeni, şiddeti cesurca uygulayan birini, Roberto Zucco adlı oyunda oyunun kahramanı yapmasıdır. 1988'de bir seri katilin yaşamından esinlenip yazdığı oyunda, Zucco karakteri Koltès'nin diğer karakteriyle birlikte 20. yüzyılda yaşayan ama geçmiş tüm zamanlara ait yazgıları, ıssızlığı ve ölüme doğru yürüyüşleri ile anlattığı efsanevi bir karakterdir.

Koltès, 9 Nisan 1948'de Metz'de doğar. 15 Nisan 1989'da Paris'te ölür. Öğrenimini Hubert Gignoux tarafından yönetilen Strazburg Ulusal Tiyatrosu'nda tamamlar. Bu yıllarda kendi yazdığı oyunları da yönetir. 1970 yılında Pont Saint-Martin Tiyatrosu'nda Gorki'nin "Enfance" adlı oyundan uyarladığı Les Amertumes adlı oyunu sahneye koyar. Ertesi yıl aynı tiyatrodaki La Marche adlı oyunu sahneler. Aynı yıl Fransız kültür Radyosu Nouveau Repertoire Grammatique bölümüne oyunlar verir.

1972 yılında L'heritage adlı oyunu, Eveline Fremy tarafından sahnelenir. 1974 yılında radyo için yazmış olduğu Des Voix Sourdes, Georges Peyrou tarafından sahnelenir. 1973 yılında Rects Morts ve Sallinger adlı oyunu yazar. Rects Morts'u Strazburg'da kendi sahneler, Sallinger'i ise 1977 yılında Bruno Boeglin Lion'da sahneler. 1976 yılında La nuit juste avant les forêts adlı oyunu yazar ve ertesi yıl Avignon'da Yves Ferry ile birlikte sahneler.

1979: Theatre Ouvert, Combat de nègres et de chiens adlı oyunu yayınladı.

1980: La nuit juste avant les forêts ve Combat de nègre de Chiens oyunları Stock yayınevi tarafından 'Açık Tiyatro' başlığı altında yayımlandı.

1983: Combat de nègre de Chiens adlı oyun sahnelendi.

1984: Minuit Yayınevi tarafından, 1976 da yazılan "La fuite à cheval très lent dans la ville" adlı roman yayımlandı.

1986: Quai Ouest adlı oyun ve Théâtre Ouvert tarafından Avignon Festivali

için ısmarlanan Tabataba adlı oyun sahnelendi.

1987: Dans la solitude des champs de cton adlı oyununu sahneledi.

1988: Luc Bondy Avignon festivali için Shakespeare'nin Kış Masalı adlı oyunun çevirisini yaptı ve Le retour au desert adlı oyunu sahneledi.

1990: Roberto Zucco ilk kez radyo tiyatrosu olarak sahnelendi ve aynı yıl içinde Berlin Schaubühne Tiyatrosu'nda sahnelendi.

1994: La revue Alternative adlı dergi, Théâtre de l'Europe ile birlikte hazırladığı 35 ve 36. sayısını Bernard Marie Koltès için ayırdı.

Homère, Shakespeare ve birçok klasik yazar onun için önemli yazarlar arasındadır. Koltès, İtalyan sineması hayranıdır. Hayatında filozoflar büyük yer tutar, özellikle Descartes. 'Meditasyon Felsefesi' ve 'Düşüncenin Davranışı' adlı eserlere büyük ilgi duymuştur.

Pascal; Jansénist düşüncesinin tadına varır. Orijinal yanılma düşüncesiyle geçmişini tekrar bulur. Bunlara eserlerinde yer vermiştir. Koltès, Dostoievski, Gorki, Claudel gibi yazarların düşüncelerinden faydalanır.

Arkadaşlarını toplar ve tiyatro oluşturur. Koltès, 22 yaşında Médée'de Maria Cesarés'yi görür. Kendini göstermek için anormal bir arzuyla tiyatro yazmayı ister. 'Yıldırım Vuruşu! Der. Cesarés eğer orda olmasaydı tiyatro yazmazdım 'der'.

Koltès, yenilikçi bir yazıdan esinlenir. Le soliloque (sözler, konuşmaya, sahnede olmayan bir kahramana yöneliktir.) Bu esinlenme özellikle "sallinger"den olmuştur. Bu an Koltès için önemlidir, bundan sonra metinlerinde bunu kullanmayı dener.

Jacques Toja Koltès'den Fransız komedisi için bir oyun ister. 1983 yılında, Partice Chéreau tarafından Nanterre-Amandies Tiyatrosu'nda 'Combat de nègre et de chiens' oyunu sahneye konur. Koltès için büyük bir maceranın başlangıcıdır. İnanılmaz bir başarıdır ve büyük üne kavuşur. Ardından demeçler verir, televizyon programlarına katılır.

İtalyan bir katilin hayatından esinlenip yazdığı Roberto Zucco adlı oyun ilk

kez 1990'da Berlin'de Schaubühne'de sahnelendi. Daha sonra 1991'de Villeurbanne'da, 1993'de Montreal'de, 1994'de Paris'te, 1995'de Strazburg'da, 1995'de Newyork'ta sahneye konu. Ayrıca bu oyun İstanbul'da da sahnelendi.

Koltès'nin hayatına ve yazmış olduğu Roberto Zucco adlı esere baktığımızda ilginç benzerlikler gözden kaçmamaktadır. Eserin kahramanı Roberto Zucco ve Koltès hayatlarının belirli bir dönemlerine kadar normal insanların yaşadığı gibi yaşamışlardır. Ama bu hep böyle gitmemiştir.

Hayatlarının bazı dönemlerinde kırılma noktaları vardır. Bu kırılmalar Koltès'de; kısa sürede dünyaca tanınan bir yazar olmasından kaynaklanmaktadır. Roberto Zucco'da ise; yaşamış olduğu psikolojik durumlardan ve şan şöhret peşinde koşmak istemesidir. Koltès'nin meşhur olması hayatındaki dönüm noktasını oluşturmaktadır.

Roberto Zucco ise hem şan ve şöhret uğruna hem de yaşadığı psikolojik bunalımlardan dolayı babasını öldürmesiyle normal giden hayatına son vermiş ve eski yaşantısına benzemeyen bir hayat sürmeye başlamış, böylece dönüşü olmayan bir yola girmiştir. Koltès, üne kavuştuktan sonra normal yaşantısına devam etmemiş kendisini içkiye, kadına, eroine, uyuşturucuya vermiş. Birçok kadınla ilişkiye girmiş ve son olarak da erkeklerle cinsel ilişkiye girerek sonu belli olmayan bir yöne doğru gitmiştir.

Gözlerini bir aidsli olarak kapamıştır. Buna karşın Roberto Zucco da girmiş olduğu dönülmez yolda hızla ilerlemiş annesini, müfettişi, çocuğu öldürmüş ve yine bir hayale doğru gitmek üzereyken hapishanenin duvarlarından düşerek ölmüştür.

Koltès'nin ve Roberto'nun sonları da aynıdır. İkisi de yeni bir maceraya atılmak üzereyken hayatları bu maceraperestliklerinden dolayı son bulmuştur.

Roberto sıradan bir insan değildir. Koltès, eserindeki başkahramanı olan Zucco'yu, bir İtalyan seri katil olan Pierre Rivière'in gerçek yaşamından esinlenerek uyarlamıştır.

### **Pierre Rivière Gerçeği:**

Pierre Rivière İtalya'da yaşamış ve aynı ülkede seri cinayetler işlemiş ünlü bir suçludur. Anne, baba katilidir. Pierre Rivière şöhreti işlediği cinayetlerle yakalamıştır. Dönemin birçok suçlu insanı gibi gazetelerde boy gösterdi. Medya patronları tarafından saptırıldı ve her zaman olduğu gibi, diğer suçluların arasına katıldı ki bunlar, bu tip hikâyelerin olmazsa olmaz kahramanları haline getirildi.

Rivière kendisine ölümü getirecek olan buna rağmen çok istediği anılarını kaleme aldı. Bir gazetenin yazısına göre o zaten; hapisshanedede kendini çoktan ölmüş biri olarak görüyordu.

Uzun zamandan beri suç hikâyelerinin özellikle de 19. yüzyılda gördüğümüz Mandrin ve Cartouvehe'un hikâyelerinde olduğu gibi olumlu yasadışı kahramanlar bu yüzyılda artık yoktur. Bu hikâyeler günümüzde ne gerçek anlamda ne de yaygın şekilde kendini gösterecek güçte değildirler.

Bu tür cinayet hikâyelerinin olumlu yanları da vardır: İnsanlar bu hikâyelerden ibret alırlar. Cinayet hikâyelerinde bilinen insan öldürme suçu savaşlar için geçerli değildir. Savaş hikâyelerinde askerler de adam öldürürler ama bu onları katil yapmaz. Cinayet hikâyecileri kasti adam öldürenle, askerlerin şanlı davranışlarıyla cinayetin alçaklığını birbirinden ayırırlar. Askerlerin adam öldürmesi bir mecburiyet, kahramanlık ya da erdem olarak görülürken, bir sapkın veya zanlının adam öldürmesini, felaket olarak nitelendirilir. Bu tür hikâye yazarları, tüm bu erdemli adam öldürme ya da erdemsizce adam öldürmeye rağmen, cinayetin her iki yüzünü de yüceltirler. Ölümün ve öldürmenin dünya çapındaki etkilerini bilmek ve bazı insanların yasaları da aşarak, ölüme ölümlerle karşı koyduğunu hikâye etmenin tutkusunu gözler önüne sererler.

Sonuç itibarıyla, suç ve nam, kanunlara karşı gelme ve ülke sevgisi, idam ve ölümsüzlüğün anlamı birbirlerine tamamen zıt kavramlardır. Bunları yakından incelediğimizde tabanda birbirlerine çok yakın olduklarını görebilmekteyiz. Bu yakınlığın nedeni, var olan her hangi bir şeyin ancak zıddı ile hayat bulmasından dolayıdır. Aynı zamanda bu hikâyeler tarihinde bir parçasıdır. Çünkü var edildiği dönemi yansıtırlar.

Her kavramda sınır sürekli aşılmaktadır. Cinayet, tarih ve suçun kesişme noktasıdır. Katillere o karanlık şöhreti garanti eden cinayettir. Onlar kan akıttıkları ilk anda idam edilme riskini kabul etmişlerdir. Cinayet yasal olmayanın yasal olandan ayıklanmasıdır.

Cinayet yasanın sınırlarında dolaşır, kimi zaman çok yakınlarda, bazen de çok uzaklardadır. Cinayet hikâyesi dönüşümlü kullandığı bu tehlikeli bölgelerden sıyrılır. Yasak ve itaat, anti kahramanlık ve kahramanlık arasında iletişim sağlar.

Koltès'nin kara ve karmaşık dünyasına girmek, bilinmeyene doğru bir bilet almak, bilmenin rahatlığını bırakıp, itiraf edilmeyen, söylenmeyenlerin saklandığı ruhun en ıssız köşelerinde serüvene atlamaktır.

Oraya buraya dağıtılmış birkaç virgül hariç, taşkın bir sel gibi akan Koltès'nin yazımı bu kimliğini kişilerin yinelenen saplantıları ve fantezileri sayesinde kazanır.

İçinde şiirsel bir nefes, kelimelerde ve söyleyişte bir doğruluk barındıran bu yazı, insanlara dünyaya gözlerinin içinden bakmayı öğretir.

Roberto Zucco adlı oyun 15 tablodan oluşur.

İlk Tablo (Kaçış): Zucco babasını öldürdüğü için hapisanededir ve hapisaneden kaçışı ele alınır.

İkinci tablo (Annenin Öldürülmesi): Zucco, daha soğukkanlı davranmak için kahraman kıyafetine bürünmek için asker kıyafetlerini alır ve annesini öldürür.

Üçüncü tablo (Masanın Altında): Ablası, çok genç bir kız çocuğunu duvar dibinde bulur, onun başına gelen felaketi anlamaya çalışır. Abla gittikten sonra kız Zucco'yu eve alır ve birlikte olurlar.

Dördüncü tablo (Müfettişin Melankolisi): Küçük Chicago'da bir genelevde geçer. Zucco müfettişin tabancasını almak için onu öldürür.

Beşinci tablo (Birader): Ağabey genç kıza sarılarak ona ilişkin duygularını anlatır.

Altıncı tablo (Metro): Kapalı olan metroda Zucco'nun yaşlı bir adamla olan sohbeti Zucco'nun gelecekte düşmekten korktuğu bir durumun sorgulamasıdır.

Yedinci tablo (İki Kız Kardeş): Abla, Zucco'yu Küçük Chicago mahallesinde aramaya karar veren genç kıızı, vazgeçirmeye çalışır. Ama kız gider.

Sekizinci tablo (Tam Ölmeden Önce): Zucco sarhoştur, kavga eder, hissettiklerini çalışmayan bir telefona haykırır.

Dokuzuncu tablo (Dalila): Genç kız, ağabeyinin de yönlendirmesiyle karakola gider ve Zucco'yu tanıdığını söyler.

Onuncu tablo (Rehine): Zucco bir parkta kendisine bir araba temin etmek için kadının çocuğunu öldürür ve kadınla kaçar.

On birinci tablo (Anlaşma): Ağabey, genç kızını geneleve satar. Genç kız burada Zucco'yu bulacağını zanneder.

On ikinci tablo (Gar): Zucco, parkta rehin aldığı kadınla birlikte tren garındadır. Sonunda kadından para alamayacağını anlar, oradan uzaklaşır.

On üçüncü tablo (Ophelie): Abla tek başına gardadır, kendini kaybetmiş gibi kardeşini aramaktadır.

On dördüncü tablo (Tutuklama): Küçük Chicago'da polisler Zucco'nun tekrar dönme olasılığına karşı pusudadırlar. Zucco gelir, genç kızla karşılaşır ve polislerle karşı koymaz.

On beşinci bölüm (Zucco Güneşte): Hapishanede her ağızdan bir ses çıkmaktadır ve Zucco bir kez daha kaçmak için damdadır. Ama düşer ve oyun sona erer.

## 1.2. OYUN METNİNİN KURUCU ÖĞELERİ

Dramatik metinler, diyaloglar (texte à dire), didaskalik metinler (texte à lire) ve metin dışı ek öğeler olan öndeyiş, son deyiş v.b olmak üzere üç ana temel üzerine kurulurlar. Dramatik metinlerin öncelikli olanları zamana ve yazara göre değişmektedir. Bir yazar ağırlığı didaskalik metinler üzerine vermekte, başka bir yazar diyaloglar üzerinde yoğunlaşmakta ve başka bir yazar da daha çok metin dışı öğeleri kullanmaktadır. Koltès, bu eserinde önceliği diyaloglar ve didaskalik metinlere vermektedir.

### 1.2.1. Diyalog

Diyalog, oyundaki kahramanların birbirleriyle olan konuşmalarıdır. Sunum esnasında oyuncular tarafından söylenen metinlerdir. Yazar, bir oyun kurar ve istediği gibi devam ettirmeyi diyaloglar sayesinde gerçekleştirir. Bir oyunu anlamada ya da çözmede diyaloglar çok önemli bir yere sahiptirler. Yazar vermek istediği mesajı, anlatmak istediği konuyu ya direkt olarak anlatır ya da kelime oyunları yaparak diyalog aralarına sıkıştırır. Diyaloglar yazarın bir tür tanıtımı gibidir. Bir eser diyaloglar sayesinde yeşerir, onunla büyür, onunla can bulur. Bu diyaloglar bazen absürd olurlar, bazen konuşmalar kesilir, bazen de yanlış anlaşılırlar. Bazen bir cümleyle bütün olanları anlatırlar bazen de gereksiz uzatmalar sonucu konuyu ya da verilmek istenen mesajı iletemezler. Diyalogların ağırlıklı olduğu oyunlar daha çok çağdaş tiyatronun geleneği haline gelmişlerdir. Bazı diyaloglar bilgi verir, bazıları düşündürür, bazılarında ise tartışma söz konusudur. Diyaloglar iki kişi arasındaki konuşmalardır. Her zaman gerçek bir değişimin canlandırılması değillerdir. Klasik tiyatrodaki sıkça rastlanılan monologlardan hemen sonra bile diyaloglar diğer kahramanların söze karışmasıyla yeniden ortaya çıkarlar. Her zaman karşılıklı, çelişkili konuşmaların sonucu değildirlir. Natüralist tiyatrodaki kahraman kendi lisanıyla kendini gösterir. Klasik tiyatrodaki her bir kahramanın cümlesi retorik kurallara göredir. Klasik tiyatrodaki diyaloglar, benzer güçlükleri eylemler sayesinde görünür kılarlar. Oyunların genelinde diyaloglar bir masa tenisi topu gibidirler. Bir fragman yaklaşımına göre diyaloglar kahramanların neden konuştuklarına cevap



aramak biçimindedir. Önemli konuları sınırlamak, sundukları önemli olayları bir rapor gibi oyunun bir bölümünde belirtmek, tanınmış eserlere özgü bir durummuş, bir zorunlulukmuş gibidir.

Koltès'nin diyalogları az bilgi vericidirler. Diyaloglar kahramanların geçmiş hayatlarını, kahramanlara ait fiziksel özellikleri ve olayın mekânına ait bilgileri ayrıntıya girmeden sunar. Diyaloglar bilgi vermek çabasında değildirler. Ve bu bilgileri direkt sunar. Uzun bilgilere ve dolaylı bilgilere eserinde yer vermez.

*PATRONİÇE: Nereden çıkarıyorsun bunları, küçük hindi? Güzelsin, toplusun, balıketindesin. Erkeklerin ellerine aldıklarında kırılacak kuru ağaç dallarını mı sevdiklerini zannediyorsun? Onlar yuvarlak hatları severler, ellerini dolduracak dolgun yuvarlak hatları.<sup>1</sup>*

*OROSPU: Bu yeni gelen oğlan, ağzını açmayan, kadınların sorularına cevap vermeyen, bir sesi ve bir organı olup olmadığı belli olmayan, oysa bakışı yumuşak olan bu oğlan, kadınların kendi aralarında epeyce konuştuğu bu oğlan işte müfettişin arkasından çıkıyor.<sup>2</sup>*

Yukarıdaki örnekte kahramanların fiziksel görünüşlerine ait bilgileri sunmaktadır. Bu bilgilerde Zucco ve kız çocuğunun fizikleriyle sınırlı kalmaktadır. Zucco ve kız çocuğuna ait bilgileri başka kahramanlar sunar.

*ZUCCO: ‘İşte böylece atlet olarak yaratılmışım ben. Tamamlar beni bugün koca öfken.*

*Ey deniz, yüceldim kutsal kürsümün üzerine  
Ayaklarımı nafile kemiren büyüklüğünde.*

*Çıplağım, güçlüyüm; alnım bir sis uçurumunda.*

*OROSPU: Soğuktan domuyoruz. Bu çocuk geberip gidecek<sup>3</sup>*

*BABA: Anneniz birayı saklamış. Onu eskisi gibi döveceğim. Neden bir gün vazgeçtim ki?... Eskisi gibi devam etmeliymişim: düzenli saatlerde onu her gün dövmeliymişim. Ama ihmal etmişim işte, şimdi de biraz saklıyor,*

<sup>1</sup> Ayça Akarçay(Çeviren), Bernard Mariés Koltès Seçme Oyunlar Roberto Zucco Tabataba Sallinger Çöle Geri Dönüş, Ankara: Dost Kitapevi, 2003, ss. 31-32

<sup>2</sup> Akarçay, a.g.e., s. 38

<sup>3</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 46-47

*eminim sizde suç ortağısınız. (Masanın altına bakar.) Beş şişe vardı. Bulamazsam her birinizi beşer kez döveceğim.*<sup>4</sup>

Koltès, kahramanların kendine ait özellikleri kendilerinin sunmalarına eserde çok sık yer vermez. Onlarda yukarıdaki örnekte olduğu gibi Zucco'nun ve babanın kendilerini anlattıkları diyaloglardır. Koltès, babaya ait olarak verdiği bilgiler de oyun için çok önemlidir. Babanın sarhoş olması ve içkileri için evde huzursuzluk çıkarması kız çocuğunun üzerinde derin izler bırakır ve evden gitmesi için temel sebebi oluşturduğu için Koltès babaya ait bilgileri sunar.

Zucco' nun, kız çocuğunun ve babasının dışındakilere ait özelliklere diyaloglarda yer vermemesinin nedeni; kahramanların fiziki görünümelerini bize bırakmasından, aklımızda onlara ait bilgilere kendimizin ulaşmasını istemesinden ve gereksiz ayrıntıya girmek istememesinden kaynaklanmaktadır. Ayrıca eserde ön plana çıkan Zucco daha sonra ise kız çocuğudur. Koltès babanın özelliklerini, kız çocuğunun evde huzur bulamaması ve evden ayrılmasını bir neden olarak sunmuştur.

*ANNE: Bana iyi davranma Roberto. Babanı öldürüp pencereden sigara gibi fırlatıp attığını nasıl unutabilirim? Şimdi de bana iyi davranıyorsun. Babanı öldürdüğünü unutmak istemiyorum, yumuşaklığın ise bana her şeyi unutturur Roberto.*

*ANNE: Vücudunun biçimini, boyunu posunu, saçının rengini, gözlerinin rengini, ellerinin biçimini, sadece annenin boynunu okşamaya, öldürdüğün babanın boynuna sarılmaya kullandığın ellerini tanıdım. Yirmi dört sene boyunca öylesine uslu duran çocuk neden birden deliverdi? Raydan nasıl çıktın, Roberto*<sup>5</sup>

Koltès, kahramanlarının geçmişi hakkında da az bilgi vermeyi tercih etmiştir. Sadece, Zucco'nun geçmişi hakkında bize bilgi verilmektedir. Yukarıdaki verdiğimiz örneklerin dışında hiçbir diyalogda kahramanların geçmişleri hakkında hiçbir bilgiyi Koltès, eserinde kullanmamıştır. Çünkü Koltès için önemli olan efsanevi kahramanı Zucco'dur. Koltès'nin vermiş olduğu az sayıdaki bilgileri Zucco üzerinde

---

<sup>4</sup> Akarçay, a.g.e., s. 45

<sup>5</sup> Akarçay, a.g.e., s. 31

yoğunlaşmaktadır. Burada Koltès, Zucco'nun nasıl bir ruh haline sahip olduğunu göstermektedir.

Olayların nerede geçtiğine ait bilgileri sunmada Koltès diyaloglar yerine didaskalik metinleri tercih etmiştir. Ancak yinede Koltès diyaloglarında olayın nerede geçtiğine dair bilgi vermektedir. Nadir olarak olayın nerede geçtiğini diyaloglarla da dolaylı olarak sunmaktadır.

*İKİNCİ GARDİYAN: Buradan kaçış olmaz ki. Bu imkânsız. Bu hapisane çok modern. Ufacık, bir fare kadar küçük tutuklu bile kaçamaz buradan. Kalın tellerden geçse ilerde elek gibi daha inceleri, hatta daha ilerde süzgeç gibi daha inceleri de var. İçinden geçmek için sıvı olmak gerekir, ama bıçaklamış bir bilek, boğazlamış bir kol sıvıdan yapılmış olamaz. Aksine ağır ve de yer kaplayabiliyor olmalıdır. Sence bir insanda bıçaklamak ya da boğazlamak düşüncesi nasıl oluşur, yani harekete geçmeden önce nasıl düşünür?<sup>6</sup>*

*ANNE: Roberto, elim ahizenin üstünde, şimdi açıp polisi arıyorum.*

*ZUCO: Aç kapıyı.*

*ANNE: Hayatta olmaz.*

*ZUCCO: Saçmalama, kapıya bir vurursam yıkılır.<sup>7</sup>*

Yukarıdaki örneklerle de görüldüğü gibi olayın nerede geçtiğine dair bilgiler diyaloglarda bulunmaktadır. Ve yine Koltès, olayın nerde geçtiğine ait bilgilerin sunduğu yerde başkahramanı Zucco bulunmaktadır.

Bilgi vermeme Koltès'nin bir gizemidir. Diyaloglarında fazla bilgi vermemesinin sebebi de seçmiş olduğu konudan, kahramanlardan ve okuyucuyu, izleyiciyi fazla sıkmadan olayla baş başa bırakmak istemesinden kaynaklanmaktadır. Çünkü seçmiş olduğu konuya yabancı değiliz ve kahramanlarında her devirde karşılaşabileceğimiz tiplerdir.

Olayla ilgili bilgilerin hazır olarak verilmesi yerine, okuyucu/izleyici düşündürülmüş, merakta bırakılmış bir nevi okuyucu/izleyici oyuna dahil edilmiş bu sayede de oyunun bir parçası haline getirilmişlerdir.

Ayrıca olayların nerede geçtiğini de dolaylı olarak sunmaktadır.

*PATRONİÇE: Nereden çıkarıyorsun bunları, küçük hindi? Güzelsin, toplusun, balıketindesin. Erkeklerin ellerine aldıklarında kırılacak kuru ağaç*

<sup>6</sup> Akarçay, a.g.e., s. 28

<sup>7</sup> Akarçay, a.g.e., s. 30

*dallarını mı sevdiklerini zannediyorsun? Onlar yuvarlak hatları severler, ellerini dolduracak dolgun yuvarlak hatları.*<sup>8</sup>

Eser hakkındaki bilgiler nettir ya da mistik bir hava içinde diyaloglar vasıtasıyla sunulur. Bu diyaloglara verilen cevaplar da ya çok kısa sürede ya da uzatmalardan dolayı geç verilebilir.

Bilgi verme işini didaskalik metinler aracılığıyla vermiştir. Bilgi vermede Koltès didaskalik metinlerden faydalanmış, didaskalik metinler onun için daha da ağırlıktadır.

Koltès, Roberto Zucco adlı bu oyununda diyaloglarını fazla uzatmadan net bir şekilde oluşturmuştur. Gereksiz uzatmalara yer vermemiş, söylenmesi gerekeni bir çırpıda söylemiş ve bizim sadece oyun üzerinde yoğunlaşmamızı sağlamıştır.

Eserdeki kahramanlarından, onların duygularından, tutkularından, onların sosyal statülerinden fazla bahsetmemiştir. Koltès'nin diyalogları nadir bilgi vericidirler. Zucco'nun, babanın ve kız çocuğuna ait olan bilgileri vermeyle yetinmiştir. Örneğin oyunda bir müfettiş vardır. Ama müfettişin adı, yaşı, inancı, geçim durumu, aile yapısı ve geleceğe ait planları hakkında hiçbir bilgiye yer verilmez. Koltès, yine müfettişin melankolik birisi olduğunu didaskaliklerle sunmaktadır. Yaşlı Adam adlı kahramanını ve pezevenğin de sabırsız olduğunu didaskaliklerle sunmaktadır. Polislerin, orospunun ve Zucco'nun parkta karşılaştığı bayanın hakkında bilgi yoktur.

Koltès, eserinde az da olsa uzun diyaloglardan yararlanmış. Oyunun II, III, V ve VI. bölümleri uzun diyaloglardan oluşmaktadır.

*ANNE: Seni ben mi, ben mi doğurdum Roberto? Sen benden mi çıktın? Seni burada doğurmuş olmasaydım, seni çıkarken görmeseydim, sonrada beşiğine konulana kadar seni izlemeseydim; beşiğine konulduğun andan itibaren gözlerimi üzerinden ayırmamış olmasaydım; vücudundaki değişimleri görmeyecek kadar onları fark etmeyecek kadar yakından izlememiş olsaydım şu yatakta, benden çıkanın aynısını şimdi karşımda görecektim kadar yakından izlemiş olmasaydım, karşımdakinin oğlum olduğuna inanamazdım. Oysa, seni tanıdım Roberto, vücudunun biçimini, boyunu, posunu, saçının rengini, gözlerinin rengini, ellerinin biçimini.... Sadece annenin boynunu okşamaya, öldürdüğün babanın boynuna sarılmaya kullandığın ellerini tanıdım.*

---

<sup>8</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 31-32

*Yirmi dört sene boyunca öylesine uslu duran çocuk, neden birden deliriverdin? Raydan nasıl çıktın, Roberto? Dipsiz bir kuyuya düşmen için bu doğru yolun üzerine kim bir ağaç gövdesi bıraktı? Roberto, hendeğe düşüp paramparça olan bir araba tamir edilemez. Rayından çıkmış bir tren rayların üstüne tekrar oturtulmaya çalışılmaz, bırakılır unutulur. Seni unutuyorum Roberto, seni unuttum.<sup>9</sup>*

*OROSPU: Madam, madam, Küçük Chicago'yu kötü gençler kasıp kavurdu. Bütün mahalle afalladı, orospular çalışmıyor, pezevenkler ağızları açık, oldukları yerde duruyorlar, müfettişler kaçtı, her şey durdu, her şey taş kesildi. Madam, evinizde iblisi barındırdınız. Bu yeni gelen oğlan, ağzını açmayan, kadınların sorularına cevap vermeyen, bir sesi ve organı olup olmadığı belli olmayan, oysa bakışı yumuşak olan bu oğlan, bu yakışıklı oğlan kadınların kendi aralarında epeyce konuştuğu bu oğlan işte müfettişin arkasından çıkıyor. Biz kadınlar onu iyice inceliyoruz, güllüşüyoruz, tahminlerde bulunuyoruz. Derin bir düşünceye dalmış gibi görünen müfettişin arkasından yürüyor; arkasından onun gölgesiymiş gibi küçülüyor; git gide müfettişin kamburlaşmış sırtına yaklaşıyor ve birden giysisinin bir cebinden uzun bir hançer çıkarıyor; sonra zavallı adamın sırtına saplıyor. Müfettiş duruyor. Arkasına dönmüyor. Biraz evvel içine dalmış olduğu derin düşüncenin çözümünü bulmuşçasına kafasını hafifçe sallıyor. Sonra tüm vücudu sarsılıyor ve yere yıkılıyor. Ne katil ne de kurban bir an bile göz göze gelmediler. Oğlanın gözü müfettişin tabancasına kilitlenmişti, eğilip onu alıyor, cebine koyuyor ve bir iblisin sakinliğiyle gidiyor, madam. Çünkü kimse kımıldamadı, herkes olduğu yerde çakılıp kaldı ve onun gitmesini izledi. Kalabalığın içinde yok oldu. Madam, çatınızın altında şeytan vardı.<sup>10</sup>*

---

<sup>9</sup> Akarçay, a.g.e., s. 61

<sup>10</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 38-39

*ABİ: Benden korkma civciv. Sana zarar vermem. Ablan geri zekâlının teki. Niye seni döveceğimi zannetmiş? Sen artık bir dışisin, ben hiçbir dişiye dayak atmadım. Dişileri severim, en çok sevdiğim şeydir onlar. Küçük bir kız kardeşten iyidir. Küçük bir kız kardeş ayak bağıdır. Devamlı göz kulak olmak gerekir. Neyi korumak için? Bekâretini mi? Kız kardeşinin bekâretini kaç zaman korumak gerekir? Seni korumakla geçirdiğim onca zaman vakit kaybıymış. Korumaz olaymışım. Seni gözettiğim her güne, her saate acıyorum. Kız çocuklarını, kız çocukken bozulmalı, böylece abiler rahat ederler, zamanlarını korumakla geçireceklerine başka bir şeyle uğraşırlar. Ben bir herifin seni becerdiğine sevindim, çünkü artık rahatım. Sen kendi yolunu çiz, bende benimkini. Artık seni ayağında pranga gibi dolaştırmayacağım. Onun yerine gel birlikte içelim. Artık başını öne eğmemeyi, kızarmamayı, erkeklere bakmayı öğrenmelisin...<sup>11</sup>*

*YAŞLI ADAM: Her zaman raydan çıkabilir genç adam, evet şimdi biliyorum ki herhangi biri her an raydan çıkabilir. Ben ki yaşlı bir adamım, ben ki dünyayı ve yaşamı mutfağım kadar iyi tanıdığımı zannederdim, pat, işte dünyanın dışındayım, şu ışık olmayan ışığın altında, alışageldik ışıklar yandığında, ilk metro geçtiğinde ve benim de eskiden aralarında olduğum, sıradan insanlar burayı istila ettiğinde ne olacağı endişesiyle. Benim de bu ilk uykusuz gecenin ardından çıkmam, en sonunda açılacak parmaklıklardan geçip geceyi görmeden gündüzü görmem gerekecek. Şimdiyse ne olacağını, dünyayı nasıl göreceğini ya da görüp görmeyeceğini hiç bilemiyorum. Çünkü artık gündüzün ve gecenin ne olduğunu bilemeyeceğim, ne yapacağımı bilemeyeceğim, mutfağında saati bulmak için dolanacağım. Bütün bunlar da beni epey korkutuyor genç adam.<sup>12</sup>*

Yukarıda vermiş olduğumuz örnekler eserin II, III, V ve VI tablolarındandır. Bu örneklerde de çok açık bir şekilde görüldüğü gibi Koltès uzun diyaloglara bu tablolarda yer vermiştir. Bunlar oyunun dönüm noktaları arasındadır. Oyunun kilit noktalarıdır.

II. tablodaki uzun diyalogda oyunun neden hapisanede başladığından

<sup>11</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 39-40

<sup>12</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 42-43

bahsedilmektedir ve bundan sonraki oyunun da gelişme yönü çizilmektedir. Zucco'nun talim giysilerini alarak seri katil haline dönüşümünü işaret etmektedir.

III. tablodaki diyalogda oyunun gelişimi açısından olacaktır. Çünkü Zucco'nun, müfettişin ve kız çocuğunun kaderleri burada birleşmektedir. Müfettişin ölümü, kız çocuğunun geneleve düşmesi ve Zucco'nun burada yakalanmasından dolayı önemlidir.

V. tablodaki diyalog küçük kız çocuğunun hayatındaki önemli olaylardan biridir. Abinin kardeşinden kurtulma çabaları ve olay karşısındaki tutumu da oyunun vermek istediği mesajlar arasındadır.

VI. tablodaki diyalog da Zucco'nun gelecekte içine düşmek istemediği bir durumla yani geleceği ile bir nevi karşılaşmasıdır. Korku ve endişeleri artar.

Oyunun geneline kısa diyaloglar hakimdir. Koltès'nin oyunun genelinde kısa diyaloglardan faydalanmasının nedeni de sözü fazla uzatmak istememesinden, izleyicinin ve okurun oyuna daha çabuk konsantre etmek, oyunun akıcı geçmesini sağlamak ve izleyici/okura gerçek duygularla doğallık katmak istemesinden kaynaklanmaktadır. Çünkü Koltès, asıl vermek istediği mesajları, oyun hakkındaki genel bilgileri uzun diyaloglarla sunmuştur.

*BİRİNCİ GARDİYAN: Bir şey duydun mu?*

*İKİNCİ GARDİYAN: Yok*

*BİRİNCİ GARDİYAN: Hiçbir zaman bir şey duymuyorsun.*

*İKİNCİ GARDİYAN: Sen bir şey duydun mu?<sup>13</sup>*

*KIZ ÇOCUĞU : Silahın var mı?*

*ZUCCO: Tabii ki.*

*KIZ ÇOCUĞU : Göster onu bana.*

*ZUCCO : Hayır.*

*KIZ ÇOCUĞU : O zaman silahın yok.*

*ZUCCO: Bak. (Bir hançer çıkarır.)*

*KIZ ÇOCUĞU : Bu silah değil ki.*

*ZUCCO: Bununla da diğer silahlarla olduğu gibi öldürebilirsin.<sup>14</sup>*

*ZUCCO: Ölmek istemiyorum. Öleceğim.*

<sup>13</sup> Akarçay, a.g.e., s. 27

<sup>14</sup> Akarçay, a.g.e., s. 35

*İRİ CÜSSELİ ADAM: Herkes gibi ufaklık.*

*ZUCCO: Bu bir neden değil.*

*İRİ CÜSSELİ ADAM: Belki de<sup>15</sup>*

*BAYAN: Bir Porshe'm mi olduğunu zannediyordunuz? Hayır, dandik bir arabam var. Kocam cimrinin tekidir.*

*ZUCCO: Markası ne?*

*BAYAN: Mercedes.*

*ZUCCO: Ne model?*

*BAYAN: 280 SE*

*ZUCCO: Pek dandik değilmiş<sup>16</sup>*

*BİR KADIN: Gülüyor. Çocuğu ölecek, o gülüyor.*

*BİR KADIN: Ne korkunç.*

*BİR KADIN: Bu kadın deli.*

*BİR KADIN: Anahtarları polise verin. En azından bununla ilgilensinler. Umarım araba kullanmasını da biliyorlardır.*

*BİR ADAM: Araba porche değil, Mercedes.*

*BİR ADAM: Ne model?<sup>17</sup>*

*BAYAN : Anneler para vermeyi hep unuttular. Nereye gitmek istiyorsunuz?*

*ZUCCO: Venedik'e.*

*BAYAN: Venedik'e mi? İlginç.*

*ZUCCO : Venedik'i bilir misiniz?*

*BAYAN : Tabii ki. Herkes Venedik'i bilir.*

*ZUCCO : Ben orada doğmuşum.<sup>18</sup>*

*BİR SES: Roberto Zucco kaçtı.*

*BİR SES: Yine.*

*BİR SES: Onu kim gözetiyordu ki?*

*BİR SES: Kim ondan sorumluydu?*

---

<sup>15</sup> Akarçay, a.g.e., s. 49

<sup>16</sup> Akarçay, a.g.e., s. 54

<sup>17</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 58-59

<sup>18</sup> Akarçay, a.g.e., s. 64



*BİR SES: Enayiliğimize doymayalım.*

*BİR SES: Aptal gibisiniz ya, evet. ( Gültüşmeler)<sup>19</sup>*

Yukarıdaki oyunun çeşitli yerlerinden aldığımız örneklerde de çok açık bir şekilde görüldüğü gibi bu diyaloglarda da Koltès kısa diyalogları kullanmıştır. Oyunun geneline de kısa diyaloglar hakimdir.

Diyaloglarda tartışma da olur.

*BAYAN: Tabii, arabayı da ister miydiniz?*

*ZUCCO: Evet, arabayı istiyorum.*

*BAYAN: Alın.*

*ZUCCO: Anahtarları verin.*

*BAYAN: Canımı sıkıyorsunuz.*

*ZUCCO: Anahtarları verin. (Tabancayı çıkarıp dizinin üzerine koyar.)*

*BAYAN: Siz delisiniz. Bu aletlerle oyun olmaz.*

*ZUCCO: Oğlunuzu çağırın.*

*BAYAN: Hayatta olmaz.*

*ZUCCO: (Tabancayla tehdit eder.) : Oğlunuzu çağırın.*

*BAYAN: Delirmişsiniz siz.<sup>20</sup>*

Diyaloglarda tartışmanın olduğu bölüm yukarıdaki örnekte açık bir şekilde görülmektedir. Tartışmaların olduğu diyaloglarda da Zucco bulunmaktadır. Zucco'nun bir olayla karşı karşıya olduğunu ve istediklerini kolaylıkla yapamadığını bizlere göstermek için Koltès diyaloglarında tartışmaya da yer vermiştir.

Koltès'nin Roberto Zucco adlı oyunu incelediğinde ağırlıklı olarak konuşmaların monologlardan ziyade diyaloglar üzerine inşa edildiği görülür. Bu da oyunun klasik tiyatrodan daha çok çağdaş tiyatroya yakın olduğunu gösterir.

Birinci bölümde iki kişi (Birinci ve İkinci Gardiyan), ikinci bölümde iki kişi (Anne ve Zucco), üçüncü bölümde altı kişi (Abla, Abi, Baba, Kız çocuğu, Zucco ve Anne), dördüncü bölümde üç kişi (Müfettiş, Madam ve Orospu), beşinci bölümde bir kişi (Abi), altıncı bölümde iki kişi (Yaşlı adam ve Zucco), yedinci bölümde dört kişi

<sup>19</sup> Akarçay, a.g.e., s. 71

<sup>20</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 54-55

(Abla, Kız çocuđu, Baba ve Anne), sekizinci bölümde dört kiři (Zucco, Orospu, iri Cüsseli Adam ve Bir Herif) dokuzuncu bölümde üç kiři ( Kız Çocuđu, Müfettiř ve Komiser), onuncu bölümde altı kiři (Bayan, Zucco, Bir Adam, Bir Kadın, Çocuk ve Polisler) on birinci bölümde dört kiři (Kız Çocuđu, Patroniçe, Abi ve Pezevenk) on ikinci bölümde iki kiři (Zucco ve Bayan),on üçüncü bölümde bir kiři (Abla), On dördüncü bölümde dört kiři (Birinci Polis, İkinci Polis, Kız Çocuđu ve Zucco), on beřinci bölümde iki kiři (Sesler ve Zucco) bulunmaktadır.

Yukarıdaki paragraftan da anlaşılacağı gibi en çok kiřinin bulunduđu bölümler oyunun üçüncü ve onuncu (Masanın Altında ve Rehine) bölümleridir. Bu iki bölümde oyunun anlaşılması açısından çok önemlidir. Üçüncü bölüm kahramanın niçin hapishaneye girdiđini gösterirken, onuncu bölüm oyunun gelişimi ve olayların artık engellenemez hal almasını gösterir.

Her eserde olduđu gibi bu eserde de en çok baş kahramanın diyalogları hakimdir. Yani, yazar elinde bir el feneriyle dolařmakta Zucco nerdeyse olay orada devam etmekte Zucco'nun olmadığı yerde hayat durmaktadır.

Yazar, karakterlerini kullanarak okurun ve seyircinin beyinde düşünce fırtınaları estiriyor. Okur kendine řu soruları sormaktan geri kalamıyor. Bizleri birbirimizden farklı kılan şeyler nelerdir? Neden birbirimizden bu kadar farklıyız? Neden kötüyüz? Ya da neden iyiyiz? Neden her ikisi deđiliz? Okur ve izleyici kendine bu soruları soruyor ve sorulara cevap bulmak için daha özenle okuyor.

*BİRİNCİ GARDİYAN: Fırarları önlemek için burada olmamızın gereksiz olduđuna inanmıyorum.*

*İKİNCİ GARDİYAN: Buradan kaçış olmaz ki. Bu imkânsız. Bu hapisane çok modern. Ufacık, bir fare kadar küçük tutuklu bile kaçamaz buradan. Kalın tellerden geçse ilerde elek gibi daha inceleri, hatta daha ilerde süzgeç gibi daha inceleri de var. İçinden geçmek için sıvı olmak gerekir, ama bıçaklamış bir bilek, boğazlamış bir kol sıvıdan yapılmış olamaz. Aksine ağır ve de yer kaplayabiliyor olmalılar. Sence bir insanda bıçaklamak ya da boğazlamak düşüncesi nasıl oluşur, yani harekete geçmeden önce nasıl*

*düşünür?*<sup>21</sup>

Koltès, oyuna yukarıda verdiğimiz iki gardiyan arasında geçen diyaloglarla başlamıştır. Bu iki gardiyan arasında geçen diyaloglar vasıtasıyla, Koltès, kahramanının çok zor bir işi yapacağını sinyallerini okurlara ve izleyenlere vermek istemektedir.

Bu diyaloglar bize hapisanenin çok sıkı korunduğunu, oradan bir kişinin kaçmaması için her türlü araçtan faydalandığını ve modern bir hapishane olduğunu göstermektedir. Eğer oradan biri kaçacak ise; kaçacak kişi için izleyicilerin beyninde değişik düşünceler oluşturmaktadır.

Bütün bu alınan önlemlere rağmen Zucco'nun hapisten kaçması ise, kahramanımızın ilerleyen bölümlerde daha da şaşılacak işler yapabileceğine dair ipuçları vermektedir. Yazar; Zucco'nun her türlü tehlikeye rağmen istediklerine ulaşması için elinden gelenden daha fazlasını yapacağını, zeki ve çevik birisi olduğunu bizlere anlatmak istemektedir. Ayrıca; Koltès bize bu iki gardiyanın işlerine ne kadar sadık olduklarını, işlerini ne şekilde ciddiye aldıklarını göstererek her türlü olumsuz çalışma şartlarına rağmen kaçışın imkânsızlığını, ne derece zor olduğunu farklı bir yönden anlatma çabasındadır.

### **1.2.2. Didaskalik Metinler**

Didaskali kelimesi, Yunancanda 'Öğretim' anlamındadır. Günümüzde ise, 'Sahne Açıklamaları' olarak kullanılmaktadır.<sup>22</sup>

Bir oyun diyalogların dışında her şey didaskalik metinlerdir. Bunlar tamamen eserin sahneye konulmasıyla ilgilidir. Sahnenin biçimi ve oyuncuların davranışları hakkında bilgileri içerir. Didaskalik metinler oyunlara renk ve akıcılık katmaktadır. Sahnelenen bir oyunu izlemeden ziyade bir oyun okunduğunda didaskalik metinlerin anlamı daha da belirginleşmektedir. Didaskalik metinler oyunun bir tamamlaması olduğu için, olay nerdeyse bizi oraya götürerek, kahraman tipi nasılsa beynimizde öyle bir kahraman canlandırmamızı sağlar. Didaskalik metinler klasik tiyatrodaki pek

<sup>21</sup> Akarçay, a.g.e., s. 28

<sup>22</sup> Pars Patrice, Dictionnaire du Theatre, Paris: Dunod, 1996, s. 92

fazla kullanılmamasına rağmen çağdaş tiyatronun vazgeçilmezleri arasındadır.

Yazar oyuna didaskaliler vasıtasıyla müdahale eder, onunla oynar, onunla süsler, oyuna ruh katar, oyuna can verir. Gerçekten de didaskalik metinlerden yoksun olan eserler yaşamaz, anlatmazlar. Didaskalik metinlerden yoksun tiyatro eserleri, olmaması gereken bir yerde, duran nesne gibi ortada, havada kalırlar. Koltès, didaskalik metinlere bu eserinde çokça yer vermiştir. Bu da oyuncuya veya sahneye koyucuya fazla bir yorum hakkı bırakmak istememesindedir.

*Zucco bir odadan çıkıp kapısını kilitler.*

*Müfettiş çıkar, Zucco da arkasından*

*Bir süre sonra telaşlı bir orospu girer<sup>23</sup>*

*Bir parkta, gündüz*

*Şık bir bayan bankta oturuyor.*

*Zucco girer.<sup>24</sup>*

*Polis karakolu. Bir müfettiş, bir komiser.*

*Kız çocuğu girer arkasından da abisi.*

*Abi kapının gölgesinde durur.*

*Kız çocuğu Zucco 'nun resmine doğru yönelir, parmağıyla gösterir<sup>25</sup>*

Bu örneklerde Koltès'nin sahne düzeniyle ilgili bilgiler bulunmaktadır.

Didaskalik metinler; sahnenin düzeni, dekor, kahramanların kostümleri, kahramanların tipleri, eserin ve tabloların başlıkları, kahramanların adları, olayın geçtiği yerler, kahramanların davranışları, sahnelerin bölümleri, jestler, mimikler, yer değiştirmeler ve kahramanların ses tonları didaskalidir.

Şimdi yukarıda tanımını verdiğimiz didaskalik metinleri kitaptaki örnekleriyle görelim.

---

<sup>23</sup> Akarçay, a.g.e., s. 38

<sup>24</sup> Akarçay, a.g.e., s. 53

<sup>25</sup> Akarçay, a.g.e., s. 50

### **Oyunun bölümleri:**

Koltès, oyunu 15 bölüme ayırmıştır ve her bölümün olayının nerede geçeceğine ve nelerin olacağına dair bilgiyle birebir doğrultuda başlık kullanmıştır. Bölümlere ayırmada roma rakamlarını tercih etmiştir. Bölüm numaralarını ve bölüm adlarını kitabın tam ortasına gelecek şekilde büyük harflerle ve kalın yazmıştır. I Kaçış, II Annenin Öldürülmesi, III Masanın Altında, IV Müfettişin Melankolisi, V Birader, VI Metro, VII İki Kız Kardeş, VIII Tam Ölmeden Önce, IX Dalila, X Rehine, XI Anlaşma, XII Gar, XIII Ophelia, XIV Tutuklama, XV Zucco Güneşte diye adlandırmıştır. Bu şekilde bölümler ayırma ve roma rakamı ile numaralandırma çok karşılaşılan bir durum değildir. Koltès'nin böyle yapmasının nedeni dikkat çekmek ve bir olayın bitişini ve bir olayın başlangıcını bizlere haber vermek istemesinden ve yeni olaya göre kendimizi zihnen hazırlamak çabasıdır.

### **Mekânlar:**

Didaskalik metinler uzamın (mekân) tanıtıldığı metinlerdir.

Koltès mekânı tanıtırken didaskalik metinlerden çok fazla faydalanmıştır. Koltès'nin didaskalilerinin büyük bir çoğunluğu mekânlarla ilgili olanlarıdır. Her bölümün altına kitabın tam ortasına gelecek şekilde italik yazılmıştır. İtalik yazmasının nedeni, başlıkla karıştırılmamasını ve farklı bir yazı olduğunun anlaşılmasını sağlamaktır. Her bölüm altında mekânı tanıtan didaskalikler mevcuttur.

*Çatıların dibindeki hapishanenin volta yolu.*

*Hapishanenin çatıları ( tepelerine kadar )*

*Gardiyanların, sessizlikten ve karanlığı gözlemekten yorgun düşüp halüsinasyon görebilecekleri bir saatte.<sup>26</sup>*

*Küçük Chicago'da orospular otelindeki resepsiyon<sup>27</sup>*

*Küçük bir afiş üzerinde ‘‘Aranyor ‘‘yazısı, ortasında Zucco'nun portresi, isim yok. Bir metro durağında, kapanış saatinden sonra, bir bankın üzerinde yaşlı bey ve Zucco oturuyorlar<sup>28</sup>*

<sup>26</sup> Akarçay, a.g.e., s. 27

<sup>27</sup> Akarçay, a.g.e., s. 37

<sup>28</sup> Akarçay, a.g.e., s. 40

*Bir parkta, gündüz*

*Şık bir bayan bankta oturuyor.*

*Zucco girer.<sup>29</sup>*

*Küçük Chicago otelinin resepsiyonunda.*

*Patroniçe koltuğundadır, kız çocuğu bekler<sup>30</sup>*

Yukarıdaki örneklerde de görüldüğü gibi mekânları tanıtırken Koltès didaskalik metinlerden faydalanmıştır. Bu mekân didaskalilerini özellikle bölüm başlığının altına yazmıştır. Koltès verdiği bölüm başlığını didaskalilerle daha da belirgin hale getirerek, okuyucunun mekânı zihninde canlandırmasını sağlar. Bu tutum, onun oyunu sahneye sahneye ilgili fazla yorum hakkı tanımamak istemesindedir.

#### **Dekorlar:**

Dekorlar da didaskalik metinlerdir. Aşağıdaki örnekte görüldüğü gibi dekor didaskaliklerle sunulmaktadır.

*Mutfakta.*

*Masanın üzerinde yere sarkan bir örtü.*

*Kız çocuğunun ablası girer.*

*Pencereye doğru yönelir, pencereyi aralar<sup>31</sup>*

#### **Kahramanların adları:**

Roberto Zucco, Annesi, Kız Çocuğu, Abisi, Ablası, Babası, Annesi, Yaşlı Adam, Bayan, İri Cüsseli Adam, Pezevenk, Orospu, Melankolik Müfettiş, Bir Müfettiş, Bir Komiser, Birinci Gardiyan, İkinci Gardiyan, Birinci Polis, İkinci Polis, Erkekler, Kadınlar, Orosplar, Pezevenkler, Tutuklu ve Gardiyan sesleri. Her diyalogdan önce kahramanların adları büyük harfle yazılmıştır.

Kahraman adlarını incelediğimizde başkahraman dışındaki kahramanların özel isimle adlandırılmadığını görmekteyiz. Koltès, Zucco dışındaki bütün kahramanların kimliklerini silmiştir. Bu da çağdaş tiyatronun ve uyumsuz tiyatronun bir özelliğidir.

<sup>29</sup> Akarçay, a.g.e., s. 53

<sup>30</sup> Akarçay, a.g.e., s. 60

<sup>31</sup> Akarçay, a.g.e., s. 32

Önemli olan sadece başkahramandır, diğer kahramanlar sadece oyundadırlar fakat kimliklerinin hiçbir önemi yoktur.

#### **Kahramanların Tipleri:**

Koltès didaskalilerde yaşlı adamı, iri cüsseli adamı ve melankolik müfettişi ve pezevengi de telaşlı olarak sunmaktadır. Müfettişin melankolisi bölümün başlığıdır iri cüsseli adam ve yaşlı adam ise kahramanların adları olarak bölümde geçmektedir. Koltès, didaskalilerde pezevenge, müfettişe, iri cüsseli adama ve yaşlı adama ait fiziki özellikleri sunmakla yetinmektedir..

PEZEVENK (*sabırsızca*): Çok pahalı<sup>32</sup> örneğinde ise pezevengin halini dikkatle sunmaktadır.

Bunun sebebi; bizi de olaya dahil etmek ve oyun hakkında biraz düşünerek kahramanların tiplerini yakalamamızı istemesidir. Ayrıca, diğer kahramanlar herkes tarafından tahmin edilebilir. Örneğin, orospu, polis, gardiyan.

#### **Kahramanların kostümleri:**

*Zucco'nun annesi, gecelikle kapalı kapının önünde*<sup>33</sup>

*Baba, yarı uykulu pijamalı girer.*<sup>34</sup>

*Mutfakta.*

*Kız çocuğunun elinde bir çanta vardır.*<sup>35</sup>

Örneklerle de görüldüğü gibi Koltès kahramanların ruh halini yansıtmak için, oyuna daha iyi anlam yüklemek ve oyunu daha kalıcı kılmak için kostümlerden faydalanmıştır. Kostümleri de didaskaliklerle sunmaktadır.

#### **Kahramanların Davranışları:**

Kahramanların davranışlarına ait didaskalikleri hemen hemen her sayfada görmek mümkündür. Bu kahramanların davranışları özellikle bir tiyatro eserini okuduğumuzda daha da anlam kazanmaktadır.

*Oğul yaklaşır, kadın kalkar, Zucco tabancayı boğazına dayar*<sup>36</sup>

---

<sup>32</sup> Akarçay, a.g.e., s. 61

<sup>33</sup> Akarçay, a.g.e., s. 29

<sup>34</sup> Akarçay, a.g.e., s. 34

<sup>35</sup> Akarçay, a.g.e., s. 43

<sup>36</sup> Akarçay, a.g.e., s. 55

*Tabancası hala kadının boğazında, Zucco kadını itip çocuğa yaklaşır.*

*Sonra ayağını çocuğun kafasına koyar<sup>37</sup>*

*Adam titreyerek yaklaşır, kolunu uzatır, bayanın cebini karıştırır,*

*Anahtarları çıkarır.<sup>38</sup>*

*Abi bir pezevenkle konuşarak girer. Kız çocuğuna hiç bakmazlar<sup>39</sup>*

*Müfettiş çıkar, Zucco da arkasından.*

*Bir süre sonra telaşlı bir orospu girer.<sup>40</sup>*

Yukarıdaki örneklerde de görülüyor ki; Koltès oyununda kahramanların davranışlarına da yön vermek istemektedir. Oyunu eğer izliyorsak bu bir sorun oluşturmaz ama eğer eseri okuyorsak bunlar oyuna odaklanmak açısından daha da önem kazanmaktadır.

**Jestler ve Mimikler:** Koltès oyununda jest ve mimiklerden yararlanmıştı.

*O ADAM (Zaferle):... (Bayan güler)<sup>41</sup>*

*PEZEVENK ( sabırsızca): Çok pahalı<sup>42</sup>*

*Kız çocuğu Zucco 'nun resmine doğru yönelir, parmağıyla gösterir<sup>43</sup>*

*Tabancası hala kadının boğazında, Zucco kadını itip çocuğa yaklaşır.*

*Sonra ayağını çocuğun kafasına koyar<sup>44</sup>*

Yukarıdaki örneklerde de görülüyor ki; Koltès, oyununda jestler ve mimiklere yer vermiştir. Koltès'nin eserinde kullandığı jestte, kız çocuğunun Zucco'yu aslında ele vermek istemediğini, Zucco'yu istemeye istemeye eliyle gösterdiğini anlatmak için bu jesti kullanmıştır. Bunları da italik olarak parantez içinde bizlere sunmuştur. Parantez içinde ve italik yazılmasının nedeni diyaloglarla karıştırmamaktır. Didaskalikler genellikle parantez içinde ve italik yazılırlar.

---

<sup>37</sup> Akarçay, a.g.e., s. 57

<sup>38</sup> Akarçay, a.g.e., s. 58

<sup>39</sup> Akarçay, a.g.e., s. 61

<sup>40</sup> Akarçay, a.g.e., s. 38

<sup>41</sup> Akarçay, a.g.e., s. 58

<sup>42</sup> Akarçay, a.g.e., s. 61

<sup>43</sup> Akarçay, a.g.e., s. 50

<sup>44</sup> Akarçay, a.g.e., s. 57



*Çatıların dibindeki hapishanenin volta yolu.*

*Hapishanenin çatıları ( tepelerine kadar )*

*Gardiyanların, sessizlikten ve karanlığı gözlemekten yorgun düşüp halüsinasyon görebilecekleri bir saatte<sup>45</sup>*

Örnek olarak verdiğimiz yukarıdaki didaskalik metinde oyunun birinci bölümünden alınmıştır. Burada Koltès bize olayın başlama yerini özellikle belirtmiştir. Koltès'nin oyuna bu didaskaliyle başlamasının nedeni, eser hakkında bilgi vermeyi ve şimdiye kadar yazılan eserlerden farklı olmayı istemesindedir.

Buradan biz biraz sonra olacalara dair bazı ipuçları çıkartmaktayız. Olay biraz sonra bir hapishanede başlayacaktır. Bunu da gardiyanlar çok yorgun olduklarından dolayı fark edemeyeceklerdir. Bu olay çok zor şartlar altında gerçekleştirilecektir. Yazar, olayı gerçekleştirenin çok farklı bir yapıya sahip olması gerektiğini okura/izleyiciye sezdirir.

Oyundaki en uzun didaskalik de, Zucco'nun davranışlarının ve olayın geçtiği mekanın tanıtıldığı bölümdür.

*Herkes çekilir. Bir elinde tabancası, Zucco eğilir, çocuğun kafasını saçlarından tutar, boğazına bir kurşun sıkar. Bağrıışlar, kaçış. Tabancası kadının boynunda, neredeyse boşalmış olan parkta arabaya doğru ilerler.<sup>46</sup>*

Oyundaki en kısa didaskaliler ise zaman akışını ve kahramanların davranışlarını gösteren didaskaliklerdir.

*(Ağlar)<sup>47</sup>, Kadın ağlar. Zucco uzaklaşır<sup>48</sup>*

*(Çocuk kımıldar)<sup>49</sup>( Bir süre sonra)<sup>50</sup> (Bir süre)<sup>51</sup>*

---

<sup>45</sup> Akarçay, a.g.e., s. 27

<sup>46</sup> Akarçay, a.g.e., s. 60

<sup>47</sup> Akarçay, a.g.e., s. 63

<sup>48</sup> Akarçay, a.g.e., s. 67

<sup>49</sup> Akarçay, a.g.e., s. 55

<sup>50</sup> Akarçay, a.g.e., s. 65

<sup>51</sup> Akarçay, a.g.e., s. 67

### 1.3. OYUNUN YAPISI

Oyunlar, perde (acte), sahne (scène) ve tablo (tableau) olmak üzere üç ana temelden oluşurlar. Perde, sahne ve tablo dramatik türlere göre farklılık gösterir. Klasik tiyatrodaki trajediler ve traji-komediler beş, komediler ise üç perdeden oluşmaktadır. Ve bu bölümlere ayırmada istisnai durumlar söz konusudur. Bir olayın giriş ve gelişimi perde ve sahneyle sunulur.

Genellikle sahne ve perde başlangıcı ya da bitişi yeni bir mekân ve zaman değişimine işaret eder. Bazen de perde ve sahne değişmesine rağmen eğer bir olay bir yerde başlayıp aynı yerde ilerleyip aynı yerde son buluyorsa mekân ve zaman da bir değişime uğramaz.

Bir sonraki tablo bir önceki tabloya göre sabitlenmiştir. Birçok perdeden oluşan oyunlar olduğu gibi bir perdeden oluşan oyunlar da vardır. Örneğin; Samuel Becket'in 'Oyun Sonu' adlı oyunu bir perdeden oluşmaktadır. Oyunun bölümleri de farklılık gösterir. Örneğin; Koltès bölüm adlarını bölümü özetler nitelikte başlık kullanırken Marguerite Duras'ın 'İngiliz Sevgili' adlı oyunu ise kişi adlarına göre bölümlere ayrılmıştır.

Koltès, Roberto Zucco adlı oyunu roma rakamıyla on beş bölüme ayırmış ve roma rakamlarının altına her bir bölüm için bir başlık yazmıştır.

Eser bu yönüyle diğer tiyatro eserlerinden ayrılmaktadır. Koltès bu şekilde yaparak okura ve izleyiciye olayın nasıl devam edeceği ve oyunda nelerin olabileceği konularında fikir yürütme imkânı vermektedir. Her yeni bölüm başlığı, bireye nerede olması gerektiğini ve ona göre kendisini hazırlaması gerektiğini ifade eder.

Bölümlerin başlıkları ait oldukları bölümü tek kelimeyle özetler niteliktedirler. Öyle ki bölüm içerisinde vuku bulacak olay ve yer, bu bölümün başlığı olmuştur. Bu da Roberto Zucco oyununu diğer tiyatro eserlerinden farklı kılan başka bir özelliktir.

Koltès'nin diğer eserlerine baktığımızda örneğin, Sallinger'de oyunu roma rakamıyla on iki bölüme ayırmış ve bu bölümlere başlık yazmamıştır. Çöle Geri Dönüş'de, ilk önce roma rakamıyla beş bölüme ayırmış bunlara başlık yazmamış, roma rakamlarıyla ayırdığı bu bölümleri de kendi içinde normal rakamları kullanarak

on sekiz bölüme ayırmış, bu on sekiz bölümün de bazı bölümlerine başlık yazmış bazılarına ise başlık yazmamıştır.

### 1.3.1. Perde

Oyunun ilerlemesinde önemli görev üstlenen bölümlere göre yapılan ayırımdır. Perdeler kahramanların giriş ve çıkışlarına göre sahnelere ayrılırlar. Sahneler hiç ara vermeden oyun sonuna kadar birbirlerini takip ederler.

Perdelerin adlandırılması oyunun bütünlük içinde sunulması açısından çok önemlidir. Bu konuda Diderot '*Eğer bir şair komuyu iyi kurmuş ve eylemi iyi bölümlendirmiş ise adlandıramadığı tek bir perde bile olmamalıdır.*'<sup>52</sup> demektedir.

Oyun, klasik tiyatronun alışlagelmiş dramatik yapısına karşıt olarak tek perdeden oluşmaktadır. (Klasik tiyatro da, drama ve trajediler beş bölümden oluşur.) Bu da oyunu diğer oyunlardan ayıran başka bir özelliğidir. Oyun, bir perdelik olmasına karşın oyunun giriş, gelişme ve sonuç bölümleri arasında yer bulan sahneler gözden kaçmamaktadır.

Koltès, oyunu bir perdeden oluşturmasına karşın bu bir perdeyi on beş bölüme ayırmıştır. Ayrıca her bölümü de adlandırarak olayı ve önemini bizlere sunmaktadır. Olayın yoğunlaştığı noktaların altını çizer, zamanın ve mekânın değişimine işaret eder. Bu on beş bölümün adları oyunun içeriğiyle oyunun akışıyla paraleldir.

I Kaçış, II Annenin Öldürülmesi, III Masanın Altında, IV Müfettişin Melankolisi, V Birader, VI Metro, VII İki Kız Kardeş, VIII Tam Ölmeden Önce, IX Dalila, X Rehine, XI Anlaşma, XII Gar, XIII Ophelia, XIV Tutuklama, XV Zucco Güneşte diye adlandırmıştır. Başlıkları ve numaralandırdığı bölüm rakamlarını kitabın tam ortasına gelecek şekilde büyük harfle yazmıştır.

Bölümler uzun ve kısa biçimin de sunulmaktadır.

Oyunda ki uzun bölümler; III, VII, VIII, IX, X, XII, XV

En uzun bölüm X. Bölümdür.

Uzun sahneler oyunun yoğunlaştığı, oyuna ait gelişimlerin arttığı bölümlerdir.

Oyunda ki kısa bölümler; I, II, IV, V, VI, XI, XII ve XIV. bölümlerdir.

<sup>52</sup> Hubert Marie-Claude, Le Theatre, Paris, Armond Colin, 1998, s. 19

En kısa bölüm ise V. Bölümdür.

Kısa bölümler ise okurun ve izleyicinin bilgilendirildiği ve oyun hakkında ayrıntıların verildiği bölümlerdir.

Bölümler arasındaki gelişim aşamalarının sebep-sonuca göre kurgulandığı çok net bir şekilde görülmektedir.

### 1.3.2. Tablo

18. yüzyıldan itibaren tablo kullanılmaya başlanmıştır. Tablo oyunun başlamasından bitişine kadar geçen süredeki mekân değişikliklerine göre düzenlenir. Tablo mekâna ve zamana göre değişime uğrar. Eğer bir oyunun bölümleri tablolara göre yapılırsa; oyunun akışını durdurur ve birden çok mekânın aynı zamanda kullanılmasına neden olur.

Tablolar da kendi bütünlükleri içinde, kişi giriş çıkışlarına göre, sahnelere ayrılabilirler.

Oyun, bir perdelik olmasına karşın oldukça zengin bir uzam kullanılmıştır. Bu oyun belli bir yerde geçmemektedir. Bir hapisaneye, metroya, gara, parka götürebiliyor ki bu da oyunun benzerlerinden ayıran başka bir özelliğidir. Mekânlar sürekli değişmektedir. Oyunun akışını kolaylaştırmakta ve oyuna renk katmaktadır.

Şöyle bir baktığımızda hemen fark ederiz ki oyun hapisanede başlamakta ve hapisanede bitmektedir. Buna karşın bu iki bölüm dışında yazar bizi günlük hayatta gidebileceğimiz her yere götürmektedir. Bu da oyuna çok renkli bir hava katarak izleyicinin oyunu sıkılmadan izlemesine, dikkatini sürekli oyun üzerinde yoğunlaştırmasına sebep olmaktadır. İki ya da üç bölüm okuduktan ve izledikten sonra, okur ve izleyici, acaba buradan sonra nereye gideceğiz demekten kendini alamamakta; bu da oyuna olan ilginin artmasına sebep olmaktadır.

Koltès bölümler içerisinde bol miktarda uzama yer vermiş ve izleyicinin/okurun heyecanını diri tutmuştur. Birinci bölümde Zucco hapisaneden kaçtıktan sonra nereye gideceğini merak ediyoruz. Hapisaneden kaçan bir suçlu nereye gider diye düşünürken Zucco'yu annesinin evinin önünde yarım kalan bir işi tamamlamak ve bundan sonra yapacağı cinayetleri cinayetten çıkarıp bir kahramanın yaptığı eylemlere dönüştürmek için kostüm ararken bulmaktayız.

## 1.4. OYUNUN BİÇİMİ

Oyunlar biçimlerine göre açık oyun (piece à structure ouverte) ve kapalı oyun (piece à structure fermée) olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Kapalı oyun genellikle klasik oyunların, açık oyun ise genellikle çağdaş oyunların biçimleridir.

### 1.4.1. Kapalı Oyun

Kapalı oyunlar bir sona varan oyunlardır. Olay ister kötü ister iyi bitsin oyunun mutlaka sonlandırılması önemlidir. Olaylar arasındaki neden sonuç ilişkisi apaçık ortadadır. Olayın bütün konusu, kahramanların niyetleri, duyguları bellidir. Klasik oyunlardaki son, kahramanın ölümüyle gerçekleşir. Çağdaş oyunlarda ise kesin bir son yoktur; okura ve izleyiciye göre son, değişik şekillerde yorumlanmaktadır.

Olaydaki zamanın ne kadar bir zaman dilimini kapsadığı bellidir. İyi bir oyunda giriş, gelişme ve sonuç olaylarını iyi belirlemek gerekmektedir.

Koltès'nin Roberto Zucco adlı oyunu açık bir oyun olduğu için burada sadece kapalı oyunun tanımını vermekle yetineceğiz.

### 1.4.2. Açık Oyun

Açık oyunun tanındığı dönem XIX. ve XX. Yüzyıllardan Strindber ve Tchekhov sayesinde olmuştur. Açık oyunlar, oyunun gelişimi, sonucu ve kahramanlarının ne yapacağı belli olmayan oyunlardır. Oyun devam ederken akla gelmeyen bir noktaya gelir, devam eder ve bu şekilde büyük finali yapar.

Gelinen nokta da olayla birebir ilişkilidir, anlamsız bir noktaya varmaz. Olayların önceden bir sunumu yoktur. Olay da kahramanlar da yavaş yavaş hiç beklenmeyen anlarda beliriverir. Bu da okuyucu, izleyici üzerinde etki bırakarak oyun sonuna kadar ilgisinin devamını sağlar. Oyuna esrarengiz bir hava katar, oyun bilinmezlikler içinde büyür, gelişir, yeni kahramanları sunarak beklenmeyen bir son hazırlar. Bu oyun, ilk bakışta kapalı bir oyun gibi gözükse de aslında açık oyundur. Olaylar ilerleyen sahnelerde daha belirginleşiyor ve geçmişe ait olaylar, oyunun ilerleyen sahnelerinde yer buluyor. Örneğin; oyun başlar başlamaz Zucco'yu hapisane de buluyoruz.

Birkaç bölüm sonra Zucco'nun neden hapse girdiğini anlıyoruz. Ya da kahramanımızı hapishanenin çatısında buluyoruz bunu da oyunun ilerleyen sahnelerinde Zucco'nun ruhsal yapısına, bütün zorluklara rağmen bazı şeyleri yapacağına ve yazarın ona yüklediği role bağlayabiliriz.

Bu konudaki örnekleri çoğaltabiliriz. Örneğin; Zucco hapisten kaçır ve annesinin kapısının önünde belirir. Başka bir bölümde, Zucco annesini öldürür ve ortadan kaybolur. Daha sonra Zucco'nun kız çocuğuyla tanışmalarına tanıklık edilir. Başka bir örnek, Zucco metrodadır ve olaya yeni bir kahraman (Yaşlı Adam) dahil olur. Ya da, Zucco bardadır biz bir taraftan olayı anlamaya çalışırken bir taraftan da olaya yeni dahil olan kahramanların olayla ilgisini anlamaya başlarız. Başka bir bölümde, Zucco parktır, bir bayanla tanışır, o bayanın oğlunu öldürür ve bayanın arabasıyla oradan uzaklaşır.

*Şiddetli bir fırtına başlar. Zucco sallanır.*

*BİR SES: Deli bu adam, düşecek.*

*BİR SES: Dur Zucco, dağılacaksın.*

*BİR SES: Deli.*

*BİR SES: Düşecek.*

*Güneş yükselir, atom bombası patlaması gibi parlar, kör eder. Hiçbir şey görünmez.*

*BİR SES (bağırarak): Düşüyor<sup>53</sup>*

Yukarıdaki örnekte de açıkça görüldüğü gibi Zucco duvardan düşer. Bu son oyunun açık oyun olduğunu gösteren en açık örnektir. Bununla son noktaya geldiğimizi de öğreniriz. Bu sonu kitabın başında bilmemiz imkânsızdır. Koltès yorumu izleyicilere ve okura bırakmaktadır. Sadece Zucco'nun düştüğü belirtilmektedir. Koltès'nin Roberto Zucco adlı oyunu çağdaş oyunlarda olduğu gibi açık bir oyundur. Oyunun sonu farklı şekilde yorumlanabilir. Bazıları bu son için "Zucco öldü", bazıları "Zucco düşmesine rağmen yine kaçmayı başardı" der. Çağdaş

---

<sup>53</sup> Akarçay, a.g.e., s. 74

yazarlar, burada kahramanın ölmediğini, başka bir oyunda yine karşımıza çıkabileceğini de işaret etmiş olurlar. Ayrıca yazar okuyucuya/izleyiciye bu tür insanların ölmediğini aramızda yaşamaya devam ettiklerini ve her an karşımıza çıkabileceklerini belirtmek ister.

Oyundaki zamanın süresi belli değildir. Olayın bir günde mi bir ayda mı bir yılda mı tamamlandığı belli değildir. Bu da Roberto Zucco adlı oyunun açık bir oyun olduğunu göstermektedir.

Kısacası; Oyunda nelerin olabileceğini hangi kahramanla nerede hangi şartlarda karşılaşacağımızı bilmek imkânsızdır. Yani olayın hapishanede başlayıp, barda, parkta, metroda, genelevde devam edip hapishanede biteceğini ancak eseri baştan sona kadar okuduktan ve izledikten sonra öğrenebiliriz.

### **1.4.3. Oyunun Kurgusu**

Oyunun kurgusu, fabl ve entrikadan oluşmaktadır. Yazar oyunda temayı, düzensiz ve olduğu gibi ele alır. Farklı kurgular onun dıştan görünen anlamında gizlidir. Oyunun kurgulanması çok önemlidir. Kurgunun içten ve dıştan ifade ettiği anlamlarla daha da etkili olurlar. Oyunun kurgulanması, olayın yerinin ve zamanının belirlenmesi çok önemlidir.

#### **1.4.3.1. Fabl**

Dramatik yapıtlar oluşum halindeki bir durumu sunarlar. Bu durum ise; kendi iç kurallarının kurgulanış biçimlerine göre yapılır. İşte bu kurgusal durumdaki olayların birbirine bağlanmış biçimine fabl adı verilir. Fabl çözümlemesinde iç ve dış eylem ayrımı üzerinde durmak gerekir.

Oyunlarda fabl daha farklı boyutlarıyla ele alınır, oyunun iç kurgusunda önemli bir işlev üstlenir. Fabl, denince oyunun yapısını oluşturan olayların mantıksal ve süre dizinsel kurgusunu anlamak gerekir.

Fabl, Latince'de efsanevi öykü, uydurma hikâye anlamına gelmektedir. Tiyatro eserinin öncesi anlamındadır. Eseri oluşturmak için ele geçirilen malzemeye benzer. Fabl, olayın tarihinin, olayın geçmişinin bir keşfidir. XIX. yüzyılın yazarları, olayın başlama sebebini ima ederek işe başlarlar.

Klasik eserler de örneğin; tarihi romanlar da olayın geçmişinden yani olayın başlama sebebinden özgürce bahsederler. Fabl, olayın gelişmesine ve son bulmasına neden olur. Çünkü her eser bir yerden başlar. Başlayan bir eser de devam eder ve bir son bulur.

Oyunun başlaması için ihtiyaç duyulan olay fabldır. Olaylara doğru ilerlemek için başlangıç noktasıdır. Oyunun bir parçası, onun vazgeçilmezi, yazarın sebebidir. Fablı kurmak, olayların kaynağına gitmek ve oyunu yardımcılarını da göz önünde bulundurmamak gerekmektedir.

Fabl kahramanlara oyuna başlamaları için bir fırsat sunar. Fablda olaylar sınırlanmaz, olaylar bellidir ve birçok sayıda imkânlardan faydalanılır. Bir eser için birçok sayıda konu eserin çıkış noktası olabilir. Fabl tiyatronun çok önemli bir olgusudur.

Bazı eserlerde her bölüm için bir fabl vardır. Çağdaş tiyatrodaki fabl oldukça sık kullanılmaktadır. Bu, okuyucunun ve izleyicinin dikkatini dağıtmaktadır. Böyle olunca okurlar/izleyiciler tarihten, imajlardan kurtulma çabasına girerler. Bazı eserlerde fabl apaçık sunulurken bazılarında gizlenir. Bazı eserlerde ise fabl kullanılmamaktadır. Örneğin; Koltès'nin 'Pamuk Tarlalarının Yalnızlığında' adlı eserinde fabl yoktur.

Fabl, oyunun başlamasına neden olan olaylardan bahseder. Tiyatrodaki oyuna bir yerden ve zamandan başlanarak giriş yapılır. Fabl bu girişteki olayların başlama nedenini gösterir. Bütün oyunlarda olduğu gibi bu oyunda da oyunun kahramanı olayın başlamasına neden olan olayı açıkça dile getirmemiştir. Sebebi satır aralarına gizlemiştir.

*ANNE: Bana iyi davranma Roberto. Babanı öldürüp pencereden sigara gibi fırlatıp attığını nasıl unutabilirim? Şimdi de bana iyi davranıyorsun. Babanı öldürdüğünü unutmak istemiyorum, yumuşaklığın ise bana her şeyi unutturur Roberto.*

*ANNE: ... Vücudunun biçimini, boyunu posunu, saçının rengini, gözlerinin rengini, ellerinin biçimini, sadece annenin boynunu okşamaya, öldürdüğün babanın boynuna sarılmaya kullandığın ellerini tanıdım. Yirmi*



*dört sene boyunca öylesine uslu duran çocuk neden birden deliriverdi?  
Raydan nasıl çıktın, Roberto?*<sup>54</sup>

Eserdeki kahramanın ilerleyen sahnelerde başından geçecek olayların çıkış noktasıdır fabl. Olayın başlangıcında Zucco'nun hapisaneden kaçışıyla karşılaşırız. Bu kaçış olayı eserin fablı değildir. Fabl, Zucco'nun hapisaneye giriş nedeni yani babasını öldürmesidir. Zucco'nun hapse giriş nedeni ikinci sahnede yukarıda vermiş olduğumuz örnekte annesiyle Zucco arasında geçen diyalogda belirtilmiştir.

Koltès, Zucco'nun babasını öldürme nedenlerini ilk sahnede de ilerleyen sahnelerde de belirtmemiştir. Bunu yapmasının nedeni; olayların başlangıç sebebinin önemli olmasından ziyade, okurun/seyircinin dikkatini Zucco'nun üzerine çekmek istemesindedir.

Eserde sadece Zucco'nun neden hapse girdiğine yer verilmiş ancak babasını neden öldürdüğüne dair en küçük bir ipucu yoktur. Ancak Koltès, bunu kasıtlı olarak yapmıştır ve babanın öldürülme nedenine yer vermemiştir. Babanın öldürülmesinin yorumlanmasını okurlara ve izleyicilere bırakmıştır.

Biz bunu Zucco'nun psikolojik durumuna bağlamaktayız. Yani bu cinayetin sebebi babadan değil, Zucco'dan kaynaklanmaktadır. Zaten baba kötü birisi, sarhoş bir durumda olsaydı; Zucco'nun babası Zucco'nun annesine de kötü muamelede bulunurdu.

Biz buna kanıt olarak annenin “neden babanı öldürdün?” sorusuna Zucco'nun hiçbir karşılık vermemesini gösterebiliriz. Baba, anneye de kötü davransaydı; bu, Zucco ve annesi ile aralarındaki diyaloglarda açıkça görülürdü. Annenin, “babanı iyi ki öldürdün. Onun kötü alışkanlıkları vardı.” gibi bir ifadesi eserde yer almamaktadır. Bu noktadan hareketle babanın, anneye kötü davranmadığını, problemin Zucco'dan ileri geldiğini anlamaktayız.

Bütün bunlar bize gösteriyor ki Zucco psikolojik rahatsızlığı olan bir kişidir. Zaten durup dururken babasını öldüren biri hakkında da bundan başka bir tahminde bulunulamaz. Ayrıca, Koltès, Zucco'nun babasını sebepsiz yere öldürmesiyle hedeflerini, arzularını, düşüncelerini gerçekleştirmek için her şeyi yapabilecek birisi olduğunu bize göstermek ve oyun hakkında bazı ipuçları vermek istemektedir

#### **1.4.3.2. Entrika**

---

<sup>54</sup> Akarçay, a.g.e., s. 31

Oyunun başlangıcını, oyunun dönüm noktalarını, gelişimini, sonucunu kahramanlarını anlatan hikâyedir. Tiyatro eserinin hikâye edilmesidir.

Entrikada olaylar, kahramanlar, kahramanların düşünceleri, arzuları yargılanmaz, eleştirilmez; eserde olduğu gibi sunulur. Olaya herhangi bir şey eklenmez ve olaydan herhangi bir şey çıkarılamaz.

Olayın anlaşılması için gerekli bilgiler, olayların başlama noktası, kahramanlar sunulur. Olayların sebepleri, olayın gelişimi, kahramanların hiç beklenmeyen olaylarla karşılaşmaları, kahramanların duyguları, fikirleri yanında, olayın geçtiği yerler, büyük olaylar, şoklar ile oyunun sonucunun sunulmasıdır.

Koltès, bu eserinde psikolojik rahatsızlığı olan birinin hayat hikâyesini konu almıştır. Eseri birçok mesajla iç içedir. Zucco'nun hapisten kaçmasıyla işe başlamış hedefine ulaşmak için her şeyi göze almış ve birçok cinayeti işleyerek emellerini gerçekleştirmek için çaba harcamıştır. Bunun yanında diğer kahramanlardan kız çocuğu da başkahraman gibi birçok mesaj vermektedir. Koltès, zamanımızdaki yalnızlığa, çaresizliğe ve iletişimsizliğe örnekler sunmaktadır. Koltès'nin bu eserinin entrikası gerçek, hayal, çaresizlik, sevgi, iletişimsizliktir.

Zucco, babasını öldürdüğü için hapisindedir. Hapishanede mahkûmların firar etmemeleri için her türlü önlem alınmıştır. Buna rağmen gecenin ilerleyen saatlerinde Zucco firar eder.

Zucco hapisten kaçtıktan sonra, annesinin evinin önünde beliriverir. Annesine talim giysileri için geldiğini söyler. Annesi Zucco için birçok fedakârlık yaptığını, onu karnında taşıdığını ama bundan sonra kendisi için hiçbir anlam ifade etmediğini söyler. Zucco tüm olanlara karşı duyarsız kalır. Annesine yaklaşır, ona sarılır, onu öper, boğarak öldürür ve talim giysilerini alarak evden uzaklaşır.

Abla küçük kız çocuğunu (kız kardeşini) bir duvar dibinde bulur. Onun başına gelen felaketleri anlamaya çalışır. Abla kız kardeşinin yokluğunda kardeşi için çok endişelenmiştir. Bütün bunlar olurken kız çocuğu masanın altındadır. Bir müddet sonra abla masanın bulunduğu odadan ayrılır. Küçük kız da masanın altından çıkar, pencereyi açar ve Zucco'yu odaya alır. Zucco ile kız çocuğu tanışır ve geceyi beraber geçirirler.

Küçük Chicago'da bir genelevde müfettiş ile orospu konuşmaktadır. Müfettişin canı sıkılmaktadır. Bu can sıkıntısı diğer can sıkıntılarına

benzememektedir. Zucco müfettişi çoktan göz hapsine almıştır. Zucco, müfettişin tabancasını almak için cebinden çıkardığı bir hançerle müfettişi arkasından bıçaklar, müfettiş ölür. Zucco'da müfettişin tabancasını alır ve genelevden sakince uzaklaşır.

Evde, ağabey kız kardeşinin bekâretini kaybettiğini öğrenir. Bunun üzerine ağabey, kız kardeşinin bekâretini kaybetmesinden önce onu koruduğunu, ona nasıl titizlikle ilgilendiğini, bu yaptıklarının boşa gittiğini ve ona acıdığını söyler.

Metroda, Zucco yaşlı bir adamla karşılaşır. Bu yaşlı adamın içine düştüğü durum Zucco'yu çok etkilemiştir. Çünkü bu durum Zucco'nun gelecekte içinde olmak istemediği bir durumdur.

Kız çocuğu Zucco'yu bulmak için Küçük Chicago'ya gitmekte kararlıdır.

Gece bir barda, Zucco sarhoştur. Sarhoşluğun da etkisiyle Zucco barın camından dışarı düşer. Barda oturanlar hemen barın dışarısına çıkarlar. Zucco, kendisinden efsanevi bir kahraman gibi bahseder.

Zucco bir orospu sayesinde ayağa kalkar ve iri cüsseli adama yumruk atar, bir yumruk daha atınca dövüşmeye başlarlar. İri cüsseli adam Zucco'yu yere serer; tam gitmek üzereyken Zucco kalkar, adamın peşinden koşar ve suratına yumruk atar. Bunun üzerine öfkelenen adam, Zucco'yu bir vuruşta yere serer. Kız çocuğu abisinin de yönlendirmesiyle polis karakoluna gider. Kimsenin tanımadığı, aranan suçlu Zucco hakkında bütün bildiklerini karakolda anlatır. Artık polisler, esrarengiz katil hakkında birçok bilgiye sahiptirler.

Zucco gündüz vakti parktadır. Bir bayanla tanışır. Zucco, bayandan arabasının anahtarını vermesini ister. Kadın vermek istemez. Park bir anda şaşkın insanlarla dolar, polislerde parktaki yerlerini almışlardır. Zucco, çocuğun saçlarından tutar ve boğazına kurşun sıkarak öldürür. Silah sesleriyle birlikte parkta hiç kimse kalmaz ve Zucco bayanı da yanına alarak bayanın arabasıyla parktan uzaklaşır.

Abi, kız kardeşini geneleve satmak istemektedir. Kız çocuğu burada Zucco'yu bulacağını düşünmektedir. Abi, bu satıştan biraz daha fazla para almak için pezevenkle sıkı bir pazarlık yapmaktadır.

Zucco, rehin aldığı bayanla tren garındadır. Zucco yaptıklarından kurtulmak, polise yakalanmamak ve içine düştüğü psikolojik durumdan bir an önce çıkmak için

Venedik'e gitmek ister. Çünkü yakalanmaktan ve hapisaneyeye girmekten çok korkmaktadır. Bayandan para ister. Bayandan para alamayacağını anlar ve bayanı tren garında bırakıp tren garını terk eder.

Abla, evden çıkar ve kız kardeşini umutsuzluk içinde aramaya başlar. Abla bir başına gardadır. Erkeklere karşı hissettiklerinden bahseder. Polisler, Zucco'nun tekrar gelme olasılığına karşı Küçük Chicago mahallesindedirler. Çünkü Zucco daha önce de babasını öldürdüğü yere tekrar gelmiştir.

Zucco Küçük Chicago mahallesine gelir, sakince dolaşır; dikkat çekmeme çabasındadır. Polisler sakince dolaşan adamı Zucco'ya benzetirler. Birden Kız çocuğu beliriverir. Zucco'yu görür. Roberto diye bağırır. Ona doğru koşar, sarılır ve onu öper. Bu olay karşısında polislerin hiç şüpheleri kalmaz. Polisler, Zucco'yu tutuklayıp ve götürürler.

Zucco hapisanededir. Tutuklular kendi aralarında konuşmaktadırlar ve hapisanede büyük bir uğultu vardır. Tutuklular Zucco'yu efsane kahramanlarına, Goliath' a ve Samson 'a benzetirler. Zucco hapisaneden tekrar firar etmek için yine hapisanenin duvarlarındadır. Güneş yükselir, şiddetli bir fırtına başlar. Zucco sallanır ve düşer.

## 1.5. OYUNUN KOMPOZİSYONU

Oyunun kompozisyonu; olaya başlama (açılım), olayların ilerlemesi, yoğunlaşması (düğüm), olayların sonlandırılması (sonuç), yazarın oyun hakkındaki öndeyişi, son deyişi ve başlıktan oluşur.

### 1.5.1. Başlık

Başlıklar da didaskalik metinlerdir. Eserin başlığı, oyunun anlaşılması için, oyun hakkında önemli ipuçları vermesi açısından çok önemli bir yere sahiptir. Esere oyunun içeriğiyle ilgisi olmayan bir başlık konulması yazarın eserin konusunu saklama çabasından kaynaklanmaktadır. Bu yüzden eseri incelemede başlanılacak ilk nokta başlık olmalıdır. Bazı eserlerde, eserin başlığıyla eserin konusu paraleldir. Eserin başlığı akılda uyandırdığı anlamlar gibi gelişir. Eserin başlığına bakarak oyun hakkında aklımızda bazı bilgiler canlanır. Bazı oyunlarda ise başlıkla oyunun konusu benzerlik göstermez. Oyunun başlığıyla olayın konusunun hiçbir alakası yoktur. Örneğin; Eugène Ionesco'nun 'Kel Şarkıcı' adlı oyununda ne bir kel, ne de bir şarkıcı vardır. Bu şekilde başlık kullanan yazarların amacı, esere dikkat çekmek ve alışlagelmiş ipucu veren başlıkları kullanmamaktır.

Klasik oyunlarda, trajedilerde eser oyun kahramanının adını taşır. Phaidra, Andromak ve Hamlet'de olduğu gibi. Komedilerde ise, karakterler, sosyal statüler daha çok tercih edilir. Örneğin; cimri, kibarlık budalası gibi.

Çağdaş oyunların başlıkları ya yan anlamlı, yani anlamı kişiye göre değişir niteliktedir, -Samuel Beckett'in "Oyun Sonu" adlı oyun bazı okuyucu, izleyicide kanunsuz işlere bulaşan birinin kanun önünde hesaplaşmasını ifade ederken bazı okuyucu ve izleyicide hayatın son buluşunu ifade etmektedir, ya da konunun bir tek kelimeyle ifade edilmesiyle oluşur. Çağdaş oyunlarda kesin bir son yoktur. Oyunun sonu açık, yani isteyen istediğini söyler.

Koltès, Roberto Zucco adlı oyunda aynen klasik oyunlarda olduğu gibi eserine başlık olarak başkahramanının adını koymuştur. Buna karşın oyun, klasik trajedilerdeki gibi kahramanın ölümüyle son bulmaz, çağdaş oyunlarda olduğu gibi kesin bir son yoktur.

Başlık, konuyla paraleldir. Koltès oyununun konusunu kahramanıyla özetlemiştir ve her bölümün özetini de yaparak her bölümü adlandırmıştır.

Koltès'nin giriş yaptığı birinci bölüm kaçıştır. Biz bu bölümde Zucco'nun kaçışına şahit oluruz. Onuncu bölümün başlığı rehinedir, konusu da bir parkta yalnız başına oturan bir kadının rehin alınışdır. Yine on ikinci sahnenin başlığı gardır, olay bir tren istasyonunda gerçekleşmektedir. Altıncı bölümün başlığı metrodur. Olay hem metroda geçer hem de metronun yaşlı adam için ifade ettiği anlam açısından önemlidir. Olayın konusu ve mekânı ne ise Koltès bunu başlıklarda kullanmıştır.

Koltès, bu eserini İtalyan Pierre Riviere adlı bir seri katilden esinlenerek yazmış ve yine eserinde bu seri katilin ismini vermiştir; eserinin adıyla bire bir ilintilidir. Olaylar bu seri katilin yapmış olduğu eylemlere paralel olarak gelişmiştir.

Eserinde sırasıyla baba, anne, müfettiş ve bir çocuk katili olan Zucco'nun kısa süren hayat hikâyesine yer vermiştir. Ayrıca ilerleyen sahneler de başlıklarıyla ilintilidir.

### 1.5.2. Öndeyiş

Oyunun başlamadan önceki ilk sözlerdir. Oyun yazarı ya da oyunu sahneleyen tarafından söylenen, oyun hakkındaki düşüncelerini anlatan ya da oyun hakkında ilk ipuçlarının verildiği bölümdür. Eserin, yazarına oyun hakkında söylediği ilk sözlerdir. Öndeyiş sayesinde okur, yazarın oyun hakkındaki düşüncelerini öğrenme fırsatı bulur.

*‘İnanılmaz bir yolculuk, efsanevi bir kişi, en sonun da bir çakıl taşının veya bir kadının yıktığı, Samson, Goliath gibi güç canavarların ayarında biri’*<sup>55</sup>

İtalik olarak sayfanın tam ortasına yazılmıştır. Özellikle bu öndeyiş çok önemlidir. Bu öndeyişi Koltès özellikle kullanmıştır. Koltès, burada Samson ve Goliath gibi kahramanların sonunu kadınların hazırladığını söylemektedir. Gerçekten de Zucco'nun sonunu da bir kadın hazırlamaktadır. Eserde, kız çocuğunun polislerin olduğu bir anda Roberto diye bağırmasıyla Zucco yakalanmıştır.

---

<sup>55</sup> Akarçay, a.g.e., s...

“İkinci duadan sonra, güneş kursunun yayıldığını göreceksin, altından, rüzgarın mebdesi olan fallusunun sallandığını göreceksin. Yüzünü Doğu’ya çevirirsen, oraya koyacaktır, Batı’ya çevirirsen, seni takip edecektir” (Mithra’nın ayini Paris’in Büyük Büyülü papirüsü bölümü. Carl Jung’un BBC’de yaptığı son röportajından alıntı.)<sup>56</sup>

Bu öndeyiş Zucco’nun düşerek öldüğü andaki hava durumunu bize anlatır.

Normal yazım, sayfanın tam ortasına gelecek şekilde yazılmıştır. Koltès, her iki öndeyişte de oyun hakkında ipuçları vermiştir.

Koltès, öndeyiş bölümünde Zucco’yu iki efsanevi kahramana benzetmiştir. Bu kahramanların her ikisi de İsrail mitolojisinde önemli bir yere sahiptirler. Bu kahramanlardan biri Samson’dur. Bu efsaneye göre İsrail oğullarını Filistinlilerin elinden kurtarmıştır.

Öteki efsaneye göre ise, Hz. Davut’un çakıl taşıyla öldürdüğü Goliat’tır. Koltès, bu benzetmeyi yaparken kahramanların ellerinde kan olduğunu belirtmiştir. Ama söz konusu edilen efsane kahramanlarını toplum içinde yükseltirken, Zucco gibi sıradan insanları toplumdaki dışlıyor. Koltès, bu duruma vurgu yapmış ve oyunun içinde de bunu anti kahraman Roberto Zucco’ya söyletmiştir.

### 1.5.3. Açılım

Bu bölüm oyunun tarihinin, kahramanlarının izleyici/okurun tanımaları için gerekli bilgilerin sunulduğu bölümdür. Oyunun trajedi mi, komedi mi olduğunu gösterir. Karmaşık olayların hakim olacağı oyunlarda açılım çok önemlidir. Açılımlar oyunun hemen başında olacağı gibi oyunun ilerleyen bölümlerinde de olabilir. Daha çok çağdaş oyunlarda oyunun açılımının olması gerektiği yerde açılım olmaz. Klasik oyunlarda ise bu durum daha belirgindir. Oyunun açılımı olması gerektiği yerde yani, oyunun hemen başında okura/izleyiciye sunulur.

Açılım bölümünde çok iyi olaylar sunulmalıdır. Açılımdaki olaylar sürükleyici, ilginç ve dikkat çekici olmalıdır. Çünkü açılımlar kendilerinden sonraki bölümler için bir alt yapı gibidirler. Bundan sonraki bölümlerin de bu açılmadan yararlanacağı unutulmamalıdır. Olaylar bu açılıma göre gelişir. Açılım izleyiciyi/okuru etkilemek, dikkati oyun üzerine çekmek zorundadır.

Bir açılım, okunduğunda ve izlendiğinde çok etkilemeli, açılım üzerinde düşündürmelidir. Yazar açılımı, başkahramanına, yardımcı oyuncusuna, monologda

---

<sup>56</sup> Akarçay, a.g.e., s...

veya diyalogda sundurabilir.

*Zucco sakince ilerlemeye devam eder.*

*BİRİNCİ GARDİYAN: Bir şey görüyormuşum gibime geliyor, ama ne?*

*Zucco bir bacanın arkasından yok olmaya başlar.*

*İKİNCİ GARDİYAN: Bu kaçan bir tutuklu*

*Zucco yok olur.*

*BİRİNCİ GARDİYAN: Ha siktir, haklısın bu bir firar.*

*Silah sesleri, projektörler, sirenler*<sup>57</sup>

Koltès, oyununun açılımını birinci bölümde sunar. Eserin açılımı Zucco'nun hapisnedenen kaçıdır. Koltès oyunu için gerçekten çok iyi bir açılım yapmıştır. Çok iyi devam edilecek, üzerine çok olaylar yazılabilecek bir açılım yakalamıştır. Kaçıktan sonra birçok olaya da merhaba der. Bu açılımla Koltès, çok yönlü olayların gelişebileceği bir ortam hazırlamıştır.

Kaçışı yüksek tepede bir nokta gibi düşünürsek; bu noktanın doğusu da, batısı da, güneyi de, kuzeyi de açıktır. Bu noktadan hareketle her yöne çok rahatlıkla gidebiliriz. Örneğin; kaçıştan sonra, Zucco, kendini ele verenlerle hesaplaşmaya gidebilir, hapse girmesine neden olan olaylara kaldığı yerden devam edebilir, hapisnede olduğundan birçok şeyin özlemini çekebilir; sevgilisine, ailesine koşabilir, kendisini hapse götüren sebepleri bir yana bırakıp kendisine yeni bir hayat kurabilir, kendisini hapse götüren olaylarla karşılaştığında eylemi yapmak ve yapmamak arasında kalabilir.

Açılım oyunun çözümlenmesi açısından önemli bir yere sahiptir. Oyunun neden-sonuç ilişkisi, oyunun çeşitlenmesi, yeni kahramanların girmesi, başka olaylar bu bölümde sunulur. Koltès, bu oyununda açılımı, yardımcı oyuncularıyla ve didaskaliklerle yapmıştır.

---

<sup>57</sup> Akarçay, a.g.e., s. 29



Açılım sahnesinde önemli olan Zucco'nun hapisten kaçışıdır, ama Koltès, kaçış sahnesini Zucco'nun bakış açısıyla değil iki gardiyanın bakış açısıyla anlatmıştır; bu da açılım bölümünde Zucco'yu ikinci dereceden bir kişi gibi göstermiştir.

#### 1.5.4. Düğüm

Olayın gelişimidir. Olayların yoğunlaştığı, beklenmeyen olayların yaşandığı yeni kahramanların rol aldığı ve yeni mekânların sunulduğu bölümdür. Olaylar beklenmeyen anda beklenmeyen noktalara varır.

Klasik oyunların ağırlık verdiği bölümdür. Kahraman bazı olaylarla karşı karşıya kalır. Bu olaylar birbirini gizemli bir halde takip eder.

Çağdaş oyunlarda ise; olayın önemli yerlerinde bir yoğunlaşma göze çarpar. Okur/izleyici olayın ortasında kalmamalıdır. Oyunun konusunu anlamalıdır. Açılım kısmında da bahsettiğimiz gibi Koltès oyunun düğümü için olay bulmada zorlanmamıştır. Kahramanına kaldığı yerden devam etmesi görevini vermiştir.

Koltès düğümü üç olayla yapmıştır.

*Annesine yaklaşır, okşar, öper, sarılır, annesi inlemeye başlar.*

*Annesini bırakır. Annesi boğulur düşer.*

*Zucco üstünü çıkarır, talim giysisini giyer ve çıkar.*<sup>58</sup>

Yukarıda vermiş olduğumuz örnekten de anlaşıldığı gibi olayın birinci düğümü; Zucco'nun annesini öldürüp talim giysilerini almasıdır. Zucco'nun annesini öldürmesi ve talim giysilerini alması gelecekteki olayların bir habercisi gibidir. Zucco'nun cinayetten sonra talim giysilerini alması; kendisini kahramana benzetip katil rolünden çıkma çabasından kaynaklanmaktadır. Zucco belirlemiş olduğu hedefleri gerçekleştirmek için her şeyi yapacak kişiliktir. Eylemlerine kaldığı yerden devam etmiştir. Zucco bu haliyle çok tehlikeli biridir. Çevresindeki her şeyi emelleri uğruna bir basamak gibi kullanmaktadır. Zucco'nun raydan çıktığına ilk işaretidir. Bu olayla birlikte oyun yavaş yavaş anlaşılmaya başlanır. Koltès, düğümleri Zucco'ya yaptırır ve bunu bize didaskaliklerle sunar.

---

<sup>58</sup> Akarçay, a.g.e., s. 32

*OROSPU:... Derin bir düşünceye dalmış gibi görünen müfettişin arkasından yürüyor; arkasından onun gölgesiymiş gibi küçülüyor; git gide müfettişin kamburlaşmış sırtına yaklaşıyor ve birden giysisinin bir cebinden uzun bir hançer çıkarıyor; sonra zavallı adamın sırtına saplıyor. Müfettiş duruyor. Arkasına dönmüyor. Biraz evvel içine dalmış olduğu derin düşüncenin çözümünü bulmuşçasına kafasını hafifçe sallıyor. Sonra tüm vücudu sarsılıyor ve yere yıkılıyor. Ne katil ne de kurban bir an bile göz göze gelmediler. Oğlanın gözü müfettişin tabancasına kilitlenmişti, eğilip onu alıyor, cebine koyuyor ve sakince gidiyor, bir iblisin sakinliğiyle gidiyor, madam...<sup>59</sup>*

Yukarıdaki örnekten de anlaşılacağı gibi Koltès'nin ikinci düğümü; Zucco'nun müfettişi öldürüp silahını almasıdır. Zucco yarım kalan işini yaptıktan sonra ikinci planını da başarıyla gerçekleştirir. Bu ikinci plan da Zucco'nun müfettişi silahı için öldürmesidir. Silah, Zucco için önemli bir nesnedir. Silaha kavuşmasıyla; kahramanlar gibi olacak, eylemlerini daha kolay gerçekleştirecek ve silah yanındayken kendine olan güveni daha da artacaktır.

Bu olayla birlikte bizler de hem yeni kahramanlarla hem de yeni mekanlarla tanışmaktayız. Olay yoğunlaşmakta, zirveye yaklaşmaktadır. Bu cinayetle birlikte seri katilin kim olduğu hakkında insanlar bilgi sahibi olmaktadır. Çünkü bu cinayeti birçok insanın gözü önünde gerçekleştirmektedir. Zucco'nun çok tehlikeli birisi olduğunu kanunun emrindeki birini, insanların huzurunu sağlamaya çalışan, kimseye zararı olmayan birinin, sadece silahı için Zucco tarafından öldürülmesinden de çok rahatlıkla anlamaktayız. Bu olay da olayın kırılma noktalarından biridir. Zucco sonunu yavaş yavaş hazırlamaktadır. Yazar, açılımı da kahramanına yaptırmış ancak bunu diyaloglarla sunmuştur.

*Herkes çekilir. Bir elinde tabancası, Zucco eğilir, çocuğun kafasını saçlarından tutar, boğazına bir kurşun sıkarak. Bağırıışlar, kaçış. Tabancası kadının boynunda, neredeyse boşalmış parkta arabaya doğru ilerler.<sup>60</sup>*

<sup>59</sup> Akarçay, a.g.e., s. 39

<sup>60</sup> Akarçay, a.g.e., s. 60

Koltès'nin düğümde verdiği üçüncü olay ise; Zucco'nun çocuğu öldürüp annesini rehin almasıdır. Bu olay açılım oyununun en yoğunlaştığı olay ve düğümün zirvesindeki olaydır. Zucco tamamen raydan çıkmıştır. Girmiş olduğu dönülmez yolda sona yaklaşmaktadır. Zucco çaresizdir. Kaçmak, kurtulmak istemektedir.

Polislere yakalanmamak, gitmek, çok uzaklara kimsenin kendisini tanımadığı bir yere gitmek istemektedir. Kendini güvende hissetmediği için kadını rehin almıştır.

Bu üçüncü olayla birlikte, sel sularının çekilmesiyle ortaya çıkan yerler gibi eserin konusu daha iyi anlaşılmaktadır. Hem yeni yerler hem de yeni kahramanlar karşımıza çıkmaktadır. Koltès, bu olayı didaskalik bir metin aracılığıyla vermiştir.

Bu üç düğümdeki olayların sıralanışında, birinci olay, Zucco'nun annesini öldürüp talim giysilerini alması, ikinci olay, Zucco'nun müfettişi öldürüp silahını alması ve son olarak çocuğun öldürülmesi ve annenin rehin alınmasıdır. Bu üç düğümde dikkatimizi çeken başka bir olay ise; Zucco'nun her cinayetten sonra başka bir olayla karşımıza çıkmasıdır. Koltès, Zucco'nun her cinayet işlemesi için bir sebep gösterme çabasındadır. Anneyi talim giysilerini almak için öldürür. Müfettişi tabancası için öldürür. Çocuğu çocuğun annesinin arabası için öldürür. Bunların hepsi Zucco için çok büyük anlam taşımaktadır.

Talim giysileri: Zucco'nun kahraman kılığına girmesi için gereklidir. Yani cinayetlerine bir kılıf bulmak için önemlidir. Tabanca: Zucco bıçakla güvende değildir. Eylemleri için silah gereklidir. Silah onu güvende hissettirecektir. Bunlar için önemlidir. Rehine ve araba: Zucco artık sonunun geldiğini bilmektedir. Kaçmak kurtulmak için bir kalkana ihtiyacı vardır. Rehine ve araba bunun için önemlidir.

Talim giysilerini, tabancayı, rehine ve arabayı cinayetlerin sebebi gibi göstermeye çalışmaktadır. Ama durum böyle değildir. Çünkü Zucco annesinden talim giysilerini ister, annesi de verir. Eğer anne talim giysilerini vermeseydi cinayetin sebebi olurdu. Zucco'nun annesini öldürme sebebi ise annesine onu dünyaya getirdiği için bir ceza vermek istemesinden kaynaklanmaktadır.

Zucco, müfettişten tabancasını isteseydi ve müfettiş de tabancasını vermeseydi, yine bu cinayet sebebi olurdu. Ancak üçüncü olayın cinayetin ve rehin almanın sebebi gibi sunulması doğrudur. Çünkü en başta Zucco bayandan arabasının

anahtarını istemesine rağmen bayan anahtarı vermez; bundan sonra çocuğun ölümü ve rehin alma gerçekleşmektedir. Bu üçüncü olayın sebebi doğrudur.

### 1.5.5. Sonuç

Açılımla başlayan, düğümle yoğunlaşan oyunun sonuçlandırılmasıdır. Eserin iyi ya da kötü bir sonla bitmesidir. Komedilerde mutlu son olur, genellikle kahramanlar evlenirler. Trajedilerde ise mutsuz son, kahramanların ölümü ya da kahraman trajik ikilem arasında kalır. Olayda yaşanan aşklar, hileler, kötülükler herkes tarafından öğrenilir. Kötüler cezasını çeker iyiler de ödüllere kavuşurlar. Sonu belli oyunlar olduğu gibi sonu olmayan oyunlar da vardır. Oyunun sonucu, oyunun başından beri cereyan eden olayları anlamlı kılmalıdır. İzleyici/okur açısından da sonuç çok önemlidir. Oyun nasıl sonuca kadar gelmiş ise; sonucu da buna göre yapılmalıdır.

Klasik trajedilerin mutlaka bir sonu vardır ve bu sonda tesadüflere yer yoktur. Olay mantık çerçevesinde bir son bulur. Örneğin eserin bir yerinde öldüğü kesinleşen bir kahramanın oyun sonunda karşımıza canlı olarak çıkması imkânsızdır. Komedilerde ise; ağırlık tesadüfler üzerine yoğunlaşmaktadır. Oyunun havada kalmaması, konunun tam bir bütünlük içinde tamamlanması için yazar mutlaka eserinde bir sona yer vermelidir. Ayrıca oyunun bütün anlamını oyunun sonucunda aramamak gerekmektedir.

Yukarıda da belirtildiği gibi oyunun tamamını salt olarak oyunun sonuna indirgemek hata olur; oyunda anlatılmak istenen olgular, oyun içinde küçük parçacıklar şeklinde oyunun neredeyse tamamına serpilmiştir.

Eserde vurgulanmak istenen olgular bütün çıplaklığıyla okurun/izleyicinin gözleri önüne serilmiştir.

Koltès, bu eserinde sonuç olarak Zucco'nun tutuklanmasını ve duvardan düşmesini seçmiştir.

*Polisler Zucco 'yu götürüler<sup>61</sup>*

*Şiddetli bir fırtına başlar. Zucco sallanır.*

---

<sup>61</sup> Akarçay, a.g.e., s. 71

*BİR SES: Deli bu adam, düşecek.*

*BİR SES: Dur Zucco, dağılacaksın.*

*BİR SES: Deli.*

*BİR SES: Düşecek.*

*Güneş yükselir, atom bombası patlaması gibi parlar, kör eder. Hiçbir şey görünmez.*

*BİR SES (bağırarak): Düşüyor.<sup>62</sup>*

Oyunun başında; Koltès'nin kullandığı öndeyişler burada ön plana çıkmaktadır. Birinci öndeyişte Goliath ve Samson'un kadınlar tarafından ele verilmesinden bahsetmişti. Koltès bunu kahramanına uygulamıştır. Aynen Samson ve Goliath gibi Zucco'yu da bir kadın ele vermiştir. Koltès, oyunun sonunu oyunun en başında bize göstermiştir. Eğer kız çocuğu polislerin olduğu yerde kahramanın adını söylemeseydi, kahraman yakalanmayacaktı. Bu da Zucco'yu tam bir efsanevi kahraman olarak görmemizi sağlar.

Zucco girdiği dönülmez yolun sonuna tutuklanarak gelmiştir. Koltès, onun için bir son hazırlamıştır. Zucco, yeni bir maceraya koşmak isterken hapisanenin duvarından düşer.

Koltès'nin eserinin sonuna baktığımızda; çağdaş oyunlara benzediğini görmekteyiz. Aynen çağdaş oyunlarda olduğu gibi net bir son yoktur. Koltès oyunun sonunu izleyenlerin veya okuyanların yorumlarına bırakmıştır. Ayrıca Koltès, bize Zucco'nun tutuklanışını didaskalikle, düşmesini de diyaloglarla sunmuştur.

### **1.5.6 Son Değiş**

Eserdeki olayların ana fikrinin sunumudur. Oyundan alınması gereken dersler sıralanır. Oyundan nelerin çıkarılması gerektiğine, ilişkin bir sesleniştir. Yazarın, yazmış olduğu eserine ait son bir iletidir.

Koltès, bu eseri için son deyiş kullanmamıştır. Çünkü bu eserin konusu çok boyutludur. Herkesin kendine göre çıkaracağı dersler vardır. Koltès, bunu okura/izleyiciye bırakmıştır.

---

<sup>62</sup> Akarçay, a.g.e., s. 74

Bu eserden, hayattaki birinci görevimizin kendimizi sevmekten geçtiđi, daima kendimiz olmamız ve hiç kimseye benzemeye çalışmamamız gerektiđi, önemli olanın insan ve insan yaşamına saygı olduđu, bir amaca ulaşmak için ilk önce iyi bir amaç belirlenmesinin gerektiđini, amaca ulaşmak için seçilen yollarında çok iyi belirlenmesi gerektiđi, seçilen amaç ve yollarının başkalarının özgürlüklerini kısıtlamadan geçtiđi, bizim gibi herkesin bir amacı olabileceđi ve amaca ulaşmak için hiçbir kimseyi bir basamak gibi kullanmamamız gerektiđi, ayrıca aile içi iletişimin de ne derece önemli olduđu sonuçlarını çıkartabiliriz.

## 1.6. OYUNUN ZAMANI

Bir oyunda bir eserin yazıldığı zaman, bir de eserin okunduğu, izlendiği zaman vardır. Olayın zamanı, diyaloglarla, monologlarla ya da didaskaliklerle sunulur. Olayın okunduğu ya da izlendiği zaman kahramanlar yaşamaya başlarlar. Eserin oluşturulma zamanıyla eserin okunduğu, izlendiği zaman asla birbirine karıştırılmamalıdır.

Klasik tiyatrodaki eserin okunduğu, izlendiği zaman ile eserin oluşturulduğu zamanı yaklaştırma çabası vardır. Zaman hızla ilerler, olaylar yirmi dört saatte, sadece bir yerde ve sadece bir konu üzerine cereyan eder. Fakat bu genellemeyi bütün klasikler için yapmamız mümkün değildir. Örneğin; Romantizmin önemli temsilcilerinden Victor Hugo'nun "Hernani" ve Musset'in "Lorenzaccio" adlı oyunlarında, olaylar birden fazla günde, birden fazla mekânda geçmektedir.

Çağdaş oyunlarda ise; zaman apaçık sunulmaz. Olayın ne zaman yaşandığı, ne kadar sürede tamamlandığı belli değildir. Zamana dair birkaç ipucu verilir.

Bizler için eserin zamanı çok önemlidir. Çünkü zaman yaşanan olaylara anlam katmaktadır. Yani bir olay karşısında gerçekleştirilen eylem belli bir zamanda suç sayılır ama bu durum gelecekte böyle olmaz. Bu yüzden olayı daha iyi anlamak için olayın zamanını da iyi anlamak gerekir.

Olaylar kronolojik sıraya göre sunulduğunda, olayların sebep-sonuç ilişkisi daha da belirginleşir. Çünkü bir sonraki olayı gerçekleştirme zamanı ondan sonraki gerçekleştirilecek olayın zamanıyla yakından ilgilidir.

Yazarlar oyunu anlatırken;

### 1- Geçmişe dönüş yaparlar:

İçinde bulunulan zamanın gerisine gitmektir. Klasik yazarlar, kahramanlarının geçmişleri hakkında bilgi sunmak ve konunun daha iyi anlaşılmasını sağlamak için geçmişe dönüş yaparlar. Kahraman bir olay karşısındadır, tam olayı gerçekleştirecektir ki; birden kahramanın geçmişine dönülür, kahramanın geçmişi anlatılır; biz de buradan kahramanın geçmişini öğrenip karşılaştığı olay karşısında ne yapacağını öğrenmiş oluruz.

Çağdaş yazarlar için de; kahramanları için de bir liman gibidir. Kahraman içinde olmak istemediği olaylar karşısında kalır. Birden olaylardan kaçmak, rahatlamak için geçmişe dönüş yapar.

*ANNE: Vücudunun biçimini, boyunu posunu, saçının rengini, gözlerinin rengini, ellerinin biçimini, sadece annenin boynunu okşamaya, öldürdüğün babanın boynuna sarılmak için kullandığın ellerini tanıdım...*<sup>63</sup>

Koltès, oyununda geriye dönüşü bir kez kullanmıştır. Bunu da; II. bölümde başkahramanına değil de Zucco'nun annesine yaptırmıştır, diyalog yoluyla da bize sunmuştur. Koltès, bu geçmişe dönüşü klasik oyunlardaki gibi kullanmıştır. Çünkü Zucco bir olaydan kaçmak, kurtulmak çabasında değildir. Yapılan geçmişe dönüş bize Zucco'yu tanıtmaya çabası taşır. Koltès, burada Zucco'nun geçmişine ayna tutarak, "Zucco geçmişte babasını öldürmüştü, Zucco normal biri değil, o, annesini öldürecek" demek istemiştir.

## **2- Geleceği anlatır:**

İçinde bulunulan zamanın sonrasına gitmektir. Klasik oyunlarda genellikle geleceğe gitme fallarla ve hayallerle olur. Kahraman bir rüya görür. Falcı bunu yorumlar ve gelecekte bu fal karşımıza gerçek bir olay olarak çıkar. Çağdaş oyunlarda ise; gelecek için bazı yatırımlar ve gelecekte yapılması düşünülen olaylar söz konusudur. Gelecek için yapılan düşünceler mantık sınırları içindedir.

*KIZ ÇOCUĞU : Gizli ajan öldürmekten başka ne yapar?*

*ZUCCO: Yolculuk yapar, Afrika'ya gider. Afrika'yı bilir misin?*

*KIZ ÇOCUĞU : Hem de çok iyi.*

*ZUCCO: Afrika'da birkaç yer bilirim, öyle yüksek dağlar var ki oraya hep kar yağar. Kimse Afrika'da kar yağdığını bilmez. Hayatta en çok sevdiğim şey donmuş göllerin üzerine düşen Afrika'daki kardır.*<sup>64</sup>

*BAYAN : Anneler para vermeyi hep unuttular. Nereye gitmek istiyorsunuz?*

*ZUCCO: Venedik'e.*

<sup>63</sup> Akarçay, a.g.e., s. 31

<sup>64</sup> Akarçay, a.g.e., s. 36



*BAYAN: Venedik'e mi? İlginç.*

*ZUCCO : Venedik'i bilir misiniz?*

*BAYAN : Tabii ki. Herkes Venedik'i bilir.*<sup>65</sup>

Koltès, eserinde geleceği yukarıdaki örneklerde de görüldüğü gibi; III.,XII., de üç kez çağdaş oyunlarda olduğu gibi kullanmış bunu da diyaloglarla bize sunmuştur. Yukarıdaki iki örneğin dikkat çekici yanı Zucco'nun hep bir yerlere gitmeyi istemesidir. Zucco'nun hep bir yerlere gitmek istemesinin amacı; kaçmak, kurtulmak, kimsenin tanımadığı yere gitmektir. Koltès, çağdaş tiyatrunun geçmişe dönüş yapması tekniğini eserinde geleceği anlatarak yapmıştır. Yani geri dönüş kahraman için olmak istemediği durumlarda kaçılan, sığınılan bir limandır. Koltès burada geçmişe değil de geleceğe giderek rahatlama çabasındadır. Çünkü Zucco zor durumdadır, onun rahatlama gerekmektedir. Bu yönüyle Koltès'nin bu eseri diğer eserlerden farklıdır.

### **3- Olaylar kronolojik sırayı takip eder:**

Oyundaki zamanın birbirini takip etmesidir. Koltès, eserinde en çok kronolojik sırayı takip etmiştir. Olay bir geçmişte, bir gelecekte, bir içinde bulunulan zaman arasında sürekli geliş gidiş yapmaz.

Geçmişin ve geleceğin anlatıldığı bölümler dört bölümün çok az bir kısmını oluşturur. Geçmişe gidiş, Zucco'yu tanımak için, geleceğe gidiş, Zucco'nun zor durumlardan kurtulması içindir.

Koltès Roberto Zucco adlı oyununda olayların sıralanışında kronolojik sıralamaya çok önem vermiştir ve bunu eserinin birçok yerinde gösterebiliriz. Geçmişe ve geleceğe gidiş dönüş yapmamakla, içinde bulunulan zamana ve bu zamanın önemine dikkat çeker, izleyici/okur üzerinde olumlu bir hava bırakır.

*OROSPU:... Derin bir düşünceye dalmış gibi görünen müfettişin arkasından yürüyor; arkasından onun gölgesiymiş gibi küçülüyor; git gide müfettişin kamburlaşmış sırtına yaklaşıyor ve birden giysisinin bir cebinden uzun bir hançer çıkarıyor; sonra zavallı adamın sırtına saplıyor. Müfettiş duruyor. Arkasına dönmüyor. Biraz evvel içine dalmış olduğu derin düşüncenin çözümünü bulmuşçasına kafasını hafifçe sallıyor. Sonra tüm vücudu sarsılıyor ve yere yıkılıyor. Ne katil ne de kurban bir an bile göz göze*

---

<sup>65</sup> Akarçay, a.g.e., s. 64

*gelmediler. Oğlanın gözü müfettişin tabancasına kilitlenmişti, eğilip onu alıyor, cebine koyuyor ve sakince gidiyor, bir iblisin sakinliğiyle gidiyor, madam...<sup>66</sup>*

*Herkes çekilir. Bir elinde tabancası, Zucco eğilir, çocuğun kafasını saçlarından tutar, boğazına bir kurşun sıkar. Bağırışlar, kaçış. Tabancası kadının boynunda, neredeyse boşalmış parkta arabaya doğru ilerler.<sup>67</sup>*

Ama Koltès'nin kronolojik sırayı takip ettiğini göstermesi açısından; yukarıda ki alıntılar en güzel örnekleri gösterir. Çünkü Zucco ilk önce müfettişi öldürür sonra silahını alır ve müfettişin silahıyla da çocuğu öldürür.

Koltès, eserindeki zamanın akışını didaskalikler aracılığıyla sunar. Sınırlı sayıda zaman akışını gösteren ifadeler vardır. Örneğin;

Gardiyanların, sessizlikten ve karanlığı gözlemekten yorgun düşüp halüsinasyon görebilecekleri bir saatte, gün ağarır (bir kez kullanmış), bir parkta gündüz (bir kez kullanmış), bir süre sonra (iki kez kullanmış), birkaç saniye (bir kez kullanmış), biraz evvel (bir kez kullanmış), gece (iki kez kullanmış), bir süre (üç kez kullanmış) ve öğle vakti (bir kez kullanmış). Bunların dışında olayın zamanındaki akışları gösteren herhangi bir zaman kavramı bulunmamaktadır.

Oyunda zaman önemli bir yere sahiptir. Olayların geçtiği dönem, oyunda geçen dönemin şartlarını yorumlamasını sağlar; eğer döneme dair bir belirti olmaz ise okur yaşadığı dönemin şartlarına göre oyunu yorumlar ki bu da oyunun yanlış anlaşılmasına yol açar. Bu durum, oyunun anlatmak istediği konudan farklı olarak anlamlandırılmasına ve yorumlanmasına sebep olur.

Koltès, daha önce de belirttiğimiz gibi olayların zaman akışını belirtmemiş, olayların saat mi gün mü yoksa haftaları mı kapsadığını kesinlikle belirtmemiştir. Bu da okurun zihninde zaman olgusunun tam olarak yerleşmesine engel olmaktadır. Oyunun ne kadar sürdüğünün belli olmaması çağdaş oyunların bir özelliğidir.

---

<sup>66</sup> Akarçay, a.g.e., s. 39

<sup>67</sup> Akarçay, a.g.e., s. 60

Olayın ne zaman yaşandığı eserde tam olarak verilmemiş olsa bile, zamanı; gardiyanlardan, hapisaneden kaçmaya karşı alınan önlemlerden, sirenlerden, projektörlerden, müfettişten, polislerden, karakoldan ve metrodan en önemlisi de Pierre Rivière adlı seri katilin günümüzde yaşamış olmasından çıkarmaktayız.<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup> Bakınız: Pierre Rivière Gerçeği s. 6

## 1.7. OYUNUN UZAMI

Uzam, oyunun geçtiği mekândır. Uzam, eserin okura, izleyiciye oyun hakkında sunduğu ilk bilgilerdir. Oyun hakkındaki düşüncelerimizin doğmasına yardımcı olur. Oyunun uzamı dramatik ve imgesel olarak iki şekilde incelenir.

### 1.7.1. Dramatik uzam

Eserde oluşturulan konunun yaşandığı yere dramatik uzam denir. Burada kahramanlar eylemlerini gerçekleştirirler. Bazı yazarlar, eserlerinde oyunun nerede yaşandığına dair bilgilere didaskaliklerle ve açık bir şekilde yer verirken, bazı yazarlar da bu görevi diyaloglara verip, uzam hakkında fazla bilgi sunmazlar.

Klasik oyunlarda; yazar, uzamla ilgili bilgileri didaskaliklerle ve çok kısa olarak sunar. Çağdaş oyunlarda ise; yazar uzamı tanıtmaya çabasında değildir.

Eserdeki uzamı incelerken ilk önce, yazarın olayın düğüm kısmında verdiği uzamı daha sonra da sırasıyla diğer uzamları incelemeye özen göstermeliyiz. Çünkü önemli olaylar önemli uzamlarda yaşanır. Ayrıca bu konuda inceleme yaparken, zamanı ve kişileri de ele almamız gerekir. Çünkü uzam orada olan kahramanla ve kahramanın orada olduğu “an” da bizler için önemli olmaktadır. Uzamlar, kahramanlara ve zamana göre anlam kazanır. Uzam incelemede kahramanlar, zaman bir bütün halinde ele alınmalıdır. Örneğin; Zucco kız çocuğunun evindedir. Şimdiye kadar kız çocuğunun evi bizim için önemli değildir. Kahramanın orada olması ve kahramanın orada olduğu andan itibaren uzam bizim için önemli hale gelir. Park bizim için sıradan bir yer iken; Zucco’nun parka gelmesi orasını bize kahramanın geldiği an itibariyle önemli kılmaktadır. Ya da Küçük Chicago Mahallesi; Zucco ordadır ve o uzam hem Zucco’nun orada olmasıyla hem de Zucco’nun müfettişi öldürdüğü an bizim için önemli bir uzam olur.

*ZUCCO: Ben orada doğmuşum.*

*BAYAN: Tebrikler. İnsanların Venedik'te doğduklarını değil de öldüklerini düşünmüşümdür daima. Bebekler iyice tozlu ve örümcek ağlarıyla kaplı doğmalılar. Ne olursa olsun belli ki Fransa sizi iyi temizlemiş. Hiçbir toz izi göremiyorum. Fransa mükemmel bir temizleyici. Tebrikler.*<sup>69</sup>

Koltès, eserinde olayın nerede yaşandığına dair bilgileri yukarıdaki örnekte de görüldüğü gibi net bir biçimde sunar. Bu da olayın Fransa'da yaşandığını gösteren en büyük kanıttır. Uzamın en üstünde Fransa vardır. Daha sonra belirgin olarak Küçük Chicago Mahallesi vardır. Bu Küçük Chicago mahallesinin de Fransa'nın hangi şehrinde hangi semtinde olduğu belli değildir. Bundan sonraki verilen uzamların da nerede olduğu hakkında bilgi yoktur. Örneğin; olaylar hapisanede, garda, barda, metroda...ve birçok yerde geçmektedir. Ancak Koltès, olayların yaşandığı yerlerin nasıl yerler olduklarını, nasıl bir hapisane olduğunu, nasıl bir bar ya da gar olduğunu bize açık bir şekilde sunmamaktadır. Oraların fiziksel özelliklerinden, oralardaki atmosferden bahsetmemektedir. Koltès, açık bir şekilde sunmaz. Bunun nedeni ise buraların herkesçe bilinen yerler olmasıdır. Bu, yazarın asıl konu üzerinde yoğunlaşmamızı istemesinden kaynaklanmaktadır.

Koltès tıpkı klasik yazarlarda olduğu gibi; uzama ait bilgileri çok sınırlı tutmuş, bunu da didaskaliklerle sunmuştur. Aşağıdaki örneklerde de çok rahatlıkla görüyoruz.

*Çatıların dibindeki hapisanenin volta yolu.*

*Hapisanenin çatıları ( tepelerine kadar )<sup>70</sup>*

*Küçük Chicago'da orospular otelindeki resepsiyon<sup>71</sup>*

*Bir parkta, gündüz*

*Şık bir bayan bankta oturuyor.*

*Zucco girer<sup>72</sup>*

---

<sup>69</sup> Akarçay, a.g.e., s. 64

<sup>70</sup> Akarçay, a.g.e., s. 27

<sup>71</sup> Akarçay, a.g.e., s. 37

<sup>72</sup> Akarçay, a.g.e., s. 53

Koltès, oyunun asal uzamı olarak; hapishaneyi seçmiştir. Çünkü hapishane kahramanı için kaçmasıyla yeniden doğuşu ve özgürlüğü, tekrar hapishaneye atılmasıyla ölümü ve özgürlüğün sonu anlamında kullanmıştır.

Oyunu parçalardan oluşan bir bütün olarak düşünürsek uzamlar olmasaydı, dramatik metinler, zaman ve oluşturulan karakterler bir boşlukta yer alıyormuş gibi gelirdi okura. Bu nedenle uzamlar, tiyatro eserleri için önemli bir yere sahiptir, bütünüün parçasıdır, bu parça sayesinde metinler, karakterler anlam, bütünlük kazanır.

### 1.7.2. İmgesel Uzam

İmgesel uzamlar ise; dramatik uzam dışında yaşanan yerler hakkında bizleri bilgilendirir. Bizlere metin dışı olarak sunulurlar. Bu yerler ya kurmaca (hayali) ya da gerçek yerlerdir.

Gerçek uzamlar, kahramanların olayı yaşadığı uzamlardır. Roberto Zucco adlı oyunun gerçek uzamları; Fransa, Küçük Chicago mahallesi, hapishane, Zucco'nun annesinin evi, Kız çocuğunun evi (Mutfak, masanın altı), orospular oteli, metro, bar, polis karakolu, park ve gardır. Bu eserin genelinde gerçek mekanlar hakimdir. Bu mekânlar didaskaliklerle sunulmaktadır.

Hayali uzamlar ise; gerçeklerle yüzleşmenin vereceği korkuyla kaçılan, sığınılan bir liman gibidir.

*ZUCCO: Yolculuk yapar, Afrika'ya gider. Afrika'yı bilir misin?*

*KIZ ÇOCUĞU : Hem de çok iyi.*

*ZUCCO: Afrika'da birkaç yer bilirim, öyle yüksek dağlar var ki oraya hep kar yağar. Kimse Afrika'da kar yağdığını bilmez. Hayatta en çok sevdiğim şey donmuş göllerin üzerine düşen Afrika'daki kardır<sup>73</sup>*

*BAYAN : Anneler para vermeyi hep unuttular. Nereye gitmek istiyorsunuz?*

*ZUCCO: Venedik'e.*

*BAYAN: Venedik'e mi? İlginç.*

---

<sup>73</sup> Akarçay, a.g.e., s. 36

*ZUCCO : Venedik'i bilir misiniz?*

*BAYAN : Tabii ki. Herkes Venedik'i bilir<sup>74</sup>*

Yukarıdaki örneklerde de görüldüğü gibi, Koltès iki kez hayali uzamı kullanmış, bunu da bizlere diyaloglarla sunmuştur. Koltès, oyununda hem gerçek hem de hayali uzamlara yer vermiştir. Ancak hayali uzamları sadece iki yerde kullanmıştır. Koltès'nin hayali uzam kullanmasının amacı, kahramanını gerçeklerle karşılaştırmayıp, onun içine düştüğü durumu unutturup bir nebze de olsa kahramanını mutlu kılma çabasındadır.

Bu uzamlar Zucco için özgürlük anlamı taşımaktadır: Avrupalılar, Afrika ya da üçüncü dünya ülkeleri dediğimiz ülkelere neden giderler? Neden kendilerini ancak orada bulur ve geliştirirler acaba? Çünkü orada öteki olmuşlardır artık. Orada farklı, üstün ve buyuran olurlar ama buyurmuyarak iyiliğin de efendisi olma fırsatı vardır oralarda. Zucco' da bir Avrupalıdır: ama suçlu bir Avrupalı... Doğuyu hep geri kalmışlığın ve suçun merkezi gören Avrupa zihniyeti; bu topraklara medeniyeti getirme bahanesiyle gelerek kendi suçlarından arınırlar. Kahramanımız Zucco' da Afrika'ya gitmeyi düşünmüştür. Çünkü o da geri kalmış bu topraklarda bir medeni insan olarak karşılanacaktır. Koltès, kahramanının zihninde ucu bucağı olmayan bir uzam oluşturmuştur.

Yapamadıklarını yapma imkânı bulacakları bir fırsat cenneti, kendini gerçekleştirme (kandırma daha doğru olacaktır) merkezidir bu tür yerler.

Medeniyet güçlü olanın tekelindedir. Avrupa ekonomik olarak güçlüdür. Bu gücü sanata da yansır. Özellikle bu tür eserlerde uzam olarak geri kalmış ülkeler seçilir. Bu anlamda bir seçim yapan yazar, kahramanı için de aynı yolu izler; kahraman genelde birçok yönden geri kalmış bir kişidir.

Uzamlar 1. iç uzam, 2. dış uzam olarak da ele almamız gereken bir başka konudur. Oyundaki iç uzamlar; Zucco'nun annesinin evi, kız çocuğunun evi (mutfak, masanın altı), orospular oteli, metro, bar, polis karakolu, demir yolu istasyonu ve gardır.

---

<sup>74</sup> Akarçay, a.g.e., s. 64

Oyundaki dış uzamlar ise, hapishanenin avlusu, barın önü, park, Küçük Chicago mahallesidir.

Zucco, eserde uzamlar arası geçiş yapan kahramandır. Fiziksel olarak içinde bulunduğu uzamdan kendini kurtaramayan Zucco, huzuru ve iç dinginliğini bulmak için kendini düşsel olarak başka bir uzamda tahayyül eder; bu kaçışlar sayesinde Zucco bir nebze de olsa rahatlar.

Olaylar daha çok iç uzamlarda cereyan eder. Koltès'nin bu eserinde göze çarpan bir başka özellik ise; uzamların oyun başlığıyla olan yakın ilgisidir. Oyunun başlığı nereyi gösteriyorsa oyun sadece orada cereyan etmektedir. Kahramanların mekân değiştirebilmeleri için mutlaka o bölümün bitmesi gerekmektedir. Koltès, mekân değişimlerini, daha çok didaskaliklerle sunmuş, az da olsa diyaloglardan da faydalanmıştır.



## 1.8. KİŞİLER

Oluşturulan bir eserin en önemli öğelerinden biridir. Yazar eserinde her bir kahraman için farklı özellikler kullanır. Kahramanların, bayan mı, erkek mi oldukları, kahramanların birbirleriyle olan akrabalık bağları, sosyal sınıfları, siyasi düşünceleri ve fiziksel yapıları birbirlerinden farklıdır. Eğer kahraman diyalogda kendisinin bir olay karşısındaki fikirlerini söylese ayrıca yazarın bu kahramanlara ait psikolojik durumları hakkında ayrıntılı bilgi vermesine gerek yoktur. Kahramanlar oyun boyunca bazen bir, bazen de birden fazla adla karşımıza çıkabilirler. Ayrıca kahramanların isimleri eserin ilerleyen bölümlerinde değişebilir. Bir kahraman bir olay karşısında toplumla ilgili bir problemi çözümler ve halk onu bu olaydan ötürü bir başka şekilde adlandırır.

Klasik tiyatrodaki, trajedilerde başkahraman genellikle soylular, krallar, komutanlar bunlara yardımcı olarak da hizmetçiler, köylüler ve askerlerdir. Krallar her şeyi yargırlar. Yanındakiler ise onu kabul eder, bazen de kabul etmezler. Eserin adı bile bize o tarihi ve o karakterleri hayalimizde canlandırmaya yeter.

Komedide ise, kahraman halktan biridir, gülünç, avanak tiplerden ya da ince sözlü nüktedan biridir.

Çağdaş oyunlarda ise başkahramanın dışındaki kahramanların kimlikleri silinir, onların adlarının hiçbir önemi yoktur. Bir simge bile onların adlarının yerine kullanılır.

Koltès, bu eserinde tıpkı çağdaş tiyatrodaki olduğu gibi başkahramanın dışındaki kahramanlarının kimliklerini silmiştir. Oyunda sadece Zucco'nun adı özel isimdir. Eserdeki kişiler; Roberto Zucco, Annesi, Kız Çocuğu, Abisi, Ablası, Babası, Annesi, Yaşlı Adam, Şık Bayan, iri Cüsseli Adam, Sabırsız pezevenk, Telaşlı Orospu, Melankolik Müfettiş, Bir Müfettiş, Bir Komiser, Birinci Gardiyan, İkinci Gardiyan, Birinci Polis, İkinci Polis, Erkekler, Kadınlar, Orosputar, Pezevenkler, Tutuklu ve Gardiyan Sesleri. Bunlar Koltès'nin bu eserindeki kahramanlarıdır. Burada da açıkça diğer kahramanların kimliklerinin silindiğini rahatlıkla görmekteyiz. Farklı olan sadece Zucco'dur. Diğer tiplerin hiçbir önemi yoktur. Adları

herhangi bir ad olabilir. Oyun, çok zengin bir kadroya sahiptir. Koltès, bu eserinin toplumun her kesimiyle konusuyla yakından alakalı olduğu için, toplumun her kesiminden tipe eserinde yer vermiştir.

Toplumda var olan bu sorunların özellikle gençliğe ait olan kimlik bunalımı yaşama, kendini başka birisi gibi görme hastalıklarını gözler önüne sermek için kullanmıştır. Bu eserinin konusu toplumsal bir konudur. Herkesi çok yakından ilgilendirmektedir. Toplumumuzdaki aile içi iletişimsizlik ve kimliklerle ilgili sorunlar yüzünden kahramanlar daha belirgin hale gelmekle eserin konusu da bizi de yakından ilgilendirmektedir.

Kahramanların adlandırılmaları okur/izleyici açısından önem taşımaktadır. Ağırlıklar bazen kahramanların adlarında bazen de onların sözleriyle ön plana çıkarlar. Bazı eserlerde kahramanların adları bile birçok şeyi anlatır. Örneğin gücü, tutkuyu, korkuyu. Bazı eserlerde ise kahramanlar eserdeki eylemleriyle ve sözleriyle ön plana çıkarlar. Oyunların bazılarında, güç çatışması göze çarpar. Bu güç her zaman dıştaki bir faktörden kaynaklanmaz. Şöhrete kavuşma ya da bir emeli gerçekleştirme arzusu kahramanları peşlerinden sürükler ve kahramanlar kendi iç dünyalarında ikilemle karşı karşıya kalırlar.

### 1.8.1. Kişilerin Psikolojik ve Fizyolojik Özellikleri

*OROSPU: Bu yeni gelen oğlan, ağzını açmayan, kadınların sorularına cevap vermeyen, bir sesi ve bir organı olup olmadığı belli olmayan, oysa bakışı yumuşak olan bu oğlan, kadınların kendi aralarında epeyce konuştuğu bu oğlan işte müfettişin arkasından çıkıyor.*<sup>75</sup>

*ZUCCO: ‘İşte böylece atlet olarak yaratılmışım ben.*

*Tamamlar beni bugün koca öfken.*

*Ey deniz, yüceldim kutsal kürsümün üzerine*

*Ayaklarımı nafile kemiren büyüklüğünde.*

*Çıplağım, güçlüyüm; alnım bir sis uçurumunda.*<sup>76</sup>

<sup>75</sup> Akarçay, a.g.e., s. 38

<sup>76</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 46-47

Koltès, eserinde kişilere ait psikolojik ve fizyolojik özellikler hakkında fazla bir bilgi vermemektedir. Yukarıdaki diyalogdan da anlaşılacağı gibi Zucco; yakışıklı, fazla konuşmayı sevmeyen, içine kapanık, atletik yapıya sahip, bayanları etkileme gücüne sahip, maceraperesttir. Koltès, yukarıdaki örneklerde Zucco'ya ait fiziksel özellikleri sunmaktadır.

*ANNE: Vücudunun biçimini, boyunu posunu, saçının rengini, gözlerinin rengini, ellerinin biçimini, sadece annenin boynunu okşamaya, öldürdüğün babanın boynuna sarılmaya kullandığın ellerini tanıdım. Yirmi dört sene boyunca öylesine uslu duran çocuk neden birden deliverdi? Raydan nasıl çıktın, Roberto*<sup>77</sup>

Yukarıdaki örnekte ise, Koltès, başkahramanına ait psikolojik özellikler vermektedir. Zucco, amacı için önüne çıkan her engeli hiç acımadan yok edecek biri, zalim, vicdansız, kendine yapılan iyilikleri unutan bir tip olarak takdim edilir. Ayrıca kahramanlardan sadece Zucco'ya ait geçmiş yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi Koltès tarafından sunulur. Eserde bazen kahramanların özellikleri kendileri tarafından sunulur. Zucco ve kız çocuğununkilerde diğer kahramanların sözleri de önemlidir.

Fiziksel olarak Koltès, didaskaliklerde iri cüsseli adamı, melankolik müfettişi ve yaşlı adamı sunar. İri cüsseli adam diyalogların başlarındaki isimlerle sunulur. Melankolik müfettiş ise IV. bölümün başlığı olarak sunulur. Bunlar Zucco için önemli kişilerdir. Koltès, iri cüsseli adamdan dayak yiyen Zucco'nun dayak yemesini adamın iri cüsseli oluşuna bağlamak çabasıdadır. Yaşlı adam, Zucco'nun gelecekte içinde olmak istemediği durumu anlatması açısından çok önemli bir tiptir. Kahraman yaşlı ve yalnızdır. Koltès, bu tipi ondan örnek alması için seçmiştir.

Melankolik müfettiş tipi de Zucco onu öldüreceği için müfettiş cinayetini bizim gözümüzde haklı çıkarmak çabasıdadır. Zaten melankolik biriydi, bunun kimseye faydası dokunmazdı demek ister gibi.

*BABA: Anneniz birayı saklamış. Onu eskisi gibi döveceğim. Neden bir gün vazgeçtim ki?...Eskisi gibi devam etmeliymişim: düzenli saatlerde onu her gün dövmeliymişim. Ama ihmal etmişim işte, şimdi de birayı saklıyor, eminim*

---

<sup>77</sup> Akarçay, a.g.e., s. 31

*sizde suç ortağısınız. (Masanın altına bakar.) beş şişe vardı. Bulamazsam her birinizi beşer kez döveceğim.*<sup>78</sup>

Baba tipi ise; her şeyi içkisi olan, kendi rahatının dışında başka kimseyi düşünmeyen, annesine ve çocuklarına karşı kötü davranan, ailesini sevgiden yoksun bırakan bir tiptir. Koltès, özellikle bu bilgiye yer vermektedir. Çünkü babanın bu durumu kızın ailesinden nefret etmesine, maceracı birinin peşinden takılıp Küçük Chicago mahallesine gitmek için evi terk etmesine sebep olduğundan bu kahramana ait özelliği vermiştir.

*KIZ ÇOCUĞU: Çirkinim.*

*PATRONİÇE: Saçmalama, ördek.*

*KIZ ÇOCUĞU: Şişmanım, çift gıdığım var, çift göbeğim var, memelerim futbol topu gibi, popom da iyi ki arkada, görünmüyor. Ama eminim her adımında birer salam dilimi gibi sallanıyordur.*

*PATRONİÇE: Sus bakayım, küçük budala.*

*KIZ ÇOCUĞU: Eminim, eminim; yolda yürürken, köpeklerin dilleri bir karış dışarıda, salyaları aka aka beni takip ettiklerini görüyorum. Bıraksam kasap vitrinine saldırır gibi ısıriverecekler.*

*PATRONİÇE: nereden çıkarıyorsun bunları, küçük hindi? Güzelsin, toplusun, balıketindesin. Erkeklerin ellerine aldıklarında kırılacak kuru ağaç dallarını mı sevdiklerini zannediyorsun? Onlar yuvarlak hatları severler, ellerini dolduracak dolgun yuvarlak hatları.*

*KIZ ÇOCUĞU: Zayıf olmak isterdim. Kırmaktan korkulacak kuru bir ağaç dalı olmak isterdim.*<sup>79</sup>

*ABI:... Senin artık yaşın yok, ha on beş yaşında olmuşsun ha elli, hiç fark etmez.*<sup>80</sup>

Kız çocuğu fiziksel olarak balıketinde güzel ve yuvarlak hatlara sahip on beş yaşında tasvir edilmiştir. Psikolojik açıdan incelendiğinde ortaya kişiliği tam olarak oturmamış, iyiyi ve kötüyü birbirinden ayırt etme yeteneğinden yoksun ve dış görünüşüyle barışık olmayan bir tiplerle karşı karşıya kalıyoruz. Eserin diğer

<sup>78</sup> Akarçay, a.g.e., s. 45

<sup>79</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 60-61

<sup>80</sup> Akarçay, a.g.e., s. 40

karakterleri hakkında herhangi bir fizyolojik özellik belirtilmemiştir. Fakat eserdeki diğer karakterlerin ruhsal durumlarıyla ilgili açık bir şekilde olmasa da bazı bulgulara rastlamak mümkündür.

*ZUCCO: Oğlunuz mu? Büyükmüş.*

*BAYAN: On dört yaşında, daha fazla değil. Moruk değilim.*

*ZUCCO: Daha yaşlı gösteriyor. Spor yapıyor mu?*

*BAYAN: Başka bir şey yapmıyor ki. Bütün kulüplere, tenis kortlarına, hokey sahalarına, golf sahalarına para yatırıyorum. Bunlara rağmen idmanlarına gelmemi talep ediyor. Haylaz velet.<sup>81</sup>*

Yukarıda bayanın oğluna ait özellikler sunulmaktadır. Çocuğun on dört yaşında olması bayanın yaşının ortaya çıkmasında önemli rol oynar. Ayrıca burada iki ailenin karşılaştırılması söz konusudur. Bir tarafta aile ilgisi diğer tarafta ise kız çocuğunun ailesinin ilgisizliği ön plana çıkar. Çocuk, on dört yaşında hayatla iç içe ve elindeki maddi gücü en çok sevdiği alanda kullanan afacan bir tiptir.

*BAYAN: Ateş edin geri zekalı. Anahtarları vermeyeceğim, en azından beni enayi yerine koyduğunuz için. Kocam beni enayi yerine koyuyor, oğlum beni enayi yerine koyuyor, hizmetçi beni enayi yerine koyuyor-beni vurabilirsiniz, bir enayi eksilir. Ama size anahtarları vermeyeceğim... Bu insanların yorumlarına tahammül edemiyorum. Hadi ateş edin. Onları duymak istemiyorum, duymak istemiyorum.<sup>82</sup>*

Yukarıdaki örnekte Koltès, bayana ait psikolojik durumu gözler önüne serer. Bayanın içine kapanık birisi olduğunu, herkesin kendinden bir çıkar beklediğini düşünen bu yüzden elindekileri canı pahasına vermeyen bir tiptir. Koltès, bunu Zucco'ya yaklaşmasının, ona karşı sıcak davranmasının bir açıklayıcısı olarak sunar. Ayrıca Koltès, orospuya, bayana ve pezevenge ait özellikleri de didaskaliklerle sunmaktadır. Koltès, pezevenğin sabırsızlığını, güzel ve genç birini görünce elini çabuk tutmak istediğini göstermek isterken bu sıfatı kullanır. Telaşlı orospu ise, kötü bir şeylerin habercisi olarak ön plana çıkar. Şık bayan da, Koltès, Zucco'nun sadece

<sup>81</sup> Akarçay, a.g.e., s. 54

<sup>82</sup> Akarçay, a.g.e., s. 55

halkın alt tabakasındaki bayanları etkilemediğini Zucco'nun her kesimden bayana hitap edeceğini anlatma çabasıdır.

PEZEVENK (*sabırsızca*): Çok pahalı<sup>83</sup>

*Müfettiş çıkar, Zucco da arkasından.*

*Bir süre sonra telaşlı orospu girer<sup>84</sup>*

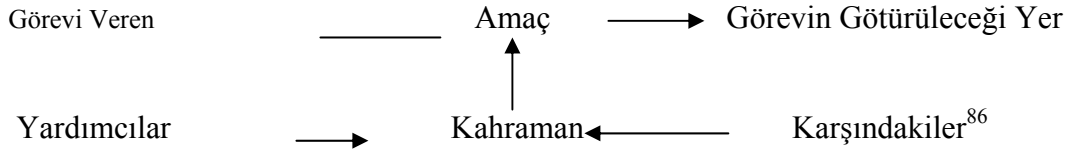
*Bir parkta, gündüz*

*Şık bir bayan bankta oturuyor.*

*Zucco girer.<sup>85</sup>*

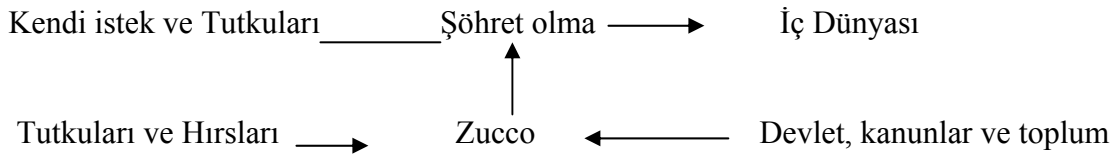
### 1.8.2. Kişiler Arasındaki ilişkiler (Eyleyenler şemasından hareketle)

Kişiler arasındaki ilişkileri daha iyi açıklamak için Greimas tarafından geliştirilen ve kullanılan eylemler şemasında: Konu, Olayın kahramanı, kahramana yardımcı olanlar, kahramanın karşısında olanlar, kahramana görevini veren ve olayın sonucunun götürüleceği yer olmak üzere 6 elemandan oluşmaktadır. Bu şema çağdaş tiyatroya tam olarak uyarlanamaz. Çünkü çağdaş tiyatrodaki her şey olduğu gibi, net olarak gözükmez. Lakin yine de iyi bir inceleme sonucunda kullanmak işi kolaylaştıracaktır.



Bu eserde kahramanı üç şekilde verebiliriz. Bunlar Zucco, Kız Çocuğu ve Gardiyanlardır.

### Şekil 1. Kahraman Zucco olarak ele alındığında:



<sup>83</sup> Akarçay, a.g.e., s. 61

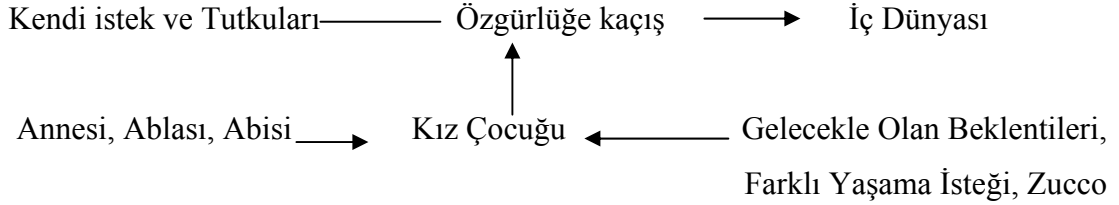
<sup>84</sup> Akarçay, a.g.e., s. 38

<sup>85</sup> Akarçay, a.g.e., s. 53

<sup>86</sup> A. J.Greimas, Du Sens. Essais semiotiques, Paris, Ed. Du Seul,1970

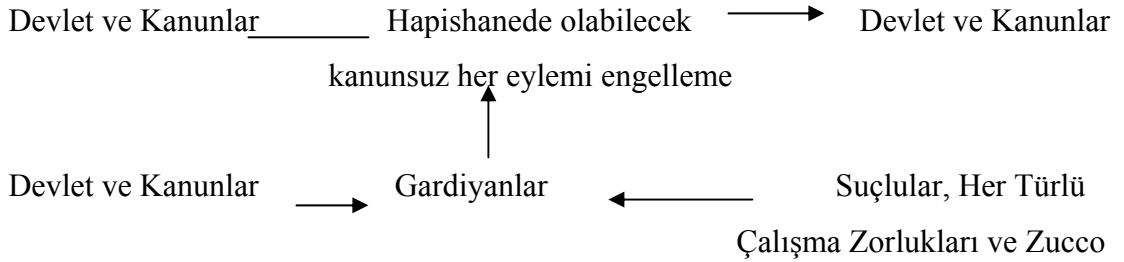
Kahramanı Zucco olarak ele aldığımızda; kendisine yardımcı olarak isteklerini, hırslarını, karşısında olanları devlet, kanunlar ve toplum, görevi kendi kendisine verdiğini, olayın sonucunun da kendisine sunacağını söyleyebiliriz.

**Şekil2. Kahraman Kız çocuğu olarak ele alındığında:**



Kahramanı Kız çocuđu olarak aldığımızda; kendisine yardımcı olarak gelecekte yaşamak istediđi şartlar ve Zucco, karşısında annese, ablası ve abisi, görevi kendisinin verdiğini olayın sonucunu sunacağı merciinin de kendisi olacağını söyleyebiliriz.

**Şekil3. Kahraman Gardiyanlar olarak ele alındığında:**



Kahramanı Gardiyanlar olarak ele aldığımızda ise; Kahramana yardımcı olanları devlet ve kanunlar, kahramanın karşısında olanları suçlular, Zucco ve her türlü zorlu çalışma şartlarını, görevi devletin verdiğini ve sonucunun da devlete sunulacağını söyleyebiliriz.

Oyun çevresindeki insanlar; davranışlarıyla ve yaptığı fiillerle etkileyen onların hayatlarında iz bırakan kişi Zucco'dur. Esere Zucco yön vermektedir.

Oyunu incelediğimizde, eserde geçen bütün olaylarda Zucco vardır. Hapishaneden kaçış, annenin, babanın, çocuđun, müfettişin öldürülmesi..





## 1.9. DİL

Bir eserin dilini incelemek için; eserin trajedi mi, komedi mi, olduğunu saptamak, klasik mi, romantik mi, barok mu olduğunu belirlemek ve son olarak da eserin hangi yüzyılları kapsadığını saptamak gerekir.

Koltès'nin Roberto Zucco oyunu bir trajedidir. Oyunun çeşitli bölümlerinde ölümler olmakta ve son olarak da eserin kahramanının öldüğü izlenimi verilmektedir. Oyun barok tarzında yazılmıştır. Bazı bölümleri klasik oyunun özelliklerini gösterirken bazıları da çağdaş oyunun özelliklerini yansıtmaktadır. Eser XX. Yüzyılı anlatmaktadır. Hızla gelişen dünyadaki iletişim bozuklukları üzerinde durur.

Eserde çok renkli bir dil kullanılmıştır. Eser Türkçe'ye çevrildiği için biz bununla yetineceğiz. Edebi dil yanında, sade bir anlatım ve sokak ağzı kullanılmıştır. Bunu da özellikle tercih etmiştir. Bunun nedeni de Zucco'yu bizden birisi gibi göstermektir. Kahramana daha çabuk ısınmamıza, onu bizden biri gibi görmemize, onu kabul etmemize yardımcı olmaktadır. Ara sıra kullandığı geçmişteki çeşitli medeniyetlere ait kahramanlarla da hafızamızı yoklamaya çalışmaktadır. Çoğu zaman birçok insanın kullandığı argo kelimeleri de kullanmaktadır. Ayrıca yazar kendi kültüründe ve dünyanın değişik yerlerinde rastlanabilecek durumlardan da faydalanmıştır.

Her biri sahnenin önemli etmenleri arasında yer alan kostüm ve dekor, bir yönden iletişimin yani anlatım dilinin çok önemli iki ayrı parçasıdır. Bu nedenle bu iki önemli öge bu başlık altında incelenmiştir.

### 1.9.1. Kostüm

Kostümler oyundaki kahramanların dıştan görünüşleri hakkındaki tasvirlerdir. Kahramanların oyun esnasındaki, elbiselerini, ayakkabılarını, çeşitli el, kulak ve boyun takılarını, ellerindeki çantaları vs. kapsamaktadır. Seçilen kostümler boşuna kullanılmaz. Kostümler bize olayın geçtiği yeri ve zamanı, kahramanların statülerini, kahramanların psikolojik özelliklerini anlatırlar.

Çağdaş oyunlarda ise, kostümler, kahramanların kimliklerinin silinmesiyle daha da önemli olurlar. Kimlikleri silinen kahramanlar hakkındaki bilgilere onların

kostümleri sayesinde ulaşıyoruz. Kostümlerdeki renkler bile çoğu zaman pek çok anlam ifade eder. Örneğin beyaz, saflığı, dürüstlüğü, sadeliği anlatır. Siyah, ölümü, kederi ve pek çok zaman da kahramanların sosyal statülerini yani soyluluğu simgeler.

Kostümlerin rengi, biçimi kahramanların psikolojik özelliklerine de bir işarettir.

Koltès, çağdaş oyunlarda olduğu gibi, kostümleri hem didaskaliklerde hem de diyaloglarda sunar. Ancak kostümler, daha çok didaskaliklerle sunulur. Koltès'nin kahramanları için seçtiği kostümler olayların zamanını açıklayıcı nitelik taşır.

*Zucco'nun annesi, gecelikle kapalı kapının önünde.*<sup>87</sup>

Koltès, yukarıda ki örnekte olayın zamanına dair bir kostüm kullanmıştır  
*Mutfakta.*

*Kız çocuğunun elinde bir çanta vardır.*

*Abla girer.*<sup>88</sup>

*Kız çocuğu çantasını alır çıkar.*<sup>89</sup>

Yukarıdaki örnekte de görüldüğü gibi Koltès kostümleri boşuna kullanmaz. Buradaki çanta yolculuğun habercisi olarak kullanır.

*ZUCCO: Talim giysimi almaya geldim.*

*ANNE: Neyini?*

*ZUCCO: Talim giysimi; yeşil gömleğimi, bir de savaş pantolonumu.*

*ANNE: O boktan asker kıyafeti. Ne ihtiyacın var o boktan asker kıyafetine?*

*Sen delisin Roberto. Bunu beşiğindeyken anlayıp seni çöpe atmalıymışız.*

*ZUCCO: Para mara istemiyorum. Ben talim giysimi istiyorum.*

*ANNE: İstemiyorum, istemiyorum. Komşuları çağıracağım.*

*ZUCCO: Talim giysimi istiyorum.*<sup>90</sup>

*BİRİNCİ POLİS: Şu herife bak.*

*İKİNCİ POLİS: Hangisi?*

*BİRİNCİ POLİS: Şurada sakince dolaşan herif.*

<sup>87</sup> Akarçay, a.g.e., s. 29

<sup>88</sup> Akarçay, a.g.e., s. 43

<sup>89</sup> Akarçay, a.g.e., s. 46

<sup>90</sup> Akarçay, a.g.e., s. 30

*İKİNCİ POLİS: Burada herkes sakince dolaşır. Küçük Chicago, çocukların bile top oynayabileceği bir parka dönüştü.*

*BİRİNCİ POLİS: Şu asker kıyafetiyle dolaşan herif.*

*İKİNCİ POLİS. Evet, onu görüyorum.*

*İKİNCİ POLİS: Artık hiçbir kuşku yok.<sup>91</sup>*

Zucco için kostüm özenle seçilmiş dikkat çekicidir. Böylece, Koltès, eserin başında tanımladığı güç canavarını tamamlamış oluyor. Koltès, kahramanına uygun kostümü değişik mekânlarda değişik biçimde vermiştir.

Yukarıdaki birinci diyalogda, Zucco annesinden elbiselerini isterken sanki dışarıda bir savaş var ve o bu savaşa bir an önce gitmek ister gibidir. Bunu annesinin cümleleri değişse bile Zucco'nun sürekli aynı cümleyi tekrar etmesinden çıkartabiliriz. Ayrıca, Zucco dışarı çıkmadan önce talim elbiselerini istemesinin nedeni, talim elbiseleriyle kendini daha korkunç, daha kuvvetli, daha hırslı hissetmesidir.

Zucco ile talim elbiseleri arasında bir ilişkiden söz edebiliriz. Zucco'nun yapmış olduğu eylemler de talim giysileri üzerindedir. O, elbiseleri giydiğinde tam bir profesyonel katile benzemektedir. Bunu eserde geçen diyalogdan da daha iyi anlayabiliriz.

Zucco eserde katillerle kahramanlar arasındaki tek farkın bir üniforma olduğunu, üzerinde bir üniforma olduğunda kahraman bir üniforma olmadığında ise katil olduğunu bizzat söylemektedir ve bu söylediklerine de inanmaktadır. Zucco, talim giysilerini giydiğinde katil olmaktan çıkıp bir kahraman olduğunu sanmaktadır. Bu yüzden hapishaneden kaçışından sonra ilk iş olarak annesinden talim giysilerini istemektedir, böylece kendine göre katil olmaktan çıkıp bir kahraman olacaktır.

Koltès' nin vermiş olduğu kostümlerden en önemlisi Zucco'nun asker kıyafeti ve Zucco'nun müfettişi öldürüp aldığı silahtır. Bunlar oyun içinde çok büyük anlam taşımaktadır. Bu kostümler Zucco'nun tanınmaması ve olayı daha hızlı

---

<sup>91</sup> Akarçay, a.g.e., s. 70

gerçekleştirmesi için seçilir. Bu kostümler Zucco üstünde, onun psikolojik yapısında da değişiklik yapar. Özellikle Zucco, asker kıyafetini giydiğinde tamamen tanınmaz bir hal alır. Asker kıyafetini giydiğinde tam bir kahraman olur. Cinayetlerini daha bir soğukkanlılıkla, bir kahraman edasıyla gerçekleştirir. Silah ise kahramanın ayrılmaz parçasıdır. Silahla güvendedir ve cinayet işleme şeklini değiştirir. Öyle ki koskocaman bir parkta, herkesin gözü önünde halktan ve polislerden çekinmeyerek çocuğu öldürür.

### 1.9.2. Dekor

Olayın geçtiği yerdeki eşyaların tasviridir. Louis Jouvet : "Dekor, oyunun kostümüdür."<sup>92</sup> der. Dekor da aynen kostümde olduğu gibi sadece izleyicinin ve okurun göz zevki olarak düzenlenmez. İzleyiciye, okura olayın yerini, kişilerin ruhsal yapılarını işaret eder.

*Mutfakta.*

*Masanın üzerinde yere sarkan bir örtü.*

*Kız çocuğunun ablası girer.*

*Pencereye doğru yönelir, pencereyi aralar.*<sup>93</sup>

Koltès, yukarıdaki örnekte, ailenin tıpkı ilişkilerinde olduğu gibi evinde düzensizliğini işaret eder.

*Küçük Chicago otelinin resepsiyonunda.*

*Patroniçe koltuğundadır, kız çocuğu bekler.*<sup>94</sup>

Koltès, yukarıdaki örnekte koltuğu bir ciddiyet ve otorite sembolü olarak kullanır. Bu da kişinin psikolojik yapısına işarettir.

<sup>92</sup> Gerard,Gilles;R. Ouellet, L'univers du Theatre, Paris, P. U. F,1986,s. 155

<sup>93</sup> Akarçay, a.g.e., s. 32

<sup>94</sup> Akarçay, a.g.e., s. 60

*Küçük bir afiş üzerinde ‘‘Aranyor ‘‘yazısı, ortasında Zucco’nun portresi, isim yok. Bir metro durağında, kapanış saatinden sonra, bir bankın üzerinde yaşlı bey ve Zucco oturuyorlar<sup>95</sup>*

Yukarıdaki örnekte Koltès; isimsiz portreyi, Zucco’nun adı henüz deşifre edilmediği için verir. Önemli olan kişinin ismi değil de birisinin olmasıdır. Birçok cinayeti işleyen birinin olmasıdır. Bank da, yalnızların bulunduğu bir yeri ve her iki kahraman için de güzel bir sohbetin başlangıcını işaret eder.

Koltès, eserinde gereğinden fazla dekor kullanmayarak okurun ve izleyicinin dikkatini oyuna yönlendirmiştir. Dekorlara ait bilgiler didaskaliklerle sunulur. Yazar yerinde kullandığı dekorlarla oyunu sahneleyene yorum hakkı tanımaz.

Oyun bir perdelik oyun olmasına karşın kelimenin tam anlamıyla dekor zengini bir oyundur. Birbirinden farklı dokuz dekor kullanılmıştır. Koltès’nin bir perdelik bir oyun için bu kadar çok dekor kullanmasının özel bir sebebi vardır.

Okura ya da izleyicilere şunu söylemek istemektedir; evinizde, parkta veya caddede sakin bir şekilde oturabilirsiniz. Ama bu sizi bir katilden kurtarmak için yeterli bir sebep değildir. Bununla Koltès bize insanlarımızın bütün bu kalabalıklara rağmen yalnız olduğunu göstermektedir.

Bu yönüyle de çok dikkat çekici bir eserdir. Bir yandan bizi eğlendirirken, heyecanlandırırken, bir yerden bir yere götürmekte diğer bir yandan da karşı karşıya bulunduğumuz durumla ( tehlikelere açık) yalnızlıkla baş başa bırakmaktadır.

### **1.9.3. Dil Kazaları**

Olay kahramanlarının yaptıkları dil kazalarıdır. Ya söyleyen ya da dinleyen hata yapar. Koltès eserinde hem söyleyene hem de dinleyene ait dil kazalarına yer verir.

*BİR SES: Güneş gözlerimizi acıtıyor, gözümüzü alıyor.*

*ZUCCO: Güneşten çıkana bakın. Bu güneşin seksi, rüzgar oradan geliyor.*

---

<sup>95</sup> Akarçay, a.g.e., s. 40

*BİR SES: Nesi? Güneşin seksi mi var?*

*BİR SES: Kesin be!*<sup>96</sup>

Yukarıdaki örnek söyleyenin yaptığı dil kazasıdır. Koltès, Zucco'ya burada bu yanlışı bilerek yaptırmıştır. Bunun nedeni de biraz sonra hapisshaneden bir kez daha kaçacağı için; güneşin bile kendinden daha az yararlı olduğunu (kendisinin güneşten daha çok iş yaptığını) düşünerek güneşle alay etmektedir. Güneşle kendini eşleştirmekle beraber bu yaptıklarıyla güneşi gölgede bıraktığına inanmaktadır.

Yukarıda verilen konuşmalara bakıldığında; Zucco, bir kahramana (Goliath ve Samson'a) benzetilmektedir. Zaten bu eserin en başından beri Zucco kendini çok farklı görmekteydi. Yani Zucco güneşi küçük görerek onunla alay etmek istemektedir.

Kahramanımız hayata son bir kez daha gülerek veda etmek istemektedir. Koltès'nin dil kazasına başvurmamasının sebepleri olarak; söylemek istediği şeyleri dolambaçsız ve düz bir şekilde okura sunmak istemesi ve dil kazalarının yaşandığı andaki yerin havasını izleyiciye/okura duyurmak istemesi gösterilir.

*Zucco kapıyı kırar.*

*ANNE: Roberto bana yaklaşma.*

*ZUCCO: Talim giysimi almaya geldim.*

*ANNE: Neyini?*

*ZUCCO: Talim giysimi: yeşil gömleğimi, bir de savaş pantolonumu.*<sup>97</sup>

Yukarıdaki örnekte de Koltès yanlışı bilerek yapmıştır. Bu da dinleyenin duymamasından kaynaklanan bir dil kazasıdır. Koltès, burada annenin korkudan, endişeden söyleneni anlamadığını gösterme çabasındandır. Oyunlardaki dil yanlışları, olayın geçtiği andaki havayı anlatması açısından çok önemlidir. Eserde çok fazla dil kazasına rastlanmaz. Dil kazaları bu oyunun seyrinde pek de önemli değildir. Olay anındaki kahramanların olay karşısındaki düşüncelerini anlatır.

---

<sup>96</sup> Akarçay, a.g.e., s. 73

<sup>97</sup> Akarçay, a.g.e., s. 30

#### 1.9.4. Dramatik Söylem Şekilleri

En yaygın dramatik söylem şekilleri, diyaloglar, monologlar, apartlar ve tiradlardır.

##### 1.9.4.1. Diyalog

Diyaloglara ait bilgiler 2. bölümde verildiğinden bu bölümde sadece başka ülke dillerinin kullanılmasına ait diyaloglara yer vereceğiz.<sup>98</sup>

ZUCCO:

*‘‘Morte villana, di pieta nemica,  
di dolor madre antica,  
giudicio incontestabile gravoso,  
di te blasmar la lingua s’affatica.’’*

İRİ CÜSSELİ ADAM: *İşemem gerekiyor.*

ZUCCO: *Artık çok geç.*

*Gaddar ölüm, düşmansı merhamet*

*Acıyla yoğrulmuş kadim ana*

*Derim ki insafsızca olur seni karalamak*

*Güçten düşen bir dille zannımca<sup>99</sup>*

Koltès esrinde yabancı dillere bir kez yer vermektedir. Bunun sebebi de kahramanı sarhoştur ve birinden dayak yemiştir. Bunu unutturmak istercesine, kahramanını diğer insanlardan farklı gösterme ve kahramanların yaptığı bir sesleniş havası katma çabasıdır.

##### 1.9.4.2. Monolog

Kahramanın kendisiyle konuşması, kendisiyle hesaplaşmasıdır.

Kahraman bir olayla baş başadır ve kendisi ile konuşarak olayın üstesinden gelmeyi, rahatlamayı amaçlar. Koltès eserinde monologlara fazla yer vermez. XIII. bölümde monologa yer verir. Bu bölümlerde de başka bir konuşma yoktur.

<sup>98</sup> Bakınız: s. 10

<sup>99</sup> Akarçay, a.g.e., s. 50

*ABLA: Güvercinim nerede? Hangi pisliğe sürüklemişler onu? Hangi rezil kafese kapatmışlar? Hangi sapık, hangi ahlaksız hayvanların arasındaymış? Seni bulmak istiyorum kuşum, seni ölene dek arayacağım. (Bir süre.) Erkek, dünyanın barındırdığı iğrenç hayvanlarından en iğrencidir. Erkeğin beni tiksindiren bir kokusu var. Lağımdaki sıçanlar, balçığıdaki domuzlar, leşlerin çürüdüğü gölcük kokusu. (Bir süre.) Erkek pistir, erkekler yıkanmazlar, salgularının pisliğini ve iğrenç sıvılarını biriktirirler; bunlara çok değerli bir şeymiş gibi hiç dokunmazlar. Erkekler birbirlerini koklamazlar çünkü hepsi aynı kokar. Bu yüzden birbirleriyle sık sık görüşürler, bu yüzden orospularla görüşürler, çünkü bunlar para için bu kokuya katlanırlar. Bu ufaklığı öyle çok yıkadım ki. Akşam yemeklerinden önce, sabahları, öyle çok yıkadım ki; sırtını, ellerini fırçayla ovdum, tırnaklarının altını fırçaladım, saçlarını her gün yıkadım, tırnaklarını kestim, her gün tepeden tırnağa sıcak su ve sabunla yıkadım. Onu bir güvercin kadar beyaz tuttum, tüylerini kumru gibi perdahladım. Onu korudum; onu lekesiz beyazlığı dünyanın ve erkeklerin pisliğine değip lekelenmesin, erkeklerin o illet kokusundan zehirlenmesin diye hep temiz bir kafeste tuttum. Şu, sıçanların sıçanı, pis kokan domuz, kokuşmuş abisi onu kirletti, çamura sürükledi, onu saçlarından pisliğine sürükledi. Onu öldürmeliydim, onu zehirlemeliydim, kumrunun kafesinin çevresinde dolaşmasına izin vermemeliydim. Aşkımın kafesinin çevresine tel örgüler koymalıydım. O sıçanı ayağımın altında ezip sobada yakmalıydım. (Bir süre.) Burada her şey pis. Tüm bu şehir pis ve erkeklerle dolu. Yağsın yağmur, daha da yağsın ki küçük kumrumu bulunduğu pislikte biraz yıkasın.<sup>100</sup>*

XIII. Tabloda ki monolog bir ablanın kardeşine ait duygularının ifadesidir. Koltès, yalnızlığın, çaresizliğin, zamanında kıymeti anlaşılmayan kişilere duyulan özlemin, elden giden fırsatların ardından bakmanın üzüntüsünü sunar. Bu gerçekte zamanında yapılmayan iletişime ve verilmeyen sevgiye bir sesleniştir. Koltès, ailenin

---

<sup>100</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 67-68



kızlarını sevgiden yoksun bırakmaları ve aile içi iletişimsizliğe dikkat çeker ve bunları kız çocuğunun bir hayalperestin peşinden karanlığı yol almasına bir sebep olarak gösterir. Koltès'nin monologu mesajlarla iç içedir. Koltès, kardeşinin başına ne gelirse gelsin şartsız kabullenişini bize ders vermek istercesine vurgulamaktadır. Bu mesajlarda, aile içi şiddetin sonuçları, aile içi sevgisinin getireceği sonuçları ve önemi, aile içi iletişim ve ne olursa olsun kişilerin şartsız affedilmesi üzerinde durulan konulardır. Önemli olan insandır ve şartsız bağışlayıp kabullenmedir. Koltès'nin bu diyalogu içerdiği birçok mesajla da önemli bir hal almaktadır.

Eserde monolog ve diyalogları dönüşümlü olarak kullanmak yerine bütün bir sahnede bir kez kullanmayı tercih etmiştir Koltès; bunu diyaloglardaki bütünlüğü korumak için yapmıştır, bu durum da monologdaki söylemin nerdeyse oyunla ilişkisi yok gibi olmasından anlayabilmekteyiz.

Ayrıca, monologu incelediğimizde erkeklerden insan değil de hayvanmış gibi bahseden, onlardan öğrenen, hatta daha ileri giderek birinci dereceden akrabası olan erkek kardeşini öldürmediği için pişmanlık duyan bir kadınla yüzleşiyoruz.

Onun erkeklere karşı olan bu nefretinin tek sebebi kız kardeşinin tecavüze uğraması mı yoksa daha öncesinde erkeklerle yaşanan başka problemler de var mıdır bunu bilemiyoruz. Çünkü eserde bu konuya ilişkin tek bir diyaloga rastlanmamaktadır.

#### **1.9.4.3. Apart**

Kahramanın, kendini nasıl gördüğüne dair seslenişidir. Apartlar kısa olurlar, bu da monologlardan ayırt etmemizi sağlar. Kahramanın, düşüncelerinin, emellerinin, iç dünyasının dışa vurumudur.

*ZUCCO:*

*“İşte böylece atlet olarak yaratılmışım ben.*

*Tamamlar beni bugün koca öfken.*

*Ey deniz, yüceldim kutsal kürsümün üzerinde*

*Ayaklarımı nafile kemiren büyüklüğünde.*

*Çıplağım, güçlüyüm; alnım bir sis uçurumunda.*”<sup>101</sup>

Apartlar seyirciye tesadüfen duyurulan söylemler olarak tanımlanmaktadır. Koltès, eserinde kullandığı apartı tesadüfen değil düz bir şekilde okura, seyirciye duyurmayı tercih etmektedir. Kullanılan apart, oyunda anlamsal olarak bütünlük içermemektedir.

Koltès, apart aracılığıyla Zucco'nun kendini tanımlamasını sağlarken şiirsel bir tarz kullanmayı tercih etmiş, ayrıca bu yolla da içinde bulunduğu kargaşayı ve korkuyu dışa vurmasını sağlamış aynı zamanda da Zucco'yu fiziksel gücünden emin bir dille konuşturmuştur. Zucco'nun iç dünyasının diğer olay kahramanlarıyla buluşmasıdır.

#### **1.9.4.4. Tirad**

Kahramanın karşısındaki kahramana söz hakkı vermeden konuşmasıdır. Kahramanlar tiradlarda, açıklamalar yaparlar, sorular sorarlar, eğer bir olayda suçlu bulunmuşlar ise suçlu olamadıklarına dair deliller ortaya atarlar, kendilerinin özverilerinden bahsederler.

*ANNE: Seni ben mi, ben mi doğurdum Roberto? Sen benden mi çıktın? Seni burada doğurmuş olmasaydım, seni çıkarken görmeseydim, sonrada beşiğine konulana kadar seni izlemeseydim; beşiğine konulduğun andan itibaren gözlerimi üzerinde ayırmamış olmasaydım; vücudundaki değişimleri görmeyecek kadar onları fark etmeyecek kadar yakından izlememiş olsaydım şu yatakta, benden çıkanın aynısını şimdi karşımda görecektim kadar yakından izlemiş olmasaydım, karşımdakinin oğlum olduğuna inanamazdım. Oysa, seni tanıdım Roberto, vücudunun biçimini, boyunu, posunu, saçının rengini, gözlerinin rengini, ellerinin biçimini.... Sadece annenin boynunu okşamaya, öldürdüğün babanın boynuna sarılmaya kullandığın ellerini tanıdım.*

*Yirmi dört sene boyunca öylesine uslu duran çocuk, neden birden deliriverirdin? raydan nasıl çıktın, Roberto? Dipsiz bir kuyuya düşmen için bu doğru yolun üzerine kim bir ağaç gövdesi bıraktı? Roberto, hendeğe düşüp*

---

<sup>101</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 46-47

*paramparça olan bir araba tamir edilemez. Rayından çıkmış bir tren rayların üstüne tekrar oturtulmaya çalışılmaz, bırakılır unutulur. Seni unutuyorum Roberto, seni unuttum.*<sup>102</sup>

Eserde tiradın kullanımını gözden geçirdiğimizde kanıtlar ya da doğrulamaları onaylamak için değil daha çok kişi ilişkilerinin ve kişilerin durumlarının açılımı olarak kullanıldığını rahatlıkla söyleyebiliriz ki bu da eserin farklı bir yönünü ortaya çıkarıyor. Anne, Zucco'ya sevginin nasıl nefrete dönüştüğünü haykırmaktadır.

---

<sup>102</sup> Akarçay, a.g.e., ss. 31-32

## SONUÇ

Çalışmamıza yazarın hayatı ve inceleyeceğimiz eseri hakkında genel bilgiler verilerek başlandı. Daha sonra oyun yazarının ve oyundaki başkahramanın ilginç hayat benzerlikleri üzerinde duruldu. Yazarın esin kaynağı olan bir İtalyan seri katilin hayat hikâyesine ve düşündürdüklerine nedenleriyle birlikte vurgu yapıldı.

Oyunun geneline kısa diyalogların hakim olduğu belirlendi ve bu diyalogların açık ve net bir şekilde kullanıldığı örnekleriyle açıklandı. Uzun diyalogların da oyunun konusunun anlaşılmasındaki öneminden söz edildi. Diyaloglarda bilgi vermenin neden az olduğu, örnekleriyle belirlendi.

Yazarın, eserinde didaskalıklere ağırlık verdiği alıntılarla saptandı. Özellikle yazarın didaskaliklerde uzamı tarif ederek sahneye fazla söz hakkı vermek istemediği anlatıldı. Eserde kullanılan didaskalikler bütün ayrıntısıyla incelendi ve yazarın bunları kullanma nedenleri üzerinde duruldu. Diyalogların ve didaskaliklerin eserdeki rolleri itibarıyla çağdaş tiyatroya yakın olduğu belirtildi. Eserdeki bölümler üzerinde duruldu. Bu bölümler, diğer eserlerle ve klasik tiyatroyla karşılaştırıldı. Bu eserin, bu yönüyle Koltès'nin yazdığı diğer eserlerden ve diğer yazarların eserlerinden farklı olduğu belirlendi. Bu yönüyle de çağdaş tiyatrunun özelliklerini gösterdiği açıklandı.

Eserin bir açık oyun olduğu kanıtlarıyla gösterildi. Bu yönüyle eserin çağdaş tiyatroyla olan benzerliği belirlendi. Eserdeki kurgu üzerinde duruldu. Oyunun fablı, incelediğimiz eserdeki örneğiyle verildi. Fablın bize düşündürdükleri anlatıldı.

Oyunun genelini anlatan kısa bir entrika ve bu entrikaya yönelik tespitler üzerinde inceleme yapıldı. Yazarın oyuna girişi nasıl yaptığı, hangi olayları giriş olarak belirlediğine yönelik tespitlerde bulunuldu. Bu girişin olayın seyrindeki önemi belirlendi. Yazarın oyunun gelişimi için seçtiği olaylar ve bu olayların eserdeki öneminden ve esere yön vermesinden bahsedildi. Yazarın gelişim bölümünde verdiği olaylarla birlikte nesnelere önemi belirtildi.

Oyunun kompozisyonları incelendi. Eserin başlığının, tıpkı klasik tiyatrolarda olduğu gibi, kahramanın adını taşıması üzerinde duruldu. Yazarın, öndeyişteki sözünün oyundaki etkisi araştırıldı: öndeyişteki birinci etkinin, başkahramanın bir bayan tarafından ele verileceği, ikinci etkinin başkahramanın duvardan düşmesinden önceki hava durumu olduğu tespit edildi. Oyunun başlığının klasik tiyatroya benzediği ancak oyunun sonunun çağdaş oyunlarda olduğu gibi, bir son bulduğu örneklerle belirginleştirildi. Bu son hakkında açık oyun olduğu belirlendi. Eserin zamanı üzerinde yaptığımız araştırma sonucunda; klasik tiyatrodaki, kahramanları rahatlatmak için yapılan geçmişe dönüş tekniğinin bu eserde geleceğe gidiş olarak yapıldığı belirlendi.

Eserdeki olayların akışının kronolojik sırayı takip ettiği belirlendi. Eserdeki zaman değişimi üzerinde duruldu. Yazarın, kahramanını rahatlatmak için neden Afrika'yı tercih ettiği, konusu üzerinde yapılan inceleme sonucunda; Geri kalmış topraklarda, Zucco'nun saygın bir Avrupalı olarak karşılanacak olması ve yazarın yeni bir hayat peşinde olduğu tespitleri yapıldı. Koltès'nin, eserdeki zaman akışını didaskaliklerle sunduğu belirlendi ve örneklerle ifade edildi. Yazarın, neden bir den çok mekâna yer verdiği araştırıldı: Olayın nerelerde geçtiğine dair kanıtlar bulundu. Olayın daha çok dış uzamlarda geçtiği tespit edildi. Yazarın uzam değişimlerinin habercisi olarak didaskalikleri kullandığı saptandı.

Eserin bütün kahramanları belirlendi. Yazarın cümleler arasına sakladığı kişilerin fiziksel ve psikolojik durumlarını gösteren kanıtlar bulundu. Bazı kahramanların özelliklerinin neden verildiği saptandı. Yazarın başkahramanının dışındaki kahramanlar için ad kullanmadığı bilgisine ulaşıldı. Kahramanların bölümlerde nasıl yer aldıkları bir tablo halinde gösterildi. Greimas tarafından geliştirilen şema oyuna uyarlandı.

Dil, kostüm ve dekorla iletişimin bir parçası olduğundan aynı bölüm içinde incelendi: Kostümlerin oyuna büyük bir etkisi olduğu saptandı. Daha sonra bu belirlemeler örneklerle açıklandı. Oyunda dil kazalarının çok az sayıda kullanıldığı tespit edildi ve bunların sebepleri belirlendi.

Bu çalışmada yazarın eserinde, hem modern hem de klasik akımlardan yararlandığı belirlendi. Diğer bir belirleme; vermek istediği birden fazla mesajın olmasıdır. Bu mesajlar günümüz gençliğinin problemlerini yansıtmaktadır. Özellikle aile içi iletişimsizlik ve sebeplerine dikkat çekmektedir. Yazar, böylelikle çağımızın bu büyük hastalığını başka bir şekilde sunmuş olmaktadır.

Koltès çağdaş dünya edebiyatında yerini çoktan almıştır. Birçok oyunu yarına kalacak tarzda tüm dünyada gösterime çıkmıştır. Türkiye'de pek tanınmamış yazarların oyunlarını bulup çıkarmak, görsel ve yazınsal sanatı test etmek de biz araştırmacıların görevlerindedir. Çalışmamızın, hem yazarı hem de eseri bilimsel açıdan gündeme getirdiğimiz ve de uyguladığımız yöntem için örnek oluşturacağı düşüncesindeyiz.

Sonuç olarak, Bernard Mariés Koltès'nin hayatına ve Roberto Zucco adlı eserine çözümlene örnekleriyle beraber yer vermeye çalıştık. Bernard Mariés Koltès'nin değişik yaşantı tipine, insanlarla olan ilişkilerine, hayatta hoşlandığı olaylara ve tiyatro yazma isteğine değindik. Yazdığı tiyatrolarının kısa sürede tüm dünya tarafından tanındığına, eserlerinin elliden fazla ülkenin diline çevrilmesindeki başarısına, Roberto Zucco adlı eserinde, insan ilişkilerine, yalnızlığa, korkulara, beklentilere, çıkara dayalı ilişkilere, insan ilişkilerinin farklılaşmasına değinmesini eserden hareketle ortaya koymaya çalıştık.

**KAYNAKÇA**

- A. J, Greimas** *Du Sens Essais Semantiques*  
**Paris, Ed.Du Seul 1970**
- ARTAUD, Antonin** *Le Théâtre et Son Double*  
**Paris, Galliamrd, 1985.**
- CHARVET, P.St.Compertz** *Pour Pratiquer Les Textes de Théâtre*  
**De Boueck-Duculot,1989.**
- CORVIN, Michel** *Le Théâtre nouveau en France*  
**“Que sais-je?” 1072, Paris, 1971.**
- DEJEAN, Jean-Luc** *Le Théâtre Français d’Aujourd’hui*  
**Fernand-Nathan, Paris, 1971.**
- ER, Ayten** *Tiyatro Çözümlemesinde İlk Adım*  
**Ürün Yayınları, Ankara, 1998**
- ESSLİN, Martin** *Theâtre de L’Absurde*  
**Bouchet-Chastel, 1963.**
- GERARD, G. OULLET,R.L** *Univers du Théâtre*  
**Puf, Paris, 1986.**
- HAINAUX, R.** *Le Décor de Théâtre Dans le Monde*  
*Depuis 1950*  
**Editions Medens, 1964.**
- HUBERT MARIE-CLAU** *Le Theatre*  
**Paris, Armond Colin, 1998**
- İNESTIER, P.** *Le Théâtre Contemporain dans le Monde*  
**Bibliothèque de Philosophie Contemporaine**  
**Presse Universitaire de France, 1961.**
- KOLTÈS, Bernard-Marie** *Roberto Zucco suivi de Tabataba*  
**Paris, Editions de Minuit, 1988.**
- KOLTÈS, Bernard-Marie** *Ayça Akarçay(Çeviren), Bernard Mariés Koltès*  
*Seçme Oyunlar Roberto Zucco Tabataba*  
*Sallinger Çöle Geri Dönüş, Ankara: dost*  
**Kitapevi, 2003,**

- LALOU, René** *Le Théâtre en France Depuis 1900*  
**Presses Universitaires de France, Collection**  
**“Que sais-je?”, 1951.**
- LARTHOMAS, Pierre** *Langage Dramatique*  
**Armand Colin, Paris, 1972.**
- MONOD, Richard** *Les Textes de Théâtre*  
**Cedic, Paris, 1977.**
- MORTIER, Daniel** *Le Nouveau Théâtre*  
**Hatier, Paris, 1974.**
- RYNGAERT, J. Pierre** *Introduction à L'analyse du théâtre*  
**Bordas, Paris, 1991.**
- SEE, E.** *Le Théâtre Français Contemporain*  
**Armand Colin, Paris, 1950.**
- SERREAU, Genevieve** *Histoire du “nouveau Théâtre”*  
**Gallimard, Paris, 1969.**
- UBERSFELD, Anne** *Lire le Théâtre I*  
**Editions Sociales, Paris, 1982.**  
*Lire le Théâtre II-III*  
**Belin Sup, Paris, 1996.**
- VANTIEGHEM, Philippe** *Technique du Théâtre*  
**Presse Universitaire de France, Collection**  
**“Que sais-je? 1960.**
- VINAVER, Michel** *Ecrits sur le Théâtre*  
**Edition de l'Air, Lozan, 1982.**



## **ÖZ GEÇMİŞ**

1978 yılında Kahramanmaraş'ta doğdu Aslen Erzurum/Pasinler nüfusuna kayıtlıdır. İlk ve orta öğrenimini Erzurum'un Tortum İlçesinde tamamladı. Sonra Liseyi Erzurum'da bitirdi. Liseyi bitirdikten sonra girdiği üniversite sınavında Atatürk Üniversitesi Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Fransızca Öğretmenliği Bölümü'nü kazandı. 2002 yılında mezun oldu. Halen Erzurum'da İngilizce öğretmenliği yapmaktadır.