

Yüzleşme Oyunları: II. Dünya Savaşı ve Nazi Almanya'sının Tiyatroya Yansıması

Selen Korad Birkiye¹

ÖZET

İki dünya savaşı da sadece teknoloji, siyaset ya da jeopolitik dönüşümleri değil, insana dair tüm normların, inançların, yargıların ve ilişkilerin sorgulanmasıyla daha önce hiç olmadığı kadar büyük bir tartışma ortamı yaratmıştır. Toplumdan ve çağın ruhundan en çok beslenen sanat dallarından birisi olan tiyatro sanatı bu tartışmaları çeşitli boyutlarıyla yansıtan arenalardan birisi haline gelmiştir. çağdaş Batı düşüncesinin oluşumunda en büyük payı, II. Dünya Savaşı'nın en güçlü odaklarından birisi olan Nazi Almanya'sının yayılmacı savaş stratejileriyle birlikte uyguladığı toplum mühendisliği taktiklerinin yarattığı dehşet ve şok duygusu almıştır. Öyle ki üzerinden geçen 70 yılı aşkın süre, tiyatro eserlerinde yansımalarını hala güçlü bir şekilde duyurmaktadır. Bu makalenin amacı, II. Dünya Savaşı Almanya'sı ile bağlantılı olarak, modern tiyatro oyunlarında insanlığın temel değerleriyle yüzleşmesi ve savaşın etkilerinin nasıl yansıtıldığının incelenmesidir. Bunun için Avrupa ve ABD'li yazarlardan toplam 15 tiyatro eseri seçilerek savaş-toplum-değer sorgulamasının boyutları ortaya çıkartılmaya çalışılacaktır. Yöntem olarak niteliksel, formalist dramaturjik analize başvurulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Modern Batı tiyatrosu, II. Dünya Savaşı, Nazi Almanyası, savaşın etkileri

Plays of Confrontation: World War II and Reflection of Nazi Germany in Theatre

ABSTRACT

Both World Wars have created not only technological, political or geopolitical transformations but also a battle royal as never before as the entire norms, beliefs, judgements and relationships related to humanity were questioned. Theatre as one of the most society and the spirit of times-fed art has become an arena where such debates in their multiple dimensions are reflected. The feeling of shock and horror growing as a result of the social engineering strategies accompanied by expansionist war politics of Nazi Germany as the strongest focal point of the World War II has made the most significant impact on the development of contemporary Western philosophy. Although more than 70 years has passed since World War II, its reflections are still strongly felt in theatre plays. The aim of this article is to analyse modern Western theatre plays in the context of World War II Germany examining confrontations with fundamental values of humanity and how effects of war are reflected in theatre. 15 theatre plays were selected from European and American play writers with a focus on unraveling the dimensions of questioning of the war-society-values. As a method of evaluation qualified, formalist dramaturgical analysis approach is used.

Keywords: modern Western theatre, World War II, Nazi Germany, impacts of war

¹ (Doç. Dr.), İstanbul Devlet Tiyatrosu dramaturgu, İstanbul Aydın Üniversitesi, Mimar Sinan Üniversitesi ve Anadolu Üniversitesi'nde yarı zamanlı öğretim elemanı, e-posta: koradbirkiye@yahoo.com

Giriş

Bu makale savaşın ve faşizmin çok tartışıldığı günümüzde, geçen yüzyılın en büyük yıkımlarının yaşandığı II. Dünya Savaşı üzerinden tiyatrodaki söz konusu kavramların nasıl ele alındığı üzerinde duracaktır. Oyunların seçiminde Türkçe'ye çevrilmiş olmaları ve ülkemizde sahnelenmiş olmaları şartları aranmıştır. Bilindiği gibi bir oyun, sadece bir edebiyat metni değildir. Ancak izleyici ile bulunduğu anda tamamlanmış bir esere dönüşür. Dolayısıyla bu oyunların ülkemiz sahnelerinde oynanmış olması bize genelde savaşa, özelde 2. Dünya Savaşı'na dair meselelerin ülkemiz izleyicisini ve sanatçıları hala ne kadar ilgilendirdiğini de göstermektedir. Bu oyunların dünyanın farklı ülkelerinden yazarlarca yazılmış olması ise, insanlık tarihi dönüştüren dünya savaşları ve faşizm tehlikesinin modern yazarları ne kadar etkisi altına almakta olduğunu anlatmaktadır. Çünkü savaş, tüm insanlık çelişkilerinin en yükcesinden en korkuncuna kadar bir arada ortaya çıktığı, bireysel ve toplumsal değişimin radikalleştiği, hatta dönüşüme yol açtığı bir katalizördür. Öte yandan 2. Dünya Savaşı'ndaki Nazi Almanyası deneyimi ise, yığınların bir illüzyona nasıl kapılabildiğini araştırmak açısından son derece anlamlıdır. Tam da bu yüzden söz konusu dönem, oyun yazarlarının çok fazla ilgisini çeken bir laboratuvar ortamı yaratmıştır.

Yöntem

Bu makalede, savaşın ve Nazi Almanyası'nın birey ve toplum üzerindeki etkilerinin oyunlarda nasıl işlendiğini, ne tür bakışların ve seçimlerin ön plana çıktığını anlatırken, dramaturjik incelemenin formalist analiz yönteminden yararlanılmış ve ardından oyunların işlenişlerindeki temel yaklaşımların bir dökümüne ulaşılmaya çalışılmıştır. Dolayısıyla betimsel bir araştırma yöntemi seçilerek,

ülkemizde oynanan Nazi Almanyası'na konu alan oyunlar popülasyonunu temsil eden bir örneklem taraması yapılması hedeflenmiştir. Bunun için uzman görüşü yaklaşımına başvurulmuştur. Oyun seçiminde Türkçe'ye çevrilmiş ve söz konusu duruma odaklanmış ve son 25 yılda (1990-2015) ülkemizde sahnelenen oyunlar arasından 15 oyunluk bir örneklem seçilmiştir ki bu da Türkçe'ye çevrilen II. Dünya Savaşı'nı işleyen bütün oyunlar evrenin yaklaşık üçte birinden fazlasına tekabül etmektedir. Seçilen oyunlar şunlardır:

Wolfgang Bocherd'in *Kapıların Dışında*; Joseph Szijna'nın *İzler II*; Arthur Miller'in *Orkestra*; Oldrich Danek'in *Savaş İkinci Perdede Çıkacak*; Ronald Harwood'un *Taraf Tutmak*; C.P. Taylor'ın *İyi*; Peter Weiss'in *Soruşturma*; Joshua Sobol'un *Ghetto*; Curzio Mallaparte'nin *Kadınlar da Savaşı Yitirdi*; Vera Kissel'in *Kalp*; George Tabori'nin *Annemin Cesareti*, Martin Shermann'ın *Bent*; Rike Reiniger'in *Çingene Boksör*; Pip Utton'ın *Adolf*, Mairus von Mayenburg'un *Taş*.

Bulgular

İkinci Dünya Savaşı'nın Türkçe'ye çevrilmiş oyunlar içinde en kayda değer olarak anlatıldığı örneklerin başında Wolfgang Bocherd'in 1947'de yazdığı ekspresyonist bir oyun olan *Kapıların Dışında'sı* gelir. Bu Nazi Almanyası'nda zorla askere alınan, yaralanan, hastalanan, divan-ı harpte yargılanan Bocherd'in yazdığı tek oyundur ve aslında birinci elden tecrübelerinin izdüşümlerini acımasızca sergiler. Savaştan dönen ve cephede arkadaşlarının pek çoğunu kaybeden bir asker olan Beckmann'ın vatanını, eşini, evini, inançlarını bıraktığından bambaşka şekilde bulmasının onun üzerinde yarattığı umutsuzluk üzerine odaklanan oyun, ölüme ve şiddete tapınan bir dünyanın

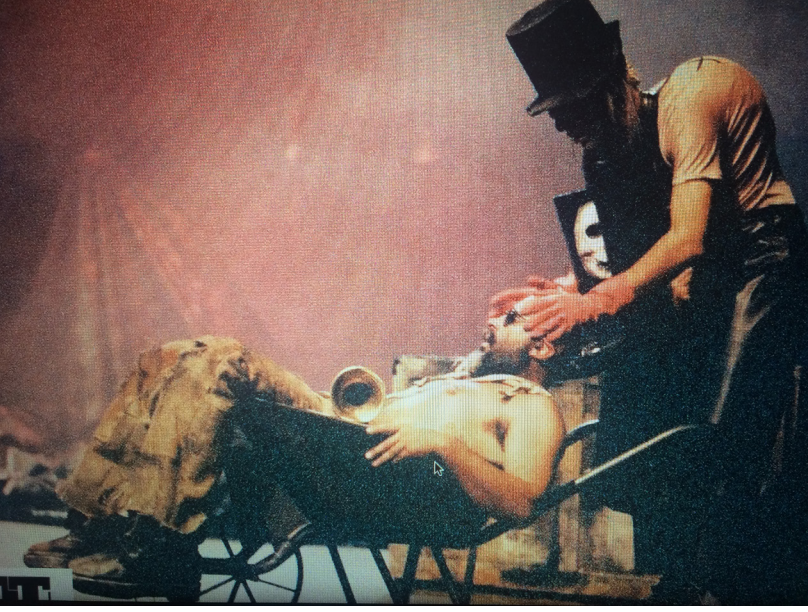
parodisidir. Bu dünyada kimsenin hiç bir şeye inancı kalmamıştır. Umut, değerler, inançlar, insanı insan yapan her şey çoktan yok olup gitmiştir. Geriye kalan acı bir alaycılıktır. Ölüm bu dünyadan kurtuluş için bir çare gibi gözüktür, ama istenmediği yerde hemen bitiveren ölüm, Beckmann'ı bir türlü yanına almaz. Beckmann'ın karşılaştığı tüm oyun kişileri ki bunlar; kabare direktöründen çöpçüye, Binbaşı'dan Bayan Kramer'a kadar, toplumun çeşitli kesimlerinden gelen insanlardır. Geri dönülen toplumun çürümüşlüğü ve Beckmann'ın içlerinde yer almasının zorluğunu ve hayatına yabancılaşmasının nedenlerini tekrar tekrar ispatlarlar. *Kapıların Dışında* ile iriki yıllara pek çok dramatik esere konu olan savaştan dönen askerin yuva dediği evinin ve memleketinin darmadağın oluşunu inceleyen en önemli eserlerden birisi olarak tiyatro tarihindeki yerini almıştır. Bu oyunda kimse iyi ya da masum değildir. Beckmann dışında hiç kimseye empatiyle bakılamaz. Ki Beckmann'a yakınlık duysak da, tam bir özdeşleşme kuramayız. Klasik anlamdaki kurbandan çok farklıdır onun durumu. Öte yandan Binbaşı dahil diğer herkesin ortak noktası, dünyayı kendi ufak arzuları ve düşünceleriyle görüp, tüm ilişkilerini ve yaşadıklarını buna göre aklamalarıdır. Aslında koca bir toplumun Nazizme kapılmasında belki de temel dayanak tam da bu olarak açıklanabilir.

Yahudi soykırımını yakından yaşayan ve gençliğinin bir kısmını Yahudi toplama kampında geçiren ünlü Polonyalı yönetmen Joseph Szijsna'nın yazıp yönettiği *İzler II*, İkinci Dünya Savaşı'nın yıkımı üzerine irdelenmesi gereken oyunların başında gelmektedir. Szijsna'nın yaşadığı acıların fragmanlarından oluşturduğu oyun, belli bir aksiyon yönelişi-

ne, olay gelişimine bağlı kalmayan kabusvari bir yapıda kurulmuştur. İzler II bilinç akışı tekniği vasıtasıyla sahnede ardı ardına sıralanan çağrışımsal izler göstererek savaşın yaraladığı bir dünyanın ölüme, yıkıma ve dekadansa yönelişini, metnin hakimiyetinden koparak anlatan Artaudien bir Ortaçağ passion² oyunu tarzında anlatır. Bu yapı içinde insanlığın geldiği durumu alışlageldik kalıplarla anlatmak imkansızdır. Çünkü akıl ve mantığın ortadan kalktığı bir yıkım çağında, metnin tutarlı anlatım olanakları da parçalanıp yıkılmıştır. Burada gerçek anlamda karakterlerden söz edemeyiz. Daha çok simgesel olarak değerlendirilebilecek oyun kişileri, bir araya getirilmesi zor, kronolojik ve organik yapıdan yoksun bir kurgu içinde dehşet, ölüm ve yabancılaşma sahneleri sunarlar. Bu oyundaki uzak bakış *Kapıların Dışında*'kinden bir adım daha öteye götürmüş, üstelik sahnedeki olaylar sürrealist öğelerle besleyerek mesafeyi daha da uzatmıştır. İzler II gerçeklikle ilişkisinde adı sanı net olarak konulamayan kişilerin fragmanlarıyla seyirciyi umutsuz, karanlık bir dünyanın içine sürükleyerek savaşın dehşetini yaşamasını murad eder.

Amerikalı oyun yazarı Arthur Miller'ın 1980'de önce senaryo olarak yazıp, sonra tiyatroya uyarladığı ve ülkemizde de pek çok kere sahnelenen *Orkestra*, gözlerimizi Fransa, Belçika, Romanya, Almanya, Hollanda, Macaristan, Polonya, Rusya'dan, yani Avrupa'nın Nazi işgali altında kalan her yerinden toplanıp getirilmiş, Yahudi, komünist, direniş hareketleriyle doğrudan ya da dolaylı bağlantılı kadınların olduğu toplama kampına çevirir. Oyunun kahramanları için bu kampta hayatta kalmanın yegane koşulu, iyi bir orkestra meydana getirmek suretiyle hem kendileriyle aynı

² Passion ya da Acı çekme oyunları Ortaçağ'ın dinsel öğretilerini anlatan, insanın yaratılışından son yargısına kadar olan öyküsünü ele alan oyunlardır. (Nutku, 1998)



Resim 1. 'İzler', Ankara Devlet Tiyatrosu, 1994

yazgıyı paylaşan tutukluların işe gidişlerine, gaz odasına gönderilmelerine müzikleriyle eşlik etmek, hem de verdikleri konserlerle klasik müzik düşkünü cellatlarını memnun etmektedir. Oyun aslında Fania Fenelon'un yaşam öyküsünden yola çıkarak yazılmış yarı belgesel izle taşıyan bir kurgudur. Cellatların müzikten zevk almasının tüyler ürpertici bir çelişki olması üzerine odaklanmıştır. Ancak onların bu zevki, orkestrada yer alacak kadın mahkumların hayatta kalabilmeleri anlamını taşımaktadır. Aslında belki de oyunda anlatılmak istenen oldukça naif bir çizgidir, çünkü "ödün vererek, teslim olarak, yalvararak, sürünerek değil, başka hiç bir şey yapılamıyorsa eğer, incelikler yaratarak ayakta kalmayı başarabilme..." mücadelesi gösterilmeye çalışılmıştır. (Behramoğlu, 1999: 260) Oyun kurbanlar, zalimler, işbirlikçiler, ve hayatta kalabilmek için seçim yapmak zorunda olanlar arasında kurgulanmıştır. Orkestra vasıtasıyla diğer mahkumlardan daha ayrıcalıklı bir statüde bulunan bu kadınların arasında da küçük kıskançlıklar, ırk ayrımcılığı, anlaşmazlıklar olmakta, dış dünyanın küçük bir metaforunu çizmektedir. Orkestrayı bir arada tutarak, onu sıkı bir disiplinle sanatsal açıdan mükemmelliğe götürmeye çalışan Rose ve hayatta kalabilmek için fiziksel ve ruhsal sefaletin tüm boyutlarını yaşayan orkestra üyelerinin ahlaki ve

ruhsal çöküşleri içinde oyun, Auschwitz toplama kampının korkunç ve insanlık dışı şartlarında sanat vasıtasıyla hayatta kalma ve nefes alma çelişkisi ile izleyiciye nerede durduğunu ve ne yapabileceğini sormayı hedefler.

Çek yazar Oldrich Danek de 1976'da yazdığı *Savaş İkinci Perdede Çıkacak'ta*, hem Macaristan'daki Nazi işgalini, hem de insanın seçimlerini sorgular. Bu oyunun kahramanı bir tiyatro oyuncusu olan Bendl'dir ve hayattaki en büyük tutkusu tiyatro yapmaktır. Oyunun sorduğu sorular ise tam da burada ortaya çıkar: "Oyun hayattan daha önemli olabilir mi? "Ben sadece sanatımı yapıyorum" savına sığınmak, bunu gerçekleştirebilmek için arkadaşlarını ihbar etmenin ya da "düşmanla" işbirliği yapmanın sınırlarını zorlamanın, "sözde sanatçı ya da aydın" olmakla nasıl bir ilgisi olabilir? Bütün bu "tavizlerin" sanatını yapabilmek için verilmiş olması kişiyi aklayabilir mi?" İşte bu ve benzeri sorular oyunda bireyin seçimleriyle bağlantılı olarak Arthur Miller'ın *Orkestra'sından* farklı bir bakışla yorumlanmaktadır. Bendl'in tiyatro yapabilmek için taviz üstüne taviz veren bir anti-kahramana dönüştüğü oyunda, dostlarını ihbar etmesi için onu zorlayan Nazi Subayı; mali olarak kendisini destekleyen zengin fabrikatörün karısı ile olan şaibeli ilişkisi, sanatını yapmayı siyasi ve toplumsal seçimlerden ayrı düşünmesi, tüm dostlarını ve sevdiği kızı kaybetmesini sebep olur. Sürekli seçimlerle karşı karşıya kalan bir zamanların aranılan oyuncusu, Bendl her seferinde tercihini "sanatından" yana yaparak en çok ihtiyacı olan sermayeyi böylece kaybeder: insanlığını ve çevresindeki insanları.

1981'de İskoç yazar Cecil Philip Taylor'ın yazdığı ve daha sonra beyaz perdeye de aktarılan İyi adlı oyunu, savaşta sanat ve sanatçı etiği yerine, bilimin ve bilim insanının etiği üzerin-

den bir sorgulama yapar. Tedavisi mümkün olmayan ümitsiz hastaların acısız bir şekilde öldürülmesi gibi yüce bir amaçtan yola çıkan bir doktorun bir sonraki adımda kendisini Nazi toplama kamplarında kitleleri imha ederken bulması üzerine kurulu olan bir oyundur İyi. Savaş öncesi Almanya'sında Alzheimer hastası annesinin acılarına son vermek için geliştirdiği yöntem sayesinde iktidarın dikkatini çeken özgürlükçü düşünceden yana Profesör John Halder'in, Nazizm tarafından baştan çıkartılma sürecine tanık oluruz. Bu oyunda da Oldrich Danek'in oyunundaki Bendtl karakterine benzer bir kişileştirme ile karşılaşırız. Halder de yaptığı işe tutkuyla bağlıdır ve doğru yaptığına inanmaktadır. Belki Bendtl gibi arkadaşlarını alenen satmamıştır, ama kitleleri yok edecek çalışmaları büyük bir iyi niyetle gerçekleştirmiş ve Nazi yönetiminin hizmetine sunmuştur. Aynı zamanda, Nazizimi destekleyerek çevresindeki muhaliflerin ve Musevilerin başlarına gelenler üzerindeki sorumluluğunu hiç bir zaman kabul etmemiştir.

Dolayısıyla onun kararlarını alırken karşısına çıkan yetkililer, aslında hayatını kolaylaştıran, insanlığa hizmet etmesine neden olan kişiler gibi görünür gözüne. Oysa bu sefer "düşman" taktik değiştirmiş, tehdit etmek yerine ikna edici bir kibarlığa bürünmüştür. Bu oyun kimi zaman insani amaçlarla ya da iyilikle yola çıkarken, savaş ve politikayla işbirliği yapan bir bilim adamının artık "iyi" kalmasının mümkün olamayacağı, bireysel iyiliğin toplumsal kötülükten azade kalamayacağını savunan son derece karanlık ve keskin bir oyun olarak literatürde yerini almıştır.

İngiliz oyun yazarı Ronald Harwood'un ilk defa 1995'te sahnelenen *Taraf Tutmak* adlı oyunu ise, ünlü orkestra şefi Wilhelm Furtwangler'in gerçek hayat öyküsünden alınmıştır. Artık 2. Dünya Savaşı sona ermiş, savaş suçularının ortaya çıkartılması için bir cadı avı başlatılmıştır. Bu soruşturmayı sürdüren Amerikalı subay ise Nazilere karşı önyargısı ve cehaleti ile objektif olunması gereken bir soruştur-



Resim 2. 'Savaş İkinci Perdede Çıkacak', İDT, 2007

mayı bir aşağılama ve linç etme girişimine çevirmektedir. Yeni kurbanı ise orkestra şefi Furtwangler'dir. Bendl ve Halder karakterlerinden farklı olarak Furtwangler çevresinde olup bitenleri son derece iyi tahlil etmiş, Führer'in kendisine hayranlığına rağmen, Nazizmin bir propaganda aracı olmayı reddetmiş, orkestrasındaki ve çevresindeki arkadaşlarını Nazizmin dehşetinden koruyabilmek içinse forsunu kullanmaktan hiç bir zaman çekinmemiştir. Ancak artık devir değişmiş, güç el değiştirmiş, yine suçsuzların suçlandığı, bu arada her Alman'ın potansiyel Nazi olarak görülüp yaftalandığı bir dönem başlamıştır. Bu sorgulamayı yapan Amerikalı subay da en az Nazi meslektaşları kadar bağınaz, acımasız ve gözü karadır. Böylece empati yoksunu, gücü ele geçiren insanların tarafları ne olursa olsun faşizmin benzer yüzlerini ortaya çıkarttığını görürüz. Bir zamanlar ince beğenili Nazi subaylar tarafından gözü kapalı mahkum edilen Yahudilerin yerini, şimdi Amerikalı cahil subaylar tarafından yargısız infaz yapılmaya çalışılan Almanlar almıştır.

Peter Weiss'in 1941-1945 yılları arasında Auschwitz toplama kampında öldürülenlerin sorumlularının yargılanmasını konu aldığı

Soruşturma, belgesel tiyatronun en önemli örneklerinden birisidir. Oyun 19 Ekim 1965'te Doğu ve Batı Berlin'de 13 tiyatrodan birden oynanmaya başlamıştır. Oyunda 3 hukukçu, 9 sanık ve 18 tanık bulunmaktadır. Karşıt görüşlerin objektiflik düzeyini dengeleyerek vermeye çalışıldığı oyunda, emir kulu olduğunu ve aslında kendisinin de bir kurban olduğunu savunan sanıklarla, dolambaçlı gerçekler vasıtasıyla kendi vicdansızlıklarının arkasına saklanmaya çalışan kişilerin aynı suçu paylaştıkları anlatılır. Görmezden gelerek, yararlı bir iş yaptıklarını düşünerek, bilimsel amaçlar uğruna ya da sırf eğlenmek için bu cinayetleri işleyenler, aslında arkalarında yargılanmayan binlercesinin sembolüdür. Üstelik burada sivil ve masum insanları sadece fiziksel olarak yok etmek değil, insanın maneviyatını da yok etmek bu suçun özünü oluşturur. Kamptan kurtulanları ayakta tutan temel motivasyon, artık intikama dönüşmüştür. Aslında bu oyunda anlatılan olaylar ve temsil edilen kişiler Bendl'dan Halder'e, küçük çıkarıcılardan emir kullarına, inanlardan çaresi kalmayanlara dek bu savaşa katkıda bulunan herkesin, her kesimin bir dökümanı şeklinde izleyiciyle karşılaşır ve hem davacılar ve mahkemeyeyle hem de izleyiciyle sanıkları yüzleştirir.



Resim 3. İyi, Ankara Devlet Tiyatrosu, 1995

İsraili oyun yazarı Joshua Sobol'un 1980'lerin başında kaleme aldığı *Ghetto*, Litvanya'daki Panory Toplama Kampı yakınlarındaki Wilna Gettosunda 1941-1943 yılları arasında geçer. Bu da yarı belgesel bir oyundur ve pek çok kişinin yazdığı günlüklerden yola çıkılmıştır. Bu oyunun kahramanı olan Ghetto'nun yöneticisi Jacob Gens bir tiyatro kurarak, gettodakiler arasında bir dayanışma duygusu yaratmaya çalışır. Aynı zamanda da Nazi komutanıyla mümkün olduğunca iyi geçinip, en az zararla bu süreci atlatacak için elinde geleni yapar. Ama bunun için verilen ödümler, çoğunluğun

sağ kalabilmesi için yitirilmesine göz yumulan canlar onu trajik bir kahramana dönüştürür. Martin Sherman'ın 1979'da kaleme aldığı *Bent*, Nazilerin eşcinsellere yaptıklarının açığa çıkmasında ve kitlelerce bilinmesinde büyük öneme sahip olan bir oyundur. Max ve erkek arkadaşı Ruby 1930'larda Berlin'de Nazilerin ellerinden kaçar, ormanlarda saklanır ve yakalanırlar. Eşcinsel olduğunu reddeden Max bunu kanıtlamak için Ruby'yi öldüresiye döver. Toplama kampında da pembe eşcinsel üçgenini takmaktansa Yahudi olduğunu söyleyerek Davud Yıldızı'nı takar. Ama orada duygusal ilişkiye girdiği Horst'un Naziler tarafından öldürülmesinden sonra, Davud Yıldızını takarak intihar eder. Modern klasikler arasına giren bu oyun hem LGBT hareketinde, hem de faşizmin ötekileri nasıl yok ettiğinin görünür kılınmasında önemli bir etki yaratmıştır. Toplama kamplarındaki Musevilerin durumu işkence, aşağılama ve ölümün çeşitli yüzlerinin en ağır olarak bilinirken, bu oyun sayesinde Nazi toplama kampında Yahudi olmaktan da daha düşük statülü bir kurban olmanın boyutları ve insanın yalnız sevdiğini değil, kendi kimliğini bile nasıl yadsıyabileceği gösterilirken, Nazilerin yaptığı insanlık dışı uygulamalar ve psikolojik işkenceler ayrıntılarıyla gözler önüne serilmiştir.

Alman yazar Rike Reiniger'in kaleme aldığı yarı belgesel *Çingene Boksör*, Johann *Rukeli Trollmann*'ın gerçek yaşam öyküsünden yola çıkılarak yazılmıştır. Çingene olduğu için 1933'te Almanya orta sıklet boks şampiyonluğu elinden alınan ve toplama kampına gönderilen bir boksör olan Ruki'nin hayatı, gençlik arkadaşı olan ve aynı toplam kampında bulunan arkadaşının ağzından aktarılır. Ruki'nin durumu kamptaki herkesten daha farklıdır. Çünkü o bir zamanlar arı ırka dahil olan bütün boksörleri yenmiş bir Çinge



Resim 4. Ghetto, ADT, 1998

ne'dir. Bu nedenle Nazi asker ve subaylarının düşmanlığını herkesten fazla üzerine çeker. Naziler her gün onu dövüp yenilmesini izleyerek milli duygularını okşarlar. Ve bu süreç Ruki'nin ölümüyle sona erer. Alman yazarlarının tarihle yüzleşme oyunlarından birisi olan *Çingene Boksör*, aynı zamanda Almanya'nın yakın zamanda iade-i itibar yaptığı Ruki Trollmann vasıtasıyla ırkçılık ve Yahudiler dışındaki azınlıkların Nazi toplumunda ve toplama kamplarında başlarına gelenler konusunda iyi bir açılım yapmaktadır.

İtalyan oyun yazarı Curzio Mallaparte'nin 1954'te yazdığı *Kadınlar da Savaşı Yitirdi* adlı oyunu, Viyana'da bir burjuva ailesinin kadınları üzerinden savaşın etkilerini anlatır. Erkekleri cephede ölen ya da tutsak düşen bu kadınları bekleyen açlık, çıplaklık, bedenini vererek yerine getirilen zorunlu hizmettir. Ahlakın her türlü değerini bir lokma yemek uğruna yok sayılmaya başlandığı, onurunu yitiren kadınların da erkekler gibi her şeylerini yitirdikleri bir savaş anlatılır. Askerlerle birlikte olmaya zorlanan kadın kadar, o kadınla birlikte olmak için zorlanan erkek ve o kadını yargılayan toplumun da mercek altına alındığı bir durum anlatılır. Bu oyunda iyilik ve kötülük

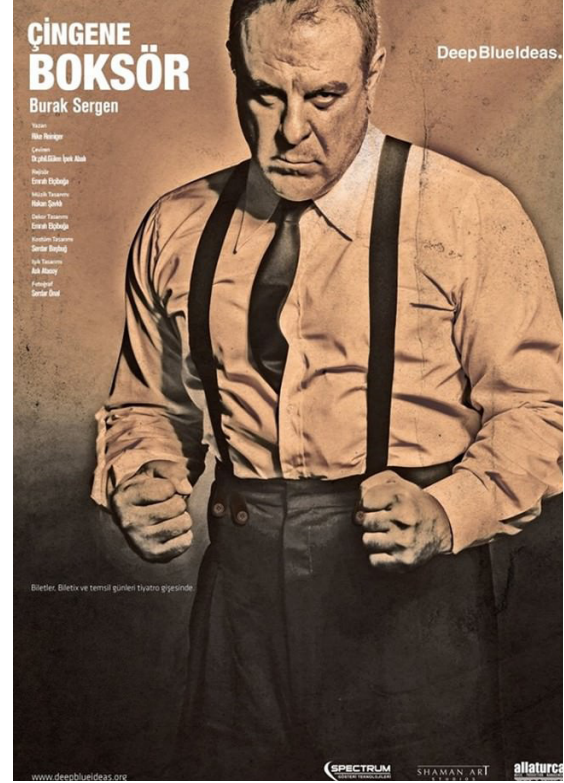
siyah ve beyaz olarak sunulmamıştır. Herkes aslında bir şekilde savaşın kurbanı konumundadır. Ancak erkeklerin cephede kahramanlar olarak empoze edildiği savaşta, kadınlar her zaman olduğu gibi tüm acıları sessiz bir var olma çabasıyla çekerler.



Resim 5. 'Bent', D22, 2013

Alman kadın yazar Vera Kissel'in 1997'de dünya prömiyerini yapan oyunu *Kalpak* da savaşa kadınlar açısından bakar. Ancak bu sefer mekan 1945 sonlarında savaşın yıktığı bir Alman kentinde geçer. Toplama kampından kaçan bir Rus esiri olan Nikolai Kalpak'ı evinde saklayan Elisabeth adlı bir kadının dramına tanık oluruz. Kadın başlangıçta korktuğu, ama insanca yaklaşarak evinde saklanmasına müsaade ettiği Rus esirle zaman içinde duygusal bir ilişki kurar. Ama savaşın bitimi ve kocasının savaştan dönmesi yaklaştıkça bir çelişkiyle karşı karşıya kalır. Bir düşman askerini

saklayıp, onunla ilişkiye giren diğer kadınların başına gelenlerden kurtulmak için bulacağı çözüm, aslında içindeki en insani duyguları ve iyi şeyleri de öldürmek anlamına geliyordu. Ama toplum baskısı, bireysel istekleri ve incelikleri ezip geçecek kadar ağırdır. Ve oyunun



Resim 6. 'Çingene Boksör', Deep Blue Ideas Production, 2015

sonunda kızının yardımıyla sevdiği adamı öldürür. Öte yandan çevresindeki diğer kadınlar, belki de onun en büyük düşmanıdır. Her an birbirlerini gözleyen, gördükleri ilk hatada gözünü kırpmadan ihbar eden bu kadınlar içinde belki de en zorlusu kendi kızıdır. Şiddeti ve yasadışı yollara başvurmayı vatanseverlikle yoğurarak hayata geçiren bu kız, savaş bitse de devam edecek, hatta yıllar sonra tekrar hortlayacak olan Nazi gençliğinin bir simgesidir. Sıradan insanın faşizmin yükselişi ve faşist tarih karşısındaki tutumunu irdeleyen çağdaş Alman yazarlarının önde gelen-

lerinden Marius von Mayenburg'un 2008'de yazdığı *Taş* da ilginç bir bakış açıcı çizmektedir. Zengin bir Yahudi ailesine ait olan eve göz koyan Nazi taraftarı bir Alman ailesi, Nazi yanlısı olduklarını saklayıp, hikayeyi Musevi dostlarına yardım etmek olarak değiştiren bir aile, yıllar sonra aynı eve sığınan Doğu Alman bir aile ve bir zamanlar büyükanne ve babasının sahip olduğu evde hak iddia eden Alman ailenin torununun gelişi...Bir milletin kendi tarihiyle yüzleşmesi olarak değerlendirilebilecek oyun, sıradan insanların savaş suçlarının ve istismarlarının nasıl kahramanlık hikayelerine dönüştürüldüğüne bir örnek olarak karşımıza çıkmakta. Bir ailenin üç kuşağının ve farklı zaman katmanının bir araya geldiği oyunda, ailenin kadınları üzerinden geçmişin pisliklerinin izi sürülerek, faşizm karşısında ailenin kendi tarihiyle yüzleşmesi ve çarpıtılan tarih konuları ele alınmaktadır. İşbirlikçilik ve suçun örtbas edilerek gerçeğin üstünün yalanlarla örtülmesi noktasında son derece ilginç bir kurguyla aileyi kendi geçmiş günahlarla yüzleştirir *Taş*. Aynı zamanda kişisel, gayri resmi tarihin bile nasıl tahrif edildiğini anlatırken, resmi tarih karşısında da nasıl mesafeli olmamız gerektiğini hatırlatan bir oyun olarak toplumun en küçük birimi olan ailedeki çürümüşlüğü toplumla olan paralelliğine de dikkat çeker.

Macar yazar Georg Tabori'nin annesinin başına gelenlerden yola çıkarak 1979'da yazdığı *Annemin Cesareti*, sıralanan tüm oyunlardan daha farklı bir tarz ve anlatı içerir. Son derece tatlı, keyifli bir üslupla 1944'te evinden kız kardeşine gitmek üzere çıkan Elsa'nın, tutuklanıp Auschwitz toplama kampına gönderilmek üzere giden trene bindirilmesi ve mucize kabilinden o cehennemden kaçarak kız kardeşinin evindeki partiye geri dönmesini anlatılır. Bu macera boyunca bir zamanlar ahbab

saydığı kişilerin nasıl düşmana dönüştüğü, en büyük düşman olarak algıladığı kişi olan Alman komutanını cesaretine hayran bırakarak nasıl evine geri yollandığını, son derece naif



Resim 7. 'Kadınlar da Savaşı Yitirdi', İDT, 2014

ve eğlenceli bir şekilde aktarır. Ama alt metin yine de korkunçtur. Çünkü o gün toplama kampına gönderilenlerden hiç biri sağ çıkmamıştır. Bu oyunda tüm diğer oyunlardan farklı olarak acımasız Alman komutanı kendisinden asla beklenmeyecek bir insanıyetle çizilmiştir. Ancak o yaşlı kadına göz yuman bu adam sayısız insanı gözünü kırpmadan ölüme yollamaktan çekinmemiştir. Öte yandan, aynı kasabada yaşayan ve Yahudi olmayan Macar komşuların farklılaşan siyasi iklimle birlikte 180 derece değişen tavırları ise Nazilerinden çok daha yaralayıcı olur. İngiliz yazar Pip Utton'un yazdığı *Adolf*, diğer oyunlardan farklı olarak II. Dünya Savaşı'nın müsebbibi ve

faşizmin idolü Adolf Hitler'i ele almaktadır. Savaşın son günlerinde intihar etmeden 12 saat önce Berlin'deki sığınağında başlayan oyun, Hitler'in yaptıklarını gözden geçirmesini ve gelecekte faşizmin yükselişi için tohumlarını nasıl attığını anlatır.

İktidara gitmek ve "yüce" amacı gerçekleştirmek için her yolun mubah olduğunu, insan yoksa sorunun da kalmayacağını, ruhunun gelecekte de nasıl kapımızdan içeri girmek için bekleyeceğini anlatan Hitler, faşizme ve savaşa olan sarsılmaz inancını sürekli izleyicinin yüzüne vurur.

Yazarın her ülke için günün ve memleketin koşullarıyla bağlantılı olarak oyuncu ya da

yönetmen tarafından yazılmasını istediği serbest bir bölüm de bulunduran metin, tam da faşizmin evrenselliği ve tehlikesine dikkat çekmeye çalışmakta ve tarihin tekerrürüne dair bir uyarı niteliği taşımaktadır. Dolayısıyla bu makalede incelenen tüm oyunlardan farklı olarak, günümüzle ve yaşadığımız toplumla en doğrudan ilişkiyi kuran oyun *Adolf*'tür.

4. Sonuç

Bulgular bölümünde konu ve temaları aktarılan, hepsi de Devlet Tiyatroları başta olmak üzere profesyonel ve amatör tiyatrolarda sahnelenen İkinci Dünya Savaşı ve Naziler konulu oyunlara göz attığımızda, yukarıdaki örneklem üzerinden şöyle bir kategorizasyona gidebiliriz:



Resim 8. 'Kalpak', İDT, 2013



Resim 9. 'Annemin Cesareti', İDT, 2009

1. Yazarların milliyetleri: Seçilen örneklem sadece Alman yazarları değil, kıta Avrupası, İsrail, İngiltere-İskoçya ve ABD'li yazarları da kapsamaktadır.

2. Konu seçimleri: Oyunların çoğunda belgesel öğeler mevcuttur. Hatta çoğu var olan belgelere ve anılara dayanılarak yazılmış yarı belgesel oyunlardır.

3. Uzam seçimi: Savaşın dehşeti anlatılırken cephede olanlar yerine cephe gerisindeki olayların aktarılması tercih edilmiştir. Muhtemelen bu tercihin altında cephenin zaten ne olduğunun herkes tarafından çok net bilinmesi ve savaşın tabiatına uyması düşüncesi olduğu kadar, esas dramatik olanın savaşın sivil halk üzerinde açtığı maddi manevi tahribat olduğu fikridir.

Tam da bu nedenle oyunlar tam da savaş zamanını değil, kimi zaman savaş öncesi ve sonrasını da kapsamaktadır. Oyunların çoğu Almanya'da, özellikle Berlin'de ve diğer ülkelerdeki toplama kamplarında geçmekle birlikte, *Savaş İkinci Perdede Çıkacak* ile *Annemin Cesareti* Macaristan'da, *Kadınlar da Savaşı Yitirdi* Avusturya'da, *Getto* Litvanya'da geçmektedir.

a. Mekan seçimi: Oyunların çoğu iki mekanda geçmektedir. Eksen karakterin kadın olduğu oyunlarda en önemli mekan evdir, evde başlar –arada dışarı çıkılsa bile- evde biter³. Miller'ın *Orkestra* oyunu hariç, -ki onda toplama kampı ana mekandır- erkeklerin öykülerinin anlatıldığı oyunlarda toplama kampı nihai mekan olarak kendini gösterir.⁴ Mahkeme ve sorgu odası da sıklıkla kullanılan mekanlardandır ki; *Soruşturma* ve *Taraf Tutmak* konuları itibariyle zaten baştan sona bu mekanlarda geçerler.

b. Zaman Kullanımı: Oyunlardan altısının zaman kullanımları savaş öncesinden savaş sonrasına uzanan 10-15 yıllık süre içinde geçmektedir⁵. *Taş* savaş öncesinde başlayıp, 1990lara kadar uzanan yaklaşık 70 senelik bir süreyi kapsadığı için bir istisnadır. *Taraf Tutmak* ve *Soruşturma*, savaş sonrası savaş suçluları ve suçlarının araştırıldığı yıllarda geçer. *Adolf* intihar etmeden önceki son günü, yani Berlin'in düşerek savaşın bittiği günü kapsar. Bu arada *Annemin Cesareti* de tek bir günü anlatır.

4. Kişiler ve Kişileştirmeler: Oyunlardaki kişi sayıları oldukça değişkendir. *Adolf* ve *Çingene Boksör* tek kişilik oyunlardır. *Annemin Cesareti* iki ana karakter üzerine kurgulanmıştır.



Resim 10. 'Adolf', Bo Sahne, 2014

³ Evde geçenler: *Kadınlar da Savaşı Yitirdi*, *Kalpak*, *Annemin Cesareti*, *Taş*

⁴ Toplama Kampında geçenler: *Orkestra*, *Bent*, *Çingene Boksör*, *İyi*, *İzler II*

⁵ Savaş İkinci Perdede Çıkacak, *İyi*, *Ghetto*, *Bent*, *Çingene Boksör* ve *Taş* 1930'larda başlayarak savaş dönemine kadar uzanan oyunlardır.

Getto ve Orkestra ise kişi sayısı en yüksek olan oyunlardır. Her ikisinde aslında tek bir kişiden çok bir grup insanın öyküsü ön plandadır. Metinlerdeki kişileştirmeler bir kaç kategoride toplanabilirler:

a. Oyun kişilerinin hiç biri -*Adolf* hariç- savaşı yöneten stratejik konumdaki lider ya da komutanlar değildirler. Genelde sıradan insanlar, aydınlar, sanatçılar, iş adamları ve orta kademedeki Nazi asker ve subayları anlatılır. Öte yandan Hitler *Adolf*'te oyunun tek figürüdür. Ve tüm eleştirisi onun üzerinden sunulur, Hitler ve faşizmi ayrılmaz bir bütün olarak çizilir.

b. Aydınlar ya da aydın olması gerekenlerin ya da sanatın, teknolojik üretimin ve bilimin oyunların ekseninde de seçilmesi hiç tesadüfi değildir. Objektif ve faydalı olması gereken bilim alanının ve bilim adamının siyasi iktidarın güdümüne ne kadar kolay girip, bir ölüm makinesinin parçası olabileceği uyarısı bunun en temel yola çıkış noktasıdır. Öte yandan sanat ve sanatçının konumu farklı şekillerde ele alınmıştır.

Ama her seferinde sorgulanan, savaşın radikal şartları altında icra edilebilmesi için sanatçının sınırlarını ne kadar zorlaması gerektiğidir. Yani esas mesele o sanatı çevrede olan tüm kötülüklerden ve ölümlerden azade bir varlık gibi, yeniden üretip ruhlarımızı sağaltmak mı, yoksa faşist iktidar anlayışına karşı durarak, gerekirse sanatın kendisinden vaz geçmek midir? Bu aslında sadece sanatı ya da kültürü ilgilendiren bir konu değildir. Yanlış olan tarafla işbirliği mi; yoksa gerekirse her şeyden vazgeçme seçiminin sorgulanması için bir vesile midir? Burada da nirengi noktası olarak karşımıza, sanatın ne olması gerektiği sorusu çıkıyor tabii ki.

c. Zalimlerin nitelikleri: Nazi komutanları hemen hemen tüm oyunlarda incelikli zevklere sahip oldukları kadar, acımasız ve zalim olarak çizilmişlerdir. Onları bu şekilde ele almak tam da insanlığın en büyük çelişkilerinden birine eğilmek açısından son derece faydalıdır: Sanattan, kültürden hatta adab-ı muâşeretten bu kadar nasibini almış ve belli ki, yüksek eğitimli olan, son derece uygar olması beklenen, bu insanlar, nasıl oluyor da, medeniyetle vahşiliğin bir karışımı haline gelebilmişlerdir? Bilincin bu vahşet içinde böylesine devrede olması, yaşananları çok daha dramatik hale getirmektedir.

d. İşbirlikçiler: Nazi iktidarından ve güçten yana olmak kimi oyunlarda istemeden seçilen bir zorunluluk, kiminde ise gönüllü bir dönemlik olarak aktarılmıştır. Cephe gerisini aktarmada yazarların en çok rağbet ettikleri bu kişilerin eksen ya da yan karakter olarak kişileştirmelerinde, oyunun asıl soruları sorulacak ve insanın seçimlerini, insanlığını ve onurunu sorgulatacak olanların bunlar olmaları varsayımı yatmaktadır. Bu kategoridekiler, *İyi ve Savaş İkinci Perdede Çıkacak* oyunlarında eksen karakter olarak çizilmiş ve oyunun odağı onların Nazizm'e hizmet eden dönüşümü olmuştur. Diğerlerinde ise çoğunlukla yan oyun kişileri olarak ele alınmışlardır.

e. Kurbanlar: Bir başka kategorizasyon mağdur ya da kurban konumundakilerin yaşama şartlarının aktarıldığı oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kurbanlar ise ağırlıklı olarak Yahudiler, kadınlar ve Almanlar olarak üçe ayrılmıştır. Hepsi de küçük burjuva olarak nitelendirilebilecek sınıfsal köklere sahiptir. Tüm bu kategorilerin içinde en yoğunlukla işlenen ise kadınlardır. Çingeneler, engelliler ve eşcinsellerin durumuna üç oyunda değinilmiştir.

f. Savaşın ya da savaştan dönen askerlerin durumları son derece kısıtlı olarak ele alınmaktadır. Bu konuda en kapsayıcı oyunun, gerçek üstü üslubuna rağmen, *Kapıların Dışında* olduğunu iddia edebiliriz. Öte yandan Rus bir savaş esiri askerin yaşadıkları açısından *Kalpak* da önemli bir örnek teşkil etmektedir.

g. Peter Weiss'ın *Soruşturma* oyunu tamamıyla belgesel oluşu ve savaş mağdurlarının intikam hislerini ortaya çıkartması açısından diğerlerinden çok daha özel bir öneme sahiptir. Ayrıca, bütün dünyanın bir toplam kampına dönüştüğü ekspresyonist ve sembolist izler taşıyan ve post-dramatik bir oyun olan *İzler II*'de farklı bakışı ile savaşın ve toplama kampının izlerinin hayatı boyunca kurtulamayan insanın dünya görüşünü aktarması açısından farklı bir yerdedir.

5. Oyunların türleri: Oyunların çoğunda belgesel öğeler mevcuttur. Hatta çoğu var olan belgelere ve anılara dayanılarak yazılmış yarı belgesel oyunlardır. Weiss'ın belgesel oyunu "Soruşturma"sı ve ekspresyonist anlatımın benimsediği Szijna'nın *İzler II*'si ile Bochert'in *Kapıların Dışında* haricinde incelenen örnekler, genelde gerçekçi tarzda yazılmışlardır.

6. Çatışma ve Dramatik olanın seçimi: Oyunlarda dramatik olan insanlık gerçeği, iki kötü arasında seçim yapmak zorunda kalan karakterlerle anlatılmaya çalışılmıştır. *Kapıların Dışında*'da Beckmann ölmek isterken yaşamak zorunda kalan ve ölümden beter bir toplumla karşılaşan bir askerdir. *İzler II* iyi ve kötünün, yaşam ve ölümün evrensel çatışmasını gösterir. Miller'ın *Orkestra*'sındaki orkestra üyeleri yaşamak için başkalarının ölümlerine ve cellatlarının keyiflerine hizmet ederler. *Savaş İkinci Perdede* Çıkacak'ta Bendtl tiyatro yap-

mak için düşmanla her türlü işbirliğini yapar. İyi'de Halder yaptığı için iyi olduğuna kendini ikna ederek Nazizmin hizmetkarı olur. *Taraf Tutmak* da ise mesleki kariyerini Nazizm'e alet etmemek için feda etmeye hazır, tüm forsunu arkadaşlarına yardım etmek için kullanan ama savaş sonrasında Nazi yanlısı olmadığını ispat etmeye çalışan Furtwangler'i görürüz. *Getto*'da çoğunluğun iyiliği için verilen tavizler ve yapılan anlaşmalar arasında yıpranan Getto'nun yöneticisi Gens'in seçimlerine tanık oluruz. *Bent*'te yaşamak için sevgilisini ve cinsel kimliğini reddeden, aklına hayaline gelmeyecek şeyleri yapan Max'ın insanlığına tekrara kavuştuğu sonuna doğru dehşet içinde ilerleriz. Çingene *Boksör*'de çatışmayı yaşayan Ruki değil, yaşamına ve gördüklerine tanıklık eden arkadaşındır. *Kadınlar da Savaşı Yitirdi*'de Rus askerlerine fahişelik yapması için iki kızı yerine gelinini öne süren bir anne ve aşağılanmasını en iyi yatacağı kadının anlayacağını düşünen bir askerin kararları ön plana çıkar. *Kalpak*'ta Elsbeth sevdiği adamın hayatı ve toplum içinde normal bir hayat sürdürebilme arasında seçim yapar. *Annemin Cesaretini*'nde Elsa Nazi komutanla konuşarak onu bir yanlışlık olduğuna ikna edecek cesur adımı atar. *Adolf*'te Hitler faşizmin tohumlarını tekrar yeşermesine yetecek denli derine gömdüğüne emin olduktan sonra hayatına son verecektir. *Taş*'ta ise, aile tarihindeki utanç verici yalanla yüzleşirken, aslında büyük anne ve babasından farklı davranmayarak aynı ev üzerinde hak iddia eden bir genç kadının çelişkisiyle karşılaşırız. Kötülüğün sıradanlaşması belki de tüm oyunların ortak çelişkisidir. Bu korku güdüsü eşliğinde hayatta kalmak için kendine ve başkalarına yapılan kötülüğe ses çıkartmamak olabildiği gibi, yaşanan ideolojik dönüşümün gönüllü bir benimseyicisi ve uygulayıcısı olmak şeklinde de aktarılmaktadır.

Sonuç olarak 2. Dünya Savaşı'nın izlerini pek çok yönüyle , ama daha çok orta sınıf, Yahudi, kadın, sanatçı yada bilim adamı olmakla anlatmaya çalışan oyunlarla karşı karşıyayız. Doğal olarak bir oyun müddetince ele alınacak konu ve temalar sınırlıdır. Ama hepsinin ortak noktası savaşın herkes için bir kayıp olduğunda birleşmektedir. Belki coğrafyalar yeniden şekillenmekte, yeni iktidarlar dünyayı yönetmekte, dünya tarihinin akışı bambaşka yönere doğru evrilmektedir. Ama ister kazanan, ister kaybeden ülkede olsun sıradan insan her zaman savaşın kaybedeni olmaktadır.

Tiyatro bu kaybedişi ve yıkımları ele alırken, büyük glosal felaketlerden uzak durarak bireyi odağına almış ve ahlakın, sanatsal ve bilimsel değerlerin taşıyıcısı küçük burjuva bireyin çöküşünü toplumun ya da ülkelerin top yekün çöküşünün bir metaforu olarak anlatmıştır.

KAYNAKÇA

Behramoğlu, A. (1999) Auschwitz O Kadar Uzakta mı? ed: Şule Ateş, Selen K. Birkiye ve Yetkin Dikinciler, 20. Yıl: İDT, *Bir Kentin Yaşamında Yer Almak*, İstanbul:Wyeth

Bocherd, W. (tarihsiz) *Kapıların Dışında*, çev: Behçet Necatigil, Ankara: DT Arşivi

Danek, O. (tarihsiz) *Savaş İkinci Perdede Çıkacak*, çev: Yücel Erten, Ankara: DT Arşivi

Harwood, R. (tarihsiz) *Taraf Tutmak*, çev: Filiz Ofluoğlu, Ankara: DT Arşivi

Kissel, V. (tarihsiz) *Kalpak*, çev: Yücel Erten, Ankara: DT Arşivi

Mallaparte, C. (tarihsiz) *Kadınlar da Savaşı Yitirdi*; çev: Tahsin Saraç, Ankara: DT Arşivi.

Mayenburg, M. Von (tarihsiz) *Taş*, çev: Sibel Arslan Yeşilay, Ankara: DT Arşivi

Miller, A. (tarihsiz) *Orkestra*, çev: Yıldırım Türker, Ankara: DT Arşivi

Nutku, Ö. (1998) *Gösterim Terimleri Sözlüğü*, Ankara: İnkılap yay.

Reiniger, R. (tarihsiz) *Çingene Boksör*, çev: İpek Gülen Abalı, Ankara: DT Arşivi

Sherman, M.(2013) *Bent*, çev: Mesut Özkeçeci, İstanbul: D22 Arşivi

Sobol, J. (tarihsiz) *Ghetto*; çev: A. Necdet , Ankara: DT Arşivi

Szajna, J. (tarihsiz) *İzler II*, çev: Tuğrul Çetiner, Ankara: DT Arşivi

Tabori, G. (tarihsiz) *Annemin Cesareti*, çev: Nesrin Kazankaya, Ankara: DT Arşivi

Taylor, C.P. (tarihsiz) *İyi*, çev: Gencay Gürün, Ankara: DT Arşivi

Utton, P. (tarihsiz) *Adolf*, çev: Sinan Gurtunca, Ankara: DT Arşivi

Weiss, P. (tarihsiz) *Soruşturma*, çev: Ülkü Tamer, Ankara: DT Arşivi

FOTOĞRAF KAYNAKÇASI

<http://diresanat.com/adolf-yeni-den-bo-sahnedede> (17.11.2015)

http://95.0.22.114:8088/userPantgm/orjinal_foto.php?link=http://95.0.22.114:8088/userPantgm/watermark.php?p=8050/FOTOGRA/show/_MG_9011.JPG (17.11.2015)
http://leventintiyatrogunlugu.blogspot.com.tr/2014_12_01_archive.html (17.11.2015)

http://95.0.22.114:8088/userPantgm/orjinal_foto.php?link=http://95.0.22.114:8088/userPantgm/watermark.php?p=8539/122owx3y9b/show/_MG_3989.JPG (17.11.2015)

<http://www.devtiyatro.gov.tr/programlar-sehirler-istanbul-detay-kadinlar-da-savasi-yitirdi14.html> (17.11.2015)

<http://www.yediadim.com/sehirhafiyesi/kesif-onerileri/cingene-boksor.html> (17.11.2015)
<http://www.tiyatrod22.com/#!oyunlar/cff9> (17.11.2015)

http://95.0.22.114:8088/userPantgm/orjinal_foto.php?link=http://95.0.22.114:8088/userPantgm/watermark.php?p=2044/vka65uougu/show/Foto_raf_014.jpg (17.11.2015)

http://95.0.22.114:8088/userPantgm/orjinal_foto.php?link=http://95.0.22.114:8088/userPantgm/watermark.php?p=1372/ra2wt1wn8r/show/foto__172_.JPG (17.11.2015)

http://95.0.22.114:8088/userPantgm/orjinal_foto.php?link=http://95.0.22.114:8088/userPantgm/watermark.php?p=2324/FOTOGRA/show/018.jpg (17.11.2015)

http://95.0.22.114:8088/userPantgm/orjinal_foto.php?link=http://95.0.22.114:8088/userPantgm/watermark.php?p=1535/o3gkbk1ohy/show/renkli__44_.JPG (17.11.2015)

http://95.0.22.114:8088/userPantgm/orjinal_foto.php?link=http://95.0.22.114:8088/userPantgm/watermark.php?p=7772/FOTOGRA/show/MCO_0885.jpg (17.11.2015)

http://95.0.22.114:8088/userPantgm/user_home_dtgm.php (17.11.2015)

<http://grupfoni.com/kapilarin-disinda-oyununa-giris-biletleri-15-tl> (17.11.2015)

'Orkestra', Ankara Devlet Tiyatrosu
Oyun broşürü, Ankara:1996