



# Roland Schimmelfennig Oyunlarında Zaman Kullanımı

## Time Using On Roland Schimmelfennig's Plays

Münip Melih KORUKÇU   
Merve CEYLAN 

İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Drama ve Oyunculuk Bölümü, İstanbul, Türkiye

### ÖZ

Zaman kavramı tiyatrodan Antik Yunan'dan günümüze çağdaş tiyatro anlayışına kadar önemli dönüşümler yaşamıştır. Çağdaş Alman tiyatrosunun önemli yazarlarından biri olan Roland Schimmelfennig'in oyunlarında da zamanın farklı kullanımları dikkati çeker. Bu çalışmada Roland Schimmelfennig oyunları üzerinden zamanın nasıl bir döngü izlediği ve zamanın metinlerde nasıl bir anlatım aracına dönüştüğü araştırılmıştır. Bu çalışmada öncelikle zaman kavramı ilk çağlardaki düşünürlerden, bilim insanlarının deneylerine kadar araştırılmış ve farklı tanımları incelenmiştir. Ayrıca tiyatrodan Antik Yunan'dan günümüze kadar gelen zaman anlayışının yolculuğu araştırılmıştır. Çalışmanın sonraki kısmında Schimmelfennig'in oyunları zaman kavramı üstünden incelenerek çözümlenmiştir. Schimmelfennig'in Türkçe'ye çevrilmiş beş oyunun incelenmesi ve yardımcı kaynaklardan alınan bilgiler neticesinde alışılmış kronolojik zaman anlayışından farklı zaman teknikleri kullanarak oluşturduğu örneklenmiştir. Zamanı farklı kullanarak, metinlerinde hayata dair günlük sorunları daha betimleyici hale getirdiği, zamanı yabancılaştırma efekti olarak kullandığı ve seyirciyi aktif bir hale getirdiği bulgulanmıştır. Çağdaş tiyatro estetiği içerisinde, zaman kullanımının çeşitli varyasyonlarını kullanarak önemli bir yol açtığı ortaya konulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Çağdaş tiyatro, Alman tiyatrosu, Roland Schimmelfennig, zaman

### ABSTRACT

The concept of time has undergone significant transformations in the theater from Ancient Greece to today's contemporary theater understanding. The different uses of time draw attention in the plays of Roland Schimmelfennig, one of the important writers of contemporary German theatre. In this study, it has been investigated how time follows a cycle through Roland Schimmelfennig plays and how time turns into a means of expression in texts. In this research, first of all, the concept of time has been researched from the thinkers of the ancient times to the experiments of scientists and its different definitions have been examined. In addition, the journey of the understanding of time from Ancient Greece to the present day in the theater was investigated. In the next part of the study, Schimmelfennig's plays are analyzed by examining the concept of time from above. As a result of the examination of five plays translated into Turkish by Schimmelfennig and the information obtained from auxiliary sources, it is exemplified that he created by using different time techniques from the usual chronological understanding. It has been found that by using time differently, he makes the daily problems of life more descriptive in his texts, uses time as an alienation effect and makes the audience active. It has been revealed that in contemporary theater aesthetics, the use of time has made an important way by using its various variations.

**Keywords:** Contemporary theatre, German theatre, Roland Schimmelfennig, time

### Giriş

Zaman insanlık tarihi boyunca farklı şekillerde algılanan ve yorumlanan bir kavramdır. İnsan hayatını etkileyen bu kavram tiyatro sanatı için de çok önemlidir. Tiyatrodan "mitos" olarak adlandırılan öykü, zamanın ve mekanın esteteze edilişi üzerinden gerçekleşir. Metinlerin üretim sürecinde bu kavram tiyatro tarihi boyunca hem şekil hem de içerik bakımından sürekli değişime uğramıştır. 19. ve 20. yy'da bir anlatı aracı olarak kullanılmaya başlanan zaman kullanımı artık metinlerde adeta oyuncu görevi görmektedir. Zamanın soyut anlamda kullanılmasıyla metinlerde daha katmanlı bir yapı oluşmaktadır. Bu oluşan katmanlar, okuyucu ve seyircide öyküyü anlamaya, benimsemeye, yeri geldiğinde sorgulamaya itmektedir. Çağdaş Alman tiyatrosunun önemli yazarlarından biri olan Schimmelfennig, zaman kullanımının farklı versiyonlarını deneyişi ile ön plana çıkar. Schimmelfennig, belirli bir anın, bağımsız bir za-

man diliminde kendini devamlı tekrar etmesiyle yarattığı döngüyü, metinlerinde ana kurgu malzemesi olarak kullanır. Bunu, çeşitli teknikleri bir araya getirerek yaptığı gözlemlenir. Bu şekilde, oyunlarının merkezinde zaman kavramıyla belli bir döngüsellik yaratır. Bazen bir aşk hikayesinin, bazen de gündelik bir yaşam deneyiminin içinde zamanın üstüne kurduğu öykülerinde aktarmak istediklerini anlatmaktadır. Bu anlatımlarda seyirciyi harekete geçirmek, sorgulamaya itmek ve oyunu izlerken adeta bir bilmece ile baş başa bırakmak gibi amaçlar gütmektedir. Bu nedenle Schimmelfennig oyunlarında zaman kullanımına dair önemli örnekler gözlemlenebilir.

### Yöntem

Bu incelemede, Roland Schimmelfennig'in Türkçeye çevrilmiş oyunları üzerinden, tiyatro metinlerinde zamanın kullanım örnekleri araştırılacaktır. Bu kavramın alışlageldik lineer kullanımın

Geliş Tarihi/Received: 04.11.2021  
Kabul Tarihi/Accepted: 21.01.2022

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Münip Melih KORUKÇU  
E-posta: melihkorukcu@aydin.edu.tr;  
mumeko@gmail.com

Cite this article: Korukçu, M. M., & Ceylan, M. (2022). Time Using On Roland Schimmelfennig's Plays. *Art Vision*, 28(48), 70-77.



Copyright@Author(s) - Available online at finearts-ataunipress.org  
Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

dışında bir şekilde işleminin Schimmelpfennig'in oyunlarını nasıl etkilediği, farklı kullanımların neye hizmet ettiği, zaman kavramının işleme sürecinde nasıl bir yol izlendiği ve kullanılan zamanın çağdaş metinlerde neye yol açtığı soruları cevaplandırılmak istenmektedir. Öncelikle farklı kaynaklarla zaman kavramı incelenecek, zaman kavramına ilişkin farklı görüşler ve tanımlar ortaya konacaktır. Zaman kavramının kuramsal incelemesinin ardından, söz konusu kavramın tiyatrodaki işlenişi, kullanım yöntemleri ve farklı yansımaları ortaya konulacaktır. Zaman kavramına ilişkin bu incelemelerden sonra Roland Schimmelpfennig'in "Geçmişten Gelen Kadın", "Uzun Zaman Önce Mayıs'ta", "Arap Gecesi", "Altın Ejderha" ve "Şov Devam Edemez" adlı oyunları zaman kullanımı bağlamında inceleyerek yukarıda belirtilen sorular cevaplandırılmaya çalışılacaktır. İncelemenin sonunda, zaman kavramına ve Roland Schimmelpfennig'e ilişkin bulgular üzerinden tümevarım yöntemiyle sonuca ulaşılması hedeflenmektedir.

### Zaman ve Tiyatroda Zaman Kullanımı

#### Zaman

Zaman, insanlık tarihi boyunca ilgi çeken ve insanları soru sormaya yönelten bir kavram olarak karşımıza çıkmıştır. Birçok alanda farklı şekillerde tanımlanan bu kavram, günümüz dünyasında hala anlamlandırılmaya çalışılmaktadır. Kelimenin etimolojisine bakıldığında vakit anlamına gelen Arapça ve Farsçadaki 'zamān', Türkçeye 'zaman' olarak dönüşmüştür. Türk Dil Kurumu kelimenin birinci anlamı için 'Bir işin, bir oluşun içinde geçtiği, geçeceği veya geçmekte olduğu süre, vakit.' tanımı yapmaktadır (URL-1, 2019). İlk çağlarda mitolojik öğeler ve dini anlayışlarla anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Gelişen teknoloji ve bilimsel çalışmalar tanımını daha somut verilerle açıklığa kavuşturmaya devam etmektedir. Zaman kavramı konusunda tarih boyunca farklı düşünürler tarafından birçok tanım yapılmıştır. Bu kavramın düşünsel tanımlanışına ilişkin bilinen ilk yapıtlar antik Yunan'da üretilmiştir. Antik Yunan düşünürleri zaman kavramının tanımını yaparken mitolojiyi merkez olarak almaktadır. Antik Yunan'da önemli kavramlar olarak karşımıza 'Kairos' ve 'Kronos' çıkmaktadır. Zamanın niteliksel yönünü Kairos karşılarken, nice-liksel yönünü Kronos karşılamaktadır. Eski Yunan mitolojisinde zamanın babası ve kendi çocuklarını yutan olarak Kronos, çıplak, yaşlı, kel kafalı, sakallı ve omuzlarından çıkan kanatlarla tasvir edilmektedir. Mitolojide Kronos' a verilen bu özellikler kavrama aktarılmıştır. Mitolojide gücün ve tarımsal faaliyetlerin sembolü olarak kullanılan tirpan, bu kavramın sembolü olarak kullanılmıştır. Bu sembolle zamanın insan yaşamındaki vazgeçilmez önemi ve gücü vurgulanmaktadır (Topakkaya, 2013: 105-106).

Bu kavramı eserleriyle farklı şekillerde yazılı hale getiren Platon ve Aristoteles, Antik Yunan'ın önemli filozoflarından. İkisi de günümüze kadar gelen zaman tanımlarıyla sonraki düşünürler için yol açmıştır. Aristoteles'in öğretmeni olan Platon'un zaman tanımına göre zaman ve evren beraber yaratılmıştır ve zaman öz-gölge ilişkisi esasına dayanmaktadır. Platon evreni tanımlarken iki farklı kavramdan bahsetmektedir. Bu kavramlardan biri görünüşler dünyasıyken (gölge), diğeri idealar (öz) dünyasıdır. Görünüşler dünyası sayılıp ölçülen bilen bir kavram iken, idealar ise ölçülemeyen ve sonsuz evreni tasvir etmektedir. Aion (sonsuzluk) temel anlamda yaşama gücüdür. Demiurgos adını verdiği yaratıcı da kaos halindeki evreni şekillendirerek idealar dünyasına benzetmeye çalışmıştır. Gök cisimleri zamanı tanımlayabilmemiz için yaratılmışlardır. Yıldızların hareketleri Aion'un ilk yansıması olarak görülmektedir. Aion kavramı değişmeyen, akılla algılanandır. Kronos (fiziksel zaman) ise sürekli oluş şeklinde ve algıyla algılanabi-

len bir kavramdır. Bu bağlamda zamanı Aion'un (sonsuzluğun) bir yansıması işlevinde algılamaktadır. Platon' a göre geçmiş, şimdi ve gelecek kavramları Aion zamanında karşılık bulmasa da, insan hayatını kolaylaştırdığı için görünüşler dünyası için önem taşımaktadır. Görünüşler dünyasındaki zaman sayıya göre hareket etmektedir. Zaman parçalara ve bölümlere ayrılabilir. Bu bölümleri de gezegen hareketleri ortaya çıkarmaktadır. Platon'un Timaios diyaloglarında bu konu şöyle geçmektedir;

"Evet, gökyüzü olmadan önce aylar, yıllar, günler, geceler yoktu. Ancak gökyüzünü oluştururken bunları da oluşturmaya karar verdi. Bu şeyler zamanın parçalarıdır. Geçmiş ve gelecek kavramları ise ölümsüz tözden bahsettiğimiz zaman kullandığımız ve kullanma nedenimizin de bilgisizliğimiz olduğu kavramlarıdır. Tözden söz ettiğimiz zaman bile "var", "vardı", "var olacak" gibi ifadeler kullanıyoruz. Oysa kullanılacak tek ifade "vardır" olmalı, "vardı" ya da "var olacak" gibi şeyler sadece doğmuş ve zamanla farklılaşmış şeyler için söylenir. Çünkü onlar değişimi ifade ederler." (Platon, 2015: 46)

Khronos ve Arion birbirinden zıt kavramlar olarak görünse de birbirleri içinde var olurlar. Ve zamanın aşıl işlevi, görünüşler dünyası ile idealar dünyasının arasında aracı köprü oluşturmaktır. Platon, zamanı hareketle eş değer tutmaktadır. Evrenin döngüsel hareketiyle beraber ilerler. Zamanın hareketin sayısı olduğu görüşünü şu örnekle açıklar;

"Nasıl ki arazlar her zaman değişmesine karşın öz aynı kalır; aynen bunun gibi yaşlanmaya ya da genç olmaya karşın insan yaşadığı yaşın eş yaşlısıdır. Yani bir zamanlar genç olanda şimdi nasılsa öyle olan da ya da gelecekte yaşlanacak olan kişi de bir ve aynı kişidir." (Topakkaya, 2013: 115)

Platon zamanı sayı ile ifade etse de doğası gereği zamanın harekete ve değişime bağlı olduğunu ifade eder. Tüm bilgilerden yola çıkılarak Platon zamanın sadece duyularla anlaşılabilirliğini ve gölgeler dünyasına ait bir kavram olduğunu ortaya koyar.

Zaman kavramı için en kapsamlı çalışmaları yapan düşünürlerden biri de Platon'un öğrencisi Aristoteles'tir. Aristoteles'in zaman kavramı iyice kavrayabilmemiz için evren anlayışına göz atmamız gerekir:

"Evren iç içe geçmiş kürelerden oluşmuştur. Evrenin merkezinde Yer bulunmaktadır. Yer'den sonra Ay küresi ve sırasıyla Merkür, Venüs, Güneş, Mars, Jüpiter ve Satürn küreleri yer almaktadır. En dışta ise Sabit Yıldızlar küresi bulunmaktadır. Ve Ay iki kısma ayrılır. Evrenin Ay-üstü kısmı eterden oluşmuştur; eterin doğası, buraya sonsuz bir kusursuzluk sağlamaktadır. Ay da dahil olmak üzere, her gezegen için bir küre vardır ve gezegenler bu kürelere çakılı olup küreler hareket ettiğinde, gezegenler de doğal olarak hareket etmektedir. Küreleri de hareketsiz ilk hareketlendirici olan Tanrı hareketlendirmektedir." (Aristoteles, 2001: 200b8-9)

Yaşadığımız evreni tek ve gerçek evren olarak kabul eden Aristoteles doğaya yönelmiş ve doğayı bütün yanlarıyla anlamlandırma-ya çalışmıştır. Bütün sorularına 'neden-sonuç' ilişkisiyle ulaşmaya çalışmıştır. Bu da onu fiziğe itmştir.

Aristoteles Fizik adlı eserinde zamanı tanımlamak için sorular sormaya başlamıştır. Zamanın var olan anlamında mı var olduğu, yoksa kendisi bir varlık olmayan anlamında mı var olduğu sorusuna geniş kapsamda cevaplar bulmaya çalışmıştır. Aristoteles'e göre zaman bir varlık, bir bütünlük olarak kendi başına var olmuşsa, geçmiş ve gelecek de bu bütünlüğe ait olmalıydı. Ama geçmiş çoktan gerçekleşmiştir ve artık yoktur. Gelecek ise daha gerçekleşmemiştir. Var olmamış parçalar bir bütün oluşturamayacağından dolayı, sadece "şimdiki an" vardır. Şimdi, zamanın parçaları olan gelecek ve geçmişi birbirinden ayıran sınırdır. Ama şimdi, zamanın bir parçası değildir, çünkü şimdi, zamanı ölçen bir şey değildir ve zamanın diğer parçaları olmadan bir anlamı olmaz. Şimdi, varlıktan yokluğa doğru hareket eder, her şimdiki yeni bir şimdi takip eder. Şimdinin iki işlevi, gelecek ile geçmişi birbirinden ayırmak ve zamanın sürekliliğini sağlamaktır. Aristoteles kendinden önce gelen "zaman hareketin kendisidir" görüşüne karşı çıksa da zamanın hareketten bağımsız olmadığını yadsımaz. (Tezel, 2017: 42) Hareketin, hareket eden cisme bağlı olduğunu, bu cisimle beraber bir mekanda, mekanla sınırlı olacak şekilde gerçekleştiğini savunur. Zamanın ise hareket halindeki cismi ve hareketi içine alacak şekilde her yerde ve her şeyle birlikte aynı biçimde olduğunu ifade eder (Aristoteles, 2001: 218b10-15)

Zamanı algılayabilmemiz için, bir değişimin gerçekleştiğini fark etmemiz gerekir.

"Heron derin uykusu sırasında ne dışsal ne de ruhsal edimlerinin farkındadır ve uyandığında hiçbir zaman geçmemiş olduğu yargısına varır. Zaman ancak ruhun, birbirlerini takip eden iki şimdiki idrak etmesiyle ortaya çıkar. Tek bir şimdinin algılandığı yerde zaman geçmemiş gibi algılanır. Zaman ancak öncelik ve sonralık ilişkisine göre düzenlenmiş bir algısal düzlemde idrak edilebilir." (Topakkaya, 2013: 119-120)

Aristoteles zamanı "öncelik ve 'sonralık' ilişkisine göre hareketin ölçüm sayısı" olarak tanımlamaktadır. Zaman, hareket dahilinde, önce gelme ve sonra gelmenin hareket ile sayıldığı ölçü birimidir. Hareket, düzlemde "önce gelen" ve "sonra gelen" olarak bölündüğünde ve bunlar sayıldığında zamana ulaşılabilir. Dolayısıyla zaman, "önce" ve "sonra", "geçmiş" ve "gelecek" olarak bölünen hareketlerin ölçüsüdür (Yetmen, 2004: 68).

Tüm bilgiler doğrultusunda Aristoteles'in zaman kavramına ulaştığına usçu bir şekilde yaklaşmıştır. Platon ve Aristoteles'in ortak noktalarından biri de evrenin en uygun şeklini küre olarak görmeleridir. Ve ikisi de evreni döngüsel olarak ele almıştır.

Antik Yunan filozoflarının görüşlerinden sonra Orta çağ dönemine geldiğimizde karşımıza önemli bir düşünür olan Augustinus çıkmıştır. Augustinus zaman kavramının temelini skolastik düşünceyle temellendirmiştir. Platon ve Aristoteles'in aksine çizgisel zaman anlayışını benimser. Bu zaman anlayışı dinlerin yön vermesiyle oluşmuştur. Tanrı bütün zamanların yaratıcısıdır ve bütün zamanların ötesindedir. Buna göre de yaşanan bir şey bitmiştir ve bir daha yaşanmaz. Yaşanılan ana geri dönülemez. Zamanın tanımını yaparken zamanın, cisimlerin hareketini hesaplamamıza yarar sağladığını açıklar ve devamında zamanın yalnızca bizim zihnimize ölçülebileceğini savunur. Zihnimizde zamanın üç bölümde ölçüldüğünü öne süren Augustinus, bu zamanları geçmiş zaman, şimdiki zaman ve gelecek zaman olarak bölmüştür. Bu bölümler ve insan zihniyle ilgili 'İtiraf' adını verdiği eserinde şöyle bir örneklemeyle daha da betimlemiştir;

"Şimdi varsayalım ki bir cisim ses çıkarmaya başladı, ses yayıldı, yayıldı, sonunda kesildi ve etraf sessizliğe büründü. Ses geçip gitti ve artık yok. Ses başlamadan önce gelecekti ve ölçülmesi mümkün değildi, çünkü henüz yoktu; şimdi de ölçülemez, çünkü artık yok o halde ses duyulmaya başladığı anda ölçülebilirdi, çünkü o anda ölçülebilecek şekilde var olmuştu" (Augustinus, 2010: 389).

Genel olarak Augustinus zamanı tanımlarken şimdiki zamanın önemini vurgular. Çünkü artık geçmiş zaman yoktur. Yaşanmış ve bitmiştir. Gelecek zaman da yoktur. Ya da yaşanmamış, yaşanacaktır.

Zaman kavramı bilim ve teknolojinin ilerlemesiyle matematiksel bir mantıkla açıklanmaya başlamıştır. On yedinci yüzyılda kendi yaşadığı dönemi ve ilerdeki dönemleri de etkileyen fizikçi, matematikçi Sir Isaac Newton zaman kavramını tanımlar. Newton için zaman, mutlak zaman ve mutlak uzay kavramlarının temelinde anlamlandırılmıştır. "Doğa Felsefesinin Matematiksel İlkeleri" isimli kitabında bu iki kavram üstünde derinlemesine çalışmalarını aktarmıştır. Bu ilkelere göre Newton yasalarında zaman sürekli akıp gitmektedir ve cismin hareketinden bağımsızdır. Evrenin her yerinde zaman aynı sürede akar. Newton'dan üç yüzyıl sonra bu teorisini çürüten Albert Einstein, zamanın her yerde eşit olmadığını, ışık hızına göre farklılıklar gösterdiğini temel alan özel görelilik teorisini ortaya koyar. Einstein'ın bu teorisi deneyler sonucunda doğrulanmıştır. Bu deneylere göre ışık hızı hiçbir zaman farklılık göstermez ve her koşulda aynı biçimde gözlemlenir. Teoriye göre nesne veya insan ne kadar hızlı hareket ederse, zaman o kadar yavaş ilerler. Bunu hareket eden insan anlamasa da dışardan gözlem yapan biri rahatça anlamaktadır (URL-2, 2021). Bunu en iyi örnek olarak 'İkizler Paradoksu' verilmektedir:

"İkiz A bir uzay mekiğine binip ışık hızına yakın bir hızla bir yıldız doğru hareket ederken; ikiz B evde kalmaktadır. Burada soru bu ikizlerden hangisinin daha yaşlanacağı sorusudur. B'nin ilişkili olduğu sistemden ve A'da zaman B'ye göre daha yavaş aktığından A dünyaya daha az yaşlanmış olarak dönecektir. Dünyaya dönen A, ikizinin kendine göre yaşlandığını görür. Açık bir çelişki olarak görülen bu durumun sebebi dünyada kalan ikizinin hareketsiz bir sistem içinde bulunmuş olmasıdır." (Topakkaya, 2013: 363)

Bu özel görelilik teorisinde zaman genişlemesiyle cisim ne kadar hız alırsa zaman o kadar yavaşlar. Sonuç olarak zaman kavramı birçok düşünür ve bilim insanı tarafından farklı disiplinlerce ele alınmıştır. İçinde bulunduğu düşünsel, dinsel ve kültürel faktörlerden etkilenecek farklı tanımlanmıştır. İlerleyen çağlarla beraber bu teoriler yerini pozitif bilimlere bırakmış ve öyle anlamlandırılmaya devam etmiştir.

### Tiyatroda Zaman

Tiyatro bir zaman ve mekan sanatıdır. Oyun metinlerini oluşturan öykü de bu iki kavram üzerinde ilerler. Tiyatroda söz konusu kavram Antik Yunan kuramcısı Aristoteles'in bilinen ilk tiyatro kuramı kitabı olan *Poetika*'da ele alınır. Aristoteles şiir sanatı anlamına gelen kitabında, tiyatrodaki şiir sanatının özellikleri ve tragedyanın tanımı geniş olarak yapılmıştır. Günümüze kadar gelen tüm zaman kullanımlarının temeli Aristoteles'in görüşlerine dayanmaktadır. Bu eserinde hem yazarlara hem de oyunculara nasıl bir yol izlemeleri gerektiğini belirleyen kurallar koymuştur. Kendi

sisteminde sanatın anlamını anlatmıştır. Aristoteles tragedya da zaman kavramını tanımlarken mitosun (öykü) 24 saat içinde geçmesi gerektiğini, üç birlik kuralına uyumlu ilerlemesi gerektiğini ileri sürer. Üç birlik kuralına göre; mitos tek bir mekânda, tek bir ana konu etrafında ve gün doğumundan, gün batımına kadar olan bir sürede geçmelidir (Aristoteles, 2013: 2, Tepeli, 2019: 24). Bu zaman kullanımına verilebilecek en net örnek Sofokles'in yazdığı "Kral Oedipus" oyunudur. Bu oyun da tek bir mekan, tek bir ana konu işlenmiştir. Zaman kullanımı da gün doğumundan gün batımına kadar ilerleyen süre içinde geçmektedir.

Orta çağda Kilisenin egemenliğinin ortaya çıkmasıyla çoğunlukla dinsel oyunlar oynanmaktaydı. Kilise, oyunları titiz bir şekilde denetliyordu. Dini hikâyeleri konu alan oyunlarda çoğu zaman sahnede aynı anda 3 farklı mekan kullanılmaktaydı. "Cennet ile iyilerin seyircilere göre solda (Kuzeyde) ve Cehennem ile kötülerin ise sağda (Güneyde) olması gerekiyordu" (Nutku, 2011: 91). Tiyatro tarihi için hem metin yazımında hem de sahnelemede çok büyük bir buluş olan simültane (eş zamanlı) sahne terimi böylelikle karşımıza çıkmıştır. Çağdaş tiyatrodan da sıklıkla kullanılmaya devam eden bir tekniktir.

Klasik akıma bakıldığında ise tekrar Antik Yunan zaman kurallarının uygulandığı görmekteyiz. İlerleyen dönemlerdeki metinlere bakıldığında sıkça metinlerde kullanılan bir zaman dilimi karşımıza çıkar. Bu zaman dilimi Çizgisel Zaman olarak adlandırılır. Çizgisel zaman kullanımında olay örgüsü başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar kronolojik olarak yazılır. Bu zaman kullanımına birden fazla örnek verebiliriz. Çoğunlukla tiyatro metinleri kronolojik sıraya göre zamanı yaratır. Bu anlatımın tam tersi olan Ters Çizgisel zaman kullanımında ise olay örgüsü sondan başa ters kronolojik bir şekilde işlenir.

Non-liner (Çizgisel olmayan zaman) ise kronolojik sıra dediğimiz şeyi kesintiye uğratar. Başlangıç noktası olarak başladığımız yer, bitiş noktamız olabilir. Kronolojik zaman da ileri ve geri gitmelerle doğrusal olmayan bir zaman kullanımı gerçekleşir.

Mayenburg tarafından yazılan "Taş" oyunu doğrusal olmayan zaman kullanımına örnek olarak verilebilir. Oyunda otuz dört sahne vardır. Bu sahnelerin sekizi farklı zaman diliminde geçmektedir. Öyküde İkinci Dünya Savaşı öncesi ve sonrasında bir ailenin yaşadığı olaylar zaman atlamalarıyla seyirciye aktarılır.

Bu kavram metinlerde okuyucu veya seyirci için anlatımı güçlendirmek için farklı tekniklerle kullanılmaktadır. Bunlara en büyük örnekler geçmişe dönüş anlamına gelen flashback ve geleceğe gidiş anlamına gelen flashforward teknikleridir. Geçmişe dönüş tekniğinde olay dizisinde akışın içindeki andan, geçmiş zamana dönüş yaparak bir kesit göstermektir. Daha sonra akışın içindeki ana geri dönüş yapmaktır. Geleceğe gidiş tekniği de bunun tam tersidir. Olay akışının içinden ileri bir zamana giderek bir kesit göstermektir. Daha sonra içindeki ana geri dönmektedir. Böylelikle zaman seyirciye öyküyü betimlemek ve anlamak açısından büyük katkıda bulunur.

Daha çok absürt metinlerde örneklenebilen zamansızlık da bir teknik olarak kullanılmaktadır. Bu kullanım genelde olay örgüsünün belli bir zamana bağlı olmamasıyla sağlanır. Oyunun hava da asılı veya boşlukta kalması hissi uyandıran zaman kullanımı tekniğidir. Buna yine absürt bir metin olan ve absürt tiyatronun en önemli temsilcilerinden olan Samuel Beckett'in kaleme aldığı "Godot'yu Beklerken" oyunudur. Olay örgüsünün sürekli tekrarlandığı, iki karakterin aslında hiç gelmeyecek olan birini beklemeleri zamansız ve mekansız bir atmosfer oluşturmaktadır. Aslında

oyunda bekleme eylemi tam olarak zamansızlık kullanımına işarettir. İki karakter belirli bir zaman içinde sıkışıp kalmış, sürekli bir bekleme eylemini sürdürmektedirler.

Yirminci yüzyılın en önemli yazarlarından biri olan Pinter oyunlarında ters çizgisel anlatım tekniğini kullanmıştır. Bu teknikte zaman kronolojik zamanda aksa da olay oyun zamanın bitişinden başlangıcına doğru ters hareket eder. Pinter'in Aldatma oyununda bir çiftin tanışma hikayesini ters zamandan izleriz. İlk sahne Jerry ve en iyi arkadaşının karısı Emma'nın bir barda buluşmasıyla başlar ve Jerry ve Emma'nın ilişkilerinin başladıkları ilk gün ile biter. Bu da bu zaman kullanımına verilebilecek en iyi örneklerden biridir.

Son olarak katmanlı ya da sarmal zaman kullanımına bakıldığında öyküde işlenen zamanın iki veya daha fazla ortamda kurgulandığı zaman kullanımınıdır. Bu kullanımı daha net anlayabilmek için George Tabori tarafından kaleme alınan "Annemin Cesareti" adlı oyundaki zaman kullanımını örnek vermek mümkündür. Oyunda iki farklı ortam yaratılmaktadır. İlk ortam da Oğul ve Anne Elsie 'şimdiki zaman' olan birinci ortamda annesiyle beraber radyo stüdyosunda anılar hakkında konuşmaktadır. İkinci düzlem olan 'geçmiş zaman' da ise, annenin yaşadığı olayların içindeki karakterler oyununa dahil olur ve okuyucular anıları resmederler. Böylelikle oyunda şimdiki zaman ve geçmiş zaman kullanılarak öyküde iki farklı atmosfer kullanılarak zamanın anlatım gücünden yararlanılmıştır.

Bütün bu zaman kullanımına baktığımızda zamanın farklı teknikleri kullanılarak, metinlerde büyük bir anlatım gücü sağladığını ve oyunlarda birden fazla katman yarattığını görmekteyiz. Okuyucu da illüzyonu ve derinliği artırmak için kullanılan zaman teknikleri gün geçtikçe daha güçlü anlatım araçlarına dönüşmektedir.

## Roland Schimmelpfennig ve Oyunları

### Roland Schimmelpfennig

Oyun yazarı ve yönetmeni Roland Schimmelpfennig 19 Eylül 1967 yılında Almanya'nın Göttingen şehrinde doğmuştur. Liseyi Münih'te bitirdikten sonra İstanbul'a gelmiştir. İstanbul'da yaşadığı sürede Cumhuriyet gazetesinin eki olan hem Almanca hem Türkçe yayın yapan "Bizim Almanca-Unser Deutsch" dergisinde redaksiyon bölümünde çalışmıştır. Daha sonra "Taz" gazetesinde muhabir olarak göreve başlamıştır. 1990 yılında Otto Falckenberg Schule'de rejî eğitimi görmüş, Münih Kammerspiele Tiyatrosu'nda rejî asistanlığı yapmaya başlamıştır. Bundan beş yıl sonra yine aynı tiyatrodan genel sanat yönetmeni yardımcısı konumunda çalışmaya devam etmiştir. 1996 yılında bu tiyatrodan ayrılarak çalışmalarını serbest yürütmeye karar vermiştir. 1998 yılında ABD'ye giderek çevirmenlik yapmıştır. 1999/2000 yıllarında Berlin Schaubühne'de yazar ve dramaturg olarak çalışmaya başlamıştır. Berlin Güzel Sanatlar Yüksekokulunda öğretim görevlisi olarak çalışmaktadır. Schimmelpfennig'in oyunları dünyanın birçok ülkesinde sahnelenmektedir. İngilizce, Fransızca, Arapça, İspanyolca, Rumence, Macarca, İtalyanca, Flamanca, Yunanca, Katalanca, Bulgarca, Litvanyaca, Sırpça ve Türkçe dahil olmak üzere yirmiden fazla dile çevrilmiştir. Alman tiyatrolarının oyunları en çok sahnelenen yazarı olmayı sürdüren Schimmelpfennig, aynı zamanda 1994'te yazdığı ilk oyunundan beri on sekiz oyuna imza atmış son derece üretken bir yazardır. Başarılı yazar birçok ödül almıştır. 1997 yılında Else-Lasker-Schüler ARGE-ALP Edebiyat Ödülü, 1998 yılında Schiller Özendirme Ödülü, 2002 yılında Nestroy Tiyatro Ödülü ve 2010 yılında Mülheim Oyunlar Festivali Ödülü'nü almıştır. Aynı zamanda "Altın Ejderha" oyunu Theater Heute dergisi tarafından yılın oyunu seçilmiştir.

Schimmelpfennig genç yazarlar kuşağı içinde en masalsı, en romantik biçimli yazar olarak nitelendirilmektedir. Tamamlanmamışlık duygusu veren, ancak sahnede bütünlüğe, yorumu açık yapıtları nedeniyle eleştirmenler tarafından 'boş alanlarının yetenekli şairi' olarak adlandırılmaktadır (URL-3, 2021). Yazarın dramatik anlatısına baktığımızda büyü ve masalsı olduğunu, anlatımının ve romantizminin yanında yaşam sorularını da es geçmediğini, ama daha çok ikili ilişkiler üstünde durduğunu görürüz. Oyunlarında kullandığı kısa replikler ve hızlı hareket dizgesinde sinema kurgusundan da yararlanarak çağdaş sahne dili yaratma konusundaki ustalığını da göstermektedir Oyunlarında kronolojik olarak bakıldığında birbirlerinden tamamen ayrıdır. Oyunlarında fantezi araçlarını kullanmayı sevmektedir (URL-4, 2021).

Oyunlarıyla boş alanları yetenekli bir şekilde doldurup elindeki malzemeleri iyi işleyen Schimmelpfennig, çağdaş tiyatrodan önemli bir yere sahip olan yazarlar arasındadır. Ürettiği oyun metinlerinde zaman kavramının farklı kullanımları göze çarpmaktadır. Bu nedenle söz konusu kavramın ele alınış ve uygulanış şekilleri incelemeye değer kabul edilebilir.

### Uzun Zaman Önce Mayısta

Oyun Roland Schimmelpfennig tarafından 1996 yılında kaleme alınmıştır. Barbara Frey tarafından 2000 yılında Berlin Schaubühne'de sahnelenen oyun Türkiye'de ise Tiyatromundus tarafından 2019 yılında sahnelenmiştir. Metnin çevirisi ise Sibel Arslan Yeşilay'a aittir. Yazar kaba hatlarıyla bir aşk öyküsü çizmektedir. Oyunda kısa kesik kesik konuşmalar ile birlikte yoğun bir hareket dizgesi gösterilmektedir. Yazar erkek ve kadının ilişkisinin geçmişine dair izler ararken, yalın bireyin farklı karakterlerdeki yansımalarını izleten kesik bir kurgu bütünü sunmaktadır. Birbirine benzeyen fakat aynı olmayan yapboz parçaları birbirinden bağımsız görünse de bir araya gelerek bizleri soruları cevaplandırıp belirli bir bütünlüğe götürmeyi amaçlamaktadır. Yazar oyunu 'Tablo' olarak adlandırdığı 81 kısa bölümden oluşturmuştur. Kadın ve Erkek'in arasındaki diyalogu temel alan oyun, diyalogların arasında çeşitli fiziksel aktivite ve eylemlerle desteklenmiştir. Oyunda temel Kadın-Erkek kurgusundan, araya giren fiziksel eylemleri ayırdığımızda, aşık çiftler, bisikletli adamlar, rokokolu elbiseli, bavullu, yeri süpüren kadınlar gibi figürler seyirciyi karşılar. Bu farklı düzlemler hikayenin başından sonuna kadar ilişkide dostluğu, ayrılığı, anılara ve geçmişe duyulan özlemi vurgular.

Oyunun temelini klasik metin mantığına koymayan yazar üç farklı zaman dilimi kullanmaktadır. Bunlardan ilki oyunun kurgusunda temel alınan sarmal zamandır. Oyunda farklı düzlemlerin anlatılması için sarmal zaman kullanımına başvurulmuştur. Kadın ve Erkek'in konuşması arasına, sahnenin her yerine koşuşturan bavullu kadınlar, durmadan bisikletleriyle daire çizip duvara çarpan bisikletli adamlar ve aşık çiftler sarmal zaman kullanımının en büyük örneklerindedir. Bu kullanımın neticesinde mekanın da boşluğu ortaya çıkmıştır. Zaman ve mekanın birbiriyle bir olduğu baz alındığında bir diğer teknik olan zamansızlık kavramı bu şekilde ortaya çıkar. Ortamlar arasında mekan boş bir zemin üzerinde kurulmuştur. Bu illüzyon, zamanın belli bir düzlemde olmaması, olay örgüsünün bir boşluk üstüne kurulmasıyla sağlanmıştır. Kadın ve Erkek'in diyalogunda zaman atlamaları olmadan, araya giren sahneler çıkarıldığında normal gündelik bir konuşma örgüsü ilerler. Araya giren ortamlar ne kadar zamansızlık ve sarmal zaman kullanımını kanıtlasa da, Kadın ve Erkek sahnelerinde çizgisel zaman tekniği kullanılmıştır. Bütün bu zaman kullanımlarıyla birlikte yazar kaba hatlarıyla çizdiği aşk öyküsünü sözden çok bedensel anlatımın ön planda olduğu, klasik yapıdan daha çok post-drama-

tik yapıya sahip bir oyun biçimiyle sunmaktadır. Bu yapının oluşmasında da kullanılan zaman teknikleri metni desteklemektedir.

Seksen bir kısa tabloda oluşan oyunda tablolar temel olarak yedi farklı düzlemde geçer ve bu düzlemler yer yer birbirlerinin içine giren ve aralarında imgesel bir bütünlük olan tablolardır. Bu yönden bakıldığında oyundaki hakim zaman kullanımı sarmal zaman kullanımındadır.

Kadın ve Erkek arasındaki ilişkiyi irdeleyen oyun, kullanılan farklı zaman teknikleri ve tablolarda tekrarlanan mizansenlerle seyirciye kadın-erkek ilişkilerinin temelindeki sorunları sunmaktadır. Tekrarlanan tablolarda ilişkide yapılan hataların tekrarlandığı ama insanın her ilişkide hataları yapmaktan kaçınmadığı düşüncesini de uyandırmaktadır. Böylelikle zaman kullanımıyla, seyirci bir yap-boz çözüme zevkini yaşarken, zamandaki döngüler aracılığıyla ilişkiye dair sorular sormaya, ilişkinin temelindeki sorunları irdeleyip bilinçlenmeye yönlendirilmektedir.

### Arap Gecesi

2000 yılında Roland Schimmelpfennig tarafından kaleme alınan, orijinal adıyla "Die Arabische Nacht" (Arap Gecesi) ilk kez 2001 yılında Staatstheater Stuttgart'ta Samuel Weiss tarafından sahnelenmiştir. Oyun Türkiye'de ilk kez 2014 yılında Ekip Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir. Metnin çevirisi Gül Benövenli'ye aittir. Schimmelpfennig'in İstanbul'da gazetecilik yaptığı dönemlerdeki gözlemlerinden yola çıkarak yazdığı oyun, düş ve gerçek çatışmasını şimdi ve gelecek zaman dilimlerinin iç içe geçtiği bir atmosferde sunmaktadır. Binbir Gece Masallarını anımsatan olay örgüsü, bir apartmanda beş farklı kişinin kesişen ama birbirine dokunmayan hikayesini anlatmaktadır. Karşılıklı diyalogların olmasının yanında oyunu gözlem ve karakterlerin kendi iç sesleriyle konuşmaları üstüne kuran yazar, bunu yaparken zamanda çokça oynama yapmaktadır. İki ev arkadaşı olan Franziska ve Fatima'nın evinde başlayan oyun, Fatima'nın erkek arkadaşından, karşı blokta Karpati'ye kadar uzanmaktadır. Hikaye apartmanda başlarken rüyalar alemine dalarak farklı ilişki düzlemlerine yayılır.

Oyun örgüsüne bakıldığında oyunun beş ortam üzerinden ilerlediğini görmekteyiz. Ana öykü ev arkadaşı olan Franziska ve Fatima'nın 7/32 nolu dairede geçmektedir. Oyunun geçtiği mekan on katlı C blok apartmanıdır. Bu apartmanda asansör, koridor ve dış kapıda geçen olaylarla ana öyküyü tamamlar. Oyun akşam sekiz otuz saatinde başlar ve gece yarısında son bulur. Oyunda replikler karakterlerin durumlar ve kişiler hakkında düşüncelerinin betimlenmesiyle kesilir. Yazar bu oyunda repliklerden çok karakterlerin iç sesleriyle ilerleyen bir yapı kurmuştur. Güneşin batışıyla bu beş ortamdaki hikayeler yolculuğa çıkmaya başlar. Aslında güneşin batışıyla düş ve gerçek birbiri içinde var olmaya başlayacaktır. Oyunda genel olarak sarmal ve simültane zaman kullanımının olduğu görülmektedir. Yazar beş farklı karakterin hayatını eş zamanlı olarak anlatmaktadır. Bu zaman kullanımında her karakterin bakış açısını, düşüncelerini detaylı olarak görmekteyiz. Düş ve gerçek zaman kurgusunu desteklemek için bir diğer kullanım ise flashback tekniğidir. Bu zaman tekniğini Lomier ve Fransızca karakterlerinin düzlemlerinde görürüz. Lomier'in eski karısıyla ilgili anlattığı tüm hikayeler, canlandırdığı tüm anlar Lomiere geçmişini tutulan bir merceğe niteliğindedir. Aynı şekilde Fransızca'nın düş zamanı içinde gördüğü ailesiyle yaptığı Kapalı Çarşı ziyareti anısında da geçmişe dönülür. Böylelikle bu iki düzlemin oyun sonunda birlikteliğinin nedeni tam anlaşılabilir olur. Oyunun sonuna gelindiğinde Karpati konyak şişesinin içinde yedi kat aşağı düşerken, zamanın genişlediğini ve yavaşladığını görürüz. Böylelikle farklı

düzlemdeki hikayelerin sonları Karpati'nin gözünden okuyucuya aktarılır. Oyunda yazar bu zaman tekniklerini kullanarak seyirciyi gözetleyen konumuna sokar. Beş farklı düzlemi anlamaya, farklı açılardan bakmaya ve bilinçaltının gerçeklerine doğru yola çıkmaya yönlendirir. Bunu yaparken de seyirciye masalsi bir dünya kurar (URL-5, 2019).

Bu oyunda da "Uzun Zaman Önce Mayıs'ta" oyunundaki gibi hakim olarak sarmal zaman kullanımı vardır, hikaye beş farklı karakterin düzleminden anlatılır. Bunun yanında oyunda yer yer bazı karakterlerin geçmişlerinin okuyucuya anlatıldığı flashbacklere rastlanır. Döngüler ve geri dönüşler gerçekliğin büküldüğü masalsi bir atmosfer yaratılmasına hizmet etmiş olur.

### Geçmişten Gelen Kadın

Orijinal adıyla "Die Frau von Früher" oyunu ilk kez 2004 yılında Stephan Müller tarafından Viyana Akademie Theater' da sahnelenmiştir. Oyun Türkiye'de ilk kez 2007 yılında DOT ve Goethe Institut-İstanbul ortaklığıyla seyirciyle buluşmuştur. Çevirisi Sibel Arslan Yeşilay'a aittir. Okuma tiyatrosunun ardından yazar Roland Schimmelpfennig ile oyun üstüne ufak bir söyleşi gerçekleştirilmiştir. Oyun ayrıca aynı yıl Nedim Saban'ın yönetmeliğinde İstanbul Şehir Tiyatroları'nda sahneye taşınmıştır. Geçmişle yüzleştiren, sonsuz aşkın olanağını sorgulatan metin bizlere zaman atlamalarıyla, tamamlanması gereken bir yapboz sunmaktadır. Oyun yirmi yıllık evli Frank ve eşi Claudia'nın uzak bir ülkeye taşınmak için hazırlanmaları ile başlamaktadır. Ansızın kapıyı çalan Frank'ın eski sevgilisi Rommy Frank'ın yıllar önce ona verdiği sonsuz aşk sözüne dayanarak bu evliliği ve kendisini derinden sarsacak bir yola sürükleyecektir. Oyun sonunda Frank, Claudia ve oğulları Andi geri dönülmez bir yola girer.

Oyunda yapının temellini oluşturan zaman kullanımında yazar metnin zamanını yirmi dört saati geçmeyecek şekilde kurarken, zamanda ileri geri sıçramalar yapar. Oyun yirmi dört saate geçenken liner zaman yerine, Non- liner zaman tekniği üzerine kurulmuştur. Bu yirmi dört saatin içinde olaylar kronolojik sırada aktarılmaktansa, ileri geri sıçramalarla anlatılmıştır. Sahnelerin ilerlemesinde önce sonuçlar, daha sonra nedenler gösterilmektedir. Örneğin, birinci sahne ikinci sahenin beş dakika öncesi olabilirken, üçüncü sahne birinci sahenin biraz öncesi ve devamı niteliğinde gelişebilmektedir. Non- liner zaman kullanımının yaygın olduğu oyunda ikinci bir zaman tekniği de kullanılmaktadır. İkinci zaman kullanımı tekniği flashback tekniğidir. Bu kullanımda hikayede geçmiş ana dönüldür. Oyunda bu kullanımı on birinci sahnede görmekteyiz. Bu sahnede oyun başlangıcından iki gün öncesine gidilir. Claudia ve Frank çifti kolilerle ilgilenmektedir. Andi ise duvarlara bir şeyler karalamaktadır. Bu geri dönüş sahnesi okuyucuda bir serim sahnesidir. Oyunun başındaki aile yapısının temelleri hakkında bilgi vermektedir.

Oyun yapısının bu zaman teknikleriyle kurulması merak ve gerilim unsurunu tepede tutarak seyirciyi trajik sona hazırlar. Doğrusal olmayan bir çizgide verilen sonuç ve sebeplere göre tamamlanması gereken bir yap-boz oluşturulmuştur. Bu yap-boz yapısında tekrarlanan ve devamının gösterildiği sahnelerde farklı açılardan bakmayı aynı olaylarda belli anları irdelemeyi hedeflenmiştir.

Geçmişten Gelen Kadın oyunu olay örgüsünün ileri geri sıçramaları ile genel olarak çizgisel olmayan zaman tekniği üstüne kurulmuştur. Sonuca bakıldığında yazar seyircinin bir yap-bozu tamamlamanın zevkini çıkarırken, aynı zamanda farklı açılardan bakmasını, empati yoluyla durumları değiştirmeyi düşünmesini kolaylaştırmaktadır.

### Altın Ejderha

Roland Schimmelpfennig tarafından yazılan, orijinal adıyla "Der Goldene Drache" oyunu ilk kez 2009 yılında Burgtheater Wien tarafından sahnelenmiştir. Oyun Türkiye'de Goethe Enstitüsü lansmanı ve Sibel Arslan Yeşilay çevirisi ile 2012 yılında Kumbacı 50'de okuma tiyatrosu olarak seyirciye sunulmuştur. Aynı yıl Serkan Salihoglu çevirisi ve yönetmenliğinde DOT tarafından sahnelenmiştir. Yazar bu oyunuyla 2010 yılında Mülheim Oyunlar Festivali ödülü almıştır. Aynı zamanda "Theater Heute" dergisinde yılın ödülüne aday gösterilmiştir. Bir apartmanın altında yer alan Çin-Thai-Vietnam lokantasının küçük mutfağında geçen oyun, apartmandaki hayatlarla birleşerek seyirciyi farklı perspektiflerden düşünmeye iter. Yazar bu anlatımında yine zaman atlamalarıyla göçmenliği, özgürlüğü, daha farklı bir hayat hayal eden komşuları, beklentileri bir çatı altında toplamaktadır. Oyun Altın Ejderha mutfağında dış ağrısından kıvranan genç göçmenin hikayesinden, apartmandaki aşk ilişkilerine, kapitalist ağustos böceği karınca hikayesine kadar uzanmaktadır.

Oyundaki zaman kullanımına gelindiğinde, metindeki olayın süresi yirmi dört saati geçmemektedir. Yazar bununla beraber apartman ve mutfaktaki farklı yaşamlardan kesitler sunmaktadır. Bu yapıyı kurarken farklı zaman tekniklerinden yararlanmıştır. İlk zaman tekniği çizgisel zaman kullanımıdır. Çizgisel zaman kullanımında olay örgüsü başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar kronolojik olarak devam eder. Bu öyküde de yazar, lokantanın iş saatlerinde başlayan, gecenin karanlığında son bulan bir zaman yapısı üstünden ilerlemiştir. Bir diğer zaman tekniği ise sarmal zaman kullanımıdır. Bu zaman kullanımında yazar bir lokanta mutfağı ve apartman dairelerindeki hayatların pencerelerinden bakarak farklı yaşam hikayelerini eş zamanlı olarak anlatır. Bu eş zamanlı anlatımda çizgisel zaman ve sarmal zamanın üst üste binerek anlatımı tamamlar.

Yazar sinematografik bir dil kullanarak farklı düzlemdeki hikayeleri eş zamanlı olarak anlatır. Bu farklı hikayeler birbiriyle kesişerek farklı zaman dilimleri içinde ana öyküyü oluşturur. Göç meselesini kültürel bir motif olarak Altın Ejderha ile anlatan yazar okuyucuyu bakmaktan çok görmeye odaklamayı amaçlar. Hayatın akışında binlerce hikayenin içi içe gerek nasıl sonuçlar doğurduğu, nereye bakarsak orayı göreceğimiz çizgisel zaman ve sarmal zamanın iç içe geçmesiyle anlatılır. Yazar bu zaman kullanımları ve kahramanların cinsiyet, yaş orantısını ters şekilde kurarak önyargıları ve acımasızlığı ortaya koyar. Mesele olguları aşarak insan olmaktadır. Schimmelpfennig bunu çoğu zaman seyircinin vicdanına hafifçe dokunarak, kimi zamanda çok sert bir yumruk atarak anlatır (URL-6, 2021). Altın Ejderha oyununda farklı düzlemlerin eş zamanlı anlatımıyla oyuna hakim olan zaman kullanımı çizgisel zaman ve sarmal zamandır. Bu eş zamanlılıkla karşımıza simultane zaman kullanımı da çıkmaktadır.

### Şov Devam Edemez

Oyun Covid-19 salgının yarattığı pandemi sürecinde kaleme alınmıştır. Oyun ilk olarak Berliner Ensemble tarafından 12 Nisan 2020 tarihinde tiyatrosunun sosyal medya hesaplarında yayınlanmıştır. Tek kişilik olan oyunu Wolfgang Michael canlandırmaktadır. Türkiye'de ise Platform Tiyatro tarafından 16 Aralık 2020 tarihinde YouTube kanalında yayınlanmıştır. Oyunun ilk çevirisini Erce Kardaş üstlenirken, (Selin Kavak düzenlemesi ile) yönetmenliğini Mark Levitas yapmıştır. Oyunun öyküsü boş sahnede duran Adam'ın dekorlar hakkında konuşmasıyla başlarken, gelen öksürük kriziyle devam eder. Sonrasında virüsün tiyatrolar üstündeki olumsuz etkisiyle sona erer.

Oyunun örgüsüne bakıldığında tek bir zaman düzlemi üstünden temellendirildiğini görmekteyiz. Tek kişilik olan kısa oyun, anlatı türü olarak karşımıza çıkmaktadır. Zaman zaman bu anlatım oyununun canlandırmalarıyla kırılmaktadır. Oyun kişisi, bir oyuncuyu canlandırır. Sahnede seyircilerle dolu bir salonda konuştuğunu hayal etmektedir. Oyunun konusu Covid-19 salgınıyla beraber ortaya çıkan pandemi koşullarından olumsuz etkilenen tiyatrolar hakkındadır. Yazar pandemi koşullarında tiyatroların ve oyuncularının yardım çılgınlıklarını duyulmamasını sorgular. Boş sahnede tiyatroyu ve kendini var etmeye çalışan bir adam tiyatronun hep olduğunu ve olacağını söylerken, tiyatronun korunmaya ihtiyacı olduğunu da dile getirir. Sanat alanında yaşanan sorunları görmek istemeyen, destek sağlamayan hükümetleri eleştirir.

Oyundaki zaman kullanımına gelindiğinde, yazarın çoğu oyunda olduğu gibi bu oyunda da zamanı güçlü bir anlatım aracı olarak kullanmıştır. Oyun zamanı zamansızlık tekniğinin üstüne kurulmuştur. Zamansızlığı, oyunun hikaye örgüsünü belirli bir zaman düzlemine bağlamadan yapmaktadır. Oyun sanki boş bir zemin üstünde akmaktadır. Aslında Adam'ın bile o sahnede var olmaması oyunun zamanının belli olmadığına göstergesidir. Bu zaman kullanımında hayal ve gerçek arasında giden bir öykü aktarımı görülmektedir. Seyircinin ve adamın sahnede var olmaması bile bir boşluk yaratmaktadır. Zamanın bu denli havada bırakılmasının asıl amacı, metnin derdinin daha çok altına çizilmesidir. Oyunun destek ayaklarından bir diğeri olan zaman kullanımında da Flashback tekniği görülmektedir. Oyunun başında Adam'ın sahnede dünden kalan dekorlar hakkında konuşması, hayali bir ortamda olmayan bir dün yaratmaktadır. Adam var olmayan bir zamanda geçmiş ve geleceğe yönelmektedir. Böylelikle flashforward tekniği de adamın şu an sahnede anlattığı zaman düzlemi olarak adlandırılabilir. Böylelikle zamansızlığın temelinde kullanılan bu zaman teknikleri hikayenin gerçek ve hayal dengesini korumaktadır.

Sonuç olarak oyunun genelinde zamansızlık tekniği kullanılmış, flashback ve flashforward kullanımı ile de bu anlatım desteklenmiştir. Sanatçıların koşullardan dolayı kaldığı zor durumlar çaresizlikle beraber sonsuz bir bekleme doğurmuştur. Yazarın bu çaresizliği, sanatçıların yolun sonunu görememesini "zamansızlık" tekniği kullanılarak belirginleştirmeyi amaçladığını görmekteyiz. Oyunda kullanılan Flashback ve flashforward teknikleriyle anlatım desteklenmiştir.

## Tartışma

Zaman insanlık tarih boyunca çeşitli metotlarla anlamlandırılmaya çalışılan bir kavramdır. Tiyatro sanatı da tarih boyunca zamanı farklı şekillerde ve tekniklerle ele almıştır. Çağdaş tiyatrodan önemli bir yere sahip olan oyun yazarı ve yönetmeni Roland Schimmelpfennig zamanı anlatı aracı olarak verimli bir şekilde kullanır. Oyunlarının temelini zaman üstüne kurar. Tamamlanmamış duygusu veren, ancak sahnede bütünlenen, yoruma açık yapıtları nedeniyle eleştirmenler tarafından 'boş alanlarının yetenekli şairi' olarak da adlandırılmaktadır.

Schimmelpfennig'in karışık yapıya sahip oyunu olarak görülen Uzun Zaman Önce Mayıs'ta oyunda üç farklı zaman tekniği olan sarmal zaman, zamansızlık ve çizgisel zaman tekniği kullanılmıştır. Bu oyunda üç zaman kullanımı birbirleriyle iç içe girerek kadın-erkek ilişkilerinde okuyucuyu sorgulamaya ve ilişkinin içindeki hataları irdelemeye iter. Kullanılan sarmal zamanda farklı düzlemlerin işlenmesi okuyucuda çözümlenmesi gereken bir bulmaca niteliğindedir. Ve böylelikle yazar oyunda kullandığı zaman tekniklerinde aslında zamanı bir yabancılaştırma efekti olarak kullanır. Seyirci

sorunları irdelerken gerçek bir aşk hikayesinin içinde kaybolmaktansa, bu hikayenin her anında çözüm odaklı olup tüm ilgiyle oyuna hakim, aktif bir rol oynar.

Arap gecesi oyununda "Uzun Zaman Önce Mayıs'ta" oyunundaki olduğu gibi sarmal zaman tekniği kullanılmıştır. Bununla beraber oyunda bazı karakterlerin geçmişlerinin seyirciye anlatıldığı flashbacklere de yer verilmiştir. Düş ve gerçek zaman kurgusunu zaman teknikleriyle verimli hale getiren yazar, seyirciyi gözetleyen konumuna sokar ve beş farklı düzlemi anlamaya, farklı açılardan bakmaya ve bilinçaltının gerçeklerine doğru yola çıkamaya yönlendirir. Böylelikle zaman kullanımı iki zaman diliminin iç içe geçmesiyle seyircinin imgelem gücünü kuvvetlendirirken aynı zamanda merak duygusunu da yüksekte tutar.

Diğer bir karışık yapıya sahip olan "Geçmişten Gelen Kadın" oyunu zamanda ileri geri sıçramalar yaparak seyirciye gerçek aşkın varlığını sorgulatırken aynı zamanda bir bilmece çözme zevki yaratır. Oyunda ileri geri sıçramalar yapılarak olayların nedenlerinin verilir sonuçlarının sonradan verildiği sahne yapısında masalsi bir atmosfer yaratılmıştır. Yazar bu atmosferin içinde seyircinin aynı olaylara farklı bakış açılarından bakmasını, aynı olaylarda belirli anlara odaklanarak farklı perspektifler kazanmasını hedeflemektedir. Aynı zamanda oyun yapısının bu zaman teknikleriyle kurulması merak ve gerilim unsurunu tepede tutarak seyirciyi trajik sona hazırlar.

Yazar "Altın Ejderha" oyununda yine alışılmışın dışında kullandığı zaman teknikleriyle sinematografik bir dil oluşturmuştur. Oyundaki farklı düzlemlerdeki hikayelerin anlatılması için sarmal zaman tekniği kullanılırken, aynı zamanda metin zamanı yirmi dört saati geçmeyen çizgisel zaman tekniğini üzerinden de ilerletmektedir. Zamanın birbiriyle iç içe olduğu oyun yapısında yazar aslında çizgisel sandığımız şeyin aynı zamanda sarmal zamanla üst üste binebileceğini göstermektedir.

Yazarın en son kaleme aldığı son oyunu olan "Şov Devam Edemez" oyununda kullanılan zaman tekniklerine bakıldığında baskın olarak zamansızlık tekniği üzerine kurulmuş olduğunu görürüz. Bu zaman anlatımında flashback ve flashforward tekniği de kullanılmıştır. Bu zaman dilimlerinde zamansızlığın en büyük rolü yazarın çaresizlik duygusunu, dönemin belirsizliğini daha da belirginleştirmesidir. Flashback ve Flashforward teknikleriyle de bu zamansızlığın içinde her şeyin gerçek olduğu bir dünyanın ve bir yarının var olduğu ve hep var olacağı fikri de vurgulanmıştır.

## Sonuç ve Öneriler

İncelenen oyunlarda Schimmelpfennig'in olay örgüsünü Çizgisel Zaman tekniğini üzerine kurmadığı görülmektedir. Genel olarak Sarmal zaman tekniği kullanan yazar, zamanı güçlü bir anlatım aracı olarak kullanmaktadır. Kullandığı zaman sıçramalarında, kimi zaman aşkı sorgularken, kimi zaman da bir insanın olgularından sıyrılarak sadece insan olma meselesini sorgulamaktadır. İnsan ilişkilerine dair en gündelik, en bilindik hikayeleri kuvvetli kalemiyle işleyen yazar, bunu yaparken zamanı da yabancılaştırma efekti olarak kullanırken seyirciye "Ne yapıyorum?" sorusunu sordurur. Bu sorunun içinde seyirci bazen modern bir tragedya içinde Katarhsis'e ulaşırken, bazen de pasif seyirciden sorgulayan harekete geçen aktif seyirci rolüne geçer. Bütün bu verilerden yola çıkılarak Schimmelpfennig'in oyunlarını klasik olmayan ve sinematografik bir dille yazdığı, bu dili de kullandığı zaman teknikleriyle birleştirerek oluşturduğu çıkarımına varılabilir. Sonuç olarak yazarın metinlerinde zaman kullanımının ağırlıklı olarak ne şekillerde ele alındığı ve bununla nasıl bir sonuç elde ettiği aktarılmaya çalışılmıştır.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Fikir – M.K., M.C.; Tasarım – M.K.; Denetleme – M.K.; Kaynaklar – M.C.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi – M.C.; Analiz ve/veya Yorum – M.C.; Literatür Taraması – M.K., M.C.; Yazıyı Yazan – M.K., M.C.; Eleştirel İnceleme – M.K.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmişlerdir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Author Contributions:** Concept – M.K., M.C.; Design – M.K.; Supervision – M.K.; Resources – M.C.; Data Collection and/or Processing – M.C.; Analysis and/or Interpretation – M.C.; Literature Search – M.K., M.C.; Writing Manuscript – M.K., M.C.; Critical Review – M.K.

**Declaration of Interests:** The authors have no conflicts of interest to declare.

**Funding:** The authors declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

Aristoteles. (2001). *Fizik*. Çev: Saffet Babür. Yapı Kredi Yayınları. 2. Baskı.  
Aristoteles. (2013). *Poetika*. Çev: İsmail Tunalı. Remzi Kitapevi.  
Augustinus. (2010). *İtiraflar*. Çev: Çiğdem Dürüşken. Kabcacı Yayınevi.

Nutku, Ö. (2011). *Dünya Tiyatro Tarihi 1*. Mitos Boyut Yayınları, 4. Baskı.  
Platon, (2015). *Timois*. Çev: Furkan Akderin, Say Yayınları.  
Schimmelpfennig, R. (2007). *Geçmişten Gelen Kadın*. Çev: Sibel Arslan Yeşilay, Mitos Boyut Yayınları.  
Schimmelpfennig, R. (2002). *Uzun Zaman Önce Mayıs*. Çev: Sibel Arslan Yeşilay. Mitos Boyut Yayınları.  
Schimmelpfennig, R. (2002). *Arap Gecesi*. Çev: Gül Benövenli, İstanbul DT Arşiv.  
Schimmelofennig, R. (2020). *Şov Devam Edemez*. Çev: Erce Kardaş.  
Yeşilay, S. (2016). *Çağdaş Alman Oyunları Seçkisi*. Mitos Boyut Yayınları.

## İnternet Kaynakları

URL-1 Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, <https://sozluk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 01 Şubat 2019).  
URL-2 Özel Görelilik Teorisi, <http://www.physics.metu.edu.tr/uploads/Admission.ADM-146/4-Gorelilik-BilUt188-feb10.pdf> (Erişim Tarihi: 30 Ocak 2021).  
URL-3 <http://www.sibelarslanyesilay.com/?p=179> (Erişim Tarihi: 03 Mart 2021).  
URL-4 <http://www.sibelarslanyesilay.com/?p=312> (Erişim Tarihi: 01 Ağustos 2021).  
URL-5 Tiyatronun Kronos'u Schimmelpfenning'den, Bilinçbilinçdışı Arasında Savrulan Bir Zaman Ve Mekan Anlatısı: "Arap Gecesi" <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/2099/21726.pdf> (Erişim Tarihi: 12 Nisan 2019).  
URL-6 Critical Stages, <https://www.critical-stages.org/5/that-point-in-the-drama-where-it-starts-to-hurt-thats-where-the-work-gets-interesting-interview-with-roland-schimmelpfenning-german-playwright-and-director/> (Erişim Tarihi: 01 Ağustos 2021).