

Jean Genet'nin "Balkon" Adlı Oyununda Dekorun Simgesel İşlevi

Hanife Nalan GENÇ*

Özet

Bu araştırma, Jean Genet'nin *Balkon* adlı oyunundaki aksesuarlar, makyaj, kostümler ve neseler gibi dekor öğelerinin işlevini sunmayı amaçlamaktadır. Bu öğeler üç temel başlık altında incelenmiştir. İlk bölümde, doğal nesnelere söz edilmiştir, ikinci aşamada, simgesel nesnelere tiyatro düzeyinde, yazar düzeyinde ve oyuncular düzeyinde olmak üzere üç alt bölüm altında incelenmiştir. Sonuç olarak, Genet Tiyatrosunda iletişimi yalnızca eylemler, sözler, kişiler değil, aynı zamanda sahnede büyük oranda yer alan doğal ve simgesel nesnelere de gerçekleştirildiği söylenebilir. Her nesnenin varlığından ayrı bir işlevi vardır. Nesnelere yalnızca fiziksel gerçekliği değil düşünce ve kavramları da belirtir. Balkon'un anlatısı büyük oranda sahnede kullanılan nesnelere tarafından gerçekleştirilir.

Anahtar sözcükler: dekor, dekor öğeleri, doğal nesnelere ve simgesel nesnelere.

Abstract

This research aims at presenting the function of scenery elements such as accessories, make-up, costumes and objects in Jean Genet's play called *The Balcony*. Those elements have been analysed under three main categories. In the first part, the naturalist objects have been mentioned. Secondly, the symbolic objects have been analysed under the three sub-categories, namely in terms of theatre, actors, and finally writer. Consequently, it can be said that communication in terms of theatre is not only realised through acts, utterances and people but also through naturalist and symbolic elements that take place mostly on the stage. Each object has a different function from its existence. Objects do not only signify a physical fact but also they indicate thoughts and concepts. *The Balcony's* narration, to a great extent, includes those scenery objects.

Key Words: scenery, scenery elements, natural object and symbolic object.

*Yrd.Doç.Dr.Ondokuz Mayıs Üniversitesi,Eğitim Fakültesi,YDE Fransız Dili Eğitimi Anabilim Dalı.

I. Giriş

1945'li yılların tiyatrosu, anti-tiyatronun başlangıcı sayılan yeni bir öğreti üzerine kurulur. Bu yeni kuram anlayışı içerisinde değerlendirilebilecek tiyatro yapıtlarına, Jean Genet'nin nedensiz kaygı, ölüm korkusu ve yaşamın ağırlığını konu alan oyunları da örnek olarak verilebilir. Bu dönem yazarlarının, *geleneksel tiyatro* yazarlarının gibi beğeni toplama amaçları ya da böyle bir kaygıları yoktur.

"Tiyatro sanatının yeni bir gelişme göstermesi için oyun yazarlarının değişen gerçekliği yansıtması, değişimin yükünü taşıyan insanların sorunlarını ele almaları gerekiyordu. Tiyatronun kuruluşu çağdaş bir görünüş altında geleneksel biçimlerin canlandırılması değil, kendi biçimini nasılsa yaratacak olan toplumsal özü bulmaya bağlıydı" (Çapan, 1982 102)

Oyunlar yazılırken de oynanırken de izleyici yokmuşçasına değerlendirildiğinden mantıklı bir ileti göndermekten de uzaktırlar. Bu anlayışa göre izleyici sahnede oynanan oyunu sorgulamalı, eleştirmeli hatta protesto bile edebilmelidir. Aslında bu Genet'nin kendisine karşı yaptığı bir başkaldırıdır Genel "Oyunlarım gibi kitaplarımın da kendime karşı yazılmış olduğunu söylüyorum size" (Genel, çev;Korkut, 2000:59) diyerek içtenlikle bu karşıtlığı vurgulamaktadır. Ona göre izleyici asla oyunun dışında kalmamalıdır. Çünkü sahne, zaman zaman yaşamın kendisini, zaman zaman da özyaşamları sergiler. "Bir oyun her temsilde yeniden tamamlanan bir yaşam olgusudur" (Şener, 1993:55). Tiyatro salt oyun olmaktan çıkar ve izleyici ile oyuncuların özyaşamlarını tüm derinliğiyle yükümlülük altına sokar. Bu baskı ortamı oyun süresince değişmez. Tiyatro izleyicisi yaşadığı bu süreçte kendi yaşamının sahnede kiyle paylaşır ve tüm yalnızlığıyla kendi gerçeği ile karşılaşır. Zaten *uyumsuz tiyatro'nun* en belli başlı hedefi de bu gerçeklikle izleyiciyi yüzleştirmek ve yaşamı gerçek anlamına böylece ulaştırmaktır. Çünkü "sahne yaşamın kendisinin değişime uğradığı bir yerdir"¹ (Dejean, 1971:77). Bu anlayış içerisinde Genet'nin oyunları, tersine işleyen bir tiyatro ya da tiyatro çözümlemesi olarak da değerlendirilebilir. Sözü edilen bu çözümlemenin en yetkin örneğini veren oyunlardan biri de kuşkusuz. *Balkon* (Le Balcon)'dur. Yazarın olay örgüsünü oyun içinde oyun biçiminde oluşturduğu *Balkon'da* sıklıkla şiddet, bayağılık ve erotizm beğeni ile aynı anlamda kullanılmıştır. Irma'nın parıltılı ve düşlerle süslü evi aslında kuralları, buraya gelen müşterilerce (ziyaretçilerle) belirlenmiş bir oyunun sahnelendiği yerdir.

"İrma: Söyledim sana Carmen, bundan hoşlanmıyorum. Ziyaretçilerin saygılı davranmalarını istiyorum. Bunu istiyorum. Ben onlara (Ben sözcüğü-

nü vurgular.) müşteri bile demiyorum Yine de... " (Genet, çev:Ün. 1990; 43).

Müşteriler ise tüm düşlerini gerçekleştirdikleri bu sahnede birer aktör olarak değerlendirilebilirler. Maddi yaşamdan uzak bir oyunun aktörleri olan bu müşteriler oyun içinde diledikleri tüm rolleri üstlenebilirler. Bu değerlendirmeye göre *Balkon* aktörlerinin içinde başka bir oyunun, sahnelendiği bir düş evrenine sürükler. Oyunu, oyun içinde oyun olarak değerlendirmeyi sağlayan şu replik oldukça ilgi çekicidir.

"İrma (...) herkes kapı calıp da içeri biri girdiğinde en ince ayrıntısına kadar düzenlenmiş bir senaryoyu uyguluyor." (Genet, çev:Ün, 1990:50).

İzleyici tiyatrodaki yalnızca oyunu izlemek amacıyla bulunmaz. Genet'nin anlatımını algılayabilmesi için imgelem gücüne gereksinim duyulur. İmgelem gücü, izleyicinin özbenliğinde doğal olarak bulunan daha sonra güçlenip, zenginleşen ve özyaşamdan daha gizemli ve daha özgür *bir* dünyayı tanımayı sağlayan bir araçtır. Tiyatro bir topluluğun ürünü ise bu topluluğun bir parçası olan izleyici de üzerine düşeni yapmalı ve imgelem gücünü oluşturabilmek için çaba göstermelidir. Oyunun simgesel bir yaklaşımla değerlendirilmesinde yazar da izleyici de eşit oranda sorumludur: Yazar oyunun sahnelenmesi oyuncuların rolleri açısından izleyici de sunulan bu oyunun simgesel anlamının çözümlenmesi açısından sorumludur. Bu nedenle izleyici, eğer oyunu izlemeye geliyorsa baştan bu sorumluluğu kabul etmiş olur.

Jean Genet gerçekçi öğretiyi çağrıştıran tüm kavramlardan uzaklaşır. Bunların sınırlarından kurtulduğu tek yer de sahnedir. Bu yüzden görünenler gerçekten daha önemlidirler. *Balkon*, sahne düzeni, uzamı ve kahramanlarıyla geleneksel tiyatrodun kuramlarını tümüyle yıkar. Çoğu kez birkaç parça eşya veya bazı aksesuarlar oyunun dekoru olmaya yeter. Uzam aklın sınırlarını zorlayacak denli karmaşık bir yapı oluşturabilir. Kahramanlara gelince, onlar sahnelenen oyundaki rollerini üstlenmekten çok düş ve fantazilerini gerçekleştirmeye tutkudur. Bütün bu oluşumlar, geleneksel kuramları yıkan *uyumsuz tiyatro'nun* temelini oluşturur. Çünkü Fronko'ya göre, "anti-tiyatro geleneksel, birbirine benzer dramatik elemanların yadsınmasını gerektirir" (1963:152).

Jean Genet'nin kahramanları birer simge veya canavardır. Bu kahramanlar Genet için de gerçekte var değillerdir. Bunlar yaşadığımız dünyanın yarattığı garip yaratıklardır.

Güvensiz, korkak, kötümser, ürkek olan bu yaratıklar iletişim kurmaktan uzaktırlar. Bu yönüyle Genet çağdaşı Ionesco'nun "kahramanlar konuşmayı bilmezler çünkü düşünmeyi bilmezler" (Jomaron, 1989:416) görüşünü desteklercesine oyunlarında iletişimin insanın önemli sorunsallarından biri olduğuna dikkat çeker.

Balkon, izleyicinin oyuna katılmak zorunda olduğu, tuzaklarla dolu bir iç yapıya sahiptir. İzleyici oyunun öldürücü gücünü, onun yapısını çözebildiğinde algılamış olur. Genet yaşam ve oyun arasındaki olağan ilişkiyi büyüleyici bir biçimde yıkar ve tiyatroyu gerçeğe dönüştürür. Gerçek yaşamda duyumsanamayan tüm duygular oyun içinde gerçekliğe kavuşur. Gerek kahramanların kendi aralarındaki, gerekse izleyici ve oyuncular arasındaki metafizik boyuta değin ulaşabilen sınırlar hep korunur. Bu sınır oyun içinde de oyunun sergilendiği uzamda da sürekli canlılığını korur. Tiyatro yazma sanatıyla Genet, izleyicisini imgelem gücünü kullanmaya ve duygularını doyurmaya zorlar. Çünkü "derin bir etkin simgeler karışımından oluşan bir sanat ancak hayallerde yaşatılabilir" (Genet, çev:Korkut, 2000:67). *Balkon'daki* düş aldatmaca yoluyla gerçeği keşfetme aracıdır. Dış gerçeklik ve nesnel dünya yadsınır. Geriye dram sanatının gerçekliği kalır. Bu nedenle de gerçeği tanıdığımız bu dünya tiyatronun dünyasıdır.

"Carmen: Kerhanede çalışmak dünyayı yadsımaktır." (Genet, çev:Ün, 1990:54).

2. Uyumsuz Tiyatro Bağlanımda Oyuna Kısa Bir Bakış

Gerçeğin karikatürize edildiği bu oyunda iletişimsizlik, yabancılaşma, uyumsuzluk kavramları insanın kendi kendinden bile uzaklaştığı, hatta herşeyin dışına itildiği, bir boyutta incelenir. Bu boyut insansızlığa kadar ulaşabilir. Oyunda kişi, uzam ve zaman yaşamın mantıksal açıklamasını yapmaktan uzaktır, hatta bunlardan söz edilmez bile. *Balkon* başpiskopos, emniyet müdürü, yargıç, general, hırsız, katil, eşcinsel ve fahişelerin ahlakî sınırlamalardan uzak tüm düşlerim yaşadıkları bir "yanılsamalar evidir". Buraya bu adı buranın sahibesi Irma vermiştir.

"İrma:(...) müesseseme yanılsamalar evi adını vermeyi ben kararlaştırmıştım" (Genet, çev:Ün, 1990:50).

Oyunda iki tür dünya vardır. Birincisi insanları kötülüğe iten ve onları dışlayan nesnel dünya, diğeri ise toplum dışına atılmış insanların yaşadığı ve herşeyin olanaklı olduğu, hiçbir sınırlamanın ve yasağın olmadığı imgelerle süslü bir dünyadır. Toplumun tüm sosyal gruplarından insanlara rastlanılan bu dünya dış dünyada gerçekleşmeyen düşlerin yaşam bulduğu özel bir uzamdır. Herkesin kendisiyle hesaplaştığı ve bir rol üstlendiği 'yanılsamalar evi' toplumla özdeşleşen bir randevuevidir. □ 'Yanılsamalar evi' müşterilerinin düşlerini gerçekleştiribildiğinde ancak ulaşabilir asıl amacına. *Balkon'nan* "görevi düş kuranları avutacak bir görüntü sunabilecek yeterli bir asalete ulaşmaktır"

Genet, çev:Ün. 1990:60). Bu asalete ulaşma ve bu yolla toplumla hesaplaşma kaygısı duymuş olan Genet'nin yazma tutkusunun altında bir başka neden de yoktur aslında. *Balkon*, kötülüklerle dolu, ihanet ve suçun ön planda olduğu, tüm değerlerin bir bir bitirildiği bir dünya ve toplum düzenine karşı çıkışın anlatıldığı bir oyundur. Gerek seçilen kahramanlar gerekse kullandıkları kaba, argo ve açık saçık sözlerle dolu olan söylemleri hep bu aykırı anlayışın destekleyicisidirler. Toplum, 'yanılsamalar evi'ndeki ezilen ve sömürülen insanları acımasızca suç işlemeye, ihanete ve aldatmaya itiyorsa, bu insanlar da burada dışlanmışlıklarını sorgulayıp bu yolla hesaplaşırlar. Çünkü insanları içlerindeki kötülük değil, yaşadıkları toplum acımasızlaştırır ve kendinden soyutlaştırıp iter.

'Yanılsamalar evi'nde yaşam ve gerçekler mantık yoluyla açıklanamazlar. Çünkü çoğu kez gerçekler anlaşılabilir ve çözülemezler. Akıl ve mantığın yadsıdığı herşeyi 'yanılsamalar evi' açıklar.

"Carmen: Çok iyisiniz Bayan İrma, içtenlikle söylüyorum bunu. Eviniz insanlara teselli veriyor. Yasak oyunlarını düzenliyorsunuz erkeklerin... Gerçekçi bir kişisiniz. Bunun kanıtı da paraları cebe indirmezsiniz. Ziyaretçilere gelince... Düşlerinden uyanmaları kırıcı olmalı. Biter bitmez yeniden başlamak gerekiyor her şeye." (Genet, çev:Ün, 1990:49).

"İrma: (...)Evim ağırbaşlı bir yerdir." (Genet, çev: Ün, 1990:44)

3. Oyunda Dekorun Kurgusu ve İşlevi

Öncelikle bir gösterim sanatı olan tiyatrodaki sahne yapısının ayrı bir önemi vardır. Hareketli ve mimarîsi değişken bir tiyatro inşa etmek isteyen bir İtalyan'a Genet tiyatrosunun mimarîsinin keşfedilmeye gereksinimi olduğu, ama sorumlu tutulması için sabit, hareketsiz olması gerektiği yanıtını verir (Genel, çev:Korkut, 2000:77). Bu yanıtın altında büyük olasılıkla sahnenin biçimine göre değerlendirildiği düşüncesi yatmaktadır. Genet'ye göre "sahne üzerinde hiç ama hiçbirşey doğal olarak çirkin veya gülünç olmamalı"dır (Genet, çev:Korkut, 2000:40).

Dramaturgun dilsel araçlara gereksinimi olmadığını doğrulayan *Balkon*, maddi imlerle süslü bir uzamı yansıtır. Sözlü ve sözsüz tüm araçlar bir anlatım biçimidir. Sözcükler sözlü araçları; görsel-işitsel araçlar (dekor, aksesuarlar, müzik vb.) sözsüz araçları oluştururlar. Görsel araçlar yazarların sahnelerini yaşamla bağdaştıracakları biçimde kullanılmışlardır. Zehra İpşiroğlu'na göre:

"somutlama cabası, uyumsuz tiyatro yazarlarının görsel öğelerden yararlanmaya zorluyordu" (İpşiroğlu,1978:48). Bu nedenle de resimler, simgeler tiyatronun diğer öğelerinin önüne geçer ve ağırlık kazanırlar. Oyunda kullanılan nesnelere sembolik anlamları, varlık ve kişileri çevreler, oyunun daha iyi anlaşılmasını sağlarlar. Oyuncular yarattıkları imgeyle izleyicinin doğaçlamaya dayalı söyleşime katılmasını sağlarlar (Efe. 1992:20). Genet nesnelere çok onların arka planlarında saklanan gizli anlamı çözmek ister, "Dekorların da izleyicinin gözünde sanki birbirinin içine geçecekmiş gibi, soldan sağa yer değiştirmesini istiyorum. Aslında niyetim oldukça açık" (Genel. çev:Korkut, 2000:16). Bu anlam *Balkon*'da sezgilerle yakalabilir. Ancak gizemli bir duyumsamayla insan bilinç ötesine ve mutlak gerçeğe ulaşabilir, "Sahne yanılsamaların güçsüzleştiği bir yer değil, parıltıların çarpıştığı bir yer olur" (Genet, çev:Korkut. 2000:48). Oyun sanrıları ve karabasanların, ölümün, acının, karanlığın, kimlik sorunsalının imgelendiği bol ışıklı bir sahne yapısına sahiptir. Genet bunun gerekçesini şöyle açıklar:

"Sahnede çok ışık istedim, her oyuncu bir yanılgısını, ufak bir hatasını, bitkinliğini veya kayıtsızlığını kurtarıcı bir loşluk içinde boğmaya kalkışmasını diye. Elbette bu kadar çok ışık oyuncuyu rahatsız edecektir, ama böylesine güçlü ışıklarla aydınlatılmış olmak onu doğru oynamaya zorlayacaktır" (Genet, çev:Korkut. 2000:48)

Bu güçlü ışıklar oyuncuları sürekli dinamik tutmaya ve daha doğru oynamaya zorlayacaktır. "Yanılsamalar evi'ndeki insanlar sezgi ve algılama gücüne yorumlamayla ulaşırlar. Genet sahnesindeki nesnelere onları esinletecek duyguyla dolaylı olarak kullanılır. Nesnelere ve dekoru oluşturan diğer elemanlar, bilinen değerlerinden öyle farklı değerler kazanırlar ki sahne nesnelere dünyasına dönüşüverir.

"Sahnede kullanılan nesnelere birer tiyatro nesnesine dönüşmesi, yani tiyatro göstergesi olarak kullanılmalrı, onların değışesinden değil, işlevlerinin farklılaşmasından kaynaklanır." (Çamurdan, 1996: 52)

Balkon da. sahnenin bilinen kalıpların dışında oluşu oyunun sahnenin tüm alanına dağılmasına olanak verir.

"Günlük olarak kullanılan şapkalar, ayakkabılar, duvar saatleri, pipolar, boş valizler, kırbaçlar, küçük köpekler, sürahiler, burunlar sandalye, yu-

murtalar, fincanlar, fotoğraflar, cesetler ve gergedanlar (ki doğal olarak bunların dışında) bu nesnelere bize çoğu zaman uyduruğa benzeyen dramaların çıkış noktalarının sağlam bir gerçekliğe dayandığını anımsatırlar" (Pronko, 1963:159).

4. Oyundaki Nesnelere Simgesel İşlevleri

Bildirişim dilsel ve görsel boyutta gerçekleşir. Bu iki alan öylesine sınırsız ve geniştir ki bunlardan birisi bile iletişime birçok anlam kazandırabilir ya da kaybettirebilir.

"Tüm varlıklar, olgular, kavramlar, somut ya da düşsel nesnelere tamamı nesne ya da dış gerçeklerle anlaşılır" (Vardar,1984:5). Öncelikle görsel boyutuyla kitleye ulaşan tiyatro sanatında sahne düzeni anlatımın ilk ve temel koşulunu oluşturur.Genel göstergelerle yüklü bir gösterge olmaya çabalamayan batılı oyuncuyu eleştirir ve batı tiyatrosunun tarzını kaba bulduğunu söyler (Genet, çev:Korkut, 2000:67).

Uyumsuz, tiyatro'da sahne düzeni, giz dünyasının kapılarını açmaya yönelik biçimde amaçlanmış, oldukça karmaşık bir yapılanma gösterir. Aziz Çalışlar'ın da belirttiği gibi, "çağdaş tiyatro'da nesnelere kendisi ile eylemde bulunma, onlara oyuncular gibi devinim kazandırma düşüncesi egemen olmaya başlamıştı" (Çalışlar, 1993: 104). Bu nedenle de dekorda kullanılan nesnelere hemen hemen her durumda gönderme yaptığı bir imge, bir yorum ya da bir izlek vardır. Nesnelere simgeler dünyasına katılır ve etkin bir işlev üstlenirler.Ionesco'nun Sandalyeler'indeki (Les Chaises) sandalyeler, Gergedan'ındaki (Rhinoceros) daki insanın giderek gergedanlaşması. Gökyüzü Gezgini 'indeki (Le Pieton de l'air) duvar imgesi, Valizli Adam'ındaki (L'homme aux Valises) valiz; Samuel Beckett'in Godot'yu Beklerken'indeki (En Attendant Godot) ağaç gibi örnekler çoğaltılabilir.

Nesneler Genet sahnesinde de büyüleyici bir rol oynar ve yanılsamalarla süslü bir evrene doğru yolculuğa sürükler. Her nesne başlı başına bir anlam taşır. Bu anlamı çözmek ise tıpkı bir bulmacayı oluşturan öğeleri çözmek gibidir. Nesnelere sahnedeki konumları ve bulunuşlarıyla çoğu kez izleyicinin düşsel evreninde derin bir karmaşa yaşatırlar. Zaten Genet "bir gizemle yüzleşmek amacıyla bir mezarlıkta gece gezintisi yapabileceğini düşünenler gelecektir sadece tiyatroya" (Genet, çev:Korkut, 2000; 82) diyerek amacını açıkça vurgulamaktadır. Bir nesnenin bulunması özellikle belirtilmediyse bu Genet'nin bunu gerekli görmediğindedir.

Genet'de anlatım yalnızca dilsel değildir. Jestler ve mimikler, ritim ve davranışlar oyunun izleğini betimleyen veya değiştiren nesnelere dir. Bu nesnelere görsel boyutu im-

gesel boyuta taşıyan ve onları anlamlandıran bir görev üstlenirler. Sahnedeki nesnelere fiziksel varlıklarından çok daha fazla anlam taşırlar. Nesnelere ve aksesuarların bulunması ve kullanılması onların asıl işlevlerini artırmak içindir. Bu nedenle de sahnede kullanılan her nesnenin simgelediği bir düşünce ya da kavram vardır. Aykırı bir yaşam sürmüş olan Genet, nesnelere kullanırken de insanların kaba gürültü ve hırçınlıklarını daha belirginleştirmek adına onları bilinen işlevlerinin dışında da kullanmıştır. Eylemin iç dinamiği bu yolla yakalanabilir. Sahne düzeni ve kullanılan nesnelere soyut kavramlar ve duygusal anlamların da anlatımı olabilir. Çünkü her nesne bir simgedir.

Nesneler üç boyutta incelenebilirler:

- a) Doğal Anlamda Kullanılan Nesnelere.
- b) Simgesel Anlamda Kullanılan Nesnelere.
 - Tiyatro düzeyinde.
 - Oyuncular düzeyinde.
 - Yazar düzeyinde.
- c) Aksesuar Olarak Kullanılan Nesnelere .

4.1. Doğal Anlamda Kullanılan Nesnelere

Doğalcılık "Felsefede temel ilke olarak doğayı kabul eden, doğanın bir yaratıcıya gereksinimi olmaksızın kendiliğinden var olduğu inancını benimseyen bir görüşe verilen addır" (Sunel, 1981: 139). Deneysel bilimlerle doğanın gözlenmesi temeline dayanan özellikle de 1870-1880 yıllarında gelişim gösteren bu akım

"sanatın, doğadaki gerçeklerin aslına en uygun biçimde betimlenmesi olduğunu ve bu betimlemeye varabilmek için sanatçının hiçbir yapmacığa sapsadan ve kendi öznel evreninden hiçbir katkıda bulunmadan, doğa bilimleriyle uğraşanların uyguladığı deneysel bilim yöntemini yazın alanına uygulaması gerektiğini" savunan yeni bir estetik görüşü belirtmektedir (Sunel, 1981: 140).

Bu görüşler doğal olarak, yazın ve düşün dünyasını daha yakından ilgilendirmektedir. Ancak *serbest tiyatro* anlayışına öncülük eden bu yaklaşım Genet sahnesinde de yazınsal anlamına koşut bir işlev üstlenir. *Balkon* oyununun nasıl oynanması gerektiği konusuna ayrıca yer veren yazar, oyuncuların sahne düzeniyle bütünleşmeleri adına gere-

kenin yapılmasını öğütlemiştir. "Oyun imgenin ve yansımanın yüceltilmesidir; ve buna göre oynanmalıdır. Yergili olsun ya da olmasın anlamı yalnızca bu şekilde ortaya çıkacaktır" (Genet, çev:Korkut, 2000:18). 'Yanılsamalar evi' yaşamın eleştirildiği ve oynandığı yerdir. Balkon yaşamla aynı yanılsamaların varlığını gösterdiği herkesin duygularını tatmin ettiği yerdir ayrıca. Bu evin salonlarını süsleyen aynalar her müşteriye bu düş evinde görmek istediği yansımasını canlandırır. Büyük Balkon'un duvarları arasında yaşanan bu aynalar oyunu aslında nesnel dünyanın yaşamıyla aynı anlama gelir. Yaşamın tiyatrodan farklı olmadığı bu yerde herkes duygu, düş ve fantezilerini gerçekleştirebilir.

İrma'nın evini oluşturan salonlar doğal anlamda kullanılan nesnelere başında gelir.

"Kan kırmızı satenden üç paravanıyla oluşturulan dekor, kilisede kutsal eşyaların saklandığı yerin havasını yansıtmalıdır." (Genet, çev:Ün, 1990:16)

Bu tanımlama bu evin herhangi bir ev değil bir tapınma yeri olacak kadar kutsal bir yer olduğunun kanıtıdır. Bu salonlarda yaşamın diğer yüzü yaşanır.

"Burada kötülük etme olanağınız yok. Kötülüğün içinde yaşıyorsunuz çünkü." (Genet, çev:Ün, 1990:40).

Oyun birbirinden ayrı salonlarda geçer. Her salonda farklı fantezilerin gerçekleştiği bu ev gerek oyun yapısıyla, gerekse kahramanların farklı iç dünyaları ile olay örgüsünü sınırlar. Bu salonlar oyuncuların ve izleyicilerin kendilerini oyuna kaptırmalarına olanak vermez.

"Ortalığın ışık içinde olmasını istediysen, her oyuncu hareketlerini veya sözünü parlıtlı bir şekilde bitirsin ve en güçlü ışıkla rekabete girsin diye istedim bunu" (Genet, çev:Korkut, 2000:58).

Genet'nin salonlarında kullanmak istediği ışık düzeni de saydam bir ortam yaratmak istemesinden kaynaklanmaktadır. Bu düşünceyi Genet şu sözlerle açıklar:

"Sahnenin ve salonun böyle ışıl ışıl olmasına bu kadar çok önem verdimsem, bunun nedeni bir şekilde her iki tarafın da aynı şekilde tutuşması ve hiçbir tarafın loşlukta kendini gizleyememesini istememdir" (Genet, çev:Korkut, 2000:61).

Doğal anlamda kullanılan nesnelere ikincisi İrma'nın salonlarına yerleştirdiği ve olup biteni görmeyi sağlayan aygıttır.

"Solda bir boşluk. Bunun yanında bir aygıt durur." (Genet, çev:Ün, 1990:42).

4.2. Simgesel Anlamda Kullanılan Nesnelere

Sahnedeki her şeyi bir simge, bir belirti olarak kullanan Genet'nin *Balkon* oyununda simgesel dekor duyusal bir temele dayanır. Duyusal dil ise simgesel olarak verilir. "Paylaşılan her nesne"nin "paylaşılan bir edim" (İnal,1981:169) olduğu gerçeği yadsınmaz. Gerçek yaşamın bile düş evreninde süslediği bu oyunda oyuncu ve izleyici arasındaki köprü simgesel anlatımla kurulur.

Özellikle 1885-1900 yıllarında yaygınlaşan ve Jean Moreas'ın adlandırdığı simgecilik, "evrenin, görüntülerin ötesinde bir anlamının olduğundan evrende her şeyin duyarlı olduğunu bilen ozanın bu görüşleri aşmak, gerçeğe ulaşmak istemesi"sinden yola çıkar (İnal,1981:172). Yazından sonra 'simge' kavramı 1950'li yılların dram sanatını tanımlayan sözcüklerden birisi olmuştur. Bu anlatım biçimi 'görme', 'çözme' ve 'çağırışım' olguları üzerinde durur. Bir nesne iki parçadan oluşuyorsa, bu parçalardan biri kendi somut varlığı diğeri ise bu nesnenin çağırıştırdığıdır. Bu çağırışımın çözümlenmesiyle evrenin varlığı anlaşılabilir. Simgesel nesnelere "sözcüklerle, seslerle, kimi çağırışimlarla, benzeşimlerle okuyanın, dinleyeninin, sezgi gücüne dayanarak sunma işlevini görürler" (İnal,1981:169).

Genet sahnesindeki maddesel evrenle düşlerdeki evrenin uyumu simgesel anlam taşıyan nesnelere gerçekleştirilir, izleyiciler yalnızca simgeleri çözdüklerinde sahnede oyunun parçası olabilirler. İmgesel anlamı yakalama tutkusunu büyük oranda sahnede simgesel nesnelere canlı tutabilirler. Oyundaki boşluğu sınırlayan ve bu boşluğu dolduran tek güç simgesel anlamda olan nesnelere. Bu açıdan Genet tüm nesnelere yoğunlaştırılması ve sahnede iyice görülebilmeleri için onların gerekenden daha büyük olmasını istemiştir. Hatta yalnızca nesnelere değil oyuncuların da abartılı olması için onları patenler üzerinde yürütmüştür.

"Ayağıma yarım metre yüksekliğinde patenler geçirmiş bir aktör oynayacaktır. Bu görünümü gerçek halinden büyüktür"(Genet, çev:Ün, 1990:17).

4.2.1. Tiyatro Düzeyindeki Simgesel Anlamda Kullanılan Nesnelere

Tiyatro düzeyindeki simgesel nesnelere, sahne yapısıyla doğrudan ilintilidir. Bu nesnelere dekorun ayrılmaz birer parçasını oluştururlar. Sözü edilen nesnelere sahnedeki oyunun iç yapısıyla ilgili değillerdir. Oyunun görünür bölümünü oluşturur ve nesnelere varlık gösterirler. Tiyatronun sahne düzeninde yer alan bu nesnelere Genet sahnesinde genellikle yoğun olarak kullanılmaz. Örneğin oyunun ilk üç ve beşinci tablosunda yer alan dağınık yatak başlı basma dekoru oluşturabilir. Dekorda çok fazla nesnenin kullanılması değil, onların üstlendiği işlevler çok daha önemlidir. Yine "dekorsuz" sayılabilecek dördüncü tablo oyunun yansıtmak istediği farklı bir anlatım biçimine gönderme yapar. Dekordan, replikten yoksun denilebilecek bu tablo oyunun olay örgüsünün değişime uğradığı tablodur da aynı zamanda. Sahnede ilk beş tablodan başlayarak sık aralıklarla gösterilen bu dağınık yatak, sahnede ne uyumak ne de yer değiştirmek için bulunur. Dağınık yatağı yansıtan aynı ayna ilk üç sahnede ve beşinci tabloda da vardır (Genet, çev:Ün, 1990:32). Bu dekorun bir parçasıdır ve asla başka bir işlev üstlenemez. Bunun dışında paravanlar da tiyatro düzeyindeki nesnelere, Oyunun ikinci tablosu sadece paravanlardan oluşur. Saydamsızlık bu yolla yaratılır ve İrma'nın evi ancak bu yolla kutsallaşır. Bir mabeti çağrıştıran bu yarı karanlık ve kapalı ev, gizemini ve asaletini büyük oranda paravanlara borçludur, Genet tiyatrosunda sıklıkla kullanılan paravanlar hemen hemen dekorun yarısını oluştururlar. Başka bir nesneye gereksinim duyulmadan, bu hareketli, değişken ve renkli paravanlar, tüm dekoru değiştirebilirler ya da oluşturabilirler. Paravanlar düş evreninin kapılarını zorlayan ve arkasında başka bir evrenin var olduğu düşüncesini daima anımsatan simgesel nesnelere. Oyunun paravanlar önünde oynanan bölümü ile görünen ve bilinen gerçeklikleri sergileyen Genet, paravanların arkasında bilinmeyen ve hep merak edilen karanlık bir düş dünyasının varlığını ve gerektiğinde oraya da girilebileceğini vurgular. Genet izleyicisi ile bu yüzleşmeyi blöf yaparcasına gerçekleştirir.

4.2.2. Oyuncular Düzeyindeki Simgesel Anlamda Kullanılan Nesnelere

Oyuncuların kostümleri ve görünüşleri ile doğrudan ilintili simgesel nesnelere onların

her türlü aşırılığa kaçmalarına ve toplumsal bir sorumluluktan uzaklaşmalarına olanak verecek biçimde tasarlanmıştır. Kostümler giyinme amacından uzaktırlar. Genet sahnesinde bir geçit töreni kutlama havası veren kostümleri seçer. Bu yolla oyuncular bildikleri bir serüvene atılırlar. Genet'nin bu konudaki açıklamaları ilginçtir. "Kısacası her kostümün oyun kişinin rolünü belirginleştirecek başlı başına bir dekor olması gerek" (Genet, çev:Korkut, 2000:22). Kostümler oyuncuların benliğine girip orada farklılaşmalarını sağlarlar.

"Başpiskopos: (...)Başpiskoposluk benden önce geliyor. Sana bunu söyledim mi, ayna, puro kutuları gibi süslü yaldızlı görüntü?" (Genet, çev:Ün, 1990:21)

"Yalnızlık içinde, sadece görünüşte başpiskopos olmak istiyorum" (Genet, çev:Ün, 1990:22),

Oyuncuların sahnede bulunuşları davranışlarını yönünden tek başına etkileyen ve değiştiren kostümler, makyaj, aksesuarlar ve süsler örneklendirilebilir. Oyuncular sahnede ya maskeli ya da aşırı makyajlıdır. *Balkon'da* sahne giysisinin makyaj ve maskle olan uyumuna özellikle özen gösterilir.

"İnsan bedeninin biçim değiştirmesi, değişimi, "kostüm"le, kılık değişimiyle sağlanır. Sahne giysisi ve maske, görüntüyü destekler ya da değiştirir, özünü ortaya çıkarır ya da bu konuda insanı yanıltır, organik ya da mekanik kurallılığını güçlendirir ya da ortadan kaldırır" (Çalışlar, 1993: 123).

Bu nedenle Genet oyuncuların makyajı konusunda oldukça özen gösterilmesini istemiştir. "Makyaj için düşlerinize, hayal gücünüze, taşkınlığımıza başvurmanız gerek, aklımıza, gözlemlerinize değil" (Genet, çev:Korkut, 2000:24). Oyunda kullanılan maskeler gerçekliğin öteki yüzüne dikkat çekerler.

"Elçi: Yeryüzünde güzelden yana ne varsa, maskelere borçlusunuz bunu." (Genet, çev:Ün, 1990:81)

Bu repliğin altında insanın yalınken herşeyin berbat olduğu savlanmaktadır. Aşırı makyajlı yüzler ve abartılar Genet'nin isteği üzerine asimetriktir. Oyuncular aşırı makyajlı ve olduklarından daha büyük ölçülere sahiptirler. Bu amaçla kullanılan patenler yanılısamları, yer değiştirmeleri ve devinimi sağlar. Böylece oyun bir ivme kazanır, hareketsizlikten de kurtulur. Aksesuarlar içinde önemli bir işlevi üstlenenlerden biri de kuşkusuz bir kişiliği, otoriteyi ve gücü simgeleyen şapkadır.

"Başpiskopos: (...) Süsler! Başlığım! Danteller! Özellikle de sen yaldızlı cüppe, dünyadan koruyorsun beni" (Genet, çev:Ün, 1990:22).

Toplumsal yapıda var olma, başkaları olarak nitelendirilen insanlara üstün olma süs-
lere bağlıdır.

"Başpiskopos, (yere yığılı eski püskü giysilere bakar): süsler, danteller, sa-
yenizde kendi kendime dönüyorum. Yeniden kavuşuyorum kendi toprak -
larım. İçinden kovulup atıldığım çok eski bir kaleyi kuşatıyorum" (Genet,
çev:Ün, 1990:22).

Bu süsler veya takılar gibi maddi varlıklar insanın varlığını
sonsuz dek koruyan ve destekleyen nesnelere.

"İrma: Hüznüm melankolim bu buz gibi oyunlardan kaynaklanıyor. Neyse
ki mücevherlerim var" (Genet, çev:Ün, 1990:45).

"İrma, kendi kendine. Arhur'un üzerine eğilmiş: herkes beni terk edip gi-
decek mi? Her şey parmaklarımın arasından uçup gidecek mi?(Kızgın)Ba-
na mücevherlerim, elmaslarım kaldı..."(Genet, çev:Ün, 1990:66)

Oyuncular nesnel dünyasında yaşarlar ve benliklerini aksesuarlarla bulurlar. İr-
ma'nın gösterişli elbisesi onu simgeler çünkü bu daha sonra kraliçe elbisesine dönüş-
ecektir. Önemli bir saygınlığı olan bu elbise oyunun çeşitli sahnelerinde yerini alır. Oyu-
nun başında son derece süssüz olan bu elbise "Carmen ile olan sahnesinde süslenecek
ve Balkon sahnesinde birkaç takının yardımıyla kraliçe elbisesine dönüşecek o uzun ro-
bu giyecektir." (Genet, çev:Ün 1990:13).

4. 2. 3. Yazar Düzeyindeki Simgesel Anlamda Kullanılan Nesnelere

Genet'nın tüm oyunları sahnesel aksesuar veya nesnelere içerirler. Gerektiğinde tek
başına kullanılan bir aksesuar bile dekorun parçası olmaya yetebilir. Örneğin şapka bir
generali, askeri veya polisi simgeleyebilir ve toplumsal kimlik sorunsalını dile getirebi-
bilir veya otorite, güç gibi kavramları eleştirebilir.

Büyük Balkon'da çok kullanılan aynalar bu evdekiler için düşleri gerçeğe dönüştü-
ren ve düşsel evrenden nesnel bir evren yaratan çok amaçlı nesnelere, *Balkon* 'un
diğer ismi 'yanılsamalar evi' ayna oyunlarının gerçekleştiği bir ayna evidir.

"İrma:.. Dünyanın dört bir yanında Büyük Balkon'u tanıyor insanlar.

Herkesin ulaşamadığı, ama en namuslu yarılsamalar evidir burası... "(Genet, çev: Ün, 1990:40).

Sahne düzeninin tamamını süsleyen ve İrma'nın evinden bir yarılsamalar evi yaratan aynalar metafizik anlama kadar uzayabilen bir anlam çokluğuna kavuşurlar. Burada oyunlar, canlandırmalar en saf en bozulmamış biçimde gerçekleştirilir (Genet, çev: Ün, 1990:49). Çünkü dış dünyaya kapalı bu kutsal uzamda herşey istenildiği biçimde yaşanır.

"Yargıç: Sizin dışarıya diye adlandırdığınız şeye biz ne kadar esrarengiz geliyorsak, o da bize o kadar esrarengiz geliyor." (Genet, çev: Ün, 1990: 100)

Toplumun ezilen veya itilmiş insanlarından oluşan bu ev dışarıdakilerin 'kötü' saydığı bir yer olabilir. Ancak İrma'nın evi eğer kötü, buradakiler de kötülük dolusalar burada iyilikten başka bir erdem olamaz. Kötülük yapmanın olanaksız olduğu bu evde yaşamak dışarıyı yok saymakla aynı anlamı taşır.

Carmen: Kerhanede çalışmak dünyayı yadsımaktır". (Genet, çev: Ün, 1990:54)

Bu eve gelenler görüntülerinin aynadaki yansımalarıyla düşlerindeki kişiliklerine ulaşırlar.

"Emniyet Müdürü:(...) Bir yarılsamalar evinin sahibesi misin, yoksa değil misin? Evet. Evine geliyorsam eğer, aynalarında ve oyunlarında kendimi tatmin etmek için geliyorum" (Genet, çev: Ün, 1990:63).

Gelenler kadar Büyük Balkon'un sahibesi İrma da bu aynalar evinin konuklarının geliş nedenlerinin ağırdındadır.

"İrma: Aynalarımın ve avizelerimin çağrısına kapılan hep aynı erkekler" (Genet, çev: Ün, 1990:45).

Aynalar bu düş evinde tüm düşlerin ve fantezilerin bazen de umutların gerçekleşmesini sağlarlar.

"Carmen(...) Gerçekliğim, aynalarınız, emirleriniz ve tutkularınızdır"
(Genet, çev:Ün, 1990:56).

Bu evde düşsel kimliklerin yansmasıyla mutlu olan insanlar varlık nedenlerini de kurguladıkları bu oyuna borçludurlar. Ve yalnızca aynadan yansıyanlar bu düşsel kişiliklerin gerçeği olur.

Yazarın kullandığı aynalarla "her bir izleyicinin-izleyici kitlesinin değil- biraz kararsız bir şekilde kendi içinde gömülü olan, ama kendi yüzeyine çıkararak bulabileceği bir güzelliği keşfetmesini" (Genet, çev:Korkut, 2000:63)ister.

Düşsel evrenin tüm gizleri böylece çözümlenir.

"Yargıç(...) (Cellat'ın yüzüne aynaya bakarcasına bakar.) Beni onurlandıran ayna! Dokunabileceğim şu görüntü, seviyorum seni." (Genet, çev:Ün, 1990:29)

Tüm yanılsamalar bir gün bir yerde bir an gerçekleşir. Aynalar görüntü oyunları ile bu evin şeffaflığını gözler önüne serer. Sağa ve sola yerleştirilen aynalar görüntü oyunlarını artırır. Bu hem sahnesel hem de dramatik yapının temelidir ve ayna oyunları her zaman bu 'yanılsamalar evi'nin temelidir. Oyunun dolantısını bütünüyle etkileyen aynalar düşten gerçeğe, gerçekten de düşe geçişi sağlar. Bu yansıma bir kişiye ya da herhangi bir nesneye gönderme yapabilir. Böylece aynalardaki tüm gerçekler birer yanılsamaya dönüşür.

"Emniyet Müdürü(...) her duvar, her ayna hileli(...) Sana randevuevindeki oyunların öncelikle bir ayna oyunu olduğunu ben öğretecek değilim"
(Genet, çev:Ün, 1990:69).

Aynalardaki yansıma varlığın anlamsızlığının altını çizer. Çünkü bu varlık bile göreceli bir biçim kazanır. Gerçek kişilerin düşsel varlığı mı, yoksa bu düşsel kişilerin yansıma yoluyla ulaştıkları varlıkları mı anlamlıdır? Aynalar her iki durumda da kesin olarak bir gerçekliği yansıtarak geçerler.

"Başpiskopos, (aynaya yavaşça yaklaşır, karşısında durur): haydi ayna
yanıtla beni, hadi. Buraya kötülük ve masumluluğu keşfetmek için mi
geliyorum?" (Genet, çev:Ün, 1990:20).

Ayna bir yansıtıcı olması yanında başpiskoposun kendi kendisiyle iç hesaplaşmasını yaptığı bir araç ve özeleştirici için bir dosttur da aynı zamanda. Şeffaflık sağlayan aynalarda genelev gizemli ve karanlık olmaktan çıkar. Oyunda kullanılan pano-aynalar gerçekten düşe kurulu düzeni sağlayan tek nesnelere ve başka bir nesneye gerek duyulmadan yansımaların zevki yaşatılır. Olayı ilerleten tek nesne aynadır. Anlatımı bu dekor sağlar ve söze gerek duymaz Genet. 4. Tablo bomboştur ve oyun şeffaflıkla yansımayı dönüştür ve aynadan yansıyanlar vardır yalnızca. Düş, büyü ve kimlik değişimi bu yansımalar evi'nden verilir. Bu isimle izleyici oyuna bir aynadan bakacağına en baştan hazırlanmış olur.

5. Sonuç

Balkon gerçeğin varlığını sürdürdüğü yaşamın yansımalarını imgeler. Oyunda kullanılan dekor, aksesuar, kostüm gibi doğal ya da simgesel nesnelere kahramanların gerçekliğidir. Bu gerçekliği canlı tutabilmek için her nesnenin özenle seçilmesi zorludur. Bu bakımdan her nesne tek başına dekoru oluşturabilir. Kahramanlar varlıklarını nesnelere borçludurlar. Oyuncular nesnelere bir anlam kazandırmaktan uzaktırlar. Aksine nesnelere oyuncuların işlevlerini anlamlandırır bazen de ağırlıkları ile onları ezerler. Varlığın borçlu olduğu nesnelere varlık ya da yokluğun sorgulamasını yaparlar. Eğer nesnelere yoksa, varlık, dolayısıyla insanlar yoktur ya da edilgin ve devinimsizdirler.

KAYNAKÇA

- Çalışlar, Aziz. (1993). 2o. *Yüzyılda Tiyatro*, İstanbul: Mitos BOYUT Yayınları.
- Çamurdan, Esen. (1996). *Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi*. İstanbul: Mitos BOYUT Yayınları.
- Çapan, Cevat. (1982). *Değişen Tiyatro*. Ankara: Adam Yayınları.
- Dejean, Jean-Luc. (1971). *Le Theatre Français d'aujourd'hui*. Paris: Fernand Nathan.
- Efe, Fehmi. (1992). *Dram Sanatı Göstergibilimsel Bir Yaklaşım*, İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.
- Genet, Jean. (1968). *Le Balcon*. Oeuvres Completes, Tome IV, Paris : Gallimard.
- Genet, Jean. (1968). *Comment jouer "Le Balcon"*. Oeuvres Completes, Tome IV, Paris : Gallimard.Çev: Korkut, Ece. (2000). *Hizmetçiler- Balkon- Paravanlar Nasıl Oynanmalı*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, Tiyatro Kültür Dizisi 35.
- Genel. Jean (1968). *Le Balcon*. Oeuvres Completes, Tome IV, Paris : Gallimard. Çev: Ün, Uğur. (1990). *Balkon*, İstanbul: Ayrıntı.
- İnal. Tanju. (1981). "Simgecilik" TÜRK DİLİ. Ocak . Sayı. 349.
- İpşiroğlu, Zehra. (1978). *Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi Yayınları No 2503.

- Jomaron, Jacqueline de. (1989). *Le Theatre en France*. Paris : Armand Colin.
- Pronko, Leonard C. (1963). *Theatre d'Avant-garde*. Paris : Denoel.
- Sunel, Hamit. (1981). "Doğalcılık" TÜRK DİLİ. Ocak . Sayı 348
- Şener, Sevda. (1993). *Oyundan Düşünceye*. Ankara :Gündoğan Yayınları.
- Vardar, Berke. (1984). *Anlambilim*. Ankara: Kuzey Yayınları.

Notlar

- 1.Yabancı yazarlara ait alıntıların çevirileri tarafımızdan yapılmıştır.
 - 2.Oyunun özgün yayınımda İrma'nın yanılmalılar evi le bordel, le claque, le bouic, le boxon, le futoir, le briç gibi altı değişik isimlendirmeye sunulur. (Genet, 1968:88). Bu argo sözcükler fahişelerin çalıştığı yer anlamına gelirken Türkçe çevirisinde kerhane, banka, mektep, kırmızı fener olarak verilmektedir. (Ün,1990:63).
 - 3.Jean Paul Sartre Jean Genet üzerine yazdığı *Saint Genet, comédien et martyr (Aziz Genet Oyuncu ve Şehit)* isimli çözümlemesinde ağırlıklı bu görüş üzerinde durmuştur.
 - 4."İnsanların birbirleriyle anlaşmak için kullandıktan doğal diller (sözelimi Türkçe), davranışlar, çeşitli jestler (el-kol-baş hareketleri), sağır-dilsiz alfabesi, görüntüler, trafik işaretleri, bir kentin uzamsal düzenlenişi, bir müzik yapıtı, bir resim, bir tiyatro gösterişi, bir film, reklam afişleri, moda yazınsal yapıtlar,çeşitli bilim dilleri, tutkuların düzeni, bir ülkedeki ulaşım yollarının yapısı, bir mimarlık düzenlemesi,kısacası bildirişim amacı taşıyan taşıması her anlamlı bütün çeşitli birimlerden oluşan bir dizgedir."
- RIFAT, Mehmet, *XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergibilim Kuramları I .Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler*. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1998, s.111.
- 5.IONESCO, Eugene, *Les Chaises*, Theatre I, Gallimard, Paris, 1954.
- Rhinoceros*, Theatre III, Gallimard, Paris, 1963.
- Le Pieton de l'air*. Theatre III, Gallimard, Paris, 1963.
- Le Mur*, Theatre III, Gallimard, Paris, 1963.
- L'homme aux Valises*, Gallimard, Paris, 1975.
- BECKETT, Samuel, *En Attendant Godol*, Minuit, 1952

