

PİNTER'İN ALDATMA ve DÜRRENMATT'IN UYARCA ADLI UYUNLARINDA ZAMAN OLGUSU

*Sema GÖKTAŞ

I. Aldatma'da Zaman

Harold Pinter'ın **Aldatma**'sı, insanların birbirlerini çeşitli biçimlerde aldatmalarının, bitmiş bir ilişki bağlamında, sondan başa doğru bölümlenmiş (episodik) öyküsüdür. Zaman açısından bakıldığında ise **Aldatma**, zamanın ileriye doğru alışılmış akışının tersine çevrilmesidir.

Pinter'ın 1977'de yazdığı oyun ilk kez Kasım 1978'de *National Theatre* yapımı olarak, Peter Hall'ın rejisiyle Londra'da *Lyttelton Sahnesi*'nde sahnelenmiş; ülkemizde ise ilk kez Mayıs 1990'da Ahmet Levendoğlu'nun rejisiyle *Tiyatro Stüdyosu* yapımı olarak *Taksim Sahnesi*'nde sahnelenmiştir.¹

Dokuz sahneden oluşan **Aldatma**'da perde bölümlenmesi yoktur. Olaylar geriye doğru akar; bu akış da düzgün bir sıra izlemez, iki yerde kesintiye uğratılır. Bu noktalarda aksiyon zamanının bir ya da iki bölüm boyunca (2., 6. ve 7. sahneler) tersine bir akışa girdiği görülür.

Oyundaki zamansal akış şöyledir:

1. sahne -----1977 ilkbaharı
2. sahne -----1. sahneden birkaç saat sonra
3. sahne -----1975 ilkbaharı
4. sahne -----1974 sonbaharı
5. sahne -----1973 yazı
6. sahne -----Aynı yıl, 5. sahneden bir süre sonra
7. sahne -----6. sahneden birkaç gün sonra
8. sahne -----1971 yazı
9. sahne -----1968 kışı

Görüldüğü gibi sahne bölümlenmelerinde zaman açısından simetri gözetilmemiştir. Geriye doğru akışın kesildiği noktalarda zaman, aynı yılın ve mevsimin içinde, daha küçük adımlarla ileriye doğru ilerlemeye başlamaktadır. Bu açıdan oyundaki zamanın geriye doğru yıllarla, ileriye doğru günlerle hatta saatlerle aktığı söylenebilir.

Her sahnenin başlangıcında yılla birlikte verilen mevsimlerin ilgili sahneye dikkat çekici, işlevsel bir bağı olmadığı görülür. Mevsimlere ilişkin bilgiler atmosferi beslemeye yöneliktir. Mevsim bilgilerinin ışığında, Jerry ve Emma ilişkisinin kışın başlayıp (9. sahne) kışın biten (3. sahne), yaz

* Araştırma Görevlisi, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü.

¹ Harold Pinter. **Aldatma**. Çev: Haluk Bilginer, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1992. s. 12.

boyunca yolunda gidip (5,6,7,8. sahneler) bir sonbahar ayında çözülmeye sürecine giren (4. sahne) bir ilişki olarak çizildiği görülür.

Aldatma'da zamanın ileriye doğru akışının dramatik aksiyonla belirtilen en uç noktasında, Emma'nın yanlış bilgilendirdiği Jerry'nin, Robert'la görüşükten sonra uzun zamandır Emma tarafından aldatıldığını anlaması yer alır (2. sahne). Klasik bir yaklaşımla, bu olay aslında oyunun finalidir. Diğer taraftan, oyun boyunca gelişimi ve bitişi verilen Emma-Jerry ilişkisinin başlangıcı son sahnede gösterilir (9. sahne). Bu da kiasık yapı göz önüne alındığında aslında oyunun başlangıcıdır. Oyun 1977'de başlayıp 1968'de sona erer. Ancak Ahmet Levendoğlu'nun da dediği gibi "1977-1968 tarihleri oyunun içeriği açısından özel anlam taşımadığından", **Aldatma**'nın, herhangi bir zamandan, hatta bugünden, başlayarak 9 yıl geriye giden bir zaman süreci içerdiği düşünülmelidir.²

Zamanın konuşma örgüsünde belirtilen geriye doğru en uç noktasında, gençlik yıllarında, yani Robert Cambridge'de, Jerry Oxford'dayken ikisinin de şiir dergilerinde yazı işleri müdürü olmaları ve yazışmaları bulunur (5. sahne); ileriye doğru en uçtaysa o yaz Jerry ve ailesinin Göller Bölgesi'ne tatile gidecek olmaları ile Emma ve Robert'ın da yakın gelecekte, belirsiz bir zamanda ayrılmaya karar vermiş olmaları yer alır (1. ve 2. sahneler). Bundan başka konuşma örgüsündeki zamanla ilgili ayrıntılar, kişilere ve gelişen durumlara ilişkin önemli bilgiler iletir. Sözelimi Jerry Robert'ı aylardır görmemektedir; ancak Charlotte'u yıllardır görmemiştir (1. sahne). Buradan ilişkinin bitişinden sonra ailece görüşmenin de sona erdiği, ancak Jerry ve Robert'ın büyük bir olasılıkla işleri dolayısıyla görüşmeyi sürdürdükleri sonucu çıkarılabilir. Robert Jerry'yle son dört yıldır (yani Emma'yla ilişkisini öğrendikten sonra), Casey'le epeydir (yani Emma'yla ilişkisi olduğunu düşündüğünden bu yana) hiç squash oynamamıştır (2. sahne). Burada belirtilen zamanlar boyunca squash oynamama, Robert'ın durumu anladığını, ancak karşı tarafın Robert'ın anladığının farkına varamadığını gösteren bir simgeye dönüşmüştür.

Aldatma temasını bir çok yönden ele alan oyun, Jerry-Emma ilişkisinin gelişimini anlatırken bu ilişkinin neden başladığını ve neden bittiğini hiç sorgulamaz; yalnızca "nasıl" başladığını, "nasıl" geliştiğini ve "nasıl" bittiğini gösterir.

Çağdaş İngiliz tiyatrosunun yaşayan en büyük yazarlarından biri kabul edilen Pinter'in öteki yapıtlarından farklı bir oyun olan **Aldatma** için Ahmet Levendoğlu şöyle söylüyor: "*Aldatma teması üzerine kurulu gerçekçi bir öykünün gerçekçi ayrıntılarla işlendiği oyun. göreceli gerçekçiliği ile, kendinden önce gelen Pinter yapıtlarından da belirgin bir siyasal bilinçlilik*

² A.g.y., s. 13.

içeren son dönem ürünlerinden de ayrılıyor. Bu nedenle Pinter tiyatrosu gelişiminde özgün bir yer tuttuğu söylenebilir. Doğal ki yine de, gizli katmanları, derinlikli anlamlarıyla Pinter damgasını taşıyor." ³

Aldatma kanunca zamanın yalnızca akışını tersine çevirmenin bile dramatik yapıyı başkalaşıma uğratmaya yeteceğini göstermesi bakımından önemli bir örnektir.

II. Uyarca'da Zaman

Dürrenmatt'ın 1972/73 yıllarında yazıp 1980'de yeniden düzenlediği, Mart 1973'te *Schauspielhaus Zürich*'te dünya prömiyeri gerçekleştirilen, dilimize Yücel Erten tarafından çevrilip 1993/94 tiyatro sezonunda Ankara Devlet Tiyatrosu'nda Şakir Gürzumar tarafından sahnelenen **Uyarca**'da ele alınan temel sorun, insanın yalnızca paranın gücüne dayalı ilişkilerin geçerli olduğu bir dünyada ilişkilerini neye göre düzenleyeceğidir. Oyunun orijinal adı olan *Der Mitmacher* "işbirlikçi"ye yakın bir anlam içerirken Yücel Erten'in bulduğu "uyarca" sözcüğü ise "konformist" anlamına yakındır.

Uyarca'da zaman genel olarak ileriye doğru akar. Oyun iki bölümden oluşmuş; olay dizisi toplam üç günlük bir zaman sürecine sıkıştırılmıştır. Dramatik aksiyonun zamansal atlamalarla ileriye doğru geliştiği bu üç gün, bir temmuz ayına aittir ve böyle olmasının hiç bir önemi yoktur. Olay dizisinin asal gelişimini içeren bu süreç, oyunda "şimdiki zaman"a karşılık gelir ve kendi içinde şöyle bir bölümlenme gösterir:

Dramatik aksiyon bir temmuz akşamı
saat 5'e doğru başlar (s. 6)



1. GÜN

Aradan kısa ve belirsiz bir süre geçer.

Aylardan hala temmuzdur. Doc Ann'e
ertesi akşam 10'da buluşup kaçmayı önerir
(ss: 22,25).



2. GÜN

Ertesi sabah 8'de önce Bill, sonra Jack gelir
(s. 29).
Öğleden sonra Cop gelir (s. 46).
Akşam 10'a doğru Şef Ann'in cesedini
getirir (s. 41).
Sabaha yakın Cop, sonra Doc gelir
(s. 52).



3. GÜN

³ A.g.y., s. 9.

Uyarca'nın Olay Dizisinin Zaman Açısından Çözülmesi

Şimdiki Zaman

1. Şef ve Doc, Cop'u beklerler. Cop gelir. İşe ortak olur.	2. Ann ve Doc birbirlerine aşık olduklarını anlayarak birlikte olmaya karar verirler. Ertesi akşam 10'da buluşmak üzere sözleşirler.	3. Bill kimse görünmeden gelir, saklanır. Jack gelir, Bill'in öldürülmesi ve yok edilmesi için bir milyon önerir.	4. Jack'in gidişinden sonra Bill ortaya çıkarak devlet başkanının öldürülmesi karşılığında on milyon önerir.	5. Ertesi gün saat 10'a doğru Şef, Ann'in cesedini getirir. Doc Ann'i tanıdığını belli etmez.	6. Sabaha doğru, Doc, Tomy'nin Barı'ndan döner. Cop soğutucuyu parçalamıştır, onu beklemekte dir.	7. Sam ve Jim, Cop'un öldürtüğü Şef'in cesedini getirirler.	8. Sam, Jack'in ve Bill'in cesedini getirir.	9. Cop, Doc'a, gerçek kimliğini bildiğini söyler. Bill'in mirasıyla zengin olan Doc'un öldürülmesi için, öteki varis, Bill'in yengesi, on milyon önermiştir.	10. Jim ve Sam, kendilerine ihanet eden Cop'u öldürürler. Doc, tanınmamak için, Bill'in cüzdanında bulunan fotoğrafını yer.	11. Jim ve Sam, Doc'un payını düşürür ve onu öldüresi ye döverler
--	--	---	--	---	---	---	--	--	---	---

Geçmiş Zaman (Geriye Gidiş)

1. Taksi şoförü Doc'la , müşteri Şef karşılaşır.

2. Ann, Doc'la birlikte ilk kez depoya gelir.

Gelecek Zaman (İleriye Gidiş)

1. Plastiğe sarılı Bill, soğuk hava bölmesinden sürünerek çıkar, düşüncelerinden söz eder.

2. Jack, aynı yerden, Bill'in üzerinden atlayarak ortaya çıkar.

Zamanın konuşma örgüsünde dile getirilen geriye doğru en uç noktasında, Şef'in annesinin ve babasının belirsiz oluşu (s. 41); ileriye doğru en uçtaysa Doc'un Sam'e ve Jim'e haraç ödeyerek çok düşük bir ücret karşılığında ölü çözümlenmesini sürdüreceği olması yer alır (s. 64). Cop'un yirmi yıl önce genç bir polisken kuyumcu soymaya çalışan genç Şef tarafından yaralanarak sakat bırakılması (s. 51), Doc'un Kimya Sanayi'ndeki işinden yedi yıl önce kovulmuş olması (s. 32), Şef'le "iki yıl önce kızılıntrak bir kış akşamında" karşılaşması (s.3), Şef'in iki yıldır Ann'le beraber olması (s. 9), Şef'in randevuevleri ve kumarhanelerden sonra, dört yıl önce bu cinayet şebekesini kurmuş olması (s. 14), Doc'un bir yıldan fazla zamandır ilk kez yukarı çıkıp Tommy'nin Barı'nda Ann'le karşılaşması (s. 21) gibi zamanla ilişkili bilgiler serim açısından önem taşırlar.

Uyarca'da zamandaki kırılmalar dramatik yapıyı bozmamıştır. Oyun bir bütün olarak gerçekçi bir anlayışla kurgulanmış ve Dürrenmatt'ın deyimiyle "*güldürücü şeylerden tümüyle güldürü karşıtı bir şey yapmak için, buluşlardan yola çıkılmıştır*".⁴ Buna bağlı olarak zaman da temelde gerçeğe benzer bir biçimde oluşturulmuştur.

"Tiyatro Sorunları" adlı yazısında, komedyanın çağımızın dram türleri arasında en etkili olduğunu savunan Dürrenmatt, *üç birlik* kuralının zamanımızda da eskimediğini ve geçerliliğini yitirmediğini düşünür. Ona göre, her sanat dalı gibi dram da biçim verilerek oluşturulan bir dünyadır. Verilen biçimler aynı olmasa bile, biçim verirken uyulması gereken bazı temel kural ve yasalar vardır. Bu kurallara "doğal kurallar" diyen Dürrenmatt, onların dramın doğasından kaynaklandığını ve her çağda işlerliğini koruduğunu savunur. *Üç Birlik* de bunlardan biridir.⁵

Dürrenmatt, Aristoteles'in "eylem süresiyle tragedyanın süresinin birbirine eşit olması gerektiği" kuralından yola çıkarak zaman ve eylem arasında sıkı bir bağ olduğunu ileri sürer. Ancak ona göre, zaman ve eylem arasındaki ilişki çok kısıtlayıcı değildir. Oyundaki zaman kısaltılabilir, yavaşlatılabilir, hızlandırılabilir, hatta yinelenebilir. **Uyarca**'da da zamanın bu anlayışa uygun kurgulandığı görülür. Oyunlarda sahne bölümlemelerinin gerekliliğini savunan yazar, Yunan tragedyalarının Aristoteles'in "kesintisiz bir art ardalık içinde eylemin sunulması" ilkesine uymadığını düşünür. Bugünkü perde bölümlerinin yerini Yunan'da korolar tutmaktadır. Böylece eylemin kesildiği noktalarda, eylem sırasında izleyerek yorulan seyirci dinlenir ve rahatlar.⁶ Dürrenmatt'ın diğer yapıtlarında olduğu gibi, **Uyarca**'da da

⁴ Horst Bienek, "Dürrenmatt Dürrenmatt'ı Anlatıyor", Çev: Turgay Kurultay,

Gösteri Dergisi-Friedrich Dürrenmatt Eki, Şubat 1991, sayı: 123, s. 7.

⁵ Aktaran: Süha Ergand, "Dürrenmatt'a Göre Tiyatronun Sorunları", a.g.y., s. 28.

⁶ A.g.m., ss: 28-29.

perde bölümlenmesi vardır. Oyunda zaman, yazarın *üç birliği* yorumlayışına koşut olarak, katı bir kuralcılıkla değil, esnek ama yine de geleneğe uygun bir tarzda ele alınmıştır.

III. Sonuç

Aldatma'da zamanın geriye akacak şekilde düzenlenmesi, geleneksel "neden-sonuç" sırasını bozmuş; olay dizisi, sonuçlar nedenleri değil, nedenler sonuçları izleyecek şekilde kurulmuştur. Ve gerçekte bu sıkı bir "sonuç-neden" dizgesi de değildir. Dramatik aksiyonla "neden-sonuç dizgesi" arasındaki yaşamsal bağ kırılmış gibi görünse de, sonuçta oyun "kapalı biçimdir"; irili ufaklı düğümler ve dolayısıyla "merak" unsuru içerir. Bütün sonuçları daha başlar başlamaz gösterdiği halde "merak" unsurunu finale dek ayakta tutabilmesi, dış aksiyonun yani olay dizisinin dışsal gelişiminin geriye doğru ilerlemesine karşın, iç aksiyonun yani anlamsal aksiyonun aslında ileriye doğru gitmesine bağlanabilir. Böylece merakı ve ilgiyi asıl ayakta tutan, çözümleneci bir yöntemle oyunun sonuna dek adım adım oluşturulan "anlam" olmaktadır.

Uyarca'da geçmişe ve geleceğe atlamasına karşın zaman, oyunun bütünlüğünü kurmada ve korumada önemli bir işlev yüklenmiştir. "Neden-sonuç" ilişkisi açısından geleneksel sıra izlenmiş; "kapalı biçim" iki yerde (gelecek zamanda, önce Bill'in, sonra Jack'in seyirciyle konuşmasıyla) kırılmıştır. Ancak bu yabancılaştırmaların getirdiği yapısal kırılmalar, zamandan çok, rol kişinin dramatik aksiyonun dışına çıkıp seyirciyle ilişki kurmasından kaynaklanır.

Her iki oyunda da gerçekçi bir yaklaşım vardır; **Aldatma** 9 yıllık bir süreçten söz ederken, **Uyarca**, yalnızca 3 günü anlatır. Bu konuda, oyunların dramatik malzemelerinin farklı doğalarının, zaman açısından da farklı yapılanmayı getirdiği söylenebilir.

Ele aldığımız oyunlardaki kullanılış biçimi, "zaman" ögesinin dramatik yapı içindeki yaşamsal yerini bir kez daha göstermektedir.

KAYNAKÇA

I. KİTAPLAR

- CHARVET, P. GOMPertz, St. MARTİN, E. MORTİER, D. POVİLLON, Chr., **Pour Pratiquer les textes de théâtre**, Çev: Fatma Şanlı, De Boeck-Duculot, Paris, 4e édition, 1989.
- DÜRRENmATT, Fiedrich, **Uyarca**, Çev: Yücel Erten, Basılmamış tekst, Devlet Tiyatroları Arşivi.
- İPŞİROĞLU, Zehra, **Tiyatroda Yeni Arayışlar**, Düzlem Yayınları, İstanbul 1992.
- PİNTER, Harold, **Aldatma**, Çev: Haluk Bilginer, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1992.
- UBERSFELD, Anne, **Lire le Théâtre**, Çev: Fatma Şanlı, éd. Sociales, Paris 1982.

II. DERGİLER

- Gösteri Dergisi-Friedrich Dürrenmatt Eki**, Şubat 1991, sayı: 123.
- Uyarca**, Ankara Devlet Tiyatrosu Broşürü, Ankara 1993.