

TİYATRODA ZAMANSIZLIK

Yakup YAŞAR¹

Özet

Zamansızlık kavramı insanlık tarihi boyunca üretilen edebî ve sanatsal eserlerin temel hedefi olarak eser üreticilerinin zihinlerinde var olagelmıştır. Bir eserin yazımı sırasında örneğin yazar ortaya koyacağı sorunsal insanın insani özelliklerine dayandırmayı hedefler. Yazar için amaç herhangi bir kişiye değil eseriyle bağ kuran her kişiye seslenmektir. Bunun yolu da tüm insanları kapsayan ortak problemleri irdelemekten geçer. İnsanın duygularını kontrol etmede yaşadığı güçlük örneğin yalnızca bir dönem insanına hitap etmez. İnsan her zaman bu güçlüğü yaşar; çünkü zayıf bir varlıktır. İstemsiz hisleriyle mücadelede yeterli gelmez iradesi. İnsanın zayıf tarafını metnine malzeme eden yazar zamandan bağımsız varoluş elde eden bir eser inşa etme başarısı gösterir. Örneklemin çeşitliliği ilgili karakterlerin mensubu olduğu toplumla ilintili olabilir; ama insan her yerde her zaman her koşulda iradesinin yetersizliğinin bedelini öder. Bu çalışma bir tiyatro eserinde zamandan bağımsız olmanın nasıl mümkün olduğu üzerine tartışma yürütme ve tarihe mal olmuş yazarların eserlerinin yüz yıllar boyunca her sahnelendiklerinde tazeliğini güçlü biçimde koruma örnekleri ile zamansızlığı kazanmanın yöntemini ispatlamayı hedeflemektedir. Çalışmada yazmanın zamanın ötesinde varoluşa sahip eser üretimiyle anlam kazandığı düşüncesi desteklenmekte; ayrıca bahsi geçen yazar ve eserler üzerinden sonsuz şimdiki zamanda insanın zayıflığının her zaman var olmaya devam edeceği savıyla birlikte her zamansız eser üretmenin yalnızca insanın değişmeyen zaaflarını masaya yatırmayla mümkün olacağı düşüncesi vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Zamansızlık, tiyatro, anti-kahraman, eylemsizlik, varoluş sorunsalı

Timelessness in Theatre

Abstract

The concept of timelessness has existed in the minds of work producers as the main goal of literary and artistic works produced throughout human history. During writing the book, for example, the author aims to base the problematic that he/she will put forward on the human characteristics of the human being. For the author, the aim

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Yabancı Diller Yüksek Okulu, yyasar@kmu.edu.tr, ORCIDID: 0000-0001-7922-6034.

is not to call any person, but to every person who establishes a mutual relation to his/her work. The way to do this is to examine common problems including all people. For example, the difficulty that people experience in controlling their emotions does not address to people of only one period. Human being always experiences this difficulty because he/she is a weak creature. His/her willpower is not enough to deal with his/her involuntary feelings. The author, who uses the weak side of the human being as a material in his/her text, succeeds in constructing a work that achieves an existence independent of time. The diversity of the sample may be related to the society to which the relevant characters belong; but man, everywhere always pays the price for the inadequacy of his/her will in all circumstances. This study aims to demonstrate the method of gaining timelessness with examples of how it is possible to be independent of time in a theatrical work and to preserve the freshness of the works of writers who have made history for centuries. In the study, the idea that writing gains meaning with the production of works that have an existence beyond time is supported; In addition, with the argument that human weakness will always exist in the eternal present through the aforementioned authors and works, the idea that producing timeless works will only be possible by discussing the unchanging weaknesses of human beings is emphasized.

Keywords: *Timelessness, theatre, anti-hero, inaction, existential problematic*

1. Giriş

Tiyatro insanların kendi tarihini gerçek hâliyle görme, izleme fırsatını bulduğu zamanın ötesini hedefleyen bir sanat dalıdır. Tiyatroya zamansızlık kavramıyla yaklaşmak ve onu zamanın varlığıyla değil de zamansızlığın varlığıyla tanımlamak yanlış olmaz. Çünkü tiyatro her zaman her anı hedefler. Olanın ya da olacağın peşine düşmez. Olmakta olana odaklanır. Oyun metni her sahnelendiğinde o an olur her şey. Anlatıda yer alan, yazarın hedef kitleyle paylaşmak istediği her ne ise o, izleyiciyle bulunduğu anda olmaya başlar. İzleyiciyle başlar ve izleyiciyle bitmez; devam eder.

Oyun bitmez. Hiçbir oyun bitmesi için yazılmaz. Yazarlar oyunlarını zamandan bağımsız yazar; zamanla bağımlı yaşayanların her zaman izlemesiyle izlendiği anda gerçekleşir yazılanlar. Her zaman sahnede olan, izleyiciyi durum ve olayların geçtiği zamana davet eder ve izleyici o mekâna yolculuğa çıkar. Yolculuk, hedef kitlenin içinde bulunduğu zaman diliminin öncesinde bir döneme doğru da olabilir. Zamanı tarihle bir görmemek lazım. Zaman tarihlerden bağımsızdır. Zaman tarihlerle belirlenene denmez. Tarihlerle adlandırılanlar olaylardır. Yazar izleyiciyi sonsuz şimdiki zamanın bir yerinde yaşanmış ve bitmiş hadiselerin benzerine yolculuğa davet eder.

Sahnede olan geçmişte olan değildir. Geçmişte olanın benzeridir. Onu anımsatır. Onunla ilgili dersleri kapsayan örneklerle içerir. İzleyici o örnekler vasıtasıyla geçmişte olanı sorgulamaya başlar. Albert Camus'nün (2023) deyişiyle “Yazar, tanım itibarıyla tarihi oluşturanların değil, tarihe boğun eğenlerin hizmetindedir.” (s. 14). Bu sorumluluk bilinciyle kaleme alır tarihe mal olan metinleri. Tarihe boyun eğen insanlar zamanın her diliminde var olageldiği için de yazını her hangi bir zamana bağımlı kılmaz. Zamansızlık ilkesi gereğince her zamanın insanına hitap eder şekilde seslenir hedef kitleye. Yazar geçmişin ve geleceğin yansımasını sahneye taşıyabilir. Fakat bununla amacı insanları bahsi geçen dönemlere

götürmek değil mevcut zamana geçmişin ya da geleceğin kostümünü giydirmektir. Geniş zamandır bu geçmiş ve geleceğin kostümünü giyip sahnede role bürünen. Zaman da oyunda bir oyuncudur esasen. Yazarın oyununda bütün öğeler gerçekte temsil ettiklerinin kostümünü giyer. Geniş zaman da temsil ettiği zaman dilimlerinin rolüne bürünür.

Zamansızlık kavramı zamanın yokluğuna değil zamansızlık olgusunun varlığına işarettir. Tiyatro oyunları bu zamansızlığa erişme başarısını elde ettiğinde ölümsüzleşir. Her zamanın oyunu olma özelliği kazanır ve her dönem her izleyiciye hitap eder. Shakespeare'in oyunları örneğin her zaman her kitleyi hedef alan özelliklerdedir. Yazarın konu ettiği Rönesans dönemi toplumu ve karakterleri itibariyle ilgili dönemin insanlarından bahseden oyunları problematiği, çözümlemesi ve önermesi itibariyle her zamanın toplumuna ve bireyine özgüdür. Shakespeare de Camus'nün vurguladığı biçimde güçlü olanın değil, güçlü olana karşı boyun eğenlerin sesi olmuştur.

Edebiyat ve sanat, zamandan bağımsızlığı önceleyen metinlerin yazımını kapsar. Shakespeare örneğinde olduğu gibi tarihe mal olmuş ve insanlığın varoluşunun sonuna kadar güncelliğini ve güncellenebilir özelliğini koruyan anlatıları inşa eden yazarlar kendi dönemleriyle sınırlı kalmayıp zamanın ötesinde var olma edimi içerisinde olmuşlardır. 'Zamansızlık', o nedenle edebiyatın ve sanatın bir parçası olan tiyatrodaki üzerinde hassasiyetle durulması gereken bir kavramdır. Kendi içinde oksimoron barındıran ilgili kavramla kastedilen zamandan yoksunluk değil bağımsızlıktır. Zamansızlık, bir nevi özgürlüğü temsil eder. Tabiri diğerle herhangi bir sınırı olmayan var olma hâlidir.

Yazarın başarısı da kaleme aldığı metinlerine işlediği zamansızlıkla mümkün. Sadece yaşadığı dönemle sınırlı metinler inşa edenler evrensel ölçüde bir tanınırlık kazanamamakla birlikte ölümlerinden sonra eserleriyle yaşamayı sürdürme ölümsüzlüğüne de ulaşamazlar. Kurgunun gerçeği etkisi altına alma gücünü kullanarak zamanın her diliminde insanları etkilemeyi ve hedeflediği ideal toplumu inşa etmeyi önceleyen yazar, yazımını zamansızlık ilkesine uyumlu biçimde tasarlar. "Büyük oyun yazarlarının en büyük özelliği hem kişiye hem de topluma bir düzen içinde yönelebilmeleridir." der Özdemir Nutku (1960, s. 41). Bu düzeni sağlayan başlıca etmenlerden biri de zamanın ötesinde metinler kaleme almaktır. Sayın Nutku'nun "kişi" ve "toplum" sözcükleriyle vurguladığı noktalardan biridir bu: Her zaman gündemde olan meselelerle uğraşan bireyi ve bireylerin bileşeni toplumun hiçbir zaman bitmeyen problemlerini masaya yatırmaktır. Böylelikle yazar tarihe not düşmenin yanı sıra geleceği de yazar.

2. Tiyatro Oyunlarında Zamansızlık

George Orwell'in *Neden Yazıyorum* adlı kitabında da vurguladığı üzere yazar bireyi ve toplumu ilgilendiren problemlerle cebelleşmeli ve çözülmesi gerekli sorunları masaya yatırmalıdır. Bu konuya Orwell şu çarpıcı sözlerle ayna tutar: "Ve dönüp eserlerime baktığımda, politik bir amacım olmayınca hep ruhsuz kitaplar yazdığımı ve ağdalı pasajlara, anlamsız cümlelere, süslü sıfatlara ve genel olarak saçmalığa kapıldığımı görüyorum." (2013, s. 16). Politik denemeler yalnızca siyasete angaje olmuş insanları kapsamaz. Varoluşun ve

varoluş sancısının kendisi politiktir. İnsan var olma edimini politik zemine inşa eder. Var olmanın gereğidir bu. Yazar, Orwell'in altını çizdiği konulara sözcükleri ustaca kullanma becerisiyle süslediği metinlerinde dikkatleri çektikçe zamansız olma özelliği kazanır. Anlatı, kaleme alındığı dönemle sınırlı olmayacak biçimde zamandan bağımsız bir varoluş elde eder.

Tiyatro oyun metinleri de bu hassasiyetle yazıldığında her dönem sahneye konma aşamasında izleyiciyi içine çeken güncellikte olur. Bir tiyatro oyunu düşünce ve duygu aktarımı özelliğiyle her zamanın insanına has özellikteyse -ki öyle olmalıdır- içeriğinde verilen örneklemin kendisinin temsil ettiği zaman dilimi kısıtlayıcı olmaktan çıkar. İzleyici oyunu düşünsel ve duygusal verileriyle değerlendirir. Verilen mesaj ilgili zaman dilimine has olmaz. Anlatıda geçen örnek oyunun sahnelendiği her zaman o zamanın içerisinde var olan hedef kitleyle ilintili duygu ve düşünceyi aktarmayı önceler.

Zamansızlığı kazanmanın bir diğer yolu metnin tartışılabilir olmasından geçer. Yazar, hedef kitlenin her dönem sorguladığı, üzerinde tartıştığı problematikleri metnine konu etmeli ve kendi yaklaşımını da katarak başka tartışmalara kapı açmalıdır. Her tartışma bir çözümleme ile sonuçlanmakla birlikte yeni bir tartışmanın zeminini oluşturmalıdır. Zincire eklenen halkalar gibi bir çözümleme tartışılan konunun sonuna eklenmelidir. Böylelikle anlatı, hem varoluşunu yazıldığı dönemin ötesine taşır hem de zamandan bağımsız biçimde güncellenebilir olma tazeliğini korur. Umberto Eco'nun "Barthes'ın Ustası" başlıklı makalesinde Barthes'tan dolayı şekilde aktardığı üzere "Barthes (2008), bilmenin, uygulamaları daha sonra denenecek soyut bir diyagramdan değil de yazının pratiğinden doğduğunu bize çoğu kez göstermişti." (s. 36). Yazının pratiği yani metne konu olanın tartışılması ve gerçek yaşamda pratiğe dökülmesi yazının zamansızlık kazanmasına katkı sunan unsurlardan biridir. Hiçbir yazar, hedef kitleyi salt sözcük yığına boğmak için yazmaz. Yazdıkları tartışsın, sorgulansın ve pratiğe dökülsün ister. Kurgu bu yönüyle gerçeği besler. Yazar, gerçeğin kendisine hizmet eder. Bu hizmetini içinde bulunduğu dönemle sınırlı tutmadan tüm insanlığı içine alan problemleri hedefine alarak sunar. Eco'nun altını çizdiği bir diğer önemli nokta da bilmenin kendisidir. Yazar, bilinmesini istediklerini gözler önüne serer ve bilinenler unutulmasın, tartışsın ister. Yazarın bu isteği ancak zamansız anlatılar kaleme alındığında bir anlam kazanır.

Anlamı, okur/izleyici belirler elbette; ama yazar hedef kitleyi yönlendirir. Anlamı ulaşması gereken yere götürür kişidir. Hedef kitleyi kurgusal metninde bir yolculuğa çıkarır ve o yolculukta onun bilinçaltına çeşitli veriler kodlar. Hedef kitle yolculuk sonunda içinde oluşan sorgulama dürtüsünü yazarın ima ettiği biçimde hayata geçirir. O nedenle yazarın Orwell'in da vurguladığı gibi dikkate değer konular üzerine kalem oynatması büyük önem arz eder. Camus'nün (2023) de dediği gibi "Yazmak benim için onurlu bir uğraştır çünkü bir sorumluluktur." (s. 15). Yazar bu sorumluluğu onuruyla taşıyan kişidir.

Ayrıca yazarın sahip olması gereken bir diğer özellik de duyarlılıktır. Yazarlığına zamandan bağımsız bir süreklilik kazandırmak isteyen yazmaya istekli kişi toplumu ve toplumu oluşturan bireyleri başarılı biçimde analiz etme becerisinde olmalı. Bu analizi de insanlığı

ilgilendiren sorunları sorgulama ve tartışmaya açma duyarlılığını taşımalı. Oyun yazarı özelinde söz konusu farkındalığa “dramatik duyarlılık” adını verir Özdemir Nutku (1965) ve ekler “Dramatik duyarlılığı olmayan kimsenin oyun yazmayı denemesi kum üstünde kürek çekmesinden başka bir şey değildir.” (s. 30). Yazmak, içinde insani sorumluluk taşımazsa ortaya çıkan metnin kalıcı olmasından söz edilemez. Şahsi beklenti, korku ya da türevi çıkarların dayattığı yazma eylemi zamanın ötesinde kalıcılık elde edemez. Sayın Nutku’nun da dediği gibi

Tiyatro yazarı, insanoğlunun derinlerini, alinyazısını fısıltıyla değil haykırarak göstermek zorundadır. Bunun için, o tiyatronun yazarları da sanatçıları da haykırmak zorunluluğunu duyacaklardır. Bireyin içindeki kopmuşluk, yalnızlık, kütlelerin dengesizliği ancak bu haykırmayla giderilecek ve insanoğlu iç dünyasının derinlerinden çıkan bir arınmaya yönelecektir (Nutku, 1965, s. 19).

Yazarın üstlendiği sorumlulukla kaleme alınan metnin muhatabı hedef kitlenin yaşayacağı sorgulamaya yönelim ve akabinde gerçekleşecek arınma, metni her zamanın odağı hâline getirecektir. Yazarın oyunu, elde ettiği zamansızlıkla güncelliğini korumayı sürdürecektir, içerdiği önerme her zaman tazeliğini koruyacaktır.

Bununla birlikte, yazar oyunu konu ettiği örnekleme sınırlı önerme için kaleme almaz. Örneğin *Othello* sadece Magripli bir kralın karısıyla olan kıskançlık temelli problemine dikkatleri çekmek için yazılmamıştır. Shakespeare bu oyunu kibrin bir insanı nasıl hazin bir sona sürükleyeceğine vurgu yapar. İnsanın ne kadar aciz bir varlık olduğunu ve en güçlü anında hücrelerini saran kibrin onu nasıl sefil bir duruma düşürebileceğini gözler önüne serer. İnsanın kibrine yenik düşme zaafı her zamanın konusudur. İnsan var olageldiği tüm zaman dilimlerinde ne zaman Tanrı kompleksine kapılsa kaybetmiştir. Yenilginin en ağırlığıyla yüzleşmiştir. İnsan var oldukça bu zaaf ve zaafın faili benzer sonları yaşamaya devam edecektir. Üzerinden yaklaşık dört yüz yıl geçmesine rağmen *Othello* her sahnелendiğinde izleyicide mevcut zamanı anlattığı izlenimini bırakır. Bu his gelecekte de varlığını sürdürecektir. Zamanın henüz ulaşılmamış dilimine erişildiğinde ve oyun o zaman sahnелendiğinde oyunu izleyenler kendi dönemleriyle ilintili olduğu kanısına kapılacaklardır.

Tiyatro oyunu için bu hissiyatın oluşması önemli bir başarıdır. Yazar kaleme aldığı oyunuyla izleyicide oyundaki örneklemin geçtiği zamandan bağımsız, oyunun sahnелendiği zamanla ilişkili bağ kurabildiği ölçüde başarılı metin ortaya koyar. Bahsi geçen zamansızlığa erişme her yazarın hedefi olmalı. Anlatı, zamansızlığı aşılabilirdiği ölçüde evrenselleşir. Yazarın kaleme aldığı metin evrenselliğini söz konusu zamandan bağımsızlıkla elde etmez sadece elbette. Oyunda geçen karakterler de sahip oldukları karakteristikleri itibariyle her zamanın insanını yansıtmalıdır. Augusto Strindberg’in deyimıyla “Karakter karakersiz olmalıdır.” Karakterin karakersizliği karakterden yoksun oluşu değil zamansız varoluşudur. Karakterin sahip olduğu özellikler zamana bağımlı kalmadan her zamanın insanını temsil etmelidir. Bunu sağlamanın yolu elbette insanın ortak özelliklerini sahneye yansıtmaktan geçer. Strindberg’in (1992) *Miss Julie* adlı oyunun ön sözünde vurguladığı üzere

Yıllarca ‘karakter’ sözcüğü birçok anlamda kullanılmıştır. Orijinalde, hiç şüphesiz kişinin ruh karmaşasının baskın özelliği idi ve mizaç ile karıştırılıyordu. Sonraları orta sınıf tabiri hâline geldi, böylece doğası hayatta hiç değişmeyecek şekilde belli kalıplar içerisine oturmuş bireye denirken, hayat nehrinde yol alan becerikli bir gezgin gibi her rüzgârda tekrar orsa etmek için yön değiştiren kişiye ise karaktersiz denir (s. xi- xii).

Her zamanı temsil etme özelliğindeki karaktere Strindberg “karaktersiz” tanımlaması yapar. Tiyatro oyun metninin yalnızca karakteri değil, bütünü için de benzer özelliğin varlığı önemlidir. Bir oyun tıpkı karakterin karaktersiz olması gibi her zamana ait olma özelliğiyle zamansız olmalıdır. Karakterin karaktersiz oluşu metaforu, metinde yer alan insanın her zamanın insanını temsil etmesi ilkesine dayanır.

Nilgün Şimşek’in (2019) Stefan Zweig için söylediği “Yaşadığı zamanın içinden yazan Zweig anlatının merkezine insanı yerleştirir. Kahramanları üzerinden insanlık hâllerini, ruh durumunu okuyucunun incelemesine sunar. Yapıtları bu sebeple zamansızdır.” (s. 6) sözünden de anlaşılacağı üzere yazar kaleme aldığı metinde insanın kendisini, kusurlarını, zaafalarını, eksikliklerini, tamamlanmaya muhtaç yanlarını eleştirinin merkezine koyduğunda metin hem evrensellik kazanır hem de her zamanın insanına hitap ettiği içinde zamanın ötesinde bir varoluş elde eder. Oyun yazarı için de anlatının hamurunu insan oluşturur. Yazar insanı yoğurur ve hedef kitleye yani insanlara yoğurup hazırladığı ürünü sunar. Tiyatro özelinde yapılan “Tiyatro, insana insanı insanca anlatma sanatıdır.” tanımlaması da göstermektedir ki insan, yazmanın kaynağı, sebebi ve hedefidir. Burada yazara düşen, insanı insana insanca anlatmanın yanı sıra ona kendini anımsatmaktır. Kendini keşfetmesini sağlamaktır. Esasen keşiften kasıt insanın güçlü yanlarından ziyade güçsüz taraflarına ayna tutmaktır. Böylelikle insanın evrensel değerler bağlamında gelişimi hedeflenir. Hedef kitlede oluşturulan farkındalık bilinciyle sorgulama kapısı aralanır. Sorgulamaya başlayan insan öğrenmeye de başlar. Öğrenen insan gelişir. İnsanın geliştiği yerde toplum; toplumun geliştiği yerde ülkeler de gelişir.

Yazar evrenselliği her zamanın ve yer yüzünde var olan her toplumun bileşeni olan her insanın benzeşen zaafalarını karakterine işlediğinde elde eder. Othello’yu trajik sona götüren özelliği kıyamete kadar var olacak insanların ortak varoluş mücadelesinin eksilmeyecek parçasıdır. İnsan var oldukça Shakespeare’in trajedisine konu olan kahramanın zaafı her insanın zaafı olarak kalacak. *Kral Lear*’da örneğin insanın kibrinin yanı sıra hırs ve hasedinin sebep olduğu yıkım işlenirken örneklem üzerinden yazar zamanla ilintisiz biçimde her insanın zaaflarına odaklar izleyiciyi. Deniz Altınay’ın (2011) deyiimiyle

Hikâyeler tüm yaşamın kesit temsilcileridir ve bu nedenle herhangi bir öğüt, bir hikâyenin kapsadıklarına asla ulaşamaz. Hikâyelere uzaktan baktığımızda, yaşamın bireye sunduğu ve bireyin tepkileri ile harmanlanan kader olgusu ile karşılaşırız; her an değiştirilme şansı var olan, ama çoğu zaman değiştiremediğimiz kader (s. 36).

Hikâye aktarıcılığının önemli bileşenlerinden olan tiyatro metinlerinde yazar yaşamın kendisini yansıtmının peşine düşer. Asıl amaç gerçeği kurguda hedef kitleye aktarırken gerçeğin kendisine dikkatleri çekmek ve içerikte belirtilen problematik hakkında farkındalık oluşturmaktır. Hedef kitlede oluşan farkında olma hâli gerçek yaşamda anlatıda vurgulanan sorunlarla ilgili sorgulama ve çözüm üretmeyi tetikler. Deniz Altınay'ın kader olgusuyla özdeşleştirdiği oyun metni bir nevi hayatın kendisidir ve metinde olanlar hiçbir zaman değişmez. Değişmeyen varlığı da metne zamansızlık kazandırır.

Oyuna konu olan örneğin varlığı, hedef kitle için önemsiz değildir elbette. Örneklemin kendisi de izleyicinin ders alması için önemlidir. Lakin yazar örneklemin kendisiyle değil söz konusu örnekte yer alan kişilerin eksikliklerinin hedef kitleyle ortaklığı üzerinden evrenselliği kazanmanın peşine düşer. Hamlet'in kararsızlığı, bir krala yakışmayan ürkekliği, aklına geleni uygulamaya koyamaması sadece onun kendi temsil ettiği aileyle sınırlı yorumla itmez izleyiciyi. Zira Hamlet zamanında yapılması gereken hamleyi ertelemenin ve kararsızlığının bedelini öderken oyunda hedef kitleye de şu mesaj verilir: Her insan zamanı geciken hamlelerinde zamana sadakatsizliğinin bedelini eylemin önemi nispetinde öder. Shakespeare Hamlet aracılığıyla her zamanın sorunsalına dikkatleri çeker.

Zamansızlık bütün tiyatro oyunları için geçerli bir kavramdır. Hülya Nutku'nun (2017) *Oyun Yazarlığı*'nda da dediği gibi "Tiyatroda yaşanan her şey geniş zamanlıdır. Tıpkı yazar kavramının da geniş zamanlı bir anlam taşıması gibi..." (s. 115). Her oyun sahnelenmek için yazılır ve her sahnelenen oyun sahnелendiği zamana hitap eder. Oyun yazarı bu ilkeyle oyun yazmalı ve oyunun içeriğini insanın arı varoluşunun temsilini kapsayacak karakterlerle donatmalıdır. Tiyatro oyununda görünenden ziyade yazarın hedef kitleye aktarmayı amaçladığı görünmeyen varlığı bu zamansızlığa ulaşmak için gereklidir.

Nedir bu görünen ve görünmeyen? Edebî yazınlarda olduğu gibi tiyatro gibi sanatsal anlatılarda da yazar hedef kitlenin gözleriyle duyumsadıklarının ardına ima yolu ile aktardığı anlam ve göndermeleri gizler. Buna 'anlatının ruhu' benzetmesini yapmak mümkün. Yazar anlatıda satır arasına sakladığı mesajlara hedef kitlenin ulaşmasını ister. Dolaylı anlatımın ya da mecazi aktarımın temelini oluşturduğu edebî ve sanatsal metinlerde görünenler (sözler, sahneler veya karakterlerin diline yansıyanlar) aslında görünmeyenlerin (sözcüklerde vücut bulmayan, sahneye yansımayan ya da dile dökülmeyenlerin) önünde birer perdedir. Yazar hedef kitlenin o perdenin ardındakine ulaşmasını önceler.

Gizlenenin iletimi esnasında yazar bilinçaltını hedef alır. Bilincinaltı, edebiyat ve sanatta asıl mesaj iletim merkezidir. Bilinç sahnesi görünenle meşgul olurken yazar bilinç sahnesinin dışında bir kuliste hedef kitlenin iradesini tesir altına almanın uğraşı içerisinde olur. Bilinçaltı zamansız etki altında tutulduğunda metnin hedef kitleyi yönlendirme süresi de sınırlı olmaktan çıkar. Yazar sınırı olmayan bir uzamda hedefinde olanı yönetmeye başlar.

Tiyatroda izleyici bir boşluğa itilir ve orada bilinç dışı etmenler zamansız şekilde bilinç sahnesine yansır. Gerçek yaşamında izleyici tiyatro oyununda aktarılan benzer durum ve

olaylarla karşılaştığında izlediği oyunda bilinçaltına kodlananlar vasıtasıyla tavır geliştirir. Belleğin bilinçaltının hegemonyası altında varoluşunu sürdürdüğü uzamda insan iradesi esasen yazarın kodladığı biçimde hareket eder. O nedenle edebiyat ve sanat halkın yönlendirilmesini, sorgulamasını ve çözüm geliştirmesini istemeyen güç odakları tarafından pek sevilmez. Yazarlar her ne kadar kurgu metin inşa etseler de gerçeği etkileme güçleriyle iktidarların hedefi hâline gelirler. Orwell'ın *Neden Yazıyorum?* adlı kitabında da vurguladığı üzere yazar toplumu ilgilendiren konulara duyarlı ve insanı bir problematik üzerine düşünce üretmeye teşvik eden metinler inşa eden olmalıdır.

İşte burada bilinç sahnesi ve bilinçaltı, görünen ve görünmeyen aktarımı ile yönlendirilir. Asıl etki bilinç sahnesinin dışında gerçekleşir. İzleyici kendi iradesiyle bir adım atma yanılışına sürüklenir. Söz konusu yanılışta yazarın duyarlı olması ve onurlu biçimde kalem oynatmasıyla olumlu bir anlam kazanır. Aksi durumda bu kandırmaca edebiyatın ve sanatın ilkesel duruşuna hizmet etmeyecek biçimde ilerler. Edebiyat ve tiyatro başta olmak üzere sanatsal yönelimler, içerisinde eleştiriye, sorgulamayı, düşünce üretmeyi öncellemedikçe kayda değer eser üretimleriyle sonuçlanmazlar. Orwell'ın vurguladığı yazma ilkesi yazarlığın temelini oluşturur.

Esasen bir yetiye bağlı olan yazarlık, insanlığın yararına metinlerin inşası için kullanılmalıdır. Zamansızlık ve belleğin yönetimi kalemin cesurca oynatıldığı metinler için geçerlidir. Çünkü gizlenenin varlığı gücünü görünene uygulanan sansürden alır. Yazarlar açıkça söyleyemediklerini gizleyerek iletme çabası içerisine girerler. Edebiyatta ve sanatta gizlenenin anlatımı gizlenmeyen engellendiği toplumlarda yazarlar tarafından sorunsal tartışmaya açma yöntemi olarak kullanılmaya gelmiştir.

Zamanla bu dil yazarlığın estetiğini oluşturan bir unsura dönüşmüştür. Yazar izleyiciyi sorgulamaya itmenin yolunun görünmeyende ustaca sakladığı anlamın belirsizliğinden geçtiği düşüncesiyle yazar metni. Belirsizlik anlamı esnek hâle getirir elbette; ama bu esneklik anlamın özünden sapmayacak şekilde olmalıdır. Hedef kitle usunda anlam üretirken metnin bağlamından kopmadan hareket etmelidir. Burada yazarın ustalığı devreye girer. Yazar bilinçaltını öyle bir kontrol altına alır ki her düşünce, zihinlerde yazarın kodlarıyla bağımlı biçimde oluşur. Örneğin Beliz Güçbilmez'in *Kül Bellek* oyunu insan belleğinde varoluşa eren anların zamanla silikleşse de tamamen var olmama hiçliğine gömülmediğine dikkatleri çeker. Var olan yok olur belki ama hiçleşmez. Hiçliğin karanlığına hapsolmaz. Yok olmak var olanın duyumsanmayan bir uzamda varoluşunu sürdürmesi demek. Yok olmak var olmayla mümkün. Var olmayan yok olmaz hiç. *Kül Bellek*'te zihinde külleşen anların dillendirilirken eski canlılığını ve berraklığını koruması da varlığını bir şekilde devam ettirdiğini görürüz. Kül zamansızlığı da çağırıştırır. Zaman yoktur artık. Belirsiz bir uzamda var olma mücadelesi verme vardır. Süreyya Karacabey (2008) "Bir Okuma *Kül Bellek* Üzerine" de

Kül bir kalıntıdır; hem varlığın üstünü örter hem yokluğun: Var olan yoktur ama izi kalmıştır, iz varsa yokluk, kendisine çok yaklaşmış bir kendi olmayan olarak kalır. Bir zamanlar bir şey varmış diyerek küle baktığımızda, "peki neymiş" der gibi bakar

yüzümüze. Kül açıklama yapmaz, hiçbir şeyi ışığa çıkarmaz sadece örter ve varlığın şüphesi olarak durur (s. 157)

der. “Varlığın şüphesi” yakıştırması, varoluşun var olmamaya dönüşümünün imkansızlığına da işaret eder. Var olanın yokluk evresinde izinin kalması esasen varlığına işarettir. Buna silik bir varoluş elde etme de denebilir. Oyun, belleğin silgiyle silinen yazıların izlerinin kaldığı tahta misali kaydettiklerinin silinse dahi var olmamaya itilmediği gerçeğini gözler önüne sermektedir.

Evde yalnız yaşayan Yaşlı Kadın’ın kendisi yalnızlığı temsil etmesiyle zamansız bir varoluş elde eder. Kadın esasen yalnız olan her insanın bir yansımasıdır. Yaşlı Kadın’ın temsil ettiği varoluş, Osho’nun yalnızlıkla tek başınalığı ayırttığı *Aşk Özgürlük Tekbaşınalık*’ta yücelttiği varoluş biçimi değildir. Yaşlı Kadın tek başınadır; fakat Osho’nun yücelttiği güçlü tek olmayı başaran kişi değildir; çünkü yalnızdır. Bireyin yalın hâli tek başınalığı; o yalın hâlden ürken ve sürekli birilerini yanında isteyen kimsesizliği ise yalnızlığı temsil eder. Yaşlı Kadın tek başınalığı inşa edemeyen yalnız biridir.

O, yalnızlığıyla zamandan bağımsız tüm yalnız insanların içinde beliren istemsiz ürkeklik ve belirsizliğe karşı hissettikleri korkunun bir yansımasıdır. Yazar her zamanın yaşlı yalnız kadını metne konu etmiştir. Genç Adam’ın dahil olduğu sahnelerde yazarın metnin görünmeyen kısmında izleyicinin bilinçaltına gönderdikleri, sahneye yansıyanlardan daha ciddi ve dikkat çekicidir. Belleğin tazeliğini koruyamadığı ya da belki de sahibine ihanet ettiği sahneler takip eder birbirini. Söylenenler geçmişte yaşananlar değildir. İhtimal ki yaşansa dahi doğru hatırlanmayanlardır.

Yazarın izleyiciyi ittiği anlamın belirsizliği veya anlam üretme boşluğu oyunun en can alıcı yeridir. Zira orada hedef kitle karakterlerin söyledikleriyle bağını koparıp söylenmeyenleri keşfe yolculuğa çıkar. Sahneye yansımayanların yaydığı gerilim ve söylemin izleyicide oluşturduğu korku, oyunun merakla takibini sağlatmanın ötesinde felsefi bir fikrin zihinlerde oluşmasına hizmet eder: Bellek zamanla külleşir ve her insan kül belleğinin zamansız kölesidir.

Beliz Güçbilmez’in zamansızlığı yakaladığı ‘kül bellek’ Samuel Beckett’in oyunlarında belleğin külleşen kayıtların ağırlığı altında ezilişiyle yakalanır. Beckett eserlerinde insanın bellekte birikenlerin yükünü taşıyamaması üzerinden bir sorgulama geliştirir. Onun karakterleri geçmiş unutamayan, silikleştiremeyenlerdir. Beckett’in karakterleri zamandan bağımsız varoluşlarını bu istemsiz unutamamadan alır. Her zamansız bir varoluştur bu. Tıpkı *Adlandırılmayan* romanındaki başkişinin es vermeden sürdürdüğü monoloğunda olduğu gibi. Söylediklerinin doğruluğunun varsayımından yol çıkılırsa hepsi, geçmiş hiç unutamayan birinin dilinden dökülen sözlerdir. Romanda anımsamak değil; unutamamak bir sorunsal olarak karşımıza çıkar.

Başkişinin daldan dala atlar gibi aktardıkları, birbiriyle ilintili olmaktan çıkar bir yerden sonra. Bağlamdan kopuk sözler dökülür dudaklarından. Herhangi bir zamanı çağırılmaz hiçbirini. Bir boşluk var ve o boşlukta Milan Kundera’nın “var olmanın dayanılmaz hafifliği”

tanımını yaptığı var olma hâliyle acı çeker insan. O acı çekişi yansıtır Beckett eserinde. Yazarın neredeyse tüm eserleri acıyı, çile çekmeyi, kusurlu olmayı ya da mutlu olmamayı varoluşun delili olarak yansıtan karakterlerle doludur. Zamansızlığı bahsi geçen olumsuzluklarla elde eder karakterler. Beckett var olmanın en alt sınırında gezinir. Oralardan karakterler çıkarır ve zirveyi hedeflemeyen, sürekli altlarda var olmayı sürdüren insanın hikâyesine odaklanır.

Esasen bu herkesin olmayı istemediği tarafıdır. Öz varoluşudur ihtimal ki. İnsan çünkü sürekli ideal olanı yakıştırır kendine. Sartre varoluş yansımaları adını verdiği iki farklı varoluştan bahseder *Boudelair* romanında. Ona göre insanın bir öz bir de diğer insanların gözündeki varoluşu bulunmaktadır. Sartre insanın diğer insanların gözünde elde ettiği varoluşun bir yanılsamadan ibaret olduğunu söyler. Aslında kastettiği, bireyin yapay bir kimlik kazanmanın ve onu sürdürmenin peşine düştüğü kandırmacasıdır. İnsan kendi yaşamının oyuncusudur ve sürekli olanı değil, olmayı istediği kişi olarak tanınmayı ister. Freud'un deyimiyle "ideal ben" arayışı içerisindedir. Beckett bu sahtekarlık çabasının yersiz olduğunu ve ölüm gibi sonun olduğu yaşamda varoluşun en alt seviyede sürdürülebilirliğinin yeterliliğine vurgu yapar. *Waiting for Godot* [Godot'yu Beklerken] ve *Endgame* [Oyun Sonu] oyunlarında bunun örneklerini başarıyla hedef kitleyle buluşturur.

Godot'yu Beklerken'in başkişileri Vladimir ve Estragon oyunun başından sonuna kadar buldukları mekânı terk etmezler. Onların eylemsizlikleri eylemin varoluşun oluşumu için gerekli görüldüğü varoluşçu felsefeye eklemli yeni bir düşünceye kapı açar. Eylem ile var olmayı denk görenlerin eylemsizlik olarak tanımladığı bekleme eylemini bir eylem olarak görmemek eksik bir yorumlama olur. Beckett bu algıyı yapı bozuma uğratar. Hareket etmemek, bir yere gitmemek eylemsizlik değil bir şeyi yapmamanın eyleme dökülmesidir. Eylemsizliğin eylemin içerisinde bir yerlerde bir alt küme gibi eylemin kapsamına girdiğine dikkatleri çeker. Eylemsizliğin eylemi de denebilir buna; tıpkı onun eserlerinde yer alan anlamsızlığın anlamı gibi.

Beckett olmayanın varlığına odaklar gözleri. Olmayanın ya da yok olanın varoluşunu ispatlamanın peşine düşer. Hamm'ın ve Clov'un *Oyun Sonu*'nda bir evde tıklıp kalışları, yani dışarıya hareket etmeyişleri, tabiri diğerle gitmemenin varoluşu işlenir oyunda. Bulunduğu mekânda sabit kalmak bir eylemsizlik değil; eylemsizlik uzamında var olma fiilinin eyleme dökülmesidir. Yazar en alt seviyede sürdürülebilin varoluşun yeterliliğine vurgu yaparken tüm insanlara bir mesaj verir: Ölümle biten varoluş karşısında hırslar, entrikalar, açgözlülükler, çarpışmalar, çatışmalar ve savaşlar anlamsızdır. İnsanın temel fonksiyonlarını hayata geçirmesi yeterlidir. Sadece nefes alıp vermek var olmaya delildir; bunun ötesi varoluşun ispatı değil, yavaş yavaş tükenişin daha huzursuz ve bazen hızlı ilerleyişidir.

Beckett kusurlu karakterleriyle zamandan bağımsız örnekler sunar izleyiciye. Herkes her zaman oyunu izlediğinde kendini görür sahnede. Kendi kusurlarıyla yüzleşir. Kendi eylemsizliklerini anımsar. Yazarın anti-kahramanları hedef kitleye herkesin kendi yaşamının birer anti-kahramanı olduğunu hatırlatır. Yazar, kahraman olma çabasının yersizliğine vurgu yapar. Bu yönüyle de eserleri her zamanı anlatır. Karakterleri her zamanın insanını temsil eder.

Beckett eserlerinde esasen zaman kavramının kendisiyle çatışır sürekli. Zamanı bir varoluş sorunsalı olarak görür ve onunla çarpışır. Öyle ki arkadaşıyla oynadığı bir satranç oyununda sıra kendisine geldiğine hamle yapmadan masadan kalkar. Gerekçe olarak hamle yapmazsa oyunun devam etmeyeceğini ve bitmeyeceğini söyler. Ona göre eylemde bulunmamak tükenmeyi, bitişe sürüklenmeyi durdurmak anlamına gelir. Durdurmak olmasa da tükenmenin yavaşlatılması mümkündür aslında. Beckett ölüme hızlı gidişin mantıklı olmadığı düşüncesini aşılabilir hedef kitleye.

Zamanın eylemsizlikte ilerlemediği düşüncesi elbette ki mantıkla uyumsuz; zaman olgusu hiçbir eylemin hayata geçirilmediği anda bile yıpratıcılığına devam eder. Bir eşya dahi durduğu yerde zamanla çürür. Eşyanın hiç kullanılmaması onun varoluşuna sonsuzluk kazandırmaz. Örneğin sandıkta saklanan bir havlu yıllar sonra kullanılmak üzere sandıktan çıkarıldığında zamanla yıpranmış olan bez daha çabuk yıpranır ve yırtılır. Üretiminin ilk zamanlarındaki tazeliğini koruyamaz. Zaman vardır; zamanla var olan zamanla yok olur. Buna yokoluşla birlikte boyut değiştirme de denebilir; duyumsanamayan bir uzamda varlığını başka bir boyutta sürdürme de.

Yazar, zamandan bağımsızlığı zamanın var olmadığı yanılışmasını dayatmadan elde etmeye çalışır eserlerinde. Beliz Güçbilmez'in (2023) *Zaman Zemin Zuhur* adlı kitabında vurguladığı üzere:

Genişletilmiş şimdi, bir dünya algısına işaret eder. Geçmiş zamanlarla bağı kopmuş gelecek zamanla ilgili tasarıları kuramayan ya da kurulmuş tasarıları içselleştiremeyen; öyleyse dününe dargın, yarınına kayıtsız ya da inançsız bir zihin yapısıdır egemen olan. Aslolan an'dır yani. Her şey şimdi'de olup bitmektedir." (s. 208).

Beckett karakterlerinin varoluşunu anın varlığıyla sınırlı kılar. An esasen zamandan bağımsızlığı temsil eder. Tabiri diğerle sonsuz şimdiki zamanın duyumsanan dilimidir bu. Söz konusu dilimin dışında kalan kısım zamansızlık adıyla anılır. Karakterleri başta olmak üzere mekânları ve anlatıda geçen aktarımları da zamansızdır. Herhangi bir zamanı temsil etmez. Onun eserlerinde zaman yoktur veya anın dışında duyumsanamayan bir zaman vardır demek yanlış olmaz. Karakterleri ölüme ramak kalan hayatı yaşarlar. Hepsi belki de ölümün daha iyi bir seçenek olarak varoluşun karşısında durduğu yaşamın parçasıdır. Yazar eksik ve kusurlu yanlarının yanı sıra iç ve dış mekân ayrımı yapmaksızın insanın her yerde çaresiz olduğu gerçeğini gözler önüne serer.

Bu mekân fark etmeksizin tekinsiz oluşun başarılı örneklerinden birini bize Adalet Ağaoğlu *Kozalar* adlı oyununda sunar. Metinde örneğin zamansızlık, bir evde hapis yaşayan üç kadının iç mekânda verdiği histerik varoluş mücadelesiyle sahneye yansır. Dışarının tekinsizliği onları huzuru simgeleyen evde tıkalı kalmaya itmiştir. Oyunun başından sonuna kadar görünmeyenle ilgili çeşitli konuşmalar yapan kadınlar sahnede sürekli absürt sözler ve eylemlerle izleyiciyi mantık dışılığın içerisine çekerler. Aslında hedef, izleyicide içerinin de en az dışarı kadar tekinsiz olduğu önermesine izleyiciyi ikna etmektir. Yazarın iç ve dış mekân çatışması üzerine inşa ettiği oyunda zamansızlığı üç kadın karakter ile elde etme girişimi

akıllara *The Madwoman in the Attic* [Tavan arasındaki Deli Kadın]'da ve Virginia Woolf'un *Room of One's Own* [Kendine Ait Oda] romanında ve Henric İbsen'in *The Doll's House* [Bir Bebek Evi] adlı oyununda olduğu gibi evin kadının hapisanesi olduğu sorunsalını akıllara getirir. Benzer çatışmayı erkek karakterler üzerinde aynı mekânda işleme Ağaoğlu'nun aklına gelmiş mi bilinmez; ama neden tercih etmediğini ilgili kadın karakterle yakaladığı etkiyi yakalamama olasılığının yüksekliğine bağlamak mümkün. Metnin elde ettiği zamandan bağımsız varoluşun bir diğer etmeni de mekândır. Çünkü ev/yuva bütün insanların dışarının güvensizliğine karşı korunmak için sığındığı bir yer olarak varlığını sürdürme gelmiştir. Ağaoğlu bu düşünceyi yapı bozuma uğratar ve insanı dışarıdan koruyan mekânın içerisinin de korkuyu izole etmeye yetmediğine vurgu yapar.

Tiyatroman türündeki *Gerçek Sanrı* başlıklı romanda da benzer bir yapı bozum örneği yer alır. Evin penceresi korkulukla kaplıdır. Evin içinde bir adam aşırı alkolün de etkisiyle karısını dövmeğe. Kadının çığlıklarını duyan biri müstakil evin penceresine yavaşır. Adama seslenişi sonuçsuz kalır. Kadını kurtarmak için içeri girmeyi ister; fakat dışarıdan gelecek muhtemel tehlikeyi önleme amaçlı pencereye takılan korkuluk onun kadını içerideki tehlikeden kurtarmasına engel olur. İlgili sahnede de dış mekânın tekinsizliği düşünülerek önlem alınmış ve iç mekânın kendisinin yeterli güveni sağlayamayışı göz ardı edilmiştir. İnsan nerede olursa olsun güvende değildir. Çünkü insanın olduğu her mekân olası tehlikeyi içinde barındırır. Aslında bahsi geçen metinlerde esas sorun insanın kendisinin varlığının barındırdığı tekinsizliktir. Adı geçen metinlerin zamansızlık ya da zamandan bağımsızlık kazanması her dönem insanına hitap etmelerinden kaynaklanmaktadır. İnsanın ortak zaafına işaret eden metin olmalarından ötürü zamanın ötesinde veya her zamansız olma özelliğindedirler.

Edebiyat ve sanatta yazarlar, durum ve olayları bir çerçeveye oturtsalar, bahse konu ettikleri eylemleri ya da eylemsizlikleri belirledikleri bir zaman dilimiyle sınırlı tutsalar da içerik olarak her zaman insanın varoluşunun parçası olan ve olmaya devam edecek olan kusurlarını, eksikliklerini ya da zaaflarını irdeleyerek eserlerine zamandan bağımsızlık kazandırır. Anlatılana değil anlatılanın ardında gizlenen önermeye odaklanır izleyici. Önermenin kendisi ders niteliği taşır ve her ders insani değerlerle ilintili bir söylemle oyunda işlenir. Yazar oyunun başından sonuna yolculuğa çıkardığı hedef kitleyi söz konusu söylemin duyumsandığı durağa doğru sürükler.

3. Sonuç

İzleyicinin oyunda ulaştığı yer ahlaksal mesajın verildiği yerdir. O yer her insanı ilgilendirir. Her zamanın toplumunu ve toplumu oluşturan bireyleri ilgilendiren öğretinin iletildiği oyun sonunda hedef kitle verilmek istenen alır. Sonrası elbette izleyicinin kendisini bağlar. Yazar sonrasıyla pek ilgilenmez. Yazarın amacı farkındalık oluşturmak ve metne konu ettiği meselede kendince saptadığı çarpıklıkları izleyiciyle paylaşmaktır. Yazar akıl veren değil; kendi aklında olanı paylaşandır. Yazdığına paydaş arar; belirlediği problematiği işlediği örnekleme ustaca kâğıda yansıtarak hedef kitleye iletmesini hedefler. Metin sahnelendiğinde

sunuyla muhatap olan izleyici yazarın zihnini meşgul eden meseleyle yüzleşir. Ayrıca yazar kendince ortaya koyduğu çözümü hedef kitlenin beğenisine sunar. Hatta bazen çözüm üretmez. Oyunu çözümsüz bırakır. Sadece problemi paylaşır. Problemin çözümsüz bırakılışının neden olduğu/olabileceği yıkımı göstermeyi amaçlar. Bunun ötesine geçmez. Yıkımla yüzleşen izleyici geliştirdiği çözümleme ile ilgili sorunla gerçek yaşamda çatışmaya koyulur.

Yazar, Freud'un hasta yakıştırması yaptığı okur/izleyicinin tedavi edicisi değildir. O da bir hastadır ve tedavi olmak için yazar. Ruhunu iyileştirmenin uğraşı içerisine girer. Ruhu iyi olmayan insanı irdeler başka bir ruhu iyi olmayan. Onu diğerlerinden ayıran tek şey hastalılıyla yüzleşmede cesur ve açık yürekli olmasıdır. İçindekini gizlemez. Bir kompleksin ardında gizlenmez. Aşağılık hissine yenik düşmeden, kendine bir üst kimlik oluşturma hevesinde olmadan yazar.

Yazarı yazar olmayanlardan ayıran en önemli özelliği derdini çok iyi anlatan bir ruh hastası olmasıdır. Hasta ruhuna yücelik atfetmeden; yazma becerisini hastalığına perde etmeden yazar. Ruhu iyileşmeye muhtaç insan olduğunu unutmadan ve ruhunun iyileşmesinin diğer ruhu iyi olmayanlara da yol gösterici olacağı idealiyle oynatır kalemni. Bir yücelik mertebesi değildir ulaşmak istediği; Tanrılık hiç değildir. Yazamayanlar, yazara Tanrı gibiliği layık görürler. Bu yanılsamanın ardında Tanrı'nın evrenin yazarı olduğu gerçeği yatar. Tanrı'nın yazar oluşu yazarı Tanrı yapmaz elbette; fakat Tanrı gibi davranmaya iter yazarken. Metne hâkimiyeti, karakter, durum ve olaylardaki seçiciliği onu Tanrı gibilik kimliğini elde etmeye taşır. Lakin hiçbir zaman bir Tanrı olamaz. Ruhu hasta biri olma gerçeğinden sıyrılamaz. Ruhunu iyi etme arzusuyla oynatır kalemni; sözcükler kaleminden kâğıda yansırken hayranlık uyandıran sözler kümesi bir Tanrı'yı çağırırsa da hepsi esasen bir hastanın çılgınlıklarıdır.

Çılgınlıklarına yücelik atfeden okurun/izleyicinin ilgisi kimi yazarları Tanrı kompleksine sürüklese de Platon'un söylediği idealar dünyasının bir yansıması olan dünyanın taklit edenidir yazar. Yazar yaratmaz; yaratılandan yola çıkarak üretir; yaratılmış olanı taklit ederek yapar bu üretimi. Yaratıcı yarattığının noktası virgülüne her satırını bilen ve her sözcüğüne hâkim olandır. Diğer tüm eser üreticileri Tanrı'yı taklit eden oyuncu olmanın ötesine geçemez. Bir yazar olarak yazma evresinde çektiğim çile ve yazımın bitimiyle beraber içine düştüğüm eserle ilgili detayları bütünüyle anımsayamama boşluğuna yansıyan yetersizliğimin bilinciyle itiraf etmeliyim ki yazmak zamansızlığı hedeflemektir hiçbir zaman Tanrı olma yanılsamasına düşmeden.

Sonsuz şimdiki zamanın bir diliminde olanı anlatmak bir eserde, sonradan gelecek olan nesillerin yaşayabilecekleriyle de ilintilidir. Çünkü evrende hiçbir şey bir defa olmaz. Olan sürekli tekrar eder. Bir halkanın üzerinde gezinir insan. Adına yaşam denen olgunun yani halkanın her yerinde her zaman insanlar yer alır. İnsan değişir. Doğar; yaşar; ölür ve halkanın her noktasında bulunan insan bir sonrakiyle yer değiştirir. Fakat halkanın kendisinde var olanlar değişmez. Tekrar eder. Yazar bu tekrar edişin aktarıcısıdır. Halkada ilgili yere gelen insanın daha bilinçli hamleler yapması için onda farkındalık oluşturacak bilgiyi aktarır. Kurguda olandan ders alan, gerçekte bir benzeriyle karşılaştığında daha tecrübeli davranır. Kurgu gerçeği

besler. Tıpkı bir halka gibidir gene. Gerçek kurguya malzeme taşır; kurgu ise o malzemeyi işler ve ortaya koyduğu eserler gerçeği besler.

Kurgu ve gerçek arasındaki bu etkileşimli ilişki zaman olgusunun sonsuzluğu içerisinde her zaman dilimiyle ilintilidir. O nedenle de edebî ve sanatsal metinler zamansızdırlar. Zamansız olmalıdırlar da. Tiyatro oyununda sahneye yansıyan, her zamansızlığı temsil eder. Bir eser bu seviyeye ulaşma ustalığında yazıldıysa nesilden nesle aktarılır. Yazar geniş zaman zarfıyla kâğıda işler sahneye aktarılacak olanı. Bir öyküdeki gibi geçmiş zaman zarfıyla yazmaz. Yazılı metin sahneye her yansıtıldığında anlatıda olanlar o an olur. O an gerçekleşir her şey. O an izleyicinin gözleri önünde canlı biçimde vücut bulur. Mevcut zamanın teknolojik imkanlarıyla, oyuncuların katkısıyla oyun sahnede yeniden yazılır. Yazarın çok önceden kaleme aldığı metin her sahnelendiğinde canlı bir varlık gibi başkalaşım yaşar. Oyunun ruhu belki değişmez; ama bedeni değişir. Eski kalmaz. Sahneye yansıyanın zamansızlığı budur işte. Zamandan bağımsız biçimde var olur oyun ve her zamana hitap etmesiyle zamansızlık kazanır.

Kaynakça

- Ağaoğlu, A. (1993). *Toplu oyunları 2 / çıkış - kozalar - kendini yazan şarkı - çok uzak fazla yakın*. Mitos Boyut Yayınları.
- Altınay, D. (2011). *Sahnede yaratıcılık: Spontanite Tiyatrosu*. Sistem Yayıncılık.
- Beckett, S. (2000). *Godot'yu beklerken* (U. Ün; T. Günersel, Çev.). Kalacı Yayınevi.
- Beckett, S. (2007). *Oyun sonu* (G. Erkal, Çev.). Mitos Boyut Yayınları.
- Beckett, S. (1994). *Trilogy: molloy, malone dies, the unnamable*. Calder Publications.
- Camus, A. (2023). *Yaratma tehlikesi* (A. Bakım, Çev. ; 3. Bsk.). Can Sanat Yayınları. (Orijinal yayın tarihi 1958).
- Eco, U. (2008). Barthes'ın ustalığı (K. Erdur, Çev.). M. Rifat (Haz.), *Roland Barthes: Yazma Arzusu* içinde. Sel Yayıncılık.
- George, O. (2013). *Neden yazıyorum* (M. Yetkin, Çev.). Sel Yayıncılık.
- Güçbilmez, B. (2006). *Oyunlar / bir: kül bellek Frida*. Deniz Yayınevi.
- Güçbilmez, B. (2023). *Zaman zemin zuhur*. Kolektif Kitap.
- Karacabey, S. (2008). Bir okuma “kül bellek” üzerine. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, (25), 157-165.
- Nutku, H. (2017). *Oyun yazarlığı*. Eksik Parça Yayınları.
- Nutku, Ö. (1965). *Oyun yazarı*. İzlem Yayınları.
- Nutku, Ö. (1960). *Tiyatro ve yazar*. Gim Yayınları.
- Osho. (2007). *Aşk özgürlük tekbaşınalık* (M. Bolok, Çev.). Butik Yayıncılık.

Shakespeare, W. (2007). *King Lear*. Peacock Books: Atlantic Publishers and Distributors.

Shakespeare, W. (2001). *Othello*. Penguin Books: Penguin Popular Classics.

Strindberg, A. (1992). "Author's preface". *Miss Julie* (P. Smith, Ed.). Dover Thrift Editions & Dover Publications.

Şimşek, N. (2019). Sunuş: bir ruh muamması, Z. Srefan; S. Yüce (Çev.). *Amok koşucusu* içinde. Eksik Parça Yayınları.

Yaşar, Y. (2021). *Gerçek sanrı*. Doruk Yayınları.