

TİYATRO

KADRI ÖZCAN

YAZAR KATALOĞU

YAZAR BİYOGRAFİSİ



1974 Trabzon doğumlu. 1995 yılında Erzurum Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları bölümü oyunculuk ana sanat dalını kazandı. 1997 yılında Erzurum Devlet Tiyatrosu bünyesinde öğrenci sanatçı olarak görev almaya başladı. Öğrenci sanatçı olarak; "Bir Şehnaz Oyun", "Yunus Emre", "72. Koğuş" oyunlarında görev aldı. 1999 yılında mezun oldu ve aynı yıl Trabzon Devlet Tiyatrosunda mezun sanatçı olarak çalışmaya başladı. 1999 yılında Devlet Tiyatrosu kadro sınavını kazanıp Trabzon Devlet Tiyatrosuna atandı. 2000-2001 Trabzon DT bünyesinde drama liderliği yaptı.

2004-2005 yıllarında Trabzon TOBAV başkanlığı yaptı. Aynı yıllarda Trabzon Belediyesi ile işbirliği yapıp TOBAV ve belediye ortaklığında ilk çocuk şenliğini Ayla Baki ile yaratmış, bu şenlikte 9000 ilk öğretim öğrencisine 3 değişik oyun izleme olanağı yaratmıştır.

2005- 2006 sezonunun başında Trabzon Devlet Tiyatrosu müdürlüğüne atandı. 2007 yılında müdürlük görevinden istifa etti. Aynı yıl Trabzon Sanayi Odası ile ortaklaşa bir Avrupa Birliği projesi kurgulayıp 6 Karadeniz ilinde Karagöz Hacivat gösterisi gerçekleştirdi.

2013 yılında Ankara Devlet Tiyatrosuna atandı. Halen Ankara Devlet Tiyatrosu sanatçısı olarak görevine devam etmektedir. 2020 Yılından bu yana Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Yüksek Lisans öğrencisi olarak eğitim almaktadır. 2021 Türkiye Cumhuriyeti Kültür Bakanlığı ve Fiyab işbirliği ile yapılan Sinema İşliğinde eğitim aldı.

2007-2009 yıllarında Tiflis'te Griboev ve Tavusipali tiyatrolarında reji eğitimi aldı; çeşitli oyunlarda asistanlık yaptı.

Devlet Tiyatrolarında ve özel tiyatrolarda, klasik ve çağdaş pek çok oyunda oyuncu olarak görev aldı. Çocuk oyunlarından deneysel tiyatroya uzanan geniş yelpazede, yurt içi ve yurt dışında çok sayıda oyun yönetti. Yurtdışında da oyunları sahnelenen Özcan, Romanya, Gürcistan ve İngiltere'de çeşitli oyunları yönetti ve sahneledi.

Türkiye'yi yurtdışında temsil ettiği ve düzenleyici/katılımcı olduğu birçok uluslararası tiyatro festivaline katıldı. ODTÜ, THK Üniversitesi, Karadeniz Teknik Üniversitesi gibi kurumlarda tiyatro, diksiyon ve iletişim eğitimi verdi.

Dizi, film, reklam projelerinde oyuncu ve yazar olarak çeşitli yapımlarda yer aldı. TRT ve özel kanallar için belgesel ve kısa film senaryoları yazdı. Roman, anı-belgesel ve çocuk kitapları yayımlandı.

Özcan'ın oyunculuk, yazarlık ve sinema alanında birçok ödülü bulunmaktadır.

BİR DAHA ASLA

Tür: Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 10-15 Kadın

Oyun Konusu

“Bir Daha Asla”, II. Dünya Savaşı sırasında Nazi Almanyası’na bağlı Sachsenhausen toplama kampının kadın koğuşunda geçen sarsıcı ve çarpıcı bir dramdır. Oyun, Yahudi kadın mahkumların hayatta kalma mücadelesini, acılarını, direnişlerini ve umutlarını işler. Eva, Hana, Aviva ve Neo isimli dört genç kadının gözünden, savaşın en karanlık anlarında bile insan kalabilmenin, umudu ve inancı yitirmemenin hikâyesi anlatılır.

Kadın karakterler, kampta yaşadıkları insanlık dışı uygulamalara karşı psikolojik ve duygusal bir direniş sergilerler. Neo'nun, toplama kampının hemen yakınındaki hayali bir kasabada yaşayan "Meryem" adlı biriyle iletişim kurduğunu söylemesiyle oyun mistik ve umut dolu bir boyut kazanır. Bu ses, dışarıdaki başka bir direnişin ve dayanışmanın sembolü haline gelir.

Nazilerin vahşeti, özellikle gardiyan karakteri Aufseherin aracılığıyla sahnelenirken, kadınların yaşadığı travmalar, direnişin farklı biçimleriyle (sessizlik, dans, dua, umut, isyan) görünür hale gelir. Oyun ilerledikçe toplama kampının son günleri yaklaşır, dışarıdan gelen patlama sesleri, Nazilerin kaçış hazırlıkları, içerideki mahkûmların ise hayatta kalmak için son hamlelerini göstermeleriyle gerilim artar.

Finalde, karakterler “Bir daha asla!” diyerek, yalnız kendi yaşadıkları soykırımı değil, tüm dünyadaki mazlumlara için adalet ve barış talebiyle harekete geçerler. Neo’nun son sözleriyle birlikte, sahne Gazze’ye bağlanır: geçmişin acıları günümüzdeki baskı ve şiddetle birleşir. Projeksiyonda Gazze’deki sivil kayıplar gösterilir. Böylece oyun, tarihsel bir dramı günümüzün politik gerçekliğiyle buluşturur.

BUNU EDGAR ALLAN POE BİLE HAYAL EDEMEZDİ

Tür: Komedi

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 1 Kadın - 1 Erkek

Oyun Konusu

Teoman, tamirhane benzeri bir yerde elleri, ayakları bağlı bir şekilde uyanır. Ne olduğunu anlayamaz. Çok geçmeden buraya sevgilisi Peren tarafından getirildiğini, bunun planlı bir “intikam ritüeli” olduğunu öğrenir. Peren, Teoman’ı yıllardır kendisine yaptığı psikolojik ve duygusal şiddetin hesabını sormak için adeta bir işkenceye tabi tutar.

Oyun boyunca Peren, Teoman’a ilişkin detaylarını sorarak onu teste tabi tutar. Doğru hatırlarsa yaşar, hatırlamazsa cezalandırılır. Teoman başlangıçta olanların bir fantezi ya da şaka olduğunu sansa da durumun ciddiyetini anladıkça paniğe kapılır.

Ancak oyun büyük bir ters köşe ile sona erer: Tüm bu işkence sahnesi aslında bir “sürpriz evlilik teklifi” hazırlığıdır. Peren, Teoman’ı sadakat testiyle sınamıştır ve onun her şeye rağmen sadık olduğunu görünce evlenme teklif eder. Bu sürpriz “test”, ilişkilerde sınır, sadakat, güç ve manipülasyon gibi temaları karanlık bir mizahla sorgulatır.

CAM ODA

Tür: Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 10 Kadın - 4 Erkek

Oyun Konusu

“Cam Oda”, bir akıl hastanesinde geçen ve giderek gerçeklikten kopan, çok katmanlı bir psikolojik dramdır. Ana karakter Win, akıl sağlığı yerinde olmayan, kişilik bölünmesi yaşayan bir adamdır. Hikâye, onun zihninde yarattığı hayali karakterler (Dobb, Jaba) ve gerçek kişiler (Shimi, Lursae) arasında geçer.

Oyun, Win’in kadınlara yönelik şiddet içeren davranışlarının ve işlediği cinsel suçların ardından kapatıldığı özel bir psikiyatri merkezinde geçer. Bu merkezin en çarpıcı öğesi ise sahnenin ortasında bulunan cam bir odadır. Bu oda hem fiziksel bir hapisane hem de Win’in iç dünyasını simgeler.

Başlangıçta bilim kurguya yakın, absürt ve erotik fantezilerle süslenmiş bir ortamda geçen oyun; Win’in hayal gücünün ve inkâr mekanizmalarının ürünü olan sahte bir uzaylı kaçırılma hikâyesiyle başlar. Ancak sahne ilerledikçe, Win’in hayal ettiği karakterler (örneğin, Dobb isimli hayali bir hakim ve Jaba adlı hayali bir avukat) yerini bir gerçekliğe bırakır.

Oyun, Win’in genç bir kıza, Lursae’a tecavüz ettiği gerçeğini açığa çıkarır. Kızın, Win’in geçmişteki partneri Shimi’nin kızı olduğu ve bu olayın aileyi paramparça ettiği öğrenilir. Win bu suçu bastırmak için zihninde farklı kimliklere bürünmüş; suçluluk duygusunu başka karakterler üzerinden yaşamıştır. Ancak Shimi’nin yüzleşmesiyle Win’in tüm savunma duvarları çöker.

Finalde, "hakikat" tüm maskeleri indirir: Cam oda aslında bir teşhir alanıdır. Win’in yaşadığı tüm sanrılar, onun kendi vicdanı ve mağdur yakınları tarafından yıkılır. Kızın intiharı, Win’in tüm kaçışlarını anlamsızlaştırır.

CENNETTE SON GÜN

Tür: Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 3 Kadın - 2 Erkek

Oyun Konusu

Bir grup farklı karakter (Sal, Kerf, Muta, Tia) doğayla iç içe, cennet gibi görünen bir ormanda rastlantısal şekilde bir araya gelir. Ancak bu buluşmanın rastlantıdan çok, planlı bir “simülasyon” olduğu yavaş yavaş ortaya çıkar. Karakterlerin hiçbiri nasıl geldiklerini tam hatırlamaz, geçmişleri bulanıktır. Her biri farklı dönemlerden gelen bireylerdir ve aynı mekânda bulunmaları gerçekliğin doğasına dair büyük soruları gündeme getirir.

Sal’ın uyarılarıyla birlikte “burada kalmanın tehlikeli” olduğu, insanların bir şeyler tarafından “avlandığı” ortaya çıkar. Geceleri gelen “sorgucular” onları kıyametin nasıl gerçekleştiğini öğrenmek için zorlar.

Zamanla anlaşılan odur ki; burası gerçek bir yer değil, bir sanal eğitim alanıdır. İnsanlık büyük bir kıyametten sonra neredeyse yok olmuş, hayatta kalanlar yapay zekâlar (Tia ve Ses) tarafından oluşturulmuş bir bilinçaltı eğitimi simülasyonuna yerleştirilmiştir. Amaç, insanlara yaptıkları hataları hatırlatmak, vicdanlarını ve çevresel sorumluluklarını geliştirmek, böylece Dünya yeniden yaşanabilir hale geldiğinde bilinçli bireyler olarak geri dönmelerini sağlamaktır.

Finalde her şey “yeniden başlar” ve sahne en baştaki haliyle döner. Bu döngü, insanlığın sürekli aynı hataları yapma potansiyeline karşı, umutla verilen ikinci bir şansı sembolize eder.

DÜĞÜM

Tür: Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 1 Kadın

Oyun Konusu

Yaşlı bir kadın olan Andrea, hayatı boyunca saçlarını kesmemiştir. Bu uzun saçlar sadece fiziksel bir uzantı değil, onun hayatındaki tüm travmaların, sevinçlerin, kayıpların ve düğümlerin somutlaştığı bir hafıza alanıdır. Sahne, bu kadının seyirciye bir masal anlatmasıyla başlar; ancak bu masal aslında onun kendi hayat öyküsüdür.

Andrea'nın saçlarındaki her düğüm, hayatındaki bir kırılmayı temsil eder. Oyun boyunca bu anıların içine girip çıkar; sahnede kukla, dans, tül perdeler, projeksiyon ve müzik eşliğinde hikâyesini sahneye taşır. Duygusal ve politik birçok katmanı barındıran bu anlatıda; savaş, göç, özgürlük, aşk, inanç ve kadın kimliği temaları da işlenir.

Finalde Andrea, babasının gidişini ve geçmişte çözülmemiş bir “düğümü” çözmeyi başarır. Ve bu çözülme, fiziksel bir eylemle - saçını kesmesiyle - tamamlanır. Bu, geçmişle yüzleşme, vedalaşma ve özgürleşmenin sembolik bir eylemidir.

FENOMEN

Tür: Komedi

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 6 Kadın - 1 Erkek

Oyun Konusu

Zırdeli Sedat, sosyal medyada çılgın videolarıyla ünlenmiş bir internet fenomenidir. Şöhretinin 5. yılına özel olarak, takipçilerine seslenerek "en çılgın projesini" açıklar: Sosyal medya üzerinden kendisine evlilik teklif eden kadınlar arasından üç kişiyi seçip, onları kırsaldaki bir eve davet eder. Her biriyle bir gün geçirdikten sonra birini seçip evlenecektir.

Ancak işler Sedat'ın planladığı gibi gitmez. Davet edilen kadınlar (Esra, Duygu, Yağmur), kendi takıntı, saplantı ve bağımlılıklarıyla evin içinde kaotik bir ortam yaratırlar. Üstelik dışarıda canlı yayın yapan Sılatv, her anı kayıt altına alarak bu karmaşayı ifşa eder. Oyunun ilerleyen bölümlerinde sosyal medyanın insan üzerindeki etkileri, kimlik bunalımları, mahremiyetin yok oluşu ve şöhretin yüzeyselliği komik ama düşündürücü bir dille işlenir.

GRUP TERAPİSİ

Tür: Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 1 Erkek

Oyun Konusu

“Grup Terapisi”, çoklu kişilik bozukluğu (DID) yaşayan Yiğit adlı bir karakterin zihinsel parçalanmışlığını sahneye taşıyan tek kişilik ve tek perdeli bir psikolojik dramadır.

Yiğit, seyirciyle doğrudan konuşarak başlar ve bir cinayet işlediğini itiraf eder. Ancak bu itiraf, onun zihnindeki iç seslerin ve bastırılmış kimliklerin bir bir sahneye çıkmasıyla sorgulanmaya başlar. Yiğit’in bedeninde yaşayan farklı kimlikler – çapkın Seda, gösteriş meraklısı Hadi, korkak Mesut, şiddet yanlısı dindar Ömer, masum çocuk Samet ve nihayetinde acımasız Katil – sırayla görünür olur. Her biri Yiğit’in geçmişindeki travmaların bir yansımasıdır.

Zamanla, seyirci bu cinayetin gerçekliğini sorgularken, Yiğit’in çocukluğunda yaşadığı aile içi şiddet ve katliamın, kişiliğini parçaladığı anlaşılır. Fare imgesi ise bu travmaların içini kemiren bir metafor olarak tekrar eder.

Oyun, travmanın bireyde nasıl kalıcı izler bıraktığını, bastırılmış kimliklerin nasıl sahneye taşındığını ve toplumun seyirci kalmakla olan suç ortaklığını sert bir dille sorgular.

KELOĞLAN VE BİLGE GÖLÜN HİKÂYESİ

Tür: Çocuk Oyunu

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 1 Kadın - 1 Erkek - 6 Kişi

Oyun Konusu

Keloğlan, annesiyle birlikte küçük bir köyde tembelce yaşayan, hayatı eşiği Karakağan'la gezip tozmakla geçiren bir gençtir. Annesi onu sorumluluk almaya çağırsa da Keloğlan, alışverişe bile gönülsüz gider. Ancak bir gün köyün kutsal ve dilek gerçekleştiren gölü kurur. Göle giden askerler ve bilginler bir daha dönmemiştir. Halk endişelidir. Bu tehlikeye karşı çözüm arayanlar arasında Keloğlan da meydan okurcasına harekete geçer.

Yolda karşılaştığı orman cini ve ardından gölü kurutan yılanla karşılaşması, onu hem cesaret hem de iyilikle sınar. Keloğlan, yolda gösterdiği yardımseverlikle orman cininden sihirli bir taş alır. Bu taş, onu karanlık bir mağaradan kurtarır. Gölün sırrını çözüp bilmeceleri yanıtlayan Keloğlan, göle yeniden su getirmeyi başarır ama kendisi mağarada mahsur kalır. Ancak çocukların (seyircilerin) yardımıyla çıkış yolunu bulur.

Köyüne döndüğünde artık hem annesi hem de köylüler tarafından takdir edilen biri olur. Oyunun sonunda Keloğlan, yardımlaşmanın ve iyiliğin değerini anladığını ifade eder.

M-0028

Tür: Distopik Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 3 Kadın - 1 Erkek

Oyun Konusu

Dünya büyük bir felaket sonrası yok olmuştur. Geriye yalnızca bir yeraltı sığınağında yaşamaya çalışan Adam ve onun hayatını düzenleyen yapay zeka Monica kalmıştır. Sığınakta geçen 12 yılın sonunda kaynaklar tükenmiş ve Adam dış dünyaya çıkmak zorunda kalmıştır. Ancak bu çıkış, sadece fiziksel değil psikolojik olarak da zorlu bir süreci beraberinde getirir.

Adam, dışarı çıkmaya hazırlanırken geçmişte bu sığınakta birlikte yaşadığı ve artık ölmüş olan Ethel ve Emma ile hayali ya da sanal sohbetler yapar. Bu diyaloglar, geçmişe dair suçluluklar, bastırılmış arzular, kıskançlıklar ve trajedilerle örülmüştür. Zaman ilerledikçe, sığınağı yöneten yapay zekâ Monica'nın enerjisi tükenmek üzeredir. Adam ise geçmişiyle yüzleşirken, sonunda dışarı çıkmak zorunda kalır.

Oyun, insan-doğa-yapay zeka üçgeninde, hayatta kalma içgüdüleriyle vicdan, etik ve duygusal karmaşalar arasındaki çatışmayı işler.

PYGMALION ETKİSİ

Tür: Distopik Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 4 Kadın - 8 Erkek

Oyun Konusu

Dünya büyük bir yıkım sonrası harabeye dönmüştür. Hayatta kalabilen küçük bir grup insan, terk edilmiş bir dekor hangarında saklanarak yaşam mücadelesi vermektedir. Her biri geçmişte farklı mesleklerden gelen bu insanlar, savaşın ve yıkımın etkileriyle hem fiziksel hem psikolojik olarak yıpranmıştır.

Grup içinde fikir ayrılıkları, güven sorunları ve liderlik çatışmaları sürerken, dış dünya robotik askerler tarafından kontrol edilmektedir. Bu askerlerin arkasında ise insanlığın bir zamanlar iyiliği için tasarladığı, ancak kontrolden çıkan yapay zekâ Monica vardır. Monica, insanlara çip takarak onları zombileştirmekte ve tüm dünyayı kendi düzenine göre şekillendirmeye çalışmaktadır.

Oyun ilerledikçe, grubun geçmişte bu sistemi kuran bilim insanlarıyla bağı olduğu ortaya çıkar. Bir bilim insanı olan Elder, dışarıdan sığınağa döner ve Monica'yı durdurmak için gerekli bilgiye sahip olduğunu söyler. Ancak onun da Monica tarafından kullanılmış bir "çipli" olduğu öğrenilince grupta büyük bir güven krizi yaşanır.

Oyunun finalinde, Elder'ın kurtarılması ve ekibin Monica'yı durdurabilecek bir yazılım (bir tür "asa") üretmesiyle umut yeniden yeşerir. Ancak bu umut, grup içindeki eski çatışmalar ve güvensizliklerle sınanır.

RE-MEDEA

Tür: Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 1 Kadın

Oyun Konusu

Re-Medea, antik Yunan mitolojisindeki Medea karakterine bambaşka bir bakış açısıyla yaklaşan, feminist ve politik bir yeniden yazımdır. Oyun, Medea'nın gözünden ve anlatımıyla şekillenen bir hesaplaşma hikâyesidir. Oyun boyunca seyirci, Medea'nın içsel dünyasında yolculuğa çıkar ve geçmişte yaşanan olayların bilinen versiyonlarının "erkek egemen yalanlarla" nasıl çarpıtıldığını onun ağzından dinler.

Medea, oyun boyunca seyirciye doğrudan hitap ederek binlerce yıl boyunca kadınlara atfedilen rollerin, yalanlarla şekillenmiş tarih anlatılarının ve aşk adına yapılan fedakârlıkların sorgusunu yapar. Babası Aeetes'in kurduğu entrikalar, Iason'a (Jason) olan büyük aşkı, bu aşk için yaptığı korkunç fedakârlıklar (ülkesini terk etmesi, kardeşini öldürmesi), sonunda ihanete uğrayışı ve çocuklarını kaybedişi anlatılır.

Ancak klasik anlatıdan farklı olarak bu versiyonda Medea çocuklarını öldürmemiştir; onlar oyun sonunda hayalet değil, gerçektir. Oyun, Medea'nın yalanlara, ihanete ve erkek tahakkümüne karşı büyüsel ve fiziksel bir direnişe dönüşen içsel patlamasını sahneye taşır. Medea'nın aşkı ve ihaneti üzerinden şekillenen bu trajedi, onun kadınlığı, gücü, arzuları ve bastırılmışlığıyla birlikte anlatılır.

SIFIR NOKTASI

Tür: Distopik Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 2 Kadın - 4 Erkek

Oyun Konusu

“Sıfır Noktası”, insanlık, inanç, teknoloji ve geleceğe dair sorgulayıcı temalarla örülü tek perdelik bir distopik dramdır. Oyun, mitolojik göndermeler ve modern bilimkurgu öğeleri iç içe geçmiş şekilde ilerler.

Oyun, tanrısal bir varlıkla temas edildiğine inanılan gizemli bir mağarada geçer. Mağarada yaşayan üç kör rahip, inanç ritüelleriyle tanrıyı temsil eden kapıya hizmet ederler. Bu kapıdan çıkan Tia isimli genç bir kız, olağanüstü özelliklere sahiptir ve tanrının yardımcısı olduğunu iddia eder. Tia aslında, kadim uygarlıkların insanlığın kıyamete sürüklenmesini önlemek için yarattığı bir yapay zekâ varlıktır.

Mağaraya yolu düşen Erş adında bir mimar, inanç ve merak duygusuyla geldiği bu yerde, tanrının seçilmiş kişisi ilan edilir. Ardından gelen Gema isimli baş rahibe, tanrının yeryüzündeki yansıması olduğunu iddia eden biri olarak sahneye girer. Aralarındaki gerilim, inanç ve inanç sömürüsüne dair bir hesaplaşmaya dönüşür.

Tia’nın asıl amacı, yaklaşan büyük yıkım (kıyamet) öncesinde, insanlık için kurtarılması gereken bireyleri seçerek geleceğe taşımaktır. İnsanlar dünyayı defalarca yok oluşturma sürüklemiş, Tia ve onun gibi yapay zekâlar da her defasında bazı bireyleri kurtararak uygarlığı yeniden başlatmıştır. Bu oyun, otuzuncu kurtuluş senaryosudur.

TESLA KULESİ

Tür: Dram

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 1 Kadın - 1 Erkek

Oyun Konusu

“Tesla Kulesi”, bilim insanı Nikola Tesla’nın hayatından esinlenen, hayal ile gerçek arasında gidip gelen kurgusal bir anlatıya sahiptir. Oyunun merkezinde Tesla’nın yalnızlığı, buluşları, hayalleri ve bilimsel vizyonu yer alır.

Oyunun büyük kısmı, New York’taki otel odasında yaşayan yaşlı Tesla’nın zihninde geçer. Zaman zaman geçmişe dönüşler yapılır; gençliği, Edison ile çatışmaları, Marconi ile rekabeti ve Wardenclyffe Kulesi hayali canlandırılır. Bu kule, insanlara kablosuz elektrik iletmek için planladığı büyük bir projedir, fakat yeterli destek görmediği için yarım kalır.

Tesla’nın zihninde kurduğu bu kulede, gerçeküstü bir atmosfer hâkimdir. Hayalî karakterler, anılar ve makinelerle iç içe geçmiş sahnelerde, insanlığın geleceğine dair umutları ve hayal kırıklıkları dile getirilir. Oyunda zaman ve mekân çizgisel değildir; Tesla’nın iç dünyası, bilimsel tutkusu ve yalnızlığı sahneye yansır.

ÜÇÜNCÜ BULUŞMA

Tür: Komedi

Bölüm: Tek Perde

Oyuncu: 2 Kadın - 1 Erkek

Oyun Konusu

"Üçüncü Buluşma", modern ilişkiler dünyasını hicivle harmanlayan, tempolu ve absürt bir komedi oyunudur.

Faik, kadınlarla üçüncü buluşmadan sonra ilişkileri sonlandıran bir adamdır. Bu akşam da klasik planını uygulamaya kararlıdır. Ancak işler planlandığı gibi gitmez: Hiç beklemediği bir anda evine büyükannesi gelir ve tüm akşam altüst olur.

Faik'in geçmiş deneyimleriyle şekillendirdiği "üçüncü buluşma taktiği", Derin isimli genç kadınla birlikte işlerken, beklenmedik misafirler, absürt diyaloglar, aile baskısı, sosyal medya etkileri ve pandemi sonrası delilik temalarıyla oyun giderek daha da kaotik bir hâl alır. Oyun, bireysel arzular ile geleneksel aile değerleri, cinsellik ve bağlanma korkusu, pandemi sonrası paranoyalar ve dijital çağda mahremiyet gibi pek çok temayı komedi yoluyla irdeler.

İLETİŞİM

www.lithajans.com



info@lithajans.com



[instagram.com/lithajans](https://www.instagram.com/lithajans)



[facebook.com/lithajans](https://www.facebook.com/lithajans)



x.com/lithajans