

# I. BÖLÜM

## Sarah Kane ve Postdramatik Tiyatro

Mustafa BAL

Yirminci yüzyıl İngiliz tiyatrosunun son on yılında ortaya çıkan, yalnızca bir yüzyılın değil bir milenyumun da son yıllarının yazarı olan, ancak ardında bıraktığı eserleri ile günümüzde de sahnelenmeye, üzerinde tartışılmaya devam eden Sarah Kane için geleneksel tiyatronun sınırlarını en çok zorlayan yazarlardan birisi olduğunu söylemek yanlış olmaz. Bu tarihsel bakışın ötesinde yirmi sekiz yaşında intihar ederek hayatına son veren ve bu kısacık hayata ezber bozan bir tiyatro estetiği sığdıran Sarah Kane için İngiliz tiyatrosunun hep genç ve çağdaş kalacak bir oyun yazarıdır lenilebilir.

*Crave*'de (1998, *Arzu*) A'ya söylediği "Elli yaşında olup şişman olmaktan daha berbat şeyler de var... Otuzunda olup da ölü olmak"<sup>1</sup> (164) ifadelerindeki anlamı kendi hayatında bir adım daha öne çekerek yirmi sekizinde olup da ölü olmayı tercih etmiş olan Sarah Kane kısa ömürlü bir yıldız gibi bir anda ışıdı ve patladı- *Blasted* (1995, *Harap*). Kane'in ardında bıraktığı tiyatrosu sonradan postdramatik, In-Yer-Face (*Yüze Vurumcu*), klasik-modernist ve benzeri terimlerle tanımlanacak olsa da yazarın tiyatro estetiğini kesinkes tarif eden terim deneyselciliktir. Aleks Sierz *Rewriting the Nation: British Theatre Today* adlı eserinde Kane ve çağdaşlarının bu deneyselci bakışlarını şu sözlerle gözlemler: "1990'larda Crimp, Kane ve Ravenhill gibi oyun yazarları bu deneme, yaratım ve hayal gücü mirasını geliştirdiler. Avrupa absürdizmi, sürrealizmi ve modernizminin kolları bu gibi yazarlarla Britanya tiyatrosu içinde akıyor" (2011: 25). Dört yıla sığdırılmış beş oyunun 1990'lar ve sonrası İngiliz tiyatrosu üzerinde büyük etki bırakmış olmasının ardında adeta Sarah Kane'in her bir oyununda gerçeğin farklı bir üslupla peşinde olduğu gerçeği yatar.

*Blasted*'in ilk yarısına nazaran ikinci yarısında yıkılan realizm, bir yıl sonra ortaya çıkan *Phaedra's Love*'daki (1996, Phaedra'nın Aşkı) klasik-modernist yaklaşım, sonrasında gelen *Cleansed*'de (1998, Arınmış) ürpertici bir romans havasının varlığı, ardından *Crave*'de (1998) rastlanılan absürd tiyatro özellikleri ve nihayet son oyunu **4.48 Psychosis**'in (1999, 4.48 Psikozu) içerik ve biçimini geleneksel olandan tamamıyla uzaklaştırıp yoğun apokaliptik bir havada sunuşu Kane'in deneysel tiyatro yolculuğunun safhalarını gösterir. Ancak bu oyunları tanımlamakta kullanılan bu terimlerin dışında Sarah Kane tiyatrosunun yönüne ve varış durağına genel itibari ile işaret eden en kapsamlı kavram postdramatiktir.

*Crave* için Sarah Kane'in deneysel tiyatro estetiğine eklediği o ana kadarki en güçlü postdramatik oyundur denilebilir. Daha sonra **4.48 Psychosis** ile Kane dozu bir derece daha artıracak ve tiyatrosunu dramatikten en uzağa taşıyarak bu son oyunu ile postdramatik mührünü güçlü bir şekilde vuracaktır tiyatro anlayışına. Buradan hareketle bu bölümde Sarah Kane'in tiyatro anlayışına yansıyan postdramatik özellikler, yazarın *Crave* ve **4.48 Psychosis** oyunları üzerinden ve çoğunlukla bu oyunların metinleri esas alınarak irdelenecektir. Elbette bu oyunlardaki postdramatik unsurları bir edebiyat çalışması içinde metinleri üzerinden değerlendirenken bu çalışmanın yazarının bir tiyatro yönetmenininki gibi bir bakışa sahip olması da gerekmektedir. Zira postdramatik tiyatronun özü itibariyle metnin ağırlığını ortadan kaldıran ve seyirciyi pasif bir pozisyondan aktif izleyici, katılımcı hale dönüştüren performansın metin temelli sahnelemenin önüne geçişi ilkesine dayalı olduğu düşünüldüğünde, bu çalışmada performans temelli bir analizin öncelenmesi beklenebilir. Bu incelemenin teorik temelini teşkil eden *Postdramatic Theatre* kitabının yazarı Hans-Thies Lehmann'ın da belirttiği gibi "Postdramatik tiyatrodaki nefes, ritim ve bedenin ilkel olarak hali hazırda bulunuyor oluşu sözden önce gelir" ve metinle sahne arasında bir uyumsuzluk var olagelmıştır (145). Ancak bu çalışma bu uyumsuzluğun farkında olarak postdramatik özelliklerin Sarah Kane tiyatrosunda özellikle oyunların metinleri üzerinden nasıl ortaya çıktığını irdelerek bu estetiğin izlerini sürmeyi hedeflemektedir.

Postdramatik tiyatro geleneksel tiyatroda var olan totaliter metin, *mimesis*, temsil, sıralı ve düzenli kurgusal mantıktan kurtulup dramayı tamamıyla reddetmeden, insanın sanatsal temsilin yeni bir yorumlanması olarak görülüyor. Bu çerçeveden hareketle bu bölümde özellikle metinden ve geleneksel dramatik olay örgüsünden uzaklaşmanın ve apokaliptik söylemin Sarah Kane'in *Crave* ve *4.48 Psychosis* oyunlarında gözlemlenilecek postdramatikliğin ortaya çıkışında nasıl etkilerinin olduğu üzerine yoğunlaşılacaktır.

Öyleyse ilk olarak Sarah Kane'in metinden ve dramatik olay örgüsünden uzaklaşarak postdramatik tiyatroya nasıl yaklaştığını irdelemeli. "1980'ler ve 1990'larda yeni nesil tiyatrocular, neredeyse ölümüne, formu reddederek hüznün verici ama aynı zamanda son derece heyecanlı bir hayat anlayışını provoke eden bir 'gerçek' arayışı içinde oldular" (Lehmann 118). 1990'lar İngiliz tiyatrosunda, daha sonra Aleks Sierz tarafından "In-Yer-Face Theatre" olarak adlandırılacak tiyatro estetiğinin parçası olarak eserler ortaya koyan Mark Ravenhill, Anthony Neilson, Sarah Kane gibi dönemin genç yazarları tam da bunu yapıyorlardı. "Eserde Sarah Kane dramatik formu reddeden ama güçlü bir formalizmle 'gerçeği' yeniden yorumlama gayreti içindeydi. Bunu arken kullandığı yöntemlerden biri metinden ve geleneksel dramatik olay örgüsünden uzaklaşma oldu. Bu da Sarah Kane'in postdramatik tiyatrosunun ana unsurlarından biri haline geldi."

Dramatik tiyatro penceresinden bakıldığında gerek *Crave*'in gerekse *4.48 Psychosis*'in oyun metinlerinin bu oyunların adeta boşlukta bir yerlerde sergilenecek oyunlarmış gibi algılanmalarına sebep oldukları görülür. Graham Saunders '*Love me or kill me: Sarah Kane and the theatre of extremes*' başlıklı eserinde bu durumu "... *Crave* ve *4.48 Psychosis*'in içinde barındıkları yerler yönetmenin veya sahne tasarımcısının büyülerinde kullanmakta özgür oldukları, daha ziyade zihinsel mekânları andırıyorlar" ifadeleriyle gözlemler (115). Geleneksel dramatik tiyatronun kurallı eserlerinden ziyade yönetmeni yaratıcılığa teşvik eden, dahası buna zorlayan oyunlardır bunlar. Dramatik bütünlük içinde olanın sahnelenmesinden ziyade performansa uygun olarak tasarlanmış bu metinlerde sahne yönergelerine rastlanılmıyor; mekân ve zaman

ile ilgili belirteçler, yönergeler verilmiyor; karakterlerle ilgili ve onları tanımlayıcı veya ayırt edici nitelikte olabilecek (meslek, yaş, vb.) bilgiler belirtilmiyor. Bu da, yine dramatik pencereden bakıldığında, bu oyunların hem okurlar, hem oyuncular hem de yönetmenler için aslında bir körebe oyunu oldukları izlenimini veriyor. Ancak postdramatik tiyatro açısından bakıldığında bunun, metnin ağırlığının kırılması ve metne bağlı ve bağumlu tiyatrodan uzaklaşarak temsilin yazılı metin merkezli olmaması gerektiği anlayışıyla yapılan bir yeniden yorumlayış çabası olduğu görülüyor. Zira postdramatik tiyatro dramatik tiyatro metninin tekrar tekrar yorumlanabilirliği ile gelen mimetik temsilin karşısında bir cephede yer alır. David Barnett bu durumu şu ifadeleriyle özetler: “Dramatik tiyatro giderek artan bir seviyede metne yazarının hayal gücünün dahi çok çok ötesinde çeşitli yorumlamalara elverişli esnek bir kaynak olarak yaklaşırken (modern Shakespeare uyarlamaları en bariz örnekler ama bunu olası kulan sayısız örnek var) postdramatik tiyatro dramatik tiyatroya uzun yıllardır hayat veren bu yöntemleri reddetmek durumundadır” (22).

Sarah Kane’in oyun yazım tekniğine güçlü bir şekilde ilk defa *Crave* ile getirdiği ve postdramatik performans metni oluşturmaya dönük bir yeniliğin doğal bir süreci olan bu postdramatik çabaya işaret etmekte yarar var. Graham Saunders Sarah Kane’in *Crave*’i yazımı sürecinde ortaya çıkan bu yeniliğe şu sözlerle değiniyor:

Kane, *Crave*’e ilham veren olayın şans eseri bir durumdar ortaya çıktığından bahsetti: ‘Bir gün Vicky’nin ofisine girdim ve orada olmadığını gördüm. Ancak [RainerWerner] Fassbinder’in *Pre-Paradise Sorry Now*’ının bir kopyasını gördüm ve okumaya başladım. Okurken aklımda birden *Crave* fikri oluşuverdi.’ Sonrasında 20 dakikalık bir ilk taslak, performansta nasıl duracağını görmek için provalı okumaya alındı. Bu, Kane’in yazma süreci düşünüldüğünde, yeni ama değerli bir ayrımdı:

‘Öğle yemeğinde dört aktörle bir okuma gerçekleştirdik. Vicky ritmi ayarlamıştı ve bu ritmi dinleyerek müzikalite açısından daha ne kadar ileri gidebileceğimin farkına

vardım. Ritmi dinlerken bir anda aklıma 'evet, hayır, evet, hayır' bölümleri geldi ve 'acaba ne kadar daha uca çekebilirim bunu?' diye düşündüm. Yalnızca masamın başında oturup yazarak bunu asla hissedemedim.<sup>3</sup> (101)

Daha oyunun yazım esnasında başlayan metin hâkimiyetinin kırılması ve metinden uzaklaşma süreci *Crave*'de tek başlarına anlam oluşturacak ölçüde bütünlüğü olmayan bireysel ifadelerin metni istila edişi olarak ortaya çıkar. Oyunun başından sonuna değin kendi içinde bir anlam bütünlüğüne sahip konuşmaların istisna olduğu ve birkaç seferden fazla kullanılmadığı görülmektedir. Bu istisnaların en belirgin örneği bir anda ortaya çıkan ve neredeyse oyun boyunca o ana kadar sarf edilen tüm sözlerin toplamı kadar uzunlukta olan A'nın aşk temalı monoloğudur (bkz. Kane 169-170). Bu uzun konuşma dramatik tiyatro gözüyle oyuna bakanlara derin bir nefes alma imkânı sağlar. A'nın C'ye olan aşkını haykırdığı bu tirat sayesinde takip edilebilir bir anlama ilk defa varılmış olsa da oyunun geri kalan kısmının neredeyse tamamında bütünlük ve dolayısıyla anlam kaybı gütmeyen münferit ifadelerin varlığıyla baş başa kalınır.

Metni esas alma gibi geleneksel oyun bileşenlerini reddeden postdramatik tiyatronun 'oyundan uzaklaştırma' (*de-dramatization*) amacıyla kullandığı tekniklerden bir tanesi beklentinin ortadan kaldırılması, bir diğeri de tartışmanın diyalogdan çıkartılmasıdır (Lehmann 75). Her iki uygulamanın da metnin gücünü zayıflatan yöntemler oldukları söylenebilir. Birincinin sonucunda "sahnenin bir tablo gibi görünmesine sebep olan, kırılma anlarının veya zirve anların oluşumlarından kaçınılan postdramatik bir eşyönlülük" gerçekleşir ki "[bu] tablonun etkisi konuşulan sözle 'şarj' edildikçe artarak yoğunlaşır; bu da ifadenin öncelikle zihinsel-lirik işlevini ortaya çıkarır" (75). İkinci yöntemde ise "[artık] tartışılacak bir şey kalmamıştır. Burada icra edilen ve konuşulan zaruri, yarı-törenselleşmiş bir şekilde sergilenen, üzerinde anlaşılabilir bir yöntemdir" (75). Hem *Crave* hem de *4.48 Psychosis*'de bu zihinsel-lirik ifadeyi doğuran tablo ve tartışmadan yoksun diyaloglar görülür; bunlara ne ölçüde diyalog denilebileceği de ayrıca tartışılabilir. İki oyunda da belirgin bir kırılma anı yoktur. Bu, yukarıda

bahsedildiği gibi kırılmalarla ve beklentilerle oluşabilecek dinamizmi, tansiyonu oyunun geneline yayan postdramatik eşyoğundur. Öte yandan, örneğin, A, B, C ve M'nin aralarında gerçekleştirdikleri diyaloglarda takip edilebilir net bir tartışma ortaya çıkmaz. Lehmann'ın belirttiği gibi “[e]sas diyalog karşılıklı konuşmalar arasında değil, sesle ses mekânı arasında cereyan eder” (76). Oyundan seçilen herhangi bir diyalog bunu örnekleyebilir:

B: Kimin

C: Artık

A: Neden öyle olduğunu düşünüyorsun?

C: Aklım boşluk

M: Niçin gülüyorsun? (Kane 168)

Bununla birlikte gerek *Crave*'de gerekse *4.48 Psychosis*'de dramatik tiyatro olay örgülerinde rastlanılan ve olayların ilerlemesi için gerekli görülen unsurlar yer almazlar. Dramatik tiyatrodaki nedensellik ilkesiyle eylem bulan olay örgüsü bu oyunlarda görülmez. Hatta neden-sormaz bir eylemsizlik hâkimdir. Dolayısıyla, Lehmann'ında belirttiği gibi “[e]ntrika, senaryo veya dramaya nadiren rastlanır; bunların yerine mesafe, boşluk ve mekânlar-arasılık otonom baş oyun kişileri haline gelmişlerdir” (76). Örneğin, *4.48 Psychosis*'de isimsiz karakterin çektiği acının nedeni ne geçmişte yaşanmış belirli bir olay ne de çevresel veya diğer türlü faktörlerdir. Ayrıca bu psikozun ardından olacaklara dair de net bir işaret yoktur. İsimsiz karakter her ne kadar “Hayatım doktorun bilinci artırmak için ördüğü bir sebepler ağına takıldı” (Kane 233) diye bir ifade kullansa da içinde bulunduğu karmaşanın öncesine veya sonrasına dair herhangi bir net sebeple karşılaşmaz. Duyduklarımız “parla alevle yar yak bur ez vur yar” (231) veya “Boşluğu sevmek için / yalnız yapılmış” (219) gibi her biri diğerlerinden bağımsız ve ilişkisiz duran ifadelerden başka şeyler değildir.

Nedensellikten uzaklaşma metnin gücünü ve olay örgüsünü zayıflatan diğer bir postdramatik tiyatro öğesi olan sinesteziyi (duyum ikiliği) beraberinde getirir. Sinestezi, kısaca, bir algının diğer bir algıyla birlikte oluşması, bir uyarana istemsiz ve otomatik olarak birden fazla duyumu eşzamanlı olarak tecrübe

etmek olarak tarif ediliyor (Wannerton). Postdramatik tiyatrunun eşdeğerlilik ilkesi “dramatik anlatıda bulunan ilişkisellik yerine (A’nın B ile ilişkili olması, B’nin de C ile ilişkili olması ve böylece bir seri olarak veya ardıllık çizgisinde ilerlemeleri) herhangi bir unsurun, detayın rahatlıkla bir başka unsur, detay yerine kullanılabilmesi ayrıksı bir heterojenlik” anlamına gelir (Lehmann 84). Buradan hareketle postdramatik tiyatro için bir “sahne şiiri”<sup>4</sup> denilmesi yanlış değildir, çünkü imgelerin ve göstergelerin art arda değil, yan yana, eşzamanlı, birbirleri yerine kullanılmaları söz konusudur (84). Bu incelemeye konu olan oyunlarda bu durum rahatlıkla görülebilir. *Crave* de bir sahne şiiridir. Bunu Aleks Sierz de *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today* adlı eserinde şu sözleriyle doğrular:

... *Crave* bir performans olarak deneyimlenebilir. İzlerken onu çözmeye vaktiniz olmaz; oyunun imgeleri ve birbirleriyle tokuşan, çarpışan ve karışan ifadeleri aklınızı tamamıyla başından alır. Bu izlenimleri ne kadar çok irdelemeye çalışırsanız büyüsü o denli buharlaşır. Ancak asıl mesele *Crave*’in bir oyundan çok bir şiir oluşudur: ilk sahnelemedeki resmi (dört döner koltukta dört karakter) ne kadar iyi tarif ederseniz edin kelimelerin yanında yavan kalıyor. (2000: 119)

Dan Kenner’ın yönetmenliğini yaptığı George Washington Üniversitesi bünyesindeki Generic Theatre’ın ilk olarak 2007 yılı Aralık ayında sahnelediği *Crave*’in bir sahne şiiri olarak oluşturulduğu, A, B, C ve M’yi canlandıran dört performansçının bir taraftan sözlerini söylerken bir taraftan da boyama ile meşgul oldukları ve bu sayede ışığın ve farklı farklı pozisyonlarda kullandıkları bedenlerinin ve hareketlerinin sayesinde izleyicilerde bir sinestezi tecrübesi oluşturma peşinde oldukları görülmektedir (“Crave”). Kenner’ın bu yönetmenlik anlayışı Sarah Kane’in *Crave*’de oluşturmak istediği şiirsellik de zaten uyum içindedir. Bu konuda Sarah Kane’in 29 Nisan 1998’de *The Guardian* muhabirine verdiği mülakatta *Crave*’in yazımı üzerine söylediği şu sözler bu niyeti ortaya koymaktadır: “Hâlâ dramatik bir şeyler yazıyorken ne kadar iyi bir şair olabilirim görmek istedim”

(Armitstead). Öte yandan Aleks Sierz *4.48 Psychosis*'i şu sözleriyle açıkça bir şiir olarak niteler: "Beş oyunlu kariyeri natüralizmin geleneksel biçimleriyle kıyasıya bir boğuşma içinde geçtiğinden son oyununda realist tiyatroculuğa bir veda öpücüğü yollayıp, yerine daha serbest bir üslubu kucaklaması yerindedir: metin modernist bir şiir gibidir" (2011: 196).

Metnin çözümlenmesine ve metnin gücünün zayıflamasına yol açan diğer bir postdramatik unsur ise postdramatik tiyatronun 'hijerarşisizlik' (*parataxis*) ve 'eş zamanlılık' (*simultaneity*) prensiplerinin sebep oldukları organik yapının yıkımıdır. Lehmann, postdramatik tiyatronun hijerarşisizlik ilkesini açıklarken Heiner Goebbels'in şu sözlerini aktarır: "Tiyatroyu oluşturan tüm bileşenlerin yalnızca birbirlerini açıkladığı ve tekrar ettiği değil, bunun yerine hepsinin kendi güçlerini muhafaza ederken hep birlikte hareket edebildikleri bir tiyatro ortaya çıkarmakla ilgileniyoruz" (86). Bu sözleri kendi ifadesiyle "[...] göstergelerin sinestetik bir algıyı hedefleyen ve var olan hijerarşiye karşı gelen hijerarşi-karşıtı bir biçimde kullanımı" olarak açıklar (86). Öte yandan, dramatik tiyatrodaki sunulan tüm göstergelerin arasından yalnızca bir tanesinin merkez gösterge olarak vurgulanmasına rağmen, postdramatik tiyatrodaki hijerarşisizlik prensibi gereği göstergelerin birlikte, aynı anda kullanıldığı ifade edilerek de eş zamanlılık prensibi açıklanır (87). Bu noktadan hareketle postdramatik tiyatronun bu iki prensibinin geleneksel, olay örgüsünü önceleyen, Aristotelesçi organik olay örgüsü yapısının yıkımını hazırlayan etmenler oldukları görülür: "Hijerarşisizlik ve eş zamanlılık, sanat eserindeki öğelerin 'organik' birleşimi klasik estetik idealinin çöküşüne sebep olurlar" (Lehmann88). Belirgin bir başlangıçları, sonlanışları ve dramatik tiyatroya göre bu ikisi arasında gerçekleşiyor olması gereken beklenti, çatışma, karakterlerin betimlenmesi, kırılma anı, turmanan olaylar zinciri, çözülme, vb. gibi geleneksel ve bütünlüğü olan olay örgülerinde bulunan hiçbir unsurun *Crave*'de veya *4.48 Psychosis*'de bulunmadığı görülmektedir. Ne herhangi bir karakterin, ne herhangi bir olay örgüsünün, ne de herhangi bir diyalogun vurgulanmasına izin verilir. Oyunların metinleri okunduğunda bu oyunların bu tür vurgulara kapalı olduğu görülür.



Bu noktada bir parantez açıp postdramatik tiyatro metninin sayfadaki duruşuyla sahnedeki duruşu arasında gözlemlenebilecek bir farka dikkat çekmek yerinde olur. Sarah Kane **4.48 Psychosis**'de kullandığı "Sayfada tek bir söz ve işte tiyatro" (213) ifadesiyle bu ikilemi vurgular. Dramatik oyun yazınından uzaklaşıp performans tiyatrosuna yaklaşıldıkça sayfa metni ve sahne metni diye adlandırılabilen iki metin kategorisinin ortaya çıktığı görülür. Örneğin, sayfa metninde bulunan kimi ifadelerin sahne metnlerine yansıtılmasının zorluğu veya olanaksızlığı performansçıları, yönetmeni, ışıkçiyı, sahne tasarımcısını, sanat direktörünü karanlıkta bırakır ama aynı zamanda hayal güçlerini harekete geçirmelerini sağlar. Sayfa metninde yer alan bu tür ifadelerin karmaşıklığı nedeniyle oyun sahne metni halini alırken güçlüklerle karşılaşılması olasıdır. Bununla ilgili olarak **4.48 Psychosis** örneği üzerinden David Barnett şu yorumda bulunur:

Başka bir yerlerde, sayfalara, sahnede net bir şekilde gösterilmelerini imkânsız kılacak şekillerde kendilerini yerleştiren depresyon üzerine şiirsel meditasyonlar var. Bu metinlerin yerleştirilmeleri şekiller, duraklamalar, boşluklar ve muhtemelen başka birçok kiplenimi çağırıştır. Bir kez daha, sayfa bilinmezi üretmektedir ancak bu bilgisizlik dramatik sahne üzerinde yorumlamayla yine de taklit bir bilgiye indirgenebilir. (21)

Dramatik tiyatronun gözüyle bakıldığında metnin bütünlüğünü sağlaması beklenen organik yapının yıkımı bölünmüşlük algısını da ortaya çıkarır. Lehmann'ın sözleriyle bu durum şu şekilde belirtilir: "[...] organik, bilinebilir bütünün yeri, postdramatik tiyatrodaki özellikle bilinçli olarak ortaya konan, kaçınılmaz ve çoğunlukla 'unutulmuş' algının parçalanmışlığına ele geçirilir" (88). Örneğin, **4.48 Psychosis**'de bu ele geçişin dramatik tiyatro geleneğinde olduğu gibi diyalog ve kimi zaman da şarkı sözlerinden oluşan bir oyun metni yerine bölük pörçük ve birbirinden farklı alt metinlerin kullanımı yoluyla sağlandığı görülmektedir. "İfade biçimi o kadar değişkendir ki ara ara şarkı sözü, diyalog, monolog, bölük pörçük ve sayfada oraya buraya dağıtılmış kelimeler, tıbbi evraklar, bilinç akışı, kısaltmalar, rakamların geri

sayımı, düzyazı, listeleme, belirli bazı kelimelerin birbirini takip edişi, *İncil* dili ve hatta (sayfa 213 ve 227'dekiler gibi) haiku şekli- ni alır" (Bal 171). Graham Saunders da bu söylem çeşitliliğın altını şu ifadelerle çizmiştir:

**4.48 *Psychosis***'de bu söylemler dilin gerçeklik, fantezi ve farklı ruh halleri arasındaki sınırları ifade etme gayreti için kullanılırlar. Kullanılan biçimler monologlardan doktor-hasta konuşmalarına, tıbbi anket ve klinik vaka geçmişle- rinde kullanılan dilden popüler 'kişisel gelişim' psikoloji kitaplarından alınan materyallere, Vahiy Kitabı'ndan çıkarılan ve ilham alınan apokaliptik imgelerden karakterlerin söylemedikleri başıboş metin ve rakamlara uzanır. (112)

Öte yandan, David Barnett bu çoklu söylem içeren metni şu şekilde yorumlamıştır: "Alternatif olarak, bu metinler net konuşan herhangi bir öznesi olmayan, ruhsal bozukluk üzerine bir kolaj anlamına gelebilir" (20). Dolayısıyla **4.48 *Psychosis***'in bütünlüğü olan bir metne sahip olmanın ötesinde farklı ifade biçimlerinin birbirine ucu ucuna eklenilerek oluşturduğu kırk yamalı bir metne sahip olduğu söylenebilir.

Organik yapının yıkımı ve bu kırk yamalı yapı esasında metnin gücünü zayıflatan ve olay örgüsünü ortadan kaldırmaya çalışan, hiyerarşisizlik nedensellikten uzaklaşma, beklentinin ve tartışmanın ortadan kaldırılması, vb. gibi diğer postdramatik prensipler dramatik sahnelemeden çok performanslaştırma çabasının diğeri bir belirtisidir. Dolayısı ile dramatik bütünlükten uzaklaşmayı ilke edinmiş yeni, postdramatik performans metinlerinin de bir bütünlüğe sahip olmaları beklenilmez. Lehmann'ın eserinin İngilizce çevirmeni Karen Jürs-Munby kitaba yazdığı giriş bölümünde performans metninin tamamlanmamış ve noksan olacağını şu sözleriyle ifade etmiştir: "[...] performans metninin yapısının kendisi de tamir edilmeye ihtiyacı olduğunun görülmesi gerektiğini öz-bilince sahip bir şekilde ilan eder. Bu, Aristotelesçi dramatik kurmaca *bütünlüğe* katkı vermek bir yana, *deliklerle* doludur" (12).

Bu noktadan itibaren postdramatik ve apokaliptik ilişkisini irdelemek bu incelemeye farklı bir açı ve tartışmaya derinlik kazandıracaktır. Postdramatik tiyatro dramatik tiyatronun sonunu

getiren ve tiyatroyu yeniden kurgulayan bir estetik olarak görüldüğünde apokaliptik bir özellik kazanır. Zira apokaliptik söylem yalnızca sonlanışla ilgili değildir; sonlanışın ardından gelen yeni başlangıcı da kapsar. Yirminci yüzyıl avangart tiyatro estetiklerinin tam olarak yıkamadığı Aristotelesçi dramatik geleneği postdramatik performans yıkar ve yerine yeni bir estetik sunar.

Sarah Kane'in apokaliptik söylem ağırlıklı postdramatik tiyatrosunun da bu yıkıcı ve yeniden yapıcı özelliği bünyesinde barındırdığı görülür. 1970'lerin Punk hareketini "karşıt müzik" olarak niteleyen Peter Morris, benzer bir şekilde Kane tiyatrosunun geleneği yıkıcılığı özelliğini dikkate alarak "edebiyat karşıtı tiyatro" ifadesini kullanmıştır (145). Apokaliptik/soncu söylem Kane'in postdramatik tiyatrosunun önemli bir kaynağı ve yazarın tiyatrosunda güçlü bir şekilde var olan önemli bir özelliktir. Ken Urban "felaket karşısında Kane, karakterlerini seçeneklerden mahrum bırakır; kaderleriyle baş başa kalırlar" derken Kane tiyatrosunun özünde var olan apokaliptik paradigmaya işaret eder (152). Kane kendisi de "İntihar etmiş bir uygarlığın pasif bir arçası olmaktansa savunma çılgınlıklarını göze almayı yeğlerim" derken içinde yaşadığı uygarlığın sonunu kendi eliyle getirdiğine değinerek apokaliptik bir vurgu yapar (akt. Stephenson ve Langridge 133). Sarah Kane tiyatrosu ve apokaliptik ilişkisi burada ifade edilenden çok daha derin bağlarla birbirine bağlıdır. "The End: The Apocalyptic in In-Yer-Face Drama" başlıklı çalışmanın bir bölümünde bu bağlar Sarah Kane'in 4.48 *Psychosis* oyunu üzerinden etraflıca ele alınmaktadır (Bal 159-205).

20. yüzyıl boyunca ortaya konulan avangart tiyatro estetikleri metnin baskınlığını ve dramatik tiyatronun diğer hâkim özelliklerini ancak sınırlı bir derecede değiştirebilmişlerdi (Lehmann 22). Ancak Sarah Kane'in yazdığı 1990'lı yıllara gelindiğinde, İngiliz tiyatrosu, yüz yıla yakın bir süredir gerçeği klasikleşmiş temsilinden farklılaştırarak sunmak isteyen geçmişteki avangart estetiklerin de sonuna geldiğini görmüş, yalnızca bir yüzyılın değil, bir milenyumun da sonlanmakta olduğu hissini geliştirmiş ve tüm estetiklerin güçlü bir şekilde sonlandırılıp yerine yeni bir estetiğin konulması gerektiğini düşünmüş ve yazarların eserlerine de yansıyan yıkıcı-yapıcı bir apokaliptik/soncu söylemi geliştir-

mişti. Sarah Kane bu söylemin en önemli temsilcilerindendi. Eserlerindeki biyografik yansımalarla lirik sesli bir tiyatrocunun halini alan Kane, ikinci milenyumun sonlanışında çekilen apokaliptik sancının temsili bir kişiliği idi.

Kane tiyatrosunda var olan, sonlanış ve yeniden doğuşu barındıran bu apokaliptik/soncu paradigma, Lehmann'ın postdramatik olarak nitelediği yeni tiyatro teorisiyle birebir örtüşen özellikler sergiler. Aristoteles'in *Poetika*'da tragedya teorisini açıklamak için kullandığı *Kral Oedipus* oyunu gibi Sarah Kane'in *Crave* ve *4.48 Psychosis* oyunları Lehmann'ın postdramatik tiyatro kavramını ve apokaliptik ilişkisini örneklemek için kullanabilecek oyunlardır. Kane'in geride bıraktığı beş oyunu arasında son iki oyunu olan, 1998 yılında yazdığı *Crave* ile 1999 yılında yazdığı ve ancak ölümünden sonra 2000'de ilk defa sahnelenen *4.48 Psychosis*'in postdramatik tiyatroya en uygun oyunları oldukları, önceki oyunlarının (*Blasted*, *Phaedra's Love* ve *Cleansed*) postdramatik öğeler taşıması da bu son iki oyuna kıyasla karakterizasyon ve olay örgüsünde deneysel oldukları halde hâlâ metnin gerçekliğini kabul edip bütünlüğü olan bir dünyanın temsilleri olduklarına da dikkat edildiğinde ve Sarah Kane'in güçlü postdramatikliği milenyumun kapanışının tam da eşiğinde yakaladığı görüldüğünde, -Kane tiyatrosundaki apokaliptik ve postdramatik ilişki daha da belirgin hale gelir.

Menke, "[s]anatın sonu, sanatın içinde, tiyatrodaki başlar" diye bir önermede bulunur (akt. Lehmann 42). Apokaliptik bir paradoksu barındıran bu önermeden hareketle Kane tiyatrosunun kendi sanatı içinde nasıl bir sonlanışı barındırdığına odaklanmakta yarar var. Tematik olarak bakıldığında hem *Crave* hem de *4.48 Psychosis*'de hiçlik, hissizlik, tükenmişlik ve yok oluş/sonlanış/ölüm gibi soncu kavramlardan güçlü bir vurguyla söz edilmesi göze çarpar. Bu tematik vurgu söz konusu kavramların sürekli tekrar edilmişleriyle ortaya konulmuştur. Örneğin, önce B sonrasında C hiçbir şey hissetmediklerini aynı sözlerle, "Hiçbir şey, hiçbir şey hissetmiyorum / Hiçbir şey hissetmiyorum," ifade ederler (Kane 156, 158). Sonrasında C bunu iki ayrı yerde iki kez daha tekrar edecektir (175, 199). Ayrıca M'nin "intihar etsen de dönüp her şeyi tekrar yaşamak zorundasın" ifadesine B'den "Tekrar

tekrar aynı ders” diye karşılık gelir (188). Oyunun sonlarına yaklaşıldığında M'nin oyundaki ilk ifadeyi tekrar ettiği görülür: “Benim için ölüsün sen” (155, 196). C “Duygusal olarak hissettiğimi fiziksel olarak da hissetmek istiyorum. Aç”(179)ve “Hasta değilim ben. Yalnızca hayatın yaşamaya değmez bir şey olduğunu biliyorum” dediğinde (188), M “Gece binaların arasında uyur yokluk” dediğinde(189), B'nin “İşte buradayım yine, buradayım, burada, karanlıkta, yeniden” sözlerine A'nın “Hiçliğin sınırında” diye karşılık vermesiyle de(197) bu soncu yok oluş, tükenmişlik ve hiçlik temasının oyunun genelinde var olduğu görülür. Sarah Kane, Nil Taberts'e verdiği mülakatta da bu hiçlik, ölüm ve hissizlik halinden şu sözlerle bahseder: “Sanırım hissetme ve algılama yetilerinizi belirli bir ölçüde köreltmek zorundasınız. Çalışması için aklınızın en azından bir parçasını kesip atmak durumundasınız” (akt. Saunders 114).

**4.48 Psychosis**'in de içine nüfuz etmiş olan bu tema Sarah Kane'in kendisinin intihara yatkınlığından ötürü biyografik okumaya da açıktır.<sup>5</sup> Harold Pinter “[Kane] eseridir. Onunla bütündür,” demişti (akt. Luckhurst 120). Kane'in kendisinin de bir seferinde “[...] karakterlerimin hepsi bir şekilde bendir” dediği hatırlanmalı (akt. Stephenson ve Langridge 133). Michael Billington oyunu “75 dakikalık intihar notu” (5) olarak nitelemiş ve Susannah Clapp de benzer bir şekilde oyun için “intihar beyanı” (9) ifadesini kullanmıştı. Graham Saunders'ın da **4.48 Psychosis** ile ilgili “[a]yrıca bu son oyunun en net şekilde biyografik ve kişisel motivasyon içerdiği inkâr edilemez” ifadeleriyle bir not düşüyor oluşu da dikkate alındığında, **4.48 Psychosis**'in biyografik yönü yadsınamaz bir gerçek olarak ortaya çıkar (110). Dolayısıyla Kane'in kendi sesi gibi de okunabilecek isimsiz karakter, sonlanış ve yok oluş isteğini açıkça dile getirir:

4:48'de

ümitsizlik uğradığında

asacağım kendimi

sevgilimin nefes alış sesine

...

Ölümlülüğüm gerçeğiyle öylesine bunaldım ki  
intihar etmeye karar verdim. (Kane207)

Lehmann'ın *Postdramatic Theatre* adlı eserinde "yarılma" (*rupture*) sözünün 17 kez geçtiği görülüyor (bkz. 2, 23, 31, 43, 44, 55, 56, 92, 100, 127, 130, 146, 150, 160, 161, 162, 182). Postdramatik tiyatronun genel özellikleri itibariyle dramatik tiyatronun yüzyıllar süren geleneksel düzenini *yararak* ortaya çıktığı gerçeği ile 'yarılma' kavramının apokaliptik düşüncedeki yeri göz önüne alındığında postdramatik ve apokaliptik ilişkisi bir kez daha görülür. Lehmann, "[b]u, postdramatik tiyatroyu tarif eder: ne kadar zayıflamış da olsalar dramatik bir organizmanın uzuvları veya dalları hâlâ mevcuttur ve kelimenin her iki anlamıyla 'yarılmakta' olan bir bellek alanını oluştururlar" diyerek postdramatik tiyatroyu açıklar (27). İşte bu bellek yarılması da apokaliptik yarılma/açığa çıkmayla örtüşür. Örneğin, **4.48 Psychosis**'de sık sık yarılan bir bellekten açığa çıkanları duyarız: "Uzun sürmedi, uzun süre kalmadım orada. Ama kapkara acı bir kahve içerken antik bir tütün bulutunda yakalarım o tıbbi kokuyu ve o hâlâ hıçkırıklar içindeki yerden bir şey dokunur bana ve iki yıl öncesinden bir yara bir kadavra gibi açılır ve uzun zaman önce gömülmüş bir utanç iğrenç, çürüyen kederini böğürür" (Kane 208-209). *Crave*'de de benzer bellek yarılışları vardır. Örneğin, "A: Küçük bir oğlanın hayalî bir kız arkadaşı vardı. Onu kumsala götürdü ve denizde oynadılar. Suyun içinden bir adam geldi ve kızı götürdü. Ertesi sabah kumsala vurmuş bir kız bedeni bulundu" (Kane 163). Her iki alıntının sonlanışı, yok oluşu ve ölümü vurgulayan bellek yarılmalarına örnek olduğu görülmektedir.

Postdramatik ve apokaliptik çağrışımları olan bu yarılma/açığa çıkma vurgusunun ardından Sarah Kane'in her iki oyunda da kullandığı ışık simgesi oyunlardaki baskın apokaliptik geni ortaya çıkarma adına önemlidir. Hem *Crave*'de hem de **4.48 Psychosis**'de üstü kapalı bir şekilde kullanılan ışık sözcüğünün apokalips yerine kullanılan bir ifade olduğu veya apokalipse yapılan bir gönderme olduğu düşünülebilir. B, A, C ve M arasında geçen şu diyalogda örtülü olarak kullanılan ışık sözcüğünün umut verici bir sonsuz mutluluğa ve özgürlüğe götürdüğü görülmektedir:

B: Öldür beni.

Bir vuruş

A: Serbest düşüş

- B: Işığın içine  
 C: Parlak ak ışığa  
 A: Sonu olmayan bir dünya  
 C: Benim için ölüsün sen  
 M: Muhteşem. Muhteşem.  
 B: Ve hep sonsuza dek  
 A: Mutlu  
 B: Çok mutlu  
 C: Mutlu ve özgür (Kane 200)

4.48 *Psychosis*'de de aynı ifadenin apokalips çağrışımıyla yenisinden kullanıldığı şu örnekte görülebilir:

Işığın hatırla ve ışığa inan  
 Sonsuz geceden önce berrak bir an (206)

Işık ile her iki oyunda da ortak olarak ortaya konan ve apokaliptik olarak yorumlanabilecek bu anlama Graham Saunders da şöyle bir açıklama getirir:

Oyunun sonu yaklaştıkça böylesi yanlış bir rahatlamaya kapılmak kolay. Örneğin, *İncil*'den, mesela Filipililer'den (4:7) parça parça yapılan alıntılar, 'Ve insanın idrakinin ötesine geçen [Tanrı'nın huzuru]' (198), yan yana gelen seslerle beraber, 'Serbest-düşüş/Işığın içine/Parlak ak ışığa' (200) umut vadeder gibi dururlar, ancak bu hayırlı ışık aslında karakterlerin topluca ölümün rahatlığını kucaklayışlarıdır. Bu yok edici ışık imgesi Kane'in son oyunu 4.48 *Psychosis*'in başlıca imgelerindedir ve çoğu açıdan *Crave*'in temalarını ve saplantılarını devam ettirir. (108)

"Deccal"'e (*Anti-Christ*) göndermeyle (228), Hristiyan doktrininde kıyametin aşamalarından bir tanesi olan "taşınma"<sup>6</sup> (*rapture*) kavramına göndermeyle (242), kaderlerini Tanrı'nın belirlediği lanetlenmiş ve dışlanmış insanlara göndermeyle (228) ve benzeri göndermeler ve ifadelerle yüklü bir apokaliptik/soncu söyleme sahip 4.48 *Psychosis*'in sonu da oyundaki postdramatik ve apokaliptik ilişkisini güçlendirir. Aşağıda verilen örnek performans metni olarak tasarlanmış bu oyunda hem oyunun postdramatik niteliğine hem de apokaliptik oluşu için gösterilebilecek bir referanstır:

izle beni yok oluşumda  
 izle beni  
 yok oluşumda  
 izle beni  
 izle beni  
 izle (244)

Görüldüğü gibi bu özdüşünümsel metinde, bu sözleri söyleyen (veya belki de yalnızca aklından geçiren) isimsiz karakterin sözlerinin arasına konulan aralıklarla ve birbirini zaten tekrar etmekte olan bu sözlerden peyderpey bazı ifadelerin azaltılmasıyla hem metnin, hem karakterin, hem performansın hem de onu izleyenlerin izleme eyleminin sonunun gelmekte olduğu şekilci bir yaklaşımla belirtiyor. Ayrıca "The End: The Apocalyptic in In-Yer-Face Drama" başlıklı çalışmadan bu örneği açıklayan bir bölümü alıntılanmakta da yarar var:

Bu sözler nihayet açıkça kendilerinden karakterin yok oluşuna şahitlik etmeleri istenilen izleyicilere doğrudan yapılan bir hitaptır. Oyun, sözel manada git gide daha da azını sunmaya başlayınca, kişisel seviyede verilen karakterin yok oluşu metin seviyesinde de görülüyor. Oyunun sonuyla birlikte tiyatronun bir sanat biçimi olarak başlıca arketip unsurlarının (görsel unsur ile sözsözsel unsur) sonunu getiren sürecin de sonuna gelindiği görülüyor. (Bal 204)

Bu noktada yeni bir pencere açıp *Crave*'in başlığı için neden 'arzulamak' anlamına gelen bu sözcüğün kullanıldığı sorgulanabilir. Arzulanan nedir bu oyunda? Bu açıdan da oyunun apokaliptik bir perspektife açık olduğu görülecektir. Yukarıda bahsedilen 4.48 *Psychosis*'in sonunda olduğu gibi *Crave* de apokaliptik kavramına örtük ama güçlü referanslar göndererek sonlanır. "Parlak ak ışığa," ve "Sonu olmayan bir dünya"ya kavuşmak isteyen ve orada "...hep sonsuza dek" "Mutlu," "Çok mutlu," "Mutlu ve özgür" olmayı hedefleyen B, C, M ve A'nın oyunun sonunda ortaya koydukları bu ütopyik bakışlarıyla ironik bir biçimde ışık ile simgeleşen apokaliptik "arzuluyor" oldukları görülür (Kane 200). Onlara mutluluk, özgürlük ve huzur verecek olan şeyin bir tür apokaliptik,



sonlanış ve yeniden başlayış olduğu görülür; çünkü oyunun önceki bölümlerinde açıkça görüldüğü gibi mevcut hayatlarında memnun veya mutlu olabilen yoktur. Geçmiş yalnızca acı vermektedir; hatıralar katlanılmaz boyuttadır ve içinde buldukları an onlara hiçbir şey hissettirmemektedir; hissizleşmişlerdir. Bu buhrandan çıkışı oyunun sonunda ifade ettikleri sonlanış ve yeniden doğuş ütopyasında görürler. Buna büyük bir 'arzu' duyarlar. Bu açıdan bakıldığında oyunun ismi anlam kazanır.

Öte yandan postdramatik ve apokaliptik ilişkisi postdramatik tiyatronun törenselleşme özelliği göz önüne alınarak da açıklanabilir. Lehmann, postdramatik tiyatro ile seremoni arasındaki bağı şu sözlerle açıklar:

[Seremoni] toplumsal bir olay olan ve hafızalardan büyük oranda silinmiş dinî ve kült kökenlerinden devşirilmiş tiyatronun doğasında vardır. Ancak postdramatik tiyatro seremoninin resmî, gösterişli yüzünü ilgi çekme olan yegâne işlevinden kurtararak ona *kendi için*, tüm dinî ve kült referanslarından bağımsız bir estetik özellik olarak değer biçer. Postdramatik tiyatro, bir zamanlar, ilk başlarda, dramatik-kült eylemle ayrılmaz bir bütün halinde olan seremoninin dramatik eylemin yerini almasıdır. O halde seremoninin postdramatik tiyatronun bir yüzü olması ile kastedilen göndergeleri olmadığı halde yüksek derecede bir belginlikle sergilenen tüm hareketlerin ve süreçlerin yelpazesidir; hususen resmileştirilmiş toplumsal ortaklık olaylarıdır; gelişimin müzikal-ritmik veya görsel-mimari yapılarıdır; paratitüel yöntemler ve davranışlardır; aynı zamanda beden ve mevcudiyetin (çoğunlukla kapkara) seremonisidir; göze sokularak veya şaşaalı bir biçimde vurgulanan temsilin şatafatıdır. (69)

Dolayısıyla adım adım bir sürece ve bu süreçte herkesin gözleri önünde cereyan edecek olan olaylara (mesihî geliş, iyilerle kötüler arasındaki savaş, taşınma, vs.) dayalı olan teolojik apokaliptik düşünce de özünde hem dramatik hem de törenseldir. Lehmann'ın yukarıda tarif ettiği bir üslup içinde sergilendiği zaman da postdramatik olur. Sarah Kane'in her iki oyununda

apokaliptiğin bu postdramatik seremonisi fark edilir. Örneğin, 4.48 *Psychosis*'de isimsiz karakterin "pararitüel davranışlar" sergilediği görülür. Saat 4:48, bu ritüelistik davranışlar için önemli bir noktadır. Mesela, "4.48'den sonra bir daha konuşmayacağım," der isimsiz karakter (Kane 213). Saat 06:00'da ritüelin diğer önemli bir zaman dilimidir: "Ve sabah saat altıda dışarı çıkar ve sen arayışıma başlarım. Bir sokak ya da bir pub ya da bir istasyonla ilgili bir mesaj görmüşsem rüyamda oraya giderim. Ve seni beklerim" (214). Ritüel, isimsiz karakterin söylediği ölüm temalı bir şarkıyla, bir ağıtla daha da derinleşir:

Hiç dokunamadığımı kaybetmekten ödüm kopuyor  
aşk beni gözyaşlarından bir kafeste esir tutuyor  
ona asla bir şeyler söyleyemediğim dilimi çiğniyorum  
hiç doğmamış bir kadını özlüyorum  
bir daha asla görüşmeyeceğiz diyen yılların içinden bir  
kadını öpüyorum

Her şey geçer

Her şey biter

Her şey bayatlar. (218)

Öte yandan *Crave*'i bir yağlıboya resim ortaya koyar gibi sahneleyen yönetmen Dan Kenner bu yönetmenlik üslubuyla oyunu ve içinde geçen tüm karakterleri, sözleri alttaki ve asıl amacı resmin tamamlanması olan esaslı bir ritüelin parçaları haline getirmiştir. Yönetmen oyunuyla ilgili olarak "Bizim *Crave*'imiz boş bir taval. Sözler resmi boyuyor" der (Kenner). Bu sahnelemede performansı gerçekleştirenlerin bedenlerini büyük heyecanla ve coşkuyla kullanıyor oluşlarının da Lehmann'ın yukarıda bahsettiği "bedenlerin ve mevcudiyetin (çoğunlukla kapkara) seremonisi" tasvirine uygun olduğu görülür.

Postdramatik, apokaliptik ve törensellik üçlü ilişkisi ayrıca Lehmann'ın eserinde törensellik ve postdramatik ilişkisini açıklarken verdiği Polonyalı sanatçı Tadeusz Kantor örneği üzerinden de tartışılabilir. Lehmann, Kantor'un eserlerine ve tiyatro anlayışına örnekler verirken onun tiyatrosunun bir "ölüm tiyatrosu" olduğunu, tiyatrosunun geçmişe dair korkuları ve manevi dönüşleri barındırdığını ve bir felaket (katastrof) tiyatrosu olduğunu söyler (71). Kantor'un tiyatrosunda her seremonin esasında ölü-

lerin bir seremonisi olduğunu, seremonilerin anlamın trajikomik yok oluşunu içerdiğini ifade eder (72). İşte bu anlam yokoluşunun ve ölüm tiyatrosu kavramının Sarah Kane'in oyunlarında da var olduğu rahatlıkla söylenebilir. Onlarca örnek arasından birkaçına işaret etmek gerekirse, *Crave*'de A'nın "Bomboş bir hiçliğe doğru bağıran yüz" (Kane 183), *4.48 Psychosis*'de geçen " -abilmez -malı asla -malı hep -mayacak -malı -mayacak. Uzlaşmazlar. Bugün değil" (220) ifadeleri bu anlamsızlık ve ölüm tiyatrosunu örneklemektedirler. Bu anlamsızlık ve ölüm hissini Kane oyunlarının en önemli özelliklerinden olan soncu/apokaliptik paradigma ile de örtüştüğü görülür. Dolayısıyla Kane tiyatrosu, Lehmann'ın törensel postdramatik tiyatrosuna bu nokta üzerinden apokaliptik bir köprü ile bir kez daha bağlanır.

Sonuç olarak, Sarah Kane'in deneysel tiyatroculuğunun postdramatik tiyatroya tam olarak dönüşmesinin örneklerinin en net şekilde görülebildiği ve bu nedenle bu bölümde özellikle kullanılan *Crave* ve *4.48 Psychosis* bir bütünün iki eş parçası olarak değerlendirilebilecek oyunlardır. *4.48 Psychosis*, *Crave* ile olgunlaşan postdramatik tiyatroya evrilmiş sürecinin tamamlayıcı ve devam oyunudur. Sarah Kane bunu kendisi Nils Tabert ile söyleşisinde şu sözlerle ifade etmişti:

Tuhaftı: *Crave*'i bitirdikten sonra şimdi nereye gideceğimi bilmiyorum diye düşündüm çünkü bana öyle gelmişti ki... bu öylesine minimal ve dil açısından öylesine ağır olmuştuk ki yazım buradan öteye nereye gidebilirdi? Ama birkaç hafta önce bu yeni olana [*4.48 Psychosis*] başladığımda gördüm ki daha da ileriye gidiyor. Yani bu yeni olanda hali hazırda karakter dahi yok; hepsi hepsi dil ve imgelerden oluşuyor. Yalnız tüm imgeler zihinde canlandırılmadan ziyade dilin içindeler. Kaç kişinin olduğunu dahi bilmiyorum... (akt. Saunders 111)

Bu iki oyun Sarah Kane'in dramatikten sıyrılma sürecinin iki ayağıdır. *Crave*'de dört harfe indirgeildiği karakteri, *4.48 Psychosis*'de bir adım daha ileri giderek sahipsiz ifadelerin isimsiz karakteri/karakterleri haline sokmuştur. Dramatik tiyatronun vazgeçilmezleri olan sahne yönergelerinden vazgeçmiş, metinden

ve olay örgüsünden uzaklaşmıştır. Aleks Sierz **4.48 Psychosis**'deki bu dramadan uzaklaşmayı ve oyunun kendine has yapısını şu sözlerle yorumluyor:

Sarah Kane'in yenilikçi **4.48 Psychosis**'inde (Royal Court 2000) isimlendirilmiş karakterler yok, sahne yönergeleri yok, olay örgüsü yok: buna karşılık oyun çoğunlukla ruhsal çöküntü ve aşkla ilgili bir dizi söylemden, bazı düşüncelerden, bir miktar konuşmadan, biraz alıntıdan ibaret. Oyunun biçimi konusunu yansıtıyor. Ayrıca Britanya tiyatrosunun nasal olması gerektiğini tekrar tarif etmeye çalışıyor. (2011: 59)

Tüm bunlar esasında tiyatroyu şiirsel soyutlamaya yaklaştıran bir sürecin adımlarıdır. Bu bölümde de yer yer bahsedildiği gibi postdramatik eserler sahne şiiri gibidirler. Dramayı postdramatikleştirme şiirsel soyutlama, indirgeme, olumsuzlama süreçlerinden geçer. Sarah Kane de hep arayışında olduğu farklı bir tiyatro anlayışını görebilmek, gerçekleştirmek adına bu adımları adimliyor. Bu açıdan yazarın *Blasted*'a basından gelen reaksiyonlar bağlamında yenilikçi ve ilerici sanatın çarpıcı derecede farklı olması yönünde söylediği şu sözler, drama sanatını çarpıcı derecede farklılaştırma gayreti güden postdramatik estetikle uyuyor görünüyor: "Her iyi sanat ya biçim ya içerik açısından yıkıcıdır. En iyi sanat ise hem biçim hem de içerik açısından yıkıcıdır" (akt. Stephenson ve Langridge 130). Kane'in *Crave*'de "[evlendirdiği] biçim ile içerik" (Biçer 79), **4.48 Psychosis**'de mutlu ve tam bir birliktelik yaşıyor gibi duruyor.

David Barnett, "[p]ostdramatik, sahne ile dış dünya arasında doğrudan, temsili ilişkiler önermekten ziyade bir şeyleri *var olduğu* gibi sunma arayışında olan dramaturjilerce ve performans pratikleriyle temsilin kısıtlarını kontrol altına alan, temsilin ötesinde bir tiyatro önerir" der (15). Bu açıdan bakıldığında postdramatik tiyatronun kimi kısıtları reddeden tavrı dikkat çeker. Kane tiyatrosunun üzerine kurulu olduğu geniş zemin ile postdramatik tiyatronun çeşitli prensipleri ve yöntemleri bu bölümde de görüldüğü üzere araştırmacılar için oldukça verimli bir çalışma sahası ortaya koyuyor.

## KAYNAKÇA

### Birincil Kaynaklar

Kane, Sarah. *Complete Plays*. Londra: Methuen Drama, 2001.

### İkincil Kaynaklar

Armitstead, Claire. "No Pain, No Kane." *The Guardian*. 29 Nisan 1998.

Bal, Mustafa. "The End: The Apocalyptic in In-Yer-Face Drama." Doktora tezi. OrtaDoğu Teknik Üniversitesi, 2009.

Barnett, David. "When is a Play not a Drama? Two Examples of Postdramatic Theatre Texts." *New Theatre Quarterly* 24 (Şubat 2008): 14-23.

Biçer, Ahmet Gökhan. "Sarah Kane's Postdramatic Strategies in Blasted, Cleansed and Crave." *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 4.17(Bahar 2011): 75-80.

Billington, Michael. "How do You udge a 75-Minute Suicide Note?" *The Guardian*. 30 Haziran 2000.

Clapp, Susannah. "Blessed are the Bleak." *Observer Review*. 2 Temmuz 2000.

"Crave." Yönetmen Dan Kenner. Generic Theatre, George Washington Üniversitesi. <https://www.youtube.com/watch?v=ntFpZ9sjv6c>. Erişim Tarihi: 17 Haziran 2015.

Goebbels H.,ve H. T. Lehmann. "Gespräch." *DasszenischeAuge*. Ed. W. Storch. Berlin: Institut für Auslandsbeziehungen, 1996. 76.

Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre* (İngilizce'ye Çev. Karen Jürs-Munby). New York: Routledge, 2006.

Jürs-Munby, Karen. "Introduction." *Postdramatic Theatre*, Hans-Thies Lehmann, (İngilizce'ye çev. Karen Jürs-Munby). New York: Routledge, 2006. 1-15.

Kenner, Dan. "Crave: A Generic Theatre Production at The George Washington University." Generic Theatre, George Washington Üniversitesi. <https://www.youtube.com/watch?v=ntFpZ9sjv6c>. Erişim T.: 17 Haziran 2015.

Luckhurst, Mary. "Infamy and DyingYoung: Sarah Kane, 1971-1999." *Theatre and Celebrity in Britain, 1660-2000*. Ed. Mary Luckhurst ve JaneMoody. New York: Palgrave MacMillan, 2005.107-124

Menke, C. *Tragödie im Sittlichen: Gerechtigkei tund Freiheitnach Hegel*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1996.

Morris, Peter. "The Brand of Kane." *Areté* 4 (Kış 2000): 142-155.

Saunders, Graham. *'Love me or kill me': Sarah Kane and the theatre of extremes*. New York: Manchester University Press, 2002.

Sierz, Aleks. *In-Yer-FaceTheatre: British Drama Today*. Londra: Faber&Faber, 2000.   
 *Rewriting the Nation: British Theatre Today*. Londra: Methuen Drama, 2011.

Stephenson, Heidi ve NatashaLangridge, ed.*RageandReason: WomenPlaywrights onPlaywriting*. Londra: Methuen Drama, 1997.

Thielemans, Johan. *Rehearsing the Future 4*, European Directors Forum. Strategies for the Emerging Director of Europe. Londra: Directors Guild of Great Britain ve diğ., 1999.

Urban, Ken. "The Body's Cruel Joke: The Comic Theatre of Sarah Kane." *A Concise Companion to Contemporary British and Irish Drama*. Ed. Nadine Holdsworth ve Mary Luckhurst. Oxford: Blackwell, 2008. 149-170.

Wannerton, James. "Sinestezi." <http://www.uksynaesthesia.com/>. Erişim Tarihi: 10 Temmuz 2015.

## DİPNOTLAR

### 1. BÖLÜM

1. Bu çalışmada gerek Sarah Kane'in oyunlarından, gerek Hans-Thies Lehmann'ın Postdramatic Theatre (Çev.Karen Jürs-Munby) adlı eserinden, gerekse diğer ikincil kaynaklardan yapılan alıntıların Türkçe'ye çevirileri yazara aittir.
2. Thielemans, Rehearsing the Future, 13.
3. A.g.e., 14.
4. Lehmann, sahne şiiri (scenic poetry) terimini Lauwers'in oyunları üzerinden detaylandırarak şu sözlerle açıklıyor: "Bu postdramatik sahnede alan, bedenler, jestler, hareketler, duruşlar, tını, ses seviyesi, tempo ve de ses perdeleri alışıldık uzay-zaman ortamlarından sökülür ve yeniden bir araya getirilirler. Sahne 'saf şiir' yazımını andıran karmaşık bir ilişkili uzamlar bütünü haline alır" (110). "Şiir, tiyatro ve enstalasyon arasında yer alan bu tür oluşumlar/süreçler en iyi sahne şiiri olarak tanımlanabilir. Tıpkı bir şair gibi, yönetmen sözler, sesler, bedenler, hareketler, ışık ve nesnelere arasında ilişki alanlar meydana getirir" (111).
5. Sarah Kane'in bir önceki oyunu Crave'in de güçlü biyografik göndermelere sahip bir oyun olduğu da unutulmamalıdır. Aleks Sierz bu konuyu şu sözlerle aydınlatıyor: "... Crave Kane'in en kişisel eseri gibi duruyor. 'Kabil işareti'nden 199714424 rakamına kadar yapılan hususi göndermeler oyunu biyografik eleştiri için ideal bir aday haline getiriyor. Crave'de Blasted ve Cleansed'e ve hatta Kane'in ruhsal çöküntülerine ve hastaneye kaldırılışlarına referanslar var" (2000: 119).
6. Hıristiyan teolojisine göre Apokalipsin safhalarından biri olan 'taşınma', İsa Mesih'in yeryüzüne ikinci kez gelişi ile kendisine inananları gökyüzünde yanında toplaması olayıdır.