



'YARIN BAŞKA KORUDA' OYUNUNUN BELLEKSİZLİK ARKETİPİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ AN ANALYSIS OF THE PLAY 'TOMORROW, IN ANOTHER GROVE' WITHIN THE CONTEXT OF ARCHETYPE OF LACK OF MEMORY

Vecihe Özge ZEREN*

Öz

İnsanlığın kolektif bilinçaltını meydana getiren arketipler, dram sanatında karakter ve olay örgüsü yaratımının başat unsurlarından biridir. Yüzyıllar boyunca kurallı bir yapı içinde şekillenen tiyatro tarihi, 20.yy başında ortaya çıkan karşı-gerçekçi eğilimlerle birlikte dramatik olanın aşılmasına yönelik girişimlere tanıklık etmektedir. Ancak yapı içinde gerçekleşen değişimler, dramın arketiplerle olan ilişkisini ortadan kaldırmamış, aksine bu ilişkiyi güçlendirmiştir. Bu çalışmanın amacı, klasik dramatik yapıyı bilinçli olarak deforme eden eğilimlerden biri olan absürd tiyatronun Türkiye'deki önemli örneklerinden biri olan Melih Cevdet Anday'ın *Yarın Başka Koruda* isimli oyununu arketip kullanımı çerçevesinde incelemektir. Yapılan incelemede, *belleksizlik* arketipi özelinde oyundaki önemli simge ve motifler Carl Gustav Jung'un *arketip kuramı* bağlamında ele alınacaktır. Ayrıca oyun kişilerinin varlık arayışı ve geçmiş, şimdi, gelecek düzlemindeki durumları göz önüne alınarak Joseph Campbell'ın bir monomit modeli olarak ele aldığı *kahraman* kavramı ile ilişkilendirilecektir.

Anahtar Kelimeler: Arketip, Belleksizlik, Dram.

Abstract

The archetypes that constitute the collective unconscious of humanity are one of the principal elements of the creation of characters and plot in drama. The history of theatre, which was shaped within a rule-based structure for centuries, has witnessed the attempts to get beyond of the dramatic from the counter-realistic tendencies since early 20th century on. The changes in the structure, however, have not abolished the relationship of the drama with the archetypes, on the contrary, they have strengthened it. The aim of this study is to analyse Melih Cevdet Anday's *Yarın Başka Koruda (Tomorrow, in Another Grove)* within the framework of using archetypes. This play is one of the important examples of absurd theatre – a tendency that deliberately deforms classic dramatic structure – in Turkey. In this analysis, the important symbols and patterns in the play, specifically the archetype of *lack of memory*, will be discussed in the context of Carl Gustav Jung's theory of archetypes. It will also be associated with the concept of the *hero*, which Joseph Campbell considers as a monomyth model, considering the characters' quest for existence and their situation on the planes of past, present and future.

Keywords: Archetype, Lack of Memory, Drama.

GİRİŞ

Tarihsel kökeni antikçağa dek uzanan ve Platon'un idea kavramıyla ilişkili olan arketip kavramı, yinelenen imge, simge, model ya da evrensel deneyimleri tanımlar ve en genel ifadesiyle *ilk örnek* ya da *ilk imge* anlamına gelir. Kavram, Skolastik dönemde 'başlangıçtaki ilk' anlamına gelen *arki* ve 'biçim, taslak' anlamına gelen *tipos* sözcüklerinin birleşimiyle *archetypus* olarak adlandırılır (Tecimer, 2006, 93). Jung, kavramın ilk kullanımına 3.yy tarihli olması muhtemel bulunan **Corpus Hermeticum**'da rastlandığına ve burada Tanrı'nın *arketipik ışık* olarak tanımlandığına değinir (Jung, 2009: 17). Burada Tanrı, ışık fenomeninin öncesinde ve üstünde olan tüm ışıkların *ilk imgesi* olarak tarif edilir. Jung'un kolektif bilinçaltının bir ürünü olarak tarif ettiği arketipler, bireysel düzeyde düş ve fantezilerde açığa çıkarak kişinin ruh haline ilişkin ipuçları sunarken; toplumsal düzeyde, mitoslar, efsaneler, sanat yapıtları ve dinsel motiflerde kendisine bir ifade alanı bulur. Evrensel nitelikteki arketipler, bu özellikleri sayesinde sadece psikiyatrik bir olgu olmaktan çıkarak, sosyal bilimlerin ve sanat kuramının alanına dahil olur. İnsan davranışının temel yönelimlerini açıklamanın araçlarından biri olan arketipler, edebiyat, sinema ve tiyatrodaki başta karakter analizi olmak üzere, metin ve gösterim çözümlenmeleri açısından önemli bir veri kaynağıdır.

Nesiller boyunca kolektif hafızada biriktirilerek aktarılan arketipler, insanlığın geçirdiği evrime ve varoluş biçimlerine ışık tutarken, yaratıcı edimleri de belirler. Anlatılan öykünün ve karakterlerin evrensel nitelikler taşıması, alımlayıcının beklentilerine ters düşmeyecek motiflerin çizilerek özdeşleşmenin sağlanmasında arketipler büyük öneme sahiptir. Mitos ve ritüellerdeki yansımaları ile dramın köklerinde de

*Öğr. Gör. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tiyatro Bölümü



yer aldığını bildiğimiz arketipler, aynı zamanda çağdaş eleştiri yaklaşımlarını da belirler. 20.yy başlarından itibaren, antik dönemden başlayarak yüzyıllarca izi sürülmüş olan 'büyük kahramanlar çağı'nın sona erişine tanıklık eden tiyatro tarihi, kendi geçmişi ve kökleri ile hesaplaşmasını sürdürürken, arketipsel yaklaşım yeniden önem kazanmaktadır. Çağdaş tiyatrodaki derinlikli bir karakter ya da büyük bir kahraman olmaktan uzaklaşan oyun kişilerinin işlev ve yönelimlerini saptamak açısından bu evrensel modeller açıklayıcıdır. Bu bağlamda Melih Cevdet Anday'ın **Yarın Başka Koruda** metnindeki oyun kişilerinin varoluş arayışlarını *belleksizlik* arketipi üzerinden incelemek için öncelikle Jung'un *arketip kuramı*'nın ve Campbell'ın arketipler bağlamında ele aldığı *kahraman* olgusunun ana hatlarına değinmek gerekir.

1. ARKETİP KURAMI VE KAHRAMAN OLGUSU

Arketip kuramının mimarı olan İsviçreli psikiyatrist Carl Gustav Jung, insan kişiliğinin tümünü *psişe* olarak adlandırır ve psişenin üç temel yapıdan meydana geldiğini söyler: bilinç, kişisel bilinçdışı ve kolektif bilinçdışı. Buna göre kişisel bilinçdışının içeriği, insanın yaşantısı süresince hiçbir zaman bilinçte yaşamadığı verilerden oluşur. Kolektif bilinçdışında ise tüm insanlığın ve hatta hayvan atalarının bilinçdışına ittiği bilgiler bulunur. Jung, kolektif bilinçdışını *birincil imgeler* olarak adlandırdığı gizil imgeler topluluğunun oluşturduğunu söyler. Bu imgeler, psişenin ilk gelişim aşamasını meydana getirir ve insana ataları tarafından aktarılır. Dolayısıyla sadece insanlık tarihinin değil, insan öncesi evrimin de ürünüdürler. Bu imgeler, insanların atalarınınkine benzer tepkiler vermelerine neden olan eğilim ve gizil güçlerdir. Söz konusu aktarım sayesinde kişinin belirli nesne ya da durumlar karşısında sergilediği korku ve ilgi gibi kimi eğilimleri, söz konusu nesne ya da durumlara ilişkin kendi bireysel deneyimi olmamasına rağmen kendiliğinden ortaya çıkar. Benzer bir biçimde insanoğlunun içinde, içine doğduğu dünyanın genel bir imgesi vardır. İnsan dış dünyasında içsel imgelerinin karşılığı olan nesnelere tanındıkça, bu imgeler bilinçli gerçeğe dönüşür; örneğin, çocuk dünyaya geldiğinde kolektif bilinçdışındaki anne imgesi sayesinde annesini derhal algılar ve onunla ilişkiye geçer (Geçtan, 1993, 123). Dolayısıyla arketipler, her bireyde ortak olarak bulunan ve insanlığın evrendeki ilk varoluşundan bu yana nesilden nesle aktarılan temel tasarımlar olarak kolektif bilinçdışında yer alan modellerdir. Bilinçdışının kendisini ifade etme aracı olan arketipler, hiç değişmeyen, düşlerde ya da masallarda, mitoslarda ya da evren-doğum inançlarında görülen ayrıcalıklı temalardır.

İnsanlığın ortak güdülerinin ve temel davranış yönelimlerinin nesnel ifadesi olan arketiplerle kolektif bilinçdışı doğrudan bağlantılıdır. Jung, uzun yıllar süren araştırmaları sonucunda kolektif bilinçdışını oluşturan temelin *arketip* adını verdiği söylenece motifleri ya da ilkel imgeler olduğu sonucuna ulaşır. Dolayısıyla arketiplerin doğasına ilişkin fikirleri, psikanaliz çalışmalarının ışığında gelişir. Jung'a göre nevrotik içerikler, normal komplekslerle karşılaştırılabilir niteliktedir; ancak psikotik içerikler, özellikle de paranoya olgularında, ilkelerin *büyük düşün* dedikleri düşünceye benzer. Bunlar sıradan düşlere benzemezler; etkileyicidirler ve sıklıkla söylencelerdekine benzer ve hatta onlarla özdeş imgeler kullanırlar. Arketipler, davranışların içgüdüsel modeline benzer biçimde iş görürler; her yerde ve her zamanda mevcuttur. Arkaik söylencelerde ve çağdaş bireyin düşünce ve kuruntularında aynı biçimde yer alırlar (Storr, 2006, 57). Eleanor Bertine ise Jung'un arketip düşüncesini şöyle açıklar: "*Jung, bilinçdışının imgelerinin, bir tür resim dili, simgeler dili olduğunu düşünür. İkel insanın kendi büyüdüğü dünyasında deneyimlerini resimlerle ifade etmesi gibi, simgesel dil de bizim iç dünyamızın derinliklerindeki bilinmeyen deneyimleri yansıtır*" (Bertine, 1967. Akt: Tecimer, 2006, 95). Bireyin bilinçdışı ile ilişkisini simgeler aracılığıyla kurması, söz konusu imgelerin yaşamın her alanında, söylence ve mitlerde, sanatta ve dini motiflerde yer almasını sağlar. Bu nedenle imgeler, ancak simgesel dil yoluyla algılanabilir. Dolayısıyla da simgelerle örülü olan mitoslarla arketip kuramı arasında önemli bir bağ vardır. Tecimer, mitolojinin kolektif bilinçdışının bir çeşit yansıması olduğuna vurgu yapar. Jung'un arketip kuramı ile mit bağlantısı üzerine çalışan Campbell ise Jung'un insan psikesinde içkin olarak bulunan modelleyici bir gücü tarif ettiğini belirtir. Bu güç, çeşitli yer ve zamanlarda birbirleriyle hiç bağlantısı olmayan kişilerde spontane olarak benzer fantezileri ortaya çıkarır (Tecimer, 2006, 96). Kolektif bilinçdışı, içerdiği arketiplerle her kültürde var olan temel mitsel imgeleri üretir. Arketiplerin alegorik yansımaları olan mitoslar, içine doğdukları topluma muazzam bir yaşam deneyimi aktarırlar. Farklı toplumsal görenekler uyarınca farklı yorum ve uygulamaları olsa da özsel olarak aynı içerime sahiptirler. Arketiplerin bilinçdışına yansımalarıyla oluşan mitoslar, doğa ve toplum gibi dışsal olgulardan değil, doğuştan gelen zihinsel olgulardan kaynaklanır. Onlar, arketiplerin ifade biçimidir. Bu anlamda düşsel imgelerle benzerlik gösterirler ve Jung'a göre düşler, kişileştirilmiş mitoslardır ve mitoslar da kişileştirilmemiş düşlerdir (Tecimer, 2006, 97).

Tecimer, arketipleri üç sınıfsal başlık altında inceler: Arketipsel motifler ya da durum arketipleri, arketipsel nesnelere ya da simgesel arketipler ve bireyleşme arketipleri. Buna göre, yaratılış, ölümsüzlük ve kahramanlık kavramlarını arketipsel motifler bağlamında ele alır. Bu üç motif, tüm kültürlerde mitsel



söylenceler kapsamında yer alır. Özellikle evrenin nasıl var olduğu ve insanoğlunun bu muazzam yapı içerisindeki konumuna ilişkin yaratılış motifi, dinsel ve mistik yönleriyle diğerlerinden daha yaygın bir biçimde gözlenir. Ölümsüzlük motifi, iki ayrı anlatım olanağı içinde belirir. İlkinde insanoğlunun ölümsüzlüğe kavuşarak sonsuz saflık ve mutluluğun kaynağı olan cennete dönüşü fikri hakimdir. İkincisinde ise yeniden sonsuz bir yinleme biçiminde gerçekleşen doğum-ölüm döngüsü bağlamında ölümsüzlüğün anlatımı söz konusudur. Kahramanlık kavramı ise bireysel dönüşüm ve kurtarıcılık öğelerini içerir. Tecimer'e göre kahramanlık arketipini çeşitli evreler belirler; bunlar, olanaksız görev ve yeniden doğma ekseninde gerçekleşen arayış evresi; olgunlaşma, bilgeleşme, ölüm ve yeniden doğum ekseninde inisiyasyon evresi ve suç üstlenme, başkaları uğruna günah keçisi olma ekseninde kendini feda etme evreleridir (Tecimer, 2006, 98). Campbell, mitosları günümüz için de geçerli olan anlatım araçları olarak ele alırken, bu anlatıların kültür normlarını öğretme ve yaşamımızı nasıl sürdüreceğimize ilişkin ipuçları sunma işlevlerine vurgu yapar. Mitos kahramanının giriştiği mücadele, insanın kendisini tanıma ve değiştirme arzusunun yani inisiyasyon evresinin serüvenidir. Campbell'a göre, bu eski öykülerle yaşamımızın duygusal olguları arasında gerçek bir bağ vardır (Tecimer, 2006, 106).

Mitoslar gerek zamansal gerek mekansal bağlamda evrensel nitelik taşır ve bu evrensellik, Jung'un *arketip* olarak formüle ettiği kavrama denk düşer. Yerel düzeyde farklı anlamlar kazanan arketipler, evrensel düzeyde aynı kültür içeriklerini yansıtır. Farklı coğrafyalarda, farklı zamanlarda üretilen mitoslar, farklı görünümde içinde, esas olarak aynı arketipin çeşitlenmelerini dile getirir. Campbell, mitoslarla arketip kavramı arasındaki bağı, **Kahramanın Sonsuz Yolculuğu (The Hero With a Thousand Faces)** adlı çalışmasında, mitos kahramanının serüveni ile ilişkilendirir. Buna göre, mitolojik kahramanın arayış yolculuğu, her zaman aynı arketipsel modeli izler. Olay ve yer bakımından sonsuz sayıda çeşitlilik gösterse de, dünya üzerindeki tüm mitoslar hep aynı kalıbı izler; tüm mitoslar, tek ve aynı öykünün değişik görünümüdür. Campbell bu kalıba James Joyce'un **Finnegans Wake** adlı eserinden esinlenerek "*monomitos*" adını verir (Tecimer, 2006, 107). Monomitos modeline göre, kahraman bir çağrı alır, bu çağrıya uyarak bir arayışa çıkar ve kişiliğini değiştirecek bir dizi aşamadan geçer. İlk aşama yola çıkış, yani gerçeklikten kopuştur. İkinci aşama ise inisiyasyon aşamasıdır. Bu aşamada kahraman, olağanüstü bir evrene girer ve burada sayısız tehlikeleri savuşturmak, zorlu sınavlardan geçmek zorundadır. Bu sınavları atlatan kahraman, değişmiş olarak başladığı yere döner, ama her şey eskisinden çok daha iyi olmuştur ve ödülünü almıştır. Bu modelden yola çıkarak kahramanın yolculuğuna ışık tutan Campbell, tüm dünya mitlerinde anlatılan tek bir arketipsel ya da mitsel kahraman olduğuna işaret eder. Bu kahraman, yeni bir çağın, dinin, kentin ya da yaşam biçiminin kurucusudur. Onu bu yolculuğa sürükleyen temel motivasyon, yeni bir şey kurmak için eskisini terk etme zorunluluğudur. Tecimer'in John Lobell aracılığıyla aktardığı değerlendirmeye göre monomitos modeli, sadece mitlerin çözümlenmesi için bir anahtar değil, aynı zamanda psikanalitik bir yöntemdir. İnsan ruhunun şifresinin çözülmesi, kendi bireysel psikolojimizin kadastro çizimi, karşılaştığımız gerçeklik ve gerçekdışılık düzeylerinin irdelenmesi, yaşamsal olanaklarımızın açıklanmasıdır. İnsan ruhuna ilişkin olarak, kolay ifade edilemeyen derin anlamları yansıtır ve eski öykülerle olağan yaşamlar arasındaki ortak paydayı açığa çıkarır. Campbell'a göre, herkes bir mitos kahramanıdır. Rüyaların, insanın korku, endişe, üzüntü ve mutluluklarını yansıttığı gibi, mitler de aynı işi insanlık düzeyinde gerçekleştirir. Dolayısıyla kahramanlık, olağanüstü bir güç gerektirmez, çabalayan herkesin ulaşabileceği bir özelliktir. Zaten kahraman mitosunu önemli kılan da bu mitosun herkese uygun olmasıdır. Kahramanlık, insanın doğal olarak kendinde barındırdığı bir potansiyel güç, derinlerde kalmış birtakım tinsel yetilerin yüzeye çıkmasıdır (Tecimer, 2006, 110-111).

Campbell için kahraman, kendinden daha büyük bir amaç için yaşamını feda eden kişidir. Kahramanın amacı ve fedakarlığı, yalnızca soyut düzeyde değer kazanır. Bu nedenle, gerçek kahramanlık, bilinç düzeyinde dönüşüm gösterme becerisidir. Mitosların işledikleri tema ne olursa olsun, bilinç düzeyinde gerçekleşen bir dönüşümü yansıtır. Bu uzun ve zorlu yola bir amaç uğruna bile bile çıkan kahraman, attığı bu ilk adımda bilinçli dönüşümünün sinyallerini verir. Kahramanın mitolojik macerasının yolu, geçiş ayınlarının formülü ile aynıdır: ayrılma-erginlenme-dönüş. Campbell buna *monomitin çekirdek birimi* der. Bilince doğru yapılan bu yolculuğu, bir kahramanın olağan dünyadan çıkıp doğaüstü tuhaflıklar bölgesine doğru ilerlemesi olarak formüle eder. Kahraman burada masalsı güçlerle karşılaşır ve kesin bir zafer kazanılır; kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner. Kahramanların yolculukları temelde aynı çizgide gelişir. Halk masallarında kahramanca eylem fiziksel olarak gösterilir, yüksek dinlerde ahlaksal bir zafer vardır; ancak maceraların morfolojisi, katılan karakterler ve elde edilen zaferler açısından çok az çeşitlilik vardır. Arketipsel kalıbın temel öğeleri belli bir mit ya da ayinden çıkarılmışsa bu bir şekilde sezdirilmelidir. Kozmogonik çevrim, bütün kıtaların kutsal yazılarında tutarlı bir ortaklık sergiler ve kahramanın macerasına yeni ve ilginç bir yön kazandırır. Bu sayede tehlikeli



yolculuğun bir bağlanma değil, yeniden bağlanma; keşif değil, yeniden keşif olduğu anlaşılır. Aranan ve tehlikeli bir biçimde elde edilen tanrısal güçlerin daha en başından kahramanın kalbinde olduğu ortaya çıkar. Kim olduğunu öğrenen ve gücünün uygulamasına geçen kralın ya da tanrının oğludur; hepimizin içinde saklı duran, yalnızca bilinmeyi ve yaşama katılmayı bekleyen tanrısal yaratıcı ve kurtarıcı imgenin simgesidir (Campbell, 2010, 50-51).

Campbell'in arketiplerden yola çıkarak tanımladığı bu model, Antik Yunan tragediyalarındaki başlangıcından itibaren oyun kahramanının ya da karakterin dramatik kurgu içindeki yöneliminin de temelini yansıtır. Ancak söz konusu model, tarihsel avangardların klasik dramatik yapıyı yıkmaya yönelik girişimleriyle birlikte bozulmaya başlar. Dış etkinin tetiklemesiyle bir çatışma ortamının içine giren ve belirli bir hedef doğrultusunda çıktığı yolculuk sonucunda değişim geçiren karakter olgusu, özellikle absürd tiyatroyla birlikte yerini eylemsiz, amaçsız, çatışmadan uzak ve dolayısıyla herhangi bir değişim sergilemeyen oyun kişilerine bırakır. Tiyatro tarihi açısından önemli bir kırılma noktası olan bu evre, binlerce yıllık dramatik geleneği yerle bir etse de, dramın mitoslarla olan bağlantısını zayıflatmaz; aksine mitleri ve arketipleri daha da önemli hale getirir. Söz konusu metinler, spesifik bir karakterin toplumsal ya da psikolojik gerçekliği içindeki öznel hikayesi yerine, genel insanlık durumunun çağdaş bir yorumunu sunar. Dolayısıyla kurallı bir yapı içinde hareket etmese de oyun kişilerinin yansıladığı gerçeklik, evrensel ve arketipseldir. Bu arketipler, insanlık tarihi boyunca üretilmiş olan ve mitlerde sıklıkla karşımıza çıkan klasik modeller olabileceği gibi, çağdaş dünyanın zamansallığına uygun olarak üretilmiş görece yeni modeller de olabilmektedir. Melih Cevdet Anday'ın **Yarın Başka Koruda** isimli oyununda da bu bağlamda ağaç başta olmak üzere klasik arketiplere rastlandığı gibi, çağdaş bir arketip önerisi olarak sunulan *belleksizlik* modelinin de izleri görülmektedir.

2. YARIN BAŞKA KORUDA'DA ARKETİP MODELLERİ

Ayşegül Yüksel, Melih Cevdet Anday'ın **Yarın Başka Koruda** adlı oyununu "*bireysel gerçekliğe var olma hakkı vermeyen bir yaşam döngüsü içinde, bireyin kendi gerçekliğini somutlaştırma çabasının acıklı gülünç öyküsü*" olarak değerlendirir (Yüksel, 1995, 176). Oyun, Yüksel'in değerlendirmesini haklı çıkaracak biçimde bir varoluş ve geçmişini arama oyunudur. Anday'ın pek çok oyununda olduğu gibi, oyun kişilerinin belirli isimleri yoktur. Oyun kişileri aynı sıfatlarla yeryüzündeki herhangi bir insanı ifade edebilecek biçimde Kadın, Erkek, Evsahibi Kadın, Yaşlı Adam, Öğrenci, Kız, Orman Bekçisi ve Madam Rosa olarak adlandırılır. Oyun, nerede olduğu bilinmeyen bir kır evi pansiyonunda geçer. On üç yıl önce bu pansiyonda kaldıklarını iddia eden Kadın ve Erkek, geçmişlerini yeniden yaşayabilmek umuduyla pansiyona gelirler. Evsahibi Kadın'ın hatırlayamadığı çift, pansiyonun hemen yakınındaki koruda isimlerini kazıdıkları ağacı bulmak, on üç yıl önce kaldıkları odada kalmak ve o gün yaşadıkları her şeyi birebir yeniden yaşamak istemektedirler. Ama o gece kaldıklarını iddia ettikleri odada pansiyona yirmi yıl önce gelip yerleşen Yaşlı Adam kalmaktadır. Yirmi yıldır her gün doğum gününü kutlamak isteyen Yaşlı Adam için o gece bir parti düzenlenecektir. Pansiyonda ayrıca Madam Rosa adında Musevi bir kadın ve oyunda görmediğimiz bir başka arkadaşı daha kalmaktadır. Madam Rosa, yaşına göre çok genç görünen ve ölmek üzere olan arkadaşına refakat eden bir kadındır. Arkadaşının durumu nedeniyle mutsuz ve karamsar görünse de mutlu olmaya çalışan biridir. Evsahibi Kadın'ın kızı ve pansiyonda kalan Öğrenci ise evin yakınındaki koruya gitmişlerdir ve eve nişanlanmış olarak geri dönerler. Bu sırada hapisten kaçan bir katilin koruda olabileceğini söyleyen Orman Bekçisi evdekileri uyarmak için gelir. O gece, Yaşlı Adam'ın yıllardır kutlanamayan doğum gününün, genç çiftin nişanı da bahane edilerek kutlanmasına karar verilir. Orman Bekçisi'nin de pansiyondakileri sorgulamak için geldiği aynı gece, Madam Rosa'nın arkadaşının öldüğünü haber vermesiyle oyun biter.

Neden-sonuç ilişkisiyle ilerlemeyen ve hiçbir oyun kişisinin tutarlı davranmadığı oyunda, yazarın spesifik belirlemeler yapmaktan kaçınarak yarattığı oyun kişilerinin zaman algısı ve içinde devindikleri uzamın belirleyici nitelikleri, oyuna bazı arketipsel imgeler aracılığıyla yaklaşmayı mümkün kılar. Uzam/zaman belirsizliği ve oyun kişilerinin geçmiş ve yaşadıkları zaman dilimine ilişkin tutarsız yaklaşımları *belleksizlik* arketipini ortaya çıkarırken, oyun mekânı olarak kullanılmayan, sadece varlığından bahsedilen korunun işlevsel niteliği *ağaç* arketipini gündeme getirir. Ağaç arketipi, mitolojik öykülerde ve edebiyatta sıklıkla görülmektedir. Belleksizlik arketipi ise modern insanın yalnızlığı, kendi gerçekliğinden ve çevresinden uzaklaşması fikri bağlamında, çağdaş edebiyatta ve tiyatrodaki izi sıklıkla sürülebilecek bir modeldir. Dolayısıyla her ne kadar belleksizlik arketipi odağa alınacak olsa da, oyunda belleksizlikle doğrudan ilişkili olan ağaç arketipine de kısaca değinmek gerekmektedir.



2.1. Varoluşun Taşıyıcı Motifi: Ağaç Arketipi

İnsanlık, ilk çağlardan itibaren kendisini simge ve motiflerle ifade etmeye eğilimli olmuştur. Sembollerle düşünme ve bunları kolektif belleğe işleme edimi, sanatsal yaratıda arketiplerin izinin sürülmesini mümkün kılar. İlkel zamanlarda doğayla bütünleşik biçimde yaşayan insan zihninde animistik inançlar belirir. Modern zamanlarda insanın doğaya egemen hale gelmesi ve doğa ile olan bağlarını en aza indirmesi, söz konusu inançların silinip gittiği anlamına gelmez. İnsanlığın ortak bilinçaltına işlenmiş bir halde hazır bulunan bu inanç motifleri, duygu, düşünce, korku ve kaygılarını ifade etmede bir araç olmayı sürdürür. Doğa ile iç içe yaşayan ataların mirası olan bu motifler, doğa olaylarının ve doğal çevre unsurlarının tanrılaştırılması olarak karşımıza çıkar. Ağaç, su, dağ, taş ve ateş gibi etmenler bu motiflerin ilk akla gelen yansımalarıdır. Bu bağlamda ağaç motifi, bütün dünya mitolojilerinde önemli bir yer tutar. Ulu, büyük ve yaşlı ağaçlar Anadolu toplumları içinde de her zaman büyük saygı görmüştür. Yaşamın, bereketin ve şifanın simgesi olarak görülen ağaçlar, birçok dinsel ritüelde önemli rol oynar. Türk mitolojisinden esinle Anadolu'da hala ağaca yönelik ritüelistik davranışların izleri görülür ve ormanlar ya da koruluklar genel olarak kutsal sayılır (Ünlü, 2006, 215-216). Ağaçlar, dünya ağacı, yaşam ağacı ve ölümsüzlük ağacı inançlarıyla kutsallaştırılır. Ruh ve cin gibi doğaüstü güçlerin ağaçlara yerleştiği inancıyla özellikle ulu, yaşlı ve garip biçimli ağaçlar, koruluk ve ormanlar pek çok inançta kutsal kabul edilir. Yeryüzü ile gökyüzü, insanların dünyasıyla ilahi dünya arasında merdiven görevi gören, dalları gök katlarına, kökleri yer altına uzanan ağaç tasarımı, arkeolojik ve etnografik verilere göre çok eski ve yaygındır. Dünyanın ve yaşamın başlangıcını ifade eden kozmogonik bir niteliği olduğuna inanılan dünya ağacı, dünyanın göbeği ya da merkezinden tanrıların yaşadığı yere kadar uzanır. Üç katlı kozmik düzenin bağlantı yerini oluşturan ağaçlar, gök katının direği olarak kabul edilir. Kozmik ağaç, ruhsal yolculuk ve yükselmenin aracı olduğu gibi, aile, şehir ve krallığın büyümesini de simgeler (Emiroğlu, Aydın, 2004, 145).

J.G.Frazer, Avrupa Ari ırkının dinsel tapınma törenlerinde ağacın önemli bir rolü olduğunu düşünür. Bu durum doğaldır; çünkü tarihin başlangıcında Avrupa uçsuz bucaksız ormanlarla kaplı bir alandır. Yaşamın kaynağı olarak görülen bu ormanlar, ağaçların önemli bir tapınma nesnesi haline gelmesini sağlar. Frazer'a göre ağaca tapınma, bütün büyük Avrupa aileleri arasında geçerli bir inanıştır ve tapınak anlamına gelen kelimelerin ormanlarla ilişkisi vardır. Kelt rahibi olan Druidler, meşe ağacına tapmaktadır ve tapınak anlamına gelen *nemus* sözcüğü, bir kuru ya da orman alanındaki açıklık anlamına gelmektedir (Frazer, 2004, 145). Yabanılara göre dünya, genel olarak canlıdır. Yabanıl, ağaçların ve bitkilerin de tıpkı insanlar gibi bir ruhu olduğuna inanır ve onlara buna göre davranır. Bazı inanışlarda tüm ağaçların ruhu olduğuna inanılırken, bazılarında yalnızca belli cinsteki ağaçların ruhu olduğuna inanılır. Ağaçların ve bitkilerin canlı varlıklar olarak düşünülmesi, onlara, yalnızca şiirsel anlamda değil, sözcüğün gerçek anlamında da birbirleriyle evlenebilecek erkek ve dişi gibi davranılması sonucunu verir. Bu düşünce tamamen hayal ürünü değildir, çünkü bitkilerin de hayvanlar gibi cinsiyetleri vardır; erkek ve dişi ögelerin birleşmesiyle kendi türlerini üretirler (Frazer, 2004, 153).

Bir kır evi pansiyonunda geçen **Yarın Başka Koruda** oyununda ağaç motifi, önemli bir arketipsel nesne olarak belirir. Evin hemen yanında olduğu oyun kişilerinin sözlerinden anlaşılan kuru, oyunun bir diğer önemli arketipi olarak belirlenen *belleksizlik*'in arka planındaki uzamı yansıtar. Kuru, oyundaki karmaşık zaman algısının temelini oluşturur. Geçmişlerini arayan Erkek ve Kadın için belleklerini yeniden kazanmanın ve var olduklarını hissedebilmeyin koşulu, koruda adlarını kazıdıkları ağacı bulabilmekle mümkün olacaktır. Benzer biçimde, bir gelecek tasarımının mümkün olmadığı kısırdöngüyü kırma umudu, sadece Kız ve Öğrenci'nin koruya gitmeleri ve burada nişanlanmalarıyla belirir. Yaşlı Adam ve Evsahibi Kadın ise koruya hiç gitmedikleri için zamanda asılı kalmış gibidirler. Koruya giden Kız ve Öğrenci'nin burada önceden planladıkları halde nişanlanmaları ve kızın eve geldiğinde hamile olduğundan şüphelenmesi, ağaçların cinsiyete ve üremeye ilişkin anlamı ile örtüşür. Yaşlı Adam ve Evsahibi Kadın ise birbirlerine aşık olmalarına rağmen, koruya hiç gitmedikleri için yirmi yıldır herhangi bir ilişki yaşayamamaktadırlar. Yaşamayı beceremeyen oyun kişileri için kendilerini ağaçlarla özdeşleştirmek, ölüm ve yokluk fikrinden kaçmanın bir yoludur.

"EVSAHİBİ KADIN: Ben hiç gitmem koruya. Yalnız sesini duyarım. Geceleri özellikle. Davul geriyorlarmış gibi bir ses. Gerilirken çat çat eder ya hani, tıpkı öyle. Herhalde hepimiz ağaçlık başlangıçta" (Anday, 1996, 16).

Yaşamın simgesi olan ağaç, oyunda evin içinde kol gezen ölüm imgesiyle karşıtlık sergiler. Dünya ağacının, dünyanın ve yaşamın başlangıcını ifade eden kozmogonik bir niteliği olduğu ve bu ağacın dünyanın göbeği ya da merkezinden tanrıların yaşadığı yere kadar uzandığı inancı, oyuna kuru-ev ikiliği düzleminde yansır. Dünyanın merkezi olan korunun yanı başındaki ev, bir mezar odası gibidir; burada zaman durmuş, yaşam askıya alınmıştır. Evde yaşama dair bir hareket belirmesi umudu her defasında ertelenmek zorunda kalır. Kız ve Öğrenci'nin nişanını kutlama planı ve Yaşlı Adam'ın yıllar sonra ilk kez



kutlayacağı doğum günü partisi, önce Orman Bekçisi'nin katil sorgulamalarıyla, sonra da Madam Rosa'nın arkadaşının ölmesiyle gerçekleşemez. Yaşadıkları zaman diliminde var olduklarını hissedemeyen oyun kişilerinin kendi varlıklarına ilişkin somut bir kanıt arama çabalarının metaforu, ağaca kazınan adlardır. Yaşamın ve ölümsüzlüğün simgesi olan ağaçlarda delicesine adlarını arayan Erkek ve Kadın için umutsuz bir çabalama söz konusudur. Karısının belki de uydurma bir geçmiş tasarımıyla çaresizce arayıp durduğu ağacı bulamadıklarında Erkek'in "Adlarımızı unutmuş olamaz mıyım? Bulamadık. Belki de ağacın yerini şaşırdım. Bütün ağaçlar birbirine benziyor. Sözgelisi, beni hep başkalarına benzetirler" (Anday, 1996, 71-72) sözleri, kendisini ağaçlarla özdeşleştirerek içinde buldukları varoluş sorunundan kurtulmayı arzuladıkları fikrini pekiştirir. Ayrıca Genç Kız ve Öğrenci, koruda gezerken, esrarengiz bir biçimde gökyüzünden bir takım sesler duyup dereye doğru koşmaya başlarlar. Nişanlanmaları için korunun onlara gönderdiği bir işaret gibidir bu ses. Nişanlanan gençler, koruda karşılaştıkları evli çiftin bıçaklı zorlamasıyla adlarını bir ağaca kazırlar. Bu sayede kendi gerçekliklerini ve dolayısıyla var oluşlarını somut düzlemde kanıtlamış olurlar. Ağaçlara kazınan isimler, varlıklarının onaylanması ve kutsanması gibidir. Ancak oyunun sonunda buldukları konumun değişmeyecek olması, dahası içinde buldukları pansiyonun bir tür mezar olduğu gerçeği, eylemlerinin bir kutsanma değil, çaresiz bir çabalamadan ibaret olduğunu gösterir.

2.2. Yitirilmiş Geçmişin Arketipi: Belleksizlik

Yarın Başka Koruda, bir kır evi pansiyonunda, tek bir gün içinde geçer. Oyun uzamı bağlamında belirleyici olan faktör, oyunun içinde geçtiği pansiyondan ziyade, oyun içinde gösterilmeyen, sadece diyaloglarda varlığından bahsedilen korudur. On üç yıl önce bu evde bir gece geçirdiklerini söyleyen Kadın ve Erkek, geçmişlerinin izini koruda adlarını kazıdıkları bir ağaçta bulmaya çalışırlar. Öğrenci ve Kız ise koruya gittikleri anda nişanlanmışlardır; bu nişan, önceden planlanmış bir biçimde gerçekleşmemiştir. Kız ve Öğrenci'nin nişanlanması büyüsel bir ortamda esrik bir ruh hali içinde gerçekleşmiş gibidir; birbirlerini sevdikleri için değil, koruya birlikte gittikleri için nişanlanmışlardır. Geçmişini korudaki ağaçta arayan Kadın ve Erkek'in yaşadıklarını iddia ettikleri anıları, oyunun şimdiki zamanında yaşayan onlardır. Evin içinde belleksiz biçimde yaşayan Evsahibi Kadın ve Yaşlı Adam ise koruya hiç gitmemişlerdir. Oyunun geçtiği zaman ve uzamın belirsizliği, oyun kişilerini yeryüzündeki herhangi bir yere, herhangi bir zamanda bırakılmış insanlar olarak konumlandırır. Herkesin anlatacak bir hikâyesi vardır, ancak hiçbir hikâyenin gerçekliği kanıtlanabilir kesinlikler içermez. Geçmişlerini arayan Erkek ve Kadın'ın gerçekten de on üç yıl önce oraya gelip gelmedikleri bir muammadır. Erkek'in bir beyin hastalığı geçirerek hafızasını yitirmiş olması, Kadın'ın kendileri için yalan bir geçmiş yarattığını düşündürebilir. Pansiyonda kaldıklarına ilişkin tek somut kanıt, Kadın'ın odada gördüğü çiçekli bardağın aynısının on üç yıl önce kendiliğinden kırıldığını anlatmasıdır. Ancak bardağın kırılmasına ilişkin bu anı, Yaşlı Adam'ın hafızasında farklı bir biçimde yer alır; çiçekli bir bardağın on üç yıl önce kendiliğinden kırıldığını söyleyen çiftin iddiasına karşılık Yaşlı Adam, o bardağın kırıldığı gün evde sadece kendisinin ve Evsahibi Kadın'ın olduğunu söyler. Erkek ve Kadın'ın geçmişlerini aradıkları, Yaşlı Adam ve Evsahibi Kadın'ın geçmişlerini hatırlamadan şimdiki zamanda adeta asılı kaldıkları oyun, zaman ve bellek kavramını, buna bağlı olarak da bireyin varoluş sorununu gündeme getirir. Ayrıca söz konusu belleksizlik durumunun koru ile bir ilişkisi olduğu açıktır; oyun kişilerinin belleğini oluşturan korudur. Bellek, hem bireysel hem de kolektif düzeyde, kişinin kendisini güvende hissetmesinin ve gerçeklikle bağlantı kurmasının en önemli aracıdır. Ancak oyunda da görüldüğü gibi, belleğin zayıflaması ya da tamamen yitirilmesi, belirsizlik ve kaosa yol açar.

Henri Bergson insanlarda iki tür belleğin işlediğini söyler. İlki, gündelik yaşamımızın tüm olaylarını imge-anılar biçiminde kaydeder. Bu kaydetme işlemi esnasında hiçbir ayrıntıyı atlamaz, her olguyu veya jesti kendi yerine ve tarihine yerleştirir. Bu bellek biçiminde herhangi bir yarar ya da pratik işlev söz konusu değildir; bunlar doğal bir zorunluluk gereği gerçekleşir. İkinci tür bellek ise, daima eyleme dönük, şimdiki zamanın içinde bulunan ve yalnızca geleceğe bakan bellektir. Bu belleğin geçmişten sahip çıktığı tek şey, birikmiş çabayı temsil eden, zekice koordine edilmiş hareketlerdir. Kişiye geçmişi olduğu gibi sunmak yerine, eski imgelerin yararlı etkisini şimdiki zamana dek uzatır. Dolayısıyla bir tekrar olmaktan ziyade, bir hayal edimidir, kurgusal karakter sergiler. Doğanın zaman döngüsünün tersine işleyen bu bellek türü, tamamen kendiliğinden oluşmuştur ve değişmeden kalmaktansa, değişken biçimde yeniden ürer. Bergson'a göre, geçmişi imge biçiminde anmak için, şimdiki zaman eyleminden soyutlanmak ve düş görmeyi istemek gerekir. Bu şekilde ulaşılan geçmiş, kaygan olabilir. Geriye doğru işleyen bu bellek, ileriye doğru olan ve davranışlarımızı ve genel olarak yaşamamızı sağlayan doğal bellek tarafından engelleniyor gibidir. İkincisinin ilkinin yapabileceği düzenli ve kesin tek hizmet, tercihini aydınlatmak amacıyla, öncesine benzer durumlardan önce ya da sonra gelen imgeleri göstermektir; fikirlerin çağrışımı da bundan ibarettir. Yeniden gören belleğin, tekrarlayan belleğe kural gereği itaat ettiği başka bir durum yoktur (Bergson, 2007, 66-67). Oyunda bu bellek türünün en çarpıcı yansımaları Kadın'da görürüz. Kadın, yıllar önce aynı pansiyonda



yaşadığını hayal ettiği bir günü, belki de hiç yaşanmamış bir geçmiş anısını şimdide yeniden canlandırmaya çalışır. Gerçekliği şüpheli olan bu geçmiş anısına hem kendisini hem de etrafındakileri inandırabilmek için ayrıntılı bilgiler verir.

“KADIN: Düşünüyorum o günü. Düşündükçe ekleyecek bir şey daha buluyorum. Böyle böyle uzuyor, genişliyor, kabarıyor. Ne kadar ansızın büyüdüm, ne kadar!” (Anday, 1996, 17)

Kadının yaptığı şey, hayal ederek geçmişe yön vermeye çalışmaktır. Ancak Bergson, hayal etmenin hatırlamak anlamına gelmediğine vurgu yapar. Bir anı, edimselleştiği ölçüde bir imgenin içinde yaşamaya eğilim gösterir; ama tersi doğru değildir ve dolaysız imgenin kişiyi geçmişe götürebilmesi için gerçekten de onu aramak için geçmişe dönüp süreci izlemesi gerekir. Geçmişteki bir acıyı hatırlamak için ne kadar çok çaba sarf edilirse, onu gerçekten hissetmek için o denli güçlü bir eğilim gösterilir. Bu durumda anının maddileşmesi söz konusudur. Buradaki sorun, hissedilen acının başlangıçtaki acı olup olmadığını bilmektir. Anı-imge, her ne kadar duyuma benzese de onun aslı değildir. Anı ve algı arasındaki farklılık, çağrışımın bir sonucudur. Aradaki fark, sadece geçmiş ile şimdi arasındaki bir derece farkı değildir. Şimdiki zaman, sadece kişinin kendisini ilgilendirir; kişi için yaşayan şeydir. Geçmişin güçsüz olduğu yerde, kişiyi eyleme kışkırtan şeydir. Şimdiki zaman, kişi için zamanın özü ve onun akıp gidiyor olmasıdır; zaten akmış olan zamansa geçmiştir. Dolayısıyla şimdiki zaman, hem geçmişin hem de geleceğin sınırlarını ihlal eder (Bergson, 2007, 104). Kadın'ın büyümeye ilişkin sözleri de şimdiki zamanın belirsiz kapsayıcılığına bir gönderme gibidir. Büyüme olgusu oyunda geçmişten uzaklaşma ve belleğini yitirmenin bir metaforu olarak yer alır. Büyüme, zamanın çizgisel düzleminde yol almak ve bir anlamda yolculukta olmak demektir. Geçmişteki bir günde sıkışıp kalan oyun kişileri, bu çizgisel düzlem üzerinde yer almazlar. Hayatı zaman basamaklarını atlayarak duyumsamakta ve bu nedenle de anılarını saklayamamaktadırlar. Evsahibi Kadın'ın kızının büyümesine ilişkin hayret içeren sözleri, diğer oyun kişileri için de aynı derecede şaşırtıcıdır:

“EVSAHİBİ KADIN: Oysa eskiden küçüktü. O kadar çok küçüktü ki, emeklerdi buralarda. Bir gün, daha bebekken, şu masanın üstüne oturtmuştum, ben de işte burada, tam burada, bu iskemlede oturuyordum. (...) Bir günde yerde kilimin üstünde emekliyordum, ben orda (Erkek'in oturduğu iskemleyi gösterir) sizin oturduğunuz yerde... Aman yarabbi birden ayağa kalkmasın mı o emekleyen çocuk!” (Anday, 1996, 20).

Beliz Güçbilmez'e göre bellek, hafıza anlamını içerecek biçimde, zihinde tutulanlarla ilişkili bir kavram olarak ele alındığında, bir temsil işlevi gösterir. Temsilin modelin aslı olmaması gibi, belleğin taşıyıcısı olan anılar ve anımsamalar da geçmişin kendisi değildir. *“Araya zaman ve öznellik girmiş; yaşandığı haliyle olguyu, deforme etmiştir. Öyleyse bugünde, şimdide elimizde olan, şimdiden yoğun biçimde etkilenmiş, değişip dönüşmüş bir geçmiş imgesi, geçmiş temsildir”* (Güçbilmez, 2007, 126). Bu değişim ve dönüşümde belirleyici olansa bilinçdışı ve zamandır. Bilinçdışı, kendi yöntemiyle bir eleme yaparak ayrıntıları silerken, akıp giden zaman, bu dönüşümün tamamlayıcısı olur. Geçmiş, bellek aracılığıyla şimdide yeniden inşa edilmiş ve temsil niteliği kazanmıştır. Evsahibi Kadın, geçmişi anımsamak için kendilerini zorladıkları ve oyun içinde bir tür sayıklama sahnesine dönmüş bölümde bir an için belleğini yeniden kazanır:

“EVSAHİBİ KADIN: Hatırlıyorum, hırçın bir kızdım. Çok üzerdim annemi. Annem o zaman burada değildi, bütün aynaları alıp gitmişti. Çünkü ben korkardım aynadan. Yüzümü görünce basardım çılgılığı” (Anday, 1996, 17).

Evsahibi Kadın'ın geçmişine dair hatırladığı anda yer alan ayna metaforu da yine belleksizlik ile ilişkilidir. Kendi yüzünü görmekten korkan kişi, bir anlamda kendisini anımsamaktan da kaçmaktadır. Gerçeğin akseden yansıması, belleklerini ve varoluş imgelerini kaybetmiş olan oyun kişileri için yüzleşemeyecekleri verilerdir. Benzer biçimde Erkek, duvarda asılı olan ve evin dışarıdan görünüşünün resmedildiği tabloyu görünce şaşırır. Evsahibi Kadın, resmi sakallı bir dilencinin yaptığını ve kendilerine hediye ettiğini söyler. Ancak bahsi geçen dilenci, resmi yaptıktan sonra delirmiş ve bir daha hiç uğramamıştır yanlarına. Evsahibi Kadın'a göre dilencinin delirmesinin nedeni, evin tıpatıp aynasını resmetmesi, yani resmin bir tür ayna işlevi görmesidir. Gerçekliğin yeniden zuhur etmiş imgesi, bilincin sınırlarını aşmakta ve bilinçdışının derinliklerinden çağırıp getirdiği geçmiş imgeleriyle bireyi huzursuz etmektedir. Aynada beliren akis, yaşadığının ve var olduğunun somut bir kanıtıdır; aynalardan kaçarak yokluğunu belleğe işleyen Evsahibi Kadın için zaman da askıya alınmıştır. Ne geçmişte, ne şimdide yer alır, hatta onu bekleyen bir gelecekte de bahsetmek mümkün değildir. Kendi varlığından kaçarken sonsuz bir geniş zaman içinde sıkışıp kalmıştır ve onun açısından tek suçlu ormandır:

“EVSAHİBİ KADIN: Bir ormanın yanında büyümek ne demektir, bilir misiniz? Değişmeden geçer her şey... Orman sizi oyalar, uyutur, aldatır...” (Anday, 1996, 18)

Bergson'a göre geçmiş, devindirici mekanizmalarda ve bağımsız anılarda olmak üzere iki ayrı biçimde meydana gelir. Bu durumda belleğin pratik işlemi, geçmiş deneyimin şimdiki eylem için kullanımı yani *tanıma* gerçekleşir. Söz konusu tanıma işlemi, kimi zaman eylemin içinde otomatik bir biçimde



gerçekleşirken, kimi zaman da bir tin çalışmasını gerektirir. Tin, güncel olmaya en yakın tasarımları bulup şimdiki zamana yöneltmek için geçmişte aramaya girişir. Mevcut bir nesnenin tanınması söz konusu olduğunda ise işlemin gerçekleşmesi tanınan nesnenin kaynağına bağlıdır. Tanıma, nesneden kaynaklanıyorsa hareketlerle, öznenen kaynaklanıyorsa tasarımlarla gerçekleşir. Oyunda Kadın'ın anlattığı geçmiş hikâyesinin somut kanıtı olan çiçekli bardak meselesi, Bergson'un bu tespitini doğrular niteliktedir. On üç yıl önce kendiliğinden kırıldığı iddia edilen bardağın eşi, tamamen tesadüfi bir biçimde kırılır. Birbirlerini anımsamakta güçlük çeken bu insanlar için bardağın kırılma hareketi, geçmişe ilişkin bir anın şimdide tanınmasını sağlar. Ancak, belleksizliğin çok güçlü bir biçimde etkilediği oyun kişileri için bu somut hareket bile yeterli olmayacaktır. Aynı bardak kırılma olayını Yaşlı Adam, başka bir biçimde anımsamaktadır. Sadece Evsahibi Kadın'ın ve kendisinin olduğu bir ortamda bardak kendiliğinden kırılmış ve o gün adam pansiyona temelli yerleşmeye karar vermiştir. Bardağın kırılması, geçmiş kurgusunun herkesin belleğindeki haliyle bir kez daha tekrarlanacağını bir göstergesidir; Kadın ve Erkek on üç yıl önceki bir geceyi yeniden yaşamaya çalışırken, Yaşlı Adam ve Evsahibi Kadın da kendi anımsadıkları biçimde o günü yeniden canlandırırlar. Oynadıkları oyunun sonunda Evsahibi Kadın, zamanda nasıl asılı kaldıklarını dile getirir:

"EVSAHİBİ KADIN: Bu noktadan ileri gitmeyişimiz daha iyi oldu. Hiç değişmiyoruz çünkü. Hep o başladığımız yerdeyiz. Dışında kaldık zamanın. (Kendi kendine konuşur gibi) Doğru, içinde değil, yanında. Ormanın yanında ve sizin yanınızda" (Anday, 1996, 47).

Bergson, beden gelecekle ile geçmiş arasındaki hareketli bir sınır olduğunu düşünür. Geçmiş, bedeni hiç durmadan geleceğe doğru iter. Beden, tek bir an içinde, sadece kendisini etkileyen ve kendisinin etkilediği nesnelere arasında aracılık yapan bir iletkenidir. Buna karşılık, akan zamanın içine yerleştirildiğinde, daima geçmişin bir eylem içinde son bulunduğu belirgin bir noktada yer alır. Bergson'un *beyin mekanizmaları* olarak adlandırdığı bu özel imgeler, geçmiş tasarımlarından oluşan diziyi her an bitirir. Bu tasarımların şimdiki zamana gönderdikleri son uzantının gerçekle ilişki noktası bu imgelerdir. Bu bağ koparsa geçmişteki imge yok olmayabilir, ama gerçek üzerinde herhangi bir etkide bulunma ve gerçekleşme imkânını yitirir. Söz konusu bellek kaybına, bir beyin lezyonu neden olabilir. Bergson'a göre, zaman içinde dizilmiş anıların, uzam içinde doğan ya da olası eylemini belirten hareketlere geçişi hissedilemez kademelerde olur. Beyin lezyonları, sadece bu hareketlere zarar verebilir; anılara zarar vermesi mümkün değildir (Bergson, 2007, 57). Erkek'in bir beyin hastalığı sonucunda yitirdiğini söylediği belleği, onu geçmiş/şimdi/gelecek döngüsü içinde ilginç bir noktaya getirir. Geçmişe ilişkin anımsadığı hiçbir şey olmayan Erkek için, olmuş olanlar değil, sadece olacak olanlar vardır ve onun hatırladıkları gelecekle ilgili anımsamalarıdır. İnsanların geçmişi değil, sadece geleceği hatırlayacaklarını iddia eden Erkek, Bergson'un duyumsal-devindirici olarak adlandırdığı ve psikolojik bir olgu olarak tanımladığı şimdiki zamanı ve çizgisel zaman anlayışını sorunsallaştıran bir tavır sergiler:

"ERKEK: Hatırlıyorum, ormana gideceğimizi, ağaçlara adlarımızı yazacağımızı. Ve hiçbir şey bulamayacağımızı. Başımıza bütün gelecekleri hatırlıyorum" (Anday, 1996, 17).

Anday, geçmiş anılarını kaybetmiş, şimdiki algılayamayan ve geleceğe dair hayaller kuramayan oyun kişilerinin belleksizliklerini, umutsuzluğu, iletişimsizliği ve çabalamanın gereksizliğini vurgulayacak biçimde *absürd* bir oyun kurgusu içinde sergiler. Adlarını kazdıkları ağacı bulamadıklarında Kadın'ın üzüntüsünü gidermek isteyen Erkek'in *"Üzülme sevgilim, yarın başka koruda ararız"* sözleri, Anday'ın belleksizlik dramaturgisinin absürd kurgusunu bir kez daha ortaya koyar. Modern zaman insanının, diğer insanlarla, çevresiyle ve hatta kendisiyle bile bağları zayıflamış, iletişim olanaklarını kaybetmiştir. Söz konusu yalnızlaşma ve iletişimsizlik durumu, edebiyata ve tiyatroya sıklıkla belleğini yitirme metaforu ile yansır. Anday'ın oyun kişileri, artık yakalayamayacakları bir geçmişin peşinde boşuna bir çabayla koştururken, şimdiki zaman algılarını yitirmekte ve geleceğe dair hiçbir öngöründe bulunamamaktadırlar. Belleksizlik bu bağlamda oyunda adeta bir lanet arketipi olarak belirmektedir.

2.3. Belleğini Yitiren Kahramanın Yolculuğu

Ömer Tecimer, arketiplerin Campbell'ın *kahramanın yolculuğu* paradigmasındaki temel karakterlerin işlevlerini belirlediğini söyler. Arketipler aracılığıyla, öyküdeki kişilerin işlev ve amaçları anlaşılır hale gelir. Bu bakımdan belleksizlik olarak nitelenmiş olan arketip, **Yarın Başka Koruda** oyunundaki tüm oyun kişileri için ortak bir işlev taşıyıcısıdır. Belleğini yitirmiş ve zaman çizgisinde yolunu kaybetmiş olan oyun kişileri, savruk bir biçimde kendi serüvenlerini yaşamaktadır. Anday'ın karmaşık bir zaman düzlemi üzerinde yazdığı oyun, şimdide kendini var edemeyen bireyin, varlığını geçmişinde arama serüvenidir. Ancak Anday'ın oyun kişileri, Campbell'ın kahramanları gibi bir serüven yaşayamazlar. Campbell'ın kahramanı üç aşamalı bir serüvene koyulur; yola çıkış, inisiyasyon ve dönüş. Çıktığı serüvende sayısız engelle karşılaşan, büyük mücadelelere giren ve her sınavdan yenilenerek, olgunlaşarak çıkan kahraman, sonunda mutlaka bir



ödüle kavuşarak yurduna geri döner. Ancak Anday'ın oyun kişileri, bu çizgisel düzlemi takip etmezler. Öncelikli olarak yolculukları ileriye doğru değil, geriye doğrudur. Geleceği planlayarak şimdiki yaşamak yerine, geçmişte asılı kalmışlardır. Şimdide eyleyen sadece Öğrenci ve Kız'dır; ancak onların serüveni de tıpkı Erkek ve Kadın'ın serüvenine benzer. Dolayısıyla onların geçmişi de şimdiki zamanda sıkışacak ve onlar da koruda nişanlandıkları günde asılı kalacaklardır.

Campbell'ın kahramanı, serüveninin ilk aşaması olan Yola Çıkış'ta öncelikle macera için bir çağrı alır. Öğrenci ve Kız için bu çağrı, olağanüstü bir biçimde gerçekleşir. Nişanlanmayı planlamadan koruya gezmeye giden çift, adeta büyüsel bir ortamın içine düşerler:

"KIZ: ...Önce koruya gittik. (Tatlı tatlı anlatır) Giderken yolda bir papaz gördük. Papaz bize selam erdi. Biz de ona selam verdik. Sonra papaz geçti, bir sütçü çocuk gördük. Çocuk bize güldü, biz de ona güldük. Sonra benim ayakkabım çıktı ayağımdan, bir taşa oturdum, giydim ayakkabımı. O sırada bir ses geldi gökyüzünden, ne sesi olduğunu anlayamadım. Çünkü bulut yoktu gökyüzünde. Derken ben koşmaya başladım..." (Anday, 1996, 37).

Kız'ın anlattığı hikâye, çiftin reddetmesine imkân vermeden serüvene atılmalarına yol açan çağrıdır. Çağrıya cevap veren çift, zorlu bir orman koşusunun ardından koruda eli bıçaklı bir adam ve kadın görürler. Bunlar adlarını ağaca kazıdıklarını söyleyen Kadın ve Erkek'tir. Ellerinde bıçaklarla genç çifte adlarını bir ağaca kazımalarını söyleyen evli çift, önlerine çıkan zorlu sınavlardan biri gibidir. Evli çiftten kurtulmak için adlarını bir ağaca kazıyan genç çift, bu sınavı atlattır. Artık koruya girmiş ve nişanlanmış olan gençler, kendi inisiyasyon evrelerini tamamlayıp eve geri dönerler. Ancak onların serüveninin sonunda kendilerini bekleyen bir ödül yoktur. Bir katilin koruda dolaşıyor olabileceğini söyleyen Orman Bekçisi tarafından sorgulanırlar ve Madam Rosa'nın arkadaşının ölümü nedeniyle nişanlarını kutlamaya da fırsat bulamazlar. Yaşlı Adam içinse yolculuğa çağrı, yirmi yıl önce bardağın kırılmasıyla gerçekleşmiştir. O gün birdenbire bu eve yerleşmeye karar veren Yaşlı Adam, Evsahibi Kadın'a aşık olur; ancak koruya hiç gitmedikleri için nişanlanamazlar ve yolculukları askıda kalır. Bunca yıl hiçbir eylemde bulunamayan Yaşlı Adam, doğum gününü bile kutlayamaz. Yaşlı Adamın serüvenine kaldığı yerden devam etmesi için gereken yeni çağrı, o gün bardağın yeniden kırılmasıyla tekrar verilir.

"YAŞLI ADAM: Evet. Bugün, altmış beş yaşıma bastığım bugün, kırmızı çiçekli ikinci bardak da kendiliğinden kırılıyor. Bunun ne demek olduğunu açıklamam lüzum yok sanırım.

EVSAHİBİ KADIN: Hayır, hayır, hiç yok. Her şeyi hatırlıyorum, hepsini biliyorum. Bir an bile umutsuzluğa düşmediğinizi. (...) Şimdi neyi bekleyeceğiz? Bekleyecek bir şey kalmadı.

YAŞLI ADAM: Zaman hiç geçmedi ki... Zamanın geçtiği bir uydurmadır. Üzülecek bir şey yok ortada. Biz üstelik beklemekle durdurduk her şeyi, olduğu yerde. İki bardağın kırılması arasında geçen süre, gerçek bir süre değil" (Anday, 1996, 27-28).

Büyük gelişmelerin olacağını düşündürten bu diyaloga rağmen, yaşamlarında hiçbir şey değişmeyecektir. Yaşlı Adam, ne doğum gününü kutlayabilir ne de evden dışarı çıkabilir. Onun serüveni fasit bir daire içinde sıkışmış gibidir. Kadın ve Erkek için de aynı kısır döngü söz konusudur. Geçmişlerinin izini bugünde aramaya çalışan çift, tamamlayamadıkları serüvenlerini bir kez daha tekrarlayarak, varoluştan ziyade yokluğa doğru sürüklenirler. Campbell'ın kendinden daha büyük bir amaç için ve kendi bilinçli seçimiyle yaşamını feda eden kişi olarak değerlendirdiği kahramanın aksine oyun kişileri, kendilerini uğrunda feda edecek bir gerçeklik düzlemi bulamadıkları gibi, bilinçli bir seçimle değil, tamamen tesadüfler sonucunda aynı yolda buluşurlar. Çıktıkları serüvenin sonunda herhangi bir ödülle karşılaşmayan oyun kişileri, belleksizliğin ve varoluşun imkânsızlığının sembolleri olarak geçmişte asılı kalmaya devam edeceklerdir.

SONUÇ

Kolektif bilinçaltının ürünü olan arketipler, kaynağı mitos ve ritüellere dayanan dram sanatı için en önemli veri kaynaklarından biridir. Tiyatro tarihi boyunca, insanlığın ortak meselelerini ve durumlarını yansıtmayı hedefleyen dramatik kurgunun, söz konusu duyusal ortaklığı inşa ederken evrensel ve değişmez nitelikli modellerden yola çıkması kaçınılmaz olmuştur. Arketip modellerinin klasik dramatik kurgulama içinde - Oidipus'un her şeyden önce halkını düşünen adil bir devlet adamı olarak klasik kral arketipiyle birebir örtüşürken, çocuklarını katleden Medea'nın evrensel anne arketipini yerle bir edişinde olduğu gibi - ya birebir örtüşecek ya da bilinçli bir karşıtlık oluşturacak biçimde kullanıldığı görülür. Burada önemli olan, birebir de olsa karşıtlık oluşturacak biçimde de olsa oyunun sonunda evrensel arketiplerin onaylanması ve bu yolla seyircinin şok etkisinden uzaklaştırılmasıdır. Benzer biçimde, Campbell'in bir monomit olarak tarif ettiği kahraman olgusu da yüzyıllar boyunca klasik metinlerdeki dramatik kahraman ya da karakter olgusunun gelişim çizgisini ve dramatik eylem planını belirlemiştir. Aldığı çağrı ile yola çıkan, çıktığı yolda bir dizi engelle karşılaşan ve bu mücadele dolu yolculuğun sonunda önemli bir değişim geçirdiği gözlenen



kahraman, tragedya kurgusundan itibaren klasik yapının temel kurgulama tekniğini belirlemiştir. Ancak tarihsel avangartlarla birlikte şekillenen çağdaş tiyatrodaki söz konusu yapının hem içerik hem de biçimsel kurgulama anlamında bilinçli olarak deforme edildiği görülür. Özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan, dönemin umutsuzluk ve karamsarlığının ifadesi haline gelen absürd tiyatrodaki, başta kahramanın yolculuğu olmak üzere, klasik dramatik kurgunun formüle edilebilir yapısının ortadan kalktığı gözlenir. Arketiplerin bilindik formlarıyla değil, bilinçli bir çarpıtma ile yansıtıldığı bu metinlerde, arketiplerin onaylanmasından vazgeçildiği, dolayısıyla temel amacın da seyircide çok etkisi yaratmak olduğu dikkat çeker.

Türkiye'de absürd tiyatronun yetkin örneklerini vermiş olan Melih Cevdet Anday'ın **Yarın Başka Koruda** oyunu da bu bağlamda arketiplerin ve kahraman monomitinin sorunsallaştırıldığı metinlerden biridir. Oyunda klasik arketip modellerinin çarpıtılmasına ilişkin en dikkat çekici unsur, ağaç olgusudur. Oyunda ağaç olgusu mitlerde, efsanelerde ya da dini inanışlardaki sağaltıcı, rahatlatıcı ve çoğaltıcı anlamıyla kullanılmamış; varoluşun imkansızlığı ile tersinlenmiştir. Gündelik yaşantıları içinde gerçek bir varoluş hissine ya da aidiyete sahip olmayan oyun kişilerinin bir bölümü, koruya giderek ya da isimlerini ağaçlara kazıyarak var olduklarını kendilerine kanıtlamaya çalışırlar. Diğerleri ise korunun sadece sesini duymakta, ancak oraya asla gitmemektedirler. Beklenti, korunun oyun kişilerine gerçekten de bir varoluş, yani bir sağaltım sunmasıdır; ancak ne gidenler ne de kalanlar için hiçbir umut yoktur. Madam Rosa'nın ölen arkadaşı gibi, bir mezar odasını anımsatan pansiyon evinde tükenmekte ve sonsuz bir döngüyü sürdürmektedirler. Oyun bağlamında bir arketip önerisi olarak sunulan belleksizlik ise çağdaş insanın yalnızlaşma ve umutsuzluk sürecinin ifadesidir. Anday'ın metninde de görüldüğü üzere, insanlar artık ne geçmişlerini anımsamak istemekte, ne de geleceğe umutla bakabilmektedir. Zaman çizgisi içinde adeta sıkışmış olan oyun kişilerinin yansıladığı gerçek, modern dünyanın doğal çevreyle olan bağlarını giderek koparttığı ve insanların hem doğadan hem de birbirlerinden koptukları bu saçma düzlemde varlıklarının bile bilincinde olmadıklarıdır. Oyun kişileri, kolektif hafızayı ve dolayısıyla insanlığın ortak arketiplerini yitirdikleri gibi, bireysel hafızalarını da yitirmiş gibidirler. Üstelik hiçbiri Alzheimer ya da demans hastası değildir; onların hastalığı çok daha derin ve kitlesel boyutludur. Varlıklarını sömüren düzenin içinde tutunamadıklarından belleksizliğin rahatlığına sığınmışlardır; ancak pansiyonun dışındaki koru gibi, belirsiz imgelerle kafalarını karıştıran hafızaları onları rahat bırakmamaktadır. Varlıklarını hissetmek ya da ona bir anlam bulabilmek için girdikleri yolculuk da klasik bir kahraman ya da karakterin anlamlı yolculuğuna benzemez. Onlar ne gerçek bir çağrıyla yola çıkar, ne gerçek engellerle karşılaşır, ne de gerçek bir değişim geçirirler. Anday'ın henüz 70'li yıllarda insanlığın kolektif hafızasının zayıflamasına ve ortak motiflerin giderek anlamsızlaşmasına ilişkin bu tespitleri, günümüz koşulları açısından çok daha korkutucu, ancak bir o kadar da anlaşılır bir tablo ortaya çıkarmaktadır. Özellikle sahip olduğu teknoloji sayesinde artık hiçbir şeyi hatırlamak zorunda olmayan çağdaş insan için belleksizlik, giderek değişmez bir arketip haline almaktadır. Dolayısıyla oyunun mizahi bir karamsarlık çerçevesinden yansıladığı durum, günümüzün sıradan bireylerinin farkında olmadan içinde devindiği gündelik rutin döngüsünün gerçekliği ile ciddi biçimde örtüşmektedir.

KAYNAKÇA

- Anday, Melih Cevdet (1996). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Adam Yayınları.
Bergson, Henri (2007). *Madde ve Bellek*. Çev: Işık Ergüden, Ankara: Dost Kitabevi.
Campbell, Joseph (2010). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. Çev. Sabri Gürses. İstanbul:Kabalıcı Yayınları.
Emiroğlu, Kudret, Aydın, Suavi (2003). *Antropoloji Sözlüğü*. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
Fordham, Frieda (1983). *Jung Psikolojisinin Ana Hatları*. Çev. Aslan Yalçın, İstanbul: Say Yayınları.
Frazer, James George (2004). *Altın Dal*. Çev. Mehmet H.Doğan. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
Freud, Sigmund (1991). *Psikanaliz Üzerine*. Çev. A. Avni Öneş, İstanbul: Say Yayınları.
Geçtan, Engin (1993). *Psikanaliz ve Sonrası*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
Güçbilmez, Beliz (2007). Ibsen'den Beckett'e Belleğin Temsili. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, S. 23, s. 125-141.
Jung, Carl Gustav (2004). *İnsan Ruhuna Yöneliş*. Çev. Engin Büyükinal. İstanbul: Say Yayınları.
Jung, Carl Gustav (2009). *Dört Arketip*. Çev. Zehra Aksu Yılmaz. İstanbul: Metis Yayınları.
Storr, Anthony (2006). *Jung'dan Seçme Yazılar*. Çev. Levent Özşar, Ankara: Dost Kitabevi.
Tecimer, Ömer (2006). *Sinema Modern Mitoloji*. İstanbul: Plan b Yayınları.
Ünlü, Aslıhan (2006). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*. Ankara: Aşına Kitaplar.