



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

Tiyatro Anasanat Dalı

**INGEBORG VON ZADOW'UN ÇOCUK OYUNU ÜÇLEMESİNDEKİ KORKU
UNSURUNUN İNCELENMESİ VE BİR OYUNUNDA SAHNE UYGULAMASI**

Nazife OĞLAKÇIOĞLU

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2019



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

Tiyatro Anasanat Dalı

INGEBORG VON ZADOW'UN ÇOCUK OYUNU ÜÇLEMESİNDEKİ KORKU
UNSURUNUN İNCELENMESİ VE BİR OYUNUNDA SAHNE UYGULAMASI

Nazife OĞLAKÇIOĞLU

Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu

Ankara, 2019

Kabul ve Onay

Nazife OĞLAKÇIOĞLU tarafından hazırlanan "Ingeborg von Zadow'un Çocuk Oyunu Üçlemesindeki Korku Unsurunun İncelenmesi Ve Bir Oyununda Sahne Uygulaması" başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından Tiyatro Anasanat Dalı'nda Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı

Doç. Dr. Abdülkadir ÇEVİK




Jüri Üyesi (Danışman) Prof.Dr. Türel EZİCİ



Jüri Üyesi

Prof. Dr. Ayten KAPLAN



Bu çalışma, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki jüri tarafından uygun bulunmuştur.

Prof. Dr. Pelin YILDIZ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

TEŞEKKÜR

Tez süreci boyunca, varlıkları ve destekleriyle yanımda olan aileme ve arkadaşlarıma teşekkür ediyorum.

Hem lisans hem de yüksek lisans eğitimim boyunca kendisinden çok şey öğrendiğim, yüksek lisans tez süresince yanımda olan, desteğini, tecrübesini benden esirgemeyen, kıymetli hocam ve danışmanım Prof. Dr. Türel Ezici'ye;

Tez yazım sürecinde yanımda olan ve tezimde oynayan sınıf arkadaşım Gizem Akkuş'a ve sonradan hayatıma giren, tüm özverisiyle çalışan Sevilay Şimşek'e beni destekleyen, yanımda olan arkadaşlarım, Meray Tunç ve Burçin Kaya'ya;

Tüm yazım sürecimde varlığını, desteğini ve yardımını esirgemeyen Erhan Korkmaz'a, Eda Şenyurt'a, Hüseyin Oçan Ve İrfan Buzcu'ya;

Sahne uygulaması sürecimde fikirsel olarak beni destekleyen, bana inanan, sevgisiyle her zaman yanımda olan eşim Bekir Aksoy'a

Eğitim hayatım boyunca sevgisiyle maddi ve manevi yanımda olan aileme;

Tez yazım ve uygulama sürecimi sağlıklı bir şekilde yürütebilmemde yanımda oldukları için çok teşekkür ederim.

INGEBORG VON ZADOW'UN ÇOCUK OYUNU ÜÇLEMESİNDEKİ KORKU UNSURUNUN İNCELENMESİ VE BİR OYUNUNDA SAHNE UYGULAMASI

Danışman: Prof. Dr. Türel EZİCİ

Yazar: Nazife OĞLAKÇIOĞLU

ÖZ

Dünyanın korkulacak bir yer olduğunu, çocukların dünyasının bundan farklı bir yer olmadığı savını öne süren Ingeborg von Zadow, “Ben ve Sen”, “Pompenya” ve “Sadece İkimiz” adlı oyunlarını bir araya getiren çocuk oyunu üçlemesinde, bu savını kanıtlamaya çalışır. Zadow, insan için var olan, insanla var olan ve insanla şekillenen tiyatro sanatı aracılığıyla, insanın yaşamının ilk anlarından itibaren “benlik” oluşumunu etkileyen duygulanımlarının, düşünsel deneyimlerinin, sorgulamalarının “çocuk” dünyasındaki karşılıkları nelerdir, nasıldır? Çocuk hayatın neresindedir? sorularına yanıtlar arar.

Bu sanat çalışmasında Zadow'un çocuk oyunu üçlemesinde yer alan “korku” unsurları temel alınarak; çocuk tiyatrosunda korku duygusunun doğru tarif edilebilmesi amaçlanmış olup; çalışmayla, çocukların toplumda sağlıklı bireyler olarak var olabilmeleri, gerçek sorunlarının tesbiti, gelişimlerine katkı sağlanması hedeflenmiştir. Öte yandan Zadow'un genel olarak oyunlarını, oyun kişilerinin birbirleriyle ilişkilerini gözetererek, yalın bir dil kullanarak, sınırları çizilmiş dar mekanlar tasarlayarak ve çocukların hayal gücünü harekete geçirecek biçimde kurgulamasından hareketle, çocuk tiyatrosunun çağa uygun sahneleme önerileriyle ileriye götürülmesi; alışlagelen salt didaktik çocuk tiyatrosu algısının dönüştürülmesine de yardımcı olacağı düşünülmüştür.

Çalışmanın kuramsal çerçevesi ve pedagojik perspektifi, yapılan kaynak araştırmaları dışında, başta yazar olmak üzere, ayrıca bir çocuk psikoloğu ile yürütülen görüşmeler ışığında oluşturulmuştur. Çalışmanın uygulama bölümünde Ingeborg Von Zadow'un üçlemesinden “Sadece İkimiz” örnek oyun olarak seçilmiş; dramaturgi tercihleri ve rejî konsepti belirlenip sahne uygulaması gerçekleştirilmiştir. Örnek uygulamada çocukların dünyasındaki korkulara ışık tutacak temel unsurlar olarak yazarın da işaret ettiği “sevgi ve dostluk” düşüncesinin altı çizilmiştir. Çocuk ile yetişkin kavramlarının dönüşümü ve iç içeliği göz önünde bulundurularak yetişkin bireyler ile çocukların aynı platformda buluşması hedeflenmiş; çocuk tiyatrosunun genellikle dayandırıldığı didaktik yapının dışına çıkılarak; toplumsal, çevresel, kişisel faktörlere dayalı korkular sonucunda “örülen duvarlar” ın, yarının “özgür” bireylerine engel teşkil etmemesi hedeflenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Ingeborg Von Zadow, Tiyatro, Çocuk, Korku Unsuru, Ben ve Sen, Sadece ikimiz, Pompenya.

INVESTIGATION OF THE FEAR FACTOR IN INGEBORG VON ZADOW'S CHILDREN PLAY TRILOGY AND PERFORMANCE OF A PLAY

Supervisor: Prof. Dr. Türel EZİCİ

Author: Nazife OĞLAKÇIOĞLU

ABSTRACT

Ingeborg von Zadow, who argues that the world is a place to fear, and the world of children is not a different place, tries to prove this argument in the trilogy of children's play, which brings together the plays "Me and You", "Pompeenia" and "Visiting Katt and Fredda". Zadow seeks answers for the following questions: What is the role of the children in life? and What are the implications of the emotions, intellectual experiences, and interrogations that affect the formation of "self" from the first moments of human life in the children world through the art of theatre that exists for and with human beings and is shaped with human beings?

In this art study, it is aimed to be able to accurately describe the feeling of fear in children's theatre and to enable children to exist as healthy individuals in the society, to determine their real problems and to contribute to their development, based on the elements of "fear" in Zadow's trilogy. On the other hand, from this point of view that Zadow generally designed his plays in such a way, taking into consideration the relationships of the individuals in play, using simple language, designing narrow spaces with borders and stimulating children's imagination, it was also thought that taking children's theatre further with suggestions of contemporary staging would help to transform the perception of conventional pure didactic children's theatre.

The theoretical framework and pedagogical perspective of the study have been also established in the light of interviews conducted with a child pedagogue, especially the author, except for the literature review. In the implementation part of the study, "Just Two of Us" from Ingeborg Von Zadow's trilogy was chosen as a sample play, and after dramaturgy preferences and stage concept were determined, the play was performed on stage. In the exemplary implication, the idea of "love and friendship" is underlined, which the author points to as the basic elements that will shed light on the fears of children's world. It was aimed to bring adults and children together on the same platform considering the transformation of the concepts of child and adult and the inter-bedded relationship between these two concepts as well as to prevent "the walls" built as a result of the fears based on social, environmental, and personal factors from constituting an obstacle for the "free" individuals of tomorrow by going beyond of the didactic structure on which the children's theatre is usually based.

Key Words: Ingeborg Von Zadow, Theatre, Child, Element of Fear, Me and You, Visiting Katt and Fredda, Pompeenia.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

TEŞEKKÜR	ii
ÖZ	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	v
TABLolar DİZİNİ	vi
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: YAZARIN YAŞAMI, SANATÇI KİMLİĞİ VE SANATINA YÖN VEREN TARİHSEL KOŞULLAR VE ESERLERİ.....	5
1.1. Yazarın Yaşamı	5
1.2. Yazarın Sanatçı Kimliği	6
1.3. Yazarın Yaşadığı Dönemde Almanya'da Genel Tarihsel Koşullar.....	7
1.4. Yazarın Diğer Oyunları	9
BÖLÜM 2: INGEBORG VON ZADOW ÇOCUK OYUNU ÜÇLEMESİ DRAMATURGİSİ	18
2.1. Yazarın Çocuk Oyunu Üçlemesinde Genel Dramaturgi Stratejileri	18
2.2. Çocuk, Çocuk Tiyatrosu ve Ingeborg Von Zadow	21
2.3. Çocukta Korku Algısı.....	25
2.3.1. Çocukta Ölüm Korkusu	29
2.4. Zadow'un Çocuk Oyunu Üçlemesindeki Korku Unsuru	31
BÖLÜM 3: SADECE İKİMİZ OYUNUNUN DRAMATURGİSİ.....	34
3.1. Oyunun Yazılış Koşulları	34
3.2. Oyunun Öz, Biçim ve Biçem Özellikleri	34
3.2.1. Oyunun Özüne İlişkin Özellikler	34
3.2.1.1. Konu	34
3.2.1.2. Özet	35
3.2.1.3. Tema.....	35
3.2.1.4. Kişiler	35
3.2.1.5. Tema Bağlamında Kişiler Arası İlişkiler.....	36

3.2.2. Oyunun Biçim Özellikleri.....	41
3.2.2.1. Dramatik Biçim (Tür)	41
3.2.2.2. Uzam ve Zaman	41
3.2.2.3. Kişileştirme.....	43
3.2.2.4. Eylem ve Olay Örgüsü	46
3.2.3. Oyunun Biçem Özellikleri	47
BÖLÜM 4: ORİJİNAL METİNDEN SAHNE METNİNE KORKU UNSURU	
BAĞLAMINDA YÖNETMENİN YORUMU.....	51
4.1 Reji Defteri	53
4.1.1. Dekor Tasarımı, Gerekçesi	76
4.1.2 Kostüm Tasarımı, Gerekçesi.....	77
4.1.3. Işık Tasarımı, Gerekçesi ve Işık Planı	77
4.1.4 Müzik, Efekt Özellikleri	78
SONUÇ	79
KAYNAKLAR.....	81
EKLER.....	84
EK 1: Işık Şeması.....	84
EK 2: Sadece İkimiz Orijinal Oyun Metni	86
EK 3: Yazar Ingeborg Von Zadow İle Yapılan Görüşmeden.....	106
EK 4: Oyun Çalışma Sürecinde Danışman Önerileri.....	113
EK 5: Sadece İkimiz Oyunu Üzerine Psikolojik Danışman Yorumu	114
EK 6: Oyun Üzerine Seyirciden Gelen Yorumlar.....	116
EK 7: Afiş	117
Etik Beyan	118
Orjinallik Raporu	119
Originality Report.....	120
Yayınlama ve Fikri Mülkiyet Hakları Beyanı	121

TABLolar DİZİNİ

Tablo 3.1: Uzam, Zaman, Kişiler	42
Tablo 3.2: Oyun Karakterleri	45
Tablo 3.3: Oyun Biçemi Bağlamında Tematik İncelemeler	49

GİRİŞ

“Korkunç! Başıma her an bir şey düşebilir. Bir taş, beni öldürebilir.”¹

Ziggy

Ingeborg Von Zadow 'un Ziggy karakterine söylediği “Ben ve Sen” oyununun başlangıç sözlerinin yukarıdaki gibi olması elbette tesadüf değildir. Oyunun açılışı ve karakterlerin kendini ifade biçimi düşünüldüğünde yazarın dili kullanım biçimi de ele alındığında aslında evrensel olan korku olgusunun çocuklarda oluşturduğu imge ile yetişkinlerdeki imge arasındaki ince çizgiye vurgu yapılır. İnsan hangi yaşta, hangi çağda, hangi ülkede olursa olsun korku duygusu değişmemektedir. Değişen sadece korkunun insanda oluşturduğu reaksiyon/eylemidir. Zadow oyunun temeline oturttuğu korku unsurunu bir çocuğun “çığılığıyla” anlatır ve korkusunu başına bir taşın düşüp onu öldürmesiyle bütünleştiren Ziggy karakterinin eylemleriyle devam ettirir. Yazar çocuk oyunu içinde korku unsurunu, ölüm kavramıyla birleştiren ve güvenli ortam yaratma çabasına giren, kendi çözümünü üreten bir karaktere karşı, Doodle adlı ikinci bir karakter sunmuştur. Korku nedir? Üstesinden gelmek nasıl mümkün olur? İşte bu sorulara ve daha fazlasına bu oyun ve Zadow'un karakterleri cevap vermektedir. “Sadece İkimiz” oyununda Miranda karakterinin “ İnsanlarla birlikte olmak güzel. Gerçekten güzel. Etrafımda bir sürü insan olduğunda kendimi hep iyi hissediyorum. Bir iki üç” 2 sözleriyle yalnızlık korkusuna verdiği cevabı görmekteyiz .İnsanın temel duygu, düşünce, istek ve beklentileri üzerinde duran yazar temelinde de çocuğu bir birey olarak ele aldığı için metinlerinde seçtiği konular ve kullandığı dil her yaşa hitap edebilmektedir. Böylelikle seçilen metnin sanat çalışması kapsamında yalnız çocuklara değil, ağırlıklı olarak yetişkinlere oynanması planlanmıştır. Bu bağlamda çocuk tiyatrosu başlığında değinileceği üzere, jenerasyonları yetiştiren asal dinamiğin yetişkinler olduğu fikrinin altı çizilmiştir.

Çocuk oyunlarında hitap ettiği seyirci kitlesine yani çocuklara göre bir anlatım biçimi/dili seçilmelidir. Çocuklar, yetişkin olmayan ancak yetişkinliğe hazırlanan bireyler olarak

¹ Oyunun orjinal adı "Ich und Du", yazarı tarafından İngilizceye "Me and You" olarak, Türkçe'ye de Servet Aybar tarafından "Ben ve Sen" olarak çevrilmiştir.

² Ingeborg Von Zadow'un Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alınmıştır. S.3

değerlendirilmelidir. Onların duygusal durumu, yaş aralığı, bulunduğu çevre, aile hayatı, sosyal hayatı vb. durumları gözetilerek, tiyatro onların gelişimine katkı sağlamak için doğru bir araç olarak kullanılmalıdır. İnsana inanan ve bu küçük insanların dünyalarına onlar için faydalı olan tiyatro metinleri ve sahneleme biçimlerinin yerleşmesini odak alan bir çalışma hedeflenmektedir. Bu hedefler doğrultusunda seçilen oyunun gösteriminde verilen mesajın, oyunun sahnelemedeki estetik seçimlerinin hem çocuk seyirciye hem de onların ebeveynlerine aynı anda, aynı platformda ulaşıp ulaşmadığı gözlemlenmiş ve oyun sonrası seyircilerden gelen yorumlara yer verilmiştir.

“Çocukta korku” üzerinde dururken ve çocuğun genel psikolojisi üzerine araştırma yaparken, Sigmund Freud'un çalışmalarına değinilmesi gerekir. Freud ve onun düşünceleri ışığında ve pedagojik incelemelerle birlikte çocuk ve çocuğun psikolojisine, davranışlarına, çocukların korkularının çerçevesi çizilmeye çalışılıp; Zadow'un çocuk oyunlarında kullandığı korku unsurunun, hedef kitle olan çocukla doğru bir noktada buluşturulması sanat çalışmasının yönelimini oluşturur. Günümüzde çocukların gelişimine katkı sağlamak amacıyla da kullanılan tiyatro türü olan çocuk tiyatrosuna birçok eleştiri getirilebilir. Hem metin seçimleriyle, hem de sahnede uygulanış biçimiyle, günümüz koşulları ve yaşayış biçimleri daha çok göz önünde bulundurulmalıdır. Teknoloji çağını yaşayan tüm dünyada ve ülkelerinde olup biten toplumsal olayların hem ülkemizde hem de yabancı ülkelerde yetişen çocuklardaki etkisi teknolojik hızla birlikte yaygın şekilde gözlenebilmektedir. Tüm bunlar göz önünde bulundurulduğunda hız çağında, çocukların birer birey olarak kabul edilip, onlara hitap eden bir tiyatro anlayışının geliştirilmesi gerektiği düşünülebilir. Var olan çocuk tiyatrosu anlayışını geliştirmek, çağa uyum sağlayan daha dinamik ve işlevsel bir bakış açısı kazanmasını sağlamak, var olan çocuk tiyatrosu anlayışına alternatif bir perspektifle yaklaşmak adına bu sanat çalışmasının atılan adımlardan biri olabileceği düşünülmüştür. Bu yüzden ki, çalışma kapsamında korkunun çeşitli biçimlerinin çocuk oyunlarındaki formunun incelenmesindeki amaç, korkunun yaşamla paralel olan ilişkisinin insanı sorgulatan, düşündürten ve çözüm arayışlarına sevk eden dinamik yapısıyla bağıntılıdır. Bu yapı, Zadow'un yazdığı çocuk oyunları üçlemesindeki her bir oyun için geçerlidir. Her bir oyun korku çeşitlemeleriyle beslenmiş; karakterlerdeki korku unsurları, hayatta kalma, var olma iç güdüsü, düşünce biçimleriyle şekillenmiştir. Karakterler; yalnızlık, ölüm, zarar görme, düzenin bozulması, sevdiği insandan ayrılma, yabancı ve bilinmeyene vb. karşı korku duyarlar. Tüm bu korkularına karşı, var olma isteği ile içinde buldukları koşullarını değerlendirme ve

önlem alma gibi çözümlerle yaşamaya eskisinden çok daha iyi devam ederler. Örneğin,” Ben ve Sen” oyununda sürekli olarak bir taşın gelip onları öldürmesinden korkan Ziggy karakterine karşılık olarak Doodle : “Seni dünya korkutuyor, çünkü bir şey yapamıyorsun. Çünkü çok büyük taşlara karşı hiç bir şey yapamıyorsun. Eğer gelmek isterlerse, gelirler. İnsanlarla ilgilenmek, taşları beklemekten daha iyidir, korkmamalısın.”³ der ve oyun oynamanın, insanlarla ilişki kurmanın, bu korkunun üstesinden geleceğini savunur.

Birinci bölümde, Zadow'un oyun yazarı olarak Alman tiyatrosundaki yeri, yaşamı, Almanya'da yazarın yaşadığı dönemsel koşulların oyun metinleri üzerine etkisine değinilip yazdığı oyunlar tematik bağlamda incelenmiştir.

İkinci bölümde, Çocuk Tiyatrosu ve Çocukta korku unsuru ile Zadow'un çocuk oyunları üçlemesinde korku çeşitlemeleri incelenmiş, yazarın korkuyu işleyişi ve oyunlarında kullandığı yazım stratejilerine değinilmiştir.

Üçüncü bölümde, Zadow'un yazdığı ve korku unsurunu en iyi şekilde anlattığı düşünülen “Sadece İkimiz” olarak dilimize çevrilen (Besuch bei Katt und Fredda / Visiting Katt and Fredda) oyunu örnek oyun olarak seçilmiş; oyunun dramaturjik analizi yapılmış; öz, biçem, biçim özellikleri incelenmiştir. Üçlemenin diğer iki oyunu olan” Ben ve Sen” (Ich und Du / Me and You) ve “Pompenya” (Pompinien / Pompeenia) oyunlarının da incelemesi yapılmıştır.

Dördüncü olarak rejî defterinin yer aldığı bu bölümde, tüm incelemeler sonucunda, belirlenen rejî konsepti dahilinde oyunun sahne üzerindeki pratiğinin teknik ve sanatsal unsurları açıklanmıştır.

Örnek oyun olarak seçilen “Sadece İkimiz” oyunu hem yetişkin (ebeveynler), hem de farklı yaş aralığındaki çocuklardan oluşan bir topluluğa oynanmış ve oyun sonunda seyirciden gelen bazı yorumlara da yer verilmiştir.

Çalışmanın başlangıcından itibaren yazar Ingeborg von Zadow ile görüşmeler gerçekleştirilmiş; yapılan görüşmeler, çalışmanın şekillenmesine yardımcı olmuştur.

³ Ingeborg Von Zadow'un Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alınmıştır. S. 28

Sonuç bölümünde, genel değerlendirme yapılarak sahne uygulaması süreci ve sürece yön veren unsurların, ışığında sanat çalışmasının tiyatro evrenindeki yeri saptanmaya çalışılmıştır.

BÖLÜM 1: YAZARIN YAŞAMI, SANATÇI KİMLİĞİ, SANATINA YÖN VEREN TARİHSEL KOŞULLAR VE ESERLERİ

1.1. Yazarın Yaşamı

Ingeborg Von Zadow, 1970 yılında Almanya Berlin'de doğmuş ve Bonn, Poughkeepsie/NewYork, Brüksel ve Heidelberg'de yaşamıştır. 1990 yılında Giessen Üniversitesi'nde Tiyatro öğrenimine başlamıştır. 1992'den itibaren de öğrenimini New York at Binghamton Devlet Üniversitesi'nde devam ettirmiştir. 1994 yılında Binghamton Üniversitesi'nde "Master of Arts in Theatre" (Tiyatroda Sanat Ustaları) adlı çalışmasıyla Tiyatro yüksek lisansını bitirmiştir. Göthe enstitüsünün desteğiyle Avustralya, İngiltere, Yunanistan, Hırvatistan, Polonya ve Amerika 'da bulunmuştur. Gençlik yıllarında kendi tiyatro grubu için oyun yazmaya ve yönetmeye başlamış olan Zadow 1992'den 1996' ya kadar Stuttgart Devlet Tiyatrosu, New York Devlet Üniversitesi, Stiftsruine Bad Hersfeld Operası ve Mannheim Schnawwl Tiyatrosu'nda yönetmen yardımcılığı yapmıştır. 1991, 1992 ve 1993 yıllarında Wolfenbüttel'de Çocuk ve Gençlik Tiyatrosu Yazarlık-Workshoplarına katılmış bu çalışmaları esnasında, onu derinden etkileyen Hollandalı kadın yazar Suzanne van Lohuizen'le tanışmıştır. Almanya'da pek çok tiyatrodaki yönetmen yardımcısı olarak çalışmış olan Zadow 1998 yılında Hale Thalia Tiyatrosu'nda Melanie Peter'in "Über Die Kunst of Saying Good Bye" (Good Bye Demenin Sanatı Üzerine) ilk rejisini yapmıştır⁴. Çok sayıda çocuk oyunu yazmış, oyunları Türkçe⁵, İbranice, İngilizce, Rusça gibi çok sayıda yabancı dillere çevrilmiştir.

Ingeborg von Zadow'un oyunları aşağıda sıralanmıştır:

Oyunları:

- *Ich und Du / Me and You, Ben ve Sen, 1992* İlk kez 1993 yılında, Nordhausen Tiyatrosunda Peter Fischer rejisiyle sahnelenmiştir.
- *Pompinien/ Pompeenia, Pompenya, 1992*: İlk olarak 1997 yılında, Konstanz Şehir Tiyatrosunda, Gotthard Kuppel rejisiyle sahnelenmiştir.

⁴ Stück -Werk 2, Deutschsprachige Autoren des Kinder- und Jugendtheater, Theater der Zeit Kinder und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1998, Çev. Canan Kırımsoy

⁵ Türkçeye çevrilen üç oyunu da "Ben ve Sen, Pompenya, Sadece İkimiz", Servet Aybar tarafından çevrilmiştir.

- Besuch bei Katt und Fredda /Visiting Katt and Fredda, Sadece İkimiz⁶, 1995: İlk olarak 1997 yılında Zürich Genç Tiyatroda Marcelo Diaz rejisiyle sahnelenmiştir.
- Hexenspiel / The witch game, (Cadı Oyunu)[1990]⁷
- Alte Schachteln / Old boxes and birds, (Eski kutular ve kuşlar)[2002]
- Zwischenzeit / Interim, (Geçici)[2005]
- Filipa Unterwegs / Filipa underway, (Filipa Yolunda)[2006]
- Über Lang oder Kurz / Just the way we are, (Biz Böyleyiz)[2009]
- Raus Aus dem Haus / Outside the house, (Evin Dışı)[2010]
- Komm Jetzt geh / Go now go, (Git Şimdi Git)[2012-2015]
- Haus Blaues Wunder / House of great surprise, (Büyük Sürpriz Evi) [2014]
- Naomi und die Nacht / Naomi and the night, (Naomi ve Gece) [2017]

1.2. Yazarın Sanatçı Kimliği

Ingeborg Von Zadow, oyunlarının çoğunluğu çocuk oyunları olarak değerlendirilen bir yazar kimliğiyle karşımıza çıkmaktadır. Kendisiyle yapılan görüşmelerde⁸ 1991-1992 yıllarında önemli çocuk oyunları yazarları Suzanne von Lohuizen ve Friedrich Karl Waechter gibi isimlerle bir araya gelmiş olmasını yazarlığına yön veren bir unsur olduğunu belirtmektedir. Zadow aynı zamanda oyunlarını çocuk/yetişkin ayırt etmeksizin bütün yaş gruplarından okuyucuları gözeterek yazdığına inandığını, dili yalın olması sebebiyle çocuklarca kolaylıkla anlaşılabilirdiğini ileri sürmektedir. Böylelikle oyunlarının genellikle çocuk tiyatrolarında oynandığını ancak yetişkinler için de yazıldığını altını çizmektedir. Bunun en büyük örneği ise çocuk oyunu üçlemesinin içinde yer alan orijinal adı "Pompinien" olan dilimize "Pompenya" olarak çevrilen oyunudur. Bu oyun Stadttheater

⁶ "Besuch Bei Katt und Fredda" metninin İngilizcesi "Visiting Katt And Fredda" 'dır. Türçesi "Katt ve Fredda'yı Ziyaret"tir ancak Türçeye oyunun Çevireni Servet Aybar tarafından "Sadece İkimiz" olarak çevrilmiştir.

⁷ Oyun isimlerinin parantez içinde verilen Türççe çevirileri tarafınca yapılmış olup; oyunların Türççe çevirileri henüz bulunmamaktadır.

⁸ Elektronik posta ortamında yapılan röportaj. Tarih: 02.05.2018

Konstanz da yalnızca yetişkinlerden oluşan bir seyirci önünde ve yetişkinlere sunulmak üzere çalışılmıştır.⁹ Dil kullanımı, metnlerinin oluşumunda yaptığı belirgin seçimlerle, kişiler arası ilişkileri açıkça yansıtan yalın sözcük yapısı ve sınırlandırılmış uzam tasarımıyla Zadow, oldukça etkileyici bir tiyatro insanı olarak çalışmalarına devam etmektedir. Oyun yazarlığının yanı sıra Zadow, rejî uygulayıcısı kimliğiyle de karşımıza çıkar.

Ingeborg von Zadow tiyatro çalışmaları hakkında “*Ben tiyatro yapmaya değer veriyorum, çocuk ve gençlik tiyatrosuna değil*” der. Bu söylem, geleneksel, ödenekli/ ödeneksiz erişkinler için yapılan tiyatro anlayışının yanında, çocuk ve gençlik tiyatrosunun halen daha küçük, daha ucuz ve daha basit bir tiyatro türü olarak algılandığı tehlikesine Zadow’un yaptığı bir vurgudur.

Ancak şu gerçeği görebilmek için de artık tiyatronun yüzyıllık deneyimlerine mi bakmamız gerekiyor? İyi bir çocuk veya gençlik tiyatrosu, onlar ve büyükler ile farklı platformlarda ilişki kurabilecek kadar kompleks olmak zorundadır. Yoksa o çok sevilen yeni yıl masallarında inatla süre giden, üzüntü verici bir biçimde benimsenen, ‘aman çocuğun anlayacağı şekilde olsun’ diyen basitlik sınırlarına düşülür.¹⁰ (Stück - Werk 2, Deutschsprachige Autoren des Kinder- und Jugendtheater, Theater der Zeit Kinder und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1998, Çev. Canan Kırımsoy)

Zadow, tiyatrodaki kalıplara ve sınırlamalara karşı duruşuyla, kendini herhangi bir tiyatro formuna körü körüne bağlamaktan kaçınıyor. Oyun metinlerinde ve özellikle “Ben ve Sen” oyununda (bu oyun Zadow’un yazdığı ilk profesyonel tiyatro metnidir) belirli bir tiyatro türüne bağlı kalarak çalışmayan Zadow, bu durumu “yoruma açık” olarak nitelendirmektedir.¹¹

1.3. Yazarın Yaşadığı Dönem Almanya’nın Genel Tarihsel Koşulları

Zadow, 1970 Berlin’de doğmuş ve aslında Almanya’nın ve dünya siyasi tarihinin en önemli olayların biri olan Almanya’nın tekrar bir araya gelmesine sebep olan, Berlin duvarının yıkılmasına şahit olmuştur.

⁹ Ingeborg Von Zadow’un kendi açıklamasıdır.

¹⁰ Ingebor Von Zadow’un iletği bir makaleden alıntıdır.

¹¹ Zadow ile yapılan görüşmede, metnlerinin tiyatro türleri içindeki yerine dair açıklaması " I leave the interpretation of its position inthe theatre genres to others..."

İkinci Dünya Savaşı Avrupa’da bittiğinde, büyük ve yıkıcı savaştan ABD ve Sovyetler Birliği gerçek kazananlar olarak çıkmıştır. Savaş, Amerikan Başkanı Roosevelt’in ölümünün hemen ertesinde Almanya’nın 7 Mayıs 1945’te teslim antlaşmasını imzalamasıyla sona erdi. 1939 yılında Sovyetlerin ekonomik altyapısı Alman işgali tarafından tahrip edilmiştir. İkinci Dünya Savaşından ABD, dünyanın en önemli askeri, ekonomik gücü olarak çıkmıştır. Bu durum ABD’nin savaş sonrasında yeni bir “dünya düzeni” kurma çabasını birlikte getirmiştir. Bu iki devlet daha savaş devam ederken Avrupa’nın siyasal şekli konusunda görüşmeler yapmaya başlamış ve esas olarak önlerinde duran en büyük mesele olarak Almanya’nın siyasal geleceği sorununa eğilmişlerdir. Almanya’nın siyasi geleceği aslında dünya politikasını şekillendirecek kadar önemli hale gelmiştir.¹² İkinci dünya savaşına giren Almanya ağır bir yenilgiye uğramış; İkinci Dünya Savaşı sonrası Almanya “Doğu” ve “Batı” Almanya olarak ikiye ayrılmıştır. Almanya'nın gücünü zayıflatan ve siyasal birliğine darbe vuran bu durum Almanya'da müttefikler tarafından bölünmeyi getirmiştir. Fakat müttefiklerden ABD ile Rusya'nın Avrupa'daki politikaları, çıkarları sonucu oluşan ve “Soğuk Savaş” olarak anılan politik kutuplaşmanın en bariz örneği Almanya’da yer almış; Berlin şehri bu bölünmenin merkezi olmuştur. Almanya bu şekilde doğu ve batı olarak ikiye bölünmüş, bu bölünmeyle toplumsal, siyasi, hukuki ve ekonomik, vb. farklılıklar ortaya çıkmıştır. 1961 yılında iki yaka arasına duvar inşa edilmiştir. Sınırlar, batıda ABD, Fransa, İngiltere'nin hakim olduğu Federal Almanya Cumhuriyeti ve doğuda Sovyetler Birliğinin etkisi altında Demokratik Almanya Cumhuriyeti olarak belirlenmiştir. İki bölgenin yani doğu ve batı yakasının tekrar bir araya gelmesi ise 1989'da Berlin duvarının yıkılmasıyla gerçekleşmiştir.

Bütün disiplinlerde sanatsal üretimde bulunan hiçbir sanat insanı ve eserleri sanatçının yaşadığı, içinde bulunduğu koşullar ve olaylardan bağımsız düşünülemez. Berlin'de doğmuş olan yazar Zadow, duvar yıkıldığında tam 19 yaşındadır. “Duvar”, bir ülkenin parçalanmasını, insani ilişkilerin kopmasını, özgürlüklerinin kısıtlanmasını, ekonomik, sosyal ve psikolojik açıdan da insanların zihinlerine yerleşmiş, korkuları ve endişeleri somutlayan önemli bir sembol olmuştur. Yaşanılan böylesine önemli ve tüm dünyada etkisi olan toplumsal bir gerçekliğin bireylerde yarattığı psikolojik etki ve bunun sanata olan yansımaları da kaçınılmaz bir sonudur. Oyunlarını incelediğimizde sözü geçen bu önemli tarihi insanlık eşliğine şahit olmuş bir yazarın bu durumdan etkilenmemesi ve eserlerinde

¹² Çınar Özen, Klevis Kolasi, ABD'nin Almanya Politikası ve Yapısal Belirleyenler: Savaş Sonrası Güç Asimetrisi ve Hegemonik Düzen İnşası "Ankara Avrupa Çalışmaları Dergisi" cilt 15, 2016, s. 133

de yer vermemesi mümkün görülmemektedir. ileride değineceğimiz, “*Ben ve Sen*” oyun metninde yer alan “duvar figürü”, yazarın yaşadığı toplumsal ve tarihsel gerçeklikten ayrı düşünülemez.

1.4. Yazarın Diğer Oyunları

Ich und Du, Me and You, Ben ve Sen (1992)

“*Ben ve Sen,*” nerden ne şekilde geleceği belli olmayan tehlikelere karşı kendilerini korumaya çalışan iki yakın arkadaşın, güvenli ve sadece ikisinin yaşayacağı bir alan yaratma çabasını, kendi dünyalarının ve kendi ördükleri duvarların arkasından aynı zamanda dışarıyı, diğer dünyayı merak ettikleri ve sonunda duvarları yıkarak hayata, insanlara karıştıkları sıkı bir arkadaşlık sevgisini anlatır. Oyunun ilk anından sonuna kadar korkunun oyun kişileri üzerindeki etkisini ve bunun sonucunda eylemlerine şahit olun Ziggy ve Doodle aynı yaşlarda iki yakın arkadaşlardır. Ziggy, birden başına bir taşın düşeceğini ve onu öldüreceğini söyler. Doodle anlamakta zorlansa da Ziggy onun da tehlikede olduğunu söyleyip, kendilerini korumak için bir duvar yapma fikrini ortaya atar. Doodle'a bu durum başta oyun oynamak gibi gelir fakat bir süre sonra bu sürekli duvar yapma fikrinden hoşlanmaz. Ziggy ve Doodle bu yüzden birbirleriyle tartışır. Ziggy giderek artan korkularıyla ördüğü duvarların içinde kalırken, Doodle oyun oynamak, top oynamak istemektedir ama Ziggy topun dışarı atılmasını isteyince, Doodle duvarların arasından çıkıp gider. Yalnız kalan ve özellikle en yakın arkadaşı Doodle'ı kaybetmiş olmanın üzüntüsüyle ve dışarıda ona zarar gelebileceği endişesiyle Ziggy mutsuzdur. Doodle, Ziggy'nin kendi kendine konuşup üzülüğünü duyunca Ziggy'nin yanına gelir. İkili yine birlikte ve kimseye de bir şey olmamıştır. Doodle, Ziggy'i ikna etmeye çalışır dışarıda tehlikenin olmadığını savunur. Sonunda Doodle, Ziggy'i dışarı çıkarmak amacıyla, taşları olan kişinin Ziggy olduğunu ve insanlara atabileceğini söyleyerek O'nun bu durumda taşının olmadığını kanıtlaması için duvarlarını yıkmaya teşvik eder. Ziggy, artık duvarlarını yıkmıştır ve arkadaşı ve arkadaşlığı sayesinde artık korkmuyordur.

Pompiniien, POMPEENIA, Pompenya (1992)

Nola ve Tanıl iki arkadaştır. Nola Pompeenia'ya gitmek istemiştir ve biri gelip onu oraya götürecektir. Tanıl Nola'ya Pompeenia'nın çok güzel olduğunu söylemiş, yeni ülke ve yeni yerlerin insana tecrübe kazandıracığından bahsetmiş ve Nola'nın gitmek istemesine sebep olmuştur. Ancak gitmek, ayrılmaları anlamına gelmektedir. Bu ikisini de üzmektedir. İkisi de gelecek olanı ve Nola'yı götürecektir beklerler. Ayrılık anı yaklaştıkça Nola'nın kalbi kırılmaya başlar. Sonunda "O" gelir ve Nola'yı çekip uzağa götürür. Tanıl yalnız kalmıştır.

Üçlemenin diğer bir oyunu olan "*Pompenya*" oyunda da yine kendi güvenli bildiği alanın, dünyanın dışını merak eden karakterler ve bilinmeyen bir üçüncünün onların düzenlerini bozma korkusu vardır. Üçüncü biri gelip hayatı, dünyayı, yeniyi merak eden Nola kişisini alıp çok uzaklara ve hiç bilmediği Pompenya'ya götürecektir. İki yakın arkadaşın yaşadığı merak duygusuna karşılık korku da hakimiyetiyle ön plandadır. Bu oyunda arkadaşlık, sevgi, merak, heyecan, hayatı öğrenme, cesaret ve tabii ki tüm bunlarla birlikte büyüyen korku unsurunu görmekteyiz.

Oyun iki kadın ya da iki erkek, bir kadın ile bir erkek oyuncuyla da oynanabilir. 6 Yaş ve üzeri seyirci için uygundur."Oyunun prömiyeri Stadtteater Konstanz, 10.02.1995 tarihinde yönetmen Gotthard Kuppel tarafından yapılmıştır."¹³

Besuch bel Katt und Fredda, Visiting Katt and Fredda, Sadece İkimiz(1995)

Oyun, sanat çalışmasının örnek oyunu olması sebebiyle üçüncü bölümde detaylı olarak ele alınacaktır.

Kate ve Fredda birlikte yaşayan ve iyi anlaşılan iki karakterdir. Günlük yaşamlarını karşılıklı olarak iyi organize ederler ve hiç sorun yaşamazlar. İçinde buldukları mekanlarında ne kadar süredir yaşadıklarını bile hatırlamazlar. Sadece ikisine ait bir yerdir burası. Katt Freddayla konuşurken bir misafirin heyecan verici olabileceğini söyler; ancak bu düşünce bile Fredda'yı incitmeye yeter. Misafir düşüncesi üzerine konuştukları sırada kapı çalar ve Miranda içeri girer. Fredda, misafir düşüncesine her ne kadar karşı olsa da Miranda gelip Fredda'ya övgüler yağdırdığında Fredda'nın çok hoşuna gider. Miranda ve

¹³ Ingeborg von Zadow plays, Erişim adresi: <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-pompiniien>, erişim tarihi: 10.05.2018

Fredda'nın anlaşıyor olması Katt tarafından hoş karşılanmaz ve Katt kendini dışlanmış hisseder. Her şey sadece iki kişi için olan bu odada üç kişi nasıl yaşayacak sorusu ortaya çıkar. Ancak Miranda'nın Fredda'ya övgüleri ikilinin yakın olmaya başlamaları ve Katt'in yalnız hissetmeye başlamasının ardından Katt ve Miranda arasında gerginlik oluşmaya başlar. Katt orayı terk etmeye karar verir ve bu durum Fredda'yı karar vermeye zorlar. Sonunda Fredda Miranda'nın gitmesini ister. Miranda gider. İkili yine eski günlerdeki gibidir artık.

Zadow'un tüm oyunlarında karşılaştığımız en temel özelliklerden biri, oyunlarındaki kişi sayısının azlığı diyebiliriz. Bu oyun ve üçlemenin diğer iki oyununda da yer alan diğer belirgin bir durum ise, bilinmeyen üçüncü bir şeyin varlığı, onun nereden ne şekilde olursa olsun gelmesi ve karakterlerdeki heyecanı, korkusudur. Bu oyununda da temel durum arkadaşlık, sevgidir. Ancak alışık oldukları, güvenli buldukları ve sürdürmek istedikleri bir düzen kurmuş olan iki arkadaş, sadece ikisinin yaşayabilecekleri kadar küçük bir alan içinde olsalar bile hep bir misafirin gelmesinin nasıl olacağını merak ederler. Sınırlar çizdikleri dünyalarının dışında kalan dış dünyadan gelecek yeni bir insanı, hayatı merak etmelerine rağmen, sonunda yine düzenlerini, dostluklarını ve kendi dünyalarını seçerler. Dışarıdan geleni kendi dünyalarına ait olmayana yine dışarıda bırakırlar. Ama onlar da artık aynı değildirler. Dışarıyla kurulan bu bağlantıdan sonra artık kimse eskisi gibi değildir.

Oyun üç kişiliktir ve üç kadın oyuncu tarafından oynanabilir. 6 yaş ve üzeri seyirci için uygundur. “Oyunun prömiyeri Junges Theater Zürich, 07.05.1997 tarihinde, yönetmen Regie Marcelo Diaz tarafından yapılmıştır.”¹⁴

Hexenspiel, The Witch Game, Cadı Oyunu (1999)

Yabani, vahşi olarak değerlendirilebilecek bir kız olan Aranxa, köyde bir ahır yakmakla suçlanmaktadır. O zamanlar orada kasıtlı yangın çıkarmanın cezası ölüm olduğu için, Aranxa bu cezadan kurtulmak için ormana kaçır. Ormanda, O'na iyi davranan Sophie adında bir kızla karşılaşır ve konuşmaya başlarlar. Birbirleriyle zaman geçiren ikili birbirleri daha yakından tanımaya başlarlar ve ön yargılarını aşmayı başarırlar. Birlikte köyde devam eden olayların akışını değiştirmeye çalışırlar. Oyunda, ön yargılardan

¹⁴ Ingeborg von Zadow plays, Erişim adresi: <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-besuch-bei-katt-und-fredda>, erişim tarihi: 10.05.2018

uzaklaşp tanımanın, güvenin, dostluk sayesinde elde edilen cesaret ve sorgulamanın önemi vurgulanmaktadır. Zadow çoęu oyunlarından farklı olarak oyunda net bir zaman dilimi vermiş 1660'lı yıllarda geçen bir hikaye olarak kaleme almıştır. Oyun Prof. Hartwig Weber'in erken modern dönemdeki çocuk cadılar üzerine yaptığı akademik araştırmaya dayanarak yazılmış; on yaş ve üzeri seyirciye yöneliktir. “İki kadın bir erkek oyuncu tarafından oynanabilecek oyun, yönetmen Rüdiger Pape tarafından Stadttheater Heidelberg, 14 Ocak 2000 tarihinde prömiyerini yapmıştır”.¹⁵

Old Boxes and Birds, Eski kutular ve Kuşlar (2002)

Tonlarca eski kutu, Agnes'in (anne, 96) ve Margret'in (kızı, 72) oturma odasında yığılmıştır. Büyük yeęen Pit (22) hepsini tavandan aşağıya indirmiş, bir stoklama planlanmıştır. Eski eşyalar ve geçmiş hatırlanmıştır. İki yaşlı kadın, uzun yaşamlarında, karşılıklı olarak bağımlılık içinde yaşadıklarını hatırlamaya başlarlar. Sadece uzun zaman önce unutulmuş şeyleri değil, aynı zamanda bazı varoluşçu kişisel hikayeleri de açığa çıkmaktadır. Aynı zamanda genç Pit, sürekli deęişen, farklı kız arkadaşlarıyla hayatında kendi yolunu aramaktadır. Yaşanmışlıklar arası farklılıklar, nesillerin ve zamanın insan üzerindeki etkisi, üç farklı döneme ait insanın bir yerde kendi hayatlarını sorguladıkları bu oyunda, ilişkiler ve hayat üzerinde durulmaktadır. İki yaşlı ve bir genç arasında geçen bu oyun, hayat, sevgi, yaşamak üzerinedir. Zadow'un çocuk oyunlarından farklı olarak yaş, cinsiyet ve oyun kişisi kimliği hakkında daha net bilgiler verdiği bu oyun yetişkin seyircilere hitap etmekte ve iki yaşlı kadın ve 1 genç erkek oyuncu tarafından oynanmalıdır. “Yönetmen Therese Thomaschke tarafından, Theater Altenburg - Gera, 4 haziran 2005 tarihinde prömiyeri yapılmıştır. Year Grant of the Kunststiftung Baden Württemberg (2001) ödülünü almıştır”.¹⁶

Zwischenzeit, Interim, Geçici (2005)

Yaşlı bir kadın, İkinci Dünya Savaşı'nın sonunda Pomerania'daki yerinde tehlikeli yaşamını anlatır. Fakat 8 Mayıs 1945'te, “sıfır saat” olarak adlandırılan, barışı sağlayan ve Marga'nın yaşamında sarsıcı hiçbir şey gerçekleşmez. Daha önceki günlerde olduğu gibi

¹⁵ Ingeborg von Zadow plays, Erişim adresi: <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-hexenspiel>, erişim tarihi: 10.05.2018

¹⁶ Ingeborg von Zadow plays, Erişim adresi: <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-alte-schachteln>, erişim tarihi: 10.05.2018

işgalci güçlerden korkmaktadır. Hayatta kalmak için sadece bir dileği vardır. “Benim sıfır saatim ekim ayındaydı” diyor Marga, çünkü o zaman hayatını değiştiren ve sonunda barış içinde yeni bir hayata başlamasını sağlayan bir şey oldu. Bir kadın oyuncu tarafından oynanacak bu oyun yetişkinler için uygundur.

“Zadow tarafından bu oyun, Tübingen 2005 Landestheater'da “Kapitulasyon veya Kurtuluş - Sıfır Saat” Festivali için yazılmış, tek kişilik bir oyundur. Oyunun prömiyeri, Landestheater Tübingen, Autorenfestiva,l Kapitulaton oder Befreiung die Stunde Null, 7 mayıs 2000 tarihinde.”¹⁷

Flipa Unterwegs- mit dem Tonomat durch Europa, Flipa Underway- through Europe with a sound machine, Flipa Yolunda (2006)

Filipa, yönetmekten yorulan ailesi için krallığı ele geçirmesi gerekmektedir. Taç giymeden önce Avrupa'ya bir gezi planlamaktadır. Dünyayı görmek ve keşfetmek ister. Onun dünyanın her yönüne kuzeye, güneye, doğuya olan seyahati sırasında Filipa karda bir geyik, Trans Sibirya demir yolunda Rus bir büyük anne vb. birçok yabancı şeyle karşılaşır. Tüm bu seyahati boyunca bir ses makinesi olan Tackl ile birlikte ve Filipa, Hollanda'dan Jelle ile ilgilendiği zamanlarda bu ses makinesi Tackl harekete geçmektedir.

Bu oyunda, yine dış dünyaya olan merak söz konusudur; bir oyun kişisi ve onun yanında olan arkadaşı olarak görebileceğimiz; ancak insan olmayan bir ses makinesi vardır. Bu ikili heyecan ve merak dolu bir yolculuğa çıkarlar. Burada da yine ikili ilişkiler, kıskanma, sevgi, heyecan, merak, korku unsurlarını görmekteyiz.

Oyun kişileri, bir kadın oyuncu ve bir ses makinesidir.”Beş yaş ve üzeri seyirci için uygun olacak bu oyun, prömiyerini yönetmen Joachim von Burchard tarafından, Theater Feuer und Flamme, Braunschweig'de 10 şubat 2006 tarihinde yapmıştır.”¹⁸

¹⁷ Ingeborg von Zadow plays, Erişim adresi: <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-zwischenzeit>, erişim tarihi: 10.05.2018

¹⁸ Ingeborg von Zadow plays, Erişim adresi : <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-filipa-unterwegs>, erişim tarihi: 10.05.2018

Über Lang oder Kurz, Just the Way We Are, Olduğumuz Gibi (2009)

Martin, Doris ve Beanpole kendilerinin fiziksel özelliklerini sevmeyip kendilerini çok şişman, çok kısa ve çok uzun olduklarını düşünüp bu durumlarından rahatsız olurlar. Bu düşünceler diğer insanların onlarla alay edebileceklerini düşünmeleriyle giderek artar ve alay edilmekten kaçmak isteği hakim olur. Üçünün de dileği gizemli kimsenin bilmediği bir yerdir. Önce birbirlerine karşı bile şüphe duyarlar. Sonra yavaş yavaş üçü arasında arkadaşlık gelişir ve kendilerini oldukları gibi kabul etmeyi öğrenip kendileriyle barışma fikrine sıcak bakarlar. Birbirlerine destek olurlar ve hatta bu destekle geri dönüp, diğerlerinin karşısına çıkmak için planlar yaparlar. Nerden geldiğini anlamadıkları bir ses duyarlar bu gizemli ses onların yapmaya çalıştığı şeyi engellemeye çalışır. Bu metinde çocukların yaşadığı diğer bir korku olan, çevresindekiler özellikle yaşlıları tarafından fiziksel özellikleriyle alay edilmesi konusu işlenmiş ve yine çocukların çok sık rastlayabileceği böyle bir soruna karşı mücadele etme başa çıkma noktasında ışık tutulmuştur. Zadow yine başa çıkma yöntemlerinden en önemlisi olan arkadaşlığı ön plana çıkarmıştır. Bu oyunun hedef yaş aralığı ise sekiz yaş ve üzeridir. Oyun bir kadın, iki erkek oyuncu tarafından oynanabilmekte ve buna ek olarak bir de dış ses kullanılmaktadır. “Yönetmen, Gerald Gluth tarafından yönetilen oyun, 11 Aralık 2010 tarihinde Theater Junge Generation'da prömiyerini yapmıştır. Rejisi Rüdiger Pape Nomina tarafından yapılmış olan, Comedia Theater Köln, Childeren Theater of the November 2011 ödülünü almıştır.”¹⁹

Raus aus Dem Haus, Outside The House, Evin Dışında (2010)

Oyun iki kişiliktir ve iki kişinin de dışarıyı merak etmesiyle başlar oyun. Evden uzakta gördükleri ineği merak ederler. Evden çıkmaya karar verirler ancak önce kimin dışarıya ilk adım atacağını kararlaştıramazlar. Korkarlar, tedirgin olurlar ama sonunda cesaret göstererek, meraklı ilk adımlarını dışarıya atarlar. Büyük bir inek ve küçük bir fareyle karşılaşır. Dış dünya merakıyla ve onu algılama süreçleriyle devam eden oyun dış dünyanın yani havanın kararmasıyla oyun kişileri evlerine gitmeye karar verirler Dışarı çıkmak, kendi kabuklarını kırmak, kendi dünyalarının ötesine geçmek onlar için önemli olan. Bu isteğe karşı güvenli alanını, evini bırakıp dışarı çıkmak ise çok zor.

¹⁹ Ingeborg von Zadow plays , Erişim adresi: <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-ueber-lang-oder-kurz>, erişim tarihi: 10.05.2018

Güvenli alanı, evi bırakıp dışarıya çıkmaya cesaret eden ve ilk defa dış dünyayla bağlantı kuran, meraklı, heyecanlı çocukların bu heyecanlı keşiflerinin ardından içeri güvenli alana geri dönmeleriyle sonlanan bu kısa oyun metninde aslında büyük bir hikaye anlatılmaktadır. Bu oyunda da yaşları, cinsiyetleri kesin bir şekilde belli olmayan Zadow'un klasik karakter tercihiyle karşılaşırız. Hatta oyun kişilerinin adı bile” A ile B” olarak tasarlanmıştır. Çocuğun merakı, heyecanı, korkusu, endişesi, dış dünya algısı gözler önüne serilmiştir. Oyun kişileri iki kadın yada iki erkek oyuncu olabilir. Oyun üç yaş ve üzeri seyirci içindir. “Oyunun prömiyeri Comedia Theater, Köln, 14.04.2012 tarihinde yönetmen Barbara Fuchs tarafın yapılmıştır.”²⁰

Komm Jetzt geh, Go Now Go, Git Şimdi Git (2012/ 2015)

10 yaşındaki bir kızla yaşlı bir kadının sokakta karşılaşması ve sokakta duran bir bavulla başlayan oyun, ikilinin bavulla ilgili içinde ne olabileceğine dair meraklarıyla ilgili olarak sohbet etmeye başlarlar. Kız okul yolundayken yaşlı kadın da son yolculuğuna gittiğini bilmektedir. Çünkü yaşlı kadın için belki de bu kız, son karşılaştığı, konuştuğu, iletişim kurduğu insandır. Ayrıca bir yaşlı kadın ve bir çocuğun buluşturulduğu oyunda farklı yaş aralığına ve yaşanmışlığa sahip iki insanın birbirlerinin yaşamına dokunması söz konusudur. Oyun, arkadaşlık, dışlanmışlık, yalnızlık ve ölüm temasının işlenmiş olduğu bir oyun olarak karşımıza çıkar. iki kadın bir erkek oyuncuyla oynanabilecek bu oyun, on yaş ve üzeri seyirci uygundur.” Long List German Theater 2014 ödülünü almış fakat henüz prömiyer yapmamıştır.”²¹

Haus Blaues Wunder, House of Great Surprise, (Büyük sürpriz Evi) 2014

Peppercorn adındaki yoksul bir adam deniz kenarında küçük bir ev satın almıştır. Bunun heyecanını yaşamaktadır. Goldypurse adındaki zengin bir adam da deniz kenarında küçük bir ev satın almıştır. Fakat bu noktada işler karışır, ev iki kez satılmış ve iki farklı adama satılmıştır. İkisi de aynı eve eşyalarını getirirler. Satıcı ofis dışında olduğundan, iki adam sıra dışı durumu kendi başlarına halletmek zorunda kalıp, çözüm arayışına girerler. İkili kendilerine alan yaratma çabasına girerler ve anlaşmazlıklar başlar, üstelik Peppercorn'ın

²⁰ Ingeborg von Zadow plays, Erişim adresi: <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-raus-aus-dem-haus>, erişim tarihi: 10.05.2018

²¹ Ingeborg von Zadow, Erişim adresi: <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-komm-jetzt-geh>, erişim tarihi: 10.05.2018

evcil hayvanı sincabı vardır. İkili ev içinde kendi sınırlarını çizmeye çalışırlar, tüm anlaşmazlıklara, farklı sosyal yapılara, farklı hayat görüşlerine, hatta şu anda rakip konumunda olmalarına rağmen arkadaş olabilirler. Bu ev onlar için gerçekten de sürprizlerle dolu olmuştur.

Zadow'un bu oyun metninde de temel olarak yine dostluk, arkadaşlık ve ikili ilişkiler anlatılmıştır. İnsan ilişkileri, yaşları kaç olursa olsun, hangi sosyal, ekonomik yapıya sahip olurlarsa olsunlar özünde hep aynı duygularla karşımıza çıkıyor. Kaybetme korkusu, kazanma ve var olma çabası, kendi karakterini bir diğeriyle karşı karşıya geldiğinde ispat etme ve baskın olma isteği, kıskançlık, rekabet vb duygularla boğuşan insan, hep arkadaşlıkla gerçek manada iletişim kurabilmeye, sevgiyle bu durumların üstesinden geliyor.

Oyun iki erkek oyuncu ve bir sincaptan oluşan ve yine yazar tarafından sınırları çizilmiş bir mekan olan küçük bir evde geçmekte, altı yaş ve üzeri seyirciye hitap etmektedir. “Yönetmen Marcelo Diaz tarafından, 3 Ekim 2015 tarihinde Junges Nationaltheater Mannheim, Schnawwl 'da ilk kez gösterime sunulmuştur. Ayrıca bu oyun Nominated for German Childrens Theater ödülü almıştır 2016 yılında.”²²

Naomi und die Nacht, Naomi and the Night, (Naomi ve Gece) 2017

Naomi 'nin evde yalnız kaldığı ilk gecedir ve bu durum aslında sorun değildir. Çünkü Naomi evde yalnız kalabilecek kadar büyümüştür ve ebeveynleri ile birlikte bu durumu da konuşulmuştur. Ayrıca, onun oyuncak hayvanı Justincase, onun yanında korumak için oradadır. Ama sekizde, yatma zamanı geldiğinde, tüm korkular, endişeler başlamakta ve aslında Naomi kendine güvenini kaybetmektedir. Naomi yatarsa, odanın geceleri karanlık, korkutucu ve gündüz olduğundan daha farklı göründüğünü bilmekte ve bu bilgi onu korkutmaktadır. Onun arkadaşı, koruyucusu Justincase, ikisinin ne yapabildiğine dair düşüncelerle doludur, Naomi korkmaktadır ve odasındaki halı hayata döndüğünde ve diğer garip şeyler olmaya başladığında, uyumuş olmasının yeterli olacağını düşünürken Justincase iz bırakmadan, sessiz sedasız ortadan kaybolur. Tüm bu düşünceler ve hissettiği korku onun ilk yalnızlık tecrübesinden kaynaklıdır. Çocuğun temel ve gerçek olan korkusu, evde yalnız kalmak, karanlık bir odada yalnız uyumak, karanlıkta sanki eşyalar

²² Ingeborg von Zadow plays, Erişim adresi: <https://www.ingeborgvonzadow.com/copy-of-haus-blaues-wunder>, erişim tarihi: 10.05.2018

şekil deęiřtiryormuş gibi algılamaktır. Çocukların genellikle tanıdıkları bir durum ve korku sebebi olan bu konu çocuklara böyle bir korkuyla başa çıkılabılmesine yardımcı olmaktadır. Doğrudan çocuęun yaşayabileceęi genel ve tanıdığı bir duruma, çocuęun gözünden bakarak anlatılmış bu metinde sevdiği bir oyuncuęına isim verip, onunla baę kuran ve ona güveni hatırlatan bir çocuęun hikayesini görmekteyiz.

Oyun iki kadın, 1 erkek ve 1 kuklayla oynanabilmekte, altı yaş ve üzeri çocuklar için uygun olmaktadır. Henüz prömiyeri yapılmamıştır.

BÖLÜM 2: INGEBORG VON ZADOW ÇOCUK OYUNU ÜÇLEMESİ DRAMATURGİSİ

2.1. Yazarın Çocuk Oyunu Üçlemesinde Genel Dramaturgi Stratejisi

Zadow, başta üçlemesi olmak üzere yazdığı çocuk oyunlarında yaptığı belirgin tercihleriyle ön plana çıkar. Oyunlarını belirli kalıplara ve yapılaraya sığdırmak mümkün olmasa da, yazar olarak belirli bir tiyatro türüne bağlı kalmamıştır. Ayrıca metinlerinde indirgenmiş yazım üslubu, Samuel Beckett'in "absurd tiyatro" türünde verdiği eserlerle benzerlikler taşır.

Absurd Tiyatro, 20.yüzyılın ilk yarısında patlak vermiş iki dünya savaşı, dünya insanlarını "anlam" üzerine arayışa itmiş, absürd olana yönelmiş ve savaş deneyimleri özellikle de "Soğuk Savaş" süresince, insanların geleceğe yoğun korkuyla bakmalarına yol açmıştır. İnsanlar için dünyada olup bitenler giderek anlaşılmaz/anlamsız bir hal almıştır. Zadow'un ülkesi ve yaşadığı dönem itibariyle, Soğuk Savaş sonrasının etkilerine şahit olduğu bilinmektedir.

Absurd Tiyatro çok dar, sınırlı bir terim olmasa bile, ana hatlarıyla tanımlayacak olursak; Absurd Tiyatro, öğretici yani didaktik olan her şeye karşı muhalif durmaktadır. Bunu sonun başlangıcına geri dönen dramaturgik şema takip eder ve anlamsız konuşmanın yerini anlamlı, iletişim amaçlı diyaloglar alır. Konuşma biçimi şiirseldir, tekrarlamalar ve susuşlarla işaretlenmiştir. Eylem tamamen gayri ciddi bir şekilde indirgenir. Böylelikle psikolojik açıdan ince detaylarına kadar resmedilen karakterler yerini sanat figürlerine bırakır. En önemli temsilcileri Eugene Ionesco, Jean Genet ve Samuel Beckett gibi yazarlardır. Bu açıdan Zadow'un üslubunun Absurd Tiyatro'ya olan yakınlığı anlaşılabilir. Fakat eylem ve figür dilinin basite indirgenmesi kesinlikle absurd değildir; aksine temel insani çatışmalara odaklanma söz konusudur. Onun ritmik olan dili, şiirsellikten ve süslemeden uzaktır; fakat kesinlikle anlamsız değildir. Dil oyunlarının, figürlerin iletişim kurmadaki yetersizliklerini açık hale getirdiği anlar elbette bulunmaktadır. Bunun yanı sıra Zadow'un figürleri, bu zorlukların her seferinde üstesinden gelirler. Zadow, Absurd Tiyatro geleneğinde yer alan figürlerin herhangi bir biçimde psikolojize edilmesinden tamamen vazgeçmiştir. Yapı, nerden geldiği nereye gittiği hakkında okuyucuya hiç bir materyal sunmaz. Figürlerin ilişkisi tamamen somut eylem üzerinden tanımlanır ve figürlerin bu

açıklığı, seyircilerin kendi yaşam deneyimleriyle bağlantı kurmasına olanak sağlar.²³ Bununla ilgili detaylı açıklamalara, Zadow 'un çocuk oyunu üçlemesi incelemesinde yer verilecektir.

Zadow, ayrıca genel olarak üçlemede “üçüncü” olarak tanımlayabileceğimiz bir unsura da yer vermektedir. “Üçlük ve dörtlük arasında eril dişi karşıtlığı vardır, ayrıca dörtlük bir bütünsellik simgesiyken, üçlük öyle değildir.” (Jung, 2017, s. 103) Carl Gustav Jung'un da değinmiş olduğu rakamsal simgeler içinde “üç”ün bütünü bozmaya yönelik olduğu sonucuna varabiliriz. Zadow yazdığı bu oyunlarda, mutlaka bir “üçüncü”ye yer vermiş ve aslında iki kişilik olan, iki farklı karakterin arasına üçüncü bir unsur ekleyerek, düzen ve bütünlüğü de tehdit etmiştir. “Sadece ikimiz” oyununda Katt ve Fredda birlikte, sadece ikisi yaşarken dışarıdan gelen bir üçüncü kişi her şeyi alt üst etmiştir.

“Katt: Burada Fredda'yla ikimiz yaşıyoruz. Burası bizim evimiz.

Miranda: Ama ben misafirim.

Fredda: Ne fark eder? Şimdi üç kişiyiz. Üç kişi bir evde. Bir , iki, üç.

Miranda: Bir, iki, üç

Fredda: Bir, iki, üç

Katt: İki iki iki iki. Fredda, hatırlamıyor musun?”²⁴ (Zadow, s.12)

Üçüncü aralarındaki düzeni ve ilişkiyi bozan konumundadır. İki simge olarak da farklılıkların dünyada yan yana gelerek oluşturduğu uyumu çağrıştırmak. Örneğin, güzel ile çirkin, iyi ile kötü, düzen ile düzensizlik gibi hayata dair olan kavramların zıtlığını da ifade etmektedir. Bu durum “diyalektik” kavramını, yani karşıt olan durumların, kavramların zıtlığından doğan birliği de hatırlatmaktadır. Hayat karşıt olan şeylerin, çatışmanın bir sonucu olarak aynı zamanda bir bütünlüğü de tüm bunlarla içinde barındırdığından, yazarın tanımladığı oyun kişileri de birbirlerinden farklı yapılarıyla yan yana gelip, bir uyumu da beraberlerinde getirmiş olurlar. Tam da bu noktada rahatsız edici ve düzen bozucu olan üçüncünün de yardımıyla kişiler arası ilişki ve düzenleri açığa çıkmaktadır. Evren, oyun düzeni, içinde barındırdığı bu ikililik yapısıyla birlikte, “üçüncü”yü tehdit unsuru olarak kullanan yazar, oyun kişilerinin bununla başa çıkmasını bekler. Ben ve Sen oyununda da üçüncü, somut olarak oyunda var olan ve dış dünyayı

²³Zadow, Überzwerg- Tiyatro Kastnerplatz, educatinal material s.8, Erişim adresi:https://5cc889dd-ffc2-4812-8cd9-bf057c01450d.filesusr.com/ugd/933d22_f7b1c21a537c4599aa47001acf704364.pdf, erişim tarihi:30.04.2018

²⁴ Ingeborg Von Zadow, Sadece İkimiz oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır. s. 12

simgeleyen top nesnesiyle bağdaştırılabilirken; Pompenya oyununda ise üçüncü, “O” olarak sözü edilen birinin gelip, ikiliden birini götüreceği olmasıyla tanımlanır. Üç oyunda da yer alan “üçüncü”, dünyayı, yaşamayı, hayatı simgeleyen bir unsur olarak yer alır. Ancak metinlerin yapısallığı içinde rahatsız edici ve ikili ilişkileri bozmaya yönelik var olan, düzen algısını kıran bir durum olarak “üçüncü”, yazarın kullandığı önemli bir stratejidir.

Zadow'un diğer bir yazım stratejisi de susuşlara yani “es”lere verdiği önemdir. “Bütün işin susuşta olduğu”nu belirten yazar, bu tercihiyle aslında hayal gücünü de sahneye taşımayı hedeflemiştir. Susuşları özellikle diyaloglar arasında, sessizlik olarak belirterek sözün akışını kesip, düşünme ve kurgulama imkanı da verir.

“Katt: Daima ikimiz mi?”

Fredda: Neden olmasın.

(sessizlik)

Katt: Birisi gelebilir.”²⁵

Yazar, “Sadece İkimiz” oyununda Katt ve Fredda'nın konuşmalarında olduğu gibi, diğer oyunlarında da aynı şekilde sessizliğe, susuşlara çokça yer vermiştir. Ayrıca dil kullanımı ve cümlelerin kısa, yalın oluşu, ayrıca tekrarlar da bir diğer yazım stratejisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

“Ziggy: Korkunç?”

Doodle: Ne?”

Ziggy: Başıma her an bir şey düşebilir.

Doodle: Başına mı?”

Ziggy: Başıma.”²⁶

“Ben ve Sen” oyununda da açık bir şekilde görünen kısa, tekrarlarla örülü diyalog yapısı ve akıcı dil buna bir örnek niteliğindedir.

Zadow, üç oyununda da ikili ilişkilerden yola çıkarak, yaşam ve dünya unsurlarına yönelmiştir. Bu kavramların soyut değerlerini, somutlayarak anlatmayı seçmiştir. Oyunlarında hakim olan korku unsurunu da yazım stratejisini oluşturan önemli bir tercihi

²⁵ Ingeborg Von Zadow, Sadece İkimiz adlı oyunun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır.

s.4

²⁶ Ingeborg Von Zadow, Ben ve Sen adlı oyunun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır, S. 3

olarak karşımıza çıkarır. Korkuyu somut bir şekilde tarif etmek ve çocuklar tarafından da daha net anlaşılması amacıyla çeşitli nesnelere ya da kişiler aracılığıyla somutlamaya gitmiştir. Ben ve Sen oyununda korkunun “taş” nesnesiyle, “Sadece İkimiz” oyununda “misafir” kişisiyle, Pompenya oyununda bir kişinin “O”nun gelmesini beklemek ile somutlanmış olan korku unsuru aynı zamanda yazarın açık bir şekilde kullandığı sözcüklerle de tarif edilmektedir. Böylece soyut olan ve hissedilen korku çeşitlemelerinin anlaşılması daha kolay olmuştur.

2.2. Çocuk, Çocuk Tiyatrosu ve Ingeborg Von Zadow

“Çocuklar, duygularını işe karıştırmadan bakarlar. Ruhani bir şeydir bu: Gökkuşağı, nezh bir soyutlamaya değil, sanattaki bir yaşama gönderme yapar. Sanat düzlemi cennetimsidir, çünkü deneyim nesnesinde sınırların -heyecandan- çözülmesi gibi bir düşünce yoktur burada. Aksine dünya bir özdeşlik, masumiyet ve uyum halindeki renklerle doludur. Çocuklar utanmak nedir bilmezler, zira düşünmeyip görürler sadece (Benjamin, akt. Jay, 2012: 393).”

Engin Ümer'in, “*Walter Benjamin'de Tipler İmge ve Deneyim*”,²⁷ üzerine makalesinde, Benjamin'in çocuklar, açıklamasındaki aktarımı üzerine, çocuk ile sanat arasındaki ilişkiye değinilerek, çocuğun bakış açısını ortaya koymuştur.

Çocuk, evrimsel olarak ele alındığında insanlığın ilk basamağını oluşturur denilebilir. Bu bağlamda da en ilkel dürtüleriyle, korkularıyla, kural bilmeyen varoluşuyla insanın ilk yansımaları oluşturmaktadır.

Nietzsche ise “*Böyle Buyurdu Zerdüşt*” kitabında Zerdüşt'ün insanlara “*ruhun nasıl deve, devenin aslan, aslanın da, en sonu, çocuk olduğunu*” anlatımına yer verir. (Nietzsche, 1964, s.23) Bu bağlamda çocuk evrimsel yapı içinde çok daha önemli ve insanın gelişimi içinde üst bir basamakta değerlendirilmiştir. Çünkü çocuk insanlığın geçmişini oluşturan temel bir yapı olarak, geleceğin yetişkinine yön verilebilecek önemli bir unsurdur. İnsanın yetişkinliğe geçtiğinde hatırlamakta güçlük çektiği çocuğa dönebildiği, yani öze yaklaştığı ölçüde üst basamağa ulaşmış olduğu düşünülmektedir.

Çocuğu yetişkinlerden ayıran, kültürel, sosyal bağlamdaki tanımı olan çocukluk söylemi yetişkinle çocuk arasındaki farklılıkların algılanmasıyla ortaya çıkmıştır. Tarihsel süreç içinde irdelendiğinde ortaçağ, yetişkinler ile çocuklar arasındaki farkı gözetmez ve davranışsal düzlem bu algıya dayalı olarak işler.

²⁷ Engin Ümer, *Walter Benjamin'de Tipler, İmge ve Deneyim*, SineFilozofi Dergisi, Aralık, 2017 s. 34

Ayça Demir Gürdal'ın, “Sosyolojinin İhmal Edilen Kategorisi: Çocuklar Üzerinden Çocukluk Sosyolojisine ve Sosyolojiye Bakmak”²⁸ adlı makalesinde, Gander ve Gardiner 'dan (2001:28) yaptığı aktarımı ise şöyledir :

(Ortaçağ'da) Çocuk beş ile yedi yaşlar arasında yetişkin dünyasına bütün yönleriyle girerdi. Çocuklar, yetişkinlerle aynı oyunları, öyküleri, oyuncakları, şarkıları ve giyim tarzlarını paylaşırlardı. Aynı zamanda kumar oynama, içki içme, şaka yapma ve çalışma alanlarını paylaşırlardı...aile yaşamı bugünkü gibi mahrem değildi. Bebekler ve çocuklar bazen cinsel açıdan kötüye kullanılır, cinsel eylemleri izlemelerine ve zaman zaman da bunlara katılmalarına izin verilir.” (Gürdal, 2013 s.7)

Ortaçağ da çocuk algısı bu şekilde tanımlanırken, 16.yy'dan başlayarak modern anlamda tanımlanan çocukluk mefhumu, değişen kültür, ekonomi, sosyal, vb. durumların etkileriyle, bilimsel yaklaşımlar ve psikoloji'ye yönelim artmıştır. Aynı zamanda kapitalist sistemin de etkisiyle derinleşen sınıfsal farklılıklar ve kategorize etme çabalarıyla modern çocukluk tanımı şekillenmiştir denilebilir. Çocukluk kavramının yetişkinlerden ayrılmasıyla sanata olan yansıması tiyatro içinde çocuk tiyatrosu tanımı altında karşılık bulmaktadır.

Neriman Samurçay “Çocuk Psikolojisi Açısından Tiyatro”²⁹ çalışmasında çocuk tiyatrosu tanımını “Oyuncuların türü” (canlı veya cansız olmaları, ergin yada çocuk olmaları), “Profesyonellik” ve “Özgül Nitelikler” (oyun, oyunun süresi, oyuncuların yeterliği, ritim vb) olarak tanımlamıştır. Fakat ergin yada çocuk olmaları tanımında, çocukların değil erginlerin sahneye çıkması araştırmacılar tarafından uygun görülmektedir. Bu bilgiler ışığında, çocuk tiyatrosu günümüzde, tiyatro sanatında yeterliği olan yetişkin oyuncular tarafından veya kukla, vb. gibi diğer unsurları da içinde barındırarak çocuk seyirciye hitap eden bir anlayışın içinde yer almaktadır. (Samurçay, 2008, s.11-12)

Çocuk Tiyatrosu

Çocuk tiyatrosu, Moses Goldberg tarafından, “kurallı bir tiyatro deneyimi ile çocuk seyirciye bir oyunun sunulması olarak” tanımlanmıştır.

²⁸ Ayça Demir Gürdal, *Sosyolojinin İhmal Edilen Kategorisi: Çocuklar Üzerinden Çocukluk Sosyolojisine ve Sosyolojiye Bakmak*, “İş, Güç” Endüstri İlişkileri ve İnsan Kaynakları Dergisi, Ekim 2013, s.1-26.

²⁹ Neriman Samurçay, *Çocuk Psikolojisi Açısından Tiyatro*, Ankara Üniversitesi Tiyatro Araştırmaları Dergisi, 2008, s.11,12 deki aktarımından

“Çocuk draması, genel olarak çocuklar için ve çocuklar tarafından yapılan tiyatrunun bütün biçimleri anlamına gelir.”

“Gençlik Tiyatrosu, on dört, on sekiz yaş arası çocuklara karşılık gelen bir terimdir.

“Yaratıcı Drama, çocukların kendilerini bir lider eşliğinde drama aracılığıyla ifade ettikleri gayri resmi bir etkinlik demektir. Amacı performans değil, daha çok bir sanat disiplini aracılığıyla çocuğun yaratıcı imgeleminin özgür biçimde ifade edilmesidir. Çocuk örneğin sosyal bilimler ya da edebiyata dair öğrendiklerini incelediği karakterleri ve durumları canlandırma yoluyla somutlaştırır. Yaratıcı dramanın daha ileri kullanımları, sosyalleşme ve konuşma tekniğini iyileştirme alanlarındadır. Aynı zamanda yaratıcı drama yetişkinlere drama öğretme tekniği olarak da kullanılabilir, bu durumda doğaçlamaya benzer.

Çocuk tiyatrosu, drama sanatı kriterleriyle karşı karşıya bırakılacak estetik bir sonuç sağlamalıdır. ideal olan, çocuk tiyatrosunun her fırsatta yaratıcı drama eğlence draması, akademik drama incelemeleri ve diğer sanat araştırmalarıyla ilişkili olmasıdır.

“Çocuk Tiyatrosu çocuğa bir ürün sunar, Yaratıcı drama ise çocuğu bir sürece dahil eder. Bazıları yaratıcı dramayı, daha sonra seyirciye sunulacak bir ürün geliştirmek için kullanır. Bu teknik yetişkin tiyatrosunda oyun yazımı ve sahnelemede ağırlıklı olarak doğaçlama yaklaşımını benimseyen pek çok kişi tarafından kullanılır.

Yaratıcı dramada performans en önemli amaç değildir. Bu etkinliğin odak noktası, çocuğun yaratıcı kişiliğinin gelişmesidir.”

Kenneth L. Graham, bir makalesinde iyi çocuk tiyatrosu ile bağlantılı beş değerden söz eder: eğlence, psikolojik gelişim, eğitimsel etki, estetik takdir, geleceğin seyircisinin yetiştirilmesi.

Goldberg iyi çocuk tiyatrosu değerleri için, estetik, pedagoji ve psikoloji üç temel alanı ele alır.

Estetik değerler, yaratıcı bir etkinlikte katılımı duygusal olarak eğlence sayesinde uyarır. Çocukları teatral formlara karşı daha alıcı kılan naiflikler ve yargılama eksikliklerine rağmen estetik deneyim, hiç bir durumda sınırlayıcı değildir. Estetik değerın özünün katılım olduğu belirtilmelidir.”

Fransızca 'da bir oyuna katılmak yardımcı olmaktır, yardımcı olmak performanstır. Çocuk gösteriyi tv de yada sinemada izliyorsa yani performansa dahil değilse, katılım şansını büyük ölçüde yitirmiştir.

Çocuk oyunculuğu alımlamakta eksiklik hissediyorsa katılım fırsatı ve bu yüzden de estetik hazzı azalacaktır. Aktörle etkileşime girmeye ve ilerleyen aksiyona inanmaya hazır olmak katılımın anahtarlarıdır.

Zadow'un oyunlarının neden çocuk oyunları metinlerine örnek gösterildiği sorusuna yanıt aranmaya çalışılacaktır. Çünkü Zadow eserlerini oluştururken, modern çağın getirisi olan bu kategorize edilme durumu içinde yetişkin ile çocuk arasındaki derin uçurumlardan farklı olarak hem çocuğu hem de yetişkini aynı platform içinde bir araya getirmeyi amaç edinmiş bir tiyatro insanıdır.

Bu konuyla ilgili olarak Zadow ile yapılan hem oyun yazarı kimliğinin, hem de çalışmalarının çocuk oyunları kapsamında değerlendirilmeye tabi tutulup tutulamayacağı üzerine fikir edinilmesini sağlayacak bir söyleşiden kendine yöneltilen bir soruya burada yer vermek uygun olacaktır.

“Düşüncelerinde çocukların ne oranda payları var? Çağdaş Çocuk Tiyatrosu’nun başlarında neşeli ve geleceğe yönelmiş Figürler olarak, oyunların odak noktasında yer alıyorlardı. Onların tarafında mısın, taraf olman için bir şey var mı?”

Özel olarak çocukların tarafını tuttuğumu sanmıyorum. Figürler, çocuk figürleri değil. Hayır, bu sadece, açıklaması ve başa çıkması gereken herhangi bir insani sorunu olana taraf değildir. Ve bu, hem çocuklar hem de yetişkinler olabilir. Çocuklar, bu dünyanın çelişkilerini yetişkinler kadar hissederler. Çözüm bulamıyorum, bu dünyayı süslenmiş olarak tasvir etmek istemiyorum.

Ama sevgi ve yakınlık duymayı teşvik edebilirim, ben insanlığın, birbirini anlayanların tarafındayım. Hayal gücünü canlandırmaya çalışıyorum. Benim ve çocuklar için de eğlenceli. Ve elbette kendi içinde olup bitenlerden öğrendiğini unutmamış olan yetişkinler için. Eğer insan mutlu ise ve bir şey karşısında aynı hisleri paylaşıyorsa, zaman, akıllıca geçirilmiş olur.”³⁰

³⁰ Peter Simhandl, Ein Interview Mit Der Autorin Ingeborg Von Zadow, Theatergeschichte in einem Band, Berlin 2014 https://5cc889dd-ffc2-4812-8cd9-bf057c01450d.filesusr.com/ugd/933d22_f7b1c21a537c4599aa47001acf704364.pdf

2.3. Çocukta Korku Algısı

Korku, insanın temel olarak yaşadığı, tanıdığı bir kavramdır. Yaşam, korkudan soyutlanmış bir şekilde düşünülemez. Her ne kadar negatif bir duygu durumu gibi görünse de insan yaşamı için bir o kadar da gerekli ve yapıcı bir tarafı da vardır. Eski çağlardan beri, henüz doğayla iç içe yaşanan ilk insanların medeniyet adına gösterdiği gelişimleri ve gelenen noktanın önemli sebeplerinden biri korkudur önermesi hiç de yanlış bir önerme olmaz. Doğayla iç içe yaşayan insan, herhangi bir bilgiyle donatılmadan önce, hatta dil olgusunu geliştirmeden önce, doğa olaylarına karşı “korkarak” savunma mekanizması geliştirdi. İnsan korkuları sayesinde var olmak için çözümler üretti. Korku, güvenlik ve hayatta kalmayı beraberinde getiren önemli bir unsur olarak aynı zamanda insanı insan yapan diğer bir çok duygu durumuna da (kıskançlık, sevgi, vb.) öncülük eder.

Nietzsche, Böyle Buyurdu Zerdüşt adlı eserinde korku tanımını olarak;” *korku insanın en temel duygusudur da ondan; her şey, ilk günah ve ilk erdem, korkuyla açıklanabilir. Korkudan doğmuştur kendi erdemim de, yani: bilim.*³¹“ der.(Nietzsche, 1964, s.354) Bu açıklamasıyla, korkunun insanı geliştirici olmaya iten gücüne vurgu yapar diyebiliriz.

En temel korkunun sebebi, yaşamını sürdüren, var olan insanın, yok olması yani ölmesidir. Ölüm ve yaşam karşıtlığı arasında yaşayan insan ölümün ne zaman ve ne şekilde geleceğini bilemediği için, onu hatırlatan ya da ona sebep olabilecek en küçük bir hatırlatıcıyla bunu hatırlar. Yaşama iç güdüsüyle ölümden sakınmaya çalışır. Örneğin, insanların adaklar adayıp, kurbanlar sunması vb. birçok ritüeli gerçekleştirdiğini, bütün bunların da yaşadıkları dönem ve koşullar içinde anlam veremediği, açıklayamadığı doğa olaylarına, hastalık vb. gibi insanı korkuya sevk eden durumlar karşısında yaşam için çabaladıkları bir gerçektir. Ölüm aynı zamanda bilinmeyendir ve insanın tecrübe ettiği yani sonrasını bildiği ve bilgi sahibi olduğu bir durum olmadığı için, farklı kültür, sosyal yapılarla beraber içinde bulunulan zamana göre de çeşitli anlayışları beraberinde getirmektedir.

Özetle korku, hem olumlu hem olumsuz olan, yine içinde zıtlıkları da barındıran, insana dair olan, sebepleri, sonuçları, insanın yaşına, kültürüne, cinsiyetine, kimliğine, içinde yaşadığı topluma, ekonomisine, vb. birçok etkene göre değişim gösteren bir unsurdur denilebilir.

³¹ Friedrich Nietzsche, ” *Böyle Buyurdu Zerdüşt*”, M.E.B.yayınları, İstanbul, 1964, s.354

Çocukta korku unsurunun üzerinde durmak için ve çocuğun genel psikolojisi üzerine yapılacak bir araştırmada, Sigmund Freud'un çalışmalarına başvurmamak mümkün değildir. Freud'un çalışmalarının hepsinde temelin çocukluk, doğum sonrası çocuğun ergenliğe geçişine kadarki süreç içindeki dönemin oluşturduğunu görürüz. Yetişkin bir birey olduğunda ise bireyin psikolojisinin temelini çocukluk dönemi inşa etmektedir. İşte tüm bu sebepler göz önünde tutulduğunda, Freud ve onun düşünceleri ışığında çocuk ve çocuğun psikolojisi, davranışları, çocukta korku unsurunun irdelenmesi gerekir.

Ağır mekanik sarsıntılardan, demiryolu kazalarından veya hayati tehlike yaratan diğer kazalardan sonra meydana gelen bir durum, hayli uzun bir zamandır bilinmekte ve travmatik nevroz olarak tanımlanmaktadır. Sıradan travmatik nevrozlarda iki belirgin özellik göze çarpacaktır: Birincisi, ortaya çıkış sebeplerinde ağır basan faktörün korkuya ve şaşkınlığa dayanıyor olması ve ikincisi ise bir sakatlanma veya yaralanmanın, kural ve simultane bir biçimde nevrozun gelişiminin aleyhine rol oynamasıdır. <Dehşet>, <Korku> ve <endişe> hatalı bir biçimde sanki eş anlamlı sözcüklermiş gibi kullanılmaktadırlar; oysaki anlamları tehlikeye yakınlıklarına göre açık ve net bir biçimde farklılık göstermektedir. <Endişe> kimi zaman bilinmeyen bir kaynaktan dahi gelebilecek bir tehlikeye yönelik bir beklenti halini veya insanın kendisini onun için hazırlamasını betimler. <Korku> duymak için kendisinden korkmamız gereken belirli ve kesin bir nesnenin varlığı zorunludur. Öte yandan <Dehşet> ise bir tehlike anında, o tehlike için herhangi bir hazırlık yapmamış bir kişinin içine düştüğü duruma verdiğimiz addır; beklenmeme halini vurgular.³² (Freud, 2016, s. 11-12)

Korku, dehşet, endişe kavramlarını açıklayan Freud, endişenin travmatik bir nevroza yol açmayacağını da belirtir. Zadow'un Ben Ve Sen oyununda Ziggy karakterinin oyunu “korkunç” diye başlatmasına ve oyun boyunca korkusunun giderek arttığına şahit oluruz. Freud'un dehşet, korku, endişe tanımlamalarının ışığında karakterin korkusu irdelenecek olunursa; Ziggy “korkunç” der ve korkusunun sebebinin açıklar. “Başıma her an bir şey düşebilir, bir taş beni öldürebilir”.³³

Ziggy dehşeti, korkuyu ve endişeyi oyun boyunca yaşar. Bu üç kavram adeta onda iç içe geçmiş şekildedir. Freud 'a göre korku tanımında yer alan korkulması gereken belirli ve kesin bir nesnenin varlığı Ziggy karakteri tarafından “taş” nesnesi olarak dile getirilmiştir. Taş nesnesi korku unsuru yaratan ve nereden geleceği belli olmayan ve geldiği zaman da kişiyi öldürebilecek bir nesne olarak oyun boyunca yer alır. Ziggy karakterini “endişeye” sürükler. Freud'un endişe tanımını göz önünde bulundurursak, kimi zaman bilinmeyen bir kaynaktan dahi gelebilecek bir tehlike, ki Ziggy oyun boyunca korku unsuru olarak yer alan taşın nereden, ne şekilde, neden geleceğini bilemez; bu tehlikeye karşı bir beklenti halinde ve kendini bu korku unsuru olan taşın karşı hazırlar. Bu hazırlık, taşın karşı

³² Sigmund Freud, **Haz Prensinin Ötesinde**, Oda Yayınları, İstanbul, 2016, S. 11-12

³³ Zadow'un Ben ve Sen adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alınmıştır.

korunmak için kendince çözümler üretmesiyle şekillenen olaylar silsilesi olarak karşımıza çıkar.

Freud'un dehşet kavramına getirdiği tanımı ise kişinin tehlike anında o tehlike için hiçbir hazırlığının olmaması ve kişinin bundan dolayı içine düştüğü durum olarak belirtilmiştir. Ziggy karakteri ise oyunun başında tam da bu durumdadır. Hissettiği korku ve korku nesnesi mevcuttur; ancak bununla mücadele edecek, bu korkudan kurtulacak bir hazırlığı yoktur. İşte bu hazırlık sürecine kadar olan bölümde onun içine düştüğü “dehşet” durumu görülür. Zadow tarafından oyun boyunca bu üç kavram Ziggy karakteri aracılığıyla yansıtılmaktadır. Ziggy bunları yaşarken ve yaşadığı bu durumlara arkadaşı Doodle'ı da dahil etmek isterken Doodle arkadaşını içinde bulunduğu bu durumdan kurtarmak için çaba sarf etmektedir. Zadow birbirine taban tabana zıt iki karakteri elbette bilinçli olarak yan yana getirmiştir. Bir tarafta korku, dehşet, endişe üçlemine yaşayan Ziggy bulunur. Diğer tarafta ise bu üçlemin ne olduğunu bile anlayamayan ama üçlemi arkadaşı Ziggy'yi kaybettiği, ona bir şey olduğunu düşündüğü anda yaşayan Doodle bulunmaktadır. Bu iki farklı karakterdeki çocuğun yan yana gelmesi ve Doodle'ın oyun oynama isteğine karşılık, Ziggy'nin tedbirli davranma ve oyun oynayacak zamanının olmadığını düşünmesiyle kendine başka bir kısıtlama getirmesini görmekteyiz. Eğlenmek, oyun oynamak, yaşının gerektirdiği gibi davranmanın önüne, korku ve ona karşı alınacak önlemlerle oluşan bir süreç dahil olmuştur.

Oyun oynama isteği içinde olan ve duvarları bile bir oyun olarak ele almaya çabalayan Doodle'a karşılık, oyun oynamaktan uzak durmaya, tedbirli davranmaya çalışan Ziggy'yi görmekteyiz. Oyun oynama bilinci henüz çocukta oluşmadan önce güdüsel olarak bunu keşfetme durumu söz konusudur. Freud, çocukları oyun oynamaya iten güdüler üzerinde durmuş ve bununla ilgili araştırmalar yaptığı bir dönemde bir buçuk yaşındaki bir oğlan çocuğunu ve onun ebeveynleriyle olan ilişkisini gözlemlemiş ve gözlemlere dayanarak belli sonuçlara varmıştır.

“Makarayı ipinden tutup hayli ustalıklı bir biçimde etrafı perdeyle çevrili yatağının üzerinden atıyor ve makara gözden kaybolur kaybolmaz da o “gitti” anlamına gelen “ooooo” seslerini çıkartıyordu. Ardından ipinden tutarak geri çektiği makara tekrar görününce de neşeyle Almanca “orada işte “anlamına gelen “da” sesini çıkartıyordu. O halde bu eylemlerin tümü de bir oyundu. Bundan sonra oyunu yorumlamak kolaylaştı. Çocuğun kaydettiği büyük kültürel başarıyı, annesinin gitmesine, bu konuda herhangi bir protestoda bulunmaksızın izin vermekle bulunmuş içgüdüsel feragatle ortaya koyuyordu. Çocuk ulaşabildiği nesnelere oynadığı bu kaybolma, sonra geri dönme oyunuyla kendisine verilen zararı telafi ediyor gibiydi.”³⁴ (Freud,

³⁴ Sigmund Freud, **Haz Prensinin Ötesinde**, Oda Yayınları, 2016, S14-15-16

Freud'a göre çocuğun oyun algısı ve oyunu kurma biçimi bu gözleminin de katkısıyla gelişmiştir. Ayrıca Freud'a göre, çocuklar, oyun oynarken gerçek, bildikleri dünyalarında olup biten ve etkilendikleri durum ya da olayların yansımaları gösterirler. Diğer taraftan da çocukların oyun oynamada en çok etkilendikleri durum, yetişkinlerdir.

“Çocuk tecrübenin pasifliğinden oyunun aktifliğine geçerken nahoş tecrübeyi oyun arkadaşlarından birine aktarır ve bu şekilde de tecrübenin ikamesi olan, onun yerine geçen bir şeyden intikam alır.”³⁵ (Freud, 2016, s. 17-18)

Temelde çocuğun oyun ile ilişkisi, duygusal durumunun dışı yansımaları ve ilk iletişim kurduğu anne ve babasına kendini anlatma isteğinden kaynaklı olduğu kabul edilebilir. Ancak oyun oynama isteği bununla sınırlı görülemez. Kendini ifade, içinde bulunduğu ortamı algılama ve bu ortam içinde var olma, ilk sosyal çevresi olan anne ve baba ile iletişimi, ilerleyen zamanlarda onları taklit, yetişkinliğe özenme, karşılaştığı sosyal kimlikleri algılama ve kendi kimlik arayışı başlı başına onun oyunlarını kurması ve kendi yetişkin kişiliğine ulaşmasında önemli bir rol üstlendiği kabul edilebilir.

İşte tüm bunlar, aşamalarla şekillenen yetişkin bir birey olma yolculuğu olarak da tanımlayabileceğimiz uzun bir süreçtir. Bu süreçleri kendince kategorize etmiş olan Jean Piaget ise çocuğu, doğumdan sonraki evreyle ergenliğe doğru devam eden süreç içinde açıklamaya çalışmıştır. Onun çocuğa yaklaşımına genel bir bakış açısıyla yer verilecek olursa;

Jean Piaget, çocuğun henüz gelişmemiş dil becerisinden önceki dönemini *duyudevinimsel* dönem olarak tanımlayıp, bilişsel işlevlerin gelişimi hususunda işte bu dönemi temel olarak almaktadır. Duyudevinimsel dönem bir buçuk iki yaşa doğru yerini çocuğun, ilerdeki davranışların gelişimi bakımından önem arz eden, göstergesel işlev olarak tanımlanan bir döneme bırakır. Bu dönem, nesnelere, olaylar, vb. gösterileni; zihinsel imgeler, dil becerisi vb. gösteren olarak artık temsil edebilmeye yönelik önemli bir dönemdir.³⁶ Özetle, çocukta oyunu sınıflandıracak olursak, ilk halini gördüğümüz duyudevinimsel dönem, 2 yaşından sonra yerini bıraktığı simgesel oyunu, oradan da yaşadığı topluma bağlı olarak aktarılan kuralları olan oyunlara kadar uzanan bir süreci görmekteyiz.

³⁵ Sigmund Freud, **Haz Prensinin Ötesinde**, Oda Yayınları, S.17-18

³⁶ Jean Piaget, **Çocuk Psikolojisi**, Pinhan Yayıncılık, Eylül 2017 ikinci basım, s.49,55

Çocuğun ilk tanıştığı, ilk iletişim kurduğu sosyal yapı ailesidir. Çocuğun “kişiliğinin”³⁷ şekillenmesinde aile üyeleri şüphesiz ciddi bir yere sahiptir. Çocuğun ilk bağının, anne karnında anneye başladığını ve kendini anneden ayrı göremediği bir gerçektir. İlk korku deneyiminin de anneye bağdaştığı çocuk, ilk sosyal çevresi olan anne ve babası daha sonra da diğer aile bireyleriyle kurduğu iletişimiyle farkındalığı arttıkça hem fiziksel hem de zihinsel gelişimiyle birlikte dış dünyaya adım atmaktadır. Özetle “anneden kopuş” olarak değerlendirilebilecek ciddi bir süreçtir. “Çocuk” kimliği, ailenin kaçınıcı çocuğu olduğuyula, ailenin sosyokültürel yapısı gibi değişkenlere göre şekillenir. Öyle ki ailede kaçınıcı çocuk olduğu yada tek olup olmadığı da onun aile içinde üstlendiği kimliğinde ve gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Çocuk ilk sosyal çevresi olan ve onun şekillenmesinde ciddi önem taşıyan ailesinin dışına okul vasıtasıyla çıkıp öğrenci kimliğine sahip olduğunda ise arkadaşlık, farklı bir yetişkin ile iletişim, kurallar, sorumluluklarla karşılaşır. Bütün bunların yaşanması çocuk psikolojisinde kırımlar yaratacak ve çeşitli korkularını da beraberinde getirecektir. Güvenli alanından çıkan çocuk, ait olduğu alanı bırakan çocuk yeni aidiyetler kurana kadar elbette bocalama yaşayacaktır.

2.3.1. Çocukta Ölüm Korkusu

Ben ve Sen oyununda Ziggy'nin “taşın” gelip kendini ya da arkadaşını öldürebileceğini vurgulamasıyla birlikte “çocukta ölüm korkusu” üzerine eğilmek gerekir. Bir çocuğun ölmekten korkması ve bunun için önlemler alma çabası, çocukta ölüm ile ilgili böylesine bir düşüncenin yerleşmiş olması konusu oldukça dikkat çekicidir.

Zadow, Ben ve Sen oyununda Ziggy kişisini bir taşın gelip onu öldürmesi korkusuyla yüzleştiriyor. Ölüm korkusu, tehlike korkusu da korunaklı bir alan yaratmaya iter. Peki bir çocuğun ölümden bu denli korkuyor oluşunu, ölümü nasıl algıladığını irdelenecek olursak, öncelikle yaş unsuruna değinmemiz gerekir. Yazar oyun kişilerinin yaşını belirtmemeyi tercih etmiştir; ancak seyirci olacak çocukların bu oyunu izleme yaşı 5 yaş ve üzeri olarak belirtilmiştir. Belirtilen bu yaş ve üzeri için Piaget'in “simgesel oyunda” en etkin oldukları yaş olarak tanımlandığına bir önceki bölümde değinilmişti. Bu göz önüne alındığında,

³⁷ Freud, kişiliği, Latince "O" anlamına gelen ve kişiliğin altyapısını oluşturan, Id ile Ego(benlik) ve süper ego (vicdan) olarak bölümlenmiş ve teorisini bu bölümlerin birbirleriyle olan ilişkisi üzerine kurgulamıştır. Kişiliğin gelişmesini de dört evreden , bağlanıp kalmaya, fiksasyona (fixation) maruz kalmadan oral, anal, phallic, bir ara safha olarak latency evresini hesaba katmayacak olursak, genital evrelerden geçmiş olmaları dayandırmıştır." Turhan Yörükkan, **Alfred Adler Sosyal Roller ve Kişilik**, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ocak 2011, İstanbul, s.12

belirtilen yaş itibariyle ölüm korkusu ve çocukların ölümü nelerle bağdaştırdıklarını açıklamak gerekir.

Çocuğun ölümü değerlendirmesi yaş unsurundan, bilişsel ve duygusal gelişimden, çevresel faktörlerden yaşadığı toplumun geleneksel yapısından ayrı düşünülemez. Çocuklarda ölüm kavramının yerini araştırırken, Piaget'in bilişsel gelişim üzerine araştırmalarından faydalanmak doğru olacaktır. Ölümün kavramsal izleği, yakın çevresi içinde ölümü tecrübe eden bir çocuğun, bunu tecrübe etmeyen sadece daha uzak bir mesafeden algılamaya çalışan bir çocuktan farklı olacaktır. Çocuk 3 ila 6 yaş arasındayken yakın birinin ölmüş olduğunu bilmesi ölümü kısmen anlamasını sağlayabilmektedir. Örnek verecek olursak, üç yaşındaki bir kız çocuğu yakın akrabalarından birinin bebeğinin öldüğünü duyar ve bu kız çocuğu da ailesiyle birlikte yas evine götürülür. Çocuk, insanların ağlayıp üzülmesine bir anlam veremez. İçeride bebeğin uyuduğuna inanır ve bu insanların bu duruma neden üzüldüklerini algılayamaz. Bebeğin uyuduğunu ispat etmek için ölü bebeği yatağından alıp insanların yanına götürür. Oradakilere ağlamamalarını, bebeğin uyuduğunu dile getirir. İnsanların büyük bir panikle kızın kucağından ölü bebeği alması ve bu sırada bebeğin uyanmamış olmasıyla kız anlayamadığı ama uykudan farklı olarak tanımladığı bu durumu ölüm olarak kodlar. Ölüm ve uyku arasında bir bağ kuran üç yaşındaki kızın yaşanmış örneğinde, yakın çevresinde yaşanan bu durumu tecrübe etmesiyle birlikte ölüm zihninde şekillenmiştir.

Ölümün tam anlamıyla algılanamadığı, bir uyku ya da göremediği bir yerde olduğu fikri 0 ila 5 yaş arası çocuklarda hakimdir. Çocuğun ölümün ne olduğunu anlayıp kabullendiği yaş aralığı 5 ila 9 yaş aralığıdır. Fakat ölümün fiziksel olarak bir son olduğunun anlaşılması 9 yaş ve sonrası olarak saptanmıştır.

Bu durumda, çocuk gerçek manada soyut düşünce aşamasına 10 - 12 yaşlarında ulaşmaktadır. Çünkü bu yaşlar artık çocuğun dil ve zeka gelişime paralel olarak çevresel ve bireysel tecrübeler kazanımının yoğun olduğu dönemidir. Belli bir toplum içinde yaşayan çocuk aynı zamanda bu toplumsal koşullardan, eğitim hayatından, geleneklerden bağımsız düşünülmemeyeceği için, ölüme bakış açısı da bu etkilerle şekillenecektir.³⁸

³⁸ Doç.Dr. Mustafa Köylü, Ölüm Olayının Çocuklar Üzerine Etkisi Ve Ölüm Eğitimi, s.99

2.4. Zadow'un Çocuk Oyunu Üçlemesindeki Korku Unsuru

Yazar Zadow'un çocuk oyunu metinlerindeki genel olarak dramaturgi stratejisi olarak da değerlendirebileceğimiz en önemli özelliği korku unsuru ekseninde oyunlarını kurgulayış biçimidir. Özellikle incelemiş olduğumuz üçlemede bu strateji açık bir şekilde kendini göstermektedir. Korkunun çeşitlemelerine yer verdiği üçlemesinde temel olarak insan, en ilkel biçimiyle iç güdüsel olarak var olma çabası ve oyun kişilerinin şimdiye kadar hayattaki edindiği tecrübelerle korkuya karşı verdikleri tepkisel eylemlerin bütünü görülmektedir.

Korku unsuru, oyunların teorik altyapısında ve pratik bölümlerinde, yaşama dair bir durum olması sebebiyle, yaş sınırı gözetmeksizin insani bir unsur olarak oldukça ilgi çeken bir yapıda dramaturgi stratejisi olarak kullanılmıştır.

Hem yetişkinler hem de çocuklar için insan varlığının önemli ve temel parçası olan korku unsuru, birçok yazar ve düşünürün de inceleyip, kaleme aldığı bir konudur. Harold Pinter oyun metinlerinin yapısında, sıklıkla dünyanın insanı tehdit eden bir öge olduğunun altını çizerek, bu durumla karşı karşıya kalan insanın devamlı olarak korku içinde kaçma isteğini esas alarak kurgularken insan ile dünya arasındaki uyumsuzluğu ön plana çıkarır. Korku ve beraberinde getirdiği kaçma eyleminin ardından, oyun kişilerinin geçmişi, neden korktuklarını, neden saklandıklarına dair hiç bir cevap yoktur. Bu bağlamda Zadow'un çocuk oyunu üçlemesinin genel yapısıyla da paralellik göstermekte olduğu sonucuna varılır. Beckett, Pinter gibi yazarların oyun kurgusunda benimsediği tercihler, absurd tiyatro gibi belli bir tür içinde konumlanmıştır. Aslında Zadow'un oyunları ele alındığında çok sayıda ortak özelliklere sahip oldukları göze çarpar. Absurd tiyatroyunun temel unsurlarından olan dünyaya olan güvensizlik, dünyayı tehdit olarak algılayan insanın varlığı (bu tehdit, ekonomik, toplumsal, vs. durumlardan kaynaklanmaktadır), “yaşamaya itilen” insanın kaotik durumların merkezinde ne yapacağını bilmemesi durumu söz konusudur³⁹. Bu durumlar Zadow'un bu üç oyununda oyun kişilerinin geçmişinin belirsiz bırakılması, oyun kişileri hakkında net bilgilerin eksik oluşu, Ziggy'nin aniden korkması ve korkusunun nedeni olarak insanları, onların taş atmasına bağlaması, dünya korkusu ve kaçma, saklanma isteği göz önünde bulundurulduğunda benzerlikler taşıdığı ortaya çıkar. Özellikle Beckett'in Godot'yu Beklerken adlı oyunundaki yapıyla, Zadow'un Pompenya oyunundaki yapının benzerliği dikkat çekicidir. Her iki oyun metni de, tekrarlanan, kısa

³⁹ Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/28822> S.12, erişim tarihi: 15.09.2018

diyaloglardan, iki kişinin ne zaman, kim olduğu ve nereden geleceği belli olmayan bir üçüncüyü bekleyiş sürecinden oluşmaktadır.

Viladimir: Gidemeyiz.

Estragon: Niye?

Viladimir: Godot'yu bekliyoruz. (Beckett, 1990, s.17)

Viladimir ve Estragon arasındaki yukarıdaki diyalogla, Nola ve Tanıl arasındaki konuşmalar yapı olarak bahsedilen benzerliğe örnektir. Godot 'yu Beklerken' deki “Godot” ile Pompenya'daki “O” dışarıdan gelecek olan ve ne olduğu bilinmeyen bir varlıktır. Zadow'un bu üç oyununda da özellikle kullandığı, üçüncü, dış dünyaya ait olan, bilinmeyen ve oyun kişilerini etkileyen bir unsurdur.

“Nola: Gelmemeli.

Tanıl: Hayır

Nola: Ama gelecek. Gelecek!”⁴⁰

Zadow'un üç oyununda da varoluşsal temel sorunlar, tematik kompleksler, sınırlamaya yol açan korkular (Ben ve Sen), ayrılmaktan korkmak (Pompenya), değişikliklerden korkmak, dışlanmak ve üçüncü yani öteki olmaktan korkmak (Sadece İkimiz)⁴¹ gibi korku çeşitlemeleri vardır. Ancak hepsinin ortak korkusu, dünya korkusudur. Bu oldukça geniş bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Dünya, hem somut hem de soyut anlamları içinde taşıyan ve tüm korku çeşitlemelerini de içinde barındıran genel bir korku unsurudur. Somut anlamda dünya, yaşadığımız var olduğumuz belli bir fiziksel değeri olan bir alandır. Dünya, bir çok canlıdan oluşan, ekonomi, siyaset, din, sosyal yapı gibi toplumsal olanı karşılayan ve insana temas eden insanın bu yapılardan bağımsız hareket edemeyeceği bir sınırı da beraberinde getiren bir anlamı da içinde barındırmaktadır. Ayrıca insanın kendini tüm bunların dışında tutmaya çalıştığı ve daha çok psikolojinin de konusu olan iç dünya diye tarif edebileceğimiz, salt kişiye özel, kişinin kendi sınırlarını çizdiği bir dünya algısı da söz konusudur. Aslında dış dünya ve iç dünya diye tanımlamaya çalıştığımız somut ve soyut olan birbirinden farklı hareket edemeyen iç içe geçmiş yapılardır. Örneğin, yazarın yaşadığı, doğduğu ülke Almanya ve bu ülkede yazarın gençliğine denk gelen Berlin duvarının varlığı ve yıkılması süreci büyük bir toplumsal olaydır. Bu olay tüm dünyayı

⁴⁰ Ingeborg von Zadow,'un Pompenya adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilen tekstinden alınmıştır. S. 3

⁴¹ Zadow, article, Erişim adresi: https://5cc889dd-ffc2-4812-8cd9-bf057c01450d.filesusr.com/ugd/933d22_1ac9e1982f5c41679b3e8d9ab7e89cb9.pdf, erişim tarihi: 10.09.2018

etkilemiş olsa da bizzat orada yaşayan halk için var olan anlamıyla, sadece televizyondan izleyen ve uzaktan bu tarihsel problemlerin çeşitli ekonomik, siyasi vb. durumlarına şahit olmak arasında ciddi bir farklılık vardır. Bir ülkeyi ikiye bölen bir duvar ve sanki iki farklı ülkeymiş gibi yepyeni yaşam koşullarının olması, toplum bilinci için problemleri bir sürecin başlangıcı olmuştur. Duvar figürü Zadow'un yaşadığı toplumsal, tarihsel koşulların getirdiği bir bilinç yapısının dışında görülemez. Berlin duvarı, her iki tarafında da yaşayan halk için, yakınlarını görememe, dışlanma, ötekileştirme, yalnızlaştırma, sınırlama, özgürlüğü kısıtlama, yaşam koşullarında ve yönetimdeki derin farklılıklardan dolayı siyasi, ekonomik, sosyal, kültürel vb. gibi yukarıda dış dünya diye tanımladığımız her şeyin değişmesini ve insanın özgürlüğünün harabedilmesini sağlamıştır. Yaşanan maddi, manevi, psikolojik kayıplar ve böylesine sürdürülen bir hayatın, insanlarda “anksiyeteye”⁴² yol açmaması pek mümkün görülmemektedir.

Zadow'un Ben ve Sen oyununda Ziggy'e tehlikelerden korunmak için yaptırdığı duvar, yaşanan böylesine önemli bir tarihsel olaydan bağımsız ele alınamaz. Sonunda kendini korumak için yaptığı duvarı yine kendinin yıkması ve özgürlüğe adım atması da, adeta yıkılan Berlin duvarına bir gönderme niteliğindedir. Duvar aynı zamanda kişinin kendine ördüğü ve korkularının gerçekleşmemesi için bir bariyer olarak var olan ama somut sebeplerle şekillenerek soyut anlamalar kazanan bir figür olarak da değerlendirilebilir. Korku insana hayatta kalmak arzusuyla, çözümler ürettiren ve var olmanın temellerinden biri olan, varlığı besleyen önemli bir unsur olarak yer almaktadır. Zadow'un oyunlarındaki korku unsuru, onun üstesinden gelmek için oyun kişilerini düşündürmeye çalışan, çözüm arayan kişiler haline getiren ve onunla yüzleşip sonuna kadar onu yaşadığından sonra bununla başa çıkabilen kişiler olarak ele alınmıştır.

⁴² Anksiyete: "Canlının içinde bulunduğu sıkıntılı duruma bağlı olarak gelişen psikonöretik bozukluk" Türk Dil Kurumu, Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr/>, erişim tarihi: 12.11.2018

BÖLÜM 3: SADECE İKİMİZ OYUNUNUN DRAMATURGİSİ

3.1. Oyunun Yazılış Koşulları

Zadow'un ilk üç oyunu olan” *Ben ve Sen*” (1992), “*Pompeenia*” (1992), “*Katt ve Freda'yı Ziyaret*” dilimize “*Sadece İkimiz*” (1995) olarak çevrilen bu oyunlar aynı temanın çeşitlemeleri olarak ele alınır.

Yazar Zadow, “*Ben ve Sen*” oyununu 1992 yılında yazdığında henüz yirmi üç yaşındadır. Almanya' nın en önemli tarihsel olaylarından biri olan Berlin duvarının 1989 yılında yıkılmasından tam üç yıl sonra yazmış olduğu bu oyunu ve hatta diğer oyunlarını da, tarihsel koşullardan arınmış bir bakış açısıyla değerlendirmek mümkün görünmemektedir. Üçlemenin diğer iki oyunu olan, “*Pompenya*” ve “*Sadece ikimiz*” oyunlarıysa “*Ben ve Sen*” oyunuyla aynı düzlemde olup, Yazarın yaşadığı tarihsel koşullarla ilintilidir.

3.2. Oyunun Öz, Biçim ve Biçem Özellikleri

3.2.1. Oyunun Özüne İlişkin Özellikler

3.2.1.1. Konu

Sadece ikimiz oyunu üç kişilik bir oyun olup, Katt, Freda adında iki arkadaşın birlikte kurdukları bir düzen içinde sadece ikisine ait olan bir mekanda yaşadıklarını görmekteyiz. Kendilerine ait olan bu mekanda, sınırları çizili bir alanda yarattıkları dünyalarında yaşayan bu iki arkadaşına, dışarıdan gelen bir üçüncü misafir olan Miranda kişinin dahil olmasıyla alt üst olan düzenleri ve ortaya çıkan kaosa karşı tavırlarını anlatan bu oyunda, Miranda'nın geldiği yere yani dışarıya gönderilmesiyle son bulur.

Uzam, yazar tarafından detaylı bir şekilde metinde belirtilerek, bir oda, iki yatak, iki sandalye, bir masa, bir kapı olarak tasvir edilmiştir. Yine metinden çıkarılabilecek net bir zaman dilimi yoktur; ancak oyun kişilerinin yapısı göz önüne alındığında gündüz vakitleri olması uygun olacaktır.

3.2.1.2. Özet

Katt ve Fredda birlikte yaşadıkları bu yerde sadece ikisi olarak var olduklarını ve ne kadar süredir burada yaşadıklarını hatırlamaya çalışarak başlarlar konuşmaya. Korku, dolu yolculuklarından, sakin ve huzurlu yerlerine kavuşmuş olmalarını ve birlikte olmalarının güzelliğini anlatırlar. Dış dünyadan ayrılmış şekilde olan bu mekan içinde her şey sadece iki kişiliktir. Fakat Katt, bir misafirin gelebilme ihtimalini ortaya attığında Fredda buna karşı koyar. Dışarıdan gelen bir misafire yer olmadığını ve huzurlarını, düzenlerini bozabileceğini söyler. Kapı çalar ve Miranda adında bir misafir gelir. Onun gelmesiyle karşı koyan ve onu istemeyen Fredda, Miranda'nın iltifatlarına karşı koyamaz ve Miranda'nın kalmasını ister. Katt dış dünyayı merak eden oyun kişisi olarak daha ılımlıyken, Fredda'nın Mirandayla yaklaşmasını kıskanır ve dışlanma korkusuyla başedemez. Tartışmalar sonucunda, Fredda Miranda'nın gitmesini ister. Böylece varolan düzenlerine geri dönebilecekler ve kaos ortadan kalkacaktır. Fakat Miranda'nın gitmiş olması onların eskisi gibi olacağı anlamına gelmez. Artık hiç bir şeyin eskisi gibi olmayacağını vurgularlar.

3.2.1.3. Tema

Dostluk ve sevginin gücünün her şeyin ötesinde olduğunu, korkunun kaynağının sevmekten gelebileceğini ve yine korkuya karşı sevginin galip olduğu görülen bu oyunda, insan, hayat, toplumsal korkular, kişisel korkular, dostluk, sevgi, dünya ve dünya karşısındaki insanın duruşunu görmekteyiz. *“Korku bu oyunda büyük bir tema olmasına rağmen, daha büyük tema iki karakterin dostluğudur⁴³.”*

3.2.1.4. Kişiler

Oyun kişilerini detaylı olarak değerlendirecek olursak;

FREDDA: Yazar tarafından yaşı ve cinsiyeti belirtilmemiştir. Kadın yada erkek oyuncu tarafından oynanabilecek cinsiyet olarak yönetmenin tercihinin bırakılmış durumdadır. Ancak kadın oyuncular tarafından oynanabilir. Fredda, oyunun başından sonuna kadar istedikleri konusunda ısrarcı olan, bu konuda kararlı ve kararını da eyleme geçirme noktasında ısrarlı bir kişi olarak karşımıza çıkar. Kendi doğrularına inanan ve bunu çevresindeki kişilere de inandırmaya çalışan bir yapıdadır. İnsanlara güvenmeyen, korumacı, her şeye karşı şüpheli, inandığı ve doğru bulduğu düzen kavramını merkeze

⁴³ Ingebor von Zadow ile yapılan görüşmeden kendisinin bu oyunun teması üzerine sözleridir. "Although a big theme of the play is fear, the bigger theme should be the friendship of two characters."

oturtmuş ve korkularına somut önlemler almaya çalışan bu oyun kişisi aslında dünyadan korkmaktadır. Oyun boyunca korkularının çeşitlendiğini gördüğümüz oyun kişisi diğer oyun kişisi olan Katt'e göre oldukça baskın bir karakterdir. Sadece iki kişinin düzen için gerekliliğini vurgulayan ve dış dünyadan gelebilecek bir üçüncünün düzeni bozacağına inanan yapısı oyun içinde değişime gitse de, yalnızlık ve dışlanma korkusuna karşı kendini korumaya alma çabası oyun boyunca devam eder.

Katt: Yaşı ve cinsiyeti yine yazar tarafından net bir şekilde belirtilmemiş olsa da, yine yönetmenin tercihinine göre kadın yada erkek oyuncu tarafından oynanabilir. Katt, Fredda'ya göre daha ılımlı, meraklı, uyumlu, dış dünyayı ve oradan geleceği merak eden, hayal kuran ve oyun oynamayı seven bir oyun kişisidir. Arkadaşı Fredda'yı çok sever ve bu yüzden ona hayır diyemez. Daha uyumlu ve daha pozitif bakan Katt dünyaya karşı daha meraklıdır.

Miranda: Yaşı ve cinsiyeti yine net bir biçimde yazar tarafından belirtilmemiş olan oyun kişisi Katt ve Fredda oyun kişilerinin bir bütünü gibidir. Hem Katt hem de Fredda ile ortak paydada buluşmaya çalışan, dışarıdan gelen ve üçüncü olduğunun bilincinde olarak varlığını ortaya koymaya çalışan bir oyun kişisidir. İltifatlar ve kişiye özel tutum ve davranışları göstererek arkadaşlık, yakınlık kurmaya çalışan Miranda, dışarıdan, kalabalıktan, insanların içinden gelen ve buna rağmen yalnız olduğunu söyleyerek, içeride kalmaya çalışırken diğer oyun kişilerinin dışarıya merakı ama cesaretsizliğini de gözler önüne serer. Miranda aslında, bir çok kişinin, insanın bir simgesi niteliğindedir.

3.2.1.5. Tema Bağlamında Kişiler Arası İlişki

Ingeborg von Zadow, *Sadece İkimiz* oyununda Katt ve Fredda adındaki birbiriyle farklı iki karakteri sevgi ve dostluk bağlamında yan yana getirmiştir. Bu oyunda üç kişi vardır ancak oyun boyunca bu iki kişinin değişen, kırılan, dönüşen ilişkileri sunulur. Zadow'un oyun kişileri genellikle merak edilen, aynı zamanda korku unsurunu derinden yaşadıkları dış dünya ile bildikleri kendi yarattıkları dar ve sınırları çizilmiş kendi dünyaları arasındaki durumları yaşarlar.

Kişiler arasındaki ilişki, bir oda olarak tasvir edilen, sadece iki kişilik dar bir mekanda Katt ile Fredda'nın konuşmalarıyla başlar. Aralarındaki ilk diyaloglardan arkadaş olduklarını ve birbirlerini sevdikleri anlaşılır. Katt'in ne kadar zamandır buradayız hatırlıyor musun diye Fredda'ya sormasıyla başlayan konuşmaları, sadece ikisinin birlikte olmalarıyla ve düzenlerinin korunuyor olmasıyla tamamlanır. Katt'in hayal kurup, dış

dünya ile bağlantılı bir üçüncüyü misafir fikrini ortaya atmasıyla tartışmaya başlarlar. Fredda bunun konuşulmasına bile tahammül edemeyerek çok sinirlenir ve Katt'i kovar. Fredda'nın Katt üzerindeki etkisi ve aralarındaki ilişkide daha çok söz sahibi olmuş olması da bir diğer katmandır.

Fredda: Neden gitmiyorsun?

Katt: Gitmek mi?

Fredda: Defol!"

Katt: Defol mu?

Fredda: Bunu çok önce yapabiliydin. Kapı orada.

Katt: Hayır Fredda.

Fredda: Biz mutluyuz, şikayet edebileceğimiz bir şey yok, birlikteyiz⁴⁴.

Aralarındaki ilişkide, Fredda'nın kullandığı cümleleri ve korumacı tavrını da göz önünde bulundurarak, Fredda'nın yaşça daha büyükmüş gibi, sanki bir anne yada baba edasıyla konuşmakta olduğu görülür. Oysaki aynı yaşlarda iki arkadaşlıklar; fakat bu ikili arasında daha büyükmüş tavırları içinde olan karakteri daha baskın olan Fredda'dır.

Katt, Fredda'yı çok seven ve onun istediklerini sırf sevgisinden yapan ancak eğlenmeyi isteyen bir karakter. Fredda düzeni korumak ve güvenli alanlarını sürdürme isteği içindeyken, Katt dış dünya merakı ve yeni olana olan isteğiyle tamamen farklı duygular içindedirler. Fredda'nın misafir ortalığı karıştırır, herşey sadece iki kişilik diye Katt'i ikna etmeye ve misafir hayalinden vazgeçirmeye çalıştığı diyaloglarıyla devam eden oyunda Katt üç kişi için yer olduğunu sadece biraz sıkışmak gerektiğini savunur.

Katt: "Sen sadece sevgili yeni düzeninin bozulacağından korkuyorsun.

Fredda: Benim sevgili düzenim.

Katt: Senin sevgili düzenin

Fredda: İnsanın eşyalarının düzenli olması iyi bir şeydir. Neye sahip olduğunu ve bunun nerede olduğunu bilmek iyi bir şeydir.

Katt: Bir misafirin ilginç olabileceğini düşünmüyor musun? Bu yeni bir şey olurdu.

Heyecan verici bir şey."⁴⁵

Bu diyaloglardan da anlaşıldığı üzere, Katt heyecan isteyen ve meraklı yapısını ortaya koyarken Fredda salt kendi bildiği doğrultuda güvenli alanını koruma telaşındadır. Kapının çalıp Miranda'nın içeri girmesiyle Fredda ve Katt arasında tartışma başlar. Fredda Katt'in

⁴⁴ Ingeborg von Zadow'un Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır. S. 4,5

⁴⁵ Ingeborg von Zadow'un Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır. , S, 4

bir misafir çağırıldığını düşünerek kızar ve gitmesini ister. Katt'in isteğiyle Miranda kalır. Miranda'nın Fredda'ya ne güzel bir burnun var senin diyerek, O'na iltifat etmesiyle Fredda dönüşüme girer ve Miranda'nın gitmesini istemekten vazgeçer.

Miranda: İnsanlarla birlikte olmak güzel. Gerçekten güzel. Etrafımda bir sürü insan olduğunda kendimi hep iyi hissediyorum. Bir iki üç. Etrafımda bir sürü insan olması hoşuma gidiyor. Hayat böyle daha eğlenceli. Ne kadar sevimli bir burnun var senin.
Fredda: Teşekkür ederim.
Katt: Bence sevimli değil.⁴⁶

Miranda, insanlar ve dış dünya vurgusu yaparak, üçüncülüğünün farkında olarak bu ikiliyi üç olmaya yönlendirmeye çalışmakta, Fredda övgü dolu sözlerden etkilenerek Mirandanın kalmasına izin vermektedir. Ancak hep misafir isteyen yeniliklere açık olan Katt yavaş yavaş bu durumdan rahatsız olmakta adeta Katt ve Fredda yer değiştirmektedir. Katt, Miranda ile Freddanın ilişkisini kıskanan ve kendini dışlanmış hisseden taraf olmaktadır. Üçünün birbiriyle iletişimi ve ilişkisi çekişme halini almaktadır. Katt, Miranda'nın sürekli Fredda'ya ne güzel bir burnun var demesinden rahatsızdır. Fredda Miranda'nın etkisi altına girerek kendi kurdukları iki kişilik mekanlarını üç kişinin yaşayabileceği bir yermiş gibi görmeye başlayarak, Miranda'yı kabul etmektedir. Bu durum Katt'i agresif bir yapıya büründürür. Çünkü Miranda Katt'in yerini almaya başlamıştır. Öteki gibi hissetmeye başlayan Katt, yalnız kalma, dışlanma korkusu yaşar. Giderek eşyalarını da kullanmaya başlayan Miranda'ya öfkelen Katt onunla kavga eder.

Miranda: Misafirine vuramazsın. Bundan eminim. Misafir kraliçedir. Bir kraliçeye vurabilir misin? Hayır! Çünkü o kraliçedir. Bir kraliçe ne isterse yapabilir. Ne isterse! İstemediklerineyse aldırılmayabilir. Kuralları o koyar ve diğerleri ona uymak zorunda kalır. O haklıdır. Çünkü o kraliçedir. Ve diğerleri... Onların bir önemi yoktur.
(Katt Miranda'ya tokat atar)
Fredda: Katt!
Katt: Kraliçelerden nefret ederim.
Miranda: Kalkıyorum. (yataktan kalkar) Bak kalktım.
Katt: İyi
Miranda: Ne dersiniz yapacağım. Aranıza girmek istemem. Gerçekten aranıza girmek istemem. Ben burada yokmuşum gibi davranın. Ben böyle iyiyim. Bir şeye ihtiyacım yok. Mutluyum. Uyumlu olacağım. Mutluyum.⁴⁷

⁴⁶ Ingeborg von Zadow'un Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır. , S, 7

⁴⁷ Ingeborg von zadow'un Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır. , S, 14

Miranda Katt'in tavrı karşısında durulup, yine Fredda'yı övmeye devam eder. Bu diyaloglardan anlaşıldığı üzere, Fredda ve Katt ilişkisinde baskın olan Fredda kişisiydi. Ancak aralarındaki paylaşım ve sevgi Katt'i durdurabiliyordu. Miranda'nın gelmesiyle üçlü ilişkide Miranda baskın olmaya kalkışınca, Katt sert bir şekilde tavrını ortaya koydu. Fredda ise şaşkın ve oyunun başındaki baskınlığından uzaklaşmış, dengesi bozulmuş durumdadır. Katt Fredda'ya dönüşmüş, onun gibi sert ve onun cümlelerini kullanan bir kişi haline dönüşmüştür. Fredda ise Katt gibi davranmaya başlamıştır. Mirranda ve Fredda oyun oynayıp , sohbet ettikçe Katt'in kıskançlık duygusu ve dışlanma, öteki olma duygusu artmaktadır. Miranda, Katt ve Fredda'nın arasını bozmak ilişkilerini sonlandırmak ve Katt'in yerine geçmek çabasıdadır.

Fredda: "Gitmek istiyor musun?"

Katt: Ben mi?"

Fredda: Evet sen.

Katt: Belki

Fredda: Hayır

Katt: Eğer o kalacaksa.

Fredda: Ama

*Katt: Kapının dışına adımımı atsam, gerisi gelir. Yeni insanlar ve ülkeler... Heyecan verici. Kapının dışına adımımı atsam yeter."*⁴⁸

Katt ve Fredda arkadaşlıklarını sorguladıkları bir diyalog yaşayarak bir karar alırlar. Fredda Miranda'nın gitmesini isteyerek, Katt'i bırakmaz. Bu kararıyla Miranda şaşkına döner.Miranda Fredda'ya yalvarır. Tekrar dışarıda kalmak istemediğini, tekrar yalnız kalmak istemediğini söyler.Ancak karşılık alamaz ve Miranda gider.

Katt: " O artık mutsuz.

Fredda: Üzüldün mü?"

Katt: Yalnız kaldı!

Fredda: Ne yapayım

Katt: Kimsesi yok ve sen onu kovuyorsun

Fredda: Evet

Katt: İnsanlara bunu yapamazsın

Fredda: Ne yapmamı istiyorsun?"

Katt: Kovulmayı kim ister ki

Fredda: Ben değil

Katt: Şimdi gidip başka bir yere girecek.

Fredda: Öyle mi dersin?"

⁴⁸ Ingeborg von zadow'un Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır. , S, 17,18

Katt: Elbette
Fredda: Onu yine kovarlar mı dersin
Katt: Bilmiyorum.
Fredda: Neden
Fredda: Bu üzücü olurdu değil mi?
Katt. Beki şanslı yaver gider. Belki kalabileceği bir yer vardır.
Fredda: Ben burda kalıyorum
Katt: Evet
Fredda: Ve sen de
Katt: Bilmiyorum⁴⁹

Katt ve Fredda başbaşa kaldıklarında giden Miranda'ya üzölmeye başlarlar. Kurdukları düzen artık deęişmiştir ve Miranda onların hayatını ve bakış açısını da deęiştirmiştir. Fredda ısrarla mükemmel düzenin iki iki iki olduęu konusunda ısrarcı olsa da artık üçü de eskisi gibi deęildir. Herkes birbirinin hayatına dokunmuştur.

Özetle; “*Sadece İkimiz*” 'de kişiler arası ilişkiler, oyun kişilerinin uzam içinde kendi uzamlarını yaratmaya çalışmasıyla, yazar tarafından sevginin ve dostluęın gücü temel alınarak, kısa diyaloglar, oyun içinde ikna amacıyla iki oyun kişisinin birbirleriyle mücadelesini, korkunun bu oyun kişileri üzerine yüklenmiş çeşitlemelerinin onların eylemlerinin kökenini oluşturmasını, kesin zaman ve yaş, cinsiyet gibi sınırlamalar olmadan, insanın yaşadığı durumlarının anlatılmasıdır.

Oyundaki kişilerin ilişkilerine, somutlaştırılmış bir durumdan, her bir kişinin belirli, sınırları çizilmiş mekan içindeki varlıklarından yola çıkılarak ulaşılabilir. Çünkü, oyun kişilerinin oyun boyunca birbirleriyle ilişkileri, aslında var oldukları yada ait hissettikleri, güvende hissettikleri mekanları konusunda ikna çabası ve bu mekanların somutlaştırılmış mekanlar olarak ortaya konulmuş olmasına rağmen, insanın birey olarak varlığını sürdürme çabasının somut halidir.

⁴⁹ Ingeborg von zadow'un *Sadece İkimiz* adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır. , S, 19,20

3.2.2. Oyunun Biçim Özellikleri

3.2.2.1. Dramatik Biçim (Tür)

Oyunun türüne ilişkin kesin bir karar söz konusu değildir. Yazarın kendisiyle yapılan görüşmeler sonucunda da özellikle profesyonel anlamda yazdığı ilk oyunu olan *Ben ve sen*, *Sadece İkimiz*, *Pompenya* oyunlarını tiyatro türleri kapsamında belirli bir tür ile sınırlanamamaktadır. Ancak daha öncede söz ettiğimiz gibi, üç oyunda incelendiği zaman Beckett oyunlarını çağrıştıran yapısı Absurd Tiyatro ile benzerlikleri saptanmıştır.

3.2.2.2. Uzam ve Zaman

Zadow, oyun metinlerinde çoğunlukla, oyun kişilerini belirgin olarak sınırları çizilmiş mekanlarda tasarlar. Oyunlarının bütününde az kişilik ve çoğunluğunda somut belirlediği mekanları soyut mekanla özdeşleştiren, yani somut görünen mekan ile kişilerin yaratmaya, korumaya çalıştıkları, sınırlarını çizdikleri kendi iç dünyalarının yansımasını bir bütün olarak okuyucuya sunar.

Mekan algısını aynı zamanda soyut olarak kişilerin iç dünyası olarak katmanlandırır. Kişilerin gerçekte fiziksel olarak var oldukları mekan ile içsel olanı bir arada somut şekilde ortaya koyar. Zamanı ise, oyunlarında genel olarak oyun kişilerinin içinde buldukları mekanlarından ayrılmalarıyla yani dış mekana geçmeleriyle, yada oyun metinlerindeki diyaloglarıyla vermiştir. *Nola ve Tanil* (*Pompenya*), kulübelerinin arkasındadırlar ve gelecek olan üçüncüyü beklemektedirler. Oyun boyunca bekleme ve geliş vaktini erteleme ve sonra ertelememe üzerine geçen diyaloglarda, önceden yapılmış bir gidiş planı zamanının gelmiş olduğunu anlamaktayız. Birlikte kalmak isterler, şimdiki gibi, yarın, yarından sonra ve daha sonra... ancak üçüncünün gelmesiyle, birlikte oldukları zaman sonlanmıştır. *Samuel Beckett'in "Godot'yu Beklerken"* oyununu hatırlatan bu "*Pompenya*" ve Zadow'un diğer oyunlarında zaman; yaşamak, dünyaya karışmak, tecrübe kazanmak için gereklidir. "*Ben ve sen*" oyununda Ziggy'nin Doodle' a sürekli etrafı kollamaları gerektiğini söylediğinde Doodle'ın o zaman yaşamak için çok zamanlarının kalmayacağını söylemesi de buna bir örnektir. "*Sadece ikimiz*" oyunu da, ne kadar zamandır buradayız biliyor musun? diye Katt'in Fredda'ya sormasıyla başlar ve aldığı yanıt, uzun zamandır olarak yer almaktadır.

Zaman, burada geçmişin ve girilen mekan içindeki düzenin hatırlanamayacak kadar eski olduğuna vurgu yapar. Zadow'un uzam ve zaman konusunda genel olarak oyunlarına yüklediği anlam, uzamın zamanla iç içe geçmişliği, insanın hayatla iç içe geçmesi gibidir.

“*Sadece ikimiz*” oyununda, kapalı alan olarak nitelendirebileceğimiz, dar, bir uzamda başlayan oyun tek bir mekanda geçmesine rağmen, var olan bu uzam insanların ve hayatın devam ettiği geniş mekandan ayrılıyor. Her şeyin sınırlarının çizildiği, düzenli ve ikişer tane olduğu bir mekan karşımıza çıkıyor . Tek bir mekan olarak gördüğümüz bu oyunda, üçüncünün gelmesiyle hem daha sıkışık, hem de sınırların incelendiği bir mekan görmekteyiz. Çünkü Miranda hem genel uzamda, hem de Fredda'nın istediği ve içinde olduğu mekanda yer alan sınırları olmayan bir oyun kişisidir. Katt ise Fredda'nın ısrarla sınırlarını çizdiği uzamın hem içinde hem de dışarının hayaliyle arada kalmıştır.

Yazar oyun metnini tek perde olarak yazmış ve mekan tanımlaması yapmış olmasına rağmen zaman tanımlamasıyla ilgili olarak detaylı bilgi vermemiştir.

Tablo 3.1: Uzam, Zaman, Kişiler

	1. Bölüm	2. Bölüm
Uzam	Oda olarak tasvir ettikleri yer	Oda olarak tasvir ettikleri yer
Zaman	Belirsiz	Belirsiz
Kişiler	Fredda Katt	Fredda Katt Miranda
Eylem	Birlikteliklerini ve dostluklarını tanımladıkları misafirin gelişine kadar olan kısım	Miranda'nın gelişi ve diğer iki karakterin Miranda ile iletişimi

3.2.2.3 Kişileştirme

Ingeborg von Zadow'un metinlerinde genel olarak, oyun kişilerinin nereden geldikleri, kim oldukları, yaşları, cinsiyetleri, meslekleri, vb. gibi bir kişiyi tanımlayabileceğimiz, derinlemesine analiz edebileceğimiz karakter bilgileri belirsizdir. Bu yazarın bilinçli bir tercihidir dersek hiç de yanılmış olmayız.

Oyuncuların cinsiyetlerine dair bilgimiz bile olmuyor; örneğin Katt Ve Fredday'ı Ziyaret⁵⁰ gibi üç kadın oyuncu için yazılmış oyunda olduğu gibi. İşte bu belki yazarın en göze çarpan özelliği. Oyunları için seçtiği isimler bile cinsiyet belirsizliğini imlemektedir. Doodle ve Ziggy, Tanil ve Nola, Katt, Fredda ve Miranda (sonuncu isim Shakespeare oyunlarındaki aynı isimli dişi figür tarafından determine ediliyor, bu belli) işte bu cinsiyet rollerinin belirsizliğindeki açıklığı ile yazar, bu figürlerin konfigürasyonu ve bunun sonucu olarak onlara atfedilebilecek öne çıkartılabilecek cinsiyet ve erotik rekabetin belirlenmemesi amacına ulaşıyor. Yazar, çok bilinçli bir biçimde eserlerindeki figürlerin stereotip ve klişe kadın rolleri olarak ortaya çıkmamalarını sağlıyor. Cinsiyet merkezli ilişki klişelerinden bağımsız, kıskançlık hikayelerini anlatmak, Zadow' un metinlerine koyduğu bir temel olmuştur.⁵¹

“*Sadece İkimiz*” oyun metnine bakacak olursak, oyundaki üç kişi, cinsiyetlerinin bir önemi olmadan kadın, erkek oyuncu tarafından oynanabilecek olup önemli olan yaşadıkları durum ve aralarındaki ilişkidir. Üçüncü kişi misafir olarak tanımlanan ve dış dünyadan gelen Miranda kişisiyle yansıtılırken, “Ben ve Sen” oyun metninde yazar Ziggy'ye karşı topu konuşturmuştur fakat bu konuşma yine metinde “ses” olarak isimlendirilerek yapılmıştır. Yazar net bir şekilde topu kimin seslendirdiğini belirtmese de Doodle'ın Ziggy'e “o bir top toplar konuşamaz ki” diyerek yine yazarın belirttiği üzere Doodle'ın kıkırdayıp gülmesinden, onu konuşturanın (seslendirenin) Doodle olduğunu anlamaktayız. Doodle top aracılığıyla Ziggy'e hem oyun oynamış, Ziggy'nin gerçek duygularını açıklayıp dertleşmesini sağlamış, hem de Ziggy'i duvarlardan dışarı çıkarmaya çalışmıştır. Ayrıca top, Ziggy için tehdit unsuru olarak da karşımıza çıkmaktadır. Ziggy iki kişilik güvenli, tehlikelerden uzak bir dünya kurmaya çalıştığına, Doodle'ın topu bu dünya için açık bir tehlike olmuştur. Top dış dünyayı çağrıştıran, Doodle' a dış dünyayı hatırlatan, geçmişini, oyunlarını, eğlencesini, insanları hatırlatan önemli bir obje olarak yer almaktadır. Ziggy'nin kurmaya ve sürdürmeye çalıştığı dünyasında Doodle'ın topla kurduğu ilişki ve topun dış dünyayı hatırlatıcı özelliği bu düzen içinde var olmamalı ve Doodle ile arasına girmemelidir, bu yüzden Ziggy tarafından kıskanılan, istenmeyen bir obje olan top Doodle içinse farklıdır. Doodle, topuyla geçmişte çok eğlenmiş ve onu da çok sevmektedir. Duvarların arasına girdiğinde, topla oynamak için yeterince alanı

⁵⁰ Dilimize Servet Aybar tarafından "Sadece ikimiz " olarak çevrilmiş oyunudur.

⁵¹ Stück-Werk 2, Deutschsprachige Autoren des Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1998, Çev. Canan Kırmısoy. Bu makale yazar tarafından bana iletilmiştir.

olmadığında üzülr ama onu bırakmaz. Çünkü o topu bir hatırlatıcı olarak saklamak ister, eğlenceli günlerinin ve yaşanmışlığının şahidi olarak ve dışarıyı hatırlatan tek şey olarak. Doodle ve Ziggy arasında tartışmalara kısa bir zaman için bile olsa ayrılığa sebep olan top ile bağdaştırılmıştır. Doodle topu bir kişi olarak görüp arkadaşı gibi davranmaktadır. Topun serüvenler yaşadığını ileri sürer. Aslında topla geçmişte oynayıp güzel zamanlar geçirdiği için kendini onunla bütünleştirme çabasıdır yoksa onun bir kişi olmadığını da farkındadır. “Pompenya” oyun metninde yazar, oyun yapısını “O” olarak tanımladığı bir kişinin oyun boyunca hakkında konuşulmasını sağlayarak ve yine diğer iki oyununda olduğu gibi dışarıdakini, dış dünyayı, bilinmeyen ve merak edileni temsil eden üçüncüyü oyun sonunda oyuna dahil ederek kurgular.

FREDDA: Yazarın tercihiyle, yaşı, cinsiyeti, nereden geldiği, eğitim durumu vb. belli değildir. Katt aynı yaşlarda ve çok yakın arkadaş olduklarını anlarız. Fredda daha kontrolcü, düşünen, sorgulayan, kararlı ve kararlarını eyleme geçirme noktasında ısrarcı, Katt ile yaşıt olmalarına rağmen, Katt 'den daha büyük ve daha tecrübeliymiş gibi, yetişkinlere ait cümleler kuran, Katt'e ne yapması yada yapmaması gerektiğini söyleyip O'nun üzerinde etkisi yoğun olan, Katt dışında kimseye güvenmeyen, Katt'i çok seven ve O'nu kimseyle hiç bir şey ile paylaşamayan bir yapıya sahiptir. Fredda, güven, düzen ve korkulara rağmen kurdukları düzenlerinin güzelliğini anlatarak başlar oyuna. Aslında hayata, dünyaya karşıdır korkusu, hiç bir şeye güvenmeyen ve her an tehlikelere karşı korumaya geçmesi gerektiğine inanarak, korkusunu misafir sözcüğünü duyduğunda, bir yabancı, üçüncü ile özdeşleştirir; ve hiç bilmediği görmediği bir misafirin gelmesiyle olabilecek tüm kötü senaryoları kafasında kurarak, korkar ve oyunun bir kısmında korktuğu ve istemediği misafirin çıkagelmesiyle korkusunun nesnelleşmiş hali olarak karşımıza çıkar. Korkusuyla yüzleşir. Yaşıtlarından daha kontrolcü, düzenli, titiz olan Fredda hangi kıyafeti giymiş olursa olsun, diğer çocuklar gibi oyunlar oynamadığından, kıyafeti daha özenli daha az zarar görmüş olmalıdır.

Tablo 3.2: Oyun Karakterleri

Kontrolcü ve baskın Katt'e aralarındaki diyalogda “Sadece İkimiz” diyen taraf	Otoriteyi elden bırakmak istemeyen ve karşısındakini çok iyi tanıyarak üzerinde baskı kuran daha gerçekçi ve en kötüyü düşünebilen	Dış dünyaya karşı korunaklı dar ve sınırları çizili alanından vazgeçmeyen, dış dünya ile bağlantılı olan ve üçüncü olabilecek her şeye karşı korkan, benci, önyargılı, sabit fikirli, daha yaşça olgunmuş ve tecrübeliymiş gibi konuşan, şüpheli, düzen takıntısı olan, kıskanç
Gösteren	Gösterilen	Gösterge

KATT: Yazar tarafından yine yaş, cinsiyet, nereden geldiği vb. durumları belirtilmemiştir. Heyecanlı, her şeyi merak eden, insanları, hayatı ve Fredda'yı çok seven, eğlenmeye, oyun oynamaya ve hayatı olduğu gibi yaşamaya hevesli bir kişidir. Fredda'ya olan sevgisi yüzünden istemediği şeyleri bile yapabilen bir yapıya sahiptir. Katt, diğer insanları, hayatı, başka oyunları merak eden, hayal gücü oldukça geniş bir oyun kişisidir.

Hayal kurmayı seven, dış dünyayı merak eden ve içinde bulunduğu sınırlı bu alanın içinde bir misafir, yeni bir insan heyecanı ve hayali kuran taraf	Duygusal, kendi isteği ile çok sevdiği arkadaşının istekleri arasında kalan, kırılabilir, eğlenceli, daha uyumlu, ılımlı	Eğlenmeyi, oynamayı, hayata karışmayı seven, heyecanlı, meraklı
Gösteren	Gösterilen	Gösterge

MİRANDA: Tamamen dış dünyaya ait, aslında yalnız olan ve kalabalığı, insanları seven ve yeni insanlar tanıyıp o insanların içinde yer edinmeye çalışan ve hiç bir yere ait olmayan bir oyun kişisi. Genel olarak tüm insan yapısını ve hayatı yansılayan bu oyun kişisi, insan ilişkilerinde ve insan yapısında zayıf olan tüm özellikleri besleyerek ilişki kurmaya çalışıyor. İki yakın arkadaşın yanına gelerek onlarla birlikte olmak istese de, ben merkezietçi yanıyla, daha baskın karakter olan ve kendisini istemediğini anlayan Fredda kişisiyle övgü üzerine bir iletişim kurar. Fredda'ya övgüler yağdırarak kendini sevdirmeye ve varlığını ortaya koymaya çalışır.

Dış dünyadan gelen ancak hiç bir yere ait olmayan, insanlar içinde olmaktan hoşlanan insan ilişkilerini beğeni üzerine kuran, insanı ve hayatı yansılayan bir oyun kişisi	Övgü dolu sözler kullanarak karşısındakiyle yakınlık kurmaya çalışan, merkezde olmaya çalışan	Bencil, yalnız kalmamak için kalabalığa karışmaya çalışan fakat kurulu ilişkileri bozan
Gösteren	Gösterilen	Gösterge

3.2.2.4. Eylem ve Olay Örgüsü

Yazar, genel olarak oyunlarında benzer bir çizgiden devam etmiş olsa da asıl olarak bu üçleme olarak yer alan “ Ben ve Sen, Pompeya, Sadece İkimiz” oyunlarında bunu açıkça görmekteyiz. Az sayıdaki oyun kişi tercihi ve bu kişilerin kendi ilişkilerinden yola çıkarak olayların gelişmesi ve insani olan temel duygulardan biri yani korku unsurunun bu üç oyunda da ana eksenini oluşturması oyunlarındaki ortak noktalardandır.

Ingeborg von Zadow'un ilk üç oyunu olan, “Ben ve Sen 1992, Pompeya 1992, Katt ve Freddayı Ziyaret 1995(Sadece ikimiz⁵²), aynı temanın çeşitlemeleri olarak ele almak mümkündür. Her bir oyunda kararlı bir dinamiğe, özlemi olan ikili bir ilişkinin durumu sergilenmektedir. Ve her olayda bir üçüncü veya üçüncünün işlevini üstlenen bir unsur (örneğin: dışarıya olan arzu) ortaya çıkar, korku, huzursuzluk, kıskançlık oluşturur. Olay örgüsü bununla dinamikleşir: Bir tür ortak yaşar, olayı yönlendirir, ve ortaya çıkmasına neden olduğu rekabetten çıkar sağlar. Bu esasında, üçüncü bir unsur tarafından belirlenen ve her seferinde tarafından değiştirilen temel yapının antropolojik ABC'si olarak görülebilir.⁵³

⁵² Bu oyun dilimize Servet Aybar tarafından "Sadece ikimiz " olarak çevrilmiş orijinal adı " Besuch bei Katt und Fredda", İngilizce adı da, " Visiting Katt and Fredda"

⁵³ Stück-Werk 2, Deutschsprachige Autoren des Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1998, Çev. Canan Kırmısoy. Bu makale yazar tarafından iletilmiştir.

“*Sadece İkimiz*” de olay örgüsünü nereden geleceği, gelip gelmeyeceği bile belli olmayan bir misafir hayalinin Katt tarafından ortaya atılmasıyla, Fredda'nın korkusu ekseninde görmekteyiz. Ancak oyunun başında bu korku Fredda ile başlasa bile, Fredda'nın korkusu Katta'e ve oradan Miranda'ya geçmektedir. Oyunda dramatik olan, Fredda'nın bir misafirin gelebilme ihtimaline karşı oyun başında yaşadığı korku ve verdiği tepkilerin oyun sonunda kişiler arasındaki dönüşümü ve korkunun çeşitliliğinin oyun kişileri arasında oyun sonuna kadar sürmesi ve Fredda'nın dar sınırları çizili düzeninin içine sıkışıp kalmasıdır. Dramatik eylem ise, Fredda'nın da Katt'in de korkusunu farklı şekillerde kendi içinde yaşamasıyla ve Fredda'nın baskısıyla şekillenerek oluşturdukları düzenin içinde Miranda'nın katılmasıyla ve aralarında ve kendi iç çatışmaları olarak değerlendirebiliriz. Birbirini çok seven fakat birbirinden farklı düşünen, farklı bakış açısına sahip olan iki kişiyi yan yana getiren yazar, oyunun genel eylemini ağırlıklı olarak Fredda'nın şekillendirdiğini düşünsek bile, Katt'in oyunun yarısından sonraki davranışları ve Fredda'ya karşı tutumuyla oyunun gidişatını şekillendirmiştir. Oyuna dahil edilen üçüncü Miranda ise tüm bunların ortasında ikili ilişkinin gerçekliğini ortaya koymak ve dönüşümleri için merkez olmuştur.

3.2.3. Oyunun Biçem Özellikleri

Alışıldık çocuk oyunları metinlerinden biraz daha farklı olarak değerlendirebileceğimiz Zadow'un metinleri özellikle bu üçleme (*Ben ve sen, Pompenya ve Sadece ikimiz*) göz önüne alındığında, hayatın içinde her insanın yaşadığı temel duygu ve düşüncelerden yola çıkarak, insanın yaşayabileceği gayet normal ve gerçek olan durumları çocukların hayal gücü ve onların bakış açısıyla olabildiğince az ve kısa cümleler aracılığıyla, korku unsuru ekseninde ve insan ilişkileri üzerinden ortaya çıkmıştır.

Yazarın her üç eserini birbirine bağlayan üç ana özellik var. Öncelikle metinlerin müzikal yapısını saymamız gerekir: dilin ritmine, söz cümle melodisine ve diyalog akışına gösterilen inanılmaz itina. Metinler söylem bakışıyla yazılmış ama okunuşları sırasında nota gibi tınıyorlar⁵⁴.

Yazar, çocuklar ve aynı zamanda yetişkinler içinde yazdığını söylediği bu oyunlarda dil kullanımını ve söylenen sözlerin anlamıyla geniş bir seyirci kitlesine de hitap etmektedir. Çocukları ve onların sorunlarını, korkularını da yetişkinlerden farklı görmeyen yazar,

⁵⁴ Stück-Werk 2, Deutschsprachige Autoren des Kinder- und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1998, Çev. Canan Kırmısoy. Bu makale yazar tarafından iletilmiştir.

“Dünya korktuğunuz şeylerle dolu olabilir ve çocuk dünyası bir istisna değildir.”⁵⁵ derken de neden korku unsurunu oyunlarında temel bir eksen olarak seçtiğini söylemektedir.

Sadece İkimiz oyununda, küçük ve her şey sadece iki kişilik olan bir mekanda Katt ve Fredda adında iki arkadaşın olması, yine ikilinin, birbirilerini çok sevmesi, iyi anlaşması ve kurdukları düzenin bozulmaması, huzur, mutluluk istekleri ve bildikleri alan içinde güvende hissetmelerini görmekteyiz.

Fredda: Burası güzel
Katt: Evet
Fredda: Rahat
Katt: Evet.
Fredda: Sessiz
Katt: Evet
Fredda: Huzurlu
Katt: Evet
Fredda: Sadece ikimiz (sessizlik)
Katt: Hep böyle kalır mı sence?
Fredda: Evet.
*Katt: Sadece ikimiz.*⁵⁶

Yazarın dili kullanım biçimini kısa konuşmalarını gördüğümüz bu oyunda, olaylar yani üçüncü olan gelmeden önce oyun kişilerini bu şekilde görmekteyiz. İşte yazar tam da bu noktada, bu iki kişinin birbirlerinden farklı karakterlerini ortaya koyarak, birinin düzen, kontrol, güven konusundaki netliğine karşılık, diğerinin üçüncüyü, dışarıdan gelebilecek olanı merakıyla karşı karşıya bırakıyor. Burada da yazar tarafından dışarıdan gelebilecek olan, bilinmeyen, bir misafir olarak tasarlanıyor ve üçüncü misafirle somutlaşıyor. Misafir, dış dünyayı simgelemektedir. Ve bu iki kişiden biri dış dünyayı merak etmektedir. Misafirin ansızın gelmesiyle olaylar değişmeye başlar. Katt, misafir gelsin isterken, Fredda bunun düzenlerini bozacağını ve yer olmadığını dile getirirken, Miranda'nın gelmesiyle Fredda önce gitmesini ister, ancak Miranda'nın Fredda'ya iltifatları sayesinde Fredda O'nun kalmasına izin verir. Bu güzel sözleri duymak Fredda'nın tüm bakış açısında kırılım yaratır, ve Miranda ile arkadaş olurlar. İki kişilik, daracık ve belirli kurallara sahip bu mekanda artık üç kişilerdir fakat Fredda, Miranda'yla yakınlık kurduğunda, Katt dışlanmış hisseder ve oradan ayrılmaya karar verir. Yalnız kalma, bozulmaya başlayan düzen korkusu ve yeni, tamamen dışarıdan olan bu kişinin arkadaşlıklarını sarsmış olması, güvenli alanı terk etmeye sürükleyecek kadar kıskançlık hissetmesi Katt'i, sorgulamaya itmiş ve gitme kararı almıştır. Bu karar, Fredda'nın da karar almasına ve Miranda'yı yani

⁵⁵ Yazar ile yapılan görüşmeden kendi açıklaması

⁵⁶ Ingeborg Von Zadow,'un Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır, S. 3

dışarıdan gelen, üçüncüyü kendi alanlarından kovmaya yönlendirmiştir. Misafir gidince baş başa kalan ikili artık dönüşmüşlerdir.

Fredda: Burası güzel
Katt: Evet
Fredda: Rahat
Katt: Evet.
Fredda: Sessiz
Katt: Evet
Fredda: Huzurlu
Katt: Evet
Fredda: Hep böyle kalır mı sence?
Katt: Göreceğiz. (Sessizlik)
Katt: Bir insan yok oluvermiyor öyle. Bir şey kalıyor ondan geriye.
Fredda: Ne kalıyor Katt?
Katt: Bir öykü Fredda.⁵⁷

Tablo 3.3: Oyun Biçemi Bağlamında Tematik İncelemeler

Güvensizlik (Bilinmeyene)	Sınır ve güvenli alan yaratma çabası Düzen isteği Bilinmeyen dış dünya ve diğer insanlara karşı ön yargı ve Katt'in kurduğu hayallere bile sınır çizme isteği.	Oda İki kişilik yatak, eşya Kurallar Düzen
Öteki olmaktan korkma	Üçüncü bir kişi fikrinin bile korku yaratması. Üçüncünün düzen bozuculuğuna inanç. Üçüncü geldiğinde daha az sevilip, daha az oyun oynanan olma korkusu Arkadaşımı kıskanmak, baskı artırımı	Misafir, yabacı Oyun dışında bırakılma korkusu Üç'lük tanımı Öfke Baskı kurma isteği Yanına çekmek için çaba
Yalnız kalma korkusu	İki kişinin düzen ve huzur olarak algılanması Tek başına kalmamak için isteklerden vazgeçme	Sadece ikimiz fikrinin tekrarı Paylaşım, arkadaşlık ve yaşananların hatırlatılması

“*Pompenya*” oyununa bakacak olursak, burada da yine birbirini çok seven ve kendi sınırları belli mekanları içinde yaşayan iki arkadaşı görmekteyiz. Oyun başladığında Pompenya adındaki bir ülkeye gitme kararı almış Nola kişinin, yine bilinmeyen ve O diye bahsedilen bir üçüncünün gelmesini beklediklerini görürüz. Birbirlerinden ayrılmak

⁵⁷ Ingeborg Von Zadow'un , Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır, S.20-21

istememeseler de, Pompenya'yı merak eden, tecrübe kazanacağını düşünen Nola gitmelidir. Üçüncünün gelmesini beklerken konuşurlar.

“*Ben ve Sen*” oyun biçeminde, stakkato (kısa ve öz) diyalog düzenini, “es”lerin yani yazarın bilinçli olarak seçtiği sessizlikleri “es”leri, yine dilin ustaca kullanılarak hem somut, hem de soyut olanı bir arada kullanılması önemlidir. Oyunda Ziggy kişisine “Ben ve Sen “ dedirten yazar Doodle kişisine” Sen ve ben” dedirtmekte ve iki oyun kişisi arasındaki karakter farkını açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Oyunun adının” *Ben ve Sen* “ olması yazarın dikkat çekici bir tercihidir. “ *Ben 'i koymak benim için önemliydi. Daha az kibar ve çocukların dünyaya bakışları bu.*”⁵⁸

Oyunda, korku unsurunu taş nesnesiyle simgeleyen yazar, bunu çocuklarda korkuyu somut bir şekilde anlatmak için tercih etmiş diyebiliriz. Taş, gerçek anlamıyla her yerde olabilen ve çocukların oyun aracı olarak dahi kullandığı, ulaşması zor olmayan ve mutlaka hemen hemen her çocuğun temas kurduğu bir objedir. Taş aynı zamanda birine yanlışlıkla yada bilerek atıldığında o kişiye zarar verebilecek, yaralayabilecek bir silah haline de gelebilecek tehlikeli bir nesneye de dönüşebilmektedir. Özellikle oyun çağındaki çocukların temas etme olasılığı en fazla olan taş nesnesi oyunda, tehlike uyandıran bir nesne olarak yer almaktadır. Taşa karşı yani tehlikelere karşı korunmak için oyun kişisi tarafından bulunan duvar yapma fikri ve başka bir mekan algısı oyun boyunca devam ediyor. Duvar gerçek anlamıyla, taş gibi bir nesneye karşı güçlü bir çözüm olarak karşımıza çıkıyor. Duvar karşı taraftan gelebilecek bir saldırıya tehlikeye karşı kişiyi korur. Çünkü biri size taş atarsa bir şeyi kendinize siper edersiniz, saklanırsınız. Bir çocuk gelebilecek bir taşa karşı kendi güvenli alanını inşa edebilir. Duvarın diğer anlamı ise, insanlarla, dış dünyayla, iletişimi kesmek, kendi bildiği düzenin içinde var olmak, hayata ve dünyaya karşı çekilmiş, görünmeyen duvardır. Yazar korkuyu bireysel bir korkunun ötesine taşımış. Hayatın korkularla dolu bir yer olabileceğini ama önemli olanın bu korkuların esiri olmayıp hayatı güzel yaşayabilmeyi ön plana çıkarmış “*Korkuların, senin hayatının sorumluluğunu almasına izin verme, dostluğu kabul et*”⁵⁹

Yazar oyunda çocukların anlayabileceği bir dil, taş ve duvarı somut kullanarak bir taraftan da kişinin kendi kendine hayata karşı ördüğü duvarı iç içe geçirerek anlatmak istediği her şeyi anlatmıştır.

⁵⁸ Ingebor von Zadow ile yapılan görüşme sonucu alınan bilgidir.

⁵⁹ Yazarla yapılan görüşmeden

BÖLÜM 4: ORJİNAL METİNDEN SAHNE METNİNE ÇOCUK OYUNUNDA KORKU UNSURU BAĞLAMINDA YÖNETMENİN YORUMU

“*Sadece İkimiz*” oyunu, Zadow'un diğer oyunlarındaki korku unsurundan daha dikkat çeken bir yapıya sahip olduğu düşünüldüğü için tercih edilmiştir. Oyun okunduğunda ilk dikkat çeken durum, kişinin hem kendine hem de yalnız kalmaktan korktuğu için yanında olmasını istediği sadece bir kişiye ördüğü duvar figürüdür. Bu duvar yazar tarafından küçük ve sınırları çizilmiş bir oda olarak tasvir edilirken, “*Ben ve Sen*” oyununda duvar olarak yer alıyor. Yaşamdan ve insandan bağımsız olmayan bu durumun çocuklar için yapılabilmesi, onlara bu durumun gerçekliğini gösterip hayata henüz adım atmış çocukların duvarlarını yıkması ve hayata karışması düşüncesi umut vadeden bir yaklaşımdır. Yaşadığımız bu çağda savaşlar, ölümler, açlıklar, belirsizlikler, hızlı değişimler, ekonomik kaygılar, kültürel çatışmalar vb. bir sürü olumsuzlukların sebebi olmayan ama maalesef içinde yer almak zorunda olan çocukları biz yetişkinler olarak koruyamıyoruz. Bizzat bu olumsuzlukları yaşamamış olsa bile çağın getirdiği teknoloji araçları sayesinde her an olup bitene bir şekilde maruz kalan çocukları en azından sanatla, üstelik onlara birey olarak yaklaşan bir sanatsal düşünceyle onların dünyalarındaki korkuları yine onların aşabileceği fikri önemli bir umut kaynağı diyebiliriz. Çocuk aileden ayrılıp, gerçek anlamda bir sosyal çevreye yaşitlarıyla iletişime geçtiği zaman birey olarak kendini hissetmeye başlar ve kurduğu iletişim onun gelecekte kuracağı iletişimin temelini oluşturabilir diyebiliriz. İnsanın duvarları vardır kaç yaşında olursa olsun vardır ancak biz, yetişkinlerin duvarlarını görmeye alıştık. Bu metinle bir çocuğun da duvarları olabileceğini görmek üstelik bu duvarı henüz algılayabildiği ölçüde dünyaya karşı, insanlara karşı örmüş olması ve sevgi, dostluk sayesinde kendi kurduğu duvarları yine kendinin esnetmesi ve insanlara karışma isteği ile kurduğu düzen içinde sıkışıp kalması bu metni çalışma isteğini doğurmuştur.

Oyun, sınırları çizilmiş görünmez duvarların olduğu kapalı bir alan olarak tasarlanmaktadır. İplerle çizilmiş oyun alanı, Fredda'nın düzen diye tutturduğu düşüncenin aksine, hem bir örümcek ağını, hem de çocukken oynadığımız ve sadece iki kişi oynanan ip oyununu hatırlatan bir yapıda kurgulanmıştır. Oyunda iplerle kurulu ve aslında düzen ve sistemin varlığını savunan Fredda ve O'na hayır diyemeyen ve bu alanda yaşamaya çalışan Katt'in sıkışmışlığını görebteyiz. Aksesuar ve kostüm dışında reel bir dekor parçası

olmayan bu alanda, misafirin gelmesiyle ve olayların gelişimiyle iplerden oluşan oyun alanı yavaş yavaş dağılmaya ve sınırlar esnemeye başlar. Dış dünya diye tanımladığımız ve duvarların dışında kalan alandan en ufak bir ışığın içeriye sızmasına izin vermeyecek olan Fredda, Miranda'nın gelmesiyle ışıklar içinde kalan ve renklenen bir alana dönüşecektir. Minimal detaylar ve simgelerle çalışma isteği, duvarı da, eşyaları da, çocuğun algısıyla, çocukların kendi aralarında kurdukları oyunlardan yola çıkarak tasarlama fikri ortaya çıkmıştır. Bunun hem, onların yaratıcılığının altını çizeceği, hem hayal dünyalarının da güçlü olmasından kaynaklı olarak kişinin kendine koyduğu soyut duvarla, somut duvarların da birleştirici olacağı düşünülmektedir. Oyun metni üç kişilik yazılmış ve üç oyuncu olarak kurgulanmış olmasına rağmen, oyunda sadece iki oyuncunun oynaması, üçüncü oyun kişisi olan Miranda'nın iki oyuncu tarafından oynanmasına karar verilmiştir.

Miranda aslında bu iki karakterin yani Katt ve Fredda'nın yarattığı bir kişi olmuştur. Aslında Miranda, insan yapısını, dünyayı, yaşamı, bilinmeyeni temsil eden ve Fredda ve Katt kişilerinden bütünüyle ayrı olmayan onların gözüyle kendilerine, karşısındakine bir bakıştır. Var olma isteği, yalnız kalmaktan korkmak, bildiği düzenin ve ilişkinin dışındaki her şeyin ve herkesin güvensizlik yaratması düşüncesine karşılık, en çok sevdiği ve bildiğini sandığı arkadaşı ve her şeyden öte kişinin kendisiyle yüzleşmesidir. İplerle örülü alan ve görünmeyen iplerle insanların birbirine bağı, bağımsızlık isteği ile birlikte, korkunun kişinin kendi içinde hissettiği bir duygulanım olması sebebiyle, üçüncü olarak gelen Miranda kişinin sadece ikimiz diyen oyun kişileri tarafından canlandırılması seçilmiştir.

Kısaca, Zadow çok açık bir şekilde tasarladığı oyun metninde, iki arkadaşın ve aralarındaki bağı gücünü anlatırken aynı zamanda bu kadar zıt iki karakterin yaşadıkları hem iç hem de birbirleriyle olan çatışmalarını, korku eksenine oturtarak anlatmayı seçmiş ve dostluk sevgi bağları sayesinde korkular üstesinden gelinebilmiştir. Ancak aralarındaki bağı, hem okadar güçlü hem de rahatlıkla kopabilecek bir ip ile göstermek, ilişkilerinin kırılabilirliğini da altını çizmek için tercih edilmiştir. Oyun metninin ekseninden çıkmadan ve çocuk tiyatrosu altında, yazılmış böylesine bir oyuna da haksızlık etmemek adına yapılan incelemeler doğrultusunda sahne uygulamasını gerçekleştirilmek amaçlanmıştır.

4.1. Reji Defteri

Bu bölümde Ingeborg Von Zadow'un Ben ve Sen oyununun reji defteri yer almaktadır. Çalışmanın reji uygulamasında kostüm, ışık, dekor tasarımı ve müzik ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

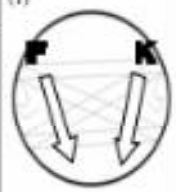

Çalışma çizimlerinde aşağıdaki kısaltmalar kullanılacaktır.

Fredda : F

Katt : K

Miranda: F / K

Müzik kullanımı "M" harfiyle kısaltılarak gösterilmiştir. Işık şeması ve dekor çizimleri de yer almaktadır.

İç – dış aksiyon	Hareket planı	Teknik etmenler	Metin
<p>(1) Oyuncular oyun başladığında müzik eşliğinde sahnenin gerisinden dekor parçası olan ipin son ucuyla gelip onunla zor bir şey yapıyorlarmış, bir ağ örüyorlarmış gibi yapar ve son ipin ucunu bağlarlar. İki oyuncu da biri sağ diğeri sol kulislerden gelerek mekanı yarattıklarını gösterirler. Ve sonunda o kurdıkları ipli mekanın önünde sahne önünde seyirciye yakın kısımda yere çökerler sırt sırtadrlar. Ve konuşmaya başlarlar müzik biter.</p>	<p>(1)</p>  <p>(2)-(3)-(4)</p> 	<p>Q1</p> <p>F1 M1 Q2</p> <p>Q3</p> <p>Q4</p>	<p>(1) Katt: ne kadar zamandır buradayız biliyor musun fredda? Fredda: ne kadar zamandır katt? Katt: uzun zamandır. Fredda: 0 kafile oldu mu? Katt: yolculuğumuzu hatırlıyor musun? Fredda: elbette. Katt: bütün o sığınma. Fredda: bütün o saatleri ve günleri. Katt: özlemle ve korkuyla ve bütün engellerle dolu.</p> <p>(2) Fredda: ama sonra.. Katt: sonra nihayet kapının önünde durduk.</p> <p>(3) Fredda: kapıyı önünde. Katt: ve sonra.. Fredda: sonrası kolaydı. Katt: kolaydı açmak.</p> <p>(4) Fredda: açmak ve içeri girmek. Katt: orada burada daha fazla oyalanmadan.</p>

(5) Sırt sırta dururlar ayakta f çapraz seyirciye göre sahnenin soluna, k ise aksi yöne sağa geçer. fredda iplerin arasında mutlulukla doludur. Katt mutsuz

(6) İpe oyun kurgulamaya başlar.

(7) İpe vurur.

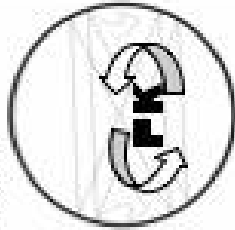
(8) F nin yanına gider ve söyler

(9) Katt düşünür ve hin bir fikir bulmuştasına. heyecanlı...fredda ise iplerin arasında belli hareketlerle ipele elini geçirerek ip oyunu için hazırlık yapıyordur

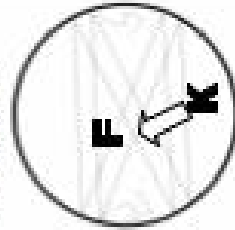
(10) K seyirciye bakarak

(11) Korkuyla reddederek, elindeki ipleri bırakmak ister.

(5)-(6)-(7)



(8)-(9)-(10)-(11)



(9) Fredda: sonunda sığındık. (sessizlik)

Fredda: barmas güzel!

Katt: evet.

(6) Fredda: rahatsız.

(7) Katt: evet.

Fredda: sessiz.

Katt: evet.

Fredda: hazırız.

Katt: evet.

Fredda: sadece ikimiz.

(sessizlik)

(8) Katt: hep böyle kalır mı sence?

Fredda: evet.

Katt: sadece ikimiz.

Fredda: evet.

Katt: daima ikimiz.

Fredda: evet.

Katt: daima sadece ikimiz mi?

(9) Fredda: neden ölünmüştün.

(sessizlik)

(10) Katt: birisi gelebilir.

(11) Fredda: hayır, bu iyi olmaz.

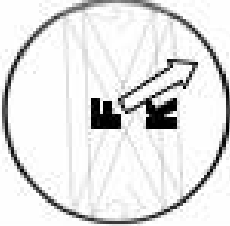
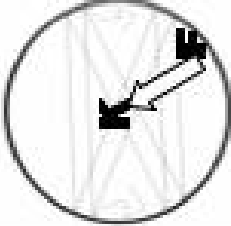
Katt: neden? Misafirleri sevmeyiz mi?

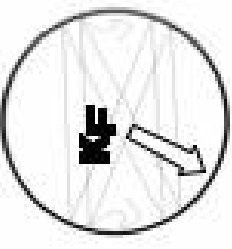
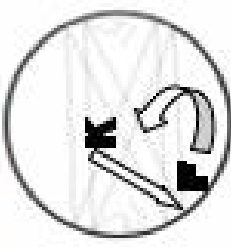
Fredda: ortalık karışabilir.

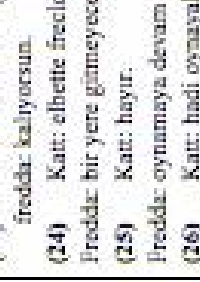
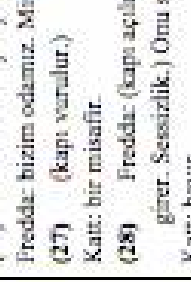
Katt: neden ortalık karışsın ki?

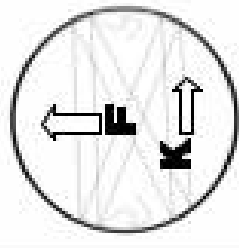
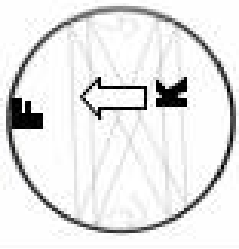
Fredda: misafir, nerede yatacak? İki kişi için yer var, üç kişi için değil. Bir yatacak benim için, bir yatacak senin için.

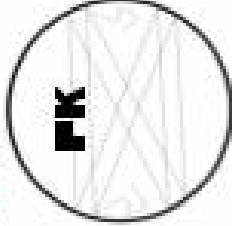

Katt: üç kişi için yer var. Biraz sıkışmak zorunda kalabiliriz.

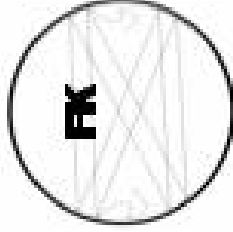
<p>(12) F ön seyrinde göre sağa gelir ve iki adet çamaşın ipe asar.</p>	<p>(12)-(13)</p> 	<p>(12) Fredda: inin bana kaat, böyle kalması daha iyi. Sen sadece sevgili (düzeninin bozulacağından korkuyorsun. (13) Fredda: benim sevgili düzenim. Senin sevgili düzenin. Fredda: insanın eşyalarının düzenli olması iyi bir şeydir. Neye sahip olduğumu ve bunun nerede olduğuna bilmek iyi bir şeydir. (sessizlik) (14) Kat: bir misafirin ilginç olabileceğini düşünmüyor musun? Bu yeni bir şey olarda. Heyecan verici bir şey. Fredda: ben heyecan verici değilim. Kat: evet öylesin. Fredda: çekici değilim. Kat: evet öylesin. Fredda: yeni değilim. Kat: hayır. (sessizlik) (15) Fredda: neden gitmiyorsun? Kat: gitmek mi? Fredda: defol! Kat: defol mu? Fredda: bunu çok önce yapabilirim. Kapa orada. Kat: hayır Fredda. Fredda: biz mutluyuz, şikâyet etmediğimiz bir şey yok, hirikteyiz. Kat: evet. Fredda: bizim odamız.</p>
<p>(13) Son çamaşın asar.</p>	<p>(14)-(15)</p> 	
<p>(14) Asudaki çamaşınların oraya yürür hin hin bakar seyrinde</p>		
<p>(15) K'nin üzerine yürür</p>		

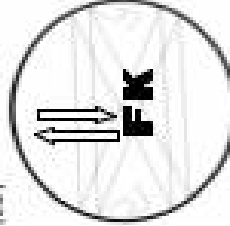
<p>(16) Seyirciye göre sol öne gelir oturur yere seyirciye bakar</p> <p>(17) K'nın müziği girer. K'pler çinde dans edip oynar. Güller.</p> <p>(18) F çalılık atar müzik biter.</p> <p>(19) Ayağa kalkar</p> <p>(20) K f'nin yanına gelip onun kulağını tıklar.</p> <p>(21) İki binden seyirciye döner. K etrafta salınarak öne gelir.</p> <p>(22) F ipe gider oyun kura</p>	<p>(16)-(17)-(18)-(19)</p>  <p>(20)-(21)-(22)</p> 	<p>Kat: evet evet.</p> <p>Fredda: bir yatak benim için, bir yatak senin için. Mükemmel bir düzen.</p> <p>Kat: bana bağırma.</p> <p>Fredda: sen de beni incitme.</p> <p>Kat: seni incitmiyorum.</p> <p>(16) Fredda: incitmiyorsun.</p> <p>(17) Kat: ama ben bir şey yapmıyorum ki. (sessizlik)</p> <p>(18) Fredda: düşünüyorsun, hayal kuruyorsun.</p> <p>Kat: ynsak mı?</p> <p>Fredda: çok gürültülü. Bazen öylesine gürültülü oluyor ki...</p> <p>Kat: dinleme o zaman.</p> <p>(19) Fredda: benimle aynı odadaysan bunu nasıl yapabiliriz!</p> <p>(20) Kat: kulağın tıka.</p> <p>Fredda: öbürünü de.</p> <p>Kat: evet öbürünü de.</p> <p>Fredda:çğ sonra ben ne olup bittiğini daymıyacağım.</p> <p>Kat: işe bu yüzden kapatıyorsun ya.</p> <p>Fredda:çğ olup bittiğini bilmek zorundayım.</p> <p>Her şeyi bilmek zorundayım. Bütün düşünceleri, bütün hayalleri.</p> <p>(21) Kat: incitse bile mi? (sessizlik)</p> <p>Düşünmemek elimde değil. Hayal kurmamak elimde değil. Düşünceler, hayaller... Onlar benim hatam değil. Onlar isedikleri zaman gelirler. Kapıyı çalmazlar, benden orada</p>
---	---	--

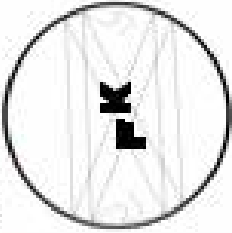

<p>(23) F i ple k n in yanına gider.</p> <p>(24) İp oyununa katılır elleri bağlamıştır.</p> <p>(25) Ellerine bakar seyirciye döner başı</p> <p>(26) Heyecanlı ve içlerinden kurtularak</p> <p>(27) K seyirciye bakar ve kapı çalma sesi çıkarır</p> <p>(28) F koşutuz seyirciye göre sahnenin solu oradan sağa oradan ön sola geçer. K çamaşın alır ve diğer tarafına geçer</p> <p>(29) F k'yi yanına çeker flüslüyle konuşurlar</p>	<p>(23)-(24)-(25)-(26)</p> 	<p>(27)-(28)-(29)</p> 	<p>oluvertiler.</p> <p>(22) Fredda: elbette katı. Kati: onlar seni rahatsız ediyorsa elimden bir şey gelmez.</p> <p>(23) Fredda: evet katı. (sessizlik) Fredda: kahyorsun.</p> <p>(24) Kati: elbette fredda. Fredda: bir yere gümeyeceksin.</p> <p>(25) Kati: hayır. Fredda: oynamaya devam edebilirsiniz.</p> <p>(26) Kati: hadi oynayalım. Fredda: bizim odamız. Misafir yok.</p> <p>(27) (kapı vurulur.) Kati: bir misafir. (28) Fredda: (kapı açılır. Miranda içeri girer. Sessizlik.) Önu sen çağırдың. Kati: hayır. Fredda: bana sormadın. Kati: hayır. Fredda: onu çağırдың. Kati: hayır. Fredda: nereden geldi o zaman? Kati: bilmiyorum. Fredda: bu kim peki? Kati: bilmiyorum. Miranda: miranda. Fredda: miranda5 ymaş. (29) Kati: ne büyüleyici bir isim. (sessizlik) Fredda: gümek zorunda. Kati: gümek mi? Fredda: geldiği gibi gümeli.</p>
--	--	---	--

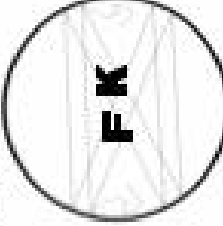
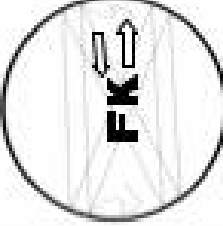
<p>(30) F arkaya gider k sahne önünde iki karakterinde canlandırarak konuşur</p>		<p>(30) Kat: onu kovamazsın. Burnu ya yeni geldi daba. Fredda: ortalığı karıştıracak. Kat: ben böyle düşünmüyorum. Fredda: sadece ikimiz katt! Kat: bir iki üç. Fredda: kalmasına mı istiyorsun? (30) Kat: onu böyle kovamazsın. (sessizlik) Ben katt. Oturmaz mısın? Miranda: teşekkür ederim. Kat: budafredda. Miranda: merhaba fredda. Kat: nereden geliyorsun? Miranda: geliyordum ve sonra birden içeri girmek istedim. Kat: sadece o kattır mı? Fredda: sadece o kadar mı? Miranda: sadece o kadar. Kat: sevdim bunu. (sessizlik) (31) Miranda: ne kadar sevimli bir burnum var senin. Fredda: benim mi? Miranda: hiç bu kadar sevimli bir burnu görmedim. (32) Fredda: benim burnumun sevimli olduğunu düşünüyör! Kat: sevimli mi? Fredda: benim burnumun sevimli olduğunu söyledi. Kat: kibarlığından öyle söylüyor. Fredda: önce bu harika. Harika bir burnum</p>
<p>(31) F nin yanına gider</p>		<p>(31)-(32)</p>
<p>(32) Seyirciye</p>		

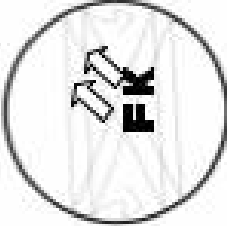
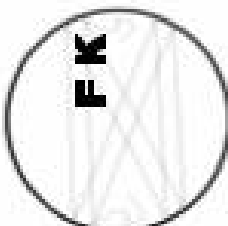
	<p>(31)-(32)</p> 		<p>var. Kati: sevimli dedi. Harika demedi, sevimli dedi. (sessizlik) Kati: yatağıma beğendin mi? Miranda: evet. Kati: o benim. Miranda: çok hoş. Kati: oturabilirsin miranda. Ben de... Fredda 'mın yazma otururum. Fredda 'mın yazdığı da sevimli ve hoştur. Miranda: insanlarda birlikte olmak. Güzel. Gerçekten güzel. Etrafında bir sürü insan olduğunda, kendimi hep iyi hissediyorum. Bir iki uç. Etrafında her sürü insan olması hoşuma gidiyor. Hayat böyle daha eğlenceli. Ne kadar sevimli bir burun var senin. Fredda: teşekkür ederim. Kati: hence sevimli değil. (sessizlik) Miranda: birbirimize yaklaşıyoruz. Kati: teşekkürler. Miranda: her şeyi birlikte mi yaparsınız? Fredda: birçok şeyi. Mükemmel bir düzen. Miranda: harika. Bence bu harika. Ben de her zaman her şeyi birlikte yapmaktan hoşlanırım. (sessizlik) Ne kadar sevimli bir burun var senin. Fredda: teşekkür ederim. Kati: bunu daha önce söylemiştin. Miranda: neyi? Kati: freddâ 'm sevimli bir burun olduğuna.</p>
--	--	--	---

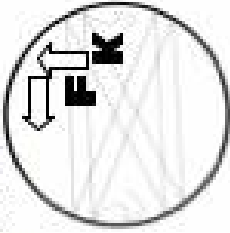
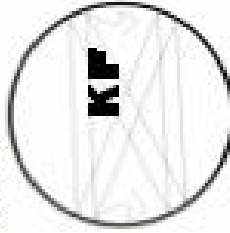
<p>(33) Dans ederek</p> <p>(34) F k nın kulağım tikar</p>	<p>(33)-(34)</p> 	<p>Miranda: sen freddâ'nın sevimli bir burnu olduğunu düşünmüyor musun? Kati: elhette düşünüyorum. Miranda: hance çok çok sevimli bir burnu var. Fredda: teşekkür ederim. Kati: ama ben ikide bir bunu söylemiyorum. Miranda: neden olmasın? Kati: sürekli freddâ'nın çok çok sevimli bir burnu olduğunu söylemem mi lazım yani? Fredda: neden olmasın? (33) Miranda: çok sevimli bir burnun var, çok çok sevimli bir burnun var, çok çok sevimli bir burnun var... (kati ve freddâ'nın diyalogu boyunca bunu çeşitli şekillerde tekrarlar.) Kati: bu hoşuna gidiyor mu şimdi? Fredda: evet. Kati: rahatsız etmiyor mu sence? Fredda: yoo... Kati: hance rahatsız ediyor. Fredda: dinleme o zaman. Kati: onunla aynı olsaydın bunu nasıl yapabilirim? (34) Fredda: kulağım tika. Kati: öbürünü de. Fredda: evet öbürünü de. Kati: ve sonra ben ne olup bildiğini deyimeneceğim. Fredda: ama sen zaten onun ne söylediğini biliyorsun. Benim sevimli bir burnum olduğunu düşünüyor. Miranda: hance sevimli bir burnun var.</p>
---	--	---

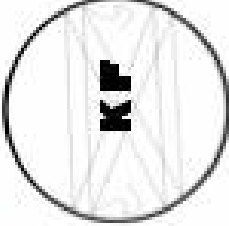

<p>(35) F gidip diğer elbiseyi giyer ve miranda olur üç değişik parlatır</p>	<p>(35)</p> 	<p style="text-align: center;">M</p>	<p>Fredda: teşekkür ederim. (sesizlik) Burası hoşuna gitti mi? Miranda: evet. Fredda: rahatına bak. Miranda: tamam. Fredda: evindymiş gibi davran. Miranda: olur. Fredda: burada olman çok hoş. Kati: misafirlere hoşlanmadığın sanıyordum. Fredda: neden? Kati: senin sevgili düzenin var ya! Fredda: benim sevgili düzenim. Miranda: senin sevgili düzenin mi? Fredda: miranda sevimli biri. Kati: elbette. Fredda: çok, çok sevimli. Miranda: bunu bana daha önce kimse söylememişti. Fredda: öyleyse biraz sıkışmanız gerekecek. Miranda: 4 evet, biraz sıkışacaksınız. Kati: sıkıyorsunuz. Fredda: yani üç kişi için yer var. Bir iki üç. Miranda: bir iki üç. Kati: bir misafir için yer var. Dedüğüm gibi. Bir iki üç. Bir misafir için yer var. (sesizlik) (35) Miranda: ne kadar sevimli bir burman var senin. Kati: artık yeni bir şey söyleyen iyi olur. Fredda: ama o istediği şeyi söyleyebilir.</p>
--	---	---	---

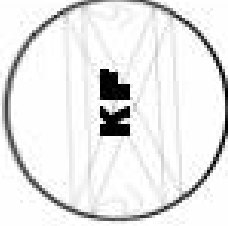
<p>(36) F miranda olarak beklentiyi yükseltir son derece havalı bir tanımla aynı şeyi söyler</p> <p>(37) Aynı şekilde tekrar</p> <p>(38) X miranda olur</p> <p>(39) Sahnenin arka ortasına yürür ve mirandayda yöndendirir. Yan yana geldiklerinde kişi birden m yi oluştururlar.</p> <p>(40) Zafer kazanmış edasıyla</p>	<p>(36)-(37)-(38)</p> 		<p>Misafirler ne isterseniz onu söyleyler. Misafir kraliçedir. Kati: misafir kraliçe midir? Fredda: ona benzer bir şey, öyle değil mi? Kati: hep aynı şeyi mi dinlemek istiyorsun? Miranda: yeni bir şey buldum! Fredda: yeni bir şey! Miranda: kraliçe çok yeni bir şey söyleyecekt! Kati: iyi biri. Fredda: yeni bir şey! Kati: çok yeni bir şey. Fredda: heyecan verici! Kati: heyecan verici. (sessizlik) (36) Miranda: ne kadar çok sevimli, küçükük minnacık bir burun var benim. Kati: bu çok yeni bir şey değil. (37) Miranda: ne kadar çok sevimli, küçükük minnacık bir burun var benim. Fredda: ama bu yeni. Bunu daha önce hiç duymadım. Bunu hiç söylemedi. (sessizlik) Fredda: miranda. (38) Miranda: efendim. (39) Fredda: belki acıkmışsındır. Miranda: evet belki. Fredda: bir şeyler yesek iyi olur. Miranda: a evet, hadi yiyeelim. Kati: hoşçana uğraşmayın. Miranda: neden? (40) Kati: sadece iki tane tabağımız var. (sessizlik)</p>
---	---	--	--


<p>(41) Heyecanlı</p> <p>(42) Açık yakalamış gibi</p> <p>(43) F artık m yi canlandırmıştır.</p> <p>(44) F cebinden iki adet mendil çıkarır ve onları en alt iplerle olan düzeneğe serer. K dışarda kalmıştır.</p> <p>(45) Sabırsız. Sağa sola yürüyerek</p> <p>(46) M ve f hıçu içinde yemek yeme mimii yaparak ağır hareketler yaparlar</p>	<p>(41)-(42)-(43)</p> 	<p>(44)-(45)-(46)</p> 	<p>(41) Fredda: belki miranda kendi tabağını getirmiştir. Kat: getirdim mi miranda? Miranda: hayır.</p> <p>(42) Kat: biliyordum. Kendi tabağın getirmedeğini biliyordum. Miranda: yani sizinle yiyemeyeceğim. Afiyet olsun. Fredda: hayır yiyebilirsin. Miranda: yiyemeyeceğim. Size afiyet olsun. Fredda: elbette yiyebilirsin. Kat: peki nasıl olacak bu? (sesazlık) Fredda: ortaklaşa kullanarak kat. (43) Miranda: biraz sıkımanız. Fredda: iki kişi bir tabaktan yer. Miranda: ben misafirim. Kat: evet. Fredda: miranda bir tabaktan yer. Ya da kat. Sen ne dersin? Kat: o tek başına yemeli. İkimiz bir tabaktan yeriz mükemmel bir düzen. Fredda: miranda'nın tabağı ayrı olmalı. O misafir. Misafir kralıçedir. (44) Miranda: çok teşekkür ederim. (sesazlık) (45) Kat: tamam mı? (46) Miranda: harika. Kat: o'da mı? Fredda: mükemmel. Kat: ben çok acıktım. Miranda: ben de. Çünkü uzun zamandır</p>
--	---	--	---

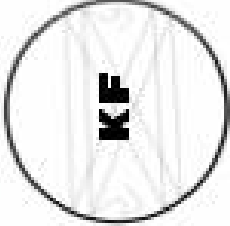
<p>(47) M(k) ve f kalır yatak dhye düşünülen hayali alana gider ve sanki yatağa oturuyormuş gibi yapar</p>	<p>(47)-(48)-</p> 	<p>dişandım. Ama şimdi kendimi iyi hissediyorum. Kat: bizimiz yemeği botüğünde çatalı ben alırım. (47) Fredda: bak kat, miranda ne yapıyor! Miranda: gerçekten rahat. Fredda: ne fikir ama! Bu kimsemin akıma gelinemişi. Yeni! Heyecanlı! Miranda: rahat! Fredda: rahat mı? Kat: ve... Kesği da alırım. (sessizlik) Fredda: daha önce hiç yatağında yemek yememişim. Miranda: hoşuna ma gini? Fredda: gerçekten rahat (48) Kat: masada yemek de rahat. Yatağa yemeye ihtiyacım yok. Burası güzel. Bu güzel bir masa. Miranda: mesele o değil. Kat: ne değil? Miranda: masanın güzel olup olmaması. Orada yemek yemek yeni bir şey değil. Eski bir şey! Fredda: eski bir şey. (sessizlik) (49) Kat: böylesi hiç de eğlenceli değil. Fredda: neden? Kat: ortalık karıştırıyor da oodan. Fredda: hayır. Kat: bir misafirdle her şeyin farklı olacağını hayal etmişim. Fredda: nasıl farklı?</p>
<p>(48) K f ve m ye seslenir</p>	<p>(49)</p> 	

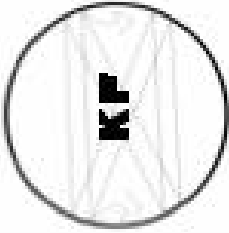
<p>(50) Yan yana gelirler ve k ve f yan yana gelince m de olur ve aralarında görünür.</p> <p>(51) Burada bir iki üç diyen herkes önce bir denken kendini birinci gösterir. M iki denken f yi gösterir.</p> <p>(52) Burada bir iki üç diyen herkes önce bir denken kendini birinci gösterir. M iki denken f yi gösterir.</p> <p>(53) Katt ayakta</p>	<p>(50)-(51)</p>  <p>(52)-(53)</p> 	<p>Kat: farklı işlemler</p> <p>Miranda: nasıl farklı?</p> <p>Kat: eğer böyle olmasa hiç olmazın daha iyi.</p> <p>Fredda: ben mutluymum. Sen mutlu musun miranda?</p> <p>Miranda: mutluymum. Kendimi rahat hissediyorum. Evimdeymişim gibi.</p> <p>(sessizlik)</p> <p>fredda: kendini evimdeymiş gibi hissediyor.</p> <p>Kat: ama evimde değil.</p> <p>Miranda: neden olmasın?</p> <p>Kat: burada freddâ'yla ikimiz yaşıyoruz. Burada bizim evimiz.</p> <p>Miranda: ama ben misafirim.</p> <p>Fredda: ama o misafir.</p> <p>Kat: yani evimde değil!</p> <p>(50) Fredda: ne fark eder? Şimdi üç kişiyiz. Üç kişi bir evde. Bir, iki, üç.</p> <p>(51) Miranda: bir iki üç.</p> <p>Fredda: bir iki üç.</p> <p>Miranda: bir iki üç.</p> <p>Fredda: bir iki üç.</p> <p>Kat: iki iki iki iki. Fredda, hatırlamıyor musun?</p> <p>Fredda: neyi?</p> <p>Miranda: ne kadar çok sevimli, küçük minnacık bir buman var senin! Fredda: seşekler ederim.</p> <p>(52) (sessizlik)</p> <p>Fredda: neden oturmuyorsun katt?</p> <p>(53) Kat: kendi yatağama oturmak istiyorum.</p>
---	--	---

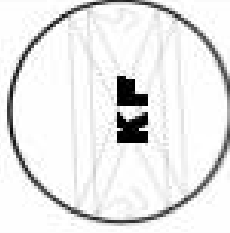

	<p>(53)</p> 		<p>Fredda: ama neden? Kati: o benim yatağım. Fredda: biraz sıkışmak zorundayız kati. Miranda: burada artık ben de varım. Kati: kendi yatağına oturmak istiyorum. Kesin sesinizi! Defolun! Fredda: buna anlamıyocum, (sesizlik) Kati: benim yatağında oturuyorsun. Miranda: ben mi? Kati: evet. Miranda: bunun senin yatağın olduğunu kim söyledi? Kati: o hep benim yatağım olmuştur. Miranda: ama burada artık ben de varım. Kati: hu benim yatağım. Ve bu da freddda'nın yatağı. Miranda: biraz sıkıştı kati. Kati: kalk oradan! Zorla kaldırmamı mı istiyorsun? Herhalde isediğin be! Fredda: ama kati... Kati: bunun iyi bir şey mi olduğuna düşünüyorsun? Miranda: zorla kaldırmamı mı istiyorsun. Kati: duydun mu freddda? Fredda: sen böyle bir şey yapmazsın. Miranda: kati! Kati: onu kaldırmak zorundayım. Çünkü beni dinlemiyor! Miranda: beni kaldırmak zorundaymış! Ama ben zaten nasıl kalkacağımı biliyorum. Kati: şimdi bir tane varacağım ona... Fredda: ama kati, miranda bizim misafirimiz.</p>
--	--	--	--

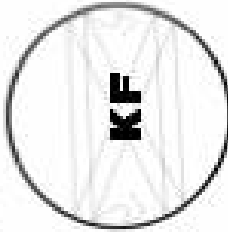
<p>(54) Sınatı</p> <p>(55) K f nin gıvd88ı m üstümlünü alır ve arar yere</p> <p>(56) K mirandıyı canlıdır</p>	<p>(54)-(55)-(56)</p> 	<p>Misafirimize varamazın. Kat: bundan çok emin değilim. Miranda: misafirine varamazsın. Bundan eminim. Misafir kraliçedir. Her Kraliçeye vurabilir misin? Hayır! Çünkü o kraliçedir. Bir kraliçe ne isterse yapabilir. Ne istirse! İstemediklerine ise aldırmasayabilir, karanlıklarını o koyar ve diğerleri ona itaat etmek zorunda kalır. O bakıldır. Çünkü o kraliçedir. Ve diğerleri... Onların bir önemi yok! (54) (katt miranda 'ya bir sokat atar.) Fredda: kat! Kat: kraliçelerden nefret ederim. (sesizlik) (55) Miranda: kalkıyorum. (yataktan kalkar.) Bak kalktım bile. Kat: iyi! Miranda: ne dersiniz yapacağım. Aranıza girmek istemem. Geçektten aranızda girmek istemem. Ben burada yokmuşum gibi davranan. Ben böyle iyiyim. Her şeye ihtiyacım yok. Mutluyum. Uyumlu olacağım. Mutluyum. (sesizlik) (56) Fredda: şimdi de odanın ortasında dolamp duruyor. Odanın ortasında öylesine dolampıyor. Kat: evet. Fredda: ama be olmaz. Kat: neden olmazsın? Fredda: onun böyle odanın ortasında dolamp darmasına izin veremezsin. Oturmak isterse ne yapacak. Rahat etmek</p>
---	---	---

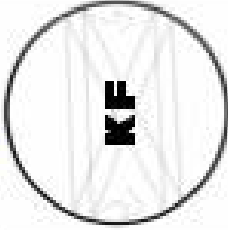
<p>(57) M(x) odanın ortasında dolaşır</p> <p>(58) F yerdaki m kostümünü alıp giyer</p>	<p>(57)-(58)</p> 	<p>istirse. Bu doğru değil. Nerede görülmüş böyle bir şey.</p> <p>Kat: nerede görülmüş böyle bir şey.</p> <p>Miranda: eğer bir misafirmen fazla bir şey bekleyemezsin. Evinde değilsin. Sen sadece bir misafirsin.</p> <p>Fredda: rahat bir yer. Bu fazla bir şey değil ki!</p> <p>(57) Fredda: bunu bekleyebilirsin, öyle değil mi?</p> <p>(58) Miranda: ne kadar sevimli bir burun var senin.</p> <p>Fredda: teyekkür ederim.</p> <p>Kat: bir kere olsun çemeni kapayamaz mısın?</p> <p>Fredda: kat, neyin var senin?</p> <p>Kat: çenesini kapamalı. Kes sesini tamam mı! Değil!</p> <p>Fredda: gel yanına otur miranda. Burada yer var.</p> <p>(sesizlik)</p> <p>Miranda: çok iyisin.</p> <p>Fredda: ya!</p> <p>Miranda: çok iyi.</p> <p>Fredda: yer verdiğim için mi?</p> <p>Miranda: gerçekten çok rahat.</p> <p>Kat: artık kalkabilirsin. Fredda'nın yatağım işgal etmen için bir sebep kalmadı.</p> <p>Fredda: kat!</p> <p>Miranda: seninle daha iyi geçiniyorum fredda.</p> <p>Fredda: burada oturabilirsin. Kalkman için bir sebep yok.</p>
--	--	--

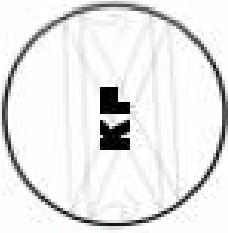
<p>(59) F m yi candleridir</p> <p>(60) Fisiyleyarak konusurlatr</p> <p>(61) K m yi candleridir</p> <p>(62) K artik son myl koustunurken aqlamaya baslar</p>	<p>(59)-(60)-(61)-(62)</p> 	<p style="text-align: center;">→</p>	<p>Miranda: bence sen iyi birisin. Sahiden gerçeken iyi. Çok çok iyi!</p> <p>Kat: şu çemeni kopayamaz mısın artık!</p> <p>Miranda: konuşabilirim değil mi? Konuşmama izin var değil mi Fredda. O benim konuşmamı yasaklamaz.</p> <p>Fredda: elbette konuşabilirsin. Konuşmanı kimse yasaklamıyor. Nerede görülmüş böyle bir şey!</p> <p>Kat: ama çok güçlüsü yapıyor! (sesizlik)</p> <p>(59) Fredda: biz de fısıldayarak konuşuyoruz.</p> <p>(60) Miranda: evet.</p> <p>Fredda: bu onu rahatsız etmez.</p> <p>Miranda: hayır.</p> <p>Fredda: çümbeli duymayacak.</p> <p>Miranda: hayır.</p> <p>Fredda: bir şey anlamıyacak.</p> <p>Miranda: hayır. Ne kadar sevimli bir burun var senin.</p> <p>Fredda: teşekkür ederim.</p> <p>Miranda: ne kadar sevimli bir burun var senin...</p> <p>Fredda: teşekkür ederim.</p> <p>(61) Miranda: ne kadar sevimli bir burun var senin.</p> <p>(Kat) ağlamaya başlar. Sessizlik</p> <p>Fredda: kat? Kat?</p> <p>(62) Miranda: o artık burada değil.</p> <p>Fredda: kat?</p> <p>Miranda: burada sadece miranda ve fredda var.</p> <p>Fredda: ama gitmiş olamaz.</p>
---	--	--------------------------------------	--

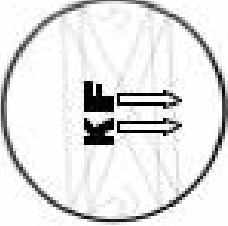
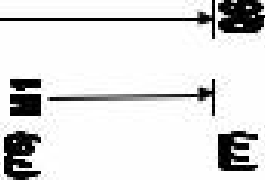
<p>(63) K myl canlandir</p> <p>(64) K nin diger yanin k kumunu gosterir</p> <p>(65) K konusur</p> <p>(66) K konusur</p> <p>(67) K konusur</p>	<p>(63)-(64)-(65)-(66)-(67)</p> 	<p style="text-align: center;">→</p>	<p>Miranda: neden olmasta. (63) Fredda: igte burada! Miranda: nerede. Fredda: kart, ne yapıyorsun? Miranda: yalnız bırak onu. Fredda: ne oldu kart? Miranda: hadi oynamaya devam edelim fredda. Ne kartlar sevimli bir burun var senin. Fredda: kart. (sessizlik) Kart: artık hep onunla mı oynamak istiyorsun? Fredda: afedersin. (64) Miranda: artık hep benimle mi oynamak istiyorsun? Afedersin. Fredda: ara sıra. (65) Miranda: oynamak eğlenceli. Afedersin. Fredda: evet. (66) Miranda: oynamak müthiş eğlenceli. Afedersin afedersin. Fredda: evet. Kart: ya ben ne olacağım! Miranda: sensiz oynayacağız. Fredda: yalnız kalmayı sen istedin. Sessizliği sen istedin. Miranda: "kalk yazığımdan!" Söylediğin boydu. "çözde,kaldırmanı mı istiyorsun!" Söylediğin aynen buydu. Kart: göz yuracağımı zannetin değil mi? Miranda: ya da ağlayacağım. Kart: hiç de değil! (67) Miranda: artık üç kişiyiz kart. Biraz</p>
---	---	--------------------------------------	---

<p>(68) Üçü yan yana sahne ortasında</p>	<p>(68)</p> 		<p>sıkıyamaz gerek. Bir, iki, üç. Bu değiştirilemez.</p> <p>(sessizlik)</p> <p>Katı: bu değiştirilemez mi?</p> <p>Miranda: evet.</p> <p>Katı: neden değiştirilmesin?</p> <p>Fredda: nasıl yani?</p> <p>Katı: eğer bizim giderse...</p> <p>Miranda: giderse mi?</p> <p>Katı: çekip giderse... Dışarı çıkarsa...</p> <p>(sessizlik)</p> <p>Fredda: peki kimin gitmesini istiyorsun?</p> <p>Miranda: senin. Fredda. Senin gitmeni istiyor. 0 artık seni sevmiyor. Kızgın!</p> <p>Çünkü sen benimle oynamıyorsun, onunla değil. Seni kapı dışarı etmek, senden kurtulmak istiyor. Seni kendi odandan kovmak istiyor. Ben olsam buna katlanmazdım. Göster yavaş gününü Fredda, göster şuna gününü! Ben olsam buna katlanmazdım.</p> <p>Fredda: gitmemi istiyorsun...</p> <p>Katı: öyle mi söyledim?</p> <p>Fredda: söyledin mi?</p> <p>Katı: hayır.</p> <p>(sessizlik)</p> <p>(68) Fredda: o zaman kim? Kimin gitmesi gerek?</p> <p>Miranda: katı. Kendisi. Kendisi gitmiş. Fazla olan o. Bir yazık benim için, bir Yatak Fredda için. En iyisi bu. Böylece biz de rahat ederiz. İki iki iki iki. Onun gitmesi gerek. Katı'n gitmesi gerek. Fazla olan o.</p>
--	---	--	--

<p>(69) Neredeyse dans gibi ritmik hareketlerle</p>		<p style="text-align: center;">→</p> <p>Fredda: girmek istiyor musun? Kau: ben mi? Fredda: evet sen. Kau: belki. Fredda: hayır! Kau: eğer o kalacaksa. Fredda: ama... Kau: kapının dışına adımımı atsam, geniş gelir. Yeni insanlar ve ülkeler... Heyecan verici. Kapının dışına adımımı atsam yeter. Fredda: kati! Kau: çekici! (sesizlik) Fredda: ya ben ne olacağım? Kau: burada kalacaksın. Fredda: burada mı? Kau: evet. Fredda: miranda'yla? Kau: eğer istiyorsan. Fredda: sensiz? Kau: evet. Fredda: bu iyi olmaz. Kau: neden olmasın? Fredda: hatırlanıyor musun kau, bizim odamız... Kau: hani nerede? Fredda: iki iki iki iki. Kau: bir, iki, üç, Fredda. Bir iki üç! (sesizlik) Fredda: girmek zorundasın. (69) Miranda: ben mi?</p>
---	---	---

<p>(70) F canlandırır</p>	<p>(70)-(71)-(72)</p> 	<p style="text-align: center;">→</p>	<p>Fredda: evet sen. Miranda: ama— Fredda: yoksa o gidecek. Miranda: gızmam gerekiyor. Fredda: evet. Miranda: çekip gitsen. Fredda: dışarı çıkman. Miranda: birdenbire. (sessizlik)Hayır. Hadi oynamaya devam edelim fredda. Beni kovma. Tekrar dışarıda kalmak istemiyorum. Yalnız kalmak istemiyorum. Hadi oynamaya devam edelim! (sessizlik) (70) Nerede görülmüş böyle bir şey. Misaafir kraliçedir. Bir kraliçe ne isterse yapabilir. Ne isterse! İstemediklerine ise aldatmayabilir. Kuralları o koyar ve diğerleri ona itaat etmek zorunda kalır. (sessizlik) (71) Her şey onun hatası. Seni kandırdı. Fazla olan o. İki iki iki iki, sadece ikimiz, mükemmel bir düzen! Söyle bunu ona. Fredda söyle bunu ona. Fredda: kart'ı rahat bırak. Artık kart'ı rahat bırakacak misin seni Kahretsin! (72) (sessizlik) Miranda: ben gidiyorum. Bir şeye ihtiyacım yok. Mutluyum. Bir şeye ihtiyacım yok. Ben gidiyorum. (gürlemek, ister, kapıda durur. Sessizlik) Kart: o artık mutsuz. Fredda: ümitsiz mi?</p>
<p>(71) F konuşur</p>			
<p>(72) Yan yana gelirler</p>			

<p>(73) F. k'nin üzerindeki m. kostümünü alıp kapı önüne atar. Işık değişir. Aydınlık biraz</p>	<p>(73)</p> 	<p>K</p>	<p>Kat: yalnız kaldı! Fredda: ne yapayın. Kat: kimsesi yok ve sen onu kovuyorsun. Fredda: evet. Kat: insanlara bunu yapamazsın. Fredda: ne yapmanı istiyorsun? Kat: kovulmayı fredda: ben değil. Kat: şimdi gidip başka bir yere girecek. Fredda: öyle mi dersin? Kat: elbette. Fredda: onu yine kovarlar mı dersin? Kat: bilmiyorum. Fredda: bu üzücü olurdu değil mi? Kat: belki şanslı yaver gider. Belki kalabileceği bir yer vardır. Fredda: ben K.Ant: evet. Fredda: ve Kat: belki Fredda: ne Kat: bilmiyorum. Fredda: Neden (sessizlik)</p>
		<p>M</p>	<p>(73) Miranda: ben burada yokmuşum gibi davranıyorlar. Biraz sonra da sanki hiç buraya gelmemişim gibi davranacaklar. Ama ben buradayım. Bunu çok iyi biliyorum. Ben buradayım. Karıştırdım onlarla, kat ve fredda'yla. Birinin sevimli bir barına var, diğerinin de. Ben ayrılıyorum. İki oraya, bir buraya. Ya, işte böyle... (miranda çıkar. Sessizlik.)</p>

<p>(74) gider.</p> <p>(75) K ve l birlikte konuşurlar</p> <p>(76) Müzik gürer ışık deęilir bařtaki müzik ve bařlangıřtaki oturuy pozisyonlarında yere otururlar</p> <p>(77) Black out</p>	<p>(74)-(75)</p> 		<p>Fredda: giti. Kati: giti mi? Fredda: girmedi mi? Kati: onu hala hatırlıyorum. Fredda: o yavaş yavaş yok olacak. Daha çok erken katt. Bizim odamız. Bir yatak benim için, bir yatak benim için. İki iki iki iki. Mükemmel bir düzen. (74) (sessizlik) Fredda: ne kadar zamandır buradayız biliyor musun katt? Kati: ne kadar zamandır fredda? Fredda: uzun zamandır. Kati: o kadar oldu mu? (sessizlik) Fredda: burası güzel. Kati: evet. Fredda: rahat. Kati: evet. Fredda: sessiz. Kati: evet. Fredda: huzurlu kat-axax. Fredda: hep böyle kalır mı sence? Kati: göreceğiz. (75) (sessizlik) Kati: bir insan yok oluvermiyor öyle. Bir şey kalıyor ondan geriye. Fredda: ne kalıyor katt? Kati: bir öykü fredda. (76) Son -</p>
---	--	---	---

4.1.1. Dekor Tasarımı, Gerekçesi

Ingeborg von Zadow oyunlarında dekor, kostüm, müzik gibi hiç bir belirgin ve detaylı açıklamalarda bulunmayan bunu yönetenin yorumuna bırakan bir yazardır. Sadece İkimiz oyununun başlangıcında şunları belirtmiştir:

*(Bir oda, iki yatak, iki sandalye, bir masa, bir kapı. Katt ve Fredda.)*⁶⁰

Mekanı içeri bir yer olarak tasarladığını anladığımız yazarın bu ifadesi ve oyunun detaylı incelemesi sonucunda, oyunun sahne seçimi meydan sahne olarak belirlenmiş, Hacettepe Üniversitesi Ankara Devlet Konservatuvarı Tiyatro Anasanat Dalı'nda yer alan meydan sahne de gösterime sunulması uygun bulunmuştur. Meydan sahne, oyunun genel yapısına uygun olarak iç ve dış dünya algısını yaratıp, seyirciyle daha yakın ve onların oyun alanına dahil olması bakımından daha doğru bir seçim olacaktır. Oyun boyunca seyirciyle ilişki kurmayan oyun kişilerinden sadece Miranda finalde ilişki kurmaktadır ancak oyun kişilerinin sahne üzerindeki devinimi ve dar bir alan olarak sınırlanmasına olanak sağlayacak olan meydan sahne seyirciye geniş bir açıdan bakma olanağı da tanımaktadır. İplerle sanki bir örümcek ağı gibi tasarlanan sahne, sınırları çizili güvenli alanmış gibi görünen ancak ilişkiler ve dışarıdan gelen ile kopmaya meyilli bir yapı içinde düşünülmüştür. Tıpkı insanlar arasındaki görünmeyen bağların ve ilişkilerin bir iple imgelemesi gibi. Oyunda düzen ve korunaklı alan fikrinin savunucu olduğunu gördüğümüz Fredda kişinin ve O'nun yanında olan arkadaşı Katt'in düzensiz, karışık ve engelli bir mekanın içinde olmaları kaotik bir yapıyı göstermektedir. Aynı zamanda ipler, çocukken oynadığımız ele iplerin geçirilip karşımızdaki diğer kişinin bir iki hamleyle elimizden o ipleri aldığı ve oyunun karşıya geçtiği bir oyun algısında olacaktır. Bu çocukken oynadığımız oyunda sadece iki kişinin oynadığı ve yanlış hamle yapıldığında bozulan bir oyundur. Bu oyun sadece iki kişiyle oynanabilen bir oyun olması sebebiyle de tercih edilmiştir. Sınırları bizim çizdiğimiz bir yaşamda, algıladığımız ve kabul ettiğimiz düzen/ düzensizlik, güven/ güvensizlik gibi kavramları daha iyi yansıtabilmek için, kendi kabuğumuzu ördüğümüz ve tercih ettiğimiz güvenli alanımızın kolayca kopabilecek iplerle olması, aynı zamanda insan ilişkilerini, bağını da doğru tarif edebilmek adına kullanılmıştır.

⁶⁰ Ingeborg Von Zadow'un , Sadece İkimiz adlı oyununun Servet Aybar tarafından çevrilmiş tekstinden alıntıdır, S.3

4.1.2. Kostüm Tasarımı, Gerekçesi, Kostüm Örnekleri

Oyunda, yaşları ve kimlikleri belli olmayan oyun kişilerinin hiç bir şekilde sosyo ekonomik yapısına, çevresel durumuna, yaşadıkları dönemine, vb. detaylara yer verilmemiştir. Böyle bir durum karşısında oyunun iki kadın oyuncu tarafından oynanmasına karar verilmiştir. Özellikle sınıfsal bir fark yaratmayacak, sadece oyun kişilerinin psikolojik yapılarını yansıtan, renkler ve kostümler tercih edilmiştir. Oyun da kostüm değişimi olmayacak ve oyun kişileri oyun boyunca tek bir kostüm giyeceklerdir. Katt ve Fredda oyunda Miranda'yı da canlandıracakları için kostümleri bedenlerini ve yüzlerini ikiye bölerek tasarlanmıştır. Ana rol kişisi olan Katt ve Fredda Miranda'yı canlandıracakları zaman Miranda'yı simgeleyen elbiseyi oyun sırasında giyeceklerdir. Katt ve Fredda benzer, sade kıyafetler giyecekler. Ancak her iki oyun kişisi de temelde baştan ayağa siyah kıyafetlerinin üzerine yarısı asıl oynadıkları oyun karakterlerini yansıtacak kıyafeti, diğer yarısı da Miranda'yı yansıtacak kıyafeti giyeceklerdir. . Miranda ise renkli ve gösterişli bir kıyafet ile düşünülmektedir. Katt, bedeninin baştan ayağa sadece yarısı daha sade bir elbise içinde olacakken, diğer yarısı Miranda'yı oynadığı zaman ortaya çıkacak daha renkli ve gösterişli, pembe bir elbise ve rengarenk tüllerden oluşacak bir kostümü olacaktır. Fredda'da aynı şekilde olacaktır. Makyajları da, yüzlerinin yarısı asıl oynayacakları karakter diğer yarısı da Miranda'yı simgeleyen renkli bir yapıda olacaktır. Miranda makyajının ve kostümünün abartılı ve gösterişli olmasının sebebi dış dünyanın, hayatın ve insanların renkli, değişken yapısının vurgulanması ve korunaklı alan seçen oyun kişilerinin dış dünyanın karmaşasının kendi algılarındaki büyüklüğüne vurgu yapmasıdır.

4.1.3 Işık Tasarımı, Gerekçesi, Işık Planı

“*Sadece İkimiz*” oyunu aslında tek bir mekanda, geçen bir oyundur. Oyun yazar tarafından tek perde olarak yazılmış ve sahne pratiğinde tek perde şeklinde oynanması uygun bulunmuştur. Oyunda açık alan olarak gördüğümüz mekanın içine ön oyun olarak sınırlar çizerek oluşturulan duvarlarla yaratılmış ikinci bir mekan algısı yaratılıyor. İşte ilk başta aydınlık ve parlak olan ışık tercihi her bir duvarın ip ile çizilmesi/ inşasıyla giderek kararıyor. Ve diğer duvarlarla/ ipe birlikte mekan ışık tasarımıyla sanki örümcek ağı, hapisane, fanus, ayrılmış bir bölge olarak karşımıza çıkıyor. Tüm duvarlar bittiğinde ilk mekan artık içinde sanki insanın zihninde olan gri bir alan gibi dış dünyadan ayrılıyor.

Işık şemasında ve ışık planında kullanılan semboller aşağıda belirtilmiştir.

P: 1200 w pc spot

C: Aplikler

X: 500 w pc spot

B: par 64 spot (mavi renk)

S: SL profil spot

@: derece

Q: Hareket sırası

IŞIK DÖKÜMÜ

Q1 : C @ 100⁰

Q2 : C @ 0⁰ + B1+B2 @100⁰

Q3 : B1+B2 @ 0⁰ + P1+P2+P3+P4+P5+X1+X2@ 90⁰

Q4 : P1+P2+P3+P4+P5+X1+X2@ 60⁰ + B1+B2 @100⁰

Q5 : B1+B2 @ 0⁰ + P1+P2+P3+P4+P5+X1+X2@ 90⁰

Q6 : P1+P2+P3+P4+P5+X1+X2@ 0⁰ (BLACK OUT)

4.1.4. Müzik, Efekt Özellikleri

Müzik seçimi karakterlerin duygu durumunu yansıtan aynı zamanda sahne üzerinde sahne dinamiğine uygun müziğin değişerek ve duygu durumlarına göre bozularak yer yer kullanılması olarak düşünülmüştür. Bu müzik seçiminde müzik kutusunun huzur veren sesi temel alınarak düzenlenmiş bir müzik seçilmiştir. Müzik kutusu, klasik yapı içinde çocukluğumuzu çağrıştıran, ve tekrarlardan oluşan aynı zaman da evrensel olan bir yapı barındırmaktadır. Oyun boyunca bir müziğin, giderek değişen halleri, giderek değişen oyun kişileri ile özdeş durumdadır.

Müzik Dökümü

M: Müzik düzenleme, Akın Sevgör,

SONUÇ

Bu çalışmada, Ingeborg von Zadow'un çocuk oyunu üçlemesindeki korku unsuru incelenmiş; yazarın sanatçı kimliği de göz önünde bulundurularak, oyunlarındaki yazım stratejileri araştırılıp, örnek oyun olarak seçilen “*Sadece İkimiz*” oyununun sahne uygulaması gerçekleştirilmiştir.

Yazarın önemli bir yazım stratejisi olarak karşımıza çıkan korku unsuru, sahne uygulaması sürecindeki dramaturji, sahneleme, oyunculuk aşamalarında sanat çalışmasının temel yönelimlerinden olmuştur.

Yazar, oyunlarında korku unsurunu görünen eksenine oturtmuş; örtük düzlemde ise sevgi ve dostluk kavramını ele almıştır. Korku, yaşadığımız çağ içinde çeşitlemelerle her bireyde farklı algılanan ama dönemden, yaş durumundan, çevresel faktörlerden bağımsız düşünülemeyecek, bireyleri/kurumları yapılandırabilecek güce sahip insani bir unsurdur. Bununla birlikte gerek korku gerekse güvensizlik kitleler arasında giderek artmaktadır. Kitlelerin, toplumların yapı taşı çocukları ise “korku dünyasının” dışında tutmak oldukça zorlaşmıştır.

Oyun yazarı olarak Zadow, şahit olduğu dönemin toplumsal gerçekleriyle, çocukları “birey” olarak ele almış; hem yetişkinlere hem de çocuklara aynı mesafede yaklaşmıştır. Bu durum, metinlerinin yetişkinleri hedefleyen ancak çocuklara sunulan eserler olarak değerlendirilmesine yol açmıştır.

İnsanı anlatan, insanın öyküsünü temel alan yazar, dil kullanımı, üslubu ve yazım stratejileriyle de çocuk tiyatrosu içinde yetişkin seyirci üzerinden çocuk seyirci de etkilemeyi başarmıştır diyebiliriz.

Zadow'un çocuk oyunu üçlemesindeki korku unsuru bağlamında “*Sadece İkimiz*” oyunu, insanın temel ihtiyacı var olma çabasına da vurgu yapan; “ben”in varlığı tehlikeyle karşı karşıya kalınca önce “ben”in var olma isteği, sonra karşısındakini düşünen yapısına; yalnız kalma ve öteki olma korkusuna, hayatın zıtlıklarla var olduğuna ve oluşan diyalektik sonucu bir uyumun oluştuğu fikrine; didaktik bir anlatım biçimini reddeden yapısıyla çocuk tiyatrosu metinleri içinde önemli bir kapı aralamaktadır. Bu düşünceler ışığında, çocuk seyirci ve genellikle ebeveynlerinden oluşan yetişkin seyirci aynı platformda

buluşmuş, seçilen örnek oyunun çocuk seyircide bıraktığı etki gözlemlenmiştir. Çocukların seyir sırasında ve sonrasında verdiği tepkilerden, yaptıkları yorumlardan yapılan bu çalışmada, görsel şovların ve didaktik anlatım biçimlerinin aksine savunulan çocuk oyun metinleri ve uygulamasının çocuklar tarafından doğru bir biçimde algılandığı sonucuna varılmıştır. Dünyadan soyutlamak yerine, yaşayan düşünen, güzel arkadaşlık ve sevgi bağları kurabilecek olan çocukların iletişime olan gereksinimleri doğru metinlerle ve uygulamalarıyla karşılaştıklarında pekişeceği düşünülmelidir.

“*Sadece İkimiz*” oyunu 6 yaş üstü herkese hitap eden bir oyun olarak, ülkemizde alışılmış çocuk tiyatrosu algısının aksine, renklere ve görsel şovlara yaslanmadan, çocuk taklidi yapan yetişkinlerden uzaklaşarak, çocuğun algısı ve ilgisi de düşünülerek, en yalın şekliyle iki arkadaşın gerçek iletişimi, üçüncü birinin ikili ilişkideki yeri ve steril güvenli alan ile bilinmeyen insanı yarattığı etki ön plana çıkarılmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda metin yapısı ile paralellik gösteren bu çalışma az sayıda oyuncu ile oynanmış olması bakımından sahne ritmi açısından oldukça sıkı çalışmayı da beraberinde getirmiştir.

KAYNAKLAR

ADLER, Alfred.(2013). İnsan Tanıma Sanatı, İstanbul: Say Yayınları.

AYDEMİR, Bünyamin, Absurd (uyumsuz) Tiyatro ve Yapısal Özellikleri. Erişim tarihi:
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/28822>

BARTER, Nick, Graham, Tony. (2002). *The Continuum Companion to Twentieth-Century Theatre*. London.ed. Colin Chambers. Erişim tarihi:12.02.2019
<https://www.dramaonlinelibrary.com/genres/childrens-theatre-iiid-2471>

BECKETT, Samuel. (1990). **Godot'yu Beklerken**. İstanbul. Can Yayınları.

ÇAKIR, Buket. Belirsizlik ve Korkunun Yeni Düzen Oluşmasına Katkısı. Erişim tarihi:
10.05.2018. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/100938>

ÇEVİK, Kadir. Oyun ve Tiyatro Pedagogu: Alanı, İşlevi. Erişim tarihi:
<http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/1892/19842.pdf> ,

ELUYEFA,Dennis, :https://steinhardt.nyu.edu/scmAdmin/media/users/c11097/D_Eluyefa_-_Children_Theatre.pdf, A Brief Pedagogical Approach, Children's Theatre

EZİCİ, Türel. (2010). **Şiddetin Metafiziği Ve Dramaturjik Görüntüsü**. İstanbul. Mitos Boyut Yayınları.

FREUD, Sigmund.(2016). **Haz Prensinin Ötesinde**. İstanbul. Oda Yayınları.

FREUD, Sigmund, BREUER, Josef.(2013). **Histeri Üzerine Çalışmalar**. İstanbul. Payel Yayınevi.

FREUD, Sigmund. (2017). **Bir Genç Kızın Günlüğü**. İstanbul. Oda Yayınları.

FREUD, Sigmund. (2017). **Çocukta Fobinin Analizi Küçük Hans Vakası**. İstanbul. Say Yayınları.

FREUD, Sigmund. (2016). **Psikopatoloji**. Ankara. Yason Yayınları.

FREUD, Sigmund. (2015). **Bilinçaltı**. Ankara. Yason Yayınları.

GENÇÖZ, Tülin. Korku: Sebepleri, Sonuçları ve Başetme Yolları, Kriz Dergisi 6(2): 9-16
Erişim tarihi: 15.05.2018. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/21/68/629.pdf>

GOLDBERG, Moses. (1974). **Childeren's Theatre: A Philosophy and Method**. Canada. Pearson Education.

GOLDBERG, Moses. The Reason The Production of High Quality Theatre For Early Childhood. Erişim tarihi: 02. 03.2018 <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/322112>

GÖKGÜCÜ, Erhan.(2010). **Reji Sanatı**. İstanbul. Mitos Boyut Yayınları.

JUNG, Carl Gustav. (2017). **Dört Arketip**. İstanbul.

JUNG, Carl Gustav. (2016). **Analitik Psikoloji Üzerine İki Deneme**. İstanbul. Pinhan Yayıncılık.

JUNG, Carl Gustav. (2016). **Kişiliğin Gelişimi**. İstanbul. Pinhan Yayıncılık.

KOCABAY, KALKAN, Hasibe.(2008). **Tiyatroda Göstergibilim**. İstanbul. E yayınları.

KÖYLÜ, Mustafa. Ölüm Olayının Çocuklar Üzerinde Etkisi ve Ölüm Eğitimi. Erişim tarihi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/188566>

ÖZEN, Çınar, KOLASİ, Klevis. (2016). ABD'nin Almanya Politikası ve Yapısal Belirleyen: Savaş Sonrası Güç Asimetrisi ve Hegemonik Düzen İnşası, Ankara Avrupa Çalışmaları Dergisi. Erişim tarihi:15.05.2018 <http://aacd.ankara.edu.tr/wp-content/uploads/sites/462/2018/02/C15S2OzenveKolasi.pdf>

SAMURÇAY, Neriman. Çocuk Psikolojisi Açısından Tiyatro. Ankara Üniversitesi. Erişim tarihi:08.06.2018. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/1160/13660.pdf>

SAYGI, Belgi. (2015). **Çocuk Tiyatrosunda Reji Yüksek Lisans Tezi**. Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sahne Sanatları Anabilim Dalı, Dramatik Sanatlar Bilim Dalı. Kocaeli. Erişim Tarihi: 13.06.2019 <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/tezSorguSonucYeni.jsp>

ZADOW, Ingeborg von. STÜCK-WERK 2, **Deutschsprachige Autoren des Kinder und Jugendtheater, Theater der Zeit Kinder und Jugendtheaterzentrum in der**

Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1998, Çeviri Canan Kırımsoy kaynaklı yazarın ilettiği makale. Makalenin orjinal haline Erişim: 30.03.2018. https://5cc889dd-ffc2-4812-8cd9-bf057c01450d.filesusr.com/ugd/933d22_39ecbc0f88ce4a39bb3ddf046bb71e19.pdf

ŞENER, Sevda. Nasıl Bir Çocuk Tiyatrosu. Erişim tarihi: 10.03.2018
<http://turkoloji.cu.edu.tr/GENEL/15.php>

ÜMER, Engin. (2017). Walter Benjamin'de Tipler, İmge, Deneyim. 2. Erişim tarihi: 25.03.2018 <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/393412>

YÖRÜKAN, Turhan.(2011). **Sosyal Roller ve Kişilik**. İstanbul. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

ZADOW, Ingeborg von. Erişim tarihi: 02.10.2018. <https://www.ingeborgvonzadow.com/>

ZADOW, Ingeborg von. Articles and educational material, Ich Und Du, Theater Überzwerg Saabrücken. Erişim: 02.10.2018. https://5cc889dd-ffc2-4812-8cd9-bf057c01450d.filesusr.com/ugd/933d22_f7b1c21a537c4599aa47001acf704364.pdf

ZADOW, Ingeborg von. <https://www.ingeborgvonzadow.com/kopie-von-fundus>, articles and educational material, Überzwerg Theater am Kastnerplatz

ZADOW, Ingeborg von, **Ben ve Sen**. Tekst.Çeviri Servet Aybar

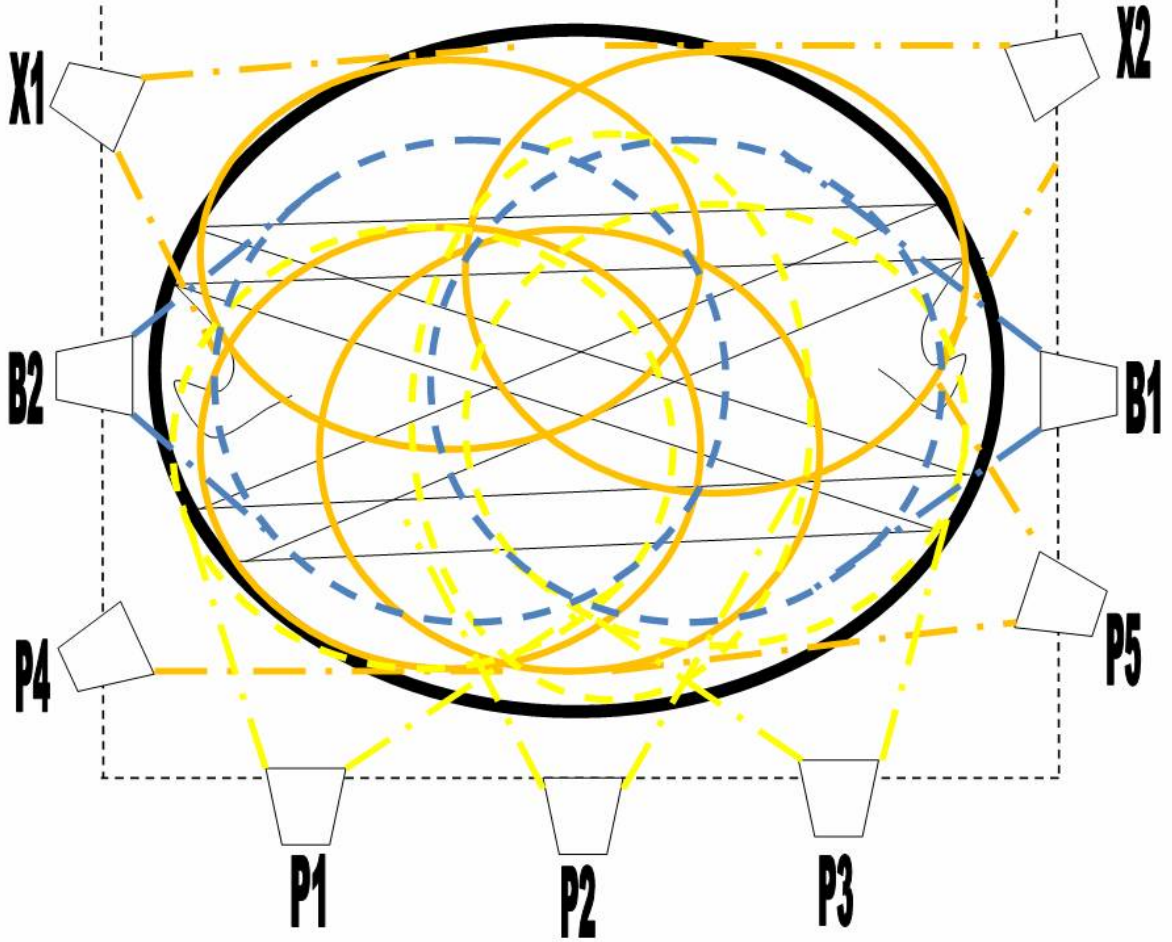
ZADOW, Ingeborg von, **Sadece İkimiz**. Tekst. Çeviri Servet Aybar

ZADOW, Ingeborg von, **Pompenya**. Tekst. Çeviri Servet Aybar

United Nations Children's Fund (Unicef). (2011). Communicating with Childrens. Erişim tarihi: 12.02.2019 [https://www.unicef.org/cwc/files/CwC_Final_Nov-2011\(1\).pdf](https://www.unicef.org/cwc/files/CwC_Final_Nov-2011(1).pdf)

EKLER

EK 1: Işık Şeması



Işık Şemasında ve Işık planında kullanılan semboller aşağıda belirtilmiştir.

P: 1200 w pc spot

C: Aplikler

X:500 w pc spot

B: par 64 spot (mavi renk)

S: SL profil spot

@: derece

Q: Hareket sırası

IŞIK PLANI

Q1 : C @ 100°

Q2 : C @ 0° + B1+B2 @100°

Q3 : B1+B2 @ 0° + P1+P2+P3+P4+P5+X1+X2@ 90°

Q4 : P1+P2+P3+P4+P5+X1+X2@ 60° + B1+B2 @100°

Q5 : B1+B2 @ 0° + P1+P2+P3+P4+P5+X1+X2@ 90°

Q6 : P1+P2+P3+P4+P5+X1+X2@ 0° (BLACK OUT)

SADECE İKİMİZ

INGEBORG VON ZADOW

ÇEVİREN: SERVET AYBAR

Verlag der Autoren – ONK

Kişiler:

KATT

FREDDA

MIRANDA

ÇEVİRMENİN NOTU: “Sadece İkimiz”, Ingeborg von Zadow’un çocuk oyunu üçlemesinin bir parçasıdır. Üçlemenin diğer oyunları: “Pompenya”, “Ben ve Sen”.

(Bir oda, iki yatak, iki sandalye, bir masa, bir kapı. Katt ve Fredda.)

KATT: Ne kadar zamandır buradayız biliyor musun Fredda?

FREDDA: Ne kadar zamandır Katt?

KATT: Uzun zamandır.

FREDDA: O kadar oldu mu?

KATT: Yolculuğumuzu hatırlıyor musun?

FREDDA: Elbette.

KATT: Bütün o sıkıntıyı.

FREDDA: Bütün o saatleri ve günleri.

KATT:

FREDDA: Ama sonra...
KATT: Sonra nihayet kapının önünde durduk.
FREDDA: Kapının önünde.
KATT: Ve sonra...
FREDDA: Sonrası kolaydı.
KATT: Kolaydı açmak.
FREDDA: Açmak ve içeri girmek.
KATT: Orada burada daha fazla oyalanmadan.
FREDDA: Sonunda sığındık.

(Sessizlik)

FREDDA: Burası güzel.
KATT: Evet.
FREDDA: Rahat.
KATT: Evet.
FREDDA: Sessiz.
KATT: Evet.
FREDDA: Huzurlu.
KATT: Evet.
FREDDA: Sadece ikimiz.

(Sessizlik)

KATT: Hep böyle kalır mı sence?
FREDDA: Evet.
KATT: Sadece ikimiz.
FREDDA: Evet
KATT : Daima ikimiz.
FREDDA: Evet.
KATT: Daima sadece ikimiz mi?
FREDDA: Neden olmasın.

(Sessizlik)

KATT: Birisi gelebilir.
FREDDA Hayır, bu iyi olmaz.
KATT: Neden? Misafirleri sevmez misin?
FREDDA: Ortalık karışabilir.

KATT: Neden ortalık karışsın ki?

FREDDA: Misafir nerede yatacak? İki kişi için yer var, üç kişi için değil. Bir yatak benim için, bir yatak senin için.

KATT: İki kişi için yer var. Biraz sıkışmak zorunda kalabiliriz.

FREDDA: İnan bana Katt, böyle kalması daha iyi.

KATT: Sen sadece sevgili düzeninin bozulacağından korkuyorsun.

FREDDA: Benim sevgili düzenim.

KATT: Senin sevgili düzenin.

FREDDA: İnsanın eşyalarının düzenli olması iyi bir şeydir. Neye sahip olduğunu ve bunun nerede olduğunu bilmek iyi bir şeydir.

(Sessizlik)

KATT: Bir misafirin ilginç olabileceğini düşünmüyor musun? Bu yeni bir şey olurdu. Heyecan verici bir şey.

FREDDA: Ben heyecan verici değilim.

KATT: Evet öylesin.

FREDDA: Çekici değilim.

KATT: Evet öylesin.

FREDDA: Yeni değilim.

KATT: Hayır.

(Sessizlik)

FREDDA: Neden gitmiyorsun?

KATT: Gitmek mi?

FREDDA: Defol!

KATT: Defol mu?

FREDDA: Bunu çok önce yapabilirdin. Kapı orada.

KATT: Hayır Fredda.

FREDDA: Biz mutluyuz, şikayet edeceğimiz bir şey yok, birlikteyiz.

KATT: Evet.

FREDDA: Bizim odamız.

KATT: Evet evet.

FREDDA: Bir yatak benim için, bir yatak senin için. Mükemmel bir düzen.

KATT: Bana bağırma.

FREDDA: Sen de beni incitme.

KATT: Seni incitmiyorum.

FREDDA: İncitiyorsun.

KATT: Ama ben bir şey yapmıyorum ki.

(Sessizlik)

FREDDA: Düşünüyorsun, hayal kuruyorsun.

KATT: Yasak mı?

FREDDA: Çok gürültülü. Bazen öylesine gürültülü oluyor ki...

KATT: Dinleme o zaman.

FREDDA: Benimle aynı odadaysan bunu nasıl yapabilirim!

KATT: Kulağım tıka.

FREDDA: Öbürünü de.

KATT: Evet öbürünü de.

FREDDA: Ve sonra ben ne olup bittiğini duymayacağım.

KATT: İşte bu yüzden kapatıyorsun ya.

FREDDA: Ne olup bittiğini bilmek zorundayım. Her şeyi bilmek zorundayım. Bütün düşünceleri, bütün hayalleri.

KATT: İncitse bile mi?

(Sessizlik)

KATT: Düşünmemek elimde değil. Hayal kurmamak elimde değil. Düşünceler, hayaller... Onlar benim hatam değil. Onlar istedikleri zaman gelirler. Kapıyı çalmazlar, birden orada oluverirler.

FREDDA: Elbette Katt.

KATT: Onlar seni rahatsız ediyorsa elimden bir şey gelmez.

FREDDA: Evet Katt.

(Sessizlik)

FREDDA: Kalıyorsun.

KATT: Elbette Fredda.

FREDDA: Bir yere gitmeyeceksin.

KATT: Hayır.

FREDDA: Oynamaya devam edebiliriz.

KATT: Hadi oynayalım.

FREDDA: Bizim odamız. Misafir yok.

(Kapı vurulur.)

KATT: BİR MİSAFİR.

(Kapı açılır. Miranda içeri girer. Sessizlik.)

FREDDA: Onu sen çağırdın.

KATT: Hayır.

FREDDA: Bana sormadan.

KATT: Hayır.

FREDDA: Onu çağırdın.

KATT: HAYIR.

FREDDA: Nereden geldi o zaman?

KATT: Bilmiyorum.

FREDDAA: Bu kim peki?

KATT: Bilmiyorum.

MİRANDA: Miranda.

FREDDA: Miranda⁵ ymış.

KATT: Ne büyüleyici bir isim.

(Sessizlik)

FREDDA: Gitmek zorunda.

KATT: Gitmek mi?

FREDDA: Geldiği gibi gitmeli.

KATT: Onu kovamazsm. Buraya yeni geldi daha.

FREDDA: Ortalığı karıştırarak.

KATT: Ben öyle düşünmüyorum.

FREDDA: Sadece ikimiz Katt!

KATT: Bir iki üç.

FREDDA: Kalmasını mı istiyorsun!

KATT: Onu böyle ko vamazsm.

(Sessizlik)

KATT: Ben Katt. Oturmaz mısın?

MİRANDA: Teşekkür ederim.

KATT: BudaFredda.

MİRANDA: Merhaba Fredda.

KATT: Nereden geliyorsun?

MİRANDA: Geçiyordum ve sonra birden içeri girmek istedim.

KATT: Sadece o kadar mı?

FREDDA: Sadece o kadar mı?

MİRANDA: Sadece o kadar.

KATT: Sevdim bunu.

(Sessizlik)

MİRANDA: Ne kadar sevimli bir burnun var senin.

FREDDA: Benim mi?

MİRANDA: Hiç bu kadar sevimli bir burun görmedim.

FREDDA: Benim burnumun sevimli olduğunu düşünüyor!

KATT: Sevimlimi?

FREDDA: Benim burnumun sevimli olduğunu söyledi.

KATT: Kibarlığından öyle söylüyor.

FREDDA: Bence bu harika. Harika bir burnum var.

KATT: Sevimli dedi. Harika demedi, sevimli dedi.

(Sessizlik)

KATT: Yatağımı beğendin mi?

MİRANDA: Evet.

KATT: O benim.

MİRANDA: Çok hoş.

KATT: Oturabilirsin Miranda. Ben de... Fredda'mn yanma otururum.

Fredda'nın yatağı da sevimli ve hoştur.

MİRANDA: İnsanlarla birlikte olmak güzel. Gerçekten güzel. Etrafımda bir sürü insan olduğunda, kendimi hep iyi hissediyorum. Bir iki üç. Etrafımda bir sürü insan olması hoşuma gidiyor. Hayat böyle daha eğlenceli. Ne kadar sevimli bir burnun var senin.

FREDDA: Teşekkür ederim.

KATT: Bence sevimli değil.

(Sessizlik)

MİRANDA: Birbirinize yaklaşıyorsunuz.

KATT: Teşekkürler.

MİRANDA: Her şeyi birlikte mi yaparsınız?

FREDDA: Birçok şeyi. Mükemmel bir düzen.

MİRANDA: Harika. Bence bu harika. Ben de her zaman her şeyi birlikte yapmaktan hoşlanırım.

(Sessizlik)

MİRANDA: Ne kadar sevimli bir burnun var senin.

FREDDA: Teşekkür ederim.

KATT: Bunu daha önce söylemiştin.

MİRANDA: Neyi?

KATT: Fredda'nın sevimli bir burnu olduğunu.

MİRANDA: Sen Fredda'nın sevimli bir burnu olduğunu düşünmüyor musun?

KATT: Elbette düşünüyorum.

MİRANDA: Bence çok çok sevimli bir burnu var.

FREDDA: Teşekkür ederim.

KATT: Ama ben ikide bir bunu söylemiyorum.

MİRANDA: Neden olmasın?

KATT: Sürekli Fredda'nın çok çok sevimli bir burnu olduğunu söylemem mi lazım yani?

FREDDA: Neden olmasın?

MİRANDA: Çok sevimli bir burnun var, çok çok sevimli bir burnun var, çok çok çok sevimli bir burnun var... *(Katt ve Fredda'nın diyalogu boyunca bunu çeşitli şekillerde tekrarlar.)*

KATT: Bu hoşuna gidiyor mu şimdi?

FREDDA: Evet.

KATT: Rahatsız etmiyor mu sence?

FREDDA: Yoo...

KATT: Bence rahatsız ediyor.

FREDDA: Dinleme o zaman.

KATT: Onunla aynı odadayken bunu nasıl yapabilirim?

FREDDA: Kulağını tıka.

KATT: Öbürünü de.

FREDDA: Evet öbürünü de.

KATT: Ve sonra ben ne olup bitliğini duymayacağım.

FREDDA: Ama sen zaten onun ne söylediğini biliyorsun. Benim sevimli bir burnum olduğunu düşünüyor.

MİRANDA: Bence sevimli bir burnun var.

FREDDA: Teşekkür ederim.

(Sessizlik)

FREDDA: Burası hoşuna gitti mi?

MİRANDA: Evet.

FREDDA: Rahatına bak.

MİRANDA: Tamam.

FREDDA: Evindeymiş gibi davran.

MİRANDA: Olur.

FREDDA: Burada olman çok hoş.

KATT: Misafirlerden hoşlanmadığını sanıyordum.

FREDDA: Neden?

KATT: Senin sevgili düzenin var ya!

FREDDA: Benim sevgili düzenim.

MİRANDA: Senin sevgili düzenin mi?

FREDDA: Miranda sevimli biri.

KATT: Elbette.

FREDDA: Çok, çok sevimli.

MİRANDA: Bunu bana daha önce kimse söylememişti.

FREDDA: Öyleyse biraz sıkışmamız gerekecek.

MİRANDA: A evet, biraz sıkışacaksınız.

KATT: Sıkışırız.

FREDDA: Yani üç kişi için yer var. Bir iki üç.

MİRANDA: Bir iki üç.

KATT: Bir misafir için yer var. Dediğim gibi. Bir iki üç. Bir misafir için yer var.

(Sessizlik)

MİRANDA: Ne kadar sevimli bir burnun var senin.

KATT: Artık yeni bir şey söyleyen iyi olur.

FREDDA: Ama o istediği şeyi söyleyebilir. Misafirler ne isterlerse onu söylerler.

Misafir kraliçedir.

KATT: Misafir kraliçe midir?

FREDDA: Ona benzer bir şey, öyle değil mi?

KATT: Hep aynı şeyi mi dinlemek istiyorsun?

MİRANDA: Yeni bir şey buldum!

FREDDA: Yeni bir şey!

MİRANDA: Kraliçe çok yeni bir şey söyleyecek!

KATT: İyi bari.

FREDDA: Yeni bir şey!

KATT: Çok yeni bir şey.

FREDDA: Heyecan verici!

KATT: Heyecan verici.

(Sessizlik)

MİRANDA: Ne kadar çok sevimli, küçücük minnacık bir burnun var senin.

KATT: Bu çok yeni bir şey değil.

MİRANDA: Ne kadar çok sevimli, küçücük minnacık bir burnun var senin. FREDDA: Ama bu yeni. Bunu daha önce hiç duymadım. Bunu hiç söylemedi.

(Sessizlik)

FREDDA: Miranda.

MİRANDA: Efendim.

FREDDA: Belki acıkmışsmdır.

MİRANDA: Evet belki.

FREDDA: Bir şeyler yesek iyi olur.

MİRANDA: A evet, hadi yiyelim.

KATT: Boşuna uğraşmayın.

MİRANDA: Neden?

KATT: Sadece iki tane tabağımız var.

(Sessizlik)

FREDDA: Belki Miranda kendi tabağını getirmiştir.

KATT: Getirdin mi Miranda?

MİRANDA: Hayır.

KATT: Biliyordum. Kendi tabağını getirmediğini biliyordum.

MİRANDA: Yani sizinle yiyemeyeceğim. Afiyet olsun,

FREDDA: Hayır yiyebilirsiniz.

MİRANDA: Yiyemeyeceğim. Size afiyet olsun.

FREDDA: Elbette yiyebilirsin.

KATT: Peki nasıl olacak bu?

(Sessizlik)

FREDDA: Ortaklaşa kullanarak Katt.

MİRANDA: Biraz sıkışırız.

FREDDA: İki kişi bir tabaktan yer.

MİRANDA: Ben misafirim.

KATT: Evet.

FREDDA: Miranda bir tabaktan yer. Ya da Katt. Sen ne, dersin?

KATT: O tek başına yemeli. İkimiz bir tabaktan yeriz. Mükemmel bir düzen.

FREDDA: Miranda'nın tabağı ayrı olmalı. O misafir. Misafir kraliçedir.

MİRANDA: Çok teşekkür ederim.

(Sessizlik)

KATT: Tamam mı?

MİRANDA: Harika.

KATT: Oldu mu?

FREDDA: Mükemmel.

KATT: Ben çok acıktım.

MİRANDA: Ben de. Çünkü uzun zamandır dışarıdayım. Ama şimdi kendimi iyi hissediyorum.

KATT: Birinizin yemeği bittiğinde çatalı ben alırım.

FREDDA: Bak Katt, Miranda ne yapıyor!

MİRANDA: Gerçekten rahat.

FREDDA: Ne fikir ama! Bu kimsenin akıma gelmemiştii. Yeni! Heyecanlı! MİRANDA: Rahat!

FREDDA: Rahat mı?

KATT: Ve... Kaşığı da alırım.

(Sessizlik)

FREDDA: Daha önce hiç yatağında yemek yememiştim.

MİRANDA: Hoşuna mı gitti?

FREDDA: Gerçekten rahat.

KATT: Masada yemek de rahat. Yatakta yemeye ihtiyacım yok. Burası güzel.

Bu güzel bir masa.

MİRANDA: Mesele o değil.

KATT: Ne deęil?

MİRANDA: Masanın güzel olup olmaması. Orada yemek yemek yeni bir şey deęil.

Eski bir şey!

FREDDA: Eski bir şey.

(Sessizlik)

KATT: Böylesi hiç de eęlenceli deęil.

FREDDA: Neden?

KATT: Ortalıęı karıřtırıyor da ondan.

FREDDA: Hayır.

KATT: Bir misafirle her şeyin farklı olacaęını hayal etmiřtim.

FREDDA: Nasıl farklı?

KATT: Farklı iřte!

MİRANDA: Nasıl farklı?

KATT: Eęer böyle olacaksa hiç olmasın daha iyi.

FREDDA: Ben mutluyum. Sen mutlu musun Miranda?

MİRANDA: Mutluyum. Kendimi rahat hissediyorum. Evimdeymiřim gibi.

(Sessizlik)

FREDDA: Kendini evindeymiř gibi, hissediyor.

KATT: Ama evinde deęil.

MİRANDA: Neden olmasın?

KATT: Burada Fredda'yla ikimiz yařıyoruz. Burası bizim evimiz. MİRANDA: Ama ben misafirim.

FREDDA: Ama o misafir.

KATT: Yani evinde deęil!

FREDDA: Ne fark eder? řimdi üç kiřiyiz. Üç kiři bir evde. Bir, iki, üç. MİRANDA: Bir iki üç.

FREDDA: Bir iki üç.

MİRANDA: Bir iki üç.

FREDDA: Bir iki üç.

KATT: İki iki iki iki. Fredda, hatırlamıyor musun?

FREDDA: Neyi?

MİRANDA: Ne kadar çok sevimli, kücük minnacık bir burnun var senin! FREDDA: Teřekkür ederim.

(Sessizlik)

FREDDA: Neden oturmuyorsun Katt?

KATT: Kendi yatağıma oturmak istiyorum.

FREDDA: Ama neden?

KATT: O benim yatağım.

FREDDA: Biraz sıkışmak zorundayız Katt.

MİRANDA: Burada artık ben de varım.

KATT: Kendi yatağıma oturmak istiyorum. Kesin sesinizi! Defolun! FREDDA: Bunu anlamıyorum.

(Sessizlik)

KATT: Benim yatağımda oturuyorsun.

MİRANDA: Ben mi?

KATT: Evet.

MİRANDA: Bunun senin yatağıın olduğunu kim söyledi?

KATT: O hep benim yatağıım olmuştur.

MİRANDA: Ama burada artık ben de varım.

KATT: Bu benim yatağıım. Ve bu da Fredda'nın yatağıı.

MİRANDA: Biraz sıkışırız Katt.

KATT: Kalk oradan! Zorla kaldırmamı mı istiyorsun? Herhalde istediğın bu! FREDDA: Ama Katt...

KATT: Bunun iyi bir şey mi olduğunu düşünüyorsun?

MİRANDA: Zorla kaldırmamı mı istiyorsun.

KATT: Duydun mu Fredda?

FREDDA: Sen böyle bir şey yapmazsın.

MİRANDA: Katty!

KATT: Onu kaldırmak zorundayım. Çünkü beni dinlemiyor!

MİRANDA: Beni kaldırmak zorundaymış! Ama ben zaten nasıl kalkacağıımı biliyorum.

KATT: Şimdi bir tane vuracağım ona...

FREDDA: Ama Katt, Miranda bizim misafirimiz. Misafirimize vuramazsın. KATT: Bundan çok emin değilim.

MİRANDA: Misafirine vuramazsın. Bundan eminim. Misafir kraliçedir. Bir kraliçeye vurabilir misin?

Hayır! Çünkü o kraliçedir. Bir kraliçe ne isterse yapabilir. Ne isterse! İstemediklerine ise aldırmayabilir, Kuralları o koyar ve diğerleri ona itaat etmek zorunda kalır. O haklıdır. Çünkü o kraliçedir. Ve diğerleri... Onların bir önemi yok!

(Katt Miranda 'ya bir tokat atar.)

FREDDA: Katt!

KATT: Kraliçelerden nefret ederim.

(Sessizlik)

MİRANDA: Kalkıyorum. (Yataktan kalkar.) Bak kalktım bile.

KATT: İyi!

MİRANDA: Ne derseniz yapacağım. Aranıza girmek istemem. Gerçekten aranıza girmek istemem. Ben burada yokmuşum gibi davranın. Ben böyle iyiyim. Bir şeye ihtiyacım yok. Mutluyum. Uyumlu olacağım. Mutluyum.

(Sessizlik)

FREDDA: Şimdi de odanın ortasında dolanıp duruyor. Odanın ortasında öylesine dolanıyor.

KATT: Evet.

FREDDA: Ama bu olamaz.

KATT: Neden olmasın?

FREDDA: Onun böyle odanın ortasında dolanıp durmasına izin veremezsin. Oturmak isterse ne yapacak. Rahat etmek isterse. Bu doğru değil. Nerede görülmüş böyle bir şey.

KATT: Nerede görülmüş böyle bir şey.

MİRANDA: Eğer bir misafirsen fazla bir şey bekleyemezsin. Evinde değilsin. Sen sadece bir misafirsin.

FREDDA: Rahat bir yer. Bu fazla bir şey değil ki!

MİRANDA: Hayır.

FREDDA: Bunu bekleyebilirsin, öyle değil mi?

MİRANDA: Ne kadar sevimli bir burnun var senin.

FREDDA: Teşekkür ederim.

KATT: Bir kere olsun çeneni kapayamaz mısın?

FREDDA: Katt, neyin var senin?

KATT: Çenesini kapamalı. Kes sesini tamam mı! Defol!

FREDDA: Gel yamma otur Miranda. Burada yer var.

(Sessizlik)

MİRANDA: Çok iyisin.

FREDDA: Ya!

MİRANDA: Çok iyi.

FREDDA: Yer verdiđim için mi?

MİRANDA: Gerçekten çok rahat.

FREDDA: Öyledir.

MİRANDA: Kendimi evimdeymişim gibi hissediyorum.

FREDDA: Çok acıtmadı herhalde?

MİRANDA: Ne?

FREDDA: Tokat.

MİRANDA: Hayır. Önemli değil. Artık pek acımıyor.

KATT: Artık kalkabilirsin. Fredda'nın yatađını işgal etmen için bir sebep kalmadı.

FREDDA: Katt!

MİRANDA: Seninle daha iyi geçiniyorum Fredda.

FREDDA: Burada oturabilirsin. Kalkman için bir sebep yok.

MİRANDA: Bence sen iyi birisin. Sahiden gerçekten iyi. Çok çok çok iyi!

KATT: Şu çeneni kapayamaz mısın artık!

MİRANDA: Konuşabilirim değil mi? Konuşmama izin var değil mi Fredda. O benim konuşmamı yasaklayamaz.

FREDDA: Elbette konuşabilirsin. Konuşmanı kimse yasaklamıyor. Nerede görülmüş böyle bir şey!

KATT: AMA ÇOK GÜRÜLTÜ YAPIYOR!

(Sessizlik)

FREDDA: Biz de fısıldayarak konuşuruz.

MİRANDA: Evet.

FREDDA: Bu onu rahatsız etmez.

MİRANDA: Hayır.

FREDDA: Çünkü duymayacak.

MİRANDA: Hayır.

FREDDA: Bir şey anlamayacak.

MİRANDA: Hayır. Ne kadar sevimli bir burnun var senin.

FREDDA: Teşekkür ederim.

MİRANDA: Ne kadar sevimli bir burnun var senin.

FREDDA: Teşekkür ederim.

MİRANDA: Ne kadar sevimli bir burnun var senin.

(Katt ağlamaya başlar. Sessizlik)

FREDDA: Katt? Katt?

MİRANDA: O artık burada değil.

FREDDA: Katt?

MİRANDA: Burada sadece Miranda ve Fredda var.

FREDDA: Ama gitmiş olamaz.

MİRANDA: Neden olmasın.

FREDDA: İşte burada!

MİRANDA: Nerede.

FREDDA: Katt, ne yapıyorsun?

MİRANDA: Yalnız bırak onu.

FREDDA: Ne oldu Katt?

MİRANDA: Hadi oynamaya devam edelim Fredda. Ne kadar sevimli bir burnun var senin.

FREDDA: Katt.

(Sessizlik)

KATT: Artık hep onunla mı oynamak istiyorsun?

FREDDA: Afedersin.

MİRANDA: Artık hep benimle mi oynamak istiyorsun? Afedersin.

FREDDA: Ara sıra.

MİRANDA: Oynamak eğlenceli. Afedersin.

FREDDA: Evet.

MİRANDA: Oynamak müthiş eğlenceli. Afedersin afedersin.

FREDDA: Evet.

KATT: Ya ben ne olacağım!

MİRANDA: Sensiz oynayacağız.

FREDDA: Yalnız kalmayı sen istedin. Sessizliği sen istedin.

MİRANDA: “Kalk yatağımdan!” Söylediğin buydu. “Zorla kaldırmamı mı istiyorsun!” Söylediğin aynen buydu.

KATT: Göz yumacağımı zannettin değil mi?

MİRANDA: Ya da ağlayacağını.

KATT: Hiç de değil!

MİRANDA: Artık üç kişiyiz Katt. Biraz sıkışmamız gerek. Bir, iki, üç. Bu değiştirilemez.

(Sessizlik)

KATT: Bu değiştirilemezmiş!

MİRANDA: Evet.

KATT: Neden değiştirilmesin?

FREDDA: Nasıl yani?

KATT: Eğer birimiz giderse...

MİRANDA: Giderse mi?

KATT: Çekip giderse... Dışarı çıkarsa...

(Sessizlik)

FREDDA: Peki kimin gitmesini istiyorsun?

MİRANDA: Senin Fredda. Senin gitmeni istiyor. O artık seni sevmiyor. Kızgın!

Çünkü sen benimle oynuyorsun, onunla değil. Seni kapı dışarı etmek, sende kurtulmak istiyor. Seni kendi odandan kovmak istiyor. Ben olsam buna katlanamazdım. Göster şuna gününü Fredda, göster şuna gününü! Ben olsam buna katlanamazdım.

FREDDA: Gitmemi istiyorsun...

KATT: Öyle mi söyledim?

FREDDA: Söyledin mi?

KATT: Hayır.

(Sessizlik)

FREDDA: O zaman kim? Kimin gitmesi gerek?

MİRANDA: Katt. Kendisi. Kendisi gitsin. Fazla olan o. Bir yatak benim için, bir

yatak Fredda için. En iyisi bu. Böylece biz de rahat ederiz. İki iki iki iki. Onun gitmesi gerek. Katt'in gitmesi gerek. Fazla olan o.

FREDDA: Gitmek istiyor musun?

KATT: Ben mi?

FREDDA: Evet sen.

KATT: Belki.

FREDDA: Hayır!

KATT: Eğer o kalacaksa.

FREDDA: Ama...

KATT: Kapının dışına adımımı atsam, gensı gelir. Yeni insanlar ve ülkeler...

Heyecan verici. Kapımın dışına adımımı atsam yeter.

FREDDA: Kattî KATT: Çekici!

(Sessizlik)

FREDDA: Ya ben ne olacağım?

KATT: Burada kalacaksın.

FREDDA: Burada mı?

KATT: Evet.

FREDDA: Miranda'yla?

KATT: Eğer istiyorsan.

FREDDA: Sensiz?

KATT: Evet.

FREDDA: Bu iyi olmaz.

KATT: Neden olmasın?

FREDDA: Hatırlamıyor musun Katt, bizim odamız...

KATT: Hani nerede?

FREDDA: İki iki iki iki.

KATT: Bir, iki, üç, Fredda. Bir iki üç!

(Sessizlik)

FREDDA: Gitmek zorundasın.

MİRANDA: Ben mi?

FREDDA: Evet sen.

MİRANDA: Ama...

FREDDA: Yoksa o gidecek.

MİRANDA: Gitmem gerekiyor.

FREDDA: Evet.

MİRANDA: Çekip gitmem.

FREDDA: Dışarı çıkman.

MİRANDA: Birdenbire.

(Sessizlik)

Hayır. Hadi oynamaya devam edelim Fredda. Beni kovma. Tekrar dışarıda kalmak istemiyorum. Yalnız kalmak istemiyorum. Hadi oynamaya devam edelim!

(Sessizlik)

Nerede görülmüş böyle bir şey. Misafir kralıçedir. Bir kralıçe ne isterse yapabilir. Ne isterse! İstemediklerine ise aldırmaıabilir. Kuralları o koyar ve diđerleri ona itaat etmek zorunda kalır.

(Sessizlik)

Her şey onun hatası. Seni kandırdı. Fazla olan o. İki iki iki iki, sadece ikimiz, mükemmel bir düzen! Söyle bunu ona. Fredda söyle bunu ona. FREDDA: Katt'i rahat bırak. ARTIK KATT'i RAHAT BIRAKACAK MISIN SEN! KAHRETSİN!

(Sessizlik)

MİRANDA: Ben gidiyorum. Bir şeye ihtiyacım yok. Mutluyum. Bir şeye ihtiyacım yok. Ben gidiyorum.

(Gitmek ister, kapıda durur. Sessizlik)

KATT: O artık mutsuz.

FREDDA: Üzıldün mü?

KATT: Yalnız kaldı!

FREDDA: Ne yapayım.

KATT: Kimsesi yok ve sen onu kovuyorsun.

FREDDA: Evet.

KATT: İnsanlara bunu yapamazsın.

FREDDA: Ne yapmamı istiyorsun?

KATT: Kovulmayı FREDDA: Ben deđil.

KATT: Şimdi gidip başka bir yere girecek.

FREDDA: Öyle mi dersin?

KATT: Elbette.

FREDDA: Onu yine kovarlar mı dersin?

KATT: Bilmiyorum.

FREDDA: Bu üzücü olurdu deđil mi?

KATT: Belki şansı yaver gider. Belki kalabileceđi bir yer vardır.

FREDDA: Ben burada kalıyorum.

KATT: Evet.

FREDDA: Ve sen de.

KATT: Belki.

FREDDA: Ne demek belki?

KATT: Bilmiyorum.

FREDDA: Neden?

(Sessizlik)

MİRANDA: Ben burada yokmuşum gibi davranıyorlar. Biraz sonra da sanki hiç buraya gelmemişim gibi davranacaklar. Ama ben buradayım. Bunu çok iyi biliyorum. Ben buradayım. Karşılaştım onlarla, Katt ve Fredda'yla. Birinin sevimli bir burnu var, diğèrinin de. Ben ayrılıyorum. İki oraya, bir buraya. Ya, işte böyle...

(Miranda çıkar. Sessizlik.)

FREDDA: Gitti.

KATT: Gitti mi?

FREDDA: Gitmedi mi?

KATT: Onu hala hatırlıyorum.

FREDDA: O yavaş yavaş yok olacak. Daha çok erken Katt. Bizim odamız. Bir yatak senin için, bir yatak benim için. İki iki iki iki. Mükemmel bir düzen.

(Sessizlik)

FREDDA: Ne kadar zamandır buradayız biliyor musun Katt?

KATT: Ne kadar zamandır Fredda?

FREDDA: Uzun zamandır.

KATT: O kadar oldu mu?

(Sessizlik)

FREDDA: Burası güzel.

KATT: Evet.

FREDDA: Rahat.

KATT: Evet.

FREDDA: Sessiz.

KATT: Evet.

FREDDA: Huzurlu.

Evet.

Hep böyle kalır mı sence?

Göreceğiz.

(Sessizlik)

Bir insan yok oluvermiyor öyle. Bir şey kalıyor ondan geriye. Ne kalıyor Katt?

Bir öykü Fredda.

- SON -

EK 3: Yazar Ingeborg von Zadow İle Yapılan Görüşmeden

* What is the general concept of your play?

Sorry, I don't know what you want to hear from me.

* *Why did you choose to write children's play?*

It came naturally. At that time – 1991/92 - I had come in contact with the work of great childrens theater playwrights such as Suzanne van Lohuizen and Friedrich Karl Waechter. Although the language is simple so that the children can understand, I do believe in writing for all ages at the same time. My plays are usually performed in childrens theater but also written for adults. They can see a different story, if they want.

The original production of „Pompeenia” at the Stadttheater Konstanz was once performed in front of a solely adult audience, it had to replace the adult play of the evening. And it worked for them.

**Why did you put the name Me and You?*

It was important to me to put the „Me” first, it is less polite and the way children look at themselves in the world. Although a big theme of the play is fear, the bigger theme should be the friendship of the two characters.

* *Why did you write about children's fear ?*

Because the world can be full of things you can be afraid of and the childrens world is no exception to this.

**How would you like it to be displayed on stage*

I am very open to the things other theater makers come up with. I have no specific wishes as to how I want the play to be staged. All I ask is to keep the story and dialogues intact and to really want to do my play and not a different one that I didn't intend to write.

**What is the main topic you want to tell in this children play?*

Don't allow your fears to take charge of your life. Accept friendship where it can be found and treat your friends well.

* *Is the main fear item in the play the effect of social fears over children or did you actually write the child's own fear? What was the important starting point for you?*

The starting point was the first sentence. That was what popped up into my mind and so I took it from there and started developing my story through the dialogue. „Me and You” is my very first professional play. Please note that I did not have a finished concept in my mind before starting. Things really developed on the way. Of course I know that one can see different issues in it. But while writing I focussed mostly on the personal story.

Ingeborg von Zadow ile Yapılan Görüşmeler Sırasında İlettiği Makale ve Belgeler

INGEBORG VON ZADOW

1970 yılında Berlin’de doğdu, biligual (almanca ve ingilizce) büyüdü ve Bonn, Poughkeepsie/New York, Brüksel ve Heidelberg’de yaşadı. 1990 yılından itibaren Giessen Üniversitesi’nde Tiyatro Bilimi öğrenimine başladı. 1992’den itibaren öğrenimini New York at Binghamton Devlet Üniversitesi’nde devam ettirdi. 1994 yılında öğrenimini “Master of Arts in Theatre” (Tiyatroda Sanat Ustaları) adlı çalışmasıyla bitirdi. Gençliğinde kendi tiyatro gurubu için oyun yazmaya ve oyun yönetmeye başlamıştı. 1992’den 1996’ya kadar Stuttgart Devlet Tiyatrosu, New York Devlet Üniversitesi, Stiftsruine Bad Hersfeld Operası ve Mannheim Schnawwl Tiyatrosu’nda yönetmen yardımcılığı yaptı. 1991, 1992 ve 1993 yıllarında Wolfenbüttel’de Çocuk ve Gençlik Tiyatrosu Yazarlık-Workshoplarına katıldı. Bu çalışmalar sırasında, onda büyük izler bırakacak olan Hollandalı kadın yazar Suzanne van Lohuizen’le tanıştı. Zadow’un oyunları birçok almanca konuşulan sahnelerde sergilenmiştir. Oyunlarından bazıları ingilizce, ıbranice ve polonya diline çevrilmiştir. Ingeborg von Zadow 1998 yılında, Halle Thalia Tiyatrosu’nda Melanie Peter’in “Über Die Kunst of Saying Good-Bye” (Good-Bye Demenin Sanatı Üzerine) adlı oyununu sergileyerek ilk rejisini gerçekleştirdi.

Tiyatro Oyunları

BEN ve SEN

İlk Oynanış: 1993, Nordhausen Tiyatrosu, Reji: Peter Fischer

POMPEENIA

İlk Oynanış: 1997, Konstanz Şehir Tiyatrosu, Reji: Gotthard Kuppel

KATT VE FREDDA’YI ZİYARET

İlk Oynanış: 1997, Zürih Genç Tiyatro, Reji: Marcelo Diaz

UNUTULMUŞ GÜN

(Zürih Genç Tiyatro’daki bir ensemble projesi için metinler)

İlk Oynanış: 25.09.1997, Zürih Genç Tiyatro, Reji: Marcelo Diaz

FRIEDA’NIN YOLCULUĞU

(9 yaşından itibaren, sevmeyi sevenler için bir oyuncular operası)

Müzik: Heiner Kondschat

“Tübinger Versiyonu”nun İlk Oynanış Tarihi: 27.03.1998, Tübinger Eyalet Tiyatrosu, Reji: Jochen Fölster

Telif Hakları Verlag der Autoren, Frankfurt am Main tarafından temsil edilmektedir.

BÜTÜN İŞ "ES" KELİMESİNDE ve BELKİ DE SUSUŞTA

Christoph Lepschy

(...) Metinlerini, olası bir tiyatro gösteriminin "ana temeli" olarak görüp görmediği sorusuna, Zadow fazla tereddüt etmeden evet cevabını veriyor. Eğer bir metne teatral hesaplaşma düşünüyor, o zaman tiyatro, o metnin sunduğu meydan okumanın karşısına kendini koyabilmelidir. "Bir yazar olarak, yalnızca kelimeleriniz vardır" diyor Zadow. Bunun ötesinde yapılanlar yalnızca tasarılar, "projeler"dir ki bu çerçevede tanımlanmak zorundadırlar. Zadow, yönetmenler veya dramaturglar tarafından metin üzerinde yapılan değişiklikleri (bazı strihler haricinde) eser özerkliğine bir müdahale olarak gördüğünü altını çizerek vurgulamaktadır. Yani tekstin reji-tiyatrosu iradesinin içinde algılanmasına. O, Alman Tiyatro Edebiyatı'nın geleneksel çizgisinde bir kadın yazar mı? Düşünülmeden verilecek bir cevaba göre öyle. Ancak tekste sadık kalan tiyatro anlayışına karşı bazı şüpheli deliller silsilesi, bize başka şeyler söylüyor.

Metinler, Tasarılar

Zadow yalnızca oyun yazarı değil, aynı zamanda bir tiyatro kadınıdır. Tiyatro metinlerini, her zaman tiyatrodaki yaptığı işler izlemiştir. Artık bir rejisör olarak da çalışmaktadır.

"Şu olmaz: tiyatro için yazmak ama tiyatro işinden bihaber olmak." şeklindeki bir saptamasını belirtiyor, tabii ki bir metnin sahneye aktarılması sürecinde yaşanan problemlerin, yazar ve tiyatro arasındaki o gerilimli ince ilişkinin farkında olarak. Böylece Zadow kendini içgüdüsel bir biçimde, metinden tiyatroya giden, edebi söylemine sadık kalan yapıtla sahneye taşınan yapıt arasındaki o tuhaf farklılık olarak betimlenebilen, kırılmalı ilişkiyi çözümleme arayışına verdi. Bir sahneleme ekibinin hayal güçlerini ateşleyebilmek için metinde gereken "o" özgürlük ihtiyacının çok bilincinde. Dolayısıyla yazarın oyunları kendini, sahneleyiş için ustaca kurgulanmış boşluk alanlarının varlığı ile belli etmektedir. Diğer taraftan da Zadow, yazarlık kimliği yanı sıra müzisyen, sahne tasarımcısı ve yönetmen olarak da var olduğu, 'tasarı-proje' dediği sahne üstü çalışmalarına da yönelir.

Böylesine bir süreçle ortaya çıkan metinlerin şimdiye kadar yayımlanmamış olması gibi sonuçları oldu, çünkü farklı nedenlerle olsa bile, bu metinlerin o andaki çalışmadan bağımsız düşünülmemeleri durumu oluştu. Özellikle, Junge Theater Zürich'in (Genç Tiyatro Zürich) UNUTULMUŞ GÜN'deki ensemble projesi, yazarın bir tekst perakendecisi rolünü bırakarak, oyuncularla birlikte teatral esere katkıda bulunuşu, yani yalnızca "bir (metinsel) temel" vermekle kalmayıp örnek verilebilir. Bu örnekle Zadow'un yazarlık kimliğinin tiyatro çalışmaları üzerindeki hakimiyeti son bulmuştur.

“ÜÇÜNCÜ” Üzerine Çeşitlemeler veya ORTAK YAŞAR (Parazit) Üzerine Teatral Yansımalar

Ingeborg von Zadow'un ilk üç oyununu (Ben ve Sen 1992, Pompeenia 1992, Katt ve Freda'yı Ziyaret 1995), aynı temanın çeşitlemeleri olarak ele alabilmek mümkün. Her bir oyunda, kararlı bir dinamiğe özlemi olan ikili bir ilişkinin durumu sergilenmektedir. Ve her olayda bir "üçüncü" veya "üçüncünün işlevini üstlenen bir unsur" (örneğin: dışarıya olan arzu) ortaya çıkar, korku, huzursuzluk, kıskançlık oluşturur. Olay örgüsü bununla dinamikleşir: Bir tür ortak yaşar, olayı yönlendirir ve ortaya çıkmasına neden olduğu rekabetten çıkar sağlar. Bu esasında, üçüncü bir unsur tarafından belirlenen ve her seferinde tarafından değiştirilen temel yapının antropolojik ABC'si olarak görülebilir.

Yazarın her üç eserini birbirine bağlayan üç ana özellik var: Öncelikle metinlerin müzikal yapısını saymamız gerekir: Dilin ritmine, söz, cümle melodisine ve diyalog akışına gösterilen inanılmaz itina. Metinler söylem bakışıyla yazılmış ama okunuşları sırasında nota gibi "tınıyor"lar.

İkinci bir özellik ise, metinlerdeki figürlerin psikolojik tanımlamaları olarak nitelendirebileceğimiz derinliklere asla girilmemiş olması. Ne yaşa, ne mesleğe veya nereden geldiklerine, nereye gittiklerine dair bir bilgi verilmiyor. İşte oradalar, öylesine, belirsiz ve bağlantısız, tamamıyla birer örnekleme denilebilecek bir şekilde. Oyuncuların cinsiyetlerine dair bilgimiz bile olmuyor, örneğin KATT VE FREDDA'YI ZİYARET gibi üç kadın oyuncu için yazılmış oyunda olduğu gibi; işte bu belki yazarın en göze çarpan özelliği. Oyunları için seçtiği isimler bile, cinsiyet belirsizliğini imlemektedir: Doodle ve Ziggy, Tanil ve Nola, Katt, Freda ve Miranda (sonuncu isim Shakespeare oyunlarındaki aynı isimli dişi figür tarafından determine ediliyor, bu belli). İşte bu cinsiyet rollerinin belirsizliğindeki açıklığı ile yazar, bu figürlerin konfigürasyonu ve bunun sonucu olarak, onlara atfedilebilecek, öne çıkartılabilecek cinsiyet veya erotik rekabetin belirmemesi amacına ulaşıyor. Yazar çok bilinçli bir biçimde eserlerindeki figürlerin, stereotip ve klişe kadın rolleri olarak ortaya çıkmamalarını sağlıyor. Cinsiyet merkezli ilişki klişelerinden bağımsız kıskançlık hikayelerini anlatmak, Zadow'un metinlerine koyduğu bir temel olmuştur. Tiyatro sahneleyişleri için figürlerin bu özelliklerinin, distribüsyonda çeşitleme olanağı sunduklarından çekici geldiklerini anlamak pek zor olmasa gerek.

Oyunlarındaki figürler arasındaki ilişki, tamamıyla somutlaştırılmış bir durumdan, her birinin belirli mekan içindeki varlığından yola çıkılarak tanımlanmıştır. KATT VE FREDDA'YI ZİYARET adlı oyununun her iki kahramanı için örneğin sahnedeki gittikçe "sınırları silinen" iki divan, ortak ve aynı zamanda birer kişisel mekan olarak tanımlanmıştır. Bu iki divan oyunda, neredeyse birer oyuncuya denk rol görevi üstlenmektedir. Çatışma, Katt ve Freda'nın mobilya düzenlerinin dengesinin bozulmasıyla patlar. Çünkü, aralarına yalnızca bir misafir katılır. Bu misafirin de bir yere oturması gerekmektedir. "Üçüncü", yani Miranda şu durumu kavrar, Katt ve Freda'yı birbirine karşı kışkırtarak, görünüşte sağlam ama kırılabilir ilişkiyi birbirine katar. Bu en basit şablonlardan yapılandırılmış hikayenin özelliği, sözel gestuslarda somutlandırılmış olan soyut düzlemdir. Figürler karşılıklı stakkato (kısa ve öz) atışma ve aynı zamanda dilin hareketliliğinden vücut bulmaktadır. Tüm "Gerçekçiliğin" ötesinde seyirci, anrodjen ve ileti kabiliyetleri yüksek figürlerden algısal tasarımlarına uydurduğu figürler oluşturabilmektedir.

Oyunlardaki üçüncü ortak nokta ise "es"ler. Her üç oyundaki ayrı ayrı sahnelerde, tekrar tekrar bu çok önemli unsurun ortaya çıktığı görülür. Esler "BEN VE SEN"de değişken bir biçimde "Doodle susar" cümlesiyle, oyuna sokulur. Tabii ki bu suskunluk anlarının öncelikle, bir an için dil akışını kesmek ve bir sonraki diyalogu devam ettirebilmek için gereken eforu sağlamak amacıyla güç toplarcasına, bir ritimsel işlevi vardır. Ancak bunun ötesi de var: "Susuşlar", "bir şey söylememeler", "esler" sahne üstündeki hayal gücüne büyük oyun alanları açmaktadır. Orada olup bitenler, bu "susuşların" süresi, sahne fotoğraflarının şurada burada sahneyi güçlendirmesi veya akıp götürmesi vesaire, ne dersiniz deyin esasında işte o "boşluklar" diyalog akışlarını patlatan teatral dinamitlerdir. Figürlerin replikleri ne kadar biçimlendirilmiş olsa da -her ne kadar yazar metnlerinin örselenmemesi gerektiğini iddia etse- tiyatro metinlerine başkalarının hayal gücünün nüfuz etmesine inanılmaz açık bir alan sunmaktadır. "Bütün iş "Es" kelimesinde ve belki susuşta" diyor Zadow ve bu saptamasıyla metindeki teatral hayal gücü anlarının şiirini formüle ediyor. Bununla da Zadow, Max Kommerell'in bir zamanlar tanımlamış olduğu gibi, "Anın Şiiri"ni yazın hafızasında tutmaya çalışan bir dramatik-edebi geleneğe kendini dahil ediyor.

Bütün bunların ötesinde Zadow bu oyun metinleriyle, örneğin Suzan van Lohuizen'in Beckett çizgisindeki verimli çalışmaları gibi, Çocuk Tiyatrosu Edebiyatı gelişimine büyük katkıda bulunuyor. Zadow'un bu anlamda, Suzan van Lohuizen'in, Ad de Bont'un veya Hollanda Çocuk ve Gençlik Tiyatrosu'nun genelde "Gerçekçilik"ten dönüşlerini önemli bir çıkış noktası olarak nitelendirmesi tesadüfi değildir.

Arayışın İzinde: Öteki Tiyatro ve Prodüksiyon Biçimleri

Eğer ilk üç teksti, adabına uygun bir şekilde çalışma masasında -hafızada her zaman tiyatro bulunarak- ortaya çıkmışsa, onları izleyen tüm diğer çalışmaları belirli bir tiyatro topluluğu, rejisör veya müzisyenin somut ortak çalışmasıyla biçimlenmiştir. Ingeborg von Zadow ilk çalışmalarını, KATT VE FREDDA'YI ZİYARET adlı eserinde biçim ve tema açısından bir olgunluğa ulaşan, birer kompleks olarak tanımlamaktadır.

Genç Tiyatro Zürih topluluğunun ensemble projesi olan UNUTULMUŞ GÜN, bu bakış açısıyla yeniden-yönlendirme yapılan bir çalışma sayılabilir. Yönetmen Marco Diaz, sahne tasarımcısı Gerd Wiener, dramaturg Sabine Altenburger ve oyuncu topluluğu ile birlikte Zadow çıkış noktası olarak, bir metin yerine, sürrealist ressam Edgar Ende'nin resimlerini ele aldıkları bir tiyatro prodüksiyonu geliştirdiler. Ressamın eserleri ve yönetmenin tiyatro düşünceleri üzerine, oyuncu doğaçlamalarının, sahne tasarımının ve kısmen metnin bire bir çalışmalarla oturtulduğu bir çağrışım zincirinin başlangıcı oluşturuldu. Resimlerden aldığı ilhamla Zadow katılımcılar için monologlar yazdı, bunu metinlerin doğaçlamaları izledi ve metnin diğer tiyatro araçları arasında eşit bir rol alması düşünülen görsel bir kavram betimlemesi üzerinden yazılarını tekrar gözden geçirdi. Oluşan ne bir tiyatro teksti olma iddiasını taşıyan ne de mantıksal bir hikaye anlatma hevesinde olan heterojen bir metin oldu. İçinden birbirinden tamamen farklı formlar çıkarılabilen bir taş madenlerinde olduğu gibi, bu (yayımlanmamış) metinler dilin tiyatrodaki rolünü, aksiyon ve karakter belirlenmesinde biline gelen "DRAMATİK KONVANSİYONLARIN" ve kör bir biçimde uygulana gelen "DRAMATURJİK KANUNLARIN" ötesinde, ısrarlı şekilde sorgulayan ve arayan heyecan verici belgelerdir.

Başka bir prodüksiyon çalışması olarak nitelendirilebilecek bir yaratıcı çalışma ise Tübingen Eyalet Tiyatrosu ile gerçekleştirildi. Kompozitör Heiner Kondsach ile birlikte Zadow, FRIEDA'NIN YOLCULUĞU adlı oyuncu-operasını yaptı. Önceki oyunlarının aksine bu eserin teması klasik bir aşk öyküsüdür. Hikaye gökten inen bir meleğin dünya ve insanla olan deneyimlerini anlatır. Melek tam da Frieda ve Fridolin'in aşk buluşmasının ortasına düşüverir. Frieda'ya aşık olur ve rakibesini işin içinden çıkarmaya çalışır. Frieda'nın yolculuğunun öyküsü, bu andan itibaren kaybolan kız arkadaşı için mücadele veren, kıskanç meleğin sürekli verdiği rahatsızlıklarla ve ördüğü entrikalarla karşı karşıya kalan kahramanı anlatır. Oyunun kendisi kadar müzikleri de büyük opera özelliklerini taşır. Tabii ki çok yönlü, renkli, gülmeceye oturtulmuş müzik ve metinlerin kolajlarından oluşan ironik kırılmalar ağırlığını göstermektedir. Zadow'un daha önceki çalışmalarındaki yüksek müzikal nitelik göz önüne alınırsa, müzik-tiyatrosu çalışmaları zorunlu bir sonuç olarak karşımıza çıkmaktadır. Yazar diline hakim olan tınısını ve temelde yaşama detone yaklaşımını, burada gerçek bir müzik düzeyinde işlemiştir. Tekst bu oyunda bir partiyon rolünü üstlenmektedir.

Diğer metinlerindeki o "rahatsızlık veren üçüncü", burada melek rolünde ortaya çıkmaktadır. Ancak figürler arasındaki gerilim, FRIEDA'NIN YOLCULUĞU'ndaki dramatik kişilerin konfigürasyonu, onlardan çok daha farklı bir biçim ve tarzda işlenmektedir. Çıkış noktasının yoğunluğundan değil, somut ve mitolojik figürlerin kontrastı sayesinde bu oyunda dramatik kıvılcım ateşlenmektedir. Bir aşk hikayesinin tamamıyla dünyevi bakış açısı ile, ilk başta olayı çocukça karşılayan ancak sonunda entrikalar kurarak buna dahil olmaya çalışan, meraklı-cahil-şaşkın meleğin perspektifi çarpışmaktadır.

Bu çalışma -yazar ve tiyatro arasında zaman zaman yaşanan o çığ ilişki tekrar ele alınırsa- bir dünya prömiyeri yapmasına rağmen, resmi bir metne sahip olamadı, çünkü katılımcıların "Tübingen Versiyonu" gösterimi hakları konusunda bir anlaşmaya varılamadı.

O Bir Çocuk Tiyatrosu Yazarı mı?

Hayır, kesinlikle. "Ben 'tiyatro' yapmaya değer veriyorum, çocuk ve gençlik tiyatrosuna değil" diyor Ingeborg von Zadow tiyatro çalışmaları hakkında. Bu değişimle esasında Zadow, geleneksel, ödenekli veya ödeneksiz erişkinler için tiyatro anlayışının, çocuk ve gençlik tiyatrosunu hala daha küçük, daha ucuz ve daha basit tiyatro olarak algıladığı tehlikesini vurgulamak istiyor. Ancak şu gerçeği görebilmek için de artık tiyatronun yüzyıllık deneyimlerine mi bakmamız gerekiyor: İyi bir çocuk veya gençlik tiyatrosu, onlar ve büyükler ile farklı platformlarda ilişki kurabilecek kadar kompleks olmak zorundadır. Yoksa o çok sevilen yeni yıl masallarında inatla süre giden, üzüntü verici bir biçimde benimsenen "aman çocuğun anlayacağı şekilde olsun" diyen basitlik sınırlarına düşülür. "Ancak şu anda bir cendereye girdim" diyor Zadow ve bu şekilde, uç noktalarda dolaşan ve bu noktaları zorlayan, kemikleşebilecek cümleler kurmaktan azami derecede tedirgin olan kendi tiyatro çağdaşlarıyla birlikte paylaştığı rahatsızlığı dile getirmektedir. Belki de sahneye sıkça konulmuş olan, KATT VE FREDA'YI ZİYARET oyununu bu bakış açısı altında tekrar okumak lazım:

FREDDA: Burası güzel.
KATT: Evet.
FREDDA: Rahat.
KATT: Evet.
FREDDA: Sessiz.
KATT: Evet.
FREDDA: Huzurlu.
KATT: Evet.
FREDDA: Hep böyle kalır mı sence?
KATT: Göreceğiz.

Ingeborg von Zadow kendini bağlamak istemeyen bir tiyatro kadını. Ne çocuk-geçlik tiyatrosuna, ne yazar rolüne, ne de belirli bir tiyatro formuna. Reji çalışmalarının yanı sıra alman ZDF kanalı için 'Siebenstein' dizisinin metin yazarlığını sürdürmekte ve psikolojik olmayan drama anlayışına koşut yeni bir oyunun çalışmalarına devam etmektedir.

Denilebilir ki, Ingeborg von Zadow'un çalışmaları, çok tuhaf ama üretken bir karşıtlık içinde tanımlanabilir: Bir yanda yazarın dil ve metinlerde, inanılmaz bir titizlikle belirlediği çatışma: "Gerçekten, her bir kelimeyi belirlemeye, tespit etmeye çalışıyorum.". Bir rejisörün bir noktayı bile budamayı aklına getiremeyeceği tekstler, yazarın dramatik metinler hakkındaki ideal düşüncesi. Öte yandan Zadow, metinlerindeki figürlerin ve içinde buldukları durumları aktarmanın doruğuna ulaşma arayışındadır. Yazar bir tiyatro kadını olarak, yaratıcılık aralığını ve söylem hakkı alanlarını mümkün olduğu kadar açık tutmaya çalışmaktadır.

Çeviri: Canan Kırımsoy

Kaynak: STÜCK-WERK 2, Deutschsprachige Autoren des Kinder- und Jugendtheater, Theater der Zeit Kinder und Jugendtheaterzentrum in der Bundesrepublik Deutschland, Berlin 1998.

EK 4: Oyunun Çalışılma Sürecinde Danışman Önerileri

Oyun üzerine çalışmam, danışmanım, hocam Prof. Dr. Türel Ezici ile yapılan görüşmeler ışığında şekillenmiştir. Seyirciyle buluşmadan önce yapılan son provada fikirsel düzlemde inandığım ve yapmaya çalıştığım, oyuncuların çocuk taklidi yapmaması üzerine kurduğum yapı, seyirciye geçmediğini söyleyen danışmanımın görüşü ve önerileri üzerine tekrar ele alınmıştır. Ayrıca oyunun teknik sıkıntılarını da değerlendiren danışmanımın uyarıları üzerine, sahneleme alanı daha verimli kullanılmış, ışık sorunu ortadan kaldırılarak daha aydınlık bir düzen oluşturulmuş, oyuncuların meydan sahne alanında oynamaları göz önünde bulundurularak ifadelerinin daha net görünür olması sağlanmıştır.

EK 5: Sadece İkimiz Oyunu Üzerine Psikolojik Danışman Yorumu

Oyun KATT, FREDDA ve MIRANDA üzerinden işlenmektedir. Katt ve Fredda'nın uzun bir yolculuk geçirmelerinin ardından kendilerine uygun, güvenli hissettikleri bir yer seçerek sadece ikisinin bulunduğu bu alanı, rahat, sessiz, huzurlu bir yer olarak tanımlamaktadırlar. Oyunda sıkıntılı bir yolculuk geçirmelerinin hemen ardından güvenli bölge tayin ettikleri bu odayı dışarıyla kıyaslar; dışarının kötü içerinin iyi olduğunu vurgularlar. Bu durum akla anne-çocuk erken dönem nesne ilişkilerini getirmektedir. Bu dönemde bebekler dışarıdan gelen tehlike veya saldırı olduğu düşüncesine kapılır ve bu fantezi ve endişe yok olma kaygısı yaratır. Oyunda bu konunun net bir şekilde dışarıyı kötü, içerisi iyi şeklinde bölme mekanizması olarak işlendiği görülmüştür. Bir başka deyişle bu, çocuğun dış dünyayı net çizgilerle bölerek iyi ve kötü şeklinde algılamasıdır (Klein, 1952b). Bu süreç, oyunun ilerleyen aşamalarında Miranda karakterinin oyuna dahil olmasıyla devam etmektedir. Oyunun başında Katt karakteri misafirden bahsederek 3. kişi olgusundan söz ederek, ortamda ilk kırılmayı başlatacaktır. Üçüncü kişinin ihtimali dahi Fredda tarafından başlangıçta tehdit olarak algılanmış olmasına karşın Miranda'nın Fredda'ya karşı -yüceltme savunma mekanizmasıyla-övgü dolu sözleri Fredda'nın hoşuna gitmeye başlamıştır.

Fredda başta düzenin bozulacağı korkusuyla "agresyonda"⁶¹ dururken övülmeye birlikte "libidoya"⁶² geçiş göstermektedir. Ancak bu süre zarfında Fredda ve Miranda'nın arasındaki ilişki Katt'i rahatsız etmeye başlamıştır. Hatta Katt tarafından agresyona geçiş görülmekte ve bunun sonucu olarak eyleme vurma (tokat atma) davranışı gerçekleşmektedir. Oyunun başında Katt'in misafir beklentisi (herhangi bir üçüncü kişi beklentisi, merak ve isteği) ile bu düşünceye karşı oluşan sevgi ve minnet hislerini baltalayan en güçlü duygulardan olan haset ile karşılaşmaktadır (Klein, 1999). Miranda bu ilişki içerisinde başlarda önce Katt ardından Fredda'dan - övgü yani yüceltme- ile kabul almış ancak hemen ardından Katt'in tepkileri ve Fredda'nın Katt'ı kaybetme ihtimaliyle dışlanmıştı. Yani süreç içerisinde, Fredda Katt ile ilişkisini korumak için Miranda'dan vazgeçmektedir. Bunun sonucu olarak üçlü ilişki bağlamında bakıldığında, Fredda Katt ile ilişkisini korumak için üçlü ilişkide Miranda'dan vazgeçer. Klein Oidipus kompleksini bu çerçevede ele alır (Klein, 1945).

⁶¹ "Agresyon, engelleme süreçleri sonunda kişide açığa çıkan saldırgan davranma eğilimidir. istediği hedefe ulaşması engellenen kişinin ya da grubun kendini engellenmiş hissetmesi sonucunda ortaya çıkan kızgınlık ve öfke durumudur."

⁶² "Libido, insan davranışlarının temelini oluşturan cinsel iç güdü." (www.tdk.gov.tr)

Özetle Klein(1999)'a göre güncel ilişkiler daima iç dünyada yer alan bilinçdışı fantastik faaliyetler çerçevesinde değerlendirilir, duygusal olarak bunlara anlam verilmekte olduğundan bahsedilir.

Sonuç olarak tüm uğraşlarına rağmen Miranda aralarından çıkmıştır. Fredda ve Katt bu duruma üzülse de eski düzenine kavuşma ümidi ve arzusu onları rahatlatır(Aklileştirme savunma mekanizmasıyla birlikte) .⁶³

⁶³ Psikolojik Danışman Sümmeğe Nur Kocakoç

EK 6: Oyun Üzerine Seyirciden Gelen Yorumlar

“Sadece İkimiz” oyunu çocuk ve yetişkin seyirciden oluşan bir gruba oynanmış ve sonrasında bazı seyircilerden gelen yorumlar olmuştur. Bu seyirci grubu, 6 yaş ve üzeri, farklı sosyo ekonomik yapıya sahip seyircilerin katılımı ile gerçekleşmiştir. Oyun sırasında çocukların tepkisi gözlemlenmiş ve oyun sonrasında seyircilerden gelen görüşlere tez kapsamında yer verilmiştir.

Çocuk Seyirciden gelen yorumlar aşağıdaki gibidir:

“ Beni biraz iyi hissettirdi. Birazcıkta “Sadece İkimiz” olmaması lazım. Üç daha iyi. Herkese saygılı olmamız lazım.”

“Bence güzeldi. Tiyatro güzeldi. Arkadaşlık duygusunu hissettirdi bana. Gerçek arkadaşlık böyle olmalı. Birbirine güvenmelisin. Sırlarını paylaşabilmelisin. Arkadaşa herkesin ihtiyacı var.”

“İlk başta anlayamadım, dans kısmını falan. Biraz farklı ilginç geldi ama sonlara doğru ilerleyince anlamaya başladım olaylar gerçek olmaya başladı. Fredda ile Katt yakın arkadaşlardı, biz ikimiz oyunun adından da belli; yani tek iki kişilik bir arkadaşlardı ve sanırsam hayali karakter vardı. Birisi hayal dünyasında yaşayan, birisi de huzuru bulmak isteyen düzen olmasını isteyen bir kişiydi ama oyun ilerledikçe hepsi farklı olmaya başladı. Tam tersi olmaya başladı; ama en sonunda Miranda gidince herkes aynı yerini buldu; yani tekrar ikimiz oldu.”

“İki arkadaş gibiydiler. Etkilendim. İki arkadaşı bize verdi. Çok duygulandım. Çünkü hiç arkadaşım olmadı.”

“İyi arkadaşlardı aynı benle Ceren gibi.”

“ Arkadaşın olması çok güzel, yanında olması. Bir arkadaşın olsun yeter.”

“ Keyif aldık, çok güzeldi”.

“ Oyunu güzel buldum. Dostluk arkadaşlık ve entrika var. Kendimi çok iyi hissettim çok eğlendim.”

EK 7: Afiş



Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez/Sanat Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez/Sanat Çalışması Raporunda,

- Tez/Sanat Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününi kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

29...../11...../2015


(İmza) Adı SOYADI

Nazife Oglakcıoğlu (Aksoy)

Yüksek Lisans
Sanat Çalışması Raporu Orijinallik Raporu

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: Burak Edebiyatı'nda "Kültürel Özne" ve "Öteki" Kavramının Tezahürlerinin İncelenmesi ve Bir Örnek Eserde Reji Uygulaması

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
08.11.2019	111	151325	13.03.2019	7.5	1209739215

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (tarih 09/11/2019)



İmza

Nazife OĞLAKÇIOĞLU

Öğrenci No.: 413129403

Anasanat/Anabilim Dalı: Tiyatro

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.

Prof. Dr. Türel EZİCİ



**Master's
Art Work Report Originality Report**

HACETTEPE UNIVERSITY
Institute of Fine Arts

Title: The Analyse of the Manifestations of the Concept "Other" and the Culturalization of Subject in Sevim Burak` s Literature and a Stage Application to One of a Sample Play

The whole thesis/art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
08.11.2019	111	151325	13.03.2019	7.5	1209739215

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (date 09/11/2019)



Signature

Nazife OĞLAKÇIOĞLU

Student No.: N13123403

Department: Theatre

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED
Prof. Dr. Türel EZİCİ



YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin/sanat çalışması raporunun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. (1)
- Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)
- Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

09.../11.../2019

(İmza)

Öğrencinin Adı SOYADI

Nazife Oğlakçıoğlu (AKSÖZ)

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmanı ş ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teze ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.