T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) SANAT DALI

BERKUN OYA'NIN GÜZEL ŞEYLER BİZİM TARAFTA VE YANGIN DUASI İSİMLİ TİYATRO OYUNLARININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Savaş Ecevit KORKMAZ

KOCAELİ 2019

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) SANAT DALI

BERKUN OYA'NIN GÜZEL ŞEYLER BİZİM TARAFTA VE YANGIN DUASI İSİMLİ TİYATRO OYUNLARININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Savaş Ecevit KORKMAZ

Danışman: Dr. Öğr.Üyesi Erbil GÖKTAŞ

KOCAELİ 2019

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR BİLİM DALI

BERKUN OYA'NIN GÜZEL ŞEYLER BİZİM TARAFTA VE YANGIN DUASI İSİMLİ OYUNLARININ GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Tezi Hazırlayan: SAVAŞ ECEVİT KORKMAZ

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: ...10.07.2019/19

Jüri Başkanı: Dr. Öğr. Üyesi Erbil GÖKTAŞ

Jüri Üyesi: Doç. Süreyya TEMEL

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Çiğdem KILIÇ

KOCAELİ 2019

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER I
TEŞEKKÜR III
ÖZET IV
ABSTRAC V
ÇÖZÜMLEMEDE KULLANILAN SEMBOLLER VI
ÇÖZÜMLEMEDE KULLANILAN TABLO VE ŞEKİLLER IX
GİRİŞ 1
BİRİNCİ BÖLÜM 7
1 METİN ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ OLARAK GÖSTERGEBİLİM 7
1.1 Göstergebilim Tanımı 7
1.2 Tiyatroda Göstergebilim 8
1.3 Başlıca Göstergebilim Okulları 10
1.3.1 Kopenhag Okulu 11
1.3.2 Moskova Okulu: 11
1.3.3 Prag Okulu: 11
1.3.4 Tartu Okulu: 11
1.3.5 Paris Okulu: 12
İKİNCİ BÖLÜM 13
2 BİR YAZAR OLARAK BERKUN OYA 13
2.1 Berkun Oya'nın Yaşamı ve Eserleri 13
2.1.1 Yazdığı Tiyatro Oyunları 13
2.1.2 Yönettiği Tiyatro Oyunları 14
2.1.3 Rol Aldığı Tiyatro Oyunları 15
2.1.4 Berkun Oya'nın Filmografisi 15
2.1.5 Oyunculuğunu Yaptığı Filmler Ve Televizyon Dizisi 15
2.1.6 Berkun Oya'nın Sanatçı Kişiliği ve Sanata Bakışı 16
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM 17
3 GÜZEL ŞEYLER BİZİM TARAFTA OYUNUNUN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ 17
3.1 Yönteme Dair 17
3.1.1 Çözümlemede Kullanılan Semboller 18
3.2 İçerik 18
3.2.1 Oyunun Teması 19
3.2.2 Oyunun konusu 19
3.2.3 Oyunun Özeti 19
3.2.4 Zaman 20
3.2.5 Mekân 21
3.2.6 Uzam 21
3.3 Birinci Tablo: Kadın ve Adam, Adam'ın yaşadığı Daireye Gelir. 21
3.3.1 Kinetik Göstergeler 26
3.4 İkinci Tablo: Adam ve Kadın'ın Ali ile karşılaşmaları. 28
3.4.1 Kinetik Göstergeler 31
3.5 Üçüncü Tablo: Farklı taraflardaki (modern-geleneksel) iki ayrı çiftin karşılaşması. 32

3.5.1 Kinetik Göstergeler 36
3.6 Dördüncü Tablo: Kadın ve Adam'ın yüzleşmeleri 37
3.6.1 Kinetik Göstergeler 46
3.7 Beşinci Tablo: Ayşe'nin geri dönmesi ve Adam'la karşılaşmaları. 47
3.7.1 Kinetik Göstergeler 58
3.8 Oyunun Sözü 59
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM 60
4 YANGIN DUASI OYUNUNUN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ 60
4.1 Yönteme Dair 60
4.2 İçerik 60
4.3 İçeriğe Ait Göstergeler 60
4.3.1 Zaman 60
4.3.2 Uzam 60
4.3.3 Kesit 61
4.3.4 Rollerin Tanımlanışı 67
4.3.4.1 Mişkadora 67
4.3.4.2 Bin 67
4.3.4.3 Zajo 67
4.4 Dış Görünüşe Ait Göstergeler 68
4.4.1 Kostüm 68
4.4.2 Dekor ve Aksesuar 68
4.4.3 Makyaj 68
4.5 Kinetik Göstergeler 69
4.5.1 Tekerlekli sandalye 69
4.5.2 Yer Çekimi 69
4.5.3 Orman yangını 69
4.5.4 Yellenme 69
4.5.5 Hemşire 69
4.6 Dramatik İşleyiş 71
4.7 Sözel Göstergeler 72
4.8 Çözümlemenin Sonucu 72
SONUÇ 74
KAYNAKÇA 78
ÖZGEÇMİŞ 79

TEŞEKKÜR

Yoğun iş temposuna rağmen bu çalışmada bana gösterdiği yakınlık ve yardımlardan ötürü Berkun OYA'ya teşekkür ederim. Ayrıca çalışmam boyunca her türlü yardımı ve kolaylığı sağlayan tez danışmanım Dr. Öğr.Üyesi Erbil GÖKTAŞ ve bölüm başkanımız Prof.Dr. Sema GÖKTAŞ'a teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Mayıs-2019 **Savaş Ecevit KORKMAZ**

ÖZET

Bu çalışma temel olarak iki aşamada ele alınmıştır. Birinci bölümde, göstergebilimin tanımı, kullanılan çözümleme yöntemleri incelenmiş, bu inceleme doğrultusunda tiyatro ve göstergebilim arasındaki bağlantı ortaya konulmuştur.

Çalışmanın ikinci aşamasında ise; son dönem oyun yazarlarından biri olan Berkun Oya'nın, kişiliği ve sanata bakış açısı ortaya konulmuş, bu çerçeve gözetilerek yazarın Güzel Şeyler Bizim Tarafta ve Yangın Duası oyunlarının göstergebilimsel çözümlemesi yapılmıştır.

Sonuç kısmında ise, kendi tiyatro kimliğini yaratma yolunda her türlü yenilikçi arayışlara ihtiyacı olduğunu düşündüğüm Türk Tiyatrosunun, var olanı taklit ederek değil, her zaman yapılmamışı yapmaya çalışan ve yeniden yana olan yazarlar sayesinde bu amacına ulaşabileceği gerçeğinin altı çizilerek, göstergebilimsel analizin bu süreçteki önemine değinilmiştir.

ABSTRAC

This study has been basically investigated in teo stages.In the first part,the definition of semiology and the methods of analysis which is used have been researched.

According to this examination, the connection between theatre and semiology has been produced.

Durning the second phase of the study, the personality and the perspektive on the art of Berkin Oya.Who is one of the recent dramatists, have been reveled. The plays of the dramatists “Güzel Şeyler Bizim Tarafta” and “Yangın Duası” have been analysed in semiological way provider both personality and artistic perspective.

In the end phase, I think that the Turkish Theatre need to all kinds of innovator ways of searching by create on its own identity. The Turkish Theatre shouldun’t imitate what is already ed. ist It always has to do what is undone and this purpose could be accomplished through the dramatists who line up with the new style in theatre. It is mentioned about the importance of semiological analysis during this process.

ÇÖZÜMLEMEDE KULLANILAN SEMBOLLER

a V b: a ve b
a = b: a, b' ye eşittir (a, b demektir)
a b: a, b' ye eşit değildir (a, b demek değildir)
a b: a, b ile özdeştir.
a «b: a ile b karşılıklı ilişki içindedir.
a > b: a, b' den büyüktür (a, b' den üstündür)
a b : a' dan dolayı b vardır (tek taraflı koşutluk)
a b: a, b' yi belirler (a, b' ye hükmeder)
a ® b: a, b' ye neden olur (a, b' yi getirir)
a Ì b: a, b' nin içindedir (b, a' yı barındırır)
X: a ile b çatışma oluşturur.(a,b birbirine karşıttır.)

ÇÖZÜMLEMEDE KULLANILAN TABLO VE ŞEKİLLER

TABLO 1: Zaman-Mekân-Uzam Gösterge Tablosu……..70

TABLO 2: Dramatik İşleyiş Gösterge Tablosu……71

ŞEKİL 1: Gösterge-Gösteren Şeması……

GİRİŞ

> *Bir başka şeyin yerini tutan, daha doğrusu, kendi dışında bir şey gösteren her çeşit biçim, nesne, olgu, vb. gösterge diye adlandırılmaktadır* (Kalkan, 2008).

Göstergebilimsel analiz; anlamlı bütünleri bir başka deyişle gösterge dizgelerini; betimlemek, göstergelerin bir birleriyle kurdukları bağıntıları saptamak, anlamların eklemlenerek oluşma biçimlerini bulmak, göstergeleri ve gösterge dizgelerini sınıflandırmak, dolayısıyla insanla-insan, insanla-doğa arasındaki etkileşimi açıklamaktır. (Vardar, 1998, s. 89) Bu amaçla da bilim kuramsal, yöntembilimsel ve betimsel açıdan tümü kapsayıcı, tutarlı ve yalın bir kuram oluşturmak gibi birbirinden farklı birçok araştırma Türkçede, "göstergebilim" diye adlandırılan bir bilim dalının alanına girmektedir (Vardar, 1998, s. 90). Göstergebilim; uygulandığı alanlara göre farklı çalışma biçimleri üreten, ancak ortak bir tavrın sergilendiği, ortak kavramların kullanıldığı bir bilim dalıdır. Temelinde olan yapı anlayışı, uygulanan her alanın yapı taşlarının farklılığından dolayı, incelemede çeşitliliği beraberinde getirmiştir. Bunun için göstergebilim; çözümlemeye yönelik bir üstdil oluşturmuş, kavramlar ağı kurmuştur.

Toplumsal yaşamda her şey anlam üretme ve anlamlandırma üzerine kuruludur. "Anlam" kavramı, iletişimin temelindedir. Genellikle sanatta, özelde tiyatro sanatında da bu böyledir. Üstelik bu alanlarda, amaç özellikle bir anlam iletmek olduğu için, söz konusu yapının daha yoğun olduğu söylenebilir. Oyun yazarlığında ve sahne uygulamalarında yaratılan eserler, birer anlam bütünü ya da ileti olarak görülebilir. Kodlanmış oyun ve gösteri metinleri, tüm iletiler gibi; bir kaynaktan çıkar, bir kanal takip eder ve bir hedefe ulaşır. Burada kaynak, sanatçı; iletişim kanalı, sanat eseri; hedef, okuyucu ya da seyircidir. Kodların çözülmesi; göstergelerin izinin sürülmesi ve aralarındaki ilişkiden yola çıkarak anlam bütününün yapısının, başka bir deyişle gösterge dizgesinin ortaya çıkarılmasıyla gerçekleşir. Hiçbir şey tek başına bir anlam taşımaz. Bu nedenle bir anlam bütününü oluşturan her unsur, diğer unsurlarla olan ilişkisi ve bütün içindeki yeri bakımından değer kazanır (Kalkan, 2008, s. 56)

Tiyatro göstergebilimi, sadece bir oyun metninin ya da gösterimdeki bir oyunun incelenmesini ve eleştirisini kapsamaz. Bir oyunun sahnelenmesi aşamasında da göstergebilimsel yaklaşımdan yararlanılabilir. Dramatik bir gösteri, arka arkaya sıralanmış göstergelerin, iç içe geçtiği ve birbirini tamamladığı hareketli bir resim gibidir. Tiyatro göstergebilimi, bu göstergelerin nasıl seçilmesi gerektiğini ve birbirleriyle ne tür etkileşimler içerisinde olmaları gerektiğini araştırır. Gösterge' sistemlerinin, çok sesli ve diyalektik olarak etkileşimlerinden oyunun yapısı oluşmaktadır. Üç tür asal gösterge vardır. Bunlar; ikona, indeks ve simgedir. Tiyatro sahnesinde var olan, kullanılan her şey (oyuncu, metin, ışık, dekor, kostüm, müzik) göstergedir. (Vardar, 1998, s. 93) Bu göstergeler varlıkları ve birbirleriyle ilişkileriyle anlam yaratmaya yöneliklerdir. Tiyatroyu oluşturan en önemli öğelerden biri olan izleyici, göstergebilimin inceleme alanı içindedir. İzleyicinin toplumsal ve bireysel özelliklerinin göz önünde bulundurulması, eserin başarıya ulaşması için gerekli bir araştırmadır. Kültürel, davranışsal ve ideolojik gelenekleri göz ardı ederek kurulan gösterge sistemleri, anlamın oluşmasına katkıda bulunamazlar. Tiyatro göstergebilimi, oyunun sahnelenmesi için formüller üreten ve yaratıcılığı kategorize eden bir yöntem değildir. Oyunu oluşturan öğeleri seçerken ve birleştirirken, bilimsel titizlikle çalışan sanatsal bir yaklaşımdır. Unutulmaması gereken önemli bir nokta da tiyatro sanatının kolektif bir sanat olduğudur (Kalkan, 2008, s. 64) Yazar tarafından oyun metninde kullanılacak göstergeler, oyunun sahneleme aşamasında kuramsal ve uygulamalı dramaturgi çalışmaları sayesinde, çözümlenip teatral şifrelere dönüştürülerek yönetmenin kullanımına sunulur. Yönetmen bu teatral şifreleri kendi bakış açısı çerçevesinde, sahnenin diğer anlatım olanakları ile birlikte kullanarak kendi yorumunu oluşturur. Dramaturgi çalışması sırasında deşifre edilen göstergeler ne kadar titizlikle seçilirse seçilsin tasarım, müzik ve oyunculuk sanatçılarının uyumu ve doğru etkileşimi sağlanamazsa göstergebilimsel yöntem başarısızlığa uğrayacaktır. Dolayısıyla uygulamalı tiyatro göstergebiliminin diğer göstergebilimsel inceleme ve eleştiriden farklı, başarısının kolektif çalışma ve uyumda saklı olmasıdır. Gösterge türlerinin çeşitliliği ve birbiri içine geçmişliği nedeniyle, gösteri metinlerinin incelenmesi ya da yaratılması oldukça zor ve sancılı bir süreci beraberinde getirir. Ancak yöntemli bir dramaturgi çalışmasıyla bu zorluk hafifleyecektir. (Kalkan, 2008, s. 65)

Çağdaş tiyatroda sahne seyirci ilişkisi çeşitli biçimlerde ortaya çıkmaktadır. Bazen, çerçeve sahne gibi sahne-seyirci ilişkisi daha bağımsız olan düzen, bazen ise sahne ile seyirci salonunun bir arada bulunduğu düzenlemeler amaca uygun olarak sağlanmalıdır. Tiyatroda göstergebilimsel çalışmalar; Otto Zich, Jan Mukarovsky, Tadeusz Kowzan, Keir Elam, Martin Esslin, Erika Fischer-Lichte ve Patrice Pavis gibi kuramcılar tarafından yapılmıştır (Kalkan, 2008, s. 67). Bu çalışmalar içinde her kuramcı, teatral göstergeleri kendine özgü bir anlayışla sınıflandırmıştır. Ancak hepsinin buluştuğu ortak bir nokta vardır: Sahnedeki her unsur bir göstergedir ve gündelik hayatta olduğundan farklı anlamlar taşır. Anlamı belirleyen, dramatik aksiyonun yorumudur. Birçok gösterge ve gösterge dizgesi bulunmaktadır. Tüm göstergeler ve gösterge dizgeleri birbirleriyle sıkı bir ilişki içindedir ve oyun ya da gösteri metninin anlamı, çeşitli birimlerin aritmetik toplamında değil, söz konusu bu ilişkide saklıdır. Bu nedenle bir oyunun provaları sırasında, tüm çalışanlar arasında bir uyum olması gerekmektedir. Burada uyumdan kasıt, her birinin oyunun yorumu ışığında çalışmaları ve kendi alanlarında, bu yoruma hizmet edecek gösterge dizgeleri kurmalarıdır. Dolayısıyla tüm ekip elemanları arasında yoğun bir iletişim olması gerekmektedir. Ancak bu şekilde, birbirlerini ve genel anlamı etkileme gücüne sahip göstergelerin kullanımında bir tutarlılık sağlanabilir.

Problem

Kökeni ilkel çağlara dayanan tiyatronun tarihi; uygarlık tarihiyle sıkı sıkıya bağlı bir gelişim göstermiş, çağlar boyunca toplumların değişen düşün ve kültür hayatına paralel bir takım biçim değişikliklerine uğrayarak günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Çağın gereklerine uygun, toplumların düşünsel, siyasal ve kültürel değişimlerine ayak uydurabilen, kendi sahne dilini oluşturabilmiş, kimlik sahibi bir tiyatronun ihtiyacı su götürmez bir gerçektir. Yaşanan toplumsal değişimler nedeniyle farklılaşan seyirci profili, çağdaş tiyatro anlayışını kavramaya çalışan tiyatrolarının, kaçınılmaz olarak sahne anlatım olanaklarına farklı bir yaklaşım sergileme zorunluluğunu da beraberinde getirmiştir. Bu zorunluluk, yeni bir sahne dili yaratma iddiasında olan, tiyatro kültürü gelişmiş toplumlarda, dramaturg ve dramaturgi kavramlarını bugüne dek hiç olmadığı kadar önemli bir noktaya taşımıştır.

Çalışmanın Sınırları ve Öngördükleri

Bu çalışma göstergebilimsel çözümleme yönteminin tiyatroya uygulanabilirliğinin açıklanması, araştırmacılara tiyatroda göstergelerin çözümlenmesinde bir kaynak oluşturması, tiyatroya ilgi duyan kişilere farklı bir bakış açısı kazandırabilmesi, oyunda üstü örtülü biçimde duran göstergelerin varlığına izleyici dikkatinin çekilmesi, tiyatroda göstergelerin kullanımın ne denli yarar sağladığının belirlenmesi açılarından önem taşımaktadır. Araştırma, Berkun Oya'nın Güzel Şeyler Bizim Tarafta ve Yangın Duası oyunlarının göstergebilimsel analizi ve araştırmacının olanakları ile sınırlıdır. Araştırmada aşağıdaki varsayımlar öngörülmektedir:

a) Göstergebilimsel çözümleme yöntemi tiyatroda uygulama alanı bulabilen bir yöntemdir.

b) Göstergeler, tiyatro oyunlarındaki anlamın oluşmasına görsel bir etki sağlamaktadır.

c) Son dönem yazar ve yönetmenlerden biri olan Berkun Oya'nın Yangın Duası ve Güzel Şeyler Bizim Tarafta oyunlarında göstergeler önemli bir yer tutmaktadır.

Amaç

Sahne dilinin oluşması, öncelikli olarak sahneleme süreciyle ilişkilidir elbette. Ancak bu amaca ulaşabilmek için, metni birçok parçanın bir arada ilişkide olduğu bir yapılanma olarak görmeye başlamak, oyunun köşe başlarını, kavşaklarını, düğümlerini tespit edip, anlam ve duygu değişimlerini ayrıştırmak, metnin derin anlamına ulaşmanın yanında, sahne diline dönüştürme aşaması için de sistemli bir dilin oluşmasına hizmet etmektedir. Bu yanıyla göstergebilimsel analizin yapılacak dramaturgi çalışmasının hem kuramsal hem de uygulamalı kısmında aktif olarak kullanılması gerekliliği, bir üst dil olarak sahne dilini oluşturmuş, kimlik sahibi çağdaş Türk tiyatrosunun yaratılması sürecinde önemli bir yer tutmaktadır.

Bu tespit doğrultusunda bu çalışmanın hedefi; göstergebilimin tanımı, tarihçesi, kullanılan çözümleme yöntemleri ile tiyatro göstergebilim ilişkisini ortaya koyarak, Berkun Oya'nın Güzel Şeyler Bizim Tarafta ve Yangın Duası oyunlarının uygulamalı analizlerinin yapılması olarak belirlenmiştir. Göstergebilimsel Analiz için

bu iki oyunun seçilmesinde ki amaç ise, bu oyunların yapılacak analiz için uygun bir yapıya sahip olmasıdır. Bu iki oyun çok katmanlılığı ve içeriğindeki yoğun gösterge kullanımı nedeniyle, göstergebilim yöntemiyle, anlamlandırılmaya olanak veren metinlerdir.

Çalışmanın amacı, görsel sanatların diğer alanlarında olduğu gibi tiyatroda da göstergelerin önemli bir yer tuttuğu gerçeğini ortaya koyarak, seçilmiş oyun metinlerinde var olan göstergeleri göstergebilimsel analiz ile deşifre etmektir.

Çalışmanın alt amaçları ise:

a) Göstergebilimin ne olduğunu ortaya koymak.

b) Bu açıklamalar doğrultusunda tiyatro ve göstergebilim arasındaki bağlantıyı ortaya koymak,

c) Her oyunun göstergebilimsel analize uygunluğunu ve çözümleme yapan araştırmacılara sunduğu olanakları ortaya çıkarmak,

d) Diğer ülke tiyatrolarında olduğu gibi Türk tiyatrosunda da göstergebilime yer verilmesinin gerekliliğini ortaya koymak.

e) Tiyatro metinlerinin göstergelerden oluşan bir şifreleme sisteminden meydana geldiğini ortaya koymak.

f) Son dönem oyun yazarlarından biri olan Berkun Oya'nın Güzel Şeyler Bizim Tarafta ve Yangın Duası oyunlarında göstergeleri ne şekilde kullandığını ortaya koymak,

g) Güzel Şeyler Bizim Tarafta ve Yangın Duası oyunlarında yer alan göstergelerin yarattığı anlam alanlarını deşifre edip, oyunların sözleriyle ilişkilerini saptamak

Yöntem

Bu amaçlar doğrultusunda çalışmanın birinci bölümünde; yapılacak olan göstergebilimsel çözümleme yönteminin tanımı, tarihçesi, uygulama alanları ve uygulanış biçimleri ortaya konulacaktır. Bölüm içerisinde göstergebilim ve tiyatro ilişkisi ele alınıp, göstergebilimin tiyatro üzerindeki etkisi açıklanarak tiyatroda

izleyiciye aktarılmak istenen anlamın ortaya çıkarılmasındaki etkinliği verilmeye çalışılacaktır.

Araştırmanın ikinci bölümde; Türk tiyatrosunun son dönem yazarlarından biri olan Berkun Oya'nın kişiliği ve sanata bakış açısı ortaya konulacak.

Üçüncü bölümde ise yazarın Güzel Şeyler Bizim Tarafta ve Yangın Duası oyunlarının göstergebilimsel çözümlemesi yapılacaktır. Çözümleme sonucunda elde edilen bulguların yorumlaması yapılacak, oyundaki göstergelerin anlama sağladığı katkılar ortaya konulmaya çalışılacaktır.

Çalışmanın birinci ve ikinci bölümlerinde, araştırmanın amaç bölümünde verilen bazı sorulara cevap bulabilmek ve konuyu kuramsal çerçeveye oturtabilmek amacıyla "Literatür Tarama" yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın son bölümünde ise "Göstergebilimsel Analiz" yöntemi kullanılmıştır. Bu analiz sırasında iki metot uygulanmuıştır. Bunları açıklamak gerekirse:

Yapılan incelemeler ve analizi yapılmış oyunlar üzerindeki çalışmaları sırasında, her yapıtın kendi doğasına uygun bir analiz yöntemiyle ele alındığını tespit edilmiştir. Her oyuna uygulanabilecek evrensel bir analiz yöntemine rastlanılmamıştır. Göstergebilimin kullandığı yöntemlere dair henüz bir fikir birliğine varılmamış olması, bu konuda değişik görüşler ve yaklaşımların varlığı, iki farklı oyun için iki farklı çözümleme metodunu seçmenin daha doğru olacağı sonucunu doğurmuştur.

Bunlardan birincisi oyunu bir bütün olarak ele alarak, bütünden parçadaki anlama ulaşmak ve ulaşılan anlamları grafik ve tablolarla ortaya koymak, diğerini ise parçalar arasında var olan ilişkiyi bularak bütündeki anlama ulaşma düşüncesi olarak özetleyebiliriz. Birinci çözümlemede oyunun sözel ve kinetik göstergeleri bulunup, bunları grafiklerle ortaya koyarken, ikinci yöntemde oyunu tablolara ayırıp, her tablodaki göstergelerin oluşturduğu anlamı söylem ve anlatı düzeyinde ele alınacak bu sayede de tablonun önermesine ulaşılacaktır. Elde edilen, bu önermelerin birlikte yorumlanmasıyla da "oyunun sözü" nü ortaya koymak amaçlanacaktır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1 METİN ÇÖZÜMLEME YÖNTEMİ OLARAK GÖSTERGEBİLİM

1.1 Göstergebilim Tanımı

Göstergebilimin ne olduğunu açıklarken üzerinde durulması gereken en önemli husus *"gösterge"* kavramıdır. Gösterge,genel olarak bir başka şeyin yerini alabilecek nitelikte olduğundan kendi dışında bir şey gösteren her türlü nesne, varlık ya da olgudu (Vardar, 1998, s. 110). Bu tanımdan yola çıkarak, sözcükler, simgeler, işaretlerin tümü birer göstergedir diyebilirz. Örneğin, toplumların başlıca iletişim aracı olan Türkçe, İngilizce, Fransızca gibi doğal diller gösterge olarak değerlendirilen sözcüklerin kendi aralarında kurdukları ilişkilerden meydana gelir. Bu ilişki sayesinde her sözcük anlamlı bir ileti haline dönüşerek, insanların birbiriyle diyalog yoluyla iletişim kurmalarını sağlar. Bu iletişim iki düzlemde gerçekleşir. Bir yanda ses ve sesler bütünü, diğer yanda ise kavram bulunur. Dilbilimciler sesler bütününü gösteren, kavramı da gösterilen olarak adlandırırlar (Vardar, 1998, s. 111).

Eski Yunancada gösterge, işaret anlamına gelmektedir. Türkçe 'de özellikle dilbilim sözcüğü örnek alınarak üretilmiş olan göstergebilim terimi ilk bakışta "göstergeleri inceleyen bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel incelemesi" olarak tanımlanır. Ancak göstergebilimin günümüzdeki etkinlik alanı, kendisini oluşturan "gösterge" ve "bilim" sözcüklerinin anlamsal toplamından fazla ve değişik bir boyut kazanmıştır. Göstergebilim tıptan mimariye, yazınsal ve görsel sanat dallarından kitle iletişim araçlarına kadar birçok alanda çözümleme olanağı sağlayan bir yöntem olarak kullanılmaktadır (Vardar, 1998, s. 109).

Metin içerisindeki gösterge dizgelerinin ortaya konulması amacını güden göstergebilim, göstergelerin ortaya koyduğu anlamı incelemekte, özellikle de bu göstergelerin oluşum yolları ve ürettikleri anlamlar üzerinde durmaktadır. Bu anlamlar ortaya çıkarılırken göstergebilim, psikoloji, sosyoloji, antropoloji gibi bilim dallarından da yararlanmaktadır (Vardar, 1998, s. 110).

Çağdaş göstergebilimin kuruluş temelleri 20. yy.'ın başlarında atılmaya başlamıştır. Amerikalı filozof Charles Sanders Peirce (1839-1914) ve İsviçreli

dilbilimci Ferdinand de Saussure (1857-1913) neredeyse eşzamanlı olarak, birbirlerinden habersiz şekilde çağdaş göstergebilimin temellerini atmışlardır (Vardar, 1998, s. 112). Modern dilbilimin babası sayılan Saussure, göstergebilimden, ilerde kurulacak bir bilim dalı olarak söz etmistir. İletişimin, gösterge dizgelerine dayandığını, alfabe, mors alfabesi, gemicilerin haberlesme yöntemleri, sağır-dilsizlerin isaretle konusma dilleri, nezaket kalıpları, hatta edebiyat gibi pek çok dizgenin, göstergebilimin çatısı altında incelenmesi gerektiğini ileri sürmüştür. Saussure, söylem, dizge, dizge içinde değer tasıma, eszamanlılık, artzamanlılık, nedensizlik, uzlasımsallık ve toplumsallık gibi kavramlar üzerinden göstergebilimi açıklamaya çalışmıştır. Göstergenin zihinsel bir işlem olduğunu savunan Saussure, bu göstergelerin dış dünya ile olan ilişkilerini önemsememiştir. Saussure için herşey önce zihinde oluşan bir kavramdan ibarettir. Kendisinden önceki tüm bilimadamları sözcüğün varlığını dış dünya ile kurdukları ilişkiye bağlarken,Saussure'e göre sözcük, zihindeki kavrama bağlı olarak oluşur. Bir başka değişle, sözcüğün varoluşu kavrama bağlıdır . Bu yaklaşımıyla, göstergeyle dış dünya arasındaki bağı koparan Saussure, göstergeyi kendi içinde bir bütün olarak ortaya koyarak, göstergebilimde yeni bir metodun öncüsü olmuştur (Vardar, 1998, s. 114).

1.2 Tiyatroda Göstergebilim

Tiyatro göstergebilimi oyun metninin incelemesinden dramaturgi çalışmalarına, sahneleme aşamasından seyircinin tepkilerine kadar geniş bir alanı kapsamaktadır. Dramatik bir gösteri, aslında iç içe geçmiş birçok göstergenin arka arkaya sıralanmasından meydana gelmiştir diyebiliriz. Metnin incelenmesinden uygulamalı dramaturgi çalışmalarına dek yararlanabileceğimiz göstergebilimsel yaklaşım, hedef kitle olarak belirlenen izleyicinin bireysel ve toplumsal özelliklerinin analiz edilmesinde de kullanılabilir. Farklı sosyo kültürel gruplara ait seyircilerin toplumsal verileri gözetilerek, hedef kitlenin beğeni ve algı seviyesi hakkında bir sonuca varılabilir (Kalkan, 2008, s. 78).

Göstergebilimsel yöntemin temel amacı, "nasıl yapılıyor" sorusunun yanıtını aramaktır. Bu soruyu bir tiyatro oyununa yöneltecek olursak kaşımıza iki temel soru çıkar: "Bu oyun nasıl sahnelenmiş" ya da "bu oyun nasıl sahnelenecek". Bu iki sorunun yanıtını aradığımız sürecin tamamı tiyatro göstergebiliminin alanını

oluşturmaktadır. Eğer oyun sahnelenmişse, oyunculuk biçiminden oyun metnine, dekor, kostüm aksesuardan, ışık kullanımına, yönetmenin yorumundan seyircinin tepkilerine kadar birçok alan göstergebilimsel analizin konusunu oluşturur (Kalkan, 2008, s. 91). Eğer elimizde sahnelenmeyi bekleyen bir oyun metni varsa, metin üzerinde yapılacak incelemeler, yönetmenin ortaya koymak istediği yorum doğrultusunda, seyirciden beklenen tepkileri yaratmak üzere deşifre edilerek oyunculuk biçimi, makyaj, dekor, kostüm, ışık vb uygun göstergelerin kullanılması sağlanır.

Modern tiyatro metnin ağır dili yerine aksiyonu öne çıkaran, anlatmak yerine göstermeyi hedefleyen bir tiyatro anlayışını ortaya koymaktadır. Bu noktada anlatmaya dayalı tiyatronun başlıca anlatım olanağı olarak kabul edilen oyuncu unsurunun, modern tiyatroda anlatım olanaklarından sadece biri olduğunu söyleyebiliriz. Çünkü artık illüzyonu yaratmanın başlıca koşulu anlatmak değil, göstermektir. Dolayısıyla, ışık, müzik, dans gibi değişik anlatım olanakları, yönetmenin ortaya koymak istediği yorum doğrultusunda daha aktif rol oynayacaktır. Bu noktada yönetmen farklı sanat dallarından ve bilimsel yöntemlerden yararlanarak sahnenin anlatım olanaklarını fazlalaştırma imkânına sahip olacaktır. Kuramsal ve uygulamalı dramaturgi çalışmalarının her aşamasında aktif rol oynayan göstergebilimsel yaklaşım, metindeki şifrelerin çözülüp oluşturulacak sahne dilinin teatral şifrelerini meydana getirerek, sahneleme aşamasında kullanılacak ögelerin belirlenmesinde de etkin bir rol üstlenmektedir. Bu anlamda 20. yy. tiyatrosunun önemli köşe taşlarından biri olan Brecht ’in, tiyatronun farklı disiplinlerle iş birliği yapması konusundaki düşüncüleri şöyledir.

> *Oyunculuk sanatının kardeşi olan bütün sanatlara buradan davetiye çıkartılmaktadır; amaç, hepsinin içinde kendilerinden vazgeçecekleri ve yitip gidecekleri bir ‘toplu sanat eseri’ oluşturmak değildir; öngörülen, bu sanatların, oyunculuk sanatıyla birlikte, ortak görevi kendi yönlerinden desteklemeleridir; birbirleriyle ilişkileri ise, birbirlerinin yabancılaştırmalarından kaynaklanır* (BRECHT & Ahmet Cemal, 1993, s. 102).

Wagner, Craig ve Brecht gibi tiyatro adamları, tiyatro sanatının diğer sanat ve bilim dallarıyla diyalektik bir ilişki içerisinde olmasının sahne anlatım olanaklarını

geliştireceğini düşünmektedir. Genel olarak 20. yy. tiyatro düşüncesinin bu farklı disiplinler arası ilişkiyi içselleştirdiğini ve bunu sahneledikleri oyunlarla hayata geçirdiklerini söyleyebiliriz (Kalkan, 2008, s. 89).

Görüldüğü gibi modern tiyatro düşüncesi, dans, müzik, tasarım farklı sanat disiplinlerini içinde barındıran, bütün bu disiplinlerin belli bir yorum doğrultusunda ortak çalışmasından oluşan bir tiyatro anlayışını ortaya koymaktadır. Tiyatro göstergebiliminin de temel hedefi tamda budur. (Kalkan, 2008, s. 90) Bu göstergebilimsel yaklaşım sürecini, metin üzerindeki göstergelerin bulunup bunun teatral şifrelere dönüştürülerek sahne üzerindeki göstergelere dönüştürülmesi olarak tanımlayabiliriz. Bu noktadan sonra temsil göstergeler bütünü halini almış ve yönetmenin hizmetine sunulmuştur. Yönetmenin görevi ise bu göstergeleri anlamlı bir bütün haline getirerek sahne dilini oluşturmaktır. "*Sahneye koyma*" eylemi "*göstergeye dönüştürme*" etkinliğiyle özdeşleştiği için, bir gösterge olan oyuncunun sahnedeki konumu da farklılaşacaktır (Kalkan, 2008, s. 92). Bir göstergenin göstergebilimsel çözümlemesinde üç aşama kabul edilmektedir:

- Gösterideki şifrelerin anlatımı ve tanımlanması.
- Şifreler arasındaki ilişkinin belirlenmesi.
- Belirli bir oyunun yapısı ile bütün tiyatro oyunlarıyla ve politik, kültürel yapılar gibi daha geniş yapılarla arasındaki ilişkinin belirlenmesi (Kalkan, 2008, s. 94)

Bu tanıma göre şunu rahatlıkla söyleyebiliriz ki: Tiyatro göstergebiliminin temel amacı, bir oyunda birbirleriyle etkileşim içerisinde bulunan göstergelerin, seyirci için anlam üretme yollarının bulunmasıdır. Üretilen bu anlam birimleri teatral şifrelere dönüştürülecek ve yönetmenin ortaya koymak istediği yoruma hizmet edecektir.

1.3 Başlıca Göstergebilim Okulları

'Göstergebilimin Tanımı ve Tarihçesi' kısmında da belirttiğimiz gibi; çok sayıda çözümleme yöntemi, gösterge ve göstergebilim tanımı ve anlayışı var. Ancak günümüzde, bu göstergebilim tanımları genel olarak Saussure ve Peirce'ın yaklaşımları etrafında oluşmaktadır. Çağdaş göstergebilimin gelişimde birbirine yakın

yaklaşımları benimsemiş olan göstergebilimcilerin, kendi geleneklerinin öğretisini savunan okullar oluşturdukları görülmektedir (Vardar, 1998, s. 48)

1.3.1 Kopenhag Okulu

Danimarkalı dilbilimciler Louis Hjelmslev (1899-1966) ve Viggo Bröndal (1887-1953) tarafından kurulmuş olan *yapısalcı* (structuralist) ve *biçimci* (formalist) bir okuldur. Roman Jacobson (1896-1982) da 1939-1949 yılları arasında bu grupla işbirliği içinde olmuştur. Saussure geleneğine bağlı olan Kopenhag okulunun en önemli temsilcisi olan Hjelmslev, "*glosematik*" adını verdiği dilbilim kuramıyla bu alana yeni bir yaklaşım kazandırmıştır. (Vardar, 1998, s. 48)

1.3.2 Moskova Okulu:

Moskova Dilbilim Çevresi, 1915 yılında Rus dilbilimciler Roman Jacobson (1896) ve Pjotr Bogatyrev (1893-1971) tarafından kurulmuştur. Moskova okulu, Rus Biçimciliğinin kaynağını oluşturmuştur. Bu okulun üyeleri dilin edebî kullanımlarına dilbilimsel bir yaklaşımla odaklanmışlar ve içerikten ziyade biçim, yapı, teknik gibi konular üzerinde durmuşlardır (Vardar, 1998, s. 49)

1.3.3 Prag Okulu:

Prag okulu 1926 yılında Çek ve Rus dilbilimciler tarafından kurulmuş ancak "Prag okulu" terimi 1932 yılından sonra kullanılmaya başlanmıştır. Yapısalcı ve işlevselci bir anlayışı savunan dilbilimci ve göstergebilimcilerin oluşturduğu Prag okulunun üyeleri arasında Vilem Mathesius (1882-1946), Bohuslav Havranek (1893-1987), Jan Mukarovsky (1891-1975), Nikolay Trubetzkoy (1890-1938) ve Roman Jacobson (1896-1982) vardır. Prag okulu, gösterge dizgelerinin çözümlenmesinde işlevselci bir yaklaşım benimsemiş; Saussure ve Hjelmslev'in aksine gösterge dizgelerini "bildirişim" gibi toplumsal işlevlerle bağıntılı olarak ele almıştır. (Vardar, 1998, s. 49)

1.3.4 Tartu Okulu:

Moskova-Tartu okulu şeklinde de anılan bu okul, 1960'lı yıllarda, Estonya'daki Tartu Üniversitesi'nde çalışan Yuri Lotman (1922-1993) tarafından

kurulmuştur. Lotman biçimci-yapısalcı geleneğe bağlı kalarak çalışmalarını sürdürmüştür. Ayrıca, bütüncü bir göstergebilimsel kültür kuramı geliştirmek amacından hareketle "kültür göstergebilimi"ni kurmuştur. (Vardar, 1998, s. 49)

1.3.5 Paris Okulu:

Litvanya asıllı Fransız göstergebilimcisi Algirdas J. Greimas (1917-1992) tarafından kurulan ve yapısalcı bir göstergebilim anlayışı benimsemiş olan Paris okulunun üyeleri arasında J.C. Coquet, C. Chabrol, M. Arrivé, J. Courtés ve F. Rastier gibi araştırmacılar vardır. Büyük ölçüde Hjelmslev'den etkilenmiş olan Paris okulu, anlamlamanın (signification) temel yapılarını belirlemeye çalışır. Bu okula göre, göstergebilimin tasarısı, anlamlama dizgelerinin genel bir kuramını oluşturmaktır.

İKİNCİ BÖLÜM

2 BİR YAZAR OLARAK BERKUN OYA

2.1 Berkun Oya'nın Yaşamı ve Eserleri

Bursa doğumlu olan Berkun Oya, ilkokulu Bursa'da tamamladı. Daha sonra ailesinin İstanbul'a göçmesiyle ortaokul ve lise yıllarını İstanbul'da, şehrin epey dışında bir yatılı okulda geçirdi. 1998 yılında, Mimar Sinan Üniversitesi Devlet Konservatuarı Tiyatro Bölümünden mezun oldu. Aynı yıl, "Krek Tiyatro Topluluğu' 'nu kurdu. Kuruluşundan itibaren genel direktörlüğünü sürdürdüğü toplulukta; Adamlar, Pasta ve Telaş, Op 'la Zo'nun Dramı, Yangın Duası başta olmak üzere kendi yazdığı tiyatro oyunlarını yönetti ve yine kendi yazdığı bazı tiyatro oyunlarında oyuncu olarak rol aldı. 2003 yılında, İstanbul Devlet Tiyatrosu'nun talebi üzerine Yakup Kadri Karaosmanoğlu'nun "Yaban'' adlı romanını oyunlaştırdı. 2002 yılında, televizyon için hazırladığı ve TRT kanalında yayınlanan "Şapkadan Babam Çıktı'' adlı drama dizisinin senaristliğini ve yapımcılığını üstlendi.2003 yılında, CNN Türk kanalında yayınlanan "Defakto'' ve 2005 yılında, NTV kanalında yayınlanan ''Infoman'' adlı TV programlarını hazırladı, sunuculuğunu ve yönetmenliğini yaptı.(Star TV / "Rus ruleti") 2005 yılında, Belgesel Film alanında çalışmalarına başladı. Aynı yıl çekimlerini başlattığı "Orhan Duru ve Kırmızı Büyücü Terlikleri'' adlı belgesel filmin çalışmalarını sürdürdü. 2007 yılında, vizyona girmiş olan "İyi Seneler Londra'' adlı ilk uzun metraj filminin senaryosunu, kurgusunu ve yönetmenliğini yaptı. 44. Antalya Altın Portakal Film Festivali'nde yarışma filmi olarak yer alan "İyi Seneler Londra' 'filmi, "The European Independent Film Festival ECU 2008" film festivalinde açılış filmi olarak gösterildi. Aynı yıl, "Strasburg International Film Festival "de En İyi Film, En İyi Yönetmen, En İyi Senaryo kategorilerinde ödüle aday gösterildi ve En İyi Yönetmen, ödülüne layık görüldü. 2008 yılında, Avrasya Uluslararası Film Festivali'nde jüri üyesi olarak görev aldı.

2.1.1 Yazdığı Tiyatro Oyunları

Eller Yukarı Bu Bir Oyundur: Krek Tiyatro Topluluğu – 1999

Pasta ve Telaş: Krek Tiyatro Topluluğu – 2000

Anne Bitti: Krek Tiyatro Topluluğu – 2001

Adam Yiyen Adamlar: Krek Tiyatro Topluluğu - 2001

Op’ la Zo'nun Dramı: Krek Tiyatro Topluluğu - 2001

Adamlar: Krek Tiyatro Topluluğu - 2002

Yaban: "Yakup Kadri Karaosmanoğlu'nun aynı adlı romanı oyunlaştırma" İstanbul Devlet Tiyatrosu - 2003

Yangın Duası: İstanbul Devlet Tiyatrosu - 2004

Bayrak: Krek Tiyatro Topluluğu - 2008

Bomba: Krek Tiyatro Topluluğu - 2009

Hoop Gitti Kafa: Krek Tiyatro Topluluğu - 2010

Güzel Şeyler Bizim Tarafta: Krek Tiyatro Topluluğu – 2011

2.1.2 Yönettiği Tiyatro Oyunları

Eller Yukarı Bu Bir Oyundur: - Krek Tiyatro Topluluğu - 1999

Pasta ve Telaş: -Krek Tiyatro Topluluğu - 2000

Anne Bitti: Krek Tiyatro Topluluğu - 2001

Adam Yiyen Adamlar: Krek Tiyatro Topluluğu - 2001

Op’ la Zo'nun Dramı: Krek Tiyatro Topluluğu - 2001

Adamlar: Krek Tiyatro Topluluğu - 2002

Yangın Duası: - İstanbul Devlet Tiyatrosu \ İstanbul Kültür Sanat Vakfı - 2004

Bayrak: Krek Tiyatro Topluluğu - 2008

Bomba: Krek Tiyatro Topluluğu - 2009

Hoop Gitti Kafa: Krek Tiyatro Topluluğu - 2010

Güzel Şeyler Bizim Tarafta: Krek Tiyatro Topluluğu – 2011

2.1.3 Rol Aldığı Tiyatro Oyunları

Oyunun Oyunu: Michael Frayn - Kent Oyuncuları - 1999

Op ‘la Zo'nun Dramı: - Zo - Krek Tiyatro Topluluğu - 2001

Adamlar: Adam - Krek Tiyatro Topluluğu – 2002

Yangın Duası: Zajo - İstanbul Devlet Tiyatrosu – 2004

2.1.4 Berkun Oya’nın Filmografisi

İyi Seneler Londra: 2007- Sinema filmi – Yönetmen, Senarist

Kör Talih: – 2001- T.V filmi - Senarist

Şapkadan Babam Çıktı: - 2003- T.V Dizi - Senarist

Deliler / Rapor: - 2007 - T.V filmi - Senarist

Son: – 2012 - T.V Dizi – Senarist

2.1.5 Oyunculuğunu Yaptığı Filmler Ve Televizyon Dizisi

Baykuşların Saltanatı (Sinema filmi): Tülay Eratalay - 2000

Filler ve Çimen (Sinema filmi): Derviş Zaim - 2000 - Camoka

Havada Bulut(Sinema filmi): Tarık Alpağut - 2002 – Dülger

Sahra (Tv. Dizisi) : Volkan Kocatürk - 2004 Hossein

2.1.6 Berkun Oya'nın Sanatçı Kişiliği ve Sanata Bakışı

Berkun Oya tiyatrosu, küçük bir sahnede kocaman meseleler anlatabildiği ve birini seyrettiğinizde diğerlerinin de Berkun Oya'ya ait olduğunu hemen anlayabileceğiniz, kendine has tarzı ve üslubu olan çağdaş bir tiyatrodur. Kendini tekrar etmekten kaçınan ama belirli bir biçim içerik uyumunu rahatlıkla gözleyebileceğiniz Berkun Oya oyunları, anlatmak istediği meseleleri sıra dışı ve yenilikçi üslup arayışlarıyla ortaya koymaya çalışan bir tarzı benimsiyor. Daha net söylemek gerekirse, onun bir imzası var. Bu imzayı, soğukluk, yabancılaşma, can acısı pahasına dosdoğru olmakta direnme, kendiyle ve her şeyle sonsuza kadar eğlenebilme yetisi olarak açıklamak mümkün (Oya, http://tiyatrolar.com.tr/krek, 2017)

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3 GÜZEL ŞEYLER BİZİM TARAFTA OYUNUNUN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

3.1 Yönteme Dair

Göstergebilim yöntemi ile yaklaştığımız metni, bütünlüklü bir dizge olarak kabul edip tablolara ayırdık. Oyun metni tek perdeden oluştuğu için sahne üzerinde gördüğümüz kişi sayıları her bir tabloyu oluşturdu. Adam ve Kadın'ın sahneye çıktığı ve birlikte göründüğü ilk sahne birinci tablo, Adam ve Kadın'ın Ali ile birlikte sahnede göründüğü andan itibaren ikinci tablo, Ayşe'nin sahneye çıktığı ve dört oyun kişisinin birlikte göründüğü andan sonrası üçüncü tablo, Ayşe ve Ali'nin sahneden çıkmasıyla Adam ve Kadın'ın yalnız kaldıkları sahne dördüncü tablo, Kadın gittikten sonra Ayşe'nin geri dönmesiyle birlikte sahne üzerinde Adam ve Ayşe'nin birlikte göründüğü sahneden itibaren ise beşinci tablo olarak belirlenmiştir. Her tablo kendi içlerinde anlam bütünlüğüne sahip olduğu için tek başlarına ele alındığı gibi, diğer tablolarla ilişkileri de gözlenmiştir. Tablolardaki olay akışı dramatik izleğe bağlı biçimde anlatılarak diyalog ve aksiyon notlarından yapılan alıntılarla tablodaki göstergeler belirlenmiştir. Belirlenen göstergelerin söylem ve anlatı düzeyinde yarattığı anlamlar deşifre edilmiştir. Bu aşamadan sonra söylem ve anlatı düzeyinde ortaya çıkan anlam alanları içerisinde bir takım ilişki birimlerini saptadık ve birimleri bir tür işaretleme sistemiyle ikonografik birer kod haline getirdik. Kod haline gelen ilişki birimlerini yorumlayarak önermeler ortaya koyduk. Her tabloda ortaya koyduğumuz önermeleri bir araya getirip yorumlayarak, oyunun sözüne ulaştık.

Oyun çözümlemesi sırasında metinde kullanıldığı gibi modern tarafı temsil eden çifte Kadın ve Adam, gelenekçi tarafı temsil eden çifte ise Ali ve Ayşe olarak hitap edilmiştir. Diyalog düzeni içerisinde Ayşe "Kız" olarak yazılmış olsa da oyun metni içerisinde Ali'nin KIZ'a Ayşe diye seslenmiş olmasından hareketle KIZ'ın isminin Ayşe olduğunu anlamaktayız. Adam ve Kadın için her hangi bir isim kullanılmamıştır. Bu yüzden inceleme boyunca onlardan Adam ve Kadın diye söz edilecektir. Ayrıca, alıntıların tümü basılmamış olan oyun metninden aynen alınmıştır. Alıntılar üzerindeki farklı işaret sistemleri ve imla hataları oyun metnindeki haliyle aynen alınmıştır.

3.1.1 Çözümlemede Kullanılan Semboller

a V b: a ve b

a = b: a, b' ye eşittir (a, b demektir)

a b: a, b' ye eşit değildir (a, b demek değildir)

a b: a, b ile özdeştir.

a «b: a ile b karşılıklı ilişki içindedir.

a > b: a, b' den büyüktür (a, b' den üstündür)

a b : a' dan dolayı b vardır (tek taraflı koşutluk)

a b: a, b' yi belirler (a, b' ye hükmeder)

a ® b: a, b' ye neden olur (a, b' yi getirir)

a Ì b: a, b' nin içindedir (b, a' yı barındırır)

X: a ile b çatışma oluşturur.(a,b birbirine karşıttır.)

3.2 İçerik

Birbiri için öteki olan insanların karşılaşması, yüzleşmesi ve tartışması üzerine kurulu olan oyun, sevdiği adamla kaçıp büyük kente gelen ve hiç tanımadıkları bir çiftin evine zorla girip sığınmak zorunda kalan türbanlı bir kadınla (Ayşe) sevgilisinin (Ali) diğer çiftle olan (Adam- Kadın) karşılaşmaları üzerine kuruludur. Aşkı, hayatı, ahlakı, özgürlükleri, sınırları sorgulatan bir oyun. Dört kişi etrafında dönen, "Güzel Şeyler Bizim Tarafta" tanıtım metninde dahi soru işaretleri doğuruyor. "Korkaklar ülkesinde sevmek suç, sevenler tutsak" cümlesiyle anlatılan oyunda modern ile geleneksel yaşam biçimlerine sahip iki çiftin yaşadıkları aşk ilişkisi ve bu iki çift üzerinden bir biçimde, iki toplumsal kategorinin (Modern – Geleneksel) karşılaştırması yapılıyor. İki taraf olarak sunulan bu aşk ilişkileri içerisinde seyircinin, güzel olanın hangi tarafta olduğuna karar vermesi bekleniyor. Aşkın iki farklı yakasının birleştirildiği oyunda, muhafazakâr yakada yaşanan bir aşkla "okumuş" modern kişilerin sevmek anlayışlarının farklarını gündelik bir dille anlatıyor. Şiirsel konuşmalara alışık olduğumuz aşk temalı oyunların aksine **Güzel Şeyler Bizim Tarafta** oyununda yanınızdaki bir çiftin konuşmasını tanıklık ediyor gibisiniz. **Güzel Şeyler Bizim Tarafta,** gülerken ağlatan, sorgulatan, düşündürürken yarattığı gerginliği oyun sonunda nedensiz bir gülümsemeyle yüzünüze konduran bir oyun.

Okuyucuyu /izleyiciyi derin bir ilişki analizine sürükleyen oyun, aşktan çok yargılarınızı, farklılıklarınızı, görmekte zorlandığınız haksızlıklarınızı yüzünüze vuruyor.

3.2.1 Oyunun Teması

Oyunun teması tek kelimeyle Aşk'tır.

3.2.2 Oyunun konusu

Bir gün eve döndüklerinde yaşadıkları dairenin kapısının kırılmış olarak bulan bir çift, evlerinde gizlenmiş olan başka bir çiftle karşılaşır. Bu karşılaşma onların kendi ilişkileriyle yüzleştikleri ve ayrılıkla sonuçlanan bir sürece dönüşür.

3.2.3 Oyunun Özeti

Ali ve Ayşe birbirlerini seven, ailelerinin rızası olmadan birlikte olan iki gençtir. Yaşadıkları ilişki sonucunda Ayşe hamile kalır. Geleneksel bir aile yapısın sahip olan Ayşe, ailesinin hamile olduğunu duyarsa kendisini öldüreceğinden endişe eder ve Ali'yle birlikte kaçar. Köylerinden kaçıp İstanbul'a gelen çift buradan da yurtdışına kaçmayı planlamaktadır. Ayşe'nin akrabaları bu çiftin peşine düşer. Peşlerindeki adamlardan kaçarken saklanmak için bir apartmana girerler. Daha sonra çok acıkan çift boş buldukları bir dairenin kapısını kırıp içeri girer. Daire kapsının kırık olduğunu fark eden çift, bir hırsızın eve girdiğinden şüphe eder. Sinirleri alt üst olan çift tartışmaya başlar. Bencilce, karşısındakine kulak vermeden, sadece kendilerini dinleyerek sürdürdükleri bu görüntüde, düzgün ve uzun (4 yıllık) ilişkileri de bir çözülmeye gider. Evden hiçbir şey çalınmadığı için olayın hırsızlık olmadığı da anlaşılır kısa süre içinde. Evin neden o hale geldiğini ve tam olarak neler yaşandığını ise daha sonra olan biteni Adam'a anlatmaya gelen Ayşe'nin ağzından öğreniriz: Yemek bulmak için girdikleri dairede Ali'nin gözü rafta duran fotoğraf makinasına takılır. Ali fotoğraf makinasını almak üzereyken dairenin sahibi olan Adam ile sevgilisi Kadın'ın merdiven başındaki seslerini duyar. Paniğe kapılan Ali, elindeki fotoğraf makinasını tekrar rafa bırakıp mutfaktan ekmek bıçağını alır ve Ayşe ile birlikte yatak odasına gizlenir. Adam mutfağa gittiği sırada Kadın rafta bulunan fotoğraf makinasını alıp çantasına atar. Adam tekrar salona döndüğünde fotoğraf

makinasının olmadığını fark edip öfkelenir. Kadın'la tartışmaya başlarlar. Kadın yatak odasına gider. Bir süre sonra Ali kadının boğazına bıçak dayamış şekilde salona gelir. Ali rafta gördüğü fotoğraf makinasını ister . Kadın'ıı öldürmekle tehdit eder. Adam'ın makinadan haberi yoktur. Kadın dayanamaz ve çantasındaki fotoğraf makinasını verir. Fotoğraf makinasını alan Ali, Ayşe ile birlikte daireden ayrılır. Adam, Kadın'ı fotoğraf makinasını çalmakla suçlar ve aralarında büyük bir tartışma başlar. Bir süre sonra Kadın, daireden çıkıp sokağa iner, Adam'da peşinden. Kadın taksiye binip uzaklaşır. Bu sırada Ayşe tekrar daireye girer. Bir süre sonra da Adam daireye gelir ve Ayşe'yle karşılaşır. Ayşe fotoğraf makinasını getirmiştir. Adam, Ayşe'yi görünce korkup paniğe kapılır ve bir arkadaşını arayıp Polis İmdat numarasını ister. Adam çok korkmuştur. Ancak bir süre sonra Ayşe'nin kendini apartman boşluğundan atmaya yeltendiğini fark edip ona engel olur. Ayşe'nin bu davranışı adamı meraklandırmıştır. Ayşe'yi sorgulamaya başlar. Ayşe bütün olup biteni ağlayarak anlatmaya başlar. Ali'yle olan ilişkilerini, neden eve girdiklerini, aslında hırsız olmadıklarını ağlayarak anlatmaktadır. Evden çıktıkları sırada Ayşe'nin akrabaları Ali'yi vurmuş, Ayşe ise kaçıp tekrar bu eve gelmiştir. Adam duydukları karşısında şoka girer. Bu sırada Adam'ın aradığı arkadaşı gelmiş, binanın önünden telefonla Adam'ı aramaktadır. Adam, arkadaşıyla kızın karşılaşmalarını istemediği için aşağıya arkadaşının yanına iner. Bu sırada Adam'ı terk eden sevgilisi telesekretere bir ayrılık mesajı bırakır. Ayşe bu mesajı duyar ve Adam tekrar daireye geldiğinde mesajdan bahseder. Adam mesajı dinler ve artık konuşma, Adam ile onu terk eden sevgilisinin ilişkileri üzerinden yürümeye başlar. Bu konuşmalar iki ayrı yaşam biçimini temsil eden iki çiftin sevgi ve aşk kavramlarına yaklaşımlarını ve bunu yaşama biçimlerini ortaya koymaktadır. Oyun sonunda Adam, Ayşe'nin gitmesine izin vermez ve orada kalabileceğini söyler. Ayşe o geceyi orada geçirecektir. Adam, Ayşe'ye yastık ve battaniye getirir ve odasına gider. Ayşe korku ve tedirgin halde yatağına uzanır ve oyun biter.

3.2.4 Zaman

Oyunun 2008 yılında geçtiği, metnin başında yazar tarafından konulan notta açıkça belirtilmiştir. Oyun zamanı, yaşam gerçeğiyle birebir aynı ilerlemektedir. Oyunun toplamda 90 dakika içinde bittiğini düşünecek (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)olursak, oyundaki olay örgüsü gerçek hayatta 90 dakika içeresinde geçecek biçimde tasarlanmıştır. Ancak oyunun hangi ayda geçtiğine ilişkin bir bilgi yoktur.

3.2.5 Mekân

Şehirde modern bir apartman dairesi. Oturma odası. Zengin sayılamayacak ancak dekorasyonda özenle seçilmiş bir kaç objenin dikkat çektiği, açıkça belli bir zevki, belli bir kültürü ifade eden bir ev. Arka duvarda, seyirciye göre solda daire kapısı, sağda iç odalara açılan koridoru oturma odasından ayıran camlı kapı. Duvarlardaki raflardan birinde eskice bir fotoğraf makinası durmaktadır.

3.2.6 Uzam

Oyun, bir yandan modernizmi yaşarken diğer yandan geleneksel yaşam biçimini koruyan, feodalizmi tam olarak tasfiye edememiş, çarpık kapitalist üretim ilişkilerine sahip, 2008'li yılların Türkiye'sini temsil eden, modern bir apartman dairesinde geçer.

3.3 Birinci Tablo: Kadın ve Adam, Adam'ın yaşadığı Daireye Gelir.

Birinci tablo aynı zamanda oyunun açılış sahnesidir.

> *Sahne aydınlandığında Adam ve Kadın eve henüz girmişlerdir. Kadın'ın çantası hala omuzundadır. Eve hırsız girdiği açıkça bellidir. Daire kapısı kırık, ortalık dağınıktır. Adam ve Kadın şaşkın gözlerle etrafa bakınmaktadırlar. Bir süre konuşmadan öylece dururlar. Sonra Kadın yavaş yavaş omzundaki çantayı indirirken konuşur* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Birinci tabloda, Adam ve Kadın tartışarak Adam'ın yaşadığı daireye gelirler. Kapının kırık olduğunu gördüklerinde bir hırsızın eve girdiğini düşünürler. Ortalık dağınıktır. Bu tabloda, metinde belirtildiği üzere kılık kıyafetlerinden modern bir çift görürüz. Yine metinde belirtildiği üzere, Adam ve Kadın, otuzlarındadır. İlk karşılaştıkları tabloya verdikleri tepkiden, görünüşte aynı sosyal statüye, aynı yaşam biçimine sahip bu iki insanın, aslında birbirlerine yabancılaşmış, iletişim güçlüğü çeken iki sevgili oldukları anlaşılmaktadır.

> *KADIN: Ne almışlar?*
> *ADAM: Lar?*
> *KADIN: Ha?*
> *ADAM: Ne almış herhalde, girmiş çıkmış, ses mes mi duydu, ne oldu artık...*

KADIN: Bir kişi olamaz...

ADAM: Niye?

KADIN: Ne bileyim?

*****

ADAM: Ne demek ne bileyim?

KADIN: Ha?

*ADAM: Yani ne bileyim, ne bileyim se... * Ne bileyim... /*

KADIN :(Hafif ters) Ne diyorsun yaa!

ADAM: Hayır, bir kişi olamaz diyorsun, niye diyorum, ne bileyim diyorsun...

KADIN: Eeee?

ADAM: Ne eee yaa, ne bileyim ne demek ki, öyle bir şey mi var, bir şey diyorsun, niye diyorum, ne bileyim diyorsun, hiç bir şey yani, hiç bir şey demiyorsun yani, nebileyim, bzzt demek gibi, hololololo demek gibi bir şey, 'bir kişi olamazlar' 'Yaa , öyle mi diyorsun, niye?' 'E hololololo!' Aynı şey... /

Kadın, kısa bir süre bekledikten sonra sinirleri bozularak gülmeye başlar.

KADIN: Ne diyorsun yaa /

ADAM: Neyse ya. (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Bu konuşmalardan da anlaşılacağı gibi bu çift, çok basit bir olaydan bile büyük bir kavga başlatacak potansiyele sahiptir. Aralarında ciddi bir iletişimsizlik vardır. Birlikte olmalarına rağmen, birbirlerine karşı bir yabancılaşma içindedirler. Bu gösterge söylem düzeyinde, çift arasındaki ilişkinin oldukça zayıf olduğunu, aralarında ciddi bir fikir ayrılığı olduğunu gösterirken, anlatı düzeyinde, modern ilişkilerdeki tahammülsüzlüğü ortaya koymaktadır.

Basit bir nedenden büyük bir kavgaya dönüşebilecek bu sorun, aslında modern insanın kendine ve sosyal çevresine karşı yaşadığı yabancılaşmanın bir sonucudur. Giriş bölümünde, oyunun geneline hakim olan bu iletişimsizlik ve yabancılaşma kavramının ilk ip uçları verilmektedir. Adam, yaşadığı dairenin kapısı kırılmış ve eve hırsız girmiş olmasına karşın, Kadın'ın "Hırsızlar" demesine takılarak onunla bir söz dalaşına girer. Adam ve Kadın, o an yaşadıkları gerçeklikten uzak ilişkilerinin muhasebesini yapmaya başlarlar. O an yaşadıkları gerçeğin vahameti ve sıra dışı oluşu bile bu çiftin birbirleriyle her fırsatta tartışmalarının önüne geçemez. Kapının kırık, evin dağınık oluşu söylem düzeyinde eve bir hırsızın girdiğini, anlatı düzeyinde ise

modern insanın sosyal yaşamdan kopuk, içe dönük sahte dünyalarını göstermektedir. Bulundukları mekâna yabancılaşmışlardır.

Daha sonraki konuşmalar bu yabancılaşmanın boyutlarını gözler önüne koyar. Kadın ve Adam arasında yaşanan kısa süreli bir sessizlikten sonra Kadın, Adam'ın saçlarını okşamaya başlar, Adam'sa saçlarının pis olduğunu söyleyerek kadını engellemeye çalışır.

Kadın, Adam'ın saçında gezdirir elini, Adam kafasını çekerken Kadın'ın da elini tutar.

ADAM: Saçım pis

KADIN: Ben de pisim

ADAM: Pis olur musun sen hiç...

Adam Kadın'ın elini kafasından uzaklaştırır, kendine çeker, öper, bir an için eli koklar gibi olur, sonra yine öper.

*

KADIN: Neden kokladın elimi?

ADAM: Nasıl?

KADIN: Elimi neden kokladın?

ADAM: Elini değil, ben kokladım, seni kokladım.

KADIN: Neden?

ADAM: Nasıl neden?

**

ADAM: Yıkanırız şimdi, yıkanalım mı beraber?

KADIN: Pis mi kokuyor elim?

ADAM: Neden pis koksun elin, niye öyle bir şey / söylüyorsun?

KADIN: Elim pis kokuyor olabilir, ben söyledim sana zaten pisim diye, leş gibi hava yapış yapış, / niye bana?

ADAM: Niye taktın şimdi buna, iyi ya işte ben de yıkanalım dedim, ne dedim?

KADIN: Buna takmadım ben

ADAM: Neye taktın?

KADIN: Bir şeye takmadım

ADAM: Yok taktın sen, bir şeye taktın, neye taktın?

KADIN: Saçını sevmek istedim ben, ona taktım

Adam, Kadın'ın elini kendi kafasının üstüne koyar.

ADAM: Al sev o zaman, allah allah... Yapma böyle...

Kadın elini isteksiz çeker, uzaklaşır (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Görüldüğü gibi Adam ve Kadın birbirlerine karşı hislerini kolayca belli edemiyorlar. Onları sürekli sınırlayan bilinçleri var. Rasyonel modern insanı temsil eden bu çiftin, duygularını öteledikleri gösterilmektedir. Söylem düzeyinde, hislerini kolayca belli edemeyen, ilişkide sürekli bir denge savaşı veren bu çift, anlatı düzeyinde modern insanlarının rasyonel çıkarımlarının artık bir reflekse dönüştüğünü, duyguların mantık süzgecinden geçirilerek anlamsız hale getirildiğini göstermektedir. İçlerinden geldiği gibi davranamayan, duygusal bir anı bile mantıklı çıkarsınım yapmak uğruna hiçe sayan insanlar, kaçınılmaz olarak önce kendi duygularına, sonra da kurdukları ilişkilere yabancılaşmaya başlıyor.

İletişimsizlik ve yabancılaşmanın öne çıktığı birinci tabloda öne çıkan bir diğer gösterge ise fotoğraf makinasıdır. Oyundaki en önemli kinetik gösterge olan fotoğraf makinası, dramatik anlamda bütün oyunun düğümü konumundadır. Salondaki rafta duran eski fotoğraf makinası bir süre sonra karşılaşacak olan, farklı dünyaları temsil eden iki çift arasındaki köprü vazifesini görmektedir. Oyun boyunca gizemini koruyan fotoğraf makinası, oyun kişileri tarafından farklı anlamlar yüklendiği gibi, kuşkusuz yazar ve oyunun bütünü içinde işlevsel bir anlam taşımaktadır. Bu anlamları aşağıda tek tek ele alacağız.

Oyun içerisinde yaşadıkları olağan dışı duruma gerçekçi bir tavır sergilemeden, yabancı davranışlar içerisinde bulunan ikili, yaşadıkları tartışmalar sonrasında yemek yemeye karar verir. Adam yiyecek bir şeyler getirmek için mutfağa gider. Bu sırada Kadın rafta duran fotoğraf makinasını alıp çantasına atar. Adam geri döndüğünde fotoğraf makinasının rafta olmadığını görür ve olağanüstü bir tepki verir. Evinin kapısı kırılmış, ortalık dağınık fakat adam enteresan bir şekilde fotoğraf makinasının olmayışına kafayı takar. Kadın ise suçluluk duygusuyla adama tepki gösterir.

Adam kalkar, kapıya gider, kapıya dayamak için sandalye getirir, koyar, dener, etrafına bakınır, bir süre sonra huzursuz bir ruh haliyle fotoğraf makinesinin

duruyor olması gereken rafa bakar, sonra sağa sola evhamlı bir şekilde bakınmaya başlar (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

KADIN: Ne oluyor, ne dolanıyorsun?

**

KADIN: Ne oluyor, bir söylesene...

Adam, Kadın'la ilgilenmeden arayışını çaresizce sürdürmektedir.

ADAM: Siktir...

KADIN: Ne?

ADAM: Siktir...

KADIN: Ne?

ADAM: Siktir...

KADIN: Ne yaaa?

ADAM: Siktir, siktir, siktir... Anasını sikeyim, anasının amını sikeyim

KADIN: Ne oluyor be?

ADAM: Makine yok

KADIN: Ne makine ne /

ADAM: Fotograf makinesi

KADIN: Nasıl yok, neredeydi?

ADAM: Oradaydı kesin gibi hatırlıyorum, rafta işte burada

KADIN: Ben de öyle hatırlıyorum

ADAM :(Adam yıkılır) Yaaaa hayır yaaa, hayır yaa, amına koyayım yaaa... Gitti makinem yaa...

KADIN: Makinemiz demek istiyorsun herhalde...

ADAM: Makinemiz gitti yaa...

KADIN: Dur, içeridedir belki yatak odasına bakalım, çantasında falan belki, nerede çanta? (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Kadın'ın, Adam'dan gizlice fotoğraf makinasını çantasına atması, aralarında gizli kapaklı bir takım işlerin döndüğünü düşünmemize neden olmaktadır. Bu ilişkide güven problemi olduğunun bir göstergesidir. Daha sonra, Kadın makinaya bakmak için yatak odasına gittiğinde, aynı güvensiz tavrı Adam'da görürüz. Adam, Kadın'ın çantasını fark eder ve aramak için yaklaşır. Kadın ve Adam için fotoğraf makinasının

temsil ettiği anlamı söylem düzeyinde göremiyoruz. Ancak bu hareket Kadın'ın, Adam'dan gizli bir eylem içerisine girdiği gerçeğini gözler önüne seriyor. Seçilen objenin fotoğraf makinası olması ise anlatı düzeyinde iki göstergeyi işaret etmektedir. Bunlardan birincisi, fotoğraf makinasının moderniteyi temsil etmesidir. Fotoğrafçılık modern toplumlarda görülen en yaygın sosyal uğraşlardan biridir. Doğası gereği, insanı diğerlerini gözleme ve o anı yaşama yerine, o ana tanıklık etme ve daha sonra tanıklık ettiği anı hatırlayıp manevi bir tatmin yaşama eylemi olarak özetleyebileceğimiz fotoğrafçılık uğraşı, modern insanın yaşadığı yalnızlaşmanın da belgesi niteliğindedir. Diğer taraftan fotoğraf makinaları yaşanmışlıklarında kanıtıdır. Yani bu çift için yaşadıkları dört yıllık ilişkinin belgeleri bu makinanın içinde gizlidir. Yaşadıklarına sahip çıkamayan ama onun temsili olan makinayla akıl almaz bir ilişki kuran bu çift üzerinden, modern insanın gerçekten çok, gerçeğin temsiliyle ilişki içerisinde olduğunun işaretlerini görmekteyiz. Bu kod modernitenin artık bir tür simülasyon çağını beraberinde getirdiğini göstermektedir.

3.3.1 Kinetik Göstergeler

Gösterge: Şiddetli tartışma

Söylem Düzeyinde: İletişim güçlüğü çeken çift

Anlatı Düzeyinde: Modern bireyler arasındaki ilişkilerde tahammülsüzlük.

Gösterge: Kırık daire kapısı ve dağınık ev

Söylem Düzeyinde: Eve hırsız yada hırsızlar girmiştir.

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Adam ve Kadın çevrelerine ve birbirlerine duyarsızlaşmıştır

2.Anlambirim: Modern bireyin insan ilişkileri ve sosyal çevreyle kurduğu ilişkilerdeki yabancılaşma

Gösterge: Kadın'ın Adam'ın saçını okşaması

Söylem Düzeyinde: Hislerini kolayca belli edemeyen modern bir çift

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Adam ve Kadın arasındaki duygusal paylaşımlar bitmeye yüz tutmuştur.

2.Anlambirim: Aklı öne koyan ama duygularını kaybetme tehlikesini yaşayan modern birey.

Gösterge: Fotoğraf makinesi

Söylem Düzeyinde: Kadın ve Adam birbirlerine güvenmiyor. Birbirlerinden gizledikleri bir şeyler var.

Anlatı Düzeyinde

1.Anlambirim: Modern bireyler için önemli olan gerçek değil gerçeğin temsilidir.

2.Anlambirim: Modern ilişkiler güven ve sevgi yoksunudur.

Birinci Tablodaki İlişki Birimleri

Kadın « Adam

Kadın x Adam

Modernizm * Kadın

Modernizm * Adam

Modernizm * (Kadın « Adam)

Önerme: Modern toplumları oluşturan bireyler, toplumsal koşulların onlara dayattığı rasyonel yaşam tarzı nedeniyle kendilik hislerini kaybetme tehlikesi yaşamaktadır. Bütün ilişkilerini, rasyonalizmin belirli bir fayda anlayışı doğrultusunda belirleyen modern birey, duygularını kaybetmenin eşiğine gelmiştir. Bu duygu yitimi onların, kendilerine, ilişkilerine ve sosyal çevrelerine yabancılaşmasına neden olmaktadır. Bu bir var oluş sorunudur.

3.4 İkinci Tablo: Adam ve Kadın'ın Ali ile karşılaşmaları.

Birinci tablo, Kadın'ın fotoğraf makinasını aramak için içerideki odalara bakmak üzere sahneden çıkmasıyla sona erer. Makinayı çantasına koyan Kadın, Adam'ı makinanın nerede olduğunu bilmediğine ikna edebilmek için yalan bir davranış içerisine girmiştir. Bu eylem, birinci tabloda gördüğümüz güvensiz, iletişim yoksunu, birbirine yabancılaşmış ilişkiyi son olarak imleyerek bu kodu tanımlı hale getirir. Kadını sahneden çıktığı an, Adam kadının çantasından şüphelenerek çantaya doğru hamle yapar. Adam çantaya bakamaz ama aralarındaki güvensizlik Adam'ın bu tavrıyla da pekişmiş olur. İletişimsizlik ve yabancılaşma ile başlayan tablo, Kadın ve Adam'ın karşılıklı güvensiz tavırlarıyla bir başka yabancılaşmayı gözler önüne sererek biter.

İkinci Tablo içeriden bir süre sonra çığlığı duyulan Kadın'ın boğazına bıçak dayamış şekilde salona giren Ali'nin sahneye çıkmasıyla başlar.

> *Kadın içerideki odalara gider. Adam, Kadın çıktıktan sonra etrafta biraz dolanır, sonra gözü Kadın'ın çantasına takılır, koridora doğru bakıp Kadın'ın gelipgelmediğini kontrol eder, çantaya doğru ilerler, bir an durur, vazgeçer, geriler, gözühala çantadır. Tam çantaya doğru ikinci bir atak yapacakken içeriden Kadın'ın korkudolu çığlığı yükselir. Adam sıçrar, panikle koridora doğru ilerler.*
>
> *ADAM :(Korkuyla bağırır) Ne oluyor yaa...*
>
> *İçeriden Kadın'ın çığlıkları ve yabancı bir erkek sesi duyulmaktadır. Adam kaskatı kesilir. Kısa bir süre sonra Kadın ve Kadın'ın boğazına bıçak dayamış olan ALİ sahneye girerler. Ali'nin kafasından kan akmaktadır. Adam'la karşılaşmalarıyla Adam anlamsız sesler çıkararak bağırmaya başlar. Son derece gergin, üçünün de korku içinde bağırıp durduğu bir kakafoni duyulmaktadır sadece. Oturma odasının içinde, tabiatta ansızın karşılaşmış yabani hayvanlar gibidirler* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Ali'nin sahneye çıkmasıyla başlayan ikinci tablodaki ilk gösterge, Ali'nin, Kadın'ın boğazına dayadığı bıçaktır. Bu gösterge ilk bakışta Ali'nin şiddet yanlısı biri olduğunu göstermektedir. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Ayşe'nin anlatımıyla da böyle olmadığı ortaya çıkacaksa da, bu tablo için Ali izleyicinin gözünde şiddet yanlısı

biri olarak imlenir. Evin dağınık oluşu ve kapının kırılmış olması diğer göstergelerdir. Bu üç gösterge toplamda Ali'nin eve giren hırsız olduğunu gösterir. İkinci gösterge ise Ali'nin salona gelir gelmez raftaki fotoğraf makinasını aramasıdır. Gizemli bir biçimde fotoğraf makinası ile ilgilenen Adam ve Kadın'dan sonra, Ali'nin de bu fotoğraf makinasıyla ilgili olması dikkat çekicidir.

ALİ: Makine nerede?

ADAM: Ne diyorsun yaa!

ALİ: Sikerim suratını, nerede makine?

ADAM: Kimi sikiyorsun yaa, git, defol git, defol şuradan...

ALİ: Fotoğraf makinesi vardı burada, nerede? Alıyom ben onu...

ADAM: Ne alıyon yaa yok, aldın makineyii, siktir git, başka ne aldın...

ALİ: Bak cinlik yapma bak, keserim kızın suratını, şerefsizim doğrarım ikinizi de burada, oynamayın lan benle, nerede makine....

ADAM: Yaa git defol, bırak kızı, yok makine falan, hasta mısın yaa (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Oyunun ilerleyen bölümlerinde Ayşe'nin anlatımıyla, Ali'nin fotoğraf makinasını satmak için aldığını öğreniyoruz. Bu durum, Ali'nin fotoğraf makinasına, satıp paraya çevireceği bir araç olarak baktığını gösteriyor. Oyun metninde Ali oyun kişisinin kostümüne dair bir belirti yok. Ancak oyunun sahnelenme aşamasında, Ali'nin kıyafetlerinden kırsal bölgede yaşayan alt sosyo-ekonomik gelir grubuna dâhil biri olduğunu görüyoruz. Aynı şekilde Adam ve Kadın'ın kıyafetlerinden de üst sosyo-ekonomik gelir grubuna dahil oldukları gözlenmektedir. Ancak bu veriler metin düzeyinde elimizde olmadığı için, bu tablo söz konusu olduğunda, Ali'nin sosyo ekonomik konumu, yalnızca Ali'nin söylem ve eylemleriyle ortaya konulacaktır. Yukarıda belirttiğim gibi oyunun ilerleyen bölümlerinde Ayşe'nin, Adam ile yaptığı konuşmalardan Ali ve Ayşe'nin kırsal bölgede yaşayan alt sosyo-ekonomik gelir grubunda oldukları anlaşılıyor. Bu ekonomik konumlandırma, onların kültürel pozisyonlarını da belirlemektedir. Oyunun bütününe hâkim olan bu bakış açısına göre; kişilerin ekonomik seviyeleri, onların hangi kültür grubuna dâhil olduklarını da belirliyor. Buna göre Adam ve Kadın üst kültür grubuna dâhilken, Ali ve Ayşe alt kültür grubundadır. Ekonomi ile kültür arasındaki bu paralel ilişki, modern toplumların kaçınılmaz bir kategorilendirme yöntemidir. Buradan hareketle, birinci

tablodaki modernite eleştirisinin aynı şekilde ikinci tabloda da ortaya konulduğunu görebiliyoruz. Yeniden ikinci tablodaki göstergelere bakacak olursak; Kadın Adam'dan masanın üzerinde duran otu (esrar) Ali'ye vermesini ister.

> *Kadın, çaresizlik içinde bağırır.*
> *KADIN: Otu ver...*
> *ADAM: Nee?*
> *KADIN: Otu ver*
> *Adam, sehpanın üstündeki ot torbasını alıp Ali'ye uzatır.*
> *ADAM: Al ot, bak, al hepsi senin olsun, makina falan yok, al koca torba, sat, iç, ne bok yiyorsan ye.*
> *Ali otu alır, anlamaz, koklar, yere fırlatır torbayı* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Kadın'ın bu tavrı, Ali ile ot (esrar) arasında bir ilişki kurduğunu göstermektedir. Moderniteyi temsil eden Kadın, satışı yasal olmayan bu keyif verici maddeyle Ali arasında bir ilişki kurmuştur. Buradan hareketle suçun temsili olan objeyle, Ali arasında bir ilişki kurulması, bizde direk Ali'nin dış görünüşünün alt sosyoekonomik gelir grubundan biri olduğu fikrini oluşturmaktadır. Zaten belirli bir toplumsal düşüncenin ürünü olan bu bakış açısına göre, yasa dışı olanla kişilerin ekonomik konumları arasında doğrudan bir ilişki vardır. Bu ilişkiyi Kadın'ın cümlesinde söylem düzeyinde görmekteyiz. Bir tür kötü olanın temsili olan "yasa dışılık" kavramı modern olana göre öteki olan, bir başka deyişle; diğer tarafta olanla ilişkilidir. Yani modern akıl, kötü olanı diğer tarafta konumlandırırken, iyi olanları kendi tarafında görmektedir. Bu, anlatı düzeyinde modern toplumun, alt ekonomik ve kültür grubundaki insanlara karşı takındığı ön yargıyı ortaya koymaktadır. Ancak, Ali otu eline aldığında ne olduğunu anlamaz, koklar ve fırlatır. Yani, Kadın'ın ve genel bir algının ürünü olan bu bakış açısının ortaya koyduğu tavırla, gerçekte olan arasında bir bağ yoktur. Bu gösterge, kalıplaşmış bir toplumsal ön yargının eleştirisi anlamına gelir. Diğer bir gösterge ise otun o evde bulunduğu gerçeğidir. Bu ot ile Adam arasında bir ilişki olduğunu ortaya koyar. Adam, ot kullanmaktadır. Ancak aynı gösterge(ot) söylem düzeyinde, Ali için yasa dışı olmanın temsili iken, Adam için bir tür yalnızlık ve asosyaliste belirtisidir. Anlatı düzeyinde ise, Ali'nin de dahil olduğu diğer tarafın kötü olduğu düşüncesini ortaya koyan ot göstereni, Adam için rasyonalizmin iflası

anlamına gelmektedir. Modern toplumların aklı kutsayan rasyonel tavrı aslında koca bir yalandır. Bu göstergeye göre; aklıyla övünen modern birey, gerçeğin acımasız yanıyla yüzleşmekten yorulmuş, kendi simülatif dünyasını kurmak için ot kullanmaktadır. Kutsadığı aklından kendi rızasıyla vaz geçip, gerçek yaşam içinde tatmin edemediği duygularını, yarattığı simülatif dünya ile tatmin etmektedir. Birinci tablodaki göstergelerle birleştirerek düşünecek olursak; bu durum, bireyin kendine yabancılaştığı, gerçeğin yerini temsilin aldığı sonucunu ortaya koymaktadır. Yazarın, modern zamanlara bir tür simülasyon çağı olarak baktığının da göstergesidir. Ayrıca bu tabloda, fotoğraf makinası üzerinden de farklı iki anlam alanı yaratıldığını, oyunun bütünü içerisinde düşünerek söyleyebiliriz. Ancak şu anki göstergeler, bu tablo içerisinde bu yorumu yapmaya yeterli değil. Bu yüzden fotoğraf makinası göstergesine, Ayşe ile Adam arasındaki konuşmaların geçtiği beşinci tabloda tekrar değineceğiz.

İkinci tablo, Kadın'ın çantasındaki fotoğraf makinasını çıkarıp Ali'ye vermesiyle son bulur. Daha önce karşılaştığımız bu gösterge, Adam ile Kadın'ın yarattıkları simülasyondan çıkıp, gerçekle yüzleşmeye başladıkları ilk andır.

3.4.1 Kinetik Göstergeler

Gösterge: Bıçak

Söylem Düzeyinde: Kesici bir alet.

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Ali Kadın'a zarar verebilir.

2.Anlambirim: Ali eve giren hırsızdır.

3.Anlambirim: Ali tehlikeli biridir

Gösterge: Fotoğraf Makinası

Söylem Düzeyinde: Fotoğraf çekmeye yarayan alet.

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Değerli bir alet

2.Anlambirim: Modernizmin temsili

2.Anlambirim: Alt sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel gruba dahil insanlar için modernizm, zenginleşme ve sınıf atlamayı temsil eder..

Gösterge: Ot (Esrar)

Söylem Düzeyinde: Keyif verici, uyuşturucu madde.

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Yasa dışı olanın temsili**.**

2.Anlambirim: Kadın'ın Adam'a otu Ali'ye vermesini söylemesi: Modernizmin kötü ve yasa dışı olanı alt sınıftakilerle ilişkilendiriyor olması.

3.Anlambirim: Adam'ın evinde ot bulunması: Adam ot kullanıyor. Diğer göstergelerle düşünerek evrensel bir çıkarsınım da bulunursak; Modern birey gerçeklik yitimini yaşamakta, kendi simülatif dünyasını yaratmaya çabalamaktadır.

4.Anlambirim: Ali'nin otu tanımaması: İnsanların sosyo ekonomik ve kültürel durumları onların suçlu olduğunu göstermez.

İkinci Tablodaki İlişki Birimleri

Toplumsal Statü ® Ön yargı

Modern olan > Geleneksel olan

Sosyo-ekonomik-kültürel üst sınıf > **sosyo-ekonomik-kültürel alt sınıf**

Önerme: Bizimle aynı tarafta olmayan insanlara karşı ön yargılı olmamalıyız.

3.5 Üçüncü Tablo: Farklı taraflardaki (modern-geleneksel) iki ayrı çiftin karşılaşması.

Üçüncü tablo Ali'nin Ayşe'yi yanına çağırmasının ardından Ayşe'nin sahneye çıkmasıyla başlar.

Ali birden bağırır.

ALİ: Çık... Gel...

Ali, gözlerini Adam ve Kadın'dan ayırmadan, iç odalara açılan koridor kapısına doğru ilerler ve seslenir. Adam ve Kadın hiç bir anlam veremeden şaşkınlık içinde Ali'yi izlemektedirler.

ALİ: Çık, gidiyoruz, korkma...

Kısa bir süre sonra, KIZ koridora açılan cam kapıdan sahneye girer. Başında türban vardır, gencecik ve güzel bir kız. Korkudan tir tir titremektedir. Yüzünü eliyle gizlemeye çalışmaktadır. Ali'nin yanına sokulur, Ali elindeki fotoğraf makinasını Kız'ın omzunda asılı çantayı açıp içine koyar. Kız'ın korkusunu dindirmek isteğiyle tek koluyla Kız'a sarılır, diğer kolu hala Adam ve Kadın'a doğrulttuğu bıçakla havadadır. Ali, Kız'ın alnını öper ve sakinleşmesini sağlamak için fısıldayarak, sevgi dolu bir ses tonuyla konuşur.

ALİ: Şşşşşt... Korkma tamam, gidiyoruz (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Metinde belirtilen "*Ayşe'nin başında türban vardır*" ibaresi, söylem düzeyinde Ayşe'nin geleneksel bir yaşam biçimin temsilcisi olduğunu ortaya koymaktır. Dini inanışlarının güçlü olduğuna işaret eden bu gösterge, metin düzeyinde oyun kişilerinin fiziksel konumlarını ortaya koyan ilk göstergedir aynı zamanda. Ayşe'nin sahneye çıkışıyla birlikte, oyunun konusunu oluşturan farklı taraflardaki iki çift ilk kez birlikte gözlenmektedir. Ayrı yaşam biçimlerini ve dünya görüşlerini temsil eden çiftler arasındaki karşıtlıklar bu kısa tabloda gözler önüne serilmektedir. Ürkek ve korku içindeki Ayşe, Ali'nin yanına yanaşır. Çünkü ona güvenmektedir. Elinde bıçakla güvenilmez bir görüntüye sahip olan Ali, Ayşe için adeta sığınılacak bir limandır. Ancak oyunun başından itibaren kullanılan tüm göstergeler Ali'nin suça meyilli, kötü alışkanlıkları olan, alt kültür grubuna ait biri olduğunu göstermektedir. Kırık daire kapısı, dağınık ev ve bıçak, Ali'nin hırsız olduğunu düşünmemize yetmiştir. Ancak elindeki otu tanımayan, kokladıktan sonra yere atan Ali, bu gösterge ile okuyucunun, sahnelenme aşamasında ise seyircinin kafasında o ana kadar oluşan bütün yargıları alt üst emiştir. Kullanılan tüm göstergeler, Ali hakkında bir ön yargıya sahip olmamıza neden olmuşken, tek bir gösterge tüm bu ön yargıyı ortadan kaldırır. Bir kapıyı kırıp hırsızlık için başkasına ait bir eve giren Ali, nasıl olurda bir poşet esrarın ne olduğunu

bilemez? Bu iki toplumsal kod bir arada bulunamayacak kadar karşıttır birbirine. Toplumsal algı, bu iki göstergeyi bir kişide anlamlandıramaz. Bu yüzden okuyucunun zihninde oluşacak ilk imge, Ali'nin hırsızlık yapacak biri olmadığıdır. Bu düşünce Ali ve Ayşe'nin o evde bulunma nedenlerini esrarengiz bir hale getirir. Söylem düzeyinde ortaya çıkan bu karşıt göstergelerin bir arada olma durumu dramatik olarak metne merak unsuru kattığı gibi, anlatı düzeyinde ise modern algının Ali ve Ayşe gibi insanlara ön yargılı yaklaştığını ama bu ön yargının temelsiz olduğunu ortaya koyar. Bütün veriler Ali'nin aleyhine olsa da, bu Ali hakkında bir yargıda bulunmamız için yeterli olmayabilir. Yazarın, ilk tablodan itibaren ortaya koyduğu modernite eleştirisini burada da görmekteyiz.

Bu tabloda ortaya çıkan bir başka karşıtlıkta, Ali'nin makinayı Ayşe'nin çantasına koymasıdır. Bu gösterge, iki ayrı taraftaki çiftler arasındaki güven-güvensizlik karşıtlığını çok iyi bir biçimde ortaya koymaktadır. Kadın, Adam'dan gizli fotoğraf makinasını çantasına atarken, Ali ise makinayı Ayşe'nin çantasına atar. Güven yoksunu modern çiftin aksine, birbirlerine sıkı sıkıya bağlı ve güven temelli bir ilişkinin izlerini görmekteyiz bu hareketle. Bu gösterge söylem düzeyinde Ayşe ve Ali arasında tam bir güven ilişkisi olduğunu gösterirken, anlatı düzeyinde ise geleneksel aile yaşantısını sürdüren, feodal ilişki biçiminin tasfiye olmadığı moderniteyi içselleştirmemiş topluluklarda, ilişkilerin güven temelli kurulduğu görüşü ortaya konmuştur. Bu hareketi takiben Ali'nin, Ayşe'ye sarılarak onu anlından öpmesi, bu güven temelli ilişkinin sevgi ile beslendiğini kanıtlayan bir başka göstergedir. Bu göstergenin tam zıttı bir göstergeyi ilk tabloda, Kadın'ın, Adam'ın saçlarını okşadığı sahnede görmüştük. İçinde sevgi barındırmayan, soğuk ve hemen sönümlenen duygusuz bir eylemdi. Bu iki göstergeyi karşılıklı olarak düşündüğümüzde, yazarın geleneksel olana sevgi ve güven anlamlarını yüklerken modern olana güvensiz ve sevgi yoksunu bir anlam atfettiği görülmektedir.Bu tablodaki karşıtlıkların uzantılarını, Adam ve Kadın'ın yalnız kalıp büyük bir hesaplaşma-yüzleşme yaşayacakları dördüncü tabloda detaylı olarak ele alacağız.

Üçüncü tablo Ali ve Ayşe'nin daireyi terk etmesinin ardından Ali'nin tekrar daireye dönerek Adam ve Kadın'ı tehdit etmesiyle son bulur.

Ali ve Kız, Adam ve Kadın'ın şaşkın bakışları altında kırık daire kapısından çıkarlar.

Adam ve Kadın, kıpırtısız durmaktadırlar. Kısa bir süre sonra Ali aniden tekrar girer içeri, Adam ve Kadın korkuyla gerilerler. Ali, ikisine de bakarak tehditkar ama sakin bir ses tonuyla konuşur. Ağlamaklıdır Ali, gözlerinden yaşların dökülmemesi için kendini zor tutmaktadır.

ALİ: Sakın... Tek başıma geldim ben buraya, polise molise bak sakın, tek başımaydım ben, (Adama döner) Anladın mı beni, cehennemin dibine de girsen gelir bulurum seni... Sakın... Kızı görmediniz, kız yok... (sesini yükselterek) anladın mı beni...

Adam kafasını 'Evet' anlamında sallar. Ali, ikisine de son bir kez bakar ve çıkıp gider (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Görüldüğü gibi Ali tekrar geri döndüğünde ağlamaklı bir ifadeyle konuşur. Yazar, geride bıraktığımız iki tabloda olduğu gibi bu tabloyu da söylem ve anlam düzeylerinde ortaya koyduğu düşünceyi yeni bir göstergeyle destekleyip, anlamı pekiştirerek bitirmiştir. Ali'nin ağlamaklı ifadesi, yukarıda detaylarıyla ortaya koyduğum toplumsal davranış kodunun dışındadır. Modern bakış açısına göre kötü olanın temsili konumundaki Ali, otu (esrarı tanımamış, Ayşe'yi sevgi dolu ses tonuyla yanına çağırıp sarılarak onu yatıştırmış ve anlından öpmüştü. Bu göstergelerle, kafasında oluşan yargıları tartışmaya başlayarak şüpheye düşen seyircinin kuşkuları, tablonun sonunda Ali'nin eylemiyle daha da güçlenmiştir. Ali ağlamaklı bir ifadeyle tehdit etmiştir Adam ve Kadın'ı. Tehdit eylemiyle ağlamaklı ifade birbirine zıt anlamlar taşıyan göstergelerdir. Yazar, tabloda ortaya koyduğu zıt göstergeleri bir arada kullanarak yaratmaya çalıştığı anlamı, tablo sonundaki göstergelerle pekiştirmiştir. Ayrıca tehdit nedeni ve kullandığı cümle de bu pekiştirme edimini net olarak ortaya koymaktadır.

ALİ: Sakın... Tek başıma geldim ben buraya, polise molise bak sakın, tek başımaydım ben, (Adama döner) Anladın mı beni, cehennemin dibine de girsen gelir bulurum seni... Sakın... Kızı görmediniz, kız yok... (sesini yükselterek) anladın mı beni (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Ali'nin amacı aslında Ayşe'yi korumaktır. Kötü bir niyeti olmadığı o kadar bellidir ki. Burada göstergelerin zıtlığı ile yaratılan anlamın ne denli güçlü olabileceği çok çarpıcı biçimde ortaya konulmuştur. Elinde bıçak olan ve size tehditler savuran bir adam düşünün. Bu göstergenin yaratacağı anlam ve sizin kafanızda bu adam hakkında oluşacak yargı çok nettir. Adam şiddet yanlısıdır. Tehlikelidir. Size zarar verebilir. Hatta biraz daha ileri gidersek, bu adam için insan yaşamının çok da önemi olmadığını bile söyleyebiliriz. Ama bu adamın, ağlamaklı bir ifadeyle sevdiği kadını korumak için bu eylemi gerçekleştirdiğini düşünürsek, adamın sevdiği kadını korumak uğruna aslında kendinin bile kabullenmekte güçlük çekeceği, gerçekleştirirken büyük bir azap duyacağı bir eylem içine girebilecek kadar fedakâr olduğunu söyleyebiliriz. Adam, bir anlamda idealist bir kişiliğe dönüşür gözümüzde. Yazarın da yapmaya çalıştığı aslında tam olarak bu. Farklı dünya görüşlerini karşı karşıya getirip sahne üzerinde bu düşünceleri çatıştırırken, oyun içinde yarattığı zıt göstergeler sayesinde bu çatışmayı ikonografik boyuta indirgemiş, anlatımı sadece bilinç düzeyinde değil, bilinç dışına da semiyolojik bir kod olarak taşımıştır. Her tabloda ortaya koyduğu anlamı da bir başka göstergeyle pekiştirerek tabloyu bitirerek pekiştirme işlemini yinelemektedir.

3.5.1 Kinetik Göstergeler

Gösterge: Türban

Söylem Düzeyinde: İslam inancında Kadın için farz olan örtünme aracı.

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Ayşe dini inançlarına bağlı biridir.

2.Anlambirim: Ayşe, dini inançları güçlü, geleneksel bir toplumsal yapıya mensuptur.

Gösterge: Ali'nin fotoğraf makinasını Ayşe'nin Çantasına koyması

Söylem Düzeyinde: Ali Ayşe'ye güveniyor.

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Geleneksel yaşam biçimine sahip toplumlarda ilişkiler, güven temelli kurulur.

Gösterge: Ali'nin Ayşe'ye sarılarak onu anlından öpmesi

Söylem Düzeyinde: Ali ve Ayşe arasında güçlü bir sevgi bağı vardır.

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Geleneksel yaşam biçimine sahip toplumlarda sevgiler samimi ve sahicidir.

Üçüncü Tablodaki İlişki Birimleri

Adam x Kadın

(Ayşe V Ali) x (Adam V Kadın)

Geleneksel Toplum x Modern Toplum

Modern Toplum * Güvensiz insan İlişkileri

Geleneksel Toplum * (Güven V Sevgi)

Önerme: Sevgi ve Güven insanları bir arada tutan en önemli değerlerdir

3.6 Dördüncü Tablo: Kadın ve Adam'ın yüzleşmeleri

Dördüncü tablo Ali'nin ikinci kez girip çıkmasıyla başlar. Adam ve Kadın yalnız başlarına kalmışlardır. Belki de hiçbir zaman bu kadar çıplak değillerdir birbirlerine karşı. Biraz önce yaşadıkları şey, iki sevgiliyi hem kendileri hem de birbirleriyle ilgili birçok şeyi sorgulamalarına neden olmuştur. Adam artık Kadın'ın makinayı çantasına attığını öğrenmiştir. Ama kendisi de kadından şüphe edip çantaya bakmak için harekete geçmişti. Yani bu olay aslında onun beklediği bir şeydi. Büyük bir hayal kırıklığı yaşaması için aslında çokta büyük bir nedene sahip değildi. Ancak bütün bu yaşananlardan sonra, hiçbir şey olmamış gibi hayatlarına devam etmeleri de mümkün değildir. Bir süre sonra yüzleşme kaçınılmaz olarak gerçekleşecektir. Bu yüzleşme

birbirleriyle olduğu kadar, Adam ve Kadın için kendileriyle yüzleşmek anlamına da gelmektedir.

Adam ve Kadın bir süre öylece dururlar. Kadın sonunda titreye titreye koltuğa çöker. Sinirleri boşalır ve ağlamaya başlar. Adam ağır ağır ayağa kalkar, daire kapısına doğru ilerler, Apartman koridoruna çıkıp gittiklerinden emin olur, tekrar eve döner, Kadın inleye inleye ağlamaktadır. Adam gözlerini Kadın'a kilitler, odanın içinde bir aşağı bir yukarı yürümeye başlar, dengesiz bir ruh hali içindedir. Bir süre sonra aniden koltuklardan birine hınçla bir tekme atar, sonra bir tekme, bir tekme daha. Kadın, Adam'a göz ucuyla bakmaktadır. Adam sonunda odanın bir köşesine geçer, duvara yaslanır ve sırtıyla duvara sürtüne sürtüne yavaş yavaş yere oturur.
Gözlerini Kadın'dan ayırmamaktadır.
ADAM: Niye sakladın makineyi?
***
ADAM: Niye sakladın makineyi?
**
ADAM: Niye sakladın / makineyi?
KADIN: Ben ayrılmak istiyorum
**
ADAM: Ne?
KADIN: Ben ayrılmak / istiyorum
ADAM: Ne?
KADIN: Gitmek istiyorum ben
ADAM: Gidelim, ne?
KADIN: Gidiyorum /
ADAM: Niye sakladın makineyi? (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Adam ısrarla Kadın'a makinayı neden sakladığını sorarken, Kadın ayrılmak istediğini söyler. Aslında bu ilişkinin bitmiş olduğunu, Kadın makinayı çantasına attığı an görmüştük. Bu gösterge, söylem düzeyinde güvensiz, bitmek üzere olan bir ilişkiyi temsil ediyordu. Burada ise bizim için tanımlı olan bu durumu, Kadın'ın dile getirdiğini ama Adam'ın bunu duymak istemediğini görüyoruz. Adam, kilitlenmiş bir şekilde fotoğraf makinasını sormaktadır. Burada fotoğraf makinası başka bir gösterge

olarak karşımıza çıkar. Adam'ın niyeti aslında Kadın'ın fotoğraf makinasını neden çantasına attığını öğrenmek değildir. Fotoğraf makinası diğer tablolardan farklı olarak burada başka bir şeyin göstereni konumunda kullanılmıştır. Adam ilişkilerine dair bir yüzleşmenin gerçekleşmesini sağlamak amacıyla ısrarla fotoğraf makinasını sormaktadır. Derdi, aslında bir şekilde tartışma başlatarak birtakım hesapların açılmasını sağlamaktır. Ancak Kadın bu hesaplaşmaya girmek niyetinde değildir. Çünkü o, bu hesaplaşmayı çok önceden beri içinde yapıyordu. Bunun izlerini tablonun devamında göreceğiz. Bu yüzden Kadın için, bu yüzleşme Adam için olduğu kadar mühim değildir. Kadın kendi kafasında hesaplarını yapmış ve ayrılık fikrini benimsemiştir. Bu olay bu fikrin dışa vurulduğu bir andan ibarettir Kadın için. Belki daha önceleri defalarca bunu konuşmak, iletişim kurmak istemişti. Bu bilgi oyun içerisinde yok ancak modern bir ilişki hakkındaki ezberlerimiz böyle düşünmemizi otomatik olarak sağlıyor. İletişim kurmaya çalışan taraf bu kez Adam, iletişimi koparmaya çalışansa Kadın'dır.

ADAM: Niye sakladın makineyi?

Kadın yakalanma hissiyle, huzursuz ve oldukça tuhaf bir kahkaha atar.

ADAM: Ne oldu?

KADIN: Ha?

ADAM: Niye koydun makinayı çantana?

Kadın, adeta duymamazlıktan gelir, ağzıyla saçma sapan, hiç bir anlam ifade etmeyen sesler çıkartmaktadır.

ADAM: Şşşt, söylesene...

KADIN: Ne?!

ADAM :(Öfkeli) Ne oluyor lan?

KADIN: (Birden sağına soluna bakınarak ve parmağını dudaklarına götürerek) Şşşşt...

ADAM: Ne?

KADIN: Ses mi geliyor?

ADAM: Niye sakladın makinayı?

KADIN: Taktın haa...

ADAM: Niye sakladın makinayı?

KADIN: Bir ses geliyor diyorum sana

ADAM: Evet, konuşuyorum ben

KADIN: Yok, bir ses geliyor

Görüldüğü gibi, Kadın bu yüzleşme anını yaşamak istemiyor. Adam ise kafasındaki başka soruları sormaya henüz cesaret edemediği için, ısrarla makinayı sorarak diğer sorulara da sıranın geleceği anı hazırlamaya çalışıyor.

ADAM (Bağırarak) Niye sakladın makinayı?

KADIN (Adam'a ters ters bakarak) Bitti bu iş, buraya kadar

ADAM Ne bitti?

KADIN İstemiyorum, sen de zaten...

ADAM Ne, ne bende zaten...

KADIN Sende mutsuzsun, kendimizi kandırmayalım

ADAM Kimi kandıralım?

KADIN Ne diyorsun yaa, dinlesene, sordun bak anlatıyorum, gıcıklık yapma

ADAM Eeee?

KADIN Ayrılalım, bitsin, daha kötü olacak, anlaşamıyoruz ki biz, oyun oynamaya başladık

ADAM Ne oyunu yaa

KADIN Ne bileyim (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Aralarındaki iletişimsizliğin ve birbirlerine karşı davranışlarının artık bir oyuna dönüştüğünün farkında kadın. Burada 'oyun' kelimesi de söylem düzeyinde bu ikilinin ilişkilerinde birbirlerine karşı yalancı tavırlar içerisinde olduğunu gösterirken, anlatı düzeyinde modern ilişkilerin belirli bir kurgu içerisinde yürüdüğünü ortaya koymaktadır. Bu kurguya göre modern bir ilişkide taraflar ve bu tarafların sorumlulukları vardır. Bu sorumluluklar sahte de olsa yerine getirilmelidir. Bir ilişkinin ayakta kalması, bu kural ve kaidelere uymaktan geçer. Çiftin mutsuz olması modern toplum için önemli değildir. Önemli olan karşılıklı görev ve sorumluluklarını yerine getirmeleri ve toplumsal iş bölümü içerisindeki rollerine uygun davranmalarıdır. Çünkü bu ilişki tarifi sosyal olduğu kadar ekonomik bir planlamadır. Modernite, kendi ekonomik planlamalarını çekirdek aile üzerinden yapar. Bu çekirdek aile ekonomin bel kemiğidir. Sistemin doğru çalışması için bu ailenin kurulması ve ayakta kalması önemlidir. Bu yüzden evliliği özendirir ve aileye kutsal bir takım

değerler atfeder. Kutsiyet bireylerin mutluluğundan daha önemlidir. Bu tarafta önemli olan büyük resimde neyin göründüğüdür. Adam ve Kadın'da olduğu gibi küçük resimde yaşanan bir hezeyanın sistemin geneli için çokta önemi yoktur.

ADAM (Öfkeyle) Ne bileyim deme, allah aşkına ne bileyim deme...
KADIN Ne bileyim işte böyle sevgililik oyunu. Sonu iyi değil bu işin, sende biliyorsun, ne yapacağız, evlenecek miyiz sanki? Çocuk değiliz ki artık, düşünmek lazım
ADAM Niye evlenmeyelim! (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Görüldüğü gibi "Niye evlenmeyelim?" diyen Adam, sistemin onlardan ne beklediğinin gayet farkında. Modernitenin, yani aklı kutsayan rasyonel dünya düzenin tipik bir temsilcisi konumundadır Adam. Kadın ise modern yaşam biçimine ayak uydurmasına karşın kadınsal bir takım dürtülerinden vazgeçememektedir. Yazarın bu tavrı kadın ve erkekler için modernite ile kurulan ilişkinin farklı olduğunu ortaya koymaktadır. Toplumsal yaşama dair edindiğimiz genel kabullerimiz, yazarın bu görüşünü destekler niteliktedir. Kadınlar üretim ilişkilerine girmiş ve sistem için bir temsilciden daha fazlası sistemin bir taşıyıcı olmuşken bile duygusal yanlarını tam olarak bitirmeyi başaramamışlardır. İçkin bir davranış olarak, bunu aramaya devam etmektedirler. Bazen statüleri gereği bu yönelişlerinden utanmış, bunu gizler konuma gelmişler ama bunu asla engelleyememişlerdir. Bu bakış açısı özellikle sinemada çokça işlenmiştir. Yazar, kadın ve erkeklerle ilgili bu genel fikre katıldığını burada net bir şekilde ortaya koymuştur.

Kadın bir kahkaha daha atar.
ADAM Yuuuh...
KADIN Özür dilerim yaa...
ADAM Offf... Özür dilerim falan
KADIN (Gülmeye devam ederek) Çok sinirlerim bozuldu yaa... Yaa hırsız girdi eve yaa, bu daha ne, daha ne artık, nasıl bir şeymiş yaa...
ADAM Niye sakladın makinayı?
KADIN Yaa bırak şimdi makinayı, gitti makina, geçmiş olsun, kimdi o kız yaa, ne yaşandı burada, ne bok yediler, ne yaptılar içeride, seviştiler mi, nasıl bir kafaymış, ne alaka, hiç merak etmiyor musun yaa...

ADAM Ayrılalım ne demek yaa, nereye ayrılıyorsun, pat diye böyle bir laf ediyorsun, şimdi böyle bir tuhaf tuhaf bir haller...
KADIN Kimdi o kız? Nereden çıktı?
ADAM Bilmiyorum da makina senin çantadan çıktı, geberiyorduk neredeyse, boğazına bıçak dayadı herif, gıkını çıkarmadın, niye koydun makinayı çantana, konuş hadi artık, böyle sikim sikim, asit atmış gibi havalara pozlara girme bana
KADIN Seviştiler mi, ne yaptılar içeride, / nasıl...
ADAM Ne zaman aklına geldi senin bu ayrılık lafı?
KADIN Korkma dedi, nasıl okşadı başını kızın (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Kadın, Ali'nin Ayşe'yi teskin ettiği sahneyi düşünüyor. Kadın için bu sahne kendi içinde gizlediği duyguların açığa çıkmasına neden olmuştur. Bir süre önce Adam'ın başını okşama çalıştığında, yine aynı duygu onu bu harekete itmişti. Fakat aralarındaki duygusuz ilişki Kadın'ın beklentilerini karşılamamış ve kısa süre sonra sönümlenmişti. Adam ise kafasındaki kuşkuları kusmak için yer aramaktadır. Bir biçimde tartışmanın orya gelmesi için çabalamaktadır. Kadın tartışmaya daha fazla tahammül edemez ve daireden çıkıp merdivenlerden aşağıya inip sokağa iner. Adam da peşinden. Bu noktadan sonra sahne boştur. Biz sadece Kadın ve Adam'ın seslerini duyarız. Buradaki önemli göstergelerden biri de sahnenin boş kalmasıdır. Bu gösterge, Fransız yeni dalga sinemasının babası olarak bilinen Jean-Luc Godard' ın, Menfis filminden bir sahneyle benzerlikler taşımaktadır. O filmin bir sahnesinde, büyük ve görkemli bir masada yemek yiyen kadın ve adamı görürüz. Adam, kadından tuzluğu ister. Kadında kalk kendin al der. Çift bunun üzerine tartışmaya başlar. Tuzluk kime daha yakın tartışması adam ve kadının bütün ilişkilerinin muhasebelerini yaptıkları bir hesaplaşma sahnesine dönüşür. Kamera bir adama bir kadına dönmektedir. Kadın ve adam aynı anda birbirlerine bağırmaya başladığı andan itibaren kamera bir sağa bir sola dönmekten bıkmış bir insan edasıyla usulca pencereye döner ve yaklaşır. Pencereden dışarıyı, gök yüzünü çekmeye başlar. Bu sırada adam ve kadın bağrışmaya devam etmektedir. Bu kod semiyolojik olarak kadın ve adamın tartışmalarında görmeye değer bir şey olmadığını ortaya koymaktadır. Bir süre sonra kameranın kadrajına bir uçak girer ve uçağın sesi kadın ve adamın sesini bastırır. Artık sadece uçağın motor sesi duyulmaktadır. Bu işitsel gösterge ise, kadın ve adamın

tartışmalarında duyulmaya değer hiçbir şey olmadığını ortaya koyar. Berkun Oya'nın, sahneden çıkartıp binanın önünde tartışmaya devam ettirdiği çift, ikonografik olarak, Godard 'ın Menfis filminde kurduğu bu sahneye denk düşmektedir. Oyundaki bu sahne, Adam ve Kadın'ın tartışmalarında görülmeye değer hiçbir şey olmadığını ortaya koymaktadır. Çünkü tartışmalarına konu olan fotoğraf makinası bir bahanedir. Asıl mesele başkadır ve Adam bu meseleye bir türlü girememektedir. Ve aşağıya indikten kısa bir süre sonra Adam'ın asıl derdi açığa çıkacaktır.

ADAM Yaa lütfen çok saçma oldu bu böyle, haklıyken haksız duruma düşürdüm ben kendimi, hep böyle oluyor bak, konuşmak istiyorum ne olur, normal normal konuşalım, ayrılalım, buysa yani ayrılalım amına koyayım ama lütfen bir normal normal konuşalım

KADIN Ne konuşacağız normal normal?

ADAM Niye aldın makinayı?

KADIN Bak yaaa...

ADAM Yani bu kadar bunu hesaplamış olman nasıl bir şey ne olur bana söyle bunu yaa, onca şey yaşamışız, ne yaşadık biz o zaman, bu kadar böyle buz gibi nasıl oluyorsun, birden böyle yabancı gibi, nasıl yapıyorsun, nasıl hesaplıyorsun bunu, bunu bana anlatman lazım

KADIN Neyi anlatacağım yaa, anlatacak bir şey yok

ADAM Var

KADIN Yok

ADAM Var

KADIN Yok

ADAM Koşmasana, ne koşuyorsun yaa, ne amına koyayım, benden mi kaçıyorsun

KADIN Defol git valla bağırırım

ADAM Ben de bağırırım

Kız çığlık atar, arkasından Adam bağırır.

ADAM Hırsız vaaar...

KADIN Sensiz hırsız

ADAM Sen nesin? Başkası mı var, söylesene bana adam gibi

KADIN Ne diyorsun yaa

ADAM Video Art'mı neciyse ne sikimse o herif değil mi, yara var hani am gibi suratının ortasında...

KADIN (Öfke ve tiksinme duygusuyla konuşur) İğrençsin yaa, iğrençsin işte,iğrençsin

ADAM Yalan mı? O değil mi, kim iğrenç yaa, haa kim iğrenç...

KADIN İğrençsin, iğrenç

ADAM Niye iğrenç oluyor muşum?

KADIN Defol git

ADAM Niye iğrenç oluyormuşum?

KADIN Defol git

ADAM Yaaa niye iğrenç oluyorum, yalan mı? Yalan de, de hadi, desene, hadi, yalan de…

KADIN Rezil ettin beni sokak ortalarında, ne pis herifsin yaa, çocuğun doğum lekesini am yaptın, beni hırsız yaptın, nasıl allahım, ben nasıl (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Söylem düzeyinde bu ilişkinin güvensizlik temelinde yürüdüğünü görmüştük. Şimdi daha ileri giderek Adam, Kadın'ın kendisini aldattığını düşünüyor diyebiliriz. Bu gösterge anlatı düzeyinde ise modern bireyin kuşkucu yaklaşımının kendi bireysel yaşamını yıkıma sürüklediği gerçeğini gözler önüne serdiğini söylemek mümkün. Çünkü, modern birey kuşkucu yaklaşımı sayesinde bilimde ilerlemiş, toplumsal yaşamı bu septik çıkarımları sayesinde daha düzenli bir hale getirmiştir. Aydınlanmanın önemli bir sonucu olarak bireyde sürekli kuşkucu yaklaşmayı önceleyen dünya görüşü onu toplumsal hayatta başarılı hale getirse de kişisel hayatında tamiri zor yaralar açmıştır. Modernist yaklaşıma göre akıl ve kuşku insanı özgürleştirir. Ama başta Fransız yeni dalga sineması olmak üzere birçok sanat yapıtı, bu kuşkucu bireyin özgürleşmek yerine toplumsal düzen uğruna kendi bireysel yaşamından vaz geçtiği gerçeğini konu edinmiştir. Öyle ki sürekli şüpheyle yaklaşmaya koşullandırılan bireyler bir süre sonra onları var eden ruhsal boyutlarını hiçe sayacak derecede rasyonel çıkarımlara girmişlerdir. Ancak insan aklı, bilgisi ve görgüsüyle toplumsal bir varlık olduğu kadar ruhsal boyutu olan biricik, tekil bir varlıktır aynı zamanda. Bu varoluşçu yaklaşıma göre insan aslında bir sanat eseri gibidir. Onu biricik yapan şey toplumsal boyutu değil ruhsal boyutudur. Ve bu ruhsal

boyut tatmin edilemezse, o kişi içinde bulunduğu sistemin biçtiği rolü oynayan bir figüran olmaya başlar. Bu oyun, onun manevi dünyasında onarılması güç yaralar açar. İşte adına mutsuzluk denilen, oyunumuzda da Kadın'ın "ikimizde mutsuzuz" cümlesiyle ortaya konulan şey budur: Manevi tatminsizlik. Yine kendi toplumsal ezberimizden yola çıkarak, modern ilişkilerde bu boşluğun aldatmalarla doldurulmaya çalıştığını biliyoruz. Kadın ve Adam içinde bulunduğu bu boşluğu doldurmak için bir başkasına yönelir. Oyunumuzdaki Adam oyun kişisi de bu gerçeği bilmekte, bu toplumsal ezberle hareket etmektedir. Dolayısıyla Kadın'ın mutsuzluğunun kaçınılmaz bir sonucu olarak bir başkasıyla birlikte olduğunu düşünmektedir. Muhtemelen kendisi de bir başka kadına yönelmiştir. Adam'ın bütün derdi budur aslında. Fotoğraf makinasının Kadın'ın çantasında olduğundan şüphe edip, gerçekten de orada olduğunu öğrendiği gibi, bir başka adamla birlikte olduğundan şüphe ettiği Kadın'ın, onu aldattığını itiraf etmesini istemektedir aslında. Oyunun bütününe bakarak bir değerlendirme yapacak olursak; Adam'ın duymak istediği şey aslında gerçekler değil diyebiliriz. Öyle olmasını umut ediyor. Canının acıması pahasına, Kadın'ın kendisini aldatmış olmasını tercih eder. Çünkü o, bu şekilde kendi içinde oluşan boşlukları tamir etmek niyetindedir. Onu, ot içerek simülatif bir dünya yaratmaya yönelten gerçekler çok ağır geldiği için, kendisine haklı dayanaklar aramaktadır. Adam, "böyle yapıyorum çünkü" diye başlayan cümlelerde, Kadın'ı suçlar açıklamalar yapabilmelidir kendine. Kadın'dan beklediği bu itiraf sayesinde Adam, vicdan muhasebesinde kendini haklı kılacak ve zorlukla tutunduğu, gerçeklerle yüzleşmekten sürekli kaçtığı sahte dünyasını daha çekilir hale getirecektir. Söylem düzeyinde ruhsal yönden tatmin olamayan iki sevgilinin yerle bir olmuş ilişkisini görürken, anlam düzeyinde ise bütün modern ilişkilerin tek tek bireylerde onarılması güç manevi boşluklar yarattığı gerçeği ortaya konulmaktadır. Modern yaşam biçiminin bireylerin ruhsal yanlarını tatmin edemedikleri, mutsuz bireylerden oluşan bir toplum yarattığı görüşü ortaya net bir şekilde konulmuştur. Dördüncü tablo kadının taksiye binip uzaklaşmasıyla son bulur.

> *Önlerinde bir taksi durur, Kadın taksiye biner, Adam'da peşinden binmek ister, Kadın izin vermez, Adam Kadın'ı çekiştirip durmaktadır. Kadın sonunda kendini kurtarır, taksinin kapısını hızla kapatır. Olan biteni hep seslerle takip ederiz. Taksinin kapısı kapanırken Adam'ın koluna hızla çarpar. Adam canı acıyarak*

*geriler, taksi **uzaklaşır**, Adam küfürler yağdırarak arkasından bakar. Sonra eve geri yürümeye başlar* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

3.6.1 Kinetik Göstergeler

Gösterge: Fotoğraf Makinası:

Söylem Düzeyinde: fotoğraf çekmeye yarayan araç

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Adam'ın, Kadın'ın fotoğraf makinasını neden sakladığını ısrarla öğrenmek istemesi: Adam'ın, Kadın'la bir tartışmaya girerek, bir yüzleşme yaşamak istediğini gösterir.

2.Anlambirim: Adam, Kadın'ın kendini aldattığını düşünmektedir.

3.Anlambirim: Modern ilişkilerde güvensizlik, çifti aldatmaya yöneltir.

Gösterge: Kadın'ın Oyun oynuyoruz tanımı

Söylem Düzeyinde: Kadın ve Adam birbirlerine yalancı davranıyor.

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Modern ilişkiler, karşılıklı tarafların üzerine düşen görevleri yerine getirdiği bir kurgunun ürünüdür.

2.Anlambirim: Modern toplum kendi varlığını sürdürebilmek için onu oluşturan bireylere bir takım toplumsal roller biçer. Bu roller bireyin yok oluşuna neden olmaktadır.

Gösterge: Boş Sahne.

Söylem Düzeyinde: Oyuncuların sahnede olmadığı, seslerinin işitildiği sahne düzeni

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Sesleri işitilen oyun kişilerinin (Adam V Kadın) yaşadıklarında görülmeye değer bir şeyin olmaması.

2.Anlambirim: Modern ilişkilerde tartışmalar, birbirini dinlemek üzere değil, kendi kafasındakileri karşıya bağırarak söylemek üzerine kuruludur. Bu durum modern bireyin kendine ve ilişkisine yabancılaştığını göstermektedir. Bu ilişki biçimi insani değildir.

Dördüncü Tablodaki İlişki Birimleri

Kadın x Adam

Modern toplum * İlişkilerdeki İletişimsizlik

Modern Toplum * İlişkilerdeki Yabancılaşma

Modern Toplum ® (Güvensizlik V Kuşku)

Önerme: Modern toplum, kendi varlığını devam ettirmek uğruna onu meydana getiren bireylerin simgesel ölümünü gerçekleştirmektedir.

3.7 Beşinci Tablo: Ayşe'nin geri dönmesi ve Adam'la karşılaşmaları.

Beşinci tablo Ayşe'nin tekrar sahneye girmesiyle başlar. Daireye geri dönen Adam, Ayşe ile karşılaşır. Korku ve panik içindedir. Ayşe'yi dairenin dışına çıkartan Adam kırık daire kapısını kapatıp arkasına sandalye dayar. Bir yandan da neden geri döndüğünü öğrenmeye çalışır. Ayşe fotoğraf makinasını geri getirmiştir. Daha önceki tablolarda, Ali'nin aslında hırsız olmadığına dair göstergelerin kullanılarak düğümlerin atıldığını biliyoruz. Bu tabloda, Ayşe'nin fotoğraf makinasını geri getirmesi okuyucunun ve izleyicinin kafasındaki bu düğümü çözmeye yönelik ilk göstergedir.

> *KIZ Abi inan isteyerek yapmadı abi, inan kendi şeyinden değil, vallahi hırsız değiliz, biz ne yapalım, nasıl yapalım artık bilemedik biz abi, bir cahillik ettik, inan yiyecek bir lokma ekmeğimiz yoktu, bir su alacak / paramız bizim...*
> *ADAM Nerede şimdi o?*
> *Kız ağlamaya başlar tekrar*
> *ADAM Niçin ağlıyorsun?*

KIZ Özür dilerim abi...

ADAM Yeter tamam, özür dileyip durma artık (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Bu tablo, oyun boyunca atılan tüm düğümlerin çözüldüğü bir tablo olarak dramatik bir işlev yüklenmiştir. Oyunun çözüm bölümü olarak adlandırabileceğimiz bu tabloda Adam ve Ayşe arasında geçen diyaloglar üzerinden, Ayşe ve Ali hakkında fikir sahibi olurken, onların sosyolojik boyutlarına dair de bir çok bilgiyi edinmiş olacağız. Bu bilgiler daha önceki tablolarda gördüğümüz göstergeleri daha anlamlı hale getirerek oluşturulan kodları bilinç düzeyinde pekiştirmemizi sağlamaktadır. Oyun içindeki her tablonun başında yaratılan göstergeler tablo sonundaki göstergelerle nasıl pekiştiriliyorsa, oyunun bütünü düşünüldüğünde ilk tablodan itibaren yaratılan tüm göstergeler, bu son tabloda ortaya konulan göstergelerle pekiştiriliyor diyebiliriz. Oyunun tümü için kullanılan göstergelerin ve yaratılan kodları pekiştirildiği bir tablo olarak işlev kazanan bu son tablo, tek başına kendi içinde de oyunun genel sözünü, yani güzel şeylerin hangi tarafta olduğuna dair arayışı ortaya koyan göstergeler yaratmaktadır. Beşinci tabloyu yüklendiği bu iki işlevi dikkate alarak ayrıntılı olarak inceleyeceğiz.

Tekrar kaldığımız yere geri dönecek olursak: Adam Ayşe'yi dışarı çıkarmış üzerine de kapıyı kapatmıştı. Evhamlı bir şekilde odanın içerisinde bir süre dolandıktan sonra Ayşe'yi merak eden Adam, önce kapının gözünden daha sonra ise koridora çıkarak Ayşe'ye bakar. Bu eylemiyle de Adam bir süre sahne dışında kalmıştır.

Adam odanın içinde bir süre dolanır. Sonra koltuğa oturur. Düşünceli, bir sigara sarmak ister, vazgeçer, sehpaya fırlatır sigarayı. Elini başına götürür, öylece durur bir dakika kadar, bir süre sonra kalkar, raftan makinayı alır. Makinayla tekrar oturur koltuğa, açar makinayı, küçük ekranından fotoğraflara bakmaya başlar, duygulanır, gözleri dolar, sinirleri altüst vaziyette, çaresiz, kalkar dolanır, makinayı koltuğun üstüne atar. Kapıya ilerler tekrar gözden bakar, kimse yoktur. Gözlerini siler, kapıyı açar, bir süre apartman koridorunda yürüdüğünü hissederiz. Sonra birden gördüğü karşısında şaşkınlıkla ve korkarak bağırır ve hızla harekete geçer.

ADAM Dur, dur, ne yapıyorsun dur, sakın...

Kız, apartmanın bir alt katından apartman boşluğuna kendini bırakmak üzeredir. Adam'ın sesiyle irkilir, korkuyla haykırır, Adam hemen Kız'ın bulunduğu noktaya koşar, Kız'ı son anda yakalar. Kız Adam'ın kucağına yığılarak bayılır. Adam kızı bir süre oracıkta kendine getirmeye çalışır. Sonra Kız'ı kucaklar ve yukarıya çıkar, kucağında Kız'la eve girer, Kız baygındır. Kız'la ne yapacağını bir süre bilemez, ***sonra*** *koltuğa yatırır. Kız'ı koltuğa yavaşça bıraktıktan sonra evhamlı şekilde odanın içinde dolanır, tekrar Kız'a yaklaşır, ayıltmaya çalışır Kız'ı, sarsar, seslenir* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni)

Bu sahnede ilk göze çarpan gösterge Ayşe'nin ölmeyi göze alacak kadar önemli bir yöneliş içinde olduğudur. İntihar göstergesi, dramatik olarak Ayşe'nin içinde bulunduğu yönelişi merak etmemizi sağladığı gibi, oyunun başında karşılaştığımız Ayşe ve Ali'nin kötü insanlar olduklarına dair ortaya konulan göstergelerin düğümünü çözen bir gösterge niteliğindedir aynı zamanda. Bu göstergeyle, Ayşe için uğrunda ölmeye değer bir şeyler olduğu izlenimi yaratılmıştır. Tıpkı sevgilisi uğruna bıçak sallayarak ağlamaklı bir ifadeyle insanları tehdit eden Ali gibi, Ayşe'de dramatik anlamda idealist bir kişiye dönüşmüştür. Oyunun bu anından itibaren Adam ve Ayşe arasında gerçekleşecek olan tüm konuşmalar, Ali ve Ayşe'nin hikâyesinin alt metnini ortaya koyma işlevi yüklendiği gibi, daha önce belirttiğim üzere oyunda atılan tüm düğümlerin çözülmesini de sağlayacaktır. Bu konuşmalar içerisinde sözel göstergeler olduğu gibi kinetik(görsel) göstergelerde sıklıkla kullanılmıştır. Bu göstergeler sırasıyla metnin akışı içerisinde yeri geldiğinde değerlendirilecektir.

Adam fenalaşan Ayşe'ye su getirir ancak Ayşe suyu içemez. Kusacak gibi olur. Adam Ayşe'nin uzun zamandır aç olduğunu anlar.

ADAM Kusacak mısın, ha? Kusacaksan bak... Kusma yaa, Valla kusma, aç mısın, ne söyle, bir şey söyle, allahını seversen bir şey söyle, ne? Ha, söyle...

Kız zar zor başını sallar.

ADAM Ne, açsın, ha? Aç mısın, ona mı sallıyorsun kafanı, bir konuş be hadi gözünü seveyim bir konuş... (Kız kafasını sallar tekrar) Açsın, dur, bulacağım

bir şey, dur,kusma ama, kusacaksan bak, (Etrafına bakar, iç odalara bir bakış atar, sonra kapıya doğru, sonra kıza döner) Kusacaksan gel çıkarayım seni dışarı kapının oraya kus, koridora kus, kusma buraya, allah aşkına kusma olur mu?

*Kız 'Tamam' **anlamında** başını sallar. Adam mutfağa doğru hızla harekete geçer*

ADAM Dur getireceğim, dur yiyecek bir şey getireceğim sana (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Kızın acıktığını belirten bu kafa hareketi, okuyucuya ince ince işlenmiş olan, Ayşe ve Ali'nin aslında kötü insanlar olmadığı düşüncesini pekiştiren başka bir göstergedir. Bu gösterge, tablonun devamında Ayşe'nin "yemek bulmak için girdik" cümlesiyle tamamen pekişmiş olur. Ancak şu an itibariyle bu gösterge, yaratılacak bu anlamı destekleyen bir işaret olarak kullanılmıştır. Anlatı düzeyinde, uzun süre aç kalmış iki insanın, en kötü ihtimalle karınlarını doyurmak için evden birkaç parça bir şey alıp satmak için bu eve girdiklerini düşündürecek bir göstergedir bu. Bu anlam, şu an itibariyle net olarak ortaya konulmamış olsa da tablonun devamında karşımıza çıkacak olan sözel göstergelerle birleştiğinde anlamlı bir kod yaratacaktır.

*Adam tekrar kaybolur, bir süre Kız'ı tek başına koltuğun üzerinde izleriz, kendine gelmeye çalışmaktadır, bir yandan ufak ufak ağlamaya başlar. Bir süre sonra Adam elinde bir tabak, diğer elinde bir parça ekmekle döner, Kız'a uzatır, tabakta peynir ve çiğ sosisler **vardır**. Kız ekmeği çekinerek alır ancak ilk parçayı ısırdıktan sonra titreye titreye iştahla yemeğe başlar. Adam tabağı da uzatır Kız'a.*

ADAM Al, al bak peynir falan, sosis, yok başka da bir şey, ye bunları da al...

*Kız peynirlerden alır, kontrolünü kaybetmiş olarak iştahla yer. Sosise dokunmaz. Peynirle ekmeği hızla bitirir, **Adam** Kız'ı izler, Kız, Adam'ın gözünde acınacak durumdadır, bir yandan iştahla yemekte bir yandan ağlamaktadır. Adam tuhaf, sıcak, insani bir duyguya kapılır. Bir süre sonra kalkar, mutfağa gider tekrar. Kısa bir süre sonra küçük bir tabağın içinde reçel ve bir parça daha ekmekle döner, Kız'a uzatır.*

ADAM Reçel, al bak reçel...

Kız reçel tabağını ve yeni gelen ekmeği de alır, ekmeği reçele bana bana bitirir, Adam Kız'ı izler.

ADAM Sosisi yemeyecek misin?

Kız çekinerek bakar Adam'a

ADAM Ne? Al ye, sosisi de ye hadi, yiyecek misin?

Adam sosisi Kız'a uzatır, Kız başını 'Hayır' anlamında sallar. Adam sosisi ***geri*** *çeker, Kız'ı izlemeye devam eder. Bir süre sonra sosislerden birini kendi ısırıp yemeye başlar. Tabakta iki tane daha sosis kalır. Kız'da bu arada yemeyi bitirir, yiyecek sosis dışında bir şey kalmaz. Uzun sessizlik, gergin, tuhaf bir boşluk* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Bu sahne, Ayşe'nin ne kadar aç olduğunu ortaya koyduğu gibi, sosisleri çekinerek yemesi, başka anlam alanları yaratmaktadır. Birinci anlam aralığı sosyolojik boyutta gerçekleşir. Ayşe'nin sosisleri çekinerek yemesi, onun sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel durumu hakkında ip uçları verir. Sosis şekli itibariyle penise benzemektedir. Ayşe yetişip büyüdüğü toplumun erkek egemen anlayışı içinde kadın bedenin bir cinsel obje olarak değerlendirilmesine ve koruyup saklanması gerektiğine inanarak büyümüştür. Erkek bedeni ise onun için "namahrem" yani yasaktır. Ancak evlenip nikahlandığı erkek bedeni ona helaldir ki, o da erkeğin isteği doğrultusunda ve istediği kadarıyla. Orada kadın, cinsel ihtiyaçları olan bir insan olarak değil, erkeğin cinsel isteklerini tatmin etmesi gereken bir obje olarak görülür. Kadını bir özne olarak görmeyen feodal yaşam biçimine dair eleştiri, bu sahneyle ilk kez ortaya konulmuştur. Oyunun başından itibaren modern olanın eleştirisi şeklinde ilerleyen oyunda ilk kez diğer taraf olarak görülen geleneksel olana bir eleştiri yapılmıştır. Yazarın oluşturduğu göstergeler içerisinde hep bir zıtlık taşıması durumu burada da karşımıza çıkmaktadır. Bu zıtlık sosis göstereniyle ortaya konulan ikinci anlam alanıyla birinci anlam alanı arasında meydana gelmektedir.

Oluşan ikinci anlam alanı inanç boyutundadır. Aklı ve şüpheciliği ilke edinen modernizm Tanrı inancını da sorgulamıştır. Bilimsel olmayanın reddini ilan eden bu bakış açısının karşısında geleneksel olan inancı önceler ve bu alanda her hangi bir sorgulamaya gitmez. Bu alanda koşulsuz itaat vardır ve sorgulamak haramdır. Din dışı kalabilir, sonsuza dek cehennemde yanarak cezalandırılabilirsiniz. Sosisin, Hristiyan toplumlarda çok tüketilen ve domuz etiyle yapılan bir yiyecek olduğunu biliyoruz.

Sosis ve salam üreten şirketler domuzun haram sayıldığı ülkelerde artık dana eti kullanarak sosis üretse de sosisin domuz etiyle yapılmış bir yiyecek olduğu toplumsal belleğimizde yer etmiş güçlü bir koddur. Bu kod alt kültür grubuna ait geleneksel yaşam biçimine sahip toplumlarda sıklıkla görülen bir eğilimdir. Ayşe'nin sosisle bu düzeyde bilinçli bir ilişki kurması onun ait olduğu kültürel grubu deşifre etmektedir. Kinetik (görsel) olarak ortaya konulan bu gösterge sözel olarak da tablonun sonlarına doğru Adam'ın kızla yaptığı şu konuşmada desteklenecektir.

> *ADAM Neyi soruyorsun bana, ne üstüne vazife senin, abla, abla, abla, ne tutturdun ablayı, ne yapacaksın ablayı, ne, korktun mu, bir şey mi yapacağım sanıyorsun sana, abla mı koruyacak seni, köyde değilsin artık, ahırda sıkıştırıp ırzına mı geçeceğim, ne sanıyorsun, yardım ettim ben sana, evime soktum, yemek verdim, (Sosis kalan tabağı iter Kız'ın önün) Ne oldu, sosisi niye yemedin, domuz eti değil merak etme, yeme sen domuz eti yeme, aman yeme domuz eti, çarpılırsın* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Burada dikkat edilmesi gereken en önemli sözel gösterge Adam'ın bu cümlelerin devamında söylediklerdir:

> *ADAM Her bir haltı ye, anandan babandan gizli gizli kırıştır Ali'yle, her boku ye, domuz eti yeme. Ne oldu domuzu yemeden çarpıldın kaldın / işte* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Aralarında geçen konuşmada Ayşe, Ali ile ilişkiye girdiklerini ve ondan hamile kaldığını itiraf etmiştir. Bu konuşmaların olduğu bölümü detaylı olarak inceleceğiz. Ancak şimdi değinmek istediğim şey inanç boyutunda yaratılan anlam aralığı içindeki çelişik durumdur. Haram olduğu için domuz eti yemeyen Ayşe, sevdiği adamla evlilik dışı bir ilişkiye girerek daha büyük bir günah işlemiştir. Bu durum geride kalan tablolardaki göstergelerin zıt anlamları içinde barındırdığı tespitini de destekleyen niteliktedir. Yazar ikince kez diğer tarafta olan geleneksel olana eleştiri yöneltmiştir bu göstergeyle. Nasıl ki modern olan insan doğasını yok sayacak derece de aklı öne koyuyorsa, geleneksel olanda dogmaları yüzünden insan doğasına aykırı bir yaşam biçimini bireye, daha doğru bir tanımlamayla kadına dayatmaktadır.

Beşinci tablonun, diğer tablodaki göstergelerin pekiştirici konumunda olduğunu belirtmiştik. Şimdi bu pekiştirme görevi üstlenen göstergelere değinelim: Ali'nin aslında kötü bir insan olmadığına hatta sevgilisini korumak uğruna kendini tehlikeye atabilecek kişilikte biri olduğunu düşünmemize yol açacak en azından buna dair bir yorumu oluşturacak göstergeleri belirleyip önceki tablolarda detaylı olarak değinmiştik. Bu gösterge Ayşe'nin Adam'la yaptığı şu konuşmada bilince çıkar.

ADAM Nerede o?

ADAM Senin yanındaki çocuk nerede?

Kız yavaş yavaş ağlamaya başlar.

ADAM Yeter ağlama yaa, sıkıldım, içim sıkıldı, yeter, ne ağlıyorsun, nerede o, bak şimdi çıkıp gelip falan, abuk subuk bir işler peşindeyseniz / yemin ederim

KIZ Öldü abi, öldü Ali... Ali öldü.

ADAM Ne?

Kız ağlamaktadır.

KIZ Vurdular onu, ben kaçtım, kaç dedi bana (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Bu konuşmayla birlikte Ali hakkında oluşan yargılarımız bilince çıkar. Ali'nin neden öldüğüne ilişkin net bir açıklama yoktur ama birinci tablodan itibaren yaratılan bütün göstergeleri zihninde birleştiren okuyucu/izleyici, Ayşe ve Ali'nin peşindekilerden kaçtığı için bu daireye girdiğini, ölüm tehdidi altında olduklarını ve bu daireye saklanmak için girebileceklerini düşünmeye başlar. Söylem düzeyinde bu imgeyi yaratan gösterge, anlatı düzeyinde ön yargılarımız için ne kadar haklı gerekçelerimiz olsa da, bunların başka bir açıklamasının olabileceği düşüncesini yaratır zihinlerde. Yazar, Ayşe oyun kişisinin konuşmalarında olan bitenin yanıtlarını hemen vermez. Bunu yavaş yavaş yapar. Bu durum kullanılan sözel göstergelerin dramatik işleyiş açısından da önemli bir işlev yüklendiğini göstermektedir. Ayşe'nin devam eden konuşmaları Ali ve Ayşe'nin binada bulunma nedenlerini net olarak ortaya koyar ve birinci tablodan itibaren kullanılan göstergeler pekiştirilirmiş olur. Ali ve Ayşe aynı köyde yaşayan, birbirilerine aşık iki gençtir. Metinde özel olarak köyün hangi şehirde olduğu belirtilmemiş. Yazar bu iki gencin kırsal kesimde büyümüş kentli kişiler olmadığını vurgulamak istemiştir. Ayşe ve Ali birlikte olmuş, Ayşe bu birliktelik sonucunda hamile kalmıştır. Ayşe'nin ailesinin bu durumdan haberi

olduğunda ikisini de öldüreceklerini düşünen Ali, Ayşe'yi kaçırıp İstanbul'a getirmiştir. Ailenin kardeşi ve akrabaları peşlerine düşmüştür. İstanbul'a geldiklerinde bir süre Ali'nin askerlikten arkadaşında gizlenmişler daha sonra ise bir miktar para karşılığında onları yurt dışına kaçıracak biriyle tanışmışlar. Ali, biriktirdiği tüm parayı o adama vermiş. Beş parasız kalmışlardır. Yurt dışına kaçacakları gün Ali ve Ayşe, adamla buluşacakları yere giderler. Öncesinde İstanbul'u biraz gezmek için erken çıkarlar. Bir caminin yakınlarında gezinirken ezan okunmaya başlar. Ali namaz kılmak isteyerek Ayşe'ye dışarıda beklemesini söyler. Ali namaz kılmak için camiye girdiği sırada Ayşe kardeşi ve amcasının oğlunu görür. Onlarda namaz kılmak için camiye giriyorlardır. Bu gösterge Ali ile onları vurmak için peşinde olan Ayşe'nin oğlan kardeşi ve amcasının oğlunun aynı yöneliş içerisinde olduğunu gösterir. Karşılaşma noktalarının cami olması söylem düzeyinde dramatik bir tesadüfü işaret eder. Dramatik işleyiş açısından bu karşılaşma kaçınılmazdır. Çünkü tüm aksiyon gelişiminin fitilini ateşler bu karşılaşma. Ancak anlam düzeyinde bakılacak olursa göstergeye, Ali ve peşindekilerin aynı dünya görüşünden beslenen kişiler olduğu sonucu ortaya çıkar.

> *KIZ Dün biz gittik camiye, gezdik, çay içtik falan Ali'yle,* ***bahçeler*** *vardı, Ali dedi ben namaz kılacağım bekle burada dedi bana* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Ayşe'ye *"sen burada bekle ben namaz kılıp geleceğim"* diyen Ali, başı kapalı, çok aç olduğunda bile domuz eti olabileceği endişesiyle sosislere eli gitmeyecek kadar dini inanışı güçlü olan Ayşe'nin de namaz kılmak isteyebileceğini düşünmemiştir. İçinde yetiştiği toplumun erkek egemen reflekslerine sahip olan Ali, peşindeki adamlardan çokta farklı değildir. Aynı reflekslere aynı kutsallara sahiptir. Bu yüzden camide karşılaşmaları, meselenin Ayşe'nin akrabalarıyla ya da onların namus anlayışlarıyla ilgili bir şey değil, meselenin toplumsal bir hadise olduğunu göstermektedir. Ayşe'nin babası pozisyonunda Ali olsaydı, muhtemelen aynı şekilde davranacaktı. Önceki tablolarda modern yaşam biçiminin bireylere belirli toplumsal roller biçerek kendilerini gerçekleştirme şansını ellerinden aldığını, oyundaki göstergeler aracılığıyla yazarın bir tür modern toplum eleştirisi yaptığını söylemiştik. Aynı eleştiriyi burada da görmekteyiz. Gelenekçi toplumsal düzen kendi varlığını korumak amacıyla kurallar ve kaideler koymuştur. O toplum içinde yaşayan herkes bu

kurallara uygun biçimde yaşamalıdır. Yoksa düzen bozulacaktır. İki toplum modeli de bireyi yok sayarak kendi düzenini devam ettirme eğilimindedir. Yazar bu tavrıyla modernizm karşıtı gelenekçi bir yaklaşımı tercih etmediğini ortaya koyduğu gibi, aksine iki topluma da eşit mesafede durarak, her hangi bir sistemin bireyi yok edecek tüm dayatmalarına karşı bir eleştiri yöneltmiş olur. Bu düşünceyi, tablonun devamında Ayşe'nin, Ali'yi nasıl vurduklarını anlattıkları bölümde biraz daha açacağız. Şimdi beşinci tabloda Ayşe'nin anlatımıyla olayların akış sırasına göre incelememize devam edelim.

Ali, Ayşe'nin akrabalarını camide fark eder ve hızla dışarı çıkıp Ayşe'yi de alarak kaçmaya başlarlar. Peşlerindeki adamlardan kaçmayı başaran Ali ve Ayşe bir minibüse binip, bir süre sonra bilmedikleri bir yerde inerler. Başlarına gelen olaylar karşısında sinirleri bozulan Ali ağlamaya başlar. Ali'nin bir çocuk gibi ağladığını gören Ayşe onu bu halde görmeyi konduramaz.

> *KIZ Biz buraları falan hiç bilmeden indik arabadan abi. Adam diyor ki para, Ali dedi para yok, Adam çıkıştı Ali'ye bağırdı çağırdı, biz kaçtık. Dolandık durduk buralarda, Ali diyorum ne yapacağız, sordum sordum, bir yandan da ağlıyorum artık şişti gözlerim, Ali diyorum ne yapacağız biz, nerelere gideceğiz? Ali başladı ağlamaya, o ağlayınca ben bir kötü oldum. Ali'm dedim yapma dedim, ağlama Ali'm dedim, oturttum bunu bir binanın içine girdik, yoktu kimseler, Ali dayadı kafasını göğsüme ağladı, ağladı, ben sevdim onu, başını okşadım hep. Dedim sen baba olacaksın bak Ali, ağlamak olur mu hiç* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Görüldüğü gibi Ayşe, babalık sıfatıyla ağlama eylemlerini birlikte düşünememektedir. Ali'yi teskin ederken *"sen baba olacaksın"* sözüyle ortaya konan sözel gösterge söylem düzeyinde Ayşe'nin erkek egemen düşüncenin yalnızca mağduru değil aynı zamanda o düşüncenin savunucusu olduğunu göstermektedir. Bu gösterge anlam düzeyinde ise geleneksel toplumlarda erkek egemen düşüncenin kadınlar üzerinden kendini var ettiği ve gelecek kuşaklara kadın aracılığıyla taşındığını ortaya koymaktadır. Çocuk henüz doğmadan babalık vazifelerini erkeğe hatırlatan anne, çocuğun yetişme süreci içinde aynı telkinleri bu kez çocuğuna yapacaktır. Erkek çocuğa kız kardeşine sahip çıkması gerektiğini öğütleyen anne, kız çocuğuna ise

babasının, atasının sözünden çıkmamasını, edepli olmasını, ele güne karşı kendilerine laf ettirmemesini öğütleyecektir. Geleneksel toplumlarda kadın üzerinden yaşanan bu çelişik durum, bu gösterge ile net bir şekilde ortaya konulmuştur.

Kaldığımız yerden devam edecek olursak; Ali ve Ayşe bu binada epeyce zaman geçirirler. Ayşe acıkmıştır. Ali, dairelerin zillerine basıp, boş olduğunu anladıkları bir daireye girerek yiyecek bir şeyler bulacaklarını düşünmektedir. Bu düşünce Ayşe'yi korkutmuştur ama Ali harekete geçmiştir bile. Bir dairede kimsenin olmadığını anlayan Ali, kapının kilidini kırarak daireye girer. Girdikleri daire Adam'ın dairesidir. Ali girdikleri sırada Ayşe'ye mutfağa yiyecek bir şeyler bakması için gönderir, kendisi de salonu aramaya başlar. Bu sırada merdivenlerden yukarı çıkan Adam ve Kadın'ın seslerini duyarlar. Paniğe kapılan Ali mutfaktan bıçağı alıp Ayşe ile birlikte içerdeki odalardan birinde saklanırlar. Oyun tam da bu noktada başlar. İlk tabloda dağınık kapısı kırık daireye Adam ve Kadın'la karşılaşan okuyucu yada seyirci dairenin neden o halde olduğunu kapının neden kırık olduğunu sorgulamış, karşılarına elinde bıçakla çıkan Ali'yi de eve giren hırsız olarak değerlendirmişlerdir. Yazar seçtiği göstergeler sayesinde okuyucu/seyirci de Ali hakkında olumsuz bir yargı oluşturmayı hedeflemiştir. Daha sonra olay dizisinin akışı ve Ayşe'nin anlatımlarıyla boşluklar dolmuş, okuyucu /izleyicinin zihninde oluşan yargılar boşa çıkarılmıştır. Ayşe'nin anlatımlarını blok halde bir gösterge olarak değerlendirirsek, söylem düzeyinde Ali ve Ayşe'nin o dairede bulunma nedenlerini ortaya koyan bu sahne, dramatik işleyişteki boşlukları tamamlamıştır. Bu sözel gösterge bloğu anlam düzeyinde ise diğer tarafın temsilcileri hakkında kafamızda oluşan yargıları boşa çıkaran bir işlev üstlenmiştir. Bu göstergeyi diğer tarafla bir empati kurmak gerekliliğini ortaya koyan bir kod olarak değerlendirebiliriz. Çünkü daha önce de belirttiğim gibi yazar, bu insanları bir toplumsal düzenin kurbanları olarak görmektedir. Tıpkı modernitenin temsilcileri olan Kadın ve Adam gibi. Onlarda yenidünya düzenin kurbanlarıydı. Yine Ayşe'nin anlatımlarıyla öğreniyoruz ki, Ali ve Ayşe makinayı alıp çıktıktan sonra peşlerindeki kişilerle karşılaşmışlar ve Ali, Ayşe'nin oğlan kardeşi tarafından vurulmuş. Oyunun tümü için söylenebilecek en kötü eylem bu cinayettir. Yazar bu eylemi gerçekleştiren kişiyle bile empati kurmak gerekliliğini savunmaktadır. Ayşe'nin söylemleri üzerinden oluşturduğu sözel göstergeler, Ali'yi öldüren kişinin aslında bir toplumsal düzenin kurbanı olduğunu net bir şekilde gözler önüne sermektedir.

ADAM Ne demek vurdular, kim vurdu? Bir konuş, söyle, yeter ağlama Kız anlatmaya başlar. Aralarda hep ağlayarak ve ağlamaktan konuşamayacak hale gelip zaman zaman durarak konuşur.

KIZ Benim oğlan kardeşim var, benim küçüğüm, biz buradan çıkınca dedi arkadaşımın kahveye gidelim yine dedi Ali, soralım dedi, makinayı satacak bir yerle bilir onlar soralım dedi, orayı bulmuş olamazlar dedi. Ama işte sokağı döndük ki be zaten gördüm, amcamın oğulları falan hep orada birikmişler, beş altı kişi, Ali'nin ***arkadaşı*** *da yanlarında. Kaçtık, oğlan kardeşim kovaladı bizi, sıkıştırdı, Ali dedi kaç dedi bana, ben baktım nasıl tir tir titriyor kardeşim, küçücük abi çocuk daha *** Dedim yapma dedim, yapma ablam dedim, yapma dedim, bakmadı bile, dönüp yüzüme bile bakmadı abi, nasıl korkmuş ki bir görsen abi, vermişler eline bir silah, babamgiller demiş, gidin bulun bunları diye* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Bu sözel gösterge, yazarın bireylerle değil, toplumsal düzenle bir derdi olduğu gerçeğini ortaya koymaktadır. Yazar oyunun başından itibaren ortaya koyduğu göstergelerle, iki tarafa da eşit mesafede durarak, kötü ve iyi olanları göstermektedir. Bir tarafta iletişimsiz birbirlerine ve ilişkilerine yabancılaşmış bir çift, diğer tarafta ise birbirlerine sıkı sıkıya bağlı saf sevgiyle perçinlenmiş bir ilişki. Bir tarafta ben ayrılmak istiyorum diyerek kendi yaşamına devam edebilecek ekonomik ve sosyal güce sahip bir kadın, diğer tarafta ise sevdiği adamla birlikte oldu diye ölüm emri verilen başka bir kadın. Bu tarafların hangisinde olmak isterdiniz? Ya da soruyu şöyle mi sorsaydım? Güzel şeyler hangi tarafta? Oyun boyunca bu soruları tartışarak kendini gerçekleştiremeyen aslında tam anlamıyla birey olamayan insanların öyküsü anlatılmıştır bu iki çift üzerinden. Modern ya da geleneksel, önemli olan toplumsal düzenin devamıdır. Bu düzen, kendi bekası uğruna bağrında taşıdığı insanları yok etmektedir. İnsanlar kendileri için değil, dâhil oldukları toplum için yaşamaktadırlar. Bu yanıyla bakacak olursak, oyundaki tüm göstergeler aslında yerleşik olan tüm toplumsal düzenleri eleştirmektedir. Peki yazar, "güzel şeyler bizim tarafta" diyerek neyi kastetmişti? Bizim taraf hangisiydi? Oyunda kullanılan son gösterge bu tarafı açık bir şekilde ortaya koymaktadır.

KIZ Buraya geldiğimizin ertesi günü, Ali dedi gel bakalım gezdireyim seni biraz dedi. Denizin boyunda saray gibi büyük yerler var, oralardan yürüyorduk, hava

karardı, sesler duyduk, bağırışma gibi ama boğuk boğuk, sanki gök gürüldüyor, konuşmalar, müzikler, Ali dedim bu ne? Dedi ki film oynatıyorlar, gel gidelim bakalım, dedim nerede hani, biz işte neyse sese doğru gittik bunla, bir oradan geliyor gibi oluyor sesler bir buradan, sonunda bulduk, Ali tırmandı bir duvarın üstüne, çekti beni de aldı oturttu yanına, altımıza da o bayrağı serdik, bir de cigara yaktı Ali, kolunu doladı boynuma, püfür ***püfür*** *esiyordu abi, önümüzde kavak ağaçları vardı, yarısını görüyorduk biz perdenin anca ama bize yetti, zaten bütün güzel şeyler bizim tarafta oldu* (Oya, Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni).

Ayşe'nin anlatımıyla aktarılan bu sözel gösterge, söylem düzeyinde Ali ve Ayşe için perdenin tamamında neler olduğunu görmeseler de, bunun çok önemli olmadığını, önemli olanın birlikte o eylemi gerçekleştirmek olduğunu ortaya koymaktadır. Anlatı düzeyinde ise toplumsal düzenin bize dayattığı büyük resmin tamamının güzel olmasının mümkün olmadığı gerçeğinin altı çizilmiş olur. Resmin bir kısmını gölgeleyen kavak ağaçları olabilir. Onlar uzun ve görkemlidir. Yanlarında küçücük kalırsınız. Güçsüz ve aciz hissetmeniz kaçınılmazdır. Ama resmin bir parçası hep açıkta kalır. Önemli olan o açıkta kalan parçayı görmektir. Güzel şeyler hep o açık kalan tarafta olur.

3.7.1 Kinetik Göstergeler

Gösterge: Sosis

Söylem Düzeyinde: Bir tür yiyecek

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Ayşe'nin sahip olduğu kültürel formasyon düşünülecek olursa, şekli itibariyle penisi andırmaktadır.

2.Anlambirim: Ayşe'nin mensup olduğu inanç grubunu (Müslüman) düşünecek olursak; domuz etini dolayısıyla da haram olanı temsil eder.

Gösterge: Yarısı Görünen Sinema Perdesi

Söylem Düzeyinde: Filmin bütünün net olarak görülmediği sinema perdesi.

Anlatı Düzeyinde:

1.Anlambirim: Birlikte izlenen filmin tümünü görmenize gerek yoktur. Önemli olan filmi birlikte izlemektir.

2.Anlambirim: Güzel olan birlikte bakılan yerdedir

Beşinci Tablodaki İlişki Birimleri

Modern Toplum ® Bireyin yok oluşu

Geleneksel Toplum ® Bireyin yok Oluşu

Modern Toplum x Geleneksel Toplum

Güzel olan Ì Birlikte bakılan yer

Önerme: Toplumsal Düzen kendi varlığını sürdürmek uğruna güzel olan ne varsa yok etmektedir. Ama her zaman güzel olanı görebileceğiniz açık bir parça kalır.

3.8 Oyunun Sözü

Geleneksel ya da Modern olsun, bütün toplumlar doğaları gereği kendi varlıklarını devam ettirmek ister. Bu var oluş çabası toplumları meydana getiren bireyleri yok etmektedir. Bir toplumsal sisteme, genel olarak iyi ya da kötü diyemeyiz. Birey açısından bakacak olursak, iki toplum düzeninde iyi ve kötü yanları vardır. Sistemin toplum için bireyi yok sayması, felaketlerin ve mutsuzlukların kaynağıdır. Bu yöneliş o toplumu ayakta tutuyor gibi görünse de, içten içe gerçekleşen çürümenin habercisidir. Güzel olan, insanların sevgi ve güven içinde, özgürce yaşadıkları birlikteliklerdedir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4 YANGIN DUASI OYUNUNUN GÖSTERGEBİLİMSEL ANALİZİ

4.1 Yönteme Dair

Bu oyunu çözümlerken, bütünden yola çıkarak parçalardaki anlam birimlerini ortaya koymak olarak adlandırabileceğimiz yöntem esas alınmıştır. Çözümlenen göstergeler ve elde edilen anlam birimleri tablo ve şekillerle gösterilmiştir.

4.2 İçerik

Yangın Duası, yer çekiminin gittikçe azaldığı bir dünyada yaşamak zorunda kalan üç kişi arasında geçer. Oyun, boşluğa karışmak, kaybolmak, ölmek ve yok olmak özetleyebileceğimiz absürt kavramlar üzerine kurulu olayları konu alır. Bu üç kişi sürekli olarak birbirleriyle çatışma halindedir. Evli bir çift olan Mişkadora ve Zajo ile bir arada yaşayan ve eşcinsel olan Bin, çiftin arasında gelişen olaylara yorum ve hakemlik yapar. Aralarındaki çatışmaya rağmen bu üç kişiyi birbirine bağlayan şey ölme arzusudur. Çünkü var oluşları yeterince saçmadır ve bu durumdan kurtulmanın tek yolu ölümdür. Bu üç kişiyi yaşama bağlayan çok az ve önemli neden tanık oldukları orman yangınıdır. Düş sahneleri dışında sürekli tekerlekli sandalyelerde oturarak yaşama tutunmaya çalışsalar da sonsuzluğa karışmaktan kurtulamazlar.

4.3 İçeriğe Ait Göstergeler

4.3.1 *Zaman*

Oyunda belirli bir zaman gösterilmemektedir. Sonsuz zaman kavramı içinde her hangi bir zamandır. Ağustos böceklerinin sesi yaz mevsimi olduğunu gösterir.

4.3.2 Uzam

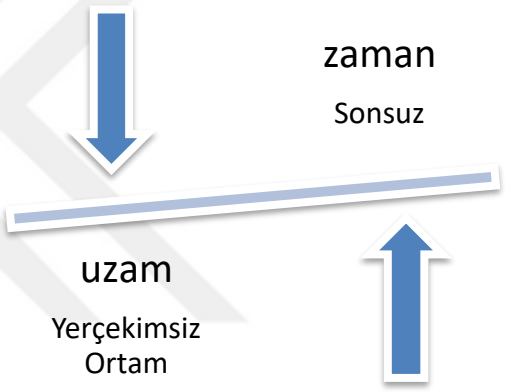
Oyun, geleneksel İtalyan çerçeve sahne düşünülerek yazılmıştır. Oyun teypten gelen sesler ve mırıldanmalar “Koca kafa kimde var?” repliğiyle başlar. Sahnenin ortasında bir saat durmaktadır. Bu gösterge ‘Zaman’a işaret eder. Sahne kararır, saatin yerini tekerlekli sandalyeyle tek başına sahnenin sol kenarında duran Zajo alır. Fonda ağustos böceklerinin sesi ve yanan odun çıtırtıları vardır. Zajo bir sigara yakarak

yangını izlemekte ve yellenmektedir. Odunların çıtırtısı ise yangını, ağustos böceklerinin sesi ise bu olayın sıcak bir yaz gecesi gerçekleştiğini göstermektedir. Banttan gelen sesler ve ilk baştaki "Koca kafa kimde var?" replikleri dışında bu sahnede söz yoktur. Belirli bir tiyatro alt yapısına sahip olan seyirci için yellenme esprisi Alfred Jerry'nin **Kral Übü**'sünü hatırlatır. **Kral Übü**'nün ilk sözcüğü Fransızca bir küfür olan "Merde"dir. Girişteki bu benzerlik **Kral Übü** oyununa dair göndermelerin yapılacağı beklentisini uyandırır. Bu durumu gösterge tablosundaki karşılığı şekil1.'deki gibidir.

Şekil 1.

Zaman / Uzam Gösterge Tablosu

Zaman	Sonsuz
Uzam	Yerçekimsiz Ortam



4.3.3 Kesit

Oyun iki kesitten oluşur. Bunlar yer çekimsiz alanda geçen gerçek ve rüya kesitleridir. Gerçek kesit, oyun kişilerinin bilinç alanını (süper ego), rüya sahneleri ise bilinç dışını (id) temsil eder.

Birinci kesit; Yerçekimsiz alan olan gerçek kesit. Bu kesit oyun kişilerinin bilinçli hallerini temsil eder. Boşlukta kalma korkusuyla tekerlekli sandalyelerine sığınırlar. Birinci kesitin temel çatışma noktası zaman olgusudur. Geçmişe tutunmak-şimdiki zamanı anlamlı kılamamak-ve gelecekten korkmak ekseni üzerinde ilerleyen oyunda bu durumu en iyi Zajo'nun sözleri dile getirir.

Zajo: *Sen bir türlü alışamadın bu is kokusuna. Bense başlarda değilse de şimdilerde seviyorum, arıyorum bu kokuyu. Geridekileri… Ve geçmişimizi hatırlattığı için. Yansa şu orman bir kez daha da getirse aklıma eski yangınları diye bekliyorum.(es)Geçmişinde hepsi değil, son üç yangını hiç düşünmem mesela, onları yirmi yangından sonra getireceğim aklıma, Geçmişimiz olduklarında(es)Gelecek kabul etmedi bizi, biz de geçmişimizde yaşıyoruz, tüm asiller gibi. (Oya b. , 2004)*

Oyun kişileri, geçmiş özlemi ve gelecek korkusu içinde hapsoldukları için anın değerini unutmuş, yaşama tutunamaz hale gelmişlerdir.

Bin: *Ölmeyi beceremez ve korktuğumuz başımıza gelip de boşluğa karışırsak her şeyin sonunda, geride kalanlar arasında en çok anları özleyeceksin Zajo, kıymetini bilmediğin bütün anları… Bu söylediğimi unutma… Bunu söylediğimi unutma… Bunu söylediğim anı, sakın unutma. (Oya b. , 2004)*

Oyun kişilerinde belirgin biçimde görülen bu geçmiş özleminin temel kaynağı içinde bulundukları yer çekimsiz ortamdır. Bu ortam, onların hayata gerçekçi bir ilişki kurmalarını engellemiş, kendilerine ve yaşadıkları dünyaya yabancılaşmalarına yol açmıştır. Bu yabancılaşma nedeniyle gelecek tasavvurları belirsizleşen oyun kişileri için geçmiş, şu anda yaşadıkları acının da kaynağı konumundadır. Çünkü oyun kişilerinin yaşama tutunamamalarının nedeni yer çekimsiz ortamdır. Ama geçmişte yer çekimi vardı. Ayakları yere basıyordu. Oyun kişilerinin ayaklarının yere bastığı yıllar, onların gerçekliklerinin henüz kaybolmadığı yıllardı. Bu noktada yazarın gerçek hayat ve gerçekçi tavırla ilgili yorumu öne çıkmış oluyor. Yazar, oyunda kullandığı bu göstergeler aracılığıyla gerçek yaşamı tüm günahların nedeni olarak göstermiştir. Yazarın bu yaklaşımını Bin ile Zajo arasında geçen şu konuşmalarda gözlemlemekteyiz.

Bin: *Şiirler ahmaklar içindir. Ve ahmaklar iki sebepten yaşarlar. Kabadırlar ve kalabalıktırlar. Bense uyumsuzluğumu anlatıyorum sana… Ve geçmişi… En sevdiğim sohbet.*

Zajo: *Uyumsuzluğun hormonlarla ilgili. Bir talihsizlik, hepsi o. Kimseyi suçlama.*

Bin: *Kim? Ne şimdi, kimi suçladım, kimseyi suçlamadım. Suçlamayı bırak. Son 100-200 yıldır ben… Karınca bile ezmedim.*

Zajo: *(Bağırır) Ne ilgisi var?*

Bin*: (Daha yüksek bağırır) Çok ilgisi var!*

Zajo: *Sen son 500 yıldır yere bile basmadın Bin… Basmadı… Basmadık…*

Bin: *(Sakin) Öncesinde işlediğim günahların tek sebebi yer çekimidir zaten. Sevmiyorum, temas hırslı yapıyor.*

Zajo: *Yapar… (Oya b. , 2004)*

Zajo ve Bin arasında geçen bu konuşmada görüldüğü gibi, oyun kişileri şimdiki zamanda var olamamanın korkusuyla geçmiş hayatlarına özlem duysalar bile, geçmiş onlar için tüm günahlarının nedeni olarak görülmektedir. Bu konuşmada yazarın rasyonel dünya görüşünün "faydacılık" yaklaşımına bir gönderme yaptığını söyleyebiliriz. Ayakları yere basan rasyonel birey, hırslarının kurbanı olur ve daha fazlasına sahip olmak için sertleşir. Bu süreç kaçınılmaz olarak onları kötü şeyler yapmaya, yazarın oyun kişilerinin ağzından söylediği gibi "günahkâr" olmalarına neden olacaktır. Yer çekimsiz ortamda yaşamaya mahkûm olmak, aslında geçmiş hayatlarının bedelini ödedikleri bir cezadır oyun kişileri için. Yer çekimi rasyonalizmi temsil ediyor tespitinden hareket edecek olursak; "*Modern insan akılcılığın bedelini, gelecekte ödeyecektir*" (Oya, röportaj, 2017) önermesinin bu göstergeler aracılığıyla ortaya konulduğunu söyleyebiliriz. Yazar, modern yaşam biçimine tümden bir karşı çıkış içinde değildir aslında. Rasyonel dünya görüşünün, insanı yok eden yanına vurgu yapmaya çalışır. Ona göre; insanlar sahip olduklarının değerini bilmelidir. Modernite, bir yanıyla insanı ruhsal bir çürümeye mahkûm ederken, diğer yandan aklın ve beraberinde bilimin sunduğu saysız nimetinde sahibi konumundadır. Gelecek hayatlarını iyileştirmek için bıkmadan, usanmadan çalışan, kendi çıkarları uğruna her kötülüğü yapmaktan çekinmeyen modern bireyin yapması gereken şey aslında çok basittir: Gelecek uğruna şimdiki zamandan vaz geçmemek. İçinde bulundukları anın kıymetini bilmek. Bu yaklaşımı, Bin'in şu konuşmasında görmek mümkün.

Bin: *Sana kızmıyorum, beni anlamanı da beklemiyorum… Ama… Ölmeyi beceremez ve korktuğumuz başımıza gelip te boşluğa karışırsak her şeyin sonunda, geride kalanlar arasında en çok anları özleyeceksin Zajo, kıymetini bilmediğin bütün anları… Bunu söylediğim anı sakın unutma…* (Oya, Oyun Metni, 2004)

İkinci kesit; rüya sahnelerinden oluşur. Rüya sahneleri normalin aksine daha gerçekçi bir üslupta ele alınmıştır. Bu sahneler, azarın, varlık, hiçlik, gerçek, geçmiş, gelecek, yaşama tutunmak gibi kavramlara ilişkin düşüncelerini oyun kişileri üzerinden ortaya koyduğu anlardan oluşur. Oyun kişilerinin geçmişle ilgili anılarını canlandıran rüyalarda, bu güne ilişkin korku ve kaygılarının nedenleri deşifre edilir. Mişka'nın rüyasında Zajo, su dolu bir sahnede dikkatle Mişka'ya doğru yürür, Ona bir öpücük verir ve ışıklar karardıktan sonra devam eden suda yürüme sesleri eşliğinde sahneyi terk eder. Oyunun genelinde ölüm korkusu yaşayan oyun kişileri içinde Mişka'nın korkusunun daha çok yalnız kalmak olarak tezahür ettiği görülmektedir. Mişka'nın, Zajo'nun kendisinden önce ölmesinden duyduğu kaygı bu rüya sahnesinde net bir şekilde ortaya konulmuştur. Bir kadın, bir erke ve bir eşcinsel üzerinden ölüme ilişkin farklı kaygılar oyun kişilerinin konuşmalarında ortaya konulmuştur. Bu sahnede, Mişka'nın kaygısının nereye dayandığına ilişkin göstergeler Bin'in rüyasındaki istasyon sahnesinde karşımıza çıkar.

Bin'in rüyasında Mişka ve Zajo tren istasyonundaki bir bankta otururlar. Birbirlerini tanımayan, ama daha önce karşılaşmış olan iki yabancı olarak arzuları ve belirgin olmayan geçmişleri hakkında konuşurlar. Mişka ve Zajo arasında geçen şu konuşma, Mişka'nın rüyasında gördüğümüz, yalnız kalma korkusunun nedenini ortaya koymaktadır.

Zajo: *Bundan dört ay altı gün önce, Stella'nın peşinden ve her şeyin başından başlamak için geldim Tivirna'ya. Bilmediğim bir dili, aylarca anlamadığım sokak haritalarını ve nemden kurumayan yaz yağmurlarını bilerek ve isteyerek seçtim. Kırk sekiz yıllık ıstırabım burada, Tivirna'da, sakin ve dakik Goblen insanlarıyla dolu ir kır kasabasında sona erecekti. Bu sona erdirme sürecinin evreleri. Sandığından da süratli sıralandı birbiri ardına. Ne var ki arzu ettiğim gibi aydınlığa ve yeni bir başlangıca doğru değil, karanlığa ve tanıdık bir*

ölümün kollarına doğru. Yalnızlık… Sona eren ise hevesim ve hayallerim oldu. Sahip olduğum tüm heyecanlar Stella'nın liderliğinde bir ihanet ordusu kurarak, kimseleri duyduğuma inandıramadığım zafer marşları eşliğinde ve uzaydaki bir boşluğu fethetmek ihtirasıyla sefere çıktılar. Ve ben, artık bir işe yaramayan emekli General, Tivirna'yı bekledim, aylarca… (Oya, Oyun Metni, 2004)

Zajo ve Mişka'nın tanışma anlarını temsil eden bu konuşmada, ihanete uğradığını düşünen Zajo'nun aşık olduğu bir kadının peşinden sürüklendiğini görmekteyiz. Zajo derinlerde bir yerde gizlediği aşkından bahsetmektedir. Zajo'nun, bir gün Stella'nın peşinden gidecek cesareti kendinde bulacağı korkusu Mişka'nın temel açmazıdır. Bu açmaz Mişka'yı, Zajo 'ya bağımlı bir hayat yaşamaya itmiştir. Bu bağımlılık, Mişka'nın tek başına bir hayat yaşamasını imkânsız hale getirecek, korku ve kâbuslarla dolu bir hayatın sebebidir. Evli olan, Zajo ve Mişka arasındaki bağların zayıf oluşu rüya sahnesinde geçen başka konuşmalarda da açıkça gözlenmektedir.

Zajo: *Size bir şey sorabilir miyim?*
Mişka*: Lütfen*
Zajo: *Ama dürüst bir cevap bekliyorum*
Mişka: *Herkes gibi*
Zajo *(Şüpheli gülümser) Evet, herkes gibi…*
Mika: *Soru…*
Zajo: *(Birden toparlanır) Aaa... Evet soru… (Es) Siz, benim kafamda yarattığım bir şey misiniz yoksa...* (Oya, Oyun Metni, 2004)

Zajo'nun bu cümlesi, aslında içinde taşıdığı yarayı tamir edecek bir şeylerin arayışında olduğunu göstermektedir. Zajo için Mişka, acılarından kurtulma fikrinin somutlaşmış halidir. Bir aşk acısının tamiri Zajo için aslında bir başka kadınla birlikte olmaktan geçer onun için. Yazar, Zajo üzerinden ilişkilere ve gerçeğin acımasız yanına vurgu yapar bu sahnede. Ama durum Mişka içinde farksız değildir.

Mişka çılgın bir kahkaha atar Zajo kahkahaya katılır
Zajo: *Gülmeyin lütfen, biliyorum biraz tuhaf bir soru ama…*
Mişka *(hala gülmektedir) Ben sorunuza gülmüyorum.*

Zajo: *Ya?*

Mişka: *Ben…*

Zajo: *Siz?*

Mişka: *Aynı soruyu sormak istiyorum size…*

Zajo: *Nasıl yani?* (Oya, Oyun Metni, 2004)

Anlaşılan o ki, Zajo, Mişka için kafasında yarattığı bir imgelemin somutlaşmış halini temsil etmektedir. Belki de Zajo gibi Mişka da, yaşadığı aşk acısını dindirmenin arayışı içindedir.

Mişka: *Sizi meydanda gördüm birkaç kez.*

Zajo: *Ya… Ne yapıyordum?*

Mişka: *Öyle başıboş dolaşıyordunuz, yaralı bir sokak köpeği gibi, yüzünüz hep asıktı, ama sıkıntılı bir telaş vardı gözlerinizde, elinizde hep bir kâğıt oluyordu, parmaklarınızın arasında buruşmuş bir kâğıt…*

Zajo: *Adres arıyorumdur.*

Mişka: *Buldunuz mu?*

Zajo: *Daha değil.*

Mişka: *Bir bakayım mı?*

Zajo kâğıdı Mişka'ya uzatır. Mişka şişe dibi gözlüklerini çıkarır cebinden, takar ve kâğıda bakar. Zajo şaşkın…

Zajo: *Gözleriniz… Ne kadar bozuk?*

Mişka: *Yakını hiç göremiyorum, uzakta yavaş yavaş kayboluyor.*

Zajo: *Beni nasıl tanıdınız?*

Mişka: *Bilmem.*

Zajo: *Ya ben o kişi değilsem, meydan yaralı sokak köpekleriyle dolu…* (Oya, Oyun Metni, 2004)

Buradan anlaşıldığı gibi Zajo ve Mişka yaşadıkları gerçekliğin farkındadır. İkisi de içlerindeki boşluğu dolduracak bir yabancıyı beklemektedir. Ne var ki, birbirleri için beklenen yabancı oldukları fikrinin doğruluğuna olan inançları tam değildir.

Zajo ise rüyasında hemşire kılığına girmiş olan Mişkadora'yı görür. Zajo, Mişkadora'nın yapacağı iğneden çok korkmaktadır, ama kurtuluşu yoktur. Zajo'nun güçlü görünümünün ardındaki çocukça korkuları çıkar ortaya. Zajo için kadınlar, terk

edip giden, acı çektiren varlıklardır. Yaşadığı tatsız deneyimin izlerini silememiş olan Zajo, Mişka'nın ona acı çektireceği korkusunu yaşamaktadır.

4.3.4 Rollerin Tanımlanışı

4.3.4.1 Mişkadora

Zajo'nun karısıdır. Kaç yaşında olduğunu takip etmekten yorulmuş ve artık bunu hesap etmekten vazgeçmiştir. En büyük korkusu sonsuzlukta kaybolup gitmektir. Doğurganlık, güzellik ve yaşlanma gibi kadınsı korkulara sahiptir. Yazarın belirttiği üzere jest ve mimiklerini abartılı bir şekilde kullanır. Susku sahneleri sırasında ise donuk bir ifade takınır. Genel hatlarıyla grotesk bir oyun kişisidir. Bu özellik onun özne boyutunda değil nesne boyutunda ele alınarak bir gösteren olarak kullanıldığını gösterir. Yaşama karşı edilgen tavrının yarattığı çıkışsızlığı göstermektedir.

4.3.4.2 Bin

Zajo ve Mişkadora'nın arkadaşıdır. Eşcinseldir. Geçmişe tutunmak, gelecekten korkmak ve anı benzersiz bir çıkışsızlık içinde yaşamak temel yönelişidir. Evli çifti sürekli olarak birbirine düşürerek oyunlar oynar. Cinsel kimliğindeki değişimlere izin vererek kendini var etmeye çalışır. Yaşamdaki edilgen duruşu diğer iki oyun kişisinde olduğu gibi Bin'in de temel çıkışsızlığıdır. Mişkadora gibi jest ve mimiklerini abartılı şekilde kullanan grotesk bir oyun kişisidir. Bu özellik onun özne boyutunda değil nesne boyutunda ele alınarak bir gösteren olarak kullanıldığını gösterir. Tıpkı Mişkadora gibi yaşamdaki edilgen duruşu ve tutunamayışından kaynaklanan çıkışsızlığı göstermektedir.

4.3.4.3 Zajo

Mişkadora'nın kocasıdır. Temel korkularını diğer oyun kişileriyle paylaşmasına karşın, diğerlerinin sakladıkları masum sırlardan daha büyük bir sır saklayan gizemli havaya sahip biriymiş gibi görünür. Diğerlerinin nesne boyutunda sergiledikleri abartılı ve dışa dönük tavırlarını Zajo 'da görmeyiz. Zajo tüm çatışmaların öznesi konumundadır. Diğer oyun kişileri gibi sonsuzlukta kaybolup gitmekten korkar. Yaşamdaki edilgen tavrı onunda temel çıkışsızlığını oluşturmaktadır.

4.4 Dış Görünüşe Ait Göstergeler

4.4.1 *Kostüm*

Oyun metninde oyuncuların dış görünüşlerine ilişkin önemli uyarılar yapılmaktadır. Zajo koyu gri Bin ise yeşil bir takım elbise giymektedir. Mişkadora da yeşil elbise üzerine kırmızı bir sabahlık giymektedir. Orman yangınını imleyen bu göstergeler için, Zajo'nun yeşil kıyafetinin ormanı, Mişkadora'nın yeşil üzerine kırmızı kıyafetinin ormandaki yangını, Bin'in gri kıyafetinin ise yangın sonrası oluşan külü imlediğini söyleyebiliriz.

4.4.2 Dekor ve Aksesuar

Düş sahneleri dışında, oyun süresince oyuncuların mahkûm oldukları tekerlekli sandalyeler her bir oyun kişisinin giysisiyle aynı renktedir. Bin'in yine koyu yeşil olan ve bağlı olmadan Zajo'nun boynunda asılı duran siyah kravatlarının ortadan yana doğru kıvrılması ya da Mişkadora'nın sabahlığından kalın kıvrık iplerin çıkması, oyuncuların kostümlerine fantastik bir boyut kazandırmanın yanı sıra oyuncuların uzam içindeki konumlarına da, yani azalan yer çekimine işaret eder. Başlangıç sahnesindeki saat zamanın geri çevrilemez akışını gösterir. Oyun içinde kırıldığı bilgisi verilen ama oyun kişilerinin kimin kırdığını hatırlamadıkları tarçın kanonuzu, yaşlanmanın ve beraberinde gelen unutkanlığın simgesidir. Kaybolan ayna, Mişkadora'nın Bin'e verdiği makyaj malzemesi, artık kullanılmayan diş fırçası oyun kişilerinin yaşamsal kaygılarının kalmadığı gerçeğini ortaya koyar.

4.4.3 Makyaj

Oyunculuların dış görünüşü belirgin bir şekilde gerçek dışı bir boyuta getiren diğer bir unsur ise sahip oldukları saç şekilleridir. Yer çekiminin giderek azaldığı bir ortamda var olmaya çalışan üç kişiyi canlandıran oyuncuların saçları yukarıya doğru taranmış, havalanmaktadır. Oyun kişileri özne boyutunda tamamlayan bir unsur olmaktan çok, sahnelemede oyun kişilerinin içinde bulundukları durumu yansıtan, nesne boyutunda göstergeler olarak işlev görmektedir

4.5 Kinetik Göstergeler

4.5.1 *Tekerlekli sandalye*

Oyunda düş sahneleri dışında sürekli olarak kullanılan tekerlekli sandalyeler, oyun kişilerinin yaşamla kurdukları edilgen bağı gösterir. Oyuncuların hareketlerini sınırlandıran bu gösterge, söz oyunlarını, jest ve mimikleri daha belirgin hale getirir. Bu sayede oyun kendi anlamını hareket ya da aksiyonlardan değil söz, jest ve mimiklerden yaratır. Tekerlekli sandalyeler, yalnızca oyuncuların yer çekiminin azalması nedeniyle dünyaya tutunmalarını sağlayan bir araç değil, aynı zamanda içine sığındıkları korunaklı bir alan olma özelliğini de taşımaktadır.

4.5.2 Yer Çekimi

Oyunda giderek azalan yer çekimi, oyun kişilerinin yaşama tutunmalarını daha da güçleştirir. Azalan yerçekimi yaşama tutunma arzusunun önündeki fiziksel engelleri temsil eder.

4.5.3 Orman yangını

Orman yangını üç oyun kişisinin sakladıkları sırdır. Acıda olsa gerçektir. Oyun kişilerini yaşama bağlayan tek gerçek göstergede budur. Anılar ve acılar yaşama tutunmanın tek ve gerçek yoludur.

4.5.4 Yellenme

Bu espri Alfred Jerry'nin Kral Übü'sünü hatırlatır. Absürt bir oyuna gönderme yaparak, oyundaki saçma olanın sıradan ve normal karşılanmasına atıfta bulunulur.

4.5.5 Hemşire

Rüyasında Mişkadora'yı hemşire olarak gören Zajo'nun bilinç dışında korkularının nedeni olan hemşire Mişkadora olarak gösterilir. Zajo için Mişkadora hızla yaşlanmakta Zajo 'ya ölümü anımsatmaktadır. Bu göstergeler ve taşıdıkları anlamların gösterge tablosundaki karşılığı Tablo 1'de gösterilmiştir.

Tablo 1.

Gösteren	Gösterilen
Zajo'nun Koyu Gri Takım Elbisesi	Orman
Mişkadora'nın giydiği kırmızı sabahlık	Orman Yangını
Bin'in giydiği yeşil takım elbise	Kül
Yukarı Taranmış Saçlar	Yer Çekimsiz Ortam
Tekerlekli Sandalye	Yaşama tutunma çabası (sığınak)
Saat	Zamanın geri çevrilemeyişi (akışı)
Kalın Kıvrık İpler	Fantastik dünya
Ayna, makyaj çantası, diş fırçası	Yaşamsal kaygıların bitişi
Kırılan Tarçın kavanozu	Yaşlanma, Unutkanlık
Ağustos Böceklerinin sesi	Yaz mevsimi, sıcak bir gün
Alev çıtırtıları	Orman Yangını
Yellenme	Saçma olanın normalleşmesi
Yer Çekimsiz Ortam	Sonsuza karışma, hava da asılı kalma, kaybolma
Orman Yangını	Gerçek yaşama bağlandıkları anı ve sırlar.
Koku	Geçmişe duyulan özlem
Hemşire	Ölüm korkusu

4.6 Dramatik İşleyiş

Geçmişe tutunmak-şimdiki zamanı anlamlı kılamamak ve gelecekten korkmak ekseni üzerinde ilerleyen oyunda temel çatışma zamandır. Bu durumu gösterge tablosundaki karşılığı Tablo 2'de verilmiştir.

Tablo 2.

I	II
Gönderen	Karşı Çıkan
Zaman	Zajo, Mişkadora, Bin
Evrensel kurallar	Kişisel Tutkular
Yok olmak	Zamanda asılı kalmak



Zajo Mişkadora ve Bin yaşama tutunma arzusu ile sonsuzluğa karışıp yok olma ikilemi arasında sıkışıp kalmıştır. Kendi var oluşlarını bu sayede sağlayan bu üç oyun kişisinin tek ortak noktaları da budur. Bu durum onları istemeseler de bir arada tutar.

4.7 Sözel Göstergeler

Oyunda günlük konuşma dilinin doğal ve akıcı bir şekilde kullanıldığını görmekteyiz. Bu kullanım, dili parçalı bir yapıya büründürmüş. Repliklerin bir anda kesildiği, diyalogların zaman zaman monologa dönüştüğü bir konuşma örgüsünü gözlemliyoruz. Bu durum ilk bakışta dilin oyunda bir iletişim aracı olarak anlamını kaybettiği düşündürse de dil, oyunun asıl anlam aktarıcısı olarak işlevini korumaktadır. Dil, hem oyun kişilerinin birbirleriyle olan "iletişimsizliği" yansıtması açısından hem de izleyiciye mesajlar verme kaygısı açısından, oyunun başından sonuna değin, "anlamlı" bir iletişim aracı olarak değerlendirilir.

4.8 Çözümlemenin Sonucu

Yangın Duası oyunu varlıkla hiçlik arasında, insanın kendi var oluşunu sorguladığı yer çekimsiz bir yerde geçmektedir. Tıpkı **Godot'yu Beklerken** 'de her türlü nedensellikten uzak, zamanın ve uzamın olmadığı çöl gibi. Dünya kendi tekrarlarından oluşan, bir aynılıklar yumağı haline gelmiştir. Bu aynı zamanda saçmalıklar yumağıdır da. Yaşanan zaman aslında aynı anın tekrarından ibarettir. Bu saçma sarmal içerisinde debelenen Zajo, Mişkadora ve Bin sayesinde ***izleyici / okuyucu*** kendi var oluşunu sorgulamaya başlar.

İçerik olarak, derin psikolojik kırılmalarla ilerleyen bu varoluş sorgulaması biçimsel olarak da farklı var olma arayışlarını da sahneye taşıyor. Öncelikle oyununun klasik dramatik yapılı oyunlardan alışık olduğumuz; serim, düğüm, çözüm şeklinde kurulmuş, neden sonuç ilişkileriyle birbirine bağlı bir izleğinin olmadığını söylemek gerekir. İçinde yer yer saçma, yer yer de epik öğelerin olduğu, kimi yerlerde yabancılaşmanın, kimi yerlerde dramatik sahnelerin kullanıldığını, çoğunlukla bu iki yorumun aynı anda sahneye taşındığı, yenilikçi bir biçim ve üslubun arayışını görmekteyiz;

Klasik neden-sonuç ilişkisi üzerine kurulmayan oyun, gerçek (yer çekimsiz alan) ver rüya sahnelerinin arka arkaya dizili olduğu dramatik bir izlek üzerine kurulmuş. Kullanılan simgeler ve metaforlar, oyunun üzerine kurulu olduğu var oluş sorgulamasını seyirciye taşımasında önemli bir işlev yükleniyor. Kapalı, köşeleri belli bir anlatımı seçmeyen dramatik anlayışıyla oyun, her türden seyirciyle, kendi dünya

görüşü ve algılama biçimi üzerinden ilişki kurabilecek esneklikte. Kişiler arasındaki ilişki (ilişkisizlik) sözler, hareketler ve sessizliklerle şiirsel bir şekilde ilerlemektedir. Motif gelişimi (Göstergeler) aksiyonun temelini kurar. Bu motifler ana çelişkiyi doğurur. Oyun kişileri bu çelişkinin içinde var olur. (Tekerlekli sandalye, yer çekimsiz alan vb.) Yani oyunun içerik anlamda ortaya koyduğu varoluş arayışı, biçimsel anlamda da kendini ortaya koyuyor. Oyun biçim ve içerik olarak uyumlu bir gelişim gösteriyor.

SONUÇ

Göstergebilim; uygulandığı alanlara göre farklı çalışma biçimleri üreten, ancak ortak bir tavrın sergilendiği, ortak kavramların kullanıldığı bir bilim dalıdır. Temelinde olan yapı anlayışı, uygulanan her alanın yapı taşlarının farklılığından dolayı, incelemede çeşitliliği beraberinde getirmiştir. Bunun için göstergebilim; çözümlemeye yönelik bir üstdil oluşturmuş, kavramlar ağı kurmuştur. (Kalkan, 2008, s. 124)

Oyun yazarlığında ve sahne uygulamalarında yaratılan eserler, birer anlam bütünü ya da ileti olarak görülebilir. Kodlanmış oyun ve gösteri metinleri, tüm iletiler gibi; bir kaynaktan çıkar, bir kanal takip eder ve bir hedefe ulaşır. Burada kaynak, sanatçı; iletişim kanalı, sanat eseri; hedef, okuyucu ya da seyircidir. (Kalkan, 2008, s. 98) Kodların çözülmesi; göstergelerin izinin sürülmesi ve aralarındaki ilişkiden yola çıkarak anlam bütününün yapısının, başka bir deyişle gösterge dizgesinin ortaya çıkarılmasıyla gerçekleşir. Hiçbir şey tek başına bir anlam taşımaz. Bu nedenle bir anlam bütününü oluşturan her unsur, diğer unsurlarla olan ilişkisi ve bütün içindeki yeri bakımından değer kazanır.

Tiyatro göstergebilimi, sadece bir oyun metninin ya da gösterimdeki bir oyunun incelenmesini ve eleştirisini kapsamaz. Bir oyunun sahnelenmesi aşamasında da göstergebilimsel yaklaşımdan yararlanılabilir. Dramatik bir gösteri, arka arkaya sıralanmış göstergelerin, iç içe geçtiği ve birbirini tamamladığı hareketli bir resim gibidir. Tiyatro göstergebilimi, bu göstergelerin nasıl seçilmesi gerektiğini ve birbirleriyle ne tür etkileşimler içerisinde olmaları gerektiğini araştırır. Oyunun sahnelenmesi için formüller üreten ve yaratıcılığı kategorize eden bir yöntem değildir. Aksine oyunu oluşturan öğeleri seçerken ve birleştirirken, bilimsel titizlikle çalışan sanatsal bir yaklaşımdır. Unutulmaması gereken önemli bir nokta da tiyatro sanatının kolektif bir sanat olduğudur. Yazar tarafından oyun metninde kullanılacak göstergeler, oyunun sahneleme aşamasında kuramsal ve uygulamalı dramaturgi çalışmaları sayesinde, çözümlenip teatral şifrelere dönüştürülerek yönetmenin kullanımına sunulur. Yönetmen bu teatral şifreleri kendi bakış açısı çerçevesinde, sahnenin diğer anlatım olanakları ile birlikte kullanarak kendi yorumunu oluşturur. Dramaturgi çalışması sırasında deşifre edilen göstergeler ne kadar titizlikle seçilirse seçilsin tasarım, müzik ve oyunculuk sanatçılarının uyumu ve doğru etkileşimi sağlanamazsa

göstergebilimsel yöntem başarısızlığa uğrayacaktır. Dolayısıyla uygulamalı tiyatro göstergebiliminin diğer göstergebilimsel inceleme ve eleştiriden farklı, başarısının kolektif çalışma ve uyumda saklı olmasıdır. Gösterge türlerinin çeşitliliği ve birbiri içine geçmişliği nedeniyle, gösteri metinlerinin incelenmesi ya da yaratılması oldukça zor ve sancılı bir süreci beraberinde getirir. Ancak yöntemli bir dramaturgi çalışmasıyla bu zorluk hafifleyecektir.

Göstergebilim, metinde içkin olarak bulunan derin anlamı ortaya çıkarmak amacıyla, yöntemsel bir bakış açısı geliştirmeyi hedefler. Ancak göstergebilimi sadece bu anlamıyla sınırlamak yanlış bir değerleme olur. Göstergebilim, sunduğu analiz yöntemleriyle, oyun metninin sahne uygulama aşamalarında, metinde parçadan bütüne giderek var olan duygu ve düşünce değişimlerini belirleyip, dramatik gelişimde meydana gelen yöneliş değişikliklerini doğru biçimde ortaya koymamıza yardımcı olur. Bu yöneliş değişikliklerinin tespiti, oluşan yeni anlam birimlerinin sahne uygulamasına katkıda bulunacağı gibi, tutarlı bir dil yakalamayı da sağlayacaktır.

Bu tespitten hareketle çözümlediğimiz oyunların, üst yüzeyinde yer alan olaylar dizisinde; kadın-erkek çatışması, sınıf farkı ve genele yayılmış bir var olma savaşı hâkimdir. Duygu değişimleri ve yönelim farklılıklarına göre anlambilimlere ayırdığımızda ise oyun içinde gizlenmiş derin yapıdaki anlama ulaşılabildi. Buna göre dört ana önerme öbeğinin birleşiminden karsımıza çıkan anlam cümlemiz şudur; Güçlü olanın ve uyum sağlayanın ayakta kaldığı, güç savaşına dayanan toplumsal yapı içinde, iç ve dış koşullara yazgılı olan kişi edilgendir. Kendi öz bilincini koruyabilmek için eylem yaparak ve eyleminin arkasında durarak kendi hayatı konusunda etken durumuna geçip bir birey olabilir.

Yazar metinde gizli olan bu derin anlamı yaratırken sadece olay dizisi ve aksiyon planını değil tasarladığı karakterleri de etkin biçimde kullanmıştır. Berkun Oya, oyun kişilerini oluşturma sürecinde onların fizyolojik özellikleri, kalıtımsal kusurları, içgüdüleri ve bilinçaltı konulardaki bulguları kullanılmakta, insanı doğal ve toplumsal bir nesne olarak ele almaktadır. Bir yanıyla oyun kişilerinin doğaları gereği eksikliğini hissettikleri sevgi, güven ve sahiplenilme duygularını ele alırken diğer yandan onları toplumsal bütünün parçaları olarak görür. Bu düşünce Berkun Oya oyunlarında her oyun kişisinin yaşadığı toplumun genel kabul görmüş kuralları ve

kaideleri altında ezilen, bu sayede de kendi öz benliğini yaşayamayan kişiler olduğu gerçeğini gözler önüne sermiştir.

Oyun kişilerinin toplumsal tabularla kendi doğaları arasında yaşadıkları bu çatışma, onları bir yabancılaşmanın eşiğine sürüklemektedir. Bu yabancılaşmayı her bir oyun kişisi hem kendisine hem de var olduğu topluma karşı yaşamaktadır. Bir tür benlik yitimine uğrayan oyun kişilerinin ortak kaderi ise mutsuzluktur. Oya, bu mutsuzluğu üretenin aslında toplumsal yapı olduğunu yarattığı göstergelerle ortaya koymuştur. Yazar için her toplum doğası gereği varlığını sürdürmek ister ve bu uğurda onu meydana getiren bireylerin yıkımını hazırlar. Üstelik bu yıkım kaçınılmaz olarak kendini dayatır. Bireysel kurtuluş mümkün değildir. İncelediğimiz oyunda, değişik oyun kişileri ve hikâyeyle ortaya konulan bu düşünce, yazarın yerleşik toplumsal kurallara ve toplumsal sistemlere eleştirel bir yaklaşım içerisinde olduğunu göstermektedir.

Toplum yapısını doğa ile koşut çizen yazar, "*en güçlü olanların ve en iyi uyum sağlayanların ayakta kalacağı, uyumsuz ve güçsüz olanların ise yok olacağı"* (Oya, röportaj, 2017) bir dünyayı üretmiştir. Toplum yapısına (Doğaya) uyum sağlayabilmek için insan kendi gerçeği ile toplumsal yapının gerçeği arasında kalır. Bu büyük çatışmanın göbeğinden birey yenilgi ile çıkar, ancak bireyin kendini var edebilmek için verdiği savaşım ve korumaya çalıştığı onuru dramatik olanı doğurur.

Yazar, oyununda günlük konuşma dilinin doğal ve akıcı bir şekilde kullanmıştır. Günlük konuşma dili içerisinde argo diye tabir ettiğimiz birtakım kavramlar ise, oyun içerisinde sözel gösterge işlevi görmektedir. Oyunda belirgin olarak farkına vardığımız en önemli noktalardan biri, dilin parçalı şekilde ilerlemesiydi. Repliklerin bir anda kesildiği, diyalogların zaman zaman monoloğa dönüştüğü bir konuşma örgüsünü gözlemliyoruz. Sahne üzerinde izlendiğinde, oyuncunun doğaçlama yaptığını düşündürecek bu kullanım, oyun kişilerinin günlük yaşam sahiciliğinde konumlanmasını sağlıyor. Ancak, Berkun Oya için dil sadece oyun kişilerini sahici kılmanın bir aracı değil, aynı zamanda seyirciyle oyun arasındaki anlam iletişimini sağlayan bir araç olarak tasarlanmıştır. Buna göre konuşma örgüsü, bu anlamı doğrudan seyircinin zihninde oluşturacak sözel göstergelerle beslenmiştir. Oyun içinde dil, hem oyun kişilerinin birbirleriyle olan "iletişimsizliği" ve

“yabancılaşmayı” yansıtması, hem de izleyiciye mesajlar verme kaygısı açısından, oyunların başından sonuna değin, “anlamlı” bir iletişim aracı olarak değerlendirilmiştir.

Berkun Oya, kendine has üslubu ve tavrıyla, çağdaş Türk tiyatrosunun yenilik arayışında olan önemli yazarlarından biridir. Kuşkusuz bu arayış onu daha iyi yapıtlar üretmeye itecektir. Henüz kendine has bir tarzı ve üslubu olduğundan söz edemeyeceğimiz Türk Tiyatrosunun, bu tür yenilikçi arayışlara ihtiyacı olduğunu söylemek yanılgı olmaz. Bu üslup arayışının var olanı taklit ederek değil, her zaman yapılmamışı yapmaya çalışan ve yeniden yana olan yazarlar sayesinde nihayete ulaşacağı su götürmez bir gerçektir. Bu anlamıyla Berkun Oya, kendi üslubunu henüz yaratamamış ve bunun sancılarını yaşayan Türk tiyatrosu için önemli şanslardan biridir.

KAYNAKÇA

Bartes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri.* (B. V.-M. Rıfat, Çev.) Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Bartes, R. (1988). *AnlatılarınYapısal Çözümlemelerine Giriş.* (M. R.-S. Rıfat, Çev.) İstanbul: Gerçek Yayınevi.

Bartes, R. (1990). *Çağdaş Söylenceler.* (T. Yüce, Çev.) İstanbul: Hürriyet Vakfı Yayınları.

Bartes, R., & Rıfat, Ç. M.-S. (1997). *Göstergebilimsel Serüven.* (M. R.-S. Rıfat, Çev.) İstanbul: Yapıkredi Yayınları.

BRECHT, B., & Ahmet Cemal. (1993). *Tiyatro İçin Küçük Organon.* İstanbul: ABC yaınları.

Hançerlioğlu, O. (1976). *Felsefe Ansiklopedisi-Kavramlar ve Akımlar.* İstanbul: Remzi Kitapevi.

Kalkan, H. (2008). *Tiyatroda Göstergebilim.* İstanbul: E Yayınları.

Oya, B. (2004). Oyun Metni.

Oya, B. (2017). *http://tiyatrolar.com.tr/krek*. http://tiyatrolar.com.tr/krek. adresinden alındı

Oya, B. (2017, 10 26). röportaj. (S. Korkmaz, Röportaj Yapan)

oya, b. (2017, 10 26). yangın duası. (s. korkmaz, Röportaj Yapan)

Oya, B. (tarih yok). *Güzel Şeyler Bizim Tarafta Oyun Metni.* Krek Tiyatro.

Vardar, B. (1998). *AÇIKLAMALI DİLBİLİM TERİMLER SÖZLÜLÜĞÜ.* İstanbul: ABC Yayınları.

ÖZGEÇMİŞ

30.11.1981 İzmir'de doğdu. 2013 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü "Dramatik Yazarlık Ana Sanat Dalı"ndan mezun oldu. 2017 yılında girdiği Koceli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstütüsü, Sahne Sanatları Bölümü, Dramatik Sanatlar (Disiplinlerarası) Yüksek Lisans eğitimine devam etmektedir.