

DRAMATİK ANLATININ KUANTUM MEKANIĞI KURALLARIYLA BİÇİMLENDİRİLMESİ VE ÇÖZÜMLENMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Cem ÇEVİKAYAK*

Özet: Bilimsel düşüncenin ilk iki bin yıllık sürecinde kuramsal açıklamanın temeli basit deneylere ve sezgiye dayanmıştır. Teknolojik imkânlar geliştikçe ve gözlemleyebildiğimiz fenomenlerin alanları genişledikçe doğanın gündelik deneyimlerden ve dolayısıyla sezgilerimizden oldukça farklı işlediği anlaşılmıştır. Klasik bilimin dışında kalan, ancak kuantum fiziği ile açıklanabilen fenomenler, aynı zamanda dramatik sanatlarda olayların kurgulanması, biçimlendirilmesi ve çözülmesi üzerine de yeni yöntemler ve yaklaşımlar sunmuştur. Estetik ifade araçlarından biri olarak sahne sanatları da yer yer anlatım biçimlerini bu tür yenilikçi bakış açılarıyla şekillendirerek, yazan, okuyan ve oynayan insan için zamanı, uzayı, evreni gözlemleyebileceği ve anlayabileceği farklı kapılar aralamaktadır. Buradan yola çıkarak ilgili çalışmada, uluslararası tiyatro alanında başarı göstermiş, İskoç oyun yazarı David Greig'in 1999 yılında kaleme aldığı "Kozmonot'un Bir Zamanlar Eski Sovyetler Birliği'nde Âşık Olduğu Kadına Gönderdiği Son Mesaj" adlı oyun metninin kuantum fiziği yasaları üzerinden okunması ve ilgili alanla bağlantılarının saptanması üzerine odaklanılmıştır. Ele alınan bu oyun metninde olay dizisi ve oyun karakterleri üzerine yapılan çözümler, kuantum mekaniği kapsamında sunulan deneyler ve modellemeler ile bağdaştırılmıştır. Bu şekilde tiyatro sahnesinde canlandırılmak üzere kaleme alınan bir oyun metninin, alışlagelmiş insan algısı ölçeklerinden çıkıp zaman/mekân bağlantılarında kırılmalar yaratıp, olaylar zincirini üç boyutlu uzay çerçevesinde biçimlendirmesi gözlemlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Kuantum, Fizik, Tiyatro, Görelilik, İletişim.

Geliş Tarihi: 15.03.2022

Kabul Tarihi: 10.05.2022

Makale Türü: Derleme Makalesi

*Kafkas Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü, Oyunculuk Anasanat Dalı, cemcev@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0128-002X

MODELLING AND ANALYSIS OF DRAMATIC NARRATIVE WITH QUANTUM MECHANICS RULES

Assist. Prof. Cem ÇEVİKAYAK*

Abstract: In the first two thousand years of scientific thought, the basis of theoretical explanation was based on simple experiments and intuition. As technological possibilities develop and the fields of phenomena that we can observe expand, it has been understood that nature operates quite differently from our daily experiences and therefore from our intuitions. Phenomena that are outside of classical science but can be explained by quantum physics have also offered new methods and approaches on the editing, shaping and analysis of events in dramatic arts. As one of the means of aesthetic expression, the performing arts also form different ways of observing and understanding time, space and the universe for the person who writes, reads and plays by shaping the expression forms with such innovative perspectives from time to time. From this point of view, in this study, reading the text of the play titled “The Cosmonaut’s Last Message to the Woman He Once Loved in the Former Soviet Union”, written in 1999 by the Scottish playwright David Greig, who has been successful in the field of international theater, through the laws of quantum physics and focused on the determination of its connections with the relevant field. In this theater play, analysis on the storyline and game characters are associated with the experiments and models presented within the scope of quantum mechanics. In this way, it has been observed that the text of a play, which was written to be performed on stage, leaves the usual scales of human perception, creates breaks in time/space connections, and shapes the chain of events within the framework of three-dimensional space.

Keywords: Quantum, Physics, Theater, Relativity, Communication.

Received Date: 15.03.2022

Accepted Date: 10.05.2022

Article Types: Review Article

*Kafkas University, Faculty of Fine Arts, Department of Performing Arts, Department of Acting, cemcev@gmail.com, ORCID: 0000-0002-0128-002X

1. GİRİŞ

Çağdaş bilimde doğa yasaları genellikle matematiksel olarak ifade edilmektedir. Kesin ya da yaklaşık olabilirler ama istisnasız hepsinin gözlemlenmiş olması gerekir. Geleneksel evren anlayışına göre, nesnelere iyi tanımlanmış yollar izler ve geçmişleri bellidir. Onların kesin yerlerini zamanın her anında belirleyebiliriz. Ancak kuantum kuramı ve özellikle “alternatif geçmişler” adlı kuantum kuramı yaklaşımı, evrenin tek bir varoluşunu kabul etmez. Tersine, kuantum süper konum denilen durumda evrenin olası bütün varyasyonları aynı anda mevcuttur. Kuantum fiziğinin ilkeleri 20. yüzyılın başlarında, doğanın atom ve atom altı düzeylerini, Newtoncu kuramın açıklamakta yetersiz kaldığı anlaşıldıktan sonra geliştirilmiştir. Buradan yola çıkarak mikrokozmostaki varlıkların davranışlarının günlük hayatta gözlemlendiğimiz cisimlerden farklı olduğu varsayılmaktadır. Böylece mikrokozmosa uygulanan doğa yasalarıyla, makrokozmosu değerlendirirken ortaya atılan doğa yasaları arasında ontolojik anlamda kopuş yaşanmaktadır. Dolayısıyla çevremizdeki olaylara tepki vermeye yönelik evrimleşen zihnimiz, atom altı dünyasının günlük hayatındaki olguları yorumlamakta yetersiz kalmaktadır (Hawking, 2017: 17-18). Ancak evrenin işleyişini algılama adına yeni ufuklar açan bu kuram, pek çok alanda etkisini gösterdiği gibi sanat alanına da yeni bakış açıları getirmiştir. Tiyatro sanatı açısından ise pek çok yazara ilham kaynağı olmuş kuantum fiziği deneyleri ve fikirleri, tiyatro metinlerini yeniden yorumlama ve çözümleme açısından farklı kapılar aralamıştır. İskoç yazar David Greig’in 1999 yılında kaleme aldığı “Kozmonot’un Bir Zamanlar Eski Sovyetler Birliği’nde Âşık Olduğu Kadına Gönderdiği Son Mesaj” adlı oyunu, içinde karmaşık ve ilginç karşılaşmalar, rastlantılar ağır barındırmakta ve temelinde insanlar arasındaki iletişimsizliği birbirinden farklı şekilleriyle konu edinmektedir.

İki perde ve kırk iki sahneden oluşan bu oyunda yazar, fiziki ve iletişimsel olarak birbirleriyle bağlantı kopuklukları yaşayan 11 farklı karakteri, 7 oyuncu canlandıracak şekildeki bir oyun kurgusu içerisinde yaratmıştır. Bu şekilde farklı karakterler arasındaki benzerlikler, aynı bedensel görünümde ve olay dizilerinde buluşturularak, farklı mekânlarda veya zaman dilimlerinde geçen hikâyeler arasında paralellikler kurulmuştur. Takip etmesi zorlayıcı zaman/mekân atlamaları, bir süre sonra karakterler arasındaki ilişkileri ve girift ağırları çözmeye adına hikâyeyi takip etmeye çalışan izleyici veya okuyucuyu bir tür dedektif konumuna getirmektedir. Ancak yazar oyun içindeki hikâyeleri tasarlarken, insan algısına hitap eden klasik fizik kurallarının ötesinde bir zaman ve mekân algısı yaratarak, olay kurgusunu zenginleştirmiştir. Mekân olarak uzayda bir modülde ve dünyanın farklı bölgelerinde geçen olaylar (Edinburg-İngiltere, Oslo-Norveç, Provans-Fransa, Londra-İngiltere, Highlands-İskoçya), bir şekilde birbirlerine temas eden hikâyeleri ve karakterleri barındırmaktadır.

2. “KOZMONOT’UN BİR ZAMANLAR ESKİ SOVYETLER BİRLİĞİ’NDE ÂŞIK OLDUĞU KADINA GÖNDERDİĞİ SON MESAJ” ADLI OYUN METNİNİN OLAY DİZİSİ VE DRAMATİK YAPISI

Soğuk savaş sonrası uzayda unutulmuş bir uzay kapsülünde mahsur kalan ve dünya ile iletişime geçemeyen iki kozmonotun olay örgüsü hikâyenin merkezinde bulunmaktadır. Bunun yanı sıra yeryüzünde farklı bölgelerde, farklı karakterler üzerinden görülen her olay da bir şekilde onlarla bağlantılı hale gelmektedir. Onlarca sene uzay boşluğunda, *Harmony 114* adlı modül içinde hapsolmuş Oleg ve Casimir, dünyanın yörüngesinde yıllarca dönmeye devam eder. Yeryüzüyle iletişimleri kesildiği için unutulduklarını düşünmektedirler. Bu geçen zamanda komünizm sistemi çökmüş, Casimir’in kızı artık genç bir kız olmuş, Oleg

ise bir zamanlar âşık olduğu kadının suretini unutmaya başlamıştır. Yirmili yaşlarında güzel ve hayat dolu olan Casimir'ın kızı Nastajya, Londra'da yaşamaktadır ve bir striptiz kulübünde dansçı olarak çalışmaktadır. Küçüklüğünden beri babasının tekrar dünyaya dönme umudunu kaybetmemiş, fakat hala yaşadığına inanarak gökyüzüne bakıp onunla konuşmaya çalışmaktadır. Nastajya'nın âşık olduğu Keith ise basit bir devlet memurudur ve evlidir. Nastajya ile yaşadığı yasak aşkı, karısı Vivienne'den gizlemektedir. Keith sadece Nastajya'yı görebilmek için hiç sevmediği Londra'ya iş gezisi bahanesiyle gidip gelmektedir. Ağırbaşlı, uysal bir kişiliği vardır. Hayatında mutluluğu bir türlü bulamayacağına inanmaktadır. Mutluluğun zor ulaşılır bir tarafı olduğuna inanır. O ve karısı Vivienne, İngiltere'nin kuzeyindeki Edinburg kentinde yaşamaktadır. Vivienne ise bir konuşma terapistidir. Buna rağmen kocası ile iletişimi pek de sağlıklı değildir. Aynı evde birbirine yabancı iki insan gibi yaşamaktadırlar. Yazar, yarattığı bu kurgusal oyun kişilerinin psikolojik özelliklerinin karşılıklarından yararlandığı kadar, günümüz dünyasında milletler arasında var olmuş çatışmalara da yer vermiştir. Rusya-Amerika veya İngiltere-İskoçya arasındaki tarihsel gerginlik ve milliyetçilik çatışmaları, hem oyun kişilerinin replikleri hem de milli kimlikleri ve dilleri üzerinden işlenmiştir.

Karakterlerin karşılaşmalarının gerçekleştiği isimsiz barlar, yeraltı kulüpleri ve havaalanları ise pek çok insanın normal hayatından kaçış için kullandığı kamusal alanlardır. Aynı zamanda bu tür mekânlar, antropolog Marc Augé'nin "Non-places" (Yok-yerler) adlı kitabında kavramsallaştırdığı, "yer"e atfedilen değerlerin bulunmadığı fiili durumları da karşılamaktadır. Auge, başta havalimanları, otoyollar, süpermarketler olmak üzere yer'i hacmen geniş ancak içerdiği deneyimlerin (gezegeni) daraltıcı özelliğiyle "yok-yer" adını verdiği bir aşırılık

alanları olarak tanımlamıştır (Auge, 2016: 95). Tarihi, kültürü olan "yer" ile tarihsiz, zamansız, yersiz, kimliksiz bir biçimde var olan yok-yer arasındaki ayrımı Augé şu şekilde belirtir: "Eğer bir yer, kimlikleyici, ilişkisel ve tarihsel olarak tanımlanabilirse, kimlikleyici olarak da, ilişkisel olarak da, tarihsel olarak da tanımlanamayan bir mekân, bir yok-yeri tanımlayacaktır" (Auge, 2016: 7). Yok-yerin fiziksel özelliklerinin mevcut olmasına rağmen geleneksel dünyaya ait antropolojik özellikleri yoktur. Oyun kişilerinin karşılaştığı bu tür mekânlar aslında bir yandan gündelik hayattaki kimliklerinden sıyrıldığı veya kendilerini daha özgürce ifade edebildikleri yerler olarak var olmaktadır. Bu sayede, farklı karakterler normal yaşamda hiç karşılaşmayacakları türden insanlarla iletişime geçerek, kendilerine yeni yollar çizmektedir.

Oyun bir uzay betimlemesiyle başlayarak, karanlığın ve yıldızların arasında süzülen uzay modülünde Casimir ve Oleg'in dünyayla iletişim kurma çabalarını sergiler. Casimir bir ihtimal iletişim cihazlarını çalışır hale getirdiği vakit, Oleg yanlış bir hareketle bağlantıyı koparır. Casimir ve Oleg arasında ciddi bir tartışmaya sebep olan bu olay sonrasında, iki kozmonot arasındaki diyalog sahnelerinde Casimir'ın daha umutlu, Oleg'in ise umutsuz tarafta bulunduğu görülür. Oleg artık dünyayla iletişim ihtimalinin kalmadığına ve yeryüzündekilerin onları tamamen unuttuklarına inanmaktadır. Casimir ise kızının suretini dahi anımsayamaz hale gelmiş ve böylece hem dilsel hem de duyuşsal olarak dünyayla olan bağlantılarını kaybetmeye başlamıştır. Bunun için iletişim kurmak ve dünyaya geri dönebilmek adına her türlü yolu deneyerek hayatını riske atmayı dahi göze alır ve kapsülün dışına kendisini atar. Oleg onu engellemeye çalışsa da başaramaz. *Harmony 114* adlı modül içinde tek başına kalan Oleg, artık kurtarılamayacaklarını kabullenerek arkasında bir iz bırakmak ister. Bir zamanlar sevdiği kadın

olan Adrianna'ya en derin hislerini ve duygularını söylemek için bir mesaj kaydetmeye çalışır, fakat bir türlü doğru bir şekilde kelimelelere dökmeyi beceremez. Tüm umudunu yitirip seyir defterine son bir kayıt yaptıktan sonra mekiği patlatmaya karar verir.

Oyunun uzayda geçen bu bölümüne paralel olarak yeryüzünde yaşanan hikâyede ise Keith ve Vivienne evde oturmuş ve kopan televizyon yayınının geri gelmesini beklerken, aralarında sohbet oluşmaya başlamıştır. Televizyonun bozulmasıyla oluşan bu zoraki sohbet, içinde yine kopukluklar ve iletişimsizlikler barındırmaktadır. Ardından gelen sahnelerde Keith'in Londra havalimanında Nastajya ile buluşması görülür. Mutsuz evliliğinden bir kaçış olarak gördüğü bu ilişkide de eksiklikler hissetmeye başlayan Keith, Nastajya'nın tüm aşkına rağmen haber vermeksizin onu terk eder. Yanında sadece onun uyurken kayda aldığı nefes alış sesi vardır. Keith bu içindeki boşluğun sebebini ararken kimseye haber vermeden ortadan kaybolacaktır. Ancak evine dönerken havalimanında tanıştığı Eric'e Nastajya'dan bahseder. Eric onun için bir yabancı olmasına rağmen Nastajya ile tanışma hikâyesini tamamen ona anlatır ve Nastajya'nın iletişim bilgilerini kendisine bırakır. Ardından memleketine döndüğünde Edinburg'ta bir sahile bıraktığı arabasından çıkıp denize kendini bırakmıştır. Vivienne ise kocasının bu şüpheli kayboluşunu, aynı zamanda bir polis olan komşusu Claire'den öğrenecektir. Keith, ardında sadece üzerinde ressam Paul Cezanne'nın bir deseni olan kravatını bırakmıştır. Bu kravat ve üzerindeki "Mont Sainte-Victoire" resmi Vivienne için tek ipucudur. Keith'in ona gizli bir mesaj iletmediği düşünülmektedir. Bu nedenle Vivienne Fransa'nın Provans kasabasındaki bu resmedilen tepeye gider.

Vivienne'nin bu yolculuğu sırasında Eric, Nastajya'nın çalıştığı bara gitmiştir ve Keith ile Nastajya arasındaki tanışma anının aynısını

birebir yaşayarak, Nastajya ile tanışır. O da Nastajya'ya âşık olur ve onu bardaki işini bırakarak kendisiyle Oslo'ya gelmesine ikna eder. Eric, Dünya Bankası'nda çalışan zengin bir iş adamıdır. Çatışma içindeki farklı coğrafya toplulukları veya liderleri arasındaki iletişimi sağlamak için seyahatler yapmaktadır. Nastajya bir şartla Eric'le gelmeyi kabul eder. Arkadaşı Sylvia da onlarla gelecek ve Oslo'da birlikte yaşayacaklardır. Sylvia da bir dansçıdır fakat Nastajya'nın aksine erkeklerin çirkin bulduğu türden ve daha sert bir kadındır. Eric, Sylvia'yı ilk gördüğünden itibaren ondan hoşlanmaz ancak istemeyerek de olsa bu şartı kabul eder ve onu Oslo'daki eve Nastajya'nın hizmetçisi olarak getirir. Aynı zamanda Sylvia'yı, Nastajya'dan haberler almak için kullanır. Öyle ki Nastajya'ya her şeyiyle sahip olmak isteyecek kadar kontrol takıntısı olan Eric, Sylvia'ya Keith'te bulunan Nastajya'ya ait ses kaydından bahseder ve kaseti alması için onu görevlendirir. Nastajya ise hala babasıyla bir bağlantı kurma hayaliyle uzaya gözünü dikmektedir. Oslo'da bu amaçla çatıya çıktığı bir gün ise Oleg'in uzayda modülü patlattığı zamana denk gelir.

Vivienne ise Provans'ta Keith'i bulma hayaliyle gittiği Mont Sainte-Victoire tepesinde, bir UFO araştırmacısı olan Bernard'la karşılaşır. Vivienne, Bernard'a misafir olur ve orada kalmaya başlar. Biri Fransızca, biri İngilizce konuşmasına rağmen iletişim kurmaya ve az da olsa birbirlerini anlamaya çalışırlar. Bernard eski bir roket bilim adamıdır. Zamanında "Arienne" isimli bir roketin projesinde çalışmıştır. Ancak şimdi, geceleri durmadan bağlantı kurmaya çalıştığı, ara ara sinyaller aldığı ve gökyüzünde hareket ettiğini dahi gördüğü *Harmony 114* modülü ile iletişime geçmeye çalışmaktadır. Bernard, modülden gelen sinyallere ve seslere bir anlam verememektedir ve dolayısıyla ne türden bir cisimle karşı karşıya olduğu bilememektedir. Ancak Oleg modülü patlattığında, tüm hikâyeler

bir kesişim noktasında, bir zaman birliğinde karşılaşmış gibidir. O ana kadar zaman algısı olarak birbirleriyle tesadüfler ve benzerlikler aracılığıyla bağlantılar kuran farklı mekânlardaki karakterlerin hikâyeleri aynı zaman noktasında buluşmuştur. Son sahnede ise Keith ortadan kayboluşunun ardından ilk kez görülür. İskoçya'nın Batı Higlands bölgesinde, yani memleketindedir. Bir barda, mekân sahibi ile konuşurken, Sylvia içeri girer ve ona sadece konuşmak istediğini söyler.

Oyunun hikâyesini ve olay örgüsünü çizgisel bir düzleme oturtmak adına yazılan bu özetin aksine yazar, olay gelişimlerini birbirinin içine geçirerek ve parçalayarak işlemiştir. Farklı mekânlarda veya zaman dilimlerinde gerçekleşen olaylar, birbiriyle paralel olarak dalgalanarak son aşamaya gelmektedir. Olay dizilerini ilerleten kısa sahneler birbiri ardına, yan yana veya iç içe geçerek, rastlantısal bağlantılar da kurarak, bir bütün oluşturmaktadır. Ancak bu bir tür neden-sonuç bağı içerisine sokulmamaktadır. Öncelikle olay dizilerini zaman dilimleri üzerinden ele alacak olursak, *Harmony 114* uzay modülünün fırlatılışının ve kayboluşunun üzerinden (dünya zamanına göre) yaklaşık yirmi sene geçmiş olması ve mekik içinde kozmonotların oksijen miktarına göre bu sürede hayatta kalıp kalamayacaklarını karşılaştırırsak, iki boyut arasındaki zaman farkı ortaya çıkmaktadır. Yani uzay modülündeki zamanın, yeryüzüne oranla daha yavaş akması ve gökyüzünde bir nokta olarak görülecek derecede uzak mesafede bir yörünge çizgisindeki dönüşü, bu zaman göreliliğini açıklayabilir. Dolayısıyla oyun sonuna doğru Oleg'in mekiği patlatması ve bu patlatmanın yeryüzünde çok sonra fark edilmesi, günümüzde gözlemlenen bir yıldız kaymasının aslında binlerce sene öncesinde gerçekleşmiş olan bir gök olayı olmasına benzemektedir. Bu benzerlik ise aynı zamanda oyunun, karanlık içerisinde bir yıldız kaymasıyla başlamasını

hatırlatmaktadır. Aslında evrene baktığımızda onu geçmişteki haliyle görmekteyiz (Hawking, 2017: 13).

Yazar bu farklı zaman dilimlerini ve mekân farklılıklarını tek bir sahne üzerinde birbiri ardına kurgulayarak, zaman-mekân farklılıklarına rağmen karakterleri birbirine yaklaştırmış, uzak mesafeleri kısaltmış ve araya rastlantısal bağlantılar inşa etmiştir. Bu da okuyucu veya izleyiciyi daha geniş bir çerçeveden bakan gözlemci konumuna getirerek, sahneler ve diyaloglar arası kesişim noktalarını yakalamalarını ve aynı frekansta buluşacak yapboz parçalarını birleştirmelerini sağlamaktadır. Örneğin, kozmonotların görsel ve işitsel olarak dünyaya dair hafızalarını tazeleyebilecek parçalar, üzerinde farklı kadın resimleri bulunan kartlar ve Sovyet Kızıl Ordusu'na ait şarkılar olarak karşımıza çıkar. Bu görsel ve işitsel veri kaynakları, boşlukta süzülen kozmonotların yeryüzü ile zihinsel anlamda bağı tazeleyecek fiziksel unsurlardır. Kozmonotlar artık ellerindeki kartlardaki kadınlarla düşünsel ilişkiye girerek, yeryüzü algılarını ikinci boyuta indirgemişlerdir. Oyun içerisinde hem bir resim hem de bir mekân olarak yer alan Sainte-Victoire Dağı da aynı bu şekilde sembolik olarak sahneler arası görsel bir bağ kurmaktadır. Paul Cezanne'nin (1839-1906) 1904-1906 yılları arasında bir seri olarak resmettiği bu mekân, ressam tarafından yaklaşık 80 farklı izlenim kompozisyonu olarak kaydedilmiştir. Bu şekilde sanatçı, oyun içerisinde Bernard'ın gözlem noktası olarak seçtiği gibi, aynı mekân içerisinde farklı zamanlarda gerçekleşen ışık ve renk değişimlerini izlemek ve kaydetmek üzere bir çalışma gerçekleştirmiştir. Cezanne'nin görsel materyallerle ortaya koyduğu bu eser serisine paralel olarak Bernard da aynı mekânda işitsel verileri günbegün kaydetmektedir. Böylece oyunun temel mesajını içeren ve ileten parçacıklar, müzik ve sanat etmenleri üzerinde

ortak bir dil haline gelmektedir. Sanat ve müziğin evrensel dili, iletişim sorunları yaşanan durumlarda araya giren birer köprü gibidir. Cezanne resminin, Keith'e ulaşmak için bir sinyal teşkil etmesi ve Bernard'ın hiç bilmediği bir gök cismi ile müzik üzerinden bağlantı kurmaya çalışması, birbirinden kopmuş ve boşlukta süzülen hikâye noktalarının birleşme çizgileri haline gelir. Ayrıca modül isminin yazar tarafından *Harmony 114* olarak seçilmesi, müzikteki armoniyeye yani birçok sesin aynı anda kulağa hoş gelecek bütünü oluşturmasını çağrıştırmaktadır. Sembolik anlamdaki çok sesliliğin bu uyumu, dünyadan uzak kalmış ve onunla iletişime geçilemediği için aynı zamanda da unutulup gitmiştir.

Kişiler arasındaki iletişimsizliğin farklı boyutlarda işlendiği oyunda, günümüz modern dünyasındaki iletişimi kolaylaştırması beklenen teknolojik cihazlar işlevsizleştirilmiştir. İnsanları birbirlerine yaklaştırmaları ve uzak mesafeleri kısaltmaları amacıyla icat edilen telefon, telsiz, televizyon gibi iletişim aletleri, oyun içerisinde bozulduğu veya çalışmadığı vakit, oyun kişileri birbirleriyle sağlıklı ve direkt iletişime geçebilmektedir. Bu etmen aslında ikircikli bir durum yaratmaktadır. Modern dönemde bilim ve teknoloji, insanın doğa üzerindeki egemenliğinin araçları haline gelmiştir. Ancak insan, içinde yaşadığı doğanın yazgısını paylaşmak zorundadır (Dellaloğlu, 2014: 37). Dolayısıyla oyun için evrenin bütünü, aracı halindeki cihazları devre dışı bırakıp oyun kişilerine birebir iletişim imkânları sağlamaktadır. Teknolojik cihazlar bir yandan varlığı ile insanların iletişimini kolaylaştırmayı vaat ederken, aksine iletişim kopuklukları da doğurmaktadır. Bu nedenle cihazların yokluğu veya işlevsizliği bir iletişim bağıını koparıırken, öte yandan bireyler arası birebir iletişim kanallarını dolaylı olarak aktive etmektedir. Oyunun başında Casimir'in dünya ile iletişime geçme çabalarında bir düğmeye

basması sonucu oluşan ve beyaz gürültü olarak tabir edilen parazit, sanki bir solucan deliğinden geçmişçesine yeryüzündeki elektronik cihazları da etkilemiş ve böylece oyun kişilerinin diyalogları sırasındaki mekânda bulunan cihazları etkisizleştirmiştir (Greig, 2014: 5). İlk sahnelerde Oleg'in bir kabloyu çekmesi sonucu, Keith ve Vivienne'in evindeki televizyonun bozulması, son sahnede Keith ve Sylvia'nın karşılaşması sonucu mekândaki televizyonun bozulması veya Eric ve Vivienne'in bardaki konuşmaları sırasında telefonun çalışmaması gibi. İnsan eliyle oluşturulmuş teknolojik aletler ve suni ifade materyalleri (resim/müzik etmenleri), iletişimin çeşitlendirilmesi için üretilse de günün sonunda oyun kişileri arasındaki temel bağlantıda, sağlıklı işleyen ikili diyaloglara ihtiyaç duyuluyor. Böylece karakterlerin karşılıklı diyalogları, sahneler arası birbirini tetikleyen ve etkileyen tanecikler veya dalgalar gibi hareket ederek zamandan ve mekândan bağımsız olarak bir mesajın frekansını ortaya çıkarmaktadır.

3. KUANTUM FİZİĞİ MODELLEMELERİ ÜZERİNDEN OYUN METNİ ÇÖZÜMLEMESİ

Geleneksel evren anlayışına göre, nesnelere iyi tanımlanmış yollar izler ve geçmişleri bellidir. Onların kesin yerlerini zamanın her anında belirleyebiliriz. Bu hesaplama gündelik amaçlar için yeterince başarılı olmakla birlikte 1920'lerde bu "klasik" resmin, varoluşun atom ve atom altı düzeylerinde gözlemlenen tuhaf davranışları açıklayamadığı ortaya çıkmıştır. Böylelikle, adına kuantum fiziği denilen yeni bir çerçevenin kabul edilmesi gerekmiştir. Çağdaş fizik ortaya çıkıncaya kadar, genelde dünya hakkında bilgilere doğrudan gözlemlenilebileceğimizi; şeylerin duyularımız aracılığıyla algıladığımız şekilde, gördükleri gibi olduğunu düşünülmekteydi. Ancak gündelik deneyimlerle uyuşmayan görüşlere dayanan çağdaş fiziğin başarısı, durumun böyle olmadığını göstermiştir. Bu

nedenle klasik fizik kurallarının gerçeklik anlayışı çağdaş fizikle bağdaşmamaktadır. Böylesi paradokslarla başa çıkabilmek için modele bağlı gerçeklik dediğimiz bir yaklaşım benimsenmektedir. Bu yaklaşım, beynimizin duyu organlarımızdan gelen verileri bir dünya modeli oluşturarak yorumladığı düşüncesine dayanır. Böyle bir model olayları açıklamakta başarılıysa, onu oluşturan unsurları ve kavramları gerçekliğin niteliği veya mutlak hakikat olarak kabul etme eğiliminde oluruz. Ancak aynı fiziksel durumu değişik temel unsurlar ve kavramlar kullanarak modellemenin farklı yolları vardır (Hawking, 2010: 11-12).

Çalışmanın odağında olan “Kozmonot’un Bir Zamanlar Eski Sovyetler Birliği’nde Âşık Olduğu Kadına Gönderdiği Son Mesaj” adlı oyunda, diyaloglara geçiş sırasında birden fazla karakteri canlandıran oyuncuların görselliğine destekle, algılanır üçüncü boyuttan sanki başka bir iletişim boyutuna geçilmekte ve bu yeni boyutta zaman ve mekânlar arasında fiziki ve dilsel paralellikler kurulmaktadır. Dolayısıyla farklı karakterlerin tek vücutta bulunma hali, kuantum mekaniği çerçevesinde tanımlanan maddenin çift yönlü doğasına karşılık gelmektedir. Yazarın oyun girişinde tanımladığı gibi bir oyuncu bedeni, iki karaktere birden hayat vermektedir. Tek vücutta buluşmuş bu karakterler, aynı ilişkilerin farklı tezahürlerini de yaşatmaktadır. Kuantum mekaniğinde, maddelerin çift yönlü doğası tanımlanırken, ışık yapısının hem tanecik hem de dalga olarak tanımlanması gibi, oyun karakterlerinin dış görünüşleri sadece mekân-zaman değişimlerini takip etmek adına belirlenmiş kalıplar olarak ele alınırsa, sahneler (boyutlar) arası etkileşimler yer yer dalga, yer yer tanecik olarak tezahür etmektedir. Biçimsel veya görsel değişimler, olay dizisinin bütününde ikili diyalogların oluşturduğu ortak bir ileti desenini oluşturacak şekilde hareket etmektedir.

Örneğin, Vivienne ve Sylvia karakterlerinin

aynı oyuncu tarafından canlandırılması ve her iki karakterin eşinin de denizde kaybolmuş olması. Olay dizisi için buluştukları ve dilsel olarak da artık bütünleştikleri sahne ise Keith’i arayışlarının sonuca ulaşmasıdır. Aynı şekilde Vivienne, eşini bulmak için gittiği Provans’taki tepede Bernard’la karşılaşır. Bernard ve Keith’i de tek bir oyuncunun canlandırması, seyirci gözünde bu ikili yorumu doğurmaktadır. Nastajya ve Claire karakterleri de aynı oyuncuda bütünleşmektedir. Keith, Nastajya’ya İskoçya’daki Skye dağlarına birlikte gitmek için söz vermiştir. Aynı şekilde Claire da kocası ile bu bölgeye tatile gitmeyi planlamaktadır. Bernard’ın, Arienne faciasından sonra felç geçirerek uzun süre konuşamaması ile Vivienne’in hastanede tedavi ettiği hasta arasındaki geçmişe dair benzerlikler de dikkat çekmektedir. Nastajya çocuk doğurmak isterken, Claire hamiledir. Oleg’in son bir mesaj göndermek istediği kadının isminin Adrianna olması ise, Bernard’ın fırlatma aşamasında çalıştığı roketin isminin “Arienne” olmasındaki benzerlik ve hem *Harmony 114*’ün hem de Arienne’nin gözleri önünde gökyüzünde kendi kendilerini imha etmesi gibi bağlantılar, kuantum mekaniğinde karşımıza çıkan ölçülemez gizli parametrelerin oluşturduğu rastlantısal etkileşimleri çağrıştırmaktadır. Yazar, mekân ve zaman olarak birbirinden kopuk ama ilişkiler ve diyaloglarda bağlı olay zincirinde, ilk önce bir karakterin anısı olarak dile getirilenleri, sonra başka bir karakterde bizzat sahne üzerinde yaşatmıştır. Yani geçmişle geleceğin birbirine temas ettiği noktalar, bir dalgalanma şeklinde zaman boşluğunda buluşmaktadır. Bu da seyirci/okuyucu gözünde çizgisel değil, döngüsel bir zaman algısı yaratmaktadır. Kuantum tekillik bir kere gerçekleştiği vakit, zamanın iki tarafına birden yayılarak, sadece tek yönde akan bir kronolojik sırayı kırmaktadır.

Geri dönüş mümkün değil. Geri gidemezsin. Geri gidemeyiz, ileri gidemeyiz.

Sadece böyle devam edeceğiz. Zaman çizgisi ortadan kalktı.

Bir kart al. Konuşalım. (Greig, 2014: 37).

Albert Einstein'ın (1879-1955) 1905'te ortaya koyduğu "özel görelilik kuramı" mutlak zaman fikrine son vermektedir. Her gözlemci kendi ölçümüne sahiptir. Evrende zaman ve uzay birbirine geçmiştir. Bu, her zamanki sağ/ sol, ön/ arka ve üst/ alt yönlerine dördüncü bir boyut olarak gelecek/geçmiş yönünü eklemektedir (Hawking, 2017: 11). David Greig de bu fikre göre, oyun akışında zaman ve mekândan bağımsız olarak hareket eden ilişki biçimleri ve iletişim çabalarını sahneler arası ikili diyaloglarla kurgulamıştır. Uzay boşluğunda tanecik veya dalga halinde süzülen bu iletiler ise, yörüngeler arası sürekli hareket eden elektronlar gibi eşsiz bir frekans ortaya çıkarmaktadır. Ancak mikro boyutlarda deneylerle ortaya konan kuantum mekaniği kanunları, sistem büyüdükçe gözlemlenemez hale gelmektedir. Dolayısıyla ele alınan bu oyunda, insan ilişkileri üzerinden sahne üzerinde kuantum mekaniğinin karakterler arası etkileşim aracı olarak kullanılması, algılanabilir düzeyde çizgisel zaman düzlemi ve fiziksel mekân kurallarını dâhil etmeyi gerektirmiştir. Bu nedenle kuantum mekaniği çerçevesindeki metin çözümlemesinde, oyun kişileri ve mekânlarını betimleyen etmenler birer araç olarak ele alınıp, sahneler arası etkileşimleri güçlendiren diyaloglar ve mesajlar ön plana çıkmaktadır.

Evrenin birden fazla geçmişinin bulunması fikri, insana bilim kurgu gelebilir ancak artık bilimsel bir gerçek olarak kabul edilmektedir. Evrenin sadece tek bir geçmişi yoktur ve bir dahaki sefere olacakları belirlemek için zarları atmaya devam eder. Richard Feynman'a (1918-1988) göre evrenin geçmişi, sonsuzluğa bir düzlem şeklinde uzansaydı, sonsuzluktaki sınır koşullarının belirlenmesi problemi ortaya çıkacaktı. Evren birden fazla geçmişe sahip olacaktır ve hayali zamandaki her geçmiş, gerçek

zamandaki bir geçmişi belirleyecektir (Hawking, 2002: 80-84). Feynman, genel bir sistemde herhangi bir gözlem olasılığının, o gözleme yol açan bütün olası geçmişlerden oluştuğunu göstermektedir. Bu yöntem, kuantum fiziğinin "geçmişler toplama" veya "alternatif geçmişler" formülasyonu olarak tanımlanmaktadır. Newton kuramında ise geçmişin, kesin olaylar dizisi olarak var olduğu düşünülür. Newton yasaları geçmişin eksiksiz bir resmini hesaplamamıza olanak tanır. Kuantum fiziğine göre ise şimdinin gözlemi ne kadar mükemmel olursa olsun, geçmiş tıpkı gelecek gibi belirsizdir ve yalnızca olasılıklar yelpazesi olarak mevcuttur (Hawking, 2010: 70-72).

Feynman'ın bu fikrini destekleyici çift yarık deneyinde, bir parçacığın başlangıç noktası olan Adan, tespit edildiği B'ye ulaşan tüm olası yolları denediği sonucu ortaya çıkar. Thomas Young (1773-1829) bu olguyu ilk defa ispatladığında, ışığın dalgalarından oluştuğuna işaret ediyordu, ki aydınlık bölgelerin dağılımı dalga cephelerinin girişimiyle açıklanmıştır. Young deneyi, Isaac Newton tarafından öne sürülen ve 18. yüzyılda ışığın yayılma modeli olarak kabul edilen ışığın parçacık teorisini mağlup ederek 1800'lerin başında ışığın dalga teorisinin kabul edilmesinde çok önemli bir rol oynamıştır. Yine de, fotoelektrik etkisinin daha sonraki keşfi, farklı şartlar altında ışığın parçacıklardan oluşuyormuş gibi davranabileceğini gösterdi. Birbiriyle çelişiyormuş gibi görülen bu keşifler klasik fiziğin ötesine geçerek ışığın kuantum doğasını hesaba katmayı gerekli hale getirmiştir (Feynman, 1965: 1-9). Çift-yarık deneyi (ve varyasyonları) kuantum mekaniğinin temel bilmecesini açıkça ortaya koyabildiği için klasik bir düşünce deneyi haline gelmiştir. Ayrıca Richard Feynman, bu tek deney üzerinde dikkatlice düşünerek tüm kuantum mekaniğinin derlenebileceğini söylemiştir (Greene, 1999: 97).

Tıpkı bir parçacık gibi, evrenin de tek bir geçmişi

olmadığı, her biri kendi olabilirliğini taşıyan her olası geçmişe sahip olduğunu söyleyebiliriz (Hawking, 2010: 71-73). Bu “alternatif geçmişler” formülünü, oyun metni üzerinden okuyacak olursak yazarın, en temelde alıcı-verici üzerinden bağlantı kurulan iletişim halini, farklı karakter ve zaman dilimleri üzerinden alternatiflere ayırdığını ve parçaladığını görebiliriz. Bahsedilen deneydeki gibi iletilmek istenen mesajı parçacık olarak ele alıp, vericiyi başlangıç noktası olan A ve alıcıyı ulaşmak istenen B olarak düşünürsek, oyunda iletişim kurma amacındaki Keith-Vivienne ve *Harmony 114*-Yeryüzü ikililerinin olası tüm yolları kullandıkları, farklı karakter çeşitlemeleri üzerinden okunabilir. Karakterler arasındaki geçmiş, kişilik ve tavır benzerlikleri ise sahne üzerinde aynı bedenlerde canlandırılmaları şeklinde çözülmüştür. Bununla birlikte sahnelerde ikili diyalogların var olması ve tarafların artı-eksi parçacıklar/ kutuplar gibi birbirlerini çekmeleri görülebilir. Keith'in olumsuz ve umutsuz tavrına karşılık, Vivienne ve Nastajya'nın olumlu ve umutlu bakış açısı buna örneklenebilir. Aynı yaklaşım Oleg (-)/ Casimir (+) çiftinde de görülebilir. Bu durumun, çift yarıık deneyinde görülen sonuçlarıyla paralellliğini ele alacak olursak, oyunda görülen belli karakter tipleri, iki farklı oyun kişisine bölünerek seyirci için hem dalga hem parçacık özelliği göstermektedir. Ama sonuçta mekân ve zaman koşullarında değişim yaşansa da olay örgüsü ve görüntüsü bakımında aynı desen ortaya çıkmaktadır.

Oyunun ilk sahnesinde, uzaydaki mesaj vericisi olarak konumlandırabileceğimiz *Harmony 114* modülü, dünyaya iletişim amaçlı sinyaller göndermek isterken, aynı anda Edinburg'ta Keith ve Vivienne, aynı evin içinde iletişim sorunları yaşamaktadır. Bu da iletişim sorununun sadece mesafelerle veya araçlarla alakalı olmadığını gözümüzün önüne sermektedir. Oyun kişileri aynı mekânda buldukları zamanda bile,

birbirlerini anlayabilecek şekilde iletişime geçememektedir. Öyle ki, oyunun 2. perde 12. sahnesinde iki kişi arasındaki iletişimsizlik boyutu, oyun boyunca cihazlardan duyulan parazit sesinin Eric tarafından taklit edilen cızırtı sesiyle de mizahi boyuta ulaşmıştır. Oyun boyunca da farklı katmanlardaki iletişimsizliğin farklı boyutları oyun kişileri üzerinden şu maddelerle gözlemlenebilmektedir;

1. İki kişinin fikren veya duygusal olarak anlaşamamasından doğan iletişimsizlik (Keith-Vivienne)
2. Kişiler arasına giren cihazların işlevsizliğinden doğan iletişimsizlik (Oleg-Adrianna)
3. Farklı zaman dilimlerinde veya mekânlarda var olmanın yarattığı iletişimsizlik (Casimir-Nastajya)
4. Toplumlar/ topluluklar arasında yaşanan iletişimsizlik (Eric'in arabulucuklarla çatışmaları yatıştırması)
5. Yabancı diller arasında yaşanan iletişimsizlik (Vivienne-Bernard)
6. Fiziksel/Ruhsal sağlık sorunlarından doğan iletişimsizlik (Vivienne/Hasta)
7. Yanlış anlaşılmalardan doğan iletişimsizlik (Keith-Vivienne)
8. Farklı sosyo-ekonomik tabakalar arasında oluşan iletişimsizlik (Eric-Sylvia)

Yazar bu farklı iletişim kopuklukları üzerinden hem olay örgüsünde birçok katman oluşturmuş hem de farklı zaman kesitleri arasında kesişimler yakalamıştır. İletişim şeklinin veya algısının kişiden kişiye farklılık göstermesi de bu katmanlaşmayı doğurmaktadır. Örneğin Nastajya, çocukluğundan beri babasıyla olan iletişimini, onun uzayda bir yerlerde olduğunu bilerek gökyüzü üzerinden kurmuştur. Bu da onun gökyüzüne duygusal olarak bağlanmasına neden olmuştur. Keith onu bir uçakla ve babası

da bir uzay mekiği ile terk etmiştir. Hayatında iki sevdiği adamı da gökyüzü ondan almıştır. Buna rağmen gökyüzüyle konuşmaya devam etmektedir. Keith ise Nastajya ile konuşurken mutlu olamazken, onun uyurken ki nefes alış sesini dinlemekten zevk almaktadır. Sevdiği kadını sadece bu sesiyle yanında var etmektedir. Dolayısıyla Keith tek taraflı bir iletişimi tercih ederek kendini yalnızlığa bırakmıştır. Oyun boyunca farklı türlerde gözlemlenen iletişim kurma yolları ve iletişimsizlik halleri, birbiri ardına geldikçe dalgalanmayı da ortaya çıkarmaktadır. İletilerin birleşerek güçlendirdiği ve aynı zamanda birbirini sönmülendirdiği noktalar, çift yarık deneyinde olduğu gibi, tek bir ışının iki farklı delikten geçtikten sonra birbiriyle etkileşen dalgalar halinde ikiden fazla nokta üzerinde yansıma yaratmasını hatırlatmaktadır. Bu türden benzeşim, aynı konunun iki farklı birey algısındaki etkileşimle, çok çeşitli tepkilere yol açabileceğini göstermektedir. Birbirine karışan dalgalanmaların düzensiz bir halde boşlukta süzülmesi iletişim karmaşasına yol açsa da, oyun sonunda erişilen mesaj, anlaşılır ve net bir iletiyi açığa çıkarmaktadır.

Oyun boyunca dünyayla iletişime geçmeye çalışan kozmonotların ve Keith'e ulaşmaya çalışan Vivienne'in gönderdiği sinyaller, farklı katmanlar ve kişiler üzerinden olası yollar denenerek iletilmeye çalışılmıştır. Kozmonotların tüm çabalarına rağmen sesli olarak dünyayla iletişime geçememeleri sonucu, Casimir fiziksel olarak devreye girer ve modülden kendini dışarıya bırakır. Ancak bu da işe yaramaz. Casimir'in son bir ses kaydı bıraktıktan sonra modülü imha etmesiyle beraber, oluşan patlama hem Bernard hem de Nastajya tarafından algılanabilmiştir. Böylece sesli olarak kurulamayan iletişim, görsel olarak bir ışıkla, parlamayla kurulmuştur. Aynı zamanda o zamana kadar kozmonotların yaşayıp yaşamadığı yeryüzünde bilinemezken, bu patlama artık kesin bir mesajı dünyaya

iletmiştir. Bu olay da fizikçi Erwin Schrödinger'in (1887-1961), ışığın hem dalga hem de cisimcik olma niteliğini vurgulamak için "Schrödinger'in Kedisi" diye anılan kuantum deneyini akla getirmektedir. Kuantum gerçekliğini açıklamak adına bu deneyde, ışığın tetiklediği bir tabanca namlusunun karşısına yerleştirilen bir kutuya konulan kedinin ölü veya diri olması, ışığın dalga ya da cisimcik gibi hareket etmesine bağlı olduğu açıklanmıştır. Cisimcik gibi hareket ederse kedi ölür, dalga gibi hareket ederse kedi yaşar. Bu aynı anda ölü ve diri olmak gibi imkânsız görünen bir durumu, yani kuantum gerçekliğini anlatmaktadır (Cam, 2012: 64). Oyunda ise kozmonotlar için modül dışında hayat yoktur. Modül içinde kaldıkları müddetçe de ölü olarak bilinmektedirler. Yaşadıklarının sadece kendileri farkındadır. Ancak bu duruma kendileri de yaşam diyememekte ve pes etmektedirler. Dolayısıyla hayatlarını sonlandıracak olan patlamada artık öleceklerdir ancak bu patlama sayesinde o ana kadar yaşadıkları başkaları tarafından algılanabilmiştir. Bu kuantum gerçekliği, Keith karakterinde de görülmektedir. Keith'in birinci perde sonundaki ortadan kayboluşundan sonra ikinci perde boyunca, son sahneye kadar görülmeysi onun ölü mü diri mi oluşuna net bir cevap vermemektedir. Öldüğüne veya yaşadığına dair ortada bir kanıt yoktur. Vivienne sinyal olarak gördüğü resmin peşinden gidene dek bu açığa çıkmayacaktır. Dolayısıyla görsel ve işitsel ileti verileri tek bir amaç için birleşmediği sürece, insan algısında parçalı olarak iletişim adına doğru ve anlamlı sinyalleri oluşturamamaktadır. Oluşan bu durumu oyunun 2. perde 7. sahnesinde gerçekleşen şu replik üzerinden örneklebiliriz;

Oleg: Kiminle konuşacaktı ki?

Benimle kim konuşacak şimdi?

İletişim kurmak için hangi dili kullanacağız?

Berber ölüydük. Şimdi tek başıma ölüyüm...

(Greig, 2014: 54).

Son sahnede ise çift yarık deneyindeki gibi parçacık olarak ele aldığımız mesaj, tüm alternatif yolları denedikten sonra alıcıya yani B noktasına ulaşacaktır. Casimir'in sinyali bir ışık huzmesi olarak Nastajya ve Bernard'a ulaşmıştır. Keith ise ikinci perdede ilk kez görülmektedir. İskoçya'da bir barda mekân sahibi ile konuşmaktadır. Mekân sahibi televizyonda izlediği bir saldırı haberini anlatırken, bir yandan da olayı canlandırmaya çalışır. Saldırı sırasında ölen kadın polis, akla Claire'i getirir. Mekân sahibinin canlandırışı öyle gerçekçi hale gelir ki, başka bir karaktere dönüşerek mekânı terk eder. Olay dizisi boyunca oyunculuklardaki çift karakterlilik durumu artık son sahnede aynı karakterlerin aynı mekânda, aynı anda var olmaları şekline evrilmiştir. Bu durum aslında, oyun boyunca farklı biçimlerde sahneler arası geçiş yapan iletilerin ve ilişkilerin, son perdede nihai deseni oluşturması şeklinde okunabilmektedir. Oyun başında, uzay karanlığı içerisinde kayan bir yıldızın yarattığı parlak ışığa ait dalga ve taneciklerin, yan yana çizilmiş iki yaraktan geçtikten sonra (farklı zamanlardaki karşılıklı oyun kişileri), yer-zaman değişimlerinden bağımsız şekilde aynı amaca hizmet etmesi ortaya çıkar. Kuantum mekaniğinin tanımlanması üzerine en önemli deneylerden kabul edilen "çift yarık deneyi" yapısıyla, oyun içerisinde var olan olay dizisi arasında bu şekilde paralellikler kurulmuştur. Tek ışık kaynağında çıkan ışınların, yarıklardan geçip yüzeye yansıttığı dalgalı desen, yarıklardan yüzeye geçişteki ölçülemez gizli parametreler, ışık fotonlarının hem tanecik hem dalga özelliği göstermesi gibi durumlar, oyun metni boyunca gelişen ve kesişen olayların yapısıyla örtüşmektedir.

Oyunun son sahnesindeki mekânda çalışan televizyon, Sylvia'nın bara girmesiyle bozulur. Sylvia, Eric'in emriyle Nastajya'nın ses kasetini almak için gelmiştir. Ancak Sylvia ve Vivienne

aynı oyuncu tarafından oynandığı için Vivienne de sonunda Keith'e ulaşmıştır. Bu kavuşmada ilk ve tek istediği şey konuşmaktır. "Sadece konuşmak istiyorum" olarak söylenen oyunun son repliği aynı zamanda Oleg'in Adrianna için kaydettiği son mesajında bir türlü dile getiremediği cümleye de karşılık gelmektedir (Greig, 2014: 75). Oyuna da ismini veren bu mesaj, insanlar arasında bu denli katmanlaşan, çeşitlenen ve büyüyen iletişim sorununun, küçük parçacıklar halinde tüm zaman ve mekânlara yayılabildiğini ve iletişim cihazlarının gelişimine rağmen en temelde, iki insan arasındaki saf etkileşimle çözülebileceğini vurgulamaktadır. Oyun içinde de Eric'in kendi işini anlatırken, binlerce insanın hayatını etkileyen çatışmaların, savaşların, bir masada buluşma ve anlaşma sonunda çözülebildiğinin vurgusunu yapması, taraflar arasında birbirini anlamaya yönelik dilin gücünü açığa çıkarmaktadır. Bu tür küçük etkenlerin, büyük olayları olumlu veya olumsuz şekilde ne denli etkilediği, mikrokozmos- makrokozmos arasındaki etkileşimi ve mecazen tanımlamak gerekirse kelebek etkisini düşündürmektedir. Kuantum fiziği, 20. yüzyılda parçacıkların hareketleri ve zaman kavramı üzerinden evren algısına dair bu şekilde yeni kapılar açmıştır. Esasen çıplak gözle veya insan yapımı teknolojik aletlerle henüz gözlemlenemeyen kuantum mekaniğine dair hareketler, insan doğasını anlatan olaylara aktarıldığında yerellik ve belirlenimcilik sınırlarından olasılıklar evrenine adım atılmaktadır. İnsan algısının ötesinde bir boyut sunan bu düşüncede, hayat tüm olasılıklarıyla karşılanmaktadır.

SONUÇ

Klasik bilim, kuralları belli bir dış dünyanın var olduğu ve herhangi bir gözlemleyenin algısından bağımsız olarak bu fizik kurallarının işlediği inancına dayanır. Klasik bilime göre, belirli nesnelere vardır ve bunlar hız/ kütle gibi, değerleri

iyi tanımlanmış fiziksel özelliklere sahiptir. Bu bakış açısına göre bilimsel kuramlarımız bu nesnelere ve özelliklerini açıklama girişimleridir. Evrenimiz ve yasaları bizi desteklemek üzere oluşturulmuş bir tasarıma sahip gibidir ve eğer biz varsak bu evren tasarımında değişiklik olması pek mümkün değildir. Buna paralel olarak klasik dramatik anlatılarında, insan algısına ve ölçeğine uygun olarak olay dizileri yaratmakta ve canlandırmaktayız. Ancak gündelik hayatta karşılaşılabileceğimiz mevcut olay örgülerini ve karakterlerini, alışlagelmiş doğrusal bir düzen ve kesinlikten çıkarak, mekân ve zaman boşluğunda süzülen anlara yayarsak, sahneler ve olaylar arasında farklı bağlantılar kurma ve çözümleme bakış açıları çeşitlenecektir. Bu çeşitlemelere izin veren dramatik anlatılar ise metin okuma ve seyrine yönelik farklı araştırmalara kapı açmaktadır. Çağdaş bilim araştırmalarında kuantum fiziğinin açıklanması ve kurallarının tanımlanması için yapılan deneyler arasında ön plana çıkan isimlerin ve kavramların kullanılarak, bir dramatik olay örgüsünün biçimlendirilmesi veya çözümlenmesi üzerine katılabilecek yeni bakış açıları, tiyatral anlatı dilini de böylece zenginleştirebilmektedir. Araştırmada ele alınan David Greig'in "Kozmonot'un Bir Zamanlar Eski Sovyetler Birliği'nde Âşık Olduğu Kadına Gönderdiği Son Mesaj" adlı oyunu ise, kuantum mekaniğini tanımlamak için ortaya konmuş deneylerin ve kuantum fiziği kurallarını açıklamak için belirlenen kavramların model olarak alınarak, bu çerçevede bir metin çözümlemesine uygun zemin hazırlamıştır.

KAYNAKLAR

- Auge, Marc (2016). *Yok-yerler*. Çev. Turhan Ilgaz. İstanbul: Daimon Yayınları, (2. Baskı).
- Cam, Fatih (2012). *Kuantum Fiziği Bulgularıyla Sanat-Din İlişkisi Üzerine Düşünceler*, *Art-e Dergisi*, 5 (9) , 55-69.
- Dellaloğlu, Besim (2014). *Frankfurt Okulu'nda Sanat ve Toplum*, İstanbul: Say Yayınları.
- Feynman, Richard P. (1965). *The Feynman Lectures on Physics*. Massachusetts, USA: Addison-Wesley. ss. 1-1 to 1-9. ISBN 0201021188.
- Greene, Brian (1999). *The Elegant Universe: Superstrings, Hidden Dimensions, and the Quest for the Ultimate Theory*. New York: W.W. Norton. ss. 97-109. ISBN 0393046885.
- Greig, David (2014). *The Cosmonaut's Last Message to the Woman He Once Loved in the Former Soviet Union*, London: Methuen Drama Publishing.
- Hawking Stephen (2017). *Kara Delikler*, İstanbul: Alfa Bilim Yay.
- Hawking, Stephen (2010). *Büyük Tasarım*, İstanbul: Doğan Kitap.
- Hawking, Stephen (2002). *Ceviz Kabuğundaki Evren*, İstanbul: Alfa Yayınları.