

MARTIN CRIMP VE POSTDRAMATİK TİYATRO: MUTLULUK CUMHURİYETİNDE

Dilek İnan*

Giriş

Crimp kendi vatanı İngiltere dışında çok şöhretli bir İngiliz oyun yazarı olarak bilinir. Konuşma dilini kullanma, toplumsal sorunlara duyarlı olma ve keskin politik tarzıyla tam bir İngiliz oyun yazarı özelliklerini taşımasına rağmen Avrupa kıtasında kendi ülkesinde olduğundan daha çok rağbet görmektedir, övgü almaktadır. Gizemli oyun yazarının ismi Milano, Berlin, Lizbon gibi Avrupa kıtasının hemen hemen bütün tiyatro başkentlerinde görülür. Crimp, İngiltere’de ise daha çok tiyatro çevirmeni olarak tanınır. Özellikle son dört yıldır tercüme ettiği Fransız klasikleri Molière’in *Le Misanthrope*, Jean Genet’nin *Les Bonnes* ile çok meşhur olmuştur. Tiyatro eleştirmeni Whitley’nin vurguladığı gibi Crimp, eserlerinde altüst ettiği tiyatro kuralları ve kelime oyunları sayesinde, 20. yüzyıl endişelerini çok etkili bir şekilde yansıtır. Whitley ile röportajında Crimp, sözcüklere çok önem verdiğini, metnin oyunun çok önemli bir parçası olduğunu söylemiştir. Günümüz dünyasını anlamaya çalıştığını ve bu yüzden konuşma diline olan ilgisini vurgulamış, etrafında duyduğu dili yansıtmaya özen gösterdiğini söylemiştir. (Whitley, 2012). Crimp etiketlenmeyi ya da kategorileştirilmeyi reddeder. Ancak oyunları çoğu zaman Samuel Beckett, Caryl Churchill ve Sarah Kane’in oyunları gibi deneysel modernist gelenek içinde yer alır. (Sierz, 2012a). Tiyatro eleştirmeni Wczesniak’a göre Crimp’in oyunları daha önce kapalı, çok zor ve karmaşık hatta çok fazla kıtasal olarak tanımlanmıştı. Özellikle *Dealing with*

* Doç. Dr., Balıkesir Üniversitesi, İngiliz Dili Eğitimi ABD,

Clair, The Country, Attempts on Her Life and *Fewer Emergencies* oyunlarında da görüldüğü gibi en karanlık ve atavik acımasızlıklar en medeni konuşmalarda yer alır. Crimp, tıpkı Harold Pinter'ın *Betrayal* oyunundaki gibi, orta sınıfın sığ yaşam tarzlarını ve sığ algılarını anlatmaktadır. Crimp temel ilgi alanının kelimeler olduğunu vurgulamış, yazmak eyleminin her zaman içten gelen güdücü bir duygu olduğunu belirtmiştir. Eserlerinin genelde minimal olduğunu, hatta oyunlarının 'otistik' olarak bile tanımlandığını belirtmiştir. Oyun tercümesi yaparken çok geniş bir kelime dağarcığına sahip olduğunu görmüş ve çevirinin edebi bir egzersiz olduğunu iddia etmiştir: 'Bir yazarın egosu yaratıcılığındadır; belli bir dünya yaratmak ve bunu yaparken kendi prensiplerinden ödün vermemek gerekir' demiştir. (Whitley, 2012).

Crimp iki çeşit yazma geliştirmiştir. Birincisi *The Country, Dealing with Clair* oyunlarında olduğu gibi karakterler klasik temsil anlayışının gereği olan kurgusal bir dünyayı canlandırır. İkinci oyun yazma tarzında ise *Attempt on Her Life* ve *Fewer Emergencies* oyunlarında olduğu gibi dramatik metinlerde çözümler meydana gelir ve öykü anlatma süreci yazıda canlanır. *The Treatment* ve *The City* oyunlarında bu iki farklı yazma tekniği birlikte yer alır. Fakat *The Treatment* daha çok kurgusal bir dünyayı anlatırken, *The City* daha çok metatiyatro biçimindedir. Crimp bir bakıma, Lehmann'ın dikkat çektiği gibi drama ve 1970'lerden bu yana 'artık dramatik olmayan tiyatro biçimi' yani 'postdramatik' tiyatro olarak adlandırılan iki farklı tür arasındaki ilişkileri deneysel ve yenilikçi yöntemlerle keşfeder. Postdramatik tiyatro daha çok 'postmodern', 'çağdaş deneysel' veya 'çağdaş alternatif' tiyatro olarak karşımıza çıkar. Nihayet Elinor Fuchs'un 1996 yılında yazdığı *The Death of Character/Karakterin Ölümü* kitabı ile Postdramatik tiyatro daha çok ilgi alanı olmuştur. Fuchs bu eserinde postmodern öznel teorileri ile birlikte önem kazanan dramatik karakterin yapısını değiştirirken klasik dramatik metinlerin gelenek ve kurallarını bozmuştur. Crimp, oyunlarında mekân, zaman ve beden estetiği konularını yenilikçi biçimlerde ele alarak bu yeni tiyatronun yani postdramatik tiyatronun en yaratıcı uygulayıcılarından olmuştur. Postdramatik tiyatro uygulamalarında Aristo'nun formal koşulları ya da modern epik tiyatronun toplumsal tema gerekliliği yoktur. Crimp'in oyunları da yıllar içinde geleneksel oyun tekniğinin ve klasik temsil anlayışındaki 'gerçekçi' diyalogun dışına çıkmıştır. Lehmann postdramatik tiyatroyu 'medya toplumunun durağı' olarak tanımlar (Lehmann, 2006, s. 33). Bu bağlamda, dramatik metni bozmak, ihlal etmek, ya da parçalamak üzere yüksek teknoloji, medya estetiği yani video, film, elektronik ses efekt, mikrofon ve bilgisayar programları kullanılır. Geleneksel/naturalist/realist tiyatronun dördüncü duvarı yıkılarak oyun izleyicisine açık fakat çoğu zaman yoruma ve anlama kapalı hale gelmiştir.

Crimp, Lehmann'ın ayrıntılı olarak anlattığı şekilde dramatik yani metne dayalı ve postdramatik yani metne dayalı olmayan iki farklı oyun yazma tekniğini kullandığını ifade etmiş ve son yazdığı *Mutluluk Cumhuriyetinde* oyununda ilk defa bu iki farklı tekniği birleştirdiğini açıklamıştır. (Dealing with Martin Crimp Konferansı, 2013). Aile ve devlet kurumları Crimp için cazip konular olmuştur. Fakat yazar bu kurumlar ile ilgili mesaj vermeyi reddeder. Daha önce, David Edgar ve David Hare gibi İngiliz oyun yazarları eserlerinde toplumsal veya politik mesajlara öncelikli olarak yer verirken, Crimp oyunlarında bütün mesajları siler (Dan Rebellato, Dealing with Martin Crimp Konferansı, 2013). Hatta Vicky Angelaki'nin vurguladığı gibi Crimp'in oyunlarında 'hakkında' veya 'ilgili' sözcükleri boş birer göstergeye/signifier dönüşür (Vicky Angelaki, Dealing with Martin Crimp Konferansı, 2013). Frankfurt

ekolünü hatırlatırçasına Crimp'in oyunları tahmin edilebilirliğe şiddetle karşıdır. Crimp'in eserleri tiyatronun faydacılık fonksiyonuna da şiddetle karşıdır. Bu bağlamda bir Crimp oyunu izledikten sonra izleyicilerin aklı karışır, çünkü oyunlar izleyiciye set çeker ve meydan okur. Hatta Sarah Kane'in oyunlarında olduğu gibi çoğu zaman Crimp oyun metnindeki dili karakterlerin konuşmaları olarak değil daha çok otonom teatral bir eylem olarak kullanır. Bu durum oyun içinde cevap bulamayan bazı izleyicileri hayal kırıklığına uğratar.

Royal Court Tiyatrosu ve Crimp

Royal Court Tiyatrosu yeni İngiliz ve uluslararası yazarlar ve yetenekleri ön plana çıkaran bir kurumdur. Martin Crimp ismine Ulusal Tiyatro'da (National Theatre) ya da Royal Shakespeare Tiyatrosu'nda pek rastlanmaz fakat Crimp'in *The City, Attempts On Her Life, The Country, Face to the Wall, Fewer Emergencies, Advice to Iraqi Women, The Treatment, No One Sees the Video* gibi birçok oyunu Royal Court'ta sahnelenmiştir. Crimp, Royal Court Tiyatrosu'nu deneysel çalışmalarını özgürce yapacağı bir yer olarak anlatmaktadır. (Aesthetica). Yeni gizemli oyunu *Mutluluk Cumhuriyetinde* Royal Court'un Noel programında yer almıştır (6 Aralık 2012 - 19 Ocak 2013). Crimp oyunun Noel döneminde sahnelenmesinin bir tesadüf olduğunu belirterek, *The City* oyununun bir Noel sahnesi ile bittiğini hatırlatmış, yeni oyunu ile bir bakıma *The City*'yi tekrar ziyaret ettiğini ve kaldığı yerden yani Noel anından devam ettiğini söylemiştir. Ayrıca Crimp, yıllardır uzun konuşmaları ile birinin bir yemeğe müdahale etmesi fikrine sahip olduğunu ve yeni oyununda bunu başardığını eklemiştir. Aleks Sierz ile konuşmasında Crimp, eğlenceli olmasına rağmen *Mutluluk Cumhuriyetinde*'nin bir Noel oyunu olmadığını belirtmiştir (Sierz, 2012a). *The City*'yi *The Country*'ye karşılık olarak yazan Crimp, oyunları çift olarak düşünmeye başlamış, *Mutluluk Cumhuriyetinde* oyununu ise bir dizi psikolojik enkazın ortaya konduğu *Attempts on Her Life* oyununa eş olması için yazmıştır. Özellikle karakter ve olay örgüsünden daha ziyade günümüz zihniyeti hakkında olan orta bölümde *Attempts on Her Life* oyununu andıran psikolojik yıkıntılar anlatılmaktadır. (Sierz, 2012a).

Yazarın daha önce yazdığı oyunlara benzemeyen *Mutluluk Cumhuriyetinde* oyunu politik ve estetik anlamda statükoya/yürürlükte olana meydan okumaktadır. Oyunun oluşmasında günümüzde farklı seslerin taleplerine kulak vererek, tazminat talepleri, son ilaçlar hakkındaki talepler, tanınma talepleri ve travma yaşayanların telafi talepleri gibi konulardan esinlenmiştir. Çoğu legal olan talep patirtisinin arkasında, bir çeşit hüznün varlığını gören yazar, maddi zenginliğimize rağmen bir çoğumuzun toplumda öfkeli ve savunmasız olduğunu, bunun sebebini araştırmak istediğini söylemiştir. Aesthetica'ya verdiği röportajda Crimp insanın kendi kaderini kendi belirlediğinin doğru olmadığını belirtmiş ve Amerika/İngiltere liberal ekol ve serbest piyasa modeli ile bireylerin kendi kaderinden sorumlu olduklarını ısrar ederken aynı zamanda bu serbest piyasa bireylerin hiç bir zaman karşılayamayacakları ihtiyaçlar uydurduklarını söylemiştir. Crimp, işte bu seslerin bu oyunun başlangıç noktasını oluşturduğunu açıklamıştır. (Aesthetica, 2012). Dominic Cooke'un yönetmenliğini ve Miriam Buether'in sahne tasarımını yaptığı oyun 3 farklı tiyatro türünün oynandığı, birbirinden çok farklı 3 ortamın kullanıldığı hatta 3 farklı oyunculuk yönteminin kullanıldığı bir yapıya sahiptir. (Aesthetica, 2012). Oyunun başından beri açıkça hissedilen karakterler arasındaki gerilim Crimp için dramının ilk şartıdır. Ayrıca 8 karakterin farklı kuşaklardan olmasının

avantajına dikkat çeken Crimp, her bir karakterin projeye kendi benzersiz bakış açısını getirdiğini vurgulamıştır. (Aesthetica, 2012).

Tiyatro eleştirmeni Hutton oyunun başlığına dikkati çekerek, anahtar kelimenin ‘Mutluluk’ değil, ‘Cumhuriyet’ olduğunu ileri sürer. Hutton’a göre, demokratik bir cumhuriyette yaşamak ve halkın duygularını kontrol etmek mümkün olamaz. Hutton bir milletin ‘Mutluluk İndeksi’ni sürekli değerlendirmenin başarı ölçütü olmayacağını savunurken, oyunun mutluluğu anlamak ve bireyin özgürlüğü ile bağlantısını tanımlamaya çalıştığını ifade eder. (Hutton, 2013)

Mutluluk Cumhuriyetinde

Mutluluk Cumhuriyetinde oyununda Crimp, bireylerin kişiliklerinin tüketim, metalaşma, ve devletin tekin olmayan şablonları tarafından şekillendiğini inceler. 1997 yılında yazdığı *Attempts on Her Life* oyununda olduğu gibi ‘kişilik ve bireyin toplumsal etmenlerden etkilenerek oluştuğunu’ iddia etmek amacı ile oyunda belli karakterler yoktur. (Farmer, 2013). İngiltere’nin en önemli tiyatro eleştirmeni Michael Billington’ın vurguladığı gibi *Mutluluk Cumhuriyetinde* 110 dakikalık zorlayıcı ve düşünmeye sevk eden, günümüz takıntılarını ve endişelerini iğneleyici tarzda yansıtan bir oyundur (Billington, 2012).

Üç bölümden oluşan oyunun oldukça politik alt başlıkları vardır: İlk bölüm ‘Ailenin yok olması/dağılması’ (Destruction of the Family), orta bölüm ‘Bireyin Beş Temel Özgürlüğü’ (The Five Essential Freedoms of the Individual), son bölüm ise ‘Mutluluk Cumhuriyetinde’ (In the Republic of Happiness) olarak adlandırılmıştır.

Oyunun başında Crimp’in Dante’nin İlahi Komedya’sından yaptığı alıntı (Tu non se’ in terra, si come to credi: Düşündüğünüz gibi bir dünyada değilsiniz) önemli bir ipucu olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda, Billington oyunun tamamının modern bir İlahi Komedya denemesi olduğunu iddia eder: İlk bölümde aile ilişkilerinin cehenneme (inferno) dönüşmesinden sonra orta bölümde kişisel tasa ve meşguliyetler yani Araf (purgatory) bölümü yer alır; en son 3. bölümde ise Bob ve Madeline’nin modern Dante ve Beatrice olarak yorumlanabileceğimiz cennet (Paradise) bölümü yer alır (Billington, 2012).

İnsanın mutluluğa ulaşmak için durmak bilmeyen mücadelesinin anlatıldığı bu oyunun en önemli özelliklerinden biri Crimp’in sıradan günlük konuşmalara incelik eklediği karakterlerle, karakterler arasındaki iletişimi absürd hale dönüştürmüş olmasıdır. Büyük ve ciddi konuların ele alındığı oyunun yan başlığı ‘Üç bölümlük bir eğlence’ ayrıca günümüz şenlikli bayram/noel kutlamalarını eleştirirken, eğlence anlayışını sorgular.

‘Ailenin Dağılması’

Oyununun girişinde yemek masası etrafında Noel yemeği için toplanan üç kuşak aile fertlerini Crimp daha çok Chekhov’un ailelerine benzettiğini söylemiştir (Dealing with Martin Crimp konferansı, 2013). Işıklandırılmış Noel ağacından başka, ortama kasvetli bir hava katan büyük çiçekli kırmızı duvar kağıdı dikkat çeker. Ortadaki yuvarlak yemek masasında karakterler başlarında kağıt taçlarla oturmaktadır. Anne (Sandra) Noel için giyinmiş, sakin ve güleç yüzlü bir karakter, karşısında İskoç eşi Tom oturmaktadır. Tom Sandra’nın tam tersine incelik ve sempattan yoksun, isteksiz, sandalyede bir yığıntı şeklinde oturan bir karakterdir. 70’li yaşlarda olan büyükbaba Terry, boynuna peçete bağlamış, eşi yine 70’li yaşlarda bü-

yükanne Margaret, güleç yüzlü, sempatik, etrafını ilgiyle gözlemleyen, eğlenen bir karakteri canlandırmaktadır. Ayrıca iki genç kız kardeş, Debbie ve Hazel, masanın etrafındaki karakterleri oluşturur. Sandra'nın 30'lu yaşlardaki erkek kardeşi Bob aniden içeri girer ve masanın etrafında dolaşarak tehditkar ve rahatsızlık verici şekilde konuşmalar yapar. Bob'un karizmatik ve kontrolü elde tutan eşi Madeline ise sahneye en geç giren karakterdir.

Tanıdık ve ailevi olan başlangıç atmosferi sonradan bir aile dramına dönüşecektir. İlk başta her şey kolayca anlaşılır durumdadır. 'Ailenin dağılması' (Destruction of the Family) alt başlığı birşeylerin iyi gitmeyeceğini önceden haber verir niteliktedir. Noel öğlen yemeği sırasında beklenmedik bir şekilde Bob dayının gelmesi ile herşey bozulur. Bob dayı, eşi Madeline'nin neden aile fertlerinden nefret ettiğini sırasıyla uzun uzun anlatır. Eleştirilen Sierz, Bob dayının gerçekten haber getiren bir karakter mi yoksa hayal ürünü olup olmadığını sorgular. (Sierz, 2012b). Bob Dayı dışarıda arabada bekleyen eşi Madeline ile ülkeyi terk edeceklerini, 'Cam gibi – Sert. Saydam. Keskin. Temiz' (like a pane of glass – Hard. Clear. Sharp. Clean) (s. 25) sözcükleriyle anlattığı yeni bir hayata başlayacaklarını haber verir ve Madeline'in aile fertlerinden nefret ettiğini uzun ve saldırgan bir şekilde söyler: 'Burada size başkasının bana söylememi öğrettiği şeyleri tekrar etmekten zevk aldığımı mı düşünüyorsunuz?' (you think I get *pleasure* from having to stay here and repeat what another person has instructed me to say?) (s. 22).

Aldatıcı bir şekilde geleneksel/naturalist/realist tarzda başlayan oyunda, Alan Ayebourn'u anımsatan orta sınıf bir İngiliz ailenin Noel yemeği atışmalarına şahit oluruz. Masada daha çok Debbie'nin sır dolu hamileliği, baba ve büyükbabanın sağırlığı gibi konular tartışılırken, özellikle iki kız kardeş arasındaki rekabeti görürüz. Fakat Bob dayının tehditkar ve hakaret dolu sözleri ile birlikte oyun naturalist gelenekten ayrılır. Bu noktada Taylor'ın belirttiği gibi 'Ionesco tarzı absurd drama ya da Caryl Churchill'in en oyunbaz oyunlarını hatırlarız' (Taylor, 2012). Karşımızda çizilen karamsar aile tablosu gerçekten uzak değildir. Hızla artan gerginlik bu bireylerin aile fertlerinden daha çok oldukça bencil kişilikler olduğunu ortaya koyar. Aile bireyleri hareketlerinin ve sözlerinin sonunu düşünmeden davranırlar. Özellikle *Dealing With Clair*, *The Country* ve *The City* oyunlarında olduğu gibi diyaloglar iğneleyici espriler ve beklenmedik sövmeler içerir.

Bob dayının aniden ortaya çıkmasından Sierz'in de belirttiği gibi bu karakterin tamamen kurgusal olduğunu anlayabiliriz:

Anne: Bob, burada ne yapıyorsun?

Bob dayı: Doğruyu söylemek gerekirse, hiçbir fikrim yok. Aniden görünmeyi düşündüm ve öyle yaptım. Aniden görüldüm işte. (s. 19).

(Mum. What're you doing here, Bob?)

Uncle Bob. Well to be frank with you, I've really no idea. I thought I would just suddenly appear, so I did. I suddenly appeared. (p. 19))

Bob'un aniden görünme fikri ve bunu uygulaması bizi orta bölümün altbaşlığına bağlıyor: 'Kendi hayatımın metnini/öyküsünü yazma özgürlüğü' (The Freedom to Write the Script of My Own Life). Karakter belki de yazardan bağımsız olarak var olma hakkını talep etmektedir. Tıpkı *The City* oyununda ya da David Greig'in *San Diego* oyununda olduğu gibi, karakterler gerçekten oyunda yer alıyor mu, yoksa yazarın iradesi dışında mı ortaya çıkıyor sorusunun cevabını vermek kolay değildir (Rebellato, 2012).

Tiyatro eleştirmenleri Sierz ve Hitchings oyunun ilk bölümünü ‘kuşak entropisi’ olarak tanımlamışlardır. Yani büyükanne ve büyükbabanın geçmişte iyi meslek sahibi ve iyi bir gelire sahip olduğu, fakat çocuklarının belki ebeveynlerine baş kaldırdıkları için belki de hayat şartları sebebiyle sosyal statülerinin daha düşük olduğu açıktır. Üstelik Debbie’nin genç yaşına rağmen hamile olduğu gerçeği de torunların durumunun muhtemelen daha kötü olacağını gösterebilir. Sierz’e göre Crimp içgüdüsel olarak, henüz sosyologların bile idrak edemediği bir olguya dikkat çekmektedir: tersine sosyal hareketlilik – yani gelecek nesillerin şimdiki nesilden daha yoksul ve biçare olacağı varsayımı. Sierz ile röportajında Crimp ‘sosyal entropi’den bahsetmiştir: “Sosyal entropi aşağı doğru bir sosyal hareketliliktir. Bunun tam tersi ise yukarı doğru olan sosyal hareketliliktir, yani benim oyunda çizdiğim yörüngenin tam tersi. Fakat oyundaki ailede izleyicilerin de fark edeceği gibi anne-baba da normal insanlar” (Sierz, 2102a). Aynı şekilde Hitchings de oyunu yorumlarken atalarımız kadar iyi olamama, olumsuz ve kötüye gitme durumu, yani ‘Aşağı doğru hareketlilik’ten bahseder (Hitchings, 2012). Bu durumda oyunun noel yemeğiyle başlamasına inanmak bir hayli zor. Nitekim ilk baştaki “Sizce bu hindi iyi pişirilmiş mi” (D’you think this bird’s been properly cooked) (s. 6) gibi konuşmalar çok kısa bir sürede bu oyunun tatlı bir noel eğlencesi olmadığını yüzümüze vurucusuna Crimp tarzı dikkat dağıtıcı ve düşündürücü konuşmalar şekline dönüşür.

‘Bireyin beş temel özgürlüğü’

İlk bölümdeki gerilim zirveye ulaştığında, sahne değişir ve oyuncular yeni karakterler olarak karşımıza çıkar. Bu bölümde duvarlar gölgede kalır ve karakterler televizyon stüdyosunu andıran bir yerdedir. Bazı oyuncular ayakkabılarını veya ceketlerini çıkarır çünkü bu sahnede oyuncular toplumun bazı üyelerinin sözcüsü durumundadırlar. Konuşarak veya şarkı söyleyerek sahneye de yansıtılan ‘Bireyin beş temel özgürlüğü’ (The Five Essential Freedoms of the Individual), temel hak ve özgürlüklerden bahsederler. Televizyon sohbet programlarını anımsatacak şekilde oyuncular gülümseyen yüzlerle sıralı sandalyelerde oturur. Sanki kameraya kayıt yapılıyor gibi her bir karakter bir dizi konuşma yapar. **Günümüz ikilemlerine yapılan göndermeler değişik oyuncuların seslendirdiği hızlı söylemler** ile komik bir etki yaratır. Oyuncular anlattıkları eylemlerin politik olmadığını vurgulayarak sahnede kendilerini daha iyi gözlemledikleri bir terapi seansı etkisi yaratırlar.

İlk bölümde tanıdığımız karakterler, ikinci bölümde özgürlüklerden bahseden, satırları tesadüfen söyleyen oyuncular olarak karşımıza çıkar. Kendi hayatının metnini yazmak, politik olmayan bir şekilde bacaklarını ayırmak, iyi görünmek ve sonsuza kadar yaşamak gibi felsefi konu başlıkları içerir. Bu konu başlıkları altında oyuncular, büyük devlet, terapi, havaalanı güvenliği, çocuk ilaçları, estetik cerrahinin getirdiği sağlık ve mutluluk, liposakşım, kediler, pop psikoloji ve pop sosyolojinin her türlü klişelerini ele alırken, yazarın öfkesi ve hakaretlerini dağınık bir şekilde anlatırlar. Crimp’in daha önceki oyunlarında olduğu gibi ikinci bölümdeki replikler belirli oyuncular için yazılmamıştır. İlk bölümden alınmış bazı anahtar sözcükler ve fikirler bu bölümde geliştirilmiştir. Şiirsel bir etkiyle kullanılan tekrarlar ve değiştirmeler sayesinde sekiz ses kendi düşüncelerini keşfetmektedir. Her oyuncu şarkılar eşliğinde sıradan özgürlüklerden bahseder. ‘Bireyin Beş Temel Özgürlüğü’ alt başlığını taşıyan bu bölümde olay örgüsü ve karakter bertaraf edilmiştir. Sekiz oyuncu 21. Yüzyıl insa-

nının içine işlemiş takıntılarını, sıkıntılarını, bağımlılıklarını ve hayal kırıklıklarını birbirine geçmiş konuşmalar şeklinde sunarlar. (Billington, 2012).

Oyunun en güçlü, en etkili ve en uzun bölümü olan orta bölüm, Beckett'in *Play* oyununda araftaki karakterlerin kendini haklı çıkarmak amacı ile görünmeyen bir sorgucuya yaptıkları tekrarları ve Caryl Churchill'in *Blue Heart* oyunundaki tekrarları anımsatır (Benedict, 2012). Ayrıca *Attempts on Her Life* oyununu çağrıştıran bu bölümde neşeli ve gürültülü bir şekilde günümüz düşünce yapısını anlatan klişeleşmiş konulardan bahsedilir. Oyuncular televizyon stüdyosunu andıran bir sahne düzeninde konuşurlar: 'Metni ben yazdım, idare edebilirim', 'Değiştim. İyi görünüyorum' (I write the script and I can handle it", "I've moved on. I'm looking good) (s. 44) gibi cümleleri arka arkaya tekrar ederler. Apolitik bir hayat sürülebileceğini ısrar eden oyuncular, paranoyak bir tutumla mağdurluk kültürü ve terapi konuşmalarını birbiri üzerine geçmiş mozaik bir yapıda birleştirirler. Crimp'in sözlerini yazdığı bestesini Roald van Oosten'in yaptığı şarkılar da oyuncuların sözlerini destekler niteliktedir: 'Bu yeni bir dünya/ ve ucuza gelmez/ ve siz ancak derine inmezseniz hayatta kalabilirsiniz' ("It's a new kind of world/And it doesn't come cheap/And you'll only survive/If you don't go deep") (s. 65).

Teatral olarak en yenilikçi olan bu bölümde metnin bir şekli ya da yapısı yoktur, konuşmalardan daha çok birbirine bağlı cümlelerden oluşur. Yazar, Bireyin Beş Temel Özgürlüğü başlığı altında kontrolün tamamen kendisinde olmasını isteyen, istediğini yapan ve işine gelmediğinde sorumluluğu toplumsal, ekonomik ve siyasi faktörlere bağlayan insanları eleştirir. Hutton'a göre Crimp burada sesini fazla derinlerde hissettirmez, kalemini bilinç akımı modunun akışına bırakmıştır. (Hutton, 2013). Oldukça statik/durağan bir şekilde aile sorunlarını anlatan ilk bölümün tam tersine, bu bölümde bilinç akımı yolu ile baş döndürücü kelime oyunları meydana gelir.

Orta bölüm teatral olarak yenilikçi ve deneysel olma özelliğinin yanı sıra, en nükteli konuşmaları içerir. Genelde bu esprili sözler artarda, konudan konuya atlayan rahatsızlık vermek üzere tasarlanmıştır: '...Yanan idrar kanalım, kronik kilo verme, azaltılan sorumluluklar, ciltteki izler, kırık burun...küfurbaz babam, sömüren kedim' (...My burning urethra, my chronic-weight loss, diminished responsibility, stretch-marks, broken nose...My abusive father. My manipulative and abusive cat). (s. 47).

Crimp'in 'Dealing with Martin Crimp Konferansı'nda söylediği gibi, teatral anlamdaki yenilik ve deneysellik her şeyden önce bu bölümde oyuncuların nerede oturacaklarını kura çekerek belirlemesiyle başlar. Crimp başka bir performansta kadın oyuncuların bir tarafa, erkek oyuncuların bir tarafa oturduklarını ve bu durumun oyunun performansına yepyeni bir bakış açısı getirdiğini söylemiştir. Orta bölümün her akşam tamamen tesadüfi olarak farklı oyuncular tarafından canlandırıldığını, oyuncuların istedikleri repliği seçme özgürlüğü olduğunu açıklamıştır. Detaylara ve kesinliğe çok önem veren Crimp için bu durum kontrolden vazgeçmek anlamına gelir; fakat *Attempts on Her Life*'tan bu yana süregelen yenilikçi yapısına katkıda bulunur. İlk sahne doğruları, gerçekleri söyleme erdemi üzerine bir hicivken orta sahne 'Kendi Hayatımın Metni/Öyküsü' meşhur insanların kendi hakkında konuşmalarını çağrıştıır. Diğer bir alt başlık ise 'Bacaklarımı ayırabilme özgürlüğü'dür (The Freedom to Separate My Legs). Burada havaalanı güvenlik kontrolleri, özgürlük ve din, kadın bedeni, çocuk ilaçları gibi konular ele alınır. 'Korkunç travma yaşama özgürlüğü' (The Freedom to

Experience Horrid Trauma) bölümünde tekrar terapi ve kötü anılar alanına gireriz, bu bölümde cumhuriyetler ve özgürlükler ile ilgili konuşmalar yapılır: ('herşeyi arkamda bırakıp devam etmek' 'iyi görünmek ve sonsuza kadar yaşamak' (put it behind me and move on ve look good & live for ever) (s. 58) bölümleri ise çocuk kaçırma travmaları, terör ve sınıf çatışmaları gibi konuları ele alır ve bir kez daha terapi ve sağlık takıntılarına yer verir. Bu yüzden orta bölüm ilk ve son bölümleri birbirine bağlaması açısından önemlidir.

Aile, özbenlik, bireycilik ve devlet gibi günümüz modern kurumlarını tenkit eden Crimp, orta bölümde izleyiciyi açık bir şekilde eleştiri bombardımanına tutar. Crimp'e göre insan çok değerlidir ve soykırımdan ezamaya bütün sıkıntılar eşittir. Apolitik ve bireysel retoriklerin yer aldığı bu uzun bölümde Crimp'in amaçları farklıdır: günümüz modası olan insanın kendini iyi hissetme takıntısı, travma ve iyileşmenin saplantılı bir tutku haline gelmesi, insanın kendi hayatının hikayesini kontrol etme arzusu – gibi konular havaalanı güvenlik prosedürleri, çocuk ilaçları gibi günümüz meseleleri ile renklendirilmiş ve şarkılar eşliğinde yansıtılmıştır.

Sahnedeki kişiler oyuncu ve karakter arasında belirsiz bir konumdadır, bu belirsizlik izleyiciyi rahatsız eder. Oyuncular adeta ilk sahnedeki karakterlerin hayaleti konumundadırlar. Oyuncular neredeyse aralarında kapıştıkları replikleri söylerler. Crimp'in kendisinin de söylediği gibi (Dealing with Martin Crimp konferansı, 2013) oyuncular bütün replikleri ezberler ve performans anında istedikleri repliği seslendirme özgürlüğüne sahiptirler. Bu oyun tekniği ile oyundaki anlam kaygan ve ele geçmez hale gelir. Kadın-erkek, genç-yaşlı olma özelliği tamamen birbirinin içine geçmiş, söylenen sözlerle birinci bölümden tanıdığımız karakterler arasındaki ilişki tamamen bertaraf edilmiştir. Böylece geleneksel/naturalist/realist usulden vazgeçilmiş, karakterler izleyicinin karşısına direct, konuşan bir çeşit kolektif bilinç olarak karşımıza çıkarılmışlardır. Oyun, günümüz insanın mutluluk isteminin karanlık yanını araştırması bakımından güçlü bir politik boyuta sahiptir. Yazar, günümüz insanının kendini iyi hissetme kültürünün gereklerini yerine getirmek için herşeyi yapmaya hazır olduğunun altını çizer. Farmer'ın belirttiği gibi ilk bölümde bunun bir metne dayalı oyun olduğuna inanan izleyici, orta bölümde repliklerin oyunculara tahsis edilmediğini görür. Konuşmacılar 'hayatının hikayesini/metnini ben yazdım' diye başlamalarına rağmen söyledikleri düşünceler televizyon reklamlarından veya kitaplardan alınmış klişelerden oluşmaktadır. Tekin olmayan konular saçma sapan bir duruma dönüşür. Televizyon stüdyosunda geçen bir panel tartışmasını da akla getiren, bol kelime oyunlu orta bölüm izleyiciyi en çok zorlayan bölümdür. Daha çok orta-sınıf meşguliyetlerini ve ikiyüzlülüğünü eleştiren oyundan net bir anlam çıkarmak zordur. Fakat oyun açıkça bencillik, hak, pop psikolojisi konularını ele alırken, aslında her şeye sahip olduğu halde mutluluğu bulamayan insanları eleştirmektedir.

'Mutluluk Cumhuriyetinde'

Üçüncü ve en kısa bölüm başlığını oyunun isminden alır. Oyunun sahne tasarımcısı Miriam Buether'in tasarladığı muazzam bir sahne değişikliği ile son bölüm başlar. Royal Court sahnesinin bütün teknolojik imkanları kullanılarak bir önceki sahnedeki soğuk oda ortadan kalkar ve yerden yeni bir sahne yükselir. Parlak futuristik bir sahneyi camlı beyaz bir oda,

dışarıda ise bomboş uzanan yeşil bir arazi oluşturmaktadır. Zeminden yükselen, yerden tavana camlı, büyük, minimalist beyaz bir oda gri gökyüzülü bir manzaraya açılmaktadır. Çift ilk sahnede anlattıkları minimalist yaşam tarzına kavuşmuştur: ‘Cam gibi – Sert. Saydam. Keskin. Temiz’ (like a pane of glass – Hard. Clear. Sharp. Clean) (s. 25) – fakat gri bulutlar çiftin Norfolk’ta yeni mimari bir eve taşındıklarını da ima edebilir. İlk sahneden bildiğimiz Bob ve Madeline bu sefer yalnız olarak Mutluluk Cumhuriyetinde’dir. İki kişilik bu cumhuriyette Madeline mutluluk garantisi vermektedir. Fakat bunun tam tersine, orta bölümden sonra son bölüm daha sessiz, daha karanlık ve daha rahatsız edicidir. Bob’un bunama ile Madeline’nin ise yalnızlık ile mücadele ettiği açıkça görülmektedir. Bob Madeline’nin korkak kuklası gibi davranmaktadır. Bu yeni memleketin lideri konumunda olan Bob, yurttaşları için yüzde yüz ‘‘Mutluluk Şarkısını’’ seslendirir: ‘ Dünya – artı annem ve babam / başucu lambası – devlet - / hepsi kül olmuş – evet herşey mükemmel’ (The earth – plus mum and dad / the bedside lamp – the state – / have... have... /.../ burned to ash – yes everything’s just great) (s. 98). Ayrıca bu şarkı oyunun başından beri bahsedilen konuları yermek amacı ile de kullanılmıştır: ‘Mutlu şarkıyı mırıldanın’ (Hum hum hum / the happy song) (s. 99). Bir bakıma Bob ve Madeline’nin hayatta kalmak için sürekli mücadele etmesi gereken ruhsal bir fantezi dünyasına kaçışları ile izleyici Nirvanay’ya ulaşır.

İlk bölümün cehennem, ikinci bölümün ise araf olduğunu hatırlarsak, son bölüm bu varsayımı doğrulayacak şekilde cennet gibi bir mekânda geçer —Bu bölümde Bob tehditkar bir akraba değil, bunamadan mustarip devrik bir lider konumundadır. Yine de Bob ve Madeline yeni kavuştukları bu yabancı yerin yurttaşlarına konuşma hazırlamaktadırlar. Sierz’in bahsettiği gibi, Madeline ve Bob ileri teknolojinin kurbanı olmuştur: ‘Gülümseyen yüzüme tıklayın’ (Click on my smiling face) (s. 92) der Madeline. (Sierz, 2012b). Greenstreet, Bob ve Madeline’nin korkutucu düzeyde destopik bir ‘Mutluluk Cumhuriyetinde’ yer aldığını söyler (Greenstreet, 2013). Burada da tıpkı ilk iki bölümde olduğu gibi hayat içi boş bir olgudur. Bob’un ilk bölümdeki ‘Düşündüğünden daha derin’ (it’s deeper than that) nakaratı son bölümde somut bir anlama dönüşür; görünen yüzeyin altında yer alan ifade edilemeyen başka konuları vurgular.

Crimp ilk sahnedeki alegorik hikayeye son sahnede tamamen mecaz anlam kazandırmıştır. Böylece kararsızlık duygusu daha da artmıştır. Taylor son bölümde oyunun Bob’un bunamasının gölgesinde kaldığını iddia eder. (Taylor, 2012). Zen huzuru hissettiren iki kişilik mutluluk diyarında ısrarla mutluluktan söz edilmesi Rebellato’ya İngiltere Başbakanı David Cameron’ın ‘mutluluk indeksi’ni hatırlatmıştır (Rebellato, 2012). Crimp memnuniyetin ya da hayat başarısının mutluluk ile ölçülebilir olmasının bayağılığını vurgulamaktadır. Mutluluk kelimesinin çok sığ bir terim olduğunu anlatmak isteyen yazar, bunu, sonunda Madeline’nin hayal ettiği ‘camdan’ hayata ulaştırarak somutlaştırır. Tıpkı günümüz mutluluk anlayışı gibi burası temiz ve parlak fakat derinlikten yoksundur. Dünyanın nereye kaybolduğunu bilmek isteyen Bob, şu anda yaşadıkları bu klinik küpün dışında aslında hiçbir şeyin olmadığını bilmemektedir. Bu bakış açısından, son sahne de mutluluğu yaşanmışlığın sığ bir şekilde sınıflandırılması gibi yansıtır. Bob’un son şarkısı ‘100% Mutlu Şarkı’ (100% Happy Song) gibi içi boş bir melodisi olan çocukluk neşesinden uzak bir çocuk şarkısını anımsatır: ‘mutlu şarkıyı

mırıldanın' (oh hum hum hum the happy song), yani Dan Reballato'nun dediği gibi bu sahne tamamen mutlu bir dünyanın sığ ve kuru olduğunu yansıtmaktadır. (Rebellato, 2012).

Ayrıca mecazi anlamda kullanılan beyaz sahnede, büyük camdan gözükten dümdüz, cansız yeşil manzara, hayatın bütün karmaşasından arınmış gözükmektedir. Madeline ilk sahneden de anlaşılacağı gibi Bob'un ailesini seçip silebilmek ister. Son sahnede bunu başarmış gözükmektedir. Son bölüm yüzey ve derinlik kavramları üzerinde dururken, monitörün/ekranın belki de yüzeyselliğin en esaslı ifade edilme aracı olduğuna dikkat çeker. Ekran, sadece parlak, sert ve yansıtıcı olduğu için değil, ayrıca derinliği ortadan kaldırma özelliği ve kullanıcılara bir tık ile yaşamlarından dosya silme imkanını verme özelliğiyle de önemlidir. Elektronik ortamlar ayrıca bireye ayrıca kendi hayatını düzenleyip yayınlayabilme imkanını da verir. Bu narsist durum oyunda en çok Madeline karakterinde mevcuttur. Bob'un ısrarla tekrarladığı 'düşündüğünden daha derine gider' sözü, Dan Huttona göre izleyicilerin ve eleştirmenlerin oyunu anlamak için daha derine inmelerini önerir. Oyunun bir kara mizah olduğunu vurgulayan Financial Times tiyatro eleştirmeni Sarah Hemming oyunda dışarıdan temiz ekran görünen toplumun arkasındaki gerçeklerin yansıtıldığı vurgusunu yapar. (Hemming, 2012)

Oyunun sonunda ne karakter ne olay örgüsü, hiçbirşey kalmamıştır. Oyun eğlendirici, rahatlatıcı bir Noel oyunu olamayabilir, fakat Farmer'ın belirttiği gibi, Royal Court'un modern hayatın karmaşasının anlatıldığı yenilikçi ve deneysel oyunlara yer verme amacına hizmet eden bir oyun olmuştur. (Farmer, 2013).

Crimp günümüz dünyasının yanlışlarını ustaca ortaya koymaktadır. Bir karakterin 'Sen benim travmanın üzerini tıklayıp onu kendi hayatımın dosyasına taşıyabileceğimi bilmediğimi sanıyorsun' (You think I don't know how to click on trauma and drag it into the document of my own life) (s. 58) sözü aslında yüksek teknolojinin getirdiği ıstırapı hassas bir şekilde anlatır. Fakat Crimp'in neye karşı olduğunu anlıyorken, neyi desteklediğini anlamak kolay değildir. Crimp oyunda, kendi gaddar kişiliğimizin esiri olmuş bir dünyayı yansıtırken, Dante'nin barış ve aydınlık rüyasına yaptığı referansın aslında sadece bir hayal ve aldanma olduğunu akla getirir. Metnin çoğunluğunda oldukça zeki ve nükteli bir dil kullanılmıştır. Billington'a göre Crimp, ahlaki yönden çökmüş bir dünyada nasıl yaşayacağımız ile ilgili hiçbir ipucu vermemektedir. (Billington, 2012). Noel tatili programında yer alan oyun aslında izleyicileri tatil modundan uyandıran bir yapıya sahiptir. Tiyatro eleştirmeni Wczesniak'a göre oyun, 'Son model dokunmatik telefon ve diğer uygulamalara sahip oldukça, kendi hayatımızın öyküsünü yazma hürriyetimizin olduğuna inandığımızı' vurgulamaktadır. Hatta karakterlerin/oyuncuların sık sık tekrarladığı "hiçbir grubun üyesi değiliz" (we're in no way part of a group) (s. 55) nakaratı aslında yığın kültürünün bir esiri olduğumuzu görmezden geldiğimizi gösterir. (Wczesniak, 2012)

Modern dünyanın insanları olarak hepimiz birer 'Mutluluk Cumhuriyetinde' yaşamak isteriz ve bu dünyadaki görevimiz mükemmel ve mutlu olmak, en iyi bireyler olmaktır. Oyunda terapi, ilaç kullanımı, spor ve diyetle yapılan referanslar bu yüzdendir. Can sıkıntısından kurtulmak için bazen 'travmanın üzerini tıkla ve hayatımızın dokümanına taşı' (we click on trauma and drag it into the document of our life). Fakat bu işlem oyuncuların tekrar ettiği gibi kesinlikle politik değildir: "It's nothing political!" Ya da Bob dayının şarkısındaki gibi: 'Mutlu şarkıyı mırıldanın. Gülümseyen yüzüme tıklayın, bu şarkının sözleri olmayan versiy-

yonunu yükleyebilirsiniz'. (Hum, hum, hum the happy song. Click on my smiling face and you can install a version of this song that has no words at all).

Crimp bu oyunda geleneksel oyun kalıbını bozarak, deneysel ve zekice yaratılmış bir oyun ortaya çıkarmıştır. Benedict'e göre oyun 'Şiddetle doğalcılık/gerçekçilik karşıtıdır' (Benedict, 2012). Son sahnede Madeline eşine 'Bir anlam ifade etmeli, Robbie – bunun ne kadar önemli olduğunu görmüyor musun? Kurallar olmalı' (It has to make sense, Robbie — don't you see how important that is? There have to be rules) der. Bu cümle, anlamı olmayan ve sosyal ve şekilsel kuralları yıkan *Mutluluk Cumhuriyetinde* için adeta ironik/alaycı bir yorum niteliğindedir. Şekil olarak geleneksel sosyal hiciv formatında başlasa bile, oyun çok geçmeden gerçeküstü bir atmosfere bürünür. İkinci bölüm ile birlikte olay örgüsü ve karakterler yok olur, sadece bir grup oyuncu yan yana oturarak, günümüz problemlerini dile getirirler. Aynı şekilde son bölümdeki diyaloglar da takip edilmesi zordur. Crimp'in bu oyunda anlatı ve diyalog kurallarını terk etmesi/bozması oyunun en önemli özelliğidir. Tiyatro eleştirmeni Wilmot'un da belirttiği gibi Crimp 'Yaşamlarımıza bir olay örgüsü iliştime çabasının boş bir eylem olduğunu vurgularken birbirimizle iletişim kurmadaki başarısızlıklarımızın da altını çizer'. (Wilmot, 2012).

Skeç, tartışma ve şarkılardan oluşan oyundan bir anlam çıkarmak kolay değildir fakat en belirgin tema 'mutlu olmanın anlamı'dır. Oyunun bölümlerindeki fikirler ve sözcükler birleştirilirse, 'gerçekler' ve 'derinlik' konusuna dikat çekildiğini görürüz. İkinci bölümde sahnedeki her bir karakter 'gerçekler'i söylediğini iddia eder, fakat absürt konular ve sürekli tekrarlanan gerçekler, durumun bundan ibaret olmadığını, diğer bölümlerin sorgulanması gerektiğini vurgular. Aynı şekilde, oyunun başlangıcında Bob 'Düşündüğünden daha fazla derine gider', sözünü tekrarlayarak bu oyunun yeterli olmadığını izleyiciye ima eder. Hutton'a göre 'Ne kadar anladığımızı düşünsek de oyunu daha çok deşmeliyiz, derinliğine inmeliyiz'. (Hutton, 2013). Öyleyse bir karakterin derinlik konusunda söylediği sözler Crimp'in 'gerçekten derine bakmalı mıyız yoksa sığ olmak yeterli midir?' sorgusuna alaylı bir şekilde cevap vermektedir:

'Eğer derine inmezseniz hayatta kalırsınız, bu yüzden asla derine inmem'
(...you only survive
if you don't go deep
so I never
no I never
no I never go deep) (s. 37).

Mutluluk sosyal medya veya parlak magazin röportajları, televizyon programları sayesinde, insanın kendisini ifade edebilmesi için sürekli aradığı bir meta haline gelmiştir. Crimp oyununda bireyin saplantı haline gelmiş olan mutluluk arayışını sorgulamaktadır. Başlıkta geçen iki kelime 'cumhuriyet' ve 'mutluluk' aslında birbirleriyle çelişen kavramlardır. Var olmanın temeli olarak bize bencilce mutluluk arayışının dayatıldığını düşünürsek, bu durumda 'cumhuriyet' kavramı ile yansıtılan tam ve doğru demokrasi imkansız hale gelmektedir. Bir anlamda oyun, devletlerin mutluluk indeksleri arkasına gizlenmiş olan gerçeklerini düşündürür. Oyun, Crimp'in boş karakterleri gibi konuşan tüketim toplumunun dayatmalarına maruz kalmış, sıkışmış, gidecek hiçbir yeri olmayan bireylerin hayatını yansıtır. Haydon'un da bahsettiği gibi üç sayısını farklı biçimlerde yorumlayabiliriz. Billington cennet, cehennem

ve araf üçlemesine dikkat çekerken, Haydon ise oyunu geçmiş, şimdiki zaman ve gelecek olarak üçe ayırır. Özünde tiyatro geleneklerinin yapısını bozan bu oyunun, üç sahnelik geleneksel oyun yapısını çağrışırsa bile bu yapıdan şiddetle ayrıldığını biliyoruz. Oyunun ayrıca akılları karıştıran, insanların neyi eğlenceli bulduğunu sorgulayan bir de yan başlığı vardır : ‘üç bölümlük bir eğlence’ (an entertainment in three parts). Oyunu bir çeşit ‘eğlence’ olarak sınıflandırmak ne kadar doğru olur? Bu konuda oyunu Sierz ‘Noel karşıtı bir eğlence’ olarak adlandırır (Sierz, 2012b). The Telegraph’ın yazarı Charles Spencer ise Royal Court’un Noel eğlence ve tatil dönemi için Martin Crimp’in oyununu sahnelemesini iğneleyici bir şaka olarak yorumlamaktadır. Ayrıca orta sınıfın/burjuvanın durumunu ortaya koyan bu oyun sosyal, ekonomik ve sanatsal açılarından da üç boyutu yansıtır.

Sonuç

Derrida’nın Shakespeare’den hareketle bildirdiği gibi, çağımız, menteşelerinden çıkmış durumdadır (Kızılcılık, 2004, s. 4). Bu düzensizliği ve karmaşayı yansıtmak üzere Crimp *Mutluluk Cumhuriyetinde* oyununda karakterlerin huzursuzluğunun yanı sıra mecazi olarak popülist politik sistemlerin dağıldığını anlatmaktadır. Politikadan açıkça bahsetmekten kaçınan bu politik oyunda (Sierz, 2012b) Crimp, geleneksel/naturalist/realist oyun kaidelerini altüst eder; karakter, yer, mekân, zaman, olay örgüsü gibi öğeleri parçalar, yapısını bozar; batı toplumunun Noel eğlence anlayışını sorgular ve çağımızın takıntısı haline gelmiş olan mutluluk arayışının yeniden gözden geçirilmesi gerektiğini vurgular. Crimp tiyatrosunun estetiğini konuşma ve benlik parçaları gibi parçalar/fragmanlar oluşturur. Bir yere ait olmayan karmaşık postmodern özneler bölünmüş benliklerini konuşturarak Crimp tiyatrosunun dilsel gücünü kanıtlar. Crimp, İngiliz naturalist/realist geleneğinin metne dayalı tiyatro kültürüne meydan okuyarak, bireyin özellikle global, modern kentsel alandaki yalnızlığına dikkat çeker.

KAYNAKÇA

- Benedict, D. (2012, 13 Aralık). Review: In the Republic of Happiness. 5 Şubat 2013’te <http://www.variety.com/review/VE1117948910/> adresinden alınmıştır.
- Billington, M. (2012, 13 December). In the Republic of Happiness, *The Guardian*, <http://www.guardian.co.uk/stage/2012/dec/13/republic-of-happiness-review> adresinden alınmıştır.
- Crimp, M. (2012). *In the Republic of Happiness*. London: Faber and Faber.
- Crimp, M. (2013, 12 Ocak). Dealing with Martin Crimp Koferansı, Londra Üniversitesi.
- Crimp, M. (2012, Aralık). Interview. 5 Şubat 2013’te <http://www.aestheticmagazine.com/blog/interview-with-martin-crimp-writer-of-in-the-republic-of-happiness/> adresinden alınmıştır.
- Farmer, J. (2013, Ocak). Review: In the Republic of Happiness. 5 Şubat 2013’te <http://www.socialist-review.org.uk/article.php?articlenumber=12183> adresinden alınmıştır.
- Fuchs, E. (1996). *The Death of Character: Perspectives on Theatre After Modernism*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Greenstreet, H. (2013, 19 Ocak). Review: In the Republic of Happiness. 5 Şubat 2013’te <http://www.tcs.cam.ac.uk/issue/theatre/review-in-the-republic-of-happiness/> adresinden alınmıştır.
- Haydon, A. (2013, 15 Ocak). Review: In the Republic of Happiness. 7 Şubat 2013’te <http://postcardsgods.blogspot.com/2013/01/in-republic-of-happiness-royal-court.html> adresinden alınmıştır.

- Hemming, S. (2012, 16 Aralık). Review: In the Republic of Happiness. 5 Şubat 2013'te <http://www.ft.com/cms/s/2/9e7540ce-45e5-11e2-b780-00144feabdc0.html#axzz2KIXJigvB> adresinden alınmıştır.
- Hitchings, H. (2012, 13 Aralık). Review: In the Republic of Happiness. 8 Şubat 2013'te <http://www.standard.co.uk/arts/theatre/in-the-republic-of-happiness-royal-court-downstairs-sw1--review-8412418.html> adresinden alınmıştır.
- Hutton, D. (2013, 6 Ocak). Review: In the Republic of Happiness. 5 Şubat 2013'te <http://danhutton.wordpress.com/2013/01/06/in-the-republic-of-happiness-by-martin-crimp/> adresinden alınmıştır.
- Kızılcıkelik, S. (2004). *Özgünlüğün Sosyolojisi*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Lehmann, H. (2006). *Postdramatic Theatre*. (Çev. K. Jürs-Munby). Oxon: Routledge.
- Rebellato, D. (2012, 14 Aralık). Spilled ink. 5 Şubat 2013'te http://www.danrebellato.co.uk/Site/Spilled_Ink/Entries/2012/12/14_In_the_Republic_of_Happines.html adresinden alınmıştır.
- Sierz, A. (2012a). Interview: Martin Crimp in the Republic of Satire. 5 Şubat 2013'te <http://www.theartsdesk.com/theatre/interview-martin-crimp-republic-satire> adresinden alınmıştır.
- Sierz, A. (2012b). Review: In the Republic of Happiness. 5 Şubat 2013'te <http://www.theartsdesk.com/theatre/republic-happiness-royal-court-theatre> adresinden alınmıştır.
- Spencer, C. (2012, 13 Aralık). Review: In the Republic of Happiness. 10 Şubat 2013'te <http://www.telegraph.co.uk/culture/theatre/theatre-reviews/9743647/In-the-Republic-of-Happiness-Royal-Court-Theatre-review.html> adresinden alınmıştır.
- Taylor, P. (2012, 13 Aralık). Review: In the Republic of Happiness. 5 Şubat 2013'te <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/theatre-dance/reviews/in-the-republic-of-happiness-royal-court-london-8412800.html> adresinden alınmıştır.
- Wczesniak, H. (2012, 14 Aralık). Welcome to the Dictatorship of Happiness. 5 Şubat 2013'te <http://www.oxonianreview.org/wp/welcome-to-the-dictatorship-of-happiness/> adresinden alınmıştır.
- Whitley, J. (2012, 3 Aralık). The Enigma that is Mr Crimp. 7 Şubat 2013'te <http://www.telegraph.co.uk/culture/4720678/The-enigma-that-is-Mr-Crimp.html> adresinden alınmıştır.
- Wilmot, S. (2012, 13 Aralık). Review: In the Republic of Happiness. 7 Şubat 2013'te <http://londonist.com/2012/12/theatre-review-in-the-republic-of-happiness-royal-court.php> adresinden alınmıştır.
- (2013, 12 Ocak). Dealing with Martin Crimp Koferansı, Londra Üniversitesi.

Özet

Martin Crimp ve Postdramatik Tiyatro: Mutluluk Cumhuriyetinde

Gelişen yeni teknolojiler sayesinde sanatsal ifadelerin yeni şekilleri oluşmuş, eski kaidelerin/formların bozulması ile çeşitlilik artmıştır. Günümüz İngiliz tiyatro yazarı Martin Crimp eserlerinde dil ve tiyatro tekniklerini yaratıcı ve deneysel yöntemlerle kullanarak, tiyatronun kültür, politika ve felsefe gibi diğer uygulama alanlarına açılımını sağlar. Geleneksel/naturalist/realist yazma kurallarını altüst ederek, karakter, olay örgüsü, zaman ve mekân olgularını yeniden keşfeder. Metinler aracılığı ile izleyicinin/

okuyucunun zihnini kontrol altında tutarak, hayatın yeni olasılıklarını keşfetmemizi sağlar. Eserleri deneysel, modern ve postmodern geleneklerin birleştiği karmaşık bir yapıya sahiptir. Kendisini kara mizah yazarı olarak kabul eden Crimp için eserlerinde hiciv itici bir güç olmuştur. Oyunlarında özellikle orta sınıftan yaşam davranışlarını, tutumunu, konuşma ve zihin alışkanlıklarını, burjuva ayrıcalıklı sınıfının savunduklarını eleştirir ve bunların ne kadar sığ ve ahlaki yönden ikiyüzlü olduğunu vurgular. 2012 yılında yazdığı, son oyunu *Mutluluk Cumhuriyetinde (In the Republic of Happiness)*, günümüz insanının mutlu olma arzusunu ve bu arayışın absürlüğünü veya imkansızlığını mekân, zaman, dil ve beden estetiği konularını yenilikçi biçimlerde ele alarak anlatır.

Anahtar kelimeler: Martin Crimp, *Mutluluk Cumhuriyetinde*, Postdramatik Tiyatro

Abstract

**MARTİN CRİMP AND POSTDRAMATIC THEATRE: IN
THE REPUBLIC OF HAPPINESS**

New forms of artistic representations have been mastered with the development of new technologies. Various innovative methods of staging have flourished with the deconstruction of traditional forms. Contemporary British playwright Martin Crimp employs creative and experimental ways of using stage language and theatre techniques in order to explore theatre's connection with such application fields as culture, politics and philosophy. Crimp deconstructs traditional/naturalist/realist playwriting rules by investigating new forms of representing character, plot, time and place on stage. With his playtexts he controls the audiences' minds and provides them with the opportunity to explore new possibilities in their lives. His plays have a challenging and a complicated structure due to his way of combining the experimental, modern and postmodern traditions. Crimp defines himself as a satirist, and believes that satire is a driving force in him as a writer. He depicts many of the middle-class preoccupations, and habits of speech and mind, criticizes their attitudes to life and emphasizes the shallowness and moral hypocrisy of defences of bourgeois privilege. His recent play *In the Republic of Happiness* is evidently about the human desire for happiness, and the impossibility or absurdity of this quest. This paper discovers Crimp's use of space, time, language and body aesthetics in innovative ways in his 2012 play, *In the Republic of Happiness*.

Keywords: *Martin Crimp, In the Republic of Happiness, Postdramatic Theatre*