

JEAN GENET TİYATROSUNDA SAHNE ELBİSESİ VE DONATIMLIĞIN SEZDİRİMSEL İŞLEVİ

Ali TİLBE¹

Öz: Bu çalışmada, 1950’li yıllarda öne çıkan Uyumsuz Tiyatronun önde gelen temsilcilerinden biri olan Jean Genet’in *Hizmetçiler (Les Bonnes)*, *Balkon (Le Balcon)* ve *Paravanlar (Les Paravents)* adlı oyunlarında bezem (costume) ve donatımlığın sezdirimsel işlevini çözümlemeyi amaçladık. Jean Genet sahnesinde dilsel göstergelerden çok, dil dışı göstergelerin ağırlıklı anlatım biçimi olması nedeniyle, yazarın tüm oyunlarına yüklediği sezdirimsel yaklaşımı ön plana çıkartmaya çalıştık. Genet Tiyatrosunda ışık, bezem, renk, müzik, ses ve/veya sessizlik kimi zaman gizli, kimi zamansa açık birer anlatım biçimidir. Bu bileşenler, yazarın sahnesinde yaratmak istediği arınma, yabancılaştırma ve sezdirimsel yaklaşımın oluşturulmasında oldukça işlevseldir. Ele aldığımız oyunlarda sahne elbisesi ve donatımlığın üstlendiği imgesel anlamlar ve göndermeleri açısamaya çalıştık. Bu dönem tiyatro anlayışı ve Jean Genet’in biçemi birleştirildiğinde sahne elbisesi ve donatımlığın üstlendiği görev ve örtük anlamlar artmaktadır. Bu öğelerin sahnede gösterilmeyenlere, söylenmeyenlere sözcüklük ettikleri açıktır. Uyumsuz tiyatro, İkinci Dünya Savaşı sonrasında örgütlü bir görünüm kazanan ve daha da güçlenen anamalcı siyasal dizge içinde yalnızlaşan insanın acıklı durumunu, yaşama ilişkin korku ve kaygılarını öyküleme görevi üstlenir. Geleneksel tiyatro oyun türlerinin yapısını teryüz ederek alışlagelen tüm biçim ve değerleri sorunsallaştırır. Oyunlar içinde doğrudan bir ileti vermek amaçlanmaz, çıkarılacak ders okura bırakılır. İzleyici ile oyun arasında canlı bir bağ kurulur. Oyunun sahnelenmesi sırasında seyirci de oyunun bir parçası konumundadır.

Anahtar Sözcükler: *Hizmetçiler, Balkon, Paravanlar, Sahne Elbisesi, Donatımlık.*

Giriş

1945’li yılların başlarında ortaya çıkan Karşıt-tiyatro, yaşamın dayanılmaz ve onarılmaz acısı içinde yalnız ve çaresiz kişinin korkularını, nedensiz kaygılarını ve düş kırıklıklarını uyum-uyumsuzluk, gerçek-düş, anlam-anlamsızlık ikilemi içinde ele alır. Uyumsuz Tiyatro genellemesi içinde ele alınmış bu tür, acıklı ve gülmececinin bileşimi olan kara güldürüden doğmuştur. Bu tiyatro anlayışı içinde yer alan Jean Genet, oyunlarıyla Uyumsuz Tiyatronun en yetkin örneklerini

¹ Doç. Dr., Namık Kemal Üniversitesi, Fen-Edebiyat Fakültesi, Fransız Dili ve Edebiyatı Bölümü.
atilbe@nku.edu.tr / alihilbe@hotmail.com

verir. Bu savaş sonrası tiyatrosunun geleneksel tiyatrodan ayrılan en büyük ve en önemli niteliği, kuşkusuz kimi zaman yadırgatan kimi zamansa eleştirilen bir biçiminin var olmasıdır. Mantıksal bir dolantıdan yoksun olan bu oyun türü, oyun bileşenleri, oyun kişileri ve bezemin oluşturulması yönüyle tüm alışılan yapıları, kalıpları ve değerleri sarsar, hatta deyim yerindeyse yıkar. Hiçbir yazınsal akıma ya da topluluğa iye olmayan bu tiyatro anlayışı içinde yer alan yazarlar da kuşkusuz ortak biçimler sergilemez. Onları ‘Uyumsuz Tiyatro’ anlayışı içinde birleştiren aynı duyumsama, kendine özgümlükleri ve birbirlerinden ayrı olan yönleri ve yazma biçim ve biçemleridir. İçlerinden birçoğunun da açıkça belirttiği gibi onlar yazmak istedikleri için yazarlar. Bir başka anlatımla, okur için değil kendileri için yazarlar öncelikle. Çünkü ancak yazdıkları zaman varlık kazanırlar. Oyunlar yazılırken de oynanırken de izleyici yok sayıldığından, oyunların mantıklı bir ileti gönderme gibi ereği yoktur. Ionesco’nun imlediği gibi *onlar yalnızca yaşar*. Buradan çıkartılacak ders okur/izleyiciye kalmıştır (Genç Yaşar, 1998).

Yabancılaştırma (izleyici ile sahne arasındaki güzelduyusal uzaklık) etkisinin sürekli canlı tutulduğu Uyumsuz Tiyatroda oyunun içinde yer almak isteyen izleyicinin, öncelikle gizli bir anlaşma imzalamış gibi davranması beklenir. O, yalnızca oyunu izlemek amacıyla orada bulun(a)maz. Arınma durumunu göz ardı eden bu benzetmeci tiyatro karşıtı oyun biçimi, izleyiciyi öyle bir yükümlülük altına sokar ki, oyun boyunca izleyici bu baskıyı derinden duyumsar. Bu yeniçağın yeni anlatım biçiminin algılanabilmesi için, büyük oranda imgelem gücüne gereksinim duyulur. İmgelem gücü oyunun simgesel bir yaklaşımla değerlendirilebilmesinde temel koşuldur ve gerek yazar gerekse izleyici eşit oranda bunu gerçekleştirmede sorumludur. İzleyiciyi yaşamla yüzleştirmek ve onun gerçek anlamını bulgulamaya itmeyi amaçlayan Uyumsuz Tiyatro da ancak bunu yapabildiğinde amacına ulaşmış olur.

Uyumsuz Tiyatro tersine işleyen bir tiyatro anlayışı ile gerek yazarları gerekse onların biçimleri ile çok geniş bir yelpaze sunar çağdaş okura (Genç Yaşar, 1998).

Jean Genet’in üç tiyatro oyunu ile sınırlandıracağımız bu çalışmada genel anlamda oyunların sahne yapıları ve bezemi, ağırlıklı da sahne elbiselerileri ve ona eşlik eden takı, süs ve donatılıkların simgesel göndermeleri üzerinde duracağız. Sahnede yer alan tüm bu nesnelere çok anlamlılık taşıdıklarından simgesel anlamda da değişik göndermelere iyedir. Sahnenin somutlana(mayan)bilen tüm nesnelere yararlanan Genet sahnesi, yazarın bulunmasını istediği imgelerle doludur. Yazarın çoğunlukla oyun metninin içine gizleyerek yerleştirdiği ve bulunmasını istediği yan anlamlarla yüklü sahnesi, onun sezdirimsel yaklaşımını ne kadar ustalıklarla sergilediğini kanıtlar.

Genet’in oyunlarını ya da tiyatrosunu çözümlmek isteyen okur ya da izleyici öncelikle gösterilenden gösterilmeyeni, yazılandan yazılmayı, anlatılmayandan anlatılmak isteneni bulgulayabilmelidir. Başka bir deyişle, örtük anlamları çözümlayebilmelidir. Genet oyunları, sıklıkla ‘oyun içinde

oyun' biçiminde oluşturulmuş çevrimsel bir yapı sunar. Oyunlar genellikle ihanet, suç ve kötülüğün övüldüğü, tüm değerlerin bir bir yitirildiği bir evreni yansıtır. Böylesi bir dünyada birey bir yandan bilememenin, anlayamamanın, güvensizliğin ve şaşkınlığın tüm boyutlarını yaşarken, öte yandan zayıflıkları ile gülünç, acılarıyla acıklıdır. Yaşamına ilişkin hiçbir amacı ve istenci olmayan bu edilgin insan, yaşamı boyunca umutsuzluk ve umarsızlığın bunalımını yaşar durur. Makinalaşarak toplumsal dizgeye ayak uydurduğu için tüm çabaları boş ve anlamsızdır. Sonuçta her zaman kaçılan ancak engellenemeyen ölüm, yolun sonunda onu bekler.

Anlatımın pek çok imgeyle gerçekleştirildiği oyunlarda Genet, sezgilerle algılanan güzelduyusal bir bakış açısı sunar okura/izleyiciye. Bu yüzden de yazar oyun kurgusunu dokunaklı sanatından çok bezemde yarattığı gizemle oluşturur. Alain'in belirttiği gibi "Tiyatroda tıpkı ayinde gibiyizdir, ilk ulaşılacak final göstergeleri oluşturup, korumaktır" (Villiers, 1953, s. 20). Sahnenin bilinen ve görünen tüm özdeksel niteliklerinden yararlanarak onlara bilinen değerlerinden farklı anlamlar kazandırabilen Genet, somut olarak algılanmayan ve görülmeyenlere dikkat çeker. Oyunun dokunaklı yapısıyla sıkı sıkıya ilişkilendirilen bu bağdaşım, onun sanatının büyüklüğünü bir kez daha gözler önüne serer.

Yazılı metni pek çok göstergenin birleşimiyle görsel, işitsel boyuta ulaştıran dram sanatı yaşam gerçeğini düş gücü ile birleştirir. Bilindiği gibi tiyatro, oyun sanatbilimci, yönetmen, bezem, sahne elbisesi, ışık, ses, müzik, dansçı, fıslayıcı, çağrıcı, izleyici gibi pekçok öğenin uyumlu birlikteliğinden doğar. Bunlara ek olarak konuşma örgüsü, sahne bilgileri, süslenme ve nesnelere de oyun metninin her gösterimde yeniden doğmasına katkıda bulunur. Öncelikle bir gösterim sanatı olan tiyatro gerçek gücünü de işte buradan alır ve bu kanaldan beslenir. Bir tiyatro yapıtı öncelikle gösterim anı ile yaşam bulur. Hubert sahnenin birbirini tamamlayan iki bileşenden oluştuğunu belirtmektedir. Bunlardan "ilki oyuna diğeri ise izleyicilere ayrılmış bölümdür. Bu hem izlenen hem de izlenilen bir uzamdır" (1988, s. 138). Dram sanatını diğeryazınsal türlerden ayıran en etkili yanı yazılı metni görsel ve işitsel boyuta taşımasıdır. Genet tiyatrosunda sahnede herşey gösterilebilirdir. Dilsel veya dil dışı göstergeler birbirinden ayrılamazlar. Göstergeler bir sahneden diğeriye geçişte yazara yaratmak istediği sanatsal etkide kaynaklık ederler.

1. Oyunlar Üzerine Birkaç Söz

Jean Genet'nin ikinci olarak sahnelenen oyunu *Hizmetçiler (Les Bonnes)*, 1950'li 60'lı yılların en iyi oyunları olarak değerlendirilen Beckett'in *Godot'yu Beklerken (En Attendant Godot)*, Ionesco'nun *Jacques ya da Boyun Eğme (Jacques ou la soumission)*, *Amédée ya da Nasıl Kurtulmalı? (Amédée ou comment s'en débarrasser?)* ve *Sandalyeler (Les Chaises)* arasında yer alır. Oyun, ilk kez 1954 yılında Tania Balachova yönetmenliğinde Huchette Tiyatrosu'nda (Théâtre de la Huchette), ardından 1961 yılında J. M. Serreau yönetmenliğinde Odéon Tiyatrosu'nda (l'Odéon-Théâtre de France) sahne alır.

Savaşın sonra ise 1947’de, Paris’te Athénée’de Fransa’nın en önemli tiyatro sanatçılarından Louis Jouvet’in rejisiyle sahnelenir.

Genet’in ‘sırdaşların acıklı durumu’ olarak tanımladığı oyunun konusu kısaca şöyledir. Oyun, Hanımın hizmetçisi Claire tarafından giydirildiği XV. Louis tarzı odasında törensi bir hava ile başlar. “Törensiz edim kavramı, gerçeklikten yoksun bir eylemin büyümlü yinelenişi, Genet’in tiyatrosunu anlamının anahtarlarıdır” (Esslin, 1999, s. 166). Ancak birden çalar saatin sesi ile bunun tam bir yanılsama olduğu anlaşılır. Bir anda tüm sahne bozulur. Hanımefendi olarak görülen oyuncu gerçek hanımefendinin yokluğunda onu oynayan hizmetçiden başkası değildir. Evin iki hizmetçi kızkardeşi Claire ve Solange, ihbar ederek sevgilisini hapse gönderdikleri hanımları evde yokken karşılıklı rol değişimi ile aralarında hep oynadıkları kimlik değişimi oyununu sürdürürler. Efendi-köle ilişkisi içinde oyun kahramanlarının kimliklerinin yanılsaması kötünün, ölüm ve suçun kutsandığı bir şölen havasında simgelenir. Onlar, bu yolla kendilerine bir varoluş biçimi sağlayacaklarını ve ezilmişliklerinden kurtulabileceklerini düşünürler. Toplumun dışladığı hizmetçi kimliği şiddetin kutsanması yoluyla somutlanır. Hizmet eden sınıfın, onları dışlayan kentsoylu dünyaya karşı savaşımı ve başkaldırısı ancak imgelem dünyasında olasıdır. Çünkü zehirli çayla hanımlarını öldürmeyi planlayan hizmetçiler gerçek yaşamda bunu başaramazlar. Hanımefendi, hizmetçilerin kendilerini ele veren ip uçlarından, sevgilisini ihbar ederek onu hapse gönderenlerin Claire ve Solange olduğunu öğrenir. Hizmetçileri tarafından öldürülmeye yazgılı Hanımefendinin (Claire) ölümü ise yalnızca düşsel evrende kazanılmış bir başarı olarak kalır.

Jean Genet’in önemli diğeri bir oyunu ‘yanılsamalar evi’ olarak tanımladığı *Balkon (Le Balcon)* isimli oyunu, müşterilerin gerçek yaşamın izlerini ve görüntüsünü yaratmak ve yaşamak istedikleri bir genelevi yansıtır. Tıpkı Genet gibi, toplum dışına atılmış insanların yaşadığı imgelerle süslü bir evrendir burası. Hiçbir sınırlamanın ve yasağın bulunmadığı bu yerde doğal olarak herşey olanaklı, herkes mutludur. Burası gerçek yaşamın tüm düşlerinin doyusuna yaşandığı düş ile gerçeklik arasındaki bir sınırdaki kurulan soylu bir uzamdır. Oyunun dolantısı tüm düşlerin gerçek olduğu bu yanılsamalar evinde gerçekleşir. “Oyun absürd (uyumsuz) görünen düşsel bir dünyanın düşsel bir dünyasını simgeler” (Eradam, 1992, s. 20). Genet’in çarpıcı oyunlarından biri olan *Balkon* bir genelevden, bir yanılsamalar evi yaratır. Yazarın izleyicilerin tüm duyularına seslenmek istediği bu oyun, onlara olabildiğince açık bir uzam sergiler. Malgorn’a göre “1985’de Georges Lavaudant tarafından sahneye konulan işte bu oyundur ki yazar Comédie Française’nin repertuarına girebilmeyi başarmıştır” (1988, s. 86).

Genet’in, düşlem ve düşlerin gerçek yaşamdaki benzerlerinden daha yapay olmadığını anlattığı beşinci oyunu *Balkon* ilk kez 1957 yılında Peter Zadek tarafından Londra’da sahnelenir. Oyunun gösterimi yasaklanma endişesi ile özel bir klubün üyelerine sergilendiğinden pek çok eksiklik, kopukluk ve yanlışlık içermektedir. Oyun bundan neredeyse dört yıl aradan sonra bu kez Paris’te Peter Brook yönetmenliğinde oynanır. Öyle ki İngiliz yönetmen Peter Zadek, oyunu

bayağılaştırmış olmakla suçlanır. Zadek yazarın ereğine sadık kalmak için oyundan çıkarttığı sahne ile ne yazık ki oyunun doruk noktasının anlaşılmasına yol açmıştır.

Oyunun konusuna gelince tıpkı *Paravanlar* gibi *Balkon*'da da uzam bir genelevdir. Çelişkisel bir ayın şölenini anıştıran oyunda, Büyük Balkon'un bulunduğu devrim sancıları çekti bir ülke betimlenir. Bu oyun da *Hizmetçiler* gibi ezme-ezilme ilişkisini, yine 'oyun içinde oyun' uygulayımıyla sergiler. Bu oyundaki tek fark, bunun siyasal düzlemde ele alınmış olmasıdır. Egemen toplumun değişik kesimlerinden üç kurumu, kilise, ordu ve yargıyı simgeleyen Piskopos, General ve Yargıç gibi müşteriler, Bayan Irma'nın işlettiği 'yanılsamalar evinde' cinsel bir sadomazoşist düşlemmiş gibi, tüm zavallılıklarından, güçsüzlüklerinden sıyrılarak diledikleri tüm düşleri gerçekleştirebilirler. Toplumla özdeşleşen bu randevuevi aslında başpiskopos, emniyet müdürü, yargıç, general, hırsız, katil, eşcinsel ve seks işçilerinin törel sınırlamalardan uzak tüm düşlerini yaşadıkları bir düş ve mutluluk evi gibidir. Oyunun tüm tabloları, genelevin düşlem odalarını simgeler. Bu kutsal evde gerçek yaşamda gerçekleştiremeyecekleri tüm işlevleri üstelenebilen kişiler, bu yolla doyuma ulaşırlar. Burada oyunlar, canlandırmalar en saf ve en bozulmamış biçimde gerçekleştirilir (Genet, 1990, s. 49). Oyunun bezeminde aynalarla yaratılan yanılsamalar, gerçeklikle düşün bir potada eridiğini kesinler. Kendilerini bu gizemli evde güçlü duyumsayan toplumun önde gelen kişileri dış dünyadan ve onun gerçekliğinden kolayca kaçıp kurtulabilirler. Fazla duygusal olduğu için genelevden kovulan ve devrimin simgesi haline gelen Chantal'ın gidişiyile düş gerçeğe dönüşür, tüm dengeler altüst olur. Bu gerçeklikte Bayan Irma kraliçeye, dünya ise gerçek bir geneleve dönüşür.

Batılı sömürgeciler, lejyonerler, askerler, Araplar, mücahitler, hırsızlar, ağlayıcı kadınlar, hainler, ölümler... Yüzleri boyalı, maskeli, takma burunlu. Genet'nin tiyatrosunun temelini oluşturan kılık değiştirme, kendini maskeleyme, gerçeğin yerine kopyasını geçirme, 1961 tarihli *Paravanlar*'ın da temel niteliğidir. Oyun için savaşta geçen bir maskeli balo tanımlaması yapabiliriz. Bu savaş, Genet'nin bize tuttuğu aynadan yansıyan savaşın kopyasıdır. Bu aynada, kendi hayatının, kötülüğün, ihanetin ve en çok da ölümün solgun yüzünü gösterir bize.

İnceleyeceğimiz üçüncü aynı zamanda Genet'in son oyunu olan yadırgatıcı bir o kadar da şaşırtıcı imgelerle süslediği *Paravanlar* (Les Paravents) için bakın Genet neler diyor. "Oyunların, alışkanlıkla denildiği gibi bir anlamları olabilirdi: Ancak bunun değil. Bu oyun hiçbir kutlamasıdır" (1968a, s. 223). Bu oyun da tıpkı *Balkon* gibi Cezayir savaşlarını konu alır ve bu toplumsal konu çevresinde gelişir. Oyunun temel izlekleri, savaş, sömürge, toplumsal ve siyasal çatışmadır. İlk bakışta Uyumsuz Tiyatro türü içinde yer alıyormuş gibi görünse de aslında gerçekçi, siyasal bir oyundur. Çünkü Genet'ye göre insanları mutlu edebilecek tek siyasal dizge yoktur. Onun için de oyunun öyküsü bizdendir, bize yakındır. İçinde her ne kadar olumsuz ve mutsuz göndermeler içerse de oyun kimi yönleriyle son derece olumlu görünümüne sunar.

Paravanlar yazıldığı yılda oynanamaz bulunur ve bu gerekçe ile Fransa'da gösterime giremez. Bu yıllarda oyunu sahnelenmek şöyle dursun, onu yönetecek Parisli bir yönetmen bile düşünemez. Ancak 1966 yılında sahne elbisesi ve bezemden André Acquart'ın sorumlu olduğu Fransa Tiyatrosunda (Théâtre de France) sahnelenir. Oyun, Jean-Louis Barrault ve Madeleine Renaud tiyatro topluluklarınca oynanır. Yazarın en büyük başarıları olarak değerlendirilen oyun, hem yirmi beşten az olmayan tablo sayısı, hem kalabalık oyuncu kadrosu ve hem de oldukça uzun oluşu ile öne çıkar. Bunun dışında gösterimin, istediği anlamı yansıtabilmesine özen gösteren Genet için, oyunun üç boyutlu bezemi oldukça önemlidir. Oyunun yatay, dikey ve enlemesine bir boyutta, toplam olarak beş saat sürdüğü düşünüldüğünde ne denli zor bir sunma ve sahneye koyma çalışması gerektirdiği açıkça anlaşılır. Oyunun, yazarın yazma tutkusunu tatmin ettiği önemli bir yapıt oluşunun öteki bir nedeni de Genet'in gösterimle ilgili düşünü ilk kez bu oyunda gerçekleştirebilmiş olmasıdır. Oyun üst üste konulmuş dört kat ile açık havada tıpkı Genet'nin dilediği gibi sahnelenmiştir. Bu dört kat aynı anda her katta olanları görme olanağı sağlaması ile varlık ve ölüm düşüncesini her zaman somutlama olanağı sunar izleyiciye. Her kat farklı sınıflardan olan insanlarla doludur. Kimler yoktur ki! Fahişeler, lejyonerler, sömürgeciler, askerler, Araplar, hırsızlar, kadınlar, hainler, ölümler, yoksul Cezayirli köylüler, onları baskı altında tutmaya çalışan sömürgeci beyazlar...

2. Oyunlardaki Sahne Elbiseleri, Donatılıklar ve Göndermeleri

İnceleyeceğimiz üç oyunda da ilk bakışta göze çarpan olgu, metninden önce bezemin düzenlenişi aracılığıyla bir anlatım yolunun sergilenmiş olduğudur. Oyunlarının anlamlarını yansıtmada birincil derecede işlevsel olan sahneleme, oyunun sahne değerini ortaya koyar Genet'ye göre. Bu yüzden de sahnede var olan her nesne, metinde yer alan bir eylemi anlatır. Oyunlarda karanlık ve siyah rengin hüküm sürdüğü uzam, öncelikle kahramanların hastalıklı yönlerini ortaya çıkarma işlevini üstlenir. Ne gerçek ne de düşü yansıtan böylesi bir ortam, bir ayna oyununda yakalanabilecek türden bir yansımadan başka bir şey değildir.

Oyunlarda kullanılan sahne giysileri her zaman anlam yüklüdür. Bu yüzden de asla rastlantısal bir seçimin ürünü değildir. Giysilerle edimleri anlamlandırdığını düşünen Genet, öncelikle oyuncuların üstlendikleri rollerin derinliğine kadar inmelerini bekler. Oyunlarda seçilen sahne giysileri giyinme anlamı taşımazl yalnızca. Seçilen giysiler, oyuncuların ince devinimler yapabilmelerine olanak verecek biçimde tasarlanmıştır. Bu yüzden de oyuncular elbiselerinin içinde ancak sınırlı biçimde hareket edebilirler. Genet için "sahne elbiseleri sözcüğün her anlamında oyuncuların kendilerini bir serüvene atabilmeleri ve bunun üstesinden gelebilmeleri için bir süs ve gösteriş aracıdır. Ağır ve gülünç giysiler söz konudur" (1968a, s. 222). Başka bir sahne hilesine gerek kalmadan tek başına elbise, kişilerin kılık ve kimlik değişimlerine olanak sağlar. Kişilerin kimliklerini açıklamalarını sağlayan elbiseler en büyük güçlerini görselliklerine borçludur. Tiyatronun bu asal nesnelere, gerek kişilere gerekse bezeme somut ve görünür bir varlık kazandırır.

Bir soyunma sahnesinin yer aldığı *Hizmetçiler* adlı oyunda, XV. Louis tarzı mobilyalarla bezenmiş Hanımın yatak odası, sözün anlatabileceklerinin tümünü bezemle anlatacak biçimde düzenlenmiştir. Genet'nin gerçek gücünü sergilediği bezemin düzenleme biçimi her oyunda farklı göndermelerle yüklüdür. Çünkü oyun metninin ete kemiğe büründüğü tek somutlama imgesi sahne düzlemidir. Bezem varsıl olmasa bile, tümüyle de boş olmaz. "Teatral uzam öncelikle yapılandırılması gereken bir gösterim yeridir et onsuz metin asıl yerini ve somut varlık biçimini gerçekleştiremez" (Ubersfeld, 1982, s. 141). Genelleyici bir anlatımla değerlendirildiğinde, Genet tiyatrosunda uzamın sınırlı, kapalı ve sıkıcı olduğu söylenebilir. Özyaşamında uzun yıllarını geçirdiği hapisane odalarını anıştıran bir uzam, tüm oyunlarında kendini duyumsatır. Ancak şunu da söylemekte yarar vardır ki süredizimsel olarak bir değerlendirme yapıldığında oyunlardaki uzam *Hizmetçiler*'de bir yatak odasından, *Balkon*'da bir şehre, *Paravanlar*'da ise bir kıtaya doğru genişlemektedir.

İlk oyunumuz *Hizmetçiler* bezem konusunda çok varsıl değildir ancak küçük ayrıntıları pek çok anlam taşımaktadır. Özellikle de seçilmiş olan giysilerin renkleri pek çok göndermeyle yüklüdür. Siyah küçük elbise, siyah naylon çoraplar, siyah ayakkabılar gibi. Oyunda giysilerin tek rengi siyah gibidir. Bu renk hizmetçilerin hastalıklı kişiliklerinin altını çizer. Genet'de siyahın gizemli bir çekiciliği vardır.

Oyunda hizmetçilerin hem kıskandıkları hem de yerinde olmak istedikleri hanımlarını sahnede simgeleyen, beyaz elbisesidir. Bu elbiseye sahip olmak hanımın kendisi olmakla eş anlama geldiğinden iki kız kardeş için de ulaşılmazdır. Çünkü hanımefendinin beyaz elbisesi gücü, asaleti ve ayrıcalığı simgelerken kendi siyah elbiseleri ezilmişliği, dışlanmışlığı, itilmişliği imler. Bu yönü ile beyaz elbise gücün adı iken siyah elbise ezilmişliğin göstergesidir. Bu karşıtlık elbiselerin renkleriyle de kesinlenir. Beyaz, Hanımın rengi ise siyah da olsa olsa hizmetçilerin rengidir.

Claire: Elbisemi çıkar. Pullu beyaz entarimi. Yel pazemi, mücevherlerimi de ver. (s. 9)

Solange: Emredersiniz bayancığım, bütün mücevherlerinizi çıkarayım mı? (s. 9)

Claire: Çıkar, çıkar. Ben seçerim. Lame iskarpinlerimi de ver. Yıllardan beri göz koyduğum iskarpinlerimi. (2) (s. 10)

Hanımlarının yokluğunda onun kimliğine bürünen Claire kardeşi Solange ile söyleşimlerinde hanımlarına duydukları tüm duygularını dışa vurarak, bir anlamda ezilmişliklerinin öcünü alır. Bu pullu beyaz elbise o kadar ulaşılmaz ve değerlidir ki her biri ona sahip olmak için uğraşır. Oyunun pek çok yerinde bu beyaz elbiseye sahip olmanın bir tutkuya dönüştüğü açıkça anlaşılır.

Solange: (Dolabın içindeki elbiseleri karıştırır) Kırmızı entarizini veriyorum. Onu giyin.

Claire: Beyazı giyeceğim dedim. Pulluyu. (s. 10)

Beyaz elbiseye sahip olmak yalnızca Hanıma ait olan bir nesneye sahip olmak değildir yalnızca. Bu gösterişli elbise Hanımın tavırlarına da öykündür. Ona sahip olmak etiyle kemiğiyle tam bir hanımefendi olabilmektir.

Solange:...Entarilerini giydiğimizi, tavırlarını çaldığımızı, cilvelerimizle kocasını ayarttığımızı anlayacak...(s. 30)

Gerçek dünyada, Hanımları beyaz elbisesini giydiğinde gücü ve ulaşılmazlığı artar. Çünkü bu ‘pullu beyaz elbise’ düşünüyordukları ezenlerin yani kentsoylu dünyasının kapılarını ardına kadar onlara açacak sihirli bir anahtar olacaktır.

Solange: (Soğuk) Kadife altında göğsünüz çok güzel duruyor. Gözümün önünden gitmiyor. Hele içinizi çekip, kocanıza benim bağlılığımdan açtığınız vakit. (s. 11).

Solange bu pullu beyaz elbiseden söz ederken iç çekişiyle soyluların özlem duyduğu dünyasına karşı istencini saklama gereği duymaz. Bu beyaz ve ‘pullu’ elbise kraliçelere yaraşan cinstendir. Claire hanımlarının yokluğundan yararlanarak giydiği beyaz elbiseyle düşsel evrende oynadıkları bu kimlik değiştirme oyununda Hanımın yerine geçebilir. Yalnızca ona sahip olabildiğinde gerçek bir hanımdır.

Balkon isimli oyunda oyunun asal rengi karanlık, soğuk ve boğucu bir uzamı kesinlercesine siyahtır. Oyunun sahne bilgilerinde bezemde yer alan sahne elbiselerinin tamamının renginin siyah olması bir rastlantı değildir.

Koltuğun üzerinde siyah bir pantolon, gömlek ve ceket. (s. 16)

Ayakta, kırk yaşlarında, esmer, yüzünde sert bir ifade taşıyan, siyah, dar bir bir tayyör giymiş bir kadın. İrma’dır bu. Başında bir şapka. Sıkıca çeneye bağlanmıştır. (s. 17)

Sahne elbisesi ve donatılarının rengi ve İrma’nın şapkası simgesel anlamla pek çok anlamla yüklüdür. Öncelikle oyununda farklı toplumsal sınıflara iye kişileri ve onların kimliklerini seçilen elbiseleri ve donatılıklarıyla kesinler Genet. Bu yüzden oyunda takım elbiseler, melon şapkalar ve eldivenler tercih edilen sahne elbisesi ve donatılıklardandır. Örneğin şapka sivil bir toplumda generali, askeri veya polisi simgeleyebilir. Bu yolla kendisini hırsızlıkla suçlayan ve dışlayan toplumdaki da öç alır Genet. Toplumsal kimlik sorunsalı baskın güç, şiddet gibi kavramlar çerçevesinde ele alınıp eleştirilir. Genet İrma’nın siyah elbisesi için şöyle demektedir. “Kesinlikle uzun yas giysisi ve krep şapkayı yeğlerim, tülün hiç kullanılmamasın” (s. 17). Bu seçimin tek bir göndermesi vardır ki o da yaşamın hep kıyısında duran ölüm düşüncesini canlı tutmak. İrma kızıl saçlarıyla bütünleşen siyah elbise ve yüksek topuklu siyah ayakkabılarıyla karamsarlığın ve çöküşün somut göstergesi olur sahnede.

Yaşlı adamın yanında, ilgisiz tavırlı, kızıl saçlı, çok güzel bir fahişe. Göğsünün üzerine bağlanan, belinde daralan giysi deriden, deri çizmeler. (s. 40)

Genet’in kadın kahramanları gerek giyim biçimleri gerekse saç tasarımları ile çekicidirler. Çoğunlukla kızıl saçlıdır. Davranışlarındaki ağırlığa koşut olarak seçilmiş elbiseler taşırlar. Kadın ve erkek kahramanların yüzleri sıklıkla aşırı makyajlı ve abartılıdır. Bu elbiseler yanında Genet tiyatrosunda vazgeçilmez öğelerden biri de sahne elbiselerinin anlamlarını tamamlayan donatılıklardır. Dantel, deri, eldiven ve tüller vazgeçilmezdir. Elbiseleri yırtılmış, yıpranmış da olsa bu donatılıklar onlara eşlik eder.

Başkiskopos kafasında başlığı ve yıldızlı cübbesiyle varlığını borçlu olduğu başlığına şöyle seslenir.

Başpiskopos: (Başlığına.) Sen, başpiskopos başlığım, iyi bil ki gözlerim son defa kapandıklarında, göz kapaklarımın ardında göreceğim şey sen olacaksın, yıldızlı güzel başlığım benim... Sizleri göreceğim, güzel ayin giyisileri, cüppeler, danteller...(s. 17)

Yaratılan bu düzdeğişmece ile kendisine bir anlam kazandırabilir. Bunu kendi sözleriyle de açıklamaktan çekince duymaz. Elbiseleri tamamlayan başat donatımlıklar içinde önemli bir işlevi üstlenenlerden biri de kuşkusuz bir kişiliği, hükümranlılığı ve gücü simgeleyen bu şapkadır.

Başpiskopos: (Aynaya doğru döner, tumturaklı.) Süsler! Başlığım! Danteller! Özellikle de sen yazdımlı cübbe, dünyadan koruyorsun beni. (s. 22)

Üçüncü Tabloda takım elbiseli, melon şapkalı ve eldivenleriyle görünen General için bu elbise ve donatımlıklar bir fetiş anlamı taşır. Onun için de ortadan kaldırılmalarını ya da yakılmalarını tercih eder. Onlar yakılırsa bundan oldukça keyif alacaktır.

General: şapka, ceket ve eldivenlerini gösterir: Ortada durmasınlar.

İrma: Katlar, kaldırırız bir tarafa.

General: Görmesin kimse.

İrma: Bir yere koyarız. Gerekirse yakarız.

General: Doğru, yaksak iyi olur! Alacakaranlıktaki kentler gibi. (s. 33)

Balkon'da kişiler, patenler üzerinde devasa boyutlara ulaştırılır. Bunların kullanılmış olmasının amacı elbiselerin simgelediği güç, hükümranlılık ve saygınlık gibi erdemlerin dolaysız olarak sahneden gösterilmesi adınadır. Patenler yanılısamaları ve en önemlisi yer değiştirmeleri kolaylaştırır, devinimi sağlar. Oyunun ivme kazanmasını sağlayan patenler kişileri ve sahneyi hareketsizlikten kurtarır. Oyun kişilerinin konuşma hakları giyiniş biçimlerine göre belirlenir.

Kapı açılır. Bundan böyle Arthur diye adlandıracağımız cellat girer. Tipik pezo giysisi: Açık gri giysi, beyaz fötr, vb....Kratavımı bağlar (s. 55)

Toplumsal yapıda var olma ve bu varlığı başkalarına kanıtlama, onlar üzerinde üstünlük kurma olguları süslere bağlıdır. Tıpkı devrim patlak verdiğinde herşeyini yitiren İrma'nın bunlar içinde en fazla süslere yanması gibi.

“Başpiskopos, (yere yığılı eski püskü giysilere bakar): süsler, danteller, sayenizde kendi kendime dönüyorum. Yeniden kavuşuyorum kendi topraklarıma. İçinden kovulup atıldığım çok eski bir kaleyi kuşatıyorum” (Genet, 1990, s. 22).

Artur'un giyisileri ve seçilen renkler ona söylensel bir ışıltı verir. Böylece basit bir cellat olmaktan çıkar. Genet tiyatrosunda bu yol, kişileştirme için oldukça anlamlıdır. Oyunun yedinci tablosunda “kumaşlar -kara danteller ve kadifeler-sarkar, yırtık. İnci taşlar bozulmuştur. Her şey hüznün vericidir. İrma'nın giysisi parça parçadır” (s. 74). Bu sahne bilgileri başka hiçbir imgeye gerek duyulmadan bitişin, yıkımın ve hüznün anlatımı olur. Yalnızca konsolos

üniforması ile gelen elçinin giysisi iyi durumdadır (s. 74). Genet burada, Sarayın görkemini onu simgeleyen Elçi aracılığıyla yansıtır.

General: Başpiskopos'un lafını keser: Pantolonum! Pantolonumu ayağıma geçirmek ne mutluluktan benim için! Şimdi General pantolonumun içinde uyuyor, pantolonumun içinde yemek yiyor, valslerimi de –vals yaparken!- pantolonumun içinde yapıyor; yaşamımı general pantolonumun içinde sürdürüyorum. İnsan başpiskopos olursa, ben de generalim.

Yargıç: Ben bir etekliğin temsil ettiği yüksek görevliyim sadece. (s. 95)

Oyun kişilerinin de açıkça belirttiği gibi, her biri toplumda üstlendikleri görev ve sorumlulukları ve yaptırımları kendilerini simgeleyen elbiselerine borçludur. Bir yargıç yargıç yapan cübbesi, bir general general yapan rütbesi, bir din adamını din adamı yapan başlığı ve nihayet bir fahişeyi fahişe yaparsa salonları, mücevherleri ve süsleridir (s. 57). Süsler ve takılar insanın varlığını sonsuzluğa ulaştırır nesnelere.

“İrma: Hüznüm melankolim bu buz gibi oyunlardan kaynaklanıyor. Neyse ki mücevherlerim var” (Genet, 1990, s. 45).

“İrma, kendi kendine, Arthur'un üzerine eğilmiş: herkes beni terk edip gidecek mi? Her şey parmaklarımın arasından uçup gidecek mi?(Kızgın)Bana mücevherlerim, elmaslarım kaldı...”(Genet, 1990, s. 66)

Oyuncular, nesnelere dünyasında yaşar ve benliklerini donatımlıklarda bulur. İrma'nın gösterişli elbisesi onu simgeler, çünkü bu daha sonra kraliçe elbisesine dönüşecektir. Önemli bir saygınlığı olan bu elbise oyunun çeşitli sahnelerinde yerini alır. Oyunun başında son derece süsüz olan bu elbise “Carmen ile olan sahnesinde süslenerek ve Balkon sahnesinde birkaç takımın yardımıyla kraliçe elbisesine dönüşecek o uzun robu giyecektir” (Genet, 1990, s. 13).

Ele alacağımız son oyun *Paravanlar*'da Genet sahne elbiseleri için çok kesin ve ayrıntılı açıklamalarda bulunur. Oyunun sahne bilgilerinde de elbiselerin nitelikleri ve simgesel değerleri büyük bir titizlikle belirtilmiştir. Yazar elbiselere ilişkin şu açıklamayı yapar. “Sahne elbiseleri Cezayir'i anırtmalıdır, ancak genel görünüm büyük bir soyluluk taşımalıdır: Yoğunluklu, sırlı, kıvrımlı” (1968a, s. 222). Oyunda Avrupalıları oynayan kişilerinin elbiseleri sömürge dönemine gönderme yapacak biçimde oldukça seçkin olmalıdır. Genet, 1840'lı yılların giyim biçimini yansıtan elbiseler, oyunun gösteriminde özellikle uyulmasını istediği biçimde titizlikle seçilip, sunulur.

Paravanlar'da ışığın seçilen elbiselerin rengi ile koştur biçimde tasarlandığı söylenebilir. Çünkü oyunda ışığın gücü seçilen elbiselerin tonuyla güçlendirilir. Oyunda doğrudan ışıkla değil seçilen sahne giysilerinin ışıltısı ile bir aydınlatma yapılır. Karanlık uzam seçilen elbiselerin rengi ile koyulaşır ve ışıltısını yitirerek daha da karanlığa gömülür. *Paravanlar*'da ışık gökkuşağının tüm renklerini sunan elbiselerin üç boyutta da sezdirimsel değerlerini belirginleştirecek biçimde usulca kullanılır.

Said'in giysileri: Yeşil pantolon, kırmızı ceket, sarı ayakkabılar, beyaz gömlek, mor kravat, pembe kasket. (s. 11)

Genet'nin ilk kez karanlık, siyah ve griden oluşan tek renkliliğin hüküm sürdüğü ortamdan sıyrılarak çok renklilik yaratan elbiseleri seçtiğini görüyoruz. Annenin eflatun saten elbise ve sarı peçesi canlı renklere yönelişin açık göstergesidir. Özellikle seçilen saten tarzı kumaş ve leylak renginin tonları kahramanın iç dünyasında yaşadığı değişimleri simgeler.

Bunun dışında Genet, oyun kişilerinin simgesel anlatımı yansıtabilmeleri için makyajlı değilse, maskeli olmalarını ister. Bu maskeler de birer donatımlık işlevi üstlenerek kişilerin davranışları ve elbiseleriyle uyumlu olmalıdır. “Kostüm, bir yandan maske ve saçlarla, diğer yandan jestik ve proksemik göstergelerle ilişki halindedir” (Kalkan Kocabay, 2008, s. 60). Yabancılaşma etkisi maske yoluyla yansıtılır. Maske kişilerin gerçek yüzünü gizleyeceğinden doğal bir yüz olmayacak ve kişilerin davranışları da sıradan ve günlük davranışlardan uzak olacaktır. Maske yalnızca yüze değil, bedene de etki edecektir. Maskenin kılık değiştirme ve gizleme düşüncesine gönderme yaptığı düşünüldüğünde, Genet'in oyunlarında yansıtmayı düşlediği imgelem evrenini de bu yolla sağlayacağı kolayca görülecektir. Bunun için de özellikle maske kullanılmasını yeğler Genet. Ancak maskenin kullanılmadığı yerde peçe, kukuleta ve tüller aynı işlevi üstlenen bir örtmece anlam taşır. Sonuçta kişi kılık değiştirip, kendini gizleyebilecektir.

Leyla'nın yüzü, her zaman, bir tür siyah kukuletayla örtülü olacak, kukuletanın üstünde ağız, sağ ve sol göz için birer delik bulunacaktır. (s. 28)

Annenin eflatun saten elbisesi sahnede görsel boyutta bir etki yaratmaya hizmet edecektir. “İnsan bedeninin biçim değiştirmesi, değişimi, “kostüm”le, kılık değişimiyle sağlanır. Sahne giysisi ve maske, görüntüyü destekler ya da değiştirir, özünü ortaya çıkarır ya da bu konuda insanı yanıltır, organik ya da mekanik kurallılığını güçlendirir ya da ortadan kaldırır” (Çalışlar, 1993, s. 123). Said ve annesinin giysileri, yoksulluklarını, sefaletlerini somutlamak için bu yolla görünür kılınacaktır. Örneğin, Arapların üzerinde yer alan büyük eldiven, Avrupalının gücünü simgeleler. Siyah kukuleta her zaman karamsarlığı, Melike ve Warda'nın altın renkli elbiseleri sonbaharın hüznünü ve bitimin kaçınılmazlığını kesinlemektedir. Dore metallerle süslenen kişilerin giysileri, sıklıkla şiddet düşüncesini sahnede canlı tutar. Elbiselerde çok sık kullanılan renkler ise kırmızı, yeşil, sarı ve mavidir. Elbiseler farklı donatım ve renkten oluşturulmuşlardır. Yalnızca Ağız'ın rengi Arap tarzıdır. Yani tek renkli ya da renksiz. Diğer canlı renkli elbiseler görünürlüğü kolaylaştırıcı bir nitelik taşır. Genet, farklı tonlarda değişik renkler kullanmış olsa da, bu oyunun asıl renginin siyah olduğunu ve diğer renkleri vurgulamak için hatırı sayılır oranda siyah kumaş kullanıldığını belirtir (1968a, s. 234). Genet'nin siyah üzerinde yoğunlaşmış olması, toplumsal kokuşmuşluğu ve kötülüğü en iyi biçimde bu rengin yansıttığını düşündüğünden de kaynaklanmaktadır denilebilir.

Sonuç

Çalışmamızda Jean Genet'in *Hizmetçiler*, *Balkon* ve *Paravanlar* isimli üç temel tiyatro yapıtını tiyatronun önemli bileşenlerinden sahne elbisesi ve onu

bütünleyen donatımlıklar açısından değerlendirdik. Tüm oyunların Genet biçimine özgü tuzaklarla dolu bir iç yapıya iye oldukları sonucuna ulaştık. Oyun kurgularının düzenleniş biçimi öncelikle izleyicinin oyuna katılımını ön görmektedir. Yaşamla oyun arasındaki olağan ilişki, ancak oyunların yapısı çözülebildiğinde algılanabileceğinden, oyun kişilerinin kendi aralarındaki özdekötesi uzaklık, izleyicilerle de her zaman korunan bir sınırdır. Bu sınır oyun metninde ve gösterim anında sürekli canlılığını korur.

Oyunlar Genet'nin düşlediği gibi dilsel araçlara gereksinim duymadan sözlü ve/veya sözsüz tüm araçları kullanarak bir anlatım biçimi sunar okura/izleyiciye. Özellikle görsel araçların varsılığı oyunları yaşamla bağdaştırır. Oyunun iyi anlaşılması gereği, yazarı somutlama çabasına iter. İşte bu nedenle oyunlarda öncelikle görsel boyuta seslenen elbise ve donatımlıklar, arka düzlemdeki gizil anlamı çözmeye iter izleyiciyi. Bilinç ötesi ve mutlak gerçeklik ancak sezgilerle yakalabilir. İzleyicinin düşsel evreninde derin bir karmaşa yaşatmak ister Genet. “Bir gizemle yüzleşmek amacıyla bir mezarlıkta gece gezintisi yapabileceğini düşünenler gelecektir sadece tiyatroya” diyerek bu yargısını kesinler (Genet, 2000, s. 82).

Sahne elbiseleri, incelediğimiz oyunlarda da gözlemlediğimiz gibi, bir geçit töreni kutlama havası verir niteliktedir. Aşırılıkları ve süsleri ile kahramanlara toplumsal bir sorumluluktan uzaklaşma olanağı verir. Genet sahnesinde “kısacası her kostümün oyun kişisinin rolünü belirginleştirecek başlı başına bir dekor olması gerektiği” vurgulanır (Genet, 2000, s. 22). Oyunlarda sahne giysileri bu yüzden makyaj ve maskeyle uyum içindedir.

Tüm yapıtlarında izleyicilerini imgelem gücünü kullanmaya koşullayan ve böylece duygularını doyurmaya iten Genet için; “derin bir etkin simgeler karışımından oluşan bir sanat ancak hayallerde yaşatılabilir” (Genet, 2000, s. 67). *Hizmetçiler*'de düşsel evrende oyun içinde oyun yaratan kişiler, *Balkon*'da gerçeğin keşfedilmesi, düşün aldatmaca yoluyla kırılması ve dış gerçekliğin, nesnel dünyanın yadsınması biçiminde karşımıza çıkar. *Paravanlar*'da ise oyunun adının imlediği gibi gerçeğin maskelenmesi amaçlanmaktadır. Genet, oyuncularından üstelendikleri rolleri gereğince yapabilmeleri için, izleyicilerin kendileriyle bir serüvene atılmalarını koşullayacak biçimde bir yeti sergilemelerini beklemektedir. Düş-imgelem ikileminde Genet, izleyiciyi de oyunun bir parçası yapar.

Ekler

(1) Jean Paul Sartre, Jean Genet üzerine yazdığı *Saint Genet, comédien et martyr (Aziz Genet, Oyuncu ve Şehit)* adlı çözümlemesinde ağırlıklı bu görüş üzerinde durmuştur.

(2) Çalışmamızda seçtiğimiz oyunlarla ilgili gönderme ve alıntılar aşağıdaki yapıtlardan yapılmıştır.

Hizmetçiler. Çev: Salâh Birsal, Nisan Yayınları, 1990.

Balkon. Çev: Uğur Ün, Ayrıntı Yayınları, 1990.

Paravanlar. Çev: Sosi Dolanoğlu, Evrim Yayınları, 1991.

KAYNAKÇA

- Çalışlar, A. (1993). *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*. Tiyatro/Kültür Dizisi. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Eradam, Y. (1992). The theatre of the absurd and Jean Genet. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 9, 15-23.
- Esslin, M. (1999). *Absürd Tiyatro Gösterim Sanatları*. (Çev: Güler Siper) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Genç Yaraş, H-N. (1998). Dialogues et illusion dramatique dans le théâtre de Jean Genet (Les Bonnes, Le Balcon, Les Paravents) / Jean Genet tiyatrosunda diyaloglar ve dramatik yanılsamalar (Les Bonnes, Le Balcon, Les Paravents). (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Genet, J. (1968a). *Comment jouer Le Balcon*. Œuvres Complètes, Tome IV, Paris: Gallimard. Çev: Korkut, Ece. (2000). *Hizmetçiler- Balkon- Paravanlar Nasıl Oynanmalı*. Tiyatro/Kültür Dizisi 35. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Genet, J. (1968b). *Le Balcon*. Œuvres Complètes, Tome IV, Paris: Gallimard. Çev: Ün, Uğur. (1990). *Balkon*. İstanbul: Ayrıntı.
- Hubert, M-C. (1988). *Le Théâtre*. Paris: Armand Colin.
- Kalkan Kocabay, H. (2008). *Tiyatroda Göstergebilim*. İstanbul: E Yayınları.
- Malgorn, A. (1988). *Jean Genet qui êtes-vous?* Lyon: La manufacture.
- Ubersfeld, A. 1982 (1997) *Lire le théâtre*. Paris: Sociales.
- Villers, A. (1953). *L'art comédien*. Paris: PUF. Que sais-je?

THE IMPLICATIONAL FUNCTION OF STAGE COSTUME AND ACCESSORY IN JEAN GENET THEATRE

Abstract: This article focuses on the implicational function of costume and accessory in *Les Bonnes*, *Le Balcon*, and *Les Paravents*, three plays by Jean Genet, one of the major representatives of the Absurdist Theatre that flourished in 1950s. We have tried to give precedence to the implicational approach in his plays, since his style of narration is based on non-lingual signs, rather than lingual signs. In Genet's drama, the light, costume, color, music, sound or/and silence are the styles of narration that are sometimes disguised, sometimes explicit. These elements are pretty much functional in catharsis; alienation and implicational approach that the writer wants to create. We have tried to explain the symbolical roles of costume and accessory in the plays. When the common idea of theatre in this period and Genet's style are considered together, the roles and the meanings of the symbols of stage costume and accessory become richer. It is obvious that these elements stand for the disguised and untold actions on stage. Absurd theatre presents the pathetic condition of human in the

capitalist political system, his fear and anxiety. It problematizes all forms and values by subverting the traditional theatre structure. The aim is not to give a direct message, the solution and conclusion being left to the reader. An active connection is constructed between the audience and the play. During the performance, the audience is a part of the play.

Keywords: *Les Bonnes, Le Balcon, Les Paravents*, Stage Costume, Accessory.