

T.C.  
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ

**ATHOL FUGARD'IN "ADA" ADLI OYUNUNUN  
DRAMATURJİK OLARAK İNCELENMESİ VE  
"JOHN" KARAKTERİNİN TAHLİLİ**

Yüksek Lisans Tezi

HİKMET ERDEM IRMAK

İSTANBUL, 2008

**T.C.  
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
İLERİ OYUNCULUK PROGRAMI**

**ATHOL FUGARD'IN "ADA" ADLI OYUNUNUN  
DRAMATURJİK OLARAK İNCELENMESİ VE  
"JOHN" KARAKTERİNİN TAHLİLİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**HİKMET ERDEM IRMAK**

**Tez Danışmanı: ÖĞR. GÖR. ZURAB SIKHARULIDZE**

**İSTANBUL, 2008**

## ÖZET

### ATHOL FUGARD'IN "ADA" OYUNUNUN DRAMATURJİK OLARAK İNCELEMESİ VE JOHN KARAKTERİNİN TAHLİLİ

Irmak Hikmet Erdem

İleri Oyunculuk Programı  
Tez Danışmanı: Öğr.Gör. Zurab Sikharulidze

Aralık, 2008, 30 sayfa

Athol Fugard'ın "Ada" oyunu, klasikleşmiş bir muhalif oyundur. Dört sahneden oluşmuştur. İlk sahne; John ve Winston'ın Robben Adası'ndaki hapisanede işkenceyi andıran çalışmalarıyla başlar. Winston emniyet müdürlüğünün önünde nüfus cüzdanını yırttığı için hapse girmiştir. John ise yasadışı bir örgüte üye olmaktan hapistedir. Oyun, iki arkadaşın hikayesini anlatır. Winston, aktif bir isyancıdır. John ise bu ilişkinin entelektüel tarafını temsil eder. Hapishanede mahkumlara sergilenmek üzere Sophokles'in Antigone oyununun iki kişilik versiyonunu hazırlarlar.

Bu tezde oyunun dramaturjik olarak incelenmesi ile John karakterinin analizi ve rolün üstüne amacı üzerine ayrıntılı bir çalışma yapılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Suç, Suçlu, Özgürlük, Devlet, Birey.

## **ABSTRACT**

### **THE DRAMATURGY OF ATHOL FUGARD'S PLAY "THE ISLAND" PLAY AND ANALYSIS OF JOHN**

Irmak Hikmet Erdem

Advanced Acting Graduate Program

Supervisor: Lecturer: Zurab Sikharulidze

December, 2008, 30 Pages

The Island is a Fugard play that resorts to the Classics to protest Apartheid. It takes place in four scenes, opening with a lengthy mimed sequence in which John and Winston, two cell mates in prison on Robben Island, carry out one of the totally pointless and exhausting tasks designed by warders to break the spirit of political prisoners.

Winston has been sentenced to prison for life because he burned his passbook in front of a police station. John has been imprisoned for belonging to a banned organization.

The story traces the relationship of these two men. Winston is the active rebel, and John, the intellectual, is trying to persuade him to play Antigone in a condensed two-character version of Sophocles's play.

It is to be a prison "performance" for their fellow prisoners and the guards. In the thesis, play's dramaturgy and the character analysis of John have been studied.

**Keywords:** Guilt, Guilty, Freedom, State, Individual

## ÖNSÖZ

Özgür müyüm? Gerçekten özgür müyüm? Beni özgür kılan nedir? Neden kendimi özgür hissedemiyorum? "Ben"i özgür hissetmemden alıkoyan nedenler neler olabilir? Kendimi özgür hissetmeyişimin sebepleri legal midir? Legal ise neye göre legaldir? Legal olan nedir? Legal olanı kim belirlemiştir?

Eminim ki sizler de kendinize bu sorulan sormuşsunuzdur. İnsanoğlu yeryüzünde ilk nefesini aldığı andan son nefesini verene kadar, bütün yaşamını boyunca içinde bulunduğu hayatı anlamlandırmak için yaşar. Yeryüzünde yaşayan milyonlarca insanız. Kaçımız herhangi bir engele takılmadan bu soruların cevabını arayabiliyoruz? Ya da arama ihtiyacı duyabiliyor muyuz ? Yoksa bize verildiği kadarı ile yetinip bize verildiği kadar mı özgür olabiliyoruz? Var olma amacımızı mı unuttuk acaba?

Ben son zamanlarda bu sorulan kendime sıkça sormaya başladım. Belki yeni yeni aymaya başladığımdan belki daha önce aklıma bile gelmediğinden. Belki de benim dışımda insanlara da soru sordurma isteğimden. Bunun sebebi çok da önemli değil. Önemli olan; Ne kadar çok zaman kaybetmişim. Bunu şimdi görebiliyorum.

Soru sormak. Sorgulamak. Anlamanın ilk adımı öyle değil mi? Soru sormayan bir insan bilinmeyi bilinebilir kılabilir mi? Hayır. Aksini söylemek biraz komik kaçabilir. O halde neden insanlar soru sorma ihtiyaçlarını diledikleri gibi yaşayamıyorlar. Neden kendileri için düzenlenen kurallara körü körüne uyma zorunluluğundalar? Aslında bütün bu kurallar insan ve insanın ihtiyaçlarına kolaylık getirmek için değil mi? Bu kuralları koyarlarda önünde sonunda insan değil mi?

"Ada", aynı hücreyi paylaşan iki insan John, Winston ve gardiyanları Hodoshe ile ilişkilerinden yola çıkarak "suç" ve "suçlu" kavramları üzerinden özgürlüğü sorgulayan bir oyun.

Bu soruların yanıtları Sophokles 'in Antigone'sindeki Antigone; (Kutsal saydığı şeyleri kutsal tuttuğu, yani yüreğinin sesini dinlediği için "Suçlanan "), Kreon; (Devleti ve düzeni insanın, insani değerlerin üstünde tutan bir devlet anlayışının ürünü olduğu için ve yalnızca kuru bir mantıkla hareket ettiği için "Suçlayan") çatışmasından yola çıkılarak aranır oyun boyunca.

Athol Fugard'ın "Ada" oyunundaki bu ana çatışmanın günümüz toplumunun özgürlük sorunu ile bire bir örtüştüğünü düşünüyorum. Bu yüzden Yüksek Lisans tezimi Athol Fugard'ın "Ada" oyunu üzerinde kurmayı amaçladım. Tezimi oluştururken manevi desteklerini her zaman hissettiğim Babam Cahit Irmak ,Annem Hacer Irmak'a, kaynak bulma konusunda Neslihan Aka'ya,yazım aşamasındaki teknik katkıları için Fatma Ertuğrul ve Gülistan Murat Bilir'e, 99f adlı filmi ile beynimde ışık yakan Jan Kounen'e teşekkürü borç bilirim.

## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
1.GİRİŞ.....	1
2. ATHOL FUGARD' IN SANAT YAŞAMI, ESERLERİ VE DÖNEMİ.....	3
2.1. YAŞAMI VE ESERLERİ.....	3
2.2.DÖNEMİ.....	5
3.“ADA” OYUNUN OLAYLAR DİZİSİNE BAĞLI OLARAK İNCELENMESİ ..	7
4.“ADA” OYUNUNDAKİ JOHN KARAKTERİNİN TAHLİLİ VE ROLÜN ÜSTÜN AMACI.....	22
4.1.JOHN KARAKTERİNİN TAHLİLİ.....	22
4.2.ROLÜN ÜSTÜN AMACI.....	26
5. SONUÇ.....	28
KAYNAKÇA ..	29

## 1. GİRİŞ

Devlet'in varoluş sebebi toplumu oluşturan bireylerin bir arada mutlu ve huzurlu olmasını sağlamaktır. Yüzyıllar boyu da bu ödevini bir şekilde yerine getirmiştir!? Hangi araçları kullanarak başarabilmiştir bu yüce görevim? Toplum adına gereklileştirdiği "yasa" ve bu yasaların korunması için bir diğer gereklilik "ceza". Devlet bu iki askerine o kadar önem verip sıkı sıkıya korumuştur ki, insanların mutlu olma koşulları bile onun yapısını değiştiremez bir hal almıştır. İster istemez şöyle bir soru akıllara takılır. Devlet gerçekten birey için mi vardır?

Athol Fugard, bireyin devlet karşısında haklarını sorgulama amacı ile "Ada" adlı oyununu yazma gerekliliği hissetmiştir. "Güçlü devlet karşısında birey" durumu tüm çağlar boyunca varolmuştur. İster bilimsel ve akılcı temellere dayanan modern devlet yapısı, ister modern öncesi kral-tanrı devlet yapısını değiştirmemiştir. Fugard kendi içinde yaşadığı modern devlet yapısı eleştirisini milattan önce yazılmış antik bir metin olan "Antigone" ile getirmiştir. Bu durum kanımca yüzyıllar da geçse devlete karşı duran birey durumunun asla değişmediğine dair yapılan trajikomik bir göndermedir.

Oyunda çizdiği ada günümüz modern hayatında bireyin devlet karşısında hiç olmaya varabilecek kadar kendine yabancılaşması durumuna ev sahipliği yapar.

Oyunun iki anti kahramanı John ve Winston Robben " hapishane-devlet'i içinde geçek yaşam koşullarından koparılmış ve hiç olma durumuna itilmiş bireyleri yansılarlar. Athol Fugard'ın "ada" ile eleştirdiği devlet-ada, kendi koyduğu ve koruduğu yasalar ile bireyi din, dil, ırk bakımından aynı mekanda farklı hücrelere hapsederek onları adeta birbirlerine kenetler. Devlete karşı hak savaşına girebilme ihtimali bile insanları mahkum etmeye yeterli olabilir. Bu durumda Fugard'ın "ada"sının sakinlerini ortak bir insanlık olarak görmek mümkündür. Bir mahkuma çukur kazdırılırken bir diğerine kazılan çukuru kumla doldurma görevi verilir. Mahkumlar bir noktadan sonra birbirlerinden nefret eder hale gelirler.



Uygulanan teknik ile birbirlerine zincirlenmiş bu mahkumların gerek fiziksel gerek psikolojik bir savaşa itilerek varoluşlarının anlamsız hale gelmesi sağlanmaya çalışılır ve mahkumlar kendi aralarında çatışırken ana sorun unutulmuş olur. Bir noktadan sonra uğruna mahkum edildiği idealler bile anlamını yitirecektir kimileri için..

( Fugard,A, "Ada" Çev. Erten,Y., . 1993 , s.34 )

*Winston: Neden buradayım?*

*John: Başkaları için kendini feda ettiğinden.*

*Winston: Sıçayım başkaların içine.*

*John: Böyle konuşma ideallerimizi düşün*

*Winston: İdeallerin de içine sıçayım*

Artık, devlet ve birey arasındaki çatışma unutulmuş yerini bireyler arası çatışma almıştır. Böylelikle ana sorun, "dikkati başka yöne çek" taktiği ile kendi varlığına tehdit unsurunu ortadan kaldırarak varlığını devam ettirir. John ve Winston insanlıklarını kaybetmemek için oyun oynama yolunu seçerler. Kendi üzerlerinde oynanan oyuna karşı durabilmenin tek yolu budur. İnsanlık onuru ile devletin çatışmasını anlatan "Antigone" yi oynayarak kendi kuralları ile varoluşlarını anlamlandıracaklardır. Fugard, Antigone'yi seçerek başta da belirttiğimiz gibi trajik bir göndermeyle hangi oyunun gerçek olduğu sorusuna işaret eder. Gerçekte yasanlar mı oyundur yoksa oyun mu daha gerçektir? İkişinin arasındaki fark ortadan kalkar ve içinde yaşanan sistemin gerçekliği ile karşılaşırız. Fugard John ve Winston aracılığı ile sisteme karşı insanca olanı savunur. İnsan mutluluğu için kurgulanan sistem ve devletler insan olmadan varoluşlarını tamamlayamaz . Ne var ki temelinde insan olan -dinamikleri ne olursa olsun- herhangi bir sistem insana dair olanı unutursa kendi başarısızlığını da tescillemiş olur. Athol fugard kendi coğrafyasının şartlarını "Ada" oyununda yansılarken mutlak erk sisteminin kendi gerçekliği olan insan karşısında başarısızlığa mahkum olacağı düşüncesini bizlere hatırlatmaktadır.

## 2.ATHOL FUGARD' IN SANAT YAŐAMI, ESERLERİ VE DÖNEMİ

### 2.1.YAŐAMI VE ESERLERİ

1932 de Güney Afrika Middlesburgh da doğdu, İngiliz dilli bir Baba ile Annenin çocuđu olan Athol Fugard, Cape Town Üniversitesi'nde Sosyal antropoloji ve felsefe okudu. Tüm oyunlarını İngilizce yazdı. Uzak doğuda iki yıl gemicilik yaptı. Bu sürede Johannesburg' da mahkeme katipliđi yaptı. Oyuncu olan eőıyla birlikte The Serpeni Players topluluđunu kurdu. Tiyatro kariyerine oyuncu olarak başladı. Birkaç oyunculuk denemesinden sonra oyun yazmaya başladı. Baőından beri politik bir tavrı vardı. Güney Afrika'daki ırkçılıđa karőıydı. İlk oyununu 1959'da yazdı; "No-good Friday" (Hayırsız Cuma) arkasından 25 centlik kadın'ı yazdı bu oyunlarında Johannesburg'daki mahkeme katipliđi deneyimlerini konu yaptı. Tennessee Williams'ın karakter yaratmadaki ustalılıđından etkilendi. Ve Tennessee Williams'm yaptıđı gibi karakterleri tam zayıflıkları ve en güçlü halleriyle ele aldı. Ayrıca Fugard'ın kadın karakterleri de Williams'm kadın karakterleri gibi Dominant kadınlardır.

Bir yıl Avrupa da kaldıktan sonra, Güney Afrika'ya yeniden döndü. Port Elizabeth'in yoksul semtlerindeki yaşamı bir üçleme içinde veren oyunlarını yazdı. Bunlar: The Bood Knot (1961) Kan Bađı Hello and Good by (1969 Merhaba ve Hoőçakal), Boesman and Lena (1969 Baesman ve Lena). Kan bađının hem Londra'da hem NeW York'da sahnelenmesi ayrıca BBC televizyonunda gösterilmesi ününü arttırdı. Ama bu oyunla siyasi yasaklamalar ve kovuőturmalar başladı. 1967 yılında Dört yıllıđına pasaportu elinden alındı ve ülke dıőına çıkması yasaklandı. Boesman ve Lena 1973'de füme alındı Boesman'ı Fugard, Lena'yı da Yvonne Bryceland oynadı.

Daha sonra bu üç oyun "Üç Port Elizabeth oyunu" adıyla 1974'de beraber yayınlandı.

1969 yılında yazdığı bir başka oyunu da *People are Living there* (Orada yaşıyor insanlar). Bu oyunun konusu da Fugard'ın mahkeme katipliği yaptığı yıllara dayanır. Oyunda Fugard, ölümcül bir dünyada insanın kendini olumlama olasılığına değinir.

Athol Fugard'ın Londra'daki Royal Court Theatre'da bir çok oyunu sahnelenmiştir.

Athol Fugard'ın öğretişe! ve sloganist olmadan güçlü siyasal görüşler dile getiren, gülmece ile duyarlılığı birlikte işleyen, insan ilişkilerini abartmadan veren, ülkesinin insanlarının yaşamına eğilen, özellikle de alt kesimin sorunlarına eğilen yazarlığı, 1960-70 arası patlak veren komünist beyazlarında katıldığı siyah ayaklanmaları sonrasında, yargılamadan hapsedme cezası uygulayan bir yasa kabul edildi. Fugard, *The Island* (Ada 1973) adlı oyununu tam bu olayların tırmanışa geçip, yargısız hapsedme cezasının uygulandığı dönemde yazıp ilk kez de kendi rejisiyle 2 Mayıs 1973'de sahnelenmiştir. Gerçek anılardan ve kişilerden yola çıkılarak yazılan oyunun karakterleri John ve Winston oyunda konu edilen baskıyı yaşamış gerçek kişilerdir.

*A Lesson from Aloes* (sarı sabır çiçeklerinden bir ders 1978) *The Drummer* (Tamtamcı 1980), *Master Harold and the boys* (Efendi Harold ve çocuklar. 1982), *The Road to Mecca*, (Bir çift kanat, 1984), *A place with the pigs* (Domuz ahır 1987) *My Children! My Africa!* (Benim çocuklarım! Benim Afrikam! 1989), *Playland* (1992), *My life* (Hayatım 1994), *A Valley song*. (Bir vadi şarkısı 1995), *The Captain's Tiger* (Yüzbaşının kaplanı 1998) *Sorrows and Rejoicing* (2001).

Athol Fugard'ın oyunlarından başka üç kitabı daha vardır. Bunlardan biri *Tsotsi* (siyah holigan) adlı romanıdır 1980 'de yayınladığı, bu romanı, 1959, 1960 yıllarında yazmıştır. Ayrıca Fugard'ın 1960-1977 yılları arasında yazdığı kendi notlarından ve

denemelerinde oluşun; Note books adlı bir kitabı vardır. Bir de otobiyografik skeçlerden oluşun. Johnnie ve Garth adlı iki kuzeninin ağzından yazdığı (Ousins . 1994) adlı bir anı kitabı vardır (Çalışlar,A., 1995 s.184)

## 2.2.DÖNEMİ

XVII. Yüzyılın ikinci yarısında Hollanda'nın Hindistan'a gidecek gemileri için, Güney Afrika'daki Cape limanını ikmal üssü olarak seçtiler. İkmal üssü olarak seçilen bu bölgeye kendilerine Boer denen ilk Hollandalıların gelmelerine yol açtı. Boerler, kurdukları kolonileri genişletmek ve köle toplamak amacıyla, çevrede bulunan siyah kabilelerle savaşmaya başladılar. Bu çatışmalar 1800'lü yıllara dek sürdü. Bu yıllardan sonra Avrupa'da yoğunlaşan sömürgecilik hareketi Britanyalıları da bu bölgeye getirdi. Liman ve çevresini egemenliği altına almaya başlayan Boer'ler bu durumdan rahatsız oldular

Arazinin kontrol edilmesi, mülkiyet hakları ve özellikle 1834 "yılında köle çalıştırmanın Britanya tarafından yasaklanması Boer-Britanya gerginliğini arttırdı. Altın ve elmas madenlerinin bulunması, maden yataklarının üstünde de Zulu, Bantu gibi siyah kabilelerin yerleşik olması, savaşın patlak vermesine yol açtı. 1899-1902 yılları arasında süren Boer'ler Savaşı, bölgede yerleşik bulunan kabileler üzerinde çok yıpratıcı oldu. Britanyalılar ve Boer'ler temeli ekonomik nedenlere dayalı olan bu savaş hem birbirleriyle, hem de maden yatakları üzerinde yaşayan siyah ırk'la sürdürdüler. Güney Afrika'da devlet politikası olarak halen varlığını hissettiren, ırk ayrımı (apartheid) siyaseti bu yıllarda oluşmaya başladı.

Boer-Britanya arasında bir uzlaşma ihtimali doğunca Güney Afrika yüksek komiserinin çabasıyla Güney Afrika Birliği adı altında yeni bir devlet kuruldu (31 Mayıs 1910). Birliği, Londra'dan tayin edilen bir Vali'nin denetiminde Boer ve Britanyalılarından oluşun bir meclis yönetiyordu. Birliğin asıl çoğunluğunu oluşturan siyahların yönetimde fazlasıyla yeri yoktu. Çünkü siyahlar beyaz azınlık tarafından hep potansiyel bir tehlike olarak görülüyordu. 1910 yılından itibaren aşırı sağcı Milliyetçi partinin başa geçmesiyle, iktidarını korumak için beyaz azınlık bütün siyasi hakları kendinde topladı. Zengin uranyum yataklarının bulunmasını takiben

siyahların mülkiyet edinmesi de yasaklandı. (1913). Bundan sonra ücretleri düşürülen siyahlar tamamen işverenlerine bağlandılar. 1914 yılında da siyahların çalıştırılmadıkları şehirlere girmelerinin yasaklanmasıyla ayırım siyaseti resmen başlamış oldu. 1950 yılında ırklar arası evlenmeler yasaklanınca, özgürlükleri iyice kısıtlanan siyah çoğunluk arasında kıpırdanmalar başladı. Komünist hareketin siyahların yanı sıra bazı beyazlar arasında da yayılması birçok kanlı eylemlere yol açtı. Özgürlük mücadelesini, kısıtlı sayıda da olsa bazı beyazlarla birlikte sürdüren siyahlar, şiddetle cezalandırılmaya başlandı, Irk ayırımı siyaseti yüzünden başta İngiltere olmak üzere, çok fazla tepki alan Güney Afrika Birliği, yaptığı referandum sonucu (bu oylamaya hiçbir melez ve siyah katılamamıştır). 31 Mayıs 1961'de resmen İngiltere'den ayrılıp, Güney Afrika Cumhuriyeti'ni kurdu. Bunun sonrasında tüm siyah, melez ve diğer Hintli göçmenler daraltılmış bölgelere zorla yerleştirildiler. 1960-1970 yılları arasında patlak veren ve komünist beyazların da katıldığı siyah ayaklanmaları sonrasında yargılamadan hapsedme cezası uygulayan bir yasa kabul edildi. (Meydan Larousse 3.Cilt,8.Cilt)

Güney Afrikalı yazar Athol Fugard (1932), Ada adlı oyunu işte tam bu olayların tırmanışa geçip, yargısız hapsedme cezasının uygulandığı dönemde yazıp ilk kez de kendi rejisiyle 2 Mayıs 1973'de sahnelemiştir. Yaşanmış olaylardan yola çıkarak yazılmış oyunun karakterleri, John ve Winston'da bu olayları yaşamış kişilerdir. John Kani ve Winston Tshona oyunda konu edilen baskıyı yaşamış siyahlardır. Oyun yazan, oyuncu ve yönetmen olarak 1958'den bu yana çalışmalarını sürdüren Fugard, beyaz olmasına rağmen Port Elizabeth'te kurduğu tiyatrosunda ırk ayırımına karşı oyunlar sahneledi. Ayrımcılığın karşısında olan Fugard, bu tavrı sebebiyle çok sıkı sansür engeliyle karşılaşmıştır.

### **3.“ADA” OYUNUN OLAYLAR DİZİSİNE BAĞLI OLARAK İNCELENMESİ**

Oyun dört sahneden oluşmaktadır, oyunun rol kişileri, John ve Winston'dır. Oyun, Robben adasındaki hapishanede geçer.

Oyun başladığında sahnenin ortasına yerleştirilmiş bir yükselti yavaş yavaş aydınlanır. Bu yükselti hapishanenin içindeki bir hücreyi belirler. Yerde düzgünce katlanmış ince yer yatağı ve battaniyeler vardır. Köşede de bir su kovası ve iki teneke tas vardır.

Uzun bir siren sesi duyulur. Sahne tamamen aydınlandığında ortadaki yükseltinin çevresinde varsayılan bir çukurda iki mahkum görülür. John sağda, Winston solda olmak üzere çukur kazmaktadır, ikisinin de üzerinde mahkum giysileri vardır, ikisinin de saçları kısa kesilmiştir.

Mantıksız, saçma bir iş yapmaktadırlar. Her biri kazdığı kumu, toprağı bir el arabasına doldurur, sonra büyük zahmetlerle götürüp ötekinin kazdığı çukura döker. Böylece kum yığını sürekli kazılmakta, aynı zamanda sürekli dolmaktadır. Bu eylem ikisi içinde hem fiziksel hem de psikolojik işkencedir.

Uzun süre mahkumların kazarken çıkardıkları sesler, el arabasının ortadaki yükseltinin çevresini dönerken çıkardığı gürültü, ve gardiyan Hodoshe'nin sesinden başka bir şey duyulmaz. Bir süre sonra bu seslere bir düdük sesi eklenir. İki mahkum düdük sesinden sonra birbirlerine yaklaşır yanyana dururlar. El ve ayaklarından birbirine zincirli kelepçe ile bağlanırlar. Yeniden düdük sesi duyulur. Mahkumlar

koşar adım harekete geçerler. John bir dua mırıldanırken, Winston ise koşuya uygun bir ritim homurdanır. İkisi için de buldukları koşul ve yaptıkları eylem son derece olağandışı ve zorlayıcıdır. Yazar oyunun başında içinde buldukları olağandışı koşulları ve benlik saygılarının bu yüzden ne kadar zorlandığını göstermektedir.

İki mahkûm da yeterince hızlı koşmadıkları için kırbaçlanırlar. Winston gözünün üzerine hatırı sayılır bir darbe yer. John ise bileğini burkmuştur. Bu koşu bir süre sonra hücre kapısında sona erer. İki mahkûmun kelepçeleri çıkartılıp üstleri arandıktan sonra hücreye girerler ve kapı arkalarından kapanır.

İkisi de çok yorulmuştur. Hemen oldukları yere yığılırlar. Orada bir süre soluklanıp güçlerini topladıklarında ilk iş olarak yaralarını kontrol ederler. Winston gözünü, John ayak bileğini kontrol eder. Winston'un inlemesi üzerine John sürünerek Winston'a yaklaşır ve gözündeki yarayı inceler. Winston'ın inlemesi yavaş yavaş sözcüklerle dile gelmeyen bir öfkeye dönüşmüştür. Winston hücrede deli gibi bağırarak dört dönmeye başlar. Bu gürültü, gardiyanın geri dönmesine ve dolayısı ile daha çok eziyete yol açacağından, John, Winston'ı yatıştırmaya çalışmaktadır. Winston çok kızgın ve sinirlidir.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, ss.2-3 )*

*Winston:Bok sineği!*

*John:Bırak, Winston. Beni dinle aslanım, şimdi herif gelirse büsbütün Şapa otururuz.*

*Winston:Hemen gelsin buraya...*

*John:Bırak Winston, vazgeç!Bizi koşturdu o kadar.*

*Winston:Hodoshe!Gardiyan denen o leş kargasını istiyorum.*

*John:Bizi koşturdu ya muradına ermiştir. Sat anasını boşver, belki yarın bizimde taş ocağında çalışmamıza izin verir*

Winston'ın sesi birden kesilir. John bir an için söylediklerinin etkili olduğunu sanır, ama sonra Winston'ın gözlerini dikmiş, kulağına bakmakta olduğunu fark eder. John

ani bir hareketle elini kulağına götürür. Parmakları kana bulanır. ikisi bir an bakışırlar. Sonra Winston, kulağına bakmak için John'u zorla yere yatırır. Yarayı inceler ve gömleğinin ucuyla temizler. John'a yaranın önemsiz, küçük bir yara olduğunu söyler ve John'un yanına oturup burnuna, kulaklarına, gözlerine dolmuş olan kumları temizlemeye girişir. Bu kumlar ona çocukluğunu hatırlatır.

*(Fugard; Çev. Erten,1993,s.3)*

*Winston:Her taraf kum! Küçükken oynadığım deniz kumu gibi...*

Çok yorulmuşlardır. O gün yaşadıklarının ne kadar yorucu olduğunu ve yaptıkları işin ne büyük bir işkence olduğunu konuşurlar. Yaşadıkları koşullar ve gördükleri muamele, nerede olduklarını, kim olduklarını, birbirleri arasındaki ilişkinin ne olduğunu unutturmaya, tüm bunlarla ilgili farkındalıklarının değiştirmeye yöneliktir. Yaşadıkları koşullar ve işkence birbirlerinden nefret etmelerine bile neden olmaktadır. Bu da benlik tasarımlarının ve saygılarının zedelenmeye başladığını gösterir.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, ss.4-5 )*

*John:(...)...seni gırtlaklayasım geldi. Gözüme o kadar kötü göründün birader...(...)Senden nefret ettim Winston.*

*Winston:Ben de senden nefret ettim.*

Bu sırada temizlenmeye başlarlar. Hücredeki kovaların içindeki suyu kullanırlar. John yıkanmak için gömleğini çıkartır. Winston su kovasının altındaki zula deliğinden bir sigara kotığı, kibrit ve çakmak taşı çıkartır. Sigarayı yakıp içmeye başlar. John pantolonundaki gizli bir cepten üç dört tane paslı çivi çıkartıp Winston'a uzatır. Winston ilk önce gayri ihtiyari alır. Sonra John'a çivilerin ne işe yarayacağını sorar. John' da, Antigone'nin gerdanlığı için olduğunu söyler. Winston bunu duyunca sinirlenir ve çivileri yere fırlatır. Sigarasını içmeye devam eder. John ve Winston, hapishanede gardiyan ve mahkumlara Sophokles'in Antigone oyununu



oynayacaklardır. Bu çiviler de Antigone'nin gerdanlığı olacaktır. Ama Winston gönülsüzdür. John onu ikna etmeye çalışır.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, s.6 )*

*Winston: Sıçayım Antigone'nin içine. Antigoneymiş! Manyak mısın nesen be!*

*John: Bana bak, saçmalama şimdi. Söz verdin. Bak az bir şey kaldı. Üç parmak örgü bir çivi, üç parmak örgü bir çivi saçmalamanın zamanı değil Winston. Temsile altı gün kaldı. Oynayacağız diye söz verdik...*

Sonunda Winston'ı ikna eder. ikisi de yere uzanırlar ve John Winston'a oyunun konusunu yere çizerek anlatmaya başlar. Winston hala gönülsüzdür, ama dinlemektedir. John'un hapisanedeki bu oyun oynama çabası aslında karşılaştığı olağandışı koşullarla mücadele etme çabasıdır, insan olduğunu hissetmek istemektedir. Çünkü yaşadığı koşulların yavaş yavaş onu insan olmaktan uzaklaştırdığının farkındadır.

Yazar, Antigone oyununu özellikle seçmiştir. Çünkü John, Winston ve Antigone yönelişleri açısından birbirlerine benzemektedirler. Üçü de inandıkları şeyler uğruna otoriteye, devlete karşı gelmişler, bu yüzden de yargılanıp cezalandırılmışlardır. Yazar bu ortaklığı John'un ağzından dillendirmektedir.

*(Fugard; Çev. Erten,199, s.8 )*

*John:(...) Hatırla, 'Polyneiskes dedik,bizim tarafımızdandır dedik. Hatırladın mı?*

Bir süre daha oyunun konusu ve genel kanvası üzerine çalışırlar. John, Winston'a oyunla ilgili sorular sorar. Winston oyunu anlamıştır. Verdiği cevaplardan John memnun olur.

(Fugard; Çev. Erten,199, s.11 )

*John:Öğrendi be'.Aferin ulan! Gördün mü Winston ne kadar kolay. Yarın da sözlerini ezberledin mi tamam.*

İkisi de kalkarlar, kenarda duran battaniye ve döşekleri açıp yatmaya hazır hale getirip uzanırlar. John Winston'a sabah gardiyan kapıyı açınca dik kafalılık etmemesini saygılı olmasını söyler. Çünkü o gün yaşadıkları işkenceyi, gardiyanı kızdırıp, ertesi gün de yaşamak istememektedir.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.12 )

*John:(...)Doğru konuş adam gibi. 'Baş üstüne şef de. Sırf senin inadin yüzünden yarın yine o Allah'ın belası kumsalda kan terlemek istemiyorum.*

Winston'da o gün yaşadıklarından dersini almıştır, ve John'a itiraz etmez. Olumlu olacağını söyler. John kendini kastederek, Winston'a, hücrede yalnız olmadığını ve başkalarına karşı görevleri olduğunu söyler. 'Görev' kelimesi Winston'a her akşam oynadıkları bir oyunu ve o akşam da sıranın John da olduğunu hatırlatır ve konuşmalarından nasıl bir oyun oynadıklarını anlarız.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.12 )

*Winston:(...)Bu akşam sıra sende.*

*John:Ne demek? Hadi lan, daha dün akşam sıra bendeydi be!*

*Winston:Yok ya!Unuttun mu? Dün akşam ben seni sinemaya götürdüm.*

*John:Vay anasını, doğru be. Kıyak filmdi ha. 'Batının en hızlı silahşoru'. .*

Bu oyunu oynarken her gece biri, geçmişte yapmaktan zevk aldıkları bir şeyi veya hapisten önceki yaşantılarına ait bir durumu dramatize etmektedir. Bu dramatize

çabası aslında geçmişle bağlarını sürdürebilme çabasıdır. Ve bu oyun bir ölçüde de hapisane koşullarına dayanabilirlerini sağlar. Benlik tasarımlarını koruyabilmek ve benlik saygılarını yitirmemek için içinde buldukları olağandışı koşullara karşı birtakım savunma mekanizmaları geliştirmek zorundadırlar, bu da onlardan biridir.

John yatağına oturur. Bir süre düşündükten sonra, boş bir konserve kutusunu alır, telefon ahizesi gibi tutar. Hayali bir telefonda numaraları çevirir. Winston tüm olanları şaşkınlıkla izlemektedir. John numaralan çevirdikten sonra bir süre sanki numaranın düşmesi için bekler ve konuşmaya başlar.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.12 )

*John:Alo, santral...Bir New Brighton görüşmesi rica edecektim...Evet, New Brighton,Port Elizabeth,..414624. Evet, bekliyorum..*

Winston, John'un santrale söylediği numarayı duyunca birden ayağa fırlar;bu numarayı tanımıştır. Burası tüm arkadaşlarla takıldıkları bar türü bir yerdir.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.13 )

*Winston:Scott'm dükkanı! 'Cennet'!*

Telefon bağlanır ve John Scott'la konuşmaya başlar. Oynadıkları oyun başlamıştır. Winston'da kendini bir anda oyunun içinde bulmuştur. Bu arada John konuşurken Winston sürekli araya girmeye çabalar ve sonunda John'un dikkatini çeker.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.13 )

*Winston:Başka kim varmış? Dükkanda, onu sor.*

*John:Scott arkadaşlardan kimse var mı? Olamaz!.. Çağır şunu telefona...*

*Winston:Kimmiş? Kimmiş?... John:Sky*

Winston sevincini daha fazla gizleyemez. John'un yanına diz çöker. John'un konuşması boyunca sorular ve tepkilerle olaya katılır. Her ikisi de bu oyundan çok hoşlanmışlardır. Ama bu mutlulukları; konuşma sırasında John eşlerine selam yollayınca bozulur. İkisini de bir hüzün kaplamıştır. Winston ağır ağır yatağına gider ve kıvrılıp yatar. John da konuşmayı bitirir ve ışık kararır.

ikinci sahne başladığında birkaç gün geçmiştir. John ve Winston yine hücrededirler. John battaniyenin altına girmiştir. Winston, Antigone'nin perukasını ve uyduruk kadın göğüslerini takmakla meşguldür. Peruk da takma göğüsler de, üstünde gayet eğreti durmaktadır. Komik bir görüntüsü vardır. John battaniyenin altından Winston'a hazır olup olmadığını sorar. Battaniyenin altından çıkıp bakmak için Winston'ın hazır olmasını beklemektedir. Winston hazırlığını bitirdiğinde, John yavaşça battaniyeyi kaldırır ve bakar, gözlerine inanamaz. Winston'ın aşırı komik bir görünüşü vardır. John'un şaşkınlığı giderek yükselen bir gülmeye dönüşür. John Winston'ın Antigone kılığı karşısında kendini tutamayıp komiklikler yapmaya başlar. Çevresinde dolanır, göğüslerini okşar, koluna girip salına salına gezinir. Bu arada gülmeye devam etmektedir. Sonunda şakanın ölçüsünü kaçar ve pantolonu indiriverir. Winston, John'un tüm şakalarına gittikçe artan bir öfkeyle, sessizce katlanmıştır. Ama yaptığı son hareket, pantolonu indirmesi bardağı taşıır Perukayı ve takma göğüsleri öfkeyle atar ve kovanın başına gidip elini yüzünü yıkamaya başlar. Çok kızmıştır.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.17 )

*Winston:Hastir ulan! Yetti be!AI Antigone'ni münasip bir yerine sok, tamam mı?*

John durumu toparlamaya çalışsa da beceremez. Gülmeye devam eder. Winston'm kızgınlığı artmıştır. Antigone rolünü oynamaktan vazgeçmiştir. Kadın kılığına girip de hapisanede komik duruma düşmek istememektedir. John birden durumu kavrar. Ama artık Winston'ı ikna etmek kolay değildir. Kandırmaya çalışır. Winston ona inanmaz.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.18 )

*John:Gülmesine güldüm, evet..Güldüm. Ama neden güldüm, onu söyleyeyim mi? Seni sahne heyecanına hazırlamak için güldüm...*

*Winston:Düşünde gör de inanma. Anla şunu John, ben oynamıyorum. Bu kadar basit*

John, Winston'ı kararından vazgeçirmek için elinden geleni yapar ama beceremez. Winston, John'a, ısrarları karşısında Antigone'yi değil de Kreon'u oynayabileceğini söyler. Oyunu oynamalarına bir gün kalmıştır. John bu kadar kısa süre içinde yeniden rollere hazırlanmanın mümkün olmadığını söyler. Winston hala inat etmektedir.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.19 )

*Winston:Üzgünüm ama o zaman yapabileceğim başka bir şey yok. Antigone'yi oynamam.*

John öfkelenir ve kısa bir duraklamadan sonra peruka ve takma göğüsleri takar. Winston'ın önüne dikilip kendine gülmesini söyler. Winston gülmek ister ama bu zorlama bir gülüştür. John, Winston'ı tekrar ikna etmeye çalışır. Gülmemesinin nedeninin perukanın altındakinin kim olduğunu bilmesi olduğunu, eğer Antigone'yi oynarsa onu da tanıyıp hapisanedekilerin gülmeyeceklerini söyler, ama bu da

Winston'ı ikna etmez. Bir süre daha Winston'ı kararından vazgeçirmeye çalışır. Aniden birbirlerinden uzaklaşıp yüzlerini duvara dönerler. Pantolonlarını indirip ellerini yukarı kaldırarak duvara yaslanırlar. Hodoshe'un John'a seslendiği duyulur. John'u çağırır. John pantolonunu çekip hücreyi terk eder. John çıkınca Winston da pantolonunu çeker ve John'a söylenmeye başlar.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.21 )

*Winston:Gitti işte. Oh olsun. Zılgıtı yesin de görsün bakalım. Antigone aşağı, Antigone yukarı! Yok Antigone önemli! Çarparım Antigone'sine be!Ne uyku kaldı ne durak. Varsa yoksa Eteokles ile Polyneikes. Bir Antigone dalgası çıkardı koca hapislinin huzurunu kaçırdı be! Gardiyandan zapartayı yesin de anlasın dünyanın kaç bucak olduğunu.*

Bir süre sonra hücre kapısına doğru gider, dışarıyı dinler. Sonra yerdeki perukaya yaklaşır ve perukanın çevresinde bir tur atar. Sonunda dayanamayıp perukayı yerden alır. Bir kez daha kapıya yaklaşır gelen giden var mı diye kontrol "eder. Aslında perukalı halinin nasıl görüldüğünü merak etmekte ve John'un ona neden o kadar güldüğünü anlamak istemektedir. Bunun yolu da aynada kendi görüntüsünü görebilmektir. Ama bunu yaparken de John'un kendisini görmesini istemez. Birden perukalı halini su kovaşına yansıyan görüntüden görebileceğini akıl eder, perukayı takar suda yansıyan görüntüsüne bakar, hücrede dolaşarak, Antigone'nin halini, tavrını denemeye çalışır. Yaptığı hareketleri beğenmez. Perukayı çıkarıp yine fırlatır. Elleri cebinde hücrede volta atmaya başlar. Bir taraftan da homurdanmaktadır.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.21-22 )

*Winston:Yapmıyorum işte;gelsin söyleyeceğim...Öyle tartışmak falan da yok. Kesin olarak söyleyeceğim. Yapmıyorum diyeceğim...*

Winston, kendi kendine söylenirken bir süre sonra John içeri girer, ifadesi ve

görünüü çok farklıdır. Winston Antigone mevzusuyla o kadar meşguldür ki John'un bakışlarındaki deęişikliği ve şaşkın ifadeyi fark etmez. Biraz evvel söylemeyi tasarladığı şeyleri söylemeye çalışır ama John onu durdurur. Bunun üzerine de Winston, John'daki garip ifadeyi fark eder

*(Fugard; Çev. Erten,1993, s.23 )*

*Winston:Tartışmak istemiyorum arkadaş. Şu hücrede o kadar uzun zamandır beraberiz ki incir çekirdeğini doldurmayan her boka tartışıyoruz. Ne tartışması, didişiyoruz...Hey! Sen beni dinliyor musun?*

*John:Winston, sana söylemem gereken bir şey var.*

*Winston:Ne oldu? Gardiyan ne dedi? Bir şey mi oldu? Kötü bir şey mi? Tecrit falan mı? .*

John Winston'a cezasına yaptığı itirazın kabul edildiğini ve üç ay daha yatıp serbest kalacağını söyler. Bunu John'a müdür, Prinslo söylemiştir. Winston bu haberi duyunca Çok sevinir, ikisi kucaklaşır ve dans etmeye başlarlar. Winston bu haberi herkese duyurmak ister. Yan hücrelerde kalan arkadaşlarına duyurmak için bağırmağa başlar ama John engel olur. Çünkü daha kendi bile inanamıyordur. Emin olmadan kimseye söylemek istemez.

Winston'a her şeyi anlatır. Gardiyanla nasıl müdürün odasına gittiklerini, müdürün, masasındaki kağıtların arasından, John'u üç ay sonra serbest bırakacak mahkeme kararını çıkartışını, ve John'a imzalatışım tüm ayrıntılarıyla anlatır. John, birden hapishaneye ilk geldikleri zamanı ve hapishaneye gelirken kat ettikleri sekiz yüz kilometre yolun ne zahmetli geçtiğini hatırlar. O sekizyüz kilometrelik yolu sıcakta, birbirlerine kelepçeli ayakta bir hapishane arabasının arkasında geçirmişlerdir.

John'un hapishanede üç ayı kalmıştır. Aldığı on yıl cezanın yedi yılı üst mahkemeye

yaptığı itirazın kabul edilmesinden ve hafifletici nedenlerden dolayı affedilmiştir. John bir an bu mutlu haberin arkadaşı için ne anlama geldiğini fark eder ve hemen yatıp uyumayı teklif eder. Yatarlar ve sahne kararır.

Üçüncü sahnede zaman, aynı gecenin daha geç saatleridir. Winston ve John yine hücrelerinde, yataklarında yatmaktadırlar. Winston uyur gibidir. John ise yatakta huzursuz bir biçimde dönüp durmaktadır. Sonunda kalkar, kovadan su İçer, sonra dönüp yatağına gelir, ama yatmaz. Battaniyesini omzuna alıp oturur. Belli ki önündeki üç ayı düşünüyordur. Parmaklarıyla günleri sayar. Bu arada Winston'a arkası dönüktür. Winston sessizce kalkıp oturur ve bir süre John'u izler. John Winston'ı fark eder. Winston, John'un daha ilk günden hesap yapıp günleri saymasına gülmektedir. Beraber hesaplarlar. Doksaniki gün kalmıştır. Beraber onar onar geriye doğru sayarlar.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, ss.31-32 )*

*John:Ağustos'un on birinde çıkarım. Demek ki doksaniki gün eder.*

*Winston:Yann? John:Doksanbir.*

*Winston:Öbür gün?*

*John:Doksan.*

*Winston: Bir süre sonra seksen.*

*John:Evet.*

*Winston:Sonra yetmiş.*

*John:Yok oğlum o kadar çabuk geçmez bu zaman...*

*(...) Orada yaşamın hemen değişecek tabii. Herşey daha kolay katlanılır olacak. Çünkü, Hodoshe, o leş kargası seninle gelmeyecek. O, burada kalacak, benimle. Victor Verster hapisanesinde seni çalışmaya bağlara gönderecekler. Orada taş ocağı yok. Üzüm ve elma yiyebileceksin... Tayının da değişecek...'O' tipi tayın ve spor; tahliye olduğun zaman iyi görünesin diye. Akşamları oyun oynayabileceksin. Dama, beş taş, kızmabirader... Sonra günün birinde müdüriyetten çağıracaklar. Kapının önünde seni geri götürecek bir araba olacak. O sekiz yüz kilometreyi gerisin geri götürecekler. Ama bu kez oturabilirsin.*



*Gelirken olduđu gibi sekizyüz kilometre boyunca ayakta durmak zorunda değilsin. Kelepeçlerinde olmayacak. Hatta kim bilir belki yolda çışini yapman için mola bile verirler. Belki yolda bir yerde gecelersiniz bile Port Elizabeth'e varacaksınız. Önce Rooiholl hapisanesine götürecekler seni. Orası neredeyse evine komşu sayılır. New Brighton'ın yanı basındasın artık. Penceredeki demir parmaklıkların arkasından yoldan gelip geçenleri görüyorsun. Otobüslerin sesini işitebiliyorsun. Sonra bir gece yine gözünü uyku tutmayacak. Çünkü yine sayıyor olacaksın. Bu kez günleri değil saatleri. Ve ertesi sabah seni alıp tahliye bürosuna götürecekler. Orada sana yeni bir haki gömlek, yeni bir haki pantolon ve bir çift kahverengi pabuç verecekler. Haa, bir de özel eşyani. Bak onu az kalsın unuttuyordum. Özel eşyani... Bunları bir şeye paketleyip verecekler. Koltuğunun altında paketlerinle seni kapıya getirecekler. O kapı yok mu John, o kapı! O kapının ardında New Brighton seni beklemektedir. Annen, baban, Princess, çocuklar...*

Özgürlüğe imgelem yoluyla da olsa bu denli yaklaşımış olmak, John için dayanılmaz olmuştur. Tıkanır gibi havayı değiştirmeye çabalar. Winston'a uyumak istediğini, konuşmak istemediğini söyler. Ama Winston'ın susmaya niyeti yoktur. Onu izler. Yüzündeki gülümseyiş kaybolmuştur. Emekleyerek, sürünerek kaçmak isteyen John'u yakalar ve anlatmaya devam eder. Ama bu defa tavrı tamamen değişmiştir. Winston, özgür kalacağı için John'u cezalandırmak ister gibidir. Winston içinde bulunduğu olağandışı koşullara karşı direncini kaybetmeye başlamıştır. Arkadaşının özgür kalacağı fikri onun benlik tasarımına zarar vermektedir ve John'a yönelişinin değişmesi, onu suçlaması, acımasızca özgürlüğüyle yüzleştirmeye çalışması, Winston'ın benlik saygısını yitirdiğinin göstergesidir.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, s.32 )*

*Winston:Yoo, daha bitmedi. Kapının önünde seni arkadaşların karşılayacak. Alıp evine götürecekler. Grathan sokağı otuzsekiz numara, John. Hatırlıyor musun, orada herkes seni bekliyor olacak. Teyzeler, amcalar, arkadaşlar...*

Artık Winston'ın anlattıkları, John'u iyice rahatsız etmeye başlamıştır. Ve aralarındaki ilişkide bir boğuşmaya dönüşmüştür. Winston gittikçe artan bir biçimde John'un üzerine gitmektedir. John, bu boğuşma sırasında Winston'a neden böyle

yaptığını sorar ve Winston da bunun üzerine asıl söylemek istediklerini, hissettiklerini söylemeye başlar. John'u kıskanmakta, onun özgür olacağı düşüncesinden rahatsız olmaktadır. Çünkü artık şartlar değişmiş, hapisane şartları onun için olağandışı, zorlayıcıyken, John'un gidecek olması, hücrede yalnız kalacak olması onun için olağandışı ve zorlayıcı bir koşul halini almıştır. "Bu yüzden de kendisi olmaktan çıkmıştır. John'a yaklaşımı da cezalandırmak istercesinedir.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, s.33)*

*John:Benim bunda ne suçum var? Neden beni cezalandırmak istiyorsun?*

*Winston:Kokuyorsun John ,içki kokuyorsun, insan kokuyorsun, kadın ve özgürlük kokuyorsun. Özgürlüğünün kokusu midemi bulandırıyor. Çığırından çıkarıyor beni...*

Winston, John'un özgürlüğünü kıskanmaktadır. Çünkü artık Winston benlik saygısını yitirmiştir. Kim olduğunu, neden orada olduğunu unutmuş, özgürlükten başka bir şey düşünemez bir hal almıştır. Kendi durumunu açıklamak için John'a taş ocağındaki ihtiyar Harry'den bahseder.

Winston'ın Harry hakkında söylediği her şey, benlik saygısını yitirmiş, kendinden uzaklaşmış bir insanı tarif eder. Winston bu tarifi aslında kendisi için yapmıştır. Çünkü, Harry ile kendisi arasında bir özdeşim kurmaktadır. Winston, Harry'ye benzediğini düşünmektedir.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, s.34)*

*Winston:(...)Yarın taş ocağına gittiğinde Harry'ye şöyle bir alıcı gözüyle bak. Gözlerinin içine bak. Onu nasıl değiştirdiklerini görürsün. Ellerine bak. Taşa dönüştürmüşler adamı. Çekiç ile keski ile çalışmasına bir bak. Allah'ın günü yirmi tane kusursuz taş bloğu çıkartıyor adam onun gibi yapan bir tane daha bulamazsın. Taşı sevmiş ve taş olmuş adam... Kendini unutmuş. Kendisi aradan çıkmış. Taş olmuş. Herşeyi unutmuş adam... Buraya nereden geldiğini, neden geldiğini, işte ben de öyle oldum John. Neden burada olduğumu unuttum.*

John, çaresizce ideallerden, toplumsal amaçlardan bahsetmeye çalışır. Ama Winston için bunların hiç bir önemi yoktur. Onun tek istediği ve düşündüğü şey özgür olmak, gün saymak, özgür olacağı günü beklemektir. Winston'ın acısı karşısında, John olduğu yere çöküverir. Bir süre, ikisi de suskunca oldukları yerde kalırlar. Sonra Winston ayağa kalkar. Ve yazgısını kabullenmiş bir şekilde John'a herşeyin unutulacağını, unutulması gerektiğini söyler. John Winston'ı unutacaktır. Winston'da John'u, hatta sonra gelip gidenleri de unutacaktır. Bir gün herşey unutulacaktır. Yavaş yavaş sahne kararır.

Dördüncü sahne başladığında, yeni bir gündür. John ve Winston, hücreyi hapisanedeki temsilin sahnesine dönüştürmüşlerdir. Battaniyeler fon olarak asılmıştır. Winston, oyunda kullandığı eşyalarla battaniyenin arkasına geçer. Kısa bir sessizlikten sonra, John öne, seyirciye doğru çıkar. Müdürü, gardiyanları ve mahkumları selamlayıp oyunun, oynayacakları sahneye kadar olan kısmını seyirciye anlatır. Çünkü oyun Antigone'nin yargılandığı sahneden ibarettir.

Daha sonra John da battaniyelerden oluşan fonun arkasına geçer. Bir süre sonra John, Kreon kılığında sahneye çıkar. Boynunda bir madalyon, başında uyduruk bir peruk vardır. Kreon olarak halka seslenir. Konuşması bitince, "sanığı yani Antigone'yi huzuruna ister. Winston Antigone kılığında sahneye girer. Başında peruka, boynunda çivilerden oluşan gerdanlık vardır. Bir battaniyeyi eteklik gibi beline dolamıştır. Antigone'nin girmesiyle yargılama sahnesi başlar. Antigone suçunu kabul eder. Yasalara rağmen, doğru olduğuna inandığı için Polyneikes'in cesedini gömmüştür ve cezasına razıdır. Bu sahnede Kreon ve Antigone'nin ağzından yazar, devleti ve yasaları sorgulamaktadır. Yazarın Antigone oyununu seçerek yakalamak istediği ayrıntı, aslında Winston ve Antigone kişileri arasındaki benzerliği kullanarak Güney Afrika Cumhuriyeti'ndeki ırk ayırımını, yargısız mahkûmiyetleri, eleştirmektedir.

Bu benzeşme, sahnenin sonunda Winston'ın kendisini Antigone'yle özdeşleştirmesine yol açar. Sahnenin sonunda halka seslenen Antigone, seyircilere seslenen Winston'a dönüşür. Bu dönüşüm aslında rol kişisinden çıkarak, kendisine dönüşmesinden çok, Winston'ın benlik saygısını yitirip başka birine dönüşmesi anlamındadır. Çünkü artık replikleri de ne Winston, ne de Antigone gibi söylemektedir.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, s.43)*

*Winston:Yurttaşlarım! Bakın bugün son yolculuğuma çıkıyorum! Güneşin parlak ışıklarını son kez görüyorum. O soğuk, uzak, ıssız yaşam ile ölüm arasında yitmiş adaya gidiyorum. Mezarıma, Sonsuzluk hapsime; kimsesiz yaşanacak ölüme gidiyorum. ...*

Bu repliklerinden sonra Winston, kostümünü ve perukasını çıkarır. Artık iyice çığırından çıkmıştır. Benlik saygısını tamamen yitiren Winston, sahnenin önüne doğru ilerler ve oyununun son repliklerini söyler.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, s.43)*

*Winston:Atalarımızın tanrıları!Yurdum!Yuvam!Zaman beklemez! Diri diri ölmeye, ölü gibi yaşamaya gidiyorum. Çünkü kutsal saydığım şeyleri kutsal tuttum! ...*

Son sözler bittikten sonra, ikisi de kostümlerini çıkartırlar. Yan yana gelip, oyunun başındaki gibi, el ve ayaklarından birbirlerine kelepçeliymiş gibi dururlar. Bir siren sesi duyulur ve ışıklar yavaş yavaş kararır. Bu sahneyle de oyun sona erer.

## 4.“ADA” OYUNUNDAKİ JOHN KARAKTERİNİN TAHLİLİ VE ROLÜN ÜSTÜN AMACI

### 4.1.JOHN KARAKTERİNİN TAHLİLİ

Ada oyununun iki oyun kişisinden biri olan John, oyunun dramatik aksiyonu içinde Winston ile kurduğu karşıtlık bakımından taşıdığı önem büyüktür. Oyun dış dünyadan yalıtılmış, sıkıştırılmış bir mekan olan hapisanede geçer. Hapishane içindeki fiziksel ve psikolojik koşullar iki karakterin birbirini bütünleme durumunu da beraberinde getirir. Bu ayrılmazlık durumu her ne kadar psikolojik ve fiziksel koşulların getirdiği bir sürecin sonucu olmuş olsa da gelişen olaylar karşısında verdikleri tepkiler ve algılama farklılıkları John ve Winston'u birbirinden ayırır. Athol Fugard "ada" oyunuyla eleştirdiği "büyük oyun"a karşı savunusunu aynı saflarda ama farklı karakter özelliklerine sahip iki oyun kişisi kullanarak çatışmasını güçlendiriyor.

Athol Fugard'in "Ada" adlı oyununda Winston ne kadar duyguları ile hareket edip coşkusal kararlar alan bir karakterken John'da bu coşkusalılık yerini akıl ve bilgiye bırakmıştır. Bir anlamda birbirlerini tamamlayarak tek bir insan gibi hareket ederler. Aynı mekan içinde ortak hareket eden John ve Winston arasındaki bu ayrım oyunun aksiyon gelişimini meydana getiren en önemli unsurdur.

John, orta yaşlarında evli ve ikisi ikiz, üç çocuk babasıdır. Ülkesinde devlet tarafından yasadışı örgüte üye olmanedeniyle siyasi suçlu olarak adledilir ve kendisine verilen cezayı çekmek üzere 1960'lann ortalarında Güney Afrika'nın güvenlik önlemleri bakımından en sıkı denetlenen hapishanesi Robben Adası'na gönderilir.

John Robben Adası'nda cezasını çekerken işlediği söylenen suça itiraz dilekçesi verir

ve ne kadar yatacağını bilmediği bir bekleme sürecine girer. John'un aklını kullanma becerisi ona hapisane kurallarına uyarak durumu olduğundan daha kötü bir hale sürüklemesini engeller. Zira sistemin maşası "fare hodoshe" günbegün mahkumlara akıl almaz psikolojik ve fiziksel işkence uygulamaktadır. Gerek Hodoshe ile ilişkisinde gerek hakkını arama konusunda John'un zekasını doğru yönlendirme gücünü ve entelektüel bir yapıya sahip olduğunu görürüz.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.39)

*John: (...)Şişmanlığımıza ve mutluluğumuza göz diken fareleri sürekli hatırlatmama gerek yok. Bunlarla yorulmadan savaştık ve püskürttük. Ama yıkıcı çalışmaları iş edinmiş bazı hainler, hala varlıklarım sürdürüyor...hiçbir şeyden memnun olmayan bazı fareler aramızda.işte bu fareler, Kreon 'un öteki yüzünü görecekler... Mutlu halkımın gördüğü bu koruyucu yüzü değil, kılıcın keskin yüzünü! Üzülerek söylüyorum, bunlardan birini daha yakaladık. İşte bu yüzden sizleri buraya topladım. Şu andan itibaren görecekleğiniz, bu farelere sempati duyacak kadar yolunu şaşırılmış olanlara bir ders olsun. Kalkan, koruyacağı kadar korudu. Şimdi sıra kılıçta. Sanığı getirin.*

John Robben Adası hapisanesine gönderilirken kendisi gibi siyasi bir nedenden ötürü mahkum edilen Winston ile kelepçelenir ve aynı hücreyi paylaşır. Winston müebbet hapse mahkumken John'un hapisanede ne kadar yatacağı belirsizdir. Bu durum John'un özgürlüğe dair her zaman umutla bakabilmesini sağlar. Onun içinde beslediği bu umut fiziksel kabullenışı ile bir karşıtlık oluşturmaktadır. John'un aksine Winston durumu duygusal yönden kabullendiği için fiziksel yönden de daha rahat görünmektedir Ta ki John'un sürpriz bir şekilde tahliye kararı açıklanana kadar.

John ve Winston üç yıla yakın bir süredir her türlü acılarını, sevinçlerini, kızgınlıklarını hücre psikolojisinin yarattığı dürüstlük ve gerçeklikle paylaşmaktadırlar. Bu gerek John'un gerek Winston'un kendi yarattıkları bir gerçekliktir. Hücrede tek gerçek John ve Winston ve onların kurdukları düşlerdir. Kurmaca gerçeklik, içinde buldukları yaşamdan kopuş onların yegane gerçeği haline gelmiştir. Monoton hapisane hayatının en önemli anlarını beraber kurdukları düşler oluşturur. Oyun için sırayla birbirlerine kurmaca filmler ve düşler anlatıp yaşarlar.

(Fugard; Çev. Erten,1993, s.12)

*John: İnsanın başkanna karşı da bazı görevleri vardır. Winston: Haklısın. Ben de tam mönü diyecektim:bu akşam sıra sende. John: Ne demek? Hadi lan daha dün akşam sıra ben deydi be! Winston:(ısrarla)yokya? Unuttun mu? Dün akşam ben seni sinemaya götürdüm. John: Vay anasını doğru be. Kıyak filmndi haç "Batının En hızlı Silahşoru " Glenford. (hayali altıpatlar çekip, birkaç haydutu temizler.)*

Bu hayali oyunları dramatize etmelerinin en önemli yanı dışarıdaki yaşamla bağlarını bir şekilde de olsa devam ettirme isteğidir. İçinde buldukları olağan dışı koşullara ayak uydurmaları ancak bu tür savunma mekanizmaları geliştirmelerine bağlıdır. Böylece kendilerini yaşayan birer birey olarak görecekler ve benliklerini koruyabileceklerdir.

Kelepçenin takılmasıyla başlayan John -Winston birlikteliği hücre içinde daha da yoğunlaşarak hücre psikolojisinin yarattığı "parataxix çarpıtma"(Yanbastı, 1995 s.45) ile tek bir yaşam haline gelir. Kişiler arasında sınırlar kalkmış, birbirlerine olan mahkûmiyetleri karşılıklı olarak tek bir ben, tek kimlikte kendini gösterir duruma gelmiştir. Birinci sahnede John'un kurguladığı telefon konuşması oyununda, John'un konuştuğu kişilerin, hapisane öncesi yaşamındaki arkadaşları olduğunu düşünürsek, Winston'un da sanki John'un arkadaşlarını tanıyormuş gibi davranarak araya girip konuşmak istemesi ve heyecan duyması bu durumun reel göstergesidir. Üç yıldır hemen her gece tekrarlanan film anlatımı yerine kurgulanan bu telefon konuşmasındaki kişilerin Winston tarafından tanınması ancak John'un anlatımlarıyla mümkündür.

(Fugard; Çev. Erten,1993, ss.12-13)

*John: (...)Alo, santral. Bir New Brighton görüşmesi rica edecektim...evet, New Brighton, Port elisabeth 414624... benim numaram... Robben Adası... Evet, bekliyorum. Teşekkürler.*

*Winston: (telefon numarasını hatırlamıştır.) Scott'un dükkanı! Cennet (John telefonda konuşmaya başlarken; Winston heyecanla dikilip oturmuştur.)*

*John: scott, sen misin? merhaba aslanım. Bir tahmin et bakalım kim?..Aferin ulan! Şebek! Ne yapıyorsun?..Nasılsınız?... yok efendim, nerde hala içerdeyiz. E anlat biraz, ne ne yok... Efendim?! Yok oğlum, bizim burada hiçbir şeyden haberimiz yok(...) (Bu arada keyiften ve heyecandan yerinde duramayan Winston, boyuna John konuşurken araya girmeye çabalamıştır. Sonunda John 'un dikkatini çekmeyi başarır.)*

*Winston: Başka kim varmış? Dükkanda başka kim var, onu sor!*

*John: Scott, arkadaşlardan kimse var mı? Olamaz!... Çağır şunu telefona...*

*Winston:Kimmiş? Kimmiş?*

*John:(Winston 'u duymazlıktan gelir.) Bir dakika oğlum, bir dakika be. Scott... (telefondaki hayali sesi duyunca kabına sığamaz olur) Merhaba maymunların şahı... Aslanım benim, nasılsın?*

*Winston: kim yahu?!*

*John: (elini ahizeye kapatır)Sky. (Winston sevincini daha fazla gizleyemez. Yataktan fırlayıp John 'un yanına diz çöker, konuşma boyunca sorular ve tepkilerle olaya katılır. Her ikisi de bu oyundan olağanüstü hoşlanmışlardır.)*

John için entelektüel ve akıl adamı demiştik ancak ne kadar "oyun" ile ayakta kalmaya çabalasa da konu aile gibi büyük özlem hissettiren bir yere geldiğinde John'un duygulan aklına yenik düşer ve hüznünü engelleyemez.

*(Fugard; Çev. Erten,1993, ss.14-15)*

*John: Bir şey daha Sky. Grattan Sokağı sana yakındır. 38 numaraya bir uğra da karım Princess 'i bir gör. Nasılmış diye soruyor de benim için. Üç aydır mekp almıyorum. Niye yzmiorlar? Syle de yazsın, tamam mı? Çocuklar nasıl, bilmek istiyorum. Monde hala okula gidiyor mu? İkizlerim nasıl? Annem, babam nasıllar? Annemin sağlığı ıyerinde mi? Bana bildirmeye çekinmesinler. Bilmek istiyorum. Biliyorum mektup yazmak zor gelir ama; burada bizim için çok önemli. Kanma söyle, bugün zor bir gündü. Aslında burada günler birbirine benzer. Ama bugün kumsalda çalıştık...rüzgar kamçı gibiydi. Kumlar ağzımıza -gözümüze doluyordu. Deniz de bayağı kabarmıştı. Kanma de ki, yarın belki taşacağına götürürler. Orası o kadar kötü değildir. Orada daha başka mahkumlarla birlikteyiz. Bir şeyi daha söyle... havalar yavaş yavaş soğumaya başladı. Ama asıl soğuk önümüzde.*



John'un tahliye haberinin geldiği sahne ile birlikte aksiyon değişikliğinin yanı sıra John ve Winston karakterleri de farklı bir boyuta ulaşır. Her ikisi de kendi içsel gerçekleri ile karşı karşıya kalırlar. Aralarındaki ortak hareket zorunlu bir şekil değişikliğine dönüşür. John'un tahliye haberinden önce Winston'un müebbet hapis cezası veya John'un on yıllık mahkumiyeti gündemlerinde olmayan bir konuyken artık kendi gerçekleri ile yüzleşmek zorunda kalırlar. Winston'un gerçekliği John'un sevincine ket vurur. Birbirlerinde kendilerini var eden insanların ayrılma acısı John'un sevinmesini engellemiş ve birlikteliği bozduğu düşüncesiyle kendini içten içe suçlu hissetmesine neden olmuştur. Artık Winston Robben adasının işkencelerini tek başına yaşayacak John ise beraber kurdukları düşleri gerçekleştirecektir.

#### **4.2.ROLÜN ÜSTÜN AMACI**

Toplumun huzuru için var olması gereken devletin, tüm insani değerleri hiçe sayarak kendi erkini koruma ve devam ettirme çabasına haklı bir karşı çıkış örneği gösterir John ve Winston. Her ikisi de değerlerine bağlı karakterler olarak karşımıza çıkarken John, Robben Adası gibi insanı, insanlıktan çıkaracak bir ortamda dahi içinde bulunduğu sisteme karşı koyusunu devam ettirme çabasıdadır. O halde John rolünün üstün amacı; insani değer, istek ve koşullarını görmezden gelerek kendi koyduğu yasalar ile bireyleri din, dil, ırk, hatta cinsiyet bakımından birbirinden uzaklaştıran, birbirine düşman eden devlet anlayışını değiştirme isteğidir. John, içinde yaşadığı coğrafya ile her ne kadar Güney Afrika özelinden bahsetse de dünyanın her bölgesinde yaşanan ortak bir insanlık derdini dile getirir. John üstün amacına doğru ilerlerken mahkum edildiği Robben Adası hapisanesinde devlet - birey çatışmasına doğrudan hareketle eleştiri getiren "Antigone" adlı antik bir metni sahneye koymak ister. Doğa yasaları, değişen toplum yapılarına paralel olarak değişim göstermesi gereken kurallardır. Devlet yasalarını koyanların da insan olması, bu yasaların eksik

ve yanlış olma olasılığım beraberinde getirmiştir. İnsan ve insanın oluşturduğu yapay kurallar tarihsel süreç içinde yanılabilmiştir. Doğal olan, haksızlığa karşı çıkışlarda olduğu gibi, özgürlük istemiyle birleşerek haklı bir geçeği somutlar. (*Esnt Cassirer, Çev. Arat, 1984*)

Robben Adası 'nda oynanacak oyunun "Antigone" olmasının ana nedeni de budur. Devleti simgeleyen Kreon'un erki karşısında sindirilen halk ve diğeryandan yapay devlet kurallarını hiçe sayan Antigone ile John ve Winston karakterleri. Yüzyıllar yargılayanların ve yargılananların amacım değıştirmemiştir. İşte bu noktada üstün amaçlarına ilerlerken, John akıl ve soğukkanlılığı ile Winston duygusal pasif profili ile günümüzün "Antigone" leri olurlar.

Athol Fugard, "Ada" oyununda çizdiği John ve Winston karakterlerinin sorunlarını dile getirirken Robben Adası'ndan Güney Afrika'ya, Güney Afrika'dan da tüm dünyaya ulaşan evrensel bir insanlık sorununun eleştirisini getirmiştir.

## 5. SONUÇ

Athol Fugard'ın "**Ada**" oyunu, hücre psikolojisinin yaşandığı, dar ve kısıtılmış bir mekanda, iki mahkumun ilişkisini sergilerken aynı zamanda insanı değerler için savaşım veren bireyleri kapatan yasaları, dolayısıyla çarpık iktidar sistemini eleştirmektedir.

Yazar bu eleştirel bakış açısını, Sophokles'in *Antigone* adlı eserini, oyun içinde oyun tekniğiyle kullanarak, daha da belirgin bir hale getirmiştir. Fugard gerçekçi bir bakış açısıyla iki insanı, küçük, pis ve yaşam koşullarına tamamen zıt bir mekanda yaşadıkları bütün sevinç, acı, öfke, inanç gibi duygularıyla sahneye getirmiştir. Haklı inançlar uğruna savaşan, bu yüzden de iktidar tarafından kapatılan insanları anlattığı ve bu durumda olan insanların her yerde karşımıza çıkması olası olduğundan, oyunun evrensel özü yoğundur.

Oyun kişilerinin, net olarak ne suç işlediği, zenci veya beyaz olmaları, hatta daha önce ne durumda oldukları, oyunun akışı içerisinde fazlasıyla önem taşıyan unsurlar değildir. Önemli olan doğal ve haklı istemleri yüzünden, yapay hukuk kurallarını kullanan erk tarafından kapatılan insanların, hem organize ceza uygulamasını gerçekleştiren hapisane, hem de okyanusla çevrelenmiş yaşamlarında süreç içerisinde yaşadıkları hücre psikolojisi, değişim ve gelişimdir.

## KAYNAKÇA

### *Kitaplar:*

Cassirer,E., 1984."Devlet Efsanesi" Çev.Necla Arat. Remzi Kitabevi.

Fugard, A., 1987. "Ada" çev. Yücel Erten, Ankara : Devlet Tiyatrosu Teksiri.

Yanbastı, G., 1986."Sullivan Ders Notları".İzmir: E.Ü. Edebiyat Fak. Yayınları.

***Diđer Yayınlar:***

Çalışlar,A., 1995 “*Tiyatro Ansiklopedisi*” Ankara, Kùltür Bakanlıđı Yayınları

Larousse Meydan, Sabah Gazetesi Yayınları, 3. 8. Cilt.