

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



ÖYKÜ ANLATICISI OLARAK KARAKTER: TEK KİŞİLİK BİR
DESTAN UYARLAMASINDA ANLATICI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

UĞUR ÇAĞLAYAN

Ocak, 2017



Uğur Çağlayan

Yüksek Lisans Tezi

2017

ÖYKÜ ANLATICISI OLARAK KARAKTER: TEK KİŞİLİK BİR DESTAN
UYARLAMASINDA ANLATICI

UĞUR ÇAĞLAYAN

Film ve Drama (Tezli) Programı'nda Yüksek Lisans derecesi
için gerekli kısmi şartların yerine getirilmesi amacıyla
Sosyal Bilimler Enstitüsü'ne
teslim edilmiştir.

KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ

Ocak, 2017

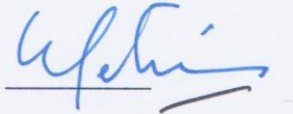
KADİR HAS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ÖYKÜ ANLATICISI OLARAK KARAKTER: TEK KİŞİLİK BİR DESTAN
UYARLAMASINDA ANLATICI

UĞUR ÇAĞLAYAN

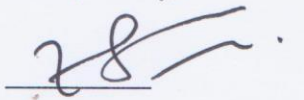
ONAYLAYANLAR:

Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkartal (Danışman) Kadir Has Üniversitesi



Yrd. Doç. Dr. Zeynep Günsür Yüceil

Kadir Has Üniversitesi



Yrd. Doç. Dr. Özlem Hemiş

Beykent Üniversitesi



ONAY TARİHİ: 11/01/2017

ÖZET

ÖYKÜ ANLATICISI OLARAK OYUNCU TEK KİŞİLİK BİR DESTAN UYARLAMASINDA ANLATICI

Uğur Çağlayan

Film ve Drama (Tezli), Yüksek Lisans

Danışmanı Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkurtal

Ocak 2017

Bu çalışma, Homeros'un İlyada Destanından Lisa Petersen ve Denis

“Ben, Uğur ÇAĞLAYAN, bu Yüksek Lisans Tezinde sunulan çalışmanın şahsıma ait olduğunu ve başka çalışmalardan yaptığım alıntıların kaynaklarını kurallara uygun biçimde tez içerisinde belirttiğimi onaylıyorum.”

Karakterin anlatı üslubunun farklılığı için Ariflik Yunus uzunu ve çağdaş Öykü anlatıcılığına örnek alınmıştır. Oyun metninin üslubundan sonra oyunun anlatıcısından oyun karakteri ve karakterin öykü anlatıcılığı çalışılmıştır.

Çalışma sonucunda, bir öykü anlatıcısının farklı olarak, karakterin öyküsünü yalnızca öyküyü anlatarak anlatmaya seyrenciye anlatmadığı sonucuna varılmıştır. Karakter, öyküyle doğrudan bir sorun yaşadığı için, anlatıcısını gerçekleştiren seyrenciden olduğu kadar öyküden de etkilenir. Söz konusu anlatı, anlatıcılı öykü kadrosuyla oluşturulan bir karakterin öyküsüdür.

Anahat Kelimeler: Öykü Anlatıcılığı, Oyunculuk, Karakter, Öykü Anlatıcısı Olarak Karakter, Destan, İlyada

ÖZET

ÖYKÜ ANLATICISI OLARAK OYUNCU: TEK KİŞİLİK BİR DESTAN UYARLAMASINDA ANLATICI

Uğur Çağlayan

Film ve Drama (Tezli), Yüksek Lisans

Danışman: Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkartal

Ocak, 2017

Bu çalışma, Homeros'un İlyada destanından Lisa Peterson ve Denis O'Hare'in uyarladığı tek kişilik oyunda, oyun karakteri aracılığıyla öykü anlatıcılığını araştırmaktadır. Öykü anlatıcısının performansı ile bir karakterin oyun içindeki anlatıcı olarak performansının farkı oyunculuk çalışması olarak incelenmiştir.

Karakterin anlatı üslubunun tahlili için Antik Yunan ozanı ve çağdaş öykü anlatıcılığı araştırılmıştır. Oyun metninin incelenmesinden sonra oyundan seçilen beş sahne üzerinden oyun karakteri ve karakterin öykü anlatıcılığı çalışılmıştır.

Çalışma sonucunda, bir öykü anlatıcısından farklı olarak, karakterin öyküsünü yalnızca öyküyü anlatmak amacıyla seyirciye anlatmadığı sonucuna varılmıştır. Karakter, öyküyle doğrudan bir sorunu olduğu için, anlatısını gerçekleştirirken seyirciden olduğu kadar öyküden de etkilenir. Söz konusu anlatı, anlattığı öykü nedeniyle dönüşen bir karakterin öyküsüdür.

Anahtar Kelimeler: Öykü Anlatıcılığı, Oyunculuk, Karakter, Öykü Anlatıcısı Olarak Karakter, Destan, İlyada

ABSTRACT

CHARACTER AS STORYTELLER: TELLER IN A ONE PERSON

ADAPTATION OF AN EPIC

Uğur Çağlayan

Master of Arts in Film and Drama

Advisor: Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkartal

January, 2017

This thesis studies storytelling through the character in the play adapted from Homer's Iliad, by Lisa Peterson and Denis O'Hare. The difference between the performance of a storyteller and the performance of a storytelling character in a play is explored through a practice as research methodology in the form of acting practice.

To analyze the storytelling mode of the character, forms of the Ancient Greek poets and contemporary storytellers have been studied. Following the analysis of the text, the character and his storytelling is investigated through five scenes chosen from the text.

As a result of the study, it is seen that, unlike a storyteller, the character does not tell his story to the audience merely for the sake of telling the story. Since he has a direct problem with the story, while he performs his story, not only he is influenced by the audience but also the story itself. The story in question is the narrative of a character who transforms because of the story he is telling.

Keywords: Storyteller, Actor, Character, Character as Storyteller, Epic, Iliad

Teşekkür Notu

Bu tez bir araştırmanın sonu değil, daha büyük bir merakın başlangıcı oldu.
Emek ve destekleri için teşekkür ediyorum,
Prof. Dr. Çetin Kemal Sarıkartal'a,
Aileme,
Dostlarıma,
Oyun İşleri'ne.

İçindekiler

Özet	v
Abstract	vi
Teşekkür Notu	vii
1 Giriş	1
2 Tanımlar ve Karşılaştırmalar	5
2.1 Tek Kişilik Oyun Tanımı ve İlyada.....	5
2.2 İlyada Destanı ve Uyarlaması.....	7
2.3 İlyada Oyununa Dair Anlatı Türleri.....	9
2.3.1 Antik Yunan Ozanı ve Karşılaştırması.....	10
2.3.2 Çağdaş Öykü Anlatıcılığı ve Karşılaştırması.....	12
3 Provaya Hazırlık	16
3.1 Oyunun Dünyası.....	16
3.2 Karakter.....	18
3.2.1 Oyun Karakteri Olarak Ozan.....	19
3.2.2 Öykü Anlatıcısı Olarak Ozan.....	21
4 Prova	24
4.1 Sahne I: Anlatmaya Çalışmak.....	24
4.2 Sahne II: Akhilleus-Ozan-Agamemnon	25
4.3 Sahne III: Tanık olmak, Anlatmak ve Anlamak.....	27
4.4 Sahne IV: Söyle Tanrıça, Ozan'ın Gazabını Söyle.....	29
4.5 Sahne V: Akhilleus Bunu Nasıl Yaptı?.....	31
4.6 Değerlendirme.....	34
5 Sonuç	36
Kaynaklar	38
Ek A: Sahneler	41
Ek B: Görüşme	56

1.GİRİŞ

Her oyun bir öykü anlatır. Bu önerme, Aristoteles'in dram sanatını tanımlarken mythos'u (öyküyü) temele koyması ile birlikte ortaya çıkmıştır denebilir. Poetika'da, tragedya, bir eylemin taklidi olarak tanımlanır (Aristoteles, 1987). Filozof, bu eylem taklitlerinin de öyküyü oluşturduğunu belirtir, bu yüzden ona göre, öyküsüz —ve eylemsiz— bir tiyatro mümkün değildir. Bu, bugün için de büyük oranda geçerlidir. Mike Alfreds (2013), aynı önermeyi şu şekilde sunar: “Her (yani, çoğu) oyun öyküler anlatır”. Kesinlik ortadan kalkmış olsa da, seyirci hala tiyatroya eylemde bulunan oyuncularını izlemek için geldiğinden, o eylemler seyirciye bir öykü anlatacaktır. Bu sebeple Aristoteles dramayı bir “hikâye etme yolu” olarak tanımlar. Öykü anlatmak ise, tiyatrodan daha eski ve onun türemesine sebep vermiş bir uğraştır. Öyküler ile düşündüğümüzü belirten Lisa Cron der ki, “Öykü evrimimizde karşıt bükülebilen parmaklarımızdan daha önemli bir rol oynadı. Çünkü parmaklarımızın tek sağladığı tutunabilmektir. Neye tutunmamız gerektiğini öğreten ise öykü oldu” (TEDx, 2014). Tiyatronun da ritüellerden dönüştüğü görüşünden yola çıkıldığında, ritüellerin doğmasına sebep olan inançların da mythos yani öykülerden oluştuğu düşünülürse, Aristoteles'in tiyatro için kullandığı hikâyeleme yolu tanımı yanlış olmaz. Augusto Boal, tiyatronun kendini gözlemlemeye başlayan insanın ilk icadı olduğunu söyler (Keefe ve Murray, 2007). Yani, insan beyninin yapısına işlenmiş olan öykü ve öykü anlatıcılığı bir hammadde ve tiyatro da bu malzemenin işlendiği bir üründür. Ancak ikisinin icrasında oldukça önemli bir fark vardır: “Oyunculuk ile öykü anlatıcılığı

arasındaki temel fark, oyuncunun/karakterin, anlatı sırasında, sahnelenen öykünün dışına adım atarak öykü hakkında konuşabilme yetisidir” (Alfreds, 2013:25). Bu ayrım, elbette, Aristotelesçi klasik dramatik yapıları oyunlar ile öykü anlatıcılığının karşılaştırılması sonucu ortaya çıkar. Oyuncu, karakterin eylemlerini bırakamayacağı için, karakterin dünyasının dışına adım atamaz, öykü anlatıcısı ise seyirciyle aynı yerde ve aynı zamanda iken öyküsünün karakterlerinin bulunduğu dünyaya adım atıp geri çekilerek o yeri ve o zamanı yansıtır.

Bu tezde İlyada destanı ile Peterson ve O’Hare’in *İlyada* (2013) oyunu özelinden birbiriyle yakından ilişkili iki performans türünün icracısı olarak öykü anlatıcısı ile oyuncunun farkı ve birbiri arasındaki geçişliliği tartışılmıştır. “Bir oyuncunun *İlyada* uyarlama metnini alıp oyunun anlatıcı karakterini oynayarak İlyada’nın öyküsünü bu karakter aracılığıyla anlatmasının, bir öykü anlatıcısının destanı malzeme olarak gerçekleştireceği performanstan ne farkı vardır,” sorusu ile yola çıkmıştır.

Peterson ve O’Hare’in uyarlamasında yer alan Ozan isimli anlatıcı karakteri oynamak ile İlyada destanının, yazarların uyarladığına benzer bir şekilde, özünü alıp seyirci karşısında bir anlatıcı olarak benim anlatmam arasındaki fark ilk bakışta bariz gibi görülebilir. Öykü anlatıcısı, seyirciye öyküsünü anlatmak ve öykünün derdini aktarmak amacı doğrultusunda performansını gerçekleştirir. Oyuncu ise, karakterin derdini üstlenerek, karakterlerin eylemlerini yerine getirecek ve onun aracılığıyla İlyada’yı anlatacaktır. Ancak ayrım bu kadar basit değildir. Gerçek bir öykü anlatıcısı ile oyun karakteri olarak öykü anlatıcısının, performanslarının yarattığı etki ve anlatının onlar üzerindeki etkisi farklı olacaktır. Bu oyunculuk araştırması, bu noktada önem kazanır. Bir öykü anlatıcısından farklı olarak, oyunun dramatik yapısı içinde

kendi üstün-isteği ve anlattığı öykü harici eylemleri bulunan bir oyun karakterinin öyküsünü nasıl anlattığının prova edilerek anlaşılması amaçlanmaktadır.

Uygulama kapsamında, *İlyada* uyarlamasının tamamı değil, oyundan seçilmiş beş önemli sahneye odaklanılmıştır. Hem *İlyada* öyküsü hem de Ozan karakteri için önem teşkil eden bu beş sahne üzerinden Ozan karakteri incelenmiş ve Ozan'ın öyküsünü neden ve nasıl anlattığı sorularına cevaplar aranmıştır. Oyun, sergilenmek üzere bütüncül olarak hazırlanmayacağı için, bir reji çalışması yapılmamış ve oyunun isterlerinden biri olan canlı müzik etmeni üzerinde durulmamıştır. Kapsama dâhil edilen sahneler, oyunun *Ordular Toplanıyor* isimli ilk kısmının giriş bölümü, *Akhilleus* başlıklı ikinci kısımdaki Agamemnon ve Akhilleus'un tartışması, *Hektor* başlıklı üçüncü bölümden Hektor ve Andromahe arasındaki konuşmadır. Bu üç sahneye, çalışma sırasında doğan ihtiyaç dolayısıyla, *Patroklos* isimli bölümdeki Ozan'ın savaş tasviri ve *Cenaze Oyunları* kısmının sonunda, Priamos ve Akhilleus'un diyalogu ve devamındaki Hektor'un cenazesinin anlatıp oyunun sonunu getiren sahne eklenmiştir.

Tanımlar ve karşılaştırmalar bölümünde, *İlyada* destanı incelenmiş ve uyarlamayla karşılaştırılması yapılmıştır. Ozan karakterini algılayabilmek için öncelikle Antik Yunan anlatıcılığı ve Antik Yunan ozanı hakkında tarihsel bir araştırmayla anlatı biçimleri incelenmiştir. Ardından, Ozan'ın performansının çağdaş öykü anlatıcılığına yakınlığı göz önünde bulundurularak çağdaş öykü anlatıcılığı üzerinde durulmuştur.

Provaya hazırlık olarak bir sonraki bölümde, Mike Alfreds'in prova öncesi hazırlık yönteminden faydalanılarak, *İlyada* oyununun dünyası ve karakteri, metinden yola çıkılarak analiz edilmiştir. Karakter analizi içinde, metin de incelenerek Ozan'ın hem oyun kişisi olarak hem de destanın anlatıcısı olarak özellikleri araştırılmıştır.

Prova kısmında ise, seçilen sahnelere çalışma sırasında karşılaşılan sorunlar, bulunan çözümler ve elde edilen sonuçlar irdelenmiştir. Beş sahnenin prova notlarının sonrasında, uygulamanın genel bir değerlendirmesi yapılarak Ozan karakteri ve *İlyada* anlatısı üzerine varılan sonuçlar belirtilmiştir.

Sonuç bölümünde, önceki bölümlerden elde edilen teorik bulgular ve oyunculuk çalışması sonucunda deneyimlenenler ışığında tezin sorusu olan öykü anlatıcısı ve oyun karakterinin anlatısı farkı değerlendirilmiştir. Bir oyundaki tek karakterin incelenmesinden ibaret olan bu deney, öykü anlatıcılığı ve tiyatro ilişkisi üzerine genel bir yargıya varmaktan ziyade, iki tür arasındaki bağa ışık tutmak ve oyunculara yeni araştırma kapıları açmak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

2. TANIMLAR VE KARŞILAŞTIRMALAR

2.1. Tek kişilik oyun tanımı ve İlyada

Peter Brook (1984), *The Empty Space* (Boş Mekân) kitabının girişinde, herhangi bir boş alanı ele alıp çıplak bir sahne olarak adlandırabileceğini söyler ve ekler, “Bu boş alanda bir adam yürürken bir diğeri de onu izler, işte tiyatro eyleminin gerçekleşmesi için tüm ihtiyaç duyulan budur”. Brook’un bu tanımı, Jerzy Grotowski’nin *yoksul tiyatroyu* önerirken bahsettiği, tiyatronun yegâne olmazsa olmazı, oyuncu ve seyirci arasındaki “algısal, doğrudan ve canlı bütünlük ilişkisinin” kurulabilmesi için bir oyuncu ve bir seyircinin yeterli olduğunu göstermiş olur (2002:19). Bu tanım sayesinde, yirminci yüzyılla birlikte gelişen ve sayıca artış gösteren tek kişilik oyunların tiyatro sanatındaki yeri de belirlenmiş olur. Tek kişilik oyunlar, Brook’un, ve Grotowski’nin yaklaşımları göz önünde bulundurulduğunda, tiyatronun en sade ve belki de en saf hallerinden biridir denebilir. Çünkü her iki tür de Grotowski’nin “sentetik tiyatro” olarak tanımladığı farklı disiplinlerin bir araya gelmesiyle oluşan bir “zenginliğe” ihtiyaç duymaz (2002:19). Yalnızca bir anlatıcı ya da oyuncu yeterlidir. Oyuncu/anlatıcı, en temel haliyle, herhangi bir sahne düzenine, teknik imkâna yahut tasarıma ihtiyaç duymadan, seyirciyle tek başına eyleyen-izleyen ilişkisini kurabilir ve taşıyabilir.

Tek kişilik oyunlar için, sahnede tek oyuncunun bulunduğu gösterilerdir demek, doğru da olsa, tek başına oldukça sığ bir kategorileştirme olur. Mesele sadece sahnedeki oyuncu sayısı değil, aynı zamanda o oyuncunun seyirciyle ortaya koyduğu yaratımdır. Tek kişilik oyunlar, tiyatronun bu etkileşime ve ortak yaratım sürecine en

çok ihtiyaç duyan türü olduğu için, daha önce de söylendiği üzere, tiyatronun en katıksız biçimi olma ihtimalini taşır. Amerikalı oyuncu Ruth Draper işi üzerine konuşurken bu oyuncu-seyirci etkileşimini şöyle anlatır:

Ben önermekten başka bir şey yapmıyorum. . . Etkiyi oluşturabilmek için gelen insanların kendi hayal güçlerini kullanmaları gerekiyor. Dekor yok, sahnede benden başka hiç kimse yok. Diğer kişiler benim ve seyircinin muhayyilesinin ortak ürünü... Onlar... benim asla tek başıma yaratamayacağım bir etkinin oluşmasına destek oluyorlar (Alfreds, 2013:13).

Tek kişilik oyunların ilk örnekleri on dokuzuncu yüzyılın sonlarında görülmeye başlar. Özellikle Amerika Birleşik Devletleri'nde yazarların ve oyuncuların çeşitli toplantı salonlarında halkın eğitimi için edebiyat eserlerini okudukları ya da aktardıkları görülür. Paula T. Alekson (2010) tek kişilik gösterilerin tarihini özetlediği yazısında, çeşitli meşhur öykü yazarlarını bu sunumlarda görmenin mümkün olduğunu söyler. Charles Dickens, İngiltere ve Amerika'da eserlerini okurken, birçok farklı karakterini de canlandırmasıyla ünlenmiştir. Mark Twain (Samuel L. Clemens) edebiyat eserlerini sunumlarında kullanmak üzere performans metinlerine çevirmek için bir yöntem geliştirmişti. Bu metinlerin odakları, edebiyattan karakter skeçlerine ve oynanmak için yazılmış monologlara kaydıkça sunumlar ve okumalar tek kişilik performanslara dönüşmeye başlamış olur (Alekson, 2010).

Hikâyecilerin evrilen performansları yanında, dramatik edebiyatta da tek kişilik oyunların örnekleri on dokuzuncu yüzyılda ortaya çıkar. August Strindberg'in *Güçlü* oyunu erken örneklerden biridir. *Güçlü*, iki kişilik bir oyun olmasına rağmen karakterlerden biri sessizdir ve yalnızca diğerinin konuşması ile oyun sürdürülür. İki kişinin iletişim içinde olması ve hatta en temelinde, sahnede iki oyuncu olması bu oyunun tek kişilik oyunlar kategorisinde sayılmasına engeldir. Fakat önemli bir deneme olarak ele alınması gerekir. Yazar, klasik dramatik yapıyı bozmadan, süregelen seyirci-oyuncu konumlanmasını değiştirmeden tek kişinin hikâyesini

anlatmayı denemiştir. Aynı dönemlerde Anton Çehov, anlatı oyunu *Tütünün Zararları* komedisi ile tek oyuncunun bir kürsüye çıkıp seyirciye hitap ettiği, bir karakterin monoloğu olarak türün örneklerinden birini vermiştir. *Güçlü*'de sahne üzerindeki ikinci bir oyuncu sayesinde kurulan ilişki, *Tütünün Zararları*'nda karakterin sunumunu yaparken performansın seyircisini sunumun seyircisi yerine koyması ile kurulmuş olur.

Tek kişilik oyunlarda, bir karakterin anlatısının yanı sıra, tek oyuncunun birden fazla karakteri canlandığı örnekler de karşımıza çıkar. Bu tür oyunlar için günümüzden bir örnek, İstanbul Devlet Tiyatrosu 2013 yılı yapımlarından *Hamlet* uyarlamasıdır¹. Tek oyuncunun W. Shakespeare'in *Hamlet* oyunundan sahneleri canlandığı ve Hamlet'in gözüyle yorumladığı bir oyundur. Seyirciye fazladan açıklama yahut anlatma ihtiyacı duymadan, oyuncu, hem solilogları hem de karakterler arası diyalogları oynar.

Peterson ve O'Hare'in *İlyada*'sı, her iki türü de bir düzeye kadar içeren bir tek kişilik oyundur. Seyirci-karakter ilişkisi seviyesinde tek karakterli bir oyun olmakla birlikte, o tek karakterin anlatıcılığı dolayısıyla da destan düzeyinde birden fazla karakterli diyaloglar içerir. Ancak bunlar destanın anlatıcısı Ozan karakteri tarafından yorumlanarak aktarıldığı için, oyuncunun Ozan kadar derinlikli bir başka karakter ortaya koyduğu görülmez. Tersine, oyuncunun oynadığı Ozan o karakterleri oynar ve anlatır.

2.2. İlyada Destanı ve Uyarlaması

Antik Yunan'da tragedya ve komedyaya tür olarak henüz şekillenmeden önce de var olan epik şiir, yapısı bakımından her iki dram türüyle de yakından ilişkilidir. Aristoteles *Poetika*'da epik şiiri incelerken, örnekler üzerinden destanlardaki tragedyaya

¹ İlk gösterim tarihi: 26 Aralık 2013. Yönetmen: Işıl Kasapoğlu. Oyuncu: Bülent Emin Yarar.

öğelerinden bahseder. Homeros'un "ahlaksal iyiyi" konu alması gerekçesiyle İlyada ve Odysseia destanlarını tragedyaya örnek gösterir (1987). Destanın tragedyaya özelliği taşıması, Homeros'un metninin dramatik metne dönüştürülebilirliği açısından önemlidir. Bu, aynı zamanda, Peterson ve O'Hare'in uyarlamasının başarısının da çıkış noktası sayılabilir. Oyun metni, destanın anlatısındaki trajik olandan hareketle İlyada'nın özünün ele alındığı bir çağdaş uyarlamadır.

Homeros'un *İlias* (İlyada) isimli destanı 24 bölüm ve 16000'in üzerinde dizeden oluşur ve Truva Savaşı'nın dokuzuncu yılından yalnızca 51 günlük bir kısmı konu alır. Truva efsanesinin, Homeros'un iki büyük destanı İlyada ve Odysseia'da geçen kısımları dışında, çeşitli destanlar ve hikâyelerde rastlanan parçaları da ele alındığında savaşın tamamının muazzam boyutta bir anlatı olduğu görülür. İlyada'nın adı Truva (İlyon) kentinden gelmiş olsa da konu aldığı 51 günlük kısımdaki olaylar oldukça sınırlıdır. Homeros'un, bütün savaşı baştan sona betimlemeyi denemesi durumunda anlaşılacak boyutta bir şiir ortaya çıkmış olurdu. (Aristoteles, 1987). Azra Erhat, İlyada çevirisinin önsözünde destanın, aslında Truva'nın değil, Akhilleus'un destanı olarak görülmesi gerektiğini öne sürer (Homeros, 1999). Çünkü destan, Akhilleus'un savaşı bırakması ile Hektor'u öldürdükten sonra Hektor'un cenazesi için babası Priamos'la yaptığı on bir günlük ateşkes arasındaki süreyi anlatır. Bu süre içinde Akhilleus'un dönüşümüne tanık oluruz. Destan, tanrısal Akhilleus'un gazabı ve öfkesi ile başlar, fakat öykünün sonunda, olgunlaşmış ve öfkesini kontrol edebilen, başkalarına acıyabilen, "hem kendinin, hem başkalarının yüreklerinin derinliklerini görebilen" yeni insani bir Akhilleus vardır (Knox, 1990). Erhat'ın tespiti bu yüzden doğrudur. İlyada, Akhilleus'un trajik eylemlerini konu alır. "Akhilleus'un öfkesinin izlediği trajik doğrultu ve sonunda insani değerleri tanınması; işte şiirin öncü teması budur ve bu tema şiddet ve ölüm fonu üzerinde işlenir" (Knox, 1990).

Destanın ilk dizesinde Musalara (ilham perilerine) seslenen, kendini tanıtmayan ve isimsiz bir anlatıcı bulunur. Bu anlatıcı, Peterson ve O'Hare'in uyarlamasının çıkış noktasıdır. O anlatıcıyı temel alarak destanı kısaltır ve tek konu etrafında toplarlar. O'Hare, savaş ve savaşın anlamı, yok ettikleri ve insanın şiddete eğilimi üzerine odaklanmaya karar verdiklerini belirtir (Feldman, 2012). Bunun için de öncelikle iki savaşçının, Akhilleus ve Hektor'un çarpışmasını merkeze alırlar. Bunun üzerine parçaları birleştirecek diğer öyküler ve tanrılar eklenir. Ortaya çıkan metin yine de oynanmak için oldukça iddialı ve destandan aşağı kalır bir zorluğu olmayan bir uyarlamadır. O'Hare, bu kırk sayfalık monolog için der ki, "Biz bu şeyi yazdık ama sonra da düşündük ki, hah, acaba herhangi bir insan evladı bunu oynayabilir mi?" (Feldman, 2012). Eğer oyun yalnızca destanı özetleyen bir anlatı olsaydı, belki de yazarlar bu düşüncelerinde haklı olacaklardı. Fakat oyunu oynanabilir —ve izlenebilir— kılan şey metne yerleştirilmiş olan anlatıcı karakteridir. İlyada uyarlaması, İlyada destanını anlatmaktan ziyade Ozan diye adlandırdıkları anlatıcı karakterin bu destanı yorumlaması, anlamaya ve anlatmaya çabalaması ve bu sırada yaşadıkları hakkındadır.

Oyun hala destanı ve Akhilleus'un dönüşümünü anlatır. Ancak bu anlatı, destana sadık kalınarak yapılmamıştır. O'Hare, aslında destandan kendi yorumlarını yarattıklarını söyler (Feldman 2012). Ozanın anlatıyı yorumlayışının yanı sıra yazarların tercihleriyle de Homeros'un yazıya geçirilmiş destanından farklı bir öykü ortaya çıkmıştır. Bunlar, destanın işleyişini etkileyecek değişiklikler olsa da, oyunun ve Ozan'ın anlatısına hizmet ettiği için önem arz etmemektedir.

2.3. İlyada Oyununa Dair Anlatı Türleri

Peterson ve O'Hare'in oyun metni incelenirken, Ozan'ın destanı anlatma performansı, benzerlik açısından Antik Yunan anlatıcılığı ve çağdaş öykücülük ile

karşılaştırılabilir. Oyun içindeki anlatı kısımlarına bakıldığında, destandan parçaların kullanılmadığı ve Ozan'ın yorumuna dayalı bölümlerde, seyircinin aşına olabileceği gündelik dilde bir hikâye anlatıcılığının izleri görülür. Bununla birlikte, Ozan karakterinin İlyada destanını anlatışı ve kendinin de aynı gelenekten gelmiş olduğunu iddia etmesi durumu itibariyle, oyunda Antik Yunan ozanlarının anlatış üslubuna da rastlanabilir.

2.3.1. Antik Yunan Ozan ve Karşılaştırması

John Miles Foley, Homeros'un İlyada ve Odysseia destanlarının, herhangi bir yazılı biçim kazanmadan önce, bir Antik Yunan hikâye anlatıcılığı geleneğinin ürünü olduğunu belirtir:

Sözcükler yazıya dökülmek yerine, Homeros'un sıklıkla betimlediği gibi, 'kanatlanırdı' ve okuma yazması olmayan ozanlar (aoidoi) dinleyenlerin önünde repertuarlarından şarkılar (aoidai) söylerdi. Bizim şimdi kitap olarak tadına vardığımız destanlar, o zamanlar, dilsiz yazılar olarak değil, dinlenebilir hikâye-gösteriler olarak şekillenirdi (2007:1).

Homeros destanlarının sözlü anlatılardan geldiği savı, ilk defa 1930'larda Milman Parry ve asistanı Albert Bates Lord'un ortaya attığı ve Foley'in geliştirdiği bir fikirdir. Parry, İlyada ve Odysseia'da tekrar eden sıfatlar ve onların ölçüsel kalıpları üzerine yaptığı çalışmayla, Homeros'un şiirlerinin geleneksel destanlar olduğu sonucuna varır ve dolayısıyla bu şiirlerin sözlü gelenekten gelmiş olması gerektiğini öne sürer. Bunu kanıtlamak için Parry'nin Yugoslav epikleri ve Yugoslavya'da devam eden destan anlatı geleneklerinden yola çıkarak başladığı araştırmayı Lord (2000) sürdürür ve Parry ile kendisinin çalışmalarını derlediği *Singer of Tales* kitabında Homeros epiklerinin şairinin, bir sözlü anlatı ozanı olduğu konusunda şüphe kalmadığını belirtir. Böylece Homeros'un da aslında yazım eğitimi almış bir gelenekten gelen bir şair değil, Foley'in bahsettiği okuma-yazma bilmeyen bir aoidos olduğu düşünülür.

Antik Yunan ozanları aoidoi'nin performanslarına ve yöntemlerine dair veriler oldukça kısıtlıdır. Destanların vezinleri üzerine yapılan incelemeler ve arkeolojik çalışmalar sonucunda ulaşılan bilgilerle ozanın bir çalgı eşliğinde hikâyesini anlattığı, şarkısını söylediği bilinmektedir:

Ozan, dört telli bir çalgı olan phorminx eşliğinde şarkısını söylerdi, her seferinde farklı olan doğaçlayarak anlattığı metniyle aynı anda, dört notalı ezgisini de doğaçlardı. Tek düze ezgisi metni yorumlamaktan ziyade, yalnızca sözleri aktarmak ve özgün ritmiyle dinleyenlerin ilgisini yakalamak için bir araçtı (Danek ve Hagel, 2002).

Lord'un (2000) çalışmasına dönecek olursak, o da Yugoslav geleneklerinde karşılaştığı örneklerden gördüğü üzere, ozanın ilk söylediği şarkıyı ikinci seferinde değiştirdiğini ve her tekrarda da bu dönüşümün sürdüğünü belirtir. Ozan, her bir performansının ayrı ayrı yazarı ve bestecisidir. Elimizdeki destanlar ilk defa yazıya döküldüğü güne kadar bu epikler her anlatıldığında farklı anlatılmıştır. Antik Yunan ozanının icrasına dair ulaşabildiğimiz en büyük veri budur. Hikâyeler sürekli değişim halindedir ve ancak bir ozan seyircisinin karşısına oturup hikâyeyi anlattığında sabit bir şekil alır (Lord, 2000).

Homeros'tan sonra, destanlar yazıya döküldüğünde ise, bu metinleri söyleyen ve oynayanlar için rhapsodos ismi kullanıldığı görülür. Rhapsodos kelimesi, şarkıları birbirine bağlayan, ören/dikişleyen kişi anlamına gelir (Online Etymology Dictionary, 2017). Platon (1992) Homeros'u Atina'ya ilk defa tanıtan kişi olduğunu söylediği Hipparkhos'un Panathenaia festivallerinde, destanları bu rhapsodos ismiyle anılan ozanlara baştan sona okuttuğunu söyler. Aoidoi ile arasındaki fark da bu noktada anlaşılmaya başlanır. Aoidos, söz konusu destanların metne dökülmediği ve Homeros'a ait olduğu henüz kabul edilmemiş olduğu bir dönemin ozanıdır. Bu ozan zaman içinde rhapsodos'a, yani artık sabit birer metin olan Homeros'un destanlarını söyleyen ozana dönüşür. Bununla birlikte, aoidos enstrüman ve ezgi eşliğinde

gerçekleştirdiği performansıyla da fark gösterir. Rhapsodlar icrasının ezgi ve enstrümanın varlığından ya da yokluğundan etkilenmeyecek özelliklerini ön plana çıkarır (González, 2013). Ozan, destanı şarkı olarak söyleyen kişiden, şiir olarak okuyan kişiye evrilmiştir. Bu noktada Platon rhapsodları eleştirir. Euripides'in mıknaıs dediği Herakles taşı benzetmesiyle Musalardan Homeros'a ve Homeros'un metinleri aracılığıyla da rhapsod adı verilen ozanlara aktarılan bir tanrısal yeti ile performanslarını gerçekleştirdiklerini belirtir (1992). Aoidos yaratıcı, rhapsodos ise hazır metni taklit eden bir aktarıcıdır. Bu sebeple, Homeros için aoidoi adını kullanmak daha uygun olacaktır.

Peterson ve O'Hare'in İlyada uyarlamasını antik anlatıcılık geleneğine dayandırdığı açıkça görülebilmektedir. *İlyada*'nın metninin bir Antik Yunan ozanı olan Homeros'tan alınmış olmasının dışında, oyunun bu antik anlatıcı formuyla en bariz ilişkisi oyunun anlatıcısı olan Ozan kişisidir. Ozan, Homeros gibi, Yunan bir anlatıcı karakteridir (Peterson ve O'Hare, 2013). Yazarların belirttiği üzere, Antik Yunan'da İlyada destanını öğrenip anlatarak ortaya koyan sayısız "Homeros'lardan birini" dinlemenin nasıl bir tecrübe olabileceği düşüncesiyle yazılmıştır (Feldman, 2012). Bu Ozan kişisine, oyun boyunca parça parça okuttukları Homeros'un destanının eski Yunanca aslından kısımlar sayesinde bu gelenekten geldiğinin ve aoidoi'lerden biri olduğunun altı çizilmiş olur. "Bu hikâyeyi binlerce yıldır anlatıyor ve bu süre içinde Truva Savaşı'ndan bu yana yaşanan her savaşa tanıklık etmiş (ya da tanıklık ettiğini düşünmüş, ya da hayal etmiş)" (Peterson ve O'Hare, 2013:1). Ozan karakteri sayesinde, Peterson ve O'Hare, İlyada'yı sözlü anlatı geleneğine döndürmüşlerdir.

İlyada'dan alıntılanmış manzum bölümler, Ozan'ın seyirciye doğrudan hitap ettiği ve gündelik bir dilde yazılmış ara sözleriyle bağlanmıştır. İlyada destanından

alınan kısımlar oyun metninin üçte birini oluşturur. Gerisi, Peterson ve O'Hare'in birlikte yaptığı doğaçlamaların deşifrelerinden ve hikâyeyi ilerletmek üzere sıfırdan yazılmış orijinal metinlerden oluşur (Feldman, 2012). Metnin bu iki biçim arasındaki geçişliliği ile ara sözlerin serbest bir dilde yazılmış olması, metnin seyirciye doğaçlamayla ve her gece değişen keyfi bir düzende aktarıldığı izlenimini yaratmaktadır. Bu da, tıpkı Antik Yunan ozanı gibi, seyirciyle her buluştuğunda değişen ve destanı farklı bir şekilde anlatan bir kişi ortaya çıkarır. Bu fikir, aynı zamanda, oyunun ilk prodüksiyonunda da bir oyuncu ve yönetmen tercihi olarak karşımıza çıkar. Ozanı oynayan O'Hare, Peterson'la birlikte "bir savaşlar külliyatı" olarak tanımladıkları karakterin Truva Savaşı hakkındaki tüm hikâyeleri bilen, onları anlatmaya mecbur biri olduğunu ve anlatırken de seyircinin algısını ölçerek hikâyesini o anda yeniden düzenlediğini belirtir (Peterson ve O'Hare, 2013; Karam, 2012).

2.3.2. Çağdaş Öykü Anlatıcılığı ve Karşılaştırması

Öykü anlatıcılığının insanlık tarihi kadar eski olduğu su götürmez bir gerçektir. Kültürün bir parçası olduğu kadar, aynı zamanda evrimimizin bir parçası ve dünyayı algılayış yöntemimizdir. Antonio Damasio (2010:311), öykü anlatıcılığının, beynin doğal ve dolaylı olarak sürekli yaptığı bir şey olduğunu söyler: "Dolaylı öykü anlatımı, kendiliğimizi yarattı ve tüm insanlığın toplumsal ve kültürel yapısına yayılmış olması şaşırtıcı değildir". Anlaşılmazı anlaşılır kılan mitolojik anlatılar ve evrim tarihi boyunca hayatta kalmak için keşfedilmiş, geliştirilmiş deneysel birikimlerin aktarımları öykü anlatıcılığının çıkış noktalarını oluşturur. Dil ile birlikte sözlü olarak gelişen anlatı gelenekleri her toplumda görülebilmektedir. Âşıklar, ozanlar, şamanlar gibi her kültürde farklı bir yansımasına rastlanabilen anlatıcılar, ruhani rehberlik, tarih ve gelenek aktarımı, iyileştiricilik gibi görevler üstlenerek sözlü geleneği sürdürmüşlerdir. Ancak birçok toplumda artık bu geleneklerin azaldığı yahut ortadan

kalktığı gözlemlenebilir. Bu, yakın zamanda ortaya çıkan yeni bir gelenekle öykü anlatıcılığının yeniden yükselişe geçmesine kadar devam eder.

Sözlü anlatı gelenekleriyle çağdaş öykü anlatıcılığı arasındaki fark ve kopukluk, geleneksel türlerin ve anlatıcıların kaybolması ve öykü anlatımının oldukça dar kapsamlarda sürdürülmesinden kaynaklanır. Walter Benjamin (1993), hikâye anlatıcılığının hükmünün kalmadığını savunurken buna sebep olarak roman türünün ortaya çıkmasını öne sürer. Romanın sözlü anlatıdan gelmiyor oluşu anlatıcıdan kopmuş bir tür olmasına neden olur. Roman okuru da, toplu katıldığı dinleme eylemlerinden bireysel bir edimin içine çekilir. Anlatıcılığın yokluğu ve anlatıcı-dinleyici ilişkisiyle oluşan toplu deneyimin kaybolması ve “deneyimin değer kaybetmesi” ile düşülen durumu, Benjamin, “deneyimlerimizi paylaşma yeteneğimiz elimizden alınmış gibi,” diyerek tanımlar (1993:74).

Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri’nde öykü anlatıcılığı tarihine bakıldığında durumun Benjamin’in yazdığı kadar kötü olmadığı görülür. Simon R. Heywood (2001), öykü anlatıcılığının İngiltere ve Galler’de yeniden canlanması üzerine yazdığı doktora tezinde, 1890’larda Amerika Birleşik Devletleri’nde çocuklar için kütüphanelerde öykü anlatıcılığı uygulamasına başlandığını belirtir. Akım, 1960’lara kadar, anlatıcılık eğitimi almış profesyonel kütüphanecilerle sürdürülür. Bu yıllardan itibaren özellikle 1968 sonrası alternatif tiyatro hareketinin etkisiyle öykü anlatıcılığının gençler arasında önem kazandığı görülmektedir. Joseph Sobol, bu dönemin anlatıcılıkla ilişkisini kurarken, “hikâye anlatıcılığı hareketi, 1960 sonlarındaki insan hakları ve savaş karşıtı eylemler ve 1970’lerin çok çeşitli kültürel radikalciliği ile yayılmıştır,” der (Zipes, 2001:143). Devamında ise, 1970’lerde düzenlenmeye başlanan festivaller ve oluşturulan topluluklar ve birlikler sayesinde

hem geleneksel yöntemler koruma altına alınmış, hem de çağdaş hikâye anlatıcılığı olarak anılmaya başlanan akımın gelişmesi sağlanmıştır.

Geleneksel türlerden farklı olarak çağdaş öykü anlatıcılığında, anlatıcı oyuncuya daha yakındır. Anlatıcı, geleneksel türlerdeki gibi, sabit bir metin olmadan ve her seferinde değişerek anlatılan hikâyelerde yer alan karakterleri yer yer canlandırarak ya da o karakterlerin ağzından konuşarak öyküsünü aktarabilir. Çağdaş öykü anlatıcılığını bir performans sanatı olarak inceleyen Alexander ve Govrin anlatıcılarda icra sırasında dört farklı anlatıcılık kipi olduğunu söylerler. Patrick Ryan, Alexander ve Govrin'in anlatıcı kiplerini şöyle özetler:

- Anlatıcı kipi; bu kipte kişi kendi olarak doğrudan seyirciyle konuşur.
- Sinoptik (Özetleyici) kip; kişinin öyküyü dolaylı olarak anlattığı kısımlar.
- Yakın kip; anlatıcının hikâyeye kapıldığı ve olayları jestler, mim ve seslerle oynamaya başladığı yerler.
- Karakter kipi; anlatıcı öyküsündeki karakteri ya da karakterleri üstlenip oynar (2003:126).

Ryan, anlatı sırasında birini dinlerken bu farklı kiplerin varlığını fark ettiğini belirterek onaylasa da, röportaj yaptığı öykü anlatıcılarından hiç birinin bu kipleri tanımadığını ya da uygulamadığını söyler. Yani bu kipler, bir öykü anlatıcısının kullandığı anlatı yöntemlerinden ziyade, anlatıcılığın analizinde izleyenin ve araştıranın işine yarayabilecek birer kategoridir.

Alfreds ise, Peter Hulton'a verdiği röportajda, provalar sırasında keşfettiği üç farklı anlatıcı kipinden bahseder: eylemin dışındaki anlatıcı; birinci ağızdan anlatan eylemin içindeki anlatıcı; oyuncunun hem kendi anlatıcısı hem de karakteri olduğu üçüncü ağızdan anlatı (Keefe ve Murray, 2007). Bunlar, Alfreds'in *Shared Experience* grubuyla çalıştığı öykü anlatıcılığında yola çıkarak ürettikleri oyunlarda oyuncu/anlatıcıların kullandığı yöntemlerdir. Alexander ve Govrin'in kategorilerinden

ziyade, Alfreds'in kipleri, oyunculara farklı imkânlar ve araştırma alanları tanıdığı için yaratım sürecinde göz önünde bulundurulabilecek daha işlevsel tanımlardır.

Peterson ve O'Hare'in oyununda Ozan karakteri, bir Antik Yunan anlatıcısı olarak tanıtılsa da, bu karakteristik tanım dışında anlatısında işlevsel bir yansıması, yöneme dair tarihi verilerin yetersizliğinden de ötürü, pek görülemez. Ozan destanı aktarırken aslında bir çağdaş öykü anlatıcısı gibi davranır. Seyirciyle anlatı üzerinden kurduğu ilişki, birebir tanık olduğunu iddia ettiği olayları kendi yorumuyla anlatışı, karakterleri canlandırması ve konuşurması ile Alfreds'in sunduğu kipleri kullanan bir anlatıcı ortaya çıkar. Ozan karakteri incelenirken anlatı yöntemleri de bu kipler üzerinden araştırılacaktır.

3. PROVAYA HAZIRLIK

Alfreds, Stanislavski'nin 'sistem'inden geliřtirdiđi üslubuyla bir performansın hazırlık sürecini üç kısma ayırır: Metin, karakter ve oyunun dünyası (Alfreds, 2007). Üç kısmın çalışmalarını ortak yürüttüğünü söyleyen ünlü yönetmen, üç kısmı çalışma önceliđi olarak önem sırasına göre dizerken, daha serbest ve geniş bir alan olan oyunun dünyasından karakterin özeline ve ancak sonrasında metne geçilmesini önerir. Ben de seçilen sahnelere çalışırken benzer bir yol izleyeceğim. Ancak bu sahneler bir yönetmenle çalışılmayacağından ve seyirci karşısına çıkmak için hazırlanmadığından, oyunun dünyası ve metin üzerinde Alfreds'in önerdiği rejiiye yönelik çalışmalardan ziyade bir oyuncu olarak asıl meselem olan karakter çalışmamı destekleyecek nitelikte arařtırmalar yapılacaktır.

Söz konusu olan *İlyada* oyunu, Ozan karakteri ve onun eylemleri üzerinedir; arařtırılacak olan oyun dünyası ve karakter aslında sadece Ozan karakteri ve onun dünyasıdır. Oyun içinde anlatı olarak aktarılan *İlyada* destanının dünyasına ve karakterlerine, Ozan karakterinin öykü anlatıcısı olarak rolü incelenirken değinilecektir. Metin ise, oyun karakteri olarak Ozan'ın metni ve destan anlatısı olarak iki katmandan oluşacağı ve bu katmanlar da Ozan'ın öykü anlatıcılığı performansına bađlı olduğu için ayrıca işlenmeyecek, karakter çalışması kapsamında değerlendirilecektir.

3.1. Oyunun Dünyası

“Oyunun dünyası, oyuna var oluş biçimini, tarzını veren belirli değer, nitelik ve öğeleri içerir” (Alfreds 2007:245). Oyunun karakteri nasıl bir gerçeklikte yaşıyor?

Oyunun geçtiği dönem ve dil nasıl? Karakter nasıl konuşuyor, nasıl hareket ediyor? Ne kadar simgesel ya da ne kadar gerçekçi? Tüm bu soruların yanıtları, normal koşullarda yönetmenlerin oyunun provalarına hazırlanırken düşünmeleri gereken ve provalarda da oyuncularla birlikte yanıtlanacak olan sorulardır. Ancak burada, bir dramaturg yahut yönetmen değil, bir oyuncu gözüyle oyunun dünyası tartışılacaktır.

İlyada oyunu, Ozan karakterinin sahneye çıktığı günde ve saatte; onun seyirciyle bulunduğu ülkede ve tarihte geçmektedir. Oyun için yaratılan özel bir dünya yahut mekân yoktur. Herhangi bir öykü anlatıcısının performansı gibi, herhangi bir yerde ve herhangi bir zamanda, yalnızca “şimdi ve buradaki” öyküsü ve bedeniyle bir “o anda ve orada” yaratılır. Yazarlar da oyunun önsözünde bu tespiti desteklerler:

Oyunun ‘neredesini’ gayet basit: Ozan’ın içine adım attığı oda. Bir oditoryum olabilir bu, boş bir tiyatro sahnesi, bir depo... hatta bir bar. İnsanların toplandığı ve onun şarkısını dinlemeye hazır oldukları herhangi bir yer — oyunumuz için uygun sahne/dekor budur (Peterson ve O’Hare, 2013:2).

Ozan karakteri de oyunun sergilendiği yerde ve zamanda yaşayan biri gibidir. Homeros’tan alıntılacağı zamanlar hariç günümüzden bir insan gibi konuşur, özel bir aksanı ya da belirli bir döneme ait bir dili yoktur. Günümüz olaylarına göndermeler yapar. Günümüze dair fıkraları ve esprileri vardır. Peterson ve O’Hare de oyunun çeşitli kısımlarında olayların güncelliğini korumak amacıyla değiştirilebilecek yerleri belirtmişlerdir. Ozan’ın Peloponez Savaşı’ndan Suriye’ye kadar tüm savaşları saydığı kısma ekledikleri dipnot buna örnek olarak verilebilir:

Zaman ilerledikçe, güncel olayları yansıtmak üzere listenin sonuna başka savaş yahut savaşlar eklemek gerekebilir. Bu büyük bir itinayla yapılmalı ve yalnızca önemli olaylar eklenmeli. Aynı şey oyunun sonundaki yok olmuş şehirler listesi için de geçerli (Peterson ve O’Hare, 2013:33).

Ozan, seyirciyle doğrudan temas halindedir. *Tütünün Zararları* örneğinde olduğu gibi seyirciyi başka bir zamandaki başka bir salona taşıyıp onların yerine başka

bir seyirci koyarak onlarla ilişki kurmaz. Yine bir öykü anlatıcısı gibi, orada ve o andaki gerçek seyirciye konuşur, seyirciye göre anlatısı şekil alır.

Oyun dünyasını oyuncunun bulunduğu sahneden ayıracak bir dekor ya da ışık tasarımı da bulunmamaktadır. Boş alana yerleştirilmiş bir masa, bir sandalye ve içinde bir şişe içki olan bir çantadan başka hiçbir şey yoktur. Yazarlar da oyuncunun fazladan bir aksesuara veya kostüme ihtiyaç duymadan yalnızca sesi ve bedeniyle öyküyü anlatmasını isterler (Peterson ve O'Hare, 2013).

3.2. Karakter

Karakteri tanımlayan eylemleridir. Oyuncular, “eylemde bulunan kişileri ortaya koyarken karakterleri taklit amacını gütmaz. Tersine onlar, eylemlerden ötürü karakterleri de birlikte ortaya koyarlar” (Aristoteles, 1987:24). Oyundaki eylemleri sıralayıp çözümlenerek karaktere ulaşılabilir ve ancak bu eylemleri oynayarak karakter görünür kılınabilir. Karaktere çalışma süreci şöyle özetlenebilir:

Oyuncu-karakterler *istekleri* tarafından harekete geçirilir. Bu *isteklerine* ulaşabilmek için, *eylemleri* oynarlar. *Eylemleri* oynamak diğer oyuncu-karakterler üzerinde bir etki yaratmak demektir. Bu *eylemlerde* başarılı ya da başarısız olmak otomatik olarak *duygular* deneyimlemelerine neden olur: Başarılı olunduysa iyi duygular, başarısız olunduysa kötü duygular (Alfreds, 2007:108).

Bu süreç, karakteri doğuracak olan eylemin üç aşamasıdır: İsteme, yapma ve hissetme. Bir sahne boyunca bu süreç bir döngü halinde devam eder. Oyuncu-karakter bir istek sonucunda bir eylemde bulunur ve eylemin sonucuna göre bir duygu hisseder ve bu da bir sonraki isteğini doğurduğu gibi eyleminin eylenişini de etkiler. Eylemin nasıl gerçekleştirileceği önceki eylemler sonucu ortaya çıkan duyguların da içine dâhil olduğu verili koşullara bağlıdır. Eyleminin başarısı karşılaşıcağı dirençler, karşıtlıklar veya ikilemler gibi engellere bağlıdır. Bu engeller çatışmayı doğuracaktır.

İlk aşamada ihtiyaç duyulan, oyunun iç yaşamına dair fikirler edinmemizi sağlayacak bulgulardır (Alfreds, 2007). Karakterlerin yaptıkları ve söyledikleri de bu bulguları oluşturur. Metin, yazarın verdikleriyle birlikte oyuna doğru ilk adımlarımızı atmamızı sağlar. Yazarın karakter için tanımladığı eylemler sorguya açık değildir. Ancak karakterin yaptığını söylediği şeyler için bunu söylememiz mümkün olamaz. Karakterin sözlerinin doğru ya da yanlış olduğunu elimizde fazladan bir bilgi olmadan ve yalnızca metni okuyarak bilemeyiz. Özellikle buradaki gibi bir monolog söz konusu olduğunda, öncelikle, olabildiğince az yorum katarak bulguları çözümlenmek gerekecektir.

İlyada'nın tek karakteri, Ozan'dır. Yaşı belirsiz bir Yunan öykü anlatıcısıdır. Ozan karakterini anlayabilmek için metnini çalışırken ikiye bölmemiz gerekecektir: Benim oynayacağım, oyunun karakteri olan Ozan ve oynadığım karakterin oyundaki görevi olan öykü anlatıcısı olarak Ozan. İlk katmanda seyircinin karşısına çıkan Ozan karakterinin oyuncuyla ilişkisi ve karaktere nasıl yaklaşılacağı incelenirken, ikinci katmanda Ozan'ın bir öykü anlatıcısı olarak performansı çözümlenecektir.

3.2.1. Oyun Karakteri Olarak Ozan

...bir adam girer. Üzerinde eski bir palto ile gözlerine kadar çekilmiş bir şapka ve elinde bir bavul. Onda kadim bir şey vardır, ancak bu yalnızca bitkin görüldüğü için böyle hissettiriyor olabilir, sanki çok uzun zamandır yolculuk yapıyormuş gibi. Bize doğru yürür, bavulu yere bırakır. Gözlerini kısar ve bize bakar, hepimizi kavramaya çalışır (Peterson ve O'Hare, 2013:5).

Tarafsız olarak Ozan hakkında bilinen tek veri budur. Bir palto ve bavulla seyircinin karşısına gelir. Yorgundur. Seyirciyi inceler. Onun hakkında, bunun dışındaki, oyun anından öncesine dair her şeyi, seyirci, onun ağzından öğrenir. Tek kişilik bir oyun olarak bir karakterin sözlerinin doğruluğundan asla emin olamayız. Fakat Ozan, aynı zamanda bir öykü anlatıcısı olduğu için, anlattıklarının doğruluğundan ziyade inandırıcılığı önem kazanacaktır. Mükemmel bir hikâye,

dinleyiciler içten içe hikâyenin gerçek olmadığını bilse de inandıkları hikâyedir (TEDx, 2014). Bu yüzden sözlerini onun hakkındaki bilgiler ve gerçekler olarak kullanmak yanlış olmaz, çünkü her halükarda seyirciyi söylediklerine inandırmak isteyecektir.

Bölüm girişinde, Alfreds'den yaptığım alıntıda sıralanan sürecin adımlarını Ozan karakteri için teker teker ele alırsak, karakterin öncelikle üstün-isteğini ve oyun boyunca eylemlerini sürdürmesini sağlayacak sahne içindeki amaçlarını belirlemek gerekir. Bunlar, metinden ve metin hakkında bilinenlerden varılan çıkarımlardır. Provalarda, karakteri daha yakından tanıyacağım için, farklı sonuçlar ortaya çıkabilir. Bu sebeple, vurgulamak gerekirse, bu tez bir metinsel çözümleme değil, bir uygulamalı oyunculuk araştırmasıdır.

“Bu destanı her anlattığımda, umuyorum ki bu defa son olsun” (Peterson ve O’Hare, 2013:7). Oyunun henüz ilk dakikalarında sarf ettiği bu cümle ile Ozan bulunduğu durum ve hayatta kim olduğu üzerine ilk izleri göstermiş olur. Bu cümleyi, öyküyü anlatamaması üzerine söylediği görülür. Sahneye yeni çıkmıştır, seyirciyi inceler ve destanın ilk dört mısraını, Homeros’un ilham perilerine seslendiği ve onlardan Akhilleus’un gazabını anlatmasını istediği kısmı, orijinal Antik Yunan dilinde söyler. Devam edemeyip eski günlerde ne kadar güzel ve başarılı bir anlatıcı olduğundan bahsetmeye başlar. Hemen ardından yukarıdaki cümleyi söyler: Her defasında bu destanı bir daha anlatmasın diye dua etmektedir. Ozan’ın sahneye çıktığındaki durumu ve orada bulunma amacı da budur. Destanı o gece, o seyirciye son defa anlatmak ister. Ozan’ın üstün-isteğine de hem bu çıkarımdan hem de yazarların Ozan hakkında belirttiklerinden ulaşabiliriz. Önsözde Ozan’ın Truva Savaşı’nda bulunduğu, Truva’yı gerçekten gördüğü ve o yıllardan beri, “bir savaş hikâyesinin anlatılmasının lüzumsuzlaşacağı güne kadar” bu savaşın hikâyesini

anlatmakla lanetlendiği söylenir (Peterson ve O'Hare, 2013:1). "Hala eski tanrılara inandığını düşünürüz ve eski tanrıların onun bu işi bırakmasına izin vermediğini". Öykü anlatıcılığını Araf olarak görür ve o Araf'tan dışarı çıkamaz. Buna göre Ozan'ın üstün-isteği destanı bir daha anlatmasına gerek kalmayacak şekilde son defa anlatmak ve bu lanetten kurtulmaktır.

"Oyuncuların yaşadıkları sorunların büyük bir kısmının çözümü neredeyse her zaman karşısındaki oyunculudur, kendinde değil" (Alfreds, 2007:50). Karakterin eylemleri, karşısındakinden istedikleri doğrultusunda belirir. Birinden istediğimizi almak için ona bir şeyler yaparız. Tek kişilik bir oyunda da aynı sav geçerlidir. Ancak oyuncu, çözümü seyircide arar. Özellikle *İlyada* gibi bir oyunda, seyirci doğrudan karakterin anlatısının adresiyken, karakter seyirciden istediği bir şeyi olduğu için o an o sahnede bu öyküyü anlatmaktadır. Ozan'ın amacı, seyirciden istediği nedir peki?

Karakterin sıklıkla kullandığı ve Ozan'ın amacı için önem teşkil eden cümle, "Görüyor musunuz?", "Anlıyor musunuz?" sorularıdır. Çeşitli konu geçişlerinde sık karşılaşılan bu söz, Ozan'ın seyirciden isteğini belirtir. Çünkü bu soru cümleleri ile Ozan seyirciyle aynı konumda olduğunu; onların Ozan'ın anlatısına tanıklık ettiği gibi, onun da zamanında bu olaylara tanıklık ettiğini belirtmek ister. Ancak seyirci anlatılanları görebilirse, Ozan onlara dokunabilir. Müşterek bir tecrübe yaratılabilirse belki bir daha bu hikâyeyi anlatmasına gerek kalmayacaktır.

Metinden elde edilen bu ilk çıkarımlardan hareketle, prova sürecinde, seçilen sahnelerin eylem anları listelenip karakter anlaşılmasına çalışılacaktır.

3.2.2. Öykü Anlatıcısı Olarak Ozan

Ozan karakterini ikiye bölüp iki farklı kişi gibi ele aldığımız düşüncesi hem verimsiz hem de yanlış bir fikirdir. Aslında, Ozan karakterinin oyun içindeki rolü,

işlevi ve aynı zamanda oyun boyunca süregelen eylemi olduğu için ayrıca incelemek gerekeceğinden, ikinci bir bakış açısı olarak öykü anlatıcılığı işlenmiştir.

Ozan bir öykü anlatıcısıdır. Oyun boyunca da öyküler anlatır. Hem kendi hayatına dair, hem de İlyada destanından parçalar olmak üzere tüm oyun boyunca Ozan'ın anlattığı hikâyelerden oluşan bir performans vardır. Oyun boyunca bu hikâyeleri anlatarak ve bu hikâyeler aracılığıyla dönüşen Ozan'ı izleriz, asıl oyun budur. Bu asıl oyunu kavrayabilmek için de Ozan'ın öykülerini nasıl anlattığının anlaşılması gerekmektedir.

Çağdaş öykü anlatıcılığından bahsederken konusu geçen Alfreds'in üç ayrı anlatıcı kipinden yola çıkarak Ozan'ı incelersek, yalnızca metin üzerinden, şu sonuçlara varabiliriz: Ozan, gündelik bir dil ile kendi başına gelenlerden bahsederken, birinci ağızdan bir anlatıcı, destanı anlatırken ise olaylara tanık olmuş fakat olayların dışındaki üçüncü ağızdan bir anlatıcıdır. Destanın aralarına kattığı kendi yorumları ve kendi yorumuyla konuşturduğu karakterler ile de hem anlatıcısı hem karakteri olan üçüncü tür anlatıcı örneğini gösterir. Yalnız üçüncü kipteki farkı, canlandırdığı ya da yorumladığı karakter anlatının karakteriyken, anlatıcı, karaktere özel bir anlatıcı değil, Ozan karakteri olarak tüm destanın anlatıcısıdır.

Alfreds (2013), öykü anlatıcılığında oyuncunun üstün amacının seyirciye öyküyü anlatmak olduğunu söyler. Bu, performans boyunca oyuncunun gerçekleştireceği her eylemin, bir sandalyenin yerini değiştirmekten diğer oyuncuları izlemeye kadar, hikâyenin akışına, mantığına ve gelişimine hizmet etmeli demektir. Ozan'ın da istek ve amaçlarını incelerken dediğimiz üzere sahnede bulunmaktaki amacı destanını anlatmaktır. İlham perilerinin cevap vermemesi, kendini Akhilleus gibi öfkeye kaptırması, anlattığı savaşları karıştırması gibi bu anlatı sırasında başına

gelenler ise karşısına çıkan engellerdir. Bu engellerle baş etmeye çalışması ve çabalarının sonuçları, oyun karakteri olarak Ozan'ın oluşmasına yardımcı olur.



4. PROVA

Metin üzerinden ulařılan sonuçlar, provalar ile yapılacak olan asıl arařtırma için sadece bir ön hazırlık ve muhtemel bařlangıç noktaları saęlamak için vardır. Alfreds (2007) de yönetmenlere bu ön hazırlığı, provada oyuncularla oyunu gerçekten keřfetmeye bařlayabilmek için kendini donatmak olarak tarif eder. Ben de seçilen sahneleri çalıřmaya bařlarken, metni ve řu ana kadar keřfettiklerimi birer bařlangıç noktası olarak almaktan öteye gitmedim. Bu bölümde, teker teker her seçilen sahneyi çalıřırken Ozan üzerine neler keřfettiğim belirtilecektir.

4.1. Sahne I: Anlatmaya Çalıřmak (Bkz. Ek A.1)

Oyunun aılıř sahnesi olan bu kısım, Antik Yunanca mısralarla bařlar. Yunanca kelimelerin tek tek anlamlarını öğrendikten sonra, mısraların yazarlar tarafından verilmiř çevirisi ile birleřtirip söylediğimi bilerek ve sözlerin anlamlarını düşünerek çalıřmaya bařladım. Burada ulařtıđım maksat, destanı anlatıyor olmaktan öte, gerçekten ilham perilerine yakarmaktır. Ozan, destanı anlatabilmek için onlardan güç alacaktır. Öyküsünü anlatmak için sahneye çıkmıř olsa da, Ozan, iřini yapmakta zorlanıyor ve belki de artık istemiyordur. Bu noktada, Ozan'ın metinden çıkardığım üstün-isteđi ile duyguları paraleldir.

Devamında, eski günlerden bahsederken, hem oyalanır hem de seyirciyle bađ kurmaya çalıřır. Ancak bu onu yine de o gece neden orada olduđuna getirir. “Bu destanı her anlattığımda, umuyorum ki bu defa son olsun,” cümlesi, Galya'da olanlara dair yorumu olduđu kadar řimdi yine anlatmak zorunda olduđunu fark ediřini de tařır. Böylece yeniden yakarır. Yine cevap alamaz ve yine eskilerden konu aarak oyalanır.

Başka bir çare olarak, bir yerden başlamak zorunda hissederek, öyküyü özet olarak anlatmaya çalışır: “Bu, Truva Savaşının hikâyesi. Ve iki büyük savaşçının —Akhilleus ve Hektor”. Tam bu cümleyi söylediğim anda, kaçınılmaz olarak, bu iki savaşçının oyunun anlatısı boyunca başına gelecekler teker teker gözümün önüne geliyor ve hemen ardından gelen Ozan’ın perilere üçüncü yakarışı, tam da o imajlar yüzünden ağızımdan dökülüyor: Ozan, tek başına bunun altından kalkamayacağı için.

Üçüncü defa cevap alamadıktan sonra gücünü toplayıp yeniden Yunanca mısraları söylemeye çalıştığı anda ise, ikinci mısradaki kesilip bir anda aynı mısraların Türkçe olarak ağızından rahatça dökülmesi ise, büyük oranda dilimin rahatlamasıyla alakalı bir çözülmeydi. Bilmediğim bir dilin sözcüklerini sarf edip bir de kelimelerin anlamlarını canlandırmaya çalışmaktan biriken enerji ile bir anda ana dilimde aynı sözleri sarf etmek, sonrasında, yazarın bu kısım için parantez içinde belirttiği “ilham patlaması” hissini doğurdu. O enerjinin akması, Ozan’ın anlatmaya başlaması ve kendi temposunu bulmasına hizmet ettiği gibi, bu sahnenin sonunu getirirken, diğer sahnelerde de anlatısının gücünün asgari halini belirledi.

4.2. Sahne II: Akhilleus-Ozan-Agamemnon (Bkz. Ek A.2)

“Akhilleus”. Sahnenin seçilen kısmı, bu kahramanın adını söyleyerek başlar. Bu, hem benim hem de seyircinin gözünde kabaca bir Akhilleus imajı yarattığı gibi, sahnenin akışının da şekillenmesine yardımcı olur.

Bu andan itibaren, Ozan’ın dönüşümü dışında, oyun çoklukla öykü anlatıcılığı olarak değerlendirilebilir. Ozan, seyirciye Akhilleus hakkında ön bilgi verirken, kendi bildiği ve yorumladığı şekilde bunu yapar. Doğrudan seyirciye yönelttiği “Şu an yaşayan en yiğit savaşçı kim?” sorusuyla hem artık var olmayan bir değerler dünyasına dair bir hikâye anlattığını hissettirir, hem de bu destanı ilk defa bu şekilde anlattığını düşündürür. Oynarken de bu cümleler bana aynı hissi yaşatıyor. Çünkü sonrasındaki

lafların ve imajların dağınıklığı ile anlatmaya çalıştığı komik anı hiç de hazırlanmış ya da çalışılmış bir anlatı gibi değildir. O dağınıklık doğrudan bedenime ve dilime yansıyor ve anıyı bitirirken söylediği “Çok güldük o gün,” cümlesi ile öyküyü toplama ihtiyacını hissediyorum. Bu da devamındaki Akhilleus’un kehanetini anlatacak olan itkiyi getiriyor. Tüm bu anlatılanlar ile seyircinin gözünün önüne önce kabaca getirilmiş olan Akhilleus görüntüsü biraz daha işlenmiş ve detaylandırılmış olur. Bu durum benim için de geçerlidir. Kendi anlattıklarım aracılığıyla devamındaki diyalogda Ozan’ın oynayacağı Akhilleus’a dair bir izlenim edinebiliyorum.

Bu sahnedeki en büyük sıkıntı, Ozan’ın Akhilleus ile Agamemnon’un tartışmasının arasına girip yorumlarda bulunması ve olanları kısaca tasvir etmesidir. Üstelik oyunun tamamı çalışılacak olsa, bu sıklıkla karşıma çıkacak bir problemdir. Hem sahneyi oynayan hem de anlatan oyuncular, üçüncü kişi anlatıcı ve birinci kişi karakter arasındaki geçişlerde büyük bir esnekliğe ihtiyaç duyar (Alfreds, 2013). Sanırım bu geçişte karşılaştığım engel, Alfreds’in bahsettiği gibi, oyuncunun iki kip arasındaki mantık ve öykü devamlılığını koruyabilmesi gerekliliğidir. Prova sırasında geçişlerde oldukça zaman harcadığımı, Akhilleus olmaya çalışmakla Ozan’a geri dönmek arasında kaybolduğumu fark ettim. Bülent Emin Yarar, *Hamlet*’teki performansında iki karakter arasındaki geçişlerinden bahsederken, kendi sözlerini dinlediğini belirtir (Bkz. Ek B). Devamında ne olacak düşüncesiyle dinleyerek cevap verilebileceğini söyler. Bu düşünceyle sahneye yeniden baktığımda ise, hala tam çözülmüş olmasa da, öykünün devamlılığını sürdürmeye başladığımı gördüm. Ancak bu sefer de karakter dönüşümlerini tam olarak gerçekleştirmediğimi fark ettim. Peterson ve O’Hare, önsözde oyuncuya, “Ozanımız bir karaktere büründüğünde, o kişiye dönüşür, tamamen,” diyerek bir öğütte bulunurlar (2013:3). Bu cümle oyuna yaklaşımımı başından beri etkilediği için kendimi zorladığımı anladım. Bülent Emin

Yarar röportajda, sözlerin öneminden bahseder: “Seyirci hikâyeyi dinlemeye geliyor”. Bunun üzerine radyo tiyatrosunu örnek verir ve tıpkı orada olduğu gibi seyircinin boşlukları doldurabileceğinden bahseder. Bu da benim Ozan’ın karakterlerine yaklaşımını yeniden düşünmeme neden oldu. Mesele çok karakterli bir tek kişilik oyun gibi her karaktere birebir bürünmek değil, hikâyeyi anlatabilmesi için, ihtiyaç duyduğu kadar canlandırmaktır. Kalanı, seyirci ve anlatıcının ortaklığıyla ortaya çıkacaktır. Sonuçta tiyatronun özü, “oyuncunun ve seyircinin ortak hayal gücünün aslında orada olmayan karakterleri yaratması: var olmayanı varoluşa getirmesidir” (Alfreds, 2013:9).

4.3. Sahne III: Tanık olmak, Anlatmak ve Anlamak (Bkz. Ek A.3)

Bu sahnede, Akhilleus ve Agamemnon kısmının aksine, Ozan, öyküyü ilerletmek için yaptığı bir cümlelik açıklama hariç Hektor ve Andromahe’nin konuşmalarına hiç müdahalede bulunmaz. İlk bakışta, bu iki kişinin birbiriyle konuşmasını ve tartışmasını, aralarındaki bebekle temaslarını, hepsini Ozan’ın oynadığını düşünürüz. Benim için de çıkış noktası bu düşünce olduğu için, ilk denemelerimde, birbirine dönüşümlerde sert geçişler yaratmaya çalıştığım ve iki karakterin birbirilerine tepkilerine yetişmeye uğraştığım bir sahne ortaya çıktı. Yarar’ın söylediklerini aklımdan çıkarmadan, kendi söylediklerimi dinleyerek ve diğer karaktere dönüştüğümde aynı yerden cevap vermeye çalışarak sahne boyunca aynı “tınıyı” yakalamaya çabaladım. Ancak sonuç hiç beklediğim gibi olmadı ve üstelik sahneyi ne ben anlayabildim, ne de Ozan’ın anlattığına inandım.

Sahneyi tez danışmanım Çetin Sarıkartal’a izlettiğimde, anlatı üslubu olarak Akhilleus ve Agamemnon sahnesinden bir fark göremediğini belirtti. Bu sahnede Ozan’ın müdahale etmeyişinin bir sebebi olması gerektiği yorumunda bulundu ve

farklı bir çalışma önerdi: Bu sahneyi, Ozan'ın dışarıdan izlediği ve gördüklerini anlattığı bir yerden oynarsam, Ozan öyküyü nasıl yorumlamış olacak?

Sahneyi yeniden, önerildiği gibi, ele aldığım da daha önce ulaşamadığım sonuçlar elde ettim. Hem Ozan'a biraz daha yaklaşmayı başardım, hem de Ozan'ın öykü anlatıcılığına dair daha çok veriye ulaştım. Hektor'un ve Andromahe'nin sözlerini onları uzaktan izlediğim ve duyduğumu hissettiğim yerden söyledikçe, seyirciye bu öyküyü doğrudan aktarmaktan çok daha farklı ve mühim bir eylemde bulunduğumu fark ettim. Ozan, yalnızca İlyada destanını anlatmıyor. İlyada destanını kendi deneyimi üzerinden aktardığı için, seyirci aslında bu destanı anlatırken Ozan'a olanları seyrediyor. Benim Hektor'un karısına seslenişini dillendirirken onu izliyor olmam, cümlelerin Ozan'ın ağzından Hektor'u hatırladığı gibi ve o âna karşı verdiği duygusal tepkiyle birlikte dökülmesine neden oluyor. "Kaderimden önce kimse Hades'e atamaz beni," cümlesi ve devamı, Hektor'un geleceğini bilmediği ve karısını telkin etmeye yönelik bir yerden söylense de, Ozan'ın üzerinde, Hektor'un başına geleceklerden haberdar ve onları hatırlatacak bir duruma götürecektir bir etki yaratıyor. Bunun sayesinde, hemen ardından gelen, Andromahe Hektor'a yanında kalması için yalvarırken Hektor'un onun sözünü kestiği kısmı, karakterleri taklit etmeye çalışır gibi kendi sözümü kesip diğerinin ağzından konuşmayı denediğim ilk çalışmama kıyasla daha yavaş bir şekilde çıkmış oldu. Fakat o sözleri söylerken Ozan'ın hali ve bunun benim üzerimdeki etkisi daha tatmin ediciydi. Böylece, sahnenin sonu olarak belirlediğim "Hektor ağır tolgasını kafasına geçirdi ve cepheye döndü. *(Devamında olacakları düşünmekten yorgun.)* Haahhhh," kısmı ve sonundaki iç geçirme anlam kazandı.

Ozan'ın Hektor'a bakış açısını ve onunla ilişkisini de anlamaya başladım. Ozan, oyunun diğer kısımlarında Hektor'u tarif etmenin ona hep çok zor geldiğini

söyler (Peterson ve O'Hare, 2013). Ancak benim anladığım, ona zor gelen sadece Hektor'u tarif etmektir. Aslında Hektor'u çok iyi anlıyor, eylemlerini ve kararlarını sorgulamıyor. Bu yüzden, sanırım, Hektor'un sahnesinin içine tasvirler ve yorumlar katmaya gerek duymuyor. Çünkü Hektor'un lafları, Hektor'u anlatmaya yetiyor.

Bu noktada, üç sahneyi çalıştıktan sonra, metni incelerken vardığım noktadan aslında tatmin olmadığımı ve Ozan'a ulaşabilmek için daha fazlasına ihtiyaç duyduğumu fark ettim. Özellikle bu sahnede keşfedebildiklerimden sonra önceki sahnelerin yetersiz kaldığını ve henüz anlamadığım çok yer olduğunu gördüm. Ozan, oyundaki her karakteri canlandırmıyor olabilir. Hepsini aynı yollarla anlatmıyor ve anlamıyor olabilir. Gezinebilecek daha geniş bir alana ihtiyacım olduğu için araştırmaya bu noktada iki sahne daha eklendi.

4.4. Sahne IV: Söyle Tanrıça, Ozan'ın Gazabını Söyle (Bkz. Ek A.4)

Bir karakter olarak Ozan hakkında daha çok bilgiye sahip olabilmek için onu öykü anlatıcılığının dışında kalan kısımlardaki eylemlerinden anlamaya çalışmam gerekeceği için oyunun bu bölümü seçildi. Akhilleus, Agamemnon'la kavgasından sonra savaşmayı bıraktığı için ilerleyen Truvalıları durdurmak adına Akhilleus yerine onun zırhını giyip savaşa giden dostu Patroklos'un çarpışmasını anlatan bu bölümde Ozan'ın da yavaş yavaş kendini anlattığı kana susamışlığa kaptırdığı görülür. Bir oyuncu olarak beni zorlayacağını düşündüğüm ve nereye götürebileceğini bilemediğim bu sahnede Ozan'ın halini merak ediyor ve onun bu noktaya nasıl taşındığını görmek istiyordum.

Ozan, Patroklos'un Akhilleus'un zırhı içindeki haline değindikten sonra onu savaşa gönderir ve başarılarından bahseder. Patroklos'u o zırh içinde seyirciye tasvir edip onu savaşa gönderdikten sonra Patroklos'u yalnızca bir araç olarak kullandığımı fark ettim. Bu kısımda bir çarpışma anlatısı devam ediyor olsa da, sözlerim bana,

anında, diđer anlatı kısımlarında olandan farklı bir eylem içerisinde olduđumu hissettiriyor. Bu sefer, ne bir karakteri anlatmak, ne de göstermek derdindeyim. Sahnenin bu kısmındaki mesele, bir insan halini, bir dürtüyü anlatmaya çalışmak. Bu durum, Ozan'ın Patroklos için sarf ettiđi řu cümlelerle başlar: “tam DOKUZ YILDIR bekliyordu kendini gösterebilmek için ve işte şimdi Akhilleus'un zırhı üzerindeyken, kendini HARİKA hissediyordu, anlıyor musunuz?” Metinde büyük harfle yazılarak vurgulanmış kelimelerdeki baskıyı gerçekten hissedince buranın hemen devamında gelen birinin canını alabilme arzusunun tasvirini yapabildiđimi gördüm. Ozan'ın bir adamı öldürmeye itebilecek güçte bir öfkeyi anlattığı yere Patroklos hakkında bahsettikleriyle taşınabiliyorum ve o kısmı anlatırken kendimi dinlemek, benim/Ozan'ın üzerinde o öfkenin bir yansımasının oluşmasını sağlıyor. Böylece devamındaki savaş ve çarpışma anlatılarına geçebiliyorum. Burada Patroklos'un savaşta yaptıklarını anlatsam da Patroklos'u canlandırmıyorum. Anlatının bedenimdeki yansıması, Ozan'ın savaşın bir parçasıymış gibi sağa sola savrulması şeklinde oluyor. Her bir itkiyle gelen fiziksel eylemim, sözlerimin ve yükselen kana susamışlık halimin altını çiziyor. “HİÇ BİR ŞEY Patroklos'u durduramaz artık, tam bir ÖLÜM MAKİNESİ artık o, tanrım—” cümlesine gelince de kendimi önceki sahnelerdeki gibi bir anlatıcı kipine çekemediđimi fark ettim. Bu cümlelerle anlatmaya devam ettiđim Patroklos olsa da, aslında kendi halimden bahsediyorum. Seyirciye bir güdü olarak hiddeti anlatma isteđinin Ozan'ın kontrolünden çıktığını anlıyorum ilerledikçe. Sahnenin sonunda ise Ozan'ın bu öfkeye kapılmış ve şiddete aç halinden zevk aldığı görüyorum. Bitmesini istemediđi için, ya da belki doruđuna ulaşmadan bırakamayacağı için sürdürüyor ve yükseliyor. Tam da bu yüzden, teker teker saydığı vahşet eylemlerinin arasında kendi kendine “Daha...” diyor. Kendime geldiđimde ise,

bu zevkin utancıyla “İşte bu yüzden yapmıyorum bu işi. Bu yüzden yapmıyorum artık bu işi,” diyebiliyorum.

4.5. Sahne V: Akhilleus Bunu Nasıl Yaptı? (Bkz. Ek A.5)

Bu sahnenin eklenmesinin en önemli nedeni, Ozan’ın bu kısımda Akhilleus üzerine seyirciye yönelttiği bir sorudur. Destanın bu sona yaklaşan kısmında, Akhilleus Hektor'u öldürdükten sonra, günlerce cesedi bir arabanın arkasında sürükler. Truva kralı Priamos, oğlunun cesedini almak için Akhilleus'a gelip bir araba dolusu hazine sunar ve yalvarır. Priamos’un ona babasını hatırlatması üzerine Akhilleus bir anda tüm öfkesinden vazgeçip Hektor'u kendi elleriyle Priamos'a teslim eder. Ozan, bu ana kadar kendini -ve aslında tüm insanları- Akhilleus'un savaşa düşkünlüğü, gazabı ve öfkesiyle özdeşleştirirken bu noktada çok önemli bir soru sorar: "Nasıl yaptı bunu?" Akhilleus o öfkeyi nasıl yok etti? Bu soruyu samimiyetle sorup sormadığını anlamak üzere bu sahneyi araştırmama ekledim.

Çalışmaya başlarken, Bülent Emin Yarar’ın oyunculuk derslerinde denediği bir egzersizden faydalanmaya karar verdim. Yarar, karşısındakine ancak ve ancak onu dinleyerek aynı “frekanstan” cevap verilebileceğini söyler (Bkz. Ek B). Bunun tek kişi tarafından da yapılabileceğini belirtir ve öğrencilere bir sahneyi tek kişinin iki karakteri de oynayacağı şekilde çalıştırır. Bu sırada da, şöyle bir egzersiz ortaya çıkar: oyuncu, bir karakteri oynar ancak hem diyalogdaki kendi sözlerini, hem de karşısındakinin sözlerini söyler. Ancak bunu karşısındakinin sözlerini yorumlayarak anlatır gibi değil, karşısındakinin söylediği gibi söyler ve buna tepkisini gösterir. Diyalogu tek oyuncu ve tek karakter tarafından görürüz. Amacım Ozan ile Akhilleus arasındaki ilişkiyi anlamak olduğu için Ozan’ın bu sahneyi yalnızca Akhilleus’un gözünden oynamasını uygun buldum. Çünkü eğer Ozan, gerçekten Akhilleus’un öfkesini nasıl dizginlediğini merak ediyor ve anlamak istiyorsa, bir oyuncunun bir

karakteri merak etmesi ve ancak oynayarak anlayabilmesi gibi, o dönüşümü oynayarak bunu başarabilecektir.

Diyalogun başından sonuna kadar, Ozan'ın ara sözleri hariç, Akhilleus'un pozisyonundan, onun tepkileri ve dönüşümünü anlamaya çalışarak oynadım. Bu da, Hektor ve Andromahe'de yaşadığım gibi, oldukça faydalı ve farklı bir anlatma deneyimi oldu. Priamos'un sözlerini söylerken o sözleri Akhilleus olarak dinlemek, düşündürdüğü kadar zor olmamakla birlikte, yalnızca Akhilleus'u değil Priamos'un halini de görmemi sağladı. Oğullarını kaybetmiş Priamos'un Akhilleus'a çaresizce bağırıp, "Bırak da oğullarımı göreyim!" deyişi ile Akhilleus'ta yükselen öfkeyi hissedebildim. Akhilleus'un kendi babasını düşünmesi ve Priamos'un hüznünü Patroklos'un kaybı üzerinden paylaşması nedeniyle de Akhilleus'un, "Bıktım böyle hissetmekten, ihtiyar," cümlesini anlayabildim. Burada Akhilleus'un öfkesini tutmak gibi bir çabası olmadığını da gördüm. "Öfkemi uyandırma benim, hiddetlendirme beni, yoksa—" diye devam eden ve Ozan tarafından kesilen kısımda öfkesinin önüne geçmek yerine yükselmesine izin verdiğimi hissettim. Bu da Ozan'ın sonraki laflarına farklı bir anlam kattı:

Şimdi olay şu. Anlatmayı sevdiğim ve size de göstermeyi umduğum: Bir kere olsun, Akhilleus, o öfke bağımlısı adam —tıpkı birçoğumuz gibi aslında, gerçekten düşünürsek— bu savaşçı, yüreğinden taşan öfkeyi hissediyor... ve o öfkeyi yok ediyor.

Sadece —(*Ozan derin bir nefes verir, Akhilleus'un öfkesini nasıl salıverdiğini göstererek.*)

Nasıl yaptı bunu?

Ozan Akhilleus'un nasıl dönüştüğünü gerçekten soruyor. Akhilleus'u gerçekten anlamaya çalışıyor ve bu sahneyi bu amaçla anlatıyor. Akhilleus'u oynamak ya da ona dair kısımları anlatmak Hektor'da hissettiğim gibi bir tatmin ve bütünlük yaratmıyor. Bu, Akhilleus'un sözlerinin onu anlatmakta yetersiz kalmasıyla ilgili değil, Ozan'ın anlatısında Ozan'ın onu oynarken ve anlatırken kullandığı sözlerin

yetersizliğinde. Bunun da tek sebebi Akhilleus'u henüz anlamamış olması olabilir. Sahnenin seçtiğim kadarını oynadığımda aynı tatminsizlik hissini yaşayınca, sahenin sonunu getirme ihtiyacı duyuyorum. Bu oynamaya devam etme arzusunun ve tatminsizliğin kaynağı olarak benim Ozan'ı anlamamamdan öte, Ozan'ın Akhilleus ile benim aramda bir aracı olarak işlevini yerine getirememesi olduğunu fark ettim. Ozan, Akhilleus'u anlamadığı için ben devamını görüp öyküyü tamamlamak ve anlamak istiyorum. Fakat Ozan, anlatmak istemiyor. Akhilleus ile Priamos'un sahnesini bitirince durgunlaşıyorum ve "Sonrasında neler olduğunu anlatmak istemiyorum sizlere..." kısmına geldiğimde gerçekten tükendiğimi hissediyorum. Devamında özet olarak bahsettiği Truva'nın Yağmalanması olayı İlyada destanında geçen öykülere dâhil değildir. Ancak Ozan'ın bu kısmı anlatmak istememesinin sebebi İlyada'nın kapsamı dışına çıkmaması gereğinden dolayı değildir. Ozan'ın daha fazlasını anlatmaya gücü yetmeyecektir. Akhilleus'un dönüşümünden sonra Ozan da dönüşür ve "parça parça dökülüyor gibi" görünen haliyle anlatmaya mecali kalmamıştır.

"Kendiniz hayal edin, bir şehrin yıkılışını, bir uygarlığın, neler olduğunu bildiğiniz bir yerden... şey gibi... şey..." cümlesi ve devamında sayılan şehir isimleri ile Truva'nın nasıl yok olacağını seyircimin hayal gücüne bıraktığımı hissediyorum. Onlar bu şehirleri ve o şehirler üzerine okuduklarını, bildiklerini hatırlarken ben soluklanabilir ve destanın sonunu getirebilecek gücü toplayabilirim. Bu gücü bulsam da, oyunun ve destanın sonu olan Hektor'un cenazesi pasajındaki hiçbir mısradan ne üzüntü ne de sözlerin getirdiği başka bir duygu hissedebiliyorum. O cümlelerin Ozan için, tıpkı Hektor'un sahnesinde olduğu gibi, sonrasında olacakları düşündüren bir anlamı var. O kısımda, seyircinin anlamasını istediği tek sonuç var: Bu cenazenin hemen ardından savaş devam edecek.

4.6. Değerlendirme

Önceki kısımlarda anlatılan prova sürecinde keşfettiklerim sonucunda, metinden yaptığım çıkarımlar gelişerek değişmiştir. Öncelikle, Ozan karakterinin oyundaki üstün-isteğinin destanı son defa anlatıp lanetten kurtulmakla bir ilgisi yoktur. Ozan, bu destanla bir derdi olduğu için bu destanı bu kadar uzun süredir anlatmaktadır. Bu dert, aslında, Akhilleus'tur. Tezin İlyada destanı ve uyarlaması kısmında bahsedilen Akhilleus'un dönüşümünü kavrayabilmek için Ozan bu öyküyü anlatmaktadır. Ozan'ın kendi bile —seyircilerin önünde ve bundan zevk alarak— öfkesine yenik düşerken, gazabı adına devasa bir destan yazılmış Akhilleus'un onu tanımlayan bu öfkeyi yok edip karşısındakini dinleyen ve anlayan birine nasıl dönüşebildiğini anlamak ister. Ancak o bunu anlarsa değişebilecektir. Bunu yapabileceği en iyi yol da “sanatlardan en insani olanını”, tiyatroyu, kullanmaktır (Alfreds, 2013:41). Anlatarak ve oynayarak Akhilleus'u çözmek ister. Çünkü beyin bir şeyleri nesnel olarak düşünerek anlamaz; beyin onları öznel olarak hissederek anlar (TEDx, 2014).

Bu üstün-istek ile seçilen sahneleri tekrar oynadığımda ise, Ozan'ın asıl oyunu ortaya çıkmaya başlar. Öykü anlatıcılığı yapan bir oyun karakteri olarak Ozan, İlyada'nın öyküsünü anlatmak için sahnede bulunsa da bunu daha üstün bir amaçla yaptığını artık hissedebilmekteyim. Seyirciyle birlikte, öykü anlatıcısı rolü içinde yürüttüğü anlatı boyutunun altında Ozan'ın oyun karakteri olarak süreci bu öyküyle olan ilişkisi ve o öyküye verdiği tepkilerle ilerlemektedir. Anlatmayı beceremediği ya da anlatmasına engel olan durumlar yüzünden değil, öykünün onun üzerindeki etkisiyle oyunun çatışmaları doğar. Bu noktada, Ozan, öykü anlatıcılığından kopar ve onun kendi istekleri doğrultusunda eylemlerde bulunan bir karakter olduğu görülür. Çünkü öykü anlatıcısı olarak Ozan'ın sahnede malzemesi olan öykü, aynı zamanda

oyun karakteri olarak Ozan'ın hem üstün-isteğinin yönelimi hem de karşısına çıkan engeldir. Bu, bir travma gibi düşünülebilir. Akhilleus'u anlamak için öyküsünü seyirciyle paylaşmak isteği ile başladığı anlatmak eyleminin belirtili nesnesi olan öykünün onda uyandırdığı travmatik etki yüzünden devam edemez hale gelmesi ve bunun sonunda hissettiği duygular ile Ozan karakteri ortaya çıkar.



5. SONUÇ

Bu tezde Peterson ve O'Hare'in *İlyada* oyunu üzerinden öykü anlatıcısı ile oyuncunun performansının farkı ve birbiriyle ilişkisi tartışılmıştır. Bir anlatıcı karakterin *İlyada*'yı yorumlayarak anlatması ile bir öykü anlatıcısının destanı anlatması arasındaki farktan yola çıkılmıştır.

İlyada oyun metninin destana göre konumu değerlendirilmiş ve destanın geldiği sözlü gelenek olarak Antik Yunan ozanları ile günümüz çağdaş öykü anlatıcıları incelenmiştir. Bu sayede Ozan karakterinin tarihi, geldiği düşünülen gelenek ve bugün seyirci karşısına çıktığında öyküsünü nasıl anlattığı üzerine bir fikir edinilmiş olur.

Metnin incelenmesi sonucunda elde edilen verilerden hareketle Ozan karakteri ve oyunun dünyası üzerine oluşan ilk izlenim, provalar için başlangıç noktası olmuştur. Provalarda karakterin çalışılmasıyla metinden edinilen fikirlerin değişerek geliştiği ve seçilen ilk üç sahnenin yetersiz olduğu görülmüş, önemli iki sahne daha eklenerek çalışmanın boyutu genişletilmiştir. Bu beş sahnede yapılan oyunculuk araştırması sayesinde, Ozan karakterinin sahnede bulunma amacı ve *İlyada* destanıyla olan ilişkisi çözümlenmiştir. Karakterin detaylıca çalışılması sonucunda görülmüştür ki, *İlyada* öyküsü Ozan'ın malzemesi olmakla birlikte, aynı zamanda, onun üstün-isteğinin nesnesi ve çatışmasının kaynağıdır.

Bu oyunculuk araştırması sayesinde, *İlyada* oyununu oynamak suretiyle destanı anlatmak ile *İlyada* destanını doğrudan anlatmak arasındaki fark oldukça berraklaşmıştır. Öykü anlatıcısı, kendi yorumu ve üslubuyla öyküsünü anlatır fakat bu

sırada kendi kimliđi ancak bir oyuncunun karakteri oynayışındaki kimliđi kadar ön plandadır. Her ikisi de performansı, performanslarının gerisinden izler ve performansın üzerlerindeki etkisini performansa yansıtmaz. Ancak öykü anlatımı bir oyunun içinde anlatıya dönüştüğünde ve oyunun karakteri öykünün anlatıcısı olduğunda, bu durum deđişir. İlyada destanını, öykü anlatıcısı, savaşın yol açtığı lüzumsuz kayıpları ve hasarları anlatmak isteđiyle anlatacaktır. Öykünün kendi üzerindeki etkisi, öyküye hizmet ettiđi derecede önem arz edecektir. Fakat bu çalışmada deneyimlendiđi üzere, bir oyun karakterinin öyküyü anlatması için sadece seyirciye anlatmak isteđinden fazlasını taşıdığı görülür. Ozan, seyirciden bir şeyler istediđi kadar, öyküsünden de bir şeyler ister. Bu sebeple öyküyü, kendinin de öyküsüne açık ve maruz kaldığı bir yerden anlatır. İlyada destanı, oyunun işlediđi konudur fakat aynı zamanda içinde bir katmandır. Öncelik, oyun karakterinin yaşadığı olacaktır, çünkü oyunun öyküsü Ozan'ın başına gelenlerdir; Ozan'ın başına gelenler ise anlamaya ve anlatmaya çalıştığı İlyada destanıdır. Ozan'ın anlatma isteđinden öte, Akhilleus'u anlama arzusu ve öyküyle baş etme çabası öne çıkar. Bu noktada, artık Homeros'un İlyada destanının anlatısından söz edilemez. Ozan'ın gözünden, Ozan'ın yorumuyla, onu etkilediđi yerden anlatılan bir İlyada söz konusudur.

Buradan hareketle, bu çalışma bir oyuncu için iki taraflı farklı yol açabilir. Biri, oyun içinde anlatıların yalnızca anlatılmak isteđinden hareketle deđil, karakterin anlatısına dair ilişkisi ve o anlatıdan nasıl etkilendiđi de göz önünde bulundurularak düşünülmesi geređidir. Diđeri ise, aynı uygulamanın öykü anlatıcısı tarafından yerine getirilmesi durumunda ortaya çıkabilecek sonuçlardır. Öykünün, anlatanın derdiyle karşılaştığı ve bütünleştiiđi bir performansta, anlatının gücü ne olacaktır, ilgi çekici bir araştırma konusu ortaya koyabilir.

KAYNAKLAR

Alekson, P. T. 2010. "A 'Cast of One': The History, Art and Nature of the One-Person Show." *Mccarter.org*. Erişim tarihi: Ekim 2016
<https://www.mccarter.org/aniliad/html/5.html>.

Alfreds, M. 2007. *Different Every Night*. Londra: Nick Hern Books.

Alfreds, M. 2013. *Then What Happens?*. Londra: Nick Hern Books.

Aristoteles. 1987. *Poetika*. İ. Tunalı (Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.

Benjamin, W. 1993. "Hikâye Anlatıcısı: Nikolay Leskov'un Eserleri Üzerine Düşünceler." *Son Görüşte Aşk* içinde. der. Gürbilek, N. İstanbul: Metis Yayınları.

Brook, P. 1984. *The Empty Space*. New York: Atheneum.

Damasio, A. 2010. *Self Comes to Mind*. New York: Vintage Books.

Danek, G., ve Hagel, S. 2002. "Homeric Singing – An Approach to the Original Performance." *Oeaw.ac.at*. Erişim tarihi: Ekim 2016.
<http://www.oeaw.ac.at/kal/sh/>.

Feldman, A. "Q&A: An Iliad." *Timeout.com*. Erişim tarihi: Kasım 2016.
<https://www.timeout.com/newyork/theater/q-a-an-iliad-off-broadway>.

- Foley, J. M. 2007. ““Reading” Homer through Oral Tradition.” *College Literature* 34(2): 1-28. Eriřim tarihi: Ekim 2016. <http://www.jstor.org/stable/25115419>.
- González, J. M. 2013. *The Epic Rhapsode and His Craft: Homeric Performance in a Diachronic Perspective*. Hellenic Studies Series 47. Washington, DC: Center for Hellenic Studies.
- Grotowsky, J. 2002. *Towards a Poor Theatre*. New York: Routledge.
- Heywood, S. R. 2001. *Storytelling Revivalism in England and Wales: History, Performance and Interpretation*. Doktora Tezi, Sheffield: University of Sheffield, The National Centre for English Cultural Tradition, School of English.
- Hmeros. 1999. *İlyada*. A. Erhat ve A. Kadir (Çev.) İstanbul: Can Yayınları.
- Karam, E. 2012. “Denis O’Hare hits a Homer.” *Theatermania.com*. Eriřim tarihi: Kasım 2016. http://www.theatermania.com/new-york-city-theater/news/02-2012/denis-ohare-hits-a-homer_50389.html.
- Keefe, J. ve Murray, S. (Der.) 2007. *Physical Theatres: A Critical Reader*. New York: Routledge.
- Knox, B. (1990). “Achilles”. *Grand Street* 9(3): 129-150. Eriřim tarihi: Aralık 2016. <http://www.jstor.org/stable/25007374>.
- Lord, A. B. 2000. *Singer of Tales*. e-kitap. Eriřim tarihi: Ekim 2016. <http://chs.harvard.edu/CHS/article/display/5595>.

Peterson, L., ve O'Hare, D. 2013. *An Iliad*. New York: Dramatists Play Service, Inc.

Platon, 1992. *Diyaloglar*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

rhapsody. *Online Etymology Dictionary*. Erişim tarihi: Ocak 2017.

http://www.etymonline.com/index.php?term=rhapsody&allowed_in_frame=0

Ryan, P. 2003. *The Contemporary Storyteller in Context: A Study of Storytelling in Modern Society*. Doktora Tezi, University of Glamorgan.

TEDx. 2014, 4 Mayıs. *Chris Mohney: Why Stories Have No Value*. [Video dosyası].

Erişim tarihi: Aralık 2016.

<https://www.youtube.com/watch?v=28sWNeXs0lw>.

TEDx. 2014, 4 Mayıs. *Lisa Cron: Wired for Story*. [Video dosyası]. Erişim tarihi:

Aralık 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=74uv0mJS0uM>.

Zipes, J. 2001. *Sticks and Stones: The Troublesome Success of Children's Literature from Slovenly Peter to Harry Potter*. New York: Routledge.

EKLER

EK A: Sahneler

Ek A.1: Sahne I.

Boş alan. Loş ışık. Aniden, arka duvardaki bir kapı açılır ve bir adam girer.

Üzerinde eski bir palto ile gözlerine kadar çekilmiş bir şapka ve elinde bir bavul. Onda kadim bir şey vardır, ancak bu yalnızca bitkin görüldüğü için böyle hissettiriyor olabilir, sanki çok uzun zamandır yolculuk yapıyormuş gibi.

Bize doğru yürür, bavulu yere bırakır. Gözlerini kısar ve bize bakar, hepimizi kavramaya çalışır. Tereddütlüdür, doğru yerde olduğundan emin değil gibi.

Adam, kafasını sallar, gözlerini kapar, enerjisini toplar ve başlar:

OZAN.

μη̄νιν ἄειδε θεὰ Πηληϊάδεω Ἀχιλῆος
MEH nin ah | EI de the | A PEH | LEH ia | DYO akhi | LEH os
οὐλομένην, ἣ μυρὶ Ἄχαιοῖς ἄλγε' ἔθηκε,
OU lo me | NEHN HEH | MU ri a | KHAI OIS | AL ge'eh | THEH ke
πολλὰς δ' ἰφθίμους ψυχὰς Ἄϊδι προΐαψεν
POLLAS | D'IPH THI | MOUS PSU | KHAS ah i | DI pro i | AH psen
ἥρώων,
HEH RO | ON —

[Çeviri:

Söyle, tanrıça, Peleusoğlu Akhilleus'un gazabını söyle.

Acı üstüne acıyı Akhalara o kahreden öfke getirdi,

Ulu canlarını Hades'e attı nice yiğitlerin,

Yiğitler,—]

(Durur, kayıp bir halde. Bize bakar, utanmıştır. Ayağını sürüyerek sahnenin ucuna kadar gelir, ve karanlığın içine bakar. Gözlerini kısar, seyirciyi inceler.)

Eskiden, ah ne biçim anlatırdım. Günlerce, gecelerce. Boyuna, durmadan, tek tek, her bir çarpışmayı, ara sözlerin hepsini, anlatırdım ve anlatırdım ... Miken’de bir keresinde tam bir yıl anlatmıştım — inanmıyor musunuz? Babil’de, biraz farklı anlatmıştım tabii, ama insanlar gelmişti ... İskenderiye’de birkaç boş koltuk fark etmeye başlamıştım, fakat yine de anlattım. Daha kısa sürdü ama —üç ya da dört gün. En çok nerede ilgi gördüm biliyor musunuz? Galya. Oranın insanıyla alakalı bir şey var, tam onlara göreymi anlattıklarım — tabii idare etmesi zordu onları, masaların üstüne çıkıyorlardı, benimle bir şarkılar söylüyorlardı, işimi elimden alıyorlardı neredeyse, sonra dışarı fırladılar, bağıra çağıra, ateşler yaktılar... Berbattı.

Bu destanı her anlattığımda, umuyorum ki bu defa son olsun.

(Homerosvari bir güçle.) Ahhh, söyleyin bana şimdi. İııı, musalar, ilham perileri, Olimpos’ta oturan... tanrısınız! Her yerde varsınız! Bilirsiniz her şeyi! Bizimse tek duyduğumuz uzak çınlamaları ihtişamın... *(Umutla.)* Söyleyin!

(Aniden, konuyu değiştirir —oyalar gibi.) Eski günlerde olsa, bir handa oturuyor olurduk, ya da bir barda diyebiliriz. Bir meyhanede falan daha kolay oluyor, böylesi dehşet verici şeylerden bahsetmek... *(Şapkasını çıkarır ve bavuluna bakar.)* Bu, Truva Savaşının hikâyesi. Ve iki büyük savaşçının —Akhilleus ve Hektor—

(Yalvarır.) Ahhhh... Periler...

(İyice odaklanır, belleğini zorlar ve Musalardan yardım ister. Gözlerini kapatır.)

μηνην ἄειδε θεὰ Πηληϊάδεω Ἀχιλῆος
MEH nin ah | EI de the | A PEH | LEH ia | DYO akhi | LEH os
οὐλομένην,
OU lo me | NEHN ...

(Bekler. Sonra, bir ilham patlamasıyla, şiirden altı satırı söküp alır.)

GAZAP!
Söyle, tanrıça, Peleusoğlu Akhilleus’un gazabını söyle.
Acı üstüne acıyı Akhalara o kahreden öfke getirdi,
Ulu canlarını Hades’e attı nice yiğitlerin,
Ruhlarını büyük savaşçıların,

Fakat gövdelerini yem yaptı kurda kuşa,
Onları birbirine düşüren ne peki?

Haaaa... tanrılar, tabii ki... eee... kibir, onur, kıskançlık... Afrodit... bir oyun gibi bir şey, bir elma, Helen'in birilerinden daha güzel olması —önemli değil. Mesele, Helen kaçırılmış, ve Yunanlar da onu geri almak zorunda.

(Sırf bu fikri düşünmekten bile bıkmış bir halde.) Haahhh. Hep var bir mazeret, değil mi...?

Fakat — güzel hikâyedir. Ve ben —ben birçok yerini hatırlıyorum, hatırlıyorum birçok yerini... Bir sahil düşünün —kayalıklar, sivri kayalar— ve ah, sahilden iki buçuk kilometre kadar içeride bir şehir düşünün, taş duvarlarla korunan. Bu şehrin adı Truva idi, ve bu şehrin duvarlarından Hektor denizi görebiliyordu, sahili, ve o denizdeki yüzlerce gemiyi. Her türlüünden Yunan gemileri doldurmuştu suyu. İşte hikâyem burada geçiyor. Çağlar öncesinde.

Ek A.2: Sahne II.

OZAN. *Akhilleus.*

Tüm bu —sefaletin— ortasında bir bu deha vardı.

Akhilleus... *gelmiş geçmiş EN YİĞİT SAVAŞÇI*— Herakles'ten daha yiğit, Sinbad'dan daha yiğit, daha... yiğit... (*Seyirciye sorar.*) Eh, şu an yaşayan en yiğit savaşçı kim...? (*Yanıt bekler ve sonra hızla devam eder.*) Ve yalnız adam öldürmekte iyi değil. Mesele onun savaş *sanatında* iyi olması. Şimdi —anlamanız gereken şu ki, Akhilleus aslında insanüstü bir varlık. O, eee, yarı insan, ve aynı zamanda yarı tanrı. Annesi, Thetis, bir su perisi, ve Akhilleus'u bir sentor büyütmüş ve işte, bir sürü olağanüstü başka şey, mesela, şey, hayvanlarla konuşabiliyor, anlaşabiliyor. Hayvanlar da onunla konuşuyor. Atı mesela —atın adını hatırlayamıyorum şimdi— onunla konuşuyordu. Bir keresinde, şeyi hatırlıyorum, ah, bir keresinde, atı onu oturtmuş karşısına alıp. Sonra atı şey demiş— yok, yok, bir gün, Akhilleus, şey yapmış, şey, eee, çok yemiş, o kadar çok yemiş ki, atı da şey demiş, (*Kişner.*) “Yuu-uu-uu-uh artık!” (*Güler.*) ... Çok güldük o gün.

Ha evet... ve Akhilleus öleceğini biliyor— burada, Truva'da. *Ne zamanını* bilmiyor, *nasılını* bilmiyor, ama eve dönemeyeceğini biliyor. Bir kehanet vardı. Akhilleus'un kısa fakat şanlı bir hayatı olacak. Düşünün bunu bilerek nasıl yaşanır.

İşte Akhilleus bu. İşte o.

(*Ozan doğrulur, Akhilleus'a bürünmek için dönüşür.*)

AKHILLEUS.

Ünlü Atreusoğlu, ey doymak bilmez adam!
Ulu canlı Akhalar armağanı nereden bulsun versin sana,
Elimizde yedeğe alınmış mal mı var ki.
İllerden ne yağma ettiyse hepsi bölüşüldü
Doğru olur mu toplamak bu malları yeniden?
Asıl bu yakışık alır mı—

OZAN. Ah, işte— söylemeyecekti bunu, adamlar geri çekilmeye başladı, Akhilleus'u başkomutanla yüzleşmek üzere yalnız bıraktılar.

AGAMEMNON. Benimle böyle konuşamazsın sen, elimizdeki en cesur dövüşçü de olsan. Çok yeteneklisin. Yüce bir savaşçısın. Ancak unutma ki yarı tanrısın. Bense yalnızca bir insan, yine de göstereceğim sana hangimiz daha yiğit.

Niyetin ne, senin armağanın olsun, benim olmasın, öyle mi?
Ben alırım istediğimi —Briseis'i ver bana!

OZAN. Şimdi, Briseis Akhilleus'un hakkıyla kazandığı biri. Onu kazanmakla kalmadı, onu sevmeye başladı. Onun eşi oldu Briseis —onun için yemek yapıyor, onunla yatıyor, onun, onun canı oldu.

AKHILLEUS.

Git başkalarına buyur, sözünü geçiremezsin bana!
Dokunmadı bana Truvalılar, hiçbir şey yapmadılar.
Geldik buraya, utanmaz herif, senin ardından,
Tek gönlün olsun diye senin, köpek suratlı,
Tek Menelaos'la sen, Truvalıların sırtından ün alasınız diye!

OZAN. Askerler şok! (*Sesli soluk alır.*)

AKHILLEUS.

Erlerinle bir olup savaşa gitmek için sen silah kuşanmadın tek gün,
Pusuya bile yatmadın—
Gücün kurudu, getirdin aklına ölümü.
Akhaların ordusunda böyle sana kafa tutanın
Onur payını almak herhalde daha iyi.
Halkımı kemiren kral!
Hem onur payımdan olup hem burada kalamam,
Mal mülk sahibi edemem seni!

OZAN. Terketmek için davranır—

AGAMEMNON.

Canın öyle istiyorsa, yalvarmam, buyur git,
Ama şunu da kafana sok iyice:
Çadırından kendim gelip alacağım,
Senin onur payın güzel yanaklı Briseis'i.
Senden ne güçlü olduğumu o zaman anla gör.
Korksun boy ölçüşmekten, ibret alsın

Kim benimle eşit görmek isterse kendini!

OZAN. Ve Akhilleus öfkeden ÇILDIRIR!

Değneği kapar —ha, bu değnek, bir, bir Yunan geleneği, her kim resmi olarak konuşmak isterse değneği alır —konuşmacı esas bir tür, demokratik sürecin çıkış noktası falan işte— ve Akhilleus der ki: “Ant içerim, bu değnek, bir daha üzerinde çiçek bitmeyecek bu güçlü meşe üzerine, yemin ederim ki, bir daha asla dövüşmeyeceğim! Ölsün tüm Akhalar, kırılınsın tüm ordular, ta ki, sen, Agamemnon, sen pişman olmuş, hüngür hüngür ağlayarak, dizlerin üstünde gelene kadar önüme, bu sözleri etmemiş olduğunu dileyerek, tükürdüğünü yalayana kadar, ne dersene de, senin adına asla savaşmayacağım bir daha. Truvalı Hektor hepinizi katledecek, ne cüretle onuruma saldırırsın, ne cüretle?” —Agamemnon’a doğru kolunu kaldırır. Herkesin gözleri onun üzerinde. Ne yapıyor şimdi? Ve aniden... kafası hızla geri çekilir. Oradakiler Akhilleus’un gördüklerini göremiyorlar: Athena onu saçından tutmuş, kulağına fısıldıyor, “*Dur. Agamemnon’u öldüremezsin.*” ... Ve Akhilleus, “Niye?” diye sorar. “*İtaat et.*”

Akhilleus’un yapabileceği bir şey yok. Değneği kaldırır ve BŞŞŞŞŞ diye yere savurur, paramparça olur asa —işin mübalağası, ama yine de işte— Kudurmuş! “Şu meclisteki hiç kimse bana arka çıkmayacak mı? Görelim bensiz ne yapabileceksiniz.”

Ve hiddetle çıkar oradan. Ve tüm Yunan ordusu orada öylece kalmıştır, tam böyle, (*Gösterir —ağzı bir karış açık.*) ve Agamemnon da şey gibidir, “Aaamaan, çok da sikimdeydi.” Sonra *o da* çıkar.

İşte bu, Peleusoğlu Akhilleus’un gazabı.

Ek A.3 Sahne III.

OZAN. ...Hektor'un ... görmek istediği tek kişi karısı, Andromahe, ve oğlu, Astyanaks, ki çocuk o sıralar, ah, sanırım altı aylık... Evine gider, kimse yok, her yerde onları arar, bulamaz, endişelenmeye başlar, ama sonra biri ona kulede olduklarını söyler, şehir surlarındaki kulede, ve o da hızla oraya koşar tırmanır, tolgası parlayarak—hala zırhı üzerinde. Ve oradalar, karısı, Andromahe, ve evladı.

Hektor gülümser—ender rastlanır bir durum.

ANDROMAHE. Ah Hektor. Neden yalnızca durmuş bakıyorsun bize? Konuşamıyor musun?

(Hektor yalnız kafasını sallayabilir, güzellikleri karşısında. Ne diyeceğini bilemez.)

Günün ortasında kentte ne işin var? *(Gülümser.)* Savaş bitti mi yoksa?

HEKTOR. *(Ufak bir gülüş.)* Hayır. Kötü bir gün bizler için. Dualar okunsun diye haber vermek için kente geldim.

ANDROMAHE. Ha.

Hektor—n'olur dinle beni. Sen benim her şeyimsin—Akhilleus anamı öldürdü, babamı ve kardeşlerimi de. Şimdi yalnız sen varsın—ve bir de oğlumuz. Yalvarıyorum sana—surlarda kal. Neden birliklerini şu aşağıdaki incir ağacının oraya yığmıyorsun, kapının en zayıf olduğu yere—biliyorsun, üç defa saldırdılar o duvarın alçak olduğu yere.

HEKTOR. Öyle yaparsam korkaklık etmiş olurum. Geri çekilemem—her gece kan ter içinde uyansam da, seni dul kalmış, köle olmuş gördüğüm düşümden ve oğlumuz—

OZAN. Hektor, bebeğe doğru uzanır—fakat Astyanaks aniden ağlamaya başlar—

IVAAAAHH!

HEKTOR. N'oldu? N'aptım ki ben?

ANDROMAHE. *(Gülerek.)* Tolgan! Çıkar şunu! Çıkar!

HEKTOR. *(Güler, miğferini çıkarır.)* Dur, dur, yok, korkma—babanın tolgası bu sadece! Gel bakalım— *(Çocuğu kaldırır.)* Bir gün sen de bunun gibi bir tolga giyeceksin. Bir gün babandan da büyük bir asker olacaksın. Kocaman bir ata bineceksin, kara bir at, benimki gibi. Uçacaksın o atın üzerinde, havada süzüleceksin! Savaşta öldürdüğün can düşmanının kanlı zırhını taşıyarak döneceksin evine—

ANDROMAHE. *(Nazikçe, Astyanaks'ı geri alır.)* Yeter!
Ah Hektor, bu hırs yiyecek seni,
Yavrumuza acıma yok mu sende? Ya da bana,
Talihsiz karına, biliyorum az gün var
Dul kalmama—

HEKTOR.

Zavallı karım benim, üzme canını,
Kaderimden önce kimse Hades'e atamaz beni,
Ve hiçbir insan kaçamaz kaderinden,
İster korkak olsun, ister yürekli
Doğduğumuz gün o da doğar bizimle.

ANDROMAHE. Ama Hektor, burada kalırsan—

HEKTOR. Gitmeliyim. Bir öpücük ver bana. Şimdi eve dön, aşkım. Ağlama. Dua et.

OZAN. Hektor ağır tolgasını kafasına geçirdi ve cepheye döndü. *(Devamında olacakları düşünmekten yorgun.)* Haahhhh.

Ek A.4: Sahne IV.

OZAN. Görebiliyorsunuz, değil mi, görebiliyorsunuz?

Genç Patroklos—elimde değil, onu hep genç olarak hayal ediyorum—Akhilleus’un zırhı için çok ufak, çelimsiz, bu yüzden, işte, zırhın içinde tangır tungur sağa sola çarpıyor.

Ey Patroklos, at sürücüsü,
Öyle bir hızla saldırdı ki Truvalılara...

(Kadehi diker.)

Ve başta, tam da söz verdiği gibi yapar—Akhilleus’un zırhını görmek Truvalı askerleri dehşete düşürür, cesaretlerini yitirirler, ve Patroklos onları Argos gemilerinden püskürtür ve uzaklaştırır, ve uzaklaştırır. Başarıyla yapar bunu, Patroklos, yetenekliydi, kan ve tunç kokusunu içine çeker, tam DOKUZ YILDIR bekliyordu kendini gösterebilmek için, ve işte şimdi Akhilleus’un zırhı üzerindeyken, kendini HARİKA hissediyor, anlıyor musunuz?

(Aniden renk değiştirir.) Şey hissini bilir misiniz, hani, her ne sebeple olursa olsun, birini öldürebileceğiniz hissini? Tam orada, o anda. Canını alabilirsin birinin. O koduğumunun kafasını koparabilirsin. Kollarını bacaklarını sökebilirsin teker teker. Demin yolunu kesen herif, şu hemen önündeki, tam o anda arabayı arkadan bindirebilirsin adama, sonunda n’olacağı umrunda bile olmaz ya hani—vur gitsin! Ve görürsün sonra yanmış metal parçalarını ve görürsün işte tüten yığını ve hava yastığını görürsün ve dua edersin hava yastığıyla boğulmuş olsun herif diye. Boğulmadıysa da, arabadan çıktığın gibi koşarsın adama, “Koduğumun gerizekalısı! Ne bok yemeye yolunu kesiyorsun?!” AAAAAARRRRRRRRHHHH! *(Sıçrayıp savaşa katılır.)*

parlak kargısıyla önce
göğsünü yardı
yapıştırdı kargıyı sağ yanağına,
deldi geçti dişlerini—
kaldırdı Truvalıyı—

yüreğinde öfkeyle—
ağız açık fırlattı yere—
canı uçtu gitti—

(Ozan kana susamış bir haldedir şimdi.)

Ha! Ha!

tam saldıracakken—
vurdu bir taşla
gözlerinin arasından
taş yardı iki kaşı,
geçti kemikleri
düştü gözleri yere, tozun toprağın içine

(Ozan masanın üzerine çıkar şimdi, heyecanlıdır, sağa sola salınır, bağırır, kendini kaybetmiştir.)

HİÇ BİR ŞEY Patroklos'u durduramaz artık, tam bir ölüm MAKİNESİ artık o,
tanrım—

Patroklos tanrı gibi—
Patroklos ve adamları—
Çiğ et yiyen kurtlar gibiydi hepsi,
Yürekleri ağzına dek dolu saldırma gücüyle—
Kurtların nasıl çeneleri kandan kıpkırmızı kesilir,
Tükürürler yuttukları ölüm kanını,
Karınları tıka basa dolu, yürekleri korkusuz göğüslerinde.—

BULANIK bir KATLİAM!! Birini—ortadan YARDI! Birinin—karnını DEŞTİ! Bir
başkası—kafasını EZDİ! Diğeri—KIYMIKLARINA ayırdı!—DİLİMLENMİŞ
ETLER! —DAĞILMIŞ TUNÇ PARÇALARI! —KESİK KARINLAR! —KESEN
KILIÇLAR! —Biri daha— DİLİNİ KESİYOR! Başka bir adam—GÖZÜNÜN
YUVASINDAN DEŞİYOR! Sonra—KOLUNU KÖKÜNDEN SÖKÜYOR!!

*(Ozan, nefes nefese, kendi de Öfke Humması'na yakalanmış, duramaz, gözü dönmüş
bir halde debelenir, kendini unutmuştur, kana susamıştır—)*

KAZIĞA OTURTULMUŞ!! *(Kendini kışkırtır.)* Daha...

KIRBAÇLANMIŞ!! *(Kendini kışkırtır.)* Daha...

BIÇAKLANMIŞ!! *(Kendini kışkırtır.)* Daha...

BİÇİLMİŞ!!

KOPARILMIŞ!!

BALTALANMIŞ!!

PARÇALANMIŞ!!

DOĞRANMIŞ!!

TÜM TOPRAĞI KIZARTMIŞTI ILIK AKAN KAN KAN KAN.

Ve KIZIL ÖLÜM!! VE HAAARRİKA HİSSEDİYORDU!!!!

(Aniden kendini durdurur, nefesi kesilmiştir. Kafasını kaldırıp bize bakar, çaresiz, kayıp.)

Ah tanrım. *(Soluklanır.)* Özür dilerim...

Özür dilerim, bu hiç—

Bazen hiç—

İşte bu yüzden yapmıyorum bu işi. Bu yüzden yapmıyorum artık bu işi.

(Uzun bir sessizlikten sonra, hikayede kaldığı yeri bulmaya çalışır:)

Ve Patroklos birbiri peşisıra serdi cesetleri bereketli toprak üstüne.

Ek A.5: Sahne V

PRIAMOS. Yiğit Akhilleus—Beni burada gördüğüne şaşırıyorsun, benim gibi bir ihtiyarı. Ben, Priamos, Truva Kralı.

Bir araba dolusu hazine getirdim, şehrimden buraya. Sunuyorum sana... her şeyimi... bak nasıl diz çöküyorum önünde.

Yeryüzünde hiçbir ölümlü katlanmadı benim katlandığıma:
Dudağıma götürüyorum oğlumu öldürenin elini.

OZAN. Ve Akhilleus der ki, şey der—

AKHILLEUS. Beni şaşırtıyorsun, ihtiyar. Kalk ayağa!! Kapanma ayaklarıma!

PRIAMOS. Senin de bir baban var. *Babanı* hatırla. Evinden çok uzaklardasın, baban muhtemelen kahroluyor şu anda ve kimse yok yanında. Babanın sana ihtiyacı var, ve sen ta uzaklarda Truva'dasın. Sen evde, onun yanında ol diye *o* neler vermezdi? Ben şimdi senden rica ediyorum, babanın benden isteyeceği gibi, oğlumun cenazesini bana ver. Oğlumun bedenini götürmeme izin ver.

AKHILLEUS. Truva'ya gelmeden evvel hiç ağlamadım. Fakat bu son kırk gündür, neredeyse her gün kendimi ağlarken buluyorum. Gözyaşı dökmek için sebepim var çünkü—senin de öyle, ihtiyar.

OZAN. Ve ikisi birlikte ağladılar... Priamos ölmüş oğlu için ağladı, Akhilleus, uzaklardaki, yaşlı babası, ve ölmüş dostu, Patroklos, ve kendi için.

AKHILLEUS. Yeter. Yeter bu kadar keder, bu kadar gözyaşı. Ağlamak ne işe yarayacak? Ben babamı bir daha göremeyeceğim. Sen de oğlunu hayata döndüremeyeceksin.

PRIAMOS. (*Yerden fırlayarak kalkar.*) Ver oğlumu bana! Aldın onu benden! Cesedi orada sahilde çürüyüp gidiyor—yetti artık— BIRAK DA OĞLUMU GÖREYİM!

AKHILLEUS. (*Korkutucu bir bakış.*) Sinirlendirme beni. Sen bilmiyorsun—yüreğim ne halde—öfkeyle dolu—bıktım artık böyle hissetmekten, ihtiyar—öfkemi uyandırma benim, hiddetlendirme beni, yoksa—

OZAN. Şimdi olay şu. Anlatmayı sevdiğim, ve size de göstermeyi umduğum: Bir kere olsun, Akhilleus, o öfke bağımlısı adam—tıpkı bir çoğumuz gibi, aslında, gerçekten düşünürsek—bu savaşçı yüreğinden taşan öfkeyi hissediyor... ve o öfkeyi yok ediyor. Sadece—(*Ozan derin bir nefes verir, Akhilleus'un öfkesini nasıl salıverdiğini göstererek.*)

Nasıl yaptı bunu?

Akhilleus öfkesini salıverir, ve dışarı çıkar, ve Hektor'u yerden kaldırıp kollarına alır...

(*Ozan ağır bir gövdeyi taşır gibi kollarını kaldırır.*)

...Akhilleus kaldırıp aldı Hektor'u kendi kollarına—

Ve babasının arabasına yatırdı.

AKHILLEUS. Pekâlâ, işte tamam. Onu arabana taşıdım işte, ihtiyar. Dur—hemen koşma oraya—adamlarıma bir döşek hazırlatayım, avluda—sabahleyin, onu görürsün ve sonra da evine götürürsün. Ha—bir şey daha: Prens Hektor'u gömmek için kaç güne ihtiyacınız var?

PRIAMOS. (*Şaşırmış.*) Şey, töreni için hazırlanmamız gerekiyor... şehrimiz tepelerden uzakta—ateş için gidip gelip odun taşımak gerekecek... yasını tutmak için dokuz gün gerekecek, ve sonra, onuncu gün onu gömeceğiz, ve mezarını bitirmek için bir gün daha ve onun şerefine bir de ziyafet verilecek... on bir gün. On bir güne ihtiyacımız olacak. Sonrasında, on ikinci gün savaşa devam edebiliriz... illa devam etmemiz gerekiyorsa.

AKHILLEUS. Kabul. On bir gününüz var. Akhalara on bir gün boyunca dövüşmeyi bıraktıracağım.

PRIAMOS. (*Bitkin.*) Yatağıma götürün beni.

OZAN. Priamos elini uzattı, ve Akhilleus tuttu onu, ve onu avluya götürdü. Uyudu Priamos, eve dönüş yolunu gördü rüyasında, uyudu Akhilleus da, babasını gördü rüyasında, uyudu tüm Yunan ordusu da, ertesi günün çarpışmasını gördü rüyasında...
...ve Truva surlarını bekleyen nöbetçiler de uyudu, ve tüm Truva halkı da, ve tüm Truva askerleri de. Surların ötesinde, kırlarda, çiftçiler ve çobanlar ve hayvanlar uyudu, ve Yunan gemilerinde köleler ve kürekçiler uyudu, ve hatta, ta yukarda Olimpos'ta, Zeus başını Hera'nın omzuna dayadı, ve hatta tanrılar bile uykuya daldı...
(*Sessizlik.*)

Sonrasında neler olduğunu anlatmak istemiyorum sizlere—biliyorum *bildiğinizi*—iş bitiren üçkâğıdı—Troya Atı'nı—anlatamam—(*Toparlanmaya başlar.*) Yunanların nasıl kendilerini geri çekilir gibi gösterdiklerini, Truvalıların nasıl bittiğini sanıp, savaşın sona erdiğini sanıp sevindiklerini—ama o gece Yunanların şehre girdiklerini—ve katletmeye, yakıp yıkmaya başladıklarını—Troya'nın Yağmalanması, yani, ama bu—ben anlatmıyorum o hikâyeyi... Priamos'un öldürülmesinin hikâyesini, Akhilleus'un ölümünün hikâyesini... Hektor'un oğlunun, ufacık bebeğin kale burcundan aşağı fırlatılmasının hikâyesini—Akha askerinin onu nasıl tek eliyle yukarı kaldırdığını ama bebeğin güldüğünü, askerinin tolgası ona babasını hatırlatmıştı çünkü, ve bu sefer bir oyun oynadıklarını düşünmüştü—çocuğun taş zeminde yarılan kafasının sesini... (*Paltosunu almak için döner.*) Truvalı kadınların hikâyesini, her biri yakalanmış ve hepsine tecavüz edilmiş ve Yunanistan'a götürülmüştü hepsi, babasını sırtına alıp kaçan Aeneas'ın hikâyesini, Odysseus'un hikâyesini, evine dönmeye çalışmasını, yok hayır, bu kadarı çok, tüm bu hikâyeler...

(Çantasını alır.) Kendiniz hayal edin, bir şehrin yıkılışını, bir uygarlığın, neler olduğunu bildiğiniz bir yerden... şey gibi... şey...

...İskenderiye gibi, kaybolan koca bir tarih... (Sessizlik, düşünür.)

...şey gibi...

...Konstantinopolis gibi, haftalarca yanmıştı...

...ya da...

...Aztek tapınakları, yerle bir edildiler...

...ya da...

Dresden... Hiroşima...

gibi...

Saraybosna...

gibi...

Kabil...

gibi...

(Ozan durur. Çöküyor, parça parça dökülüyor gibi görünür, zavallı unutulmuş bir toz yığınının dönüşür gibi. Bir süre sonra, sendeleyerek uzaklaşır. Eski bir lavaboya doğru gider, ayaklarını sürüyerek—ve suyu açar. Yüzüne su çarpar ve derin bir nefes alır. Yeniden öne gelir.)

Şu kadarını anlatayım:

Kassandra gördü ilk onları. Priamos'u ve arabayı ve Hektor'un cesedini.

Priamos halkına ateşkesi anlattı, endişelenmemelerini, tam on bir gün boyunca savaş olmayacağını, Hektor'u olması gerektiği gibi gömebileceklerini söyledi. Ve böylece, büyük bir odun yığını hazırladılar, yasını tuttular, ve onuncu gün cenazesini yaktılar—güneş doğana kadar.

(Seyirciye bir adım yaklaşır.) Sonunda,
Gül parmaklı şafak sabah erken parlayınca,

Ünlü Hektor'un ölüsü çevresinde toplandı bütün halk.
Hepsi gelip bir araya, toplanınca açıklıkta,
Parıldayan şarapla söndürdüler odun yığınınını,
Söndürdüler ateş gücünün sardığı her şeyi,
Sonra topladı kardeşleri, dostları ak kemikleri,
Hepsinin yanaklarından iri yaşlar dökülüyordu.
Kemikleri alıp koydular bir altın kutuya,
Erguvan rengi yumuşak örtülerle sardılar kutuyu.
Sarar sarmaz indirdiler derin bir çukura,
Ekli kocaman taşlarla ördüler üstünü.
Sonra bir höyük yapmaya başladılar,
Gözcüler diktiler çepeçevre, dört bir yana,
Mezar bitmeden Akhalar saldırmazın diye.
(*Yavaşça, törenle.*) Bir höyük olunca toprak,
Gerisingeri döndü hepsi kente,
Büyük şölene katıldılar Hektor'un şerefine
Zeus'un gözdesi Priamos'un sarayında.

ὦς οἱ γ' ἀμφίεπον τάφον Ἑκτορος ἵπποδάμοιο.
HOS HOI | G'AM phi eh | PON ta phon | HEK toros | HI ppo da | MOI o
İşte böyle gömüldü at terbiyecisi Hektor.

(*Ozan bir süre orada öylece durur, sessiz. Seyirciye bakar, beklentiyle.*)

Anlıyor musunuz?

EK B

Bülent Emin Yarar ile Yapılan “Hamlet ve Anlatıcılık” Konulu Görüşme

[B=Bülent Emin Yarar; U=Görüşmeci]

U. Hamlet oyununun prova sürecinde, karakterleri ve diyalogları çalışırken nasıl bir yol izlediniz?

B. Aslında herhangi bir şeyi çalıştığım zaman, partnerli bir çalışmada, karşı tarafı da hissederim. Yani, senle herhangi bir tartışmanın, ya da başka bir durumun, içine girdiğimizde bir ortam doğar. Gerilimli olur, sıcak olur, bir şey olur... Ama her iki kişi de onun içindedir. Onun dışında olamazlar. Ve ister istemez iki kişi bile çalışırken o yaşanan durum, arada esler bile olsa, boşluklar bile olsa, o “tını” hep devam eder. Ben de hep o tınıyı... Mesela bir duyguyla başlıyorum ve o duyguyu oyunun sonuna kadar nerdeyse, ordan götürüyorum.

U. İki kişinin ilişkisinden?

B. Tek kişi de olsa, işte, [Hamlet’ten bahseder] hayalete düşüyor, hayalet aynı şeyle, aynı... Oyun boyunca onun tınlaması gerekiyor bana göre. Zaten boşaldığı an kaybedersin seyirciyi. Yani bir boşluk olduğu zaman kaybedersin, top elden düşer, ölür gibi hissederim. Bunu tabi ki sadece tek kişilik yaptığımda değil, bütün, her şeyde böyle olduğunu düşünüyorum. Ne yaparsak yapalım.

U. Hamlet’te farklı bir sahne geçerken, farklı karakterlere dönüştüğünüzde de aynı tınıdan mı devam ediyorsunuz, yoksa her sahne için ayrı bir renk mi var?

B. Ayrı bir renk var, ama aynı şey devam ediyor. Yani, dilimin döndüğü kadar anlatırsam, bir süreç başlıyor. Oyunun süreci. Yani diyor ki, “Bir dakika, babamın katili amcam”. Bununla başlıyor ve hep burada yoğunlaşıyor. Ve pislikler çıkmaya başlıyor, su yüzüne çıkmaya başlıyor. Buradan başlıyor. Zaten bence Shakespeare’in Shakespeare olmasının nedeni bu: Othello’da nasıl bir mendille hikâye trajik bir hal alır, büyür de büyür. Ama en sonunda işte sadece bir mendildir. Burada da işte baktığın zaman mesele, “Vay annem nasıl amcamla evlenir!”. Ama buradan yola çıkıp bir sürü şeyin ortaya çıkması... Yani bu durumun, Hamlet çoklu bile oynansa bence hep böyle gitmesi gerekiyor. Çünkü artık kralın kafasında bir şey vardır, Hamlet huzursuzdur, anne huzursuz olmuştur, Polonius başka bir ivmenin içinde... Am aynı odakta, herkes aynı şeyin içinde. Horatio’da başka bir şey var. Laertes, Fransa’ya kaçmak ister, okumak için bahanesiyle de olsa... Rosencrantz ile Guildenstern girerler, çağrılmışlardır, durup dururken, anlayamazlar ilk önce, sonra durumu kavrarlar ve aynı hikâyenin peşinde devam ederler ve sonuna kadar işte böyle gider. Ta ki insanlar

birbirini öldürene kadar. Ve sonunda da sessizlik... Yani çoklu da oynansa, bence bu bütün oyunlar için geçerli.

U. Yani oyun, tek bir fikir üzerinden, ne diyeyim, bir tema üzerinden ve onun etrafında kuruluyor.

B. Evet sonuçta bir saatte, bir buçuk saatte, iki saatte anlatıyorsun koca bir dünyayı. Yani başka bir seçenek olmadığını düşünüyorum. Okulda da hep bunun üzerinde durmaya çalışıyorum. Yani ben daha çok teknik bir arayış içinde değilim. Çünkü teknik bir arayışın bizim gibi toplumlarda çok... ya da ne kadar fayda sağlayacağını bilemiyorum daha doğrusu. Zaten biz yüksek sesle konuşabilen, hala sokak ortasında kahkahalar atan, kavgalar eden, ya da işte böyle çok etli, olumlu –olumsuzu da var tabi de... Olumlu ya da olumsuz, etli, canlı bir toplumuz. Ben o yüzden zaman zaman “Sokaktan birini çağırırsam acaba daha mı kolay anlayacak, siz niye böyle bir girdabın içerisine giriyorsunuz?” [Gülüşme] duygusuna kapılmıyor değilim. Tabi bu işin esprisi ama sonuçta, Shakespeare de 450 yıl önce söylemiş. “Eğer saçmalayacaksan mısralarımı şehrin tellalına okuturum daha iyi,” demiş adam. Yani biz oyunculuk, tiyatro, kurgu deyince gözümüzde her şeyi biraz fazla büyütüyormuşuz gibi geliyor. Daha basit, yalın, herkesin hissedebileceği bir şey olmaktan çıkıp gerçekten kötü tiyatro olma durumu oluyor. Çok kötü işler izleyebiliyoruz diye düşünüyorum.

U. Yani o yalınlıkta ne anlatılacaksa ona odaklanılmalı

B. Tabi tabi, mesela, onu söyleyecektim kaçırdık: Sonunu bildiği bir şeyi oynamak. O zaman hiçbir cümlenin hakkını veremiyorsun, hep bir sonrayı düşünüyorsun. Bazen soruyorum “Neden böyle yaptın”, “Çünkü sonrasında bilmem ne bilmem ne olacak,” diyor. Daha oraya gelmedik ki diyorum. Öyle oynadığın zaman zaten işin hiçbir esprisi kalmıyor, hiçbir heyecanı hiçbir tansiyonu... Yani “Aaa n’olucak yahu n’olacak,” diye devam eder insan izlerken. Ya da herhangi birine masada bir şey anlatırken, yaşadığın bir olayı anlatırken, hep ne olacak diye bakarlar, sen de hiç tüyo vermezsin. Sonunu söylemezsin. Ya da üçüncü biri varsa orada, o müdahale edince, “Dur, ben anlatıyorum, daha gelmedim oraya,” dersin. Dolayısıyla bazen her şeyin çok basit olduğunu özellikle söylemek gerekiyor. Dinlemeyince mesela... Bir insan bir insanı dinlemezse nasıl cevap verebilir?

U. Peki bu tek kişi olarak nasıl yapılır?

B. Tek kişi de aynı şekilde. Yine dinleyerek.

U. Kendi söylediğini?

B. Kendi söylediğini.

U. Peki burada iki karakterin farklı konumda ya da durumda olmasının ne derece etkisi oluyor? Onların dönüşümü—

B. Şöyle bak mesela, Ophelia ile Hamlet karşı karşıya gelirler —yani normal metinden söz ediyorum. Efendimiz der, bir takım hediyeler vermiştin bana der, onların kokusu uçtu. Size bunları geri vermek istiyorum der. Hamlet de derki, “Ben size bir şey vermedim”. Bu aslında ağır bir şeydir. Çevirisi şöyle de olabilirdi, “Ben size bir şey vermemişim”. Vermedim, der ama doğrudan. [Ophelia,] “Verdiniz efendim, hem de o

kadar güzel sözlerle süslemiştiniz ki, değerleri büsbütün artmıştı benim için,” der. Ondan sonra Hamlet, “Vay vay, siz doğru sözlü müsünüz?”, “Efendimiz?”, “Güzel yüzlü müsünüz?”, “Ne demek bu efendimiz?” diye başlar. Ben şu anda bile biraz daha gitsem içine girebilme şansına sahibim. Yani bu diyalog aslında, bir okuma tiyatrosu da yapsanız olabilecek bir şey.

U. Tek kişi okusa bile.

B. Eh, ben de ilk önce öyle başladım zaten. [Oynar] “Vay vay vay doğru sözlü müsünüz?” “Efendimiz?” “Güzel yüzlü müsünüz?” “Ne demek bu efendimiz?”... Dinliyorum. Ama o tansiyon ile... Ne, ne, ne olacak, ne olacak... [Oynar] Doğru sözlü, güzel yüzlüyseniz doğruluğunuzun güzelliğinizle hiçbir alışverişi olmamalı.” “Efendimiz, doğrulun güzellikten daha yakın bir arkadaşı olabilir mi?” “Olur”... Gidiyor işte, akıyor. Emin ol çok yorulmadım, hazırlanırken. Çok büyük bir keyifti.

U. Peki yine Hamlet’in yapısına bakarsak, sahnede bir oyuncu var, ama bir kişinin dönüşümünü izlemiyoruz. Ardı ardına Hamlet’ten sahneleri görüyoruz ve bir anlatıcı olmasa da, oyuncunun oyunu üzerinden bir anlatıyı izliyoruz.

B. Evet, evet.

U. Seyircinin bu oyunu anlamadığı, kaçırdığı oluyor mu? Sonrasında yorum olarak neler duydunuz bu anlamda?

B. Tabi ki insan şunu düşünüyor, Shakespeare’in ülkemizde her ne kadar tanındığını varsaysak da, bilenlerin çok az olduğuna eminim. O bir katmer daha işi zorlaştırıyor gibi gelse de, çok kel alaka değilse oraya gelen, aşağılamak için söylemiyorum. Çünkü, bir arkadaşın arkadaşı şey diyor, sevgilisine, “Hamlete bilet aldım, gidelim.” “Ya n’apacağız bu havada Hamlet mamlet,”... Böyle diyerek gelmiyorsa bir şekilde dinliyorlar. Zaten önemli olan, Hamlet’in tamamını da bilmek değil. O dili duymak. Yani, “Vay vay vay doğru sözlü müsünüz, güzel yüzlü müsünüz”, eğer o an kendimden çıkıyorsa bu laf, herkes dinliyor.

U. Seyircinin oyunda kimin kim olduğunu bilmesinin çok önemi kalmıyor o zaman.

B. Hikâyeyi dinlemeye geliyor. Bir de ben zaman zaman buradaki arkadaşlarıma şunu söylüyorum. Yahu sevin cümleleri. Sevmiyorsunuz. Sevmeyince o cümleler uçar gider, sadece durum kalır. Ben durumdan ziyade, söz gitsin istiyorum. O giderken zaten durumu da peşinden getiriyor. Yani sözcükler güzel aktığı zaman, ağızından dolu dolu çıktığı zaman, durum da kendini belli ediyor. Biz daha önce durumdan başlıyoruz. Bence o biraz... Neden okuma provasıyla başlıyoruz biz?

U. Lafları duymak için?

B. Tabi ki lafları duymak için. Eskiden radyo tiyatrosu vardı, görmüyorduk ama gözümüzün önüne geliyor her şey. Orada da aslında gerçekten tiyatro metinlerine yakın, ya da bazen tiyatro metinleri canlandırıldı, ses olarak ve takip ederdik. Hissederdik. Doldururduk içini. Tamamlanmayan yeri biz doldururduk. Buna benziyor.

U. Bu aslında şuna da yakın, tek kişilik oyunda da bir kişinin anlattığı bir şey var — oynadığı ya da— geri kalan boşlukları, kişinin canlandıracağı sahneyi, anlatacağı sahneyi seyirci dolduruyor. Seyirci Ophelia'yı siz olarak görmüyor.

B. Evet evet, tabi. Ben zaten olduğu gibi çıkıyorum, bıyıkla sakalla. Kostüm değişikliği yok herhangi bir makyaj yok. İnandığı zaman vazgeçmiyorum hiç kimse. Ben inandığım zaman. Yani önce ben inanacağım. Kendimi kandırmadan yapmak zorundayım bunu. Eğer öyle olursa herkes kabul ediyor durumu. Tiyatronun zaten bence güzelliği o. Bir de şunu eklemek istiyorum. Anlatıcıdan bahsederken... Ben yine buradaki arkadaşlarımla [Kadir Has Üniversitesi Tiyatro Bölümü öğrencileriyle] şunu paylaşıyorum: İlk önce anlatın. İsterseniz kendi hikâyenizle başlayın. Sonra bütün hikâyeleri kendi hikâyenizmiş gibi anlatın, bakalım ne oluyor. Zaten ben birine bir şey anlatırken de, sana bir şey anlatmak istiyorum, diyorsun. [Sahne] Karşıdaki insana anlatıyorsun, ama o çarpıp öbür tarafa [seyirciye] gidiyor.

U. Son olarak, derste arkadaşlarla çalıştığımız, bir kişinin sahnenin diyalogunu oynaması egzersizi. Bir oyuncunun iki kişiyi birden oynaması durumunda ne gördünüz? Sanırım laf olarak diğer karakterin laflarını söylerken, kendi karakterinin tepkisini oynuyor, gibi bir çalışma denemişsiniz.

B. Bu sene aklıma gelen bir şey oldu o. Belki de Hamlet'in etkisi... Çünkü şeyi hissettirmek istiyorum, diyorum ki, sen karşıdakini dinlemiyorsun. Dinleyince ancak ve ancak o frekansta ona cevap verebilirsin. Telefonla da konuşsan aynı şey. Dinlemeden hiç kimse konuşmuyor. Üstüne bile konuşuyor ama dinleyerek konuşuyor. Küfür yiyor konuşurken arada, [Oynar] "Siktir!", "Sen siktir lan pezevenk!" diyor. Biz bunu böyle almayınca suni bir şey oluyor. Bunu tek kişi de yapabilir. Bize şey yaptırdı, özel tiyatrodaki çocuk oyununda, rolleri değiştirirdi yönetmen. Hadi bunu da oyna. Ondan sonra bir de Işıl [Kasapoğlu] ile tanıştığımız zaman '93'te, Diyarbakır'da. Dedi ki "Sizi tanımıyorum, yeni tanışıyoruz." 12 kişi Macbeth yapacağız. "Bana kendinizi tanıttın, rollerinizi de siz seçin." Hiç yaşamamışız böyle bir şey, herkes bir heyecanlandı. Çünkü herkes bütün tekste hâkim olma çabasına girdi. Bu güzel bir şey işte, bunu sağlamak. Yani farkında olmak. Karşısındakinin diyalogunu biliyor, herşeyi biliyor. Ha, ama bazen şöyle şeyler de olabilir, bir süre sonra oynarlar iki partner, karşısındakinin lafını ağızda gevelemeye başlar. O çok şuursuzca bir şeydir. Yine dinlemiyor anlamına gelir. Oraya gitmemesi lazım. Zaten tek kişi oraya gitmez. Bilmiyorum ne yaptırdı bana bunu, ama bazen hoş yerlere gittiği oluyor.