

ADALET AĞAOĞLU'NUN  
KOZALAR OYUNUNDA  
DRAMATİK  
METNİN ÇAĞDAŞ  
UYARLAMASINDAN  
PERFORMANS  
METNİNE:

GÖSTERGEBİLİMSEL  
BİR YAKLAŞIM

BURCU KAN  
ERMAN\*

**A**dalet Ağaoğlu'nun **Kozalar** adlı (1971) oyunu, dünyada yaşanan soğuk savaşın olumsuz sonuçlarının yansıdığı, siyasal/toplumsal hareketlerin ivme kazandığı, sınıflar arasındaki mesafenin çoğaldığı bir Türkiye eğretilmesidir. Oyun, dışarıda kopan “kıyamet”in uzağında kalmaya çalışan üç burjuva kadının gündelik yaşamlarına odaklanmıştır. Uzakta kalma tercihi, aynı zamanda bir tür kayıtsız kalma durumudur; oyun bu yönüyle, hayattan kaçarken aslında kendilerini tutsaklaştıran kadınlara, eleştirel bir gözle bakmayı dener. Uzam, bir evin salonudur. Bu iç mekânda, kendi korunaklı yaşamlarına kapanmış üç kadının durumu ile evin dışındaki hayatın karmaşası, tam bir karşıtlık oluşturur.

Tarihsel koşulları biraz daha irdelersek, oyunun yazıldığı dönemin sorunları ile 21. Yüzyıl dünyasının sorunları karşılaştırıldığında, çelişkilerin çözülmediği, hatta daha da keskinleştiği görülür. Soğuk savaş dönemi bitmiştir ama daha insancıl bir dünya kurulamamıştır. Bitmek bilmeyen savaşlar, terörün ve yoksulluğun küreselleşmesi, çevre/doğa kısımları ile dünya, eskisinden daha ürkütücü görünmekte; insan, artan iletişim olanaklarına rağmen yalnızlığa itilmektedir. Tek güdüsü kazanç olan kapitalizmin gelişimi, toplumlara ve insanlara olumsuz etkilemiştir. Toplum, tüketim etrafında birleşen bir sosyolojik birim, insan ise sisteme ayak uydurmaya çalışırken insancıl değerlerini yitiren bir kategoriye

\* Öğr. Gör., Hacettepe Üniversitesi,  
Devlet Konservatuarı, Tiyatro Bölümü.

dönüşecektir.

Bu çerçevede düşündüğümüzde, günümüz gerçekliğinin içerdiği sorunların, **Kozalar**'ın geçtiği dönemin sorunlarından daha yakıcı olduğu söylenebilir. Çağdaş insan, kendine ve topluma daha yoğun bir şekilde yabancılaşmıştır. Yabancılaşmanın nedenleri artık salt soğuk savaş dönemi dünya gerçekliği ile iç içe geçen kapitalist süreçler ve bunların ideolojik okumalarıyla açıklanamaz derecede karmaşıklaşmıştır. Karmaşanın çözümü için insanın kendine/çevresine ördüğü "koza"nın ise hiç bir biçimde koruyuculuğu yoktur, dahası bu koza artık başlı başına bir ironi unsurudur. Bu tür bir çözüme olan inancın kendisi, doğrudan "saçma olan"nın, "grotesk olan"nın alanında daha radikal bir yaklaşımla değerlendirilmelidir.

H.Ü. Ankara Devlet Konservatuarı'nda<sup>1</sup> Yüksek Lisans tez/reji projesi olarak çalıştığım ve sahnelediğim, 'Kozalar' oyununda, bu dramaturgi ölçütleri izlenerek metnin günümüze uyarlanması gerektiği düşünülümüştür. Uyarlama, tez danışmanlarımdan Dr. Türel Ezici tarafından yapılmış; oyunun sahnelenmesi aşamasında, uyarlanmış metne uygun olanı bulmak için denenen / seçilen görsel ve işitsel göstergeler, performans metnine çağdaş bir dinamizm ve zenginlik kazandırmıştır. Bu makalenin hedefi, günümüze uyarlanarak sahnelenen Kozalar'ın, sahneye aktarılma aşamasında kullanılan görsel ve işitsel göstergelerden yola çıkarak ortaya çıkan performans metnini incelemektir.

1 Burcu Kan, "Adalet Ağaoğlu'nun 'Kozalar' oyununda, kadın karakterler bağlamında 'Yabancılaşma' kavramının incelenmesi", Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Eylül 2004

**Kozalar**, Ağaoğlu'nun tek perdeli, tek mekânli oyunudur. Oyun kişileri, I.Kadın, II. Kadın ve III. Kadın olmak üzere üç isimsiz, orta sınıf figürden oluşur. Oyunun yüzeysel okumasında, olay dizisi şu biçimde özetlenebilir: I.Kadın'ın evinin oturma odasında, II. ve III. Kadın konuk kadınlardır. Üç kadının sohbetleri, sahip oldukları mal mülk vb. üzerinden birbirlerine nispet yapmak eksenslidir. Tek yaptıkları örgü örmek, çay içmek ve dedikodu ederek birbirlerini çekiştirmek olan bu kadınlar gösterişe oldukça düşkünlüdür. Sahip olduklarını adeta birbirleriyle yansıtırılar. Oyun boyunca bu durum devam ederken kadınlar, radyodan duydukları haberde, bazı soyguncuların bir bankayla, bir dükkânı soyarak kaçmış olduklarını öğrenir. Yakalanamayan soyguncuların, kendilerine

## ADALET AĞAOĞLU'NUN KOZALAR OYUNUNDA DRAMATİK METNİN ÇAĞDAŞ UYARLAMASINDAN PERFORMANS METNİNE

ve sahip olduklarına bir zarar verebileceği düşüncesiyle telaşa kapılırlar. Dışarıdan ara sıra çeşitli yürüyüş, uğultu ve patlama sesleri gelmektedir. Kapı çalar, kadınlar soyguncuların gelmiş olabileceği endişesiyle kapıyı açmazlar. Kapı, oyun boyunca zaman zaman çalınacak ama kadınlar tarafından her seferinde açılmayacaktır. Ev sahibi I.Kadın, çocuklarını odalarında göremeyince, üçü birden onları aramaya başlar. Üç kadın, korku içinde I.Kadın'ın çocuklarını ararken, yatağın altında bir delik görürler. Gelebilecek herhangi bir tehlikeye karşı bu deliği kapatmaya karar verirler. Her tarafı sımsıkı kapalı olan bu evin son deliği de kapandıktan sonra tavanda onlara doğru yaklaşmakta olan bir örümcek ağını fark ederler. Ağ giderek üç kadını bir koza gibi örer ve hapseder. Oyun, kapının çalınma sesleri ile sona erer.

Yazar, bu oyunda bireyden yola çıkarak bir toplum sorunsalı üzerinde durur. 1968 dönemi Türkiye'sinde, sınıflar arası farkın büyümesiyle zengin daha da zenginleşmiş fakir daha da fakirleşmiştir. Ağaoğlu, bu ortamda oluşan/oluşturulan orta sınıf zihniyetine bir eleştiri getirmiştir. Yazara göre birey, topluma karşı sorumluluk bilinci kazanarak duyarlı bir hale gelmedikçe toplumsal değişime ve gelişime engel olacaktır. Sevda Şener, yazarın birey ve toplum ilişkisine bakışı hakkında şunları söylemektedir:

Adalet Ağaoğlu topluma dönük bir yazardır. Gerçekçi gözlemlerle saptadığı günlük ilişkileri, bu ilişkileri etkileyen toplum gerçeğini belirtecek biçimde sergiler. Oyun kişilerini hem insansal boyutları, hem de koşulları içinde ele alır. İnsanı toplumdan, toplumu insandan sorar. Bireyin ve toplumun karşılıklı sorumluluğuna inanmıştır. Gerçekleri akılcı açıdan değerlendirmeye çalışır. Yargılamadan önce anlamaya önem verir. Fakat duygusal bir hoşgörü içinde affetmeye razı değildir. Eleştirel görüş ile gerçeğin kaçınılmaz olduğu duygusu dengelenmiştir.<sup>2</sup>

2 Sevda Şener, **Oyundan Düşünceye** (Ankara: Gündoğan Yayınları, 1993), s.137

**Kozalar** oyunu, üç burjuva kadının günlük konuşmalarıyla gerçekçi bir düzlemde başlar fakat dışarıdan gelen seslerle birlikte, kadınların endişelerinin artmasıyla giderek gerçeklikten uzaklaşır. Dramatik metinde varolan, gerçeklikten uzaklaşmayı

sağlayan verili koşullar şu şekilde sıralanabilir: Çalan kapı sesinin gittikçe artması ve oyun boyunca yinelenmesi, üç kadının tavırlarının, ses tonlarının, konuşma biçimlerinin oyun ilerledikçe abartılarak yansıtılması; oturma odasının dışarıdan gelen sesler, uğultular, film, projeksiyon, vb. görüntülerle desteklenmesi; büyük bir deliğin varlığının kadınlar tarafından fark edilmesi; günlük konuşma dilinin gerçeklikten giderek uzaklaşması ve her yerin örümcek ağı ile kaplanması. Yazar, dönemin karmaşa dolu durumunu yansıtabilmek için dışarıdan gelen bir yürüyüş eylemini andıran gürültüleri, bomba ve uğultu seslerini kullanmış, bu karmaşık durumu soyutlamalara başvurarak anlatmayı seçmiştir. Nitekim **Kozalar**'ın bir başka özelliği de, toplumsal sorunlara kayıtsız birey eleştirisini absürd tiyatronun araçlarını da kullanarak yapmasıdır:

Ağaoğlu, 60'li ve 70'li yılların sosyal ve politik olaylarından etkilendiği kadar, bu yıllarda tüm Avrupa'da ve dünyada popüler olan absürd akımından da etkilenmekten kendini kurtaramamıştır. Bu etkilerin oyunlarında temel eylem ve biçemi oluşturduğu söylenebilir. Adalet Ağaoğlu, politik tiyatronun-ülkemizdeki ve tüm dünyada görülen-konu ve biçimsel özelliklerini denemekle birlikte, absürd tiyatro içinde tanımlanmış, somuttan soyuta uzanan anlam dizgelerini değiştirmek ve kırmaya varan dil kullanımları ile kendine özgü yeni bir tiyatro dili oluşturmuştur...<sup>3</sup>

Kuşkusuz **Kozalar**, klasik anlamıyla bir absürd oyun değildir, sadece absürd tiyatronun biçimsel unsurlarını kullanır.

**Kozalar** metninde zaman akışı çizgiseldir, üç kadın mekânsal düzlemin içinden doğrusal bir akışla geçen zamanda var olurlar. Dramatik metinde, oyun kişileri arasında geçen günlük konuşmalar her ne kadar gerçekçi bir diyalog düzeni ile başlamış olsa da çağrışımsal diyalog düzeninin çoğalması ile oluşan durum giderek gerçeklikten uzaklaştırılmıştır. Bu bakımdan metnin radikal bir metin olduğu rahatlıkla söylenebilir.

3 Dilek Atabey, **Kozalar ve Son Söz** (Gösteri Sanatları, Okyanus Kitabevi Sitesi, 2004)

## ADALET AĞAOĞLU'NUN *KOZALAR* OYUNUNDA DRAMATİK METNİN ÇAĞDAŞ UYARLAMASINDAN PERFORMANS METNİNE

Uyarlama metin için çıkış noktasının, günümüz gerçekliğine bağlı sorunlar olduğu söylenmişti. Sahne tasarımı oluşturulurken, dramatik metnin ait olduğu dönemi yansıtan görsel ve işitsel göstergeler çıkarılmış, uyarlamanın mantığına uygun olarak performans metninde de zaman, mekân ve oyunculuk biçeminde bir soyutlamaya gidilmiştir.

Şimdiye bağlı bir gerçeklik tasarımı içinde, özne olmayan birey için klasik zaman akışının uygun olmadığı düşünülmüştür. Çizgisel bir zaman akışı, bir çözüm ya da bir çıkış vaadine yaslanır; oysa bireyin kendine ve topluma yabancılaşmasının yarattığı radikal kopuklukla, bencil, çıkarıcı ve dünyada olup bitenlere karşı edindiği son derece sorumsuz tutumla ve bilinçaltında bastırılmış korku ve zaafı ile ördüğü kozanın, korunaklı olduğuna ilişkin yarattığı sanal ümitlerin bir çıkışı ya da çözümü yoktur. Performans metninde bu yüzden zaman akışı soyutlanmış, hızlandırılıp yavaşlatılarak çizgiselliği kırılmıştır. Zamanın bu biçimde kurgulanması aynı zamanda grotesk bir sahne dilinin oluşmasına da hizmet edecektir.

**Kozalar**'ın tez raporundan bir alıntıyla belirttiğimiz noktaları yineleyecek olursak, performans metninde amaçlanan hedefin izleği aşağıdaki gibidir:

Adalet Ağaoğlu toplumcu bir yazar olarak diğer oyunlarında olduğu gibi *Kozalar* oyununda da dramaturgisini, seyircinin ilgisini “sonuç”a yönelik tutan klasik dram kurgusunun aksine, “neden”e yönelik bir eylem kurgusu ile gerçekleştirir. Bu bağlamda *Kozalar* oyunu konu ve düşünce bakımından “epik diyalog” tiyatronun ideolojik angajmanını izler. Fakat oyunda Ağaoğlu, iç/dış uzam, eylem/eylemsizlik karşıtlıkları, çağrışımsal diyalog düzeni, kişileştirme, oyun içinde oyun imgesi, “saçmalık” duygusu/bilinci, somuttan soyuta yönelen anlam dizgeleri ve bu dizgelerde dil ya da eylem düzeyindeki kırılmalar, boşluklar, suskular ani dönemeçler vb. özellikler bakımından daha belirgin olarak “absürd” tiyatronun biçimsel yöntemini kendine özgü bir üslup içinde kullanır.

Oyunun günümüze uyarlanmasında metindeki absürd öğeler ayrıntılı olarak incelenmiş, seyirciyi ideolojik düşünmekten çok çağdaş gerçeklik bağlamında nesnel bir gözlemlerle sarsmak üzere, öğelerin daha da vurgulanarak, keskinleştirilerek grotesk bir sahne dili oluşturmasına karar verilmiştir. <sup>4</sup>

Alınan bu karar doğrultusunda, performans metninde ortaya çıkan görsel ve işitsel göstergeleri gerekçelendirerek açıklayalım.

Dramatik metin, bir ön oyun ile başlar. Bu ön oyun, çağdaş dünyanın kargaşasını yansıtan görüntü ve seslerden oluşmaktadır. Metinde, seslerin gürültü denilebilecek derecede, seyirciyi rahatsız edici düzeyde olması gerektiği vurgulanmıştır. Dış dünyanın kaotik durumunu yansıtan filmin ardından, “kesin sessizlik” üzerine bir kanaryanın tatlı tatlı ötüşü ile perdenin açılmasını belirten yazar, dünyanın içinde bulunduğu kargaşaya karşın, “Bana dokunmayan yılan bin yıl yaşasın” bilinciyle mutlu mesut yaşayan üç burjuva kadını yan yana getirerek, ironik bir başlangıç yapmıştır. Makro düzlemde dünyanın içinde bulunduğu kaos ile mikro düzlemde tüm bu karmaşaya arkasını dönerek kanarya sesleri içinde yaşayan sorumsuz üç kadın, bir karşıtlık oluşturmaktadır.

Performans metni, günümüz dünyasının içinde bulunduğu karmaşa ve kapitalizm dayatmalarının göstergesi olan fotoğraf değişimlerini içeren bir ön oyun ile başlar. Bu ön oyunda, güncel olaylar tespit edilerek, bu olayları yansıtan görüntüler kullanılmıştır. Medyanın ve popüler kültürün egemenliğindeki insanın, kendine ve topluma giderek yabancılaşmasının göstergesi olarak popüler bir şarkı yarışmasının görüntüleri kullanılmıştır. Kullanılan diğer görüntüler ise 21.yüzyıl dünyasının savaş ve terör olaylarını içeren bombalama eylemleridir. Üç kadının, kozaya sarıldığı son sahnede, endüstrileşen dünyada, gelişen teknolojiyle birlikte tahrip edilen doğa görüntülerinin birlikte verilmesi, insanın giderek kendi doğasından uzaklaşmasının bir çığıdır. Yaklaşık altı dakika süren son filmde, insanlığın tüm gelişimine karşın, doğa/çevre kiyımı, yüzlerce arabanın tanka dönüşmesi,

4 Burcu Kan, “Adalet Ağaoğlu’nun ‘Kozalar’ oyununda, kadın karakterler bağlamında ‘Yabancılaşma’ kavramının incelenmesi”, Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu, Ankara, Eylül 2004, s. 42.

## ADALET AĞAOĞLU'NUN KOZALAR OYUNUNDA DRAMATİK METNİN ÇAĞDAŞ UYARLAMASINDAN PERFORMANS METNİNE

uçaksavarların bombalama görüntüleri, adeta insanın insana düşman oluşunu kanıtlar. Kadınların (beyaz tüllere) kozaya sarılan sıkışmış durumlarının üzerine düşen bu görüntüler, dış dünyada olup bitenlere kulaklarını kapayarak kaçmanın bir çözüm olamayacağını açık bir göstergesidir. Performans metninde kullanılan bu görüntüler, metnin günümüze uyarlanarak kazandırılmasını destekleyen görsel ve işitsel gösterge dizgelerini oluşturması açısından etkili olmuştur.

**Kozalar** oyununun orijinal metninde dekor gerçekçidir. Oyun, orta sınıf bir kadının (I.Kadın), oldukça abartılı döşenmiş, gösterişli oturma odasında geçer. Ağaoğlu, bu oturma odasını, “her şeyin pırl pırl ve yerli yerinde, gösterişli ama zevksiz” olarak tarif eder. Dramatik metinde, mekânın, “dışarının her türlü gürültüsüne, yağmuruna, fırtınasına karşı korunmuş” olarak tasvir edilmesi, üç burjuva kadının dünyayı algılama biçimine yakından bakmamızı sağlar ki o da dış dünyada tüm olan bitene karşı, kayıtsız kaldıklarının açık bir göstergesidir. Yazar, “kişiliksizliği belirgin bu odada hiçbir eşyanın yerinden oynatılamaz” izleniminin uandırılmasını isteyerek, orta sınıfın her tür değişime kapalı, tutucu tavrını ironik bir biçimde dile getirmiştir.

Uyarlama metinde, dekor seçiminde dramatik metinde var olan verili koşullara bağlı kalınmamıştır. 1968 dönemini andıran bu oturma odası, her türlü şaşılaı ayrıntısından (şingirtılı avize, gümüşler, mobilyalar) arındırılmıştır. Uzam tasarımında, dramatik metnin geçtiği zaman dilimini yansıtan her türlü gerçeklikten uzaklaştırılmaya gidilerek soyutlamaya başvurulmuştur.

Eserin isminden yola çıkılarak, sahne fonunda tepeden sarkan beyaz bir kumaş kullanılmıştır. Bu beyaz kumaşın hemen önünden sarkan beyaz tüller, büyük bir ekranı andırmaktadır. Oyunun açılışında tüllerin, evin perdelerini andıracak şekilde gerçekçi durması, üç kadının gündelik konuşmalarıyla gerçekçi başlayan esere de hizmet etmiştir. Oyun boyunca beyaz tüller, gerek görüntülerin yansıtılmasında, gerek çocuk odasının gölge oyunu olarak verilmesinde, gerekse üç kadının sarıldığı kozanın malzemesi olarak çok amaçlı kullanılmıştır. Oyun boyunca sıklıkla ça-

lan kapı, kadınların dış dünya ile iç dünyayı ayırma isteklerinin ve dış dünyadan gelebilecek bir tehlikeye karşı duydukları korkunun soyut bir ifadesidir. İşte bu üç kadının korkuları (maskeleri) ardında güya korunaklı olarak kurdukları sanal dünyanın yansıtılmasında, beyaz perdeye yansıyan gölge oyunundan yararlanılmıştır. Kadınların bir gölge olarak belirmesiyle ortaya çıkan anlam, kapatmaya çalıştıkları deliğin soyut bir ifadeye dönüştürülmesiyle katlanır. Kadınların tehlikelerden korunma amacıyla deliği kapatma istekleri böylece dış dünyada olup bitenlere karşı kayıtsız kaldıkları bir gölge gösterisine dönüşmektedir. Bu iletişim/iletişimsizlik ortamında, üç kadının oturduğu üç sandalye ve iki sehpanın, beyaz fonda yine beyaz olarak seçilmelerinin nedeni ise, “kadınların gerçek mi yoksa sanal bir dünyada mı yaşadığı sorusunun” verilmek istenmesidir.

Performans metninde ışık, oyunun gerçekçi başlayan kesiminde gerçekçidir. Fakat absürd öğelerin katılmasıyla, oyun süresince yer yer keskin ışık değişimleri kullanılmıştır. Bastırılmış cinsel duygularının ve bilinçaltındaki korkuların ifade edilmesinde grotesk oyunculuk biçimiyle birlikte, her cümlede değişen oldukça abartılı bir ışık düzeni tercih edilmiştir. Özellikle sahnedeki beyaz perdenin ardından verilen ışık ile kadınların birer silüet haline dönüşmesi, gerçeklikten uzaklaşan oyuna da hizmet etmiştir. Işık, hem iç dünyalarında yaşanan kaosun hem de toplumsal değişimlerin getirdiği çelişkilerin göstergesidir.

Ağaoğlu, oyunda bu üç kadına birer rol ismi vermeyi seçmez, onlara adeta matematiksel bir kümenin elemanları gibi, I. II. ve III. Kadın tanımlaması yaparak toplumun belli bir kesiminin durumunu ele alır. Bu toplum kesimi orta sınıftır; yazar üç kadın oyun kişisi ile bu zümrenin içinde barındırdığı zaafı, çelişkileri, topluma karşı olan bilinçsiz, sorumsuz ve duyarsız tutumlarını gözler önüne serer. Aşağıdaki alıntıda, Sevda Şener’in, yazarın oyun kişilerine bakışı hakkındaki görüşleri yer almaktadır:

Adalet Ağaoğlu oyun kişilerini geliştirirken güncel gözlemlerden yola çıkan gerçekçi bir yazardır. Bu oyun kişileri hem toplumun



## ADALET AĞAOĞLU'NUN KOZALAR OYUNUNDA DRAMATİK METNİN ÇAĞDAŞ UYARLAMASINDAN PERFORMANS METNİNE

belli kesimlerinin temsilcisi olarak tipik özelliklerle, hem de karakter boyutuna ulaşan özel ayrıntılarıyla donatılmıştır.<sup>5</sup>

Sözü edilen tutumların tespit edilebilmesi için, orijinal metinde I.II. ve III. Kadın'ın psikolojik ve fiziksel özellikleri, sosyal statüleri belirlenmiştir. Kadınlar arasında ortaya çıkan fark, yalnızca barındırdıkları zaaf ve korkulardır. Aslında her üçü de sahip olduklarını birbirlerinden onay alabilmek amacıyla kullanan tek bir kadındır. Sahne uygulamasında (Performans metni), uyarlama metne uygun olarak üç kadın tiplemesinin oluşumunda, kadınların barındırdığı zaaf ve korkuların, grotesk bir biçimde abartılması yolu seçilmiştir. Aşağıdaki alıntıda, rol kişilerinin oluşturulmasında izlenen oyunculuk biçimi açıklanmaktadır:

Metnin günümüze uyarlanma aşamasında, zamanda ve mekânda gereksinilen soyutlama, “yabancılaşma olgusu” nedeniyle rol kişilerinin de soyutlamayı zorunlu kılacaktır. Dolayısıyla rol kişilerinin yönelişleri, iç dünyalarının, tutum ve davranışlarının yani onları karakterize eden özelliklerinin damıtılmasıyla, anlatımsal olandan uzaklaşarak daha dışavurumsal bir oyunculuk yöntemi seçilecektir. Bu estetik tercih, seyircinin küçük farklarla her üç kadını da tek bir kadınımış gibi algılayabilmesine yol açacaktır. Onlar günümüz dünya gerçekliğinin tuzağa düşürebildiği kadın/birey tipolojisinin yansımalarıdır.<sup>6</sup>

İletişim ortamının gerçekçi bir mekânda kurulduğu dramatik metinde, oyun kişileri olan I.II. ve III. Kadın'ın konuşmaları gündelikdir. Kostümleri olabildiğince gerçekçi ve tiplerine uygundur. Ev sahibi olan I.Kadın, 30-35 yaşlarında, ideal bir ev kadını görünümündedir. Çok titiz bir kadındır. II. Kadın 40-45 yaşlarında, mutassıp, tombul, mızmız, çekingen bir kadındır, ağlamaklı konuşur. III. Kadın, 30-35 yaşlarında güzel, süslü bir kadındır; her sözün ardından yerli yersiz güler.

Uyarlama metinde, dramatik metinde var olan oyun kişilerinin fiziksel, sosyal ve psikolojik özelliklerine sadık kalınmakla beraber, bu yönler soyutlanmış ya da oluşan anlamı kesintiye uğratacak

5 Sevda Şener, **Adalet Ağaoğlu Toplu Oyunlar** I, (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Ağustos 2002), s.9

6 Burcu KAN, “Adalet Ağaoğlu'nun 'Kozalar' oyununda, kadın karakterler bağlamında 'Yabancılaşma' kavramının incelenmesi”, Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu, Eylül 2004, s. 55

şekilde düzenlenmiştir. Performans metni ise söz, jest, devinim, sahne hareketi, çağrışımlar, suskular, dış sesler vb. ile karakter özelliklerinin kodlanmış, dışavurumlar yoluyla tiplerde somutlaşması yolunu seçmiştir. Oyunculuk biçimini de belirleyen bu seçim, uzamdaki soyutlamayla birlikte uyarlanmış metnin sağlamak istediği tarih/zaman dışılığı da olanaklı kılmıştır.

Üç kadının kostümlerinde, aynı toplumsal sınıfa ait olmanın ötesinde, aynı dünya haline ait olduklarını göstermek amacıyla tek bir renk tercih edilmiştir. Beyaz dekorun içinde devinen oyuncuların kıyafetleri, yine beyaza yakın bir renk seçilmiştir. Böylece dramaturgi ölçütleri ve uyarlama bağlamında, üç kadının oyunun yazıldığı dönemin toplumcu düşüncesine uygun biçimde, dramatik metinde öne çıkarılan, “sınıfsal aidiyet” vurgusunun aşılması; mekan ve zamandan bağımsızlaşma; seyircide kaotik çağdaş dünyada “kaybolmuşluk” hissini uyandırılması amaçlanmıştır.

I. Kadın'ın, takıntı boyutunda titiz olması göz önünde bulundurularak oldukça düzenli, tertipli, ideal bir ev hanımı izlenimi (kalıp imgesi) uyandırmak amacıyla dar bir etek ve bluz seçilmiştir. II. Kadın, dramatik metne bağlı kalınarak şişmanlatılmıştır. II. Kadın'ın en büyük zaafı sürekli yemek yemesidir. İncancının güçlü olmasına bağlı olarak olabildiğince tutucu görünüşlü uzun bir etek ve bluz giydirilmiştir. III. Kadın'ın bastırılmış cinsel duyguları, çocuksuz oluşu, sürekli güzelliğini vurgulaması en önemli zaaf noktası olarak tespit edilmiş ve kıyafetinin bazı yerleri kodlanmış jestlerle, kolaylıkla açılacak şekilde tutulmuştur.

I. Kadın, bilinçaltında, sahip olduklarını elden kaçırma korkusunu arındırmadığından, sürekli evini ve çocuklarını temizler. Korkularını bastırmak amacıyla, konuk kadınlara, tüm sahip olduklarını (evini, çocuklarını, kocasını, kanaryasını) sohbet boyunca yineler. Çünkü II. Kadın kanaryadan, III. Kadın ise çocuk sahibi olmaktan yoksundur. Bu durum ise, I. Kadın için bir üstünlük yaratmaktadır. II. Kadın'ın ağlamaklı konuşması, tıpkı I. Kadın'ın oyun süresince verdiği 'aksırma tepkisi' gibi bir tür savunma mekanizmasıdır. Şişman oluşu, kendini güvende hissetmediğinden sürekli yemesinden kaynaklanmaktadır. III. Kadın ise çocuksuz

## ADALET AĞAOĞLU'NUN *KOZALAR* OYUNUNDA DRAMATİK METNİN ÇAĞDAŞ UYARLAMASINDAN PERFORMANS METNİNE

oluşunu, diğerlerinin bu konudaki bilinçli göndermelerini ödünle-  
mek için cinselliğini ön plana çıkarmaktadır.

Performans metninde, üç kadın tiplemesinde kullanılan makyajın grotesk etki uyandırması istenmiştir. Kadınların yüzü, bembeyaz bir patla kaplanmış ve üzerine tiplerine uygun, abartılı bir mask/makyaj yapılmıştır. Bu makyaj onların toplumda kendilerini özne/birey olarak yansıtamayışlarının, kendilerine ve topluma yabancılaşmalarının, aslında bir tür birey/toplum taslağı olduklarının göstergesidir. Üç kadın, toplumun dayatılmış değer yargılarıyla, bastırılmış korkuları içinde kaybolmuş ve doğal insandan uzaklaşarak kendilerine verilen rolleri kabul etmiş, kitle insanına dönüşmüşlerdir. Ayrıca yine bir dramaturgi kararı olarak, kadın kimliğinin bütün bu kitlesel “var olamayış hali” içinde, özel bir kategori oluşturduğu düşüncesine ulaşılmıştır. Dramatik metinde, kapitalist/erkek egemen dünyanın tanımlı rollere zorladığı “kadın”, uyarlama metinde hem kadın hem insan imgesi olarak, tanımlanamayacak denli roller karmaşası içinde gösterilmiştir. Dolayısıyla performans metninde de, makyajın bu durumu yansıtmayı amaçlanmış; seyircinin, günlük konuşmalarla gerçekçi başlayan bir oyunda, daha başlangıçta bu tür bir makyaj karşısında yabancılaşarak sorgulamaya hazırlanması amaçlanmıştır. Beyaz mask/makyaj, onların gizlemeye çalıştıkları korkularını bastırmak amacıyla taktıkları maskenin bir göstergesi olmanın yanı sıra, daha çok grotesk bir dünya içinde yitmiş kadının/insanın evrensel imgesidir. Nitekim bu imge oyunun son sahnesinde sinevizyonda yan yana görülen, el sallayarak uzaklaşan ve gözden yiten üç Japon kadının imgesi ile kültürlerarası bir boyuta taşınmıştır.

21.yüzyıl insanı için, ‘yaşam oyunu’, radikal bir biçimde değişen tarihsel, çevresel/doğal koşullar ve kişilerarası ilişkilerin “şeyleşme oyunu” olarak okunabilir. Küresel kapitalizmin sınır tanımazlığı, iletişim ve bilişim teknolojisindeki akıl almaz gelişmeler, dünyayı, her hali an be an izlenen, küçük bir köye dönüştürmüştür. Özellikle medya aygıtlarının çoğul, süratli, popüler ses ve görüntü düzenlemeleriyle, gerçeklik algısına müdahale edilen insan, kurgusal olanı gerçek gibi algılamaya başlamış, dünya insan için 40-50 yıl öncesine göre daha tehdit edici bir uzama dönüşmüş-

tür. Kaçmak, kendini yalıtılmak, sahip olduklarına sığınarak bu imgelere kendini yansıtarak var olmaya çalışmak, korkudan kurtuluşun, her zaman ilk akla gelen yolları olarak görülse de, asıl radikal değişim “kaçışın” niteliğindedir. “Kaçış”, daha şiddetli, sınırları belli olmayan, akılla kavranabilir olandan olabildiğince uzak, uzam ve zamandan bağımsız bir kara komediye dönüşmüştür. **Kozalar**’ın uyarlanmış metninin altını çizdiği bu durum, performans metninin sahnesele göstergelerinin düzeninde, daha evrensel bir sahne dilinin aranmasında asal hareket noktasını oluşturmuştur. Sonuç olarak; performans metni seyircide daha yoğun bir grotesk etki yaratmak için, dramatik metindeki kaçakların (üç kadın) yansıladığı tanımlanabilir rol değişimlerini aşmayı denemiş ve seyircinin üst üste binen, tanımlanamayan maskeler karmaşasıyla baş başa kalmasını sağlamıştır.

# ADALET AĞAOĞLU'NUN KOZALAR OYUNUNDA DRAMATİK METNİN ÇAĞDAŞ UYARLAMASINDAN PERFORMANS METNİNE

## KAYNAKÇA

Ağaoğlu, Adalet. **Toplu Oyunları I**. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2002.

Atabey, Dilek. "Kozalar ve Son Söz". **Gösteri Sanatları**. Okuyanus Kitabevi Sitesi, 2004.

<http://www.okuyanus.com.tr/icerik>

Esslin, Martin. **Absürd Tiyatro**. Ankara: Dost Yayınevi, 1999.

İpşiroğlu, Zehra. **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, 1996.

Kan, Burcu. Adalet Ağaoğlu'nun 'Kozalar' oyununda, Kadın Karakterler Bağlamında 'Yabancılaşma' Kavramının İncelenmesi, Ankara: Yüksek Lisans Sanat Eseri Çalışması Raporu, 2004

Kızıldağ, Şaban. **Medya Çocukları, Pop Müzikten Pop Kültüre**. İstanbul: Şehir Yayınları, 2001.

Kongar, Emre. **21.Yüzyılda Türkiye, 2000'li Yıllarda Türkiye'nin Toplumsal Yapısı**. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2002.

Pavis, Patrice. **Sahneleme-Kültürler Kavşağında Tiyatro**. Çev.: Sibel Kamber. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1999.

Swingewood, Alan. **Kitle Kültürü Efsanesi**. Çev.: Aykut Kansu. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1996.

Şener, Sevdâ. **Oyundan Düşünceye**. Ankara: Gündoğan Yayınları, 1993.



