

ADALET AĞAOĞLU'NUN ÇOK UZAK – FAZLA YAKIN ADLI OYUNUNDA KULLANDIĞI TEKNİKLERE BATILI YAZARLARIN ETKİLERİ

B. Ayça Ülker ERKAN

Celal Bayar Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, Manisa.

Özet

Bu çalışmanın amacı Adalet Ağaoğlu'nun Çok Uzak – Fazla Yakın oyununu tiyatro tekniği açısından Batı kaynaklı oyunlardan nasıl etkilendiğini ve bu etkileşimin yansımalarını ortaya koymaktır. Etkileşim bir taklit olmaktan çok Türk tiyatrosuna modern bir bakış açısı getirme açısından çok önemlidir. Oyundaki karakterler, Şimdi'yi oynadıkları yaşları ile Dün'ü ve Yarın'ı oynarlar. Dekor, izleyicinin düş gücünü harekete geçirecek az ve öz eşyalar, tonajlama ve tavır farklılıkları ile anlatılmaktadır. Ağaoğlu, teknik olarak temelde dışavurumcu akımdan, özellikle rüya oyun tekniğini çağrıştıran zaman içinde yolculuklarla August Strindberg'in Rüya Oyunu, Thornton Wilder'ın Bizim Kasabamız, Dışımızın Derisi ve Pirandello'nun "oyun içinde oyun" tekniğiyle Altı Şahıs Yazarını Arıyor adlı eserlerinden esinlenerek kendine özgü bir tarz yaratmıştır.

Anahtar Kelimeler: Rüya oyun tekniği, dışavurumcu akım, yoksun tiyatro.

INSPIRATION OF WESTERN PLAYWRIGHTS IN THE TECHNIQUE OF ADALET AĞAOĞLU'S PLAY TOO FAR— TOO CLOSE

Abstract

The purpose of this study is to demonstrate how Adalet Ağaoğlu is inspired by the Western plays technically while writing her play Too Far—Too Close. This influence is not an imitation but it is important to bring a modern point of view to Turkish theatre. The characters in the play represent yesterday and tomorrow with their present ages. The scenery is described by less objects and difference in voice and behaviour that most activates spectator's dream. Ağaoğlu, is technically inspired by expressionism, especially by the dream-play technique of August Strindberg's Dream Play, Thornton Wilder's Our Town, The Skin of Our Teeth and Pirandello's "play in play technique" Six Characters in Search of an Author creating her own style.

Key Words: dream-play technique, expressionism, poor theatre.

1. Giriş

Adalet Ağaoğlu, tiyatro eserlerinde doğa, toplum, zaman ilişkilerinin ve bu ilişki-

lerin insanın iç dünyasına yansımalarını ele almıştır. Özellikle 1960 ve 70'li yılların tiyatro yazarı olan Aġaoġlu, tiyatro eserlerinde Türkiye'nin toplumsal yapısında meydana gelmiş olan birçok deġişimleri eserlerine yansıtmıştır. Aġaoġlu, gerek deġişimler karşısında gerekse edebiyatın yapısal durumu bakımından arayışçı davranmış ve kendine özgü anlatım biçimleri geliştirmiştir. Radyo ve sahne oyunlarını, romanları, öykü, anı ve deneme kitapları diğer başarılı eserlerinin arasındadır. Bu çalışmalarında yazar, hayatın deġişim ve dönüşümlerine duyarlı yaklaşımlarıyla dikkat çekmiştir. Çoğunlukta, yazar modernist bir yaklaşım kullanarak eserlerini meydana getirmiştir ve yazarın Batıda ortaya çıkıp gelişen pek çok akımdan haberi olmuştur. Böyle bir durumda yazarın Batılı kaynaklar ile etkileşimi göz ardı edilemez.

Bu çalışmanın amacı Adalet Aġaoġlu'nun 1992'de Türkiye İş Bankası Edebiyat Ödülü (Tiyatro) almış olan ve önemli eserlerinden sayılan *Çok Uzak – Fazla Yakın* adlı oyununu tiyatro tekniği açısından incelemektir. *Çok Uzak – Fazla Yakın* oyununu tiyatro tekniği açısından Batı kaynaklı oyunlardan nasıl etkilendiğini ve bunların kendi oyununa yansımalarını ortaya koymaktır. Bu etkileşim bir taklit olmaktan çok Türk tiyatrosuna modern bir bakış açısı getirme açısından çok önemlidir. Aġaoġlu, Batılı tiyatro yazarlarının eserlerine zaman zaman dolaylı yoldan gönderme bile yapmıştır. Yazar, Batılı yazarların bakış açısını özümsemiş ve kendine özgü bir tarz yaratmıştır. Her ulusun toplumsal yapısı farklı olduğu için yazar, özellikle evrensel alımlamalar üzerine durmuştur. Aġaoġlu'nun eserinde de görüldüğü gibi zamanın kısıtlayıcı etkisi büyük ölçüde bertaraf edilmiş ve böylece insan hayatının evrenselliği önem kazanmıştır. 'Zamansızlık' kavramı özellikle İsveçli tiyatro ve roman yazarı August Strindberg'de, Amerikan tiyatro yazarı Thornton Wilder ve onların da etkilendiği dışavurumcu akımda sıklıkla görülür.

Teknik olarak da Aġaoġlu, Batılı yazarların kullanmış olduğu teknikleri benimsemiştir. Örneğin, Thornton Wilder'ın *Bizim Kasabamız* (1938) adlı oyunun 1. sahnesi "Günlük hayat", 2. sahnesi "Aşk ve evlilik", 3. sahnesi ise "Ölüm" olarak adlandırılır. Buna paralel olarak, Aġaoġlu'nun da belirttiği gibi *Çok Uzak – Fazla Yakın* oyununda "hayat ve sanat", "kargaşa ve düzen", "başkaldırı ve uyum çatışması" ikiz kardeşler Meltem ve Aydın Tura ile simgelenmiştir. Oyundaki karakterler, Şimdi'yi oynadıkları yaşları ile Dün'ü ve Yarın'ı oynarlar. Bu durum Wilder'ın *Bizim Kasabamız* adlı oyununda da aynı şekilde görülür. Zaman sürekli deġişmekte; bazen oyunda seyircilerle iletişime geçilmekte, bazen Dün'ü oynarken karakterler Dün'ü ve aynı zamanda Bugün'ü anlatarak zaman ile keskin bir şekilde tıpkı rüyada olduğu gibi oynamaktadırlar. Dekor, izleyicinin düş gücünü harekete geçirecek az ve öz eşyalar kullanılarak, özellikle ses (tonajlama) ve tavır farklılıkları ile anlatılmaktadır. Sıklıkla dışavurum akımda görülen abartılı taklitler, seyircide bir parodiyi çağrıştıran "oyun içinde oyun" tekniği ile gösterilmektedir. Aġaoġlu'nun kullandığı rüya oyun tekniğini çağrıştıran zaman içinde yolculuklarda August Strindberg'in etkisi görülmektedir.

Strindberg'in kullandığı rüya oyun tekniğinin ise ekspresyonizmden (dışavurumculuk) ortaya çıktığı düşünülmektedir. Ekspresyonizm, gerçekçi tiyatro anlayışına kar-

şı çıkmış ve yeni biçim arayışı içine girmiştir. Amaçları birbirinden farklı olmakla birlikte bu akımın öncü çalışmalarının ortak özelliği, sahneye koyulan oyunda çok yeni ve çarpıcı teknikler kullanılması ve sanatçının kişisel duygu ve düşüncelerini oldukça özgür biçimler kullanarak ifade etmesidir. Dışavurumcu tiyatrodaki olaylar ve sahnelerin mantıklı bağlantısı ve konuşmaların kronolojik akışı parçalanmış, oyun kişileri simgesel tiplere indirgenmiş ve yazarın düşüncesi ön plana çıkmıştır. Ağaoğlu'nun da oyununda olduğu gibi ikiz kardeşler Meltem ve Aydın Tura simgesel tiplere dönüşmüş ve oyundaki zaman kavramı tamamen alt üst edilmiştir. Özellikle, on dokuzuncu yüzyıl sonlarında yazılmış olan Büchner, Wedekind ve Strindberg'in oyunları dışavurumcu akıma öncülük etmiştir. Yirminci yüzyıl başlarındaki tiyatro tekniğinde bu tarz değişim eğilimi, bireylerin bilinçaltında yaşadıkları bir takım problemlerin sanat yolu ile çözümlenme ve rahatlama amaçlı olduğu düşünülmektedir. Sevda Şener'in *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* adlı eserinde belirttiği gibi:

Dışavurumcu tiyatro sanatçısı, çağın toplum sorunlarının kendi iç dünyasında meydana getirdiği bunalımı rahatça ifade edebilmek için gerçekçi tiyatronun mantıklı oyun yapısına da, popüler tiyatronun avutucu düzenlemelerine de karşı çıkmıştır. . . . Dışavurumcu tiyatro anlayışına göre, bireyin bilinçaltında biriken itilimlerin, sanat yoluyla boşaltılması bireyin ruh sağlığı ve yeni toplumsal uyumlar kurabilmesi için gerekli olan ilk aşamadır. Sanat bireyin iç dünyasına yönelmekle onu toplum ilişkilerinden soyutlamıştır. (250)

Bu bağlamda Strindberg'in yirminci yüzyıl Batı tiyatrosuna etkisi büyük olmuştur. Yazar, dışavurumcu tiyatro anlayışını benimsemiş, bireyin iç bunalımını sanat yoluyla boşaltmasını sağlayacak olan rüya oyun tekniğini geliştirmiştir. Yazar, rüya oyun tekniği kullanarak zaman içinde yolculuk yapabilmekte ve böylece dün bugün ve gelecek birbiri ile iç içe geçmekte ve her şey mümkün olmaktadır. Strindberg *Rüya Oyunu* adlı eserinin önsözünde şunları ifade etmektedir: “Her şey olabilir. Her şey mümkün, her şey muhtemeldir. Yer ve zaman yoktur; belli belirsiz bir gerçek zemini üzerinde düş gücü yeri düzenler, örer, işler. Anılar, yaşantılar, saçmalıklar, fantezi ürünü ve doğmaca olan şeylerdir. Karakterler bölünebilir, çoğalabilir, buharlaşabilir.” (Innes 34) Bu alıntıda Strindberg'in hayatı düştan ayırt etmediğini ve aklın normal olarak kabul etmediği her şeyin aslında olası olduğunu göstermektedir. Ona göre hayatın kendisi yanılmış bir rüyadır ve rüyalar da gerçekliğin göstergesidir. Gerçekte, rüya gören kişi herhangi bir baskı altında kalmadan istediğini düşlemekte serbesttir; bundan dolayı rüyalarda “her şey olabilir” ve “her şey muhtemeldir”. Bilinçaltı, gerçek hayatta gerçekleşmemiş birtakım arzularını rüyada gerçekleştirebilir. Rüyalarda genelde zaman ve yer kavramı yoktur; bir yerden başka bir yere aniden geçiş yapılabilir, insanlar uçabilir, ölmüş kişiler canlanabilir. Rüya oyunları anlatıcısı, yarı uyanık bir pozisyonda sanki rüya görüyormuşçasına bir anlatım benimser: “zaman ileri ve geri hareket eder, karakterler yaşlı ve genç hallerine dönüşebilirler” (Gilman 109). Bu etkiyi aynı zamanda Amerikan tiyatrosunun ünlü oyun yazarlarından Thornton Wilder'ın *Bizim Kasabamız (Our Town)* 1938 ve *Dişimizin Derisi (The Skin of Our Teeth)* 1942 adlı oyunlarında da görebiliriz.

Bizim Kasabamız'da, zaman, sahne yönetmeninin, karakterlerin akıbetlerini ve ölüm zamanlarının daha oyunun başında açıklamasıyla geriye doğru ilerler: "İşte Doktor Gibbs şu anda Ana Cadde'den geliyor, bir bebek vakasından dönüyor. Ve işte karısı kahvaltıyı almak için aşağıya iniyor. . . . Doktor Gibbs 1930'da öldü. Yeni hastaneye onun adı verildi. Bayan Gibbs ondan önce öldü — aslında çok zaman önce"(I., 24). Oyunun başkarakterlerinden Emily ve George oyun boyunca büyür ve evlenirler, böylece zaman ileriye doğru yol alır. Ayrıca kasabanın mezarlığı, ölümlerin oturduğu üç sıra halinde dizilmiş on iki sandalye ile temsil edilmektedir. Ziyaretçiler baştan aşağı siyah giyinmiş ve ellerinde siyah şemsiyelerle sahneye girmektedir. Ölümler birbiri arasında konuşmakta, tıpkı rüyalarda mümkün olacağı gibi. Emily'in on ikinci yaş gününe dönmek isteği gerçekleşir ve zaman tekrar bugünden geçmişe dönmektedir. Ancak, sahnede dekor bulunmamaktadır, sadece sandalyeler vardır. Gazete dağıtıcısı hayali gazeteleri evlerin kapılarına bırakmaktadır. Bunların hepsi jest ve mimikler kullanılarak yapılmaktadır ve böylece dekor yoksunluğu izleyicinin düş gücünü harekete geçirmektedir.

Wilder'ın *Dişimizin Derisi* oyununda da zaman ileri ve geri hareket etmektedir; fakat karakterler ayındır. Oyun alegorik bir oyundur; insanlığın Buzul çağından Tufana ve daha sonra savaş dönemleri ile devam eden hayatta kalma mücadelesini gösterir. Tıpkı bir rüyada olması muhtemel bir şekilde karakterler Buzul Çağında iken aniden Tufanda ve savaş yıllarında bulur kendilerini. Oyun dışavurumcu tiyatrosunun en güzel örneklerindedir. Zaman, mekan ve aksiyon bütünlüğü tamamen ortadan kalkmış, oyunda insanlık macerasının evrenselliğinden bahsedilmiştir. Sabina adlı karakter, birinci sahnede rolünü oynarken oyunu beğenmemekte ve sahne yönetmenine şikayet etmektedir. Böyle bir durum oyun içinde oyun tekniğini gösterir ve böylece oyuncu ve izleyici arasında bir iletişim kurulmuş olur.

Adalet Ağaoglu'nun *Çok Uzak Fazla Yakın* adlı eserinde de yukarıda bahsedilen özelliklerin aynısı görülmektedir. Oyunun ilk sahnesinde yazarın dekoru anlatan ilk cümleleri yer, zaman, ve mekan hakkında izleyiciye bir fikir verir:

Dekor:

Şimdi- geçmiş- gelecek arası zaman ve değişik uzamlarda geçen oyun, marke bir dekorda oynanır.

Sahne Önü: Cadde, sokak. Sol kulis geçişinin biraz önünde, ortalara doğru çıplak dallarıyla bir ağaç. Yerine göre, oyuncular bu çıplak dallara mevsim belirleyici yaprak, çiçek, kar vb. şeritleri asarlar. Ağacın dibinde yalın bir tahta bank.

Sahnenin ortasında, biraz geriye doğru marke ev kesiti. Bahçe bankının biraz gerisinden başlayan marke ev dekorunun ağaca bakan yönünde giriş kapısı. İçerde iki tabure, sağ ortada yine yalın tahta bir masa, üstteki sahanlığıyla buraya inen bir merdiven. . . .

Çok az aksesuar kullanılmalıdır. Bir duvak, şemsiye, peruk, birkaç bardak, ta-

bak belki, oyun içinde oyun sahneleri için de birkaç değişik kostüm. Arkadaki vitrin pencere, hem sinema perdesi gibi kullanılır, hem ağaç gibi mevsim değişimlerini belirler.

Bu oyunda ışık ve müzik her tabloyu grotesk ya da estetik olarak görselleştirme-de hemen hemen başrol oynamalıdır. (*Çok Uzak* I.1.12)

Sürekli olarak zaman değişmekte; geçmişte iken yakın geçmişe dönülmekte, an-sızın şimdiki zamandaki olaylar anlatılmakta, ve yine aniden geçmişe Meltem'in an-nesinin öldüğü güne dönülmektedir. Meltem ve annesi Selma arasında geçen diyalog-da ikisi de geçmişte yaşadıkları herhangi bir güne dönerler. Bu diyaloglarda anne-kız ilişkisi hakkında detaylı bilgi ediniriz. Selma, hırslı çalışan bir iş kadını aynı zamanda otoriter bir annedir. Meltem ise daha çocukluğunda ikiz kardeşi Aydın ile tiyatro sah-nesi canlandırmaya çalışmaktadır. Meltem, yılsonu temsili için Antigone rolünü almış ve evde rolünü ezberlemeye çalışmaktadır. (I.1.53) Oyunun en başında “Ön Oyun” bölümünde Meltem'in TV. Röportajcısı ile yaptığı söyleşiden kendisinin şimdiki za-manda ünlü bir reklam ve film şirketi sahibi olduğunu öğrenmekteyiz.

Ağaoğlu'nun oyundaki zaman kavramı, şimdiki-geçmiş-gelecek iç içe durmak-tadır. Sahnede kullanılan bir diğer teknik ise Batılı yazarlarında sıkça başvurduğu sahne yoksunluğudur. Sahnede Strindberg ve Thornton Wilder'in oyunlarında olduğu gibi çok az dekor kullanılır. Gerçekçi olmayan Çin tiyatrosunda¹ki gibi dekor azlığı yoksun sahnenin varlığına işaret eder. Bunun Batıdaki yansıması Polonyalı yönetmen Grotowski'nin oyunlarında kullandığı “yoksun tiyatro” (poor theatre) sadece aktörün beyni ve vücut hareketleri ve mimiklerini kullanmak yolu ile sahne anlatılmaktadır. Örneğin, *Bizim Kasabamız*'daki oğlan gerçek gazete dağıtmamaktadır. Sanki elinde gerçek gazete varmış gibi davranır, böyle bir durum ancak mimik ve jestlerle gerçek-leşmektedir. *Çok Uzak Fazla Yakın* oyununda Selma, “olmayan bir aynada kendine bakar” (I.1.52), “görünmeyen omuzlar üstünde” [tabutta] (I.1.53) taşınır. Selma elinde ayna olmamasına rağmen ayna varmış gibi saçına şekil verir. Meltem ile Suat'ın bir-likte olduğu sahnede Meltem, “Ocağı da yakalım. Kocaman bir ateş olsun. Hepimizi ısıtsın. (Suat sözde ocağı yakar)” (I.2.73). Suat sözde plakları karıştırır ve sözde pika-ba bir Mahler'den bir parça koyar ve müzik başlar. Tiyatroda az dekor kullanımının bir amacı da izleyicilerin nesnelere kendi hayallerinde canlandırmalarını sağlamaktır.

Strindberg'in *Rüya Oyunu*'nda, Pirandello'nun *Altı Şahıs Yazarını Arıyor* adlı oyununda ve Wilder'in *Bizim Kasabamız* ve *Dişimizin Kavuşu* adlı oyunlarında za-man değişimleri teknik açıdan belli bir düzende verilmiştir. Örneğin, bir karakter şim-diki zamanda iken geçmişe döndüğünde yaşadığı olaylar anlatılmakta ve daha son-ra şimdiki zamana nerede kaldıysa anlatmaya oradan devam etmektedir. Örneğin, *Bi-zim Kasabamız*'da Emily son sahnede on ikinci yaş gününe döner, mutsuz olup tek-rar şimdiki zamana döndüğü zaman kasabalılar tekrar cenaze törenine devam etmek-tedir. Bir nevi zamanı dondurma söz konusudur. Karakterlerin geçmiş zamandaki yol-culuğu bittiğinde, tekrar aynı noktaya geri dönerler. *Dişimizin Derisi* oyununda za-

¹ Sahnede dekor olarak sadece üzerlerine bindikleri uzun sopalar kullanılır ki bunlar atları temsil eder.

man kavramı daha da karmaşıktır; sanki bir kişi belirsiz bir zaman diliminde rüya görüyor gibidir. Zaman aniden değişir; paleolitik dönemden birden modern zamana geçiş yapılır. Zaman kavramında kullanılan keskin çizgiler *Bizim Kasabamız* oyunundan da daha baskındır. Bu bağlamda, Ağaoğlu'nun oyununda Batılı yazarlardan etkilendiği görülmekle birlikte, kullandığı ustaca teknik ve anlatım tarzı ile yazar esere farklı bir yorum getirmiştir. Ağaoğlu, kendine özgü bir tarzla zaman değişimlerini ustalıklı yönetmiştir. İzleyici, zaman değişimlerinde kaybolmamakta ve oyunu rahatlıkla izleyebilmektedir. Yazar, Meltem'in annesinin ölümünü yumuşak geçişler ile izleyiciye haber vermekte (şimdiki zamana geçmektedir) ve hala aynı ustalıklı geçmişteki olayları anlatmaya devam etmekte ve oyun içinde tekrar annesi ile olan diyaloglara sürdürmektedir:

MELTEM. Ama bana rolümü çalıştıracaktı?

SELMA. O kendi derslerine baksın, hayalci pis! Hoşça kal ...

MELTEM. Güle güle anne ...

(Anne çıkar. Az sonra araba motoru sesi. Ses uzaklaşırken, ekran pencerenin gerisinden, görünmeyen omuzlar üstünde bir tabut geçirilir. Meltem, ses tonu değişik, fısıldar:)

Güle güle ... Hepinize ... (I.1. 52-3)

Sahne direktifleri zamanın karışıklığını vurgular: “Bir süre geçmişle şimdiki zaman iç içe geçer, karışır” (I.2. 77). Yukarıdaki sahnede Meltem, Suat ile evli olduğu günlere döner hatta diyalogları bitince, Aydın ile tartışmaya girer. Oyunda Aydın ile Meltem sürekli bir tartışma içindedirler; fakat birbirlerinden de asla kopamazlar. Gerçekten de sanat ve hayat, simgesel olarak tıpkı ikiz kardeşler gibi birbirlerinden ayrılmaz bir bütündür.

AYDIN. Gözünde hep onun çocuğuyum da ondan. (Düşünceli:) Kimbilir, belki de hep hayatı yaşamayı beceremediğim için hayattan kaçıyor, sanata sığınıyorum. Somut hayatı anlamlandıramadığımdan belki, onu sahne üstünde anlamlandırmaya çalışıyorum. Düşünsene, yalnız orada yaşayamadığımız aşklar yaşatıyor, yalnız orada haksızlıkları yengin kılabilir, hayatta asla paylaşılmayan yalnızlıkları paylaşıyoruz...

(Bir süre sessizlik.)

MELTEM. Hadi, and içelim.

AYDIN. Ne üstüne?

MELTEM. Hayatta birbirimizi hiç yalnız koymayacağımız üstüne. Her zaman dayanacağız, söz mü?

AYDIN. Bu andlaşmaya birimizden birimiz ihanet edebilir ama ...

MELTEM. Asla! (Bir ân) Neden? Niçin ihanet edelim?

AYDIN. Sanatın sınavı zordur.

MELTEM. Hayatınki daha zor. Hadi, sözver.

AYDIN. Sözverişler ... (I.2. 64)

Rüya oyun tekniğinde görülen zaman ve mekanın bağımsızlığı, seyirci ile iletişimi sağlayan oyun içinde oyun tekniği, izleyicinin düş gücünü harekete geçiren az ve öz eşyalarla vurgulanan yoksun tiyatro yansımalarını Adalet Ağaoğlu'nun *Çok Uzak Fazla Yakın* adlı oyununda da görebiliriz. Şüphesiz, Ağaoğlu dışavurumcu tiyatrodan etkilenmiş ve bunun etkileri bu oyununda görülmektedir. Tıpkı Wilder'in *Bizim Kasabamız* adlı oyununda Emily'nin öldükten sonra on ikinci yaş gününe dönme isteği gibi, Ağaoğlu da Meltem karakterini düğün gününe geri götürerek o günü ona tekrar yaşatır. Tıpkı Emily ve mezarlık sahnesindeki diğer ölümlerin birbirleri ile konuşması gibi, şimdi ölmüş olan Semih o sahnede yaşamaktadır:

SEMİH. . . . Ooo, bakıyorum düğün pastası da hazır! (Bankın beri yanına gider, sözde bir masadaki yüksek pastaya uzanır, bir dilim keser ve Meltem'in ağzına sözümona bir lokma uzatırken: Hayatımız bu pasta kadar bol kremalı, bol şekerli, çok yaldızlı ve bunun kadar da çıpcıvık olsun, sevgilim. (Bu teatral deyiş ardından ton değiştirir:.) Suat abi söylüyor bunu. (I.1.36)

Oyunda da görüldüğü gibi ölümler dirilmiş, geçmiş şimdiki ve gelecek zaman iç içe geçmiş ve izleyici ile iletişimde olma koşulu ile rüya oyun tekniğinde olduğu gibi sürekli dramatize edilen bölümün bir tiyatro oyunu olduğu hatırlatılmaktadır. Zaman değişimleri ses tonundaki farklılıklarla yapılmıştır. Thornton Wilder'in *Bizim Kasabamız* oyununun üçüncü sahnesinde, Emily'nin on ikinci yaş gününe dönmesi, *Dişimizin Derisi* oyunundaki Sabina'nın sahne yönetmenine sürekli oynadığı rolü şikayet etmesi ve seyirci ile konuşması, İtalyan drama yazarı Pirandello'nun *Altı Şahıs Yazarını Arıyor* (*Six Characters in Search of an Author*) 1921 adlı oyununda da görülmektedir. Pirandello'ya göre gerçeklik sadece görüntüdür ve insan kendinin kendisinden yabancılaştırdığında ancak o zaman varolabilir fikri oyun içinde oyun tekniğini kullanmasının en güzel göstergesidir.

Yukarıda bahsedilen her üç oyundaki sahne yönetmenleri oyun içinde oyun tekniğini başarı ile uygulamakta, ve hatta oyundaki karakterler seyirciyi de oyuna katmaktadır. Bu etki Ağaoğlu'nun oyununda da net bir biçimde görülmektedir: Meltem, duygusal bir takım değişiklikleri, üzüntüsünü, kaygısını, mutsuzluğunu ve içine düştüğü ikilemleri seyirci ile paylaşır. Onlarla iletişim kurarak diğer karakterlerin bile bilmediği duygu ve düşüncelerini seyirciye aktarır:

AYDIN. Hoşgör Meltemciğim. Ne olsa ben de şaşkıyım. Hayatımız... Değişiyor. (Hızla kapıyı açar, girer; kaçarcasına merdivenleri çıkar, üst sahanlıkta gözden yiter.)

MELTEM. (Bir süre onun ardından baktıktan sonra, ağır ağır sol kulise doğru yürürken, seyirciye, şimdiki zaman ses tonuyla:)

Oysa, bir daha hiç eskisi gibi olmadık. Evlendiğim gün. . . Aramızdaki el değ-

memiş güzellik, o bütünlük bir ucundan yara alıp kopmuştu sanki. Üç gün önce ise, annemizi gömerken, biri çıkıp bizi birbirimize tanıştırsın diye beklemekteyiz sandım. Bundan ürktüm.

(Duvağı sol kulise uzatır.) Ancak bunu alabilirsiniz. Duvak zaten çoktan soldu. Daha ilk geceden. Zavallı Suat!

(Bankın yanından çantasını alır. Işıklar biraz koyulaşır; sema perdesinde bulutlar biraz daha kararır. . .).(I.1. 49-50)

Ağaoğlu'nun, "oyun içinde oyun" tekniği, bu tekniğin öncülerinden sayılan Pirandello'nun *Altı Şahıs* adlı oyunundan esinlendiği görülmektedir. Adı geçen oyunda karakterler kendi içinde yeni bir oyun kurgulamakta ve rolleri birbirine dağıtmaktadır. Aynı şekilde Wilder'ın *Dişimizin Kavuğu* ve *Bizim Kasabamız* adlı oyunlarında da benzer etki görülmektedir. Örneğin, *Dişimizin Kavuğu* oyununda Sabina kendi rolünü eleştirir: "Bu oyunun hiçbir kelimesini anlamadım." (I.103) Sonra da Buzul Çağında insanlık donma tehlikesi ile karşı karşıya kaldığında Sabina seyirciye yönelerek: "Bayanlar ve Baylar! Bu oyunu ciddiye almayın. Dünyanın sonu gelmiyor" (I. 117) der. Oyundaki bu bölümler drama ve gerçekliği bütünleştirmek amacı ile yapılmaktadır. Sabina rüya gören kişi, oyun ise bir rüya gibidir: Sabina, izlediğimiz sıkça bir oyun olduğunu hatırlatır. Berkowitz'in değindiği gibi, "icat edilmiş gerçeklik bizim yaşadığımız gerçeklikten farklıdır" (63) bu tıpkı rüya gören bir kişinin bazen rüya gördüğünün farkına varması gibidir.

Ağaoğlu'nun oyununda da durum farklı değildir. Zaman değişimleri rüyada olduğu gibi belli bir mekana bağlı değildir ve Meltem rüya gören bir kişi gibi sürekli zaman içinde dolaşır. Zamanın değiştiğini gösteren bir etki de, sahnede kullanılan ışıktır. Zamanın değişimi ile birlikte ışık da değişir:

AYDIN. ... Bu yüzden kimse kendisi değildir. Sanat, hayat değildir, hayat sanat değil. Yazıklanma ise yararsız ve çirkin.

(Kızkardeşini birden iter, ondan uzaklaşır. Müzik durmuştur, ışıklar da az önceki duruma, şimdiki zamana değişir. Meltem'le Aydın çarçabuk eski yerlerini almışlardır). (I.2. 82-3)

Oyun içinde oyun tekniği birçok diyalogda, görmek mümkündür. Aydın ile Meltem oynadıkları oyunla ilgili kendi aralarında tartışır:

AYDIN. (Araya girer.) Bunu sen uyduruyorsun. Metin dışına çıkıyorsun!

MELTEM. (Oyun dışı.) Sen baştan sona uyduruyorsun ya? Adı sanı belirsiz bir dergi muhabiri karşısında ne zaman habire "haklısınız" deyip durdum ha?

AYDIN. (Fısıltıyla:) Şışşt. Peki, peki. Seyirciyi düşünelim lütfen. Lütfen başladığımız gibi. Nur'dan sözaçtığı yerden öncesinden devam.

MELTEM. . . . Pekâlâ. Zaten sahnenin tamamı senin kafandan çıkma. Ben de durmuş... (Yeniden oyun içinde oyuna geçer:) ... Özel olarak ziyaret edecektim. Asıl sizi kutlamak gerek Ömer Bey, gerçekten. Son filminiz nefis! (I.2. 90)

Meltem ile Aydın, oyun içinde oyun tekniği aracılığı ile sanatı ve hayatı tartışırlar. Yazarın bu teknikleri kullanmaktaki amacı toplumda yaşanan birtakım zorluklardan dolayı sanatın ve sanatçının göz ardı edilmesi olduğu düşünülür. Sanatın bağımsızlığı, sanatçının başkaldırısı hayat ile iç içe verilir:

MELTEM. . . . Can'ı temizlikçi kadına bırakıyorum annem kent dışında. Boşandığım adam da yok ortalarda. Babamız ölüyor, ne yapmalıyım, sana haber vermemeli miyim? Evet işte, hayat. Çok daha gerçek . . .

AYDIN. Hayat mı sanattan daha gerçek? (Güler. Sonra bir ân durur ve:) İşte bizi birbirimizden ayıran bu, tatlım. Aslında sanat hiç inanmadın sen. Hayatı da sanat gibi yaşamadın. Babamız ölüyorsa, telefonda ilkağızda nasıl olur da bana “şiir gecelerinin yıldızıymışsın” diyebilirsin? “Önce seni kutlamak istiyorum” (Bir kahkaha atar.)

MELTEM. (Sözde elindeki almacı fırlatır; sözde Aydın'ın elindeki almacı da yalalayıp atar. Ses tonu değişir. Şimdiki zaman.)

Hayır, bu değil! O gece değil; yılbaşı gecesi, demiştim sana! Suat'laydık, unuttu. Henüz boşanmamıştım. Ocakta kocaman bir ateş yakmıştık. (Bu arada bir şarap şişesini açmakta olan Suat'ın yanına gider; başını onun omzuna yaslar; yeniden ton değişir. Yirmi yıl öncesi, yarım kalan yılbaşı gecesi sahnesi:) Açamıyor musun?

SUAT. (Sevgi dolu) Kolumu rahat bırakırsan açacağım . . . (I. 2. 76)

Bir başka diyalogda Meltem ile Aydın hayatta ne denli güç ve umutsuz durumda olursa olsunlar, sanatı hep çıkış noktası olarak görmektedirler. Sanat, hayattaki yaşanan bir takım zorluklardan arınma, bir nevi terapi olarak algılanmaktadır. Karakterler, hayatta geçmişte ve şimdiki zamanda karşılaştıkları zorlukları, sanat üzerine konuşarak atlatmaya ve yenmeye çalışmaktadırlar.

Aydın ile Meltem, Batılı yazarların eserlerinde kullandıkları karakterleri kullanarak rol yaparlar. Meltem ikinci bölümde Aydın'a şöyle seslenir: “Tolstoy'u da, Anna'yı da rahat bırakın lütfen!”(II.3. 123) Aynı sahnedeki, sahne direktiflerinde, Aydın “(Bambaşka, Hamletvari bir tona geçer)”. (125) Meltem, Aydın'ın şapkası hakkında yorum yapar: “Sahi, bu şapkası! Hani, Celia Johnson'ın *Kısa Tesadüfler* filminde giydiği? . . .” (II.3. 139). Aydın ile Meltem oyun içinde oyun tekniğinde görüldüğü gibi tiyatro içinde tiyatro canlandırırılar:

AYDIN. Ben Treplev. Çehov'un *Martı*'sındaki. (Oynar.) Yalnız mısın Nina?

MELTEM. (Oynar.) Evet, yalnızım.

AYDIN. (O ara bir köşeden aldığı ölü martıyı Meltem'in ayakları dibine bırakır.) İşte... (II.3. 141)

Diyalogun sonuna doğru Aydın Trigorin'i taklit eder: “ . . . İşte Trigorin, gerçek bir dahi o, değil mi? Yürüyüşü bile Hamlet'inki gibi. Elinde kitap... (Trigorin'i taklit eder:) “Sözler.. sözler.. sözler ..” (II. 3. 142). Birinci bölümün son sahnesinde ise

Aydın Meltem’i terk edeceğini söylediğinde Meltem, Aydın’a gitmemesi için yalvarır ve “ikimizden başka ölecek kim kaldı?” dediği zaman Aydın şu şekilde cevap verir: “Ah akıl, ah gerçekle, özgürlük ah! Nekadar çok yalnızlık demektir bu, nekadar çok Ofelya’nın ölümü!”(I.2. 99). Burada yazar, Shakespeare’nin *Hamlet* oyununda delirip intihar eden Ophelia karakterine gönderme yapar.

Sonuç olarak, Adalet Ağaoğlu *Çok Uzak Fazla Yakın* adlı oyununda teknik açıdan pek çok Batılı yazarlardan etkilendiği görülmektedir. Yazarın bu teknikleri kullanmaktaki amacı o günün toplumunda yaşanan güçlüklerden dolayı sanatın ve sanatçının göz ardı edilmesini ve bireyin iç bunalımını sanat yoluyla boşalmasına katkıda bulunmayı sağlar. Toplum, ekonomik, sosyal ve kültürel bağlamda ne kadar zorluk içinde bulunursa bulunsun sanattan kopamayacağını ve bu oyunda sanat, hayat kadar elzem olduğu vurgulanmakta ve ön plana çıkarılmaktadır. Meltem’in de ön oyunda belirttiği gibi: “Ben hep sanatın iççeliğini göz önünde tutarım. Ne hayat üstündür, ne sanat” (24). Simgesel tipler olan Meltem ile Aydın, hem dost hem düşman olup birbirlerinden ayrılamadıkları gibi sanat ve hayat da birbirinden ayrılmaz bir bütün olduğu vurgulanmaktadır: “Hayatla sanat birbiriyle hem öyle dost, hem de birbirine öylesi düşman ki, . . .” (Ön Oyun 23). “Ne uzaklık! (Mırıldanır) Bu kadar yakınlıkta . . . Aydın, dinle . . . Yalnızca mezarlıklarda buluşmalıyım. . . . Ekran pencere önünde ikizler yüzyüze gelirler. Hem dost, hem düşman, birbirlerine dikkatle bakarlar, yıldızlar ışıldar . . .” (II.3. 159-60). Oyunda sanatın bağımsızlığı, sanatçının başkaldırısı hayat ile iç içe verilir; çünkü sanat ile hayat tıpkı ikiz kardeşler gibi birbirinden ayrılmayan bir bütündür. Ağaoğlu, bu içeriği vurgularken teknik olarak Batılı eserlerden, temelde modernist bir bakış açısı sağlayan dışavurumcu akımdan ve özellikle August Strindberg’in *Rüya Oyunu*, Thornton Wilder’ın *Bizim Kasabamız*, *Dişimizin Derisi* ve Pirandello’nun *Altı Şahıs Yazarını Arıyor* adlı eserlerinden esinlenerek kendine özgü bir tarz yaratmıştır.

2. Kaynakça

1. Ağaoğlu, Adalet. *Çok Uzak – Fazla Yakın*. İstanbul: İletişim Yayınları, 1991.
2. Berkowitz, Gerald M. *American Drama of the Twentieth-Century*. London: Longman, 1992.
3. Gilman, Richard. *The Making of Drama*. New York: Da Capo Press, 1972.
4. Innes, Christopher. *Avant Garde Theatre*. London: Routledge Inc, 1993.
5. Pirandello, Luigi. *Six Characters in Search of an Author*. Trans.Eric Bentley. Oggebbio:The Oskar Schlemmer Company, 1997.
6. Strindberg, August. *Rüya Oyunu*. Adaptor Caryl Churchill. London: Caryl Churchill Ltd., 2005.
7. Şener, Sevda. *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitapevi, 2000.
8. Wilder, Thornton. *Our Town, The Skin of Our Teeth, The Matchmaker*. Middlesex: Penguin, 1938.