

ABSÜRD TİYATRODA “OYUN” KAVRAMI VE SAMUEL BECKETT’İN OYUN SONU İLE JEAN GENET’NİN BALKON ADLI OYUNLARINA YÖNELİK KARŞILAŞTIRMALI BİR İNCELEME

THE CONCEPT OF “PLAY” IN ABSURD THEATRE
AND THE COMPARATIVE ANALYSIS ABOUT SAMUEL
BECKETT’S END GAME AND JEAN GENET’S BALCONY

BANU ÇAKMAK

ÖZET

Bu yazıda Johan Huizinga'nın oyun kavramı temel alınarak absürd tiyatro metinlerindeki oyun olgusu incelenecektir. Bunun için oyun kavramı ve absürd tiyatrodaki yeri kabaca özetlendikten sonra model olarak alınan iki oyun Samuel Beckett'in Oyun Sonu ve Jean Genet'in Balkon adlı oyun metinleri oyun kavramı üzerinden detaylı bir şekilde incelenip karşılaştırılarak absürd tiyatro düşüncesinde oyun kavramının yeri hakkında bir sonuca ulaşılmaya çalışılacaktır. Böylece absürd tiyatroya ve bu akıma dahil olan oyun metinlerine yönelik yeni bir bakış açısı kazandırmak amaçlanmaktadır.

ABSTRACT

This article is based on the concept of Johan Huizinga's “play”. The concept of play will be analyzed in absurd theatre texts. So, firstly the concept of “play” and its place in absurd theatre will be summarized generally. Secondly Samuel Beckett's End Game and Jean Genet's Balcony will be analyzed in detail and in comparison with the concept of “play”. As a result, the purpose of this article is to reach a conclusion about the concept of the game which is in the thinking of the absurd game. Thus, a new perspective is intended to gain for the texts of the absurd theatre.

* Öğretim Görevlisi
Uludağ Üniversitesi
Güzel Sanatlar Fakültesi
Sahne Sanatları Bölümü
Dramatik Yazarlık Ana Sanat Dalı

1. OYUN KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

Çocuklukta öğrendiğimiz ilk kavramlardan biridir oyun. Oyun oynamak çocukluktan yetişkinliğe her insanın çok sevdiği, vazgeçemediği bir eylemdir. Arkadaş toplantılarında, hayattan arda kalan boş zamanlarda ilk akla gelen eğlence oyun oynamaktır. Nedir oyunu bu denli vazgeçilmez yapan? Oyun oynamak sandığımız kadar gündelik ve basit bir eylem midir? Her şeyden öte oyunun anlamı nedir? Oyun sözcüğünün anlamı ve kullanımları onun sınıldığı kadar basit değil aksine açıklanması oldukça zor ve karmaşık olduğunu ortaya koyar.

“1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence “Tenis, tavlâ, dama, çelik çomak, bale oyundur.” 2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi 3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü “Zeybek oyunu.” 4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes 5. Bedence ve kafaça yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma “Olimpiyat oyunları. Akdeniz oyunları.” 6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner “Hokkabazın oyunu. Cambazın oyunu.” 7. Kumar “Bazıları oyun başından kalkar kalkmaz her şeyi unuturlar.” - P. Safa 8. spor Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şartıcı hareket 9. spor Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç 10. Hile, düzen, desise, entrika “Atatürk hiçbir zaman onların oyununa kanmış değildir.” - H. Taner” (TDK, 2005:1526)

Görüldüğü gibi sanattan spora, eğlence için gerçekleştirilen eylemlerden, akrobasi ve kurnazlığa birçok anlam oyun sözcüğünün açıklaması olarak karşımıza gelmektedir. Oyun kavramının bu çok yönlü yapısını çözümleme girişiminde bulunan, oyun oynamanın insanın doğasında olduğu saptamasından hareketle “homo ludens” yani “oyun oynayan insan” kavramını ortaya çıkartan Johan Huizinga, bu konudaki en yetkin çalışmayı gerçekleştiren isim olarak temel başvuru kaynağıdır. Huizinga oyunun insan için önemini ve açıklanması zor yapısını şu sözlerle ifade eder: “Oyun en basit biçimlerinde hayvan hayatının içinde bile tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psikik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. (...) Oyun anlam bakımından zengin bir işlemdir. (...) Her oyun bir anlam taşır. Eğer oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz.” (Huizinga, 2006: 17) Oyunun bu denli önemli olmasının nedenini ve onun insan yaşamındaki işlevini anlamaya, karmaşık anlam katmanlarını aralamaya çalışan düşünür, öncelikle oyunun çok katmanlı anlam dünyasından hareketle tüm oyunlar için ortak olan özellikleri tespit etme yoluna gider. Bu yazının odağında yer alan tiyatro eserlerinde işlevsel olarak kullanılan oyun kavramının açıklanması için bu özelliklere genel hatlarıyla değinmek yerinde olur.

Her oyun her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir. Oyun bu özgürlük karakteriyle

doğal evrim sürecini aşar. Oyun gündelik ve asıl hayat değildir. Bu hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Oyun gündelik hayattan bu hayat içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Yalıtılmış ve sınırlı olma niteliği oyunun üçüncü özelliğidir. Zaman ve mekan olarak belli sınırlar içinde sonuna dek oynanır. Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü mutlak bir düzen hakimdir. Oyun düzenin kendidir. Dünyanın kusurluluğu, karışıklığı içinde sınırlı bir mükemmellik alanı sunar. Bu düzen için her oyunun kendine özgü kuralları olur. Bu oyunun kuralları emredici ve tartışmasızdır. Kurallara uymayan oyuncu oyunbozandır ve hemen oyundan atılmalıdır, çünkü o oyuncular topluluğunun varlığını tehdit eder. (Huizinga, 2006: 24-29)

Oyunlarla büyüyen hatta oyun oynayarak yaşayan insanlık için bu özellikler çok da anlaşılmaz ve yabancı değildir. Bütün bu özellikleriyle oyunu kabul eden ve oynayan insan için oyunu vazgeçilmez kılan en önemli özellik kuşkusuz haz vermesidir. Kişinin oyundan zevk alması oyunun amaçlı bir eylem olmasıyla koşuttur. Bir başka deyişle hepimiz bir amaca ulaşmak için oyun oynarız. Amaca ulaştık da ulaşmasak da amaca ulaşma süreci olan oyunu yaşamak keyiflidir. Metin And Huizinga'ya yaşlanarak bu amacı kazanmak ya da benzetmek olarak ifade eder. And'ın deyişiyle “oyunun işlevinde iki önemli görünüm vardır: ya bir şey için yarışma, karşılaşma ya da bir şeyi yansılama, benzetme. İki işlevi birleştirirsek, oyun ya bir yarışmayı yansıtır ya da bir şeyi başka şeye en iyi benzetmek için

yarıştır.” (And, 2003: 30) Spor ya da eğlence oyunlarının varlığı kazanma, özü taklide dayanan tiyatro gibi sanatlarla yönelik oyunlarsa benzetme amacının doğruluğunu kanıtlar. En iyi benzetebilme amaç olduğundan oyunun kazanma işlevinin bir adım ileride olduğu sonucu çıkar. Kazanma, oyunun amaçlı ve kişiler arası yani birden çok taraf arasında gerçekleşen bir eylem olduğunu gösterir. “Her oyun birden çok taraf içermektedir, en azından oyun, oynanana göre bir başka tarafa yöneliktir. Bir başka önemli özellik, biçim ve içeriği ne olursa olsun, oyunun her zaman belli bir amaca dönük olmasıdır. (...) Yine oyunlar alışılmış hayattan başka türlü olmak özelliğiyle sanki bir üst gerçeklik olarak düşünülebilir, bu anlamda bir gizlilik ya da tarafların tutumuna göre belirlenen amaca ulaşmak için bir taktik ya da strateji içerirler.” (Pekman, 2003: 32) Diğer bir ifade ile oyun oynayan kişi kazanmak, başarılı olmak için kurallara uygun bir biçimde çeşitli stratejiler, taktikler de kullanmak zorundadır. Karşı tarafı alt etme, başarılı olma bu taktikleri gizli yürütmeye bağlı olacaktır. Böylece bu zevk beraberinde gerilim duygusunu da yaşatır.

Genel hatlarıyla değinilen oyun kavramı, insanlıkla yaşıt, insanlık tarihi kadar eskidir. Çünkü oyun oynamak insan olmanın bir gereği, bir parçasıdır. “Arkeologların buluntuları bize bugün de oynanan ve yaygın olan oyunların çok eski çağlara uzandığını göstermektedir.” (And, 2003: 42) Diğer yandan zamanı aşan oyun olgusu mekan konusunda da sınır tanımaz. “Oyunların yal-

nız eskiliği değil fakat yeryüzüne yayılışı da ilginçtir. Aynı oyunu birbirinden çok uzak belki birbirine erişemez gibi gözükten iki toplumda bulabiliriz.” (And, 2003: 44) Oyunun bu denli eski ve önemli olmasında rol oynayan şey, insanlığın inançlarını yaşamak adına yaptığı toplu törenler olan ritüel ve ayinlerin oyun formuna yakın durmasıdır. Hatta Metin And’a göre ritüel ve mitler oyundan çıkıp türemiştir. (And, 2003: 28) Nitekim oyunla ilgili yapılan araştırmalarda sıklıkla karşımıza ritüeller ve ayinler çıkar. “...ritüeller, özellikle görevsellikleri ve gönüllü katılımcı yanlarıyla, arkaik dönemlerden günümüze, insanın gündelik hayatının dışına çıkarak, insana özgü duygu ve inançlarını, birbiriyle, belli bir zaman ve mekanda, belli kurallar çerçevesinde paylaşmak için bulduğu ve gerçekleştirdiği törenlerdir. Bu anlamda “Oyun” ve “Oynayan İnsan” kavramlarıyla ve insanın “Oynama İsteği”yle örtüşen toplu eylemlerdir denilebilir ritüellere.” (Tekerek, 2006: 56) Son kertede oyunun bu denli eski, önemli, anlamlı olması insanlık için kutsal olan ritüeller ile aynı forma sahip olmasından hatta belki de onların kökeni olmasından ileri gelir. Ritüeller mit ve ayinin, söz ve eylemin birleştiği yapısıyla tragedyanın yani dram formunun kökenini oluşturur. “Bütün eski törensel ve ritüel niteliğinde ikili bir ilişki buluruz. Bunlar söz ve yapılan şey, eylemdir. Bu genel ayırmadan sonra, dramın, tragedyanın çıkışı da bir yandan epos ve mithos ile ritüelin eylem yönünün birleşmesiyle olmuştur. (...) İşlevsel ritüellerle, kalıcı eskimez mit-hosun birbirine geçmesi dramı yaratmış-

tır.” (And, 2003: 52) Dramın kökeni olarak kabul edilen ritüelin kaynağı da oyun ise, oyun olgusunun tiyatro sanatı içinde başat rol oynaması ayrı bir anlam kazanır.

İbadetin bir oyun olduğu, oyun formunun bütün özelliklerini içinde barındırdığı Huizinga tarafından da sıklıkla vurgulanmıştır. Çünkü ibadet de belirli bir zamanda belirli bir mekanda belirli bir düzen içinde gerçekleştirilir, şenlik havası içinde cereyan eder ya da sonunda ibadet etmenin verdiği bir rahatlama sağlar. “Kutsal eylem her açıdan oyundur ve katılanları başka bir evrene götürdüğü ölçüde özü itibarıyla da oyundur.” (Huizinga, 2006: 38) İnanç, ibadet ve bu doğrultuda gerçekleştirilen kutsal eylem insanlıkla yaşıt olup insanlığın kültürünün temel parçasını oluşturur. Eğer bu eylemlerin kökeni dahi oyun olgusuna dayanıyorsa denilebilir ki oyun, kültürü oluşturan yapı taşıdır. “Bir bakıma oyun bütün kültürlerin üzerinde yer almakta veya hiç değilse onlara karşı bağımsız kalmaktadır.” (Huizinga, 2006: 39) Johan Huizinga araştırmasını işte bu tez üzerine kurar.

“Kültür oyun biçiminde doğar kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyoloji-üstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. (...) Topluluk bu oyunlarda hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir. Demek ki oyunun kültüre dönüştüğünü değil de tamamen tersine kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir.” (Huizinga, 2006: 70-71)

Oyunun kültür üstü, kültürü oluşturu-
cu kimliği yalnız ritüellerin değil toplu-
sal yaşamın her aşamasının oyun formun-
da icra edilmesiyle de ilişkilidir. Nitekim bu
tespit yukarıda alıntılanan sözlerde de ken-
dini hissettirmektedir. Ancak Eric Berne
toplumsal hayatta kişinin sürekli oyunlar
oynadığı ve toplumsal ilişkilerin de oyun
üzerine kurulu olduğu yolundaki saptama-
yı daha merkezi olarak ele almış ve ileri ta-
şımıştır. “En doyurucu toplumsal ilişki bi-
çimleri oyunlar ve yakın ilişkilerdir. Uzatıl-
mış yakın ilişkiye sık rastlanmaz. Özel bir
konudur. Önemli toplumsal ilişkiler genel-
likle oyun biçiminde oluşur. Burada bizi il-
gilendiren oyuna konu olan ilişkilerdir.”
(Berne, 1992: 21) Daha açık bir ifadeyle
insanlar günlük yaşantıda, uzak ya da ya-
kın ilişkilerde sürekli olarak oyun oynar.
Eş, anne, baba, öğretmen, sevgili gibi çe-
şitli kimlikleri yani rolleri üstlenip o rolün
gerektirdiği gibi davranırlar. Yani toplu-
sal yaşam oyunundan dışlanmamak, oyun-
bozan olmamak için bu oyunu kurallarına
göre oynarlar. O rolde başarılı olmak için
kimi zaman stratejilere başvururlar. Böyle-
ce oyun aslında yukarıda işaret edildiği gibi
kültürün kendisi olduğu halde kültür tara-
fından gizlenir. Son kertede “Oyun kültürel
olgular tarafından gizlendiğine göre insan-
lar, toplumsal ilişki ve davranışlarında bi-
linçli ya da çoğunlukla bilinçsiz olarak bel-
ki de alışkanlık haline gelmiş gizli bir oyu-
nu sürdürmektedirler.” (Pekman, 2003: 32)

Oyunların oluşturduğu kültür kuşak-
tan kuşağa aktarım yoluyla yaşamını sür-

dürür. Aslında kuşaktan kuşağa aktarılan,
kültürü oluşturan oyunlardır. Anne, baba-
ları ve diğer büyükleri rol model alan ço-
cuklar onlardan devraldığı rolleri üstlenip,
o rolün gerektirdiği oyunları oynayacakla-
dır. “Oyunlar kuşaklardan kuşaklara geçe-
rek varlıklarını sürdürürler. Herhangi bir
kişinin önde gelen oyununu, geriye doğru
ana babası, büyük ana babasıyla ilişkilen-
dirmek, ileri doğru da çocuklarında izle-
mek olanaklar içindedir.” (Berne, 1992: 21)
Böylece çocukluk yetişkinlikte oynanacak
oyunların hazırlık evresi olur. Çocukken
oynanan oyunlar büyük yaşam oyunlarının
küçük bir parçası olarak kalır.

Çocuk doğumundan itibaren sanki
bir yaşam oyununu prova etmeye başlar.
Oyunun yönetmeni ebeveynlerdir son-
raki yıllarda işe öğretmenler, akrabalar,
medya, hukuk, din gibi üstyapı kurum-
ları gibi yardımcı yönetmenler de karı-
şır. Bu süreç boyunca birey yaşam boyu
üstleneceği rolleri tanımaya başlar ve bu
rolleri nasıl oynayacağını içselleştirir. Bi-
reyin yaşama hazır olduğu zaman geldi-
ğinde zil çalar ve asıl oyun başlamış olur.
(Pekman, 2003: 38)

Oyun kavramından hareketle gelenen
bu noktada toplumsal yaşam ve ilişkiler, ri-
tüeller ve kültürden dolayımla yaşam koca
bir oyun haline gelmektedir. Böylece sanat-
ta bütün dünyanın sahne, insanların rolüne
çıkan oyuncu olduğu şeklindeki benzetme-
ler yerini bulmaktadır. Yaşamın oyun ola-
rak formüle edilmesi bu yazıda ele alınan
oyunların da odak noktası olacaktır. Ya-
şamdaki her yeri bir oyun alanı, her dav-

ranışı bir oyun olarak addeden bakış açısı John Forrester'in aşağıda alıntılanan sözlerinde açıkça görülür. Forrester, bu sözlerde insanın oyun oynama karşısında şaşkın olmayışına, kayıtsız kalmasına, alışmış tavrına kendisinin şaşırması olduğunu vurgular.

“Normal şartlar altında, hakikatlerin çoğulluğunu hiç tartışmasız kabul ederiz. Bu hakikatleri doğuran oyunlara herhangi bir tuhafılık ya da saçmalık hissetmeksizin katılırız. Bu oyunların genelinde her biri kendi adına ortaya attığı hakikat iddiaları üzerinde rakipsiz bir otoriteye sahip bir dizi kurumla (bunlar arasında hukuk, tıp, kiliseler, bilim, hatta silahlı devletle bir araya geldiğinde merkez bankası sayılabilir.) müttefik olması aykırı bir durummuş gibi görünmez bize.” (Forrester, 1999: 16)

Buradan da anlaşıldığı gibi oyun, yamsalsal hakikat maskeleri altında görünmezleşir. Ayrıca Forrester'in şaşırması şey, insanın yaşam oyunlarını yadrigamadan oynaması ya da yaptığı birçok şeyi oyun olmasına rağmen hakikat gibi algılaması, oyunun insan yaşamındaki işlevleri düşünlüğünde çok da şaşırtıcı olmaz. Oyun insan yaşamının bir parçasıdır. Öncelikle çocukluktan gençliğe hatta yetişkinliğe değin oyunun birincil işlevi eğitimidir. Bir başka deyişle insan en çok oynarken, eğlenirken öğrenir. “Eğitimciler oyunla eğitimin pek çok yararlarını bulmuşlardır. Öğrenciler oyunun bulunduğu öğretimde konuyla ilgili olmakta, katılmalı oyunlarda daha çok öğrenebilmekte, oyun yoluyla öğrendiklerini bellekte daha çok tutabilmekte (dir.)” (And, 2003: 57) Bu nedenle eğitimde oyun-

dan yararlanma giderek daha çok tercih edilen bir yöntem olmuştur. Eğitim sırasında başvuru olan oyunlar, kişiyi büyük yaşam oyununa hazırlamaktadır.

Oyunun tüm insanlar için zevk verici olmasını sağlayan bir yanı da psikolojik boyutudur. Oyun oynamak birçok kişinin ortak olduğu görüşe göre kişiyi rahatlatır. Oyunların çağcıl önemli bir işlevi sağaltma, özellikle ruhsal tanılama ve sağaltma alanında görülür. Oyun kişinin günlük gerçeğinin tatsızlığından, günlük işlerin tekdüzeliğinden kaçmasını sağlar. Kişiyi toplumun tabularından kurtulması için izin verir. (And, 2003: 58) Çünkü daha önce de söylendiği gibi oyunların gündelik gerçekliğin dışında kendine ait bir gerçeklik düzlemi vardır. Diğer yandan kimi oyunlarda kişi, baskıladığı bir başka kimliğini özgür bırakabilir, olmak isteyip olamadığı kişiyi canlandırırken yapmak isteyip yapamadığı şeyleri hayata geçirebilir. Böylece bilinçaltındaki bastırılmış duygularından kurtulur. Oyun oynamanın ruh sağlığını garantilemesi de onun önemli olmasında belirleyicidir.

“Psikanaliz, psikoterapi, oyun malzemesi ve oyun oynama sıralamasını tersinden yapmak gerektiğine dikkat çekmek istiyorum. Bir başka deyişle, sağlığın göstergesi olan ve evrensel olan şey oyundur, oyun oynama büyümeye, dolayısıyla da sağlığa katkıda bulunur, grup ilişkilerine girmeyi sağlar, psikoterapide bir iletişim biçimi olabilir ve son olarak psikanaliz oyun oynamanın insanın kendisiyle ve başkalarıyla iletişim kurmasına hizmet eden çok özel bir biçimi olarak gelişmiştir” (Winnicott, 2007: 61-62)

Bunun yanında günlük hayat içinde insanın kendine bir ara alan açması, yaşam yolculuğunda kısa bir mola vermesi oyunlar oynamasıyla mümkün olur. Küçük oyunlar insanın yaşama katlanmak için başvurduğu yöntemler olma işleviyle de karşımıza çıkabilir. “Hayata uzaktan bakabilmenin, kimi zaman onun dışına çıkabilmenin, onu kesintiye uğratmanın ve soluklanarak yolculuğa devam etmenin bir yolu denilebilir mi “Oyun”a? Kimi zaman matraklıkla, kuş bakışı bakabilmek için hayata, bulduğumuz bir ara formül müdür yoksa?” (Tekerek, 2006: 50) sorularına bu bakışla verilecek cevap kuşkusuz evet olur böylece.

Oyun oynamanın psikolojik işlevinden yola çıkılarak bir başka işlevine daha ulaşılabilir. İnsan oyunda bastırıldığı duygularını, düşüncelerini kusup, fantezilerini, özlediği bir kimliği hayata geçirdiğinden ve tabuların kıskaçından kurtularak gerçek yaşamdaki ruh sağlığını kontrol ettiğinden dolayı aslında insan oyun oynayarak kendi var oluşunu garanti altına alır. Bu boyutuyla oyun oynamak kendini ifade etmenin de bir yolu olur. “Ben’in Biz içinde kendi kimliğiyle var olduğu, yaratıcı cesareti ve düş gücünü kullanarak kendini ifade ettiği, kendiyi yüzleştirdiği, hayatı anlamlı hale getiren farkındalığı, duyarlılığı, bilinci bireyde oluşturan, kendini var etmenin ve yarattığı yanılmanın etkisiyle kişide haz duygusunu yeniden uyandıran bir alandır çünkü Oyun.” (Tekerek, 2006: 64) Öte yandan insanın var olmasının, hayatta kalmasının yolu toplumsal yaşamı ve ilişkilerini sür-

dürmesinden yani yaşam oyunlarına katılmasından geçiyorsa, bu da bizi oyun oynamanın, oynanan oyunlara katılmanın insanın var olması için bir gereklilik olduğu saptamasına ulaştırır. “(Oyun) insanda bir gizil güç olarak var olan ve onu geliştiren-yetkinleştiren “Yaratma Cesaretini” de tetikleyen bir kavşaktır. İnsan, açığa çıkan bu yaratma cesareti aracılığıyla, kendine özgü duygularını-düşüncelerini-fantezilerini “Beden- Dil-Beyin” koordinasyonu ile dışa vurur. Böylece insan kendine, özgün bir hareket alanı açar ve kendini var eder.” (Tekerek, 2006: 59)

Bütün bunlar bir arada düşünüldüğünde oyun oynamak, insanın kendini ifade etmesini, özlemlerini, isteklerini dile getirip yapamadığı şeyleri hayata geçirmesini, toplum içinde yaşayabilmesini sağlayan eylemdir. Bu nedenle insanın var oluş koşulu, hayatı anlamlandırma çabasının en önemli ürünüdür. Bu nedenle oyun oynamak temel ihtiyaçtır. “Oyun oynama bir deneyimdir; her zaman yaratıcı ve mekân-zaman sürekliliği içinde yer alan bir deneyim, temel bir yaşama biçimidir.” (Winnicott, 2007: 71) Hatta oyun belki de yaşam tarafından maskelenen insanoğlunun asal gerçeğidir.

Oyunun bütün anlamları, özellikleri ve bu işlevleri, oyun sözcüğünün anlam alanı içine giren tiyatro eserleri için oyun kavramının çok farklı bir yerde konumlanmasına neden olmuştur. Birçok tiyatro eseri merkezi ya da yan unsur olarak oyun olgusunu gündeme getirmiştir. Ancak tiyat-

ro akımları içinde, tiyatro düşünceleri, yaşam karşısındaki duruşları, tavırları dolayısıyla absürd tiyatro metinlerinde bu kavrama farklı bir perspektiften bakıldığı görülmektedir. Yazının bu aşamasında absürd tiyatro akımındaki düşünceler ve absürd tiyatronun oyun kavramı ile arasındaki ilişkiye kuş bakışı bakmak gerekir.

2. VAR OLMANIN ÖZÜNDE YATAN “ABSÜRD”LÜĞÜ DİLE GETİREN BİR TİYATRO VE YAŞAM OYUNU

İnsanın yaşamını temel alan tiyatro sanatı bütün sanatlar gibi hatta bütün sanatlardan da daha fazla olarak dış dünyadan, toplumsal, siyasi, düşünsel koşullardan doğrudan etkilenir. Bütün bir dünya tarihi farklı boyutlarıyla tiyatro sahnesinde izlenebilir. Bu yazıda incelenecek olan yazarlar ve oyunlarının dahil olduğu absürd tiyatro da genelde çağının koşullarının özelde İkinci Dünya Savaşı'nın sonucudur. Yaşanan iki dünya savaşı, beraberrinde insanın insanı acımasızca yok ettiği bir süreci doğurmuş, insanların hümanizme, yaşama, mutluluk ve barışa dair inançları kalmamıştır. Bu bakımdan bu akım İkinci Dünya Savaşı'nı yaşamış olanların ruhsal durumunu dile getirir. Savaştan sonra umutsuzluk dönemi yaşanmaktadır. Endişe, bunalım, boşunalık duygusu hakimdir. Daha iyi bir dünya ülküsünün yerini parçalanmışlık hissi almıştır. (Şener, 2008: 298) Bu akım bütün bu duyguların sonucu, teatral ifadesidir.

Bilime, hümanizme, değerlere olan inancın azalması, savaş ve ölümün ebedi gerçek olarak insanlığın karşısına dikilmesi felsefede varlığın sorgulanması olarak tezahür etmiş ve varoluşçuluk düşüncesi vücut bulmuştur. Varoluşçu düşünceye göre insan ilkel eğilimlerinin, içgüdülerinin baskısı altındadır, saçma bir dünyada yaşamın kaosu içinde yaşamının anlamsız olduğunu düşünür. (Şener, 2008: 299) Absürd tiyatro varlığın anlamsızlığını ya da varlığın anlamının ne olduğunu odağa alan bu felsefi düşünce üzerine temellenmiştir. Nitekim varlığın “saçma” oluşu fikri bu akıma “absürd” şeklinde eş anlamlı bir kelimeyle adını da vermiştir. Bu bakımdan absürd tiyatro yaşama kötücül, neredeyse hiççi bir perspektiften bakar, yaşamın gerçekliğini sorgular ve bulamaz. Benzer düşünceler tiyatrodaki varoluşçu yazarlar olan Sartre, Camus gibi isimler aracılığıyla temsil edilmiştir. Ancak absürd tiyatronun varoluşçu tiyatrodan temel bir farkı vardır. Varoluşçu tiyatro bütün bu düşünceleri dramatik kurguyu içeren, anlaşılır bir dille yazılan, o güne dek süregelen, alışıldık tiyatro tekniğiyle ifade ederken absürd tiyatrodaki anlatım tekniği de saçmaya uygun düşecek biçimde dönüştürülür. Daha doğru bir ifadeyle “Absürd oyun yazarları insanın var olmaktan kaynaklanan bunalımını, yazmanın, konuşmanın, sahnede bulunmanın bunalımıyla yansıtmışlar, ürettikleri metinlerin kurgusuyla, biçimi ve diliyle, uyumsuzluğu, uyumsuzluğun diliyle ve araçlarıyla anlatmanın ironisinden beslenmişlerdir.” (Güçbilmez, 2003: 134)

Diğer yandan absürd oyun yazarlarının her biri farklı biçim ve tekniklerde oyunlar yazar. Çünkü bu tiyatro ortak bir hareketin değil dünyada hüküm süren ortak koşulların ürünüdür. Bir başka deyişle yazarlar ortak bir manifestoyla harekete geçmemiş, benzer şeyleri yaşadıklarından benzer eserler yaratmış ve bu eserler geriye dönük olarak sonradan bu başlık altında değerlendirilmiştir. “Herhangi bir akımın manifestosuna bağımlı kalmayan, buna karşın belli ortak özellikler gösteren yazarların ve yapıtlarının dahil edildiği absürd tiyatro hareketi Fransa’da doğmuştur. Bu hareketin öncüleri o dönemlerde dünya sanatının merkezi sayılan Paris’e göç etmiş olan yabancılardır.” (Aydemir, 2003: 14) sözleri de bunu kanıtlamaktadır.

Kimi yönlerden farklılıklar gösteren Ionesco, Beckett, Genet, Pinter gibi oyun yazarlarını aynı absürd başlığı altında toplamayı sağlayan gerek biçim gerek içerik yönüyle ortak bazı özellikler vardır. Öncelikle söz konusu yazarlar yaşamın temelinde yatan çelişkiyi kavramış ve bu çelişkiyi anlatmayı temel amaç olarak görmüşlerdir: öleceğini bilerek yaşamak. İnsanın tutkularıyla ölümcül yazgısı arasındaki çelişki tüm davranışlarımızı saçma kılmaktadır. (Şener, 1008: 300) Dolayısıyla absürd tiyatro varoluşun anlamsızlığını yani absürlüğünü odağa alır, varoluşu anlamlandırma çabamızı “saçma” olarak nitelendirir.

Nereden geldiğini ve nereye gittiğini bilmeyen insanlık komik ve acınası durumuyla bir ironi yaşar. Bu durum kişi-

nin kendine, başkalarına ve nihayet yaşama yabancılaşmasını doğurur. “İnsanların birbirleri ile olan iletişimleri ve dünya ile olan ilişkileri yapay ve aldatmacadır. Gerçek anlamda iletişimden söz edilemez. Herkes farklı bir kimliğin sahibidir.” (Aydemir, 2003: 15) İletişim imkansız, insan mutsuz ve umutsuzdur, ancak durumunu değiştirecek, varlığını anlamlandıracak eylem gücünden de yoksundur zaten böyle bir eylemin anlamı da yoktur. Bu durumda klasik anlatılardaki kahramanlardan söz etmek olanaksızlaşır. Absürd tiyatronun kahramanları yalnızca ölümü bekler, bu bekle-yiş sırasında kısır bir döngüye hapsolür ancak bu döngünün dışına da çıkamazlar.

“Geleneksel tiyatronun kahraman imgesine karşın absürd oyun kişileri ne bir eyleme başvururlar, ne de içinde buldukları durumdan kurtulmak için herhangi bir çözüm arayışına girerler. Sahnede onların (çağımız insanının) yıkılışı ve umarsızlığı yansıtılmaktadır. Klasik dramaturji çözümlemesinde yer alan karakter ve tip boyutlu oyun kişileri de değildir. Absürd tiyatronun merkezinde eylemsiz birey vardır.” (Aydemir, 2003: 24)

Bu tür bir anlamsızlık düşüncesini dile getiren yazarlar, tiyatronun o güne dek kullandığı anlatım olanaklarının dışına çıkmayı tercih etmiş, seyirci ile farklı bir ilişki kurma hatta ilişki kurmama yoluna gitmişlerdir. Çünkü biçim-içerik uyumu düşünülürken, var olan tiyatro geleneğinin anlamı odağa alan yapısıyla, anlamın, iletişimin olanaksızlığının, yaşamın boşunalı-

ğının, var olmanın komik ve acıklı bir aradalığının anlatılamayacağı açıktır. Bu nedenle absürdler öncelikle dile saldırırlar. İnsanlar arası iletişimin temel kaynağı olarak görülen dil, iletişimin mümkün olmadığı düşüncesi üzerine kurulu olan bu akımın yazarları tarafından parçalanır, dilin yapısı bozulur. Diyalog ve anlam imkansız hale gelir. Karmaşık ve zengin olay örgüsü, yerini hiçbir olayın olmayışına, kahramanlar yerini karşı kahramanlara bırakır. Hiçbir anlam yoktur, bütün bunlar akımın temeli olan düşüncelerin kusursuz bir sonucudur. Akımın biçimsel özellikleri şu alıntıyla özetlenebilir:

“Absürd tiyatro bir çelişkiler, karşıtlıklar toplamının sahneye yansıtılmasıdır. Oyun kişileri hiçbir yere, dolayısıyla içine fırlatıldıkları ortama ait değildir, diyalog biçiminde kurulmuş konuşmalar birbirini karşılamaz ya da neden-sonuç ilişkisiyle ilerlemez, oyun süresi boyunca bütün olup bitenlere rağmen genellikle ve aslında oyunlarda “özetlenebilir” ya da ana hatları çizilebilir bir olay dizisi yoktur, oyunlardaki ilerleyişe rağmen dramatik anlamda bir gelişmeden söz etmek genellikle imkansızdır.” (Güçbilmez, 2003: 97)

Genel hatlarıyla özetlenen bu özellikleriyle absürd tiyatroya dahil olan oyunların birçoğunda, bir önceki başlıkta özetlenen oyun olgusu da önemli bir yer işgal etmesi bakımından ortak bir özellik olarak nitelendirilebilir. Söz konusu tiyatro metinlerinde oyun kavramı kimi zaman oyun içinde oynanan oyunlarla biçim ve anlatılmak istenen düşünce doğrultusunda işlev-

sel olarak kullanılır, kimi zaman da eserlerin bütününe oyun olgusu şekillendirir.

Absürd tiyatro eserlerinde oyun kavramının yaygın ve işlevsel olarak kullanılması, oyun olgusunun bir önceki başlıkta ifade edilen çok yönlü kimliği nedeniyle absürd tiyatro düşüncesi ile örtüşmesinden kaynaklanır. Absürd tiyatrodaki verili yaşam gerçeğine şüphe ile bakılması, varlığın anlamı ya da anlamsızlığının sorgulanması onu oyun kavramına yakınlaştırır. Çünkü daha önce de işaret edildiği gibi oyun da gündelik yaşamın dışında bir etkinliktir ve verili gerçekliğin çok ötesindedir. Mutlak akla, hakikate, gündelik gerçekliğe şüphe ile bakan absürd tiyatro yazarları oyunun gerçek ötesi, akıl dışı kimliğinde adeta aradıkları alanı bulup nefes almışlardır. Oyun ve absürd tiyatro düşüncesi arasındaki bu sıkı ilişki oyunun aşağıda özetlenen yönleriyle açıklanabilir.

“Oyunun varlığı bizim evren içindeki konumumuzun mantık üstü karakterini sürekli ve en yüksek anlamıyla ortaya koymaktadır. Hayvanlar oyun oynayabilirler. Demek ki sadece mekanik şeyler olmanın çok ötesindedirler. Biz de oynuyoruz ve oynadığımızın bilincindeyiz. Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; çünkü oyun irrasyoneldir.” (Huizinga, 2006: 20)

Yine bir önceki başlıkta söylenildiği gibi, oyun kavramının kültürü hatta kültürden dolayısıyla yaşamı oluşturduğu yoldaki düşünce, oyunun bir yaşam biçimi hatta yaşamın bir oyun olduğu düşüncesi-

ni tetiklemiştir. “...insanı diğer canlı türlerinden ayıran en temel özelliği tasarım yapabilme özelliğidir. İnsanın doğa veya diğer insanlarla, hatta kendisiyle olan ilişkisi temelde bu tasarım yetisinden kaynaklanmaktadır. İşte insanın bu tasarlayıcı özelliği yaşamı tasarlanmış bir oyuna çevirmesindeki ana unsurdur.” (Pekman, 2003: 50-51) İnsan yaşamını sürdürmek için farklı rollerle bürünerek oyunlar oynamakta, bu oyunlarla var oluşunu sağlamakta ve yaşamı da bir oyun gibi kurgulamaktadır. “Sırasıyla her şair dünyayı herkesin kendi rolünü oynadığı bir sahneye benzetmiştir. Kültürel hayatın oyunsal karakteri böylece çekincesiz kabul edilmişe benzemektedir.” (Huizinga, 2006: 21-22) Oyunun toplumsal, kültürel yaşamdaki bu görünümünü absürd tiyatro düşüncesiyle doğrudan koşutluk çizer. Absürd tiyatro düşüncesinde yer alan yaşamda “hakikat” diye öğretilen şeylere ve var oluşun anlamına yönelik kuşku, yaşam içindeki günlük ilişkileri küçük oyunlar, yaşamı da bu küçük oyunları içeren büyük bir oyun olarak alımlamaya iter.

“Hayatın kendi de, insan bağlamında, başı ve sonu belli olan bir oyun, bir düş olarak düşünülebilir. İnsan bu dünyada misafirdir. Kapıyı çalar, içeri buyur edilir doğanın nimetleri tarafından. Tatlı yemişlerini yerken bir yandan misafir olarak, acılarını, kederlerini, çelişkilerini de yaşar öte yandan. Zamanı dolunca birer bu misafir oyunu, vedalaşır dünyayla ve gider. “Hayat-Oyun-Düş” metaforu çok kullanılır bu yüzden tiyatro ve edebiyatta.” (Tekerek, 2006: 51)

Absürd tiyatro yazarları oyun içinde oyun kurgusu, yaşamın bütünüyle bir oyun olduğu fikri ve hayatta kalmak için oynanan oyunlar yoluyla oyun olgusuna metinlerinde büyük ölçüde yer vermişlerdir. Ayrıca sahne için yazdıkları metinlerin de birer oyun olduğu düşünüldüğünde bu kavram daha vurgulu bir kimliğe bürünmüştür. Öte yandan dil de oyunsu kimliğiyle yazarlar tarafından işlevsel olarak kullanılmış hatta dille oyun oynanmıştır. “(Zaten) “dil”, soyutun bir ifadesi olan simgeler aracılığıyla, sesler ve sözcüklerle ifade edilen, insanın oynadığı bir başka “oyun” dur.” (Tekerek, 2006: 51) Absürd oyun yazarları iletişim ve anlaşmanın mümkün olmadığı yönündeki düşüncelerini, insanın yabancılaşma duygusunu dil oyunları ile ifade ederek, oyunun bu boyutundan da faydalanmışlardır. Bu noktada absürd tiyatro başlığı altında başarılı örnekler veren, oyun kavramıyla detaylı bir hesaplaşmaya girerek onu metinlerinin dramaturjisinin odağına yerleştiren oyun yazarları oldukları için bu yazıda incelemek üzere seçilen Samuel Beckett’in *Oyun Sonu* ve Jean Genet’in *Balkon* adlı eserleri oyun olgusu çerçevesinde detaylı olarak çözümlenmeye çalışılacaktır. Yapılan tespitler bu iki model aracılığıyla somutluk kazanacaktır.

3. SAMUEL BECKETT VE OYUN SONU

3.1. Beckett’in Yaşama Karamsar Bakışı

Yazarların yazdıkları genellikle yaşadıklarından onlara kalanların toplamıdır. Her ne kadar istisnalara rastlansa da yaşananlar-

la yazılanlar arasındaki bu dolaysız bağ bizi yazarları yakından tanımaya iter. Beckett'in yaşamına bakıldığında da benzer bir koşulluk görülür. Öncelikle o, absürd akımın doğuşuna neden olan dünya koşullarının içinde yaşamış, savaşı, umutsuzluğu, anlamsızlık duygusunu derinden hissetmiştir.

Yazar 1906'da Dublin'de dindar bir ailede dünyaya gelmiş ve dindar bir birey olarak yetiştirilmiştir. Mutlu bir çocukluğun ardından İtalyan ve Fransız Dili, Edebiyatı alanlarında öğrenim görmüş, 1. Dünya Savaşı'nın ardından Paris'e gitmiştir. Paris onun yaşamı için bir dönüm noktasıdır. Gençliğinde Danté'nin İlahi Komedya'sından etkilenen yazar burada da James Joyce ile tanışmış, Marcel Proust üzerine incelemeler yapmış, bütün bunlar onu inanç ve geleneksel değerlerden uzaklaştırmış, yazarlık serüveninin başlamasına neden olmuştur. (Yüksel, 2006: 28-29)

Absürd tiyatro düşüncesinde yer alması yazarın yaşama kötücül bakışıyla paraleldir. Kuşkusuz Beckett'in yaşama kötücül bakmasına, varoluşu anlamsız bulmasına ve ölüm karşısındaki çaresizliğe vurgu yapmasına neden olan, onun yaşamına dair en önemli bilgi anne ve babasının ölümünü izlemiş olmasıdır. Öyle ki Aşegül Yüksel'in detaylı olarak anlattığı gibi iki kez kalp krizi geçiren babasının, sinirleri ve beyni eriterek kişiyi adım adım ölüme götüren hastalıkları sırasında babasına ve annesine o bakmıştır. (Yüksel, 2006: 27-29) Bu süreç şüphesiz yazar için yıpratıcıdır. Tam da bu nedenle aşık olup evlendiği halde bu ölüm-

lü ve anlamsız dünyaya çocuk getirmeyi şiddetle reddetmiştir. Ömrünün sonunda hastalanıp, karısının başına dert olmamak için kendi isteğiyle huzur evine yatmayı istemesi ve orada sessiz bir ölümü tercih etmesi de kendisinin yaşadığı acıyı başkalarına yaşatmak istemeyişinin kanıtı gibidir. (Yüksel, 2006: 25)

Kabaca özetlenen böylesi bir yaşamın etkileri onun, eserlerinde yaşamın anlamsızlığı, ölümün kaçınılmazlığı, insanın çaresizliği, varoluşun dayanılmazlığı, yaşamın koca bir oyundan ibaret olduğu gibi fikirleri farklı bir tiyatro dili ve biçimiyle ifade etmesine neden olmuştur. Oyunları yaşama ilişkin düşüncelerinin bir somutlaşması niteliğinde olduğundan, yazarın yaşamla ilgili düşünceleri konusunda aşağıdaki alıntıya kulak vermek yerinde olur:

"Beckett için yaşam, tanrının insanı gördüğünü kanıtlayacak hiçbir ipucunun bulunmadığı, çığrından çıkmış bir dünyada, baskılara, acımasızlığa, kıyıcılığa göğüs gererek sürdürülen, insanın doğumuyla ölümü arasındaki kısacık anın anlamsız bireysel ve toplumsal ayrıntılarla sonsuza dek sürecekmiş gibi uzatıldığı olgunluk döneminde, bilinçte başlayan ve çok uzun süren bir hesaplaşma süreci ve dünyaya hiçbir anlam katmadan noktalanmış kısır bir serüvendir." (Yüksel, 2006: 30)

Aslında Beckett, hiçbir şeyin anlamı olmadığı gerekçesiyle hiçbir şey anlatmamayı yeğlerken kendi yaşam deneyimine koşut olarak, bu hiçliğin altında koca bir yaşam gerçeğine parmak basmış ve bunu farklı bir

estetik dil ile gerçekleştirmiştir. Çünkü bu gerçek, geleneksel kalıplarla ifade edilmekten çok uzaktır. Bu anlamda Beckett absürd tiyatro başlığı altında bir dönüm noktası olarak kabul edilmelidir. Onu dönüm noktası yapan verili tiyatro biçimi ve dilini, düşünceleri doğrultusunda kökten reddedip değiştirmiş olmasıdır.

“Dramatik metinlerin 20. yüzyılda uğradığı değişimler yalın bir biçim değişimi olarak kavranamazlar. Beckett’i bir sınır taşı haline getiren bu tarihi çözümlenmek için, düşünce biçimini koşullayan temellerdeki sarsıcı değişimlerden söz edilir. (...) Dramın imkansızlığına temellenen oyunları ile Beckett, “dramın öteki tarafına geçişin” ya da dramatik yapının eleştirel dönüştürülmesinin bir örneği olarak okunur. Kurmacanın teminatı, bir gerçeklik duygusudur ve bu gerçeklik şüpheli bir hal aldığı anda, kurmaca kendini gerçek gibi sunacaktır. (...) Estetik kategorilerin farklılaştığı bir dönemde dram form olarak, kendi tarihini doldurur, Beckett’in oyunlarının gösterdiği gibi. Bu oyunlara dilsel iletişimin, öykü ve eylemin, karakter oluşumunun sorun-sallaşması açısından bakılabilir. Eylemin yerini eylemsizliğe bırakması, öykü anlatmaktan vazgeçiş vb. Beckett ile geleneksel temsil edici estetik arasına yerleşen bir mesafeden çok bir boşluktur ve temsil estetiğinin eski uzlaşmalarının imkansızlığı onda en iyi ifadesini, bir şeyi anlatmaktan vazgeçmekle, daha doğrusu bir şeyi bir şeyle anlatmaktan vazgeçişte somutlanır.” (Karacabay, 2007: 144)

Roman, şiir, öykü, tiyatro gibi farklı türlerde yazdığı metinlerde Beckett, gerek biçim gerek içerik yönüyle bütün bu özel-

likleri içinde taşıyan eserler vücuda getirmiş, eserleri varoluşun anlamsızlığı yönünde daha karamsar bir çizgide ilerledikçe, biçimdeki parçalanma ve dil yapısındaki bozulma, anlamı kırma çabası daha çok artmıştır. *Godot’yu Beklerken* ile başlayan oyun yazarlığı serüveni *Oyun Sonu*, *Mutlu Günler*, *Krapp’ın Son Bandı* ve kimi sözsüz kısa oyunlarla sürmüştür. Absürd tiyatro ve Beckett’in yaşamı zemininde gelinen bu noktada odak biraz daha daraltılacak ve bu bilgiler ışığında *Oyun Sonu* adlı oyun çözümlenmeye çalışılacaktır.

3.2. Bir Türlü Sonu Gelmeyen Yaşam Oyunu

1956 yıllarında yazılmış ve sahnelenmiş olan *Oyun Sonu*, belirsiz bir zamanda belirsiz bir mekanda geçer. Yalnızca mekânın gri, flu olarak ışıklandırıldığı ifade edilir. Bu soğuk renk oyunun karamsar atmosferini desteklemektedir. Sahnenin ortasında tekerlekli sandalyede oturan Hamm bulunmaktadır. Hamm aynı zamanda kördür. Mutfağa gelip giden, zaman zaman pencereden dışarı bakan Clov, Hamm’ın gözü, kulağı, her şeyidir. Clov da romatizmalarından dolayı oturamamaktadır. Clov sürekli Hamm’ı gitmekle tehdit eder ama bunu bir türlü beceremez. Sözü edilen bir kiler vardır, şifresini yalnız Hamm bilir ama hareket edemez. Nell ve Nagg iki ayrı çöp tenekesinde yaşamakta ancak Hamm istediğinde oraya çıkıp girebilmektedir. Hareketleri ağırdır, talaş içinde, ölmüş gibidirler, birbirlerini anlamazlar. Nell ve Nagg, Hamm’ın anne babasıdır. Hamm zaman zaman onla-

ra bir öykü anlatır, bazen de Clov'a kapaklarını kapatmasını söyler. Oyun böyle devam eder, Clov bir yere gitmeyi, Hamm da ölmeyi bir türlü beceremez. Sözleri oyun oynadıklarına dair imalarla yüklüdür, hiçbir beklentileri, umutları yoktur. Yalnızca bu oyuna son verecek anı beklerler.

Son derece belirsiz görünen metin, yoruma açık yapısıyla birçok farklı anlamlandırmaya olanak tanır. Öncelikle yüzeyde Hamm ve Clov arasında bir çeşit köle-efendi ilişkisi olduğu hemen görülür. Çünkü Hamm tekerlekli sandalyede oturup sürekli bir şeyler isterken Clov yalnızca onun istediklerini yaparak yaşamını sürdürmektedir. Bu görünümüyle "Hamm ve Clov uygarlaşmış toplumlarda ezen-ezilen ilişkisinin bir parodisi olarak kabul edilebilir." (Çevik, 2007: 67) Hamm düdüğü çalmakta, Clov onun düdüğü çalmasıyla isteklerini yerine getirmektedir.

Dikkate değer bir nokta Hamm'in kör ve kötürüm olmasına karşı Clov'un görmesi ama oturamaması, Hamm'in kiler şifresini bilip oraya gidememesine karşın oraya gidebilen Clov'un da şifreyi bilmemesidir. Dolayısıyla bu ana kişiler karşıt yönlerle donatılmışlardır, kendileri için yetersizdirler, birbirlerini tamamlarlar gibi görünürler. "Oyun Sonu oyunu Hamm ve Clov ikilisi düşünüldüğünde ikili karşıtlık üzerinde durur. Ancak Beckett ikili karşıtlığı hem kurar hem de karşıtlığı oluşturan ikililiği iptal eder." (Çeber, 2010: 39) Çünkü birbirlerini tamamlayacak özelliklerle donatılmış olmalarına karşın bu ikili birbi-

rini tamamlayamaz. Hamm Clov'a kilerin şifresini söylemez, Hamm'in oturabilmesi Clov'un oturamaması karşısında bir çözüm olmaz. Burada tek taraflı bir ilişki söz konusudur. Yalnızca Clov, Hamm'in görmeyen gözleri, yürümeyen bedeni için işlevsel bir çözümdür. Son kertede Hamm, tıpkı bir efendi gibi Clov'u sömürerek yaşamını sürdürmektedir. Ne var ki Clov da Hamm'a karşı çıkıp onu terk edecek bir bilince sahip değildir.

Bir bedeninin iki yarısı gibi cisimlenmiş bu oyun kişileri arasında bir bağımlılık ilişkisi söz konusudur, bu ikili ilişkide çaresizlik hakimdir. Burada Hamm-Clov ilişkisini bir de hasta-hasta bakıcı ilişkisi ekseninde okumak gerekir. Hastayı da hastaya bakıcı da yıpratıcı, tüketen bir bağımlılık ilişkisidir bu. Hasta ve bakıcısı dış dünyadan soyutlanmıştır, evreni koca bir boşluk olarak görürler. (Yüksel, 2006: 74-75) Clov hasta bakıcı, Hamm hasta olarak düşünüldüğünde oyun kişileri üzerinden yazarın, yaşamından dolayısıyla evreni yorumlama biçimi daha açık bir şekilde görülür. Hamm ve Clov gündelik yaşamdaki insan ilişkilerinde olduğu gibi hem birbirlerinden kurtulmak ister hem de bunu bir türlü beceremezler. Burada Beckett'in yaşamında da tecrübe ettiği hasta ve bakıcısı arasındaki zorlu ilişkiden yansımalar olduğunu söylemek yanlış olmaz. Anne ve babasına hasta olduğu sürece bakan yazar, bu süreçte yaşama dair edindiği bakışı Hamm ve Clov ilişkisinde oyuna taşımıştır.

“Beckett önce babasının sonra annesinin hastalığı sırasında onların zaman zaman bakıcılığını yapmış olmasının getirdiği deneyimi ve duyarlılığı bu oyunda dile getirmiştir. İnsanın bebeklik aşamasında başlayan çaresizliğinden, yaşlanıp bir türlü ölemeyişine dek hem acı çekmesi hem de en yakınında olanlara acı çekirtmesi, insan varoluşunun anlamsızlığına getirdiği en çarpıcı örneklerden biridir.” (Yüksel, 2006: 75)

Benzer şekilde Nell ve Nagg de bedensel anlamda kusurludur, kaza sonucu kötürüm olmuşlardır, onlar da Hamm’ın Clov’a muhtaç olmasına koşut olarak Hamm’a, onun kendilerine bakmasına muhtaçlardır. Dolayısıyla bağımlılık ilişkisi ve çaresizlik kısır bir döngü şeklinde devam etmektedir. Bu ilişkide de Nell ve Nagg hasta, Hamm hasta bakıcıdır. “Nell ve Nagg’in işlevleri beşikten mezara acı çeken çaresiz insan profilini desteklemenin yanı sıra kısır döngüye işaret eder. (...) Hamm, Clov, Nell ve Nagg arasındaki zorunlu beraberlik birbirlerine kin beslemelerine neden olur.” (Çeber, 2010: 41) Bu ilişkiler ağı insanların hem sevdiği hem de nefret ettiği, kurtulmak isteyip bir türlü kurtulmayı beceremediği yakınlarıyla kurdukları günlük yaşamdaki ilişkilerini hatırlatır.

Diğer yandan bu oyun kişilerinin de hareket olanağından yoksun olmaları yani bütün oyun kişilerinin bedensel bir kusurunun olması yazarın yazım sürecinde geldiği karamsar bir aşamayı haber verir. İlk eserlerinde klasik anlatı formunu tercih eden Beckett süreç içinde önce dilin yapısını bozup onu yok ederek anlamsızlığı dilsel bir

göstergeye dönüştürmüştür. Ardından kimi oyun kişilerini bedensel olarak yoksunlaştırmıştır. *Oyun Sonu*’nda ise hem dilsel hem bedensel yetersizlik tüm oyun kişilerindedir. “Tüm oyun kişilerinin bedensel kusurları olması eksiklik ve olanaksızlığı işaret eder. Ayrıca bu gösterge insanın dünyadaki çaresiz, sefil durumuna da gönderme yapmaktadır.” (Çeber, 2010: 47) Geline nokta da çaresizlik, yoksunluk, anlamsızlık ve varoluş sorunu had safhaya ulaşmıştır.

Anlaşılmaz bir dille konuşan, çöp tenekesinde talaş içinde yaşayan Nell ve Nagg, yaşlı oldukları da düşünüldüğünde ölümün arifesinde ya da ölmüş de mezardan konuşuyormuş gibi görünmektedir. Nell ve Nagg, Hamm’ın zaman zaman anlattığı öyküleri dinlemek üzere tenekeden kafalarını uzatırlar. Onlarla beraber seyirci de Hamm’ın anlattığı öyküleri dinler. Burada Hamm’ın öykü anlatması oyunun bütününde anlatılanlar bağlamındaki işlevi açısından son derece düşündürücüdür. Yazarın bir diğer oyunu olan *Godot’yu Beklerken*’de de oyun kişileri Godot’yu bekledikleri “boş” zamanlarında öykü anlatırlar.

“Beckett’in kahramanlarının pek çoğunun sahnede yaptığı bir tür öykü-anlatıcılığı, yazarlık ya da oyunculuk-tur. Kurgusal olmalarına karşın kendilerini ifade ederek yazarlarını ifade etmeye çalışan insanlardır. (...) Hamm de bir aktör, bir öykü anlatıcısı, bir meddahlıdır. Anlatımı boyunca öyküsünü sık sık keserek öyküsünün anlatıldığı koşulları belirtir; anlatmaya başladığı ilk öykü hakkında bir öykü anlatmaya ve bu öykünün neden anlatılmayacağını anlatmaya başlar.” (Güçbilmez, 2003: 118)

Buradan hareketle yazarın oyunlarında öykü anlatmanın farklı bir anlama hizmet ettiği yorumuna ulaşılır. İnsan yaşamını devam ettirmek ya da yaşama katlanabilmek için tıpkı oyun oynamak gibi konuşmak, kendini ifade etmek, anlatmak zorundadır. Ayrıca yaşamak için yaşam oyunlarına katılmanın yolu insanlarla ilişki kurmaktan geçer, insanlarla ilişki kurmak için de konuşmak ve kendini anlatmak bir zorunluluktur. Oyunun tanımı yapılırken bu, kişinin özanlatım ihtiyacıyla da açıklanır. İnsan yaşamak, yeteneklerini kullanmak ve kendini anlatmak ister. Özanlatımı belirlemek için içgüdülerden farklı olan ve yaşantılar sonucu ortaya çıkan istekler vardır. (And, 2003: 59) Demek ki kendini ifade etmek oyundan dolayıyla yaşama katılmanın bir yoludur. Öte yandan bu anlatım hikaye biçiminde kurgulandığında kişi hikaye kahramanı üzerinden kendi bastırıldığı duygu ve isteklerini de bu özanlatım yoluyla dışı vurarak rahatlayacaktır. Son kertede kendini anlatmak da tıpkı oyun oynamak gibi bir var oluş biçimi olur. Oyun kişileri anlatarak “boş” zamanı doldururlar. Böylece Hamm’in öyküleri gündelik yaşamda insanların konuşma, anlatma ve var olma ihtiyacına yönelik bir gönderme olarak düşünülebilir.

Metin, başlığı ve biçimi üzerinden oyun olgusu odağında okunduğunda bütün bunlar daha tutarlı bir yere oturur. Oyunun bütününde yaşamın bir oyun, insanlığın da gün gelip sahneden incek oyuncular olarak görüldüğü yerleşik bakış hakimdir. Öyle ki yazar oyunda dünyayı bir sah-

ne, yaşamı bir oyun, Hamm ve diğerlerini de oyuncu olarak kurgulamıştır. Bu yorum oyunun başlığını da anlamlı kılmaktadır. Yaşam oyununu oynayan oyun kişileri, özellikle de Hamm, bir yandan oyunu sürdürmeye çalışırken öte yandan oyunun sona ermesini beklemektedirler ancak oyun bir türlü bitmez. Oyun kişilerinin yaşam oyununu sonlandırma ya da bu oyundan çekilme yetileri de yoktur, bu oyuna ya da bekleyişe katlanmaya yazgılıdır. Oyunun sonunu kimin getireceği de belirsizdir. Oyunun sonunu bekleme, yaşam oyununu sürdürme biçimi ise Hamm için öykü anlatmak yani konuşmaktır. Ancak dil parçalanmış tıpkı var oluş gibi var olmanın tek yolu olan konuşma da anlamsızlaşmıştır.

“Bütün Beckett karakterleri sözcüklerin yaratım sürecinin öylesine farkındadırlar ki, konuşmak onlar için yaşamın metaforu, yaşamın yerini tutacak bir eylem haline gelir. Varlıklarının sözel, söze dayalı olduğunun ayırımındadırlar ve bu varoluşu sonlandıracak sessizliği özlemler ama artık sessizlik (ölüm) özlemlerini dile getirmek için konuşmaya her başladıklarında yeniden varlık kazanır, suskuyu ve ölümü uzaklaştırırlar.” (Güçbilmez, 2003: 119)

Bu çerçevede denilebilir ki oyunda yaşam bir oyun olarak resmedilmekte, insanların birbirine bağımlı, ölüme yazgılı, ölmeyi de anlamlı bir yaşam kazanmayı da beceremeyen bireyler olduğu farklı bir biçimde dile getirilmektedir. Kişiyi bu anlamsızlıktan kurtaracak bir kurtarıcı yoktur, oyun kişileri ölümü bilerek yaşamının, birbiri-

ne muhtaç olarak yaşamanın anlamsızlığının bilincindedir. Kabaca kurtarıcı ya da beklentiyle özdeşleştirilebilecek olan Godot da beklenmez artık. “*Oyun Sonu*’nda Beckett hiçi bile istemez. Beklenti bir sahnenin sınırladığı dünyada olumsuzlukla sonuçlanır. Godot gelmemiştir. Onun bittiği yerden ise *Oyun Sonu* başlayacaktır.(...) Hamm’in yarattığı bir dünya olarak sahne yokluğun beklenmesini içerir.” (Karacabey, 2007:151) Böyle bir algıyla bir beklenti içinde olmak ya da umut beslemek mümkün olamayacağından mutlak gerçek ya da kaçınılmaz sonun bu kısır yaşam döngüsünü noktalaması beklenmektedir. Böylece oyunun bütününde karamsar bir bakış hüküm sürer. Ancak oyunun bir yerinde dışarıyı gözetleyen Clov bir çocuk gördüğünden söz eder. Bu çocuğun küçük bir miktarda da olsa umudu imlediği söylenebilir belki de... (Yüksel, 2006: 78) Ancak beklentinin asgari düzeye indirildiği hatta yok oluşun beklendiği oyunda umutsuzluğun son noktaya ulaştığını söylemek yanlış olmaz.

Yaşamın oyun olarak kurgulanması, dünyanın bir sahne olarak düşünülmesi, oyun kişilerinin söz ve davranışlarında da yansımaları bulur. Oyunda, “oyun, apar, diyalog” gibi tiyatro oyununa da ilişkin sözcükler oyun kişilerinin ağzından sıklıkla dökülür. “Clov’un kısa gülüşlerle bezenen eylemleri tiyatroya, sahneye, oyununa dair göndermeler taşır. Oyun kişileri hep aynı oyuna mahkûm edilmiş birer aktör gibidirler ve oyunun bitmesini isterken, tek var oluş yerleri olan sahneden ayrılmak

da istemezler.” (Çeber, 2010: 43) Bu aşamada gerçekliğe ilişkin bir sorgulama da başlar. Oyun ve gerçeğin iç içe geçmesiyle neyin gerçek neyin yanılsama olduğunu kavrayamadığımız yaşamla yüzleşiriz. Nereden gelip nereye gideceği belli olmayan insanlığın durumu metinde gerçek ile yanılsamanın iç içe geçtiği oyun olgusu üzerinden bütünsel olarak verilir. Bu denli geçici olan yaşamı gerçek olarak nitelendirmenin zorluğu bu yolla ifade edilir.

Oyun olgusu okuyucuyu iki farklı yoruma daha yönlendirecek şekilde kullanılmıştır. Öncelikle sahne bir satranç oyunu gibi düzenlenmiştir. Neyin gerçek neyin yanılsama olduğunu bilemediğimiz yaşamın koca bir oyuna benzediğini tematik olarak işaret etmenin bir yöntemi de sahnenin görsel olanaklarını kullanmak olur. Oyunun başında sahnenin ortasında hareketsiz duran Hamm Şah, yalnızca zikzak çizerek hareket eden Clov At, Nell ve Nagg ise piyonlar olarak düşünülebilir. Ancak oyunun sonunda at, şah ve piyonlar aynı yerdedir. Son hamle gerçekleşmemiş, Hamm ölmemiş Clov gidememiştir. Oyun kişileri ne kadar çırpınsa da tıpkı yaşamda olduğu gibi hiçbir şey değişmemiştir, oyun sürmektedir. Bu çerçevede sonlanamayan satranç oyunu kısır döngü biçiminde süren, bir türlü sonlanmayan yaşamı somutlar. Aşağıdaki alıntı bunu kanıtlamaktadır:

“...içinden çıkılmaz bir durumu gösteren yapıt, satranç mantığını alt üst eden ve son hamlelerin yapılmasına olanak tanımayacak bir satranç oyununun hareket düzeni içinde gelişir. Hamm(şah)

oyun başında satranç tahtasının tam ortasındadır. Oyun boyunca Clov tarafından kendi isteği üzerine yeri değiştirilse de sonunda tam ortadaki eski yerine konmasını ister. Oyun başında mutfak kapısında duran Clov(at) oyun boyunca zikzak çizerek hareket etmesine karşın, oyun sonunda eski yerini alır. Satranç oyununda hiçbir gelişme olmamış son hamleler yapılamamıştır, çünkü her iki oyuncu da taşlarını, oyunun başındaki pozisyonlarına geri getirmek için oynamışlardır. Nell ve Nagg (askerler) ise yerlerinden bile oynatılmaz.” (Yüksel, 2006: 80)

Sahne ve oyun kişilerinin konumlanması bir başka yoruma da olanak tanır. Sahnenin gri ışıkla aydınlatılmış olması, arkadaki iki pencerenin gözü andırması ve çöp tenekesinde duran, varlığından emin olunamayan Hamm'ın anne ve babası Nell ve Nagg bir araya geldiğinde bu mekanın Hamm'ın bilinci, beyni olduğu doğrultusunda yapılan yorum (Yüksel, 2006: 75-76) da akla yakın gelir. Bu yönden bakıldığında Hamm'ın öyküleri de onun bilinçaltının bir tür dışavurumu olur.

Görüldüğü gibi yoruma açık, zengin bir görünüm çizen metin, anlamlandırma konusunda sınırsız bir dünya sunar. Nitekim eseri evrensel ve güncel kılan da bu yönüdür. Bu çerçevede kişinin kendi varoluşu ve yaşamla girdiği çatışmanın odağına oturduğu metinde, öleceğini bilerek ve ölümü bekleyerek yaşamının acı dolu, sabır isteyen bir süreç olduğuna dikkat çekilirken insanlar arası bağımlılık ilişkileri de çok boyutlu bir yapı içinde görünür hale

gelmektedir. Oyunun bütününe bakıldığında bütün bunların yaşamı işaret eden oyun simgesi üzerinden anlatıldığı açıkça görülmektedir. Bu anlamda denilebilir ki bir türlü bitmeyen yaşam oyunu, diğer oyunlardan farklı olarak eğlendirmeyen, ıstırap veren ve kuralları çok ağır olan yegane oyundur...

4. JEAN GENET VE BALKON

4.1. Jean Genet'nin Farklı Kimliği ve İlginç Yaşamı

Dünyanın çeşitli yerlerinde birçok farklı yazarın yazdığı oyunlar aracılığıyla temsil edilen ve tiyatro tarihini klasik dramatik formun kırılması anlamında geri dönülmez bir yola sokan absürd tiyatro başlığı altında adı geçen bir başka isim Jean Genet'dir. Oyunlarıyla Jean Genet bu akımın köşe taşı denilebilecek yazarlardan biri olmuştur. Her absürd tiyatro yazarı gibi o da, bu akımın içinde addedilmekle birlikte, söz konusu başlık altında yer alsa da farklı bir noktada konumlanmaktadır.

Yazarın öncelikle aykırı bir kimliği, ilginç bir yaşam öyküsü vardır. Hiç kuşkusuz bu kimliğin ve yaşamın yazarlık serüveninde payı olmuştur. 1928 yılında Paris'te doğmuş olan yazarın babası belli değildir, yani yasak aşkın meyvesi gayri meşru bir çocuk olarak daha dünyaya gelirken kendisine aykırı bir kimlik verilmiştir. Dahası babası belli olmayan bu çocuk annesi tarafından da yedi aylıkken terk edilmiştir. “Morvanlı bir ailenin yanına verilir ve Katolik eğitimi alır. On üç yaşından sonra çirak ola-

rak çalışmaya başlar. On beş yaşında çıraklıktan kaçtığı için hapisaneyeye girer. On sekiz yaşına kadar Mettroy’daki ıslah evinde kalır. 1928-1942 orduya girer, çeşitli ülkelerde görev yaptıktan sonra, 1936 da firar eder. Avrupa da serseri hayatı sürer.1937 de Paris’e döndüğü zaman hırsızlık ve sahte kimlikten on iki kez hapse girer.” (Yıldız, 2009: 27) Bu ilginç yaşam eserlerinde suç, suçluluk, sapkınlık, ötekilik gibi konuları işlemeye eğilimli olmasıyla karşılığını bulur. Sıra dışı bir kimliğe sahip olması yaşamı farklı bakmasını ve yaşamı farklı bir dil ve biçimle ifade etmesini sağlayacaktır.

Genet yazarlığa hapisane yıllarında başlamıştır, kimi eserleri bu dönemlerde basılmıştır. Üst üste işlediği suçlar ömür boyu mahkumiyetle cezalandırılmasına neden olmuştur. Genet’in bu cezası J. Cocteau ve J. P. Sartre’in girişimiyle affedilir. Arkadaşı Abdallah’ın intiharıyla Genet için ruhsal bir bunalım dönemi başlar ve yazar edebiyatla ilgilenmeyi neredeyse bırakarak Fransadan ayrılıp Uzakdoğu, Ortadoğu ve Kuzey Afrika’da uzun yolculuklara çıkar, siyasi yazılar yazar. Bu süreçte ABD’de Kara Panterlerden yana, Fransada göçmen işçilerden yana ve 1970 den yaşamının sonuna dek Filistinlilerden yana tavır alır. (Yıldız, 2009: 27) Dolayısıyla yaşadığı toplum için öteki olan yazar kendi gibi öteki olanların yanında durmuş, buna bağlı olarak oyunlarında onlara merkezi bir yer vermiştir.

Yazar, yaşamında, dayatılan toplumsal kurallara, ahlak normlarına karşı durmuş ve onlara karşı bir ahlak anlayışı oluş-

turmuştur. Bu anlamda yaşamında kendine dayatılan kimliğe, yaşama, toplumsal düzene yönelik başkaldırısı, bir başkaldırısı tiyatrosu kurmasına yol açmıştır. Gerçeğe, yaşama, düzene, yaşamdaki anlam arayışına yönelik başkaldırısı, oyunlarını yerleşik, dramatik forma başkaldıran varoluşçu ya da absürd öğelerle donatmasına neden olmuştur. Yazar öncelikle verili gerçekliğe şüphe ile bakar ve onu kırar. Gerçeklik duygusunun kırılmasının ya da gerçeğin olumsuzlanmasının Genet tiyatrosundaki temel aracı “rol”dür. Yazar rolün sahnede ve gerçek yaşamda ne anlama geldiğini araştırır. (Güçbilmez, 2003: 127) Bu araştırma neyin gerçek neyin sahte olduğundan asla emin olamayacağımız şekilde sonuçlanır. Yaşamda sürekli rol yaptığımız yani Genet’ye göre oyun oynadığımız için gerçeklik diye bir şey söz konusu değildir. Dolayısıyla Beckett gibi Genet de yaşamı küçük oyunlardan ibaret koca bir oyun olarak görür, farklı olarak bu oyunun gerçek gibi dayatılması karşısında daha saldırgan bir tavır içindedir. Genet’in oyunlarında tiyatro izleyicisi yaşadığı süreçte kendi yaşamını sahnede kiyle paylaşır ve tüm yalınlığıyla kendi gerçeği ile karşılaşır. Zaten uyumsuz tiyatro’nun en belli başlı hedefi de bu gerçeklikle izleyiciyi yüzleştirmek ve yaşamı gerçek anlamına böylece ulaştırılmaktır. (Genç, 2002: 122) Ancak yazar için gerçeğin ya da yaşamın bir anlamı olduğunu söylemek epey zordur, zaten bu anlam yoksunluğu onun absürd akım içinde konumlandırılmasına neden olur.

Gerçeğin, yaşamın anlamını sorguladığı oyunlarda yazar, gerçeğin karşısına güçlü bir alternatif olarak oyunu yerleştirir. Öyle ki neredeyse tüm oyunlarında oyun kişileri durmadan oyun oynarlar. Oyun oynamak söz konusu kişiler için zaman zaman gerçeğe katlanmanın ya da ondan kaçmanın, bazen gerçeği anlamlı kılmanın ama sonuçta var olmanın bir yoludur. Ancak oyun oynamaya eyleminde o kadar ileri gidilir ki neyin rol neyin gerçek neyin sahte olduğu birbirine karışır, gerçekle oyun iç içe girer. Yaşamın koca bir oyun olduğu gerçeğiyle yüzleşen seyirci tiyatrodaki bu oyunun izleyicisi ama gerçek yaşamda bizzat oyuncusu olduğunu fark eder. Böylelikle yazarın tiyatrosunun odağında yer alan oyun kavramı, çok önemli iletilerin hizmetine girer ve Genet oyunlarının dramaturjisinin anahtar kelimesi haline gelir. Bu durum aşağıdaki sözlerle özetlenebilir.

“Oyuncu ve izleyici kimlikleri, tek kimlik içinde yok etme, Genet tiyatrosunun asal eksenini oluşturur. Buradan Genet’in bütün oyunlarına uygulanabilecek bir ironi formülü çıkarmak mümkündür: İnsan hem sahnede, hem sahne dışındaki günlük yaşamında rol yapar ama yaşamda oynanan rollerin bilincinde olunmadığından, yaşamda üstlenilen roller, tiyatrodaki üstlenilen rollerden daha az “gerçek”tir.” (Güçbilmez, 2003: 131)

Bu bağlamda Genet de, Beckett’te olduğu gibi, tematik olarak yaşamın oyun olduğu ve hiçbir şeyin gerçek olmadığı düşüncesine hizmet eden oyunlar yazar. Öyle ki tiyatro bile yaşamdan daha gerçektir, çün-

kü orada oyun oynadığımızı biliriz, acı olan yaşamda oyun oynadığımızı kavrayamamamızdır. Genet, seyirciyi bu acı gerçekle yüzleştirme konusunda daha ısrarcıdır ve oyunlarında oyun olgusu “oyun içinde oyun” formuyla daha merkezi durumdadır. Beckett’in yaşam oyununa yönelik karamsar bakışı Genet’de yerini yaşam oyununun gerçek sanılan maskesini düşürmeye odaklı saldırgan bir tavra bırakır. Bu noktada yazarın en önemli ve en bilinen oyunlarından *Balkon* adlı oyununa ve metinde oyun olgusunun kullanımına daha yakından bakmak, bu tespitler için açıklayıcı olacaktır.

4.2. Oyunla Gerçeğin Arasında, Balkonda Oyun Oynayarak Var Olmak

Jean Genet’in *Balkon* adlı oyununa bakıldığında, odakta, oyun oynayarak kendini tatmin etmek için geneleve gelen insanlar görülür. Burada oldukça önemli bir buluş söz konusudur. Öyle ki oyun oynamak, insanın en temel ihtiyaçlarından olan cinsel ihtiyacının yerini almıştır; metinde oyun oynamak hayati bir mesele, yaşamak için bir gereklilik yani bir var oluş koşulu olarak sunulmuştur.

Irma’nın patroniçesi olduğu geneleve sıradan insanlar gelip para vererek belli bir süre başpiskopos, yargıç, cellat gibi kişileri oynarlar. Bunun için gerekli tüm koşullar genelevde hazırdır. Süre dolduğunda herkes kendi kimliğine geri döner. Bu oyunlarda amaç, söz konusu kimliklere en üst düzeyde benzemek, işlevi ise rahatlamaktır. Balkona gelenler, burada oynadıkları oyunlar-

da gündelik yaşamda kendilerini ezen üst düzey yetkililerin kimliğini alarak bir süre de olsa aynı şeyleri başkalarına uygulamak yoluyla bir rahatlama yaşarlar. Balkon ya da Yanılsamalar Evi adlı bu geneleve fon teşkil eden iç savaş sürmekte, yönetime karşı ayaklanan asiler direnmektedir. Bu savaş, söz konusu dönemde Fransada yaşanır. Asiler oyunda genelevi de gözetlemektedir. Ancak oyunda sözü edilen asilerden başka asi göremeyiz. Bu anlamda oyunu izleyen seyirci dolaylı olarak asilerle özdeşleştirilir.

“Oyun boyunca asiler tarafından gözlenip duran genelevi belki de aynı açıdan gözleyen izleyici, asilerin içine, yanılsamalar evinin hemen dışına yerleştirilir ustalıklı. İzleyicinin neredeyse Irma kadar geniş olan görme açısına rağmen, geneleve yaklaşanlar dışında asi grubu görmesi olanaksızdır. Çünkü her şeyi gören göz ironik bir biçimde kendini göremez.” (Güçbilmez, 2003: 133)

Irma tüm odaları ve dış dünyayı gözler, tüm oyunlar onun kontrolü altındadır. Oyunun ne zaman başlayıp bittiğini o haber verir. Oyun kavramı açısından bakıldığında, kendini oyuna kaptırmayan, kuralları belirleyen ve oyuna müdahale eden böyle bir izleyiciye ihtiyaç duyulduğu da açıktır. “(Çünkü) oyun ortamı doğası gereği istikrarsızdır. Oyunu bozan dış bir darbenin etkisiyle, kuralların ihlal edilmesiyle ya da bir iç nedenden ötürü asıl hayat her an yeniden egemen duruma geçebilir.” (Huizinga, 2006: 41) Oyunda Irma asıl hayatın ne zaman devreye gireceğine karar veren, oyunun bozulmasını engelleyen bir oyun yö-

neticisi gibidir. Böylece Balkonda oynanan oyunlarda oyun olgusunun bütün özellikleri açık şekilde gözlemlenir: belli bir süre, belirli bir oyun alanı, oyunu garanti eden kurallar, yaşamdan ayrı bir süreç... Ancak dışarıdaki isyan büyüyüp kraliçe ve diğer üst düzey yetkililerin görevleri sona erdiğinde Irma kraliçe olur, burada üst düzey yetkilileri oynayanlarsa bizzat o yetkililere dönüşür. İşte bu noktada işler karışır, oynanan roller gerçek kimliklere, oyun yaşama dönüşmüş, gerçek ve oyun birbirine karışmış, düzen alt üst olmuştur. Oyunun gerçek yaşama dönüşme riski oyunun doğası gereği her zaman vardır. “Oyuncu kendini bütün varlığıyla oyuna kaptırabilir. Sadece oyun oynamak bilinci tamamen geri plana itilmiş olabilir. Oyuna çözülmüş biçimde bağlı olan sevinç, yalnızca gerilime değil, aynı zamanda taşkınlığa da dönüşebilir.” (Huizinga, 2006: 40-41) Balkon'da oyunun gerçeğe dönüşme riski hayata geçer ve oyun kişileri bu dönüşümden kaynaklı olarak taşkınlıkla kendini oyuna kaptırmış olur. Böylece izleyici için de neyin gerçek neyin oyun olduğuna karar vermek imkansız hale gelir ancak yazarın amacı tam da budur. Bu yolla yazar daha önce de söylediği gibi karmaşık bir biçimde gerçek sandığımız yaşamın da koca bir oyun ve üstlendiğimiz kimliklerin sahte kimlikler olduğunu dillendirir.

“Irma oyunun ideal izleyicisidir; odalarda “sahnelenen” bütün “oyun”ların, oyunlardaki bütün rollerin ayırındadır. (...) Ama aslında birinin, herkesin roller konusunda kafası karıştığında sorunu çözebilmek için profesyonel izleyici

rolünü/görevini üstlenmesi şarttır. Irma, oyunun başında oyunlara katılmadığı için bunu başarabilecek durumdadır. (...)Yaşamdaki rollerle, “yanılsamalar evindeki” roller birbirine karıştığında, her defasında Irma işleri yoluna koyar. (...) Ancak Irma'nın kendi “özel tiyatrosu” için duyduğu hırs ve onun salt izleyici ya da sahne dışındaki yazar olarak kalmasını engeller. O da, Kraliçe ölünce onun rolünü üstlenir. Irma'nın sahnede seyirci olma konumu, oyunun içine girdikçe değişir. (...)Oyun, oyunu yaratanlardan bağımsızlaşır, giderek canlı bir organizmaya dönüşür. Bu canlı organizma izleyici/oyuncu konularını istediği gibi dönüştürür ve iç içe geçirir.” (Güçbilmez, 2003: 127-129)

Bu aşamada roller gerçek kimliklere dönüşürken yalnızca Polis Şefi'nin ortadan kaybolması dikkat çeker. Çünkü o ne gerçek yaşama ne oyuna, ne asiler ve yöneticilerin dünyasına ne de genelevin dünyasına aittir. Bir yandan genelevi korurken diğer yandan onu yok etmeye çalışır gibi görünen bu oyun kişisi kimliksizdir ve dönüşümler içinde yok olur. “Polis Şefi George'un durumu farklıdır. O her iki dünyada da yaşayan, ama her iki dünyada da başat gösteren olmaya çalışandır. Aynı zamanda arzusu iki dünya arasında sıkışmış olandır da. İki dünyanın birbirinden farklı kalmaması sonucu tamamen yok olmuş olur.” (Öndül, 2006: 99) sözleri bu saptamayı kanıtlar. Polis Şefi'nin bu ikircikli durum içinde kaybolup gitmesi metnin oyun ve gerçek arasında çizdiği ana çatışmayı da görünür kılar.

Oyunun sonunda Roger polis rolünü

oynar, gerçekle oyunun birbiri içine geçmesi onun taşkınlık derecesindeki aşırı eylemiyle somutlanır. Roger kendini rolüne öylesine kaptırır ki penisini keser. Burada bir yanıla sisteme yönelik bir eleştiri söz konusudur. “İsyancıların lideri Roger'nin Irma'nın evine gelip George rolüne girmesi, isyancının da polis şefinin de bir olduğu gerçeğinin altını çizer.” (Öndül, 2006: 99) Diğer yandan daha önemli olarak bu eylem yaşamın oyun olduğu vurgusunun uç düzeyde bir ifadesidir. Kendini yaşam denen oyunun gerçekliğine aşırı düzeyde kaptırmanın olumsuz sonucu gözler önüne serilir. Nitekim oyunun gerçeğe dönüşmesinin oyun kişileri tarafından arzulanmaması dikkat çeker. Hatta Balkon oyunu oyun kişilerinin oyunun gerçeğe dönüşmesinden kurtulmak için çırpınmasıyla son bulur. Oyunun sonunda Irma kraliçe kimliğinden kurtulmak istemektedir. Çünkü oynadıkları kimliğe bürünen oyun kişileri için artık arzu edilecek, taklit edilebilir bir kimlik, oynanabilirlik alanı kalmamıştır. Oyun oynamanın bir kişiye üst düzeyde benzerme amacı ortadan kalkmıştır, oyun kişileri amaçsız kalmıştır. Daha açık bir deyişle var olmanın tek yolu oyun olduğundan oyun kişilerinin var oluşu tehlikeye girmiştir.

“Müşteriler oyun içindeki rollerinden sıyrılıp gerçek içinde rol oynamak zorunda kalırlar. Kendilerini gerçekleştirmek için oynadıkları oyunlar birden gerçek olur. Irma'nın yanılsamalar oyun evi tüm gerçekliği işgal eder. Ama müşterilerin ego idealleri de yok olmuştur. Kendileri de ego ideal değildir, çünkü onlar taklittir. Düzen alaşağı edilmiştir aniden.

Rol oynayanlar da açıkta kalmış olurlar. Madam İrma da işinden olur. Ayaklananlar için de isyan edecek özne/nesne ortadan kalkmıştır. Onlar da açıkta kalmış olurlar. Oyun/fantezi ile gerçek birbirine müdahale ederken ve birlikte yaşarken gerçek oyunu ele geçirmiş olur.” (Öndül, 2006: 99)

Yazar, ilginç yaşam öyküsü ve aykırı kimliğine koşut olarak, tıpkı kendisi gibi oyun kişilerini de bu oyunda ve diğer oyunlarında “öteki” olarak çizmiştir. Daha açık bir deyişle kişiler yönetimin yok saydığı, üst sınıfa öykünen, onları taklit eden insanlar, alt sınıftan fahişeler, yönetime karşıt, ona saldıran isyancılar olduğundan, hepsi “öteki”dir. Ancak “öteki” denilen kişi öykündüğü, karşıtı olduğu, kendisinden üstün olan bir “ben” olduğunda anlamlıdır. Bu durumda üst sınıf, yöneten kesim gibi kişiler “ben” olarak adlandırılabilir. Oyunda yönetimin ezdiği alt sınıf kişiler, imrendiği yöneticilere, üst sınıfa yani “öteki”ler, “ben”e dönüşür. Dolayısıyla “ben”e öykünen ama “ben” olamayan öteki öykündüğü taklit ettiği “ben”i yitirip öykünülen, taklit edilen “ben”in kendisine dönüşür. Ancak öykündüğü, üstlendiği o kimlik kendisi olmayıp bir taklitten ibaret olduğu için “öteki”nin üstüne oturmaz, var oluşunu anlamlandıracağı, arzu nesnesi, taklit etmeyi hedefleyeceği “ben” de kalmaz. Yani oyunda da görüldüğü gibi alt sınıf üst sınıfın kimliğini üstlendiğinde nasıl davranacağını bilemez daha- sı taklit de edemez çünkü taklit ettiği kişiler artık ortadan kalkmış, taklit eden bizatihi taklit edilen olmuştur. “Cümle tamamlandığında, oyun bittiğinde tanınma arzusu da

sonlanmış olmaktadır. Haz ilkesinin gerçeklik ilkesi karşısında yok olmaması için oyun kişilerinin olmadıkları yerde olduklarını hayal etmeye ihtiyaçları vardır, hayal etmedikleri yerde olmaya değil.” (Öndül, 2006: 100-101) Bu nedenle oyun kişileri oyun oynamaya geri dönmek isterler. Yani “öteki” kimliği içinde kalıp “ben” olarak nitelendirilen, onaylanmış, yargıç, cellat, polis gibi üst düzey kişilikleri taklit etmek, onlara benzemeye çalışmak, yeniden oyun oynamak isterler. Yaşamla oyunun birbirine karıştığı, içinde buldukları bu durum tam anlamıyla bir kaostur. Bu nedenle kültürel ve toplumsal kolektifin, toplumsalın doğal dilinin dışına çıkılmaması gerekmektedir. Sahte ile gerçek birbirine girdiğinde yalan olanın taklit edeceği hakiki olan ortadan kalkar. Gerçek olmayınca fantezi de olmaz. Fantezi olmayınca gerçeğin gerçek olmadığı gerçeğine katlanılamaz. (Öndül, 2006: 100) Oyun kişileri gerçeğin koca bir yalan olduğuyula yüzleşmeye katlanamazlar, onlar oyunlarıyla gerçeği arzulamaya devam edeceklerdir. Böylece *Balkon*, tiyatro oyunlarının da yaşam oyunlarının da hiç bitmeyeceğinin söylenmesiyle noktalanır. Bir kez daha başa dönüp tersten söylemek gerekirse oyunun bitmesi yaşamın, varlığın anlamsızlığıyla baş başa kalmak, yani yok olmak demektir çünkü yaşam zaten bir oyun, yaşamak ise oyun oynamak demektir.

Gerek yaşamın anlamsızlığı, gerçeğin yanılgı olduğunu anlatması, gerek yaşam ve oyunun iç içe geçtiği anlatım biçimiyle oyun absürd bir nitelik gösterir. Dilden çok durum, anlatım biçimi var olan teatral ge-

lenek ve gerçeklikle uyumsuzluk çizer. Metinde anlatılan düşünceler biçime de yansıtılmış, özellikle yazarın direktifleriyle sahneleme ve görsel anlatım söz konusu iletinin hizmetine koyulmuştur. Bu noktada görsel öğelere değinmek yerinde olur.

Öncelikle yazarın direktiflerine kulak verilecek olursa geneleve gelen oyun kişileri paten giymiş olmalıdır. Patenler oyun kişilerinin hareketlerini hızlandıracak, devinimini arttıracaktır. Öte yandan bu direktiften hareketle üst düzey kişilerin bu sahate yükseltilerle temsil edildiği ve konumlarına böylesine hızlı bir şekilde geldiği yorumuna da varılabilir. Bütün sahne aynalar ve paravanlarla donatılmış olmalıdır. Paravanların yazarın oyunlarında önemli yeri vardır. “Paravanlar düş evreninin kapılarını zorlayan ve arkasında başka bir evrenin var olduğu düşüncesini daima anımsatan simgesel nesnelere dir. Oyunun paravanlar önünde oynanan bölümü ile görünen ve bilinen gerçeklikleri sergileyen Genet, paravanların arkasında bilinmeyen ve hep merak edilen karanlık bir düş dünyasının varlığını ve gerektiğinde oraya da girilebileceğini vurgular.” (Genç, 2002: 131) Böylece görünen-gerçek, yaşam-oyun karşıtlığı paravanlar aracılığıyla görsel olarak da verilir.

Sözü edilen karşıtlığı içinde barındıran en önemli görsel öğe aynadır. Ayna kişinin görünümünü bizzat yansıtır ama bu bir yansımadır, kişiyi yansıtır ama kişinin kendisi değildir. Ayna bu kimliğiyle gerçek ile sahte olanın bir araya geldiği nesne olarak ana düşünceye gönderme yapar. “Oyu-

nun dolantısını bütünüyle etkileyen aynalar düşten gerçeğe, gerçekten de düşe geçişi sağlar. Bu yansıma bir kişiye ya da herhangi bir nesneye gönderme yapabilir. Böylece aynalardaki tüm gerçekler birer yansıma haline dönüşür. (...)Aynalardaki yansıma varlığın anlamsızlığının altını çizer. Çünkü bu varlık bile göreceli bir biçim kazanır. Gerçek kişilerin düşsel varlığı mı, yoksa bu düşsel kişilerin yansıma yoluyla ulaştıkları varlıkları mı anlamlıdır?” (Genç, 2002: 135) soruları aynalar aracılığıyla sorulur. Öte yandan birden çok ayna oyun kişilerinin görüntüsünü kusursuz yansıtmaktan uzak durur. Görüntü seyirciye parçalanarak verilir, böylece gerçek parçalanmış, gerçeğin gerçekliği aynalar yoluyla da sorgulamaya açılmış olur. Ayrıca kimi zaman seyirci sahnedeki aynalardan kendini görece, sahnedeki sahte gerçekliğin kendi gerçeği olduğunun ayırtına varacaktır. Çünkü “Büyük Balkon’un duvarları arasında yaşanan bu aynalar oyunu aslında nesnel dünyanın yaşamıyla aynı anlama gelir.” (Genç, 2002: 129)

Yazarın önerileri arasında oyunun abartılı, parlak bir ışık altında oynanması, oyuncuların ya maske takması ya da abartılı makyaj yapması, kullanılan bütün nesnelere gözle görülür ölçüde büyük olması da yer alır. Bütün bunlar oyunun vurulamaya yönelik olan açık direktiflerdir. Parlak ışık altında özdeşleşme kırılıp gerçek daha iyi sorgulanacaktır. Kuşkusuz aşırı makyaj ya da maske, gerçek kimlikle rol arasındaki çatışmanın altını çezecek, bu

doğrultuda bir sorgulama açacaktır. Daha açık bir deyişle oyunda makyaj ya da maske gerçekliğin öteki yüzüne vurgu yapacaktır. (Genç, 2002: 132) Ayrıca oyun kişileri, özellikle oyun oynanan sahnelerde kendilerini oyuna kaptırmak, oyunu hakıyla oynamak adına birçok aksesuar kullanır. Aksesuar kullanımı oyunun benzeme amacını destekler. Şapka bu aksesuarların başında gelir, üstlenilen kimlikler dikkate alındığında şapkanın otorite ve gücü simgelediği düşünülebilir. Onu giyen kişi, otoriter bir rolü canlandıracaktır. Aksesuarlar, oyunu güçlendirip, kişilerin rolle özdeşleşmesine hizmet ettiğinden, dolaylı bir var oluş öğesidirler. Kişilerin kimliğini bulmalarında etkin rol üstlendiklerinden büyük olmaları vurgusu önemli anlam taşır. “Toplumsal yapıda var olma, başkaları olarak nitelendirilen insanlara üstün olma süslere bağlıdır. (...)Bu süsler veya takılar gibi maddi varlıklar insanın varlığını sonsuza dek koruyan ve destekleyen nesnelere dir. (...)Oyuncular nesnelere dünyasında yaşarlar ve benliklerini aksesuarlarla bulurlar.” (Genç, 2002: 132-133) Her şeyin oyun olduğu bir

dünyada gerçek bir kimlikten bahsetmek olanaksızdır.

Son kertede olayların geçtiği geneleve bizzat İrma tarafından verilmiş olan Balkon ya da Yanılsamalar Evi ismi de oyunun anlam evrenini destekleyen bir isim olarak düşünüldüğünde birçok yorumu akla getirir. Balkon mimari olarak hem dış dünyaya evi açan hem de dış dünyayı evin içine alan, arada, iki dünyaya ait, ikili kimliğe sahip bir yerdir. Oyunda gerçek ile oyun, dışarı ile genelev arasında çizilen karşıtlık balkonda cisimlenir. Ne ev içinde ne de sokakta olmadığımız balkon, neyin gerçek neyin sahte olduğunu bilmeden durmadan oyun oynayarak var olmaya çalıştığımız yaşamı simgeler. Hayattaki ikircikli durumda yaptığımız da bir tür “balkon”da ya da arafta yaşamak demektir. *Balkon*’un diğer adı ise Yanılsamalar Evidir. Bu bağlamda yaşamda gerçek olarak algıladığımız her şey birer yanılsamaya dönüşür, yaşamak yanıldığını bile bile var olabilmek adına oyun oynamak zorunda olmak demektir. Genet’ye bakılırsa bu böyle sürüp gidecek, oyun, yaşam son bulmadıkça hiç bitmeyecektir...

SONUÇ

Sonuç olarak beşikten mezara insan sürekli oyun oynayarak yaşamaktadır. Çünkü rahatlamadan eğitime ruh sağlığından birçok şeye oyunun önemli işlevleri vardır. Ritüeller ve ayinlerin formu da olan oyun, bu görünümüyle kültürden önce, kültürü oluşturan bir öğedir. Her oyun için ortak özellikler olduğu gibi her oyun için geçerli kurallar da vardır. Bunlar kuşaklar boyu aktarılır ve oyunlar devam eder. Ancak oyuna kendini fazla kaptırmak her zaman bir tehlikedir. Bütün bu görünümüyle özel yaşama ve toplumsal ilişkilere yön veren bu eylem, insanın var oluş koşulu olmuştur hatta yaşam aşlında koca bir oyun olarak görünür.

Bu çok yönlülüğüyle oyun kavramı, yaşamın gerçekliğini, anlamını, var oluşu sor-

gulayan absürd tiyatro düşüncesi için anlam üreten bir metafor olarak alınmış ve farklı oyun yazarlarının metinlerinde farklı boyutlarda kullanılmıştır. Burada seçilen metinler üzerinden varılan sonuç, yaşamın büyük bir oyun olduğu ve bu nedenle neyin gerçek neyin yalan olduğundan asla emin olamayacağımız; var olmak için oyunlar oynamaya mecbur olduğumuz ve yaşam oyununu sonlandırma gücünden de yoksun olduğumuz düşüncesinin absürd tiyatro metinlerinde oyun olgusu üzerinden verilmeye çalışılan düşünceler olduğudur. Bu düşünceler *Oyun Sonu*'nda daha simgesel şekilde, bütünsel olarak, kötücül bir bakışla sunulmuştur. *Balkon*'da ise oyun için de oyun formu, görsel öğeler ve kurguyla oyun olgusu daha merkezi biçimde kullanılmış ve sarsıcı bir üslup seçilmiştir...

KAYNAKÇA

- AND, Metin, **Oyun ve Bügü**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2003
- AYDEMİR, Bünyamin, "Absürd Tiyatro ve Yapısal Özellikler", **Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi**, 4. Sayı, 2003, s. 11-29
- BECKETT, Samuel, **Oyun Sonu**, Çev. Genco Erkal, Mitos Boyut Yayınları, İstanbul, 2007
- BERNE, Eric, **Hayat Denen Oyun**, Çev. Selami Turgut, Yaprak Yayınevi, İstanbul, 1992
- ÇEBER, Duygu, "Samuel Beckett'in Oyun Sonu Oyununa Göstergibilimsel Bir Yaklaşım", **Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi**, 18. Sayı, 2010, s.37-50
- ÇEVİK, Adnan, "Beckett'yan Karakter Yaratımı", **Ankara Üniversitesi D. T. C. F. Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 23. Sayı, 2007, s. 63-71
- FORRESTER, John, **Hakikat Oyunları**, Çev. Abdullah Yılmaz, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999
- GENÇ, Hanife Nalan, "Jean Genet'nin Balkon Adlı Oyununda Dekorun Simgesel İşlevi", **Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi**, 1. Sayı, 2002, s. 121-137
- GENET, Jean, **Balkon**, Çev. Başar Sabuncu, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2006
- GÜÇBİLMEZ, Beliz, "Absürd Tiyatroda İroni", **Ankara Üniversitesi D.T.C.F. Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 15. Sayı, 2003, s. 96-137
- HUIZINGA, Johan, **Homo Ludens**, Çev. M. Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2006
- KARACABEY, Süreyya, "Beckett ve Estetik Şok", **Ankara Üniversitesi D.T.C.F. Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 23. Sayı, 2007, s. 143-152
- ÖNDÜL, Selda, "Oyun Kişisini Tanımak / Anlamak", **Ankara Üniversitesi D.T.C.F. Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 22. Sayı, 2006, 89-101
- PEKMAN, Yavuz, "Oyunlarla Yaşayanlar ya da Yaşadığımız Oyunlar", **İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi, Tiyatro Eleştirme ve Dramaturji Bölümü Dergisi**, 2. Sayı, İstanbul, 2003, 30-51
- ŞENER, Sevdâ, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Dost Yayınları, Ankara, 2008
- Türk Dil Kurumu, **Türkçe Sözlük**, TDK yayını, Ankara, 2005
- TEKEREK, Nurhan, "Oyundan Dramaya Dramadan Dramadan Dramatik Eğitime" **Ankara Üniversitesi, D. T. C. F. Tiyatro Araştırmaları Dergisi**, 22. Sayı, Ankara, 2006, s. 47-73
- WINNICOTT, D.W. **Oyun ve Gerçeklik**, Çev. Tuncay Birkan, Metis Yayınları, İstanbul, 2007
- YILDIZ, Tankut, **Varoluşçu ve Absürd Tiyatro**, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İleri Oyunculuk Programı, İstanbul, 2009
- YÜKSEL, Ayşegül, **Samuel Beckett Tiyatrosu**, Dünya Kitapları, İstanbul, 2006