

Devam Oyunlarında Alımlama: *Tarla Kuşuydu Juliet, Nina ve Nora 2*

Reception Of Sequels: Oh, Oh Juliet!, Nina and A Doll's House Part 2

Vecihe Özge Zeren, Tiyatro Bölümü, Onsekiz Mart Üniversitesi

Özet

Bu çalışma, klasikleşmiş oyun metinlerinin devamı niteliğinde olan oyunları, okurların alımlama düzeyleri bağlamında incelemektedir. Tiyatro literatüründe yaygın olmayan devam oyunu kavramı, metinlerarasılıkla ilişkili bir yazma pratiği olarak ele alınmıştır. Klasik dramatik yapının kültleşmiş metinlerini, dramatik tamamlanmışlık anlayışını yıkacak biçimde yeniden kurgulayan devam oyunları, kendine özgü bir kurgulama mantığı içinde değerlendirilmiştir. Her okur, tamamlanmış bir metnin devamını kendi hayal gücüyle yaratmaktadır. Devam oyunları, hayal gücüne dayalı bu özgürlük alanını kasıtlı olarak manipüle etmekte ve yazarın kurgusu, okurun olası kurgusunun önüne geçmektedir. Başka bir metinden yola çıkılarak yazılan devam oyunlarında ilk oyuna ilişkin bilgiler, okur alımlamasını doğrudan etkilemektedir. Devam oyunlarının alımlanma farklılıklarına odaklanan bu çalışmada, okurların ilk metni bilme düzeylerine göre bir okur sınıflandırması yapılmış ve ilk metni *bilen okur*, *yarı-bilen okur* ve *bilmeyen okur* olmak üzere üç okur grubu belirlenmiştir. Belirlenen bu okur gruplarının devam oyunlarını alımlama biçimleri, örnek olarak seçilen üç oyun üzerinden incelenmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinden metin analizi ile yapılan bu çalışmanın örneklem alanı için, Anton Çehov'un *Martı* oyununun devamı olan Matei Visniec'in *Nina* metni; William Shakespeare'in *Romeo ve Juliet* oyununun devamı olan Ephraim Kishon'un *Tarla Kuşuydu Juliet* metni ve Henrik Ibsen'in *Nora: Bir Bebek Evi* oyununun devamı olan Lucas Hnath'ın *Nora 2* metni seçilmiştir.

Anahtar Sözcükler: Devam oyunu, metinlerarasılık, devam kurgusu, alımlama, dramatik.

Akademik disiplin(ler)/alan(lar): Tiyatro, dramaturgi, eleştiri.

Abstract

This study examines the plays, which are the sequels of the classic texts, in the context of the reception levels of the readers. The concept of sequel, which is not common in the literature of theatre, has been handled as a writing practice related to intertextuality. The sequels, which reconstruct the cult texts of the classical dramatic structure in a way that destroys the understanding of dramatic completeness, are considered as a unique fiction. Each reader creates a sequel of a completed text with his own imagination. Sequels deliberately manipulate this imaginative space of freedom, and the author's fiction precedence over the reader's. In sequels written based on another text, knowledge of the first play directly affects reader reception. In this study, which focuses on the differences in the reception of sequels, a reader classification was made according to the readers' level of knowledge of the first text and three reader groups were identified: readers who know the first text, readers who semi-know the first text and readers who do not know the first text. The reception of the sequels of these determined reader groups was examined through three selected plays as examples. Matei Visniec's *Nina*, which is the sequel of Anton Chekhov's *The Seagull*; Ephraim Kishon's *Oh, Oh, Juliet*; the sequel of William Shakespeare's *Romeo and Juliet*, and the Lucas Hnath's *A Doll's House Part 2*, the sequel of Henrik Ibsen's *Nora: A Doll's House* were selected for the sampling area of this study conducted with text analysis as one of the qualitative research methods.

Keywords: Sequel, intertextuality, sequel fiction, reception, dramatic.

Academical disciplines/fields: Theatre, dramaturgy, criticism.

- **Sorumlu Yazar:** Vecihe Özge Zeren, Tiyatro Bölümü, Güzel Sanatlar Fakültesi, Onsekiz Mart Üniversitesi.
- **Adres:** Onsekiz Mart Üniversitesi, Terzioğlu Yerleşkesi, Güzel Sanatlar Fakültesi No:117 Çanakkale.
- **e-posta:** vozgezeren@gmail.com
- **ORCID:** 0000-0001-9623-1062
- **Çevrimiçi yayın tarihi:** 28.11.2022
- **doi:** 10.17484/yedi. 1150198

Geliş tarihi: 28.07.2022 / **Kabul tarihi:** 23.09.2022

1. Giriş

Metinlerarası bir yazma biçimi olarak ele alınacak devam oyunları üzerine bir teori denemesi yaparken, ilk olarak kavramın sınırlarını belirlemek önem kazanmıştır. Devam oyunları, genellikle klasikleşmiş oyun metinlerinin çağdaş yazarlar tarafından tekrar ele alındığı oyunlardır. 20.yy'da avangart eğilimlerden postdramatiğe evrilen süreçte metinlerarasılığın farklı yöntemlerini (kolaj, palimpsest, üst kurmaca vb.) kullanan birçok oyun kaleme alınmıştır. Anlatı alanının sınırlarını genişletme ve konvansiyonla yüzleşme fikrinin ürünü olan bu metinler, modern sonrası pratiklerin eski metinleri yeniden ele almasını sağlar. Ancak bu oyunların hiçbirinde *devam oyunu* terimine rastlamayız, çünkü yazarların niyeti genel olarak kronolojik bir devamlılık yaratmak değil, postmodern bir tavırla büyük anlatılarla ilişkiye geçmek, onları biçimsel düzeyde de olsa aşmak ya da yapı-bozuma uğratmaktır. Bu bağlamda *devam oyunu* olarak sınıflandırılacak metinler için özel bir koşul belirleme ihtiyacı duyulmuştur. Buna göre, ilk metindeki¹ ana karakterlerin bir ya da birkaçı üzerinden asıl hikâyenin ve ana çatışmanın kaldığı yerden devam ettirildiği oyunlar *devam oyunu* olarak adlandırılmaktadır. *Devam oyunları*, ilk metinle içerik düzeyinde benzerlik ya da devamlılık ilişkisi kurar; biçimsel olgular bağlamında ise böyle bir benzerlik ya da devamlılık zorunlu değildir. Başka bir metinle doğrudan ilişki kurularak kaleme alınan devam oyunları, özgün bir ilk oyundan farklı olarak okurların alımlama biçiminde dikkat çekici değişiklikler ortaya koyma potansiyeline sahiptir. Bu çalışma, farklı okur tiplerinin, kendine özgü bir kurgulama biçimi olan devam oyunlarını alımlama biçimlerini odağa almaktadır. İlk oyun ve devam oyunu arasındaki nesnel verilerden yola çıkılarak, okurların ilk metni bilme düzeylerine göre devam oyununu alımlama biçimleri arasındaki farklılıklar tespit edilmektedir. Bu bağlamda, Kubilay Aktulum'un *Metinlerarası İlişkiler* çalışması merkeze alınarak devam oyunları için bir okur sınıflandırması yapılmaktadır.

Yapılan alan araştırmasında, devam oyunlarına ilişkin yakın tarihli az sayıda çalışmaya rastlanmıştır. Hannah Simpson (2021), Beckett'in *Godot'yu Beklerken* metninin devamı niteliğinde yazılıp sahnelenmiş olan dört farklı oyunun kültürel ve politik içeriğini ele alır. Alicia Andrzejewski (2019), Shakespeare'in *Titus Andronicus* metninin devamı olan ve Taylor Mac tarafından yazılan *Gary: A Sequel to Titus Andronicus* oyununun eleştirisini yapar. Kristin Johnsen-Neshati (1991) ise Radzinsky'nin *Don Juan's Sequel* metnindeki tarihsel ve mitsel unsurları inceler. Genel olarak içerik çözümlemesine odaklanan bu çalışmalarda devam oyunları üzerine net olarak teorik bir çerçeve çizilmemiştir. Bu makalede, devam oyunlarına ilişkin çalışma eksikliğine katkı sunulması amaçlanmaktadır. Sınıflandırmanın çerçevesini daha net kavramak açısından kapsam dışı bırakılan bir metin örneği açıklayıcı olacaktır. Devam oyunu isimlendirmesi yapıldığında ilk akla gelen oyunlardan biri, Tom Stoppard'ın (2000) *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* isimli oyunudur. Ancak Stoppard bu oyunda sinema ve dizi sektöründe sıklıkla kullanılan *spin off* tekniğini anımsatan bir eğilimle *Hamlet*'in dikkat çekici olmayan iki yan karakterini, yepyeni bir dramaturgi ve karakter yorumuyla postmodern bir düzleme yerleştirir. Bu oyunda yan karakterler üzerinden de olsa Shakespeare metninin sonrasında gerçekleşen bir süreci kurguladığı için elbette bir tür devamlılıktan söz edilebilir. Ancak bu oyunun *Hamlet* ile doğrudan hiçbir ilişkisi kalmamıştır; ilk metnin ana olay dizisi ve ana çatışma odağından ayrılmış bir kurgu söz konusudur. Bu çalışma kapsamında devam oyunu tanımlaması, ilk metnin ana karakterlerinin final sonrasındaki durumlarını kurgulamayı seçen oyunlarla sınırlanmıştır. Devam oyunlarının okur/seyircinin² alımlama biçimi üzerindeki etkisine odaklanan bu çalışma kapsamında, üç oyun ele alınmıştır: *Tarla Kuşuydu Juliet*, *Nina* ve *Nora*. Ephraim Kishon'un (t.y.) *Tarla Kuşuydu Juliet* oyunu William Shakespeare'in (2006) *Romeo ve Juliet*'inden; Matei Visniec'in (2019) *Nina* oyunu, Anton Çehov'un (2000) *Marti*'sından ve Lucas Hnath'ın (t.y.) *Nora 2* oyunu Henrik Ibsen'in (2007) *Nora: Bir Bebek Evi*'nden hareketle kaleme alınan devam oyunlarıdır. Söz konusu oyunlara dayalı tespitler, nitel araştırma yöntemlerinden metin analizi ile yapılmıştır. Oyunlar üzerinden okurların alımlama biçimlerine ilişkin yapılan tespitlere metinlerden elde edilen nesnel veriler yorumlanarak ulaşılmıştır.

2. Dramatik Tamamlanmışlığın Aşılması

Devam oyunları kapsamında ele alınacak olan üç oyuna da kaynaklık eden ilk oyunlar, klasik dramatik yapıya göre kurgulanmış ve tiyatro tarihinin klasikleşmiş metinlerindedir. Her ne kadar Shakespeare dramaturgisi, doğalcı/gerçekçi Ibsen ve Çehov'un oyunlarına kıyasla farklı bir düzlemde yer alsın da her üç oyunun da dramatiğin temel ilkelerine göre kurgulandığı açıktır. Bu oyunların devamı olarak yazılan

¹ Metinlerarasılık yönteminde yeni metne kaynaklık eden metinler için, Kubilay Aktulum *ana metin* ya da *gönderge* metin ifadelerini kullanır ancak bu çalışmada *devamlılık* fikrine vurgu yapılması amacıyla *ilk metin* terimi kullanılacaktır.

² Dramın hem okunma hem de izlenme olasılığı nedeniyle ilk kullanımda okur/seyirci ifadesi kullanılmıştır. Çalışma kapsamında metin odaklı bir inceleme yapılacağı için sonraki kullanımlarda sadece okur ifadesi tercih edilecektir.

oyunlar açısından ilk önemli tartışma da dramatik ilkeler bağlamında ortaya çıkmaktadır. Beş temel prensip çerçevesinde ele alınan *dramatik* kavramı: insanla ilgilidir, toplumsal ve düşünsel bir boyut içerir; çatışma özelliği gösteren karşıtlık ve çelişkiler barındırır; ilginç ve inandırıcıdır; yoğun ve devingendir; oynanabilir niteliktedir (Tuncay, 2010, s. 59). Bu beş temel prensipten “yoğun ve devingen olma” koşulu, dramatik anlatıyla diegetik anlatı arasındaki sınırı belirleyen en önemli unsurdur. Öykünün bütün detaylardan arındırılarak sınırlı bir anlatı zamanını kapsamasını ifade eden yoğunluk ve devingenlik, *Poetica*’dan bu yana dramın başat meselelerinden biridir. Aristoteles, tragedyayı “tamamlanmış, bütünlüğü olan bir eylemin taklidi” (Aristoteles, 1999, s. 27) olarak tanımlarken, bir bütün olan bu eylemin, belli bir uzunluğu, başı, ortası ve sonu olduğuna vurgu yapar. Bu saptama, Yunan tragedyasını Homeros destanlarından ayırarak mimetik eylemin odağa alınmasının ilk kuramsal ifadesidir. Aristoteles, destanların ve ilerleyen zamanlarda romanın sahip olacağı sınırsız anlatma olanağı karşısında dramın yoğun ve devingen anlatısını, “kavranabilir uzunlukta” olmasıyla koşullar: “En uzun uzunluk, bir eylemin olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre nasıl geliştiğini, felaketten mutluluğa ya da mutluluktan felakete geçişin nasıl oluştuğunu içine aldığı olaylar çerçevesi içinde gösterebilen uzunluktur” (Aristoteles, 1999, s. 28). Ana odaktan hiç sapmadan, az sayıda olayın belli bir süre içinde anlatılıp bitirilmesine işaret eden *dramatik zaman*, organik bütünlük yasası çerçevesinde olay dizisinin tamamlanmışlığını ifade eder.

Klasik dramatik yapı, serim-düğüm-çözüm formülüne göre işler ve lineer çizgide kapalı bir kurgulama sistemi ortaya koyar. Bu kapalı sisteme göre olay dizisi, bir dış etki ya da ateşleyici unsur marifetiyle belli bir noktadan başlar, kriz ve düğümlerle gelişir ve doruk noktasının ardından bütün soru işaretlerinin cevaplanmasıyla son bulur. Oyunun başında neler olacağını merak eden okur için geride hiçbir soru işareti kalmaması, olayların belli bir noktada net olarak sonuçlandırıldığına ve metnin tamamlanmış olduğuna işaret eder. Klasik dramatik yapı açısından bu tamamlanmışlık, bir zorunluluktur; ister trajedi ister komedi olsun klasik dramın kaderinde tamamlanma vardır. Lajos Egri, bu kaderi bir doğuma benzetir: “Doğum sancılarında kriz vardır ve doğumun kendisi düğüm/doruk noktadır. Sonuç, ister yaşam olsun, ister ölüm, çözüm olacaktır” (Egri, 1982, s. 246). Egri’nin bu saptaması, finalin ya dorukta ya da doruğa çok yakın bir yerde gerçekleşeceği teorisine dayanır. Doğumun gerçekleşmesine kadar doğumun nasıl olacağı merak ettirilmiş, doğumun gerçekleşmesiyle süreç tamamlanmıştır. Dram kurgusunun etkileyciliğini bu tamamlanmada bulan Sevdâ Şener, yapının işleyişini şöyle açıklar:

Başlangıçtaki kırılma noktası mutlaka bir şeylerin yapılması gerektiği andır. Eşik atlanmalıdır. Daha fazla duraksamak olmaz. İlk adım zorunludur. Bu zorunluluk ister dış etmenlerden, ister iç itimlerden gelsin. Sondaki kırılma noktası ise eylemin sonuçlanmasının daha fazla ertelenemeyeceği andır. Son adım ne olursa olsun atılmalıdır. Bu da bir zorunluluktur. (Şener, 2001, s. 153)

Bu zorunluluk, olay dizisi içindeki her düğümün çözülmesinin yanı sıra olayların perdenin kapandığı yerde bittiği ve bu aşamadan sonra sanki hiçbir şey olmayacakmış hissini uyandırmasıdır. Bu durum elbette perde kapandıktan sonrasına dair hiçbir merak uyanmayacağı anlamına gelmez. Oyun bittikten sonra da seyircinin neler olacağıyla ilgili merak duyması gerektiğini belirten Oğuz Arıcı, final sonrasındaki devamlılık algısını şöyle açıklar: “Tıpkı oyunun başlama noktasından (*point of attack*) önceki olası arkaplan hikâyesini tasarlayabiliyorsak final noktasından sonra da hikâyenin düşünsel düzeyde devamını getirmemiz mümkündür. Final sonrasının bu, devam hikâyesi, seyircinin oyundan çıktıktan sonra aklında taşıdığı imgelerle kurulur” (Arıcı, 2020, s. 102). Ancak klasik dramatik yapıya uygun bir oyunda bu merak, olay dizisi içinde olup bitenleri değerlendirme odağının önüne geçmez. Henrik Ibsen’in *Nora: Bir Bebek Evi* ya da August Strindberg’in (2012) *Matmazel Julie* gibi klasik dramatik yapıda olduğu halde finaliyle “bundan sonra ne olacak?” ya da “görmediğimiz perde arkasında ne oldu” gibi sorulara zemin hazırlayan metinlere rastlasak da genel itibarıyla oyun zamanının dışında kalan süreçten ziyade esas ilgi ve merak, perdenin açılışından kapanışına kadar geçen sürede olup bitenlere odaklanır. Dolayısıyla bu metinlerdeki karakterlerin ve aksiyonun kaderi, olay dizisinin alanıyla sınırlıdır. Devam oyunları ise tamamlanmışlık fikrini aşarak bu dramatik sınırı ihlal eder. Karakterler için yeni kaderlerin yazıldığı bu oyunlar, teknik bir ihlalin yanı sıra seyirci algısını da manipüle eder. Elbette bu ihlal ve manipülasyon, dramın anlatım olanaklarını zenginleştiren girişimlerdir.

3. Metinlerarası İlişki ve Devam Kurgusu

Okurların, ilk metni bilme düzeylerine bağlı olarak farklı alımlama biçimlerine zemin hazırlayan devam oyunları, metinlerarasılık yöntemiyle de ilişkili olan kendine özgü bir kurgulama biçimine sahiptir. Devam oyunları, Gerard Genette’nin “iki ya da daha fazla metin arasındaki ortak birliktelik ilişkisi, yani, biçimsel olarak ve çoğu zaman, bir metnin başka bir metindeki somut varlığı” (Aktulum, 2000, s. 93) olarak

tanımladığı metinlerarası ilişki üzerinden şekillenir. Aktulum'un ortakbirliktelik ve türev ilişkisi olmak üzere iki biçimde kurulduğunu tespit ettiği metinlerarasılıkta, bir metnin başka bir metinle doğrudan ya da dolaylı olarak bağ kurması sağlanırken, yazarın niyetine göre bu bağlantı, içerik ve/veya biçim düzleminde gerçekleştirilebilir. Yazınsal araçlar açısından ortakbirliktelik, *alıntı ve gönderge* yöntemiyle ilk metnin varlığını ayrıç kullanma, italik ve büyük yazma gibi belirgin yazınsal vurgular kullanarak açık ya da *gizli alıntı* ve *anıştırmadaki* gibi hiçbir belirteç kullanmadan kapalı olarak gerçekleşir. Biçim ve içerik açısından ise türev ilişkisinin üç temel yöntemini tespit eder: *yansılama (parodi)*, *alaycı dönüştürüm* ve *öykünme (pastiş)*. *Parodide*, bir metnin biçimi olduğu gibi korunurken, konusu eğlendirme amacıyla dönüştürülür. *Alaycı dönüştürümde* ise parodinin tersi olacak biçimde konu benimsenirken biçim dönüştürülür. Burada amaç eğlendirmek kadar yergi yapmaktır. *Pastişte* ise hem konu hem de biçim değiştirilebilir ancak burada dönüştürmekten ziyade taklide dayalı bir ilişki söz konusudur. Yazar, başka bir yazarın metnine öykünerek yeni bir metin ortaya çıkarır ama bu doğrudan değil, dolaylı bir ilişkilidir (Aktulum, 2000, s. 93-134). Devam oyunlarında içerikle ilişki kurmak kaçınılmaz bir koşuldur; ilk metnin kurgusunu inkâr etmeden ya da verili bilgilerde değişiklik yapmadan lineer çizginin uzatılması söz konusudur. Ancak biçim konusunda yazarların farklı eğilimler gösterdikleri görülür. Kimi yazar, ilk metnin biçimini benimseyerek aynı ya da benzer bir eğilimle yazarken, kimi yazarların biçimsel olarak dönüştürme eğilimi gösterdiği görülür. Ancak devam oyunlarının alımlayıcı üzerindeki etkisi, biçimsel dönüşümlerden ziyade içerik bağıntısı ve bu bağıntının açık ya da kapalı oluşuna göre şekillenir.

Metinlerarasılığın dolaylı ya da kapalı olduğu durumlarda, doğal olarak bir anlaşılma ya da farkına varılmama sorunu ortaya çıkar. Metinlerarası ilişki kuran bütün oyunlarda olduğu gibi devam yazılan oyunlarda da en belirgin soru işareti, okur algısıyla ilgilidir. Martin Esslin, gösterimlerdeki alımlama farklılıklarından bahsederken, bir oyunu izleyen bütün seyircilerin değilse de büyük bir bölümünün izlediği metnin temel içeriği üzerinde hemfikir olacaklarını söyler. Elbette bu hemfikir oluşta, göstergelerin açıklığı ve gösterilme sıklığı da önemlidir (Esslin, 1996, s. 121). Esslin'in gösterim üzerinden yaptığı bu alımlama tespiti, genel olarak dram ve özelde devam oyunları için de geçerlidir. Özellikle gerçekçi bir yapı içinde kurgulanan devam oyunlarında olayın ve karakterlerin genel durumu elbette anlaşılacak, okurlar konu üzerinde ortak bir kanı geliştireceklerdir. Bu durum, oyundaki serimlerin yeterli oranda ve ustalıklı yapılmasıyla da doğrudan ilişkilidir. Her oyunda olduğu gibi devam oyunlarında da alımlama, okurun bireysel deneyimi ve birikimi ile kaçınılmaz olarak ilişkilidir. Önceden bilinen ya da fakında bile olmadan kolektif belleğe yerleşmiş metinlerarası bağlantılar, bilinç ve bilinçaltı düzlemde anlam bağıntıları oluşturur. Bu birikimin zenginliği, alımlama sürecinin de zenginleşmesi anlamına gelir.

(...) Jean Anouilh'in *Antigone*'sindeki anlam, bu seyircilerin aynı temayı ve adı taşıyan Sofokles'in oyununu bilmeleriyle ortaya çıkmaktadır. Her iki oyunun karşılaştırmasında, seyirci, modern yazarın bu bilinen olaylar ve kavramlar üzerinde yaptığı ince çeşitlemeleri ve yeniden değerlendirmeleri tanıyarak entelektüel bir haz duymaktadır. Dramatik deneyimlerin çoğunun küçümsenmeyecek sayıdaki anlamlarının böyle metinler arası bilgiden çıktığı söylenebilir. (Esslin, 1996, s. 116)

Anlaşılabilirlik meselesi, tüm metinlerarası okumalar için önemlidir; anlaşılma olan gösterge ve alıntılar, entelektüel bir çaba olmanın ötesine geçmez. Dolayısıyla ilk metni bilmeyen okur için, devam metninin alımlanmasında eksiklikler oluşması ihtimali önemli bir sorundur. Esslin gibi metinlerarası bütün okumalarda okurun belli bir ekinsel birikime sahip olmasının gerekliliğini vurgulayan Aktulum da Michael Riffaterre'nin yönteminden hareketle ilk metni bilen ve bilmeyen olmak üzere iki okur tipi tespit eder ve ilk metni bilenleri *bilgin okur*, bilmeyenleri ise *bilgin olmayan okur* olarak adlandırır (Aktulum, 2000, s. 191-192). Aktulum'un metinlerarası eserlerin okurları için yaptığı bu sınıflandırmadan esinle, bu çalışma kapsamında devam oyununu alımlayan okurlar üç grupta ele alınacaktır: İlk metne hâkim olan *bilen okurlar*, ilk metni az bilen ya da kolektif belleğe işlenmiş olduğu için aşına olan *yarı-bilen okurlar* ve ilk metinden haberdar olmayan *bilmeyen okurlar*. İlk metne tam olarak hâkim olan ve tüm alıntıları takip edebilen bilen okur açısından devam niteliğindeki yeni metin hem anlaşılır hem de ilgi çekicidir. Bildiği bir kurguya yeni bir çerçeveden bakarken, bütün değişiklikleri merakla takip eder ve bağlantıları kurar. İlk metin hakkında bilgisi olmayan okurun alımlaması ise zorunlu olarak belli bir sınırlama ile karşılaşacaktır. Kurgunun sunduğu olanaklar çerçevesinde konuyu ve olayların gelişimini belli ölçüde takip edebilse de karakterlerdeki değişimler, eylem motivasyonu, amacın algılanması, oyun zamanında gerçekleşen kırılmalar, açık ya da kapalı göndermeleri yakalama vb. pek çok bağlamın yorumlanmasında algı farklılıkları meydana gelecektir. Dolayısıyla karşılaştığı metnin öncesini bilmeyen okur, kurgu hakkında genel hatlarıyla bir fikir edinse de bilen okurun alımlamasından çok farklı bir noktaya ulaşacaktır.

Bu noktada önemli bir soru belirir: bilmeyen okurun devam niteliğindeki metne ilişkin yorumu eksik ya da hatalı mıdır? Rifattere, metinlerarası göndermenin açık olmadığı durumlarda, bu ilişkinin okura kopukluk ya da aykırılık olarak yansıdığı söyler (Aktulum, 2000, s. 193). Bu tespit, başka bir metni ana gövde olarak değil sadece bir alıntılama malzemesi olarak kullanan metinlerarası okumaların yol açabileceği ayrışmalar için yapılmış olsa da ilk metni bilmeyen okurlar açısından devam oyunlarında da benzer bir kopukluk ve aykırılık hissinden bahsetmek mümkündür. İlk metin konusunda hiçbir bilgisi olmayan okur – elbette kurgunun yapılanışına ve ana metnin bilinirlik düzeyine göre değişiklik gösterse de – okuduğu ya da izlediği pek çok metinden farklı bir deneyimle karşı karşıya olduğunu hissedecektir. “Okur çoğu zaman bir metnin bağlamına sokulan, daha çok klişeleşmiş bir sözcük ya da bütünüyle bir yazara özgü bir anlatış biçiminden yola çıkarak kaynak metne ulaşır, gönderen metindeki ayrışık unsurun anlamını çözer” (Aktulum, 2000, s. 196). Bu kopukluk ve aykırılık hissi, *yarı-bilen okur* olarak adlandırılabilir kitle açısından çok daha belirgin olacaktır. Yaygın olarak bilinen bir ilk metnin devamı söz konusu olduğunda, yarı-bilen okurun ‘ben bunu daha önce duymuştum’ ya da ‘burada bir gönderme var ama ne?’ gibi sorular sorma olasılığı artar. Örneğin *Romeo ve Juliet* gibi çok bilinen bir oyunun devamı olan *Tarla Kuşuydu Juliet*’i izleyen yarı-bilen seyirci için bu soruları sormak, hatta daha başında oyunun bir devam metni olduğunu anlamak zor değildir. Ancak aynı soru işaretinin, Ibsen oyunlarının daha az bilindiği bir yerde, oyun ismindeki devam göstergesi düşünülmezse, *Nora 2* için oluşma ihtimali düşüktür.

Bilen okurun alımlaması, iki metin arasında doğrudan ilişki kurarak; yarı-bilen okurun alımlaması, belli belirsiz bir bağlantıyla parçaları bir araya getirmeye çalışarak; bilmeyen okurun alımlaması ise sadece yeni metinde verili olan bilgiyle gerçekleşir. Her metnin zaten birer yorumlama malzemesi olduğu düşünüldüğünde, devam oyunları açısından oldukça geniş bir alımlama düzlemi belirlemektedir. Bu metinleri ilgili çekici yapan da bir anlamda bu zenginliktir. Umberto Eco, tamamlanmış bir yapıta bile sonsuzluk imkânı veren *açık yapıt poetikası*nı açıklarken bir sanat yapıtından haz alma koşulunun, o yapıtı özgün bir bakış açısından yeniden yaşamak olduğunu söyler. Buna göre, yazarın metne yüklediği tekil ve sabit bir anlam kalıbından söz edilemez; alımlayıcı sayısı kadar olası yorum söz konusudur. Dolayısıyla anlatımı, sembol kullanımı ve göndermeleri çok açık olan eserlerde bile farklı alımlamalar olacaktır. Eco’ya göre, maddi olarak tamamlanmışlık iddiasındaki geleneksel yapıtlar bile yorumcusundan kişisel ve yaratıcı bir yorum bekler. Yaratıcı ve yorumcu arasında işbirliği olmaksızın yapıtın anlaşılması söz konusu değildir (Eco, 1992, s. 14).

(...) yazar yorumcuya tamamlanacak bir yapıt sunar. Ama bunun nasıl yapılacağını kesin bir şekilde bilmezse de, yapıtın yine kendi yapıtı olarak kalacağını bilir; yorumsal diyalog sonunda, bir başka kimsenin örgenleştirdiği bir biçim, somut olarak ortaya çıkacaktır, ancak o, bu biçimde de yine *yaratıcı* olarak kalacaktır. Üstlendiği rol, daha baştan ussal, yönlendirilmiş ve kimi organik gerçekliklerle donanmış olanaklar önermekten ibarettir; olanakların gelişmesini belirleyen de bu gerekliliklerdir. (Eco, 1992, s. 31)

Eco’nun açık yapıt teorisi, Ibsen gerçekçiliğinden ziyade Beckett belirsizliğine yakın olan metinler için çok daha kapsayıcı olsa da alımlayıcının kişisel deneyimiyle belirlenen öznel algısı, tüm konvansiyonel belirlenimleri aşan bir özgürlük alanıdır. Dram özelinde bu özgürlük, olay dizisi kadar finale ilişkin yorumlamada da belirgindir. Perde kapandıktan sonra neler olacağı merakı, yazarın verili bilgilerine ek olarak okurun hayal gücüyle şekillenir. Bu noktada her okurun kendine özgü bambaşka kurguları söz konusudur. Ileana-Mihaela Chiritescu, *Marti*’nin devamı olan *Nina* oyunu üzerine yaptığı çalışmada, devam oyunu için *ütopya kurgu* tanımlaması yapar (Chiritescu, 2012, s. 81, 82). Burada ütopya ile kastedilen, tamamlanmış bir metin içinde kaderleri çizilmiş olan karakterlere yepyeni bir kader tayin etmeyle ilgilidir. Chiritescu’nun yaklaşımı açısından devam oyunlarındaki ütopya kurgulamada, bir metindeki karakter ya da olayları bambaşka bir kurgulama içinde sergilemekten farklı olarak, eski metnin kurgusunda herhangi bir değişiklik önerisi yoktur. Orada yaşananlar yaşanmış bitmiştir ve şimdi o metnin ana karakterleri için yeni bir dünya yaratılmaktadır. Yaratılan bu dünya, ilk oyunun zaman-mekân-durum kurgusuna bağlı kalabileceği gibi, içeriği destekleyen kurgusal olguları tamamen yıkıma da uğratabilir. Chiritescu’nun ütopya göndermesi anlaşılır olmakla birlikte, ütopya kavramının “imkânsız ideal” anlamıyla karışmaması için bu çalışmada devam oyunlarının kendine özgü kurgulama mantığı için *devam kurgusu* ifadesi kullanılacaktır. Bu bağlamda örneklenilecek olan üç oyun, devam oyunlarının metinlerarası yöntemlerle de ilişkili olan kurgulama alanının zenginliğini ortaya koymaktadır: *Tarla Kuşuydu Juliet*’te bir trajedinin alaycı dönüştürüme uğratılmasına ve karakterlerin anakronik bir dünyaya taşınmasına tanıklık ederiz. *Nina*’da gerçekçi bir zaman geçişi görülür ama karakterler, sınırları net çizilmeyen absürdleştirilmiş bir dünyaya yerleştirilmişlerdir. *Nora 2*’de ise aradan geçen zaman günümüz değerlerine ilişkin çağrışımlara rağmen mantıksaldır ve oyun kurgusu, Ibsen tarzına yakın bir gerçekçilik içerir.

İyi kurulu oyunlar, bütün düğümlerin çözülmesiyle tamamlansa da okurlar açısından final sonrası neler olabileceği hakkında varsayım yürütme olanağı yine de mümkündür. Eco'nun *açık yapıt* teorisinde ifade ettiği üzere, her metnin alımlayıcısı, yeni bir yorumlama potansiyelidir. Her ne kadar kapalı metinlerin finalleri, açık metinlere göre sınırlı yorum imkânı sunsa da okurun özgür düşünme ve yorumlama potansiyeline göre ihtimaller genişletilebilir. Dolayısıyla her okur için oyunların final sonrası, özgün birer kurgulama alanıdır. Devam oyunları ise ilk metni bilen okurlar açısından bu kurgulama alanının manipüle edilmesidir. Devam oyunu yazarı, okurun ilk metne dair kurgusunun yerine kendi olasılığını sunar. Bu noktada bilen okur açısından beğeni faktörü devreye girer; yeni kurgunun beğenilmesi durumunda hayranlık uyanabilecekken, beğenilmemesi okurun hayal gücüyle çatışacağı için bir dayatma tepkisi yaratabilir. Devam kurgusu, her durumda yazar açısından hem eğlenceli bir oyun alanı hem de yazınsal bir risktir.

3.1. Tarla Kuşuydu Juliet

William Shakespeare'in *Romeo ve Juliet* trajedisinin devamı olarak Ebrahim Kishon tarafından kaleme alınan, orijinal ismi *Oh, oh, Juliet* olup Türkçe çevirisi *Tarla Kuşuydu Juliet* olarak yapılan oyun, ilk metnin içerik olarak devamıyken, biçimsel olarak bir burleskleştirme örneğidir. Bu anlamda metinlerarasılığın alaycı dönüşüm yöntemine işaret eden bir türev ilişkisi kurulur. Shakespeare'in en iyi bilinen trajedilerinden birini, vodvil tarzı bir komediye dönüştürerek devamını yazan Kishon, ana karakterlere ironik bir kader çizer. Kishon'un devam kurgusuna göre Romeo ve Juliet, trajedinin sonunda ölmemiş ve evlenmeyi başarmışlardır. Yazar, oyunun Shakespeare döneminde geçtiğine dair bir direktif verse de kostümlerin gerçekçi olması gerekmediğini belirtmesi ve oyundaki vantilatör, sinema vb. göndermelerle oyunun günümüzde geçtiğini, karakterlerin anakronik bir düzleme taşındığını anlarız. Oyunda metinlerarası ilişki, çalışma kapsamında ele alınacak diğer iki oyundan farklı olarak, yer yer doğrudan alıntı biçiminde gerçekleşir. Başka bir metni sürdürme fikrinin dolaylı bağlantısının yanı sıra Shakespeare'in repliklerinin birebir kullanıldığı bölümlerde iki metin arasında açık bir anırtırma gerçekleşir. Günümüz gündelik konuşma üslubuyla yazılan oyunda Shakespeare dönemi şiirselliğinin ve tavrının araya girmesi, ayrıca yazarın özel vurguyla alıntıları belirtmiş olması, ilk metni bilen ya da bilmeyen tüm okurlar için yabancılaştırıcı ve aynı zamanda da ayırt edici bir unsurdur.

Devam oyununda, Romeo ve Juliet gibi efsaneleşmiş aşıkların bile günümüz koşullarında mutlu olamayacağı mizahi bir yaklaşımla sunulurken alaycı dönüştürümün yergi işlevi de yerine getirilmiş olur. Shakespeare'in kusursuza yakın genç aşıklar olarak yarattığı iki karakter, derin bir mutsuzluk ve sefalet içinde, kızları Lükretia ile yaşamaktadır. İlk oyunla devam oyunu arasında, verilen net zaman bilgisine göre yirmi dokuz yıl sekiz ay vardır. Sürekli birbiriyle didişen mutsuz çiftin durumuna dayanamayan Shakespeare, mezarından çıkıp gelir. Yarattığı karakterleri uyarmak ve kurtarmak için mezarından kalkıp gelen şair, büyük trajedisinin kahramanlarının içinde bulunduğu komik ve acınası durum karşısında hayal kırıklığına uğrar. Romeo ve Juliet, yazarlarından oyunun finalini değiştirmesini isterler ama Shakespeare oyununun finalini değiştirmemekte ısrarlıdır. İlk kez gördüğü Lükretia ile birbirlerine âşık olup kaçmaya karar verirler. Ancak gitmeden önce hem son bir ders vermek hem de yazdığı trajedi kendi yazdığı gibi bitsin diye kahramanlarını birbirlerini zehirle öldürmeleri için kandırır. Oyunun sonunda zehirli şarapları içip öldüklerini zannettiğimiz çiftin, aslında Shakespeare'i geri dönmek üzere mezarına yollamak için oyun oynadıklarını anlarız. Shakespeare'in arzu ettiği finali gördüğüne ikna olup sahneyi terk etmesiyle, Romeo ve Juliet yerlerinden kalkar ve eski yaşamlarına kaldıkları yerden devam edeceklerini gösteren bir tartışmaya girerler. Devam oyunu kurgusu, tamamlanmışlık fikrini yıkarak dramatik yazının kapalı bütünlüğü yerine sonsuz bir döngüye işaret eder.

Romeo ve Juliet'in kütleleşmiş iki karaktere sahip olması, bilen ve bilmeyen okurlar açısından ortaya çıkabilecek alımlama farklılıklarını ilk olarak karakter değişimi üzerinden yorumlamayı gerektirir. Her iki oyunun da protagonistleri olan Romeo ve Juliet, bilmeyen okur için, ekonomik ve toplumsal koşulların da olumsuz etkisiyle mutsuz bir evliliği sürdüren iki sıradan karakterdir. İlk metinden birebir alıntılanan bölümler, karakterlerin ilk metindeki tasvirleri hakkında bilgi verse de bunların romantizmin parodisi olan komik parçalar olarak algılanması da olasıdır. İlk metinde çocuk yaşta denebilecek iki aşık, devam oyununda kendilerine özen göstermeyen ve birbirlerine tahammülleri kalmamış orta yaşlılara dönüşmüşlerdir. Romeo boşanmak isterken, Juliet eve bir hizmetçi ister ama birbirlerini dinlemedikleri için ne sorunlarını çözebilir ne de istediklerini elde edebilirler. Efsanevi aşk öylesine yıpranmıştır ki, her iki karakter de Juliet'in annesinden kalan mirasa tek başlarına sahip olmak için birbirlerini öldürme planları yaparlar.

İlk metinde çok yakışıklı ve erdemli bir genç olarak tasvir edilen Romeo, devam oyununda zengin olma hayalleri kuran, sıcak su torbasına aşık, göbek bağlamış bir bale öğretmeni olarak karşımıza çıkar. Juliet de Romeo'dan farklı değildir. Eski güzel ve zarif halinden eser kalmamıştır; kaba saba konuşur, hırçındır ve

kendisine özen göstermeyen bakımsız bir kadına dönüşmüştür. Ancak oyundaki alıntılar sayesinde karakterlerin ilk oyundaki halleri okura hatırlatılır. Birbirlerine laf dokundurmak için de olsa geçmişten her bahsettiklerinde ilk metnin yazarı olan Shakespeare'in cümlelerini, onun yazdığı biçimde okuyarak alıntılarlar. Metinde büyük harfle vurgu alan bu bölümler, iki oyun arasındaki ortakbirliklilik ilişkisini oluşturur. İlk metni bilmeyen okur için alıntılama bir yöntem olarak açık olsa da karakterlerin değişimi konusunda sadece genel geçer bir fikir sağlar. Bilen okurlar ise trajedideki karakterlerin saflığını, cesaretini ve gerçek aşklarını bildiği için, bu alıntıların yarattığı mizahi etkiyi çok daha etkin biçimde algılar. Aynı şekilde iki efsanevi karakterin, günümüz koşullarında yaşadığı değişimin ve iki metnin zamanı arasındaki farklılığın toplumsal eleştirisi ve bu anakronizmden doğan gülünç etki de ilk metni bilenler için çok daha anlaşılır ve keyifli bir bağlantıdır.

Devam oyununda, ilk metnin iki ana karakteri dışında, Juliet'in dadısı ve aşıkların nikahını kıyan Rahip'e yer verilmiştir. İlk oyunda olgunlukları ve genç aşıklara olan destekleriyle tanıdığımız bu iki karakter de yeni metinde bambaşka kimliklerle karşımıza çıkar. Dadının yıllarca bakıcılık ve sırdaşlık ettiği Juliet ile arası bozulmuştur ve eve gizlice gelip Romeo ile görüşür. Bu görüşmelerde Juliet'in çocukluğundan beri erkeklere olan düşkünlüğünden ve ahlaksızlığından bahsederek dedikodusunu yapar. Bunama belirtileri de gösteren huysuz yaşlı bir kadına dönüşmüştür. Rahip de Dadı gibi bunama belirtileri gösteren, eski vakarlı ve kutsal kimliğinden uzakta komik bir karakter haline gelmiştir. Devam oyununda eski oyunda olmayan iki önemli karakter yer alır: Lükretia ve Shakespeare. Lükretia, Romeo ve Juliet'in on dört yaşındaki kızlarıdır. Lükretia hakkındaki en dikkat çekici ayrıntı, eski oyunda Juliet'in olduğu yaşta olması ve görünüş olarak annesine çok benzemesidir. Kaldı ki yazar, iki karakteri aynı oyuncunun oynaması gerektiğini özellikle belirtmiştir. Bu geçiş, bilen okur için oldukça anlamlıdır; saflığın ve güzelliğin sembolü olan Juliet, günümüz koşullarında asi, sivri dilli ve darmadağın görünen bir genç kıza dönüşmüştür. *Romeo ve Juliet* dışında da birçok oyununa gönderme yapılan Shakespeare ise oyunun en açık metinlerarası ve aynı zamanda metadramatik unsurudur. Tarihin en büyük oyun yazarlarından biri olan Shakespeare, döneminin romantizmini çağdaş dünyaya mizahi biçimde taşıyan ve acınası bir gülünçlük yaratan komik bir karakter olarak tasvir edilir. Her birinin birer oyun karakteri olduğu ve olayların da bir tiyatro sahnesinde geçtiğine ilişkin bütün metadramatik göndermeler, sadece devam oyununu eğlendirici hale getirmez, ilk oyunun büyüğü trajik atmosferini de yerle bir eder. Oyundaki bir başka ikon yıkıcı girişim de Shakespeare'in oyunlarını aslında başkasının yazdığına dair yüzyıllardır süren tartışmaya ilişkin yorumdur. Shakespeare'in bütün o ikonik oyunları yazanın kendisi olmadığını itiraf etmesi, dahası "adi bir vodvil" olarak tasvir ettiği bu oyunun finalini istediğince belirleyebileceğine inanması, oyundaki metinlerarası anlam katmanlarını mizahi biçimde derinleştirir.

Tarla Kuşuydu Juliet'deki alımlama farklılığı hem Shakespeare'in hem de *Romeo ve Juliet*'in çok yaygın olarak bilinen kült bir metin olması ve bilmeyen okurların bile kolektif belleğinde ana hatlarıyla da olsa yer alması sayesinde büyük bir sorunsala yol açmaz. Bu metni bilen ve yarı-bilen okur kitleleri için, teknik düzlemde de olsa metinlerarası bir ilişkinin varlığı anlaşılabilir. Oyunun şarkılarla desteklenen eğlenceli kurgusu ve metadramatik göndermeleri, Shakespeare'in büyük trajedisini bir komediye dönüştürse de her üç izleyici grubu açısından da genel bir anlaşılabilirliğe sahiptir.

3.2. Nina

Anton Çehov'un *Martı* oyununun devamı olan ve Matei Visniec tarafından kaleme alınan *Nina*, *Martı*'nın finalinden on beş yıl sonra olanları pastiş yöntemini anımsatan bir teknikle kurgular, ancak biçimsel olarak oyunu Çehov metninden bambaşka bir düzleme taşır. Olay, Rusya'da Treplev'in evinde, 1917 Ekim Devrimi zamanında geçer. Devam oyunundaki en dikkat çekici biçimsel farklılık, oyunun absürd unsurlar ve sembollerle desteklenen çağdaş biçimidir. Her ne kadar Çehov oyunlarında absürd unsurları ve yoğun sembol kullanımını görsek de Visniec, bu mirası geliştirmiş ve metnini iyi kurulu oyun denkleminin dışına çıkarmıştır. On üç kısa sahne birimi halinde yazılan, zaman- mekân değişimleri ve hayal-gerçek sınırlarını zorlayan sinematografik bir anlatım söz konusudur. Her ne kadar dışarıdan gelen bir etkiyle (Nina'nın gelişi) tetiklenen aksiyonun lineer bir çizgideki ilerleyişine tanıklık etsek de karakterlerin içine yerleştirildiği metaforik uzam ve onların bu uzam içindeki dingin devinimleri, klasik dramatik yapının sınırlarını aşar. Oyun mekânı, *Martı* oyununu bilen seyirci için tanıdık: on beş sene öncesinde annesinin ve diğer karakterlerin yaz aylarında bir süre gelip gittiği, kalan zamanlarda çalışanlarla Treplev'in yalnız yaşadığı çiftlik evidir. Ancak metin içinde bir olasılık olarak, bu mekânın aslında bir müze olduğu ve karakterlerin de bu müzedeki balmumu heykeller olduğu sezdirilir. Bu bilgi, sahne direktifleriyle verilmez; oyun içinde Nina'nın dışarıdan gelen seslere ilişkin bir yorumu olarak karşımıza çıkar:

NINA: (...) Eve giren insanlar var ama kötü niyetli değiller. Buraya sanki bir müzeymiş gibi giriyorlar. Biz üçümüz, bizler de balmumu heykelleriyiz... Bizi

görmeye gelmişler. (...) Bir öğretmen... çocuklara, karşılarında artık var olmayan bu kişilerle, onların tutkuları ve yanılsamalarıyla batan bir dünyanın kalıntıları olduğunu anlatıyor...". (Visniec, 2019, s. 44)

Nina'nın genel ruh halinin belirsizliği nedeniyle bu çıkarımın doğruluğundan emin olamayız. Yazar, bilinçli olarak durumu belirsiz hale getirme arzusunda. Bu ihtimal, ilk metni bilmeyenler için hoş bir anekdot iken, bilenler için çok daha büyük bir sürpriz etkisi yaratacaktır. Geçmişlerinin bütün ayrıntılarını bildikleri karakterlerin, başka bir zaman dilimindeki durumlarına günümüzün gerçekliğinden ama bir tür hayal olarak bakmanın teatral ikilemini yaşarlar. Bu ikilemi yaratan zaman olgusu bağlamında, Çarlık döneminin sonlarında değişmekte olan Rusya'da geçen *Martı*'dan sonra aynı karakterleri Ekim Devrimi döneminde görmek önemlidir. 1904 yılında ölen Çehov, Çarlık döneminin sonlarındaki yozlaşmanın farkındadır ve değişimin ayak seslerini oyunlarında seyirciye de hissettirir. Ancak Çehov'un yaşadığı dönemde devrimin somut koşullarının oluşmamış olmasını yazarın genel karamsar tutumuyla bir arada düşündüğümüzde, bu değişim idealinin oyunlarına canlı ve umut dolu bir imge olarak yansımamasını anlarız. Visniec, devam oyunundaki kurgusuyla Çehov'a olan hayranlığını pekiştirirken bir yandan da ona tanıklık edemediği bir hayali hediye eder. Elbette bu ilişki sadece ilk metni bilenler için değil, Çehov'un dünyayı algılayış biçimini de bilenler için anlamlıdır.

Yeni oyunda, ilk oyundaki karakterlerden sadece Nina, Treplev ve Trigorin'i görürüz. Çehov'un *Martı*'sının sonunda aşkının ve hayallerinin peşinden Moskova'ya giden ama ne Trigorinle olan ilişkisinde ne de oyunculuk kariyerinde arzuladığı hiçbir şeye kavuşamayan Nina'nın, büyük bir hayal kırıklığı içinde köye geri döndüğünü ve Treplev ile yüzleştiği görülmüştü. Bu yüzleşmenin ardından, kendisi için çok da umut olmadığı halde Moskova'ya geri döneceği anlaşılmıştı. Treplev'in ise son sahnede kendisini vurduğu duyulmuş, haberi getiren Dorin'in tepkisinden intihar girişiminin başarılı olduğuna ilişkin güçlü bir izlenim oluşmuş ama yine de izleyici şüphede bırakılmıştı. Visniec'in *Nina* oyunu tam da bu şüphede bırakan finale ilişkin net bir yanıt üzerinden kurgulanır: Treplev, kendisini öldürmeyi başaramamıştır ve eski melankolik dünyasında yazılar yazarak yaşamayı sürdürmektedir. Nina ise yıllar sonra, *Martı*'dakine benzer bir hayal kırıklığı ile yine Treplev'in evine gelir. Bu defa Treplev ile geçmişte yaşayamadıkları ilişkiyi yaşama arzusunda görünür. Karlı bir kış döneminde Treplev ile yalnız oldukları eski çiftlik evinde geçmişi, hayal kırıklıklarını ve öfkelerini paylaşırlar. Bir süre sonra içinde Nina'nın eşyaları olan bir bavulla Trigorin gelir. *Martı*'da ayrıldıklarını anladığımız Trigorin ve Nina, devam oyununun öyküsüne göre Moskova'da yeniden bir araya gelmiş, evlenmeden birlikte yaşamışlardır. Nina bu ilişkide yine mutsuz olmuş ve büyük bir öfkeyle Trigorin'i terk etmiştir. Bu defa ona dönmekte kararlı görünür. Trigorin, Nina'yı Moskova'ya dönmeye ikna etmeye çalışsa da Nina ve Treplev, St.Petersburg'a gidip işçi tiyatrolarında çalışmayı planlarlar. Bu plan, evin dışından sesler duydukları bir günün ertesinde kapıda ölü bir askerle karşılaşmalarından sonra gündeme gelir. Devrim hareketinin, herkesten uzaktaki izole evlerine kadar geldiğini gören Nina ve Treplev, kendilerini Ekim Devrimi ruhuna kaptırırlar. İlk metinde Moskova'daki büyük burjuva tiyatrolarında oynamanın hayallerini kuran Nina, bu defa: "Burjuva tiyatroları kapandı ama başkaları açıldı: emekçi tiyatrolar, devrimci tiyatrolar... devrim yapan tüm o kimsesiz, aşağılanmış, aç insanların karşısında yeniden oynamak istiyorum" (Visniec, 2019, s. 44) demektedir. Nina'nın bu ideali, Treplev'e olan yakınlaşmasıyla ilgilidir. Treplev zaten ilk oyunda da özellikle sanatı konusunda devrimci fikirlere yakın bir karakterdir. İki metin arasında neredeyse hiçbir değişim göstermeyen ve bu değişim rüzgarından da etkilenmeyen tek karakter Trigorin'dir. Trigorin eski umursamaz tavrı içinde sadece istediklerini elde etmeye çalışan bir entelektüeldir.

Nina'nın yeni oyundaki eve dönüşü, ilk oyundakine benzese de ruh hali eskisinden daha sorunlu ve belirsizdir. Moskova'daki yaşamının yarattığı mutsuzluk ve Trigorin'e olan öfkesi onu Treplev'in aşkına karşılık vermeye hazır hale getirmiş gibidir. Ancak bu durum Treplev'e olan aşkından değil, histerik bir varoluş krizinin sonucu gibidir. Treplev, onu her zaman koşulsuz sevmiş olan tek erkektir ve artık başka umudu olmadığı için onunla yakınlaşmaya çalışır. Umutsuzlukla örülü bu arayış, onu hırçın ve kırılğan hale getirmiştir. Nina'nın durumu, iki metin arasında bağ kurmanın önemine işaret eden önemli iki sahnede belirgin hale gelir. Oyunun başlarında Treplev, ilk oyunda vurduğu ve Trigorin'in isteği üzerine içini doldurduğu martıyı Nina'ya gösterdiğinde Nina martıyı hatırlamaz ve ilk oyunun en önemli sembolünün bu trajik unutulmuşluğu, oyundaki en önemli anlam katmanlarından birini oluşturur. Ardından ilk metindeki ünlü "Bir martıyı ben... Yok değil. Aktristim" (Çehov, 2000, s. 150) repliğini söyleyen Nina, devam oyununda "Kostya, bir baykuşum ben, anlıyor musun? Bunun için geldim buraya, ölü taklidi yapmak için, on beş senedir beni takip eden canavar beni görmesin diye" (Visniec, 2019, s. 24,25) der. Bu geçiş, metindeki en önemli değişim göstergelerinden biridir ve bilmeyen okur için önemli bir anlam eksikliğidir. İlk oyunda Treplev'in bencilce bir hırsla vurduğu ve Trigorin'in bir anlık beğenisiyle içinin doldurtulmasını isteyip sonradan bu isteğini unuttuğu martı, bir anlamda Nina'nın hayaller ve umutla örülü dünyasının yıkılışının

sembolüdür. Ancak bu sembol, devam oyununda uğursuzluk ve ölümlle ilişkilendirilen baykuşla yer değiştirmiş, karakterlerin kaderi daha da karanlık bir hal almıştır.

Bilmeyen okur açısından özgün tekil bir metin olarak alımlanacak olan *Nina*, serimlerin zengin olması sayesinde bütünlüklü bir hikâye sunar. İlk oyun, devam metninin açıklayıcı öyküsü haline gelmiştir. Yine de iki metin arasında açık ya da kapalı göstergelerle ve absürd unsurlarla desteklenerek kurulan anlam katmanlarının yoğunluğu, bilmeyen okurlar açısından çözümlemede eksik noktalar kalması ihtimalini doğurur. Genellemeye dayalı bir tespit yapmak gerekirse, *Martı* oyununun *Romeo ve Juliet* kadar yaygın bilinen bir metin olmadığı söylenebilir. Bu bağlamda yarı-bilen okurlar açısından ilk metinden aşına olunan bilginin ne olduğu ve bu bilginin devam oyununda verili olan serimlerle hangi ölçüde uyduğu önem kazanır. Devam oyunundaki üç ana karakterle ilgili genel bir fikri olan yarı-bilen okur açısından değişimlerin ve göstergelerin belli ölçüde yakalanması mümkün olacaktır. Aksi halde bilmeyen okurlar gibi, geçmişe ilişkin verili bilgi ölçüsünde daha yüzeysel bir alımlama ihtimali belirir. Bilen okur kitlesi içinse *Nina*, keyifli bir metinlerarası deneyimdir. Hem biçim hem de konu açısından özgünleştirilmiş olan devam oyunu, bilen okur için yeni bir olasılık ve çağrışım alanı yaratır. Visniec'in kurgusu, Çehov'un metnini hem daha politik bir tarihselleştirmeye hem de sürreal bir yapı-bozuma uğrattırken, okura da bu açık ve gizli anlam katmanlarını çözümleme fırsatı sunar.

3.3. Nora 2

Henrik Ibsen'in *Nora: Bir Bebek Evi* oyunun devamı olarak Hnath Lucas tarafından kaleme alınan *Nora 2*, ilk metinden on beş yıl sonra yaşananlara odaklanan, pastiş tekniğini anımsatan bir öykünmeyle Ibsen'in metni gibi klasik dramatik yapı çerçevesinde kurgulanmış bir devam oyunudur. Oyunda biçimsel olarak dikkat çeken en önemli farklılık, klasik perde ve sahne bölümlenmesi yerine karakter isimlerinden oluşan sinematografik başlıklar kullanılmasıdır. Ibsen metninde, toplumsal cinsiyet rolünün kadınlara biçtiği değersizliğin ve adaletsizliğin bilincine ulaşarak radikal bir kararla kocasını ve çocuklarını terk eden Nora, devam oyununda on beş yıl sonra evine geri döner. Nora, evi terk ettikten sonra bir süre sıkıntı yaşamış ama zamanla kitapları iyi satan ve çok para kazanan bir yazar olmuştur. Kadınları evliliğin sakıncaları konusunda bilinçlendirmek için kendi yaşam öyküsünden yola çıkarak yazdığı kitabından etkilenen bir kadın, kocasından boşanmaya karar verir. Ancak kadının kocası bir yargıçtır ve kitaplarını mahlasla yazan Nora'nın gerçek kimliğini bulmuştur. Yargıç, kitapta yazdıklarını inkâr edip özür dilememesi halinde bekar bir kadın gibi yaşayan Nora'yı ifşa etmekle tehdit eder. Bu olayla Torvald'ın kendisini boşamadığını öğrenen Nora, kocasını ikna etmek için eve geri döner, ancak Torvald bu isteği geri çevirir. Yetişkin bir genç kadın olan ve yıllar sonra soğukkanlı bir tavırla annesini karşılayan Emmy, bu konuda Nora'ya yardım etmek ister. Ancak Emmy'nin yardım önerisi, sahte belge gerektiren illegal bir eylemdir. Kızının sahteciliğe olan yatkınlığı karşısında şaşırان Nora, teklifi kabul etmez. Bu süreçte boşanmayı kabul eden Torvald'da önemli bir değişim görülür. Nora, kocası ve kızıyla yaşadığı bu gergin yüzleşmenin ardından boşanma belgesini almadan, kararlı bir tavırla evi yeniden terk eder.

Devam oyununda yapılan serimler sayesinde Ibsen'in metnini bilmeyen okur için, olay dizisi açısından anlaşılabilir hiçbir nokta yoktur. Ancak karakterlerin tanınması ve içinde buldukları durumun derinlemesine anlaşılması bağlamında bilen okurun alımlama biçimi ile bilmeyene göre değişir. Her iki metinde de Nora protagonist gibi görünür; oyuna adını veren, olay dizisi boyunca sahne üzerinde gördüğümüz ve davranışlarıyla aksiyonu domine eden karakter Nora'dır. Ancak karakter değişimi açısından bakıldığında *Nora 2*'de esas değişimi geçirenin Torvald olduğu dikkat çeker. İlk oyunda Torvald'ı toplumsal normlarla uyum içinde yaşayan, bir bankada iyi bir pozisyonda çalışan, ideal bir eş ve baba olarak görmüştük. Toplumsal kurallara göre şekillenen kimliği gereği, Nora'nın gizlice aldığı borcu öğrendiğinde tam da kendisinden bekleneceği gibi çok şiddetli bir tepki vermişti. Ama kısa süre sonra sorunun ortadan kalktığını ve eski "ideal" yaşamlarına kaldıkları yerden devam edebileceklerini anladığında sadece kendi kurtuluşunu önemseyen bencil bir adam olduğunu anlamıştık. Nora'nın evi terk etmesiyle yıkılmış olsa da bu yıkım, onun fikirlerinde herhangi bir değişikliğe yol açmamış; yaşananlar karakterini değil, sadece durumunu etkilemişti. İlk oyun açısından seyircinin olası bir "bundan sonra ne olacak" sorusu da Torvald için değil, Nora için sorulacaktır. Torvald'dan beklenen, bu yıkımın yarattığı üzüntü ve hayal kırıklığına rağmen sıradan hayatına devam etmesidir. Kaldı ki *Nora 2*'nin başında gördüğümüz Torvald, tam da böyle bir adamdır. Aynı iş yerinde çalışır, çocukları ve dadyyla aynı evde, muhtemelen aynı yaşamı sürdürür. Torvald'ın herhangi bir değişim geçirmediğinin en önemli kanıtı ise Nora evi terk ettikten sonra kimseye bu durumu açıklayamamış olmasıdır. Karısı tarafından terk edilmiş bir adam olmak yerine, dul kalmış fedakâr babayı oynamak daha kolay olmuştur. Ancak devam oyununda Torvald, kendisinden hiç beklenmeyen bir şey yapacak, bir memurla fiziki kavgaya girmek pahasına Nora'yla ilgili gerçeği itiraf edip, istediği boşanma belgesini alacaktır. Torvald, bu beklenmedik eylemin motivasyonunu Nora'nın kitabını okuduktan sonra bulur. Torvald ilk defa kendisine dışarıdan bakma ve gerçeği anlama fırsatını bulmuştur. İlk oyunda Nora

için gerçekleşen aydınlanma bu defa Torvald için gerçekleşir ve her şeyi göze alarak bir değişim geçirir. Dolayısıyla bu oyunda en az Nora kadar protagonist olmaya aday bir tavır sergiler. İlk metni bilmeyen okur için Torvald'ın tavrı anlaşılabilir ama bilen bir okur için aradaki fark önemlidir. Bu durum, belki değişen zamanın, belki de bir kadının erkek dünyasına girip başarılı olmasının yarattığı gerçek yüzleşmenin sonucudur. Ancak bu değişimin vurucu etkisi, kesinlikle Ibsen metnini bilen ve değişimin gücünü karşılaştırarak alımlayan seyircide gerçekleşir.

Nora ise yeni metinde kendinden emin ve güçlü bir kadındır. Yıllar boyunca çocuklarıyla bile hiçbir iletişim kurmadan kendisine yepyeni bir hayat kurmuştur. Kadın olmak ve kadının toplumdaki yeri üzerine kendi yaşadığı aydınlanmayı diğer kadınlara da yaşatabilmek için kitaplar yazmaya başlamış, çok da başarılı olmuştur. Geçmişte dikmiş dikmek ve dans etmekten başka becerisi olmadığı düşünülen, dahası kendisi de böyle hissetmiş olan Nora, "erkek işi" olarak görülen bir meslekte var olmayı başarmıştır. Ancak yıllar sonra karşılaştığı ifşa edilme tehdidi, Nora'nın yeni oyundaki aksiyonunu belirler. Aslında bu açıdan bakıldığında her iki oyunda da Nora'nın durumunun genel olarak aynı olduğu görülür: toplumsal normlara uygun hareket etmez ve bu tavrı ikinci kez başını belaya sokar. Ama yeni oyunda şöyle bir fark vardır; Nora bu defa kendisini bekar bir kadın sanmaktadır ve yaptıkları, evli bir kadın açısından suçtur. Dolayısıyla bu defa bilinçli bir suça yönelik söz konusu değildir. Nora, geçmişi anımsamanın hüznü ve durumun gerginliği içinde olsa da oyunun başından sonuna kadar hep benzer bir tutum içindedir. Kızı Emmy ile yıllar sonra ilk kez karşı karşıya geldiğinde bile zayıflık göstermez. Emmy ve Torvald ile yaşadığı yüzleşmeler sonucunda bu oyunda da evden terk eder gibi ayrılacaktır. İlk oyunun sonunda Torvald Nora'ya geri dönüp dönmeyeceğini sorduğunda Nora'nın "Ah Torvald, bakarsın büyük bir mucize olur" (Ibsen, 2007, s. 116) cevabıyla beliren "acaba dönecek mi?" sorusu, bu defa "acaba toplum değişecek mi?" sorusuna dönüşür. Artık sadece Nora değil, Torvald bile toplumdaki cinsiyet ayrımcılığının farkına varmıştır; yazarın önermesi de böylelikle çok daha toplumsal bir boyut kazanmıştır.

Ibsen'in oyunu net olarak 19.yy sonlarında geçer ve sahne betimlemelerinde dönemin özellikleri vurgulanır. Yeni metinde ise yazar kostümleri betimlerken "dönemi belli belirsiz yansıtan üslupta giysiler" diyerek oyunu bir anlamda zamansızlaştırır. Yazarın bu eğilimi, toplumsal cinsiyet meselesinin günümüzde de tam olarak çözülememiş olmasına dair bir gönderme olarak dikkat çekerken, Nora da değişmeyen sorunların simgesi haline gelir. İlk metni bilen ve bilmeyen okurların Nora'yı alımlama süreci de önemli bir değişkenlik gösterir. Bilmeyen okurun tanıklık ettiği şey, yıllar önce kocasına ve aslında toplumda yüceltilen erkek imgesine başkaldıran ve tavrından ödün vermeyen, soğukkanlı ve cesur bir kadının başkalarının hayatlarındaki dönüştürücü etkisidir. Metin içinde değişim sergilemeyen Nora, önceki oyundaki protagonist rolünden ziyade sadece olayları başlatan bir "dış etki" unsuruna dönüşmüştür.

Her iki oyunda da gördüğümüz Nora, Torvald ve dadı Anne Marie'nin yanı sıra *Nora 2*'de, Nora'nın kızı Emmy karakteri görülür. İlk metinde dramatik bir öneme sahip olmayan Emmy, *Nora 2*'de ana karakterlerden biridir. Artık genç bir kadın olan Emmy, oyunun başında kendisini terk eden annesine karşı öfkeli değildir. Hatta Torvald'ın boşanmaya yanaşmayacağını düşündüğü için annesine bu konuda yardımcı olmak ister. Ancak Emmy'nin teklifi, Nora için sahte bir ölüm belgesi düzenlemektir. Daha önce de bazı işlerini halletmek için sahte belge düzenlemiştir. Önceki metni bilmeyen okur için bu durum, annesiz büyümüş genç bir kadının duygusal boşluk ya da ilgisizlik nedeniyle yasadışı yollara merak salması gibi görece yalın bir düzlemde algılanabilir. Ancak Ibsen metnini bilenler, bu oyunda değinilmemiş olan çok önemli bir bilgiye sahiptir; Nora da geçmişte sahte belge düzenleyerek borç almış bir kadındır. İlk metinde kocasından gizlice kurabiyeler yiyen, müsriflik yapan ve başka erkeklerle gizlice flört eden Nora gibi Emmy de yasak olan şeylerden hoşlanmaktadır. Bu durum, Ibsen dönemi oyunlarında sıklıkla görülen motiflerden biri olan genetik faktörünün tezahürüdür. Ancak yeni oyunda Nora'nın geçmişteki sahtecilik meselesine hiç değinilmez. Hatta kızının teklifi karşısında şaşkınlıkla "Ama sahtecilik bu... Resmi evrakta sahtecilik" (Hnath, s. 71,72) diyerek tepki verir. Emmy'nin de geçmişe herhangi bir gönderme yapmaması nedeniyle bilmeyen seyirci için Nora bu konuda masum iken Emmy suça eğilimli biri gibi görünür ve aslında çok önemli bir anlam katmanı olan genetik faktörü ve Nora'nın değişimi atlanmış olur.

Ibsen gerçekçiliğine yakın bir kurgusu olan *Nora 2*, ilk metnin hem konu hem de anlatım biçimi açısından devamıdır. Dolayısıyla bu devam oyununda, incelenen diğer oyunlara kıyasla karakter ve ilişki düzlemi analizine yoğunlaşan bir okuma ihtimali daha güçlüdür. Ancak Nora'nın suç işlemeye olan eğilimi gibi ilk metindeki bazı önemli ayrıntıların devam oyununda yer almaması, okur gruplarının alımlama biçimini önemli ölçüde değiştirecektir. Kendi içinde organik bütünlüğü olan oyunun yeterli ve açık serimleri sayesinde bilmeyen okur, metni kendi özgün çerçevesinde elbette anlayacaktır. Yarı-bilen okurlar açısından *Nina*'da yapılan tespitler, *Nora 2* için de geçerlidir. Okurun ilk metne dair sahip olduğu bilginin niteliği, devam oyunu üzerindeki alımlama düzeyini belirler. Ancak karakter değişimleri ve toplumsal eleştirideki nüanslar başta olmak üzere, pek çok önemli nokta sadece bilen okur için açıktır.

4. Sonuç

Devam oyunu yazmak, iddialı ve riskli bir yazma eylemidir. Bu iddianın ve alınan riskin büyüklüğü, öncelikle kaynak metinlerin çoğunlukla kültleşmiş oyunlar olmasıyla ilgilidir. Devam oyunu, bir anlamda büyük anlatıların sınırına girmek ve kültleşmiş bir yazara meydan okumaktır. Yazar motivasyonu her ne kadar ilk metni küçümsemek gibi ilkel bir dürtü olmasa da Shakespeare, Çehov ve Ibsen gibi yazarlara alternatif geliştirmek ciddi bir cesaret gerektirir. Bu cesareti gösteren yazarların ikinci olası ihlal durağı, dramatik yazının ontolojik ve teknik sınırlarıyla ilişkilidir. Dramaturgi ve oyun analiz çalışmalarında temel bir kural vardır: Verili bilgiye dayalı olmayan her yorum, spekülasyondur. Dolayısıyla perde kapandıktan sonra neler olabileceği hakkında fikir yürütülmez. Elbette yeni bir oyun yazarken dramaturgi ve analizin sınırları yazarı bağlamaz. Ancak bu değerlendirmelerin okurun alımlama alanıyla ilişkisi önemlidir. Bilen okur açısından sadece ilk metin değil, ilk metne ilişkin tamamlanmışlık fikri üzerinden yapılmış her yorum belirgin bir anlam katmanı yaratır. Bu bağlamda Eco'nun her okuma pratiği için geçerli olduğunu söylediği metni farklı yorumlama özgürlüğü, devam oyunları açısından çok daha dikkat çekici farklılıklar ortaya koyar. Bu farklılık, okurların ilk metne dair bilgilerine, yani metinlerarası ilişkiyi kurup kuramamalarına göre ortaya çıkar.

Devam oyunlarının alımlayıcılarını ilk metni bilen, yarı-bilen ve bilmeyen okurlar olarak sınıflandıran bu çalışma göstermiştir ki, ilk metni bilen okurlar, iki metin arasında doğrudan bağlantı kurabildikleri için, açık ya da kapalı göstergeleri çözümleme ve yazarın niyetini doğru algılama konusunda en avantajlı gruptur. İlk metne sadece aşına olan yarı-bilen okurlar, genellikle ilk metni kolektif bellekle ilişkili olarak tanır ama derinlemesine bir birikimleri olmadığı için iki metin arasında tam olarak bağlantı kuramayabilirler ve özellikle kapalı göstergelerin çözülmesi güç olabilir. Aslında üç grup arasındaki en dezavantajlı grup yarı-bilen okurlardır; konu ve teknik açısından metinlerarası bir ilişki kurulduğunun farkındadırlar ama bu bağlantıları bütüncül olarak yakalayamadıklarında metinsel hazzın düşme riski ile karşı karşıya kalırlar. İlk metni bilmeyen okurlar ise devam oyununu özgün ve tekil bir metin olarak ele alırlar. *Tarla Kuşuydu Juliet*'teki gibi, alıntı belirteçleri ya da başka metinlere yapılan açık göndermeler sayesinde metinlerarası bir ilişki olduğunu yüzeysel olarak da olsa kavrarlar. Ancak *Nina* ve *Nora 2*'deki gibi, başka bir metnin varlığının biçimsel olarak hissettirilmediği devam oyunlarında bu ilişkinin farkına varılamayabilir. Bu oyunlarda da elbette bir okuma hazzı söz konusu olacaktır. Devam oyunundaki serimlerin zenginliği ve anlaşılabilirliği sayesinde olay dizisinin güçlü bir arka plan öyküsü olduğu, ilk metni bilmeyen okurlar tarafından da kavranır hale gelebilir. Bu açıdan ilk metnin okurlarından bir farkları yoktur; *Martı*'nın ya da *Nora*'nın okurları, Çehov ve Ibsen'in serimleri sayesinde karakterlerin ve olayların geçmişi hakkında bilgi sahibi olarak *oyunun şimdi'sini* nasıl takip etmişlerse, devam oyunlarında da aynı okuma pratiği gerçekleşir. Ancak metinlerarası ilişkinin hiç kurulmaması, devam oyununun amacına aykırı olacağı için, bu yalın alımlama, keyifli olsa da eksik kalma riskini taşır.

Sonuç olarak devam oyunları, kurgulanışına bağlı olarak, olay dizisi ve karakter ilişkilerinin genel hatları açısından her okur grubu tarafından belli düzeyde anlaşılabilir metinlerdir. Bu oyunların bütüncül bir alımlamaya tabi tutulması ise metinlerarası ilişkilerin, gösterge çözümlerinin ve devam kurgusu özelliklerinin tam olarak kavranmasını gerektirmektedir. Okurların alımlama düzeyi açısından özgün ilk oyunlara oranla daha girift ve eklektik anlam katmanları içeren devam oyunları, dramatik yazın ve metinlerarası anlatıların alımlama olanakları açısından önemli bir zenginleşme olanağı sunmaktadır. Özellikle ilk metni bilen okurları düşünsel açıdan aktif birer katılımcı haline getiren devam oyunları, dramatik yazının alımlayıcıyla kurduğu ilişkilerin yeni perspektiflerden değerlendirilmesini de mümkün kılmaktadır.

Kaynakça

- Aktulum, K. (2000). *Metinlerarası ilişkiler*. Öteki Yayınevi.
- Andrzejewski, A. (2019). Gary: A sequel to Titus Andronicus (review). *Shakespeare Bulletin*, 37 (4), 561-564.
- Arıcı, O. (2020). *Kurmacanın inşası*. Habitus Yayıncılık.
- Aristoteles. (1999). *Poetica* (İ. Tunalı, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Chiritescu, I. (2012). Nina—une mouette fragile qui s'échappe à l'empire du temps. Le personnage Nina, de Tchekhov à Visniec. *Annals of the University of Craiova*, 8 (1), 80-85.
- Çehov, A. (2000). *Bütün oyunları II* (Ataol Behramoğlu, Çev.). Adam Yayınları.

- Eco, U. (1992). *Açık yapıt* (Yakup Şahan, Çev.). Kabalıcı Yayınevi.
- Egri, L. (1982). *Piyas yazma sanatı* (Suat Taşer, Çev.). Yazko Yayınları.
- Esslin, M. (1996). *Dram sanatının alanı* (Özdemir Nutku, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Hnath, L. (t.y.). *Nora 2* (Nihal Geyran Koldaş, Çev.) [Yayınlanmamış oyun metni].
- Ibsen, H. (2007). *Ibsen oyunları/İki* (Bilge Rovesti ve Beliz Güçbilmez, Çev.). Deniz Yayınevi.
- Johnsen-Neshati, K. (1991). Myth and history in Eduard Radzinsky's Don Juan's sequel. *Theatre* 22 (3), 63-66.
- Kishon, E. (t.y.). *Tarla kuşuydu Juliet* (Hale Kuntay, Çev.). Onk Ajans.
- Shakespeare, W. (2006). *Romeo ve Juliet* (Özdemir Nutku, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Simpson, H. (2021). Trying again, falling again: Samuel Beckett and the Sequel Play. *New Theatre Quarterly*, 37 (3), 258-272.
- Stoppard, T. (2000). *Rosencrants ve Guildenstern Öldüler* (M. Hamit Çalışkan, Çev.). Dost Kitabevi.
- Strindberg, A. (2012). *Toplu Oyunları I* (Aziz Çalışlar, Çev.). Mitos-Boyut Yayınları.
- Şener, S. (2001). *Yaşamın kırılma noktasında dram sanatı*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Tuncay, M. (2010). *Sahneye bakmak I*. Mitos-Boyut Yayınları.
- Visniec, M. (2019). *Nina* (Burak Üzen, Çev.). Mitos-Boyut Yayınları.