



Dram Sanatı

ÖZDEMİR NUTKU

Tiyatroya Giriş

K

KABALCI

ÖZDEMİR NUTKU

DRAM SANATI

Tiyatroya Giriş



KABALCI YAYINEVİ: 7

Tiyatro Dizisi: 1

Ozdemir Nutku, 12 Ocak 1931'de İstanbul'da doğdu. İlkokuldan sonra 1942'de Robert College'e girdi ve hazırlık sınıflarıyla birlikte sekiz yıllık orta eğitimden sonra 1950'de B.A. derecesiyle mezun oldu. Ailesiyle Ankara'ya taşındıktan sonra Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi'ne bir yıl devam etti. 1952'de yine aynı Üniversitenin DTCF İngiliz Dili ve Edebiyatı Kürsüsü'ne yazıldı. 1956'da Ankara Üniversitesi'nden mezun olan yazar, aynı yıl bir bursla Almanya'ya gitti ve Göttingen kentindeki Georg-August Üniversitesi, Tiyatro Bölümü'ne alındı ve oradaki öğrenimini 1959 yazında tamamladı. Almanya'da bulunduğu yıllarda Göttingen Devlet Tiyatrosu Sanat Yönetmeni ünlü Heinz Hilpert'in yanında üç yıl asistanlık yaptı ve Almanya'daki çeşitli özel tiyatrolarda oyun sahneledi. Piyano çalan ve müzikle de ilgilenen Nutku, ayrıca iki yıl Prof. Boetticher'in üst düzeydeki müzik seminerlerine devam etti. 1959'da yurda döndü ve bir yıl önce kurulan Ankara Üniversitesi DTCF Tiyatro Enstitüsü'ne asistan olarak girdi. 1961'de doktor, 1967'de doçent ve 1974'te de profesör oldu. Cumhuriyet'in 50. yıl kutlamaları için 1973'te Söylev adlı oyununu yazdı ve bu oyunla, ülkemizde ilk kez Mustafa Kemal Atatürk sahne üzerinde canlandırıldı. 1976 güzünde İzmir'e yerleşen Nutku, Güzel Sanatlar Fakültesi'nde Sahne Sanatları Bölümü'nü kurdu. Nutku, bugüne kadar 30'u tiyatro, 22'si çeviri, 4'ü şiir, 10'u oyun, 1'i çocuk olmak üzere 67 kitap yazdı ve yayımladı. 1953 yılından beri çeşitli sanat ve edebiyat dergilerinde 1.800'ün üstünde araştırma, inceleme, eleştiri ve denemesi yayımlandı. Yurt içi ve yurt dışı çeşitli ansiklopedilerin yazarlarından biridir. ABD'nin çeşitli üniversitelerinde "workshop" yönetti ve seminerler yaptı. Viyana Üniversitesi'nde iki sömestir tiyatro dersleri verdi. Doksanlı yılların başında, çocuklar için Türkiye'nin ilk Kamyon Tiyatrosu'nu kurarak turler yaptı. Yazdığı kitaplar ve sahnelediği oyunlardan yurt içi ve yurt dışı ödülleri bulunan Özdemir Nutku, halen Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü ve aynı üniversitede Sahne Sanatları Bölümü Başkanı'dır.

Özdemir Nutku

DRAM SANATI

© Kabalcı Yayınevi, İstanbul 1997

Bu kitabın tüm yayın hakları Kabalcı Yayınevi'ne aittir.

Birinci Basım: Ege Üniversitesi Yayınları, 1983

İkinci Basım: Kabalcı Yayınevi, 1990

Üçüncü Basım: Kabalcı Yayınevi, 1998 (Genişletilmiş)

Dördüncü Basım: Kabalcı Yayınevi, Eylül 2001

Dizgi: Beyhan Ajans

Baskı: Yaylacık Matbaası

Mücellit: Yedigün Mücellithanesi

KABALCI YAYINEVI

Himaye-i Etfal Sok. 8-B Cağaloğlu 34410 İSTANBUL

Tel: (0212) 526 85 86 Fax: (0212) 513 63 05

KÜTÜPHANE BİLGİ KARTI

Cataloging-in-Publication Data (CIP)

Nutku, Özdemir:

Dram Sanatı

Dördüncü basım

1. Tiyatro 2. Türkiye'de Tiyatro

İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2001

ISBN 975-7942-87-1

ÖZDEMİR NUTKU

DRAM SANATI

Tiyatroya Giriş



KABALCI YAYINEVİ

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	9
GİRİŞ.....	11

I. BÖLÜM TİYATRO NEDİR?

GENEL BAKIŞ.....	15
YAZIN VE TİYATRO.....	25
DRAM SANATI – TİYATRO SANATI.....	27

II. BÖLÜM DRAM SANATINDA DÖRT TEMEL TÜR

TRAGEDYA.....	33
Mimesis.....	35
Tragedyanın Tanımı.....	38
Karakter-Olay Dizisi İlişkisi.....	42
Trajik Aksiyon ve Trajik Karakter.....	45
Hamartia.....	47
Peripeti.....	48
Anagnorisis.....	49
Katarsis.....	50
Tragedyanın Sonrası.....	53
KOMEDYA.....	56
Komedyanın Kaynağı ve Gelişimi.....	56
Komedyanın Basamakları.....	62
1. Ciddi Komedyası.....	66
2. Kahramanlık Komedyası.....	68
3. Romantik Komedyası.....	68
4. Töre ve Karakter Komedyası.....	69
5. İçli Komedyası.....	69
6. Dolantı Komedyası.....	70
7. Hafif Komedyası.....	70

FARS.....	71
MELODRAM.....	74

III. BÖLÜM

DRAM SANATINDA ALTTÜRLER

Tragikomedya.....	80
Burlesk.....	81
Revü.....	82
Kabare.....	82
Skeç.....	83
Vodvil.....	84
Opera.....	84
Operet.....	85
Müzikli Güldürü.....	86
Müzikli Dram.....	86

IV. BÖLÜM

DRAM SANATINDA BELLİ BAŞLI AKIMLAR

KLASİSİZM.....	88
Klasisizmin Ögeleri.....	90
Klasik Yazarların Yaşama Bakışları.....	91
Klasik Yazarların Nitelikleri.....	92
ROMANTİZM.....	95
Romantizmin Düşünce Yapısı.....	95
Sanat Ortamı.....	98
Alman Yoksulluğu.....	100
Fırtına ve Atılış.....	102
Haydutlar.....	104
NATÜRALİZM.....	106
Natüralizmi Biçimlendiren Gelişmeler.....	107
Natüralist Sanat Ortamı.....	110
Yeni Romantizm.....	114
Yansımalar.....	116

SİMGEÇİLİK	119
Simgeçiliği Ortaya Çıkaran Eğilimler	119
Beynimizin Gözleri.....	121
Yazgı, Düş, Ölüm.....	123
DIŞAVURUMCULUK.....	128
Siyasal ve Toplumsal Ortam	128
Dışavurumcu Yazarlar.....	130
Yazarların Yönelişleri.....	133
Pathos.....	135
Belli başlı Yazarlar.....	139
GERÇEKÇİLİK.....	141
Eleştirel Gerçekçilik	142
Toplumcu Gerçekçilik.....	148
Gerçekçi Bir Yazar	152

V. BÖLÜM

DRAM SANATI TEKNİĞİ

ÖZ VE BİÇİM	162
Tema-Durum-Oyun Kişisi	166
OLAY DİZİSİ	169
Serim.....	171
Çatışma.....	172
Düğüm.....	177
Doruk Noktası	178
Çözüm.....	180
KİŞİLEŞTİRME.....	181
Tip.....	182
Karakter.....	182
KONUŞMA ÖRGÜSÜ	184
YER KAVRAMI	187
ESTETİK DENGİ.....	190
Oyunun Son Sözleri	194

VI. BÖLÜM

TIYATRO ELEŞTİRİSİ VE ELEŞTİRMEN

Tiyatroda Eleştirmen.....	196
Eleştirmenin İşlevi.....	197
Eleştirmenin Bilgisi.....	200
Eleştirmenin Değer Ölçütleri.....	201
Eleştirmenin Çözümleme Yetisi.....	202
Eleştirmenin Tutumu.....	203
Eleştirmenin Sahne Deneyimi.....	204
Akademik Eleştiri - Pratik Eleştiri	204
Eleştirmen - Seyirci İlişkisi.....	205
Eleştirmenin Dürüstlüğü ve İçtenliği	206
Bir Eleştirmen Modeli.....	207

SONUÇ, 210

EK I : OYUN METNİ ÇÖZÜMLEME ÇİZELGELERİ.....	213
EK II: BAZI GEREKLİ TERİMLER.....	231

KISA KAYNAKÇA	271
YAZARIN KİTAPLARI.....	274
DİZİN	279

ÖNSÖZ

Bu çalışma, öğrencilere ve amatör tiyatroculara Dram Sanatı konusunda temel bilgileri vermek amacıyla kaleme alındı. Bir elkitabı niteliğinde düşünüldüğü için de ayrıntılara inmeden, temel bilgileri genel görünümünü içinde ve özetli bir biçimde vermeyi yeğ tuttuk. Bunun için de ister istemez çizgisel düzende kalmayı doğru bulduk. Bir Tiyatroya Giriş olan bu çalışmada, dram sanatının temel bilgilerine ilişkin konuları yalın, ama dizgesel bir biçimde toplamış bulunuyoruz.

Beş ana bölümü kapsayan bu kitapta, alıntılardan ve oyun özetlerinden kaçınarak konumuzun odak noktasını başka yere kaydırmamaya özen gösterdik. Tiyatroya genel bakış, yazın ve tiyatro ilişkisi, Dram Sanatı-Tiyatro Sanatı arasındaki ayrımı saptadıktan sonra, dikkatimizi tümünden Dram Sanatı ile ilgili konularda topladık. Dram Sanatı'ndaki türler, alttürler, belli başlı akımlar ve dram sanatı tekniği, çalışmamızın sınırlarını çizdi. Kitabın sonuna koyduğumuz, bu konuya ilişkin, önemli saydığımız terimler, 1997 yılında ikinci baskısı yayımlanmış olan ve üç bine yakın gösterim terimini içeren Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü adlı kitabımızdan alındı. Dikkat edilirse bu terimler de yalnızca Dram Sanatı'na ilişkindir. Bu alanın uygulama yanını kapsayan Tiyatro Sanatı'na değgin terimler bu kitapta yer almadi. Kitabın gelişmesi için de tanımlanmış olduğumuz kavramlar ve terimler ise bir yineleme olmaması için terimler arasına konulmadı.

Bu kitabı tamamlayan bir başka çalışmam, 1989'da Kabalcı Yayınevi tarafından üçüncü basımı yapılan Sahne Bilgisi'dir. Bu kitapta tiyatronun uygulama ve sahne çalışmalarına ilişkin estetik ve teknik bilgiler yer alır. Bu kitap da öğretmenler, öğrenciler ve amatörler için bir başvuru kitabıdır.

Başka bir başvuru kitabımız da, ikinci basımı 1985 yılında yapılan iki ciltlik Dünya Tiyatrosu Tarihi'dir. Böylece bu kitaptaki eksikler adı geçen kitaplarla karşılanmış oluyor. Dünyanın dört bir yanındaki tiyatro gelişimlerini kronolojik bir dizgede veren bu kitap da tiyatro ile ilgilenen herkes için bir başvuru kitabıdır.

Bir Tiyatroya Giriş niteliğinde olan, Dram Sanatı adını taşıyan bu elinizdeki kitabın ilk baskısı 1983 yılında, Dokuz Eylül Üniversitesi yayınları arasında çıkmış ve çok sınırlı sayıda basılmıştı. O zamandan beri de üniversitelerin tiyatro bölümlerinde, birinci sınıf "Tiyatroya Giriş" ders kitabı olarak okutulmaktadır. Kabalcı Yayınevi tarafından basılan bu üçüncü basım yeniden gözden geçirilip genişletilmiş ve eleştiri üzerine bir bölüm eklenmiştir. Bu kitabın üçüncü basımını gerçekleştiren sayın Sabri Kabalcı'ya ve baskı işlerini titizlikle yürüten tüm basımevi emekçilerine teşekkür ederim.

Ö.N. 1997

GİRİŞ

İster Ege kıyılarının dağlara yaslanmış yirmi-otuz bin kişilik antik tiyatro yapıları, ister ortaçağın ilkel, arabalı sahneleri, ister Rönesans'ın görkemli gösterilerinin verildiği anıtsal yapılar, ister Orta Oyunu'nun bir halatla seyirciden ayrılmış toprak sahnesi, ister çağımızın durmadan geliştirilen, inerli çıkarlı, dönerli kayarlı tekniğe dayalı sahneleri olsun, bunların tümü de, yüzyıllar boyu insanogluna anlatılmaz hazlar ve coşkular vermişlerdir. Tiyatro denilen bu olguya her insan başka bir tepki göstermiş, bireyler değişik düzeyde düşünsel ve duygusal deneyimlere girmişlerdir. Ancak bu birbirinden değişik insanlar hazzı da, coşkuyu da, düşünceyi de birlikte yaşamının o çoğu kez fark edilmeyen sevinci içinde sağlamışlardır. Tiyatro, birbirinden farklı insanların, değişik algılamalarla, sonuçta aynı doğruya yöneldikleri sanatsal bir değişim yeridir. Sanatsal bir değişim yeridir, çünkü tiyatrodaki haz yalnızca eğlenceden değil, aynı zamanda düşünme yetisinden gelen bir şeydir. .

Orta öğretimde tiyatronun çeşitli yararları vardır. Bir yandan düşünsel, öbür yandan güzelduyusal açıdan bir gelişmeyi sağlayabilen tiyatro, başka bir yoldan da öğrencinin kişiliğini sağlam temeller üzerine kurmasında yardımcı olur. Öğrenci, gerek seyirci, gerekse uygulayıcı olarak insanı ve onun varoluşunu anlamaya yarayan tiyatro hazzını yazarken, aynı zamanda kendi kişiliğini geliştirmekte hızlı adımlar atmaya başlar. Okulda tiyatro, katılanlara düşünerek yorumlamayı ve dayanışmayı öğretirken, toplum yaşamı için gerekli olan sorumluluk duygusunu aşılar. Bu kadarla kalmaz, öğrenciye ilerideki yaşamı ile ilgili gerekli becerileri sağlar: örneğin, dil kaygusunu,

doğru ve güzel konuşmanın önemini öğretir; ona topluluk içinde rahatça hareket etmenin ölçüsünü verir; orta öğretim çağındaki gençlerin cinsel dengesizliklerini, ölçsüzlüklerini denetim altına alır, sağlıklı ve doğal olanı gösterir. Ayrıca, öğrencinin çeşitli sanat dallarıyla ilgilenmesini sağladığından, güzelduyusal algılama yeteneğini geliştirir.

Orta öğretimde tiyatronun işlevi bunlarla da bitmez; toplumun birer üyesi olarak onlara özeni aşılar, kamu bilincini sağlar, sorunlar üzerinde düşünmelerini öğretir ve yargılama yetilerini geliştirir; sanatsal yaratının geliştirici, değiştirici esnekleştirici gücünü ve en önemlisi insanı çok yakından onlara tanıtır.

Orta öğretimde tiyatro çalışmalarının toplum için yararlı olan yanı, yurt yüzeyinde birikimci ve yaratıcı kültür yaşamını var etmedeki niteliklerdir; çünkü tiyatro toplumun ortak karmaşalarına (komplekslerine) saldırır, toplumun ruh sağlığına etkin olarak sağlıklı olanı gösterir; ulusal kimliği pekiştirir, toplumu bilinçlendirir, sorunlara nesnel gözle bakılmasını sağlar. Ayrıca, düşünce erkini ve özgürlüğünü öğretirken, toplumun ilerlemesindeki süreyi kısaltmada yardımcı olur; toplumsal duyarlılığı artırır, toplumu ortak bir güzelduyusal düzeye çıkartmada önemli rol oynar. Bunlardan başka tiyatro, birey-toplum ilişkilerinin kökenine iner ve toplumun kültür birikimini yansıttığı oranda, bu birikimin zenginleşmesine aracı olur.

Yarının büyükleri ve yöneticileri olacak bugünün öğrencilerine tiyatronun eğitsel ve ruhsal açıdan büyük yararları olduğu bir gerçektir. Tiyatro, uygar ve gelişmiş ülkelerin okul izlencelerinde baş köşeyi almıştır. Bir kültür tarihçisinin dediği gibi, tiyatro bir insanbilimidir. Çocuklarımızı yarının Türkiye'sini geliştirecek birimler olarak yetiştirmek istiyorsak, onları ilkokuldan başlayarak, bilgili öğretmenler elinde, tiyatronun yenileştirici, bilinçlendirici ve geliştirici uygulamaları içine sokmalıyız.

Okulların ders izlenceleri içinde tiyatro nasıl yer almalıdır? Bu, şimdiye kadar olduğu gibi, edebiyat derslerinde birkaç yazarın adını öğretmek gibi donuk bir biçimde değil, öğrencileri tiyatro uygulamalarının içine sokarak, onları topluca çalışmanın hazzına vardırıarak gerçekleştirilmelidir. Bunun için de konuya yakın öğretmenlerin tiyatro sanatı üzerine bilgilendirilmeleri gerekir. Ancak bundan daha iyisi 1964 yılından bu yana üniversitelerimizin tiyatro bölümlerinde eğitim görüp buralardan mezun olan kişilere tiyatro öğretmenliği kadrolarının açılmasını sağlamaktır.

Okulların amacı gençlerin kafasını eğitmekse, tiyatronun amacı o gençlerin yüreğini eğitmektir. Orta eğitimde tiyatronun işlevi tiyatro sanatçısı yetiştirmek değil, yarının bilinçli seyircisini yetiştirip bu toplumun kültürel ve ruhsal açıdan zenginleşmesi için katkıda bulunmaktır. Tiyatro yoluyla, çocuklarımıza, gençlerimize bu dünyayı ve insanları bütün karmaşıklıkları, çelişkileri ve zenginlikleri içinde göstermek, onların yarının dünyasını kavramalarında hazırlıklı olmalarını sağlamak orta öğretimin temel ilkelerinden biri olmalıdır. Ancak bu, okulların birbiriyle yarışmak için göstermelik bir biçimde yalnızca oyun koymasıyla değil, sistematik olarak eğitim izlencesinde tiyatronun yer almasıyla gerçekleştirilecek bir şeydir.

I. BÖLÜM

TİYATRO NEDİR?

GENEL BAKIŞ

Tiyatro nedir? Ya onu ölümsüz yapan? Taş devrinden bu yana insan oğlu niçin bu kadar değer vermiştir oyuna, taklide ve onu birlikte yaşamaya? Bunun iki temel nedeni vardır: biri, insanın kendinden ötede olmaya yönelik içgüdüsel eğilimi, öteki de onun, bilinmeyen şeylere, kutsal ve gizemli olana karşı duyduğu korkuyla karışık özleimidir. Tiyatronun kaynağı, yaşamsal gereksinimlerini sağlayan ilkel insanların, onları yaşatan, üreten ve geliştiren eylemlere, duygulara ve düşüncelere karşı takındıkları tavırdadır. Onların avladıkları hayvanlar, dalından koparıp yedikleri meyveler, yağmura, baskına karşı kurdukları evler, ısınmak için kestikleri ağaçlar, suyu geçmek için yaptıkları sallar, ağaçlara tırmanmak için yaptıkları saz ipler doğaya sağladıkları üstünlüğün birer göstergesidir. Bunun da bilincine varmıştır ilkel insan, bu bilgisini tartımlı hareketler yapıp sesler çıkarak, dans ederek topluca değerlendirmiştir. Doğanın durmadan insan yaşamını etki altında tutmasına karşı insan da doğal olanı değiştirerek üstünlük sağlama yoluna gitmiştir. Bu üstünlüğün anlatımı ise, ilkel insanın topluca düzenlediği yalın ve yabanıl oyunlarla varolmuştur. Bu ilkel oyunlar giderek daha belirgin ve düzenli bir duruma gelmiş ve ritüeller ortaya çıkmıştır. Böylece insanın doğa ile ilişkisinde büyü varolmuş; çeşitli giysiler, maskeler, tartımlı hareketler, gizemli sesler doğal olanın dışında kalan üsluplaştırmayı, başka deyişle *sanatsal anlatımı* getirmiştir.

Öbür yanda, insanoglunun dinlenmek, vakit geçirmek, eğlenmek ve düşünmek için bulduğu topluca oyunlar, güncel sorunları ve olayları yansıtmıştır. Doğa ile ilişkisinde Büyücü'nün yönetiminde törensel gösteriye giren insanoglu, güncel olayları yansıtan oyunlarda da *homo ludens*, yani "oynayan insan"ı varetmiştir. Ritüel, insanın doğayla çatışmasını simgelerken, ilkel insanın günlük işlerini yansıtan oyunlar da onun öteki insanlarla olan ilişkilerini ya da çatışmalarını anlatmıştır.

Öyleyse, ilkel insan, birlikte ortaya çıkardığı anlatım biçimlerinden iki kaynaktan hareket etmiştir; anlatım biçimini düzenleyen *konu* (*hi güncel bir olayı yansılar*) ve bu konunun insan doğasına ilişkin *büyük yanı* (*hi yaşamın evrensel özdeğerlerini ortaya çıkarır*).

Tiyatro olgusunun iki yarım küresi, yani sahne ile seyirci arasındaki birleşmede, insanoglunun yaşamında *dogru*'lara yönelik bir artış sağlama işlemi hiçbir zaman yaşamın kuru ve katı bir tanımlaması değildir. Tiyatronun görevi her an insanı bütünlüğü içinde düşünürken "heyecanlandırmak, kendisini bir başkasının yaşamı ile görebilmesini sağlamaktır." Brecht gibi, öğreticiliğe önem veren bir kuramcı yazar bile yalnız aklı, yalnız düşünceyi değil, duyguyla ve sezgiyle de seyircisini etkileme yolunu tutmuştur. Çünkü seyircinin karşısına yalnızca bir tiyatro yapıtıyla çıkmak yeterli değildir, o tiyatro yapıtına seyircinin aktif katılımı da gereklidir. Çağımızın en büyük kültür tarihçilerinden biri olan Avusturyalı Ernst Fischer şöyle der: "Alın yazısı dünyayı değiştirmek olan bir sınıf için sanatın yalnızca büyülemek yerine, aydınlatmak, eyleme itmek olması ne denli doğruysa, sanatta büyüünün payının da bütünü ile bir yana bırakılamayacağı o denli doğrudur. Gelişiminin bütün evrelerinde, ağırbaşlıyken de, eğlendiriciyken de, inandırırken de, abartırken de, anlamlıyken de, anlamsızken de, düşleri işlerken de büyüünün her zaman payı olmuştur sanatta. Sanat, insanın dünyayı tanıyıp değiştirebilmesi için gereklidir;

ama salt özünde taşıdığı büyü yüzünden de gereklidir sanat." Fischer'in bu sözlerinde, az önce değinmiş olduğum, tiyatronun kaynağındaki, birbirinden koparılamayacak olan *ikili öz*'ün uzantısı belirlenmektedir. Bunların biri anlatım biçimini düzenleyen, düşünce açısını saptayan ve güncel bir olayı yansıtan konudur: bunu *tarihsel öz* deyişiyle karşılayabiliriz. Öbürü ise, insan yaşamının evrensel özdeğerlerini ve varoluşun nedenlerini araştıran büyüdür: buna da *evrensel öz* diyebiliriz.

Tiyatronun kaynağındaki bu ikili özü kısaca ele almak gerekir. *Tarihsel öz*, güncel olma niteliği içinde tarih boyunca değişerek, her çağın gereksinimlerine göre dönüşüme giren, *dinamik, genellemesine olan bir yönelimdir*. *Evrensel öz*, insanın varoluşunu, değişmeyen özellikleri içinde değerlendiren, ama bunları tarihsel gelişimin boyutları kapsamında ele alan *statik, derinlemesine olan bir yönelimdir*.

Tarihsel öz, topluca yaşayan insanı, o insanın ilişkilerini ve onun daha iyi yaşama olanaklarını araştırır; insanın düşünsel, siyasal, toplumsal ve kültürel çabaları üzerinde bir incelemeye girer; insanı ve yaşamını değişkenliği ve gelecekteki olasılığı içinde göstererek eleştiriye yönelir. Estetik varoluşun temeli olarak tarihsel gerçeği kabul ettiğinden insanı oluşum durumunda gösterir. Bu düzeyde davranışlar ve olaylar vurgulanır; bunun için de, genel sorunlar başlangıç noktası olur. Bu genellemesine yönelişte seyircinin akıl yoluyla tepkisi sağlanır. Seyirci, düşünme, yargılama ve karar verme olanağını elde eder.

Ancak seyircinin etkilenip aktif duruma gelebilmesi, kendi içinde artmaya, çoğalmaya gidebilmesi için, bu genellemesine yönelişe sıkı sıkıya bağlı olan derinlemesine yönelişi yaşaması zorunludur. Bu derinlemesine yöneliş de *evrensel öz* ile sağlanır. Bu düzeyde estetik, etik ve yapısal özellikleriyle birey açılınır; bunun için de başlangıç noktası özel sorunlar olur. Bu derinlemesine yönelişte, seyircinin duygu yoluyla tepkisi sağlanır; seyirci, bu kez sezgi ve algılama ile akli des-

tekler. Bu ikili özün örtüşmesiyle tiyatronun içeriği varolur.

Tiyatroyu ölümsüz yapan hiç yaşlanmayan, hiç bitmeyen büyüsdür. Tiyatro, genel yaklaşımı içinde ölümsüz, oysa gelişme aşamaları içinde ölümlüdür. Sahne, özvarlığımızı fark etmemize yarayan şeylerin, mutlulukların, acıların, ağlama ve gülmelerin, sevgilerimizin, nefretlerimizin, üstünlüklerimizin ve zaaflarımızın büyülu aynasıdır. Oyun yazarı ve ilk Shakespeare yorumcularından Johann Elias Schlegel, 1764 yılında yazdığı bir yazısında, ayna olma görevinden şöyle söz etmiştir: "İyi bir tiyatro tüm insanlara, kendine çekidüzen veren bir kadının ayna karşısında yaptığını yaptırır." Romantik dönem yazarlarından Novalis, tiyatroyu, "insanoğlunun canlı yansıması" olarak deyimler.

Garip gelebilir, ama tarih boyunca toplumlar ve insanlarda yaşam korkusu ve yok olma tehlikesi arttıkça, tiyatro da buna karşı o şiddette karşı durmuştur. İnsan yaşamında olağanüstü ve çoğu zaman da kendini belli etmeden roller oynayan tiyatronun tarihsel gelişmesi içinde, her çıkırın tinsel, siyasal, toplumsal durumlarını aydınlatığı görülür. Artık bugün tiyatronun varlığı ve etkisi tartışma götürmez bir gerçektir; tiyatronun her gelişme evresi yalnızca bir vakit-geçirme olmamıştır. İnsan yaşamında bu gelişme basamağı, seyircinin tiyatro olayına katılımı ile, kendini tanımanın, kendini gerçekleştirme-nin ya da daha çok günümüzde görüldüğü gibi, maskeleri atmanın ilkelerini ortaya çıkarış ve yapısı içinde kendine özgü bir varlık olmuştur.

Oyunlarına yazdığı önsözlerle büyük düşünce hareketleri getiren George Bernard Shaw, "Niçin Puritanlara" adlı yazısında, tiyatroyu bir büyü yeri olarak görür. Bu büyü yerinin cezalı yığınları, ellerinde olmadan, "kendini aramanın yıkılışı"nı gerçekleştirirler. Tiyatro bugün yeniden bir büyü yeri olmaktadır; çünkü tiyatro, çağımızın bocalayan insanlarına çoktandır kaybolmuş bir töreni getirmektedir. Bu tören-

de, seyirciye, büyüleyici bir düzenle aynalar tutulur. Büyü, yaşam gerçeğini *tiyatral gerçek* ile vermektir. Tiyatral gerçek ise, birçok sanatçının birlikte yaşaması, birlikte çalışması ve uyumlu bir sanatsal sonuca ulaşmasıdır.

Tiyatro, eskiden bir yazın dalı olarak kabul edilirdi. Sonunda bunun böyle olmadığı ve tiyatronun başlı başına bir sanat olduğu anlaşıldı. Nitekim tiyatro sanatına dikkatlice baktığımızda, bunun bütün sanatları kullanıp bunları uyumlu bir bireşime götüren tek sanat olduğunu izleriz. Dansın gövdesel hareketleri ve anlamları, müziğin tartımları, yazının ölçüleri ve sözcükleri, plastik sanatların çizgi, biçim, yığın ve renk uyumları tiyatro dediğimiz olgunun tamamlanmasında yer alır.

Tiyatronun güç kaynakları resim, müzik, yazın, sinema, fotoğraf, mimarlık, yontu, grafik, dans, vb gibi *sanat*; toplumbilim, ruhbilim, tarih, felsefe, dil, halkbilim, göstergebilim, vb gibi *bilim*; dekor, giysisi, ışıklama, oyunculuk, vb gibi *estetik-teknik* dallardır. Bütün bunların, tamamlanmış bir tiyatro gösterisinde özümlelenebilmesi için, bir bütünlük, gerekli vurgular, dengelemeler, oranlamalar, uyum ve çekicilik içinde birleştirilmiş olmaları gerekir.

Bunun için de, tiyatro yazından farklıdır. Tiyatro yapıtı, yazın kurallarından apayrı, kendine özgü kuralları ve nitelikleri olan bir yaratıdır. Metin tiyatronun yalnızca bir parçasıdır. Tiyatro metinsiz de varolabilir. Tiyatronun başlangıcında da, özünde de söz değil, hareket vardır. Ancak metin, tiyatro olgusu içinde önemli bir öğedir. Tiyatro metni aşarak, ama yine de ona dayanarak, oyuna birtakım bağımsız, yaratıcı öğeleri getirir: söze can katar, sözü bir görünüşe, düşüncüyü bir eyleme sokar. Kısacası, tiyatro sanatında, tiyatro yazının değil, yazın tiyatronun bir parçasıdır.

Tiyatral yapıt daha doğarken yazınsal yapıttan ayrılır. Her şeyden önce, sözcük biçimleri içinde saptanmış yazın tek kişinin yaratıcılığı-

na dayanır. Tiyatro ise *birliktelik başarısı* ile ortaya çıkabilir; çünkü birçok gücün birlikte, uyumlu yaratısına bağlıdır. Oyun yazarının, yönetmenin, tasarımcıların (dekorcu, giysici, ışıklaıma uzmanı, vb), oyuncuların, dansçıların, bestecilerin, çalgıcıların, sahne teknisyenlerinin ve daha birçoklarının hep birlikte, uyumlu ve dikkatli çalışmaları ile tiyatro gerçekleşebilir. Ancak bu birliktelik de yeterli değildir; tiyatronun varolması için seyirci gereklidir. Tiyatronun varoluşunu seyirci gerçekleştirir. Tiyatro, sahne ile seyirci arasındaki organik kan dolaşımını sağladığı anda yaşama geçer. Bunun için de, seyirci topluluğunun yapısı, sahneleme biçimine ve oyuncuların özelliklerine göre biçimlenir. Kısacası, tiyatro yapısı, yaratıcı özelliğini, *her oynanışta yeniden oluşan, çoğu kez de hiç yazınsal olmayan kaynaklardan gelen çeşitli güçlerin iç içe dokunmasıyla* kazanır. Bir de bunlara, her çağda başka türlü yorumlanabilmesine karşın, yine aynı kalan yazınsal metinle, *her çağda değişen tiyatral metin* arasında temel ilkelerden gelen bir ayırım eklenebilir. Tiyatro, ölümsüzlüğünü “doğum-gelişme-ölüm” çevrimi içinde kazanır; çünkü bir anlayışın, bir çağın ölümü yeni bir anlayışın ve çağın doğuşunu getirmiştir. Ünlü İngiliz yönetmen Peter Brook’un *The Empty Space* adlı kitabında dediğı gibi, “Tiyatro, sürekli devrim demektir.” Durmadan değişen ve gelişen insanoglu ile iç içe bir sanat olan tiyatro aynı zamanda bir “insan bilimi”dir de. Ünlü Avusturyalı pedagog ve kültür tarihçisi Richard Meister, tiyatro bilimini, başlangıçtan bu yana gelişen, kültürü ve sanatı kapsayan “sistematik bir ruh bilimi” olarak nitelendirir. Bu açıdan Meister, tiyatro bilimine, “özel kültür bilimi” deyimini kullanmıştır. Tiyatral metin, çağların başdöndürücü gelişmesine koşut bir biçimde değişir, kendini yeniler ve içinde bulunduğı çağın profilini ortaya çıkarır.

Bu devrim içinde, tiyatro yapısının geçici niteliğı, kişiyi, tiyatro sanatını yeniden kurmak için önçalışmalara zorlar. Tiyatro, yazından

çok arkeolojinin yöntemlerine benzerlik gösterir. Örneğin, tiyatro araştırmaları (yazından çok başka bir yolda) birçok çizgiyi bir araya getirerek, isterse binlerce yıl öncesinden olsun, tümünde düşüncüyü, üslup tarihini, tekniğini, toplumsal sonuçları çıkarabilmek için canlandırmak zorundadır. Sözgelimi, dekor yorumu, söz yorumu kadar önemlidir. Dekor ise, maske sanatını, hareketlerin simgelerini, giysi özelliklerine olan ilişkiyi, ışıklamanın büyüsunü ve sahne etmenlerini kapsayacak biçimde hazırlanmalıdır.

Yazın alanının değerlendirme ölçütleri ile tiyatronun ölçütleri arasında önemli bir fark vardır. Yazınsal yapının değerlendirilmesinde verilen yargıda zaman aşımı en önemli ölçüttür. Yüzyılları aşarak gelen yazınsal bir yapının etki gücü bu değerlendirmede önemlidir; bunun için, göreceli de olsa, o yapının yazın açısından yetkin olması gerekir. Oysa bu bir sahne yapısını değerlendirmede söz konusu değildir. Tiyatroda metin yalnızca ateşleyici bir öğedir. Tiyatro sanatını değerlendirebilmek için yalnızca metin dili değil, yaratıcı bir oyun düzeninin, dekorun, giysinin, ışıklamanın ve benzerlerinin dili de önemlidir. Bu saydıklarımızın değer ölçütleri ise birbirinden değişiktir. Bir sahne yapısı, yazın tarihçisinin ya da incelemesinin güzelduyusal ölçütleri açısından değerli bulunmayabilir, ama aynı yapı, tiyatro incelemecileri tarafından –tiyatro tarihi ve getirdiği güncel katkı açısından, sahneleme yönünden ya da oyunculuk sanatında önemli bir yapı değişikliğine olanak tanıdığından– değerli görülebilir. Buna bir örnek, Musahipzâde Celâl'in oyunlarıdır. Bunlar yazınsal değerlendirmede "hafif" ya da "değersiz" görülmesine karşılık, tiyatro incelemecileri açısından "ilginç birer model" olarak ele alınmışlardır.

Tiyatro incelemecisinin klasikleşmiş yapıları değerlendirmesi de, yazın incelemecisinin değerlendirmesinden farklıdır. Seyirci, tiyatronun iki temel alanından biri olduğu için, incelemeci, o başyapıtları güncellikleri açısından ele alır. Aiskhülyos'un *Prometheus*'u ya da Sha-

kespeare'in *Macheth*'i bugünün seyircisi için neler getirir ve hangi açıdan günceldir sorusunun yanıtı tiyatro açısından yaşamsaldır. Ayrıca, bir de bu oyunların hangi seyirci için oynanacağı göz önünde tutulur; çünkü tiyatro sanatının tamamlanması için seyirci önemlidir; oyuncusuz tiyatro olamayacağı gibi, seyircisiz de tiyatro olamaz!

Bir yazın yapısı, yazarın kendi tarafından tamamlanır; basılıp kitap durumuna gelir ve okuyucu önüne çıkar. Oysa tiyatrodaki yazarın metni ancak birçok çalışanın yaratacağı ile hazırlanır ve seyirci karşısına çıkınca tamamlanır. Oyun yazarı, yönetmene, oyuncuya, dekor ve giysi tasarımcısına, ışıklaştırmacıya, çeşitli teknik ve yönetsel öğelere bağımlıdır. Bunun için, oyun yazarının yazdığı metin, genellikle, olduğu gibi oynayabilecek bir metin değildir. Çoğu kez, zorunlu olarak, bu metin üzerinde dramaturgi çalışması yapılarak metin oynanabilir duruma getirilir. Metni ille de yazarın istediği biçimde oynamak gerekir diye bir kural yoktur. (Ancak burada, ülkemizde çoğu kez iyi bir oyunu bile bozan kötü yönetmene prim verdiğimiz sanılmasın.) Çünkü az önce de açıkladığım gibi, yazın alanının değer ölçülerini tiyatro alanında kullanmak yanlışır.

Viyana Saray Tiyatrosu'nun sanat yöneticiliğini yapmış olan Heinrich Laube'nin, 1847 yılında, "Tiyatro, kendi çağında gerçekten yaşayanı göstermekle sorumludur," sözlerini anımsayarak, tiyatroların güncelliği konusunun öyle yeni bir şey olmadığını belirtmemizde yarar var. Yirminci yüzyılda yaşamak, hiçbir yönden huzur verici değildir. Seyirci, içinde yaşadığı sorunların sahneden doğru bir biçimde aktarıldığını gördüğü anda, ayakta duracak direnci de elde eder. Tiyatronun seyircisine karşı sorumluluğu vardır. 1975 yılında ölen, tanınmış Alman tiyatro yönetmeni Hans Schweikart, çağımızda her yönden tehlike içinde ve tehdit altında bulunan insanlar için tiyatroların so-

* Bkz. Özdemir Nutku, *Tiyatro ve Yaşam*, s. 1-15, Ankara, 1960.

rumluluğunu şöyle açıklamıştır: "Tiyatro, seyircisine, kendi yaşantısından bilmediği şeyleri, yani daha çok bilmekten kaçındığı gerçekleri göstermekle yükümlüdür. İşadamlarının harikaları ile dünyanın bir anda yok olması korkusu arasında sersemlemiş olan insanlar," yaşamın verdiği güvensizlik karşısında, tiyatrodan "ayaklarını sağlamca basabilecekleri bir zemin" dilemektedirler. Shakespeare'in *Hamlet*'te dediği gibi, sahne "çağının aynası ve kısaltılmış tarihi"dir. Bunun için de, sahne, çağını doğru olarak, açık ve seçik, bozmadan yansılabildiği anda önemli bir araçtır. Elele tiyatro, "çağını şiirli bir biçimde yansıtabiliyorsa" daha da önemli bir araç olur. Öyle ki, Tiyatro, güzeli abartmadan, kötüyü örtbas etmeden, çirkini saklamadan ve iyiyi yadsımadan görevini yapmalıdır.

Tiyatronun "yaratıcı birlikteliği"nin gizemi, ulkunun, yani tiyatro olgusunun tinsel görünüşünün, seyircinin deneyim ve hayal ulkuyla kesiştiği an tam anlamıyla aydınlanmış demektir. Her sanat yapısı gibi, her oyun da genişliği, sınırı ile içindeki yaratıcı tözü taşır. Bir oyunun sahne üzerinde gerçekleştirilmesi için, yorumun, oyun düzeninin, dekorun ve oyunculuğun ufukları da buna ekleniyor. Böylece, ya uyumlu ve doğru bir sonuç ya da bozulmuş bir görünüş sağlanıyor. Barok üslubun yükselişi ve sanatçıların aydınlanması için bir zamanlar Leibnitz'in kullandığı "Küçük Tanrı" deyimini, oyuncuların, tasarımcıların ve sahne teknik adamlarının yardımlarıyla soluk alabilen dünyayı yaratan ve buna bir de anlam katan tiyatro yönetmeni için kullanabiliriz.

Tiyatro sanatının gerçek bireşimcisi yönetmendir. Sahne üzerindeki oyunun tamamlanmasında hem bir düşünür, yorumcu, düzeltici, hem de içerikle biçimi, biçimle tekniği uyumlu bir yolda bir araya getirerek bütünlüğü kazandıran kişi odur. Onun güç kaynakları dünya görüşü, sanatsal yaratıcılık ve bilimsel yetenektir. Yönetmenin üç yönlü ilişkisi vardır; yazarla, sahneyle ve seyirciyle. O, her üç kesime karşı

da birinci derecede sorumlu kiřidir.

Eichendorf'un, "ozan dñyanın yñreğidir," sözü en belirgin biçimde, oyun yazarı için de geçerlidir. Oyun yazarı, bugün her yerde şiddetin yaşandığı, acımasız bir dñyanın en yakın tanığıdır. O, duyguların saklandığı bir dñnyada yaşar; çünkü bizler, sevgilerin bilinçli bir biçimde ayrı düřtñğñ ve yaşamı "gizliden oynayan" bir çağda yaşıyoruz. Fransız düşünür Pierre Emmanuel bir toplantıda şöyle demiřtir: "Oyun yazarı, dñyanın belirsiz korkusunu olumlu bir huzursuzluğa çevirmelidir; bir yandan da yeniliğın doğruluğunu denemelidir. Çünkü dñyamız, yeni bir řey getirmek için hedefini sık sık kendi elleriyle yıkıyor. (...) Tüm değerklerimiz parçalandı. Bundan da kolayca anlaşılabilecek korkumuz doğdu. Ama bu korku, inançlarıyla korunmuş olan insanları yaratıcı bir huzursuzluğa geçirdi ve böylece sonsuza olan duyguyla birleřtirdi."

Bizler, řu anda, ileri bilimsel, uzay çağının ilk aşamalarını yaşamaktayız. Bu ileri bilimsel çağa teknolojik gelişme egemendir... Ve yaşamımız, her gün biraz daha artan bir hızla, teknik adamlar ve istatistikçiler tarafından yönetilmektedir. Böyle bir dñnyada, insanlar, yaratıcı bir dñnyaya katılma şanslarını her gün biraz daha yitirmektedirler; çünkü her řey daha önceden hazırlanıp önümüze konmaktadır ve biz çoğu zaman bu mekanizmayı anlamakta güçlük çekiyoruz. Makineler giderek yaratıcı ustaların yerini alıyor, istatistikçiler ise düşñncenin... Kendi başımıza düşünemez duruma geliyoruz. Bilgisayarlar tarafından doğrulanmadıkça kendi çözümümüzü kabul ettiremez olduk. Özgñn yaratıcılığın yerini, sentetik yaratıcılık aldı. Artık evlerimizde müzik yapmıyoruz, bunu bizim için yapan elektronik aletlerimiz var. Yüksek sesle konuşamıyoruz, tartışamıyoruz, iletişim kuramıyoruz, çünkü televizyonun donuk camından dñnyayı anlamaya çalışıyoruz. Sanat olaylarına daha az katılır olduk. Ve giderek başka insanlara onların yaptıklarına katılma sevincimizi, daha doğrusu yaşama sevin-

cimizi yitiriyoruz. Sonuçta, bir arada yaşamamanın, birlikte üretmenin sevincini yoketmeye başladığımızdan, *yaratıcı varlık olma* durumundaki amaçlarımızı da unutuyoruz. *Giderek yaşamı seyredenler* olmaktadır. Ve böylece kendi özdeğerlerimize de yabancılaşıyoruz.

Tiyatronun amacı, bu yozlaşmayı engellemek, hiç olmazsa geciktirmektir. Nükleer savaş tehlikesinden, çevre kirliliğinden, hatta bazı toplumlardaki açlık sorunundan bir gün kurtulabiliriz. Ancak dikkatli olmadığımız takdirde, boşlukta kalmış insanların çoğalmasıyla, başka deyişle, "ölüm içgüdü"nün çoğalmasıyla, yok olmaktan kurtulamayız. Sanatın sınırsız toprakları üzerinde, tiyatro, yarının dünyasını kurtarmak adına *Estetik Dünya'yı* yaratmak zorundadır. *Tiyatro, asla ölmediği için değil, sürekli yeniden doğduğu için ölümsüzdür.* Gelecekte bizim küllerimiz üzerinde, efsanevi kuş zünürdüanka gibi, yeni bir dünya, daha mutlu bir dünya yaratmada, tiyatro da bu önemli görevini sürdürecektir.

YAZIN VE TİYATRO

Tiyatro, bütün sanatların bireşimidir. Ayrıntılı bir biçimde değerlendirilmesi gereken beş temel alanı vardır: Yazar, oyuncular, tasarımcılar, yönetmen ve seyirciler... yüzyıllar boyu güzel sanatlar kapsamı içinde dans, müzik, şiir ve yazın, yontu, resim ve mimarlık ele alınmıştır. Ondokuzuncu yüzyılın ikinci yarısından bu yana tiyatro alanında olan gelişmeler ve özellikle uygulama alanındaki atılımlar yukarıdaki listeye bir yenisini ekledi: tiyatro. Oysa eskiden, tiyatro, yazının bir dalı olarak düşünülürdü. Bunun böyle olmadığı, yani tiyatronun yazının bir dalı değil de, başlı başına bir sanat olduğu sonunda anlaşıldı. Zaten tiyatro sanatına şöyle dikkatlice bir bakarsak, bütün sanatları kullanan ve bunları uyumlu bir bireşime götüren tek sanat olduğunu izleriz. Dansın gövdesel hareketleri ve anlatımları, müziğin tartımı, melodisi ve uyumsal bütünlüğü, yazının ölçüleri ve

sözcükleri, plastik sanatların çizgi, biçim, yığın ve renk uyumları tiyatro dediğimiz olgunun tamamlanmasında yer alır.

Tiyatronun güç kaynakları resim, müzik, yazın, sinema, fotoğraf, mimarlık, yontu, dans, vb gibi *sanat*, toplumbilim, ruhbilim, tarih, felsefe, dil, halkbilim gibi *bilim*, dekor, giysi, ışıklama, oyunculuk vb gibi *teknik* dallardır. Bütün bunların tamamlanmış bir tiyatro gösterisinde tiyatro tarafından özümlelenebilmesi için bir bütünlük, gerekli vurgular, tartımlar, dengeler, oranlamalar, uyum ve çekicilik içinde birleştirilmiş olmaları zorunludur.

Tiyatro metni aşarak, ama yine de ona dayanarak, oyuna, birtakım bağımsız, yaratıcı öğeleri getirir: söze can katar, sözü bir görünüşe, düşünceyi bir eyleme sokar. Kısacası, tiyatro yazının değil, yazın, tiyatronun bir parçasıdır.

Tiyatral yapıt, daha doğarken yazınsal yapıtan ayrılır. Her şeyden önce, sözcük biçimleri içinde saptanmış yazın, tek kişinin yaratıcılığına dayanır. Tiyatro ise *birliklilik* başarıyla ortaya çıkabilir; çünkü birçok gücün birlikte, uyumlu yaratısına bağlıdır. Oyun yazarının, dramaturgun, yönetmenin, tasarımcıların (dekor, giysi, ışıklama, vb) oyuncuların, dansçıların, bestecilerin, çalgıcıların, sahne teknisyenlerinin, fısılayıcıların, çağırıcıların ve daha birçoklarının hep birlikte, uyumlu ve dikkatli çalışmaları ile tiyatro gerçekleşebilir. Ancak bu birliklilik de yeterli değildir; tiyatronun varolması için seyirci gereklidir. Tiyatronun anlamı seyirci ile ortaya çıkar; çünkü tiyatronun yaşaması, sahneden seyirciye, seyirciden sahneye olan kan dolaşımına bağlıdır. Bunun için de, seyirci topluluğunun yapısı, sahneye koyuş biçimi ve oyuncuların özellikleri oranında önem kazanır. Kısacası, tiyatro yapıtı, yaratıcı özelliğini, her oynanışta yeniden oluşan, çoğu kez de hiç yazınsal olmayan kaynaklardan gelen çeşitli güçlerin iç içe dokunmasıyla kazanır. Bir de bunlara, her çağda başka türlü yorumlanabilmesine karşın, yine aynı kalan yazınsal metinle, her çağda *deği-*

şen tiyatral metin arasında temel ilkelerden gelen bir ayırmı eklenebilir. Ünlü İngiliz yönetmen Peter Brook'un dediği gibi, "Tiyatro, sürekli devrim demektir." Durmadan gelişen ve değişen insanoglu ile iç içe bir sanat olan tiyatro, aynı zamanda bir insan bilimidir de... Ünlü Avusturyalı pedagog ve kültür tarihçisi Richard Meister, tiyatro bilimini, başlangıçtan bu yana gelişen, kültürü ve sanatı kapsayan, "sistematik bir ruh bilimi" olarak nitelendirir. Bu açıdan Meister, tiyatro bilimine, "özel kültür bilimi" deyimini kullanmıştır. Tiyatral metin çağların başdöndürücü gelişmesine koşut bir biçimde değişir, kendini yeniler ve içinde bulunduğu çağın profilini ortaya çıkarır.

Bu devinim içinde, tiyatro yapının geçici niteliği, kişiyi, tiyatro sanatını yeniden kurmak için önçalışmalara zorlar. Tiyatro, yazından çok arkeolojinin yöntemlerine benzerlik gösterir demiştik. Örneğin, tiyatro araştırmaları (yazından çok başka bir yolda) birçok çizgiyi bir araya getirerek, isterse binlerce yıl öncesinde olsun, tümünde düşüncüyü, üslup tarihini, tekniğini, toplumsal sonuçları çıkarabilmek için canlandırmak zorundadır. Sözelimi, dekor yorumu, söz yorumu kadar önemlidir. Dekor ise, maske sanatını, hareketlerin simgelerini, giysi özelliklerine olan bağını, ışıklamanın büyüsunü ve sahne etmenlerini kapsayacak biçimde hazırlanmalıdır.

DRAM SANATI – TİYATRO SANATI

"Drama" eski Yunancada "bir şey yapma" ya da "yapılan bir şey" anlamında kullanılırdı. Bu sözcüğün eski Yunancadaki başka bir anlamı da "oynamak"tır. Ancak antik tiyatronun gelişmesinden bu yana, bu sözcük yalnızca "herhangi bir kimsenin herhangi bir şey yapması" değil, *belli bir kimsenin, katılanlara anlamı olan bir şey yapması*'dir. Klasik tanımı ile dram sanatı, "bir ya da birkaç kişinin sahneye uygun bir biçimde yazdığı, yazınsal değeri olan bir yapıttır." Yukarda anlattığımız nedenlerden ötürü bu tanımda bir yanlış vardır. "Yazınsal değeri

olan bir yapıttır" derken, yazınsal değeri olmayan bir yapının dram sanatı kapsamında düşünölemeyeceğı savı ortaya çıkmaktadır ki, bu da çok saçmadır. Ya bir yapının yazınsal değeri yok da tiyatral değeri varsa, bu, dram sanatı kapsamına alınmayacak mıdır?

O zaman ne Aristofanes, ne Plautus, ne Goldoni, ne de Musahipzâde Celâl ya da Turgut Özakman bu tanımın dışında kaldıklarından oyun yazarı sayılmayacaklardır. Öyleyse, dram sanatı derken bunun niteliklerini daha kesin bir biçimde ortaya koymak zorundayız. Bunun için de *dramatik olan* ile olmayana birbirinden ayırmamız gerekli. Dramatik olan, her şeyden önce *İnsan*'la ilgiliğİ olan bir duygudur. İnsan yaşamını temel alan ve bu yaşamdaki bir sorunu, bir anı, bir düşünceyi ya da duyguyu ileten bir görünömdür. *Dram Sanatı* ise bu insanla ilgili olan şeyi sanatsal bir yaratışla canlandıran üretim işidir.

Dram sanatının ilk klasik temel ilkelerini ortaya koyan Aristoteles, bunu, "yaşamdaki bir olayın ya da hareketin yeniden yaratılması" olarak açıklamıştır. Başka deyişle, dram sanatı yaşamın kendi değİl, ama yaşamdaki gerçekliğİn *yansılanması*'dır; gerçekliğİn olduğı gibi aktarılışı değİl, gerçekliğİn belli bir kimsenin yaratış özellikleri ile yansılanmasıdır. Ayrıca, dram sanatını öbür sanat yaratılarından ayıran özellik, yansılanma işleminde yaşamın kişiler yoluyla sahne üzerinden *canlandırılması*'dır. Şiir sözcüklerle, resim çizgi ve renklerle, müzik uyumlu seslerle yansılar. Oysa dram sanatında yaşamın yansılanması canlandırma yoluyla olur. Bu canlandırmada, oyuncu yalnızca insan görünümünde değİl, hayvan, bitki, nesne, böcek gibi görünömlerle de seyirci önüne çıkar. Ancak bunların tümünde odak noktası insan ve insanlığı ilgilendiren şeylerdir. Dram Sanatının başka bir asal ilkesini yine Aristoteles vermiştir: aksiyon. *Aksiyon*'un olmadığı yerde, dram sanatı da yoktur. Bir konunun ya da kişinin sahne üzerindeki canlandırılışındaki değışiklikleri ve konunun ilerleyişini aksiyon

sağlar. Aksiyon, bir nedene dayanarak değişiklik getiren ve etki uyandıran bir düşünce ya da harekettir. Bu fiziksel öge de, dram sanatını öteki sanatlardan ayıran önemli bir özelliktir, çünkü bu fiziksel öge canlı kişiler yoluyla varedilir.

Öyleyse, dram sanatının birbirinden ayrılmayacak temel öğeleri *yansılama*, *canlandırma* ve *aksiyon*'dur. Bunun için, bu üç temel ögenin bulunduğu herhangi bir kısa bölüm, beş dakikalık bir konuşma, bir sözsüz oyun, bir gölge oyunu ya da kukla, sinema, opera hatta bir oratoryo dram sanatının sınırları içine girer.

Dram sanatı çeşitli açılardan incelenebilir. Öteki karmaşık sanat dallarında olduğu gibi, dram sanatı konu seçimi, oyun kişileri, konuşma örgüsünün üslubu ve havası yönünden incelebildiği kadar, tarihsel gelişim, toplumbilim, yazarların özellikleri ve dönemler açısından da incelenebilir. Ancak dram sanatının incelenmesinde genellikle kullanılan iki temel yöntem vardır: 1- *yazınsal yönden inceleme* ikiye ayrılır: a) *türleri açısından* (tragedya, komedya, melodram, fars) ve b) *estetik akımlar olarak* (klasisizm, romantizm, doğalcılık, simgecilik, dışavurumculuk, gerçekçilik, vb ...); 2- *biçim yönünden incelemede oyun yapısı* ele alınır: burada a) olaylar dizisi, b) kişileştirme ve c) konuşma örgüsü gibi teknikle ilgili öğeler üzerinde durulur.

Bu iki temel yöntem açısından irdelememe az sonra başlayacağım. Ancak daha önce dram sanataından ayıramayacağımız tiyatro sanatı üzerinde de kısaca durmak gerekiyor: Dram ile tiyatro sanatları birbirleriyle iç içe ilişkisi olan, ama iki ayrı alanı veren kavramlardır. Her ikisinin de kendine özgü kapsamı ve sınırı vardır. Dram sanatı, tiyatro sanatının sınırlarında daha ötelere uzanırken, tiyatro sanatı da dram sanatının sınırlarını aşar. Dram sanatı, tiyatro olgusunun kuramsal ve yazınsal yanını işlerken, tiyatro sanatı, bu olgunun deneysel ve görsel-işitsel yanını kapsar.

Dram sanatının seyirci karşısında gerçekleşmesi tiyatro sanatı yo-

luyla olur. Yönetmenin, oyuncuların, tasarımcıların, teknisyenlerin ve çeşitli görevlilerin devreye girmesi bu evrede olur. Daha önce de belirttiğim gibi, yazarın yazdığı metin, seyirci önünde oynanmadıkça bir oyun olarak tamamlanmış kabul edilemez. Tiyatronun tamamlanmasında sonuç seyircidir. Nitekim, bugün tüm dünyada kullanılan "tiyatro" sözcüğü de, eski Yunancada "seyir yeri" anlamına gelen theatron'dan kaynaklanmaktadır. Bu sözcüğün kökeni ise "seyretmek," "görmek" anlamına gelen theaomai ve theasthai'dir.

Tiyatro sanatının gerçek bireşimcisi yönetmendir. Sahne üzerindeki oyunun tamamlanmasında hem bir düşünür, yorumcu ve düzeltici hem de içerikle biçimi, biçimle tekniği uyumlu bir yolda bir araya getirerek bütünlüğü kazandıran işi odur. Onun için yönetmen gerek bilgi, gerekse yaratı açısından olağanın üstünde bir kişidir. Onun güç kaynakları dünya görüşü, kişisel yaratıcılık ve bilimsel yetenehtir. Dünyaya esnek bir biçimde, genişlemesine bakan yönetmen, dünya yüzündeki olayları yakından izleyen, bilinçli ve bunları yorumlayabilen kişidir. Bunun için de geniş ve kesin bir kültür birikimi ve üstün bir beğeni aşamasını kapsar. Yönetmen, başarı kazanabilmek için, bir eğitmen, örgütçü, pedagog, estetik ve her şeyden önce de bir otoritedir. Yönetmenin üç yönlü bir ilişkisi vardır: yazarla, oyuncuyla ve seyirciyle. O, her üç kesime karşı da birinci derecede sorumlu kişidir. Yazarı da, oyuncuyu da seyirciyi de alıp ilerlere götürmek zorundadır.

Oyuncu, tiyatronun iki temel ögesinden biridir (öteki de seyirci). Tiyatro, sahne olmadan da, dekor ve giysi olmadan da, ışıklama, müzik, metin olmadan da varolabilir. Ama oyuncu olmadan varolmasına olanak yoktur. Kukla ve gölge oyununu düşünsek bile, burada da kuklaları ya da tasvirleri hareketlendirip seslendiren bir oyuncu vardır. Oyuncu ile seyirci arasındaki akım, etki-tepki bağı tiyatroyu var eden temel ilkedir. Oyuncu-seyirci bileşkeni ile tiyatronun en üstün özelliğini, başka deyişle yaşayan organizmalar ilişkisi'ni buluruz.

Tiyatro olgusunu tamamlayan, vazgeçilmeyecek, önemli sanatçılar da *tasarımcılar*'dır. Bunlar dekor, giysi ve ışıklandırma konusunda yaratıya gidebilen, aynı zamanda kendi işlerinin teknik yanını da bilen sanatçılardır. Sahneye konulan oyunun dekorunu, giysilerini, eşyalarını, gerekiyorsa maskelerini ve ışıklandırmasını, yönetmenin yorumuna, üslubuna, oyunun gerektirdiğine göre önceden tasarlayıp yönetmene sunan sanatçılardır. Tasarımlarını yaparken hangi malzemenin doğru olacağını ya da hangi malzemeyle ne gibi bir etki yaratabileceğini bilirler.

Tiyatro sanatı çağıyla birlikte değişen, temel öğelerini de bu değişikliklere, yeniliklere göre kullanan bir olgudur. Bunun en önemli nedeni, tiyatro sanatının, toplumun gelişmesine her yönden bağlı oluşudur. Ünlü İspanyol ozanı ve yazarı Federico Garcia Lorca'nın dediği gibi, tiyatro, halkın barometresidir. Bu büyük ozana göre, "tiyatrosuna yardım etmeyen, onu desteklemeyen bir halk, ölmemişse bile, ölüm derecesinde hastadır." Kısacası, tiyatro sanatı, toplumun bir aynasıdır: "Ülkenin yüceldiğini ya da çöktüğünü gösteren bir barometredir." Tiyatro sanatı, toplumdaki birikimden ve değişimden dram sanatından daha önce etkilenir. Doğal olarak tiyatro sanatını etkileyen yazarlar, yönetmenler de vardır. Ancak tiyatronun tarih içindeki gelişmesinde tiyatro sanatının toplumdaki oluşumlardan dram sanatından daha çabuk etkilendiği saptanmıştır.

Oyun yazarının yazdığı yapıt, bir yaratmanın üstüne başka yaratılar eklenerek seyirci karşısına çıkarılır. Tiyatro yapıtının tamamlanması için uyumlu bir toplu çalışma gereklidir. Bu toplu çalışma da yazarın denetimi altında değil, yönetmenin denetimi altındadır. Tiyatro sanatının öteki sanat dallarına oranla başka bir ayrılığı, oyun yazarının estetik yaşamını güzel ve doğru bir yolda yansıtıp yansıtmadığını anlaması için çok sayıda kimseye ve belli bir süreye gereksinimi olmasıdır. Oyun yazarının, her yaratıcı yoluyla kendi yapıtını düzelt-

me, daha başarılı yapma olanağı vardır. Doğal olarak bunun tersi de olabilir. Yazar, yapıtını yetişmemiş, eğitilmemiş, bilgisiz bir topluluğa vermişse o zaman metin başarısızlığa uğrar.*

* Bkz. Özdemir Nutku, *Yaşayan Tiyatro*, İstanbul, 1976, s. 17-26.

II. BÖLÜM

DRAM SANATINDA DÖRT TEMEL TÜR

Buna dram sanatında *dört temel uzam* da diyebiliriz. Nasıl müzikte tiz, orta ve pes uzamlar varsa, tiyatrodan da vardır. Tiz uzamda *tragedya* vardır; çok titreşimli, *heyecanlandırıcı*, acıma ve korku duygularına yönelik, gerilimi çok, sürükleyici, düşündürücü ve denetimlidir. Orta uzamda, ince tonda *komedy* yer alır; orta titreşimli, *meraklandırıcı*, güldürerek düşündüren, gerilimi yumuşak, sürükleyici, öğretici ve denetimlidir. Orta uzamda, kalın çizgili *fars*: gevşek titreşimli, *eglendirici*, gülünç durumlarla güldüren, gerilimi hafif, sürükleyici, çekici ve denetimsizdir. Pes uzamda ise *melodram* yer alır: titreşimi az, patetik, içli, ciddi ve gülünç öğeleri yalın, gerilimi kesik kesik olan, *duygusal* ve denetimsizdir.

Antik dönemde yalnızca iki uzam vardı: *tragedya* ve *komedy*. Sonradan yukarıda belirttiğim iki uzam ortaya çıktı. Bu dört temel uzamdan da giderek çeşitlemeler yapıldı: *tragikomedya*, *tragifars*, *vodvil*, *burlesk*, *bulvar komedyası*, *dolantı* ve *töre komedyaları*, vb gibi...

TRAGEDYA

Tragedya, bir kahramanın kendi çevresindeki koşullarla savaşarak yenik düşmesini anlatan bir oyun türüdür. Kahramanın yenildiği şey her zaman ondan daha büyük onun yaşamından daha anlamlı olan bir şeydir. Kahramanın savaşımından evrensel boyutları içinde önemli bir olay çıkar, ama bu sonuç kahramanın yenik düşmesiyle önem ka-

zanır. Tragedya insanı derinlemesine ele alır ve daha önce de belirttiğim gibi tiz bir gerilim içinde, çılgılık gibi, yaşamı yansılar; insanın çevresiyle çatışmasını gösterirken ona kendi gerçeklerini de öğretir. Tragedyanın sonunda maddi ya da manevi bir yok oluş yer alır.

Tragedya, Yunanca *tragoidia* sözcüğünden gelir; *tragos* keçi, *oiddia* ise ezgi anlamındadır. Böylece, tragedya, "keçi ezgisi" anlamındadır. Çünkü Diyonizos şenliklerinde koro, tanrının ona bağlı kölelerini simgeliyordu. Tanrının çevresinde doğanın yabancı güçlerini yansıltan teke ayaklı satirler bulunduğu için ilk başlarda koro da satirlerin görünümüne giriyordu. İlk dönemlerde korodaki oyuncular teke derileri (*tragoi*) giyerek oyun alanına çıkıyorlardı. Tragedya türü de *tragos* ezgilerinden doğdu.

Tragedyanın sözlük tanımı şöyledir: "Ciddi ve hüzün verici karakterlerden kurulu ve sonu kötü biten bir dramatik yapıt." Ne ki, genelde tragedya kavramı üzerine düşünülen de budur. Böyle bir tanımlama da genelleştirilmiş her düşünce gibi yetersizdir. Yukarda da belirttiğim gibi, tragedyanın genellikle yöneldiği sonuçta kahramanın ölümü vardır. Ancak ölüm her durumda trajik olmayabilir. Günlük yaşamımıza bir göz atacak olursak, çevreden ve sorunlardan soyutlayarak izlediğimiz herhangi bir ölüm olayı trajik olmayabilir. Örneğin, yeni doğmuş bir bebeyin ölümü, bir katilin asılması, bir psikopatın intiharı, çevreden ve sorunlardan soyutlandığı anda hiç de trajik görünmeyebilir. Bu örnekler de, çevresi ve sorunları ile acı öykülerdir. Ancak bunlar bir tragedya teması olarak yeterli değildir. Bir olayın trajik olabilmesi için, her şeyden önce gerilimi çok tiz olan bir heyecanı getirmesi gerekir. Bu heyecanın ölçüsü yüksektir, olay da kesiksiz ve sürükleyicidir. Böylece, gerilimli bir heyecan da seyircide acıma ve korku duyguları uyandıracaktır. Trajik olayın sürükleyici olmasından dolayı, seyirci sahnedeki kişilerle bir yakınlık kurar ve kendini olayların içinde hissetmeye başlar. Oyun, giderek tiz gerilimi

ile seyircinin duygularını denetim altına alır.

Platon, *Devlet* adını verdiği diyaloglarının X. bölümünde, sanau, "Yaşamın bir taklidi" olarak ele alır. Ona göre, doğanın yarattığı varoluş yanında, yaşam da bir taklit olduğundan, dram sanatı taklidin taklididir. "Sanat, gerçekten iki misli uzaklaştırılmış, gerçeğin soluk bir gölgesidir." Bu mantıkla düşüncesini geliştiren Platon, şiir gibi, dramın da "yalanlardan kurulu" olduğunu savunur. Mimesis sözcüğü ile ortaya attığı taklit anlamını da bir aşağılama olarak kullanır. Ayrıca trajik şiirin insanların duygularını denetleyeceğine, onları ağılatığını ve birçok dert üzerinde düşündürdüğünü sözlerine ekler. Platon'a göre, tragedya insanın kötü duygularına, ölüm korkusuna yöneliktir.

Platon'a karşı çıkan onun öğrencisi Aristoteles olur. İÖ 360 ile 362 yılları arasında yazıldığı sanılan *Poetika* (*Şiir Sanatı*) adlı yapıtında, şiirin taklit olmadığını, çünkü dram sanatının, insanların nasıl davrandığını değil, nasıl davranmaları gerektiğini belirttiğini söyleyerek, etkin bir sonuca çıkar. Çünkü sanatçı yaşamı aklıyla değil, sevgileriyle yorumlar. Duygulara bir düzen verir. Sanatçı duygusal deneyimi çevresinden alır (yaşam ile sanat arasındaki tek benzer şey bu duygusal deneyimdir). Sanatın görevi, duygunun denetimsiz bir duruma getirdiği duygusal deneyimi, değerli ve sistemli bir duruma doğru değiştirmektir.

Mimesis

Aristoteles'in *mimesis* kavramından çıkardığı öz başkadır. Platon, doğada "kutsal olarak bulunan" yaratıcı etkinliği ozanların şiirlerinde "taklit ettikleri" görüşünü benimser. Oysa Aristoteles, sanatta *mimesis*'in yaratıcı bir etkinlik olduğunu buna karşı savunur. Şiirin (dram sanatının) bulgulayacağı ve bildireceği bir gerçek vardır. Bilimin ve tarihin gerçeklerinden daha derine inen bir gerçektir bu. Buna göre, Platon, *mimesis* terimini daha çok genel anlamıyla, Aristoteles ise daha

çok özel anlamıyla kullanmıştır: Platon için taklit olan *mimesis*, Aristoteles için sanatta *yeniden yaratmadır*. Aristoteles, bu terimin sanatta yeniden yaratma anlamında algılanması gerektiğini şu örneklerle vurgular:

1. Sanat dalları birbirinden a| kullandıkları araçlar, b| ele aldıkları konular ve c| üslupları açısından ayrılırlar. Bu sanat dalları genel olarak salt taklit anlamıyla ele alınsalardı, birbirinden ayrı olmamaları gerekirdi; sanat dalları eğer yaşamı taklit etselerdi hiçbir ayırım ortaya çıkmazdı. Ama sanat, değişik imgelemelerden ve düşüncelerden varolduğu için birtakım farklar da ortaya çıkmakta ve *yaşamdaki gerçekler bir sanat yapısı olarak yeniden yaratılmaktadır*.

2. Tragedya tamamlanmış bir aksiyonun *mimesis*'idir. Tragedyanın gücünü ve etkisini yoğunlaştırmak için abartmaya gidilir ve bunun içinde geniş bir imgelem gücüne gereksinme duyulur. Tragedya imgelemin ürünüyse, *taklit değil, yeniden yaratmadır*.

3. Dram sanatı aksiyon birliği gerektirir. Birlik ya da bütünlük imgelerden ve şairane özelliklerden sağlanır. Ozan (ya da yazar) olayları öyle bir biçimde birbirine ekler ki, bu aksiyon birliğini getirir. Böylece şiir (tragedya) birtakım olaylardan çok EVRENSEL GERÇEK ile ilgilenir. Bu da *mimesis*'in bir yeniden yaratma olduğunu gösterir. Bir yazarın imgelerinden kurulan aksiyon birliği taklit olamaz.

4. Şiir (tragedya), tarihten daha felsefi ve daha mükemmeldir. Tarih ne olduğunu, dram sanatı ise ne olabileceğini gösterir; çünkü tarih belli olan gerçek, dram sanatı ise evrensel gerçekle ilgilenir. Aristoteles'in, Platon'a önemli yanıtlarından biri de bu noktadadır: "Tragedya, tarih bilgisinden daha felsefi ve daha yüce bir şeydir; çünkü tragedya evrensel olanı, tarih ise özel olanı verir." Bu sözlerden ikibin yıl kadar sonra Alman oyun yazarı ve tiyatro düşünürü Gotthold Ephraim Lessing, *Hamburgische Dramaturgie* (Hamburg Dramaturgisi) adını verdiği yapıtında, bu düşüncüyü şöyle açıklar: "Dramatik

ozan, tarihçi demek değildir, bir zamanlar ne olmuş olduğunu anlatmaz, ancak bir olayı yeniden gözlerimizin önüne getirir; bunu yaparken de yalnızca tarihsel gerçeği anımsatmak amacını gütmeyiz; onun tamamen başka ve daha yüce bir amacı vardır: bizleri büyüleyerek bir şeyler öğretirken yüreklerimize de etki etmek ister. Bunun için de, tarih yaşamın taklidi, dram sanatı ise yaşamın yazar tarafından yansıtılmasıdır.”

5. EVRENSEL GERÇEK nedir? Evrensel gerçek, yazarın ya da sanatçının benliğinde egemen olan görüş ve duyuş açısıdır. Örneğin, antik yazarlarda bu, olay dizisinde ortaya çıkar; Shakespeare’de ise karakterlerde... Evrensel gerçek, sanatçının, yaşamın gerçeklerini, kendi görüş ve duyuş açısına oturtmasıyla varolur.

Öyleyse, Aristoteles’in *Poetika*’sında bulduğumuz bu düşüncelerle de *mimesis* teriminin taklit anlamında değil, ama bir YENİDEN YARATMA EYLEMİ olarak ele alındığını anlarız.

Ancak *Poetika*’da, *mimesis* terimi konusunda ilk bakışta kavram karmaşasına yer verecek tutarsızlıklar varmış gibi görünür. Bunun nedeni, yapıtının bazı yerlerinde Aristoteles’in, bu terimi değişik anlamlarda kullanmasından ileri gelir. *Poetika*’nın XXIV. bölüm 6. paragrafında, epik şiirin açıklaması yapılırken, “Ozan kendi adına olabildiğince az konuşmalıdır; çünkü kendi adına konuşursa, artık bir taklitçi (*mimos*) olmaktan çıkar,” denilirken, III. Bölüm, 1. paragrafta bu terim başka bir anlamda kullanılır: “Bu da (*mimesis*) bir yandan hikâye etme yoluyla, ya Homeros’un yapmış olduğu gibi, bir başka kişi adına ya da kendi üzerine başka hiçbir rol almadan doğrudan doğruya kendi adına yürütülür,” diye yazmaktadır. Böyle birbirinden farklı anlamlar ortaya çıkınca bunu biraz irdelemek gerekir: Bunu nasıl açıklayacağız? *Mimesis* teriminin kapsamı içinde iki ayırıtı var: 1) mimik açısından taklit, 2) sanatın yeniden yaratılması... Yukardaki ilk örnek mimik açısından yeniden yaratma, ikincisi ise sanat yapıtının

yeniden yaratılmasıdır.

1) Mimik açısından taklitte horozun ötüşünü örnek olarak alırsak, burada kullanılan araç SES'tir. Yürüyen bir adamın hareketlerini taklitte ise kullanılan araç HAREKET'tir.

2) Sanatın yeniden yaratılmasında yürüten adamla bir çocuğun taklidinde kullanılan araç aynıdır, ancak GÖRÜNÜŞ DEĞİŞİKTİR; çünkü çocuğun boyu adaminkinden kısadır, yaptığı hareketler aynı da olsa, görünüş aynı değildir.

Kısacası, Aristoteles, mimesis terimini bazen MIMİK, bazen de SANAT YAPITI açısından yorumlamıştır.

Tragedyanın Tanımı

Aristoteles, tragedyayı şöyle tanımlar: "(...) tragedya ahlak yönünden ciddi olan, kendi içinde bütünlük gösteren ve belli bir ölçü içine sığdırılmış, belli bir aksiyonun (durum, olaylar, karakter, vb) yeniden yaratılmasıdır. Sanat yönünden güzelleştirilmiş bir dili vardır; kapsadığı her bölüm de farklı araçlar kullanır; anlatımla değil, aksiyonla gelişir. Tragedyanın görevi uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan arıtmaktır." (VI/2).

Bunu özetleyecek olursak karşımıza şöyle bir şema çıkar:

OLAY DİZİSİ: a) ahlak yönünden ciddi, b) kendi içinde bütünlenmiş (başı ortası ve sonu olan), c) yeterli ölçüde uzunluğu olan bir ögedir.

ARAÇ: Güzelleştirilmiş bir dil.

YÖNTEM: Anlatılmaz, oynanır.

SONUÇ: Etik-entelektüel arınma.

OLAY DİZİSİ: Önce öykü ya da konu (Mitos) ile olay dizisi (Plot) arasındaki farkı görmek gerekir. Öykü, başlangıcı ve sonu belli olmayan, istediği kadar uzatılabilen bir şeydir. Oysa Aristoteles, tragedyanın tanımında olay dizisinden söz ederken Başlangıç-Orta-Son'u

zorunlu görür. Başlangıcı, Ortası ve Sonu olan olay dizisi oyunun yapısını kurar; başka deyişle bu ozanın ya da yazarın yarattığı bir şeydir. Yazar, olay dizisini kendi saptar ve oyunun gelişimini bir bütünlüğe oturtur.

Tragedyada BAŞLANGIÇ açısından iki önemli nokta üzerinde durmak gereklidir: Bunlardan biri, Başlangıç mutlak başka bir şeyden sonra gelmelidir, diye bir kural yoktur. Aristoteles, bunu şöyle açıklar: "Başlangıç, herhangi bir şeyin zorunlu sonucu olmayabilir; ama ondan sonra mutlaka zorunlu bir şey gelir." Yazar, oyunun daha önceki olaylarını göstermeden, o olayların sonucunu gösterip kolları sıvayabilir. Sofokles'in *Kral Oidipus* tragedyası buna iyi bir örnektir. Oyun Tebai kentinde, veba salgını ile başlar. Biliciler, kenti bu felaketten kurtarmak için aralarında yaşayan bir suçlunun ve suçun ortaya çıkması gerektiğini bildirirler. Oidipus, suçu ve suçluyu bulmak için araştırmaya başlar. Bu öyle bir araştırmadır ki, her adımda daha önce olmuş olan bir olay gün ışığına çıkar (*Anagnorisis* = Bulgu) ve araştırmalar ilerledikçe Oidipus asıl suçlunun kendi olduğunu anlar. Gözlerini kör ederek kendini cezalandırır. [Sondan başa doğru olan böyle bir dramatik gelişmeye ÇÖZÜMSEL (Analitik) YÖNTEM denilir]. Böylece *Kral Oidipus*'ta Başlangıç herhangi bir şeyin zorunlu sonucu değil, ama zorunlu şeyleri sağlayan bir Başlangıç'tır.

Ancak bazı antik oyunlarda, önceki olaylar Koro ya da bir oyun kişisi tarafından *Prologos*'ta (önoyunda) açıklanır. Oyun, bunlar açıklandıktan sonra belli bir noktada başlar. Böylece, SERİM, *Kral Oidipus*'taki gibi, kendiliğinden değil, bir Anlatıcı yoluyla yapılır. Bunun nedeni, Olay Dizisi'nin Başlangıç'ını kesin olarak saptamaktır.

Öteki önemli nokta, antik tragedyadaki Başlangıç, sonraki tragedya- larla, örneğin Shakespeare tragedyalarıyla karşılaştırıldığında, daha geçtir; yani olay dizisi bir görünüşün başından değil, daha ilerden ya da ortalarından başlar.

Olay Dizisi, kendi içinde bir bütün olmalıdır. Aristoteles bu sözlerle oyunun maddi uzunluğundan, yani süresinden söz eder. O, bu süre için katı bir kural koymaz, ama bunu iki ölçütle saptar: 1) En uygun süre, tragedyanın görevine göre ayarlanmış olmalıdır; 2) Süre, seyircinin dayanma gücüne göre ayarlanmalıdır. İnsan takatinin üstünde bir uzunluk olmamalıdır. Aksi takdirde, insan takatinin üstüne çıkan bir uzunluk tragedyanın etkisini azaltır.

Tragedyanın ORTA'sı episodlardan (*epeisodien*) kuruludur. Episod'un iki anlamı vardır. Aristoteles, tragedyanın biçimsel bölümlemesini yaparken Episod sözcüğünü kullanır. Bu bölümleme şöyledir:

- 1) *Prologos*: Koro gelmeden önceki bölüm;
- 2) *Epeisodien*: Birbirinden değişik, gerekli sayıda episod;
- 3) *Eksodos*: Ardından artık hiçbir Koro ezgisinin gelmediği son bölüm.

Koro ezgileri ise ikiye ayrılır:

- 1) *Parados*: Prologos'tan sonra Koro'nun girişi.
- 2) *Stasimon*: Sona doğru dönüşümün gelmesinde.

Episodlar, işte Koro'nun söylediği ezgiler arasındaki bölümlerdir; yani Episod, bugünkü anlamıyla Perde, Bölüm ya da Tablo sözcüklerini karşılar.

Episod sözcüğünün ikinci anlamı, Aristoteles bunu şiir konusunda kullanırken ortaya çıkar. Bu konumda, Episod, ana olayı destekleyici öykü anlamına gelir. Bizi dramatik açıdan ilgilendiren birinci anlamıdır.

Aristoteles'e göre, dramatik bütünlüğü ve kaynaşmışlığı sağlayan iki öge OLASILIK ve ZORUNLULUK'tur: "Ozanın (yazarın) görevi, gerçekte olan şeyi değil, tersine olabilir olan şeyi, yani olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre, olabilirini ifade etmektir" (IX/I). Buna göre, tragedya yazarının üstünde durması gereken şey, tragedyayı OLASILIK ve ZORUNLULUK ile etkin kılmaktır.

OLASILIK ve ZORUNLULUK nedir? Olabilecek bir olayı bir zorunluluk içinde göstermek demektir. Olabilecek olayın, oyun içinde mantıklı, duygu ve aklımıza uygun gelecek biçimde gelişmesi gerekir. OLASILIK, yaşamda olmasa bile, bir tragedyada akla ve duyguya uygun düşen ölçüdür. ZORUNLULUK ise, birbirini izleyen olayların belli bir gelişim zinciri ile kurulu olmasıdır. Her şeyden önce bunlar iç ölçülerdir; bir oyunun iç akışını sağlarlar. Bu ölçüler iki durumda kullanılır: oyundaki olaylara ilişkin olarak, bir de oyun kişinin söylediği sözler ve yaptığı hareketlere bağlı olarak. Bu ölçüler, o kişinin karakterinin olasılığı ve zorunluluğu olmalıdır. Bu ölçüler yanı sıra, INANDIRICILIK oyunun içeriksel bütünlüğü açısından önemlidir, çünkü Aksiyon Birliğini sağlar.

Aristoteles'in yapıtında, ZAMAN konusuna yalnızca bir değinmiştir: "(...) Tragedya, konuyu, güneşin bir kezlik çevrimi içinde geçen zamanda tamamlamaya çalışır ya da pek az bunun dışına çıkar" (V/3). Düşünürün bu tanımına göre, epik şiirin konusu haftaları, ayları, hatta yılları içerebilirken, tragedyanın konusunun en çok bir gün içinde tamamlanması gerekir. "Güneşin bir kezlik çevrimi" tümcesinden anladığımıza göre, bu zamanın, 24 saatlik bir süreyi kapsadığı anlaşılmaktadır. Daha sonra neo-klasik yazarlar bunu 12 saat olarak kabul etmişlerdir. Böylece *Zaman Birliği* kavramı ortaya çıkar.

Aristoteles'in yapıtında sahnenin yalnızca bir tek YER'i göstereceği ilkesi yoktur. Ancak epik şiir ve tragedya arasında düşünürün yaptığı karşılaştırmada bu konuya kısaca değinmektedir: "Tragedyada, aynı zamanda ortaya çıkan birçok olayı göstermek olanak dışıdır; ozan, ancak sahnedeki oyuncularını ilgilendiren tek olayı gösterebilir. Buna karşılık, epik şiirde, aynı zamanda geçen olaylar anlatılabilir" (XXIV/4). *Yer Birliği* kuralının kesin belirlenmesi Horatius'un İÖ 24-20 yılları arasında yazdığı *Ars Poetica* ya da *Epistola ad Pisones* (Piso'lara

Mektup) adlı yapıtında yapılmıştır. Böylece, Aksiyon, Zaman ve Yer Birliği dramaturgi tarihinde ÜÇ BİRLİK KURALI'nı ortaya çıkarır.

Günümüz tiyatrosunda, her ne kadar sahne üzerinde aynı anda birkaç ayrı yer birden gösterilebiliyorsa da (Orta Çağ tiyatrosunun etkisi) antik oyunlarda yalnızca tek bir sahne gösterilirdi. Antik oyunlarda ikili sahne sınırlıdır. Örneğin Aiskhülyos'un *Agamemnon*'unda, Korobaşı sahnede tiradını söylerken öldürülen Agamemnon'un sesi içerden işitilir. Böylece, seyirci, Korobaşı'nı dinlerken aynı anda Agamemnon'un sesini işiterek başka bir sahneyi de yaşar. Aynı anda başka bir olay ya sesle ya haberciyle ya da Koro'nun anlatımı ile sağlanır. Aristoteles'in "bir oyun oynanır, anlatılmaz" sözlerini anımsayalım. Oysa Agamemnon sahne dışında öldürülür, antik tragedyada haberci ile anlatıma gidilir, Medea çocuklarını sahne dışında öldürür, Klitemnestra yine sahne dışında öldürülür. Roma tiyatrosunda, sahnelenmesi hemen hemen olanak dışı tragedyalar yazan Seneca, bu şiddet sahnelerini seyirci önünde geçirmiştir. Örneğin, Seneca'nın *Medea*'sında, Medea çocuklarını seyircinin gözleri önünde öldürür. *Thyestes*'te bütün kanlı, ürpertici olaylar seyirci önünde gerçekleştirilir. Aristoteles'in dramatik kurallarına en uygun oyun Sofokles'in *Kral Oidipus*'udur.

Karakter-Olay Dizisi İlişkisi

Aristoteles, *Poetika*'nın VI. bölüm, 8. paragrafında, "(...) karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir olgusu ve bir aksiyonu olmayan tragedya mümkün değildir," diye yazar. Az sonra da, Olay Dizisi'nin Karakter'den daha önemli olduğunu belirtir. Burada 'Karakter' sözcüğü daha soyut ve edilgen anlamda ele alınmıştır: *aksiyon yaratan karakter* anlamında düşünülmüştür. Öte yanda, Olay Dizisi, Karakter'den ayrı, bir öykü olarak ele alınmıştır. Aristoteles'in Karakter kavramını açıklayabilmek için, düşünürün, bir başka yapıtını, *Niko-*

homakhos Etiki'nin özellikle I. ve III. kitaplarına göz atmamız gerekir.

1) Aristoteles'e göre, karakter, iyi ya da kötü olarak doğmaz. Bu da doğada bulduğumuz belli fiziksel niteliklere bir karşıttır; çünkü görme, duyma gibi fiziksel nitelikler daha doğuştan hazır: yani daha görmeden bir görme duyumuz, daha duymadan bir işitme duyumuz vardır. Kısacası, bu duyularımızı görme eyleminde bulunarak ya da işitme çabasına girerek elde etmemişizdir. Öte yanda, erdem ve kötülük davranışlarımızla gelişir. Bir karakterin iyi ya da kötü olması davranışlara bağlıdır. Tıpkı bir mimarın bina yaptıkça bina yapmasını daha iyi öğrenmesi gibi... öyleyse, belli bir davranışın tekrarlanması ile Karakter bir alışma, o yana doğru bir eğilim duymaktadır. *Karakter'in niteliği geçmişteki davranışların bir kalıtımıdır. KARAKTER AKSIYON İLE BİÇİMLENMEKTEDİR.*

2) Bizler iyiyi ya da kötüyü bildiğimizden iyi ya da kötü değilizdir (burada, Sokrates'in platonik, entelektüel ahlakçılığını anımsarız: "erdem bilgidir"). Aristoteles'in üzerinde ısrarla durduğu noktalar şunlardır: a) Ahlakın yol gösteren ilkesi mutlak iyi değil, ama pratik iyidir, yani davranışlarla elde edilen iyidir; insan bu sonucu da mutluluk ile anlamlandırır; b) Tüm ahlak durumları istemle elde edilir ve bir kararla yöneleceği yolu bulur. Öyleyse, Karakter, davranışlarının sonucuyla (ki buna istemle ulaşır) biçimlenen bir kavramdır. Karakter, bir eğilimdir. Belli bir sonuca yönelme ve davranış olmadan gerçekleşemez.

Yukardaki düşünceleri özetleyelim: Karakter, bir eğilim, geçmişteki davranışların bir kalıtımıdır. Tam olarak gerçekleşemez. *Karakter'in tam olarak gerçekleşebilmesi için, bir aksiyonun, davranışın içinde olması gerekir.* Bunu yalın bir örnekle açıklamaya çalışalım. Diyelim ki, elimizde atletizm konusunda bir eğitim filmi var. Bir yarış sırasında çekilmiş olan bu filmi birden durdurduğumuzu varsayalım. Bir atletin koşuşunun resmini hareketsiz bir resimde inceleyelim. Bu hare-

ketsiz resimde, atletin yapısı, kas gelişimi pozisyonu, stili gibi bazı niteliklerini görebiliriz. Ancak göremediğimiz önemli şeyler vardır; dayanıklı olup olmadığını, kalbinin ne ölçüde yeterli olabildiğini, ne kadar hızla koşabildiğini, belli bir durumda rakiplerini geçip geçemeyeceğini anlayamayız. Öyleyse, bu atletin özelliklerini tam olarak çikartabilmemiz için filmi hareket ettirmemiz zorunludur.

Yukarda gösterdiğimiz bu yalın örnekle Aristoteles'in Karakter kavramıyla ne anladığını aydınlatmış oluyoruz. Düşünür, Olay Dizi-si'ni Karakter'in önüne koyarken Karakter'i böyle hareketsiz bir resim olarak ele almıştır. Aristoteles için, insanoğlunun amacı olan mutluluk bile bir durum değil, davranış ile elde edilecek bir sonudur (*Nikomakhos Etik*, 1/8), öyleyse ona göre bir oyundaki (tragedyadaki) karakterleri, ancak oyunun gelişimi içindeki davranışlarıyla anlayabiliriz. Karakterler, söyledikleri ve hareket ettikleriyle vardırırlar.

Yukarda da belirttiğimiz gibi, Aristoteles'in Karakter sözcüğünde bir çapraşıklık vardır: bu dramatik kişilik ya da davranışlarla sağlanan bir etik durum (*ethos*) olabilir. Onun *ethos* sözcüğünü kullanmasını dikkate alarak "karaktere dayanmayan bir tragedya olabildiği halde (...)" tûmcesini, karakteri olmayan bir tragedya olarak değil, *dramatik kişiliği olmayan tragedya* olarak anlamamız gerekir. Aristoteles, karakter kavramını özellikle burada etik konumunda ele alır.

Poetika'nın VI. bölüm, 14. paragrafında, "Karaktere gelince: karakter belli bir istem yönünün ifade ettiği şeydir; bunun için konuşanın elde etmek ya da kaçınmak istediği bir şeyin bulunmadığı diyalog birimlerinden ortaya çıkmış tragedyalarda karakter ifadesi yoktur," der. Bu belirsizliği biraz açmamız iyi olacak. Aristoteles, "karakterli olmayan tragedyalar"dan söz ederken anlatmak istediği şudur: oyun içinde yazgısı değişmekte olan oyun kişinin, hareket ederken ve acı çekerken, a) Hareketlerinin nedeni açıklanmamışsa, b) Eğilimleri belirtilmemişse ve; c) Belli bir davranış içinde gösterilmemişse, bu bir

“karakteri olmayan tragedya”dır. Öyleyse, oyun içinde Karakter sayılabilecek kişinin, hareketlerinin nedenini açıklamış, eğilimini (yönelişini) belirtmiş ve belli bir davranış bütünlüğü içinde olması gerekmektedir.

Aynı paragraftaki Karakter-Düşünce ilişkisine gelince, bu kesimde de şunu algılıyoruz: a) Oyun kişilerinin konuşmaları kendi yapılarının bütünlüğüne uygun olacaktır, b) O kişilerin içinde bulundukları durumların koşullarına uyacaktır. “Düşünceler deyince, koşulların gerektirdiği ve koşullara uygun olan şeyleri söyleme ve tartışma yetisini anlıyorum,” der Aristoteles. Olay Dizisi ile Karakter ilişkisinde bir uyum ve bütünlük gerekir. Ozan ya da yazar, gerçek sahneleri gözünün önüne getirip oyunun içindeki durumları sanki gözleriyle görüyormuş gibi benimseyecek ve Olay Dizisi ile Karakter’i gerekli bir bütünün içine oturtacaktır. Ayrıca, yazar, yarattığı oyun kişilerinin davranışlarıyla konusunun içinde bir eyleme girecektir. Kendini bu şekilde ortaya koymasıyla betimleyeceği duygular en inandırıcısı olacaktır.

Trajik Aksiyon ve Trajik Karakter

Poetika’nın XV. bölüm, 1. paragrafında, tragedya karakterinin 1) Ahlak yönünden iyi, 2) Niteliğine uygun, 3) Gerçeğe benzer ve 4) Tutarlı olması öngörülür.

1) Karakterin ahlak yönünden iyi olması, bugün bize garip görünse de, Aristoteles’in dramatik kuramının temelidir. Oyunun sonunda kötü ve istenmeyen bir duruma düşen karaktere seyircinin yakınlık duyması için “ahlak yönünden iyi” olmasını bir koşul olarak görür Aristoteles. Seyircinin duyacağı yakınlık *trajik haz*’zın kaynağıdır. Yakınlıktan kasıt, iyi ve yüce bir kahramana duyulan acıma duygusudur. Kötü bir karakterin mutluluktan felakete gitmesi, seyircinin adalet duygusunu tatmin etse de, onda ne korku ne de acıma uyandırdı-

gından pek etkili değildir. En trajik durum dost ve akrabalar arasındaki çatışmalardan varolur: "(...) böyle acı verici bir hareket birbirleriyle akraba (dost) olan kişiler arasında ortaya çıkarsa, örneğin kardeş kardeşi, oğul babayı, ana oğulu ya da oğul anayı öldürür ya da bu niyeti besler ya da bu çeşitten bir şey yaparsa, işte bu hareketler, tragedyanın araması gereken hareketlerdir" (XIV/3).

Aristoteles, acaba tragedyadaki tüm karakterlerin mi ahlak yönünden iyi olmasını savunmaktadır? Bunu anlattığı bir bölüm yok *Poetika*'da. Ancak yapıtı dikkatle okuyunca durum iyice aydınlanır. Aristoteles, Menelaus karakterinden 'kötü karakter' olarak söz eder. Bir tragedyanın aksiyonu ahlak açısından iyi olanı göstermelidir. Ancak aksiyon gerektiriyorsa *Oidipus Kolonos*'ta adlı tragedyadaki Kreon gibi, kötü karakterlere de yer verilecektir. Trajik kahraman erdemli ve adil olmayabilir, ama iyi bir insandır. Aristoteles, erdemli kişilerin mutluluktan felakete düşmüş olarak gösterilmesinin seyircide korku ve acıma değil, ancak hiddet uyandıracağını söyler. Onun için, tragedya, ahlaksal durumların bulunduğu bir oyun türüdür. Korku ve acıma duygularıyla seyirciyi etik-entelektüel bir arınmaya götürecektir. Tragedyada tamamen iyi ve yetkin karakterin felakete sürüklenmesi seyirci için hiçbir ahlaksal sonuç getirmez. Tragedya kahramanı iyi olmalı, ama ondan ders alınacak zaatları ve yanlışları da yapısında barındırmalıdır.

2) Karakterin nitelik yönünden uygunluğu trajik karakterin ikinci özelliğidir. Karakterin içinde bulunduğu duruma uygun bir nitelik göstermesi gerekir. Karakter-Durum ilişkisinde birinci ana nokta TOPLUMSAL DURUM'dur. Burada köle karakteri ve soylu karakter söz konusudur. Köle karakterinin hiçbir kamu hakkı yoktur; hareketleri kölece ve durumu köleliği getirecek nitelikte olmalıdır. Soylu karakter, içinde bulunduğu hükmetme durumuna uygun bir biçimde hükmeden bir oyun kişisi olacaktır.

Aristoteles'in UYGUNLUK kavramıyla vermek istediği, Karakter'in toplum içindeki konumuna uygun biçimde hareket etmesi gerekliliğidir. Karakter, oyun içinde YASAL ve SIYASAL DURUM'a uygun bir biçimde ortaya çıkarılmalıdır. Karakterin davranışı yaşadığı toplumun yasaları ve siyaseti ışığında irdelenmelidir. Ancak aynı konum içinde bulunan her karakter birbirinin benzeri ya da aynı olmayabilir. Örneğin köleler ya da kadınlar konumlarına uygun davranışlar içinde olmakla birlikte, değişik özellikler içinde olabilirler. Aristoteles, XV/1'de, "(...) her ne kadar kadın aşağı değerinde, köle tamamen değersiz bir yaratıksa da, bir kadın ahlak yönünden iyi olabildiği gibi, bir köle de iyi olabilir," diye yazar.

3) Karakter'in "GERÇEĞE BENZERLİĞİ"nde, neye benzediği Aristoteles tarafından açıklanmamıştır. Ancak XV/9'da, portre ressamı kesimini dikkate alarak, biz bunu "yaşamdaki gerçeğe benzerliğini" yorumlayabiliriz. Aksiyon nasıl yaşamdaki olaylara paralel (benzer) bir biçimde olacaksa, karakter de aksiyonun gerektirdiği koşullar içinde yaşamdaki karakterlere benzer bir inandırıcılıkla ele alınacaktır.

4) Karakter'in TUTARLILIĞI ise açık ve seçik anlaşılmaktadır. Karakterin bir bütünlüğü olacak, oyun içindeki gelişimi inandırıcı bir sırayla görülecektir. Karakter baştan sona tutarlı olacaktır. Aristoteles, ölü bir bütünlük, yani karakter yönünden yaşamayan bir bütünlük değil, yaşayan, yani inandırıcı olan bir bütünlüğü kasteder.

Hamartia

Trajik kahramanın yaptığı bir hatayla bahtında bir dönüşüm olmasıyla ortaya çıkan trajik durum *hamartia*'dır. Trajik kahramanın neden mükemmel olamayacağını gösteren iki neden: 1) Mükemmel bir insanın yanlış bir iş yapması seyircinin korku ve acıma duygularına değil, hiddetine sebep olur (XIII/2). 2) Aksiyonun gelişmesi için Aristoteles'in kuramı mükemmelden daha aşağıda olan bir kahramanı,

yani insanca kusurları olan bir kahramanı gerektirmektedir. Bu da bi-zi *hamartia* kavramıyla karşı karşıya bırakır. Bu açıdan *Poetika*'da iki ipucu var: "(...) bu kişi (...) ne ahlaksal yeterlilik, ne adalet, ne de kötülük ve ahlak düşüklüğü yönünden olağanüstüdür. Tersine, o herhangi bir suçla suçlanmış olan bir kişidir" (XIII/3). "(...) baht dönüşü (...) ahlaksal bir kötülükten ötürü değil de, (...) kötüden daha çok iyi olan bir kişinin işlediği ağır bir suçtan ötürü olur" (XIII/4).

Burada sık yapılan bir yanlışla parmak basmak gerekir. *Hamartia* kavramı genel anlamda ele alınamaz. Bu kavram ahlaksal bir durumu değil, bir insanın yaptığı belli bir hatayı ya da suçu gösterir. Elbette ahlaksal bir duruma bağlıdır, ama ahlaksal bir durum değildir. Bu hata, bir tragedyada, sonda işlenen bir şey değildir, bu öyle bir hatadır ki daha önce işlenmiştir ve sonuçtaki görünüşü trajik bir durum yaratacaktır. *Hamartia*, kahramanın görünüşünü sağlayan, elde olmandan yapılan bir hata, işlenen bir suçtur.

Peripeti

Trajik kahramanın alinyazısında ortaya çıkan bir dönüşümdür; biz buna baht dönüşü de, diyebiliriz. *Peripeti* kavramı, *hamartia*'ya sıkı sıkıya bağlıdır. Aristoteles, yalın ve karmaşık oyunlardan söz ederken bu kavrama değinir: "YALIN AKSIYON deyince (...) baht dönüşünün (*peripeti*) ve bulgu ya da tanıma (*anagnorisis*) olmadan sürekli ve birlikli bir akış içinde ortaya çıktığı aksiyonu anlıyorum. KARMAŞIK AKSIYON deyince (...) baht dönüşünün, bulgu ya da aynı zamanda her ikisi ile ortaya çıkan aksiyonu kastediyorum" (X/1). Bu sözlerden çıkarılması gereken şu: *peripeti*, yani baht dönüşümü yalnızca kahramanın yazgısında olan bir değişiklik değil, bütün tragediyalar için temel olan bir kavramdır. *Poetika*'nın XI/1'de, "peripeti, hareketlerin, düşünülenin tam tersine dönmesidir," denilir. Öyleyse, bu kavramda bahtın dönüşümü yalnızca kahramanla ilintili değildir. Örne-

ğin, *Kral Oidipus*'ta Teresias için değişen hiçbir şey yoktur. O baştan beri Oidipus'un suçlu olduğunu bilir. Bazen küçük ölçüde bir baht dönüşümü ile karşılaşabiliriz. Bu durumda peripeti, kahramanla değil, başka bir oyun kişisiyle ilintilidir. Örneğin, *Oidipus Kolonos*'ta adlı tragedyada Polinikes, babasının duasını almak için gelir, ama onun bedduası ile karşılaşır.

Peripeti, bir oyunda iki görünüşte bulunur ve bu durumda aksiyonu karmaşık bir duruma getirir; ya kahramana ve baht dönüşümünün içinde bulunana görüldüğü ya da gerçekte olduğu gibi...

Anagnorisis

Bu terim bulgu ya da tanıma anlamındadır. Aristoteles'in *Poetika* yapıtının XI. bölüm; 2. paragrafında belirttiği gibi, "bilgisizlikten bilgiye geçiş"tir. Bir oyun kişinin başka bir kişiyi işaretlerden, karakteristiklerden ya da durumlardan dolayı tanımasıdır *anagnorisis*. Örneğin, Iphigenia'nın Orestes'i, Orestes'in Iphigenia'yı tanıması bulgudur. Aristoteles, dramatik sanat içindeki bulguyu ya da tanımayı "peripeti ile birlikte ortaya çıkan tanıma" olarak açıklar (XI/2). Bu kavramın *hamartia* ile de ilgisi vardır. Oidipus, evli olduğu kadının (Iokaste'nin) öz annesi olduğunu anladığı nokta *anagnorisis*'tir. Oidipus o andan itibaren işlediği bir suçun bilincinde olarak, trajik bir durumun (*hamartia*) içine düşer. Burası aynı zamanda peripeti, yani kahramanın bahtının dönüştüğü noktadır. Oidipus, yolda bilmeden öldürdüğü kişinin de öz babası olduğunu öğrenir. Böylece, *anagnorisis* yoluyla *hamartia*'ya gidilir. Ayrıca, baht dönüşümü de trajik durumu yarattığına göre, bu üç kavram (*anagnorisis-peripeti-hamartia*) birlikte düşünülmelidir. Bunlar trajik kahramanı ve trajik durumu ortaya çıkaran üç temel öğedir.

Aristoteles'e göre, altı çeşit BULGU vardır:

1) İşaretlerden tanıma:

- a) doğuştan olan işaretler (benler, lekeler)
- b) sonradan olan işaretler (yaralar, sakatlıklar)
- 2) Kendinin kim olduğunun bilincine varma (Oidipus gibi)
- 3) Duygusal ilişki yoluyla tanıma
- 4) Mantık yoluyla tanıma (aksiyona uygun biçimde)
- 5) Mantık olmadan tanıma
- 6) Durumdan doğan rastlantısal tanıma.

Aristoteles'e göre bunların içinde en inandırıcısı ve iyisi 4.südür; çünkü aksiyona kaynamıştır.

Katarsis

Aristoteles, şiirin bir *mimesis* olduğu, duygu düzeyini yükselttiği, trajik bir haz verdiği, insan ruhunda bir arınma ve yücelme gerçekleştirdiği düşüncelerinde Platon ile aynı fikirdedir. Ancak o, Platon felsefesinin pratik yanına karşıdır. Özellikle de, Platon'un "duygusal akım"dan çıkardığı sonuçtan ayrılır. Platon'a göre denetim altında tutulan, ağlamaya, üzölmeye ölan doğal açlık, şiirle denetimden çıkar: "Şiir, coşkuyu besler ve sular, öldürölmesi gereken heyecanı çoğaltır" (Devlet, X. Bölüm). Platon, şiirin gereksiz, hatta tehlikeli olduğunu savunur. Ona göre, bu heyecan yüzünden insanın etkinliği durur. Hatta otoritelere karşı insanda kuşku yaratır. Dram sanatı ise, şiirin tehlikeli yanını en etkili biçimde verir.

Aristoteles, bu düşüncelere karşı çıkar; ona göre, bu öyle bir heyecandır ki zaten dışarı çıkması gereken bir şeydir. Sanki bir şişeye konulmuştur, şiirin verdiği heyecanla dışarı çıkar. Onun için hiçbir tehlikesi yoktur, hatta insan ruhu için sağlıklıdır; çünkü şiir duygulara düzen getirir. Oyuncu şiirin verdiği duyguları düzenler; zaten sanat bu duyguları ve duyulan heyecanı ölçüye ve denetime alan bir araçtır. *Katarsis* kavramı, Aristoteles'in bu konuda Platon'a verdiği en iyi yanıtıdır.

Katarsis, insanın iç yaşamı için gerekli olan arınmadır. Bu da tragedyanın sonunda seyircinin duyacağı acıma ve korku duygularıyla varolur. Aristoteles kuramında bu iki duygu ayrılmaz bir çift oluştururlar. Ne ki bunların ayrılmazlığı antik kültürde gelenekselleşmiş de olabilir. Nitekim Georgias'ın *Helene Kocomium* adlı yapıtında bunlar yine yan yana kullanılır. *Poetika*'nın XIII. bölüm, 2 paragrafında, "(...) acıma, layık olmadığı halde, felakete uğramış bir kimse karşısında duyulur; korku da acıyı çekenle kendi arasında bir benzerlik bulmamızdan doğar," denilir. Bu iki duygunun daha geniş açıklamasını düşünürün *Retorika*'sının V. bölümünde buluruz: "(...) gelecekte olabilecek acı veren bir kötülük ya da duygusal yıkımı gösteren bir hayali sahnenin insanda uyandırdığı acı ve huzursuzluk.(...)." Aristoteles bu düşüncesini şöyle sürdürür: "(...) genel olarak, bize korku veren şey, başkalarının yazgısını tehdit ettiği anda, bizi bir acıma duygusu içine iter." ACIMA ve KORKU duyguları sıkı sıkıya birbirine kaynaşmıştır. Açıklamalar *Retorika*'nın II. bölüm, 8. paragrafında belirgin bir biçimde karşımıza çıkar: "Acıma, layık olmadığı halde, herhangi bir kimsenin yıkılması ve acınacak duruma düşmesiyle hissedilir; bu öyle bir kötülüktür ki, o anda böyle bir durumun kendi başımıza ya da tanıdıklarımızın, yakınlarımızın başına gelebileceğini düşünürüz." Acıma duygusunun korkuya dönmesi ise, seyredilen sahne, seyredene çok yakın, hatta onunkiymiş gibiyse, gerçekleşir. Buna göre, korkunun olmadığı yerde acıma duygusu da yoktur.

Yakınlık duyulan kahramanın yazgısına katılarak duyulan acıma ve korku, seyirciyi, etik-entelektüel bir arınmaya, dolayısıyla bir adalet bilincine ulaştırır. Onun için katarsis acıma ve korku duygularıyla insandaki "acı veren öge"yi yıkayıp arıtır. Ancak Aristoteles, acıma ve korkunun yapısında acı veren bir öge var, demek istemiyor; her ikisi de "acı çekme" ve "huzursuzluk" duygularının özellikleridir. Demek ki "acı çekmek"ten kurtulmak için acıma ve korkuyu içeren duy-

gu bütünlüğünden kurtulmak gerekmektedir. Bunun için de, trajik kahraman, acıma duygusu verecek biçimde bize karşı estetik bir uzaklık kazanmalı, ama korku verecek biçimde de yakınımızda bulunmalıdır. Oyundaki hiçbir kimse gerekli olan duygusal ölçünün dışında olmamalıdır. Yoksa etik-entelektüel arınma için bir birleşme olmayacağı gibi, gerekli olan seyirci yakınlığı da doğmaz. Yakınlık, sempati duyulan kişiye sevgi duyulmasından doğar. Bunun tersi, nefrettir; başka deyişle, adalet duygusuyla ortaya çıkan kızgınlık nefreti doğurur. Öyleyse, adalet duygusu, sevgiyi içeren bir yakınlıkla sağlanmalıdır.

Aristoteles, *katarsis*'i *Poetika*'da teknik yönden yalnızca bir kez kullanmıştır: "Tragedyanın görevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan arıtmaktır" (VI/2). Aristoteles bu kavramın teknik tanımını yapmamakla birlikte, bu terimi aynı yapıtta bir kez de şöyle kullanmıştır: "örneğin, Orestes'in yakalanmasına neden olan delilik, sonra da kurtulması ruhsal arınma ile mümkün olur" (XVII/3). Gerçekte *katarsis*, "dinsel yönden kirlenmiş bir insanın törenle ruhsal yönden arınması"dır. Ancak bu kavramın dinsel mi yoksa tıbbiye ilişkin bir terim mi olduğu hâlâ tartışma konusudur; çünkü bu kavram, aynı zamanda, 'tedavi' anlamına da gelmektedir. Bu Röneseans'tan bu yana bilinen ve bazı çağdaş incelemecilerin tanımladığı bir terimdir. Bu tanımlama, tıbbiye ilişkin bir terim olarak kısmen kabul edilmektedir. Bazı incelemeciler de Aristoteles'in bunu tıbbi bir mecaz (metafor) olarak kabul ettiğini söylerler. Önemli bir bilim adamı olan F. L. Lucas, *Tragedya* adlı kitabının 29. sayfasında, Aristoteles'in bu mecazı kullanmış olmasına karşı çıkar ve "tiyatro hastahane değildir," der. *Katarsis*'in tıbbiye ilişkin bir terim olduğu hangi kaynaktan çıkmıştır? Aristoteles okulunun *Sorunlar* adlı bir yapıtı vardır. Bu yapıtın 30. sorunu *katarsis* terimini şöyle tanımlar: "melankoli"de bulunan sıcak ve soğuk hava duygulara bağlıdır. Melankolide

soğuk havanın olması, insan ruhundaki “umutsuzluk ve korku” ile gelir. Bu durum bir denge ile sağlanır, bu da gövdenin ısınısını yükseltmekle elde edilir. Aristoteles’in değil, ama onun okulunun savunması budur. Aristoteles, bu kavrama bir de *Politika* adlı yapıtının VIII. Bölüm, 7. paragrafında değinir: “Bu terimi şimdilik açıklamayacağım; ama şiir konusuna geldiğimde bu terimin ne olduğunu ışıga çıkartacağım.” Ne ki, Aristoteles, şiir konusuna geldiğinde bu sözünü tutmamıştır. Ancak *katarsis* terimi, *Poetika*’da kesin bir biçimde açıklık kazanmıştır. *Politika*’da ise bu terime biraz olsun ışık tutan bir yer vardır. Düşünür müzik konusuna geldiğinde, “dolmuş olan duygulardan insanı kurtarmak ve onu rahatlatmak (...)”tan söz eder. Nitekim, Bergama Aisklipion’unda hastaların ruhsal tedavisi müzikle gerçekleştirilirdi. İç baskılarla bunalmış olan insanlar müzik yoluyla bu baskılardan kurtarılmaya çalışılırdı. Aristoteles “acıma ve korku duygularının etkisi altında kalanlar (...) ruhsal bir yıkanmaya, isteğe doğru yönelirler,” der ve bunu *katarsis*’e bağlar. Öyleyse, bu terimin tıptan mı yoksa dinden mi geldiğini tartışmak yanlış bir yaklaşım olarak görünüyor. Bu, her iki kaynaktan (din ve tıp) elde edilmiş bir mecazdır. Önemli olan Aristoteles’in bunu tragedyâ için kullanmış olmasıdır. Zaten her iki kaynaktan da *katarsis* ruhsal yıkanmayı, kurtuluşu ve arınmayı sağlamaktadır. Sonuçta *katarsis*, duygusal dengeyi, adalet bilincini sağlayan bir kavramdır. Aristoteles’in *Etika* adlı yapıtından da anladığımıza göre, düşünür, insanların ruhsal açıdan denetimsiz ve uyumsuz olmasını istemez. Tragedyanın insanlara bu denetimi verdiğini belirtir. Bunun için de tragedyadan haz duymak gerekir.

Tragedyanın Sonrası

Aristoteles’in ortaya koyduğu ilkeler özellikle Rönesans’ta güçlenmiş ve çağımıza kadar değişmez ilkeler olarak yerleşmiştir. Bu ilkelere ilk kez karşı çıkan ünlü Alman yazarı ve kuramcısı Bertolt Brecht

olmuştur. Onsekizinci yüzyılda, Lessing, bu ilkeleri "Öklides'in yanlış ilkeleri" gibi sağlam bulduğunu açıklamıştır.

Bugün tragedya dendiğinde, mutlaka antik tragedyaları düşünmek gerekir. Binlerce yılın yıpratamadığı Aiskhülyos, Sofokles ve Övripides'ten sonra da tragedyalar yazılmıştır. Tragedyalar, temel özellikleri aynı kalmakla birlikte, çağlara ve toplumlara göre değişmiştir. Orta Çağ başlarında, küçük çapta çeşitli tragedya yazarı görülür. Bunların en önemlisi Seneca'dır. Ancak onun da tragedyaları kusurlu, sahnelenmesi ve oynanması güç yapıtlardır. Daha çok okunmak için yazıldıkları izlenimini verirler. Rönesans'ta İngiltere'de Elizabeth Dönemi tragedyaları önemlidir. Bu dönemin ve bütün çağların en önemli tragedya yazarı da hiç kuşkusuz Shakespeare'dir. O dönemde yazılan birçok tragedya siyasal çatışmaları, savaşları, onulmaz aşkları, serüvenleri, şiddet sahnelerini, öç ve öldürü duygularını istemiştir. Vahşet, kan, ölüm bu oyunların değişmez nitelikleri oldu. Elizabeth Dönemi seyircisi de zaten bundan hoşlanıyordu. Bu dönemin tragedya açısından önemli özelliği, Shakespeare, Christopher Marlowe, Thomas Kyd gibi büyük tragedya yazarlarının antik kuralların da dışına çıkarak kendilerini özgürce ifade etmiş olmalarıdır. Bu tutumdan da, ölümsüz, her çağda anlamı olan başyapıtlar doğmuştur.

Onyedinci yüzyılın ikinci yarısında egemenliğini kuran Fransız klasik (neo-klasik de denilir) yazarları, Pierre Corneille ve Jean Racine'nin yapıtları, klasik kurallara bağlı olarak yazılmıştır. Racine, bir oyununa yazdığı önsözde, Aristoteles'in izleyicisi olduğunu belirtmiştir. Ancak o dönemde, tragedyaların da temeli olan klasisizmi başarıya ulaştırmakta en büyük payı olan yapıt Despréaux-Nicholas Boileau'nun *Şiir Sanatı* olmuştur. Boileau, sağduyu ve akılcılıkla yönelişini saptamış ve klasik sanatın kesin kurallarını açıklamıştır. Onun Aristoteles'in uzantısı olan kuralları, özellikle Racine'nin tragedyalarında açık ve seçik biçimde izlenir.

Başka bir tragedya dönemi de, onyedinci yüzyılın ikinci yarısı ile onsekizinci yüzyılın başına kadar süren İngiltere'deki Stuart dönemi-
dir. Restorasyon Dönemi olarak anılan bu dönemin tragedyaları, Sha-
kespeare'in etkisi altında olmakla birlikte, ondan kendini kurtarmaya
çalışan yazarlar, biçim arayışı içinde yeniden klasik kurallara dön-
müşlerdir. Bu dönemin en önemli tragedya yazarı John Dryden, *Dra-
matik Şiir* adını verdiği yapıtında, klasik kuralları savunmuş ve oyun-
larını da klasik ölçüler içinde yazmıştır. Ne ki bu dönemin tragedya-
ları, klasik ideal anlayışı ile coşkun duygular ve Shakespeare'e öykü-
nen ulu sözler arasında sallanıp durmuştur.

Modern tragedyanın sınırları, çağların değişen profilinden etkile-
nerek yeni özellikler kazanmıştır. F. M. Voltaire, 1730 yılında, bir
mektubunda şöyle yazar: "*Oedipe*'i yazarken bu alanın uzmanı Mösyö
Dacier'e danışım: o da, her sahneye bir Koro oturtmamı öğütledi,
tıpkı antik yazarların yaptığı gibi... Ama onun bu öğüdü, Platon'un
çarşaflarına sarınıp Paris sokaklarında gezmemi öğütlemesi gibi bir
şeydi." Voltaire, bu mektubunda tragedya anlayışının değiştiğini vur-
gulamaktadır.

Modern tragedya dendiğinde ondokuzuncu yüzyılın seksenli yıla-
rında, yani Henrik Ibsen'in ortaya çıkışından bugüne kadar olan süre-
ci düşünmek gerekir. Ancak tragedya olarak açıklanan, birçok çağdaş
oyunun tragedya olup olmadığını da tartışma götürür. Böyle de olsa
modern tragedyanın belli başlı bir iki özelliğine değinmek gerekir.
Çağlar değiştikçe, insanın evrendeki yeri üzerine olan düşüncelerinde
de değişiklikler olmuştur. Modern tragedyanın kahramanları artık
krallar, prensler ve tiranlar değildir. Modern tragedya kahramanları
yaşamımız içinde pek göze çarpmayan olağan insanlardır. Çağdaş İs-
viçreli yazar Frederick Dürrenmatt'ın dediği gibi, "Büyük kahraman-
lar yok artık; bugünün trajik kahramanları adsızdır. Bir işçinin, bir
odacının, bir polisin durumları bugünün dünyasını daha iyi yansıtır.

Bugünün sanatı kurbanlara, küçük adamlara yöneliyor; büyük kahramanlarla uğraşmıyor. Artık Antigone'nin sonunu Kreon'un sekreterleri hazırlıyorlar." Bu insanların, günlük yaşamları içinde, yine pek göze çarpmayan, ama işin içine girdikçe insanlar için önemleri artan birtakım olaylar da trajik aksiyonunun ögesidir. Arthur Miller'in *Satıcının Ölümü* adlı oyununda Willy Loman, yeteneksiz, sağlıksız, küçük bir insandır, ama onun da bu mikroskopik yaşamında büyük bir tragedya vardır. Onun en büyük tragedyası, uzun yıllar sonra kendinin bilincine varması, kendinin ne olduğunu görmesidir.

Modern tragedyada anlamsızlığın ardındaki anlam önem kazanmıştır. Olağan kişilerin sosyo-ekonomik yapıya uygun sorunları içinde, mutlu görünümünün ardındaki uyumsuzlukta, kahkahalarındaki buruk tonda, trajik görünüm vardır. Çağdaş seyircisi, Tebai kentinin kralı Oidipus'un düşüşü ile değil, Tebai kenti içinde yaşayan halkın, o halk içindeki göze çarpmayan bir ya da birkaç kişinin tragedyası ile ilgilenmektedir. İster gerçekçi, ister fantastik olsun, modern tragedyada ilgi alanı, büyüteçten geçirilen olağan insanların günlük yaşamlarına çevrilmiştir. Çağdaş dünya, artık yalnızca matematik formüllerle yansıtıldığı ve istatistiklerle anlatıldığı için, olağan insanın tragedyası daha da tehlikeli boyutlara ulaşmıştır. Hele o insanların tepesinde, bir de Demokles'in kılıcı gibi asılı duran bir nükleer savaş, çevre kirliliği tehlikesi ve açlık varsa...

KOMEDYA

Komedyanın Kaynağı ve Gelişimi

Antik Tiyatrodan bu yana gelen ikinci dramatik tür komedyadır. *Poetika*'nın komedyaya ilişkin bölümü ne yazık ki bulunamamıştır. Ama *Poetika*'nın bazı bölümlerinde, yeri geldikçe komedyadan da söz edilir: "(...) Herhalde tragedya, komedyaya gibi uzun uzun düşünüle-

den yazılan *dithyrambos* şiir denemelerinden doğmuştur ve gerçekten de tragedya, *dithyrambos* korosundan, komedyaya ise phallos ezgilerinden varolmuştur" (IV/8). Özellikle bolluk, üreme ve doğum gibi yaratışı simgeleyen eski ritüellerin tümünde, dünyanın neresinde olursa olsun, bolluk simgesi olarak erkeklik cinsel organını yansılayan phallos kullanılırdı.

Komedyaya sözcüğünü *Comos* + *Oidia* sözcükleri oluşturmuştur. *Comos*, Halk, Cümbüş, Curcuna, hatta köy anlamına gelir. *Oidia* ise Ezgi... Böylece, komedyaya curcuna ya da halk ezgisi anlamında kullanıldı. Komedyanın kökeninde bir yandan *comos*'lardan gelen doğal büyüsel güdüler törensel bir havayla kutlanırken, öte yandan günlük yaşamla ilişkin şakalar, taşlamalar, açık saçık göndermeler yer alır. Başka deyişle, daha önce de belirtmiş olduğum EVRENSEL ÖZ'ü ortaya çıkaran, güdülerini ve duyguları düzenleyen büyüsel davranış ile, TARİHSEL ÖZ'ü vareden insanın güncel yaşayışını yansıtan güncel konular komedyanın sentezini getirir.

Komedyalar, tragedyanın seyirci üzerindeki gerilimini biraz olsun dağıtmak için yazılmaya başlandı. Başlarda yazılanlar seyirciyi gevşetmek için yazılmış konu dışı gülünç sahnelerden oluşuyordu. Aristoteles, *Poetika*'nın II. Bölüm, 3. paragrafında, tragedya ile komedyayı karşılaştırırken, "Komedyaya ortalamadan daha kötülerini, tragedyaya ise ortalamadan daha iyi olan karakterleri yansılamak ister," dedikten sonra, "Bununla birlikte komedyaya, her kötü olan şeyi de yansılamaz; tersine gülünç olanı yansılar ve bu da, soylu olmayanın bir kısmıdır. Çünkü gülünç olanın özü, soylu olmayışa ve kusura dayanır. Ama bu kusur, acı ve zarar veren hiçbir etkide bulunmaz. Nasıl ki komik bir maskenin, çirkin ve kusurlu olmasına karşın, asla acı veren bir ifadeyi olmadığı gibi" (V/1).

Roma tiyatrosunda komedyaya üzerine daha çok belge buluruz. Gerçi Latin yazarları, Grek kuramcılarının düşüncelerine yeni bir şey ekle-

memişlerdir, ama onlar da yöntem ve biçim konusunda kafa yormuşlardır. Bu dönemde tiyatroya ilişkin yazı azdır. Plautus, bazı komedya-
larına önsöz yazarak komedya türü üzerine pratik açıklamalar yapmış; Terentius kendine yöneltilen eleştirileri yanıtlarken tiyatro üzerine olan görüşlerini açıklamıştır. Cicero, birçok değişik konunun yanı sıra, dram sanatı üzerine ilginç yazılar yazmıştır. Ancak bunlar da derli toplu birer kuram niteliğinde değildir. Livius'un yazdığı tarihte ise, komedyanın doğuşuna ilişkin birkaç paragraflık bir kesim vardır. Quintillian ve Aulus Gellius, Grek ve Latin oyun yazarlarını değerlendirmişlerdir. Ancak bu yazılar da geçici tanımlamalar ve eleştiriler niteliğindedir. Roma döneminde, dram sanatına ilişkin en önemli yapıtı Horatius vermiştir. Onun İÖ 24-20 tarihlerinde yazmış olduğu *Ars Poetika* (ya da *Epistola ad Pisones*) dram sanatı üzerine Roma tiyatrosundaki tavrı belirttiği ve zamanın görüşünü yansıttığı açıdan da ilginçtir.

Plautus, *Amphitryon* adlı oyununda oyun kişilerini tragedya türüne özgü kişilerden seçtiği için seyirciden özür diler: "Tanrılar, krallar çıkartan bir oyunu başından sonuna kadar komedya durumuna sokmak bence hiç yakışık almaz. Ama ne yapalım, içinde bir köle var ya; onun için, demin de söylediğim gibi, yarı tragedya ederim, yarı komedya!" Görüldüğü gibi yazar, komedya ile tragedya kisileri arasındaki ayrıma inanır,

Terentius ise, kendine yöneltilen eleştirileri yanıtlarken karşı suçlamalarda bulunur. Terentius da, Plautus gibi, malzemesini antik Grek komedyasından almıştır. Terentius'un komedya-
larının kurgusunda bazen birden çok Grek komedyasının olay dizisinden yararlandığı görülür. Örneğin, *Andria* adlı komedyasının önsözünde, yazar, Menandros'un *Andros Güzeli* ile *Perinthos Güzeli* adlı iki ayrı oyundan yararlandığını, her iki oyunun "işine gelen yerlerini" aldığını ve bunları "malı gibi" kullandığını açıklar. Böyle birden çok oyunun komu-

sunu bir araya getirerek yazma tekniğine *contaminatio* deniliyordu. Ancak Terentius'a yöneltilen eleştiriler onun Grek konularından yararlanması ile ilgili değildir. Terentius, eski kaynaklardan yararlanırken özgür davrandığı, konuşmalarda değişiklikler yaptığı ve özellikle Latin yazarlar tarafından kullanılmış olan konulara el attığı için eleştirilmiştir. Terentius, *Hadım* adlı oyununun önsözünde, buna yanıt olarak kendini suçlayanların Latin dilinin güzelliklerini görmediklerini, anlatımlarının bulanık olduğunu ve Latince metinlerde kullanılmış olan kişi ve motifleri kullanma hakkı olduğunu ileri sürer. Bundan da anlaşılıyor ki, Romalılar Grek kaynaklarında değil, Roma kaynaklarından yararlanmayı hırsızlık sayıyorlardı.

Terentius, ayrıca duygu sömürsünde bulundukları için oyunlarında inandırıcı olmayan sahneler yazanları da yermiştir. *Formio*'da, "Bizim ozanın herhangi bir oyununda, ateşten sayıklayan bir delikanlının peşine köpekler düşmüş bir ceylana baktığı, hayvanın gözyaşları dökerek gelip ondan yardım dilediği şimdiye kadar görülmüş müdür hiç?" diye alay eder.

Cicero, yazın ve güzel konuşma sanatına ilişkin yapıtlarında dram türlerine de değinir. *De Optimo Genere Oratorum*'da, şiir türlerini trajik komik, epik, lirik ve ditrambik olarak beşe ayırır: "(...) her tür ötekinden farklıdır; tragedyada komik olana yer vermek kusurdur. Komedyada da trajik olana yer yoktur. Öteki türlerin her birinin kendine uyan özellikleri vardır." Cicero, *De Oratore* adlı yapıtında da gülünç olanın niteliğini belirlemiş, komedyada sergilenen kusurun nasıl olması gerektiğini açıklamış, komedyaya uygun oyun kişilerinin tipik özelliklerini saymış ve çeşitli gülmece tekniklerini anlatmıştır.

Ona göre, gülünçlük, "batıcı olduğu belirtilen, ama sahnede gösterilirken seyirciye batıcı gelmeyen bir çirkinlik ve biçim bozukluğundan ortaya çıkar." *De Oratore*'de, komedyada sergilenen kusur, acı ve zarar verici olmamalıdır, denilir. Ne büyük bir kötülük, ne sefalet,

ne de acı gülmeceye uygun konular değildir. Böyle büyük kötülöklere daha güçlü silahlarla saldırılmalıdır. Acı çekmenin görünüşü ise her zaman tatsızdır. Cicero, komedyaya uygun tipleri de şöyle sıralar; huysuzlar, evhamlılar, kuşkulular, böbürleneler ve budalalar...

Sözle ve anlatımla güldürme yollarından biri "anlatımla sağlanan gülmece," ki burada sözcük oyunları, dil cambazlıkları, yanlış anlamalar ve şaşırtmacalar yer alır öbürü "düşünceden sağlanan gülmece," ki burada da hayal kırıklığı, karikatürleştirme, çirkin ve utanç verici olana benzetme, tersinleme, uyumsuz birleşim (sentez) ve safmış gibi görünme numarası vardır.

Cicero, *De Re Publika*'da komedyayı şöyle betimler: "Komedy güncel yaşamın yansıması, törelerin görünüşü, gerçeğin aynasıdır!" (*Imitatio veritatis, speculum consuetudinis, imago veritatis*). Cicero'nun bu sözleri, ondan sonraki kuramcıları etkilemiştir. Onlar bu düşünceyi yinelemişlerdir. Bu, komedyanın günümüze kadar gelen en önemli tanımı olarak kalmıştır.

Görüldüğü gibi, IÖ birinci yüzyıldan günümüze kalan en önemli görüşler, 1) tragedy ve komedyanın kesin ayrımı, 2) güldürünün tanımı, 3) gülünen kusurların niteliği ve 4) gülme sağlayan söz ve durum düzenlemeleri ile ilgilidir.

Cicero'nun güldürme tekniklerine ilişkin düşüncelerinde *Tractatus Coislianus*'un, güldürücü kusurlara ilişkin görüşlerinde ise Aristoteles'in etkisinde olduğu anlaşılır. Komedyanın günlük yaşamın aynası olduğu düşüncesi ise, Greklerdeki Yeni Komedy anlayışının ve Latin Komedyası'nın ayırıcı özelliğini belirtir. Tragedyanın üstün kişileri ve olağanüstü durumları ele almasına karşın, komedyanın günlük ilişkileri göstermesi kuralı antik ve klasik anlayışın temel ilkelerinden biri olmuştur.

Ortaçağda komedy üzerinde duran ilk incelemeci 15 dördüncü yüzyıl ortalarında yaşamış olan Aelius Donatus'tur. Terentius üzerine,

kısa eleştiriler yazan Donatus, bir fragman olarak ele geçen *De Comaedia et Tragaedia* (Komedy ve Tragedya Üzerine) adlı yapıtında komediyi "toplumsal ve kişisel görenek ve gelenekleri işleyen tür" olarak kabul eder. "Komedy, orta sınıf halkın duygularını, düşüncelerini yansıtır," diyen incelemeci, tragedyayı soylu kişilerin dramı, komediyi ise halkın dramı olarak adlandırır.

Donatus'a göre komedy, baş oyun kişisi, mekân, durum ve sonuç yollarıyla gelişir ve dört bölüme ayrılır: *Prologus*, *Protasis*, *Epitasis* ve *Catastrophe*. Dört çeşit *prologus* vardır: 1) Yazar ya da öykü övülür, 2) Düşman yerilir ve seyirciye teşekkür edilir, 3) Oyunun konusu anlatılır ya da 4) Bütün yukardakiler birleştirilerek bir ön açıklama yapılır, *Protasis*, aksiyonun başlangıcıdır; oyunun gelişmeye başladığı, seyircide merak ögesinin yaratıldığı bölümdür. *Epitasis*'te, dramatik gelişme yoluyla düğümler atılır. *Catastrophe* ise, kıssadan hisse'dir, yani seyircilerin olaylardan ders aldığı sonuçtur.

Rönesans'ta, komedy üzerine yazılan temel düşünceler, antik yazarlardan ve Roma komedyasından etkilenerek ortaya konulmuştur. Roma komedyası daha çok Yeni Komedy'nın temsilcisi Menandros'un etkisindeydi: Rönesans yazarları da uzun bir süre Roma komedyasının bir uzantısı olarak kalmışlardır. Roma komedy yazarları koro'yu kaldırmıştı; bunun için de Rönesans'ta "Komedyada koro yoktur!" kesin bir biçimde söylenip kurallaştırılmıştı. Antonio Sebastiano Minurno, 1563'te yazdığı *Arte Poetica*'da üç dramatik türe işaret eder: tragedy, komedy ve satür oyunu. Ona göre, komedy, orta tabakayı ele alır; kent ve kasaba halkı, köylü, asker ve küçük tüccar tipleri bu türe girer. Satir oyunu ise en alt tabakayı, en küçük insanları, gülünçlükleri dile getirir, amacı yalnızca güldürmektir. Oysa komedy, eğlendirici olduğu kadar öğreticidir de; çocukları ve yetişkinleri eğitir.

Bu düşüncelerden yüz yıl kadar sonra, Boileau, 1674'te manzum olarak yazdığı *L'Art Poétique* adlı yapıtında, komedy üzerine, Jean-

Baptiste P. Molière'i de etkileyen ve klasisizmin temel ilkeleri durumuna gelen düşüncelerine yer vermiştir. Komedyaya yazarlar doğayı dikkatlice gözlemlemelidirler. Ancak insanı iyi tanıyanlar, onun yüreğinin derinliklerine inebilirler. Komedyaya kişileri doğal konuşmalı ve hareket etmelidir. Ve komedyaya öyle bir renklendirilmelidir ki gözlerimiz şenlensin. Toplum iyi bilinmeli, saray iyi gözlenmelidir. Komedyadan haz duyabilmek için kaba soytarılık ince nüktelerle verilmeli: Arlekino, soylu Terentius ile eşleştirilmelidir. Mizah, gülümsemeyle doğup düşünceyle büyümelidir. Komedyaya oyuncusu, halkı eğlendirmek için pazar yerinde açık saçık hareketler yapan soytarı olmamalıdır! Hareketler kurallara uygun ve akılcı, en önemlisi de, konuşmalar haz verecek biçimde usturuplu olmalıdır. Boileau'nun etkisinde kalan Molière de 1663'te yazdığı *Versay Tuluatı* adlı oyununda, "komedyanın amaçlarından biri, genelde insanlardaki kusurları, özellikle çağımızdaki kusurları ortaya koymaktır," dedikten sonra *Kadınlar Okulu'nun Eleştirisi*'nde de, büyük sanatın "seyirciye haz vermek," olduğunu belirtmiştir.

Komedyanın Basamakları

Tragedyayı, melodramı ve farsı bir kenara ittiğimizde geriye kalan hemen her tür, komedyaya kavramının içine girer. Yalınlaştırarak söyleyecek olursak, tragedyaya acı olanı, komedyaya gülünç olanı getirir. Elbette gülünç olanın da aşamaları vardır. Komedyanın yukardan aşağı doğru inen basamakları aşağı yukarı şöyledir:

- 1) Düşünce ve kapalı mizahla gelişen komedyaya,
- 2) Karakter özellikleri ve kara mizahla gelişen komedyaya,
- 3) Söz komiğine dayanılarak geliştirilen komedyaya,
- 4) Dolantı ve gülünç durumlarla geliştirilen komedyaya,
- 5) Patırtı, kütürtü, dayak, sopa ile geliştirilen dış hareketlere dayandırılan komedyaya,

6) Gülünç öge olarak en çok açık saçıklığı kullanan kalın çizgili komedya.

En yukarda düşünce ve kapalı mizah, yani ince nüktelerle geliştirilen komedya basamağı, en altta da söyleyecek düşüncesi olmadığından halkın duygularını gıcıklayarak, sömürerek, onu açık saçık söz ve hareketlerle güldürmeye çalışan kalın çizgili komedya basamağı yer alır.

Daha yukarda da belirttiğimiz gibi, komedya ilkel taklitlerle başladı. Örneğin, bir törendeki soytarıların ya da *comos*'ta bulunan maskaraların yaptıkları hareketlerle başladı. Koronun oyuncularla birlikte söylediği ağıtları da kapsayan cümbüş alayında açık saçık sözlerle çevreye laf atılır, türlü komiklikler ve taklitler yapılırdı. Tragedya nasıl tapınaktan tiyatroya geldiyse, komedya da bu halk eğlencelerinden tiyatroya atladı.

Komedya, genelde kişiyi bir aksiyon içinde gösteren ve bu aksiyonu gülünç durumlar ve konuşmalarla geliştiren bir dramatik biçimdir. Şimdi komedyanın bazı temel özelliklerini görelim:

- 1) Komedyanın gelişim çizgisindeki gerilim yumuşaktır.
- 2) Bunun için de seyirciyi heyecanlandırmaktan çok meraklandırır.
- 3) Genellikle ön planda olaylar ve durumlar olduğundan, yani vurgu, kişilerden çok olaylar üzerinde bulunduğundan seyirci komedya kişilerini genel bir bakış içinde değerlendirir. Ancak Molière'in yapıtlarında görüldüğü gibi, kişilerin ön planda olduğu komedyalarda vardır.
- 4) Tragedyada, seyirci kahramanın bazı yönlerini kendininkiyle karşılaştırırken, komedyada başkasınıinkiyle karşılaştırır.
- 5) Böylece, seyircinin tragedyada heyecanlanmasının nedeni, kahramanı kendiyi karşılaştırdığı için, komedyada ise merakının nedeni, kahramanı başkasıyla karşılaştırdığından dolayıdır.

- 6) Öyleyse, seyirci tragedyada daha çok duygusal, derinlemesine bir yönelim içindeyken, komedyada daha çok akılcı ve çizgisel bir yönelim içindedir.
- 7) Tragedya insanın nasıl yaşadığını gösterirken, komedyada insanın nasıl davrandığını gösterir.
- 8) Bu davranış çoğu kez toplumsal ölçütlere, törelere, göreneklere ve eğilimlere bir tepki olduğundan, komedyada, içinde bulunduğu çağa ve topluma göre değişir.
- 9) Bunun için, belli bir dönemde gülünç olan şeyler, başka bir dönemde (evrensel zayıflıklar dışında) hiç de gülünç olmayabilir. Buna iyi bir örnek: Shakespeare'in yaşadığı dönemde, Venedik Taciri'ndeki Shylock, gülünç bir karakterdi; oysa bugün oldukça trajik bir figür olarak ele alınmaktadır. Öte yanda, bir tragedyada karakteri olan Othello, bugün de her açıdan bir tragedyada karakteri olarak kalmıştır.
- 10) Komedyanın aksiyonu istendiği kadar uzatılıp kısaltılabilir; ancak bu, konu bütünlüğü bozulmadan yapılmalıdır. Bunun bir nedeni, oyun kişilerinin, tragedyada olduğu kadar aksiyonla kaynaşmamış olmalarıdır.

Büyük oyun yazarlarının en büyük özelliği, bir yandan bireye yönelirken, öte yandan o bireyin içinde yaşadığı toplumu da göstermelerinde izlenir. Bunu da, trajik ve komik öğeleri uyumlu ve dengeli bir biçimde kullanarak elde ederler. Platon'un *Symposium* adlı yapıtında, Sokrates, Agathon ile Aristofanes'i büyük bir tragedyada yazarının aynı zamanda usta bir komedyada yazarı olması gerektiğine inandırmaya çalışır. Sokrates'in bu düşüncesi önemlidir. Gerçekten de tragedyada içinde seyirciyi tökezletmeden gülünç öğeleri getirmek oldukça zor bir iştir, ustalık ister. Shakēspeare bunun en büyük dehasıdır. Çağımızda, trajik olanı bir komedyada penceresinden göstermesini bilen dev sanatçı, Şarlo adıyla ünlenen Charlie Chaplin'dir. Yüzeyde yalın bir

soytarılık gibi görünen gülünç hareketlerin derinine inildikçe trajik akım hissedilmeye başlanır.

Shakespeare'in *Kral Lear*'inde, trajikle komiğin üst düzeyde kaynaştırıldığını, tragedyanın ötesinde bir ciddi groteskin varedildiğini izleriz. Lear'in içinde yaşadığı dünyada, insanın yazgısına ilişkin, ironik, acı ve grotesk sahneler yer alır. Burada bütün kişiler, toplumsal konumlarından alışıya edilip her açıdan çırılçıplak bir duruma getirilmişlerdir. Onların görkemli ve varlıklı bir yaşamdan, sefaletten başka bir şey bulunmayan bir yaşama indirilmeleri ile gerçekleri görmeleri sağlanır. Bu kişilerin ayakları yere bastığında, yukarda olup bitenlerin ne kadar naiv ve basit olduğu anlaşılır. Lear'in, Gloucester'in, Edgar'ın ve Kent'in düşüşleri hem maddi, hem ruhsal, hem de toplumsaldır. Böyle bir dünyanın baş oyuncularını da Soyтары, "deli dilenci kılığındaki" Edgar, otoritesini ve sonra da belleğini yitiren Lear, gözleri oyulan ve çaresiz bir duruma düşen Gloucester'dir. Oyun geliştikçe trajik ile komik birbirinin içine girer ve birbirinden ayrılmayacak biçimde kaynaşmış olarak oyunun sonuna dek sürer. Bu oyunda tragedya içinde komedy, komedy içinde tragedya vardır. Başka deyişle Grotesk'in doruğu bu oyunda denenmiştir.

Komedy'da komik ögenin başlıca üç aşaması vardır: 1- İlk aşamada alay, çok-anlamlılık ve günlük espriler yer alır. Musahipzade Celal'in ve Ahmet Vefik Paşa uyarlamalarında olduğu gibi... 2- Espri- nin ve alayın başlı başına bir anlam taşıması yanı sıra espriyi yapan karaktere renk vermesiyle oluşan komik öge; buna iyi bir örnek Shakespeare'in *Kuru Gürültü*'südür. 3- Espri ve alay, komedyanın bütünlüğü içinde, dört beş koldan anlam bulur. Yazar, oyun kişisinde, aksiyonda ve durumlarda aynı ölçü içinde çeşitlilik sağlayarak bunu gerçekleştirir. Örneğin, Molière'in *Tartuffe*'ünde Orgon'un anası Madam Pernelle, Tartuffe'ün foyası ortaya çıktığı halde, bu ikiyüzlü adam hakkında kötü düşünmek istemez. Bu durumda tek bir komik öge se-

yirciye birkaç kolda yönelir: a) yaşlı kadının iç durumunu anlatır, b) ikiyüzlülük üzerine bir fikir verir, c) insanların kafasından geçenle söylediklerinin birbirinden ne kadar ayrı olduğunu vurgular ve ç) oyunun bu sahnesinde, ilk başlarda Orgon'un da tıpkı anası gibi aldanmış olduğunu seyirciye anımsatır.

Komedyanın öğretici yanı ağır basar. İnsanların yanlış ve gülünç yanlarını eleştirdiği için seyirciyi yumuşak bir yolda etkiler. İnsanların zayıf yanlarını güldürerek gösterdiğinden eleştiriler seyirciye sevimli gelir. Hele seyirciyi, kendiyle değil de başkasıyla karşılaştırmaya itmesi yönünden, eleştirilerin seyirci tarafından kabulünü kolaylaştırır.

Molière, *Tartuffe* oyununa yazdığı önsözde, komedyayı öğretici bir oyun olarak kabul eder: "Komedyanın amacı, insanların kusurlarını düzeltmek olduğuna göre, oyunlarını hazırlarken hiçbir sınıfa ayrıcalık tanımak istemiyorum... İnsanlar kötü olurken hiç düşünmüyorlar, ama kendileriyle alay edildi mi buna tahammül hiç mi hiç gösteremiyorlar," diye yazar. Bu alay insanların kötü yanlarıyla alaydır. Bu alay ciddi bir eleştiridir. İnsanların kendilerini düzeltmeleri için bir uyarıdır. Nikolay Gogol de, *Müfettiş* adlı oyununun başında, "Yüzünüz çarpıksa, aynaya kızmayın!" demesi de Molière'in yukardaki sözlerini destekler.

Şimdi komedyanın belli başlı türlerine bir göz atalım:

1. Ciddi Komediya

Ciddi komediya bir tezle karşımıza çıkar, ama bunu tartışarak değil, oyundaki kişiler arasındaki ilişkilerle, konuşmalarla, seyirciyi düşündürerek ortaya koyar. Böyle bir komedyada yazarın yaşama bakışında bir yorum bulunur. Bu tür komedyalar genellikle "mutlu son" ile bitmez; mutsuz da değildir. Seyirciyi düşündürecek bir aşamada bırakır; seyirci, bundan sonra ne olmalı, nasıl davranmalı, ne

yapmalı, sorularının yanıtını ararken tiyatrodan çıkar. Bu tür komedyalarda sorun, kişilerin karakter özelliklerden kaynaklanır ve belli ilişkiler ve karşılaşmalar ile ateşlenir, sürpriz bir haberin, bir mektubun ya da bir kişinin gelmesiyle patlama noktasına gelir. Oyundaki espriler ölçülü, üst düzeyde ve zaman zaman da entelektüel aşamadır. Ancak komedyanın özünde entelektüel eğilim görülmez.

Ibsen, *Nora* (ya da *Bir Bebek Evi*) adlı yapıtını kadınların toplum içindeki hukuksal haklarını savunmak için yazmıştır. Eline aldığı konuyu, bazı üzücü durumlara karşın, hafif ve sürükleyici, hatta bazen esprili bir konuşma örgüsü içinde geliştirmiştir. Oyunun sonu trajik değildir, ama ciddidir. Kocas Helmer'in ona bebek muamelesi yapmasına dayanamayan Nora, çocukları olmasına karşın evi terk eder. Nora çocuklarını bırakmamalı, bu yaşama katlanmalı mıydı? Yoksa insan hakları açısından doğru mu yaptı? Çocuklarını da alıp mı gitmeliydi? O toplumda yalnız başına bir kadın olarak nasıl barınacak? Bu sorular çoğaltılabilir. Ama burada örnek olarak verdiğimiz bu sorular Ibsen'in bu oyunu için geçerlidir. Onun bu oyunu ciddi komedya içinde yer alır. Bu oyunda esprilerle gelişen konuşmaların kapsamında, kişileri baskı altında tutan toplum anlayışının eleştirisi, toplum baskısı ile yapılan yanlış şeyler ve insanların birbirlerini sömürmeleri ele alınmış, sonuç da seyirciye bırakılmıştır. Başka deyişle, oyun ne mutlu ne de mutsuz bir sonla bitmiştir. Bu son kimine göre, doğru, kimine göre ise yanlıştır. Nitekim Ibsen de böyle bir son yüzünden ağır eleştirilere uğradığı kadar, heyecanlı savunmalarla desteklenmiştir.

Bu tür komedyalarda amaç güldürmekten çok, gülümseterek düşündürmektir. Ancak bu, ciddi komedyanın asık suratlı, yüksekte bakan, ukalalıkla dolu bir komedya olduğu izlenimini yaratmamalı. Tersine, seyirci açısından seyri kolay, sürükleyici ve seyircideki merak ögesini sürekli ayakta tutacak niteliktedir.

2. Kahramanlık Komedyası

Biraz tragedyayı andırır; özellikle romantik tragedyaya benzer. Bu benzerlik tek bir kahramanın ötekileri peşine takıp sürüklemesinde belirir. Bu oyun kişisi hem aksiyonu geliştiren tek kahraman, hem de serüvenlerin merkezinde olan kişidir.

Bu kahraman abartılmış, idealleştirilmiş bir oyun kişisidir. Sanki insanüstü bir varlıktır. Üzüntüsü bile gösterişli ve abartılıdır. Ancak gerçek anlamda da trajik bir figür değildir. Komik durumlara düşmesine karşın, bunu, kendine güldürmeden atlatmasını bilir. Belaları esprili bir biçimde kahramanca savuşturur. Burada acı çeken, ama seyircinin acıma duygularını sömürmeyen, gerçekdışı, romantik bir kahraman vardır. Buna en iyi örnek Edmond Rostand'ın *Cyrano de Bergerac* adlı yapıtıdır. Komedya, Cyrano'nun anormal büyüklükteki burnunu komik öge olarak geliştirir. Burnunun alaya alınışından dolayı Cyrano çok iyi bir silahşör olmuştur ve Fransa'da onun kadar iyi kılıç kullanan bir ikinci silahşör yoktur. Cyrano da burnuyla alay eder, onu bazen bir cumbaya, bazen bir tüneğe, bazen bir salatalığa benzetir. O hem gülünçtür, hem de güzel sözler söylemesini bilen, hayranlık uyandıran bir kahramandır.

3. Romantik Komedya

Şövalyelik ve serüven komedyasıdır. Bu türün en büyük ustası Shakespeare'dir. Buna bir örnek yazarın *Beğendiğiniz Gibi* adlı oyunudur. Bu tür komedyalarda olanak dışı olmayan, ama olabilmesi çok zor olan bir olayın inandırıcı bir biçimde sunulması yer alır. Bu tür komedyalarda kılık değiştirmeler, aşklar, dövüş sahneleri vardır; masalların zengin fantazisi ile süslüdür, ancak masallardaki gibi gerçekdışı olayları kapsamaz bu komedyalar. Olaylar gerçektir, durumlar ise olağandışı değildir. Jean Giradoux'nun *Amphitryon* '38 adlı yapıtı bu türe giren bir romantik komedyadır. Romantik komedya onaltıncı

ve onyedinci yüzyıllarda İspanya'da görülür. Ondokuzuncu yüzyılın ortalarında Fransa, Almanya ve İngiltere'den Amerika'ya atlamıştır.

4. Töre ve Karakter Komedyası

Her yönden en yetkin ve bütünlenmiş komedy türüdür. Bu türde gülmece genellikle üç yoldan kullanılır: a) görünüşte gerçeği verir, ama bu seçilmiş bir gerçekliktir. Başka deyişle, gülmece ince bir biçimde dış gerçeği fark ettirmeden yeniler ve değiştirir. Komedy sahne üzerinde çağdaş bir olayı sergilerken, gülmece yoluyla olanı değil de olması gerekeni aşılır. b) Gülmecenin kullanılışında ikinci yol, yazarın topluma bakış açısındaki toplumla ilişkisi ve toplum içinde yazarın gözlemlediği kişilerin gülmececi için ona verdiği özellikleri belli bir tavır esprisi ile vermesidir. c) Komik öge, durumlardan değil, kişilerin özelliklerinden üretilir. Kişiler arasındaki ilişki, o toplumun töreleri ele alınarak gösterilir.

Hareketlerin, durumların, yani dışın komiğini işleyen dolantı komedyasına karşılık, töre ve karakter komedyası insan yaşamıyla ilgili olan konuları psikolojiye yönelerek, onların kişisel yorumlarını yaparak gösterir. Bu tür komedyalar birey ve toplum taşlamasını, zaman zaman da eleştirisini amaçlar. En iyi örnekler Molière'in komedyalarıdır. Ayrıca bizde Feraizcizade Mehmet Şakir'in *Evhami'si*, Mustafa Nuri'nin *Zamane Şıkları*, Ahmet Mithat Efendi'nin *Açıkbaş'ı* bu komedy türünün kapsamına girer.

5. İçli Komedy

Sentimental komedy olarak bilinen bu tür, bundan önce anlattığım töre ve karakter komedyasından çok değişiktir. Her ikisi de komedy olmasına karşın, bunlar sanki birbirinin karşısı gibidirler. Töre ve karakter komedyası ince ve üst düzeyde bir komedyadır; içli komedy ise naiv (çocuksu) ve kalın çizgilidir. Bu tür komedyaların

çoğunda birbirini seven bir kızla bir oğlan vardır. Önlerinde çeşitli engeller vardır. Bu engelleri aşıp oyunun sonunda birleşirler. Seyirciyi hem ağlatan, hem güldüren bir özelliği vardır. Seyircinin duygularını gıcıklayan bu tür komedyaya, seyredeni basit, naiv bir sorun üzerine çeker. Gözyaşları ve kahkahalar arasında komedyanın sonuna gelindiğinde, hiçbir iz kalmadan tiyatrodan çıkılır. Mutlu son olmadığı takdirde, oyun içli dram denilen ciddi oyun türlerine yaklaşır.

6. Dolantı Komedyası

Bu türün, antik Roma güldürüsünden bu yana kadar gelen uzun bir geleneği vardır. Genellikle "Entrika Komedyası" olarak bilinen bu türde, komik öge, ustalıkla birbirine bağlanmış durumlardan ve hareketlerden sağlanır. Yüzeyde gelişen bu türün ahlaksal ya da psikolojik bir kaygusu yoktur. Latin komedyasının etkisiyle bu komedyaya türü Batı'da çok geliştirilmiştir. Aksiyon, çeşitli dolantılarla ilerler. Odak noktası kişilerin üzerinde değil, kişilerin çevirdiği dolaplardadır. Komik öge de bu çevrilen dolaplar yoluyla sağlanır.

Bu komedyaya türüne örnek çoktur. Özellikle Tanzimat Tiyatrosu'nda birçok yazarımız bu türe eğilim duymuşlardır, çünkü bizim geleneksel Orta Oyunu'muz Dolantı Komedyasıyla kardeş gibidir. Örneğin, Ali Bey'in *Misafiri Istışkal*, *Kokona Yatıyor*, *Geveze Berber* adlı oyunlarıyla Recaizade Ekrem'in *Çok Bilen Çok Yanılır*'ı bu tür komedyanın kapsamına girer.

7. Hafif Komedyası

Komedyaya türleri içinde en gevşek dokulu ve en boş olanıdır. Tek amacı eğlendirmektir. Ancak farstan bir farkı vardır: o da, oyun kişilerinin daha iyi işlenmiş olmasıdır. Komik öge ince bir yolda verilir, gülmecenin algılanması duyarlık gerektirir. Buna bir örnek bizde Eugene O'Neill'in *Delikanlı* adıyla oynanan *Ah! Wilderness* adlı yapıtı-

dır. Bu tür komedyalarda, oyun dingin, düzenli bir çevrede geçer; insanların günlük yaşantıları içindeki basit küçük olaylar konu edilir. Gülmece yanı küçük bir gülümsemeyi ya da bazen amacı olmayan bir kahkahayı sağlar. Son hep mutlu gelir.

FARS

Bütün güldürüler komedyaya değildir. Komedyayı biraz daha spor giydiren, hareketlerini biraz daha serbest, abartılı ve gürültülü bir duruma getirin karşınıza fars çıkar. Olay dizisi mantığının gülünçlük sağlamak için zaman zaman bilinçli olarak bozulması da bu türün bir özelliğidir. Farsta ön planda olan durumlardır, kişiler ise yalnızca tiplerdir. Oysa komedyaya, tipleri kullandığı kadar karakterleri de kullanılır. Nitekim, özellikle Molière ile başlayan komedyaya geleneğinde, ön planda olan boyutlu karakterlerdir. Fars tipleri bütün herkesin bildiği genel tiplerdir. Bunların kendine özgü tavırları ya da psikolojik temelleri yoktur. Çünkü fars tipleri durumların gülünç olmasına yarayan araçlardır. Seyirci oyun kişilerini değil, durumlardan çıkacak sonucu merak eder. Farsta gözlüklü doktorlar, ütüsüz pantolonlu dalgın bilim adamları, geniş omuzlu, çatık kaşlı polisler ve benzeri genel tipler sık sık karşımıza çıkarlar. Bu tür güldürüde bizi ilgilendiren kişiler değil, o kişilerin yapıklarıdır. Farsta kişileri denetimi altına alan durumlardır.

Günlük yaşamda insan zaman zaman gülünç bir duruma düşebilir; ancak farsta, tipler, durmadan abartılı durumlardan başka olmayacak durumlara atarlar. Farsın gelişimi içinde bu abartılı ya da olmayacak durumlar seyirciye mantıksız gelmez. Çünkü fars mantığı, seyirciye, karikatür sanatçısının okuruna yaptığını yapar. Başka deyişle, seyirci güldürüyü bu abartısı ve çizgisi içinde mantıklı kabul eder. Fars tipleri kendilerini birden hiç beklemedikleri bir durum içinde bulurlar. O durum biter bu kez tipler, onları gülünç bir görünüşe düşüren baş-

ka bir durum karşısında kalırlar. Bu türde fiziksel aksiyon çok önemlidir. Komediya ile Fars arasındaki fark, böylece kişilerde değil, durumlarda ortaya çıkar.

Üçüncü uzamda izlediğimiz fars, genelde sanıldığı gibi, değersiz bir tür değildir. Öyle farmlar vardır ki, güldürülerin en başında gelir. Örneğin, George Bernard Shaw'un komik ve ciddi oyunlarının birçoğunda deha aşamasına yükselen fars öğeleri görülür. Bu tür gülünecek olayları ve tipleri abartarak kalın çizgiler içinde verir. Bir bakıma tiyatro sahnesi üzerindeki karikatür sanatı diyebiliriz buna. Gerçi karikatürler genellikle düşündürür, fars ise tiyatrodan düşünceden çok insanların spontan tepkilerini kullanarak onları eğlendirmeye yönelir; ancak çağdaş farmlar içinde düşündürenler de vardır. Gülünç yönlerin çizgileri, seyirciye büyüteç tutularak gösterilir. Nükteler kalın çizgili, yalın ve belirgindir. Sürekli bir gelişim ve bütünlenmiş bir anlam sağlama amaç güdölmediğinden seyirci üzerinde dramatik gerilimin denetimi hissedilmez. Bunun için, doğaçlama; sık sık başvuru alan artistik bir beceridir. Seyircinin, dramatik denetim hissetmemesinin bir nedeni gülünç durumların parça parça yaratılmasından ileri gelir. Seyirci, tek bir gelişimi sürdüren bir olay dizisi karşısında değildir; birçok yöne doğru sıçrayan gülünç durumlarla eğlendirilir. Az önce, fars için, sahne üzerindeki karikatür sanatı demiştik; bu tür, insanların zayıf ve kusurlu yanlarını büyüterek karikatürleştiren bir yapıdadır. Tıpkı karikatürde olduğu gibi, bir insanın en tipik yanını abartarak verir. Bu karikatür kişileri seyredenler farstaki olaylara ve durumlara uzaklaşarak bakarlar; ancak farsın düşündürme amacı çoğu kez olmadığından bu uzaklık daha çok eğlendirici bir nitelik taşır. Merak ögesi az olan farsta eğlendirici öge ağır basar.

Seyircinin meraklanması için belli ölçüde dramatik gerilime gereksinim vardır; oysa farsta bu gerilim az olduğundan merak ögesi de bulunmaz. Hatta bazı farmlarda gerilim hiç yoktur. Bunun için de,

doğaçlama daha çok fars türünün kapsamına girer. Farsta gülünç durumlar daha çok gövdesel ve fiziksel hareketler yoluyla sağlandığından görsel bir gülünçlük söz konusudur. İlk fars örneklerine, İtalya'da *commedia erudita*'da rastlarız. Onsekizinci yüzyılın en büyük İtalyan oyun yazarlarından biri olan Carlo Goldoni, bu açıdan tiyatro tarihinin en usta fars yazarlarından biridir. Bizde de, Turgut Özakman'ı, bazı oyunları ile usta bir fars yazarı olarak alabiliriz.

Farsın konuşma örgüsünde birbirinden değişik düzeylerde geliştirilen bir nükte bolluğu vardır. Önemli olan anki nükte olduğundan, konuşma özellikleri ile tip özellikleri arasında sık sık bir uyumsuzluk ortaya çıkar. Her oyun kişisi her türlü nükte savurabilir, oyundaki tavrına uysa da uymasa da... Bunun mantığını ancak fars sözcüğünün Latince *farcire* köküne indiğimizde anlarız; bu Latince sözcüğün anlamı "doldurmak"tır. Bu türde, nükteler alabildiğine konuşma örgüsüne doldurulur.

Fars çok çeşitli güldürme kurguları ile donatılmıştır. Bunları bir bir sayabilseydik bir katalog dolusu "olmayacak"lar önümüze yığılırdı. Ancak bunların içinde kuşaktan kuşağa geçen, her çağda yeni bir şeymiş gibi kabul edilip bıkmıyanlar vardır. Bunlardan birkaçını burada örnek olarak gösterebiliriz.

Bunlardan biri, köyden gelip de elektronik gözle kendiliğinden açılan kapıyı gören bir kişinin tepkisine benzeyen tepkiler elde edebilmek için kişiyi doğduğundan beri yaşadığı yerden alıp hiç bilmediği bir yere getirmektir. Ya da kentte yetişip eğitim görmüş birinin kırsal yaşam içindeki tepkileriyle sağlanan güldürüde olduğu gibi... Başka bir güldürü kurgusu, eskiden beri kullanılan ikizler motifidir. Birbirine ıpatıp benzeyen ikizler yoluyla sınırsız gülünç sahneler elde etmek mümkündür. Bu iki kardeşi birbiriyle karıştıranlar olmayacak halılar yerler. Bu motifi kullanan en önemli oyunlardan biri Shakespeare'in *Yanlışlıklar Komedyası* adlı yapıtıdır. Bazen ikiz motifi ol-

madan da, birtakım karıştırmalar gülünçlüğü sağlayabilir. Örneğin, belli saatte ve yerde olması gereken kişi yerine başka birinin olmasıyla ortaya çıkan durumda olduğu gibi... Farslarda, bir de kendi kazdığı çukura düşen güldürü kişileri vardır. Ortaçağda yazılmış olan *Pierre Patelin*'de Avukat Patelin, bir tüccarın koyununu çalan çobana mahkemeye çıktığında, çobanın her soruya "Meee!" demesini öğütler. Ne olursa olsun, davasını aldığı müvekkili çoban, tehdit edilse bile yalnızca "Meee!" diyecektir. Çoban, mahkemede, yargıcın her sorduğuna "Meee!" diye karşılık verince dava düşer ve avukat Patelin davayı kazanır. Ancak avukat işin sonunda, çobandan avukatlık ücretini istediğinde çoban ona yine "Meee!" diye yanıt verir. Böylece Patelin kendi kazdığı kuyuya kendi düşmüş olur. Görüldüğü gibi, bütün farslarda, şöyle ya da böyle bir "kıssadan hisse" bulunur. Çağdaş farslarda ise başka kurgular ortaya çıkmıştır. Örneğin, oğluna ders vermek isteyen babanın, oğlundan ders alması ya da kocasını aldatan kadının sonuçta kendinin aldandığını anlaması gibi... Başka bir çağdaş fars kurgusu, saf olan birinin kaşarlanmış kurtlara farkında olmadan takkeyi ters giydirmesidir.

Fars, yalnızca insanoglunun zayıf yanlarından gelen gülünç yönleri göstermekle kalmaz, aynı zamanda zayıf yönleri taşıyarak seyirciye fark ettirmeden bir ders verir. Bunu eğlendirerek yaptığı için, ukalaca ya da didaktik bir havaya girmez. İnsanoglu, gülünç bulduğu bir şeye başkasını düşünerek güler. Tıpkı komedyada olduğu gibi, farsta da sanki bütün o zaafılar başkasına aitmiş gibi algılar. Böylece, uzaklık kazanır ve eleştirilen şeye akılcı yaklaşımla yönelir. Konuşma örgüsünde ise, seyredenin aklında kolayca kalacak hatta onların başka bir fırsatta kullanabilecekleri nüktelere yer verir.

MELODRAM

Fars ile melodram, tragedya ve komedyaya yanında daha yüzeyde

dramatik türlerdir ve kardeş gibidirler. Fars gülünecek olayları abartırken, melodram duygusal olanı abartır. Farsın amacı eğlendirmekse, melodramınki duygulandırmaktır. Melodram sözcüğü, *melos*=şarkı, *ezgi* ile *drame*=oyun sözcüklerinin birleşmesinden ortaya çıkmıştır ve "şarkılı oyun" anlamına gelir. Melodramın, farsa benzeyen bir yanı, olay üstüne olayın yığılmasıdır. İnsanlar duygusal bir olaya hep tepki göstermişlerdir. Melodram, romantik ve ahlaksal ölçüler içinde, çetrefil bir olay dizisiyle ortaya çıkarılmış bir türdür.

Bu türün kaynağı onsekizinci yüzyıl Almanya'sı ile Fransa'sıdır. Ancak bu "şarkılı oyun" her iki ülkede ayrı bir anlayış içinde ortaya çıkmıştır. Fransa'da oyun kişilerinin duygusal eğilimlerini göstermek amacıyla konuşma örgüsü aralarına melodiler serpiştirilmiş, böylece daha etkili bir biçim elde etmek istenmiştir. Çağımızda, Brecht, oyunlarındaki anlatıcının şarkıları için bu melodram kurgusunu kullanmış ve bu yolla da yabancılaştırma etmenini sağlama yoluna gitmiştir. Almanya'da ise 1775 yılında, librettist Jean Brandes ile besteci Georg Benda, Gotha kentinde oynanan *Ariadne Naksos*'ta adlı yapıtları için bu terimi kullanmışlardır. Almanya'daki melodram anlayışı Fransa'dakinden biraz daha başkadır; konuşmalar müzikle desteklenmiştir. Bu teknik yirminci yüzyılda kullanılmaktadır. Çoğu filmlerde, konuşmaların banalitesini hafifletmek ya da televizyon dizilerinde geçişleri sağlamak için kullanılan bu kurgu zaman zaman beğeniziz uygulamalarla gülünç olmuştur. Örneğin, ellili yılların Amerikan filmlerindeki ve onu taklit etmeye çalışan eski Yeşilçam filmlerindeki, oğlanla kızın sevişme ya da ayrılış sahnelerini seslendiren kemanlar gibi...

Özellikle, ondokuzuncu yüzyıl melodram açısından bereketlidir. Hatta Ibsen, Shaw, Gerhardt Hauptmann gibi büyük yazarların oyunlarında bile, zaman zaman melodram kurgusunu ve etkisini bulabiliriz. İngiltere'de kolayca denetimden geçen, Fransa'da bulvar tiyatrola-

rında gişe rekorları kıran melodramların sayısı çok yüksektir. Melodram türü giderek *burleştas* denilen şovlara dönüşmüş daha sonra da gece kulüplerinin, büyük gazinoların programlarında biraz daha değişik biçimde yer almıştır.

Onsekizinci yüzyılın sonundaki Fransız İhtilali'nden çok önceleri, tiyatrodaki sentimental (içli) komedy ve burjuva tragedyası türleri seyirci tarafından çok tutuluyordu. Çünkü bunlar erdemleri savunan burjuva ahlak anlayışına uygun gelen oyunlardı. Erdem karşısındaki tehlikeler, namusu tehdit eden davranışlar gösteriliyor; haksızlık, dalavere, cinayet gibi kötülükler de oyundaki olumsuz gücü oluştuyordu. Ancak iyilik ile kötülük arasındaki çatışma giderek iç gıcıklayıcı bir durum alınca, bizim klasik Yeşilçam filmlerindeki zengin kızla yoksul delikanlı aşkı, anlayışsız bir patron olan baba, kör kemancı ile onu deli gibi seven güzel kız, babanın ya da ananın zoruyla evlendirilen genç kız, sokak kızı ile iyi ailenin oğlu arasındaki onulmaz aşk temaları melodramın vazgeçilmez silahları oldu.

Melodramı besleyen birinci enerji burjuva anlayışı ve ahlakıysa, ikincisi de Jean-Jacques Rousseau ile Immanuel Kant'ın etkilediği romantik akım oldu. Rousseau'nun, insanın özünde bulduğu DOĞAL İYİ ve bununla çatışan toplum içinde yaşayan bireyin edindiği ÇIKAR-CİLİĞİ melodramın iyi-kötü, güzel-çirkin, namuslu-namussuz kategorilerini ortaya çıkardı. Rousseau, aynı zamanda insanın doğal özgürlüğü, kardeşliği ve eşitliği melodramın çıkış noktaları oldu. Kant da insanın bireysel özgürlüğünü vurguluyordu. Rousseau'nun düşünceleri, kısa bir süre içinde Pierre-Augustin Caron Beaumarchais'nin *Seville Berberi* ve *Figaro'nun Düğünü* yapıtlarında kendini gösterdi. *Figaro'nun Düğünü*'nde bir hizmetkâr, toplumdaki konumu ne olursa olsun, efendisinden daha soylu daha yetenekli olarak gösteriliyordu. Genç Schiller ise, oyunlarında despotizme karşı duruyor ve işe yaramayan toplumsal alışkanlıkların kısıtlamalarından insanların kendilerini kurtar-

maları gerektiğini öğütlüyordu.

Melodramın heyecan verici yanı, adalet ve özgürlük düşüncesini vurgulamasıdır. Bunun için de bu tür oyunlarda, durumlar üst üste, olaylar art arda sıralanır. Oyun kişileri birer kalıptırlar. Dramatik gelişim içinde hiçbir değişikliğe uğramazlar; başta neyseler sonda da öyledirler. Bütün bu kişilerin değerleri ve nitelikleri önceden saptanmıştır. İyiler oyunun sonunda da iyidirler ve hatasızdırlar; kötüler ise yine kötü... Olay dizisinin gelişimi içinde herkes hak ettiğini alır; iyiler ödüllendirilir, kötüler ise cezalandırılır. Oyunun kahramanı idealleştirilmiş, iyiyi temsil eden bir kişidir. Birçok engel, acı, eziyet ve haksızlık onu yıldırmaz. Amacına ulaşmak için çabalar ve sonunda istediğini elde eder.

Melodram kahramanı, o günün kabul edilmiş, standart ahlak ölçüleri dışına asla çıkmaz. Melodramın formülü, durumlar artı duygusallık artı o günün alışagelinmiş burjuva ölçüleri olarak özetlenebilir. Haksızlığa uğrayan kahraman, oyunun sonunda her şeye rağmen hakkı olan konuma gelir ve ona haksızlık edilmişse, öcünü de alır. Monte Cristo Kontu Edmund Dantes böyle bir melodram kahramanıdır.

Melodram yazarı, durumları ön plana aldığından, oyun kişinin yapımına pek zaman ayırmamıştır. Öte yanda, *Hamlet*, *Macbeth* gibi tragedyalarda melodramdan daha fazla durum ve olay bulunmasına karşın, yazarın odakladığı noktalar oyun kişileridir, bunun için de bu kişiler karakter derinliğini kazanmışlardır. Oysa melodramda, seyircinin dikkati sürekli olarak durumlar üzerine çekilir. Bunun nedeni basittir; seyircinin, oyunun sonunda kimin başaracağını düşünmesine bu tür oyunda gerek bile yoktur. Çünkü kahramanın oyunun sonunda mutlaka başaracağını bilir. Seyircinin tek merakı, kahramanın nasıl başaracağıdır.

Modern melodram, yüzeyde bir gerçekliği kapsar. Aksiyon, dekor ve kişiler gerçekte olabilecek bir olayı sığ ve yüzeyde ele alır. Geçmi-

şin romantik melodramı ile karşılaştırıldığında, bugünün gerçekçi melodramına yeni biçimler getirildiği göze çarpar. Geçen yüzyılda, yerel özelliklerle donanmış kişileri içeren melodram anlayışını Amerikan yazarları getirmişlerdir. Bu tür melodramlar Amerikan seyircisinin çok hoşlandığı bir tür olup çıkmış, daha sonra Amerikan sineması da bundan nasibini almıştır. Bu melodramatik eğilim II. Dünya Savaşı sonrasına kadar süregelmiştir. William Gilette, *Sherlock Holmes* adlı oyunuyla Amerikan tipi melodramı daha ince ve ayrıntılı bir yapıya kavuşturmuştur.

Günümüz melodramları arasında, kişileri daha iyi işlenmiş, olayları daha ayrıntılı bir biçimde kurgulanmış melodramlar vardır. Buna bir örnek, John Steinbeck'in *Fareler ve İnsanlar*'ıdır. Bugün melodram yalnızca mutlu son ile değil, mutsuz sonla da bitebilmektedir. Ayrıca, çağdaş melodrama psikoloji de girmiştir. Yazarlar, giderek melodram kişilerinin davranışlarını belli bir psikolojik nedene bağlamaya da başlamışlardır. Ancak bunlarda da kesinlikle içinde bulundukları toplumun ahlak ölçüleri söz konusudur; duygusallık da yine başköşededir.

Tam anlamıyla bu tür içine girmeyen, ama melodramatik eğilimler taşıdığı için zaman zaman melodramla karıştırılan ciddi komedya-yı daha önce görmüştük. Ciddi komedya-yı, melodramdan ayırmak için tutulacak yol, oyunda eleştiri, tartışma ya da bir tez olup olmadığına bakmaktır. Bunların hiçbiri yoksa, bu kesin olarak melodramdır.

Bizde melodramın temsilcisi Mardiros Minakyan'dı. Hem yönetmen, hem oyuncu olarak bu tür oyunlarda büyük ün yapmıştı. Rezaizade Ekrem'in *Afife Anjelik*, Ahmet Mithat'ın *Hük-m-i Dil*, Mehmet Rıfat'ın *Ahmet Yetim Yahut Netice-i Saâdahat* adlı oyunları melodram türü içinde düşünülmelidir. Daha yakın zamanlarda melodram geleneğini sürdüren bir yazar Cevat Fehmi Başkut'tur. Onun *Tablodaki*

Adam, Harputta Bir Amerikalı, Paydos gibi benzeri oyunlarında iyiler ve kötüler kesinkes birbirinden ayrıldıkları gibi, alışagelinen ahlak ölçüleri içinde, iyiler, sonunda kötülerini mutlaka alı ederler.

Bu dört temel türden birçok alttür varedilmiştir. Bunların büyük bir bölümünü bundan sonra kısaca göreceğiz. Ancak temelde bu dört asal uzam (tür) vardır.

III. BÖLÜM

DRAM SANATINDA ALTTÜRLER

Doğal olarak oyunları kesinkes ve hiç düşünmeden öbeklere ayırmak yanlış olur. Her oyunu bir etiketle belirleyip bunların yalnızca o olduğunu söylemek de olanaksızdır. Ancak önceki bölümde ele almış olduğumuz dört temel türden türetilmiş ya da sahne üzerinde gerçekleştirilmiş olan alttürlerin de kesin özellikleri vardır. Oyunları değerlendirmede bu bölümlemeler yararlı olur; ne ki her yazar kendi anlayışı ve üslubu içinde bu bölümlemenin içinde bulunmayan bir oyun da yazabilir. Çağlar geçtikçe, değişik kuşaklar aynı oyunu değişik biçimde bile değerlendirebiliyorlar. Sözelimi, Anton Çekhov'un uzun oyunları değişik kuşaklar tarafından, değişik biçimde değerlendirilmiştir; kimi bu oyunların komedyaya olduklarını söylerken, kimi de bunların birer modern tragedyaya olduklarını belirtmiştir. Ancak bütün bunlara karşın, türlerin kendine özgü nitelikleri ve belirgin ölçütleri vardır. Değerlendirme açısından bunları bilmek en azından, o oyunların incelenmesi sırasında yararlı olacaktır. Şimdi alttürlerle kısaca değinelim.

Tragikomedya

Romantik tragedyaya biraz olsun benzerliği vardır. Adından da anlaşıldığı gibi, trajik bir gelişim içinde gülünç anları ve mutlu sonuçları olan bir alttürdür. Başlangıçta bu tür, seyirciye korku verecek dehşet sahneleriyle doluydu. Daha sonra, gülünç kişiler trajik kişilerle bir arada aynı aksiyonda bir araya getirilmiştir. Bu oyunların bir

bölümünde trajik sonla bitmesi gereken olaylar dizisi mutlu sonla bitmiştir. Bu türün yetkin örnekleri de vardır. Sözgelimi, Shakespeare'in *Bir Kış Masalı* başarılı bir tragikomedya örneğidir.

Tragikomedya düşüncesi antik Yunan düşüncesinde başladı. Önceki bölümde söz ettiğim gibi, tragikomedya, Platon'un Sokrates'in ağzından söylediği bir kavramdı. Roma İmparatorluğu döneminde bu sözcüğü ilk kez kendi oyunu *Amphitryon* için kullanan Plautus olmuştur. Erken Elizabeth oyunları ise kralları ve soylarları bir araya getirerek tragikomik öğeleri vurgulamıştır.

Modern tragikomedya, yirminci yüzyılın, sorunlu dünyasını yansılayacak biçimde "saçma" kavramını da içeriğine katmıştır. Özellikle, Uyumsuz Tiyatro yazarları tarafından temel biçim olarak kabul edilen tragikomedya Harold Pinter, Jean Genet, Eugene Ionesco, Edward Albee, Fernando Arrabal gibi yazarların oyun biçimi durumuna gelmiştir. Bu yazarlar, gülünç olanın aslında trajik, trajik olanın da gülünç olduğunu öne sürmüşlerdir.

Burlesk

"Şakacı" sözcüğünden gelen bir terimdir. Parodiye elverişli konuları bir dizi gözcü sahneye alaya alan ve günün modası olmuş herhangi bir konuda karşıtlıklar kurarak taşıyan hafif bir güldürü türüdür. Çok hızla gelişen, kesik kesik ilerleyen bir konuşma örgüsü bulunur. Konuşmadan çok hareket ve sözsüz oyuna dayanır. Kalın çizgili, belirgin bir ahlak görüşü olmayan bu yergi türünde birbirinden kopuk kısa episolar yer alır.

ABD'de burlesk, açık saçık ve kaba bir gösteri türüdür. Erotik görünüşler bu gösterilerde bazen pornografiye kadar götürülür. Avrupa'daki burlesk anlayışından çok değişik bir biçimde gelişmiştir.

Revü

Belli bir temayı işlemek için, birbirine gevşek bir biçimde bağlanmış şarkılar, skeçler, danslar, monolog ve benzeri gösterilere dayanan bazen eğlendirici, bazen eleştirici ve taşlayıcı özellikte bir gösteridir. Revü, güncel sorunları ve insanların zayıf yanlarını ele alıp taşılayan bir türdür. Bir gazetede karikatür, fıkra, tersinleme, eleştirel çizgi öykü sayfası neyse, Revü de dram sanatı için öyledir. Çok hızlı sahne değişimleri gerektiren ve aynı zamanda doğru dürüst bir dekor, giysi, ışıklama ile gerçekleştirilen bu tür giderek politik bir içerik kazanmıştır.

Ancak bir Avrupa tiyatro geleneğinden türetilmiş olan Revü, ABD'de salt bir eğlence gösterisi durumunu almıştır. Ne yazık ki, bu geleneğin dışında kalan ülkelerde de Revü, ABD etkisiyle boş bir seks gösterisine dönüşmüştür.

Kabare

İspanyolca *caba retta*, yani "renkli çanak" anlamına gelen bu tür gösteri, her türlü güncel sorunu ve özellikle siyasal ve toplumsal konuları ince bir alayla, iğneleyici, yerici, taşlayıcı bir tutumla ele alıp toplum eleştirisine yönelir. Dışta güldürücü ve eğlendirici olmasına karşın temelde ciddi olan bu tür gösteride şarkılar, danslar, skeçler, monologlar, diyaloglar, diyalılar, kısa filmler, kısacası tasarlanan eleştiri için ne gerekiyorsa onu sahneye getiren "renkli" bir karışım vardır.

Bu tür gösterinin kaynağını Aristofanes'in komedyalarında bulabiliriz. Ancak Kabare'nin kişiliğinin bulması ilk kez ondokuzuncu yüzyılın sonlarında olmuştur. 1881 yılında ressam R. Salis'in Monmartre'daki "Chat Noir" adlı kahvehanesinde başlayan bu tür gösteriler daha sonra çeşitli kişiler tarafından yaygınlaştırılmıştır. 1885'te halk ozanı Bruant'ın "Le Mirliton" kabare tiyatrosundan sonra Guilbart'ın

"Divan Japonais"i kurulmuştur. Almanya'da ilk kabare, 1901 yılında sanatçı Wolzogen'in kurduğu "Überbrettl"idir. Aynı yıl ünlü yönetmen Max Reinhardt'ın "Schall und Rauch" adlı kabare tiyatrosu bunu izlemiştir. Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra bu tür tiyatrolar özellikle Almanya'da çoğalmıştır. Yirmili yıllarda Berlin'de Brecht, Kurt Tucholsky, Erich Kästner, Walter Mehring gibi önemli yazar ve sanatçıların bu türe önem verdikleri görülür. Hitler'in başa geçmesiyle bu tür kabare tiyatroları faşizme karşı protesto niteliğinde bir süre yaşayabilmiştir. Bunların içinde "Pfeffermühle" ve "Cornichon" en önemlileridir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ise Kabare çok daha önem kazanmış ve Avrupa'nın hemen her kentinde yaygınlaşmıştır.

Türkiye'de ilk kabare tiyatrosu diyeceğimiz çaba, yabancılar tarafından 1906'da İstanbul'da açılıp 1910'a kadar çalışmasını sürdüren "Catocloum"dur. Ancak Türkiye'nin ilk gerçek Kabare Tiyatrosu, bundan elli altı yıl sonra yine İstanbul'da Haldun Taner'in öncülüğünde açılmıştır. İlk gösterisi 24 Nisan 1962'de Taksim'deki Gen-Ar Tiyatrosu'nda düzenlenmiştir. Taner daha sonra, 1967/8 tiyatro döneminde "Devekuşu Kabare Tiyatrosu" adını verdiği sürekli topluluğu kurmuştur. Bu tiyatro daha sonra etkinliğini Metin Akpınar-Zeki Alasya ikilisi yönetiminde sürdürmüştür. "Devekuşu"nun açılışından sonra, kısa süreli birkaç Kabare tiyatrosu daha açılmıştır. Bunlar "Üç Maymun," "Çuvaldız," "Marko Paşa" Kabare Tiyatroları'dır.

Skeç

Olayları uzun uzadıya geliştirmeden, en can alıcı çizgiler içinde veren, çoğu kez günlük olaylara ve aile sorunlarına değinen, bir nükte ile biten, esprili, kısa süreli güldürü türü. Bu tür, gevşek dokulu çeşitli gösterilere kurgulanır. Vodvil, burlesk, revü gibi kurgu dizgesine göre ortaya çıkarılan gösterilerde yerini alır. Ayrıca, radyo ve televizyon izlencelerinde, özellikle eğlence programlarında bulunur.

Vodvil

Birbirine gevşek biçimde bağlı bölümlerden kurulu şarkılı bir oyundur. Bölümler ya müzikli, ya dramatik, ya akrobatik, ya kalın çizgili güldürü, ya da tabloları kapsayacak biçimdedir. Yanılgılara, ve olguların tuhaflığına dayandırılarak geliştirilen kalın çizgili bir güldürü havasındadır. Ancak bölümleri kısadır. Buna hafif müzikli oyun da denilebilir.

Vodvil, adını, Normandiya'da bulunan küçük bir köyden alır: "Vaudville" ya da "vau de Vire," yani Vire Vadisi ezgileri... Taşlamayı getiren, politik popüler baladları içeren hafif güldürü durumunda başlangıcını yapan Vodvil, daha sonra ticari bir eğlence aracı durumuna gelmiştir. Eugène Scribe, Victorien Sardou ve Eugène Labiche gibi Fransız yazarlarının, halkın müzikli oyunlara olan isteğini göerek yazdıkları vodviller, giderek bulvar tiyatrolarının dağarında görülmeye başlanmış, oradan da radyo ve televizyona yönelmiştir.

Opera

Antik Yunan tiyatrosu örnek alınarak, başka deyişle korofu, danslı antik tragedya gösterilerinin yeniden yaşatılması düşünülerek Rönesans'ta ortaya çıkmış, ele aldığı konuyu müziğe dayandırarak geliştiren tür. Bu oyunların konuları müziğe uyması açısından belli açılardan seçilir. Konuşmaların tümü şarkıyla olduğundan, seçilecek konunun da buna uygun olması gereklidir. Baştan aşağı müzikle geliştirilen bu tür, konularını çoğu kez tarihten ve mitolojiden alır.

Opera, kendine özgü biçimini almadan önce, mitolojik konuları işleyen *pastoral*'lerden gelişmiştir. 1471 yılında, Poliziano adlı bir besteci Mantua'da *Orfeo* adlı yapıtını sahneye çıkartmıştır. Bu alışlagelinmiş türlerden daha değişik bir oyundu; gülünç sahnelerle ciddi sahneler iç içeydi. Bu oyunda ve buna benzer öteki pastorallerde, hem solo, hem de şarkıları vardı.

Opera biçiminin tam olarak gelişmesi Floransa'da bir araya gelen bir grup meraklılar tarafından hızlandırıldı. Vernio Kontu, Giovanni Bardi, müzikli oyunları geliştirmek için bir akademi kurdu. *Camera-ta* adını alan bu küçük akademide, uzun tartışmalardan ve birçok deneyden sonra tiyatro tarihinin ilk gerçek operası doğdu: 1594 yılında Rinucini'nin metni ve Iacopo Peri'nin bestesi ile *Daphne* seyirci önüne çıkarıldı.

Bardi'nin akademisi şiir ile müziği uyumlu bir yolda kullanmayı amaçlamıştı, ancak opera biçimi geliştikçe müzik, sözleri boğmaya başladı; melodram yok olmaya yerini operaya bırakmaya başladı. Giderek beste metinden daha önemli oldu ve metin yazarını arka plana itti. Onyedinci yüzyılın başında Monteverdi'nin dehası ile opera daha büyük bir gelişme gösterdi. Peri'nin akademik havadaki besteleri yerini Monteverdi'nin coşkulu bestelerine bıraktı.

Göz kamaştırıcı dekorlar ve giysilerle oynanan opera, giderek iyi oyuncuların çok, iyi şarkıcılara gereksinim duydu. Dramatik oyun yerine, lirik ve dramatik özellikleri olan sesler opera sahnesine ege-men oldu. Çağımızda opera giderek sözlü tiyatroya daha çok yaklaşmaktadır.

Operet

Sözlük anlamıyla "küçük opera" demektir. Başlarda tek bölümlük operalara bu ad veriliyordu. Örneğin Rossini'nin *Aldatılan Sadakat* ile Mozart'ın *Tiyatro Yöneticisi* adlı yapıtları bu anlamda "operacık"lardı. Bugünkü anlamı içinde Viyana müzik kültüründen çıkmış, daha çok eğlendirici nitelikte olan müzikli güldürülerdir. Kalıplaşmış kişileri ve çoğu kez de tipleri kapsayan operetin metin değeri yoktur. Yüzeyde bir olaylar dizisi ile, akıcı, hafif ve renkli melodileri içerir. Operetin konuşmalarının bir bölümü müziksizdir. Ancak bu sözler de gerçekçi bir biçimde söylenmez. Operetlerin içinde dans sözsüz oyun

gibi gösteriler de yer alır. Operet türünün en başta gelen bestecilerinden biri Franz Lehar'dır. Onun *Şen Dul*, *Çingene Aşkı*, *Tarla Kuşu*, *Lüksemburg Dükü*, *Tango Kralı* en bilinen yapıtlarıdır. Bu türün önemli bir bestecisi de Johann Strauss'tur; onun *Venedik'te Bir Gece* ve *Yarasa* operetleri dünyanın hemen her yerinde oynanmıştır.

Müzikli Güldürü

Aralarda şarkılar olan bir sözlü tiyatro gösterisidir. Kökeni İngiliz *Balad Opera*'dır. Balad Opera, onsekizinci yüzyılın başlarındaki "duygusuz," biçimci İtalyan operasına bir protesto olarak çıkmıştır. Şarkılı konuşma burada yerini komedyaya konuşmasına bırakmıştır. Buna örnek John Gay'in metnini yazdığı Frederic Austin'in *Dilenci Operası*'dır. Bu türde, metin müzikten daha ön plandadır.

Bu tür, Amerika'da kendine özgü bir nitelik kazanmıştır. Daha çok melodramatik sahneleri içeren, duyguyu ön plana alan müzikli güldürüler ABD seyircisi tarafından tutulunca bu tür çeşitli yönlerle doğru gelişmiştir. Bunların kimi folklorik öğeleri kullanmış, kimi güncel, bireysel sorunları ele almıştır. Amerikan müzikli güldürüsünün belli başlı yazar ve bestecileri arasında Richard Rodgers ve Oscar Hammerstein, Loewe ve Lerner, Kurt Weill, Andrew Lloyd Webber, Tim Rice en önemlileridir.

Müzikli güldürünün bir bölümü de siyasal ve toplumsal eleştiri yolunu tutmuştur. Brecht ve Weill'in *Üç Kuruşluk Opera'sı*, *Mutlu Son'u* bunlara birer örnektir. Burjuva toplumuna bir karşı çıkış olarak yazılan, İkinci Dünya Savaşı müzikli güldürüleri arasında *Hair*, *Tommy* gibi yapıtlar ise bu türe yeni bir hava ve renk getirmiştir.

Müzikli Dram

Bu yeni müzikli oyun türü hem sözlü tiyatrodan hem de operadan bazı özellikler almıştır. Buna müziği kullanan dramatik tiyatro da di-

yebiliriz. Opera'da müzik ağır bastıkça tiyatronun dramatik öğeleri yerini lirik ve duygusal öğelere bırakmıştır. Oysa Müzikli Dram ile müziğin niteliği değişmemekle birlikte, dramatik öge yeniden kazanılmıştır. Söylenen arylaların operadaki kadar önemli olduğu bu tür oyunda, operada savsaklanan karakter derinliği ve konu niteliği burada önem kazanmıştır. Metnini Gertrude Stein'im yazdığı ve müziğini Virgil Thompson'un bestelediği *Üç Bölümde Dört Ermiş* bu yeni biçimi getiren ilk örnek sayılabilir. Daha sonra İtalyan bestecisi Gian-Carlo Menotti'nin *Telefon* ve *Evde Kalmış Kızla Hırsız* adlı küçük denemelerinden sonra yazmış olduğu *Medyum* bu türün en başarılı örneklerinden biri oldu. Bu yapıtta konuşma şarkı olarak geliştirildiği halde, sözler müzik baş köşeye alınarak söylenmez. Aynı bestecinin *Konsolos* adlı yapıtında, karakterler olağan, hiçbir özellikleri olmayan kişilerdir. Bir modern tragedya havasında gelişen bu müzikli dramda baş oyun kişisi, Gestapo tehdidinden kaçıp kurtulmak isteyen, hiçbir özelliği olmayan Magda Sorel'dir. Son yıllarda metnini Robert Wilson'ın yazdığı Philip Glass'ın *Einstein on the Beach* (*Einstein Plajda*) adlı yapıt müzikli dramda yeni bir yola yönelmiştir.

Müzikli Dram'ın operadan en önemli ayrılığı, dramatik aksiyonun sözlü tiyatrodaki gibi gelişmesi, operadaki yüceltilmiş ve idealleştirilmiş hareketlerin yerine, gerçekçi, inandırıcı hareketleri getirmesidir.

IV. BÖLÜM

DRAM SANATINDA BELLİ BAŞLI AKIMLAR

Dram sanatını değerlendirmede tarihsel görüngüyü kazanabilmemiz için tiyatronun toplumsal ve siyasal değişimlere, felsefi eğilimlere bağlı olarak değişmesini, özetleyerek de olsa, görmekte yarar var. Dram sanatının inceleme alanlarında biri olan dramatik türler konusuna kısaca değinmiştik. Dram sanatını anlamada elbette bu yeterli değildir. Tiyatronun yüzyıllardan bu yana olan gelişmesini bilmeden bir incelemeye eğilebilmek olanaksızdır. Elbette, bu kitabın kapsamı içinde bir tiyatro tarihi özeti sunmak düşüncesinde değilim. Ancak bu tiyatro tarihi içindeki atlama taşlarını göstererek dram sanatının estetik alandaki gelişmesine değinmek istiyorum.

KLASİSİZM

Tiyatro tarihinde atlama taşlarının ilki klasisizmdir. Klasisizm terimi, tiyatro alanında, yalnızca belli bir dramatik tekniği değil, aynı zamanda *yaşama ve sanata olan bir tavır* da içerir. Klasik yazarların sanat üzerine olan düşünceleri onların yaşama olan tavırlarından daha kesin olduğu için, klasik estetik ilkeleri daha önce ele almak yararlı olur kanısındayım. Ancak böyle bir açıklamaya geçmeden önce de önemli bir noktaya dikkat çekmek isterim: *klasik estetik ilkeler*, uzun bir tiyatro deneyiminin ve tartışma sürecinin bir sonucudur. Bu gelişimi ortaya çıkaran malzeme antik Yunan ve Roma tiyatrolarında yaşam bulmuş ve uzun bir birikim sürecini kapsamıştır.

Klasisizmin filiz verdiği Rönesans, Avrupa'da antik kültürün can-

landirilmesi idi. Böylece, insanın kendine dayanması ve dünyasal yaşamın güzelliğini vurgulamaktaydı. Rönesans düşüncesi, ortaçağın, insanı ahlaksız ve öteki dünyanın karşısında bu dünyayı sefil bulan düşünce dizgesine karşı bir başkaldırıydı. Düşünce dizgesinde olduğu gibi, kültürün bütününde de eğilim *her türlü bağımsızlıktan arınmak*'ti; insan kendine dayanmalıydı, devlet de öyle. Hümanist yazarlar insanın özü ile bu dünyadaki yerinin ne olduğunu araştıran çalışmalara giriştiler. Bu çalışmaların kaynağı akıl ve deneydi.

Düşünce alanında, bilimde, sanatta, siyasette büyük değişikliklerin olduğu bu çağda toplum düzeni de büyük bir dönüşüme girdi. Ortaçağda aristokratlar, burjuva ve köylüler her yönden birbirlerinden kopmuş durumdaydılar. Giderek yoksullaşan aristokratlara karşı, ticaretlerini denizasırlı ülkelere kadar uzatan burjuvalar varlıklarını durmadan artırıyorlardı. Toplum içi alışveriş ise sınıfları birbirine yaklaştırmıştı. Burada bizim için önemli olan, bu sınıfların kültürel etkinliklere eşit haklarla sahip olabilme eğilimleri ve karşılıklı kültür alışverişinde bulunabilmeleriydi. Rönesans'ta ulusal devlet düşüncesi-nin getirdiği bir ulusal dil kavramı ortaya çıktı ve yönetenlerle yönetilenler aynı dili konuşmaya başladılar. Üstelik, devletin siyasal bütünlüğü için tek bir dilin önemi de anlaşılmıştı.

Ortaçağın yaşamına Avrupa'da egemen olan Kilise'nin statik bir hiyerarşi anlayışı içinde ortaya koyduğu Hristiyan Dünya Görüşü'nün yerini, Rönesans'ta, Idealist Dünya Görüşü aldı. Bu bireyci dünya görüşü, bireyi bir hiyerarşi içinde değil, başlıca gerçek olarak kabul ediyordu; insan varlığının iki yönü olan birey olma ve evrensellik arasında bir uyum bulunuyordu.

Rönesans düşüncesinde, biliminde ve sanatında bireşime ulaştırılmış dört temel özellik vardı: bunlar, *denge, simetri, uyum ve disiplin*'di. Marsilio Ficino, evren içindeki hareketin kusursuz bir düzeni olduğunu ve ne kadar dağınık olursa olsun evrenin tümü içindeki olağan dü-

zenin bir tek uyumu ve usçu dizgeyi kapsayan bir dengesi olduğunu söylüyordu. Ayrıca, Copernicus, Kepler ve Galile gibi bilginlerin, evrenin matematiksel bir oranlaması olduğunu söylemeleri Rönesans ozanını, yazarını ve sanatçısını denge, simetri, uyum ve disiplin kavramlarını kaynaştıran bir estetik anlayışa yöneltti.

Tiyatroda egemen olan düşünceler, Rönesans düşüncesine uyum gösteren antik Yunan düşünürlerinin tiyatro konusunda daha önce belirtmiş oldukları önerileri kapsıyordu. Aristoteles'in *Poetika*'sı ve Roma İmparatorluğu döneminde yaşayan Horatius'un *Ars Poetica*'sı klasik yazarların başucu kitaplarıydı. Aristoteles, tragedyanın içeriğine ve yapısına ilişkin estetiği getirirken, Horatius, daha çok dram sanatı tekniği üzerinde durmuştu. "Üç Birlik Kuralı"nın geçerliliği, tragedya kahramanının nitelikleri, komedyanın işlevi, trajik haz kavramının anlamı üzerinde yüzyıllar boyunca durulmuştur.

Klasisizmin Ögeleri

Klasisizm de, tıpkı öteki estetik akımlar gibi, bütün sanat alanlarında belli ögeleri vurgular. Genellikle, klasik yazarlarda, us ögesinin duygu ögesinden daha önde olduğu belirtilir. Bu eksik bir açıklama olmakla birlikte, doğru yanları olan bir gözlemdir; us, kişide aksiyonu denetleyen ve yöneltten bir öge olarak sayarsak bu düşünce doğrudur, çünkü klasik yazar ve sanatçı kendi ürünü üzerinde kesin bir denetimi olsun ister. Bunun için klasisizmin belki de en göze çarpan özelliği düzenliliğidir. Klasik yazarlar malzemelerini kesin çizgileri olan bir biçim ve doku içinde düzenli olarak işlemeyi severler: bu da usun bir ürünüdür.

Denetim ve düzenlilik klasik sanatın temelidir. Klasik yazarlar ve sanatçılar, bu denetim ve düzenliliğin ancak geçmişin ve antik kültürün tekniklerine, üsluplarına dayanılarak yapılabildiğine inanırlar. Onlar, insanoglunun imgelemının sınırsız ve coşkun olduğuna, ama büyük

bir sanat yapıtı yaratabilmek için bu sınırsızlığı ve coşkunluğu denetim altına almanın gerekliliğine inanırlar. Bu yüzden, klasik yazarlar, kendi yapıtlarını kesin sınırlar içine alabilmek için antik kültürün ölçülü buldukları başyapıtlarına öykünürler.

Bu görüş açısıyla da, denetlenmeyen imgelemi, özgürce buluşları, özgünlüğü çekici bulmazlar. Klasik yazarların en tutucu olanları, antik kültürün ölçülerinden biraz olsun uzaklaşmayı yanlış bulurlar. Böylece, onların gözleri gelecekte değil, geçmiştedir. Klasik yapıtların en başarılısında bile gözle görünür ölçüde tutuculuk izlenir. Antik kültürü sonuna dek savunan klasik yazarlar, hiçbir değişime, yeni kurallara, yeni buluşlara kulak asmazlar. Onlar, tüm yeniliklere karşı, antik kuralları savunurlar. Doğal olarak da deneylere kapalıdırlar; yeni sanat biçimlerine ve ilkelerine de karşıdırlar.

Klasik Yazarların Yaşama Bakışları

Klasik yazarların sanatsal görüşleri ile yaşama bakışları arasında benzerlik vardır. Düşüncesinde ve duygularında düzen sevgisi olan klasikler otoriteye saygı duyarlar ve kendilerini otoriteye adarlar. Onlara göre, otorite insanoglunun siyasada, dinde, ekonomide ve toplum ahlakında uzun deneyimleri simgeler. Eğer geçmişin övgücüsü değilse, temelde tutucudur, değişmezliğe inanır. Bunların en fanatığı, hiç ayırım yapmadan gelenekleri bütünüyle savunanıdır. Klasik yazarların en geniş fikirlisi ise kendi ırkının bir zamanlar bulmuş olduğu şeyleri korumakla uğraşır.

İnsana bakışı katı, acımasız ve oldukça karamsardır. Ayrıntılara dikkat etmez, olaylara ve kişilere yüzeyden bakar. Klasik yazarlar da romantikler kadar iyi ve kötüyü görürler, ama insanoglunun kötüye gittiğine onlardan fazla inanırlar. Önem verdikleri sınıf aristokrasi-dir. Aristokrasiyi geleneklerden kalan bir sınıf olarak kabul ederler. Bu tavır içinde, onlar, gerçek dünyanın sorunlarından ellerini çeker-

ler ve kendilerini yaşama kapaup fildişi kulelerine sığınarak, dünyaya ve insanlara yukardan bakarlar.

Klasik Yazarların Nitelikleri

Daha önce de belirtmiş olduğum *düzenlilik* onların birinci niteliğidir. Bu düzenlilik malzeme seçiminde, dramatik teknikte ve üslupta izlenir.

İkinci nitelik *duruluk* ve *belirginlik*'tir. Doğal olarak bu birinci nitelikten doğar. Bu duruluk özellikle kişilerin yapısında ve klasik sanat üslubunda belirir. Klasik anlayıştaki kişiler yalındır, o kişilerin ayrıntıları yoktur; kişiler tek yanlı ve tek yönlüdürler. Klasik oyunlardaki oyun kişileri üç özellik gösterir: a) eğilimleri oldukça inandırıcı olmakla birlikte genellikle, tamamlanmamış karakterlerdir; b) bu kişilerde ilkel yontuculuğun güzelliği vardır; ancak ayrıntısız, tipik, genel özellikleri olan kişilerdir. Örneğin Corneille'in yapıtlarında, her oyun kişisi tek bir duyguyu yansıtar; dine bağlılık, vatan sevgisi, vb gibi... c) Oyun kişilerinin bir özelliği de duru oluşlarıdır; düşünceleri ve duyguları karmaşık değildir, belirgindir.

Üçüncü nitelik, *idealleştirme*'dir. Klasik yazarlar yaşamı idealleştirerek yansıtır. Bunu yaparken de gerçeklik diyebileceğimiz her şeyin üstünü örterler. Günlük yaşamla ve insanoglunun yaşamını sürdürebilmesiyle ilgili olan yeme içme sahneleri klasik oyunlarda yer almaz. İnsan fizyolojisi ve biyolojisi ile ilgili hiçbir şey bu oyunlarda gösterilemez. Bu oyunlardaki yaşam doğanın üstünde tutulmuştur. Gösterilen sahneler sanki insanlarla ilgili değil de, Olimpos Dağı üzerindeki mitolojik tanrılarla ilgilidir. Böyle bir idealleştirme eylemini başka hiçbir akımda göremeyiz.

Tüm tragedya kahramanları aristokrat sınıftan seçilirler. Bunlar günlük yaşamın dışında olan ve çevremizdeki insanlara hiç mi hiç benzemeyen yaratıklardır.

Dördüncü nitelik, *ağırbaşlılık*'tir. Bu nitelik bir yandan idealleştirme işleminden, öbür yandan klasik sanatın duru ve gerçekdışı üslubundan doğar. Klasik oyunlarda söz konusu olan ağırbaşlılık, kişilerin davranışlarında, eğilimlerinde ve konuşmalarında varolur. Daha önemlisi bu ağırbaşlılık, klasik yazarların yaşama ve sanata bakışlarındaki denetimli ve düzenli tavırlarından ortaya çıkar.

Klasisizme karşı olanlar, çoğu kez onların katılığını eleştirmişlerdir. Hele onların yetkin sanatı geçmişte görmeleri ve ancak geçmişe öykünerek başarılı bir sanat yapıtı ortaya koyabilecekleri inancında olmaları sık sık eleştirilen bir tavır olmuştur. Klasik bakışta, yaşamın değişerek yenilendiği gerçeği, doğa ve insan gerçeğindeki çoğulcu anlam, yadsınır. Sanatçının yeniye olan gereksinimi, çevresindeki sorunlar, insan doğası ve gerçeği sanki yokmuş gibi varsayılır. Kısacası, klasik yazarlar, doğa ve yaşam gerçeğini yadsır durumdadırlar.

Dünyanın değişkenliğine, yeryüzünde ve uzayda her şeyin değişerek yenilendiğine kulak asmazlar. Daha doğrusu, fildişi kulelerine gömülüp kendilerini dünyaya kaparlar. Rönesans'ın çeşitli olumlu gelişimlerle birlikte birtakım olumsuzlukları da yeşerttiği bilinmektedir. Bunlardan biri bireyciliğin, "bencillige" dönüştürülmesi ve insanoglunun kendini yaşama kapamasıdır. Romantik yazarların da "ben" demekle birlikte, klasik yazarların bu coşkusuz, sınırlı, düzenli, usçu yönelişlerine karşı çıktıkları izlenir.

Bu anlamdaki klasisizmin en güçlü yazarları Fransa'da ortaya çıktı. Klasik beğenin temel örnekleri Aristoteles ve Horatius olmakla birlikte, Fransa'daki klasik anlayışta antik Yunan tiyatrosunda ve sanatında izlediğimiz esneklik yoktu. Toplumsal bunalım Fransız yazını ve sanatını oldukça sert bir ölçü ve disiplin kaygusuna götürmüştü. Temelde klasik kuralları tutan Corneille bile, *Le Cid*'de bazı klasik kurallara uymadı diye bazı yazarlar tarafından yerilmiş ve uzun bir süre hırpalanmıştı.

Oysa *Le Cid* klasisizmin doruğunda bulunan en çarpıcı yapıtların başında gelir. Oyunun adı Arapça "Seyyid" sözcüğünden geliyordu. Bu bir aşk ve onur tragedyasıdır. Tamamen aristokralar arasında geçer. Kişiler ve bu kişilerin düşünceleri, duyguları idealleştirilmiştir. Yazarın *Horace* adlı oyunu onun klasik kurallara en çok uymaya çalıştığı oyunudur. Bağlılık ve aşk üzerine kurulu bu oyun da, klasik yapıtlarda izlediğimiz ayrıntılara önem vermemesi ve çatışmaları yüzeyde geliştirmesidir. Ama konuşma örgüsü parlak, şiirli geçişlerle doludur. *Polyeucte* adlı tragedyasında Corneille seyircisini değişik bir dünyaya yönlendirmekle birlikte, idealleştirme, duruluk ve ağırbaşlılık açısından yine klasik yazarlara özgü bir yol izliyordu. Corneille birçok oyun yazdı. Gerçi klasisizmi tam anlamıyla benimsemiş olan Racine yanında, klasiklere yakışmayan bir gizli coşkuyu taşıyordu, ama oyunlarını yalnızca aristokratik çevrede geçirdiği ve oyun kişilerini anıtsal niteliklerle yarattığı ve konuşma örgüsünü yüceltilmiş şiir diliyle verdiği için temelde bu akımın en güzel örneklerinden biriydi.

Racine ise Corneille'ye hiç benzermiyordu. O çağının getirdiği klasik ölçülere sıkı sıkıya sarınarak yazdı oyunlarını. Manzum olarak yazdığı oyunlarındaki dili çok güzeldi. Corneille'in konuşma örgüsü romantik havası olan klasik bir tonla bezenmişti. Oysa Racine'nin konuşma örgüsü klasik ölçülere ıptıptı uyuyordu: dengeli, düzenli, idealleştirilmiş, ağırbaşlı bir konuşma diliydi bu. Oyunlarındaki olaylar dizisi yalın ve duruydu. Corneille erkek kahramanlar üzerinde durmuştu, Racine ise daha karmaşık bulduğu için kadın kahramanlara yöneldi. Onun *Andromaque* adlı oyununda adları Yunanca olan dört önemli kişisi Hermione, Oreste, Pyrrhus ve Andromaque, birbirlerine zincirleme âşık olduklarından acı çekiyorlardı; Racine de bu değişik insanların aşk acıları üzerinde duruyordu.

Racine *Phèdre*'de Theseus'un karısı Phèdre'in, önceki kocasının oğlu, Hippolyte'e olan tutkusunu ve saplantısını ele almıştır. Yazar bu

oyunda seven bir kadının çok başarılı bir portresini vermiştir. Bu işi yaparken de süslemelerden kaçınarak, yalın ve klasik ölçüleri kullanmıştır. Onun da bütün oyunları aristokratlar arasından geçer ve otoriteye saygı düşüncesini getirerek, klasiklere özgü ahlak kavramını vurgular.

ROMANTİZM

Romantizmin Düşünce Yapısı

Onsekizinci yüzyıl sonlarında, dünyanın siyasal haritası değişmeye başladı. Avrupa'da olduğu kadar, Kuzey Amerika'da da özgürlük savaşlarıyla birlikte yeni siyasal durumlar ortaya çıktı. Rönesans'ın doruğu sayılabilecek "Aydınlanma Dönemi"nin düşünürleri tarafından, uygarlığın ve bilimin gelişmesi için tek geçerli sayılan "akla başvurma"yı kabul etmekle birlikte, Descartes'ın felsefesini sürdürenlerce geliştirilen Kartezyen Düşünceye savaş açan Jean-Jacques Rousseau, "akla başvurma"nın karşısına iyi niyet ve saygı kavramlarını getirdi. Rousseau, daha çok duygunun yönettiği bir mantık dizgesi içinde, hem burjuvaları ezen toplum düzenini, hem de bu düzenin temelini yıkmaya çalışan düşünce dizgesini aynı ölçüde yere batırıyordu. Düşünür bu noktadan yola çıkarak belirgin sınıf farkları olmayan bir topluma özlem duyuyordu. Ona göre, toplum, bireye ahlak anlayışını getiren en önemli yapıydı; bunun için de, en yüksek ahlak değerinin temsilcisiydi. Felsefesini geliştirirken DEVLET kavramını ulusal planda düşünmemiş olan Rousseau'nun o dönemdeki ulusçuluk akımının başlamasında büyük katkısı oldu.

Mülkiyeti, yalnızca *devlet mülkiyeti* olarak gören ve malların, özellikle toprağın ortaklaşa kullanılıp ürünün paylaşılması düşüncesine yönelen Rousseau, bunu daha çok kendi ahlak anlayışı içinde özümleyordu. Yazarlık yaşamının başlarından itibaren, Fransız toplumunun

bir smr dzeni iinde olduđuna inanan dşnr, "bir sınıfın lksten ne yapacađını şaşırırken, başka bir sınıfın sefaletten srndđn" gryor ve byle bir dzende akıldan dem vurarak kendi toplumlarından ve evrelerinden kopuk olan sanatıları da yeriordu. nk bu gibi sanatılar, yapıtlarıyla, "insanların zincirleri zerine elenkler atmaktaydılar." Bu sanatılar, emekleriyle beslendikleri kitlelerden uzaktaydılar; ne onların sorunlarıyla uđraşıyorlar, ne e onları dşnyorlardı. Bunlar hl klasisizmin iine kapanık, yukardan bakan, snob havasından kendilerini kurtaramamışlardı; topik bir tutum iinde, olmayan yceliklerden sz edip yalnızca biimsel llerden dem vuruyorlardı.

İşte Rousseau'nun bu dşnceleri, gen yazarları byk lde etkiledi. Dşnr ilk baştaki bireyci tutumundan uzaklaştıran Platon'un felsefesiydi. O, kişilerin vermekte oldukları zgrlk savaşıını, birbirinden kopmuş bireyler olarak deđil, aynı amaca ynelen yurttaşlar, uyruklar olarak yapmaları gerektiđine inanıyordu. Egemenlik, birleşmiş kenetlenmiş bir topluluk olan halka ait olup hkmet, ynetme durumu verilen ve halkın istemine gre, geri alınabilecek ya da deđiştirilebilecek bir aratan başka bir şey deđildi. Bylece, o ađdaş demokrasi anlayışının ilk tohumlarını atmış oldu. Onun dşnce-leri, Fransız burjuva ihtilalinin ateşlenmesinde olduđu kadar, Amerika Birleşik Devletleri'nin kuruluşunu gerekleştiren zgrlk savaşının ıkmasında ve aynı zamanda kleliğe karşı, zgrlđ sađlayıcı bir rol oynadı. Rousseau'nun *Toplum Szleşmesi* adlı yapıtı Amerika Birleşik Devletleri'nin kuruluşunda parlamento dşncesini pekiştirdi.

1760'larda oluřmaya bařlayan, 1775'te zgrlk savaşını bařlatan ve 1789'da tamamlanan Amerikan zgrlk savaşına aynı lde etkisi olanlardan biri de, siyasal liberalizmin ncs John Locke'dur. Locke'un yařamının byk bir blm onyedinci yzyılda (1632-

1704) geçmesine karşın, o düşünce özgürlüğünü ve eylemlerini aklı göre düzenleme anlayışını en geniş ölçüde yayan ilk düşünür olduğundan, onsekizinci yüzyıl "Aydınlanma Çağı"nın gerçek kurucusu sayıldığı gibi ondokuzuncu yüzyılın özgürleşme gelişiminde de etkin olmuştur. Onun düşüncelerinin bu kontuya ilişkin düşüncelerini iki tümce ile özetleyebiliriz; birey özgür olmalıdır; akıl da yaşamın yol göstericisi... Bir de, kültürün her alanında gelenek ve otoritenin her jürüsünden kurtulunmalıdır.

Amerika Birleşik Devletleri'nde, John Adams, Samuel Adams, John Rutledge, Thomas Jefferson ve Benjamin Franklin gibi, kuruluş-taki egemen düşünceyi yöneten kişiler, Rousseau ve Locke'un etkisi altındaydılar. Amerikan ihtilalini izleyen Fransız İhtilali ise Avrupa tarihinde büyük bir değişikliğin ulağı oldu. Bu ihtilal sonucu mutlak monarşiler yıkıldı, ulusal egemenlik ve insan hakları düşünceleri güç kazandı.

Amerikan İhtilali'nden sonra, İrlanda'da, İsviçre'de daha küçük çapta, ama o çağın özelliklerini içeren ayaklanmalar oldu. Bunun sonucu, ondokuzuncu yüzyılda bu ayaklanmalar, daha da genişleyip yeni bir boyut kazanarak işçi ayaklanmalarına dönüştü ve bu yüzyılın yirmili yıllarına kadar sürdü. 1789'da, Fransız İhtilali olarak anılan demokratik-burjuva ayaklanması, o dönemde gelişen burjuva sınıfının bir ileri evresinin öğretisi olan "Özgürlük, Eşitlik, Kardeşlik" düşüncesinin coşkusu, sanat ve yazın alanında ve doğal olarak tiyatrodaki yazarların sözcülüğünü ettiği duygusal bir boşalma oldu. Rousseau ve onu izleyen birçok yazarın yapıtında görüldüğü gibi, romantik yazarların kaynağında soyut bir ahlak kavramı vardı. Böylece, sınırsız bir coşkunluk ve haykırma özlemiyle, anaparacı toplum düzeninin çelişkilerini yansıtan romantizmin gerçek niteliği ve kaynağı ancak ondokuzuncu yüzyılın ikinci yarısındaki çalışmalarla anlaşılabilmiştir.

Sanat Ortamı

İşte bu düşünceler genç yazarları ve sanatçıları büyük ölçüde etkiledi. Onsekizinci yüzyılın sonlarına doğru önce Fransız yazarları arasında giderek yoğunlaşan bir başkaldırı sanatı ve yazını başladı. Aydınlanma çağının iyimserliği yok oldu; bunun yerine despotluğa, monarşi anlayışına ve aristokratlara karşı bir direnme ortaya çıktı. Romantik yazarların karşı çıkışı yalnızca bunlara karşı değildi; onlar, aynı zamanda, klasiklerin yaşamdan uzak, tutucu görüşlerine ve otoriteye bağımlılıklarına, sınırsız bir özgürlük tutkusuyla karşı çıkıyorlardı. Louis-Sebastian Mercier, *Paris'in Tablosu* adını verdiği yapıtında, "rezalet peşinde koşan monarşi"ye ve "ayrıcalıklı sınıflar"a saldırıyor; Nicholas Sébastian Roch Chamfort, "Saraylara savaş, kulübelere barış" sloganıyla bayrak açıyordu. Öte yanda, Aydınlanma Dönemi'nin son büyük yazarlarından biri olan Beaumarchais, *Figaro'nun Düşünü* ile toplum taşlamasına buruk bir havayla giriyordu.

Romantizm olarak adlandırılan sanat ve yazın alanındaki bu başkaldırma ya da özgürleşme akımı, anaparacı burjuva düzenine, yani "yitirilmiş düşler" düzenine, ticaret yaşamına ve kazancın bayağılığına karşı bir ayaklanıyandı. Klasik yazarlara, onları sınırlayan ve ezen her türlü otoriteye karşı duruyorlardı. Bu tutkulu olduğu kadar coşkulu ayaklanma, aynı zamanda çelişkiliydi de; çünkü bu akım içindeki çeşitli yazarlar, özde ve biçimde özgürlükten söz ederken ayrı yollara yöneliyorlar ve sonuçta da birbirlerinden uzak düşüyorlar, bu da onları bir dağılmaya sürülüyordu. Sözgelimi, Alman romantiklerinden Friedrich von Hardenberg Novalis, Goethe'nin *Wilhelm Meister* adlı romanını sert bir dille eleştirirken, başka bir Alman Romantigi, Friedrich Schlegel, aşırı övgü dolu bir dille bu yapıtı göklere çıkartıyordu. Johann Wolfgang von Goethe, bu romanda burjuva değerlerini olumlu bir açıdan ele almış, güzellik düşkünlüğünden (estetizm) sıkıcı bir burjuva düzeninde etkin bir yaşayışa giden yolu anlatmıştır.

Novalis ise kesinlikle karşıydı buna. "Ayaklar, oyuncular, yosmalar ve dar kafalı insanlardan başka bir şey yok bu romanda. Gerçekler etkisi altında kalanlar, başka bir roman okumazlar," diyordu. Böylece, Romantizm, kültür tarihçisi Ernest Fischer'in deyiimiyle, küçük burjuva duyarlığının ölçüleri içinde, gelişen anaparacı toplumdaki çelişkilerin felsefede, yazında ve sanatta eksiksiz bir biçimde yansımasıydı. Bu akım başlangıçta soyluların klasisizmine, onun kural ve ölçülerine, soylu biçime, içinden güncel konuların ayıklandığı bir burjuva ayaklanmasıydı. Bu romantik başkaldırıcular için konular sınırsızdı. Her şey sanat konusu olabilirdi. Novalis, "Romantikleşmek demek, yalın bir şeyi yüceltmek, sıradan bir şeye anlaşılmaz bir görünüm kazandırmak, bilinen bir şeye bilinmeyenin saygıdeğer niteliğini vermek, demektir," diyordu. İngiltere'de ozan Percy B. Shelley, *Şiirin Savunması* adını verdiği yazısında, "Şiir (...) bilinen nesneleri bilinmeyen şeylermiş gibi gösterir," diyerek romantiklerin özgürlük anlayışını belirtmiş oluyordu. Alman oyun yazarı Georg Büchner, *Hessenli Köy Postacısı* adlı bildirisine, Chamfort'un ortaya attığı "Saraylara savaş, kulübelere barış" sloganıyla başlıyordu. Kısacası, Fischer'in çok güzel betimlediği gibi, Romantizm, klasisizmin bakımlı bahçesinden, yeni yollar bulmak ve yeni şeyler görmek için, geniş dünyanın yabani ormanlarına açılan bir yoldu.

Romantiklere göre, anaparacı düzende, birey, toplumun karşısında, bir aracıdan yoksun olarak tek başına kalmıştı. Yalnızlık içinde kendine dönen yazar, yaşamak için kendini pazara sürerken, bir yandan da bir "dâhi" olarak burjuva düzenine meydan okuyor, yitirilmiş bir ulusal birliği düşlüyor, kafasında yarattığı geçmiş ya da gelecek bir toplu yaşayış düzenini özlüyordu. Romantizm, gerçekten de kültür tarihinin önemli bir aşamasıdır. Bir yandan sınır tanımadan yeni ufuklara yönelmiş, öte yandan geçmişe, geleneğe ve masal dünyasına dönmüştür.

Ulusal bağımsızlık savaşlarının kahramanlarına hayranlık duyan, ama sonunda büyük bir düş kırıklığına uğrayan romantikler, çeşitli ülkelerde değişik yönlerde geliştiler. Ancak bu akımın değişmeyen, belirgin özellikleri vardır:

1) Romantiklerin kendi yerlerini bulamadıkları bir dünyadaki iç tedirginlikleri;

2) Yeni bir ulusal birlik özlemini doğuran güvensizlik ve kopmuşluk;

3) Halk kültürüyle ve efsaneleriyle ilgilenmeleri (Romantik sanatçı için, halk nerdeyse gizemsel birlik niteliğini taşıyan bir kavramdı);

4) Bireyin kayıtsız şartsız eşitsizliğine inanmaları;

5) Romantiklerin kendilerini bir yandan bağımsız ve burjuva dünyasının düşmanı saymaları, öte yandan da farkında olmadan o düzenin bir aracı durumuna gelmeleri

onların değişmeyen, tipik özellikleridir. Sonuncusu romantiklerin en büyük çelişkisiydi.

Alman Yoksulluğu

Romantizm akımının en çelişkili olanı Almanya'da ortaya çıkmıştır. Almanya, o dönemde, Batının anaparacı düzeni ile Doğunun feodal düzeni arasında kalmıştı. Ulusal birliğini kuramamış, Alman dili konuşan halk çok sayıda prensliklere, dükalıklara bölünmüştü. Başka deyişle, "Almanya" diye bir ulus yoktu, yalnızca değişik yörelerde bulunan, birbirinden habersiz bir Alman halkı vardı. Bunun içinde, tarihsel gelişmeler sonucu ortaya çıkan "Alman Yoksulluğu" (*die deutsche Misere*) romantik hareketlerin en çelişkilisini doğurmuştu. Ortaçağın feodal düzeni ile Rönesans monarşilerinin geliştirdiği burjuva kapitalizmi arasında şaşkın bir durumda kalan bu halkın romantik sanatçıları ve yazarları, tiksinti duydukları para düzeninin karşısına bir seçenek getiremedikleri için, bir sığınma duygusuyla, kendile-

rine geçmişin efsanelerini, masallarını ideal örnekler olarak kabul ediyorlardı. Hatta zaman zaman geçmişin idealleştirilmiş feodal düzenine kaçarak nostaljik bir havaya girebiliyorlardı. Böylece, geçmişin bazı olumlu sayılabilecek değerlerini kapitalizmin olumsuz değerlerinin karşısına çıkarıyorlardı. Bütün romantiklerin mekanik görüşe karşı ileri sürdükleri organik görüş, "Tüm yaşamın başlangıcı, maki-neleşmeye karşı, mekanik olmayan bir karşı çıkış olmalı"ydı. E.T.A. Hoffmann'ın yapıtlarında bu düşünce, sonunda insanla otomat (robot) arasındaki boğuşmayı anlatan bir yoğunluk kazandı. Böylece, Alman romantikleri insanı geçmişte, otomatı (robotu) da içinde yaşadıkları anaparacı düzende bulduklarını belirterek geçmişi organik, yeni sınıfların yarattığı akımları ve koşulları mekanik sayıyorlardı. Onlardaki düş kırıklığı ve yalnızlık duyguları giderek umutsuzluğa ve ölme isteğine dönüştü, ana karnına bir yere sığınma özlemi giderek yoğunlaşan bir özellik durumuna geldi.

Alman romantiklerinden Schlegel, Orta Çağ için söylenen "karanlık çağ" sözüne karşı çıkmış, insanlık tarihinin bu en önemli dönüm sürecini "yıldızlı bir gece"ye benzetmiştir: "(...) ama ne yıldızlı bir geceydi bu! Bugün bana öyle geliyor ki, bulanık, geçici bir alacakaranlık içinde yaşıyoruz. Geceyi aydınlatan o yıldızlar kararmış ve çoğu yerde gözden kaybolmuş, ama güneş de daha doğmamış. Yani bir evrensel anlayış ve mutluluk güneşinin nerdeyse doğacağı sık sık bildirildi. Oysa gerçekler bu haberi doğrulamadı. Bu haberin gerçekleşmesi yolunda herhangi bir belirti varsa, bu sabahları gün doğmadan önce kendini hissettiren soğuktan başka bir şey değildir." Bu yazıdan da anlaşılacağı üzere, düş kırıklığı yanı sıra, bir de soğukluk teması, ıssız, yabancı, yapayalnız bir dünya imgesi ortaya çıkmaktadır.

Schlegel, Alman şirinin her gün biraz daha geçmişin derinliklerine ve efsanelerine dönmesini övüyor ve yaşamdan kaçışı alkışlıyordu. Novalis ise, "Bu dünya romantikleştirilmelidir," diyor ve düşüncesini

şöyle sürdürüyordu: "Kendimizi bir masal ülkesinde göremiyorsak organlarımızın ve sezgilerimizin yetersizliğindendir bu." Onların gerek anaparacı burjuva düzenine karşı çıkışlarında, gerekse kaçışlarında olsun olumlu bir yan da yok değildi. Bir "gece" olduğu gibi, bir de "gün" vardı. Bu da birliğe duyulan köklü özlemde ve insanın kendi yazgısını yazabilecek güçte olduğu yolundaki soylu inançta ortaya çıkıyordu. Ancak şurası da bir gerçek ki, Alman Romantizminin olumsuz, geriye dönük yanları, birçok romantik yazarı Katolik yobazı ve karşı devrimci bir duruma sokmuştur. Çağımızdaki Alman faşizminin kökleri, bir açıdan, Alman Romantizminde aranabilir. Frédéric Stendhal, İtalya'da ulusal kuruluş hareketini desteklerken, Aleksandr S. Puşkin, Rusya'daki 1825 meşrutiyetine yakınlık duyarken ve Namık Kemal, bir meşrutiyet yönetimi özlemiyle Magosa zindanında çürümeye terk edilmişken, Alman romantikleri, uyutma siyaseti güden Avusturyalı Siyaset adamı Klemens Wenzel von Metternich'in kuyruğuna takılmışlardı. Bunun için de, Alman ozanı Heinrich Heine'nin şu aşağılayıcı yargısını hak etmişlerdi: "Bir yalan çetesi onlarınki. Onlar Kutsal Birliğin cellatları, geçmişteki her türlü kötülüğün, yılgınlığın ve çılgınlığın yeniden yaratıcılarıdır." Alman Romantizmini ve onlardan sonra gelen benzer akımları ele alırken, onların bir yandan burjuva değerlerine anaparacı düzene karşı çıkmaları ile devrimin sonuçlarından korkuya kapılarak ister istemez tepkiciliğe ve bir aldatmacılığa kaçış çelişkilerini unutmamalıyız.

Fırtına ve Atılış

Alman Romantizmi, hem ileri hem geriye bakan iki yüzü olan Janus Başına benzer; geriye bakarak ileriye atılmaya çabalayan bir özellik içindedir. Bu dönemde Alman halkı, az önce de belirttiğimiz gibi, birçok küçük devlette yaşıyordu (Almanya, birliğini 1871'de kurmuştur). Geniş topraklar üzerine yayılan Alman halkının fazla bir siyasal

gücü yoktu. Her kafadan bir ses çıkıyor; her küçük devlet bölgesinde bulunan halkı kendi bildiğince yönetiyordu. Devlet yönetimindeki karmaşa, halkı eziyor, gelenğinde Orta Avrupa'nın Gotik kültürünü yaşatan Alman yazarları ile sanatçıların geçmişin olumlu değerlerine döndürüyordu. Ünlü Alman ozanı ve yazarı Goethe'nin ilk gençlik yapıtı olan *Goetz von Berlichingen* (1773) çağının zorba yöneticilerine ayaklanan bir kahramanı ele alıyordu; bu kahraman adalet ve özgürlük düşüncelerinin temsilcisiydi. Yazar, bu oyununda, ortaçağın efsaneleşmiş bir kahramanını işliyordu.

Yazarın geriye dönüp olumlu bir örnek seçmesi, Alman Romantizminin Gotik kültüründen aldığı özellikleri gösterir. Antik Grek kültürü ile karşılaştırıldığında, Gotik'te özlem duygusu, keder havası ve manevi zenginlik kavramları yer alır. Bunun için de, klasik kültürdeki nesnellik ve denge yoktur. Gotik anlayışta, a) yazılan yapıtlarda konu gelişmez, uzayıp gider; b) merkezde belirlenmiş bir düşünce yoktur; c) doğaüstü oluşumlar önem kazanır. Freidrich Schiller'in *Haydutlar* adlı oyunu *Fırtına ve Atılış* (*Sturm und Drang*) çığırının en etkin olduğu sıralarda yazılmıştır. Schiller de bu oyunda geçmişe yönelir. Gotik kültürün özelliklerini içeren bu oyunda, kötü ve zorba bir yöneticiye karşı, dürüst ve özverili bir kardeşin savaşı işlenmiştir.

Alman romantiklerini simgeleyen "Fırtına ve Atılış" çığırını, akli ön plana alan Aydınlanma'ya karşı Rousseau'nun *doğaya dönüşteki ahlaksal gereklilik* kavramını benimseyen bir düşünceyi geliştirerek coşkun davranışlarla, fırtınalı anlatımlarla toplumla olan bağlarını koparan bir tavidir. "Fırtına ve Atılış"çılar genç yazarlardı. Onsekizinci yüzyılın yetmişli yıllarında yirmi yaşlarındaydılar. Bunların hemen hepsi de burjuva ailelerden geliyordu. Babaları ya tüccar ya da esnaftı. Bu gençler, kendi çevrelerinin dar görüşlü, tekdüze ve boğucu sınırlarını aşıp doğanın uçsuz bucaksız yeşilliklerine açılmak isteyen

kişilerdi. Onlar burjuvanın çaresiz ve kaderine boyun eğmiş görünüşünden tiksiniyorlar ve onlarla insanlığın ileriye götürülemeyeceğine inanıyorlardı. Bu tavırda olan yazarlar pratik yaşamın fiyatını biçiyorlar, bilimi alaya alıyorlardı; çünkü o dönemdeki bilim, onlara yaşamdan kopuk ve pedantik geliyordu. Devlet otoritesine de karşıydılar; çünkü kendi dönemlerindeki devlet yönetimini duyarsız ve ahlaksız buluyorlardı.

Alman romantizmi, yirminci yüzyıl başında ortaya çıkan dışavurumculuk (ekspresyonizm), gelecekçilik (futurizm), gerçeküstücülük (sürrealizm) gibi tüm bölünmüş akımların ilk örneği sayılmalıdır. Şunu akıldan çıkarmamak gerek: *Romantizmin bir yanı da gerçekçi bir toplum eleştirisi olarak gelişti*. Birçok romantik yapıtta, kimi zaman da Gerçekçi özellikler ağır basar biçimde birbiriyle sıkı sıkıya kaynaşmıştır.

Haydutlar

Schiller, ilk oyunu *Haydutlar*'ı, 1871'de henüz 19 yaşındayken yazdı. Bu oyun ilk kez, 13 Ocak 1872'de Mannheim Devlet Tiyatrosu'nda oynandı. Schiller bu oyunu yazdığı sırada askeri okulda tıp eğitimi görüyordu. Askeri okulun sıkı disiplini ve maddi baskısına tepki olarak ruhunda derin bir özgürlük duygusu varoldu. Ozanın, askeri tıp akademisinin son sınıfındayken zorbalığa karşı yazdığı *Haydutlar*, yaratıcılığı ve dehayı boğan gelenek ve kısırlığın zincirlerini koparmaya çabalayan, özgürlük, kahramanlık ve eylem ateşiyle yanıp tutuşan genç Schiller'in en coşkulu tiyatro yapıtıdır.

Oyunun kahramanları, yazarın yaşlarında birbirine karşı olan iki kardeştir. Bunlardan Karl von Moor, aristokrat bir idealist ve ihtilalcidir; Franz von Moor ise, mekanik bir maddeci, bozuk düzeni kendi başına kurtarmak hevesinde olan, ama bencilliği ağır basarak her türlü kötülüğü ve canavarlığı yapan biridir. Burada kesin çizgiler-

le birbirinin karşısı olan, kategorikleştirilmiş İYİ ile KÖTÜ'nün savaşı görülür. Bu oyundaki romantik özellikleri şöyle özetleyebiliriz: bir kere, askeri okulun duvarları içinde yazılmış olan bu oyunun her türlü olanak ve olasılıkları aşan bir konusu vardır. İkincisi, zaman ve yer kavramları birbirine karışmıştır. Üçüncüsü, sırf hayal ürünü olan bir dramatik akışla gelişir. Dördüncüsü, yazarın yaşamı tanımadığı ve insanları nesnel bir gözle değerlendirmedigi izlenir. Sonuncusu da, yazar, baş oyun kişilerini kesinkes bir İYİxKÖTÜ kategorileri içinde göstererek idealize etmiştir.

Schiller, yıllar sonra şöyle yazmıştır: "Ben *Haydutlar*'ı yazdığım sırada, olağan insanlar hakkında hiçbir şey bilmiyormuşum; gerçi bulunduğum yerde (askeri okul) dört yüz insan vardı, yani benim gibi tutuklu insanlar... Ama bunlar alçıdan çoğaltılan heykeller gibi birbirinin aynı, mekanik, birbirini tekrarlayan robotlardı. Onun için de ben gerçek insanı tanımamışım. Bunun için de, dünyada eşi menendi bulunmayan bir canavar varetmişim." Schiller, ahlakçı bir yazardı. Bu oyunda, aristokrat, bencil bir canavarın karşısında, yine aristokrat, iyi bir haydut vardır, tıpkı Robin Hood, Köroğlu, İnce Memet vb gibi... Gerçi son ikisi aristokrat değildiler, ama "iyi haydutlar"dı. İhtilalci Karl, çevresine topladığı onun gibi düşünen adamlarla hem karşısındaki kötü güçleri yok eder, hem de sonunda kendisi yok olur. Böylece Karl, acı çeken bir kurbandır; ve erdeme bu yolda varır.

Burada ilginç olan, Franz von Moor'un Tanrı'ya başkaldıran bir şeytan, Karl von Moor'un ise insanların yaptığı yasalara başkaldıran bir yasadışı kahraman olmasıdır. Kahramanlar, yazgılarının kurbanıdırlar. İyiliğin temsilcisi Karl, bozuk düzen yüzünden yok olur. Oyundaki olaylar yabanıl bir coşkunculukla gelişir; çünkü güçlü bir ulusal birlik düşüncesi, hedefini Karl'a gösterir.

Haydurlar'ın bir başka özelliği, dizginlenemeyen bir umutla başlayıp tüm kapıları kapayan bir umutsuzluk, karamsarlık ile bitmesidir.

Bu kişiler içinde tek kadın Karl'ın sevdiği Amalia'dır; güzel bir kadındır, hatta ideal güzelliكتedir (burada yazarın ilk romantik sevgilisi Henriette'yi düşünmekten kendini alamıyor insan). Amalia, çok güzeldir, ama yaşamayan bir insandır. Oyunda, onun yaşadığını belirten hiçbir şey yoktur (Romantiklerdeki yaşamama duygusu; düş dünya-sı).

Schiller'in tüm oyunlarındaki leitmotiv (sürekli motif) özgürlüktür. Ancak bu yalnızca birey özgürlüğü değil, insancıl erdemlerin var edilmesini gerektiren ahlaksal bir ayaklanmadır.

Çağımız gerçeklerine göre, Schiller'in *Haydutlar*'ı nasıl sahnelenebilir? Yani bu romantik akıma damgasını vuran yapıt bugünün seyircisini nasıl tatmin edebilir? Ünlü Alman yönetmeni Erwin Piscator'un Berlin Devlet Tiyatrosu'nda sahnelediği *Haydutlar*'ı çağdaş yorumla bir örnek olarak gösterebiliriz. Bu yorumda, bozuk düzen ile ona başkaldıranların çatışması ele alınmıştır. Karl, insanlığın devrimci temsilcisi, Franz ise, para üzerine kurulu düzenin suçlu koruyucusudur. Bu yorumda, çatışma bireyci planda değil, toplumsal plandadır.

NATURALİZM

1830 yılı, toplumsal yaşamda olduğu kadar tiyatro yaşamında da çağımızı hazırlayan sürece geçişi gerektiren bir dönüşüm noktasıdır. 1830'dan önce, Fransa'da başlayan ve sonra sırasıyla, Belçika, İtalya, İspanya ve Polonya'da oluşan işçi ve halk ayaklanmaları, elbette birdenbire patlak vermiş olaylar değildi. Bu oluşumlar, Avrupa'nın siyasal ve toplumsal tarihi içindeki gelişimin ve birikimin bir sonucuydu. 1789'daki Fransız İhtilali ile gelen anaparacı burjuva düzeninin güçlenmesi, onun zayıf yanlarını daha belirgin bir duruma getirmişti. Bu birikimi besleyen neydi? Bu hızla gelen değişim neyle ortaya çıktı? Önce bu soruları kısaca yanıtlamalıyız.

Natüralizmi Biçimlendiren Gelişmeler

Önce, makineleşen iş yaşamının etkisini dikkate almamız gereklidir; insan gücünün yerini alan makineler, işsizliği arttırmış ve işçi patronun gözünden iyice düşmüştür. Ayrıca, ondokuzuncu yüzyılın başlarından itibaren, bir yandan bilim adamlarının yeni bulguları ve vardıkları yeni sonuçlar, öte yandan sanayileşme sürecine giren toplumların yeni sorunlarla karşılaşmaları, bu çağı etkileyen en önemli nedenler olmuştur.

İktisatçı Robert Malthus'un *Nüfus Artışı Üzerine İlkeler* (1803) adlı araştırması, ondokuzuncu yüzyıl düşüncesini çok ekileyen kitaplardan biridir. Malthus, bu kitapta, o güne kadar düşünülmemiş, aynı zamanda gelecekle de ilgili olan çok önemli bir gerçeğe ilk kez dikkat çekmiştir. Ona göre, dünyada gıda üretimi, 2-4-6-8-10 olarak aritmetik dizide artarken, dünya nüfusu 2-4-8-16-32 olarak geometrik dizide artış içindedir. Bugün dünya nüfusunun oldukça önemli bir bölümünün açlık tehlikesiyle karşı karşıya kalması ve nüfus artış hızının özellikle gelişmemiş ülkelerde görülmesi dikkate alınacak olursa, Malthus'un bundan ikiyüz yıl kadar önce vardığı sonucun ne kadar önemli olduğu daha iyi anlaşılır.

Jean-Baptiste Lamarck ise, 1815 ile 1822 yılları arasında yaptığı araştırmalar sonucu hazırladığı *Omurgalılar Üzerine Doğa Tarihi* adlı kitabında, dünya üzerindeki yaratıkların gereksinimlerine göre geliştiklerini kanıtlamıştır. Örneğin, eskiden boynu bir atunkı kadar olan zürafanın besleneceği meyve ve bitkilerin ağaç tepelerinde yetişmeye başlamasıyla boynunun uzayıp bugünkü durumuna geldiğini göstermiştir. Daha sonra Charles Darwin, *Türlerin Kökeni* (1859) adını verdiği, bulunduğu çağa şok etkisi yapan büyük çalışmasında, ancak YAŞAMIN KOŞULLARINA DAYANABİLEN'in yaşamını sürdürdürebildiğini, doğadaki sürekli çatışmada GÜÇLÜ OLAN'ın ayakta kalabildiğini ve bu çatışmalar içinde ÇEVREYE UYABİLEN'in doğadaki gelişmeye

ayak uydurabileceğini belirtmiştir. „Düşünür Karl Marx ise, 1844'te yayımladığı *Alman İdeolojisi* adlı yapıtında, gereksinim ögesi üzerinde durmuştur. O, insanı etkin bir doğa yaratıcı olarak görmüş ve insanın duyduğu gereksinimleri karşılayabilmesi için EMEK harcaması zorunluluğunu vurgulamıştır. İnsan emeği ile doğayı değiştiriyor, doğayı değiştirirken kendi de değişikliğe uğramak zorunda kalıyordu. *Türlerin Kökeni* yayımlandıktan sonra, Marx, kendi toplumsal değişim kuramının, Darwin'in doğal devrim kuramıyla ilintili olduğu üzerinde durmuştur.

Marx'tan önce, insanın geçirmekte olduğu değişimin bir ulaşı da August Comte'tu; o, *Pozitif Felsefe*'sinde (1830-1842), geçmiş ve geleceği organik bir bütün içinde ve insanlığın sürüp giden gelişimini temel ilke olarak kabul ediyordu. Comte, insanlık tarihini üç evreye bölmüştür: 1) *Teolojik Evre*: Din egemendir, ülkeyi din adamları yönetir. Devlet Kavramı yoktur, hukuksal sorunlar din yoluyla çözülür; 2) *Metafizik Evre*: Dinsel öğreti yerine akla başvurulur, akıl yoluyla çözüme gidilmeye çalışılır; soyut ilkeler getirilir. Tanrı kavramı, yerini Doğa kavramına bırakır. Bu evrede, güç, din kurumlarının elinden çıkmış, monarkların (kralların) eline geçmiştir; 3) *Pozitif Evre*: Olaylar, insanların birbirlerine olan ilişkileriyle değerlendirilir: toplumsal olanlar pozitivist anlayışla, bilimsel yolda (akıl artı deney yoluyla) incelenir. Comte'a göre, ondokuzuncu yüzyılda, insanlar bu üçüncü evreye erişmişlerdir.

Marx ise, insanlık tarihini dünya görüşlerine göre bölümler: 1) *Hristiyan Dünya Görüşü*: İnsanların yaşamlarındaki her türlü davranışları, ahlak anlayışları, savaş ve barıştaki görüşleri dinsel öğretilere göredir. Bütün yaşam, din adamlarının fetvalarına göre düzenlenir; 2) *Idealist Dünya Görüşü*: Bütün yaşam ide'lere, metafizik çözümlemelere, felsefi kuramlara göre düzenlenir. İnsanın günlük yaşamından sanata kadar her şey soyut bir düşünce dizgesi ile çözümlenmeye çalışılır; 3)

Maddeci Dünya Görüşü: Her şeyin kaynağı maddedir; örneğin, güneş olmasaydı, güneş ide'si de olmazdı. İnsanların kullandığı tüm kavramlar maddeden türetilmiştir. Olmayan maddenin kavramı olamaz. İnsanların yaşamı madde üzerine kurulmuştur. Emek de, maddenin işlenişi, geliştirilmesi ve değiştirilmesidir. Ondokuzuncu yüzyıl, maddeci dünya görüşünün egemen olduğu bir çağdır.

Comte insanların gelişmelerine uygun, genişlemesine bir değişimin olması zorunluluğunu göstermiştir. Çünkü toplumların etkisi altında kaldığı değişiklikler, bir değişim zorunluluğunun sonucudur. Nitekim, toplumdaki anarşi ve ayaklanmalar bunu gösterir. Bu değişimde Charles de Secondat Montesquieu, Comte'ten önce iklim farklarının etkisine, Hippolyte Taine ise ırk ve zaman farklarının ve değişikliklerinin etkilerine işaret etmiştir. Comte, bunlara siyasal etkiyi de eklemiştir. Marx ise, insanın etkin (aktif) bir varlık olduğunu, doğa ile insanın birbirinden ayrılmayacağını belirtirken, insan etkinliğini, yani DENEY'i dikkate almanın önemine değinmiştir. Idealizm, insanın aktif yanını ele almakla birlikte, bu aktif yanı, yalnızca bilincin ya da insan düşüncesinin bir etkinliği olarak görmüş, insanın somut, gerçek ve maddi etkinliği üzerinde durmamıştır. Idealizm, insan etkinliğini soyut olarak ele almıştır. Idealizm, bunun için, soyut düşüncelerle yetinmiş, bu soyut düşüncelerle insan ve toplum sorunlarını çözmeye çalışmıştır. Bu felsefe, mutlak olanı ve değişmeyen gerçekleri ararken, değişeni, devingen olanı, somut varlığı görmemiştir. Bunun için Marx, maddeci anlayışın karşısına değişkenliği içeren maddeci diyalektiği koyar. Ona göre, toplumsal yaşamdan ve deneysel doğrulardan yoksun kalmış salt kuramsal kanıtların hiçbir değeri yoktur. Kuram deneyle birleştiği anda doğruyu bulabilir.

Bütün bunlar gibi, ekonomi, tıp ve daha birçok bilim alanlarında değişen ve değişmekte olan bir dünyanın görünüşü yansiyordu. Çatışma ve uyuma değişimleri, yalnızca toplumlar için önerilen düşünce-

ler değildi; bu değişimler Avrupa'nın siyasal yapısında da oluşuyordu. Örneğin III. Napolyon, Fransa'da güç kazanmış ve ikinci Fransız İmparatorluğu'nu kurmuştu (1852). İtalya'da Garibaldi, İtalyan Birliği'ni kurdu (1861). Rusya Devleti, Sedan'da Fransa'yı yenince, Alman İmparatorluğu ortaya çıktı (1871). Doğuda bu değişimlere ayak uydurmaya çabalayan, ama uydurmayan Osmanlı İmparatorluğu ise, kendini Batı emperyalizminin boyunduruğundan kurtaramamıştı. Çevresine uyum göstermek için geç kalmış olan bu yüzyılların imparatorluğu ölmeye yetmişti. Avrupa haritasının bütününde, her alanda zorunlu bir değişim vardı.

Natüralist Sanat Ortamı

Bütün bu bilimsel bulgular ve düşünsel öneriler natüralistleri (dogmacıları) çok etkilemiştir. Nitekim, natüralizmin temel ilkelerinden biri DENEYE DAYANMAK olmuştur. Önce yazın, sonra da tiyatro alanında ortaya çıkan değişiklikler, o çağda ön plana getirilen ve çağımızda da önemli bir etken olan *deneycilik* ile yeni bir yola girmiştir.

Hippolyte Taine, eli kalem tutan, zeki ve okumuş her insanın, kendi deneyimlerini bir araya getirerek roman yazabileceğini ileri sürmüştür; "çünkü roman, eninde sonunda bir yaşam deneyi yığının-
dan başka bir şey değildir." Emile Zola ise, *Deneyisel Roman* adını verdiği incelemesinde, "Ben burada yalnız bir uygulama eylemini deneyeceğim, çünkü deneyisel yöntem Claude Bernard tarafından *Deneyisel Hekimliğe Giriş* adlı kitabında, alkışlanacak bir ustalıkla kurulmuştur" demektedir.

Honoré Balzac ise, deney kavramının yanına ÇEVRE düşüncesini getirmiştir. O, romanlarını yalnızca bir toplum eleştirisi ve tarihi yönünden ele almadığını, aynı zamanda bir toplumun kötü yanlarını ve ilkelerini gösterebilmek için inceleme yoluna gittiğini belirtmiştir. Bu ilke, doğal bilimlerde yeni yollara yönelen bilginler ve Dar-

win tarafından önerilen insanların da hayvanlar gibi "çevrelerinin ürünü" oldukları ve bir çatışmaya ya da uyuşma içine girdikleri düşüncesini kapsar.

Darwin tarafından öne sürülen, insanların da hayvanlar gibi "çevrelerinin ürünü," aynı zamanda "bir çatışma" uyuşma işlemi içinde oldukları" düşüncesi, Balzac'ın *İnsanlık Komedyası*'nda, daha sonra bütün doğalcı yazarların yapıtlarında görülmüştür. Emile Zola, *Thérèse Raquin*'in önsözünde şöyle der: "Bilime ve deneye dayanan bir anlayış, tiyatroyu saracaktır; sahnemiz için olması gereken biricik yenilik orada doğalcılığın bulunmasıdır." Tiyatroda gözlem ve deneye dayanan oyunlar önce yavaş yavaş sonra birdenbire bütün Avrupa'yı sarmıştır. İsveçli yazar August Strindberg, oyun kişilerinin bir gözlem sonucu ve yazarın kendi deneyimleriyle ortaya çıkarılmasını zorunlu görmüştür. Bu düşüncelerini ilk oyunu *Baba*'dan itibaren uygulamaya koymuştur. Ibsen ise bütün oyunlarında kendi yaşam deneylerini kullanmıştır; bu yüzden de otobiyografik yazarların en başında yer alır. Strindberg ise ilk iki oyunundan sonra içe dönerek düşlerinin ve bilinçalunun deneyimlerini, zengin bir fantazi dünyası içinde, oyunlarına yansıtmıştır.

Zola, doğalcılık sözünü özel ve kesin bir gerçekçilik biçimini belirlemek için ortaya atmıştır; çünkü ona göre bazı "iyi niyetli şaşkınlık" kendi yapıtlarına *gerçekçi* diyorlardı. (Gerçekçiliği daha ilerde ele alacağız.) Ancak doğalcılığın ilk başlatıcısı Zola değil, *Madam Bovary* adlı yapıtıyla Gustav Flaubert idi. Flaubert'in bu romanında, küçük burjuvaların sıkıcı, durgun taşra yaşamını böylesine bir kesinlikle vermesi ilk bakışta şaşırtıcı gelebilir. Ne ki, Flaubert'in aldırmaazlığı da burjuva dünyasının bayağılığına, budalalığına ve kötülüğüne karşı duyduğu tiksintiden gelir. Ancak Flaubert, sorunun kaynağının nereden geldiğini düşünmeden bütün insanlığı ezeni ve ezileni hiçbir ayırım yapmadan kötülüüyordu: "İnsanlığın değişmez barbarlığı belli ka-

ramsarlık içinde bırakıyor. Çağdaşlarıma duyduğum yoğun tiksinti beni geçmişe itiyor." Romanda, Madam Bovary'nin umutsuzluğu, sonsuz yılgınlığı, yazarın bu karamsarlığını yansılar. Emma Bovary, bu durumda, bir düş ülkesine kaçmak ister, ama çevresi onu salıvermez ve acımasız bir özenle boğar. Bu başarılı, ama uzlaşmasız roman doğalcılığın ilk örneği sayılabilir.

Avrupa'nın çeşitli ülkelerinde ve Fransa'da çeşitli yazarlar doğalcı ve gerçekçi oyunun ilkelerini koyarken bir Alman kuramcısı Hermann Hettner, *Modern Dram Sanatı* (1850) adını verdiği uzun incelemesinde çevresindeki genç yazarları ve daha sonraki kuşakları en çok etkileyen kuramcı olmuştur. Hettner'in tezi, bilimsel gelişmelerin hızlandığı ve bütün alanlarda bilimin egemen olduğu bir dönemde oyun yazarlarının da yaşadıkları çağa uygun öz ile biçimi ortaya çıkartmaları gereğini ileri sürüyordu. O, oluşmaya başlayan yeni toplum biçimlerinin ortaya çıkardığı çatışmalardan yeni bir tragedya biçimi için malzeme sağlanması gerektiğini belirttikten sonra psikolojik gerçeği de ortaya koyan yeni toplumsal eğilimler üzerinde durulmasının zorunlu olduğunu vurguluyordu. Kişinin makineleşen düzen içinde yabancılaştığını da vurgulayan Hettner, o zamana kadar süregelenmiş olan kavramların (biri de ahlakur) yeni baştan ele alınıp değerlendirilmeleri gerektiğini belirtiyordu. İnsanın çevre tarafından yoğrulan bir varlık olduğunu ve yazgısını kendi elinde tuttuğunu savunan yazar, daha önceki "kaderci" yazarlara da karşı çıkıyordu. Ona göre yazarlar çevrelerini dikkatle inceleyip yeni bir dünyanın anlatımını getirmeliydiler.

Doğalcı tiyatroya etki eden bir başka kuramcı da Danimarkalı Georg Brandes'tir. Brandes 1871'de yaptığı bir konuşmada, çağın gerektirdiği yeni düzen anlayışı üzerinde durmuş ve Ibsen'i "ne olduğu anlaşılmayan bir yazar" olarak betimlemiştir. Ibsen'in de bilmediği bir ideal için ihtilal çağrısını (yazarın *Brand* adlı yapıtını kastetmiştir)

onsekizinci yüzyıldan kalma romantik bir alışkanlık olarak değerlendirmiştir. Ibsen'in bir devrimci mi, yoksa karşı devrimci mi olduğunun anlaşılmadığını belirtmişti. Bu sözler de Ibsen'e büyük etki yapmış ve onun, o günkü koşullar içinde değişmesine yol açmıştı.

Strindberg, Ibsen gibi çağın büyük yazarları Almanya'da uzun süre kaldıklarından Hettner'in ve Brandes'in düşüncelerinden etkilenmişlerdi. Özellikle, Berlin'deki "Özgür Sahne"nin başında bulunan Otto Bharm, doğalcılığı yaygınlaştırmak için elinden geleni yapıyor ve yeni yazarlara yer veriyordu. Bunun için doğalcı oyunların büyük bir bölümü "dünya prömiyeri"ni Berlin'de yapıyordu. Otto Brahms'ın tanıttığı büyük doğalcı yazarlardan biri de Gerhardt Hauptmann oldu. Başarılı bir dramatik tekniğin yanı sıra, derinlemesine geliştirdiği bir düşünce kapsamı olan Hauptmann, Ibsen gibi güçlü bir gözleme ve yaşam deneyine dayanıyordu. Hebbel'den burjuva tragedyasını, daha sonraki doğalcı yazarlardan dünyaya nesnel bakmayı ve toplumu eleştiren tartışma oyunlarını, birey psikolojisi ile uğraşanlardan da varoluşu araştıran düşünce yöntemini almıştı.

Ancak bütün bu büyük yazarlar, yazarlık yaşamlarının sonunda daha çok simgelere kaçmaya başlamışlardır. Özellikle, doğalcılığın ayrıntıcılığına ve nesnellğine karşı çıkan simgecilik akımı bunda rol oynamıştır. Ancak bütün bu yazarlar, insanı, önceden belirlenmiş alinyazısından kurtulamayan, soyaçekime ve çevreye bağlı, pasif bir varlık olarak biliyorlardı. Toplumsal yoksulluğu tam bir acımasızlıkla gözler önüne seren III. Napolyon'un imparatorluğunu en gizli köşelerine dek hiçbir ödün vermeden aydınlığa çıkaran Zola bile, yıllar boyu olanlardan siyasal sonuçlar çıkarmaktan kaçınmıştır. Ancak yıllar sonra Dreyfus olayı dolayısıyla o bomba gibi patlayan *Suçluyorum* adlı yazısıyla Zola tutumunu değiştirmiştir: "Bugünün gerçeklerinin ayrıntılarıyla incelenmesinin ardından yarının gelişmesine bir gözetmemiz gerekir," diye yazmıştır. Hatta bu yapıtıyla bir bakıma Top-

lumcu Gerçekçiliğin ulaklığını da yapmış oldu. Zola, sonra da şunları yazdı: "Burjuva sınıfı kapitalist ayrıcalıklarını korumak ve kendini yönetici sınıf olarak sürdürmek için devrimci geçmişinden uzaklaşmış bulunuyor. Yönetimi ele geçirdikten sonra onu halka aktarmaya istekli görünmüyor. Burjuva sınıfının böylece fosilleşmiş olduğu anlaşılıyor. Gericiliğin, dinciliğin yandaşı oluyor (...) Bütün umut halktan yana olan, yarının güçlerindedir."

Doğalcılık karmaşık sorunlardan kuruluydu. Oldukça belirsiz bir konumu vardı; ne geri, ne de ileri gidebilecek güce sahipti. Zola gibi kimi yazarlar doğalcı düşüncüyü aşarken, kimi büyük yazarlar da simgecilğe, dinciliğe, yeni-Romantizme ve gizemcilğe kaçtı. Ibsen'in Hauptmann'ın ve Strindberg'in kaçışları da bu belirsizlik yüzündendir.

Yeni Romantizm

Simgecilğe geçmeden önce, çağın getirdiği yeni havanın ve doğalcılığın etkisiyle Romantizmin girdiği yeni yolu da kısaca görelim.

Doğalcı yazarların giderek güç kazanmalarına karşın, Romantizmin 1870'lere değin, etkili bir yolda sürmesinin nedenlerinin başında *özgürlük ve ulusçuluk* devinimi vardı. Avrupa'da hâlâ özgürlüklerini kazanamamış ve bir ulus olma hakkını elde edememiş halklar vardı. Romantizmin 1870'lerden sonra gücünü yitirmeye başlaması, aynı yıllar içinde Avrupa'nın birliğini kuramamış son ülkesi Almanya'nın da sonunda birliğini kurabilmiş olmasıydı.

1830'dan sonraki romantizmin yeni yönelişi neydi? Bu tarihten itibaren "Gotik Romantizm" canlılığını yitirmiş, bunun yerine, çağdışı doğalcılık gibi 1) duygu sömürüsüne karşı çıkan ve 2) gözlerini günlük yaşama çeviren bir anlayış gelmiştir. Goethe ve Hegel ile doruğunu bulan Estetik Dönem sona ermiş, bunun yerini Bilimsel ve Deneysel Dönem almıştır. Artık önemli olan "homo sapiens" (düşü-

nen insan) değil, "homo faber"di (çalışan insan). 1830'dan sonraki romantikler insanı daha çok eylem içinde göstermeye başladılar. Ancak romantizmin çağa aykırı düşen bir çelişkisi sürüyordu: Topluma karşı BEN'i vurguluyordu. Tıpkı İzlenimci ressamalar gibi, dünyayı buzlu cam ardından gösteriyorlardı; parçalanmıştı dünyaları, noktalara, yırtıklara, yamalara dönüşmüştü; güzel, ama gerçek olmayan bir dünyaydı bu. Cezanne, insansız bir doğayı yamalarla veriyordu, Sisley, Monet, Utrillo doğayı ve insanları belirsiz bir görünüş ile sisler içinde gösteriyorlardı, Seurat ise bu dünyayı ve insanları atomları birbirinden ayrılmış bir hayaletler dünyası olarak tanımlıyordu.

Romantizm akımının bu ikinci döneminde başı çeken yazar hiç kuşkusuz Victor Hugo'dur. Hugo, 1827'de *Cromwell* oyunu için yazdığı önsözde, "Modern sanatın amacı güzellik değil, yaşamdır," diyerek çağına uygun bir oyun biçimi istiyordu. Nitekim, aynı yazısını şöyle sürdürüyordu Hugo: "Bu dünya içinde varolan her şeyin güzel olmadığını, güzelin yanı sıra çirkinin de varolduğunu kabul ediyor modern düşünce!" *Cromwell*'in önsözünde kendi ilkelerini duyuran Hugo, tiyatrodaki ilk başarısını, 1830'da oynanan *Hernani* adlı oyunuyla sağlamıştır. Onun bu oyunla getirdiği yenilikler ortayı karıştırdı, Fransa'daki Romantizm'in yeni yönelişinin başlangıcı olarak bu oyun kabul edilmiştir. Hugo etkin sesiyle, Racine gibi, Fransa'nın Tiyatro Tanrısı olamamışsa da, Racine gibi Tiyatro Tanrıları üzerinde kuşkunun uyanmasına neden olmuştur.

1830 yılında, *Hernani* ile hız kazanan romantizmin, yine Hugo'nun 1343'te yayımladığı, *Les Burgraves*'i (*Yöneticiler*) ile hızı kesildi, denilebilir. Bunun nedenlerini yalnızca Hugo'nun kusurlarında aramak yanlış olur. Romantizm zaten, pozitivist düşüncelerin etkisiyle kendisini biraz yenilemiş de olsa, kendi parlak dönemini çoktan kapatmıştı. Çünkü içinde bulunduğu çağa aykırı özellikleri vardı. Aslında doğalcılığın gelişme süreci içinde, Romantizm, yeni düşünceler-

rin etkisiyle, birkaç yerden sürgün verip yeniden yeşermiştir. Ama bu çağın değişme hızı yanında, cılız bir fidan olarak kalmış, sonunda da her akım gibi, yerini bir sonraki akıma bırakmıştır. Ancak şurası kesin: Romantizm yirminci yüzyıl sanatını hazırlayan ilk adımdı.

Yansımalar

Darwin'in "kalıtım" (Soyaçekim), "türlerin çatışması," "güçlü olanın varlığını sürdürmesi," Balzac'ın "çevre," Zola'nın "deney" kavramları Ibsen, Strindberg ve Hauptmann'ın yapıtlarına yansımıştır.

Kalıtım sorunu, başta Ibsen'in *Hortlaklar* adlı oyunu olmak üzere, birçok oyunda üzerinde oldukça sık kullanılan dramatik durumlardan biridir. *Hortlaklar*'da Oswald'ın kalıtsal hastalığı ile eski geleneklerin, bağnaz düşüncelerin kalıtsal bir hastalık olarak yeni kuşaklara aşılacak istediği arasında bir paralel çekilmiştir. Oswald'ın annesi Bayan Alving, II. Perde'de Rahip Manders'e şöyle der: "Hepimizin hortlak olduğunu düşünüyorum rahip efendi, yalnızca analarımızın ve babalarımızın bize bıraktıkları şeylerin içimizde sürmeleriyle kalmıyor ki... Her şey öyle... Bir sürü ölü fikir, hayatsız eski inançlar... Hiçbirinde hayat yok, buna rağmen her yanımızı sarmışlar... Ve biz de bunlardan kurtulamıyoruz." Oswald babasına benzer, davranışları ise adeta babasını tekrarlar durumdadır. Ibsen'in *Nora*'sında Dr. Rank'ın kalıtsal hastalığı oyunun motiflerinden biridir. Strindberg'in *Baba*'sında Yüzbaşı'nın soydan gelen hastalığı söz konusudur. Hauptmann'ın *Barış Şenliği* ile *Gün Doğarken* adlı oyunlarında yine soyaçekim sorunu gündeme gelir. İkinci oyunda, Çiftçi'nin alkolizminin kızı Helen'e geçtiğini izleriz.

Türlerin çatışması, yine bu yazarların değişik oyunlarında karşımıza çıkar. Bazı oyunlarda bu erkek-kadın cinslerinin çatışmasını da içerir. Hauptmann'ın *Rose Bernd*, Ibsen'in *Nora*, *Yapı Ustası Solness*, *Hedda Gabler*, *Yaban Ördeği*, Strindberg'in *Baba* ve *Matmazel Julie*'sin-

de cinsler arasındaki çatışma bütün şiddetiyle sürer gider.

Güçlü olanın varlığını sürdürmesi düşüncesi, doğalcı oyunların ana motifini ortaya çıkarmıştır. Bu düşünce, birey-toplum, tutuculuk-yeni düşünceler ve kuşak çatışmalarının özü olmuştur. *Hortlaklar*'da Bayan Alving'in çevreye ve kendine yenilmesi, *Baba*'da, geri kafalı Laura'nın araştırmacı, ileri düşünceli kocasına, hileyle deli gömleği giydirip onu toplum içinde yok etmesi, Hebbel'in *Maria Magdalena*'sında, Anton Usta'nın temsil ettiği gerici çevre yüzünden, katı tutumuyla, kızı Klara'nın kendini öldürmesine neden olması, Hauptmann'ın *Dokumacılar*'ında, acı çeken dokuma işçilerinin yenilgisi, Darwin'in yazarlar üstündeki etkisini gösterir. Değişmekte olan bir çağda en büyük engel olarak, tutuculuk, geri kafalılık, modası geçmiş ahlak anlayışı, yazarlar tarafından tekrar tekrar vurgulanmıştır.

Hebbel'in, Ibsen'in, Balzac'ın, Strindberg'in ve Gerhardt Hauptmann'ın yapıtlarında kötü ve bağınaz bir çevrenin bireyi nasıl yokettiği işlenmiştir. Birey, henüz gelişime ayak uyduramamış bir çevrenin baskılı çarkı altında ezilir. Toplumdaki gericiiler kötüdürler, her türlü gelişmeyi engellerler; oysa toplumun insanı yaşatması için yeni düşüncelere açık olması gerekir. Özgürlük düşüncesi, doğalcı yazarlarda, çevre ile ilişkisi açısından ele alınmıştır. İnsan hakları, kadın hakları, işçi hakları, düşünce özgürlüğü, bu yazarların en çok vurguladıkları kavramlar olmuştur.

Deneyin önemi de, doğalcı yazarların hemen bütün yapıtlarında mantıklı yerini alır. *Baba*'da, Yüzbaşı, deneyler ve bilimsel araştırmalar yapan ileri görüşlü biridir. *Yapı Ustası Solness*'te kahraman hep yeni binalar, kuleler yapmak isteyen bir mimardır. *Hortlaklar*'da Bayan Alving, eğitim görmüş, aydın bir kadındır. *John Gabriel Borkmann*'da, Ibsen'in kahramanı yine eğitilmiş, ileri görüşlü bir kişidir. Evlilik kurumu, bu pozitivist çağın yazarları tarafından tartışmaya konulmuştur. Yetersiz evlenmeler ve bunların nedenleri güncel temalardan biri-

dir. *Nora, Baba, Yapı Ustası Solness* ve benzeri birçok oyunda bu konu tartışılır. Deney düşüncesi, yazarların kendi deneyimlerini yapıtlarına yansıtmalarına neden olmuştur. Bu otobiyografik yazarlar, çevrelerindeki ve kendi özel yaşamlarındaki olayları, birer sorun olarak yapıtlarına aktarmışlardır. Örneğin *Yapı Ustası Solness*'teki Hilda Wangel, Solness'in hayalinde yaşayan bir gençlik simgesi olarak kabul edilebilir. Hilda, "sağlıklı bir vicdan"dan söz eder. Hilda, Solness'in vicdanını arıtan bir simge olduğu kadar, bu oyun kişinin ortaya çıkmasında etken olan Ibsen'in yaşamına girmiş kadınları da dikkate almak gerekir. Bunlardan biri, Münihli bir ressam Helene Raff'tır. Oyundaki Hilda'ya benzeyen bir başkası, yazarın bu oyunun taslağını ithaf ettiği Norveçli piyanist Hildur Andersen'dir. Başka bir örnek de Nora karakteridir. Ibsen, Nora karakteri için Laura Kieler'i model olarak almıştır. Laura Kieler de, Nora gibi sahte çek imzalamış, kocasıyla sıkıntılı olan bir kadındır. Kieler'in oğluna göre, Hilda Wangel'in kişiliğinde Laura Kieler'i tanımak kolaydır. Laura, Ibsen'in kafasında hüznü bir anı olarak yaşamıştır; tıpkı Solness'in suçluluk duygusu gibi.

Yapı Ustası'ndaki Solness'in karısı Aline ile Ibsen'in karısı Susanah arasında bir paralellik vardır. Ibsen bu oyunu yazdığında karısıyla arasında büyük bir soğukluk vardı. Öte yanda, Hilda, bazı sahnelerde, Ibsen'in Tiroller'de tanıştığı onsekiz yaşındaki, Viyanalı Emilie Bardach'ı anımsatır. Emilie Bardach, *Yapı Ustası*'nın yayımlanmasından sonra, Solness Hilda'yı "Orangia Prensesi" diye anmasını ima ederek Ibsen'e bir resmini yollamış ve resmin altını "Orangia Prensesi" diye imzalamıştır. Ibsen, Emilie ile tanıştığında dünya çapında bir yazar olduğundan genç kızın ilgisini çekmiştir; ayrıca Emilie'nin bir karakteristiği Hilda'da kendini gösterir: Emilie, kanı kaynayan ve evli kadınların kocalarını çalmaktan haz duyan bir genç kızdır. Emilie Bardach bunu anılarında itiraf etmiştir.

Ibsen, *Yapı Ustası*'nı yazdığında ününün doruğundaydı. Buna karşın, 64 yaşın verdiği tedirginlikle, kendi yarattığı Solness'ine benzer bir korku içindeydi. Gücünün yakında tükeneceğinden ve yazamayacağından korkuyordu; ıpki Solness'in korktuğu gibi... Solness, yetenekli, genç Mimar Ragnar'dan korkar. Ibsen de yeni parlayan genç yazarlardan korkuyordu. Nitekim, 1891'de, o dönemin genç kuşak yazarlarından Knut Hamsun, bir toplantıda, herkesin önünde Ibsen'e çatmış ve Ibsen'in gençlerin çok değer verdiği iki özellikten yoksun olduğunu belirtmişti: bunlar, psikolojik derinliğin ve inandırıcı insan ilişkilerinin yokluğu... Ibsen, bu toplantıda, Knut Hamsun'u dikkatle dinlemişti. Ancak Solness'in gençlikten korkusu ile Ibsen'in tedirginliği arasında fark vardır. Norveç gençliği, Ibsen'i, yaşamı boyunca tutmuş ve sevmiştir; ve gençlik onu kendilerine engel olan biri olarak değil, onlara yol gösteren bir büyük yazar olarak alkışlamıştır. Ne ki, Ibsen'in karakteri bu liderliği benimseyecek özellikte değildi. İşte onu asıl tedirgin eden buydu...

SİMGEÇİLİK

Romantizm, 1870'te ömrünü doldurmuştu. Ancak daha sonra çeşitli biçimlerde, değişik akımlar içinde kendini bugüne kadar hissettirmiştir. Romantizmin son bulmasına bir neden de Paris'teki Komün Hareketi'ydı; çünkü birçokları bunu romantizmin başkaldırıcı özelliğinden geldiğine inanıyorlardı. Aslında bu hiç de doğru değildi. Ondokuzuncu yüzyıl boyunca siyasal, ekonomik ve toplumsal değişimler, böyle bir hareketi zaten hazırlamıştır. Ancak yukarda saydığım nedenler yanı sıra, Komün Hareketi de romantizmin gücünü iyice kırdı.

Simgeçiliği Ortaya Çıkaran Eğilimler

1789 Fransız İhtilali, 1848 Devrimi ve 1872 Paris Komün Hareke-

ti politikada olduđu kadar yazında ve sanatta birer dönüm noktasıydı. Sanatçılar, her durumda yan tutmak, ilericileri ya da gericileri desteklemek zorunda kalıyorlardı. İlk emekçi devrimi olan Paris Komün hareketinin, geçici de olsa, kalıcı etkileri oldu. Burjuva sınıfının korkuya kapılması terazinin bir kefesinde yaşlı Taine, öbüründe de Friedrich Nietzsche'yi etkiledi.

Bu hareket, siyaset yaşamında olduđu ölçüde yazın ve sanatta da bir dönüm noktasıydı. Sanatçılar ve yazarlar bir süre şaşkınlığa düştüler. Burjuva sınıfının bu hareketle ürküntüye kapılması birçok yazarı etkiledi. Daha önce de belirttiğimiz gibi, kimi yazarlar dinciliği, kimi gizemciliği, kimi simgeciliği, kimi de toplumculuğu seçti. Bunların kimi de değişen dünya ile kendi aralarında bir uyum sağlamaya çalıştılar.

Yazarlar ve sanatçılar ikiye ayrıldı; bu harekete tepki gösterenler ve bu hareketi destekleyenler... Bu iki öbeğin ortasında kalanlar da kendilerini değer-tanımazlığın (nihilizmin) çıkmazında buldular. Doğalcılığın sonuçsuz kalmasının en büyük nedeni, toplumu ele alırken, onu geçmişle gelecek arasında bir çatışma olarak değil de, değişmez bir yaşam olarak kabul etmesiydi. Doğalcılar toplumu belli bir an olarak saptamış gelişim çerçevesi içinde incelemişti.

Toplumsal ve siyasal değişiklikler, yazarların ve sanatçıların bir bölümünü çeşitli kaçışlara itti. Kimi yabancılaşmanın içinde, kendi varoluşunu gerçekleştirme çabası içine girdi; kimi simgelere sığındı; kimi değer tanımazlığın anlık koruyuculuğuna kendini kaptırdı; kimi yapıtlarını insansızlaştırdı; bir bölümünün insan dünyası parçalandı ve mantık dışı olma eğilimine girdi; başka bir bölümü de sürekli bir kaçış içinde kendini ıssız ovalara, dağlara ve denizlere vurdu. Değişen dünyaya uyma çabasına girenlerse, bilimsel dünyanın estetiğini benimsediler.

Beynimizin Gözleri

Simgeciler, "Gövdeyi bırakın, ruhu verin!" sloganıyla doğalcılara karşı çıktılar. Sanat gerçeği arıyorsa bunu içte değil, dışta aramalıydı; sanat gerçeği yansıtıyorsa bunu çevreden başlayarak değil, bireyin iç yaşamından hareket ederek yapmalıydı. Doğalcılığın deneysel yanına çatanlar buna karşı şiir gerçeğini savunuyorlardı. 1890'da, Paris'te, *Théâtre d'Art*'ı (Sanat Tiyatrosu) açan ozan Paul Fort'un çevresinde bazı yazarları ve sanatçıları toplaması, Belçika'da Maurice Maeterlinck'in ortaya çıkışı, doğalcılığa karşı olan tepkiyi güçlendirmeye başladı. Daha sonra İrlanda'da William Butler Yeats iç dünyaya yönelen şiir tiyatrosuna eğilmesi ile bu akım iyice etkinleşti. Bir de buna Richard Wagner, Adolphe Appia ve Edward Gordon-Craig gibi kuramcı uygulayıcılar katılınca, simgecilik iyiden iyiye yayıldı.

Simgeciler şiirsel gerçekliğe yönelirken "manevi görme"ye önem verdiler. Bu akımın ünlü sahne tasarımcısı Amerikalı Robert Edmond Jones, "Gözlerimiz var, saptar; beynimiz var, görür," diyerek manevi görmenin gerçekliği yansıtmada yardımcı olduğunu belirtmiştir. Shakespeare'in *Hamlet* tragedyasının başlarında şöyle bir konuşma geçer:

Hamlet: Babam! Babamı görüyorum.

Horatio: Hani nerde Lordum?

Hamlet: Beynimin gözlerinde Horatio!

Maeterlinck'in Yeats'in ve bütün simgeci yazarların oyunları bu "manevi görme" üzerine kuruludur. Tiyatro onlar için, birçok sanat dalının uyumlu bir biçimde birleşime götürüldüğü yerd. Wagner, tiyatro sanatı için bir *Gesamtkunstwerk* yani bir "toplu sanat yapıtı"ydı. Wagner'in bu düşüncesine yaklaşan bir eğilimin daha onsekizinci yüzyılda besteci Johann Matheson tarafından ileri sürüldüğünü izleriz; "Bence iyi bir opera, mimarlığın, resmin, dansın, şiirin ve müziğin senteze ulaştırıldığı bir sanat karışımından başka bir şey de-

gildir.”

Wagner’in “Sentetik Hareket Tiyatrosu” düşüncesi İsviçreli Adolphe Appia’yı etkilemiştir. Appia, sahnedeki görünüşün temel ögesi olarak oyuncunun sahne üzerindeki devinimini kabul etmiştir. Müzik disiplini ile denetlenen bir oyuncunun hareketlerinde ZAMAN ve YER kavramları arasındaki ilişkiyi bulan sanatçı, “Sanatı göstermek yerine, sanatı nasıl yaşayabiliriz?” sorusuna karşılık bulmaya çalışmıştır. Sanatı yaşayabilmek için, yönetmen, yorumuna uygun olarak hazırlattığı dekorla, ışıkla düzeniyle ve oyuncuya verdiği hareketlerle bir ozan olmalıydı. Öyleyse, yapılacak şey, sahne üzerindeki insan gövdesinin estetik bir yolda gösterilmesinde iki temel ilkeyi saptamak gerekiyordu: 1) plastik görünümü uygun dekorlarla uyumlu bir duruma getirecek olan ışıkla ile 2) oyuncunun uyumlu hareketleri, bir senteze götürülmeliydi. Böylece, ışıkla, sahne hareketinin ayrılmaz bir parçası olacaktı. Bir orman sahnesi gösterilecekse, bu seyirciye bakan yana ağaç taklidi dekor hazırlanarak mı yapılmalıydı? Üç boyutlu bir mekân olan sahneyi iki boyutlu panolarla doldurmak sahne plastliğini nasıl var edebilirdi? Oysa tiyatrodaki önemli olan ormana benzetilen yapay bir görüntü değil, *orman düşüncesinin kendini sağlamaktı*.

Simgecilerin kuramcılarında bir başkası da, ünlü İngiliz tiyatro oyuncusu Dame Ellen Terry’nin oğlu Edward Gordon-Craig’dır. Ona göre, tiyatro, ne yalnızca oyunculuk, ne yalnızca metin, ne de yalnızca dans. O, her şeyden önce bir tiyatro sentezcisi olarak şuna inanıyordu: “Hareket, oyunculuğun ruhu; sözcükler, oyunun gövdesi; çizgi ve renk sahnenin yüreği; tartım dansın temelidir.” Gordon-Craig’in simgelere verdiği önem büyüktü: “Yaşam, bizim için imgelerle vardır,” diyen sanatçı, abece’nin harflerini, dünyanın tüm paralarını, bayraklarını imgeler olarak görüyordu. Gülmece, ancak imgelerle varolabiliyordu. Bunun için de, imgeler, insan yaşamını devinime

sokan kavramlardı. Böylece, Gordon-Craig de dıştan görününe değil, "iç göz"e yönelen simgeleri gerçeklik olarak kabul ediyordu.

Onun, oyuncu üzerine olan önerileri de, kendi temel felsefesine uygundur. "Oyuncu, kukla üstüdür," diyen sanatçı, bu düşüncesini şöyle açıklar: "Zamanı gelince, oyuncuların bugün içinde bulundukları kölelikten kurtulmalarına yarayacak bir mahzen kapağı görüyorum. Oyuncular mutlaka yeni bir oyun biçimi bulmalıdırlar; temel hareketleri simgelerle kurulu bir oyun biçimi... Ona göre oyuncunun rolü yaşaması değil, rolden kurtulması önemliydi. Sanatçı, doğaya öykünmeyen, ama doğayı yeni baştan yaratan bir madde durumuna gelmeliydi.

Onun bu düşüncelerini, Rusya'da Vsevolod Meyerhold, ilk dönemlerinde uygulamaya geçirmiş ve buna "üsluplaştırılmış (stilize edilmiş) oyunculuk" demiş, daha ileriki yıllarda da buradan biyo-mekanik oyunculuk estetiğini türetmiştir. Üsluplaştırma ilk kez simgeciler tarafından kullanılmıştır.

Simgeciler sahne tasarımında da bu üsluplaştırmayı kullanmışlardır. Bu anlayıştaki bir dekorda, sahnedeki görünüşün egemen düşüncesi ele alınır ve düşünce ön plana geçer. Burada simge artık bir ayrıntı değil, oyunun bütününe yorumlayan bir esastır.

Yazgı, Düş, Ölüm

Simgecilerin en önemli yazarı, Belçikalı Maurice Maeterlinck'tir. Ortalama bir ozanken önemli bir oyun yazarı olmuştur. İlk oyunu, Paul Fort'un "Sanat Tiyatrosu"nda oynanmıştır. Onun oyun kişileri daha çok insanın iç yaşamını yansıtır. Bunun için de oyunlarının aksiyonu gerçek olaylarla gelişirken, oyunun anlamı, içeriği, görünür olayların ardında saklı olan iç akımla kurulur. Simgeci tiyatro, olgunluk döneminde, doğalcılığın kesin çizgilerle ve her şeyin ayrıntılarıyla görüldüğü gün ışığına karşıt olarak belirsiz duyguların ve ke-

sin olmayan bir mekânın ve atmosferin egemen olduğu oyunlarla nitelendirilebilir. Yazar, bu açıdan yeni bir konuşma örgüsü ortaya çıkarmıştır; duraklar ve sessizlik, kişiler arasındaki konuşmalardan daha çoktur. Oyunlarında ana aksiyon sahnenin dışında gelişir, diyebiliriz; bu aksiyon, *kutsal* ile *sonsuz*, *kader* ile *ölüm* kavramlarının varolduğu bir bütündür. Onun Cizvit okulunda okumuş olmasının da gizemci (mistik) bir yazar olmasında payı vardır.

Maeterlinck 17 yaşındayken, ilk oyunlarını, Paul Fort'un "Sanat Tiyatrosu"nda oynatmıştır. Daha sonra ünlü Fransız yönetmen Lugne-Poe'nün tiyatrosu olan "Théâtre de l'Ouvre," Maeterlinck'in *Pélleas ile Mélisande* adlı oyunuyla açılmıştır. *Mavi Kuş'ta*, oyunun kahramanlarından biri olan Tytyl, her şeyin ruhunu (iç gerçeğini) görme gizini bulur. Maeterlinck de, yarattığı oyun kişisi Tytyl gibi, günlük yaşamın ruhunu görmeye çalışan bir yazardır. Bunun için de, oyun kişileri kanlı canlı insanlar değil, insan ruhunun temsilcileridirler. Konuşma Örgüsü, konuşmalardan çok sessizlikten kuruludur. Oyunlarının yapısı gerçek olayları kapsar, ancak bu oyunların anlamı ve özü, gerçek olayların ardında saklı olan iç akışla ortaya çıkar.

Maeterlinck, tragedya yazarlarının, yaşamın yalnızca yabanıl ve ilkel yanıyla ilgilendiklerinden yakınır: "Tiyatroya gittim mi, ya aldatılmış bir kocanın karısını öldürdüğünü, bir kadının kıskançlıkla sevgilisini zehirlediğini, bir çocuğun babasından öç aldığını, bir babanın çocuklarını horladığını ya da çocukların babalarını yitirdiklerini görürüm. Çoğu kez kralların öldürüldüğünü, kızların kirletildiğini, namuslu kişilerin haksız yere hapse atıldıklarını izlerim tragedyalarda" (*Le Trésor des Humbles*). Yazar, bu alışagelinmiş tragedya yerine, her gün binlerce kez insanoglunun yaşamını yöneten ruhsal ilişkilerin tragedyasını önerir. Ona göre, asıl tragedya, görünür ilkel hareketlerin ötesinde olan, insanın gücü üstünde bulunan bir gücün insanı oradan oraya savurması ve hiç beklemediği bir yola sürüklemesidir; asıl

tragedya, insanın bu bilinmeyen güç önündeki güçsüzlüğüdür. Çağrı-
madan Gelen'deki kör, yaşlı adamın gerçekliği, Maeterlinck'e göre,
"metresini boğan âşıktan, bir çarpışmayı kazanan komutandan, onu-
runu koruyan bir kocadan daha insancıl ve yaşamla daha ilintilidir."

Maeterlinck'in patetik ve heroik tragedyaya olan eleştirel yaklaşı-
mında, doğalcı okula olan benzerliğini yakalarız; çünkü doğalcılar da
simgeciiler gibi, günlük yaşamın tragedyası ile uğraşmışlar, yine on-
lar gibi dış aksiyonun geri plana itildiği statik oyun kurgusuyla ilgi-
lenmişlerdir. Maeterlinck, özellikle oyun tekniği açısından doğalcıla-
ra çok şey borçludur. Onbeşinci yüzyıl Flaman ressamı gibi, o da
gerçekçi ayrıntılara iner. Gerçekçi ayrıntılarla çizdiği oyun kişileri
yine Flaman ressamı gibi, belirsiz bir arka planın ve atmosferin
içine oturtur. Çünkü yazar, yaşamdaki günlük olayların ardındaki iç
gerçeğin özünü yakalamaya uğraşır. Bunu da doğalcılardan aldığı tek-
nik ile gerçekleştirir. Bunun için de, Konuşma Örgüsü'nde, dıştaki
konuşmalara koşutluk kuran, iç gerçeği aydınlığa çıkaran sanki ikinci
bir (iç) Konuşma Örgüsü vardır. Bu iç konuşma oyunun ruhudur.
Onun için genellikle ayrıntıda pek önemli değilmiş gibi görünen bazı
sözcükler, bu iç konuşmanın temel taşlarıdır. Maeterlinck'in bu yak-
laşımı bize Swedenborg'un felsefesini anımsatır: Gözle görünen evrenin
ardında gözle görünmeyen bir evren vardır. Maeterlinck, sanki atom dün-
yasını bulgulamak çabasıdadır. Bu nedenle, günlük yaşamda söyledi-
ğimiz en olağan sözcüklerde bile bizim iç gerçeğimizi ortaya çıkara-
cak simgesel anlamlar bulunur. Bu olağan sözcükler, o sözcüklerin
konumuna ve içinde bulunulan atmosfere göre, yeni bir anlam kaza-
nırlar.

Maeterlinck kendi düşüncelerini açıkladığı *Le Trésor des Humbles*'i
yazdığında, kendi tiyatro anlayışına en uygun örnek olarak doğalcı
Ibsen'in *Yapı Ustası Solness*'ini göstermiştir. O sırada kendi yazdığı
oyunlarda da bu düşüncelerini gerçekleştirilmekteydi. Ancak o, ilk

oyunlarını, bu düşüncelerini olgunlaştırmadan ve gizemciliğin çeşitli türlerini tanımadan önce yazmaya başlamıştı. İlk oyunu *Prences Melaine* acemice yazılmış bir oyundu. Ama onun 1890'da yazdığı *Çağırılma-dan Gelen ve Körler* adlı yapıtları, onun dramatik özelliklerini ortaya çıkaran ilk oyunlarıdır. Her iki oyunda da ÖLÜM çağrılmayan konudur. Her ikisinde de dış aksiyon yoktur, atmosferle gelişir. Her ikisinde de aynı yaşam felsefesi vardır. Bu oyunlar karamsar yapıtlardır; insanlık, sis ve karanlığın ortasında, amaçsız, elinde olmadan YAZGI'nın önünde kör gibi sürüklenip gider. Maeterlinck'in 1894 yılında yazdığı *Evin İçinde* de baş oyun kişisi ölümdür.

Maeterlinck'in yine aynı sıralarda yazdığı *Tintagiles'in Ölümü* adlı oyununda, mekân "Hastalıklı Şato" denilen bir yerin dışını gösterir. Burada ölüm bir karabasandır. Bu oyunda, kızkardeşleri tarafında bakılan küçük Tintagiles'in karanlıkta kaybolması ele alınmıştır. Yazarın, bir açıdan *Tristan ile Isolde*'ye ve Dante'nin *Paolo ile Francesca*'sına benzeyen *Pélleas ile Mélisande* adlı yapıtı, kavuşamayan iki sevgilinin öyküsünü işler. Oyunun teması Aşk'tır, ama önermesi yine fatalisttir; yaşam ve ölüm gibi, aşk da yazgıya sıkı sıkıya bağlıdır.

Pelléas, Mélisande'in erkek kardeşi tarafından öldürülür, Mélisande üzüntüsünden günden güne solarak ölür. Onun ölüm döşeği başında doktor şöyle der: "Neden doğduğu belli değildi, neden öldüğü de!" Pelléas'in büyükbabası Arkel, doktordan daha ilerisini görebilmektedir; o da şöyle der: "Hepimiz gibi, o da Bilinmeyenin zavallı, çaresiz bir yaratığıydı." Bu sözler bize Strindberg'in *Düş Oyunu*'ndaki şu sözleri anımsatır: "Ben Tanrı olsaydım, insan yüreğine biraz olsun acıma duygusu koyardım!"

Maurice Maeterlinck, 1895'te, sonradan karısı olan tanınmış ve güzel opera sanatçısı Georgette Leblanc'ı tanıdığı anda, oyunlarının tek-düze olmaya başladığını sezdi. Leblanc, ona prenseslerle, prenslerle ve perilerle uğraştığı için, oyun kişilerinin birer kukla durumunda

olduklarını belirtmiş, bunun da bir çıkmaz sokak olduğunu söylemişti. Maeterlinck, Leblanc'ın etkisiyle yeni oyunlar yazmadan önce, daha birkaç yıl aynı anlayışı sürdüren yapıtlar üretti. Sonra birden içindeki bulutlar dağıldı, karamsarlık kayboldu ve yazar 1902'de en büyük başarısı olan *Monna Vanna*'yı yazdı. O, bu oyunuyla, geleneksel romantik dram türüne dönmüştür; ama oyunlarındaki şiirsel atmosfer de azalmıştır. *Monna Vanna*, *Lady Godiva* gibi, Pisa kentini kurtarmak için düşman komutanının çadırında geceyi geçirmeye razı olur. Maeterlinck, bir açıdan Gustav Flaubert'in *Salambo*'sundan etkilenmiştir; *Salambo* da vatani Kartaca'yı kurtarmak için düşman çadırında bir gece geçirir. *Monna Vanna* etkileyici bir oyundur. Aynı yıl Nobel Yazın Ödülü'nü alan Maeterlinck'e, Belçika Krallığı tarafından da kontluk verilmiştir. Ancak bu oyunda şiir tiyatrolarındaki şiirsel hava yoktur; kişiler derinliklerini yitirmişlerdir; konuşma örgüsündeki duraklar ve şiirsel sessizlikler kaybolmuştur, hatta konuşmalar yer yer sıkıcı olabilecek biçimde uzamıştır. Buna karşılık, önceki oyunlarındaki alacakaranlık yok olmuş, yerini insanın içini ısıtan bir öğle sicağı almıştır.

Ne gariptir ki, Maeterlinck'teki bu gelişme Maeterlinck'i yok etmiştir; çünkü o, aydınlıkların değil, karanlıkların yazarıdır. Onun tiyatro şiirindeki temel öğeler *SIS* ve *MELANKOLI*'dir. Bunun farkına varan Maeterlinck, yeniden periler ve fantazyaya dünyasına dönmüş ve 1908'de en büyük oyunu *Mavi Kuş*'u yazmıştır. Bu oyun büyükler için yazılmış bir masaldır. Tytyl ile Mytyl adlarında iki kardeş, "mavi kuş"u aramaya çıkarar ve anlarlar ki, "Mavi kuş" diye bir mutluluk gerçekte varolmamıştır. Ertesi sabah düşlerinden uyandıklarında, yaşamı daha güzel görmeye başlarlar: insanların başarabilidiği mutluluk, hep yakınlarındadır, asıl önemli olan onu tanıyabilmektir.

DIŞAVURUMCULUK

İzlenimciler tipik bir Akdeniz üslubunu getirirken, dışavurumcular (ekspresyonizm) kökü Gotik kültüre kadar giden Orta Avrupa özelliklerini içeriyordu. Almanya'da çıktığı ve etkisini buradan yayarak genişlettiği için, bu akıma "Alman ekspresyonizmi" de denir. B hareket 1910 ile 1920 yılları arasında yoğunluk ve etkinlik kazanmıştır. Bu akımın yazarları, 1885 ile 1895 arasında bir kuşağı oluştururlar. Alman İmparatoru II. Wilhelm'in ektikleriyle biçilen bu kuşak, tüm yapıtlarında, bu atmosferin izlerini ve sonuçlarını taşır.

Siyasal ve Toplumsal Ortam

"Ekspresyonist" deyiminin ortaya çıkışında 1870-1871 Fransız-Prusya Savaşı'nın sonucunda hızla gelişen sanayinin büyük rolü vardır. Bu savaşta Fransa'yı yenerek birliğini kuran Almanya, sanayi devrimi ile ülkenin siyasal, toplumsal ve ekonomik yapısını değiştirmiştir. Siyasal açıdan birliğe kavuşan Almanya "milli gurur," "kahramanlık" ve "üstün ırk" söylevlerini çekerek kör bir iyimserliğin içine düşmüştür. Fransızların ödediği savaş tazminatı ile büyük sanayiye yönelen, sanayileşme hızını arttırarak, o dönemin en büyük sanayi ülkesi olan İngiltere ile yarışmaya başlayan Almanya, gurur ve sevinçten sarhoşlanmış bir biçimde birtakım gerçekleri de gözden kaçırmaya başlamıştır.

Bu çok hızla gelişen ve birdenbire ortaya çıkan sanayileşme birtakım önemli sorunları da birlikte getirmiştir. Sanayileşme ile birlikte hızla bir fabrika proleteryası gelişmiş ve o zamana kadar kimsenin almayı, işverenlerin de vermeyi düşünmediği hakların istendiği bir ortam ortaya çıkmıştır. Sanayileşme ile köylerden kentlere akım başlamış, barınma, beslenme gibi yaşamsal sorunlar su üstüne çıkmıştır.

İşçi ücretleri düşüktü; işçilerin günde 14 ile 16 saat çalışmaları gerekiyordu. Kimler işe alınıyor, kimler alınmaz saptanmamıştı. İşve-

renler bunu fırsat bilerek dört yaşını geçmiş çocukları işe alarak işçi maliyetini en azda tutmaya çaba harcıyorlardı. Çünkü onlar "Almanya'yı kalkındırıyorlar"dı. İşsizlik de büyük bir hızla artmaktaydı. İşsizliğin artması ise daha düşük ücretle işçi çalıştırmak anlamındaydı. Bu ortam içinde, işçiler gün geçtikçe siyasal bilinç edinmeye ve çevrelerinde olan bitenleri daha iyi kavramaya başladı. İşçi sınıfının güçlenmeye başladığını hisseden kapitalistler, işçi sınıfını tutan toplumcu aydınları yıldırmak, halkı bunlara karşı kışkırtmak için bazı komplolar hazırladılar. Bunlardan en ciddiisi, İmparator'a sözde suikast girişimidir. Sermaye çevreleri, İmparator'un da haberi olmadığı iki suikast girişiminde bulunarak, bu eylemleri toplumcu milletvekillerinin ve aydınların üzerine atular. Aslında amaçları, kendilerinin en büyük destekçisi olan İmparator'u öldürmek değil, henüz bilinçlenmemiş olan halk çoğunluğunu toplumcuların ne kadar tehlikeli olduklarına inandırmaktı. Bunda da başarılı oldular; Parlamento'nun tutucu çoğunluğunu toplumculara karşı bir baskı yasası çıkartmaya ittiler ve onları halk düşmanı ilan ettiler.

Böyle bir faşizmin kaynağı, İmparator I. Wilhelm tarafından tohumları ekilen, II. Wilhelm'de doruğa erişen millitarizm ve ham milliyetçilikti. Deneyimi yüzyılları kapsayan burjuva kapitalistleri sürekli olarak "milliyetçilik" ve "üstün Alman ırkı" sloganlarıyla uzun yıllar korkunç bir beyin yıkama propagandasına girişmişlerdi. Bunun sonucu da, yarım yüzyıl sonra bütün Avrupa'yı mezarlığa çeviren Nazizm oldu.

1871 ile 1914 yılları arasında, Alman toplum yapısındaki başdöndürücü değişim, sanayi işçilerinin güçlenmesine yol açtığı kadar, büyük toprak sahibi çiftçileri ve yüksek kademedeki bürokratları da etkilemişti. Bu toprak ağaları, toplum içindeki egemenliklerini yitirmişlerdi. Bunda, ırgatlığı bırakıp kentteki fabrikalara işçi olarak girenlerin rolü büyüktü. Özellikle, Almanya'nın batısındaki tarıma el-

veriřli topraklar boşalmaya başlamıř ve tarım iřçisi bulma sorunu gündeme gelmiřti. Ayrıca, ülkenin dıř ticaretinin geliřmesi, kazancı üreticiden, aracıya kaydırması ve bir gelir adaletsizlięi ortaya çıkmıřtı. Bunun üzerine çiftçiler bir çeřit koruyucu hak istemiřler ve lehlerine yasa çıkartmayı başarmıřlardır. İmparator bu kiřileri korumak istiyordu, çünkü onlara gereksinimi vardı; onlar "üstün Alman ordu-su"nın askerleriydiler. Kapitalist aşamaya gelen Almanya, artık komřuları gibi kendine sömürgeler aramaya başlamıřtı, bunun için de güçlü bir deniz filosuna gereksinimi vardı. Bu emperyalist çabalarda İmparator'un bu toprak ağalarını kullanacaktı. Onlar ise ülkenin en tutucu, geçmiře dönük, gelecekte hiçbir řey ummayan kiřilerdi. Böylece, o dönemde, Almanya'da geçmiře yařayan egemen güçlerle geleceęi hazırlayan genç yazárlar, sanatçılar, aydınlar ve iřçiler arasında, yalnızca gününü gün etmeye çalışan burjuvazi vardı. İmparator ise geçmiře gelecek arasında, duraęan bir orta yolu tutmuş burjuvaziyi kendi açısından tarafsız görüyor ve o yaná eğilim gösteriyordu.

Alman toplumu sürekli deęiřiyordu. Köylerden sanayi bölgelerine olan akın, çoęu büyük limanlarda ve kentlerde kurulmuş olan fabrikaları kalabalıklařtırıyordu. Böylece sanayi burjuvazisi de kentleri genişletmeye, řiřirmeye başladı. Büyük kentlerde gecekondular, beslenme, saęlık, belediye hizmetleri ve eęitim sorunları giderek içinden çıkılmayacak bir durum alıyordu.

Dıřavurumcu Yazarlar

Bu büyüyen modern kentlerde, burjuvalar aileyi geniş bir klan olarak görüyorlar ve babaerkil ailenin yařaması için ellerinden geleni yapıyorlardı. Baba otoritesi, aile başkanının sözü her řeydi. Ancak toplum kendi geliřimi içinde kavramlarda ve düşüncelerde deęiřiyordu. Çocuklar da, babalarının kuřaęını köhnemiř buluyorlar, onların otoritesine, düşüncelerine bařkaldırıyorlardı. Baba otoritesi, giderek,

egemen güçlerin otoritesi ile özdeşleşiyor ve genç kuşaklar, babalarının karşısına geçiyorlardı. Aile çevresinden başlayan bu başkaldırı, okuldaki otoriteye, giderek devlet otoritesine başkaldırıya dönüşüyordu. Ailede başlayan bu otoriteyi yitirme duygusu da, genç kuşaklarda bir "öksüz evlat," "yalnız bırakılmış oğul ya da kız" duygusunu geliştiriyordu. İlerde göreceğimiz gibi, dışavurumcu yazarların tümünde otoriteye başkaldırma ve "öksüz evlat" duygusu egemendir.

Ancak buna karşılık, eski kuşak da çocuklarını anlamak yerine, bu otoriteyi bırakmamak kararındaydı. Onun için de, babalar ve oğullar arasında, giderek derinleşen bir uçurum oluşuyordu. Gücü elinde tutan eski kuşak karşısında genç kuşak kendini "kovalanan av hayvanı" gibi hissediyordu. Franz Kafka, *Babaya Mektup* adını verdiği yazısında şöyle der: "Bizim aramızdaki yabancılaşmada senin suçsuz olduğuna inanıyorum. Ama ben de kendimin aynı derecede suçsuz olduğum kanısındayım." Franz Werfel ise, *Öldüren Değil, Öldürülenler Suçlu* adlı öyküsünde şöyle yazar: "Galiba her ikimiz de, ikimizin dışında olan ve ikimizin de anlamadığı bir yasanın yönetimindeyiz, uzaktayken birbirimizi arıyor, yan yana gelince birbirimizden nefret etmemiz gerektiğini anlıyoruz." Kafka ve Werfel gibi, birçok dışavurumcu yazar baba-oğul ilişkisiyle eski-yeni kuşak çatışmasını dile getirmişlerdir.

Arnold Bronnen *Baba Katli*, W. Hasenclever *Oğul*, Reinhard Sorge *Dilenci*, von der Goltz *Baba ile Oğul*, Kafka *Duruşma* ile baba oğul çatışmasını çeşitli duyarlık düzeylerinde vermişlerdir. Bu yazarlar, aynı duyarlılığı köhnemiş okul eğitimine ve otoritesine karşı da göstermişlerdir. Frank Wedekind *Baharın Uyanışı*, Max Halbe *Gençlik*, Heinrich Mann *Profesör Unrat* ve Hermann Hesse *Dönme Dolabın Altında* adlı yapıtlarıyla okullardaki ve aile çevrelerindeki baskıyı, yanlış eğitimi yansıtmışlardır. Gerçekten de okullarda büyük bir baskı vardı ve bunun adına da disiplin deniliyordu. Bu dönemde çok sayıda öğrencinin kendi canına kıydığı istatistiklerle saptanmıştır. Bütün Alman okulla-

rında bir intihar salgını başgöstermişti. Profesör Gurlitt adında bir bilim adamı, ondokuzuncu yüzyılın son yirmi yılı içinde 1152 okul öğrencisinin kendine kıydığını saptamıştır ki, böyle bir şey, Almanya'nın tarihinde görülmuş bir şey değildir.

Ancak bu kendine kıymaların nedenini yalnızca okul disiplini aramak da yanlış olur. O dönemin Alman burjuvazisinin de bu intiharlarda rolü büyüktür. Gençler eski kuşağın tutumu karşısında büyük bir umutsuzluğa kapılmışlardı; çünkü gençler, babalarının, ikiyüzlülüğe ve parasal çıkarlara dayanan, her türlü kirli işi büyük bir nezaketle yapan, her türlü cinayeti ahlak maskesi altında işleyen kuşağına karşı, nefret ve korku duyuyor, böyle bir dünyada yaşamının gereksizliğine inanıyorlardı. Yanlış da olsa, o günün koşulları içinde kurtuluşun ölümde olduğuna inanıyorlardı. Gençler ailelerinden, toplumlarından kopmuş, yalnız kalmış, başkaldırdıkları takdirde bir böcek gibi kafaları ezilen kişilerdi. İşte dışavurumculuk, böyle bir gelişim süreci içine girmiş olan Almanya'da doğdu.

Dışavurumcu yazarlar, tutumları ve eğilimleri açısından aralarında ayrılışlar da, birlik oldukları önemli nokta, İmparator Wilhelm burjuvazisine karşı olmaları ve yeni, iyi bir düzeni düşlemeleridir. Onların yapıtlarında iki ana tema *otoriteye başkaldırı ve daha iyi bir düzen isteği*'dir. Onlar yalnızca babalarını yoketme isteği taşıyorlardı; buna bağlı olarak babalarını doğru ve iyi bir toplum düzenine çıkartmayı amaçlıyorlardı. Eskinin yıkıntıları üzerine yepyeni bir Almanya kurmak istiyorlardı. Onun için de romantiklerde izlenen değer tanımazlık bu akımın yazarlarında yoktu.

Ancak dışavurumcular arasında bu noktada birbirinden ayrılanlar da vardı: a) bir uçta, bozuk düzenin yerine neyin getirileceği üzerine bir fikri olmayanlar; onlar yalnızca bu pis düzenin yıkılmasını istiyorlardı; b) öbür uçta, varolan düzenin yıkılmasını isterken, kurulacak olan yeni düzenin nasıl bir düzen olması üzerine dikkatlerini çe-

virenler vardı. Bu 'b' öbeğindeki yazarlar kendi aralarında ikiye ayrılabilirler: Gelecek toplumun ancak üretim ilişkileri ve altyapı ele alınarak kurulabileceğine inananlar olduğu gibi, toplumun yeni baştan düzenlenmesini değil, insan ruhunun iç niteliklerinin yükseltilmesi gibi, gizemci bir eğilimi benimseyenler vardı. İlk öbekte olanları toplumcu, ikinci öbekte olanları hümanist olarak da tanımlayabiliriz. İlk öbekte olanlar iyi bir düzenin ancak üretim ilişkilerinin yeniden düzenlenmesi ve değerın emekle ölçülmesini isteyenlerdi. İkinciler ise insanın temelde iyi olduğuna inanıyorlardı. Onlara göre, insan ruhunun temel nitelikleri özgürlüğe eriştiği takdirde, tüm insanlık da evrensel bir sevgi bağıyla birbirine bağlanabilecekti. Ancak düşünceleri açısından birbirinden ayrılmış olan dışavurumcular tek bir amaçta birleşiyorlardı: Varolan köhnemiş ve yozlaşmış düzene başkaldırı ve yepyeni bir düzenin kurulması...

Yazarların Yönelişleri

Dışavurumcuların küçük bir bölümü bozuk düzenin yerine neyin getirileceği üzerine fikri olmayanlardı; onlar yalnızca bu pis düzenin yok olmasını istiyorlardı. Yazarların büyük bir bölümü ise, mevcut düzenin yıkılmasını isterken, dikkatlerini, kurulacak olan yeni düzenin nasıl bir düzen olması gerektiği üzerine çevirenlerdi. Bu ikinciler kendi aralarında ikiye ayrılırlar: 1) Gelecek toplumun ancak büyük bir değişimle kurulabileceğine inananlar: Bunlar Marksistlerdi. Bu yazarların başında Ernst Toller gelir. Bu yazar, Almanya'yı ancak komünizmin kurtaracağına inanıyordu; onun için de, tümünden bir yapı değişikliği istiyordu. Toller üzerine şunları okuruz: "Kurt Eisner ile birlikte, savaşa karşı yürüyüşü düzenlemiştir. 1918'de Münih'te Cephane Yapım işçilerinin grevine aktif olarak katılmıştır. Tutuklanmış ve aylar sonra serbest bırakılmıştır. Münih'teki İşçi-Köylü-Asker Sovyeti'nin başkanlığını yapmıştır. 1918 yılında, Münih'te kurulan Bav-

yera Sovyet Cumhuriyeti'ne Başkanlık etmiştir. 1919 yılında tutuklanmış ve beş yıla hüküm giymiştir." Savaşın nefret eden Toller, 1939'da II. Dünya Savaşı çıkınca dehşet içinde paniğe kapılarak New York'ta bir otel odasında kendini asarak intihar etmiştir.

2) Bu gruptaki yazarlar, toplumun yeni baştan düzenlenebilmesi için önce insan ruhunun iç niteliklerinin yükseltilmesi gibi, gizemci bir eğilim içindeydiler. Onlar işe bireyden başlanması gerektiğine inanıyorlardı. Onlara göre insan temelde iyiydi ve insan ruhunun baskıdan, tutsaklıktan kurtarılması gerektiği düşüncesiyle yazıyorlardı. Onlara göre insan ruhunun temel nitelikleri özgürlüğe eriştiği takdirde, tüm insanlık da evrensel bir sevgi bağıyla birbirleriyle ulaşacaktı. Örneğin bu yazarlardan birinin şu tanımı bir fikir verebilir: "Korku ve yalan atmosferinin karışıklığında bir yüz görünmeye başladı: Bu, insanoglunun yüzüydü. Doğaüstü parlaklıkta, bir yaratığın yüzü."

Ancak bütün dışavurumcular tek bir amaçta birleşiyorlardı: *Mevcut köhnemiş düzene başkaldırı, yepyeni, daha iyi bir düzenin kurulması gerekliliği.*

Dışavurumcuların yapıtları, simgecilerde olduğu gibi, soyut ve fizikötesi şeyler değildi; simgeciler gibi çıkış noktaları öznellik değildi. Somut toplumsal koşullardan hareket ederek yazıyorlardı oyunlarını. Dışavurumcular, sanatın insanlığa yardımcı olmasını, sanatın insan yaşamına katkısı olması gerektiğine inanıyorlardı. Onun için de, yığınlara yönelmek, halk içinde yaygınlaşmak istiyorlardı.

Mevcut düzene radikal bir biçimde saldıran "status quo"cu yazarlar arasında Georg Heym ve Gustav Sack en önde adı anılacak olanlardır. Daha iyi bir dünyanın gerekliliğini, o dünyayı belirlemeden isteyenlerin başında, adeta intihar edercesine savaşa katılan ve 17 yaşında ölen, ilk dışavurumcu oyun olan *Dilenci*'yi yazan Reinhard Sorge vardır. Hümanist öbekte izlediğimiz üçüncü eğilimde yazarlar da,

mevcut düzenin yıkılması gerektiği üzerinde durmadan, önce insan onuruna yakışır daha iyi bir düzeni göstermek istiyorlardı. Bunlar arasında Carl Sternheim ve Carl Hauptmann başta gelen yazarlardır. (Sonuncusunu doğalcılıkla başlayıp gerçekçilik akımı içinde yer alan Gerhardt Hauptmann ile karıştırmamak gerekir.)

Negativist ve sosyo-politik eğilim yanı sıra, bu üçüncü öbekte, negatif ve pozitif kavramların iç içe olduğu dışavurumculuğun temel eğilimi vardır. Bu öbekteki yazarlar, insanların aslında iyi olduklarını, ama mevcut düzenin onları kötü yaptığını savunurlar. Böyle bir düzenden kurtulunca, insanların uyum ve karşılıklı sevgi içinde yaşayabileceklerini vurgularlar. Buna bir örnek Carl Hauptmann'ın *Savaş* adlı oyunudur. Bu oyunda, çok uluslu şirketlerin sırf kazanç düşüncesiyle çıkartmış oldukları savaş yüzünden mevcut düzenin ve toplumun yokedildiği ele alınır. Bu yok olan toplumun külleri üzerinde, yavaş yavaş karşılıklı güvene dayalı bir düzenin doğduğu belirtilir. Bu da yepyeni insanı vareder.

Aynı eğilimde olan, insanın temelde iyi olduğunu vurgulayan oyunların en önemlilerinden biri de, Carl Sternheim'in *Kilot* adlı oyunudur. Sternheim, bu oyununda, burjuvayı eleştirirken, kurulu toplum düzeni içinde burjuvanın iyi olan niteliklerinin ortaya çıkmadığını belirtir. Yazar, bu oyununda, burjuvaya saldırmadığını, burjuvanın sahip olduğu erdemlerinin bilincine varması için onları uyardığını söyler.

Pathos

Sternheim'in *Kilot*'unda, Sorge'nin *Dilenci*'sinde tiyatral öğeler ön plandadır. Ayrıca bu oyunlardaki retorik eğilim bu tür oyunu daha da tiyatral bir duruma getirir. Sternheim'in oyununda tersinleme ve taşlama, Sorge'nin oyunundaki grotesk öğeler de bu tiyatrallığı vurgularlar.

Dışavurumcu oyunlarda iki önemli özellik RETORİK ve PATHOS'tur. Az önce de belirttiğimiz gibi, dışavurumcu oyunlarda, İmparator II. Wilhelm Almanya'sına karşı duyulan nefret şu üç eğilimi getirmiştir: 1) Negativist, 2) Sosyo-politik, 3) Anarşik-hümanist. Carl Zuckmayer'in *Köpenick'li Yüzbaşı* adlı etkili oyunu II. Wilhelm dönemi Almanya'sında olmuş bir olaya dayanarak militarizm ile faşizmin bir açılımını getirir. Bu oyunda, yalnızca subaylara ve üst rütbelilere üniforma diken terzi Wormser'in şu sözler, o dönemdeki anlayışı bir tersinlemeyle getirir: "İnsanlık teğmen rütbesiyle başlar, ondan aşağısı maymunluktur." Burada da görüldüğü gibi dışavurumcu üslup, antitezci, dinamik ve retorikçi'dir.

Dışavurumcuların terminolojisinde *pathos* (acı verici öge) çok büyük bir rol oynar. O dönemin yazarları tekrar tekrar bu kavram üzerinde durmuşlardır. Pathos dışavurumcu yazının ve tiyatronun karakteristik bir ögesidir. Ama bu "yeni bir tür pathetik öge"dir. Pathos, "yaşamın temel atmosferidir." Alman yazınında Pathos sözcüğü, çeşitli kapsamlarda kullanılır.

Bunların biri, bir yapıtın ahlaksal-etik özü anlamına gelir; bu Schiller'in temsil ettiği bir görüştür. Ona göre Pathos, aklın doğaya olan üstünlüğünü belirtten manevi özgürlüktür. Schiller'in anladığı Pathos, *iradenin başarılı bir biçimde duygulara karşı koyabilmesi*'dir.

Şurası kesin ki, bu anlamda bir Pathos, dışavurumcular için geçerli değildir. Örneğin, Heym'ı ele alırsak, onda manevi özgürlüğünü elde eden insanlık sorunu yoktur. Onun yapıtlarında, insan hiç değişmeyen bir acıyı çeker; ama iradesizdir, aklını kullanmaz, pasiftir, kendi denetimi dışındaki güçlerin elinde çaresizdir. Bu da Schiller'in ideale ters düşen bir yöneliştir. Nitekim, dışavurumculardan Kurt Hiller, onun deyimiyle "Schiller'in küçültücü Pathos'u"na saldırmıştır. Dışavurumcu yazarlara göre, II. Wilhelm Almanya'sının eğitim sistemi ve halk ahlakının görünümü, "aklın değerli olan özelliklerini

de değersiz kılan" yapay ve şişirilmiş bir idealizmdi. Ancak burada Schiller'in Pathos kavramının önemli bir yanı da gözden kaçmış oluyordu; çünkü Schiller, felsefi açıdan, insan aklının otonomluğundan, yani kendi kendini yönetme özerkliğinden söz ediyordu.

Pathos kavramının ikinci kapsamı dışavurumcularda ortaya çıktı. Dışavurumculara göre, patetik sanatçı, antiteze ulaşabilmek için, kendi dinamik etkisini okuyucusuna ya da seyircisine iletmek ister. Böylece, Emil Staiger'in de belirttiği gibi, geleneksel anlamdaki Pathos, dışavurumcu üslupta görülen ANTITEZ, DİNAMİZM ve RETORİK'i kapsamaz. Alman dışavurumculuğu, Alman yazınının özellik taşıyan bir mirasıdır. Dışavurumculuk ile Barok arasında gizli bir bağlantı vardır. Bu akımın içeriğine ve yapısına baktığımızda, Barok'ta izlediğimiz Pathos'un soyut stilistik kavramını buluruz. (Barok, deyince onyedinci yüzyılın siyasal, toplumsal, yazınsal-tarihsel öğelerinden ortaya çıkan kendine özgü anlayışı kastediyoruz.)

Barok, PATHOS'u Tanrı ile İnsan arasındaki ilişkiyi ortaya çkarmada kullanmıştır. Oysa dışavurumculuk, PATHOS'u, insan ile insan arasındaki ilişkiyi göstermede kullanmıştır. Bunun için, Barok'taki Pathos'u *geleneksel*, dışavurumculuktakini ise, *retorik pathos* olarak anlayabiliriz. GELENEKSEL PATHOS'ta, seyircinin duygusal algılama yoluyla etkilenip sarsılması düşünülmüştür. RETORİK PATHOS'ta, yani dışavurumculuğun kullandığı Pathos'ta, seyirci, görünüşteki karmaşanın ardındaki dünyayı tanıması için uyarılmaktadır. Başka deyişle, burada Pathos, bir durumun tutkuyla bilincinde olmaktır.

Bu akımdaki yazarlar tiyatro araçlarından, sahne teknik aygıtlarından yararlanmayı seviyorlardı; bunları kullanırken tiyatroya uygun yepyeni bir biçim önerilerini de getiriyorlardı. Piscator'un "Politik Tiyatrosu" ile Brecht'in "Epik Tiyatrosu" dışavurumculuğun bulgularından yararlanmıştır. Bu yönden onların sahne tekniği açısından yaptıkları denemeler hiç de yabana atılacak gibi değildi.

Dışavurumcuların oyunlarındaki yapı da kendine özgüydü: 1) Bu oyunlarda uzun bölümler yerine, kısa episodlar vardı; 2) Oyun kişileri daha çok çeşitli düşünceleri, kavramları ve toplum kesitlerini temsil ediyorlardı; 3) Konuşma örgüsü ise şiirli konuşmalardan kuru makine takırtılarına kadar genişleyen bir dil yapısına sahipti; 4) Gerçekçi dekor yerine, atmosferi sağlayacak yükselteler, basamaklar, eğik düzeyler kullanılıyordu ve ışıkla atmosfera sağlamada baş etken oluyordu; 5) Düşünceyi iletmede projeksiyon ve sinema filmi gibi sanatsal araçlar kullanılıyordu; 6) Sahne üzerinde seyirci imgelemine zenginleştirecek ya da anlatım olanakları sağlayacak her türlü etmen kullanılıyordu.

Simgecilerin içe dönüklüğüne karşı olan dışavurumcular, birey psikolojisinden çok yığın psikolojisi ile ilgilenmişlerdir. Oyunlarındaki ana temaları ortaya çıkaran üç temel tepki vardır: bunlar savaşa, ticaret ve para düzenine, bir de burjuva bireyine ve aile anlayışına karşı olan tepkilerdir. Dışavurumcu oyun kişileri çoğu kez acı çeken, yalnız, dışa dönük ve dış güçlerle savaşan kişilerdir.

İlk dışavurumcu oyun, 1912'de yazılan Reinhard Sorge'nin *Dilenci*'sidir. Bu oyun varolan düzenin yıkılmasını ve ütöpik yeni bir dünya imgesini getirmesi açısından, daha önce saydığımız ikinci eğilime girer. Bu oldukça şiirsel oyunda yazarın eleştirdiği burjuva düzeninin kahlılaşmış güzellik ve ahlak anlayışı yadsınır. Yeni bir dünya imgesi yaratılır. Çatışma genç bir ozan olan oğul ile ruh hastası olan baba arasında geçer. Oyunun ana çatışması baba ile oğulun ölüm-kalım savaşı üzerine kurulmuştur. Oğul'un idealizmi, paranın yönettiği babanın otoritesi ile karşıtlanmıştır.

Başka bir dışavurumcu yazar Walter Hasenclever'in *Oğul* adlı oyununda ise daha da ileri gidilerek, bir çocuğun gerekirse anasını babasını yoketmekte hakkı olduğu bile savunulur. Bu da yukarıda belirttiğimiz birinci eğilime girer: yani varolan düzene fanatikçe saldırma,

ama yokedilecek şeyin ardından neyin konulacağı üzerinde fikri olma-
ma...

Belli başlı Yazarlar

Alman dışavurumcu yazarları arasında, en ünlüleri Georg Kaiser, Ernst Toller ve genç Bertolt Brecht'tir. Brecht sonradan dışavurumcu-
lardan ayrılmış ve kendi kuramı, estetiği ve uygulamalarıyla çağdaş
tiyatroyu etkilemiştir.

Yirmiyeye yakın oyun yazarı Georg Kaiser'in 1918 ile 1920 yılları
arasında yazdığı *Gaz*, kapitalist sanayileşmenin toplumdaki etkilerini
ve sonuçlanmasını genişlemesine ele alır. Yazar kişileri, psikolojik
bireyler olarak göstermek yerine, KOLEKTİF INSAN'ın geniş çaptaki
sorunlarını ele alır. Yazarın 1916'da yazdığı *Sabahtan Geceyarısına* ad-
lı oyunu, küçük bir banka memurunun kahraman olduğu bir yapıttır.
Ancak bu memur da halk yığınını yansıtar. Kaiser'in son oyunu olan
Medusa'nın Cankurtaran Sandalı hem içeriği, hem biçimi açısından il-
ginçtir. Bu oyunda gemileri batan onüç gencin bir can filikasındaki
yaşamları ele alınmıştır. Yazar, sandalın dışındaki dünyayı, yani deni-
zi, karşı çıktığı bozuk düzen olarak almıştır.

Dışavurumcu akımın en ilginç yazarı olan Ernest Toller'in hapiste
yazdığı ilk oyunu *Değişim*'dir. Bu oyun, bir sanatçının giderek artan
başkaldırı duygularını dile getirir. Oyun, biri gerçekçi, öbürü simge-
sel olmak üzere iki planda gelişir. Gerçekçi sahneler oyun kişinin
günlük yaşamını, simgesel sahneler, onun bilinçaltı yaşamını verir.
Burada savaşa, savaşı çıkartan kapitalistlere ve egemen güçlere toplu-
mun başkaldırması gerektiği, yeni bir düzenin, yeni insanın ortaya
çıkartılması zorunluluğu savunulur. Yazarın 1920'de yazdığı *Yığın-In-
san*'da baş oyun kişisi bir kadındır; ihtilale katılan bir burjuvadır.
Sonia kapitalistlerin emrinde çalışarak bilmeden savaşa hizmet eden
işçileri bilinçlendirmek, onları burjuvanın tutsaklığından kurtarmak

için çalışan bir devrimcidir. Ayaklanma kanlı bir biçimde bastırılır. Sonia önce tutuklanır, sonra da öldürülür. Ama işçiler de bilinçlenmiştir. Toller'in başka bir ilginç oyunu da *Makine Kıranları*'dır. 1922'de yazdığı bu oyunda ondokuzuncu yüzyılın ilk yarısında, işçileri yerlerinden eden makineleri nefretle kıran işçileri görürüz. Çok sayıda oyun yazan Toller'in dünyaca ünlü bir oyunu da, 1927'de yazdığı *Hayda Yaşıyoruz* adını taşır. Toller, bu oyununda, I. Dünya Savaşı sonrasındaki Almanya'yı ele almıştır. O, bu oyununu, Erwin Piscator'un sahne anlayışına göre, sinema, projeksiyon ve ses tekniğine uygun olarak yazmıştır. Karşı devrimcilerin güçlendiğini gösteren bu oyununda, devrimci düşüncelerini, sekiz yıl bir tımarhanede kalmaya zorlandığı halde, yitirmemiş olan Karl Thomas ile faşistlerin bakanı olmuş Kilman adlarında iki eski arkadaşın çatışmasını işlemiştir. Toller, bu yapıtında 1918 devrimciliği ile 1927 oportünizminin arasındaki uçurumunu göstermiştir.

Bertolt Brecht'in ilk dört oyunu dışavurumcudur. Gerçi bunlardan sonraki oyunlarında da dışavurumculuğun izlerini görmek mümkünse de, o, tamamen değişik bir yola girmiştir. Onun ilk oyunu, *Baal*, Georg Büchner'in *Woyzeck*'inden etkilenilerek yazılmıştır. Bu oyunda Baal, ölürken, dünyanın Tanrı'nın pisliğinden varolduğunu fısıldar. Oyunda kötülük tarafından kirletilen ve akıl dışı güçlerin kör gözleyle yönetilen bir dünya vardır; ve insan bütün bunların karşısında çaresizdir. Brecht'in aynı yıl, 1918'de yazdığı *Gece Çalan Davullar*, cephede savaşan asker ile savaştan dolayı zengin olan vurguncuların rahatlığı ve yaşamı karşılaştırılır. Yazarın 1921 ile 1923 yılları arasında yazdığı *Kentlerin Ormanlarında* adlı oyununda iki kafadar, kendi deneyimleri dışındaki güçler tarafından sürüklenirler. Burada insan yalnızlığı, çaresizliği ve kopmuşluğu vurgulanır. Brecht'in 1923/1924 yılları içinde yazdığı *II. Edward* ise, bilinçaltı güçlerine karşı koyamamaktaki güçsüzlüğü ile kendi kendini yokeden bir kralı ele alır.

Dışavurumculuğun güçlü bir uzantısı olan, ama aynı zamanda gerçekçi akım içinde de büyüyen bir yazar Carl Zuckmayer'dir. Dışavurumculuğun etkisi otuzlu yıllara kadar sürmüştür. Yazarın otuzlu yılların başında yazdığı *Köpenick'li Yüzbaşı* bu akımın belki de en güçlü oyunlarından biridir. Bu oyunda, ilerinin Almanya'sını ve bütün Avrupa'yı etkileyecek olan II. Dünya Savaşı'nı çıkartan Nazizmin doğuşunu gösteren bir toplum kesiti ele alınmıştır.

Dışavurumcu akımın yazarları için temel antitez, o dönemdeki mevcut düzendi. Bu antitez olan düzende, insanlar yalnızlığa itilmişlerdi. Onun için de, bütün insanların tek bir yürek olarak atacağı yepyeni bir düzene gereksinim vardı. Bu kapsam içinde, dışavurumculuğun toplumsal temalara eğilmesi, bir açıdan evrensel değerler önünde insanlığın durumunu tiyatral bir anlatımla açıklama çabasını içerir.

GERÇEKÇİLİK

Gerçekçiliğin sınırları çok geniş bir alana yayılır. Hele kavram olarak esnek olduğu oranda belirsizdir. Gerçekçilik deyince, bazen nesnel gerçekçiliği kabul eden *bir tutumu*, bazen de anlaımı ve üslubu belirleyen *bir yöntemi* anlatmak isteriz. Üstelik bu ikisini ayıran çizgi de her zaman kesin değildir. Örneğin, "gerçekçi" sözcüğü Homeros'tan Milton'a, Sofokles'ten Shakespeare'e, Tolstoy'dan Gorki'ye kadar birçok yazar için kullanılır; çünkü gerçekçiliği vareden *gerçeklik* içinde bulunduğu sayısız ilişkiyi kapsar. Gerçekçiliği bir yöntem değil de, bir tutum olarak tanımlarsak, görürüz ki birtakım soyut sanat anlayışları dışında, bütün sanat gerçekçi sanattır. Böyle olunca, genelde tüm sanatın gerçekçi olduğunu izleriz. Öyleyse, bu bölümde akımları ele aldığımıza göre, gerçekçilik kavramını, belli bir toplumsal yansımayı içeren *bir yöntem* olarak ele almamız gerekmektedir. Çünkü gerçek yazın gibi, gerçekçi tiyatro da belli bir toplumsal gelişmenin ürünüdür.

Gerçekçi sanat anlayışı aşamalar dizisine dayanan kapalı bir toplumun değil, açık bir burjuva toplumunun sanat anlayışıdır. Tarihsel gelişim içinde, sanat, yazın ve toplum düşüncesi, feodalizmden serbest kapitalizme doğru tarihin gidişini yansıması yönünden sürekli bir biçimde yeni olgularla karşı karşıya geliyordu: Aydınlanmacıların, Fransız demokratik burjuva devrimi ile geleceğini sandıkları toplumsal uyum, gerçeklikle karşılaştığında sarsıntıya uğramıştı; çünkü anaparacı düzen uyumlu bir insan yerine, uyumsuz insanı; tutarlı bir toplum yerine yabancılaşmayı; ve ortak iyilik için yaşayan birey yerine bireysel yabancılaşmayı; ve ortak iyilik için yaşayan birey yerine, bencil bireyi yaratmıştı. Her şeyi kapsayan çıkarıcılık duyarlığı olan herkesi öylesine tiksindirmiştir ki, yaratıcı insanlar anaparacı düzene büyük bir tepkiyle karşı çıkmışlardır. Daha önce de belirttiğim gibi, bu süreç romantik başkaldırıyla ve Rousseau'nun burjuva uygarlığına saldırmasıyla başlamıştı. Kimsesiz Ben'in romantik başkaldırısından ve soyluların ve halkın tepkilerinin garip karışımından burjuva değerlerine karşı olan saldırıdan *eleştirel gerçekçilik* ortaya çıktı.

Eleştirel Gerçekçilik

Burjuva topluma romantikçe karşı çıkış, bir süre sonra o toplumun bir eleştirisine dönüştü. Romantizm ile gerçekçilik birbirinin tam karşısında olan görüşler değildir. Romantizm, daha çok eleştirel gerçekçiliğin ilk evrelerinden biridir. Eleştirel gerçekçiliğin kapsamı içinde birçok görüş bulunur; örneğin, burjuvaya aşağılayarak bir bakış, Fransız İhtilali sonrası burjuva toplumunu kökten suçlama, dönüştürücü umutları getirme, vb ... Bütün bu görüşlerde burjuva toplumunun o günkü durumuna karşı eleştirel bir tutum vardır. Ama bu tutum ya aşağılayıcı, ya alaycı, ya dönüştürücü ya da değer tanımaz olarak belirir.

İlk gerçekçilerin çevreyi anlatmalarındaki en belirgin yan *görgücü-*

luktür (amprizimdir). Bu kahramanların ortaya konuluşunda görülür: bu kişiler uslarının ve yüreklerinin derinlerinde geçenlerle değil, daha çok eylemleriyle verilirler. Örneğin, ondokuzuncu yüzyılın en önemli Alman yazarlarından biri olan Hebbel'in *Maria Magdalena* adlı yapıtında, Anton Usta eski kuşağın temsilcisi olan kalıplaşmış bir "saygı" ve "erdem" anıtıdır. Kızı Klara evlenmeye zorlandığı adam tarafından terk edilince, babasının çevresine gereğinden çok önem vermesi ve katılığı yüzünden, çocuğunu doğurmak yerine, kurtuluşu kendini kuyuya atarak yok etmekte bulur. Doğal olarak bu ilk gerçekçilikte, gerçekliğin ampirik çizimiyle kahramanın idealleştirilmesi eğilimi yan yanadır. İlk bakışta garip görünebilecek olan bu çelişki, "Aydınlanma Düşüncesi"ne ve "Ahlaki"na dayanan gerçekçiliğin savunmakta olduğu özgürlük kavramından çıkmıştır. Rönesans'ta ortaya atılan Doğa Felsefesi'nin "insan özgür ve eşit doğmuştur" ilkesi, Rousseau'nun ve giderek Fransız burjuva ihtilalinin düşüncelerinde yer almıştı. İnsanoglu zincirlerinden kurtuldu mu, artık uyumlu bir toplumun doğacağı inancı yerleştirilmeye çalışılmıştı; çünkü soyut hukuk açısından bakıldığında insan, doğuştan eşit ve özgürdü.

İlk gerçekçilikte, ahlakçılık ile toplumsal ahlakın eleştirisi yan yanadır. Nitekim, Hebbel, "yalnızca insanların ahlak kavramlarına olan ilişkilerini ele almak değil, o kavramların doğru olup olmadıklarının sınanması gerektiği" üzerinde duruyordu. Yazar, oyununda kimseyi suçlamaz: "Ben bu dünyayı artık anlamıyorum," diyen Anton Usta da, kızı Klara kadar, bu oyunun trajik kişisidir; Anton Usta hiçbir şeyin farkında değildir, çünkü anaparacı düzen baştan sona onu aldatan bir ahlak anlayışını geliştirmiştir. Ayrıca, eski düzenin çöküşünü yansıtan feodal dünya ile feodal bilinç, ahlak ilkelerini korumanın ve güçlü kılmanın çok uzağındaydı.

Daha önce açıkladığımız gibi, doğalcılık, fotoğraflık imgeler ile gerçekliği kopya etme ilkesini işler. Zola'nın, Balzac'ın yazdığı *Cousi-*

ne *Bette* için söyledikleri ilginçtir: "Balzac, ıppkı fotoğraf çeker gibi, gözlemde bulunduğu olaylarla yetinmiyor, yapıtındaki kişiliğini silecek, araya da girmiyor. (...) Kısacası bütün iş olayları doğrudan ele alarak durumların, koşulların ve çevrenin değişmeleriyle ortaya çıkan etkilerle gelişen olayların işleyişini incelemektedir." Bu yüzden doğalcı estetik, sanat ve yazını yalnızca yoksullaştırmakla kalmamış, imgenin bilinç değerini, dolayısıyla sanatın bilinç değerini küçültmüştür. Doğalcılık, toplumcu olsun ya da olmasın, yaşamı şiirden yoksun bırakmıştır. Daha sonra simgecilerin "gövdeyi bırakın, ruhu verin," sloganı da bunun içinde geçerlik kazanmıştır. Doğalcılığın şematik yöntemleri, gerçekliğin gizli düzenini, güzelliğini ve zenginliğini kavrayamamıştır. Örneğin, dörtyüze yakın oyun yazan Eugène Scribe, *La Bruyere*'in "bir kitabın yazılması, bir saatin yapılması kadar teknik ister" düşüncesine içtenlikle inanarak, oyun yazımına bu "saat işçiliği"ni getirmiş bir yazardır. Bu tutumu, onu, biçimi ön plana alarak, özü karanlığa itmesine yetmiştir. Scribe'in getirmiş olduğu "İyi Kurulu Oyun"un yapısal yetkinliği, eklem yerlerinden sağlamca tutturulmuş bir iskeletten başka bir şey değildi. Scribe, insanlık açısından önemli olan bir tarih olayını gerçekçilik, doğalcılığın tersine, eşyanın yüzeyde görünüşünü değil, özünü ortaya koyar; bu da gerçekçiliğin estetik alanını zenginleştirir ve renklendirir.

Norveçli yazar Henrik Ibsen, başı doğalcılıkta elleri gerçekçilikte olan bir yazardır. Onun için çeşitli nitelikler sıralanmıştır.¹ Uygarlığın önemli bir geçiş döneminde ortaya çıkan bu yazar, bazen bir devrimci, bazen anarşist, bazen ütopist, bazen de neye başkaldırdığını bilmeyen bir reformist olarak değerlendirilmiştir. Ibsen'in ustalık döneminde yazmış olduğu ve gerçeklik açısından tutarlı olan *Bir Bebek Evi* de, düşsel bir oyun olan *Peer Gynt*'ten daha yetkin değildir. Bu oyunda, kocasına ve çevresine karşı başkaldıran bir kadın vardır. Nora özgürlüğünü istiyordu; ama bu özgürlükle ne yapacağını bilmiyor-

du. Ibsen'in birçok oyununda özgürlük düşüncesi soyut bir şey olarak kalır. *Peer Gynt* ise ruhsal yıkıntı ile gelen özgürlüğü simgeliyordu. *Gençlik Birliği*'nde ise çağın gelişimine aykırı bir tez vardı. Özgürlük siyasal yoldan elde edilemez, denilmek isteniyordu. *Hortlaklar*'da ise, özgürlüğün birtakım ölü düşünceler arasında yeşermeyeceği öne sürülüyordu. Buradaki özgürlük anlayışı da günlük yaşamdaki pratikle uyuşmayan soyut hukuk kavramından yola çıkıyordu.

Ibsen'in giderek içine kapanması, simgelere kaçması, çağının bazı yazarları gibi, kendi tutumu içinde anaparacı burjuva dünyasının parçalanışını görmesi ve göstermesi, ama bunlara bir çözüm, bir çıkış yolu bulamaması, onun geleceğin dünyasını düşünememesinden ileri geliyordu. Bir yönden, Ibsen'in de, doğalcıların toplumsal koşulların değişebileceğini göstermeme direnişini sürdürdüğü izlenir.

Almanya'da Gerhardt Hauptmann'ın ilk oyunu *Gün Doğarken*, Lev Tolstoy'un *Karanlığın Gücü*'nden etkilenilerek yazılmıştı. Bu yapıtta da toplumun bozuk yanlarını eleştirel bir tutumla sergilemede acımasız bir sertlik vardı. Ama bu sertlik şiirsel bir sıcaklıkla korunuyordu. Onun Ibsen'den ayrılan yanı güzel konuşmalara ve şematik ayrıntılara girmemesinden ortaya çıkar. Hauptmann'ın *Dokumacılar*'ı 1840 yılında Silezya'da dokumacıların ayaklanışını işler. Hauptmann'ın dedesi bir dokuma işçisiydi ve bu ayaklanmaya katılmıştı. Üstelik yazar, maddeci dünya görüşünü ve Zimmermann'ın *Ekonomi Tarihi* adlı inceleme kitabını da biliyordu. Bunların etkisi altında kalmıştı. Bu yönden çağın sorunlarını, bazı eksikleriyle, Ibsen'den daha iyi kavramıştı.

Dokumacılar bir açıdan Zola'nın *Germinal*'indeki madenci ayaklanmasından esinlenilen bir yapıttır. Ancak Hauptmann'ın Zola'ya olan üstünlüğü olayları abartmadan ya da idealleştirmeden, nesnel bir bakışla işlemesidir. Bu oyun tek bir kişinin çığlığı değil, işçi haklarını ele alan bir yığının çığlığıydı. Tek bir kahraman yerine, tüm emekçi-

lerin baş oyun kişisi olduğu bir oyundu. Hauptmann, en azından bu oyunuyla doğalcı yazarların, dolayısıyla Zola'nın, mekanik neden-anlayışından ayrılmıyordu; çünkü doğalcılıkta izlediğimiz mekanik nedensellikte bir halka bir sonrakine sınıksız bağlı, esnekliği ve olasılık düşüncesi olmayan, bir zincir vardır. Doğalcılığın yaklaşım biçiminde birincil özellikler, ikincil özelliklere karışmıştır. Özel olan genel olanın önünü kapamıştır. Bunun içinde, yüzeydekinin temelinde yatan ve onun hareketini belirleyen yaşam süreçlerini aydınlığa çıkartacak güçten yoksundur ve gerçekliğin fotoğrafik bir kopyasıdır.

Oysa Hauptmann'ın bu oyununda, nedensellik, yapıt ile yapıtın kesimleri arasında organik bir bütünlük oluşturur, ayrıntılar rastlantısal değildir; olay dizisi ile kişiler arasındaki ilişki sürekli bir gelişim durumundadır ve hepsinden önemlisi tarihsel bir bakış açısı getirir.

Hauptmann'ın son oyunu *Gün Batarken*'de umutsuz bir sonbahar sevgisinin işlendiği görülür. İlk oyunlarından biri olan *Yalnız İnsanlar*'ı anımsatan bir havası vardır. Genç kuşağın eski kuşaktan kopmuşluğu ve tek başına kalmışlığı bu oyunda belirli bir biçimde ortaya çıkar.

Hauptmann'ın bu romantik eğiliminden çıkarak gerçekçilik ile romantizm arasındaki benzerliklere kısaca değinmekte yarar var. Gerçekçilik de, romantizmin yeşerdiği aynı tarihsel topraktan beslenmiştir; aynı ideolojik görevi, yani tarihsel ilerlemenin gerçekliğini ve değişim yönünü ortaya koyma görevini yüklenmiştir. Puşkin, Balzac, Gogol, Stendhal ve benzerlerinin yapıtlarındaki romantik öğelerin varlığı "gözle görünür sonuçlar elde etmek"ten ileri gelir. Her iki akımda da anaparacı gerçekliğin aslında bireyin yararına olmadığı yargısı vardır. Ancak ilerici nitelikteki romantizm anaparacı dizgenin yalnızca toplumsal eleştirisi ile uğraşırken, gerçekçilik liberalizme doğru yol alan burjuva toplumundaki çelişkilerin toplumsal niteliğini

açıklamaya çalışmıştır. Balzac'ın deyişiyle, "Gerçekçilik, gözle görünen sonuçlara götüren" toplumsal çözümlemeyi de kapsamayı bilmiştir.

Gerçekliğin özü toplum çözümlemesiydi; başka deyişle, toplum içindeki insan yaşamının, birey ile toplum arasındaki ilişkinin ve toplum yapısının incelenmesi, betimlenmesi bu çözümlemenin ilkeleliydi. Gerçekçilik, insanı içinde yaşadığı toplumsal çevrenin dışına rastlantısal bir biçimde çıkartmaz; tam tersine gerçekliğin çelişkilerini ortaya koyabilmek için, toplumsal ilişkiler diyalektiğini algılayıp bunların altını çizmeye yönelir. Gerçekçi yazar, bireysel olaylarla fenomenlerin ardında bulunan çeşitli toplumsal güçlerin eyleminin ve karşı eyleminin genel çizgilerini gösterir. Bunun içindir ki, gerçekliğin kökeni yazarın gerçeklik bilincindedir.

Bu özellikleri kapsayan yazarlardan biri de Lev Tolstoy'dur. Gerçekçi yönelim Rusya'da önce Aleksey Pisemski ile başlamış, Nikolay Gogol, Aleksandır Sergeyeviç Gribodeyov gibi yazarlarla belirgin duruma gelmiş ve Ivan S. Turgenyev, Aleksandır N. Ostrovski gibi yazarlar tarafından geliştirilmişti. Ancak gerçekçilik Tolstoy ile daha parlak bir dönemine girmiştir.

Tolstoy, tiyatroya, İlk kez *Şarapçı Ustası* adlı oyunuyla girdi. Bu oyunda, köylüler arasında yayılan içkiciliğin kötü sonuçları üzerinde duruyordu yazar. Bu oyunu acı bir oyun izledi: *Karanlığın Gücü*. Avrupa'nın değişik anlayıştaki yazarlarını etkileyen bu oyun, Tolstoy'un ahlaksal, toplumsal, irtisancıl ve estetik bildirisinin özümlemesini getiriyordu. Tolstoy, Gerçekliğin fiziksel yanlarını canlı bir biçimde betimlerken, insanın iç dünyasının en gizli köşelerine de yönelebiliyordu. O, kalabalık içindeki bireyi gözden kaçırmamayı bilmiştir. Onun tüm oyun kişilerinin toplumla olan ilişkileri yanı sıra, içsel bir değer taşıdıklarını izleriz. Bu kişiler maddi ve manevi yaşam değerlerini kendi emekleriyle yaratırlar. Bu oyunda, kendi döneminin ruh

çağırma alışkanlığına sert bir biçimde saldıran Tolstoy, konuyu toprak ağaları ile köylüler arasında geçen bir olaya bağlar. Köylüler bu oyunda, aristokratların asalaklığını bir ruh çağırma olayı yoluyla anlarlar.

Tolstoy bu ilk oyunlarından sonra uzun bir ara verdi. Aradan sonra yazdığı *Işık Karanlıkta Parlar* ve *Yaşayan Ölü* adlı yapıtlarıyla kendi halkını çizmede büyük bir adım atan Tolstoy, sonradan birer sahne oyunu olarak uyarlanan *Anna Karenina* ve *Savaş ve Barış* ile çağdaş epik anlatıma girdi. *Anna Karenina*'da Tolstoy'un anlattığı dünya, anaparacı gelişim sürecinin belirgin olduğu bir dünyadır. *Savaş ve Barış*'ın en önemli yanı da, kahramanlarının özel yaşamlarını etkileyen geniş çaptaki tarihsel olayların rolünün iyice belirlenmiş olmasıdır.

Henry Fielding, Lord Byron, Balzac, Stendhal'de izlediğimiz, burjuva sınıfına soyluca bir aşağılamayla bakış, yine Stendhal'de ve Flaubert'de izlediğimiz Fransız İhtilali sonrası toplumun kökten suçlanması, Ibsen ve Tolstoy gibi yazarlarda dönüşümcü umutlara ve tasarımlara doğru gelişmiştir. Tüm bu görüşlerde toplumun o dönemdeki durumuna karşı eleştirel bir tutum vardır; ama bu tutum ya aşağılayıcı ya alaycı, ya dönüşümcü ya da değer tanımaz bir çizgide gelişmiştir. Bu yazarlar, yaşamı çizip araştırırken, burjuva topluma karşı zorunlu olan eleştirel tavrı getirmişlerdir. Eleştirel gerçekçi yazarların en belirgin yanları burjuva topluma karşı genelde bireysel ve romantik bir tutumda olmalarıdır.

Toplumcu Gerçekçilik

Toplumcu gerçekçilikte, yukarda söz konusu ettiğimiz romantik bakışın yok olduğunu izleriz. Bu deyiimi ilk kez Maksim Gorki önermiştir ve bu kavram olarak tutulmuştur. Ancak bu kavram ilk başlarda yanlış anlaşılmış ve *naïf* bir ulusçulukla ortaya çıkarılan basmakalıp resimler, propogandaya dayanan yüzeyde romanlar ve kendine öz-

gü idealleştirmelere dayanan oyunlar için kullanılmıştır. Oysa Gorki bu deyimi önerirken, dünya yazınında bir yeni evrenin, toplumcu çıkışın başladığını haber vermiştir.

Eleştirel gerçekçilikle toplumcu gerçekçilik arasında kısa bir karşılaştırma yaparsak, şöyle bir görünüm çıkar önümüze: eleştirel gerçekçilik, genel anlamı içinde bir bütün olarak burjuva sanatı ve yazınıdır; bulunduğu çerçevenin toplumsal gerçekliğinin bir eleştirisini de birlikte getirir. Toplumcu gerçekçilik ise, genel anlamı içinde, bir bütün olarak toplumcu sanat ve yazınıdır; sanatçının ya da yazarın, emekçilerin ve toplumcu düzenin amaçlarıyla temelde anlaşmışlığı vardır. Eleştirel gerçekçilik toplumculuğu benimserken, toplumcu gerçekçilik toplumculuğu kurma savaşımı içindedir. Aradaki en önemli ayrım da budur.

Gorki'nin ilk oyunu *Küçük Burjuvalar*, başkalarını sömüren ve ezen bir tüccar ailesi ile lokomotif makinisti olarak çalışan Nil arasındaki çatışmayı, etkileyici bir nesnellikle ortaya koyar. Bu oyunda Gorki, küçük burjuvaların yaşlılarının kaba, beyinsiz bireyciliği ile genç kuşağının bir şeylerin farkında olup da içinde bulunduğu yaşamın alçaltıcı biçimlerini değiştirmek için harekete geçmeyişi plastik bir imge bütünlüğü içinde verir. Bessemenov ailesinin yaşlı ve genç üyeleri arasında durmaksızın sürüp giden tekdüze tartışmalar, kavgalar bu çelişkili yaşamı kesin çizgileriyle dile getirir. Buradaki genç kuşak da bireyci, asalak ve bitmez tükenmez dırdırlar içinde yaşamını sürdürmeye kendini tutsak etmiş korkak burjuvalardan kuruludur.

Gorki'nin büyüklüğünü sahne üzerinde kanıtlayan ilk oyunu *Ayak Takımı Arasında* adlı yapıtıdır. Bu oyunda bir ölçüde *Karanlığın Gücü*'nün bir yankısı da olsa, ondan daha kesin, teknik olarak da başarılıdır. Gorki bu oyunu için "Rus yaşamından sahneler" demiştir. Bunun için de, seyreden "mağarayı andıran bir bodrum"a indirmiştir.

Bu bodrumda ayyaşından hırsızına, yankesicisinden üçkâğıtçısına kadar insanlar yaşar. Yazarın, lumpenlerin yaşamı yoluyla gösterdiği şey yine Çarlık Rusya'sıdır. Gorki, tüm Rusya'yı tam kaynama noktasına gelmiş bir ihtilal kazanı durumundayken göstermiştir. Toplumu, her kesimiyle ve tarihsel noktasında "yığınların, kendinin-farkındalığının" olduğu noktada görmüş ve çizmiştir.

Yaz Konukları'nda kozmopolit aydınlar yüklenen yazar, bu kimse-lerin kendi ülkelerine yabancılaşmış turistler olduğunu belirtir. *Düşmanlar*'da sınıf çatışmasını ele alır yazar. *Vassa Yeleznova*'da devrimci olduğu için gelinini reddeden bir ticaret kadını işler. Yeleznova, tıpkı Mayakin, Artamanov ve Dostgayev gibi sırf kişisel kazançtan başka bir yasayı tanımayan, mal sahibi, sömürgeci sınıfların sultasından kendilerini kurtarmaya çalışan insanlara karşı doğrudan düşman kesilen bir akrabadır. Gorki bu oyununda, öteki oyunlarında olduğu gibi, kişilerin bireysel çizgilerini çizerken onları toplumsal bir simgeye indirmemiş ve kişilerinin sınıfsal içeriğini gözden kaçırmamıştır.

Igor Buliçev ve Ötekiler burjuvanın batışını ve işçi sınıfının güçlenişini belirtir. Üçlemenin ikinci oyunu olan *Dostigayev ve Ötekiler*'de baş oyun kişisi parlak, kendine güvenen, her duruma uyarak kendi çıkarını kollayan bir işadamıdır. Gorki üçlemenin son oyununu yazamadan öldü.

Gorki'yi tiyatroya çeken Anton Çekhov olmuştur. Çekhov, toplumcu gerçekçi bir yazar olan Gorki gibi, tüm güçlerini yepyeni bir geleceği kurmaya adanmış bir yazar sayılmayabilir; ancak toplumculuğu benimsemiş, gösterdiği yozlaşmış düzen yoluyla düzenin değişmesi gerektiğini anlatmaya çalışmıştır. Onun amacı, toplumdaki yaşamı derinlemesine incelemek ve bu çevrenin oluşturduğu insanları yakından tanıtmaktır. Çekhov, oyunlarında yalnızca dış dünyanın çelişkilerini değil, kişilerin iç çelişkilerini de gösterir. Onu eleştirel gerçekçi

yazarlardan daha ilerde: bir yazar olarak görebiliriz; çünkü o, tek bir kişinin değil, belli bir çevrenin, çeşitli kişilerin olumlu-olumsuz bütünlükleri ile işlendiği oyunların yazarıdır. Bu da nesnel yoruma iyi bir yaklaşım sağlar; çünkü onun, olayların derinindeki akıntıları var eden karmaşık tonlamalarla dolu, özlü imgeciliği, onun yaşadığı dönemdeki yaşamın gerçekçi görünümünü çizebilmesine olanak tanımıştır.

Çekhov'un tek bölümlük oyunları onun bir özelliğine ışık tutar. Yarım saat süreli bir oyunda olaylar hızla gelişir, kişiler arası ilişkilerde büyük değişimler ortaya çıkar. Bu değişim o kadar ustaca olur ki inandırıcı olmayan hiçbir yanı yoktur. Daha sonraki uzun oyunlarının ilki olan *Ivanov*'un kahramanı, yazarın "omurgasız avare" dediği burjuva aydınının bir temsilcisidir. *Ivanov* bencil, durmadan kendine acıyan, maraz, duygululuğu yalnızca kendi için olan bir kişidir. Bu oyundan sonra Çekhov'un bir sıçrama yaptığı izlenir. *Ivanov*'da topluma hiçbir yararı olmayan aydınlar çevresinin bir temsilcisi trajik yönelişi içinde ele alınmıştır. Oysa sonraki oyunlarında tek bir kişinin değil, belli bir çevrenin, çeşitli kişilerin olumlu-olumsuz bütünlükleri ile işlendiği dikkati çeker.

Martı'da burjuvanın yozlaşmasını ve yozlaşmadan gelen bunalımını görürüz. Bu aydın orta sınıf, birbirinden ve halktan uzakta, havada kalmış düşünceleri ve duygularıyla birbirlerine yabancılaşmış kişilerdir. Kendilerini her türlü sorumlulukların dışında sayan, kendi kişisel bataklarına saplanmış, mutsuz insanlardır. *Vanya Dayı*'da yaşarken ölü durumuna gelen bir bilim adamını işleyen Çekhov, yine çevreyi ön plana alarak oyununu geliştirir. Üç Kızkardeş'te birbirinden kopuk, kendi başlarına düşlerinin ve özlemlerinin ardına kaçmış, gerçek yaşamdan uzaklaşmış insancıklar vardır. Bunların içinde, yarbay Verşinin yarından umutludur ve ilerinin yaşamını kendilerinin acı çekerek yarattıklarına inanır, ama kendi hiçbir şey yapmaz, gününü gün

etmektedir.

Çekhov'un burjuvaları kendilerine acıyarak yaşarlar. Ellerinden bir şey gelmeyen, yeteneksiz burjuvaları *Vişne Bahçesi*'nde izleriz. Yazar, bu oyununda Rusya'nın o dönemdeki ekonomik, toplumsal ve kültürel durumuna da değinir. Bu oyunda da herkes kendi başına konuşur. Kişiler hava kabarcıkları çıkartarak, bilmedikleri bir denizin derinliklerine gömülürler sanki. Öbürünün dinlemediği, yalnızca konuşanın dinlediği sözler, az sonra yapayalnız bir dünyanın sessiz karanlığı içinde yitip gider.

Çekhov, kısa yaşamındaki değişimi içinde, toplumculuğu benimseyen bir yazardı. Gorki ise, toplumu hem o andaki bütünlüğü içinde, hem de gelişme çizgisine göre yansıtabiliyordu. Gorki, burjuvaları, cadı kazanını andıran düzenin yapımcıları olarak görürken, Çekhov, aynı burjuvalara tiksintiyle karışık bir acıma duygusuyla bakıyordu. Oysa asıl acınacak olanlar bu burjuvaların sömürdükleri insanlardı.

Gerçekçilik çağımızda estetik özelliklerini geliştirmektedir. Çağdaş gerçekçilik, çeşitli sanatsal anlatım biçimlerinden, sözelimi kurgulardan, iç monologlardan, dolaylı ve dolaysız kaydırmalardan, aksiyonu tamamlayan geriye dönüşlerden, simgelerden yararlanmaktadır. Gerçekçi tiyatro, olaylar dizisinin kesintisiz aksiyonundan yararlandığı kadar, anlatıma ve episodik gelişmeye dayanan biçimleri de kullanmaktadır. Tüm bu estetik özellikler ve sahnede kullanılan araçlar, dünyanın sanatsal olarak kavranışına katkıda bulunduğu sürece, gerçekçiliğe aykırı hiçbir şey yoktur. Gerçekçilik, yazarın, gerçekliği birey-toplum ilişkilerini çelişkileriyle incelediği noktada başlar.

Gerçekçi Bir Yazar

Tarihteki büyük oyun yazarları arasında, Anton Çekhov, en ince,

en zor, en gizli kalmış olanıdır. Çekhov'un sanatına dıştan bakıldığında, onun dingin, kıpırtısız bir göl olduğu izlenimi uyanabilir; oysa o coşkuludur, başkaldırısında kesindir ve etkisi derinlerden başlayarak su yüzüne çıkan bir volkanı andırır. Sanatının derinlerinde tiyatrallık, ahlaksal coşku ve başkaldırı belirgin özellikleridir. Yüzeyle çekirdek arasında da sürekli olarak gelişen bir alay ve gülmece katmanı vardır. Ancak bu demek değildir ki, onun sanatının dış yüzü önemsizdir. Tam tersine, bu dış yüz ya da kabuk, onun sanatını bütünleyen, uyumu sağlayan bir üst katmanı oluşturur.

Çekhov'un iç motiflerini ve iç isteklerini, başka deyişle başkaldırısını görebilmek için, bu katmanları dikkatle açmak gerekir. Bu işlemi dikkatsiz bir biçimde yaptığımız takdirde, iç katmanlarla kabuk arasındaki ince dengeyi ve *gerçek ile başkaldırı*'nın iç içeliğini zedeleyebiliriz.

Çağdaşları Ibsen ve Strindberg başkaldırısal Romantizm içinde beslenmişlerdi; onun için de bu yazarlar *kişisel başkaldırıları* ile karşıt güç olan *toplumsal gerçekler* arasındaki sürtüşme ile uğraşmışlardı. Çekhov'un başkaldırısı ise değişti. O, kişisel savlarını bir yana bırakarak, otobiyografik yapıt yazmayla hiç ilgilenmemiştir. Yaşamındaki olaylar, bunları bilimsel gözle incelemesi, bunlar üzerindeki düşünceleri sanatını ne denli etkilemiş olursa olsun, o, bunları kendini saklayarak, kendini sanki yok ederek ortaya çıkartmıştır. Bu yönden o, büyük yazarlar içinde en kişisel olmayanıdır. Böylece, Çekhov, ne Ibsen gibi, tiyatroyu kendini gerçekleştirmek için bireyci bir yaklaşımla kullanmış, ne de Strindberg gibi "kötü ruhları savuşturmak" için gerçeküstü bireyci bir anlatıma götürmüştür. Çekhov için tiyatro, yazarın yalnızca gözlemci olduğu, bireyin dışındaki durmadan değişen dünyayı yorumlayan bir biçimdir. Bu sözlerden Çekhov'un doğalcı bir yazar olduğu sonucu çıkarılabilir; ve gerçekten de, Çekhov, yazarlık yaşamının ilk evrelerinde doğalcı ilkelerden hareket etmiştir.

Ancak o, gözlemlerini kupkuru, bir haberci gibi vermez: o, bir temayı işlerken gerçeği aydınlatan bir yazardır.

Nitekim Çekhov kendi yöntemini, 14 Ocak 1887 günü Kiselev'e yazdığı uzun mektubunun bir yerinde şöyle açıklar:

"Yazarlar, içinde yaşadıkları çağın çocuklarıdır, bunun için de, tüm insanlar gibi toplumun dış koşullarına sıkı sıkıya bağlıdır. Bu konum içinde tam bir uyum göstermek zorundadırlar. Bu tutumu daha çok gerçekçi yazarlar için öngörmeliyiz. (...) Ben şu ya da bu düşünceyi öne sürerken, kendimi bunların dışında bırakarak yazarım."

Çekhov, yazarın "bir kimyager kadar nesnel" olmasından yanadır. "Öznel eğilimleri" yadsır. Ona göre yaşam, "olduğu gibi kavranmalıdır." Onun öznel romantizme zorlu bir biçimde çatıştığını izleriz. 1888 yılında şöyle yazmıştır: "Sanatçı; karakterlerinin ya da bu karakterlerin söylediklerinin yargıcı değildir, yalnızca nesnel bir gözlemcidir. Onlar üzerinde yargıyı verecek olanlar okuyucular ya da seyircilerdir." Çekhov'un bu nesnelliğine ve bilimsel tavrına karşın, onu dogmacı bir yazar saymak yanlış olur. Onun bilimsel bir gözlemle olanı vermek istemesine ve karakterlerini yargılamama düşüncesine karşın, Çekhov, kişisel eğilimlerinden ve karakterlerini yargılamaktan kendini alamaz.

Oyunlarında izlenen önemli bir ikilem vardır; o, acı çeken insanlara bir yakınlık duyarken, yine aynı insanların saçmalıklarına kızan, bir yazardır. Bu ikilemini, bir yanda coşkunluk ve duygusallık, öbür yanda tersinlemeyi içeren bir gülmece pırılısıyla yoğurur. Böylece, Çekhov, gerçeği en doğru görünüşüyle, ama onu tragi-komik yönleriyle yeniden vareden gerçekçi bir yazardır. O, bir yandan yaşamı ve olayları oldukları gibi kavrarken, bir yandan da bunları ahlakçı bir tutumla –ama bu ahlakçı tutumu hissettirmeden– iletir. Ahlakçı Çekhov, gizli bir aksiyon içinde derinliklere dalar, ama yine de bir anda

melodramatik ve gülmececel bir sıçrayışla oyunlarını bir fars havasına yaklaştıırverir. David Magarshack'ın belirttiğı gibi, Çekhov "yaşamı olduğı gibi ele alırken," ele aldığı *yaşamın olmaması gereken yanlarını vurgular*. Ona göre, gözlemlediğı yaşam yanlış, düzeltilmesi gereken bir yaşamdır. Bu düşüncelerine bir örnek onun dostu Suvorin'e 9 Mart 1890 günü yazdığı mektuptur:

"(...) Sözelimi sen diyorsun ki, Sakhalin ile kimse ilgilenmez, o yeri ilginç bulacak bir tek insan çıkmaz... Acaba doğru mu bu sözlerin? (...) Sakhalin, büyük bir suçlu kolonisinin inceleneyeğı tek yerdir. (...) Biz ise dört duvarla çevrili rahat bir odada oturmuş Tanrının insanları güzel bir amaç için yaratmadığından sızlanıp duruyoruz. Sakhalin, özgür olsun, tutsak olsun yalnızca insanın katlanabileceğı dehşet verici acıların olduğı yerdir," diye yazan Çekhov mektubunun az ilersinde adalet kavramı ve toplumsal adalet üzerine şunları yazıyor: "Okuduğum ve şu anda okumakta olduğum kitaplardan anladığıma göre, biz milyonlarca insanın hapisanelerde boşu boşuna çürümelerini sağlıyoruz, onları mantıksızca, barbarlar gibi yavaş yavaş yokediyoruz; onbinlerce verstlik bomboş soğuk bir toprak parçası üzerinde zincire vurulmuş bu zavallıları frengi mikrobuyla donatıyor, insanlıklarını yitirmelerine neden oluyor ve iki kat suçlu duruma sokuyoruz; sonra da bunun sorumluluğunu kırmızı burunlu gardiyanlara yüklüyoruz. Oysa bugünün uygar insanları biliyor ki, sorumlu gardiyanlar değil, bizleriz! (...) Hayır, inan ki Sakhalin bizim için çok önemli ve ilginç. Yalnız üzülinecek tek şey, oraya kamunun ilgisini çekecek birinin gitmeyip de benim gitmiş olmam."

Çekhov, posta arabasıyla bir ay süren bu yolculuğa katlanıp Sakhalin'i gördü. Kötülüklere karşı pasif kalmanın hem kurbanı hem de saldırganı daha kötü yaptığını anladı. Tutsaklar kamçı altında ağır işlere jurnala ve fahişeliğe zorlanıyorlardı. Bu yolculuktan döndükten sonra şu sonuca vardı: "Önemli olan adalet duygusunu edinmemizdir;

bunu elde ettikten sonra gerisi gelir." Çekhov, bundan sonra da Rusya'da o dönemde yürürlükte olan ağır ceza yasasını incelemiş ve kendi ülkesinde geçerli olan adalet mekanizmasını anlamaya çalışmıştır.

İşte Çekhov'un başkaldırısı onun bu evrensel ahlak anlayışındadır. Bu evrensel ahlaksal tutum, onu, burjuva toplumunu ve onu ortaya çıkaran bireyleri incelemeye götürmüştür. Onun tüm oyunlarında burjuvanın tragi-komik görünümü ve dolayısıyla etkin bir eleştirisi yer alır.

Ibsen'in tersine, Çekhov, kahramanca tavırları olan kişiler yaratmamıştır. Onun kişileri olağan insanlardır; hepsinin ilginç olmayan yaşam düzeyleri vardır ve psikolojik açıdan hiçbir karmaşık ve olağanüstü özellikleri yoktur. Onun kişileri zayıf-güçlü, duygulu-duygusuz, olumlu-olumsuz yanlarıyla gerçek yaşamda olan, ama genelde göremediğimiz ve belli kalıplar içinde tanımaya çalıştığımız olağan kişilerdir. Onun ilk dört bölümlük oyunu *Ivanov* (1887) yazdıkları içinde en psikolojik olanıdır. Ancak bu oyunda bile yazar, olağanüstü, dramatik görünümü olan bir oyun kişisi yaratmamıştır ve yazdığı psikolojik dönemeçlerden ve karmaşık ayrıntılardan kaçınmış ve olabildiğince yalın kişiler ortaya çıkartmıştır. Onun oyun kişilerinde altını çizmemiz gereken özellik *çelişkilerle bütünlenmedir*; onun kişileri bir yanda doğru, bir yanda güzel, bu yanda güzel, öbür yanda çirkin olarak kategorik olarak bölümlenmemiştir. Onun kişileri doğruyu ve yanlış aynı anda içeren, uyumlu, gerçek kişilerdir.

Çekhov, kahramanca tavırları olan ve alışagelinmiş davranışlar içinde bulunan dramatik kahramanları ülküleştirilmiş, romantik ve gerçekdışı bulur; ona göre böyle kişiler yaşamdan değil, yazarların kendi özlemlerinden doğar. O, olağan insanı inceler; onun değişerek kendini yenilemesi duygusunu sağlayarak, okuyucuya ya da seyirciye olması gereken insanı üstü örtülü bir biçimde belirtmeye çalışır. Ona göre, olağan insan sık sık intihar ve düello eden, gerçek sevgiyi bu-

lan, yüce düşünceleri benimseyen kişi değildir. Olağan insan, zamanın çoğunu yemeye içmeye, karşı cinsin peşinde koşmaya ve bir de saçmasapan konuşmaya harcayan kişidir. İşte sahnede gösterilmesi gereken insan da budur. Ancak böylece, insanoglu bu olağanlığını görerek kendi özeleştirisini yapabilecek, değişmek ve yenilenmek için düşünecektir. Çekhov, "yüce karakterler yaratmadığı" için çağdaşları tarafından suçlanmıştır. Onun bu suçlamalara verdiği yanıt öğreticidir:

"Sık sık suçladılar beni –hatta Tolstoy bile suçladı– neden ufak tefek insanlar yaratıyorum da, olumlu kahramanlar, ihtilalciler, Make-donyalı Iskenderler yaratmıyorum diye kınadılar... Peki ama nerede bulacağım ben bu yüce kahramanları? Olsa da yaratsam! Rusya'daki yaşamımız kültürsüz, kentlerimiz bakımsız, köylerimiz yoksul, yığınlar sömürülüyor... Gençken gübre yığınının üzerindeki serçeler gibi şakiyip duruyoruz, ama kırk yaşlarına geldiğimizde, yaşlılığın eşiğinde ölümü düşünmeye başlıyoruz. Ne yüce kahramanlar biz!"

Ivanov'u örnek alalım: Bu oyun *Ivanov*'un tutumu ve davranışları çevresinde gelişir. Şaşa gibi bir genç kız onu hayranlık duyulacak, kurtarılması gereken bir kişi, bir Hamlet olarak görür; öbür yanda Dr. Livov için *Ivanov*, insanlıktan uzak, bencil bir kimsedir, bir Tartuff'tür; ve cezalandırılmalıdır. Gerçekte *Ivanov*, ne bir kahramandır, ne de kötü bir kişi; o yalnızca olağan, güçsüz, durmadan kendine acıyan, sinirli, zavallı bir adamdır. Korolenko'ya yazdığı mektupta Çekhov şöyle der: "Dünyada binlerce *Ivanov* vardır. Olağan bir insandır *Ivanov*, hiçbir biçimde kahraman değil..."

Çekhov'un kahramanlara ya da kalıplaşmış kötü ve iyi karakterlere karşı olan tutumu, onu gerek oyunu kuruşu gerekse yarattığı karakterler yönünden bir derinliğe ve inceliğe götürmüştür. Ibsen ile Strindberg, Hristiyan öğretisinin ikili karakter kavramına (iyi-kötü) bağlı kalmışlardır. Sözgelimi, her olumlu kişinin karşısında bir

olumsuz kiři yer alır, Brand-Vali, Dr. Stockmann-Peter Stockmann, Kaptan-Laura gibi... Çekhov ise Hristiyan öğretisinin bu kalıplı, ikili kavramına karşıdır. Ayrıca, burjuva dramında izlenen kategorileştirmeyi de yanlış bulur. Onun öznel başkaldırıya başka bir karşı çıkışı da, Ibsen ile Strindberg'in tersine, kendi düşüncelerini ve görüşünü oyunlarına sokmayışıdır. Ne ki, o oyunlarını ve karakterlerini kendi eleştirel yaklaşımının ve düşüncelerinin ışığında yaratır: yaratır, ama bunları değişmez, tek görüş ya da düşünce olarak doğrudan doğruya belirtmez. Mektuplarındaki eleştirel eğilim, dolaylı olarak oyunlarında ve karakterlerinde yansır: örneğin, "omurgasız aydınlar"dan mektuplarında söz ederken, bunları oyunlarında yalnızca göstermekle yetinir. Başta da belirttiğim gibi, o, karakterlerini kendinden ayrı tutarak yaratmıştır. Suvorin'e yazmış olduğu ünlü mektubunda belirttiği gibi, onun karakterleri "ne öyle rastlantısal, ne daha önceden saptanmış, ne de entelektüellikten yaratılmışlardır. Bütün bu karakterler yaşamın gözlenmesiyle ve incelenmesiyle ortaya çıkarılmıştır." O, özgül bir yazar olarak, siyasal, toplumsal ve düşünsel tartışmaları oyunlarına katmıştır. Çünkü bunlar gerçeğin dokusudur. Ama hiçbir zaman bu tartışmalarda yan tutmamış, yan tutmayı seyircilere bırakmıştır. Oyun kişilerini olumlu-olumsuz çelişkisi içinde o denli bütünlemiştir ki seyirci kişilerin yanını değil, oyundaki sorunların ve durumların kapsamı içinde yan tutmuştur. Çekhov'un oyunlarındaki temel amaç da budur. "Yargıcın görevi, sorunu jüriye doğru bir biçimde ulaştırmaktır, bir sonuca ulaşp yargıyı vermek ise jürinin görevidir" diyen Çekhov, karakterlerini kendi sınıfları, siyasal inançları ve düşünsel eğilimleri doğrultusunda yaratmıştır. Ne ki, onları açıklamaya ve kesin bir durumda göstermeye gitmez her ne kadar kişiler kendilerini açıklamaya çalışsalar da...

Nitekim Çekhov'un oyunlarındaki gülmece bu çelişkiden doğar: Karakterlerin düşünceleri ile davranışları birbirini tutmaz. Sanki si-

yasal hayvanla duygusal insan bir aradadır.

Başta da belirttiğim gibi, onun oyunlarının yüzeyindeki nesnel tutum, onun altındaki katmanın gülmeceselliği ve çekirdekten evrensel bir ahlakçının kesin çizgilerle belirginleşmesi, onu, ondan önceki başkaldıran yazarlardan kesinkes ayırır. Suvorin'e 27 Ekim 1888'de yazdığı mektupta Çekhov yazarın görevini şöyle açıklamıştır:

"Bir sanatçının kendi yapıtına karşı entelektüel bir tavrı olması düşüncesinde haklısın, ancak sen iki şeyi birbirine karıştırıyorsun: bir sorunun çözülmesi ile bir sorunun doğru bir biçimde ortaya konulmasını. İşte sanatçı için zorunlu olan bu ikincisidir."

Çekhov'un başkaldırısı kendi dönemindeki Rus yaşamıdır. Ancak bu başkaldırı birbirine karşıt olan iki yönde gelişir: bunlardan birincisi, insanların tembelliğine, boşluğuna, sorumsuzluğuna ve dar ahlak alışkanlıkları içindeki ahlaksızlıklarınadır. Onun kişileri taşra sosyetesine ya da burjuvalar olduğundan bu sınıfsal bir başkaldırısı da içerir. Bu kişilere karşı olan başkaldırısında, onun *evrensel ahlak* anlayışını buluruz. İkincisi, olağanlığa, kabalağa ve kültürsüzlüğüdür. Bu da onun yozlaşmış yığınsal kültür yoluyla, içinde bulunduğu *toplumsal gerçeklere* yönelttiği eleştiride ortaya çıkar. Bu eleştirisinin hedef noktası aydın geçinen iki yüzlü, sözleri davranışlarına uymayan, vurdumduymaz, sorumsuz aydınlardır.

O, damarlarında köylü kanı taşıdığı için kültürlü bireylerin herhangi bir sınıftan yetişebileceğine inanıyor, kendi alçakgönüllü olmasına karşın, Tolstoy gibi köylü olmayı ülküleştiriyordu. Öyleyse Çekhov'un başkaldırısını iki noktada özetleyebiliriz: kişilere karşı ve çevreye karşı... Kişilere karşı olan başkaldırısında farsı kullanırken, çevreye karşı olan başkaldırısında melodramı yeğleyen yazar, büyük oyunlarında gayet iyi dengelenmiş tragi-komik öğeyi sağlamıştır. Onun büyük oyunlarında fars ve melodram iç içedir. Fars ögesi daha çok tersinlemeyi getirmek için önemliyken, bu oyunlarındaki melod-

ramatik etki daha gizli bir yol izler. Düello, intihar, kırılmış bir arp, kesilen ağaçların, tabancanın ve ayrılıştaki bandonun sesi, vb melodramatik etkinin motifleridir.

Önce de değindğim gibi, Çekhov, fars ögesini ince bir gülmece havası içinde kullandığından, seyirci, karakterlerin kendilerine acımalarından ya da melankolik davranışlarından uzaklaştırılmış olur. Bu da seyirtimin karakterler üzerindeki eleştirisini sağlar. Ayrıca, melodramatik havayı içli bir duruma getirmemek için bazı teknik özelliklere başvurur. Bunlardan ilki, Çekhov'un olaylar dizisini arka düzeye itmesidir; bu onun en etkili maskeleyme ustalığıdır. Böylece, maskeleyme sahneleriyle duygusal gerilimler sahne üzerinde gösterilmemiş olur. Bu gibi sahneler ya dışarda ya da iki bölüm arasında olup biter. *Martı*'da Trigorin'in Nina'ya karşı değişmesi örneklerden biridir. Böylece Çekhov melodramatik krizi savuşturur ve dış aksiyonu geri düzeye iterek, ön düzeye karakterler arasındaki gelişmeyi koyar.

İkincisi, onun iyiye ya da kötüye doğru *değişimden önce* aksiyonu sonuçlandırmasıdır. Aksiyon sonuçlandıktan sonra oyun sürer ve örneğin başarısızlığa uğramış karakterler eski yaşamlarını bırakıp yeni bir yaşam için umutlu bir duruma girerler. Örneğin, *Üç Kızkardeş*'in sonunda Olga'nın şu sözlerini iştiriz: "Oh sevgili kardeşlerim. Hayatımız henüz sona ermedi. Yaşayacağız. (...) Bana öyle geliyor ki çok geçmeden niçin yaşadığımızı, niçin acı çektiğimizi öğreneceğiz." Vanya *Dayı*'nın sonunda Sonya da şunları söyler: "Zavallı, zavallı Vanya dayıcığım, ağlıyorsun. Sen hayatında sevinç nedir bilmedin, ama bekle, Vanya dayıcığım, bekle. Biz dinleneceğiz... biz dinleneceğiz."

Üçüncüsü, melodramatik coşkunluğu azaltmak için, Çekhov'un, kurbanları seyirci gözünde sempatik yapmasıdır. Yazar, yanlış yerde olanlara, bilerek ya da bilmeden kötülük yapılmış olanlara yakınlık duyulmasını sağlar. Böylece biz yalnızca Trigorin'in sıkıcı çapkınlığını ve Arkadina'nın bencillliğini değil, aynı zamanda Nina'nın naivitesi-

ni, Treplev'in amaçsızlığını da anımsarız. Yalnızca Serebryakov'un düzenbazlığını, kendini beğenmişliğini, Yelena'nın tembelliğini değil, aynı zamanda Vanya'nın bağımlılığını ve Astrov'un alkolizmini de düşünürüz. Yalnızca Nataşa'nın kabalığını ve açgözlülüğünü, Prozorov'un Moskova üzerine olan boş düşlerini değil, aynı zamanda Lopahin'in başarısını ve Ranevski'nin gösteriş budalalığını ve beceriksizliğini de dikkate alırız.

Tüm bu karakterlerin çelişkileri içinde inandırıcı bir biçimde ortaya konmuş olmasının temel nedeni, Çekhov'un *pathos* (dokunaklılık) ile tersinlemeyi dikkatli bir denge ile sağlamış olmasıdır.

Çekhov, sanat gerçeği ile bilimsel gerçek, başka deyişle sanat ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi bir Rus ressamının yapıtını ele alarak açıklamıştır. Stanislavski, Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Martı'yı köpek havlamaları, cırcır böceği sesleri, kurbağa vıraklamaları ile sahneye koymuştu: Çekhov bunları beğeni dışı ve sanat gereğine aykırı bulmuştu. Meyerhold'a yazdığı bir mektupta, sanat yapıtında doğanın gerçeğini uygulamanın çirkinliğine şöyle değirmişti:

"Kramskoy'un çeşitli yüzleri güzel bir yolda gösterdiği yağlıboya bir resmi var. Bu resimdeki yüzlerden birinin burnunu kesip yerine gerçek bir insan burnu koysak ne olurdu? Burun çok gerçek olurdu, ama resim yok olurdu... Sahne bir sanat yoludur; yaşamın özünü yansıtır. Sahne üzerinde gereksiz ayrıntıya hiç yer yoktur."

Çekhov denilince, bugün de ondan öğrenilecek çok şeyi olan büyük bir yazar geliyor karşımıza; ve çelişkilerle yaşamış, bu çelişkilerle doğruyu görerek iletmış bir usta yazar... Çekhov doktordu, ama çok hasta bir adamdı, Gorki'nin dediği gibi gözyaşlarıyla gülen biriydi. Komedyaları acı dramlara benziyordu. Çağının ötesini görebiliyor, ama çağını dile getiriyordu. Yaşama sevinci olduğu için acıyı dile getiriyordu. Dışta dingin, derinlerde coşkuluydu. Kül altındaki kordu Anton Çekhov.

V. BÖLÜM

DRAM SANATI TEKNİĞİ

Dram Sanatı açısından yapılacak önemli bir inceleme de biçim açısından olur; böyle bir incelemede tiyatro oyununun yapısal nitelikler üzerinde durmak gerekir. Tiyatronun en önemli öğelerinden biri olan metin, tiyatronun törensel danslardan çıkıp bir öz kazanmasını simgelediği gibi, bir gösterinin biçimini de belirler. Tiyatronun bu önemli ögesi, ister iyi olsun, ister kötü, sahneye inmeden önce anlaşılmalıdır. Bunun için de, oyunun yapısı üzerinde bir fikir edinmek doğru olur.

ÖZ VE BİÇİM

Her sanat yapısının vazgeçilemeyecek iki ögesi vardır: bunlar, *öz* ve *biçim*dir. Her ne kadar bu iki öge sanat yapısında birbirini tamamlar nitelikte, birbirlerinden ayrılmaz parçalar da olsa, bunları ele alabilmek için biz kuramsal olarak bunları birbirinden ayrı olarak inceleyebiliriz. Önce şöyle girelim bu değerlendirmemize: Övripides'in *Medea*'sı ile Güngör Dilmen'in *Kurban*'ı aynı konuyu işleyen oyunlardır, ama her ikisi de birbirlerinden ayrı bir biçimi kapsarlar; ya da Sofokles ile Kemal Demirel aynı *Antigone* konusunu işlemişlerdir, ama bu oyunlar biçim açısından birbirlerinden çok farklıdır. İşte konu ile biçim arasındaki bu bağa *teknik* adı verilir. *Başka deyişle, teknik, sanatsal olanla beceriyi içeren ve öze biçim vermeye yarayan bir işlemdir.*

Teknik, yazarın, konusunu belli bir sanat biçiminde aktarabilmesine yarayan bir ustalıklar ve araçlar bütünüdür. Dramatik teknik-

teki bazı ögeler evrenselidir; bunlar her çağda bütün oyun yazarları için geçerli olan ustalıklar ve araçlardır. Sözelimi, aksiyonu karakter, sözsüz oyun, ya da konuşma yoluyla yansılama tekniği dram sanatının temelidir. Ancak evrensel olmayan teknik ögeler de vardır; bunlara biz yerel ya da özel ögeler diyebiliriz. Örneğin, belli bir çağda ya da kültür aşamasında ortaya çıkan ustalıklar ve araçlar olabildiği gibi, tiyatro tarihi içinde bazı oyun yazarlarının da kendi bulguları olan ögelere rastlayabiliriz.

Oyun tekniğinin incelenmesi her ne kadar dram sanatı açısından önemli bir konuya da, tekniğin gereğinden çok abartılmasının da bazı sakıncaları vardır. Teknik konusu gereğinden çok abartılınca, o zaman teknik dram sanatının en önemli ögesi gibi görülerek biçimcilik hastalığına yakalanılabilir. Teknik bir sonuç değil, bir oyunun belli bir biçimde yazılmasına yarayan bir araçtır. Tekniğin sonuçlanabilmesi için bir oyunun estetik ögelerinin uygun bir biçimde ortaya çıkarılmış olması gerekir.

Tekniğin incelenmesi, bir oyunu anlamamız açısından gereklidir; her şeyden önce oyun yazarının belli bir etkiyi ya da oyunun bütününden elde ettiği etkiyi nasıl yaratabilmiş olduğunu tekniği incelediğimizde kavrarız. Tekniğin incelenmesi, bir de seyircinin oyun üzerinde vereceği yargı açısından yol gösterici bir çalışma olur. Ancak, yukarda da belirttiğim gibi, teknik abartılıp dram sanatının estetik yanını gölgede bırakmamalıdır. Bir oyunun tekniği açısından incelenmesinden daha önemli bir nokta, konu, belli bir teknikle ortaya çıkarılan biçim ve konu ile biçimin uyumlu bileşiminden ortaya çıkan değerlerdir.

Elbette, bir oyun yazarı yazacağı oyunun konusunu seçmekte özgürdür ve bunu uygun bir biçim içinde sunmaya da o karar verir. Ancak tiyatro tarihi içinde gerek ahlaksal gerekse estetik açıdan bazı konular üzerinde kısıtlamalar olmuştur. Ben burada, dünya ülkelerin-

de çeşitli dönemlerde, çeşitli nedenlerden ortaya çıkmış olan resmi yasaklamalardan söz etmiyorum. Bunlar geçicidir. Bu kısıtlamaların ya da yasaklamaların asıl önemli olanı bir yazarın, farkında olarak ya da olmayarak kendine koyduğu yasaklamadır. Yazarın, farkında olarak ya da olmayarak kendi konuları üzerine koyduğu, törel, siyasal ya da estetik kısıtlamalar ya da yasaklamalar, onu kolayca baskı altına alır ve özgürce çalışmasını engeller. Oysa özellikle tiyatro gibi insan yaşamıyla doğrudan ilintili bir sanat dalında yazarlık yapan kişinin kendini bu iç kısıtlamaların üzerinde tutabilmesi zorunludur. Oyun yazarı çevresinden ve kültüründen kopmadan, çevrenin olumsuzluklarına, yanlışlarına karşı çıkabilen kişidir.

Dış yasaklamadan önce, oyun yazarının iç yasaklaması var mı yok mu onun bilincinde olması gerekir. Tarihin her çağında ve tarihte gelip geçen her ülkede, hatta bugünün bazı demokratik ülkelerinde bile dış yasaklamalara rastlanabilir. Ancak tarihin her döneminde, iç yasaklaması olmayan yazarlar, dış yasaklamaya-karşın, büyük yapıtlar ortaya çıkartabilmişlerdir. Tarihin en karanlık dönemlerinde ortaya çıkmış olan büyük yapıtlar, iç yasaklamasını yıkabilmiş yazarların ürünleridir.

Sanat yapıtı bir sorunu getiriyorsa değerlidir; sorunu olduğu sürece de yaşamını sürdürebilir. Yazar da öyle... Sorunu olmayan kişi yazar olamaz. Örneğin, en çok kullanılan aşk konusu, yazarın günlük yaşantısını aştığı sürece bir sorun durumunu alır. Ölüm konusu da öyle, başkaları da... Aşkın ya da ölümün ortaya çıkardığı durumlar insancıl olana yeni bir anlam ve bakış getirdiği yerde bilincin varolduğunu gösterir. Yazarın dünyası, küçük insanın dünyasından daha ötede, ama küçük insanı kapsayan bir davranışla oluşur.

Alexander Dumas, oyun yazma konusunda, "Çok kolay," diyor, "birinci perde açık, son perde kısa, bütün perdeler ilginç olmalı." Gerçekten de iş bu kadar basit olsaydı, herkes oyun yazarı olurdu. Ne

ki, burada yalnızca teknikle ilgili olarak söylenmiştir bu sözler. Oysa yazılması zor olan oyun, tekniği açısından zor olan oyun değil, söyleyeceği şeyi olan ve bunu en iyi biçimde seyirciye iletebilen oyundur. Bu işte de ilk adım *konudur*. Konusu cılız, ama tekniği sağlam bir oyunun ömrü kısadır; çünkü bu, bina yapmasını bilen, ama mimarlığın özünü ve estetiğini bilmeyen bir kalfanın yaptığı şablon binalar gibi az sürede işlevini yitirecek bir şey olur. Önemli olan, yazarın ilginç bir sorunu ya da sorunları içeren bir konuyu seçmesi, bu konuyla söyleyeceği bir şeyi olması ve söylemek istediğini en etkili biçim içinde seyirciye iletebilmesidir. Böylece, *konu* artı *tema* artı biçim bütünlüğünün ortaya çıkması gerekir.

Bunun tersine, söyleyeceği bir şeyi olmayan, ama seyircinin yalnızca merak, heyecan ya da eğlence yanını avlayan oyunlar da vardır. Buna örnek olarak şu anda anımsadığım bir oyun, Gabriel Arout'nun, bir süre önce Siz Ne Yapardınız? sorusuyla dilimize sürçülen bulvar güldürüsüdür. Bu oyunda kocasından bağını koparmış ve başka erkeklere aşık olan bir kadın vardır. Oyunun tek amacı, böyle bir kadına karşı değişik huydaki erkeklerin ne gibi tepkiler göstereceğidir. Yazarın seyirciler arasına oturttuğu dört oyuncu, bu dört ayrı huydaki erkeği temsil ederler. Sırayla bu erkeklerin tepkilerini görürüz; ancak oyunun doruk noktası dördüncü erkekle gelir; çünkü dördüncü erkek bu kadını uslandırmak için en iyi çarenin cennetten çıkma kötek olduğunu söyler, sonra da çıkıp kadını bir güzel pataklar ve oyun biter. Sonuçta, oyun, ülkemizde herkesin çok iyi bildiği bir reçeteyle bitmiş olur. Oyunun iskeleti sağlamdır, güzelce macunlanıp boyanmıştır, ama içi küflenmiş boş bir kileri andırır. Seyirciye hiçbir diyeceği olmayan böyle bir oyunun tekniği iyi olmuş, ne değeri var? Ne yazık ki, böyle oyunların yazılmasında özendirici katkıları olan eleştirmenler de vardır. Örneğin, Arout'nun bu oyunu için o tarihlerde peynir dişlerini çıkartmakta olan Fransız eleştirmeni Jean-Jacques

Gautier şöyle yazmıştı: "Bu hastalığa (zinaya) tutulan bir kadının nasıl iyileştirileceğini görmek isterseniz, bu oyunu kaçırmayın!"

Tema-Durum-Oyun Kişisi

Bernard Grebanier, *Oyun Yazarlığı* adını verdiği yapıtında, malzeme seçimi için üç kaynak gösterir. Bunlar işlenecek olan *tema*, geliştirilecek olan *durum* ve çeşitli dramatik ilişkileri içerecek olan *oyun kişileri*'dir.

Başlarda yazarın kafasında tam olarak belirginlik kazanmamış ve dağınık bir yolda tasarlanmış olan konunun, tamamlanmış ve bütünlümlü bir oyun durumuna gelebilmesi için atılması gereken ilk adım, konuyu *tema*da odaklamaktır. Tema, bir konunun, bir düşüncüyü belirtmek için işlenmesidir. Tema ile yazar, konusunu hem bir bütünlük içine alır, hem de onu denetleyebilecek duruma gelir. Başka deyişle, tema, bir yapıtın ana düşüncesine egemen olan anlamıdır. Bir yapıtın teması, o yapıtın ana düşüncesi olduğuna göre, malzeme seçiminde ilk düşünülecek nokta temanın ne olacağıdır. Ancak tema tek başına düşünülemez; çünkü bir oyunda önemli olan konunun tek başına ne olduğu değil, o konunun ne yolda işlenmesi gerektiğidir. Bunun için yazarın temayı kapsayacak *durum*'ları ve *oyun kişilerini* de düşünmesi zorunludur.

Ibsen, kadın hakları sorunu üzerinde düşünüp temasını bu sorun içindeki kadın-erkek çatışmasını yansılayan karı-koca görünüşü ile verince *Bir Bebek Evi* adlı önemli bir yapıt ortaya çıkmıştır. Ancak bu yapıtı büyük yapan yalnızca teması değil, temayı ateşleyen, ona itici güç kazandıran *durumlar* ve *oyun kişileri*dir. Örneğin, Nora gibi bir kadının karşısına Helmer gibi bir erkeği koymak öncelikle bazı özel durumların ortaya çıkmasını getirmiştir. Öyleyse, dikkat edilecek şey, temayı saptadıktan sonra yapılacak ilk iş bu temaya en uygun *oyun kişilerini* yaratmak olacaktır. Bu yolda temayı kapsayacak du-

rumlar da dolayısıyla görünmeye başlayacaktır.

Grebanier, bunun tersini belirtmekte ve önce durumun sonra karakterlerin seçilmesi gerektiğini söylemektedir. Bunun da gerekçesini şöyle getirmektedir: "Bir oyun üzerinde düşünmenin en iyi hareket noktası aksiyondur ve durumda sıkı sıkıya aksiyona bağlıdır." Grebanier'in bu düşüncesini her oyuna uygulamak olanaksızdır. Örneğin, Çekhov'un hangi oyununu ele alırsak alalım, bu oyunlarda aksiyonu ve dolayısıyla durumları yaratanların oyun kişileri olduklarını görürüz. Onun oyunlarını geliştiren durumlar değil, durumları yaratan karakterlerdir. Gerçi durumların sıralanmasına biz aksiyon diyoruz, ama durumların özel bir yolda ortaya çıkmasına neden olan gücün yine özel bir yolda yaratılmış karakterler olduğunu da unutmamak gerekir.

Yalnızca, Grebanier'in de haklı olduğu önemli bir nokta var. Olayların ön planda olduğu ve tiplerin bulunduğu güldürülerde, gerçekten durumdan başlamakta yarar vardır; çünkü bu tür oyunlarda oyun kişinin aksiyonla organik bir bağı yoktur. Ancak karakterlerin ön planda bulunduğu ve kendine özgü niteliklerin bulunduğu oyunlarda ise oyun kişilerinden başlamak daha doğru olur.

Malzeme seçiminde tehlikeli sayılabilecek önemli bir nokta, yazarın aklına gelen ilk düşünceyi işlemeye başlamasıdır. Çoğu kez böyle üzerinde düşünülmeden işleme konulmuş bir konu ağızlara çiklet olmuş, bilinen bir temayı ortaya çıkarır. Brecht, akla ilk gelenin çoğu kez kişiyi yanlışla götürdüğünü belirtir. İncelemeci Nicholas Rowe ise, "Birden gelen bir düşünce, üzerinde düşünülmediği takdirde, kesinlikle çoğu kişinin usuna gelen bir düşüncedir," der. Kanımca, birdenbire parlayan bir düşünceyle değil de, yaşanmış, algılanmış ve bir duygu durumuna gelmiş düşünceyi işlemeye başlamak daha çıkar yoldur. Bir yazarın dediği gibi, "tiyatrodan düşünceden çıkan duyguyu değil, duygudan çıkan düşünceyi" işlemek daha başarılı bir yoldur.

Bir anda, bir şey duymakla, görmekle, okumakla gelen parlak fikir, henüz düşünce olmamış, anlık bir kapılmadır. Bir görünüşün, bir duygunun ya da okunan şeyin düşünce olabilmesi için, o kişi tarafından iyice algılanması, özümlemesi ve yaşanması gerekir.

Temayı saptayan yazarın, o temaya uygun biçimleri düşünmesi ve sonunda oyununa en çok uyan biçime karar vermesi iyi olur. Ancak bu, varolan bir biçimi yapay olarak ille de kullanmak anlamına gelmez. Bazı öyle oyunlar olabilir ki, oyunun özü biçimi kendiliğinden ortaya koyar. Ne ki, bu sık olabilen bir şey değildir. Yazar, oyunun özüne uyan bir biçimi seçmek zorundadır.

Antikte tragedya yazarlarının biçimi saptanmış durumdaydı ve yazarlar konularını bu biçime uydurmak zorundaydılar. Antik yazarların biçim konusunda bir seçimleri yoktu ve saptanmış biçim sınırları içinde tragedyalarını tamamlamak durumundaydılar. Ama bu hiçbir zaman bir yasa olmamıştır; çünkü döneminde Sofokles kadar tutulmamış olmakla birlikte, Övripides, bu biçimin dışına çıkmış ve kendine göre bazı yenilikler getirmişti. Kendi döneminde pek tutulmayan Övripides, Aiskhülyos ya da Sofokles kadar (belki de çağdaş seyirci için daha çok) ikibin beşyüz yılın yıpratmadığı bir yazar olarak zamanımıza kadar geldi. Aynı durumu Rönesans'ta izleriz: Aristoteles'in dram sanatına getirdiği estetik kurallar ve daha sonra Romalı Horatius'un oyun tekniği için koyduğu ilkeler, bir yandan bazı yazarları sıkı sıkıya bu klasik ilkelere bağlarken, Shakespeare, Lope de Vega ve Calderon de la Barca gibi büyük yazarlar bu ilkelere kulak asmadan oyunlarını yazmışlardır.

Biçimi ortaya çıkartmada yardımcı olacak şey oyunun tonu ve yöntemi'dir. Oyunun tonunun ve yönteminin saptanması biçiminin saptanması kadar önemlidir. Biçimin gerçekçi mi, yoksa karşıt-gerçekçi bir tona mı uyduğunu yazar belirler. Çağdaş oyunlarda özellikle çok-tonlu yapıtlar görmekteyiz; sözgelimi gerçekçi, ama bazı dışavurum-

cu özellikleri içeren, doğalcı, ama bazı simgeci nitelikleri taşıyan oyunlar gibi... Oyunun tonunu ve yöntemini belirlemekte biçim rol oynar, ancak yazarın konusuna olan kişisel yönelişi de tonu ve yöntemi seçmede önem kazanır. Yazarın kişisel yönelişinde ise, onun içinde bulunduğu çağın beğenisi ve yazarın yaşama bakışı geçerli olur. Doğal olarak, aynı malzeme değişik yazarlar tarafından birbirinden değişik bir biçim, ton ve yöntem ile işlenebilir, ya da aynı tema bir yazar tarafından insancılık ve güzellik kapsamı içinde işlenirken, bir başka yazar tarafından kötülük ve çirkinlik açısından ele alınabilir.

Buraya kadar dram sanatındaki temel türler (tragedya, komedy, fars, melodram), bazı alt-türler ve belli başlı akımlar (klasisizm, romantizm, doğalcılık, simgecilik, dışavurumculuk, gerçekçilik) üzerine, bu kitabın kapsamı elverdiği ölçüde durmaya çalıştık. Şimdi buradan başlayarak, dram sanatının teknik sorunları olan olay dizisi, kişileştirme, konuşma örgüsü ve yer kavramı konularını ele alacağız.

OLAY DİZİSİ

Olay Dizisi (ya da olaylar dizisi) dram sanatı tekniğinin bir ögesi olup aksiyona biçim verir. Yazarın, olay dizisi dediğimiz biçime malzemesini uygularken, karşısına çıkacak sorunları bilmesinde yarar vardır.

İngiliz yazar Somerset Maugham, "olay dizisi, öykünün düzenlendiği dokudur" der. Bir ekleme yaparak bunu şöyle söyleyebiliriz: olay dizisi, *yazarın amacı ölçüsünde öykünün büyütüldüğü* ve düzenlendiği dokudur. Beş oyun yazarı aynı öyküyü alsa, yazılan beş oyunun da olay dizisi öbüründen değişik olacaktır; çünkü her oyun yazarı, öykünün öğelerini kendi görüşüne göre vurgulayacaktır. Kimi olay sırasına göre, kimi ortadan başlayarak geriye dönüş yaparak, kimi de sonucu gösterdikten sonra başa dönerek öyküyü düzenleyecektir ya da başka bir düzene yönelecektir. Yazarın öyküsünü düzenleme işlemine

olay dizisi yapımı denir.

Sahne yapıtı aksiyonla yansıtıldığından, olay dizisi, oyun için büyük önem taşır. Aristoteles, olay dizisini, dram sanatının en önemli ögesi olarak kabul eder. Bu doğrudur. Büyük düşünür, "olay dizisinin bir başı, bir ortası bir sonu olmalıdır," derken de haklıdır. Olay dizisi neden-sonuç bağı ve mantıksal gelişim içinde belli bir yerde başlayan, gelişen sonra da sonuçlanan bir bütündür. Böyle organik bir gelişmenin nerde başlayıp nerde biteceğine oyun yazarı karar verir.

Yazarın ilk teknik sorunu, oyunu hangi noktada başlatacağıdır. Oyunundaki olayları mantıksal bir dizide düzenleyen yazar, oyununun hangi olayla başlaması gerektiğine karar vermelidir. Sağduyu, bu mantıksal dizide düzenlenmiş olayların ilkiyle başlamayı önerebilir; nitekim birçok büyük yapıt da dizinin ilk oyunuyla başlamıştır. Ancak son olayla başlayıp ve nerden bir oyuna başlamak yalnızca yazarını ilgilendiren bir şey değildir, bu aynı zamanda dönemin teknik anlayışına da bağlıdır. Örneğin, antik tragedyalardaki başlangıç sorunu, Elizabeth dönemi İngiliz tragedyalarına göre çok değişiktir, hatta daha zordur. Bunun nedeni, her iki dönemin tragedya anlayışının birbirinden farklı oluşudur. Başka bir neden de antik Yunan tragedyalarının oynandığı oyun yeri ile Elizabeth dönemi tragedyalarının oynandığı yerin birbirlerinden çok değişik özellikleri içermesindendir. Antik yazar için, "başlangıç sorunu" oldukça zorluydu, çünkü o dönemde zamanda birlik kuralını uygulamak gerekiyordu. Zaman kavramı ne kadar esnek, ve oyunlardaki süre ne kadar inandırıcılıktan uzakta olursa olsun, bu kural yazarları sıkı bir demir kemerdi. O dönemde aksiyonun sürekli olması gerekiyordu. Oysa Elizabeth dönemi tragedyasında, sürekli aksiyon, zamanda birlik gibi ilkeler yoktu; ayrıca yazar, olay dizisine istediği yerden başlayabilirdi.

Olay dizisini ortaya çıkaran temel öğeler *serim*, *çatışma*, *düğüm*, *doğru nokta* ve *çözüm*'dür. Şimdi bunları sırasıyla görelim.

Serim

Oyunun öyküsünü seyirci için anlaşılabilir yapmak için verilen ek bilgidir. Yazarın, olabildiğince erken bir noktada seyircinin ilgisini çekmesi gerekir; onun için de, eğer gerekiyorsa oyun başlamadan önceki olayları da seyircinin bilgisine sunduktan sonra, olabildiğince çabuk ve ekonomik bir biçimde kişileri tanıtmaya yoluna gider. Ayrıca, oyunun teması ve bu temayla ortaya çıkan sorunlar oyunun yapısına organik bir biçimde işlenmiş olarak seyirciye açıklanır. Serim, yazarın ustalığı oranında fark ettirmeden ve aksiyonun gelişimi içinde gerçekleştirilir.

Bu terim genellikle kendi başına bir bölümmüş sanılır. Hatta serimi oyunun ilk bölümü, yani başlangıcı olarak kabul edenler vardır. Gerçi serim olay dizisinin bir ögesi olarak, aksiyonun bir bölümüdür; ama ayrı duran bir bölümü değil, baştan oyunun sonuna kadar sürüp giden bir bölümdür. Oyunun başında, yoğun bir biçimde durumun açıklanması, olayların anlatılması ve kişilerin tanıtılması ile ağır basan serim, aksiyonun organik bir parçasıdır. Serim, oyun kişilerini geliştirirken, oyun kişilerinden gelişerek perde son olarak kapanıncaya kadar sürer. Oyunda serimi durdurduğumuz an karakter gelişmesi de durur, buna koşut olarak oyunun gelişimi de... Serimde çatışmalar önem kazanır, çünkü serim ancak çatışmalarla serpilir ve genişler.

Antik Yunan oyunlarında serim, aynı zamanda gösterinin bölümlerini gösteren koro yoluyla yapıldı. Biçim olarak da ayrı bir bölüm gibiydi. Önce koro girer, olaylar ve kişiler üzerinde açıklamalarını yapar, anlatır, kendi düşüncesini iletir, ondan sonra aksiyon başlardı. Oysa çağdaş oyunlarda serim sürekli aksiyonun ayrılmaz bir parçasıdır. Dışavurumcu oyunlarda, Piscator'un Politik Tiyatrosu'nda, Brecht'in Epik tiyatrosunda serim, anlatıcı, şarkıcı, levhalar, projeksiyonla yansıtılan yazı ve resimlerle yapılır. Benzetmecî tiyatrodaki

oyunun ayrılmaz, organik bir parçası olan serim, Epik tiyatrodaki "yabancılaştırma etmeni" yönünden seyircinin gözü önünde ayrı bir parça olarak ele alınır.

Önemli olan serimi yaparken, seyircinin ilgisini çekmek ve bu ilgiyi canlı tutmaktır. Serim kişiler arasındaki konuşmalar, kişiler arasındaki dış ya da iç çatışmalarla daha belirgin bir biçimde ortaya çıkar. Oyunda kullanılan eşyalar, simgeler ve motifler de serimi renklendirir.

Çatışma

Aristoteles'in "orta" bölüm olarak saptadığı kesim, bir oyunun en hareketli yeridir. Aksiyonun gelişmesi ve doruğa yükselmesi bu "orta" bölümde olur. *Serim*'de seyirciye açıklanan olayların ve kişilerin çatışmaya girerek geliştiği yer burasıdır. Olay dizisinin gelişmesine etken olan itici güçler, *çatışma* ve az sonra göreceğimiz *düğüm*'dür. Çatışma, olay dizisinin temel öğelerinden biridir. Ancak *çatışma* terimini yalnızca fiziksel çatışma olarak anlamak yanlış olur. Olay dizisini geliştiren herhangi bir maddi ya da ruhsal karşıtlık, engeller, geciktirmeler, tartışmalar çatışma kapsamına girer. Dört çeşit çatışma vardır: bunlar, a) dural, b) atlamalı, c) basamaklı ve ç) önceden belirtilen çatışmalardır.

a) Dural Çatışma: Hiçbir isteği olmayan ya da kararsız oyun kişileriyle bir çatışma yaratılamaz. Çatışma için kesinlikle bir istek, bir eylem olmalıdır. Başka deyişle, dramatik çatışma oyun kişilerinde bir istek olduğu sürece ortaya çıkabilir. Dural, sözlük anlamında "statik," yani hareketi ve itici gücü olmayan, olduğu gibi duran demek. Ancak bu sözcük dram sanatı kapsamı içinde kullanılıncaya kadar değişiyor: *dural çatışma*, dediğimizde, belli belirsiz bir hareketten söz ederiz. Zaten doğada da hiçbir şey hareketsiz değildir; duruyormuş izlenimi veren her şeyde bizim göremediğimiz mikroskopik hareketler

vardır. Bir oyunun en ölgün noktası bile belli belirsiz bir hareket içindedir. Olay dizisi içinde bir oyun kişinin ya da bir olayın durumunu değiştirmeyen çatışmaya *dural çatışma* denir. Yazar, o kişiye istediği kadar coşkulu, şaşırtıcı sözler söyletsin, o kişi bir davranışa girmedeği sürece dural kalır. Başladığı yerde biten bir konuşma, yani aksiyonu ilerletmeyen herhangi bir ilişki dural çatışma kapsamına girer. Konuşma başladığında baştaki amaç bir sonuca ulaşmamışsa, bir duygu değişimi ya da düşünce değişimi olmamışsa o da bu çatışmanın sınırları içinde kalır. Kısacası, kişiler, bu kişiler arasındaki ilişkilere, olaylara, varolan duruma hiçbir katkı olmamışsa o sahne dural çatışmayı içerir.

b) *Atlamalı Çatışma*: Bu tür çatışma aksiyonu hızla ilerletebildiği gibi, eğer doğru kullanılmazsa gerekli olan mantıksal diziyi de bozar. Bu tür çatışmada ortadaki sorunun çözümüne atlayarak gidilir. Oyun için gerekli olan hazırlık önceden yapılırsa, *atlamalı çatışma* oyunun gelişimi için büyük bir itici güç olduğu gibi, aksiyonu da yaymadan ileri götürür. Öbür yanda, hazırlıksız ve inandırıcı olmayan bir atlama o noktada aksiyonu çökertirir. Namuslu bir adam bir anda hırsız olamaz; eğer olduğu gösterilmek isteniyorsa, bunun nedenlerini kapsayan belli bir hazırlığın daha önce oyunun bir ya da birkaç yerinde yapılmış olması zarunludur. Her davranışın ve eylemin nedenleri vardır; bunları seyirciye inandırıcı yapmak gerekir. Hele, bazı garipsenebilecek, özel durumlar vardır ki; bunları, atlamalı bir çatışmada seyirciye kabul ettirebilmek için öncesini hazırlamak bir koşuldur. Atlamalı çatışmayı başarılı bir biçimde kullanabilmek için, yazar, her oyun kişinin yönelişini önceden saptamış olmalıdır. Bu çatışmadaki konuşmalarda, bir durumdan başka bir duruma ya da bir duygudan başka bir duyguya geçmede, zaman kazandıran atlamalar yapılır.

c) *Basamaklı Çatışma*: En başarılı olanıdır. Orkestrasyonu iyi hazırlanmış bir kişileştirme düzeni ve estetik dengesi tam olan bir oyun

basamaklı çatışma ile gelişir. Bu tür çatışmada, oyunu bütünleyen ve sahneleri inandırıcı yapan bir düzen vardır; her oyun kişinin davranışı baştan sona hesaplanmış, her durum baştan sona incelenmiştir. Bu çatışma düzeniyle kurulmuş olan çatışmada kişiler isteklerinde ısrarlı ve bir düşünce ya da duygu üzerinde direnen karakterlerdir. Örneğin, Oidipus'un Tebai kenti üzerine çöken laneti araştırmada direnmesi, sonunda onu yıkar mahveder; Oidipus, acı sonunu kendi hazırlar.

Basamaklı çatışmada, karşı karşıya gelmiş olan kişiler, kararlı, ne yapacağını bilen karakterlerdir. Seçilen konuya göre her türde oyun kişisi basamaklı çatışmayı yaratabilecek niteliktedir. Burada örnek olarak Orhan Asena'nın *Hürrem Sultan* adlı oyunundan küçük bir geçişi aktarabiliriz. Kanuni, oğlu Şehzade Mustafa'yı çok öncesinden öldürtmeye kararlı bir padişah, ama aynı zamanda oğlunun ölümünden duyacağı yalnızlığı ve büyük acıyı da çok iyi bilen bir babadır. Bu oyun ikisinin nitelikleri kesin çizgilerle ortaya çıkmıştır. Hürrem Sultan da, şehzade Mustafa da yazarı tarafından, seyirciye çok iyi tanıtılmıştır. Oyun kişileri bu kesinlikte çizilince basamaklı çatışma da inandırıcı olur. Oyunun daha ilk tablosunda basamaklı çatışmaya girilir:

Hürrem: *(Birden tesadüfen hatırlayıvermiş gibi sorar)* Şehzademiz Mustafa hakkında pek kıvandırıcı, pek güvendirici sözler işitiriz hünkârım. *(Durur. Hünkâr'ın yüzüne tatlı bir bakışla bakar).*

Kanuni: *(Yüzünde tek çizgi oynamaksızın)* Doğrudur.

Hürrem: Söylendiğine göre cennetmekân Selim Han güya mezardan çıkmış da yeniden kılıç kuşanmış.

Kanuni: *(Aynı durgun tavırla)* Doğrudur.

Hürrem: *(Daha yaltaklanarak)* Derler ki, şehzadenin siması onun simasına benzer, kuvveti onun kuvvetine o kadar benzer.

- Kanuni: *(Yüzündeki sert çizgiler ilk defa yumuşar, ilk defa tebessüme benzer bir ifade belirir yüzünde)* Doğrudur.
- Hürrem: *(Gayet masum bir şey söylüyormuş gibi)* Allah esirgeye hünkârım, Allah esirgeye de benzeyiş bu kadarla kala.
- Kanuni: *(Kadını okşamakta olan eli durur)* Ne demek istersin?
- Hürrem: *(Onun öfkesinden dehşetli korkmaktadır. Fakat şu anda hayatı üzerine oynayan bir kumarbaz gibidir. Aynı tatlılıkla)* Hiç sultanım. *(Biraz daha yaltaklanarak)* Biz basit bir kadınıız, aklımız pek ermez. Hünkârımızın hayatı üzerine belki de pek lüzumsuz bazı evhamlara kapılışımız bundandır. Muhabbetimizin büyüklüğünden. *(Hünkârın yüzüne bir çocuk saflığı ile bakar)*. Yoksa Allah şahittir ki, şehzademizin hiçbir kötü hareketini görmüş, işitmiş değiliz.
- Kanuni: *(Sert bir hareketle kalkar, dizlerine abanmış kadını yere düşürür)* Yeter!
- Hürrem: *(Padişahın ayaklarına kapanır)* Af buyurun hünkârım.
- Kanuni: *(Kadını ayağıyla yana doğru iter. İçinde vahşet derecesindeki öfkeyi güçlülükle zaptediyor gibidir)* Hayır, affetmem kadın, yalnız bunu affetmem işte. Mustafam için, Mustafam'ın aleyhinde tek kelime işimmeye tahammülümüz yoktur. *(Tehditkâr)* Bunu böyle bilesiniz. *(Sert adımlarla çıkar. Hürrem arkasından şeytanca ve galip edasıyla gülümseerek bakar. Onun içine küçük de olsa bir tohum düşürmüş olduğunu bilmektedir.)*

Bu sahnede Kanuni'nin yalnızca "Doğrudur" sözü ile bir noktadan başka bir noktaya geldiğini görmek kolaydır. Kanuni, rahat, güvenli bir ruh durumundan, kuşkulu, kızgın ve güvensiz bir ruh durumuna gelmiştir. Hiçbir gereksiz sıçrama, hiçbir dural durum yoktur bu örnekte.

Basamaklı çatışmayı şöyle özetleyebiliriz: üç boyutlu, kesin çizgi-

lerle yaratılmış karakterlerin kararlı davranışlarıyla ortaya çıkan çatışmadır. Bu tür çatışmada, her atılıma, bir karşıt atılım yer alır. Bu atılımlar bazen belirgin bazen belirsiz olabilir; önemli olan bu atılımların çatışmayı inandırıcı bir biçimde sonuca götürmesidir.

ç) Önceden belirtilen çatışma: Bu çatışma büyük bir bombanın patlamasına benzer; eğer güçlü bir çatışmayla bir patlama, daha sonraki patlamaları hazırlar. Örneğin, *Hürrem Sultan*'dan aktardığımız yukardaki geçiş, buradaki çatışmadan daha büyük bir çatışmayı hazırlayıcı niteliktedir; onun için de önceden belirtilen çatışma'dır.

Birkaç yıl önce televizyonda gösterilen ve dört bölüm süren *Site* adlı diziyi anımsayalım. Bu dizide, çeşitli gelir düzeyleri ve sorunları olan birçok aileyi barındıran, kumsala yapılmış dev bir binanın sağlam yapıp yapılmadığı ele alınır. Başlarda, üçkâğıtçı bir müteahhit tarafından çürük bir biçimde yapılan bu binanın bir doğal afet sırasında yıkılabileceği öne sürülür. Bomba ilk kez bu noktada patlar; ve bu noktada patlayan bomba, ondan sonra gelen olaylardan çeşitli çatışmaların ortaya çıkmasına neden olur ve bombalar daha sık patlamaya başlar, ta ki kasırga gelinceye kadar. Kasırganın geldiği haberi bu filmin yarısını kaplar ve seyirciler gelecek olan kasırgayı beklemeye başlarlar. Kasırga gelir ve dev bina enkaz olup gider.

Seyirci, filmin ilk yarısındaki nisbeten heyecansız kesitleri, daha sonra geleceğini fark ettiği büyük çatışma için ilgiyle izler. Oysa olay dizisinin sonunda böyle bir çatışma varlığı seyirciye ima edilmemiş olsa, seyircinin, bu dizinin başlarını bu kadar ilgiyle seyretmesi olanaksızdır. Önceden belirtilen çatışma, gelmeden önce seyirciye ima edilen ve üzerine seyircinin ilgisi çekilen çatışmadır.

Olay dizisinin gelişmesi için gerekli olan çatışma, aynı zamanda seyircinin ilgisini, merakını ve heyecanını artırıp derinleştirmelidir.

Düğüm

Olay dizisinin gelişimi sırasında birtakım duygusal odak noktaları ortaya çıkar, biz bu noktalara *düğüm* noktaları diyoruz. Düğümler çoğu kez çıkarların, duyguların birbiriyle çarpıştığı bir durumdur ve içinde bulunduğu duruma karşı da bir tepkidir. En küçük düğüm noktasından bile ilginin ayakta tutulması, merakın çoğalması ve oyun kişilerinin duyup da seyirciye aktardıkları duygusal gerilim sağlanır. Düğüm ögesi, çatışmalardan, çevrilen dolaplardan, birtakım gizlerden elde edilebildiği gibi, kişilerin karakter özellikleriyle de yaratılabilir. Konunun gerektirdiği durumlar zaten düğümlerin neler olacağını gösterir.

Bir sahne yapıtının başlangıç bölümü, genellikle baş oyun kişisi ile çevresindeki kişilerin, seyirciye tanıtıldığı *serim* bölümüdür. Çoğu oyunlarda statik bir görünüşü olan bu tanıma oyun ilerledikçe daha derinlik kazanır. Bu bölümde baş oyun kişisini, onun karşılaşacağı engelleri, karşısındakileri yavaş yavaş tanımaya ve anlamaya yöneliriz. Yazar için de, yönetmen için de başlangıç bölümü oyunun en zor kesimidir; çünkü bu bölümün hem açık ve seçik, yani kesin ve belirgin hem de ilgi çekici olması gerekir.

Orta bölüm, aksiyonun yönelişini gösterir. Sonuca engelsiz gidilmediği için, bu bölümde çatışmalar ve engeller yer alır. Bu çatışmalar ve engeller yüzünden baş oyun kişisinin en çok zorlandığı yer burasıdır. Asal Düğüm (Ana kriz) noktaları ve irili ufaklı düğümlerin atıldığı bölümdür bu. Düğümlerle seyircide gerilim sağlanırken, düğümler çözülmesiyle seyirci rahatlamaya götürülür. Bu gelişim, dengeli bir biçimde gerilim-rahatlama evreleri ile sonuçlandırılır. Düğüm noktası bir heyecan anı olabileceği gibi, bir ölüm tehlikesinden düşünsel şoka kadar çeşitlilik gösterir. Düğümün yoğunluğu karaktere, duruma ve aksiyona göre değişir.

Orta bölümün başlangıç ve bitiş noktalarını nasıl çıkaracağız?

Oyunun *ilk asal düğüm noktası* bu bölümün başlangıcını, *son asal düğüm noktası* da bitimini verir. Bu ilk ve son asal düğüm anları bulunduğunda, ana aksiyonun da üç organik bölümü ortaya çıkar. İlk asal düğüm noktası ana çatışmayı başlatan, son asal düğüm ise bu çatışmayı sonuçlandıran yerdir. Ana çatışma, 1) eğer kişiler ön planda ise, baş oyun kişinin yönelişine göre, 2) eğer olaylar ön plandaysa ana olay gelişiminin yönüne göre saptanır. Orta bölüm, ana aksiyonu kuran kesimdir.

Sonuç, ya da çözüm, çatışmaların durulduğu, sonucun alınmak üzere olduğu, baş oyun kişinin büyük güç ve direnme içine girdiği ve seyircinin en yüksek gerilimi edindiği bölümdür. Bu bölümde, baş oyun kişinin ya da olayların yönelişindeki değişim noktası olan *Doruk Nokta* yer alır. Bu bölüm de yorum açısından önemlidir; çünkü burada baş oyun kişinin çıktığı sonuç belirlenir ve oyunun teması da tamamlanır.

Peki ya orta bölümün bitimini nasıl bulacağız? İlk asal düğüm noktasının getirdiği gelişimin tamamlandığı nokta doğal olarak son asal düğüm noktası dolacaktır. Başka deyişle baş oyun kişinin ya da ana olayın yönelişinin tamamlandığı noktadır bu. Bu noktadan itibaren sonuca, yani çözüme ermiş oluruz.

Doruk Noktası

Bir oyunun *doruk noktası* ya çatışmaların bulunduğu orta bölümün sonlarına doğru ya da çözüm dediğimiz son bölümde bulunur. Burası olay dizisindeki düğümler serisinin en üst noktasıdır. Burası bir değişim ya da heyecanın doruğa ulaştığı nokta olabilir. Ancak yapılmaması gereken en önemli yanlış doruk noktanın her zaman en heyecan verici nokta olarak kabul edilmesidir. Genellikle, burası en heyecan verici nokta değildir; ama her zaman bir değişim noktasıdır. Kişilerin ön planda olduğu oyunda, baş oyun kişinin kesin yöneliş değişimi-

ni geçirdiği dönüm noktasıdır. Olayların ön planda olduğu oyunda, ana olayın yönelişindeki kesin dönüm noktasıdır.

Herkesin tanıdığı Shakespeare'in *Romeo ve Juliet* tragedyasını örnek olarak alalım. Bu oyunda, doruk nokta sanabileceğimiz, birkaç büyük heyecan noktası vardır. Romeo sevdiği kız Rosalynd'i görebilmek için bir maske takıp düşman aile Capulet'lerin maskeli balosuna gider. Ama bu eğlente, ona Rosalynd'i unutturacak güzellikte başka bir kız görür ve ona âşık olur; olay dizisinin bu noktasında aksiyon yükselmeye başlamıştır. Ne ki, Romeo âşık olduğu kızın kendi ailesinin düşmanı olan Capulet'lerin kızı olduğunu öğrenince büyük bir üzüntüye kapılır. Bu noktada bir asal düğüm atılmıştır; doruk nokta burası mıdır? Değildir, çünkü burada henüz Romeo'nun Juliet ile birleşme umudu yok olmamıştır. Doruk nokta, Romeo'nun yönelişinde kesin bir değişikliğe yol açacak nokta olacaktır; bu da Romeo ile Juliet'in birleşmesine olanak kalmadığı noktadır. Bundan sonradan sonra Romeo, Juliet'i görmek ve onunla olmak için her çareye başvurur. Capulet'lerin güvencesi, onların en büyük silahşörü Tybalt'ın Romeo yüzünden, Romeo'nun en yakın arkadaşı Mercutio'yu öldürmesi belki oyunun "en heyecanlı" anıdır, ama burası da doruk nokta olamaz; çünkü bu olay da Romeo'nun Juliet ile birleşme umudunu yok etmemiştir. Ancak daha sonra Romeo'nun, arkadaşının öcünü almak için Tybalt ile dövüşerek onu öldürmesi kesin bir dönüşümü getirir. Romeo'nun Tybalt'ı öldürdüğü an Juliet'le birleşmesine olanak kalmadığı andır. Böylece bu oyunun doruk noktası Romeo'nun Tybalt'ı öldürdüğü yerdir. Tybalt, Capulet ailesinin en önemli kişisidir. Ayrıca, kentin yöneticisi prens, Mercutio'nun ölümünden sonra, sokaklarda dövüşmeyi yasaklamış ve dövüşenleri ölüm cezasına çarptıracağını duyurmuştur. Romeo'nun Tybalt'ı öldürmesi, Romeo'nun bile bile bu riski göze olmasıdır. Romeo, Tybalt'ı öldürmekle Juliet'in ailesi ile anlaşma umudunu tamamen yok etmiş, Prens'in ölüm cezasını kabul

etmiş ve ulaşmak istediği amaca aykırı bir iş yapmıştır. Aksiyon bu noktadan başlayarak, tamamen yön değiştirir ve oyun Romeo ile Juliet'in ölümde birleşmesiyle son bulur.

Çözüm

Oyunun son bölümüdür; burada olay dizisinde ortaya çıkan sorunlar, düğümler çözüme ulaştırılır. Çözümün başarılı olabilmesi için belirgin, anlaşılır ve ilginç olması gerekir. Yazar, hiçbir ayrıntısıyla seyircisini sorular içinde bırakmamaya dikkat eder. Seyirci, "bu nasıl oldu?" sorusunu sormamalıdır. Her şey inandırıcı, mantıksal bir yolda ve genel çizgileri içinde bütün seyircileri doyuracak biçimde çözüme ulaştırılır.

Tragedyada çözüm acı bir sonla gerçekleştirilirken, komedyada seyredene düşünme payı bırakan bir mutlu sonla verilecektir. Bu iki ayrı türün çözümü bunun için birbirinden değişiktir. Tragedyadaki çözüm, sonu tasarlayabildiğimiz halde, heyecan verici bir gelişimi getirirken, komedyadaki çözüm bir sürprizi ya da seyircinin tasarlamadığı bir olayı getirebilir. Bunun için de merak ögesi en iyi biçimde kullanılır. Ayrıca, komedyada yazarı, seyircisinin merakını arttırmak için son noktayı olabildiği kadar geciktirerek koyar.

Çözüm'de oyunun son sözleri de büyük önem taşır. Birçok oyunun son sözleri yüzünden perde kapanırken etkilerini yitirdiği izlenir. Perde kapanırken oyun kişilerine söylenen sözler çok iyi seçilmiş olmalıdır. Son sözlerin güçlü bir biçimde seçilmesi bir "sahne hilesi" değil, bir beceridir. Oyunu etkili sözlerle bitirmek, yazarın diyeceğini en uygun ve etkili yerde bitirmesidir. Ancak oyunun son sözlerinin çok etkili olması için abartılması da sakıncalıdır; çünkü çok etkili olsun derken üst üste bindirilen düşünsel ve duygusal vurgular gülünç bir durum alabilir. İncelemeci Alan R. Thompson böyle "gereğinden çok yoğunlaştırılmış" bitişe, Hauptmann'ın ilk yapıtı

Gün Doğarken'i örnek olarak verir. Gerçekten de, bu oyunun kadın kahramanı bir av bıçağıyla kendini öldürür, sahne dışından sarhoş babasının naraları gelirken, perde, hizmetçi kızın bitmez tükenmez çığlıklarıyla kapanır.

KİŞİLEŞTİRME

Bir oyunu ortaya çıkartırken karakter yapımı en büyük teknik sorunlardan biridir. Dramatik biçim içinde bir öykünün nasıl canlandırılacağı bir an için düşünülecek olursa, kişileştirmenin ne denli önem taşıdığı da hemen kafamızda aydınlanır. Kişileştirme oyunun özüdür. Oyun kişileri olmadan olay dizisi gelişemez.

Dramatik kişileştirme tekniği üzerinde durmadan şunu belirtmede yarar görüyorum: kişileştirme işleminde bazı zorunlu kısıtlamalar vardır; çünkü tiyatro gerçeği yaşam gerçeği değildir. Tiyatronun gerçekliği yansıtmaya görevine karşın, onu kendi tiyatral özelliklerine ve kurallarına göre yansıttığını bir kez daha anımsamamız gerekir. Tiyatro, gerçekliği yansıtırken bir seçmeye, yalınlaştırmaya, soyutlamalara gider. Eline aldığı hammaddeyi kendine özgü kuralları içinde işleyip ortaya çıkarır. Oyun yazarı, yarattığı kişileri ve bu kişilerin özelliklerini, isteklerini ve duygularını o kadar belirgin bir biçimde işlemelidir ki, seyirci, o anda verilenlerle bu karakterleri anlayabilsin. Bunun için de, yazarın, belli bir seçime, yalınlaştırmaya ve nitelikleri ortaya çıkaracak simgelere ve soyutlamalara gitmesi gerekir.

Günlük yaşamda çok yakından tanıdığımız kişileri değerlendirebiliriz, ama yine de düşündüklerimizde kesin olamayabiliriz; oysa dramatik kişilerin kesin çizgilerle çizilmiş olması gerekir. Onun için de, ne bileyim, Hamlet'in anasını kendi anamızdan daha iyi tanırız.

Oyunun özüne uygun olarak bir yapıtın gelişimini sağlayan kişilerin yapımına kişileştirme deriz. Kişileştirme iki ana bölümde ele alınır: 1- Tip ve 2- Karakter.

Tip

Genel anlamda, bilinen kalıplara göre işlenen oyun kişilerini kapsar. Bunlarda hiçbir psikolojik ayrıntı yoktur; birtakım sıfat kalıplarıyla (sarhoş, cimri, saldırgan, böbürlenene, vb) saptandığından fiziksel hareketler açısından geliştirilen oyun kişileridir; çünkü bu kişiler, seyirciye dış davranışlarıyla *genellemesine* yönelirler. Olay dizisinin gelişmesi boyunca bunlar hiç gelişmez ve değişmezler. Oyunun başında nasıl davranıyorlarsa, oyunun sonunda da aynı biçimde davranırlar. Tip, herkesin genelde tanıdığı ya da kafasında bulunan bir kalıp insandır. Tip, eleştirisini dıştan getirir: bireysel kusurları, toplumsal kompleksleri, yanlışları, zayıflıkları vurgularken bunu bir nedene bağlamadan genelleyerek seyirci önüne çıkartır. Sözgelimi, Hacıvat'ın yarı okumuşluğu, Karagöz'ün bilgisizliği yanı sıra sağduyusu, Çelebi'nin okumuşluğunu özümseyememişliği, Kayserili'nin kurnazlığı ve benzerlerinin çeşitli genel kalıpları hep aynıdır. Bu kalıplar aynı biçimde, çeşitli oyunlarda ayrı olayların içine oturtulur; ve olaylar karşısında bu tiplerin tepkilerinin ne olacağını da seyirci daha önceden tasarlayabilir.

Karakter

Burada psikolojik açıdan kendine özgü nitelikleri olan birey vardır. Genel değil, özel nitelikleri olan oyun kişilerinin yapımıdır. Bu oyun kişilerinin her birinin kendi başlarına özel davranışları ve yine kendilerine özgü düşünceleri, eğilimleri ve tepkileri vardır. Üç boyutlu, ayrıntılı ve derinlemesine bir değerlendirmeye ortaya çıkarılır. Örneğin, saldırgan tipler, saldırgan karakter arasındaki en büyük fark, tipteki saldırganlığın genel bir kalıp olarak, karakterdeki saldırganlığın özel ayrıntılarıyla verilmesinde ortaya çıkar.

Tragedyalarda, ciddi oyunlarda ve psikolojik yapıtlarda karakter kişileştirmesi vardır. Komedyalarda, farslarda tip kişileştirmesine da-

ha çok rastlanır, ancak karakter ve töre komedyalarındaki oyun kişileri karakterdir. Örneğin, Molière'in Cimri'si kendine özgü bir karakter; kendine özgü nitelikleri ve özel davranışları olan dramatik kişiliktir. Öbür yanda, Orta Oyunu'ndaki Yahudi tipinin ise hiç değişmeyen bir cimri kalıbı ve para konusundaki olayları değişmeyen tepkisi vardır.

Karakter kişileştirmesi gerçekçi yazarlar tarafından yeğ tutulan bir yapımdır, çünkü boyutları olan bu dramatik kişilik yoluyla insanı, insancıl ilişkileri ve anlamları vermek daha etkili olur. Tipler bir düşüncenin, bir duygunun temsilcileridir; karakter ise karmaşık insan özelliklerini çelişkileri içinde veren ve insanı daha yakından tanıtan bir özelliği kapsar. Ancak böyle özel niteliği ve kendine özgü derinliği olan karakterde bile "tip"te bulduğumuz genel görüşlere rastlayabiliriz. Buna bir örnek, başarılı bir karakter yapımını kapsayan Hamlet'te bile tipik bir Rönesans prensini bulmamızdır. Hamlet, Rönesans yazınında ve tiyatrosunda izlediğimiz melankolik ve içe dönük tipleri hatırlatır. Ama Hamlet hiçbir özelliği ile tip değildir.

Karakter, söyledikleriyle ve davranışlarıyla somutlanır. Bir karakter kişileştirmesinde, o kişinin 1- Hareketlerinin nedenini açıklamış; 2- Eğilimini belirtmiş; ve 3- Belli bir davranış bütünlüğü içinde olması gerekir. Oyun kişilerinin konuşmaları kendi yapılarına uygun olmalı ve içersinde bulundukları koşullara uymalıdır. Kenneth MacGowan, *Oyun Yazarlığına Giriş* adlı kitabında kişileştirme açısından üç temel ilkeyi önerir: 1- Oyundaki tüm karakterler inandırıcı; 2- Baş oyun kişilerinin karakter özelliklerinin çeşitli ve ayrıntılı; 3- Baş oyun kişileri ikincil oyun kişilerinin canlandırılmasında, çatışmasında rol oynayabilecek ağırlıkta olmalıdır. İncelemecinin bu üç ilkesine bende iki ilke eklemek isterim: 4- Baş oyun kişileri daha seyirci önüne ilk çıktıklarında seyirciyi etkileyecek ve kendilerine çekecek özgünlüğü ve renkliliği sağlamalıdır; 5- Önemli oyun kişilerinin seyir-

ciyi şaşırtacak, ilgilendirecek yanları olmalı ve kişiler arasındaki ilişkiler seyircinin ilgisini çekecek ölçüde hazırlanmış olmalıdır.

Daha önce belirttiğim gibi, oyun yazarı karakter ayrıntılarıyla ya-
kından ilgilenip bir ya da birkaç karakterin ilişkileriyle, yazacağı
oyunun durumlarını, dolayısıyla, özün kaynağını ortaya çıkarabilir;
hatta Çekhov'un oyunlarında olduğu gibi, yalnızca karakter ilişkileri
ve ayrıntılarıyla oyunu geliştirebilir. Kısacası, karakter aksiyonla ge-
lişen, ama bu aksiyona yön veren bir ögedir.

KONUŞMA ÖRGÜSÜ

Genelde, yabancı dilden gelen "diyalog" sözcüğüyle açıklanan ko-
nuşma örgüsü, bir oyunun olay dizisini geliştirmede, oyun kişilerini
nitelendirmede ve çatışmaları ortaya çıkartmada önemli bir araçtır.
Aksiyonu ilerletirken, oyun kişilerinin ve olayların serimini yapan,
çatışmaları ve düğümleri sağlayan bir etkidir. Başarısız bir konu-
şma örgüsü oyunu aksatır; oyun kişiliklerinin niteliklerine uymayan
konuşmaların da iyi ve yerinde bir konuşma örgüsünü ortaya çıkart-
mayacağı kesindir.

Konuşma örgüsünün çeşitli görevleri vardır. Bunların en başında
olay dizisini geliştirme görevi yer alır. Konuşma örgüsü, olay dizisi-
ni çeşitli yollardan geliştirebilir; ama bu yollardan ikisi özellikle
önemlidir. Bunlardan biri *sahne üzerindeki aksiyonu beslemesi, ötekisi de
sahne dışındaki aksiyondan seyirciyi haberdar etmesidir.*

Konuşma örgüsü yoluyla aksiyonun beslenmesi, türlere göre, dö-
nemlere göre değişir. Ayrıca, bu ayrımlarda oyunun oynadığı yer de
önem kazanır. Örneğin, antik tiyatro yapısının oyun yerinin özellik-
lerine uygun tragedya türünün gerektirdiği ve dönemin anlayışını
yansıtan bir konuşma örgüsü, bugünün kapalı tiyatro binasının çerçe-
ve sahnesine uygun çağdaş tragedya türünün gerektirdiği ve çağdaş ti-
yatro anlayışını yansıtan bir konuşma örgüsünden çok değişik olacak-

tır. Antik Yunan tiyatrosunda koronun bulunduğu *orquestra*'ya savaş arabaları, atlar getirtilip çarpışmalar düzenleniyordu. Böyle bir görünüş içindeki konuşmalar elbette aksiyonu daha farklı bir biçimde belirleyecektir. Savaş arabaları üzerindeki çarpışmada konuşma örgüsü büyük duraklarla gelişecektir. Oysa bir çerçeve sahnedeki modern tragedyada, konuşma, durumu, sorunları ve kişileri açıklamada çok önemli olacağı için, daha sıkı örülmüş bir konuşma düzeni ile aksiyonun desteklenmesi gerekecektir.

Konuşma örgüsünün öteki temel görevi de, şu ya da bu nedenden dolayı sahne üzerinde gösterilemeyen bir olaydan seyirciyi haberdar etmektir. Sahne dışında geçen aksiyonun iki türü vardır: *serimle ilgili sahne dışı aksiyon ile aksiyonun ilerlemesi için gerekli olan ama sahnede gösterilmesi olanaksız olan sahne dışı aksiyon*. Oyun başlamadan önce olup bitmiş olaylara ilişkin bilgi vermek için konuşma örgüsü çok elverişli bir araçtır. Ancak bunu ustalıkla yapmak gereklidir. Acemice yapılan bir bilgi aktarması inandırıcı olamayacağı için, konuşma örgüsü içinde de bir yama gibi durur ve seyirci için sıkıcı olur. Aksiyonun ilerlemesi için gerekli olan, ama sahnede gösterilemeyen olayları bildirmede konuşma örgüsü yeterli bir araç olmakla birlikte, ustalıkla yapılmadığı sürece, dramatik etkinliği öldürecek bir tekdüzelik ve sıkıcılık içine girebilir. Ama ustaca kurgulanan konuşma da o ölçüde ilginç olabilir.

Konuşma örgüsüyle yalnızca olayların serimi değil, oyun kişilerinin de tanıtılması sağlanır; bunun için de oyun kişilerinin konuşmaları üç boyutlu, yani inandırıcı olmalıdır. Bu üç boyut ise şunlardır: konuşmalar, 1- karakterlerin *ne olduklarını* belirtmeli, 2- onların nasıl *hareket edeceklerini* hissettirmeli ve 3- o kişilerin *yaşadıkları çevreyi ve dönemi* açıklayabilmelidir. Oyun kişilerini konuşturmada oyun türünün ve çağın önemi vardır. Klasik oyunlarda gördüğümüz, güzel söz söyleme amacına yönelik, yazınsal yanı olan, ağır tempolu ve süslü

konusmaya karşın, çağımızın gerçekçi oyunlarında daha güncel, daha inandırıcı ve renkli bir konuşma türüne rastlarız. Romantik akımda izlediğimiz, daha çok şiire eğilimli sözler ile doğalcı tiyatronun bilimsel olma çabasındaki konuşma özelliğini hemen birbirinden ayırabiliriz.

Konuşma örgüsü iki düzeyde geliştirilir: bu düzeylerden ilki ciddi açıdan geliştirilen konuşmaları kaplar, ikincisi de gülmeceye yönelik olan konuşmaları içerir. Ciddi düzeyde, düşünceler belirtilir, öneriler ileri sürülür, bilgi verilir, sevgiyle, dostlukla ilintili sözler söylenir. Gülmeceye dayalı olan konuşmalarda ise dedikoduya, fikir cambazlığına, iki anlamlı sözcüklere ve taşlamalara yönelinir. Konuşma örgüsünün ciddi düzeyi olay dizisini geliştirir, oyun kişilerinin düşüncelerini, duygularını ortaya çıkarır, çevreyi açıklar; gülmece yanı da konuşmaları renklendirir, nükteyle, şakayla seyircinin ilgisini ayakta tutar.

Bu niteliklerden yalnızca birinin bulunması sakıncalıdır. Yalnızca ciddi düzeyde kalmak, konuşmaları kurutur, pedantik ve ukalaca gösterir; yalnızca gülmece düzeyinde yönelmek de konuşmaları yüzeyde, sığ ve anlamsız yapar. Oyun kişilerini konuşturmak ne konferans vermek ne de laf cambazlığına giderek, zekâ gösterisine girmektir. Tutulacak en iyi yol, bu iki niteliği kaynaştırıp birleştirmektir. Lajos Egri, "Pedantik olmayın," der konuşma örgüsünden söz ederken, "yazdığınız oyunu bir sabun kutusu saymayın. Her zaman söyleyeceğiniz bir şey, ileteceğiniz bir düşünce olsun; bunu dosdoğru, ama güzel bir biçimde söyleyin." Galiba konuşma örgüsü için söylenecek en özetli söz bu... Yazarı kısıtlamayan, ama ona tutacağı yolu gösteren bir öneri. Oyun kişilerini konuşturma çok ince bir iştir, dikkatli bir çalışma ister, tıpkı John Galsworthy'nin dediği gibi, elde dantela işlemeye benzer.

Konuşma örgüsünün ekonomik, yalın ve anlaşılır olması gerekir.

Seyirci, kitap okuyucusu değildir; anlayamadığı yeri, geri dönüp bir daha okumak fırsatına da sahip değildir. Salonu dolduran yüzlerce değişik insanı içeren seyirci, aynı anda, tek bir şeyi kaçırmadan ileri gitmek zorundadır. Bunun için, konuşmayı kurgulamada şu noktalara dikkat etmek gerekir: 1- *Kolay konuşulabilecek yolda hazırlanmalı dile zor gelmemelidir.* Söz sanatını tiyatro sanatı sananların çoğu kez düşüklükleri yanlışlık, onların yazınsal tümcelerden kurulu "kitabî" sözlere gitmeleri olur. Oysa tiyatro sözlere sahip çıkmadan önce bir hareket sanatı olarak doğmuştur. Önce oyun kişilerinin davranışları düşünülerek konuşmalar kurgulanırsa kitabilikten kurtulma yolu da açılmış olur. 2- *Yalın konuşma biçimiyle her tümce oyuna bir gelişim sağlamalıdır.* Konuşma örgüsünün baş görevi aksiyonu iletmektir. 3- *Karşılıklı konuşma alışageliniş günlük konuşmadan daha ekonomik ve atlamalı olmalıdır.* Günlük yaşamda bir şeyi anlatırken, çok gereksiz şeyler de söylememiz doğaldır. Ancak sahnede, bütün bu gereksiz sözcüklerin konuşmada çıkartılması ve konuşmanın arındırılması zorunludur. 4- *Konuşma örgüsü oyunun türüne uyacak yolda hazırlanmalıdır.* Daha önce de belirttiğim gibi, oyun kişilerinin konuşmaları içinde bulundukları çağa uygun olmalıdır. Tiyatroda dil, tavırla desteklendiği sürece inandırıcı olur. Tavrı içermeyen bir dil, seyirci için inandırıcı olamayacağı gibi, oyun kişisini de belirsiz bir duruma getirir.

Konuşma örgüsü, yazarın becerisine ve ustalığına kalmış bir iştir. Vittorio Alfieri'nin de dediği gibi, "akla ilk gelen düşünce her zaman en iyi olan değildir." Bunun için konuşma örgüsünü hazırlayan yazarın bu konuda çok iyi düşünmüş olması gerekir.

YER KAVRAMI

Bütün olaylar yalnızca belli bir süre içinde değil, aynı zamanda belli bir yerde geçer. Dram Sanatı tekniği açısından, bir de kısaca yer kavramı üzerinde durmanın yararı var. Büyük yaratıcı oyun yazarları

dışında, hemen hemen bütün oyun yazarları kendi dönemlerinin özelliklerine uygun bir dekor içinde geçirmişlerdir aksiyonlarını. İkibin beşyüz yıllık tiyatro tarihi içinden, en önemli tiyatro dönemlerini düşünüp bunlar içinden birkaç örnek seçerek yazarların oyunlarındaki yer sorunlarını nasıl çözümlediklerine şöyle bir göz atalım.

Klasik tiyatroda, oyun yazarları için hiç değişmeyen dekor, bir tapınağın ya da sarayın önüdür. Böyle görkemli bir yapının önü klasik yazarın amacına hizmet edecek atmosferi ortaya çıkarıyordu. Kral, tapınak ya da saray merdivenlerinin üst basamağında dururken, sadık bendeleri de dört beş basamak altta onun buyuran sözlerini dinleyebiliyorlardı ve kral en üst basamakta olduğundan daha heybetli görünüyordu.

Klasik komedyada ise, en azından antik Yunan Yeni Komedyası ile Latin komedyasında tipik dekor, sokaktı. Oyunun tüm önemli kişileri gösterilen sokakta birbirine rastlar ya da birbiriyle dolaşırdı. Öbür yanda, Aristofanes'in en büyük temsilci olduğu Eski Komedyada dekor daha çeşitliydi ve oldukça büyük hazırlık gerektirirdi. Örneğin, Aristofanes'in *Kuşlar* ya da *Bulutlar* komedyası için, o dönemin seyircisinin fantazisine uygun zengin dekorlar hazırlanırdı. Ancak o dönemde seyircinin imgelem gücüne de bir şeyler bırakıldığından, doğal olarak Rönesans'ın göz kamaşuran dekor düzeni Eski Komedyada görülmezdi.

Ancak klasik yazar için, dekor bir sorun değildi. Onun için de, çoğu kez oyununda dekoru açıklamazdı; oyununu yazar, olay dizisinin gelişimine göre, onu oynayacak tiyatro ne yapabilirse onu da tiyatro yönetimine bırakırdı.

Ortaçağda ise, oyun dekora uydurulurdu, diyebiliriz. Sabit dekorlu platform sahneler cennet bir uçta cehennem öbür uçta olmak üzere, ortada tapınak, kilise, havarilerin yeri, vb kapsardı ve bunlar hiç değişmezdi. Olay dizisi de, bu yerlerde oynanırdı. Ortaçağda bir de ara-

balı sahneler vardı. Oyun arabalar üzerinde oynandığından dekor da en aza indirilirdi. Zaten daha çok dinsel oyun yazıldığından ve bu dinsel oyunlar kutsal kitaba ve ermişlerin yaşamlarına dayandığından aksiyonun yönelişinde de pek bir değişiklik olmazdı.

Dekorun çok yönde gelişmesine Rönesans'ta rastlarız. Bu dönemde, sahne tekniğinde yapılan birçok bulgular, değişik amaç için kullanılan sahne makineleri, dekoru göz kamaştırıcı bir duruma getirmiştir. Ancak bu zengin ve parlak dekorların yanı sıra, İspanyol ve Elizabeth Dönemi İngiliz tiyatrolarında izlediğimiz gibi, dekorsuz oyunlara da rastlarız. İspanyolların *corrales* ve *patio* adını verdikleri avlularda bir yükselti üzerinde oynadıkları oyunlarla kendine özgü sekizgen bir tiyatro yapısı içinde, üç katlı sahneyi kapsayan yerlerde oynanan oyunlarda giysilerle, en az sayıda kullanılan eşyalarla, dekor olmadan oynanan çeşitli oyunlar, daha çok seyircinin fantazisine bırakılırdı. Aynı yer, bir sarayın taht salonu olduğu kadar, savaşların yapıldığı geniş ovaları da ima ederdi.

Dekorun önemi çerçeve sahneye birlikte arttı. Çerçeve sahneli tüm tiyatrolarda oynanan her tür oyun için ona uygun dekor yapılma-ya başlandı. Ondokuzuncu yüzyılda doğalcılıkla başlayan dekor anlayışında, gerçeğe benzerlik ayrıntılarına kadar getirildi. Simgecilerle gelen, birleşimcilerin plastik dekor anlayışı ile ışıklama dekorun ayrılmaz bir parçası durumuna geldi. Gerçekçiler, gerçeğe benzer dekoru getirirken, şiirselliği anlamı, işlevselliği vurguladılar.

Dram sanatıyla uğraşan, ister yazar olsun, ister incelemeci, ister eleştirmen ya da seyirci, bir oyunu her yönüyle değerlendirmede o oyunun türü ve dönemi üzerinde durmalıdır. Bunun dışında, o oyunun güncellik derecesini araştırmalıdır. Tiyatronun kaynaklarını ve sınırlarını iyi bilenler, inceledikleri oyunu doğru bir biçimde değerlendirebilirler. Oyunun yapısı üzerinde dururken, öz-biçim, olay dizisi, kişileştirme, konuşma örgüsü ve yer kavramı üzerinde bilgisi

olanlar, inceledikleri yapının anlamını daha iyi ortaya çıkartabileceklerdir. Ancak bu noktada önemli bir konu daha kaldı. .

ESTETİK DENGİ

Latin yazarı Horatius, "Siz, oyun yazarları! Gücünüz kadar konu seçiniz," demiş. Estetik Denge deyince, tema-durum-oyun kişisi üçlünün iyi ölçüye alınması ve bu ölçülerin oyunun amacına göre dengelenmesi ile sağlanan bir bütünü anlıyoruz. Kesin çizgilerle ayrılan oyun kişilerinin çatışma yoluyla bir uçtan öbür uca gidip gelmeleri estetik dengeyi ortaya çıkartır. Bu dengenin yokluğu ise karakter gelişmesinin ve çatışmanın ilgi çekici olup olmamasıyla anlaşılır. Bir tiyatro yapının bütünlüğünü sağlamış olması için öğelerinin iyi bir biçimde dengelenmiş olması gerekir. İyi bir oyun, orkestrasyonu iyi düzenlenmiş bir çalışma sonucu ortaya çıkar. Kişiler, durumlar, temayı bir senfonide olduğu gibi geliştirebiliyorsa, bu orkestrasyonun iyi yapılmış olduğunu gösterir. Öte yanda, bütün oyun kişilerinin aynı nitelikte ve ölçüde olmaları (örneğin tümünün saldırgan olması) çeşitli sesleri uyumlu bir biçimde birleştirmiş bir orkestraya değil, aynı tondan çalan davulların gürültüyle çalınmasına benzer. Refik Erduran'ın *Cengiz Han'ın Bisikleti*'nde, Cengiz'in üç karısının farklı karakter özellikleri taşımaları, çatışmayı ve dengeyi getiren bir yapıdır. Pakzi'nin her şeye boyun eğen yumuşak tavrı karşısında, Gül, haris, gözü yükseklerde olan ve fırsatını bulunca alıp başını gidecek bir karakterdir. Bu ikisi karşısında, Suzan, akli başında, duygu ve davranış yönünden uygar olmanın etkisiyle, kendini denetleyebilen bir oyun kişisidir. Bu üç kadının karşısında, çocuksu, gürültücü, saf, iyi ama çoğu kez haksız olan Cengiz vardır. Bu yüzden Cengiz'in çatışması en çok Suzan'la olur. Bu da oyunun gelişiminde ağırlığı olan bir çatışmadır. Ayrıca, Cengiz'in üçkâğıtçı komşusuyla olan ilişkisi de bu çatışmayı artırır. Ancak Cengiz'in en önemli çatışması, kendi içinde

olur. Çünkü onun karakteri karşıt özelliklerle yoğrulmuştur.

Estetik Denge, ölçülerin eşitlenmesi yanı sıra, derinliğin sağlanmasına da bağlıdır. Shakespeare'in *Romeo ve Juliet* oyununu ele alalım. Bu oyun derinlik ve denge açısından iyi bir örnektir. Aksiyonun önemli bir bölümü Verona kentinin surları içinde geçer. Tıpkı yazıldığı çağın resimleri gibi, bu oyunda öne konulan kişilerin ardında Verona'nın görünüşü yer alır: Çiçek bahçeleri, pazar yeri, Verona evleri, sokakları... Bu derinlik geometrik bir dengelemeye bile gider. Oyunun simetrik düzeni belirgindir. Romeo'nun ölçüsü Mercutio ile Paris'e göre; Juliet'in ölçüsü Rosalind ile Dadi'ya göre, Tybalt'ın ölçüsü Benvolio'ya göre ayarlanmıştır. Bu kavramalarda da böyledir: Romeo'nun aşkı, Paris'in resmi flörtüne bir karşıttır. Romeo'nun heyecanı, rahibin soğukkanlı mantığıyla dengelenmiştir. Hatta bu oyunun temel değerleri belli bir simetriye ve ağırlığa sahiptir. Şöyle ki:

AŞK (Romeo, Juliet)	x	NEFRET (Capulet, Monague)
ROMANTİZM (Romeo)	x	RESMİYET (Paris)
ACELECİLİK (Romeo)	x	TEDBİRLİLİK (Rahip)
HOŞGÖRÜ (Mercutio)	x	HOŞGÖRÜSÜZLÜK (Tybalt)
MİZAH (Dadi)	x	MİZAHSIZLIK (Uşak)
GÜNDÜZ	x	GECE
ÖLÜM	x	UYKU

Bu örnekler çoğaltılabilir. Oyundaki bu çatışma, yapının estetiğin dengesini kuran temeldir. Çatışma başta da belirttiğimiz gibi, oyun kişilerinden, onların çevreye ve birbirlerine olan ilişkilerinden ortaya çıkar.

Bir oyunda çatışma mutlaka gerekli mi? Hem evet, hem hayır. Çoğu yazarlar için çatışma oyun yazmanın temelidir. Öte yanda, çatışma

olmaksızın yazılmış olan önemli yapıtlar vardır. Bunlar arasında Ahmet Kutsi Tecer'in *Köşebaşı*'nı, Thornton Wilder'in *Bizim Kasaba*'sını (*Our Town*) örnek olarak verebiliriz. Gerçi bu oyunlarda da ufak tefek çatışmalar vardır; ama bunlar oyunun bütünlüğüne etkin olan ağırlıkta çatışmalar değildir.

Kenneth MacGowan, "Esas bütünlük, bir oyundaki duygusal bütünlüktür," diye yazar. Bu duygusal bütünlüğü geliştiren ve yoğunlaştıran yine dramatik çatışmalardır. Bu çatışmaları temaya uygun bir biçimde sıralamak için önce bir planın yapılması düşünülmelidir. İskelet, nasıl gövdemizi ayakta tutan bir yapıysa, oyunun da iskeleti o oyunu ayakta tutacak evreler ve öğelerdir. Goldoni'nin dört evrede gelişen oyun yazma yöntemi vardır. Yazar oyunlarının iskeletini şu dört evrede kurar:

1. Evre: a) Serim, b) Olay dizisini gerilime sokmak, c) Kötü duruma düşme.
2. Evre : Aksiyonu perde ve sahnelere bölme
3. Evre : En ilginç olayların konuşma örgüsünü hazırlama.
4. Evre : Tüm oyunun konuşma örgüsünü hazırlama ve estetik denge üzerinde çalışma.

Goldoni'nin bu çalışma yöntemi eski de olsa, oyun yazmaya başlayanlara iyi bir örnek olabilir. Ama dediğimiz gibi, oyun yazmanın kuralları kesin değildir. Yazara ve o yazarın yeteneğine göre değişir, Ancak estetik dengenin bulunması için Goldoni'nin bu çalışma yöntemi bir örnek olabilir.

Estetik Denge konusunda bizim oyun yazarlarımızı ilgilendirecek bir soruna değinmek isteriz. Yerli yazarlarımızın bir bölümü, oyunlarının sonuna geldiklerinde soluksuz kalıyorlar. Bu yazarların oyunlarının son bölümleri genellikle en zayıf yanları oluyor. Örneğin, Cevat Fehmi Başkut'un oyunlarında başlangıç ve orta bölüm canlı ve sü-

rükleyicidir; ama oyun geliştikçe ve sona doğru yaklaştıkça etki zayıflar ve ilgi odağı yok olur. Bunun bir nedeni, oyunun doruk noktasından sonra, yazarların baştakinden daha az ya da yetersiz dramatik malzemeye çalışmalarıdır. Başka deyişle, düşen aksiyonun denetlenmesi yükselen aksiyondan daha zordur. Yazar, tıpkı bir dağcı gibi, çıkışta kendini ne kadar zorlarsa, doruktan aşağıya inerken kendini o kadar gevşetmeye eğilimlidir. Bu yüzden tek kurtuluş yolu, yazarın inişi kestirmeden yapması, yani inişi kısa kesmesidir. Çünkü oyunun sonu doruk noktadan ne kadar uzakta olursa, son bölüm o kadar etkisiz ve güçsüz olur. Bu açıdan, estetik dengelemede, doruk noktayı oyunun son bölümü içinde düşünmek daha doğru olur. Yazarı da so-luksuz kalma tehlikesinden kurtarır.

Estetik Denge konusunda düşünülecek son ve önemli bir şey, TEMPO-RİTM konusudur. Tempo (Hız) dış ölçüyü, Ritm (Tartım) ise iç ölçüyü belirleyen terimlerdir. Dış tartım hareketlerle, sözlerle ortaya çıkar; iç tartım ise oyunun hevesi ve psikolojik gelişimi ile değer kazanır. Buna örnek olarak Clayton Hamilton'un sözlerini buraya aktarmak isteriz: "Tiyatro sanatı genellikle görme ve işitmeye dayalı bir sanat olarak kabul edilir. Göze görüldüğü biçimiyle resim sanatına bir akrabalığı vardır ve kulağa yöneldiği durumuyla yazın sanatına bir paralellik kurar. Ancak tiyatro yapısı bu genelde kabul edilen özelliklerin çok daha ötesindedir; çünkü oyun süresindeki zaman ölçüsü yönünden müzik sanatına da bir benzerlik gösterir. Oyun içindeki dramatik sahnelerin başarısı, gösterideki ritme ve bu ritmin oyunculuk temposuna uygulanmasıyla ortaya çıkar. Örneğin, bir melodramın heyecan vermesi ve gerçekçi olmayan sahnelerin seyircide bir kuşku uyandırmaması için hızlı oynanması gerekir. Öte yanda bir klasik tragedyadaki oyunculuk temposu, konuşulan sözlerin seyirciyi düşünce ve duygu derinliğine yöneltmesi için daha yavaştır. Güldürüye gelince, gösteri karikatürleştikçe ve güldürü ögesi hızlandıkça,

oyunculuk temposunda da bir hızlanma ve kısa hareketler ortaya çıkmaya başlar. Komedyada tartım, duraklarla gelişir; çünkü sözlerin seyrîye yedirilmesi için belli yerlerde oyunculuk temposunun da durması gerekir.”

Oyun yazarının işi kâğıt üzerindeymiş gibi gözükürse de, aslında onun işi yaşamın içinde ve sahnenin üstündedir. Yazdığı oyunun tempo-ritmini duymayan yazarın sahne için yazabileceğine inanmıyoruz. Oyun kişilerinin konuşmaları, hareketleri, tavırları hep tempo-ritme (hız-tartıma) bağlıdır.

Oyunun Son Sözleri

Birçok oyunun son sözler yüzünden etkisini yitirdiğini izleriz. Son perde kapanırken oyun kişilerine söylenen sözler çok iyi seçilmiş olmalıdır. Bir oyunun finali, yazarın imzasıdır. Güçlü bir final, oyunun etkisini daha sürekli bir duruma getirir. Oyunun son sözlerini, oyuna uygun bir biçimde güçlü ve etkileyici sözlerle getirmek ustalık ister. Güçlü bir final, yazarın nerede keseceğini doğru hissetmesiyle elde edilir. Ne var ki oyunun son sözlerinin “çok etkili” yapılmak istenmesi de zararlı olabilir. Çünkü etkili yapacağım derken, üst üste bindirilen şeyler gülünç bir durum alabilir. Alan R. Thompson, böyle “gereğinden çok yoğunlaştırılmış” bitişe Gerhardt Hauptmann’ın ilk ya da acemilik oyunu olan *Gün Doğarken*’de rastlandığını belirtir. Oyunun kadın kahramanı bir av bıçağı ile kendini öldürür, sahne dışından sarhoş babanın naraları işitilir ve perde hizmetçi kızın bitmez tükenmez çığlıklarıyla kapanır.

Ölçülü ve etkili finalin reçetesi yok. Bu, yazarın sezgi ve algılamasıyla orantılıdır. Bir de oyun yazmada deneyim önemlidir; etkili bir finalin varolmasında deneyimin de büyük rolü vardır. Yukarda kötü finale örnek verdiğimiz Alman yazarı Hauptmann dünyanın sayılı oyun yazarlarındandır; ve aynı hatayı öteki oyunlarında yapmamıştır.

VI. BÖLÜM

TIYATRO ELEŞTİRİSİ VE ELEŞTİRMEN

Ünlü İngiliz tiyatro sanatçısı Alec Guinness, tiyatro eleştirisinde iki şeyi çok önemli bulur: ilki eleştirinin okunabilirliği, ikincisi eleştirmenin gösteriyi adeta seyrediyormuş gibi okuyucuya aktarabilmesidir. Gerçekten de başarılı bir tiyatro eleştirisi yalın ve yaratıcı olmalıdır. Süslü, yukardan bakan, yazarın kendini tatminine yönelik bir eğilim eleştirinin amacına ters düştüğü gibi, okuyana da bir yararı olmaz. Okunabilir bir eleştiri, en kısa yoldan yazarın temel düşüncesini iletebilen bir yazıdır. Gazetenin, tiyatro eleştirisine ayırdığı sütunun sınırları içinde, eleştirmen düşündüklerinin en can alıcı noktalarını özetlemeyi birmelidir. Dar bir sınır içinde, yazarın dikkat edeceği bir şey gazete okurunun gösteri üzerine yeterli bilgiyi edinmesi ve kendi kafasında o gösteriyi canlandırabilmesidir. Doğal olarak, gösteride rol ve görev almış olan sanatçıların da bu eleştiriden yararlanmaları gerekir. Sanatçıların eleştiriden yararlanmaları görecektir; kimi sanatçılar özeleştiriye açık, kimi de değildir. Özellikle de, başarısız olanlar yazılanlara tepki gösterebilirler.

Normal koşullar içinde, sert, ama doğru bir eleştirinin sanatçıyı kırmaması gerekir. Sanatçıyı kıran sertlik, art niyete dayalı, nesnel olmayan ve duygusallığı içeren eleştirilerdir. Sanatçıyı yaralayan eleştiri ise, sanatçıyı zavallı bir şarlatan durumuna getiren, gereğinden çok övgü düzen, abartılı, öznel duyguların yönlendirdiği yazıdır. Ancak eleştirinin en kırıcsı, olumlu da olsa, gösteriyi görmeden yazılardır. Ne acıdır ki, ülkemizde, gösteri seyretmeden çok eleştiri ya-

zılmıştır.

Bence, ideal eleştirmen, bilgisine ve birikimine dayanarak eleştiri-sinde, gösteriyi dürüstlükle tanıtan kişidir. Eleştirmenin görevi, kapıları çarpmak değil, kapıların nasıl ve nereye açıldığına işaret et-mektir. Eleştirmen komut vermez, yol gösterir.

Gördüğüm kadarıyla, üç türde eleştiri var: 1- Söyleyeceği olan, bunu inandırıcı ve etkili bir biçimde yazan; 2- Söyleyeceği olmayan, ama yine de etkili ve okunabilir biçimde yazan; ve 3- Söyleyeceği ol-madığı gibi, yavan, basit ve kuru bir biçimde yazan... Eleştirmen ne yufka yürekli, ne de acımasız olmalıdır; çünkü eleştirmenin amacı, geniş planda bir toplumun tiyatro yaşamını geliştirmek, tiyatro sana-tını, sanatçısını ve seyircisini uyarmak, onlara yol göstermektir. Eleştirinin, gerek eleştirmen gerekse sanatçı açısından kişilerle işi yoktur. Buun için, eleştirmen, nesnel ve adil olmalıdır; doğal olarak nesnellik ve adalet yetkiyle orantılıdır.

Tiyatro eleştirmeni, konusunu yazmaya sıvandığında, hiçbir şey onu düşüncesini yazmaktan caydırmamalıdır! Üzerinde durduğu oyun yazarı ya da sanatçı çok ünlü ve sevilen bir kimse olsa da... Tiyatro-nun onuru eleştirmenin onuruyla var olur.

Tiyatroda Eleştirmen

Eleştiri nedir, eleştirmen kimdir gibi modası geçmiş, yanıtları çoktan verilmiş sorular üzerinde durmadan tiyatro eleştirisinin anatomi-sini çizmeye çalışacağız. Ancak bunu yaparken de zorunlu olarak eleştirmenin kimliği sorununa da zaman zaman girmek zorunda oldu-ğumun bilincindeyim. Seyirci, nasıl tiyatro çevriminin yarı kütresi ise, eleştirmen de, seyirci yarı küresi ile sahne yarı küresi arasında köprü olan bir tiyatro adamıdır.

Seyirci, tiyatroya, yeni şeyler görmek, kendini başka düşünce ve duygu aşamalarında hissetmek, kendinden ötede olmak, kısacası haz

duymak için gider. Haz duygusu bazen güldürerek, bazen ağlatarak, bazen düşündürerek, bazen duygulandırarak ya da bunların tümünü hissettirerek sağlanır. Tiyatro yapıtlarında çoğu kez bu ruhsal durumların tümü bir aradadır. Birbirinden, yetişiş, çevre, zekâ ve duygu açısından farklı bireylerden oluşan tiyatro seyircisi, oyun başladıktan sonra, bir süre için, aşağı yukarı aynı yaşantıyı paylaşır. Ama aynı yaşantı, çeşitli kişilere değişik açılardan etki edebilir. Komissar-jeavski'nin dediği gibi, böylece *"tiyatro, insanın acı ve mutlu yanlarıyla kendini anlamasını, tartmasını sağlar."* Ancak tiyatro bunu yaparken kesin sonuçlara gitmez, çünkü bu sonuç her insanın kişiliğine göre değişebilir. Bu da her bireyi (aynı deneyimi yaşamalarına karşın) kendi kişisel dünyası içinde etkiler; kişisel çağrışımlar getirip kişisel duygular, öznel düşünceler sağlar. Tiyatroda bulunan seyirci bir bütün olmakla birlikte, her biri aynı deneyime değişik tepkiler gösterebilir.

Seyirci tiyatroya çeşitli nedenler yüzünden gider, ama sonuçta hepsi aynı kapıya çıkar; o da kendini yenilenmiş hissetmek, haz duymak ve iyi vakit geçirmektir. O, tiyatro inceliklerinin, çeşitli öğelerin genellikle farkında değildir; bir oyunu sevdiğinde, bunun nedenini düşünmez, düşünmesi de gerekmez. Gördükleri onu duygulandırır, düşündürür, güldürür, ağlatır. Bu da onun için yeterlidir.

Oysa bir eleştirmen duygularını denetimsiz bırakma hakkına sahip değildir. Tepkileri de bilinçsiz değildir. İyi bir eleştirmen duygularını denetleyen, tepkilerini disipline alan, usta ve yöntemli bir gözlemcidir. Onun değerlendirmeleri seyirciyi aydınlatır, sanatçılara yol gösterir.

Eleştirmenin İşlevi

Tiyatro eleştirmeninin işlevi nedir? Tiyatro eleştirisinin hedefi ne olmalıdır? Şurası kesin: eleştirmen, betik, uygulama, gösteri ve seyirci üzerinde otorite olabilecek birikimi elde etmiş olmalıdır.

Bütün bunlar bir tiyatro eleştirmeninin ne kadar zor ve ağır bir sorumluluk taşıdığını gösterir. Eleştirmen de bir insandır; o da bir seyircidir. Ancak sıradan seyirciden farklıdır, çünkü onun sistematik bir bilgi birikimi dışında, sahneyi yakından tanımasını sağlayan uygulama deneyimi de vardır. Bir dünya görüşü, düşünceleri vardır, ama bunlar bilgi ve birikim ile sıradan seyircinin düşüncelerine ışık tutacak olgunluğa erişmiştir. Eleştirmen de, seyirci kadar olmasa bile, çevrenin genel tutumunun etkisini hissedebilir, ama bu etkiyi bilgisi, sağduyusu, sezgileri ve sorumluluğu ile yok eder. O da tiyatronun bir işçisidir, ama kölesi değildir. Onun yayımlanan eleştirileri, bir oyun ya da olay üzerindeki yazıları kendi öz düşüncelerini içerir. Onun da tercihleri, sevdikleri, sevmedikleri vardır, ancak o bunları denetime alır, kendi tutumunu feda etmeden, nesnel bir bakış açısıyla doğru olanı yazar. Örneğin, Schiller'i sevmeyen bir eleştirmen *Haydutlar* metnini değersiz bulma hakkına sahip değildir. Ama o yapıtı neden sevmediğini belirtebilir. Neden seçildiğini sorgulayabilir. Bu onun seyirciye olan sorumluluğu, sanatçıya olan görevidir.

Eleştirmen, profesyonel bir yazardır. Yani yaptığı işi, amacına uygun olarak en iyi biçimde sonuçlandıran kişidir. Kendine özgü düşünceleri eğilimleri ve ilkeleri vardır; o bunları bilgisiyle ve sahne deneyimiyle kendi açısından yansız bir biçimde ortaya koyar. Ama ne kadar yansız olursa olsun, kendi kişisel eğilimini de bırakmaz. Kuru kuruya, mutlak ve nesnel bir yansızlık ancak borsa haberlerinde, hava raporlarında ve uçakların iniş kalkış tarifelerinde olabilir. Öte yanda, kendi beğenisinin egemenliği altına tamamen girmez. Eleştirmen, çoğu seyirciden ölçü yönünden ayrılır. Bazı sınırlamalara karşın, tiyatro eleştirmeni, oyuna bir de yazar ve oyuncular açısından bakmaya çalışır. Seyirci kendine göre seçim yapmakta özgürdür, "ben yalnız eğlenmek için tiyatroya giderim," diyebilir. Oysa tiyatro eleştirmeni yazarlık yaşamı süresince, klasik güldürülerden, romantik tragedyala-

ra, aile boyu müzikli güldürülerden tezli oyunlara kadar, her tür oyuna rastlar. Kısacası, eleştirmen, her türde, her boyda, her beğeni düzeyinde oyunla karşı karşıyadır.

Tiyatro eleştirmeni, ne kadar iyi niyetli olursa olsun, tiyatronun bütün türlerine aynı ölçüde tepki vermeyebilir. Eleştirmenin kendi beğenisi, sorumluluk duygusu ile denetim altına alınmazsa aralarında uçurum olan gerçek sanatı ya da yüzeyde bir skeçi yeğ tutacaktır. Ancak bu iki uçta duran tiyatro çeşidini olabildiğince yansız ele almaya çabalamalıdır. Eleştirmenin görevi, haklı bir karar vererek seyirciye ve sanatçıya yol göstermek olmalıdır. Onun en büyük düşmanı *oportünizm*'dir. İyi bir eleştirmen bu tuzağa düşmez.

Tüm okurları her yönden doyuran eleştirmen diye bir kimse şimdiye dek varolmamıştır, varolamaz da. Olduğunu varsaymak, böyle bir yazarın tüm okurlarının katılmadığı hiçbir şeyi ortaya atmadığını kabul etmek anlamına gelir. Bu da saçmalığın daniskası olurdu. Kötü bir oyun düzeninin bir eleştirmen tarafından beğenilmesi, ya da parlak bir oyunun başka bir eleştirmenin hışmına uğraması gibi bir varsayım kabul edilebilir mi?

Eleştirmenin farkında olması gereken şey, yazarın amacı, yönetmenin yorumu, oyuncuların bu yorum içindeki oynayışları ve seyircinin tepkisidir. Yazarın var ettiği ile yönetmenin gerçekleştirdiği arasında bir fark varsa, eleştirmen bunu bulup çıkarmalıdır; ya da yönetmenin yorumu ile herhangi bir oyuncunun sahne üzerindeki oyunu arasında bir tutarsızlık görüyorsa buna işaret etmelidir. Ayrıca dekorun, giysinin, ışıklamanın, aksesuarın, sahne etmenlerinin biçem (üslup) yönünden yoruma uyup uymadığını göstermelidir. Bütün bunları yazıya dökerken okura içtenliğini de hissettirmelidir. Eleştirmenin en etkin yanı içtenliktir.

Eleştirmenin Bilgisi

Eleştirmenin, tiyatroya katkıda bulunabilmesi için, her şeyden önce geniş bir bilgi birikimi ile donanmış ve bu bilgiyi özümledikten sonra da belli bir estetik beğeni düzeyine erişmiş olması gerekir. Bilgi birikimi olmayan, kuramsal ve uygulama gerçeklerinden kopuk, eleştiriye muhabirlik, paparazilik ve tiyatrokoliklik sayanların tiyatroya hiçbir katkıları olmaz. Öyleyse, tiyatro eleştirmeninin bilgi sınırı nerede başlar, nerede biter? Tiyatro tarihini mi hatmetmeli? Tiyatro gelişimi içindeki çeşitli estetik evreler üzerinde mi yoğunlaşmalı? Kendi ülkesinin tiyatrosu ile başka ülkelerdeki tiyatro yaşamını karşılaştırabilecek birikime mi sahip olmalı? Bu sorular çoğaltılabilir. Bunların dışında bir de yöntem ve biçim sorunlarını dikkate almalıyız. Gazete ile dergi eleştirileri, yöntem ve biçim açısından birbirlerinden ayrılırlar.

Bilginin sınırı yok, insanın sınırı var. Ya eleştirmenin sınırı? Onun sınırı, bilgisine zekâsına, deneyimine, yorum yetisine göre daralır ya da genişler. Tiyatro eleştirmeni olabilmek için nelerin gerekli olduğunu ünlü İngiliz tiyatro eleştirmeni John Agate'e soran bir genç ondan şu yanıtı alır: "Bu, önce eleştiri yazacağın gazete ve dergiye bağlı. Eğer bir gecede yıldız olan okul öğrencilerini hemen manşet yapan, resimli, popüler bir gazetede yazmak istiyorsan –ki bu tür gazetelerin tiyatro eleştirisinden anladıkları budur– o zaman böyle bir yayımcıyı içki içtiği yerde yakalayıp ona şarkıcıların özel yaşamları hakkındaki bilgini ortaya dökmeli ve onu ikna etmelisin. Shakespeare'in bir 'uvertür', Çekhov'un bir kurusıkı, Shaw'un da şımarık bir soytarı olduğunu sözlerine eklemelisin. Konuşmandan, düşüncelerinden de pespaye bir biçimde yazabileceğin izlenimini edinmeli. Ancak tiyatro eleştirisini ciddiye alan bir yayın organında yazmak istiyorsan, o zaman sana üç çıkın öğüt vereyim: önce Aiskhülyos, Sofokles, Övripides, Shakespeare, Marlowe, Webster, Ford, Beaumont ile Fletc-

her, Molière, Corneille, Racine, Dryden, Wycherley, Congreve, Vanbrugh, Farquar, Lessing, Schiller, Goldsmith, Sheridan, Ibsen, Strindberg, Çekhov, Sudermann, Hauptmann, Pinero, Wilde, Synge, Galsworthy, O'Neill, O'Casey, Shaw gibi yazarların yapıtlarını incelemelisin. Belki buna karşı sen şöyle diyeceksin: 'Ben bunları iyice öğreninceye kadar kırkıma girerim.' Ben bunu şöyle yanıtlarım: 'İyi ya işte, en az kırk yaşında olmalısın ki yargılarının bir değeri olsun. Sonra Hazlitt'in, Lewes'un, Archer'ın, Shaw'un, Montague'nun, Walkley'in ve Beerbohm'un eleştirilerini oku ve incele. Bir de kendi dilini çok iyi öğren. Fransızca paralamaya kalkma ve başkalarının yazılarından alıntı yapma işinde ustalaşmadan bu işe girişme!'

Agate burada, doğal olarak, kendi ülkesinin tiyatro eleştirisini düşünerek örneklerini sıralamıştır. Ama bunların birçoğu da tiyatro tarihinin denek taşlarıdır. Önemli olan, tiyatro eleştirmeninin sözünü dinletecek birikimi ve otoriteyi elde etmesidir. Yazılarını, bir kaşını havaya kaldırmadan ve okura üstten bakmadan yazmalıdır. Seyircinin kendisine güvenmesi için, dili iyi kullanmalı, ona renk ve kıvraklık getirmelidir.

Eleştirmenin Değer Ölçütleri

Eleştirmenin değer ölçütleri, yalnızca bilgiyle sağlanan bir şey değildir. Bilgi birikimine dayanarak ölçütlerini tiyatronun gelişiminden, değerini de kendi çözümünden vareder; çünkü eleştirmenin kendi beğenisi ve tercihleri vardır. Ama buna karşın, o, sevmediği bir oyunu sonuna kadar seyretme işkencesine de katlanmak zorundadır. Neden sevmediği konusunda kendisiyle tartışır. Bu iç tartışmada, aynı zamanda, bir seyirci gibi de düşünmek zorundadır. Bir oyuna birbirinden değişik yüzlerce seyircinin gözünden bakabilmelidir.

Eleştirmenin kendi beğenisini ortaya koyma hakkı vardır. Buna kimse karışamaz; çünkü onun beğenisi birikiminin ve deneyimlerinin

toplamıdır. Eleştirmen olarak gittiği bir tiyatrodaki kendini seyircilerden biriyymiş gibi göremez. Daha önce de belirttiğimiz gibi, mutlak nesnellik diye bir şey olamaz. Ama seyircilerin nasıl bir tepki gösterdiklerini gözlemler ve onların ne düşündüklerini değerlendirir.

Eleştirmenin Çözümleme Yetisi

Eleştirmen, oyun yazarının sahnede söylemek istediği şeyin en küçük ayrıntısına kadar farkında olan kişidir. Gösteriyi izlemeye gelmeden önce metni okur. Ancak bu tutumla yazarın yazdığı ile yönetmenin getirdiğini karşılaştırabilir. Bunu yapmadığı takdirde, oyun ya da gösteri üzerinde yanlış yargılara varabilir. Hazırlıklı olan eleştirmen, seyircinin genellikle kaçırdığı ayrıntıları yakalar ve bunlar yapıt açısından anlamlıysa, yazısında bunlara işaret eder. Yazarın metni ile sahne üzerindeki oyun arasında olumsuz farklar varsa bunlar üzerinde durur. Ya da bunun tersi, zayıf bir oyunu yönetmen cilalayıp başarılı bir gösteri ortaya çıkarmışsa bunu da açıkça belirtir.

Tiyatro eleştirmeni yapıtı ve uygulamayı çözümlemeye ustalaşmış olmalıdır. Onun için de, tiyatro yapıtını bir bütün olarak değerlendirirken içerik-biçim açısından tüm ayrıntıları ve parçaları çözümler. Oyunun yazıldığı dönem, yazarın özellikleri, oyunun yazılmasındaki koşullar, yönetmenin dünya görüşü ve çalışma sistemi eleştiri yazısının kapsamı içindedir. Gazete eleştirisi daha sınırlı olduğu için, eleştirmen, en önemli odakları seçip yazısını ona göre düzenlemelidir. Böylece, kısa bir yazı içinde, seyirciyi aydınlatacak ve sanatçıya yol gösterecek düşünceleri belirtmiş olur.

Eleştirmenin yanlış yapmaması için, yazarın metnini önceden incelemiş olması gerekir, demiştik. Ama bu da yeterli değildir; o, tepkilerinde fevri ve duygusal olmamalıdır. Eleştirmenin düşünsel tepkileri ölçülü ve süreklidir; metni incelemesinden, gösterinin bitimine kadar sürer.

Genelde, bir oyunun ilk gösterisi sallantılıdır; çünkü oyun oturmamıştır, henüz seyirci tepkisi almamıştır. Oysa seyirci tepkisi hem yönetmen hem de oyuncular ve tasarımcılar açısından önemlidir. Çalışmalar bitip de, oyun seyirci karşısına çıktığında yönetmen bir kenara çekilmiş, gösteri sahne yetkilisinin eline bırakılmıştır; onun yapacağı küçük bir yanlış tüm gösteriyi başarısız kılabilir. Bütün bunları düşünerek eğer basın gecesi ilk gösteriye rastlıyorsa, eleştirmen yazısını hemen yazmamalıdır. İyi bir değerlendirme yapabilmek için, birkaç gösteri sonrasını beklemelidir. Eğer basın gecesi, ilk oynanıştan bir süre sonrası için düzenlenmişse, o zaman eleştiri zaman yitirmeden yazmak doğru olur.

Eleştirmenin Tutumu

Tiyatro eleştirmeninin tutumu kişiye göre değişir. Her eleştirmenin kendine özgü bir biçemi, bir anlatım biçimi vardır. Ancak hepsi için aşağı yukarı değişmeyen bir yöneliş vardır, denilebilir. Bir gösteri sonrası eleştirmenin düşüncesi ne olursa olsun, yazısını yazmadan önce, incelemesi gereken birkaç nokta olacaktır. Her şeyden önce, yönetmenin yazarın amacına uygun bir çalışma yapıp yapmadığını ya da katkıda bulunup bulunmadığını saptamalıdır. Ayrıca, yönetmenin oyuncularını ne yolda çalıştırdığı, ayrıntıları nasıl getirdiği eleştirmen tarafından anlaşılmalıdır. Dil-tavır uyumu ve yorumu, takım oyunculuğu ve bunun oyunun bütününe olan katkısı üzerinde düşünmek eleştirmenin temel tutumlarından biri olmalıdır. Eleştirmen, ölçütlerini, beşli bir etkileşim çevrimi olan yazar-yönetmen-oyuncu-sahne tasarımı-seyirci ilişkisini göz önüne alarak koyar. Böylece, yazısı bir perspektif kazandırır ve eleştirisi tamamlanır.

Sahnelemenin başarısını ölçmek için eleştirmenin cetveli yoktur; çünkü sanatın matematiksel bir ölçümü nasıl olamazsa, tiyatro sahnesindeki tasarımın da matematiksel bir değerlendirmesi yapılamaz. İn-

sanlar bilgisayar değildir; eleştirmen, yazarın, yönetmenin, oyuncuların ve sahne tasarımcılarının çalışmalarını birtakım sayısal bilgilere ve olasılıklara göre değerlendiremez. Kaldı ki, bilgisayarın sayısal değerlendirmesi için yine insanın sağladığı verilere gereksinim vardır. Eleştirmen esnek olmalıdır. Ancak bu da onun kendi ilkelerini ve ölçütlerini bir yana itmesi anlamını taşımaz. Onun esnekliği için yalnızca ilkeler ve ölçütler de yeterli değildir; eleştirmen bir yazardır, bir yaratıcıdır. Bunun için de, sezgilerinin güçlü, beğenisinin yüksek olması gerekir.

Eleştirmenin Sahne Deneyimi

Bir oyunun hazırlanmasında ve seyirciye sunulmasında var olan tüm değerler önemlidir; eleştirmen bunların tekini bile yok sayamaz. Bu değerlerin, uygulama estetiğinden ve oyunculuk sanatından çok, sahne trafiğine ve tiyatronun gişe durumuna ilişkin olduğunu sanmak büyük bir gafıdır. Metin üzerinde dramaturgik çalışma, dekor, giysi, ışıklandırma ve çeşitli tiyatral etmenler gibi öğeler de sahnelemedeki bütünün parçalarıdır. Sıradan seyirci, sahneye konulan bir iskemlenin ya da herhangi bir eşyanın farkına varmayabilir. Fazlalıklar ya da eksiklikler sıradan seyircinin gözünden kaçabilir. Kimi seyirci bir şeyler sezer, ama nedenini bilemez. Oysa bilgili ve deneyimli bir göz, ufakık bir fazlalığın ya da eksikliğin sahne plastiğinde dengesizlik yarattığını görür. Bu yüzden, eleştirmenin sahne deneyimi olması kendi açısından bir artıdır.

Akademik Eleştiri - Pratik Eleştiri

Sıradan seyirci, genellikle, tiyatroya iyi vakit geçirmek amacıyla gittiğinden tüm ayrıntıları ile incelenmiş bir gösterinin akademik eleştirisinden sıkılabilir. O, yalın, esprili ve kısa tümcelerle kurulu bir yol gösterme yazısını yeğ tutabilir. Bu yüzden, tiyatro eleştirisini

ikiye ayırabiliriz: *akademik eleştiri*, *pratik eleştiri*. İlki, daha çok dergi ve kitaplarda yayımlanan ayrıntılı incelemelerdir. Oyun metninin hem yapısal çözümlemesini, hem de sahnelemenin ayrıntılarını ele alır. Pratik eleştiri ise, daha sınırlı bir yerde, örneğin günlük bir gazetenin tiyatro köşesinde, seyirciye yol göstermek için yazılan eleştiriyi kapsar. Dergi ve gazete eleştirisi arasında hem yöntem, hem de anlatım farkı vardır. Gazete yazısının çarpıcı olması, olağan okuru hemen kavrayacak kıvraklığı ve parlaklığı taşıması zorunludur. Bu yüzden, gazete eleştirisi bir aksiyon yazısıdır. Daha ilk satırıyla okurun dikkatini çekmelidir. Yer darlığı nedeniyle, gazete eleştirmeni, bir tümce içinde birden çok şey söylemek ve tümce kuruluşlarını en ekonomik ve en okunabilir biçimde oturtmak zorundadır.

Dergi eleştirisi ise, bu işin meraklıları, uzmanları ve daha ayrıntılı fikir edinmek isteyenler içindir. Yöntemli bir biçimde metinden sahnelemeye, oradan da seyirci tepkisine kadar çözümlemeleri, karşılaştırmaları, modelleri ve örnekleri getiren bu tür eleştirinin de sıkıcı olmamasına dikkat edilmelidir; çünkü 'akademik' sözcüğü, çoğu kez, kuruluk, katılık ve tatsızlık kavramlarını anımsatabilir. Ama bizim için akademik olan şey, ancak sanatsal bir özellik taşırsa amacına ulaşır. Burada "akademik" sözcüğü bilimsel ayrıntısallık açısından kullanılmıştır.

Eleştirmen - Seyirci İlişkisi

Tiyatro seyircisi, daha önce de belirttiğimiz gibi, değişik ruh durumunda, değişik konumda, değişik beğenide ve kültür düzeyinde olan kişilerin bir araya gelmesiyle oluşur. Kimi seyirci görsel olandan etkilenir, kimi sahne etmenlerinden hoşlanır, kimi de kafasına ve yüreğine yönelen oyunları sever. Aslında gerçek tiyatro seyircisi bunların tümünü arayan insandır. İşte eleştirmen, bu birbirinden farklı eğilimleri olan seyirciyi aydınlatmak ve hatta onlara katkıda bulun-

mak durumundadır. Çünkü seyirci denilen bu tiyatronun vazgeçilemeyecek “yarı küresi” tiyatronun varolma nedenidir. Oyuncu-yönetmen Robert Speaight seyirciyi şöyle betimler: “Hiçbir oyun oyuncusuz hayat bulamaz, tasarımcısız renklenemez, yönetmensiz ortaya çıkarılamaz. Tüm bu sanatçıların çabası da kendilerini seyirciye beğendirmek içindir. Seyirci olmazsa, alkışlanamazlar, daha da önemlisi seyircisiz aç kalırlar. Seyirci, en kesin yargıçtır, onun verdiği karar değişmez. Seyirci bir oyunu bir anda göklere çıkarabilir ya da yerin dibine batırabilir. O, tiyatronun yazgısını elinde tutan bir güçtür.”

Tepki yoksa tiyatro da yoktur. Sahneden seyirciye, seyirciden sahneye olan etki-tepki çevrimi, ya da elektriklenme –ne derseniz deyin– tiyatronun yüreğini çalıştıran kan dolaşımını var eder. İşte bu kan dolaşımının sağlıklı bir biçimde gerçekleştirilmesinde eleştirmenin payı büyüktür. Bir eleştirmen bazen bir oyunun başarılı olup olmadığı konusunda seyirciye ters düşebilir. Eleştirmen dürüst ve iyi niyetli olduğu sürece bunun önemi yoktur; çünkü eğer yargısında doğruysa onun haklılığı zaman içinde anlaşılır.

Eleştirmenin Dürüstlüğü ve İçtenliği

Sırası gelmişken, eleştirmenin içtenliğinin ve dürüstlüğüne tiyatronun gelişmesi açısından çok önemli olduğunu vurgulamak isteriz. Eleştirmen, değerlendirmesini ve düşüncelerini cesaretle ortaya koymayı ve hatta yalnız kalmayı bile göze almalıdır. Onun düşünceleri bazı sanatçıların kızgınlığını çekebilir; kızgınlık geçicidir, çünkü bir başka gösteride aynı sanatçılar o eleştirmenin övgüsünü kazanabilirler. Ancak sanatçı incitilmemelidir; çünkü incitmenin içinde önyargı ve sevgisizlik vardır. Eleştirmenin içten ve dürüst yönelişi her türlü önyargıyı ve sevgisizliği yok eder. Hatta eleştirmenin de bir özeleştirme mekanizması olmalı, başkalarını tarttığı kadar kendisiyle de hesaplaşmalıdır. Entelektüel dürüstlük kolay bir şey değildir; yazın

ve sanat alanındaki bazı kişileri kızdırabilir. Ancak o kızırlar da eleştirmen kadar entelektüel dürüstlük içindeyseler, o zaman onların da özeleştiriyeye gitmeleri doğaldır. Örneğin ünlü İngiliz ozan ve oyun yazarı T. S. Eliot, 1950 yılında, Harvard Üniversitesi'nde verdiği bir konferansta kendi oyunlarını didik didik etmiş ve kendi yapıtlarını acımasız bir biçimde eleştirmiştir. Bu büyük ozan *Kokteyl Parti* adını verdiği oyunun başında aynı dürüstlüğü göstermiştir: "Huzurunuzda iki eleştirmene teşekkür etmek isterim. 1949 Edinburg Şenliği'nde oyunumu ilk kez sahneyen Mr. Martin Brown'a; sözcük, deyim, atmosfer açısından oyunumu sürekli inceleyerek sahne için daha yeterli bir duruma sokan Mr. John Hayward'a burada minnettarlığımı bildirmek boynumun borcudur."

Entelektüel dürüstlük yalnızca eleştirmenler için değil, yazarlar ve sanatçılar için de geçerlidir. Ülkemizde de entelektüel dürüstlüğü edinmiş düşünürler ve sanat adamlarımız vardır. Eleştirmenin entelektüel dürüstlüğü yalnızca sanatçı açısından değil, belki de daha çok seyirci yönünden önem taşır. Çünkü onun seyirciye olan etkisi, dürüstlüğü ve yürekliliği ile var olur. Tiyatro eleştirmenliği, toplumsal bir kurumdur; tiyatronun gelişimine düşünülemeyecek ölçüde katkısı vardır. Eleştirmen, geçmişi bugüne, bugünü de geleceği bağlayan bir köprüdür; yeni yöntemleri, kuramları, biçimleri, deneyleri yaygınlaştırır.

Her yaratıcı sanatçı gibi, eleştirmen de çağının ruhunu yansıtır ve devrimci bir ozan gibi, zengin imgelemi ile geleceğe bakar ve bilinen bugüne geleceği ekler.

Bir Eleştirmen Modeli

Kimi eleştiri yazmaktan tat duyar; kimi çevresinde ağırlık kazanmak için eleştirmen olur; kimi de, sorumluluk ve zorunluluk kabilinden nedenler yüzünden eleştiri yazmaya yönelir. Başarılı eleştirmen

ve yorumcuların, üstünde konuşulmaya değer olaylardan sayıca daha fazla olduğu dönemlerde, eleştirmen olma tutkusu da o ölçüde artar. Eleştirmenin temel eğilimi gözlenen değil, gözlemleyen olmalıdır. Öyleyse, gözlemci olarak daha iyi kazanç alanları varken, gelişim tarihine bir iki kırıntı bırakmak için eleştirmen olmak niye? Böyle bir soru, ilk bakışta doğru gibi görünse de, temelde yanlıştır. Bu alana girecekler eleştirmen olmanın bedelini yalnızlıkla ödemek zorundadırlar ve bu açıdan da bir zamanların ünlü tiyatro eleştirmeni Maurice Boissard'ı incelemelidirler.

Boissard'ın asıl adı Paul Léautaud idi. «Comédie Française» suflörlerinden birinin gayrimeşru oğluydu. 1907 yılında tiyatro eleştirileri yazmaya başladı: Zeki, nüktedan, ateşli ve çok etkiliydi. Üslubu ise herkesin kolayca anlayacağı cinstendi, yalındı. Başlangıçta, Fransız klasik oyunculuğunun aşırılıklarını ele alınca kısa bir sürede bomba gibi patladı. Tragedyadan nefret ediyordu ve Corneille ile Racine'nin trajik oyunlarının dünyanın en iyi farsları olduğunu savunuyordu. Klasikler içinde en sevdiği *Andromaque* onun için psikolojik bir güldürüydü; daha doğrusu tragi-fars'ın en iyi örneklerinden biriydi. Bu doğru sözlü ve çoğu kez kavgacı eleştirmen otuz yılı aşkın bir zaman dilimi içinde Fransız tiyatrosuna egemen oldu. Seyirci onun ağzına bakıyordu. Onun beğendiği oyunlara gidiyor, beğenmediklerini ise boykot ediyordu. Ancak 1941 yılında birdenbire eleştiri yazmayı bıraktı ve kayıplara karıştı.

Düşmanlarına göre, egoizmi dizginlerini öylesine koyuvermişti ki, kendisi konuşmadan üç saat oyuncuların konuşmalarını dinlemek zorunda olması, onun için bir işkence durumunu almıştı. Bazı kimse-ler de, onun bu ortadan kayboluşunu, bir gece tiyatrodan oyun seyredirken ikinci bir tragedya aktörünün ceketini arkadan tutuşturmasından dolayı korktuğuna bağlamışlardı. Nedeni ne olursa olsun, Boissard, bir düzine kedi ile birlikte, Paris'in kenar semtlerindeki harap

bir eve, terk edilmiş, yaralı bir kaçak gibi kapanmış, kimseyle görüşmüyordu. 1951 yılında, radyoda özel yaşamına ait bir dizi konuşma yapmak için çağrıldığında ilk kez temiz havaya çıkmış ve bir süre için entelektüellerin toplantılarında görünmüştü. O sıralar, hemen hiçbir toplantı, bu, cepleri kedi mamasıyla, ağzı küfürle dolu, ufak tefek, kektüs adam olmadan tamamlanmış sayılmıyordu. Kısa bir süre sonra, yeniden kovuğuna sığınıp ortalarda görünmeyen bu ilginç adamı ziyaret etmek, tehlikeyi göze almak demektir. Evine giden çoğu kişi azgın kedilerin saldırısına uğramış, bir şans eseri kedileri atlatırlar ise başka tehlikelerle yüzyüze gelmişlerdir.

Gidenler, umut dolu bir sesle kendilerini tanıtmak istediklerinde, Zola'yı, Verlaine'i Huysmans'ı çok iyi bilen bu parlak zekâlı adamdan yalnızca acı çeken bir insanın iniltisini duyuyorlardı. Bu, yaşamının sonuna gelmiş bir eleştirmenin sesiydi. Gidenler, "Sakin merdivenleri çıkmayın," diyorlardı, "Mösyö Léautaud'nun üst katta oturmasının nedeni sizi tekmeyle merdiverlerden aşağıya yuvarlamak içindir!"

Son yıllarını, güneşi görmeden, loş kovuğunda geçiren Boissard ellili yılların bitiminde öldü. Kimseden sempati beklemeden... kendine acımadan... Onun, birer deha örneği olan yazıları da sonradan toplanıp yayımlandı. Yazıları zehir yeşili de olsa, bunlar dürüst ve korkusuz bir eleştirmenin ürünleridir. Şimdi eleştirmen olmayı gerçekte istiyor musunuz? Her şeye karşın, evet, diyorsanız. Mösyö Léautaud'yu düşünün, öyle karar verin!

SONUÇ

Tiyatro olgusunu ele alırken araştırmalarımızı dört noktada odaklamamız gerekir:

1. **Özü araştırma:** Tiyatro, devinimini hep gelişerek ileri giden yaşamdan aldığına göre, tiyatronun özünün araştırılması zorunludur. Bu araştırma, tiyatronun insan yaşamındaki anlamını açılar. Bunu yaparken tiyatro olgusunu göstermek, tanımlamak, sınırlarını çizmek ve olgunun nedenlerine uzanmaktır. İnsan yaşamında, tiyatronun “ayna olma” ve “dinamo olma” görevi karşısında, simge ve yaşam görevi aykırı iki güç olarak izlenir. Özü araştırmak demek, tiyatro dünyasının durmadan yeniden beliren görüş biçimlerini, seyircinin, eleştirmenin, tiyatro kurumunun temel biçimlerini, varoluş kuralları açısından, derinlemesine irdelemek demektir; çünkü ancak bu yoldan yapılanların başarılı olup olmadığını, insanların kültür yaşamlarının ortasındaki tiyatro sanatının anlamını ve katkısını kavrayabiliriz.

2. **Uygulama Tarihi:** Başka deyişle, sahne sanatının gelişimini ve yönelişlerini gösteren panoramik incelemedir. Çağımızda ulusların her çeşit sanat çalışmaları nasıl dönemlerin düşünsel, siyasal ve toplumsal gelişmeleri ile dokunuyorsa, tiyatro yapısı da, çağının niteliği ile ulusların düşünsel, siyasal ve toplumsal gelişmelerine koşut bir biçimde değişir. Sahne plastiginde, tekniğinde ortaya çıkan değişiklikler, bu değişikliklerin sosyo-ekonomik nedenleri, oyunculuğun, tiyatro yönetmenliğinin yöneldiği hedefler bu araştırma alanında gözle görünür yolda ortaya konabilir. Kuramların, oyun sanatının, oyun düzeninin, sahne dekorunun, giysilerinin ve sahne tekniğine ilişkin çeşitli tasarımların tarihleri, tiyatronun çeşitli öğeleriyle ilintili olarak ayrıntılı kesitleri aydınlığa çıkarır. Ayrıca, değişik amaçlara hizmet eden büyük tiyatrolar, oda tiyatroları, açık hava ve su üstü tiyat-

roları, çevreli tiyatrolar, gezici topluluklar, yapılarına özgü uygulama biçimleriyle kültürel-toplumsal zorunlulukları gün ışığına çıkarır. Oyunculuk yöntemlerinin, rol yapımlarının, halk sanatçılarının araştırılması ise her şeyden önce dünya tiyatrosunun çeşitli evrelerine ışık tutar. Yönetmenlerin çalışmaları, ışıklamanın gelişimi, sahne eşyalarının kullanımı, sahne makinelerinin ve elektronik aygıtların işlevleri uygulama tarihi açısından önem taşır. İşte bunların tümü, bu birlikte varedilen sanat olgusunu ortaya çıkaranların toplumsal durumlarıyla düşünce ve üslup tarihi arasındaki ulusların yaşamlarını biçimlendiren ilişkiyi ortaya çıkarır.

3. Seyirci Tarihi: Uygulama tarihiyle tiyatronun yalnızca yarı üretimine değinilmiş oluyor. Tiyatro sanatı üretimini tamamlayabilmek için seyirciyi de araştırmak zorundadır. Tiyatro, kendine özgü niteliklerinin yanı sıra, seyircisinin toplumsal özellikleri araştırılmadan anlaşılamaz. Tiyatro olgusu, uygulama başarısı ile seyirci başarısı karşılıklı bir oyuna, yani sanatsal bir gösteriye dayandığından, seyircinin üzerinde bıraktığı etkiden, onun tepkisinden bir şeyler öğrenmek gerekir. Bugüne kadar, seyirci araştırmasına çok seyrek girilmiştir. Oysa seyirci araştırması da, uygulama araştırması kadar önemlidir. Uygulama ve seyirci tarihlerinin dengeli bir biçimde incelenmesi, bize ulusların özvarlıkları üzerinde bilgi verir. Bu araştırma alanı uluslararası bir karşılaştırma, kapsamına alındığında, tarihsel süreçlerin yaşam kesitleri ışığa çıkar. Görüldüğü gibi, seyirci tarihinin araştırılması, tiyatro için önemli olduğu ölçüde, bizim tarihsel bakışımızı desteklemesi açısından da önemlidir.

4. Tiyatronun Yaşam Görevi: Uygulama tarihi ile seyirci tarihinin araştırılması tiyatronun yaşam görevini belirler; çünkü tiyatro, yalnızca siyasal, ekonomik, toplumsal yönden yaşamın çeşitli etki ve atmosferinin konusu değil, aynı zamanda birikimle etkisi artarak, bunları hep birlikte hareket ettiren bir etkidir de... Tiyatronun antik

ve orta çağların siyasal ve dinsel yaşamına etkisi ortadadır. Tiyatro, Avrupa'daki reformlar sırasında, dinsel ve siyasal alanda savaşım veren bir etken, Barok Çağ devlerinin siyasal güç temsilcisi, Cizvitlerde insan ruhunu istemede bir din aracı, Barok ve Aydınlanma dönemlerinin eğitim aracı, Fransız burjuva devriminde bu devrimin sonucu, onsekizinci yüzyıldan yirminci yüzyıla kadar diktatörlüğe karşı olan tüm savaşlarda, toplumsal ve siyasal tartışmalarda, toplumu biçimlendiren bir güç olarak karşımıza çıkar. Tiyatro çeşitli toplumsal ve siyasal birikimleri ateşleyen bir sanattır. 1861'de Garibaldi'nin İtalya Birliği'ni kurma birikimine ilk kıvılcımı sıçratan ve ilk hareketlerin başlamasına neden olan tiyatrodur. Osmanlı İmparatorluğu'nda istibdata karşı Namık Kemal'in özgürlük haykırışını halka indiren ve halktaki birikimi ateşleyen yine tiyatrodur.

Bu küçük elkitabında, tiyatro üzerine genel bilgileri olabildiğince özetli bir biçimde vermeye çalıştık. Başta da belirtmiş olduğum gibi, bu kitap öğrencilere ve tiyatro amatörlerine, tiyatro dediğimiz olgunun bazı kuramsal bilgilerini vermeye yöneliktir. Ancak dram sanatı üzerine bir kısım temel bilgiler de zorunlu olarak bu kitabın kapsamı dışında kaldı. Bu bilgilerin de "Önsöz"de ve kitabın çeşitli yerlerinde değinmiş olduğum çalışmalarımın alınabileceğini belirtmek isterim.

Tiyatro, insan yaşamıyla birlikte başdöndürücü bir biçimde gelişen bir sanattır. İnsanların uzaya ayağını attığı bu çağda tiyatrodaki çeşitli yönlerde araştırmalara ve bulgulara gitmektedir. Tiyatroya her an yeniden başlanabilir. Yaşamda olduğu gibi, tiyatrodaki da bizim geri dönmemize olanak yoktur. Ünlü İngiliz yönetmen Peter Brook'un dediği gibi, "Yeni yapraklar yeni kalamaz, saatler geriye işleyemez; bizlere bir ikinci şans tanınmamıştır. Tiyatrodaki kara tahta her an silinir ve üzerine yenisi yazılır. Günlük yaşamımızda 'eğer' bir düşse, tiyatrodaki 'eğer' bir deneydir. Günlük yaşamımızda 'eğer' bir kaçamaksa, tiyatrodaki 'eğer' bir gerçektir."

EK I:

OYUN METNİ ÇÖZÜMLEME ÇİZELGELERİ

TEMRLNLER

"İyi oyun yazmaya giden en kısa yolu bilmek ister misiniz? Merdivende biraz durun."

K. TYNAN

Bu bölümde oyun yorumlarına ve incelemelerine yardımcı olacak beş ayrı temrin veriyorum. Bu beş birbirinden değişik temrinin dördü dört ayrı tiyatro incelemecisinin ve sonuncusu da benimdir.

Bunların ilki Samuel Selden'indir. Selden bu çalışmasını iki bölümde yapmaktadır: 1. "The Iron Check List," 2. "The Golden Check List." Birinci bölümde şu basamaklar vardır:

- A. SERİM (Hazırlık)
- B. DÜĞÜM (Atılım)
- C. ÇATIŞMA (Boğuşma)
- D. DORUK NOKTASI (Dönüşüm Noktası)
- E. BITİM (Sonuç)

İkinci bölüm, birinci bölüme yardımcı niteliktedir. İncelenen eserin özelliklerini özetlemektedir. Bu özet de şu üç evrede geliştirilmektedir:

- A. Tema: Bir bütünlük içinde olmalı, seyirciye inandırıcı gelmeli, konuşmalarla aksiyon arasında bir uyum olmalı.
- B. Düşünce: Açık, önemli ve ilginç olmalı.

C. Sürüklenme: Kahramanın yaptıklarında ve çevresindekilere olan ilişkisinde göze görünür şekilde etkin ve dramatik olmalı.

Şimdi bu temrinin evrelerini izleyerek Melih Cevdet Anday'ın *İçerdekiler* oyununu yorumlayalım. Ancak burada şunu belirtmek isterim; bu oyun özellikle bu temrin için seçilmiş değildir. Anday'ın bu oyununa başka bir temrin de uygulanabilirdi.

1. TEMRİN : Samuel Selden

İÇERDEKİLER

Melih Cevdet Anday

(Oyun, 2 Bölüm)

A. "IRON CHECK LIST"

BÖLÜMLEME

1. Bölüm

Perde açıldığında Komiser telefonda, bir üstüne tutuklu öğretmeni konuşturamadığını itiraf etmektedir. Bu konuşmadan tutuklunun suçlu mu suçsuz mu olduğunun henüz anlaşılmamış olduğunu anlarız. Komiser Tutuklu'yu konuşturmak için üstünden iki gün mühlet ister. Sonra öğretmeni çağırır. Komiser, Tutuklu ile konuştuğu sürece bazen insanca, bazen de alışagelinmiş bir komiser gibi davranır. Uzun bir süreden beri karısından uzakta kalmış olan ve cinsel baskılar altında bulunan Tutuklu'yu konuşturabilmek için Komiser Tutuklu'ya karısıyla yarım saat odasında buluşmasına izin vereceğini söyler. Ancak Tutuklu direttikçe, karısını göstermemekle de Komiser arada tehdit edici bir durum alır. Aslında Tutuklu'nun yalnızca kadın düşünmesinden ileri gelen bir duvar, onu Komiser'in karşısında güçlü yapmaktadır. Komiser konuşurken, o karısı ile olacak cinsel birleşmeyi düşünmekte ve kendi ile Komi-

ser arasında bir duvar örmektedir. Bu da direnme gücünü arttırmaktadır. Komiser, sonunda Tutuklu'yu karısıyla görüşebilmesi için odada yalnız bırakır./

SERİM

Ruhsal ve cinsel baskının doruğunu bulmuş olan Tutuklu büyük bir sabırsızlıkla kapının açılmasını bekler. Kapı açılır, içeriye karısı yerine genç baldızı girer. Kız, ablası hastalandığından onun yerine gelmiştir. (Perde)/

DÜĞÜM

II. Bölüm

İkinci Bölüm, perde kapandığı andan başlar. Gerilimi son hadde gelmiş olan Tutuklu karşısında karısı yerine baldızını bulunca ne yapacağını şaşırır. Ama ruhsal çöküntüsüyle ve cinsel baskının etkisiyle karısına teklif edeceği şeyi baldızına eder. Aralarında tiz tondan bir çatışma başlar. Baldız törelere ve toplumun ahlak anlayışına bağlı dışardaki herhangi bir insanın düşüncesindedir. Tutuklu ise uzun bir süre içerde kalmanın verdiği baskı ve gerilimle kızın bağlı olduğu törelerin dışına çıkmıştır. Kız karşı durur. Öğretmen mantık ve duygu yoluyla kızı ikna etmeye çalışır. Çatışma yoğunlaşır./

ÇATIŞMA

Kız ikna olur ve soyunmaya başlar./

DORUK NOKTA

Ancak kız soyunup kombinezonla kaldığı sırada, Tutuklu teklifinden vazgeçer. Cinsel baskıdan kurtulmuş gibidir. Kıza, onun biraz dışardan içeri girdiğini, kendinin de biraz içerden dışarı çıktığını anlatır. Kıza gidebileceğini söyler. O sırada, çok kaba bir davranışla Komiser girer. Kız çıkar. Ve sorgu yeniden aynı şekilde başlar./

BİTİM

B. "GOLDEN CHECK LIST"

TEMA

1. Bir bütünlük içinde mi?

1. Oyun psikolojik yapısı oranında bütünlüğe ulaşmış. Tutuklu'nun ve Komi-ser'in oyunun gelişimine getirdikleri kavram iyice anlaşılıyor; oyundan kopuk değil.

2. Seyirci için inandırıcı mı?

2. Seyirci için abartılmış gibi görünen durumlar oyunun tümü içinde organik ve inandırıcı bir gelişim içinde.

3. Konuşmalar - Aksiyon birbiriyle uyum içinde mi?

3. Daha çok konuşmaya dayanan ve itici gücü diyalog'dan alan bu oyunun aksiyonu da konuşmalarla geliştirilmiş ve denetlenmiş. Bu yönden belli bir uyum var.

DÜŞÜNCE

1. Açık mı?

1. Düşünen bir seyirci için açık ve saydam, yargılı olağan seyirci tarafından yanlış anlaşılabilir.

2. Önemli mi?

2. Savunulan ve tartışmaya getirilen düşünceler gerek kişisel gerek toplumsal yönden önemli.

3. İlgı çekici mi?

3. Düşünce, biraz da devingen konuşturma örgüsü ile ilgi çekiciliğini oyun boyunca sürdürüyor. Öne sürülen düşünceler yazarın kişiliğini belirtecek güçte.

SÜRÜKLEME

1. Etkin mi?
 2. Dramatik mi?
1. ve 2. Dış aksiyon biraz dural olmasına rağmen, konuşturma ile sağlanan aksiyonu devingenliği etkilediği gibi, merak ögesini de sağlıyor. Dramatik yönden sürükleyici.

2. TEMRİN : Marian Gallaway

İkinci temrin Marian Gallaway'in "VE," "ANCAK," "BÖYLECE" kelimeleriyle ölçülüyor. "VE," daha çok oyunun durumlarını ve nedenlerini açıklıyor. "ANCAK," karşıtları, çatışmaları ve merak ögesini gösteriyor. "BÖYLECE" ise, durumların mantık yoluyla gelişimini, etkisi ve sonucunu belirtiyor. Şimdi bu temrine de Cahit Atay'ın Yangın Memet'ini uygulayalım.

YANGIN MEMET

Cahit Atay

(Oyun bir bölüm)

Memet, kan davası düşmanı olan İlyas'ı öldürmeye gelir./

VE

İlyas çok hastadır, ateşlidir, su ister./

ANCAK

O an da orada kimse olmadığı için, Memet, kinini unutup İlyas'a acır ve su verir./

VE

Zaten Memet İlyas'ı vuracak haşinlikte bir insan değil-

dir./

ANCAK

Memet sevdiği kızla evlenebilmek için o köyün ve çevrenin anlayışına uymak zorundadır; düşmanından öcünü alıp erkekliğini özellikle kızın babasına ispat etmesi gerekmektedir./

VE

Memet, su verince yumuşayan İlyas'la konuşurken bu durumu söyler; İlyas'ın gence kanı kaynamıştır./

BÖYLECE

Aralarında o kadar yakınlık doğar ki, İlyas, Memet için kızı babasından isteyecek kadar duygulanır. Ayağa kalkmak ister./

VE

Dermansızlıktan yatağa yıkılır./

ANCAK

O arada, kan davasının nedeni olan, incir çekirdeği doldurmayan, düve meselesi İlyas ile Memet arasında tartışma konusu olur./

VE

O sırada İlyas'ın karısı gelir ve Memet'i sopayla bayıltır./

ANCAK

İlyas, Memet'in ölmüş olmasından korkar, o güçsüz durumuyla kalkar Memet'e bakar./

VE

Yalnızca bayıldığını anlayarak sevinir. Karısına Memet'in ona su verdiğini anlatır./

BÖYLECE

İlyas'ın karısında da Memet'e bir yakınlık duygusu uyandır. Memet'in âşık olduğunu konuşup ona acırlar./

VE

O sırada İlyas'ın anası, asıl kan davasını sürdüren bir kadın gelir./

ANCAK

İlyas ile karısı Memet'in kim olduğunu söylemezler./

VE

Satı Kadın, Tanrı konuğu diye uyuyan Memet'e ilişmez./

ANCAK

Herkes yattıktan sonra Memet kendine gelir. Giderken İlyas ile vedalaşır (öbürleri uyumaktadır)./

VE

Memet gittikten sonra İlyas döşegine uzanır./

BÖYLECE

İlyas'ın içinde kin kalmamıştır.

Ö Z E T : Oyun organik yönden tamamlanmış bir gelişmeyi göstermektedir. Nedenler, karşılar ve mantık gelişimi bakışık (simetrik) bir yolda dengelenmiştir. Bu kısa oyunda "VE-ANCAK-BÖYLECE" ölçüsü 9-6-3 oranında gelişmektedir. Kişiler ve davranışları inandırıcıdır. Oyunun teması kişilerle ortaya çıkmakta, çatışmalar yine oyun kişilerinin bünyeleriyle sağlanmaktadır. Başarılı bir tek perdelik oyundur.

3. TEMRİN: A. E. Knows

Üçüncü temrin Arthur Edwin Knows'un "Gelişim ve Karşıt Gelişim" testidir. Daha çok iki karşıt gücün çatıştığı oyunların incelenmesinde iyi sonuçlar verir; örneğin *Hamlet* gibi. Şimdi bu testi Hidayet Sayın'ın *Penbe Kadın*'ına uygulayalım.

PENBEKADIN

Hidâyet Sayın

G E L İ Ő İ M

Penbe :

Penbe Kadın, yirmisekiz yıl önce gidip de bir daha dönmeyen kocası geri gelmeden kızını kocaya vermeyecektir. Oysa kızı otuzunu geçmiştir. Penbe'in bu tutumu daha çok kendi psikolojisinden kaynaklanmaktadır. Kocası onu terk etmiş ve bu arada Penbe, bilinçaltında kadınlık gururu kırılmış olarak yaşamaktadır. Bu yüzden de yaşı geçmiş kızını evlendirmemekle âdeta bir çeşit öç almaktadır bilinçaltında.

Ama Penbe Murat'ın bir zamanlar ona tecavûze yeltenmesini hatırlayıp kızını vermez.

Ancak Penbe kararlıdır. Kızına da Murat gibi adama kız vermeyeceğini bildirir.

KARŞIT GELİŐİM

Murat :

Penbe'nin kızını istemektedir. Ağa'nın kâhyası, paralı bir adamdır.

Murat, Penbe'nin kızını bir gün kuyunun başında yakalayıp ona evlenmek istediğini söyler. Böylece, Penbe Kadın'a karşı ilk hücum yapılmış olur.

Murat'ın ikinci hücumu: köy kadınlarını aracı yollar.

G E L İ Ş İ M

Penbe:

Penbe bundan hiç etkilenmez. Gelen kadını tersler. Hücum yine boşa gitmiştir.

Penbe önce şaşırır. Ama saygılı bir şekilde kızını Murat'a vermeyeceğini söyler. Ağa sesini yükseltince baltayı kapıldığı gibi ağa ile kâhyanın üzerlerine yürür. (Çatışmanın büyümesi ve tehlikeli bir durum alması.)

Penbe, elinde kocasının eski av tüfeği gece gündüz evinin kapısı önünde nöbet tutar. Kızını da eve kitler. Elinde çifte bekleyen Penbe, onu parmağından yaralar.

Bunun üzerine, Penbe kızını köyden alıp gitmeye karar verir.

Penbe, Murat'a nişan alır, ama kaçan kızını vurur öldürür.

KARŞIT GELİŞİM

Murat:

Bu kez, herkesin korkup saydığı köyün ağası, kâhyası Murat için Penbe'nin kızını istemeye onun evine gelir. (Murat'ın büyük bir hücumu.)

Murat kızı kaçıracağını etrafa yayar. Penbe'nin dostları da, hatta kızı da Penbe'ye karşı olurlar.

Murat, kızı kaçırmaya gelir.

Murat, köy kadınları yoluyla, kızı anası Penbe aleyhine kışkırtmaya başlar. (Kalenin içerdense fethi durumu.)

Murat, Penbe ile kızı sabah erkenden köyden çıkarken evlerinin önünde kızı kaçırmaya gelir. Kezban'ı çağırır. Dünden hazır kız Murat'a doğru koşar.

Bu kişisel çatışma ve "GELİŞİM-KARŞIT GELİŞİM" yanı sıra, Ağa-Muhtar, Ağa-Köylüler ikincil çatışmalar vardır oyunda. Ana çatışmanın oldukça başarılı olmasına karşın, bu ikincil çatışmalar yetersiz ve iğreti durmaktadır. Yazar'ın bu ikincil çatışmalarla getirmek istediği Ağa sorunu ölü doğmuş bir çocuk gibidir. Ancak Penbe'nin, Kezban'ın kişisel tragedyaları ve Penbe-Murat arasındaki çatışma inandırıcı ve başarılıdır.

4. TEMRİN: Kenneth MacGowan

Buraya aldığım dördüncü temrin Kenneth MacGowan'ın "Sinopsis-yorum" biçimiyle gelişen testidir. Oyunun sinopsisi yanı sıra, bölüm bölüm önemli noktaları yorumlanır. Bu temrin için de Turgut Özakman'ın *Ocak* adlı oyununu alalım.

O C A K

Turgut Özakman

Ö Z E T (S i n o p s i s)

KISA YORUM

1. Bölüm

Perde açıldığında dar gelirli bir ailenin odası görülür. Bu yokluk içinde büyükanne oturduğu yerden "uşaklar"ı çağırarak, "değerli yemek takımlarının" sofraya konmasını istemektedir. Büyükanne kendini eski bir Paşa'nın eşi sanmaktadır.

Yokluk

Oyundaki kişilerin işlerini hayal kurmakla yaptıklarını belirten bir motif.

Büyükanne evin kızını yeni evlatlık, evin oğullarını uşak sanmaktadır. Tarık büyükanne- nin bu durumuna elinde olma- dan sinirlenmektedir. Öbür yanda Tarık (Baba) zengin ol- manın hayali içindedir.

SERİM : Kişilerin ve durumun.

Erkenden kalkıp tamirhaneye gitmiş büyük oğlan Fazıl girer. Yeni tıraş olmuş babasına yap- tığı işleri anlatır. Fazıl ile Safi- ye (Anne) sıkıntıları üzerine konuşurlar.

SERİM : Ailenin Tarık'tan baş- ka çalışan tek kişisi. Ailenin hayal kurmayan iki kişisi: Fa- zıl ve Safiye.

Fazıl gittikten sonra evin işsiz oğlu Nihat gelir. Şair ruhlu- dur. Büyükanne'nin hayallerini en çok besleyendir.

SERİM : Ailenin hayal kuran başka bir kişisi.

Biraz sonra Tarık gelir, hurda bir araba alıp onaracağını ve kazancıyla her yıl bir araba ala- bileceğini söyler. Fazıl buna karşı çıkar. Böyle bir hurdayı kimsenin yürütemeyeceğini, üstelik bu hurdaya verecek pa- raları olmadığını belirtir

ÇATIŞMA : Hayal kuran Tarık ile gerçeği gören Fazıl arasın- da.

Anne bunun üzerine kızının çeyizi için sakladığı bileziği ortaya çıkartır. Tarık'a bunun-

SORUN: Anne gerçeği görebil- diği halde, ocağı söndürmemek için yeni bir fedakârlık yapar.

la hurda arabayı almasını söyler. Bu bileziğin bu şekilde gitmesine en çok üzülen evin kızı Sevda'dır.

II. Bölüm

Hurda otomobilin bir türlü yürümediğini öğreniriz. Bu arada Büyükanne masallardaki bir atlı arabaya benzeyen atlı araba tanımlaması yapmaktadır. Büyükanne hayalinde Paşa ile bu arabaya binmektedir.

Sevda serseriyle ilgisini arttırmıştır. Fazıl aileyi uyarır. O sırada ilk kez işe girmiş olan Nihat gelir ve işten istifa ettiğini söyler. Özcan ise B.Anne'nin hayallerini alaylı bir yolda sürdürmektedir. Fazıl Özcan'ın üstüne yürür.

O sırada Tarık sevinçle gelir ve hurda otomobili çalıştırdığını müjdelir.

O arada, Sevda'nın serseriye kaçtığını öğreniriz.

HAZIRLIK: Bu davranış aynı zamanda topal kızın o serseriye kaçışını hızlandırır.

HAYALLERİN BOŞLUĞU: Buna karşıt Büyükanne'nin boş bir hayali yürütmesi.

ÇATIŞMA: Fazıl-Sevda
Fazıl - Nihat
Fazıl - Özcan

Fazıl gerçeği, öbürküler kurulan boş hayalleri temsil ederler.

Hayallerin gerçek olması, dağılmaya yüz tutmuş aile için bir umut kapısı.

Tarık'ın hayali ardından Sevda'nın hayalinin gerçekleşmesi.

III. Bölüm

Üç ay kadar sonra Nihat, Fazıl gibi babasının tamirhanesinde çalışmakta. Özcan evde annesine yardım etmektedir. Safiye hastalanmıştır.

Ailenin toparlanması.

Tarık, hurda otomobilden para kazanamadığı gibi, zarar etmektedir. Yeni projesini onu en çok dinleyen karısına açar. Otomobili, tamirhaneyi satıp toprak satın almak ve çiftçilik yapmak istemektedir. Nihat'ın geniş muhayyalesi ile alınacak topraklar işlenir, üzerine güzel bir ev yapılır.

Hayallerin boşluğu.

Tarık yeni hayallere koşmaktadır. Bu hayaller olmasa umut yok olacaktır.

Çaresizlikten Fazıl bile bu hayallere kapılmak üzereyken Sevdâ eve döner.

Boş olan başka bir hayal daha.

Sevdâ'nın dönmesiyle Tarık yine gerçeğe döner. Bunun üzerine Tarık yeni bir proje ortaya koyar. Bir bakkal dükkanı açmak. Bu projesini anlatırken perde kapanır.

SONUÇ : Hayalle başlayan kişiler yine hayalle bitiriyorlar oyunu. Bu insanları mutlu kılan tek şey hayal kurmak. Ama aynı zamanda bu kişilerin tragedyası da bu.

Turgut Özakman'ın bu oyunu daha çok bir "atmosfer" oyunu. Bir yönden de Türk toplumunun yapısına inmeye çalışan, o yapıyı ortadan vermeye çalışan başarılı bir oyun. Gerek sembollerden yararlanış, gerek konuşturma örgüsünün renkliliği oyunu kendi türünde başarılı yapıyor. Oyun kişileri, toplumumuz içindeki kişileri beşeri bir yolda dile getiriyor. İnanırdıcı gelmeyen bir nokta izlenmiyor Özakman'ın oyununda.

Oyunun hayal ve gerçek düzeylerinin çatışması kişiler yoluyla oyuna kaynaştırılmış. Bunlar iğreti ve yüzeyde değiller. Konuşturma örgüsündeki espriler ve kullanılan semboller oyuna ve oyunun sonucuna buruk bir duygu sağlıyor.

5. TEMRİN: Özdemir Nutku

Bu kitaba aldığım beşinci ve son temrin benim. "Doruk Nokta Dengesi" dediğim bu testte önce oyunun Doruk Noktası tespit edilir ve oyunun özeti iki bölüme ayrılır:

1. Doruk Nokta öncesi — yükselen aksiyon
2. Doruk Nokta sonrası — düşen aksiyon

Bundan sonra her bölüm "Durum Sebep" kavramıyla ölçüye alınır. Yani birinci ve ikinci bölümlerde görülen durumlar ve bunların sebepleri vurgulanarak yorum geliştirilir. Testin üçüncü bölümü ise "Sonuç"tur; bu bölümde yorum denetlenir. Bu temrin için Orhan Aşena'nın henüz yayımlanmamış olan, yeni oyunu, *Kurtlar, Kuşlar Uyanınca'yı* ele almak istiyorum.

KURTLAR, KUŞLAR UYANINCA

Orhan Asena

**DORUK, NOKTA: GÜMÜŞ
KUTUNUN SATILMASI**

O zamana kadar eski anılarını, evini, topraklarını elden çıkartmamak için direnen Zehra, kurtunun gitmesiyle sanki uykudan uyanır ve evi kendiliğinden satar.

Ö n c e s i (Yükselen Aksiyon)

Durum: Zehra eski bir paşanın hanımıdır. Zehra hep ölen kocasının acısı ile yaşamakta, yaşadığı zamanın şartlarından kaçarak hep geçmişi hayal etmektedir.

S o n r a s ı (Düşen Aksiyon)

Durum: Zehra manen ölmüştür. Ama yaşamasını sürdürmekte bir çaba gösterecektir.

Sebep : Geçmiş günlerde paşa tarafından hor görülmenin verdiği bir kompleks ve kadınlık gururunu kurtarmanın verdiği psikolojik bir davranışla Zehra her şeyiyle geçmişi yaşamaya çalışmaktadır. Onun geçmişi yaşamasında oğullarından da umudu kesmiş olması düşünülebilir.

Ö n c e s i (Yükselen Aksiyon)

Durum : Oysa hayat şartları gün geçtikçe değişmekte, evlerin yerini yenisi, insanların yerini (eski hayattan uzak) paraya dayanan ve gücünü bununla ölçen insanlar almaktadır.

Sebeup : Ekonomik şartlar, yaşama ölçüleri ve anlayış değişmiştir. Toprağa dayanan eski aileler, şimdi tüccarlara, fabrikatörlere ve otel işletmecilerine bırakmışlardır yerlerini.

Durum : Aileden Osman ve karısı Fatma, bu değişen şartları görmekte ve Zehra'ya toprakları ve evi sattırmaya çalışmaktadırlar. Zehra onlara karşı durur.

Sebeup : Zehra bir kaçıştadır. Bile bile kendini bir düş dünyasına atmaktadır. Evi ve toprakları satılırsa bütün dünyasının yok olacağını düşünür.

S o n r a s ı (Düşen Aksiyon)

Sebeup : En küçük oğlu (Birol) annesinin yanında kalmaktadır. Her ne kadar o da gerçekleri görüyor ve annesi gibi düşünmüyorsa da, annesini ayakta tutabilmek için yanından ayrılmamaktadır.

Durum : Zehra, ortanca oğlunun (Gürol) evden ayrılmasına karşı direnemez. Daha önce evden ayrılmış olan büyük oğlunun (Erol) geleceğini de ummaz artık.

Durum : Çocuklar büyümekte ve Zehra'nın emekli maaşı yetmemektedir. Çocuklar bu parasızlık içinde evden uzaklaşmaya, kendi başlarının çaresine bakmaya çalışmaktadır.

SebeP : Zehra'nın sürdürmeye çalıştığı düş dünyasının sonu gelmiş. Her şey bitmiştir.

SebeP : Çünkü Zehra her an, paşanın karısı olduğunu düşünmekte, emekli maaşının üzerine ekleyecek şekilde bir iş de almamaktadır üzerine. Paşa sağken yaşayamadığı "paşa hanımı"nı şimdi hayallerle yaşamaya çalışmaktadır.

Durum : Büyük oğul, Zehra'nın çok değer verdiği eski gümüş kutuyu satar.

SebeP : Bunda hem Erol'un parasızlığı, hem de annesini gerçeğe getirmesi rol oynamıştır.

Durum : Bu kutunun satılmasıyla Zehra'nın düş dünyası gerçekten yıkılır. Evi ve toprakları da satmaya karar verir.

S O N U Ç

- A. *Görüş Açısı*: Romantik bir tutumla eski ailelerin nasıl yerlerini para dünyasının insanlarına bıraktığını belirtiyor. Ama bu değişim hiç bir temel düşünceye oturtmamış. Oyunda en çok önem verilen şey, Zehra hanımın kişisel dramıdır. Bu arada, oyunun gelişimine bir şey eklemeyen ikincil olaylar dizisi var. Bunlar, Birol-Aysel ve Yusuf-Binnaz konularıdır.
- B. *Oyunun Türü*: Daha çok bir atmosfer oyununu andırıyor. Bir yörenin çeşitli insanları ve bu insanların günlük küçük dertleri işlenmiş.
- C. *Kişileştirme Düzeni*: Ana tema Zehra'nın kişiliği ile ortaya çıkıyorsa da, bu oyun kişinin boyutları tam olarak ortaya çıkmamış. Zehra'nın psikolojik incelemesi eksik. Kişiler çok tekdüze, gelişme çok belirsiz, onun için de aksiyon oldukça dural.
- D. *Konuşturma Örgüsü*: Renksiz, kuru ve yer yer patetik; konuşmalar örgüsü itici değil, hatta dağınık. Bu da oyunu dağınık bir duruma sokmuş.
- E. *Doruk Nokta Dengesi*: Doruk Nokta oyunun sonlarına doğru olduğu için, oyun sıkıntılı bitmiyor. Ancak oyunun yavaş ve dağınık gelişimi çok alçakta bir doruk nokta ortaya çıkarıyor. Yükselen aksiyon kişiyi doruk noktaya çekmiyor. Aynı şekilde, DURUM-SEBEP dengelenmesi eksik. Her durumun sebebi belirli ve açık değil. Durumların bir bölümü sebepsiz duruyor.
- F. *ÖZET*: Tekrarlı, dağınık bir konuşurma örgüsü, güçsüz kişiler ve yavan gelişen bir aksiyon bu oyunu gereken sonuca ulaştırmamış. Başarısız bir deneme.

EK II

BAZI GEREKLİ TERİMLER

Acı Çekme Oyunu: Ortaçağda ortaya çıkmış, insanın yaradılışından "son yargı"ya kadar tüm dinsel öyküleri konu edinen dinsel yönlendirmeli oyun.

Acıklı: 1- Dar anlamıyla tiyatrodaki tragedyanın belirleyici yanı, temel özelliği ve felsefi özü; 2- Bir oyun içinde acıklı görünümü sağlayan gelişim; 3- Genel anlamı içinde, toplumsal gelişmede birey-toplum ilişkilerinin anlatımı olan estetik ulamı.

Acıklı Güldürü: Tragedya ile komedya özelliklerinin birleşiminden ortaya çıkmış oyun türü. Acı bir görünümü gülünç bir durum ya da gülünç bir görünümü acı bir verici bir durum içinde gösteren oyun.

Acıklı Opera: Konulu acıklı, sonu kahraman için kötü biten opera türü.

Acıklı Oyun: 1- Eski biçimiyle müzikleri geçişleri olan, konuşma örgüsü ezgisiz, müzikli sahne yapıtı. 2- Bugünkü anlamıyla, acıklı raslantılar ve duygusal sahnelerden oluşan, yer yer iç gıcıklayıcı, yer yer gülümsetici, genellikle mutlu sonla biten, asal oyun türlerinden biri (Ötekiler bkz. tragedya, komedya, fars).

"Acıma ve Korku": Aristoteles'in *Poetika*'sında, tragedya kahramanının başına gelenler karşısında duyulan acıma ve korku duygusu; bununla seyircinin iç yaşamında arınacağı savunulur (bkz. Yun. **Katarsis**).

Açık Biçim: İki asal oyun biçiminden biri (öbürü: bkz. **Kapalı Biçim**), yanılsamacı olmayan oyun biçimi. Çeşitli yabancılaştırma yöntemleriyle seyirciyi kahramanla özdeşleştirmeyen, seyircinin dışardan bakmasını sağlayarak onu düşünmeye, eleştirel bir tavra sokmaya çalışan bir kurgu tekniği kullanır. Açık bir yapısı olan bu oyunlarda baştan sona gelişen bir psikolojik süreklilik yoktur. Daha çok episodlarla kurgulanan bu oyunda

psikolojinin sonuçları gösterilir. Birbirinden farklı açık biçimde oyunlar vardır, bunların hedefleri değişiktir. İtalyan Halk Tiyatrosu *Commedia dell'Arte*, Orta Oyunu, Doğunun klasik tiyatroları ile dışavurumcu tiyatrosunun, Meyerhold'un uyarı-popaganda ve konstruktivist tiyatrosunun, Piscator'un politik tiyatrosunun, Brecht'in diyalektik tiyatrosunun büyük bir bölümü açık biçimde yazılmıştır. Kahramanın davranışlarını içinde yaşadığı olaylar ve çevre belirler. Başka deyişle, oyunun kahramanını aksiyon yönlendirir. Oyun yapısı içinde kurgu tekniği uygulanarak belge, film, projeksiyon yer ve zaman gösterici levhalar gibi kapalı biçimde olmayan tekniklerin desteği sağlanır. (bkz. Göstermecî Tiyatro). Bir oyuncunun rolünden sıyrılıp ezgilerle doğrudan seyirciye yönelmesi de bu tekniğin bir başka özelliğidir; daha çok Meyerhold, Piscator ve Brecht gibi tiyatro adamlarının oyunlarında ve uygulamalarında izlenir.

Agon [Yun.]: 1- Yarışma; 2- Antik Yunan komedyasında düşünceleri birbirine karşıt olan iki oyun kişinin tartışmaya girdiği bölüm; 3- Antik tiyatrodaki sanatçılar, ezgiciler, yazarlar ve oyuncular arasında değerlendirme ile sonuçlanan yarışma.

Akademi [Yun.]: Adını, felsefe ve sanat öğretimi için tarihte ilk okulu kuran Heros Akademos'tan alır. Çağımızda ise sanatları uygulamalı sistemle öğreten ve sanatçı yetiştiren okullara bu ad verilir. Rönesans'ta XV. yüzyılın sonlarında Floransa'da kurulan 'Academia Platonica,' Platon'un felsefesinin öğretildiği ve tartışıldığı yeni çağın ilk akademisi olmuştur,

Alan: 1-Roma imparatorluğu döneminde açık havada yapılan yarışmalar ve özellikle de gladyatör dövüşleri için yapılmış, geniş, çoğu kez değirmi biçimde oyun yeri; 2- Seyircilerin ortasında her türlü gösterilerin yapıldığı çevreli tiyatro'nun büyüğü.

Alan Tiyatrosu: Açık ya da kapalı, oyunun ortada oynandığı tiyatro biçimi.

Aleksandrîn Dizesi: Ortaçağda Büyük İskender'e ilişkin koşukla yazılan destanların ölçüsü: altı uzun ve kısa heceden oluşan bu dize türünde üçüncü heceden sonra bir durak bulunur. Bu ölçüt içinde yazılmış dra-

matik yapıtlar vardır.

Altın Çağ: Doruğunu Aydınlanma Çağı'nda bulan, XVII. yy. ortalarından XVIII. yy.'a dek gelişen bir süreç içinde yetişmiş olan büyük oyun yazarları ve yapıtları için kullanılan deyim. İngiltere'de Shakespeare, Marlowe, Ben Jonson; Fransa'da Corneille, Racine, Molière; İspanya'da Lope de Vega, Calderon ve Tirso de Molina 'Altın Çağ' sürecindeki yazarlardır.

Anagnorisis [Yun.] Tanıma. Aristoteles'in *Poetika* adlı yapıtında bir oyun kişinin gerçek kimliğini öğrenme.

Ana Olay Dizisi: Oyunun asal dokusunu kuran ana olayın gelişimi.

Anarşi Tiyatrosu: Fransa'da Komün'ün 1881'de dağılması sonrasında, Birinci Dünya Savaşı'na kadarki ekonomik bunalım döneminde, siyasal baştanımsızlıkla (anarşizmle) ilgili tiyatro etkinlikleri. Kentsoylu topluma karşı duran ve işçi sınıfının devrim kavgasını savunan bu tür tiyatronun başlıca yazarları arasında Octave Mirbeau ve Darien gibi militan yazarlar ve Louise Michel ve Jean Grave gibi yazar militanlar vardır. Bunlar daha çok propaganda ile uğraşmışlardır. Bu tiyatronun oyuncularını amatörlerden ve militanlardan oluşuyordu.

Anlam Karşıtlığı: Karşıt anlamlı sözcüklerin bilerek bir araya getirilmesi.

Anlamsızlık Tiyatrosu: İnsanın doğaya ve yaşama olan giderek artan uyumsuzluğunu, doğadan kopmuşluğunu ve yabancılaşmasını bir insanlık durumuymuş gibi kabul eden, bunun için de alışagelinmiş mantıksal gelişimi bozarak, öznelci idealizmin bir sonucu olarak değer tanıma eğilimli, İkinci Dünya Savaşı sonrasında, özellikle Fransa'da yaygınlaşan tiyatro anlayışı.

Anlatım Aracı: Bir şeyi anlatmada kullanılan simge niteliğinde bir nesne.

Anonim Oyun: Kimin yazdığı belli olmayan oyunlar. Örneğin, birçok *Commedia dell'Arte* senaryosu, ortaçağdaki dinsel oyunların bir bölümü ve bizde *Pabuççu Ahmet'in Maceraları* anonim oyunlar arasındadırlar.

Anti-Tiyatro: Kabul edilmiş ve bilinen tiyatro kurallarının her yönden dışına çıkan ve tiyatroya karşı tiyatro yapmayı amaçlayan, deneyci yazarların

savundukları bir anlayış. Bunların başında Samuel Beckett, Eugene Ionesco, Jean Genet gibi yazarlar gelir.

Antik Komedyası: İÖ 486 yılında başlayan ve aşağı yukarı İÖ 200 yılına kadar süren bir dönem içindeki Yunan ve Latin komedyaları için kullanılan terim. Yunan komedyasının üç evresi vardır: Eski komedyası (Aristofanes), orta komedyası (Antifanes, Aleksis) ve yeni komedyası (Menandros). Latin komedyasının iki ustası Plautus ile Terentius'tur.

Antik Tiyatro: Eski Yunan ve Latin tiyatroları için kullanılan terim.

Antik Tragedya: İÖ VI. yüzyılda Yunanlı Thespis ile başlayan ve İS I. yüzyılda Latin Seneca ile son bulan yedi yüzyıllık bir süreç içinde yazılmış tragedyalardan her biri. En büyükleri Aiskhülyos, Sofokles ve Övripides'tir.

Antik Yunan Tiyatrosu: İÖ VI. yüzyıldan, İÖ II. yüzyıla dek uzanan bir süreç içindeki eski Yunan tiyatrosu.

Apollon: Yunan mitologyasında ışığın ve usun tanrısı. Diyonizos coşkuyu, Apollon usu yansıtır. Simgesi telli bir çalgı olan Lir'dir. (bkz. **Diyonizos**)

Aristotelesçi Tiyatro: 1- Aristoteles'in *Poetika* adlı yapıtındaki dram sanatına ilişkin kuramları izleyen tiyatro, 2- Genellikle kentsoylu tiyatrosu için kullanılan terim.

Arkaik Tiyatro: 1- Tiyatronun kaynağını ortaya çıkaran, tiyatronun henüz örgütlenmediği, estetize edilmediği ve herhangi bir betiğe dayanmadığı dönemdeki törensel gösterilerin tümüne verilen ad. 2- Antik Yunan tiyatrosunun ilk evresi. 3- İlk antik tiyatro yapılarının İÖ 1700 yılına dek gerilere giden tarihi süreci. İÖ 1700 yıllarında, Girit'teki 'Knossos basamakları' adıyla birleşik zeminli, düz doğrulu oyun alanı ve izleyici yeri buna bir örnektir. MÖ VI. yüzyıldaki arkaik Diyonizos Tiyatrosu, 26 x 28 m boyutları ve ortada sunak yeri olan, yamuk bir duvarla sınırlanmıştı. Seyirci tepenin eteğiyle sınırlı tahta banklarda otururdu.

Arkitektura: Tiyatro tarihi içinde aynı adı taşıyan iki önemli kitabın adı: 1- İÖ 16-13 yılları arasında Vitruvius tarafından yazılan on ciltlik mimarlığa ilişkin yapıt; beşinci cilt Roma tiyatro yapısı üzerineydi. Bu kitap 1484'te

bulunduğunda Rönesans mimarları bunun antik Yunan tiyatro binası olduğunu sanarak o planı örnek aldılar. 2- Sebastiano Serlio'nun 1551'de yazdığı sahne uygulayımına ve mimarlığına ilişkin yapıt. Serlio, bu yapıtında ilk kez sahnedeki görüngü (perspektif) sorununu bilimsel bir yolla çözümlemiş, tragedya, komedy ve satür oyunları için dekor örnekleri vermiştir.

Asal Düğüm Noktası: Baş oyun kişinin en çok direndiği ya da güç harcadığı yer. Aksiyonun yönelişini gösteren orta bölümün başlangıcı ilk asal düğüm ve bitimi de son asal düğüm noktaları ile sağlanır. İlk asal düğüm noktası, ana çatışmayı başlatır. Son asal düğüm noktası, bu çatışmayı sonuca ulaştırır. Ana çatışma ise eğer kişiler ön plandaysa baş oyun kişinin yönelişine, eğer olaylar ön plandaysa ana olayın gelişimine göre saptanır.

Asal Düşünce: Bir konunun, bir düşünceyi belirtmek için işlenmesiyle ortaya çıkan düşünce. Bir oyunda, asal düşünce yanısıra, o düşünceyi destekleyici, renklendirici ya da anlamlandırıcı yan düşünceler yer alır.

Aşırmacılık: Bir yazarın başka bir yazarın yapıtından, hiçbir özgün yaratıda bulunmadan, konu ya da biçim çalması.

Atellan Güldürüsü: Roma İmparatorluğu'nda adını bir taşra kentinden alan, kökeni dinsel kutlamalara değin geri giden, flüt eşliğinde mimik dansı ve güldürüsü. Antik Yunan tiyatrosundaki Filyakes güldürüsünün etkisinde açık saçık doğaçlamaları ve kalın çizgili güldürüyü içeren oyun türü (bkz. Palyata Komedyası).

Auto Sacramentale: İspanya'daki ilk dinsel oyunlara verilen ad. Bu oyunlarla kutsal kitaptan öyküler ve ermişlerin yaşamları alegorik oyun kişilerle sahneye getirilmiştir. Rönesans'ta Lope de Vega ve Tirso di Molina gibi ünlü İspanyol yazarları birçok *auto* yazmışlardır.

Ayırıtı: Tiyatro konuşmasında söylenecek bir parçada ana düşünceyi tamamlayan tümce incelikleri ya da tümcelerin ilk bakışta sezilmeyen ayrıntıları.

Balat Opera: Tanınmış melodilerle söylenen şiirli opera. İngiltere'de XVIII. yüzyılda İtalyan operasına bir tepki olarak çıkmıştır. Bunun en iyi örneği, ilk temsili 1728'de Londra'daki Lincoln's Inn Fields tiyatrosunda verilen ve müzik düzenlemesini Pepusch'un yaptığı John Gay'in *Dilenci Operası*'dır (*The Beggar's Opera*). Bertolt Brecht bu yapıttan esinlenerek müziğini Kurt Weill'in bestelediği *Üç Kuruşluk Opera'yı* (*Dreigroschen Oper*) yazmıştır.

Barok Tiyatro: Aşağı yukarı 1590 ile 1750 yılları arasındaki süreçte egemen olan bir sanat ve kültür anlayışı. En önemli anlatımını mimarlık, müzik alanında bulmuştur. Ancak resim, heykel ve tiyatroyu da etkilemiştir.

Benzetmeci Tiyatro: Seyirciyi daha çok duygusal açıdan sahnede olan bitenlere kaptıran, seyirciyi oyunun kahramanıyla özdeşleştiren yanılsamacı tiyatro. İki asal tiyatro anlayışından biri. Öteki için bkz. **Göstermeci Tiyatro**.

Beylik Oyunu: Almanya'da Orta Çağ yazınına kaynak alan kahramanlık ve şövalyelik oyunu.

Biçim Bozumu: 1- Daha çok soyut oyunlarda. rastlanan, etki yaratmak için dekorda, giyside ve donatımlıklarda biçimi, görünüşü bozma işi. 2- Metnin alışagelinmiş kalıplarını kırarak yazılan oyunun biçimi.

Biçimcilik: Biçimlerin güzelduyusal (estetik) ve teknik yönden ön plana alındığı anlayış. 1915-1930 yılları arasında Rusya'da ortaya çıkan ve etki yaratan, yapıtları kendi başına bir dizge kabul ederek öğeleri, aralarındaki bağlantılara göre irdeleyen, bugünkü yapısalcılık akımının gelişmesine katkıda bulunmuş bir eğilim.

Bireşimsel Gelişim: Olayların, birbirinden zorunlu sonuçlar çıkartılarak, baştan sona sırayla işlendiği yapısal gelişim. Örn.: İbsen'in *Nora'sı* (bkz. **Çözümsel Gelişim**).

Bireşim Tiyatrosu: Tüm sanatların bir uyum içinde kaynaştırıldığı ve bundan bireşimsel bir bütün ortaya çıkarıldığı tiyatro [bkz. **Tümcül Tiyatro**].

Bitim: Oyunun sonuca ilişkin kesimi.

Budama: Bir oyun sahnelenirken kesilmesi gerekli dizelerin ya da kesimlerin çıkartılması. Budama, oyunun bütünlüğünü bozmayacak ve oyuncuya rahat gelecek biçimde yapılır. Yorumu uygun budama da başlı başına bir sanattır. Kötü budamalar oyunu bozar.

Bulgu [Yun. Anagnorisis]: Aristoteles'in *Poetika*'sında birinin ötekini çeşitli izlerden, eşyalardan ve yaptığı hareketlerden dolayı tanınması. Bilgisizlikten bilgiye geçiş.

Canticum: Ezgi. Antik Roma tiyatrosunda, sözlü parçalara (*diverbia*) karşı ezgi kesimi. İlk kez antik Yunan 'Yeni Komedyası' yazarı Menandros'ta görülen, daha sonra Plautus komedyaalarında kullanılan, flüt başta olmak üzere o dönemin müzik aletleriyle eşlik edilen ezgi. Bazen bu ezgiler sözsüz oyunların eşliğinde verilirdi.

Casusluk Oyunu: Casusluk ve serüvenleri kapsayan oyun.

Cezvit Tiyatrosu: XVII. yüzyıl ortasından XVIII. yüzyıla değin süregelen dinsel öğreti tiyatrosu. Barok tiyatro biçimini benimsemiştir. Luther'in din reformuna karşı gerçekleştirilmiş olan ve yalnızca katoliklere özgü gerici bir tiyatro anlayışıdır.

Comedia (İsp.): İspanyolcada, tam uzunlukta 'oyun' anlamında kullanılmıştır. XVII. yüzyıl İspanyol tiyatrosunun altın çağına ilişkin olan Comedia kavramı. Bunun alttürleri vardı. Bunlardan biri, Lope de Vega'nın buluşu olan ve çeşitli serüvenleri içeren *comedia de capa y espada*'dır [Pelerin ve Kılıç Oyunu].

Commedia Erudita (İt.): Belli bir metinle oynanan İtalyan karakter ve dolantı komedyası. Roma komedyası örnek alınarak saraylarda oynanan komedyası türü.

Çatışma [Alm. *Konflikt*] [Fr. *Conflit*] [İng. *Conflict*]: 1- Olay dizisinin gelişmesinde basamakları ortaya çıkaran kişiler arasındaki iç ve dış çatışmalar. 2- Bir oyun kişinin kendi içindeki bunalımı.

Çevre Oyunu: Kişileri ve öyküyü arka planda bırakarak yaşamın görünüşünü genişlemesine veren ya da bir dönemi genellemesine gösteren oyun türü; kişilerin alinyazısını çevrelerinin etkisiyle açıklayan oyun.

Çıkmaz Konu: Sonucu kimseyi doyurmayan ve çözüm yolu inandırıcı olmayan oyun konusu.

Çılgınlık Oyunu: Rönesans başlarında eğlence amacı ile yazılmış, insanları çılgınlıkları içinde gösteren, genellikle sürüp giden bir olay dizisi olmayan, dinsel ve siyasal taşlamaya dayanan oyun.

Çin Tiyatrosu: Büyük ölçüde simgelere başvurarak ezgi, dans, akrobasi ve sözsüz oyun sanatlarını birleştiren ve seyirciye Doğu tiyatrosuna özgü göstermecî nitelikleriyle yönelen tiyatro. Şiirli konuşmaları ve simgelerden oluşan bir dekoru vardır. Oyuncular rolü yaşayıp canlandırmazlar, onu yansıtırlar. Seyirci rolün ne olduğu ile değil, nasıl oynandığı ile ilgilenir. Sovyet yönetmen Meyerhold, sonra da Epik tiyatro kuramcısı Brecht, ünlü Çinli oyuncu Mei Lang Fan yoluyla Çin tiyatrosundan etkilenmişlerdir.

Çoban Komedyası: Rönesans'ta ortaya çıkan, kır yaşamını, doğayı ve sevişmeyi konu edinen romantik ve şiirli komedyâ türü.

Çocuk Oyunu: Çocuklar için düşünülmüş, eğlendirirken eğitmeyi hedefleyen oyun.

Çocuk Tiyatrosu: İlköğretim öncesinden erginlik yaşına değin, çocuklar için yapılan tiyatro. Gelişmiş ülkelerde çocuk tiyatroları genellikle dört yaş öbeğinde ele alınır: Bunlar, 5 ile 7, 7 ile 9, 9 ile 11 ve 11 ile 14 yaş öbekleridir. Çocuk tiyatroları çeşitlidir: 1- Çerçeve sahne içinde çocukların çocuklar için hazırladıkları gösteriler; 2-Çerçeve sahne içinde çocukların yetişkinler için oynadıkları oyunlar; 3- Yetişkin oyuncuların çocuklar için oynadığı oyunlar: a) Profesyonel oyuncuların büyük tiyatrolarda, çok sayıda seyirci önünde oynadıkları büyük yapımlar; b) Profesyonel oyuncuların küçük bir alan içinde çocukların arasında ve onlarla birlikte oynadıkları oyunlar; 4- Çocukların seyirci ortasında oynadıkları oyunlar; 5-

Eğitmenlerin çocuklarla birlikte geliştirdikleri oyunlar; 6- Okullarda eğitim amaçlı, çocuklarla hazırlanan oyunlar.

Çözüm: Bir oyunun gelişimi içinde atılan düğümlerin çözülmeye başladığı kesim.

Çözümleme: İnceleme, İrdeleme.

Çözümsel Gelişim: Olayları oluş sırasına göre değil de, tersine oyuna asal trajik çatışmadan girip nedenleri geriye dönüşle yavaş yavaş bulgulayan yapısal gelişim. Örnek: Sofokles'in *Kral Oidipus* adlı yapıtı. (bkz. **Bireşimsel Gelişim**).

Dadacılık: XX. yüzyıl başlarında, Tristan Tzara ve Richard Hülsenbeck'in yayımladıkları bildiriyle (1916) başlamış ve yedi yıl kadar sürmüş olan, dil ve estetik kurallarını, bunların denetlenmesini, mantık dizgesini tanımamış ve sözcük anlamlarına değer vermemiş bir akım. Alabildiğine bağımsız çağrışımlarla ilkel ve doğrudan anlatım biçimi arayan bir sanat çılgırıdır. Bebeklerin "dah dah" seslerinden "dada"yı üretmişlerdir. Bunlarda değer tanımazlıkla birlikte bir başkaldırı da vardır [bkz. **Gerçeküstücü Tiyatro**].

Deus Eks Makina [Lat. *Deus ex machina* = makineyle (vinçle) indirilen Tanrı]: 1- Antik Yunan tragedyasının olay dizisindeki asal düğümü çözmek için bir sepetin içinde ilkel bir vinçle Tanrı'nın indirilmesi. 2- Bu terim daha sonraları ve günümüzde inandırıcı olmayan, tepeden inme, beklenmedik çözümler için kullanılmıştır.

Deuteragonist (Yun.): Antik Yunan tiyatrosundaki üç oyun kişisinden ikincisi.

Devingen Birim: Dramaturgi çalışmasına ilişkin bir değerlendirme: önemli oyun kişilerinin yönelişlerini ortaya çıkaran vuruşların toplamı. Bir sahne- de, vuruş-tepki dizi gelişmesi sonucu var olan aksiyon birimi yoluyla tiyatro için gerekli olan hareketler bütününe elde edilmesine yarayan çalışma.

Ditramb [Yun. *Dithrambos*]: Tanrı Diyonizos onuruna söylenen, onun yaşamından, acı ve tatlı serüvenlerinden söz eden, bazen ciddi bazen de açık saçık ezgiler.

Diyaletik Oyun: Diyaletik yönle yazılmış oyun. En belirgin özelliği, gerçekliği yeniden yansıtırken tarihsel süreci göz önüne almasıdır. Aksiyon, iç ve dış çelişkileri ön plana çıkartarak olumlu ve olumsuz iç içe, aynı anda gösterir. Bu diyaletik gelişme sonucu çözüm seyirciye bırakılır. Çözüm için veriler oyunda hazırlanır ve seyircinin bu verilere dayanarak düşünmesi hedeflenir. Diyaletik oyun, kapalı ve açık biçimde olabilir. Önemli olan biçem değil, gerçekliğin diyaletik yoldan dramatik ya da tiyatral bir biçimde aktarılmasıdır. Bu oyunlar Brecht'in etkisiyle, onun ölümünden sonra en çok genç Alman oyun yazarları tarafından tartışılmıştır.

Diyonizos [Yun. *Dionsos*]: Anadolu ve Yunan mitologyasında, doğanın yenileyicisi ve yaşamın simgesi olan şarap ve coşku Tanrısı. Zeus ile Semele'nin oğlu. Diyonizos'un simgesi bir üflemlili çalgı olan *anlos*'tur.

Doku: 1- Oyun konusunun ana çizgisi. 2- Doğaçlamaya dayanan tiyatrodan önmotin.

Dolambaçlı Deyim: Bir şeyi uzatıp süsleyerek söyleme ya da yazma tutumu.

Dolantı: Seyircinin ilgisini çekmek ya da heyecanını uyandırmak için yazar tarafından olay dizisine bilerek yerleştirilmiş karşıtlıklar, çatallaşmalar, karışıklıklar.

Dörtleme: 1- Antik tiyatrodan yazarın yarışmaya katılmak için yazmak zorunda olduğu üç tragedya ile bir satir oyununun tümüne verilen ad. 2- Bir öykünün dört evresini içeren dört oyunun tümü.

Dram: Yunancada "bir şey yapmak, oynamak" anlamına gelir. Yazın tarihçilerine göre, lirik ve epik yanında, üçüncü bir yazın alanıdır. 1- Sahnede oynanmak üzere, konuşmalar ve hareketlerle gelişen, karşıt oluşların çatışmasıyla gelişen ve sonuçlanan oyun. 2- Halk dilinde ciddi oyun.

Dramatik: 1- Dram'a, yani oyun türüne ilişkin olan. 2- İçinde gerilim, çatış-

ma, çeşitli olaylar ve karşıtlıklar bulunan, insanla ve insan ilişkileriyle gelişen herhangi bir yapıt ya da olay.

Dramatik Olay: Dramatik bir durum yaratan olay. Her şeyden önce insanla ilgili olan ve insan üzerinde bizi düşünmeye yöneltten olay. İnsanların kendilerine, birbirlerine ya da bir duruma karşı olan tutumlarına değişiklik getiren ya da bu değişikliklere karşı çıkan bir eylemin başlangıcı.

Dramaturg (bkz. **Oyun Sanatı Uzmanı**).

Dramaturgi (bkz. **Oyun Sanatbilimi**).

Dram Sanatı: İnsana ilişkin olan her şeyi sanatsal bir yaratışla canlandıran üretim ve yapım. Dram sanatının birbirinden ayrılmayacak temel öğeleri, yansılama, canlandırma ve eylemdir. Bu üç temel öğenin bulunduğu bir kısa bölüm, beş dakikalık konuşma, bir sözsüz oyun, sinema filmi, televizyon dizisi, opera betikçesi, hatta bir oratoryo dram sanatının kapsamı içindedir. Dram sanatı, tiyatro olgusunun yazınsal yanıdır (bkz. **Tiyatro Sanatı**).

Durak Yöntemi: Tiyatro yapıtının, sürekli gelişimi sağlayan bölümlerle değil, kendi başına, tamamlanmış birimlerle ve duraklarla kurulduğu yöntem. İlk kez ortaçağın dinsel oyunlarında izlenen bu yönetime çağımızda dışavurumcu oyunlarda, belgesel tiyatrodan ve Epik Tiyatro yapıtlarında rastlanır.

Düşünce Oyunu: Bir ana düşünce çerçevesinde geliştirilen oyun. Olay dizisi, kişiler ve konuşma örgüsü yalnızca ortaya konulmuş olan ana düşünce için vardır. Sahneleme olanağı az olan, daha çok okunmaya elverişli bir anlayışı benimser.

Edilgen Kahraman: Başka oyun kişilerinin etkisiyle hareket eden oyun kişisi.

Efsane: Tarih öncesi Tanrıların yaşamları ve kahramanların serüvenleri yoluyla bir toplumun inançlarını, duygularını, eğilimlerini ve düşünce dizgesini yansıtan olağanüstü öykü.

Eleştirel Gerçekçilik: Gerçekliğin bu evresi içinde, bir bütün olarak kentsoylu sanatı ve tiyatrosudur; bulunduğu çevrenin toplumsal gerçekliğinin bir eleştirisini de birlikte getirir. Eleştirel gerçekçilikte, gerçekliğin görgücü (ampirik) çizimiyle kahramanın ölküleştirilmesi yer alır. İlerici nitelikli romantizm ile arasındaki ayrım, romantizm anaparacı dizgenin yalnızca toplumsal eleştirisi ile uğraşırken, eleştirel gerçekçilik, liberalizme yönelen kentsoylu toplumdaki çelişkilerin toplumsal niteliğini açıklamaya çalışır. Kısacası, bu eğilim, bir seçenek üretmeden, kentsoylu dünya görüşüne ve ahlakına bir başkaldırıdır. Paranın zedeleyici gücü karşısında insani değerleri savunur. (bkz. **Toplumcu Gerçekçilik**)

Eleştiri: Bir yapıtı, dünya görüşü, sanatsallığı, topluma katkısı, sahnelenmesi, oyunculuğu ve plastik tasarım değerler açısından değerlendirme işlemi.

Eleştirmen: Eleştiri yazan kimse. Bir yapıtı kendi değerlendirmesi ile ele alan yazar. Eleştirmenin yazdığı alanda bir dünya görüşü, geniş bilgisi, sanata karşı olağanüstü bir duyarlılığı ve algılama yetisi olması gerekir.

Epeysodyon: Araya giriş anlamına gelen, Antik Yunan tragedyasında koronun ezgileri arasındaki söyleşmeli bölüm. (bkz. **Oluntu**)

Epik Tiyatro: Yanılsamacı tiyatronun seyirciyi sahnedeki karakter ve olaya özdeşleştiren duygusal yaşantısı karşısına, maddeci diyalektiğin tarih bakışı açısını sağlayan ve seyirciyi gözlemde bulunan bir üçüncü kişi durumuna getirerek onun uçul yönelişte karar vermesini sağlayan tiyatro anlayışı.

Epilog [Yun. *Epilogos*, *Epi* = sonraki, *logos* = bilgi, konuşma]: Antik Yunan oyunlarında bitiş bölümü. Bir anlatıcının ya da koronun seyirciye yaptığı bitiş konuşmasını kapsayan bölüm.

Eski Antik Komediya: İÖ 486 yılında ortaya çıkan eski komediya Diyonizos adına düzenlenen şenliklerde filizlenmiştir. Eski komedyanın kaynağı, Ocak ayındaki Lenaya Şenliği'ndeki fallik ezgilerdir. En belirgin özelliği, karikatür kişiler ve grotesk giysilerle taşlamayı getirmesidir. Eski komedi-

yanın bilinen en büyük yazarı Aristofanes'tir.

Etken Kahraman: Oyunun gelişmesini sağlayan ve öbür kişilerin hareketlerine etkisi olan baş oyun kişisi.

Eylem: 1- Oyuncunun sahne üzerindeki hareketler dizisi. 2- Oyunun temasını hareketlendiren gelişim. Bir hareketin aksiyon olabilmesi için itici bir nedenden çıkması gerekir; bu da insana ilişkin bir şey olmak zorundadır. 3- Olay dizisi. 4- Oyunun öyküsü. 5- Dış Aksiyon: Göze yönelen ve bir nedene dayanan hareketler bütünü. 6- İç aksiyon: Düşünce ve duyguya yönelen davranışlar ve ilişkiler bütünü. 7- Eylem.

Eylem Oyunu: Karakterler yoluyla değil de, dış eylemle gelişen oyun. Kişilerin yapılarından gelmeyen, durumların gerektirdiği ya da istem dışı davranışlardan, eylemlerden gelişen oyun. Bu oyunlarda olaylar ön plandadır.

Fabula (Lat.): Latince 'yapıt,' 'öykü,' 'söylence' ve 'masal' anlamlarına gelir. Aristoteles'e göre, fabel bir eyleme öykünme, olayların birbirine nedenlere bağlı olarak düğümlenişidir (Örn. *Fabula Atellana*, *Fabula Palliata*, *Fabula Togata*, *Fabula Praetexta*).

Fırtına ve Atılış: XVIII. yüzyılın ikinci yarısında Almanya'da romantik yazarları simgeleyen dönem. Akli vurgulayan Aydınlanma'ya karşı, Rousseau'nun "doğaya dönüş"teki "ahlaksal gereklilik" ilkesini benimseyen, düşünceyi geliştirerek coşkun davranışlarla toplum bağlarını parçalayan başkaldıran yazarlar ve sanatçılar dönemi.

Filyakes [Yun. *Phylakes*]: Antik Yunan tiyatrosunda kalın çizgili, açık saçık güldürü türü.

Geciktirim: Bir oyunda seyircinin ilgisini ve gerilimini canlı tutmada kullanılan geciktirim uygulayımı. Çözüm ne kadar gecikirse, merak o kadar sürer.

Geçmişçilik: Sanatta ve dolayısıyla tiyatrodaki geçmişin değerlerine ve ge-

nelenegine bağılı olma anlayışı.

Gelecekcilik: 1909 yılında, İtalyan yazar Marinetti'nin *Le Figaro* gazetesinde yayımladığı, "Le Futurisme" başlıklı bildirisi ile sanatta başlattığı bir çığır; "bugünün ve yarının yaşamındaki izlenimleri" kabul eden bir düşünceden doğar. Teknolojinin fetiş özelliğini yücelterek sürekli devinim imgesiyle, teknolojik özdeşleşme düşüncesiyle sanatı yaşamla iç içe kılmaya yönelir. Sanatı, akıl dışı, mantık dışı olmayı, serüvenciliği ve savaşı yücelten bir araç olarak görür. Ona göre savaş, "dünyayı temizleyecek olan tek şey"dir. 1911'de ise Marinetti ile birlikte ondokuz oyun yazarının yayımladığı bildiri ile bu çığır tiyatroya da girer. Bu çığırın ilk tiyatro gösterisi ise 1913'te düzenlenmiştir. Gelecekçi tiyatro, mekanik bir tiyatro biçimi olarak, sirk, kabare karışımı bir teknikle ışık oyunları, fotoğraf kurguları, gürültü müziği ve anlamdan yoksun, soyut şiirlerle geliştirilmeye çalışılmıştır. Gelecekçi anlayışta gösteriler dağınık bir biçimde 1933'ün sonlarına dek sürmüştür.

Geleneksel Gösteri: Çağdaş tiyatro kavramına karşıt kavramı getiren tiyatro. Bir toplumun kendine özgü yapısının oluşturduğu ve o toplumun yapısında değişiklik süreciyle yakın ilintisi içinde sürmüş, daha sonraki dönemlerde kalıplaşarak donmuş ve kendi özelliklerini korumuş tiyatro.

Geleneksel Türk Tiyatrosu: Türk toplumuna özgü gösterim türlerini kapsayan halk tiyatrosu ve köy tiyatrosu geleneklerini içeren tiyatro. Bunun kapsamına gölge ve kukla oyunu, orta oyunu, meddahlık, dramatik danslar ve konulu savaş oyunları girer.

Gelişim: Bir oyunun inandırıcı aşamalarla çözüme doğru gelişmesini kapsayan dramatik doku.

Gelişim Oyunu: Alman tiyatrosunda bireyin olumsuzdan olumluya, aldatıcılıktan gerçeğe doğru gelişmesini gösteren oyunlara verilen ad.

Gençlik Tiyatrosu: 1- Orta öğretimdeki gençler tarafından kurulan, yönetilen ve gerçekleştiren amatör tiyatro. 2- 15 yaş sınırı göz önüne alınarak profesyoneller tarafından oynanan, eğitsel yanı ağırıklı gençlik tiyatrosu.

Gelişmiş ülkelerde profesyonel gençlik tiyatrolarına devlet ödeneği sağlanır.

Género Chico (İsp.): İspanyol tiyatrosunda özellikle müzik eşliğinde oynanan kısa sahneler. XIX. yüzyılın sonlarında T. Luceno tarafından İtalyan *opera buffo*'ya bir parodi olarak ortaya çıkarılmıştır. Burada sade halk tipleri ile şarkılar söylenir, danslar edilir.

Gerçeküstücü Tiyatro: Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra Fransa'da André Breton'un, Freud'un görüşlerine dayanarak şampiyonluğunu yaptığı ve bilinçaltı varsayımları ile düşte olduğu gibi, parçaları birbirini tutmaz bir anlatım biçimi ile vermeye çalışan tiyatro anlayışı. XIX. yüzyıl sonunda, Fransa'da Alfred Jarry'nin ve daha sonra ozan Appolinaire'in öncülük ettiği tiyatro anlayışı. Artaud'nun tiyatro görüşlerini içeren *Le Théâtre et son Double* adlı yapıtı da bu akımın gelişimi içinde yer alır.

Gerilim: 1- Seyircinin oyuna olan ilgisine süreklilik sağlayan, düğüm, çatışma ve gizlilik anları. 2- Oyuncunun belirli tepkileri, fiziksel hareketler yoluyla gerilime götürmesi. Doğal olarak, gerilim, daha çok seyirci üzerinde yaratılan etkinin ölçüsüyle orantılıdır.

Geriye Dönüş: Oyunda, önemli bir serimi yapabilmek için olay dizisinin ilerleyişi içine geçmişteki bir sahneyi katarak eylemin gelişimini çeşitli biçimlerde etkilemeye yarayan bir önceye dönüş.

Giz: Fransız yazar Éugene Scribe'in ortaya attığı ve kentsoylu tiyatronun 'iyi kurulu oyun' anlayışında, seyirciye bildirilen, ama oyun kişilerinin bilmedikleri bir şey. Bu giz oyunun çözüm kesiminde aydınlanır.

Görevli Yazar: Özellikle Alman tiyatrosunda, belirli bir ücret karşılığında, tiyatroya belli sayıda oyun yazmayı ve başka yazarların o tiyatroya vereceği yapıtları (gerekliyse) uyarlamayı yüklenen yazar.

Görücülük: Ampirizm. Bilginin ancak deneyle elde edilebileceğini savunan öğretilerin adı.

Gösteri: Bir yönetmenin önderliğinde, yeterli sayıda sanatçı ve görevli ile bir çalışma sonucu çıkan bir oyunun seyirci önünde oynanması.

Göstermeci Tiyatro: Tiyatronun tiyatro, oyunun oyun olduğunu vurgulayan, kişileri ve olayları canlandırmadan gösteren, seyirci ile sahne arasında estetik uzaklık (yabancılaştırma) koyup seyircinin oyuna ussal yoldan katılmasını sağlayan tiyatro anlayışı. Örn.: Orta Oyunu, Uzak Doğu tiyatroları, Commedia dell'arte, Epik Tiyatro, Meyerhold'un yapısalci tiyatrosu vb.

Grotesk: Tiyatroda karikatürleştirme işleminin özü olan grotesk, seyirciyi yabancılaştırarak, tuhaf ve şaşırtıcı biçimlerle karşıt görüntüleri birleştirerek güldürmeye yönelik, ussal dizgeye karşı çıkarak, ussal bir sonucu getiren, temelde ciddi, ama görünüşte gülünç ve abartılı olan biçim.

Grotesk Tiyatro: XX. yüzyılın başlarında, İtalya'da Birinci Dünya Savaşı'nın yarattığı karamsarlıktan, anaparacı düzenden ve sanayileşmenin kentsoylu yaşamında yol açtığı yabancılaşmadan kaynaklanan "gerçekliğin çokluğu" ile düzenin "ikiyüzlülüğü"nü vurgulayan kara gülmece niteliğindeki oyunların tümüne verilen ad. Öncelikle Luigi Pirandello'nun oyunlarındaki "maske-yüz" ikilemi ile insanın özü ile davranışları arasındaki ilişki ortaya çıkarılmak istenmiştir. Meyerhold, bu biçimi maddeci diyalektiği temel alan bir içeriğe oturtmuştur.

Gülünçleme: Özü değiştirmeden biçimi değiştirip gülünç duruma getiren yazın türü.

Gülünçlü Oyun: Gülünç kişileri ya da durumları işleyen oyun.

Gülünç Olan: 1- Komedyanın özünü belirleyen nitelik. 2- Genel anlamı içinde, bir toplumsal olgu, insan davranışları, ahlak ölçütü ya da töreleri arasında ortaya çıkan ve tarih yoluyla belirlenen bağdaşmazlığı anlatan güzelduyusal (estetik) kavram.

Güncel Oyun: Güncel sorunlar üzerinde duran ya da çağdaş sorunları irdeleyen oyun.

Hagaragort: 1- Türk doğaçlama tiyatrosunda tragedya için kullanılan argo sözcük. 2- Tanzimat tiyatrosunda acılı oyunlar için kullanılan argo söz-

cük. 3- Tiran, hain, düşman rolleri.

Halk Tiyatrosu: Geniş halk yığınlarına yönelik hem öğretici, hem eğlendirci tiyatro.

Hava: Dramatik durumun tinsel iklimini ortaya çıkartan öge. Bu kişiler, konuşmalar, dekor, giysi, donatımlıklar, sahne eşyaları, ışıklandırma, müzik ve benzeri öğelerin yardımıyla elde edilir.

Hint Tiyatrosu: İS önce 320 tarihinden VIII. yüzyılın sonlarına kadar süren klasik dönemden sonra IX. yüzyıl başlarından sonlarına kadar süren "klasik sonrası" dönem içinde gelişen Hint tiyatrosunun kapsamı içine yazılı betikler, gölge oyunu, danslar girer. Hint tiyatrosunda iki temel dram türü vardı: 1- malzemesini mitologya ve tarihten alan, dolayısıyla kahramanları işleyen *nataka*; 2- malzemesini günlük yaşamdan alan ve olağan insanlarla devlet memurlarını ele alan *prakarana*.

Hipokritos (Yun.): Eski Yunancada *hypokritos* "yanıtlayan" anlamına gelir. İÖ 534'te Thespis'in koro içinden birini ayırıp korobaşı durumuna getirmesiyle birinci oyuncu doğmuştur. Bu oyuncu koronun söylediklerine karşılık verdiğinden, ona *hypokritos* denilirdi.

Homo Ludens (Lat.): "Oynayan İnsan" anlamına gelir. Bu terimin yorumcusu Hollandalı kültür tarihçisi Johan Huizinga'dır. Huizinga, kültürün oynayan insanla, oyunla başladığını belirtir.

Intermezzo (İt.): Ara Oyun. XV. ile XVII. yüzyıllar arasında beğenilen kısa oyun biçimi. Fransız farslarından, halk şarkılarından ve kalın çizgili güldürülerden türetilmiştir. Dans, sözsüz oyun, akrobasi, koro, ezgi ve çeşitli becerileri kapsar (bkz. *Entremése*).

İkianlamlılık: İki anlama gelen bir sözcüğün bilinerek ya da bilinmeyerek yanlış anlaşılmasından ortaya çıkan güldürücü durum.

İkili Oyun: İki kişi arasında geçen oyun.

İlk Gece: Bir oyunun bir ülkedeki oynanışının ilk gecesi.

İlk Oynanım: Bir oyunun bütün dünyada ilk oynandığı gece.

İmge Tiyatrosu: Sahne tasarımcısı Robert Wilson'un imgelere dayanan, sahne plastiği ve ışık anlayışıyla gelişen oyun düzeni biçimine verilen ad. Robert Wilson'dan kaynaklanan bu tiyatro eğiliminde, geleneksel dramaturgi ve sahne tekniklerinin dışına çıkarak imge dizilerinin oluşturulmasına, oyun kişileri, yer ve zaman gibi dramatik öğelerin biçimsel parçalanmasına çalışılır. Sahne üzerinde estetik hareketli resimlerle geliştirilen bu sahneleme anlayışına "Resim Tiyatrosu" da denilmektedir.

İmleme: Telmih. Bir olayı ya da imgeyi anımsatacak bir sözü bilerek söyleme.

İşçi Tiyatrosu: 1- İşçi sınıfının çıkarları doğrultusunda, onların sözcülüğünü yapan tiyatro. 2- İşçileri dinlendirip eğlendirirken öğreten tiyatro. Bu ikincisi daha çok işçilerin eğitilmelerini öngörür.

İyi Kurulu Oyun: XIX. yüzyılın başında, Fransız yazar Eugène Scribe tarafından önerilen uygulamayı yetkin bir oyun biçimi. Şu özellikler vardır: 1- Olay dizisi seyircinin bildiği, ama oyun kişisinin bilmediği bir giz üzerine kurulur; bu giz oyunun çözümüne dek saklı kalır. 2- Serim, eylemin gelişimi boyunca gerçekleştirilir ve seyircinin ilgisi baştan sahneye çekilir. 3- Dördüncü perdede ulaşılan doruk nokta, o oyunun zorunlu sahnesidir (*scène à faire*). 4- Her oyunda bir yanılgı sahnesi (*qui pro quo*) vardır. Özü hafifletip biçimi vurgulayan bir oyun kurma anlayışıdır.

Japon Tiyatrosu: Belli bir estetik uzaklık uygulamayı ile oynanan oyunları kapsayan bu tiyatro, tiyatrallığı sağlayacak tüm öğelerden yararlanır. Bu tiyatrodaki müzik, dans, ezgi, sözsüz oyun, maske, giysi önemlidir. Batı tiyatrosu Japon tiyatrosundan Çiçek Yolu'nu (*hana michi*) ve döner sahneyi almıştır. Çiçek yolu, sahneden salonun arkasına dek uzanan ve seyirci yerlerinin ortasından geçen bir oyun alanıdır; seyircinin arasında duran bir köprü gibidir. (bkz. **No Oyunu**, **Kabuki Tiyatrosu**).

Kaba güldürü: Kalın çizgili, kaba esprilere ve hareketlere dayandırılarak, salt eğlence amacıyla geliştirilen güldürü.

Kabuki [Jap. *Ka* = ezgi + *bu* = dans + *ki* = beceri]: Japonya'da, soyluların tiyatrosu olan *No* tiyatrosu karşısında, günlük yaşama dönük halk tiyatrosu.

Kahraman: Bir oyunun gelişiminde, seyirciyi kendisiyle özdeşleştiren, en önemli oyun kişisi. Örn. Oidipus, Antigone, Electra, Agamemnon vb.

Kahramanlık Komedyası: Kralların, prenslerin ve soyluların baş oyun kişisi olduğu, serüvenleri kapsayan komedy.

Kahramanlık Tragedyası: İngiltere'de, XVII. yüzyıldaki Restorasyon Dönemi'ne özgü tragedy. Fransızların klasik tragedy biçiminden esinlenilerek onur, aşk ve ülkeye bağlılık temalarından hareket eden bu tragedyanın kahramanları daha çok soylulardır.

Kapalı Biçim: İki temel oyun biçiminden biri (öbürü Açık Biçim). Benzetme, kentsoylu tiyatrosu baştan sona sürekliliği olan, yanılsamacı tiyatro biçimi. Eylem, yer ve zaman birliği ile bütünlenmiştir. Olaylar, neden-sonuç ilişkisi içinde gelişir. Biçimde asal olan, orantı, simetri ve mantıksal bütünlüktür.

Kara Gülmece: Acı alay, içinde kişiyi düşündürecek ve hüzünlendirecek gülmece. Saçma ve abes mantık içinde, groteski de kullanarak gerçekleri alaylı bir biçimde gösteren gülmece; toplumsal karmaşaya bir tepki olduğu kadar, eleştirilen konuyu abes ve saçma anlamıyla belirtir.

Karşıt-Aristotelesçi Tiyatro: 1-Aristoteles'in dram sanatına ilişkin estetik kurallara uymayan tiyatro. 2- Bertolt Brecht'in Epik tiyatrosu ile kesintili ve bağlantısız, ancak içerik açısından diyalektik bir bütünlük ortaya çıkaran tiyatroya verilen ad.

Katabasis (Yun.): Bir oyunun gelişiminde doruk noktadan, yani dönüşümden itibaren gerilimin düşüşe geçtiği kesim. Aristoteles'in *Poetika*'sında kullanılan bir terimdir.

Kenar Tiyatrosu: Bir kentin kenar semtlerinde gösteri düzenleyen yerleşik

ya da gezici tiyatro topluluğu.

Kentsoylu Oyunu: Sıradan seyirciye yönelik, seyircinin duygularıyla oynayan, kentsoylu ahlaki ile içli sahnelere yer veren evcil oyun.

Kerteleme: Tedriç. Olay dizisindeki duygu akımının yavaş yavaş yükselmesi, artması.

Kerteleme Gediği: Doruk noktadan sonra, oyunun duygu açısından yeni bir duruma geçişi.

Kısa Oyun: En çok bir saat süren tek bölümlük oyun.

Kışkırtıcı An: Seyircilerin duyguları üzerinde kışkırtıcı etkinin yapıldığı an.

Kıyıcılık Tiyatrosu: Antonin Artaud'nun 1938'de öne sürdüğü, oyunculuğu, bilincin yok edildiği trans durumuna kadar götüren, dolayısıyla oyuncuyu yok eden ve seyredeni şoka uğratacak sahneleri kapsayan aşırı bireyci tiyatro anlayışı.

Kilise Oyunu: Kilise tarafından yönetilen ve denetlenen, çoğu kez rahiplerin oynadığı, Hristiyan öğretisini yaymaya yönelik oyun.

Klasik Komediya: XVII. yüzyılda, Fransa'da Molière ve XVIII. yüzyılda Almanya'da Lessing komedyaları için kullanılan terim.

Klasikleşmiş: Yeni akımlar ve düşünceler karşısında, değişen toplumlara ve siyasal durumlara karşı, zaman aşımına uğramadan hâlâ güncelliğini, tazeliğini koruyabilmiş evrensel yapıt. Örn.: Shakespeare'in yapıtları. Aynı anlamda *Klasik* terimi de kullanılabilir.

Klasik Oyun Türü: Latin yazarı Seneca'nın ileri sürdüğü oyun türü. Sonradan Aristoteles ile Horatius'un ilkelerini izleyen Fransız yazarların ve Almanya'da klasik kuralların etkisi altında kalan yazarların yapıtları için kullanılan terim.

Komos (Yun.): Sözlük anlamı, şenlik, curcuna, eğlence. Antik Yunanistan'da Büyük Diyonizya Şenliğini bitiren curcuna; şenliği sona erdiren geçit töreni.

Konstrüktivist Tiyatro: İşçi sınıfının sanayileşme sürecindeki emeğini ve

üretimini, çalışma tartımını ve devinimini anlatmak için Sovyet yönetmen Meyerhold tarafından ilk kez denenmiş, Vakhtangov, Tayrov gibi birçok genç kuşak yönetmen tarafından, belli farklılıklarla sürdürülmüş, tiyatraliği öne alan anlayış. Perdelerin, çevre düzenlemesinin ve kulislerin olmadığı, çıplak bir tiyatro sahnesinde bina yapımında kullanılan iskeleye benzeyen bir dekorda çeşitli yükseltiler, iskeleler, çarklar, eğik düzeyler, kuleler kullanılır. Bu atmosfere uygun olarak, Meyerhold, insanın dirimselliği ile mekaniğini birleştirme amacını güden konstruktivist anlayışı pikiştirmek amacıyla yeni bir oyunculuk estetiği üzerinde durmuştur (bkz. **Biyomekanik Oyunculuk**).

Kontaminatyo [Lat. *Contaminatio*]: Romalı yazar Nevius'un bulgusu olan bir komedyacı biçimi; bu komedyacı biçiminde çeşitli yapıtların sahneleri bir araya getirilir, kurgusal bir düzenleme ile bir kolaj ortaya çıkarılırdı.

Konuşma Oyunu: Sahne hareketi ve gerilimi az olan, karşılıklı nükteli konuşmaya dayanan oyun biçimi.

Konuşma Örgüsü: Oyunun gelişiminde asal görevi olan kişiler arasındaki konuşmanın tümü. Konuşma örgüsü, bir oyunun olay dizisini ileri götürmek, oyun kişilerini nitelendirmek ve çatışmaları ortaya çıkarmada önemli bir araçtır.

Köşebaşı Tiyatrosu: Köşebaşlarında, yalın, hemen anlaşılabilir, genellikle siyasal ve toplumsal içerikli, kalın çizgili oyunlar oynayan az kişili topluluk (bkz. **Sokak Oyuncuları**).

Kurgulamak: Gevşek dokulu ve daha çok göstermecili nitelikteki oyunda, başka oyunlardan ya da sahnelerden alınmış çeşitli yerleri, durumları, kişileri, belgeleri, film ve diyaları uyumlu bir biçimde birleştirmek. Kurgulama işlemi, aynı oyundaki sahnelerin yerleri değiştirilerek de yapılabilir.

Lirik Oyun: Baştan sona ya da bir kesimi müzikli olan oyun.

Mayıs Oyunları: Dinsel bolluk törenlerin kaynaklanan gösterilerdeki oyun. Bunlara "hasat oyunları," "güz dönümü oyunları" da denir.

Merak: Olay dizisinin gelişimi ile seyircide uyandırılan soru duygusu: gerilim sağlayıcı öge.

Mimodram: Üst düzeyde sanat ve tekniği gösteren sözsüz oyun.

Monodram: Tek Kişilik Oyun.

MS: Manuscript sözcüğünün kısaltılmışı. Yazarın ilk özgün el yazması betiği. Bugün daktilo ya da bilgisayarla yazılmış özgün metinler için de bu kısaltma kullanılmaktadır.

Mutlu Son: Bir öykünün sonuçta tatlıya bağlanması. Oyunlarda mutlu son, genellikle sevgililerin birleşmesi, iyi ve doğru yolda olanın kötüye üstün gelmesi ile olur.

Müzikli Dram: Hem sözlü tiyatronun, hem de operanın bazı özelliklerini iç içe kullanan müzikli oyun türü. Bu tür oyunda dramatik eylem sözlü oyundaki gibi gelişmiş ve operadaki yüceltilmiş, idealleştirilmiş hareketlerin yerini gerçekçi, inandırıcı hareketler almıştır. Konuşmalar müziklidir. Bu tür oyunlarda söylenen ariyalar operadaki kadar önemlidir; ancak operada olmayan karakter ve konu derinliğini bu türde buluruz.

Müzikli Güldürü: Müziğin eşliğinde gelişen güldürü.

Müzikli Oyun: Müzik eşliğinde yürütülen, daha çok ABD'deki melodram ve caz müziğinden gelen etkilerle ortaya çıkmış oyun.

No Oyunu (Jap.): Japon tiyatrosunda ezgili, danslı, dinsel niteliği olan en eski oyun biçimi. Sahne üç yandan seyircilere açıktır. Koro sahnenin sonunda, çalgıcılar ise gerisindedir. Giysileri çok zengindir. Her hareket kodlanmıştır ve her birinin birer anlamı vardır.

Nümayiş (İran): İran'da halk tiyatrosuna verilen ad.

Oda Tiyatrosu: Seyirci sığası yüz kişi ya da daha az olan minik tiyatro.

Odeyon [Yun. Oide = ezgi + ion = yer: Oideion]: Ezgi söylenen yer. Dört köşe tavanı olan küçük tiyatro biçimi; bir çeşit konser salonu.

Odeyum [Lat. *Odeum*]: Roma'da müzik gösterileri, yarışma, karşılaşma, toplantı yapılan, söylev çekilen yer.

Okul: Ekol. Tiyatroya yeni bir görüş, yeni bir anlayış ve heyecan getiren, bunları kurallara bağlayan çığırın kaynağı.

Okul Tiyatrosu: Okul öğrencilerinin kurdukları ve gerçekleştirdikleri tiyatro. Orta öğretim öğrencilerinin sosyal etkinlikler kapsamında ortaya çıkardıkları amatör tiyatro (bkz. **Gençlik Tiyatrosu**; tiyatro eğitimi veren yüksek okullar ve üniversiteler için bkz. **Üniversite Tiyatrosu**).

Okuma Oyunu: Yazarı tarafından oynanmak için değil, okunmak için yazılmış olan oyun. Daha çok düşünceye dayanan, hareketsiz, sahne uygulamayına, hatta radyo oyunu yazma uygulayımına uymayan oyun.

Olay Süresi: Tiyatro yapıtına özgü süre. Bu süre genel olarak bir olayın gerçekteki süresinden daha kısadır. Sıçramalar ve atlamaalarla, daha yoğun bir biçimde süre kısaltılır. Kimi kez olayın gerçek süresiyle eşit de olabilir.

Oluntu: 1- Göstermecî nitelikteki oyunlarda olay bölümleri. 2- Ana olaya bağlı, destekleyici ikincil olay.

Ordu Tiyatrosu: Askerlerin eğlenmesini hedefleyen tiyatro. Birbirinden kopuk ezgi, dans ve skeçleri kapsar.

Orkestra [Yun. *Orchestra*]: 1- Antik tiyatro yapılarındaki proskene'nin önünde ve seyircilerin orta yerinde bulunan, koronun yuvarlak oyun alanı. Bu alan Roma tiyatrosunda yarım yuvarlak biçime girmiştir. 2- Bugünkü anlamıyla müzisyenler topluluğu.

Orta Antik Komedyası: Antik Yunan komedyasının ikinci evresidir. Eski komedyası ile orta komedyayı ayıran kesin bir sınır yoktur. Aristofanes her iki dönemde de vardır. Aşağı yukarı İÖ 423 ile 330 yılları arasında gelişmiştir. Kişisel ve siyasal taşlama yoktur. Orta komedyada parabasis bölümü de görülmez. (bkz. **Parabasis**). Koro önemini yitirmiştir. Doruğunu yeni komedyada bulacak olan töre komedyasına doğru bir yöneliş izlenir (bkz. **Töre komedyası**). Orta komedyanın en tanınan yazarı Antifanes'tir.

Oynatım İzni: Yerli ya da çeviri oyunların tiyatrolarda oynanması için yazarlarından, çevirmenlerinden, yayınevlerinden ya da ajanlardan sağlanan izin.

Oyun: 1- Bir tiyatro sanatçısının sahnedeki oyunu. 2- Oynanmak üzere yazılmış tiyatro yapıtı.

Oyun Dili: Tiyatro yapıtını var eden, onu inandırıcı yapan dil; bunun için toplum çoğunluğunun günlük dilini doğru ve güzel bir biçimde kullanmak gereklidir. Dil, tavırdan ayrılmayacağı için, oyun kişilerinin yaşadıkları dönem, sınıfsal yapıları, çevreleri, eğitimleri ve karakter özellikleri bunda rol oynar.

Oyun Sanatbilimi: Tiyatro tarihçisi, incelemecisi ve kuramcılarının oyun metni üzerindeki çalışmalarını ve sonra da oyunun sahnelenmesi açısından sanatsal bilgileri kapsayan uğraş alanı. Metin üzerinde yapılan çalışmaların tümüne 'kuramsal dramaturgi,' oyuncular ile sahne üzerinde yapılan çalışmalara da 'uygulamalı dramaturgi' denilir.

Oyun Sanatı Uzmanı (Yun. *Dramaturgein*): Oyun sanatını ve uygulayımını bilen kimse. XVIII. yüzyılda, Alman yazar ve kuramcı Gotthold Ephraim Lessing'in, Yunanca kökten yararlanıp ortaya attığı bu terim, başlangıçta oyun yazarı ve yöneticisi için kullanılmıştır. Bugünkü anlamı ile tiyatronun bilim ve sanat danışmanı. Oyun Sanatı Uzmanı'nın görevleri çeşitlidir: 1- Çalıştığı tiyatro için, seyirciyi, tiyatronun teknik olanaklarını ve sanatçı kadrosunu dikkate alıp oyun seçmek ve önermek; 2- Gönderilen yapıtlar üzerinde, gerektiğinde yazar ile çalışma yapmak; 3- Yeni oyun yazarları bulmak; 4- Dünya tiyatrosundaki gelişmeleri izleyerek çalıştığı tiyatroya yol göstermek; 5- Gerektiğinde bazı konularda yönetmene malzeme sağlamak, ön çalışmalar yaparak gerekli bilgi ve belgeleri sağlamak; 6- Seyirciler için yayımlanan tiyatro dergisini ya da oyun izlencesini bastırmak; 7- Tiyatro belgeliğini ve kitaplığını kurmak, yönetmek, tiyatro için gerekli bulduğu kitapların satın alınmasını önermek; 8- Çalıştığı tiyatronun olanakları varsa tiyatroya ya da sanata ilişkin çeşitli sanat etkinlikleri

düzenlemek.

Oyun Seçme Kurulu (bkz. Okuma Kurulu).

Oyun Sıkıdenetimi: Zararlı görülen bir oyunun oynanmasına yasal yoldan engel olma eylemi. Ancak bu yasaklamalar tarihin her döneminde katı ve bilgisiz kişilerin elinde kötüye kullanılmış ve tiyatroya zarar verilmiştir. Hatta öyle ki, bazen birkaç yıl önce zararlı bulunup da yasaklanan bir oyun kısa bir süre sonra alkışlanmıştır. Bu sıkıdenetim, kişilerin anlayışlarına göre kullanıldığında sanata değil, topluma zarar verilmiştir. Sanat insanoglunun en yetkin yaratıcıdır ve bu yaratışa engel olmak insanın yaratıcılığını öldürmektir.

Oyun Süresi: Bir oyunun gerektirdiği oynanış süresi.

Oyun Taslağı: Synopsis. Yazarın, oyununu yazmadan önce saptadığı özellikleri ve konu özetini gösterdiği betik.

Oyun Yazarı: Tiyatro sanatının kurallarına ve gereklerine uygun, seyirci karşısında oynanmak üzere oyun yazan kimse. Yazarlık konusunda, belli ilkeler ve teknik bilgiler gerektiğinden, doğuştan yaratıcılık dışında, sahne uygulayımını öğrenme gerektiren yazarlık dalı.

Ödenekli Tiyatro: Devlet, yerel yönetim, eyalet, kent tarafından belli bir ödenek verilerek paraca desteklenen tiyatroların tümü. Örn. Devlet Tiyatroları, İstanbul Şehir Tiyatroları, Bakırköy Belediye Tiyatrosu.

Öğreti Oyunu: Belli bir sorunu, konuyu, durumu ya da doğruyu göstermek, seyirciyi bilgilendirmek ve ona bir dünya görüşü kazandırmak amacıyla yazılmış oyun. Örnek: Brecht'in öğretti oyunları.

Öğretici Oyun: Ortaçağda öğrencilere Latince öğretmek ve bellek alıştırmaları yaptırarak onları rahat ve kıvrak hareketlere alıştırmak için düzenlenen okul oyunlarına verilen ad. Bugün birçok yabancı dil öğreten okulda bu yöneme başvurulmaktadır.

Öncelik Hakkı: Bir oyunu ilk kez sahneye çıkartma hakkı.

Öncü Oyun: Alışagelinmiş oyunlardan ayrılan, gerek yapısı gerekse anlatım yönünden yenilikler getiren oyun.

Örge: Motif, laytmotif. Yazında ve sanatta sık sık yinelenen, temayı vurgulayıcı öge ya da süs.

Örgü: Oyun yapısını ortaya çıkaran örgü.

Öykülemek: Bazı oyunların başında, ortasında, sonunda ya da yer yer anlatıcı yoluyla oyunun konusunu anlatmak, bazı bölümleri özetlemek ya da yorumlamak. Antik Yunan tiyatrosunda bu görevi koro yapardı. Çağdaş oyunlarda öyküleme işlemi bir anlatıcı tarafından gerçekleştirilir.

Özenci: Heveskâr, amatör. Tiyatroya ilgisi olup tiyatro yapmaya özenen, sevdiği için tiyatroya yönelen, tiyatro eğitiminden geçmemiş, meslekten olmayan kişi.

Palyata Komedyası [Lat. *Fabula Palliata*]: Konularını antik Yunan yapıtlarından alan Roma komedyasına verilen ad. Antikteki 'Yeni Komedyâ'nın bütün tipleri Palyata Komedyasına geçmiştir.

Panayır Tiyatrosu: Panayırlarda, açık havada, genellikle açık saçı güldürüler oynayan tiyatro. Ülkemizde kukla ve gölge oyunları sunan topluluklar için de bu terim kullanılır.

Pandomim: Sözsüz Oyun.

Pandomima (Doğ.): Tanzimat ve II. Meşrutiyet dönemlerindeki tiyatroların çoğunda izlenen, oyunlar arasına sıkıştırılan sözsüz oyun.

Parabasis (Yun.): Antik Yunan komedyasında oyuncuların maskelerini çıkarıp seyircilerle tartıştıkları ve yazarın sözcülüğünü yaptıkları bölüm.

Parça: 1- Yazılı bir yapıttan alınmış bir bölüm. 2- Bir kısmı yitirilmiş, yalnızca bir bölümü kalmış olan yapıt. 3- Yazarın ölümü dolayısıyla tamamlayamadığı, taslak halinde bıraktığı yapıt.

Parçalı Komedyâ: Bölümcükleri ya da bölümleri birbirine bağlı olmayan, Fransa'da ortaya çıkan ve tutulan komedyâ biçimi.

Parodi [Yun. *Paro* = karşıt + *odia* = ezgi, *Parodia* = karşıt ezgi] [Alm., Fr. *Parodie*] [İng. *Parody*]: Ciddi olduğu varsayılan bir yapıtın bir bölümünü ya da tümünü koşutlukları koruyarak alaya alan, biçimini bozmadan ona bambaşka bir içerik vererek, özle biçim arasındaki bu karşıtlıktan gülünç ve eleştirel etkiyi vareden oyun biçimi.

Parodos (Yun.): 1- Antik Yunan tragedyasında ve komedyasında koronun içeri girerken söylediği ezgi. 2- Antik Yunan tiyatro yapısında, orkestranın (koro oyun alanının) her iki yanında karşılıklı bulunan giriş yolları.

Pastoral Oyun: Rönesans'ta saraylıların ve aristokratların sevdiği bir oyun türü. Konusunu efsanelerden ve çoban masallarından alırdı. Pastoral oyunun gelişmesi ile opera ortaya çıkmıştır.

Pathos (Yun.): Acı çekme. Ölüm, büyük üzüntüler gibi insanı manevi açıdan hırpalayıcı ve acı dolu eylemler de bunun içine girer. Bu terim aynı zamanda fiziksel acı için de kullanılır. Günümüzde, *pathos*, bir oyunda acıma duygusu uyandıran manevi hırpalanmayı ve dokunaklı şeyleri belirtmekte kullanıldığı kadar, abartılmış oyunculuk tarzının eleştirisi için de kullanılır.

Pericelik Komedyası: Peri oyunu biçiminin kapsamına giren, cinler, periler içinde geçen ve çevre olarak bir düş dünyasını ele alan komedyadır.

Pericelik Oyunu: Halk efsaneleri ile peri masallarının olağandışı dünyasını, göz kamaştırıcı ve büyüleyici donatımla sağlayan, gerçekliği yansıtmaya yönelik, imgesel öğelerle bezenmiş oyun biçimi.

Persiflaj: Alay, tersinleme. Tiyatroda çoğunluğun bildiği tarihsel ya da güncel bir konuyu alıp yazarın kendi imgelemine göre, gülünçlü ancak anlamlı bir duruma ortaya sokmasıyla ortaya çıkan oyun.

Poetika (Yun.): Aristoteles'in İÖ 363-360 yılları arasında yazdığı, şiir, dram sanatı ve epik konularını içeren ve dramatik yapıtın kurallarını öneren yapıtı. Bu kitabın komedyaya üzerine olan bölümü ele geçmemiştir.

Politik Tiyatro: Ünlü Alman yönetmen Erwin Piscator'un göstermecilikteki kendi anlayışını içeren 'Epik Tiyatro'ya verdiği ad. Siyasal gelişimleri

konu edinerek insanların daha iyi yaşamalarını savunan, seyircinin duygusundan çok usuna yönelen tiyatro anlayışı. Bu anlayıştaki tiyatrodaki sinema filmi, diya, hareketli sahne zemini, yürüyen şerit gibi biçimsel özellikler yer alır. Brecht'in 'Epik Tiyatro'sunu etkilemiştir.

Polis Oyunu: Suçlunun ortaya çıkarılmasına dayanan oyun türü. Merak ve heyecan öğelerini dengeli bir biçimde kullanıp oyunun sonuna değin gerilim sağlayan oyun.

Preteksta [Lat. *Fabula Praetexta*]: Roma tiyatrosunda ulusal Roma giysilerine verilen ad. Sonradan bu giysilerle oynanan oyunlar için de bu sözcük kullanılmıştır.

Prodesse et Delectare (Lat.): Tiyatrocular tarafından kullanılan, Latin yazar Horatius'un dram sanatını konu ettiği *Ars Poetica*'sından alınmış, 'yararlı olmak ve eğlendirmek' anlamına gelen bir deyim. Yazarların seyirciyi eğlendirirken onlara katkıda bulunmaları gerektiğini öğütleyen sözler.

Purim Oyunu: Musevi törenlerinde oynanan tek bölümlük oyun. Kutsal kitaptaki Esther öyküsünü işleyen bu oyunda ezgiler, danslar ve güldürü sahneleri yer alır.

Retorik (Yun. *Retorike*): Yunanca *retor* = hatip, iyi konuşan kökünden gelir.

1- Etkili, esprili ve güzel konuşma. 2- Aristoteles'in oyuncular için yazmış olduğu, güzel ve etkili konuşmanın önemini belirttiği yapıtı.

Ritüel: Dinsel tören, kutlama. Tiyatronun kaynağında ritüeller vardır. Bolluk törenleri, ölüp dirilme törenleri, üreme törenleri, söylenen ezgiler, danslar ve oynanan oyunlar, *homo ludens*'i (oynayan insanı) ortaya çıkarmıştır. Antik tiyatronun başlangıcı da ritüellerden var olmuştur. Bağ ve şarap tanrısı Diyonizos adına yapılan bahar kutlamaları giderek tiyatro gösterilerine dönüşmüştür.

Ruhbilimsel Oyun: Düşüncelerin, duyguların ve tutkuların ruhbilimsel çözümlenmelerine giren, Freud'un etkisini bulduğumuz oyun türü. Bu tür oyunda bireyin ruhsal durumu ele alınır. Değişik, güzelduyusal anlayışta

yazılan bu oyunların bazıısı gerçekçi, bazıısı melodramatik, bir bölümü de düşşeldir. Örnek: Strindberg, *Hayaletler Sonatı*, *Şam'a Doğru*, *Düş Oyunu*, O'Neill'in otobiyografik oyunları.

Ruhçu Oyun: 1- Bireyin içinden geçen ruhsal çatışmaları tek kişiyle canlandıran oyun. Örnek: Gogol, *Bir Delinin Hatıra Defteri*. 2- Psikiyatride hastaların iyileştirilmesinde yararlı görülen ve hiçbir sanatsal yanı olmayan bir sağaltım biçimi.

Sahne Uyarlaması: 1- Bir romanı ya da öyküyü oyunlaştırma. 2- Bir sahne yapıtını, sahne için daha uygulanabilir duruma getirme. 3- Yabancı bir oyunun o ülkenin töresine göre adları ve mekânları değiştirerek yeniden yazma. Örnek: Ahmet Vefik Paşa'nın Molière uyarlamaları.

Salt Sözsüz Oyun: Sözsüz anlatım ustası Etienne Decroux'nun ortaya attığı bir kavram. Decroux'nun, Paris Okulu'nda dizgesel bir biçimde pantomime karşıt olarak geliştirdiği gövdesel mimiğin yeni bir biçimi. Asal uygu-layım kavramları, eğilme, dönme, kayma, tartım ve hız ile sanatçının kişiliğinden gelen bir devinimdir (bir anlatım gücüdür). Decroux'nun en ünlü öğrencileri, Jean-Louis Barrault ile Marcel Marceau'dur.

Sanat Tiyatrosu: Kazanç düşünmeden sanat yapmayı hedefleyen ve bunu yaparken seyircisine düşünce duygu açısından katkıda bulunmayı amaç edinen tiyatro. Tecimsel tiyatronun karşısında yer alır.

Saray Tiyatrosu: Giderleri saray bütçesinden karşılanan ve yalnızca sarayda yaşayanlar için yapılan tiyatro. XIX. yüzyılda, kral ya da imparator özel bölmesi ile saraylıların bölmeleri ayrı ve farklı olmak koşuluyla saray dışındaki bürokratların da bu tiyatroya gelmelerine izin verilmiştir. XX. yüzyılda saray tiyatroları halka da açılmıştır.

Satür [Yun. *Saturos*]: Antik dönemde Diyonizos törenlerinde koronun keçi (hayvan) maskeli oyuncusu.

Satür Oyunu: Antik tiyatrodaki yarışmalarda her yazarın üç tragedyasından ayrı olarak, gülmece yeteneğini belgelemek için, bir de açık saçık söyle-

visleri içeren güldürü türünde yazdığı art oyun.

Satura (Lat.): Roma tiyatrosunda, kalın çizgili, ilkel güldürü türü.

Savlı Oyun: Bir düşünceyi seyirci önünde tartışmaya koyan ve dolaylı olarak öne sürülen bir düşüncenin savunmasını da üstlenen sahne yapısı. Daha çok komedya türünde yazılır.

Savunca: Bir kişiye ya da duruma kusur kondurulmasına karşı o kişiyi ya da durumu savunan yapıt.

Senaryo: Betikçe. 1- Doğaçlamaya dayanan İtalyan halk tiyatrosunda sahnedeki oyun için gerektirdiği özet taslak. Orta Oyunu da önceden hazırlanmış bir taslak doğrultusunda oynanırdı. 2- [Alm. Filmschrift] [Fr. Scénario] [İng. Script]: Film öyküsü içeren, sinema diline uygun ve teknikine uygun metin.

Senaryo Yazarı: Senarist. Senaryo yazan kimse.

Sıkıdenetim: Sansür. Bazı ülkelerde oyunu halka sunmadan önce oynanmasında sakınca olup olmadığını anlamak için görevlinin ya da bir kurulun yaptığı inceleme.

Sokak Oyuncuları: Sokaklarda çeşitli beceri gösterilerinde bulunan, skeçler oynayan, müzik aletleri çalan, buna karşılık seyredenlerden para toplayan küçük topluluk.

Sokak Tiyatrosu: Geleneksel tiyatro yapıları dışında, açık havada, herhangi bir yerde, sokakta, parkta, alanda ve benzeri yerlerde oyunlar oynayan tiyatro. Tümünden siyasal amaçlı olanların bazıları çok sivri olduklarından bunlara 'Gerilla Tiyatrosu' adı verilmiştir. Sokak tiyatroları özellikle, genç tiyatrocular tarafından gerçekleştiren, kısa yoldan iletide bulunan ve gösteri süreleri onbeş dakikayı geçmeyen oyunları içeren topluluklardır.

Soti [Fr. Sotie = deli oyuncu]: XV. yüzyılın sonları ile XVI. yüzyılın başlarında rağbet gören, taşlamalı, kalın çizgili ve koşuklu oyun.

Soyut Tiyatro: Olay dizisini ve oyunculuk anlayışını gerçekçilik erklerinden ve alışlagelmiş mantık dizgesinden soyutlama amacını güden tiyatro. İç

dünyayı gerçek olarak aldığından, oyun kişileri ve bunların konuşmaları anlamsal ve biçimsel açıdan bozularak karikatürleştirilmiştir.

Stasimon (Yun.): Antik tragedyada oluntular (episodlar) arasında söylenen lirik ezgi.

Susku Tiyatrosu: Anlatımı olamayacak anları suskuda belirterek, duyguların ve düşüncelerin algılanmasını seyircinin imge gücüne bırakmayı hedefleyen tiyatro.

Susun! [Alm. *Ruhe!*] [Fr. *Doucement!*] [İng. *Steady! Easy!*]: Bir oyun çalışması sürerken yapılan uyarı.

Susunuz Uyarısı [Alm. *Ruhig*] [Fr., İng. *Silence*]: Tiyatroda salon ışıkları sönmünce giriş kapıları üzerindeki levhalarda kırmızı ışıkla görülen uyarı.

Su Yolu [Alm. *Wasserweg*] [Fr. *Canal d'eau*] [İng. *Set waters*]: Barok çağda, sahne üzerinden kayık geçirmek amacıyla içine su konulan iki yanı yüksek kanal ya da yol.

Süngü Dip [Alm. *Bajonettfassung*] [Fr. *Culot à baionette*] [İng. *Bayonet cap, Bayonet base*] [İt. *Atacco a baionetta*]: Duyun kertiklerine girecek çıkıntılarları olan dip.

Süre İzlenesi [Alm. *Arbeitsplan*] [Fr. *Conduif*] [İng. *Time book*]: Yardımcıların ve uygulayıcıların çalışma sürelerini belirten izlençe.

Sürekli Yönetmen [Alm. *beständiger Regisseur*] [Fr. *Metteur en scène attaché un théâtre*] [İng. *Resident producer*]: Bir tiyatrodaki sürekli oyun sahneleyen kadrolu yönetmen.

Sürgü [Alm. *Klampe*] [Fr. *Sauterelle*] [İng. *Cleaf*] [İt. *Gancio*]: Panoları birleşik tutmada kullanılan tahta ya da demir lama.

Sürtünmeç [Alm. *Schütz*] [Fr. *Contacteur*] [İng. *Contactor*] [İt. *Contattore*]: Çevirgeç tablosundaki, ana çevirgeci uzaktan denetleyen aygıt.

Şimpa (Jap.): 'Yeni' okul' anlamında. XX. yüzyıl başında Avrupa örneğinde çağdaş tiyatroyu kuran hareket ve bu hareketin içindeki tiyatro. Bu tiyat-

royu kuranların başında bulunan sanatçı Sadanori, tiyatroyu liberal düşüncelerin yayılmasını sağlayacak bir forum olarak görmüştür. Şimpa, kalıplaşmış ve güncelliğini yitirmiş olan geleneksel *No* ve *Kabuki* tiyatroları karşısında yeni bir soluk olmuştur.

Şingeki (Jap.): 'Yeni Tiyatro' anlamında. XIX. yüzyılın son çeyreğinde, o süre içindeki toplumsal ve düşünsel değişime koşut olarak ortaya çıkan tiyatro reformu. Batı tiyatrosunu örnek alarak örgütlenen bu hareketin yirmili yıllara kadar olan kesimi taklitle geçmiştir. Bundan sonra giderek deneylere yönelmiştir. Şingeki'nin olgunluk dönemi otuzlu yılların başlarında gelmiştir.

Tanrılaştırma: Göz kamaştırıcı, fantaziye dayalı oyunun sonundaki en parlak kesim.

Tansık Oyunu: Mirakl. Ortaçağda geliştirmiş, Meryem'in ya da azizlerin yaşamlarını dramatize eden dinsel oyun.

Tapınma Oyunu: Antik Yunanistan'da ve sonra Roma'da belli halk şenliklerinde oynanan tapınma oyunlarının tümü.

Tarih Örneklemesi: Yaşanan sırada geçen siyasal bir olayı anlatmak için, geçmişteki benzer bir olayla karşılaştırıp yorumlama.

Tarihsel Aykırılık: Eleştiri ya da güldürü sağlamak amacıyla tarihsel tutarlılığı ya da gerçekliği bozarak yadırgatıcı öğeler ortaya çıkartma. Örnek: Shakespeare'in oyunlarına çağımızda kullanılan eşyalar sokmak gibi.

Tarihsel Komediya: Konusu tarihten alınmış komediya türü.

Tarihsel Oyun: Bir tarih olayını ele alıp o olayın geçtiği çağı ve çevreyi yansıtarak yazıldığı döneme ışık tutan yapıt.

Taşlama (Lat. *Satura*): Taşlamaya, yergiye yönelen ve insanlarla çevrelerinin kusurlarını ele alan kısa güldürü.

Taziye (İran): Müslümanlıktaki tek ve ilkel oyun örneği. Şiiilerde Kerbela olayı üzerine dinsel acı çekme oyunu. Bu köy seyirlik oyunları gibi seyre-

denlerin de katıldığı ritüelistik bir oyundur.

Tecimsel Tiyatro: Ticari tiyatro. Sanat Tiyatrosu'nun tam karşısında, amacı para kazanmak olan tiyatro. Eğlendirici, hafif oyunlar sahneye getiren bu tiyatroda amaç sanat değil, para kazanmaktır.

Tekli Konuşma: Monolog. 1- Oyuncunun kendi kendine konuşması. 2- Bir kişinin seyirciye anlattığı ve genellikle güldürmeyi amaçlayan bir konu.

Televizyon Oyunu: Televizyonda yayımlanmak üzere filme çekilen, bunun için de sinema uygulayımına göre hazırlanan oyun. Filme alınmadan canlı yayın olarak gösterilenler de televizyonun çekim özelliklerine göre hazırlanır.

Tiyatro [Yun. *Theatron* = seyir yeri]: 1- Geniş anlamı içinde, dram sanatının yönetmen, oyuncu, tasarım sanatçıları, uygulayıcılar, uzmanlar ve seyircinin etkileşimi ile ortaklaşa üretilmesi. 2- Dramatik gösterilerin tümü. 3- Betik dışında kalan tiyatroluk öğelerin tümü. 4- Oyun oynama eylemi. 5- Oyunların oynandığı yapı, alan ya da yer. 6- Etkinliğine ilişkin olarak tiyatroluk gereçler ya da yöntemler.

Tiyatro Bilgini: Tiyatro bilimi ve sanatı alanında araştırmaları ile kendini kanıtlamış, tiyatroyu öğreten bilgin.

Tiyatro Bilimi: Gösterim olgusunu ve sanatını tarihsel gelişimi içinde, kuramları ve deneysel öğeleriyle incelemeye, araştırmaya ve yorumlamaya yönelik bilim dalı.

Tiyatro Dışı: Tiyatronun kurallarına, tiyatro sanatının gereklerine ve özelliklerine uymayan.

Tiyatro Dönemi: Tiyatro sezonu. Tiyatro çalışmalarının başlangıcı olan Eylül-Haziran ayları arasındaki süreyi içeren dönem.

Tiyatro Eğitimi: Tiyatroyu her disiplini ve her yönüyle, kuramsal ve uygulama alanlarıyla öğretmeyi, aydınlatmayı, yorumlamayı, uygulamayı ve denemeyi amaç edinen eğitim yöntemi.

Tiyatroluk: Tiyatral. Tiyatro özelliği bulunan ya da tiyatroya uygun nitelikleri ve özellikleri olan.

Tiyatro Sanatı: Tiyatronun uygulama alanı. Dram sanatının seyirci karşısında gerçekleşmesi tiyatro sanatı ile olur. Yönetmenin, oyuncunun, tasarımcıların, uygulayıcıların ve çeşitli görevlilerin devreye girmesi bu evrede olur. Tiyatro yapıtının tamamlanması için yapılan (fabrika örneği) uyumlu toplu çalışma tiyatro sanatını ortaya çıkarır.

Toplumcu Gerçekçilik: Gerçekçi akımın bu evresi içinde, bir bütün olarak toplumcu sanatı ve tiyatroyu kapsar; sanatçı ya da yazar, emekçi sınıfın ve toplumcu düzenin amaçlarıyla temelde anlaşmıştır. Eleştirel gerçekçilik toplumculuğu benimserken, bu anlayışta olanlar toplumculuğu kurma savaşımı içindedir. Ancak ilk başlarda, Sovyet Rusya'da, bu akımın yazarları rejimin propogandasını yapmışlar ve bu anlayışın dünya görüşünü zayıflatmışlardır. Doğal olarak, günümüze, bu görüşün yalnızca evrensel yapıtları kalmıştır.

Toplu Sanat Yapıtı (Alm. *Gesamtkunstwerk*): İlk kez Richard Wagner'in kendi sanat anlayışını anlatmak için ortaya attığı bu deyim, sonradan tüm Avrupa ülkelerinde benimsenmiştir. Wagner, tiyatronun, çeşitli sanat dallarının bir araya gelmesinden oluştuğunu savunur. Sonradan tüm sanat dallarını bir uyum içinde kaynaştıran anlayışlar kapsamında *bireşimci tiyatro*'yu, *tümcül tiyatro*'yu görürüz. Louis Jouvet, bu bireşimsel çalışmaya *théâtre complexe* demiştir.

Töreci Oyun: Moralite. Ortaçağda, Hristiyan öğretisinin ahlak anlayışını aşılamakta kullanılan bir oyun biçimi. Sonradan Avrupa kentsoylusunun ahlak değerlerinin temeli üzerine kurulan ve soyut nitelikleri (iyilik, kötülük, açgözlülük, oburluk, kin, onur vb.) kişiler olarak sahneye çıkaran oyun.

Tutukevi Tiyatrosu: Tutukluların dinlenmesi ve eğlenmesi için yapılan tiyatro.

Tümcül Tiyatro: Tiyatroyu tüm sanat dallarıyla uyumlu bir biçimde kaynaştırarak ortaya çıkartmayı doğru bulan tiyatro anlayışı.

Uç Tiyatro [İng. *Fringe Theatre*]: Tecimsel tiyatro anlayışına karşı altmışlı

yıllarda ortaya çıkan bir sanat ve siyasal eylem tiyatrosu hareketi. Bu, özellikle özenci tiyatrolar, sokak tiyatrosu, öğrenci tiyatrosu toplulukları olarak öne çıkmıştır. Toplumsal ve kültürel kirlenmeye bir başkaldırı niteliğini taşıyan bu tiyatronun sivri ve en uç noktada hareket etmesinden dolayı uç, püskül anlamına gelen 'fringe' sözcüğüyle adlandırılmıştır.

Uğraşçı Tiyatro: Profesyonel tiyatro. 1- Uğraşları tiyatro olan kişilerin bir araya gelerek ortaya çıkardıkları tiyatro. 2- Gelirini, tiyatro oyunları oynayarak sağlayan tiyatro.

Ulusal Tiyatro: Bir ulusun toplum yapısında yer etmiş geleneklere, niteliklere çağdaş gelişmedeki özellikleri de katarak kendine özgü, uyumlu sentezi bulan tiyatro. Bir tiyatronun ulusallığı evrensel olduğu sürece etkin duruma girer.

Uyarı-Propoganda Oyunu: Seyirciye belli bir düşünceyi ve siyasal görüşü benimsetmek amacıyla yazılmış oyun.

Uyarı-Propoganda Tiyatrosu: Kaynağı, Meyerhold'un, Sovyet devriminin ideolojisini yaymaya yönelik, ezgili, danslı, diyalı ve filmlı tiyatrosudur. Bugün için, herhangi bir ideolojik görüşü yaymaya yönelik tiyatro.

Uyarlama: Adaptasyon. Uyarlanmış yapıta verilen ad.

Uyarlama Hakkı: Herhangi bir yapıtı sahneye uyarlayabilmek için izinle elde edilen hak.

Uyarlamak: 1- Tiyatro için hazırlanmış bir yabancı oyunu, yerel koşullar ve özellikler göz önüne alınarak uygun biçimde kendi diline çevirmek, çıkarmalar ve eklemeler yapmak. Örnek: *Molière'in Scapin'in Dolapları* adlı oyunun *Ayyar Hamza* olarak uyarlanması. 2- Bir romanı ya da öyküyü, sahne için yeniden derleme, düzenleme. Örnek: Reşat Nuri Güntekin'in *Çalılıkuşu* romanının yine aynı ad altında oyun durumuna getirilmesi gibi.

Uyarlayıcı: Uyarlama işiyle uğraşan yazar.

Üç Birlik Kuralı: Dram sanatının klasik bir ilkesi olan, yerde, sürede ve ak-

siyonda birlik kuralı. Bir oyun betiğinde olayın geçtiği yer, olayın süresi ve bu olayı ileri götüren aksiyonun birbirini tamamlar bir bütünlük içinde olması gerektiğini gösteren kural. Başta tragedya için gerekli görülen bu kural, Coşkuculuk (Romantizm) akımına kadar geçerliliğini korumuştur.

Üçgen: Aşk üçgeni. Olay dizisi karı, koca ve sevgili arasında geçen oyunlar için kullanılan deyim.

Üçleme: Triloji. Aynı konunun üç değişik evresini üç ayrı oyunla geliştiren yapıtların tümüne verilen ad.

Üniversite Tiyatrosu: 1- Üniversite düzeyinde tiyatro eğitimi yapan birim tarafından kurulmuş uygulama, deneme topluluğu. 2- Daha önceki anlamıyla, üniversiteli gençler tarafından kurulmuş özenci (amatör) topluluk.

Vahşet Tiyatrosu: Antonin Artaud'nun Tiyatro Manifestosu'nun ana kavramı. Yaşadığı çağın kentsoylu tiyatrosunu reddeden, bunun yerine metafizik ve büyüsel tiyatroyu öneren Artaud, tiyatro kaynağındaki ritüellere yönelmiş ve Bali tiyatrosunun hareket kodlarına işaret ederek "sözcükler yerine göstergelerden oluşan yeni bir beden dili"ni öne sürmüştür. Onun anlayışındaki tiyatrodaki yönetmen, "biricik ve tek yaratıcı"dır. Oyuncu, sahnede, dans, mimik, davranış gibi sözel olmayan tüm anlatım biçimlerini kullanmalı ve buna ışıklama, plastik anlayıştaki dekor ve oylum duygusu eklenmelidir. Artaud'nun tiyatro getirdiği bu öneriler, çağdaş tiyatrodaki etkisini göstermiş, ancak ortaya sürdüğü kavramların bir bölümü uygulama açısından uygun olmamıştır. Artaud'nun oyuncuyu adeta trans durumuna getirebilecek "kara güçlerden arınma" kuramı, tiyatro oyunculuğu sanatı açısından yanlış bulunmuştur.

Varoluşçu Tiyatro: İnsanı evrenin merkezine koyan, idealist dünya görüşüyle insanın dışı ve kendine olan yabancılığını, yalnızlığını vurgularken bireyin davranışlarıyla var olduğunu, karar zorunluluğu ve sorumluluğuyla kendini gerçekleştirdiğini savunan anlayışın tiyatrosu. Başlıca yazarları Jean-Paul Sartre, Albert Camus ve Paul Claudel'dir.

Varyete: Salt eğlenceye yönelik gösteri. Genellikle, müzikli ve beceriye dayanan küçük gösterilerin bir araya gelmesiyle ortaya konulan eğlencelik. Daha çok gazino ve gece kulübü kültürü içindedir.

Verismo (İt.): Stilize gerçekçilik. XIX. yüzyıl sonları ile XX. yüzyıl başlarında yer alan müzik ve yazın hareketi. Gerçekçiliğe bağlı, idealleştirilmiş bir çevre çizimine, bölgeselcilığe, kır ve kent yaşamının verilmesine ve yöresel ağıza dayanan *verismo*'yu İtalyan operası temsil eder. Örnek: G. Verga'nın *Cavalliere Rusticana* operası.

Yabancılaştırma Etmeni: Brecht'in Epik Tiyatrosu'nun estetik temellerinden biri. Seyirci ile sahne arasına bir estetik uzaklık koyarak seyircinin oyun kişileryle özdeşleşmesini engellemek ve ussal yoldan bir yargıya varmasını sağlamak düşüncesiyle geliştirilmiştir. Bunun için oyunculukta, müzikte, sahne tasarımı estetik uzaklığı sağlayacak çeşitli yabancılaştırma etmenleri kullanılmıştır. Brecht'in deyişiyle, "Seyirci, bir kazayı seyreden üçüncü kişi durumundadır." Yani olaya dışardan bakmakta ve olayın içinde olmadığı için duygusallığı arkaya itip gördüklerini ussalla değerlendirmektedir.

Yalvaç Oyunu: Mister Piyesi. Ortaçağda ortaya çıkan ve geliştirilmiş olan İsa'nın yaşamından sahneleri ele alan dinsel oyun.

Yanılmaca [Lat. *Qui pro quo*]: 'İyi Kurulu Oyun' yapısında, oyun kişilerinin ayrı şeyleri söylerken aynı şeyleri konuştuklarını sandıkları sahne.

Yanılsama: İllüzyon. Gözbağlama.

Yanılsamacı Tiyatro: İllüzyon tiyatrosu. İki temel tiyatro anlayışından biri. Bu tür tiyatrodaki seyircinin sahnedeki olaylara, onları yaşıyormuşçasına katılması sağlanır (bkz. **Benzetmeci Tiyatro**).

Yatra (Hint.): Hindistan'da dinsel bayramlarda oynanan ezgili, danslı halk oyunu.

Yazar Payı: Telif hakkı. Bir yazarın ürettiğinin karşılığını sağlayan, onu parasal ve yazınsal açıdan koruyan iyelik.

Yazma: 1- Elle yazılmış betik. 2- El, makine ya da bilgisayarla yazılmış, ama basılmamış özgün oyun metni.

Yeni Komedyâ: Antik Yunan komedyasının aşağı yukarı İÖ 330 tarihlerinde ortaya çıkan incelmış biçimi. Bu komedyada eski komedyanın karikatür tipleri ve mitologyâ kişileri yok oldu, bunların yerini, o dönemde yaşayan insanlar, onların güncel sorunları ve giysileri aldı. Yeni komedyanın bugüne kalan en önemli yazarı Efesli Menandros'tur.

Yeraltı Tiyatrosu [İng. *Underground theatre*]: Altmışlı yıllarda ABD'de ve özellikle de New York'ta 'Off-Off-Broadway' tiyatroları arasında, var olan düzene, kentsoylu ahlakına ve halkın benimsediği siyasal anlayışa karşı saldırgan, hatta değer tanımaz bir tavır içinde olan 'anarşist' tiyatro. Kentsoyluyu şoka uğratmak için en uç politik sloganları ve en yakası açık cinselliği kullanmıştır. Ayrıca dinsel inançları rencide edecek sahnelerle seyredeni kışkırtıcı bir hareket içine girmiştir. Adının 'Yeraltı Tiyatrosu' olmasının nedeni, yasa dışı bir tiyatro hareketi sayılmasındandır.

Yerel Oyun: Belli bir yerin özelliklerini gösteren konuları, kişileri, töreleri işleyerek yazılmış gerçekçi oyun. Bu çeşit oyunlarda söz konusu yörenin şivesi ve ağzı kullanılır.

Yığın Oyunu: Tek tek kişiler yerine, bir topluluğu ya da yığını eksen yapan yapıt. Örnek: Lope de Vega, *Fuente Ovejuna*; Gerhardt Hauptmann, *Dokumacılar*; Ernst Toller, *Yığın-İnsan*.

Yıkım: Felâket. Tragedyada, oyunun sonlarına doğru, kahramanın (protagonist'in) yok oluşunu, komedyada ise dolantının çözülmesini ortaya çıkaran olay.

Yılgı Tiyatrosu: Korku tiyatrosu. İçinde tüyler ürpertici, korkunç sahneler bulunan, amacı seyircinin korku duygusunu uyandırmak olan oyun.

Yoksul Tiyatro: Jerzy Grotowski'nin tiyatro estetiği ile ortaya çıkan tiyatro anlayışı. Grotowski, önce 1959'da Opole'de sonra da Wrocław'da kurduğu tiyatro işliğinde, Stanislavski, Meyerhold, Artaud, Laban ve Decroux'nun çalışmalarından da yararlanarak yeni bir estetik geliştirmiştir. Bu

estetiği ortaya çıkarmada bilinen tekniklere eklemeler yapmıştır. Tiyatronun temel öğelerinin oyuncuyla seyirci olduğunu belirterek, tiyatronun tüm öteki öğelerinden arınması gerektiğini söyleyerek bir oyuncu tiyatrosu ortaya çıkarmıştır. Oyuncunun gereksiz öğelerden temizlenip arınması ve kendinde olan gereksiz şeyleri eksiltmesiyle (*via negativa* yöntemi) 'kutsal oyuncu' aşamasına çıkacağını savunmuştur. Tiyatronun oyuncu ve seyirci dışında, tüm öteki öğelerden arınmasından dolayı da kendi anlayışındaki tiyatroya 'Yoksul Tiyatro' adını vermiştir (Wagner'in *Gesamtkunstwerk* kavramının tam karşıtı). Bu anlayıştaki tiyatro, 'ideogramlar,' 'insan edimlerinin iskelet biçimleri'ne dayanır ve gösterge dilini kullanır. Esrimeye dayalı bir metafizik tiyatro biçimi olarak yalnızca az sayıda entelektüel seyirciye gösteriler düzenleyen Grotowski, oyunculuk uygulayımına (teknikine) olumlu şeyler eklemiş, ama estetiği çok sınırlı bir seyirciye yöneldiğinden ilginç bir evre olarak kalmıştır. Ancak bu tiyatro, Avrupa ile ABD'de birçok genç tiyatro topluluğunu ve tiyatro adamını etkilemiştir.

Yorum: Bir yapıtın anlamını aydınlatmada tutulan inceleme ya da düşünme yolu.

Yuvarlak Tiyatro: Ortaçağda dinsel oyunların oynandığı, aşağı yukarı 3.5 metreden 10 metreye kadar çapları olan yuvarlak tiyatro; oyun alanının çevresi seyirci girmesin diye bir hendekle çevriliydi.

Yüzer Tiyatro: İrmak, göl, deniz üzerinde, kıydan kıyıya seyreden bir gemide oyunlar oynayan tiyatro.

YZ: 'Yazma' sözcüğünün kısaltılmışı.

Zincirleme: Tiyatro oyununda olayların nedenleri ile sonuçlarının inandırıcı bir sıra ile birbirini izlemesi.

Zorunlu Sahne: Mecburi sahne. 'İyi Kurulu Oyun' uygulayımında, ilerde ortaya çıkacak olayları ima edici noktaları bir araya toplayan, birinci derecede önem taşıyan sahne. Bu sahnede çoğu kez oyunun Doruk Noktası bulunur.

KISA KAYNAKÇA

- AND, Metin, *Tiyatro Kılavuzu*, İstanbul, 1973.
- ANDAY, Melih C., *Gelişen Komediya*, İstanbul 1965.
- ARCHER, William, *Play-Making*, New York 1937.
- ARISTOTELES, *Poetika*, çev. İsmail Tunalı, Erzurum 1961.
- ARISTOTELES, *Retorik*, çev. Mehmet Doğan, İstanbul 1961.
- ARTAUD, Antonin, *The Theatre and Its Double*, New York 1958.
- ATHENAEUS, *Deipnosophistai*, İng. çev. C.B. Gulitt, Boston 1927.
- BECK, Julian-MALINA, Judith, *We, The Living Theatre*, New York 1970.
- BENTLEY, Eric, *The Life of the Drama*, New York 1964.
- BRAUN, Edward, *Meyerhold on Theatre*, London 1969.
- BRAUNECK, Manfred, *Theaterim 20. Jahrhundert*, Hamburg 1980.
- BRECHT, Bertolt, "Rede des Dramaturgen," *Theaterarbeit*, Dresden 1957.
- BROOK, Peter, *The Empty Space*, Middlesex 1972.
- BROOK, Peter, *Gizli Bir Şey Yok*, çev. Özdemir Nutku, [basılacak].
- BRUSTEIN, Robert, *The Third Theatre*, New York 1969.
- BUSFIELD, Roger M., *The Playwright's Art*, New York 1958.
- CHAMBERS, E.K., *The Medieval Stage*, II, Oxford 1967.
- CLARK, Barrett H., *European Theories of the Drama*, New York 1947.
- CLAY, N. L., *The English Critic*, London 1948.
- DOWNS, Harold, *The Critics in the Theatre*, London 1955.
- DURZAK, Manfred, *Das expressionistisches Drama*, München 1979.
- EGRI, Lajos, *The Art of Dramatic Writing*, New York 1963.
- ELIOT, T.S., *Poetry and Drama*, London 1950.
- ELLIS-FERMOR, Una, *The Frontiers of Drama*, London 1943.
- ELSOM, John, *Post-War British Theatre*, London/Henley/Boston 1976.
- ERVINE, St. John, *How to Write a Play*, New York 1928.
- FERGUSON, F., *The Idea of a Theatre*, New Jersey 1949.
- FISCHER, Ernst, *Sanatın Gerekliği*, çev. C. Çapan, İstanbul 1968.
- GALLAWAY, Marian, *Constructing a Play*, New York 1950.
- GASSNER, John, *Form and Idea in Modern Theatre*, New York 1956.
- GREBANIER, B., *Playwriting*, New York 1961.
- HAMILTON, Clayton, *The Theory of the Theatre*, New York 1939.
- KERR, Walter, *How to Write a Play*, New York 1955.

- KESTING, Marianne, *Panorama des zeitgenössischen Theaters*, München 1962.
- KINDERMANN, H., *Atom Çağında Tiyatronun Gerekliliği*, çev. Ö. Nutku, Ankara 1965.
- KITTO, H. D. F., *Form and Meaning in Drama*, Lonon 1960.
- KROWS, A.E., *Playwriting for Profit*, New York 1928.
- KRYSPIN, Egbert, *Style and Society In German Literary Expressionism*, Florida 1965.
- LOTHAR, Ernst, *Macht und Ohnmacht des Theaters*, Hamburg 1968.
- MACGOWAN, K., *A Primer of Playwriting*, New York 1962.
- MAROWITZ, Charles, *Confession of a Counterfeit Critic*, London 1973.
- MATTHIESSEN, F. O., *The Responsibilities of the Critic*, New York 1952.
- MEISTER, Richard, *Die Aufgaben der Theater Wissenschaft*, Wien 1955.
- MELCHINGER, S., *Theater der Gegenwart*, Frankfurt 1956.
- MILLET, F.B.-BENTLEY, G.E., *The Art of Drama*, New York 1935.
- MULLER, Gottfried, *Dramaturgie des Theaters und des Films*, Würzburg 1941.
- MUSIL, Robert, *Theater: Kritisches und Theoretisches*, München 1965.
- NICOLL, Allardyce, *The Theatre and Dramatic Theory*, London 1965.
- NIESSEN, Carl, *Kleine Schriften zur TheaterWissenschaft und Thgeschichte*, Emsdetten 1971.
- NUTKU, Özdemir, *Dünya Tiyatrosu Tarihi, I-II*, (2. baskı), İstanbul 1985.
- NUTKU, Özdemir, *Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü*, (2. baskı), İstanbul 1997.
- NUTKU, Özdemir, *Modern Tiyatro Akımları I*, Ankara 1963.
- NUTKU, Özdemir, *Oyun Yazarı*, İstanbul 1966.
- NUTKU, Özdemir, *Tiyatro ve Yazar*, Ankara 1960.
- NUTKU, Özdemir, *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, (2. baskı), İzmir 1991.
- NUTKU, Özdemir, *Türkiye'de Brecht*, İstanbul 1976.
- NUTKU, Özdemir, *Yaşayan Tiyatro*, İstanbul 1976.
- NUTKU, Özdemir, *Uzatmalı Gerçekler*, İstanbul 1985.
- O'HARA, F.H.-BRO, M.H., *Invitation to the Theatre*, New York 1951.
- PISCATOR, Ervin, *Das Politische Theater*, Hamburg 1963.
- RICE, Elmer, *The Living Theatre*, New York 1959.
- ROWE, Kenneth T., *Write That Play*, New York 1939.
- SELDEN, Samuel, *An Introduction to Playwriting*, New York 1946.
- SHAW, G. Bernard, *The Quintessence of Ibsenism*, New York 1953.
- SHAW, Leroy R., *The German Theatre Today*, Austin 1963.
- SOKULLU, Sevinç, *Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*, Ankara 1979.
- STEINBECK, Dietrich, *Einleitung in die Theorie und Systematik der Th.wissenschaft*, Berlin 1970.

- THOMPSON, A.R., *The Anatomy of Drama*, Los Angeles 1946.
- TIEGHEM, Philippe v., *Tiyatro Tekniği*, çev. B. Onaran, İstanbul 1964.
- WESKER, Arnold, *Distinctions*, London 1985.
- WHITING, Frank M., *An Introduction to the Theatre*, New York 1954.
- WICKHAM, G.-BRERETON, G., *Dram Sanatı*, çev. M. Ergin, G. Yener, İstanbul 1964.
- WRIGHT, E.A., *Understanding Today's Theatre*, New Jersey 1959.
- YOUNG, Stark, *Immortal Shadows*, New York 1948.

YAZARIN KİTAPLARI

[A] Tiyatro Kitapları

- Kültür Tarihimizden Manzaralar*, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 1995.
- Gecenin Maskesi*, (Shakespeare incelemeleri) BoyutMitos Yayınları, İstanbul 1995.
- Oyunculuk Tarihi*, Cilt I, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1995.
- Duvardaki Mavi Kuş*, GSF Yayınları, İzmir 1994.
- Gerçeklerin Düşleri* [M. Ertuğrul'un Yazıları üzerine inceleme], Eczacıbaşı Vakfı Yay., 1st. 1994.
- Kor Altındaki Kor*, [Çekhov'un dört oyunundan düzenleme], Kabalcı Yayınevi, 1st. 1993.
- Zeynep'in Tiyatro Kitabı*, 2.baskı, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 1992.
- Zümrüdüanka'nın Külleri*, Yılmaz Yayınları, İstanbul 1991.
- Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, 2.baskı, Dokuz Eylül Üniversitesi Yay., İzmir 1991.
- Theatre in Turkey* (S. Şener ve A. Yüksel ile birlikte), İstanbul 1991.
- Dram Sanatı*, 2. baskı, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 1990.
- Sahne Bilgisi*, 3. baskı, Kabalcı Yayınevi İstanbul 1989.
- Benden Sonra Tufan Olsun* (Muhsin Ertuğrul'un Anıları; E. Sevinçli ve M. Tuncay ile birlikte), Eczacıbaşı Vakfı Yay. İstanbul 1989.
- IV. Mehmet'in Edirne Şenliği*, Türk Tarih Kurumu, 2.baskı, Ankara 1987.
- Uzatmalı Gerçekler*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1986.
- Dünya Tiyatrosu Tarihi, I-II*, Remzi Kitabevi, 2.baskı, İstanbul 1985/86
- Gösterim Terimleri Sözlüğü*, Türk Dil Kurumu, Ankara 1983.
- Meddahlık ve Meddah Hikâyeleri*, İş Bankası Yayınları, Ank.1978.
- Yaşayan Tiyatro*, Çağdaş Yayınları, İstanbul 1976.
- Türkiye'de Brecht*, Tiyatro 76 Yayınları, İstanbul 1976.
- Darülbeyazıt'ın Elli Yılı*, Ankara Üniversitesi Yayınları, 1969.
- Stanislavski'nin Sahneye Koyduğu «Martı»*, A.Ü. Yayınları, Ankara 1968.
- Tiyatro Terimleri Sözlüğü*, [H. Taner, M. And'la birlikte], Türk Dil Kurumu, Ankara 1966.
- Oyun Yazarı*, İzlem Yayınları, İstanbul 1965.
- Modern Tiyatro Akımları, I*, Dost Yayınları, Ankara 1963.
- The Stagnation and Revival of Verse Drama in England* (doktora tezi), Ankara 1961.
- Tiyatro ve Yazar*, Gim Yayınları, Ankara 1960.

[B] Çeviri Kitaplar

Bertolt Brecht, *Kafkas Tebeşir Dairesi* [Der kaukasische Kreidekreis], BoyutMitos Yay., İst. 1997.

Bertolt Brecht, *Simone Machard'ın Hayalleri* [Die Gesichte der Simone Machard], BoyutMitos-Yay., İst. 1997.

Bertolt Brecht, *Seçuan'ın İyi İnsanı* [Der gute Mensch von Sezuan], BoyutMitos Yay., İst. 1997.

Peter Brook, *Gizli Bir Şey Yok* [There Are No Secrets], İstanbul (basılacak).

Martin Esslin, *Dram Sanatının Alanı* [The Field of Drama], YKY, İstanbul 1996.

John Osborne, *Öfkeyle Bak Geriye* [Look back in Anger] Kabalcı Yayınevi, İstanbul.

Herbert Achternbusch, *Çizme ve Çorapları*, [Der Stiefel und sein Socken], BoyutMitos Yay., İst. 1994.

George Tabori, *Bir Casusa Ağıt* [Requiem für einen Spion], BoyutMitos Yay., İst. 1994.

George Tabori, *Weisman ile Kızılyüz* [Weisman und Rotgesicht], BoyutMitos Yay. İst. 1994.

John Covel, *Edirne Günlüğü* [Diary] Edirne Armağanı, Kültür Bakanlığı Yay., Ank. 1994.

Thomas Bernhard, *Tiyatrocu* [Der Theatermacher], İleri Kitabevi, İzmir 1992.

J. Hay, *At* [Das Pferd], Kabalcı Yayınevi, İstanbul 1991.

W. Shakespeare, *Onikinci Gece* [Twelfth Night], Remzi Kitabevi İstanbul 1988.

W. Shakespeare, *Yeter ki Sonu İyi Bitsin* [All's Well That Ends Well], Remzi Kitab., İst. 1988.

W. Shakespeare, *Kral Lear* [King Lear], Remzi Kitabevi, İstanbul 1986.

W. Shakespeare, *Othello*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1985.

Margret Dietrich, *Oyuncu: Yönetmenin Elinde Yaratıcı Bir Özne ya da Araç*, Devlet Tiyatroları Yayını, Ankara 1985.

W. Shakespeare, *Romeo ve Juliet*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1984.

F.Dürrenmatt, *Göktaşı* [Der Meteor], Kültür Bakanlığı, Ank. 1979.

B.Curipeschitz, *Yolculuk Günlüğü* [Das Tagebuch], T.T.K. Ank.1977

Charles Morgan, *İrmak Kıyısı* [The River Line] (basılmadı)

Çağdaş Amerikan Şiirleri [Seçki - Tarık Dursun K. ile birli.], Şairler Yaprakı, Ank. 1956.

[C] Oyunları

İnsancıklar, [8 kısa oyun-basılacak].

Eşek Arıları, [Arisofanes-Nutku: basılacak].

Mütettiş (Gogol-Nutku: basılacak) 1995.

Dönme Dolap, [basılacak], 1994.

Kısa Oyunlar, [basılacak], 1986.

Büyük Baba, (basılacak).

Söylev, Remzi Kitabevi, 2.baskı, İstanbul 1985.

Söylev, Ankara Üniversitesi Yayınları 1973.

Çiçek (Mimodram), 1967'de, Fransa'nın Nancy kentinde oynanmıştır.

Savaş Oyunu, Tiyatro Dergisi Eki, Ankara 1968.

Kriegsspiel, [*Savaş Oyunu*: Almancaya Max Fisch tarafından çevrilmiş Deutscher Theaterverlag tarafından basılmıştır; 1965'te Erlangen Uluslararası Tiyatro Şenliği'nde Nutku'nun oyun düzeniyle oynanmış, "Reji Birinciliği" Ödülü ile değerlendirilmiştir, Weinheim 1965.

Köprü, Türk Dil Kurumu, Ankara 1964.

Merdiven, Değişim Yayını, Ankara 1962.

[D] Senaryoları

Türk Tiyatrosu, Kültür-Belgesel Dramatizasyon, 40'ar dakikalık 10 diziden oluşan TV Senaryosu. TRT, Ankara, 2.Kanal, 3. Kanal ve İnt.TV 1990, 1996'da yayımlandı.

Muhsin Ertuğrul, Kültür-Belgesel, Dramatizasyon, 30 dakikalık, TV Senaryosu, TRT, 1.Kanal, Ankara 1989'da yayımlandı.

[E] Şiir Kitapları

Bir O Kuşları, İzmir 1996.

Bölük Yaşantı, Ankara 1957.

Üç Nokta, Ankara 1954.

Eller, Ankara 1950.

[F] Hazırlamakta olduğu Kitaplar

Oyunculuk Tarihi, Cilt II, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

Yaratıcı Drama

Türk Tuluat Tiyatrosu

Shakespeare Sözlüğü

Ansiklopedik Tiyatro Sözlüğü

Shakespeare, İki Soylu Akraba [*The Two Noble Kinsmen*]

Kazandığı Ödüller

- 1997 - *En iyi Yönetmen Ödülü*, İzmir Devlet Tiyatrosu'nda *Çayhane* oyun düzeni için, Türkiye Eleştirmenler Birliği
- 1996 - *Tiyatro Özendirme Ödülü*, Çağdaş Yaşamı Destekleme Derneği
- 1993 - *Tiyatro Araştırma-İnceleme Ödülü*, T.C. Kültür Bakanlığı.
- 1991 - *Dionsos Büyük Ödülü*, Salihli halkı adına Salihli Belediyesi.
- 1989 - *Tiyatroya Katkı Ödülü*, Tiyatro ve TV Yazarlar Birliği, İstanbul.
- 1984 - *En iyi Yönetmen Ödülü*, "Ulvi Uraz Tiyatro Ödülleri," İstanbul.
- 1979 - *Büyük Edebiyat Ödülü*, *Meddahlık ve Meddah Hikayeleri* adlı kitabından dolayı "Milli Kültür Vakfı Ödülleri," İstanbul.
- 1967 - *Özel Bröve*, G.Dilmen'in *Midas'ın Kulakları* oyun düzeni için, Uluslararası Tiyatro Şenliği, Nancy, Fransa.
- 1965 - *En iyi Yönetmen Ödülü*, *Savaş Oyunu*'nu sahnelemesindeki başarısı için, Uluslararası Tiyatro Şenliği, Erlangen, Almanya.
- 1965 - *Özel Mansiyon (Mention Speciale)*, *Pabuççu Ahmet'in Maceraları*'nı sahnelemesindeki başarısı için, Uluslararası Tiyatro Şenliği, Nancy, Fransa.

DİZİN

- Açıkbaş, 69
Adams, J., 97
Adams, S., 97
Aelius Donatus, 60, 61
Afife Anjelik, 78
Agamemnon, 42, 249
Agate, J., 200, 201
Ah! Wilderness, 70
Ahmet Mithat Efendi, 69, 78
Ahmet Vefik Paşa, 65, 259
Ahmet Yetim Yahut Netice-i Saâdakat, 78
Aiskhülyos, 21, 42, 54, 168, 200, 234
Akpınar, M., 83
Alasya, Z., 83
Albee, E., 81
Aldatılan Sadakat, 85
Alfieri, V., 187
Ali Bey, 70
Alman İdeolojisi, 108
Amphitryon, 58, 81
Amphitryon '38, 68
Anday, M. C., 214
Andria, 58
Andromaque, 94, 208
Andros Güzeli, 58
Anna Karenina, 148
Antigone, 56, 162, 249
Appia, A., 121, 122
Ariadne Naksos, 75
Aristofanes, 28, 64, 82, 188, 234, 243, 253
Aristoteles, 28, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 57, 60, 90, 93, 168, 170, 172, 231, 233, 234, 237, 243, 249, 250, 257, 258
Arout, G., 165
Arrabal, F., 81
Ars Poetica, 41, 90, 258
Artaud, A., 245, 250, 266, 268
Arte Poetica, 61
Asena, O., 174, 226, 227
Atay, C., 217
Aulus Gellius, 58
Austin, F., 86, 272
Ayak Takımı Arasında, 149
Baal, 140
Baba, 111, 116, 117
Baba ile Oğul, 131
Baba Katli, 131
Başkut, C. F., 78, 192
Baharın Uyanışı, 131
Balad Opera, 86
Balzac, H., 110, 111, 116, 117, 143, 144, 146, 147, 148
Barca, C. de la, 168
Bardi, G., 85
Barış Şenliği, 116
Beaumarchais, P. A., 76, 98
Beckett, S., 234
Benda, G., 75
Bernard, C., 18, 72, 110, 166, 272
Beğendiğiniz Gibi, 68
Bham, O., 113
Bir Bebek Evi, 67, 144, 166
Bir Kış Masalı, 81
Bizim Kasaba, 192
Boileau, D. N., 54, 61, 62
Boissard, M., 208, 209
Brand, 112

- Brandes, G., 112, 113
 Brandes, J., 75
 Brecht, B., 16, 53, 75, 83, 86, 137,
 139, 140, 167, 171, 232, 236, 238,
 240, 249, 255, 258, 267, 272, 274,
 275
 Bronnen, A., 131
 Brook, P., 20, 27, 212, 275
 Bruant, 82
 Bruyere, La, 144
 Büchner, G., 99, 140
Bulutlar, 188

Camerata, 85
Cengiz Han'ın Bisikleti, 190
 Chamfort, N. S. R., 98, 99
 Chaplin, C. (Şarlo), 64
 Cicero, 58, 59, 60
commedia erudita, 73
 Comte, A., 108, 109
 Copernicus, 90
 Caille, P., 54, 92, 93, 94, 201, 208,
 233
Cousine Bette, 144
 Cromwell, 115
Cyrano de Bergerac, 68

Çağrılmadan Gelen, 125, 126
 Çekhov, A., 80, 150, 151, 152, 153,
 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160,
 161, 167, 184, 200, 201, 274
Çingene Aşkı, 86
Çok Bilen Çok Yanılır, 70

 Dante, 77, 126
Daphne, 85
 Darwin, C., 107, 108, 111, 116, 117
De Comaedia et Tragaedia, 61
De Optimo Genere Oratorum, 59

De Oratore, 59
De Re Publica, 60
Delikanlı, 70
 Demirel, K., 162
Deneysel Hekimliğe Giriş, 110
 Deneysel Roman, 110
 Descartes, R., 95
Devlet, 35, 50
Değişim, 139
Dilenci, 131, 134, 135, 138
Dilenci Operası, 86, 236
 Dilmen, G., 162, 277
Dokumacılar, 117, 145, 268
Dönme Dolabın Altında, 131
Dostigayev ve Ötekiler, 150
Dramatik Şiir, 55
 Dryden, J., 55, 201
Düş Oyunu, 126, 259
Düşmanlar, 150
 Dumas, A., 164
 Dürrenmatt, F., 55, 275
Duruşma, 131

 Egri, L., 186
 Eichendorf, 24
*Einstein on the Beach (Einstein
 Plajda)*, 87
 Eisner, K., 133
Ekonomi Tarihi, 145
 Eliot, T. S., 207
 Emmanuel, P., 24
Empty Space, 20, 271
*Epistola ad Pisones (Piso'lara
 Mektup)*, 41, 58
 Erduran, R., 190
Etika, 53
Evde Kalmış Kızla Hırsız, 87
Evhami, 69
Evin İçi, 126

- Fareler ve İnsanlar*, 78
Feraizcizade Mehmet Şakir, 69
Ficino, M., 89
Fielding, H., 148
Figaro'nun Düşünü, 76, 98
Fischer, E., 16, 17, 99
Flaubert, G., 111, 127, 148
Formio, 59
Fort, P., 121, 123, 124
Franklin, B., 97
Fırtına ve Atılış, 6, 102, 103, 243

Galile, 90
Gallaway, M., 217
Galsworthy, J., 186, 201
Gautier, J. J., 166
Gay, J., 86, 175, 236
Gece Çalan Davullar, 140
Gençlik, 131, 244, 253
Gençlik Birliği, 145
Genet, J., 81, 234
Georgias, 51
Germinal, 145
Gesamtkunstwerk, 121, 264, 269
Geveze Berber, 70
Gilette, W., 78
Giradoux, J., 68
Glass, P., 87
Goethe, 98, 103, 114
Goetz von Berlichingen, 103
Gogol, N., 66, 146, 147, 259, 276
Goldoni, C., 28, 73, 192
Goltz, von der, 131
Gordon-Craig, E., 121, 122, 123
Gorki, M., 141, 148, 149, 150, 152, 161
Grebanier, B., 166, 167
Gribodeyov, A. S., 147
Grotowski, J., 268, 269

Guilbart, 82
Guiness, A., 195
Gün Batarken, 146
Gün Doğarken, 116, 145, 181, 194

Hadım, 59
Hair, 86
Halbe, M., 131
Hamburgische Dramaturgie (Hamburg Dramaturgis), 36
Hamilton, C., 193
Hamlet, 23, 77, 121, 157, 181, 183, 219
Hammerstein, O., 86
Hamsun, K., 119
Harputta Bir Amerikalı, 79
Hasenclever, W., 131, 138
Hauptmann C., 135
Hauptmann G., 75, 113, 114, 116, 117, 135, 145, 146, 180, 194, 201, 268
Hayda Yaşıyoruz, 140
Haydutlar, 6, 103, 104, 105, 106, 198
Hebbel, 113, 117, 143
Hedda Gabler, 116
Hegel, G. F. W., 114
Heine, H., 102
Helene Kocomium, 51
Hernani, 115
Hesse, H., 99, 131
Hessenli Köy Postacısı, 99
Hettner, H., 112, 113
Heym, G., 134, 136
Hiller, K., 136
Hoffmann, E. T. A., 101
Homeros, 37, 141
homo ludens, 16, 247, 258
Horace, 94
Horatius, 41, 58, 90, 93, 168, 190,

- 250, 258
Hortlaklar, 116, 117, 145
Hugo, V., 115
Hük-m-i Dil, 78
Hürrem Sultan, 174, 176
Işık Karanlıkta Parlar, 148
Il. Edward, 140
Ionesco, E., 81, 234
Ibsen, H., 55, 67, 75, 111, 112, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 125, 144, 145, 148, 153, 156, 157, 158, 166, 201, 236
İçerdekiler, 214
Igor Bulıçev ve Ötekiler, 150
İnsanlık Komedyası, 111
İvanov, 151, 156, 157
Jefferson, T., 97
John Gabriel Borkmann, 117
Jones, R. E., 121
Kadınlar Okulu'nun Eleştirisi, 62
Kaestner, E., 83
Kafka, F., 131, 275
Kaiser, G., 139
Kant, I., 76
Karanlığın Gücü, 145, 147, 149
Kentlerin Ormanlarında, 140
Kepler, 90
Kilot, 135
Knows, A. E., 219
Kokona Yatıyor, 70
Kokteyl Partisi, 207
Konsolos, 87
Köpenick'li Yüzbaşı, 136, 141
Körler, 126
Kral Lear, 65, 275
Kral Oidipus, 39, 42, 49
Küçük Burjuvalar, 149
Kuşlar, 188, 276
Kurban, 162
Kurtlar, Kuşlar Uyanınca, 226
Kuru Gürültü, 65
Kyd, T., 54
Labiche, E., 84
Lamarck, J. B., 107
Laube, H., 22
Le Cid, 93, 94
Le Trésor des Humbles, 124, 125
Lehar, F., 86
Leibnitz, 23
Les Burgraves (Yöneticiler), 115
Lessing, G. E., 36, 54, 201, 250, 254
Livius, 58
Locke, J., 96, 97
Loewe ve Lerner, 86
Lorca, F. G., 31
Lord Byron, 148
Lucas, F. L., 52
Lugne-Poë, 124
Lüksemburg Dükü, 86
Macbeth, 22, 77
MacGowan, K., 183, 192, 222
Madam Bovary, 111, 112
Maeterlinck, M., 121, 123, 124, 125, 126, 127
Magarshack, D., 155
Makine Kıranlar, 140
Malthus, R., 107
Mann, H., 104, 131
Mardiros Minakyan, 78
Maria Magdalena, 117, 143
Marlowe, C., 54, 200, 233
Martı, 151, 160, 161, 274

- Marx, K., 108, 109
Matmazel Julie, 116
 Mattheson, J., 121
 Maugham, S., 169
Mavi Kuş, 124, 127, 274
Medea, 42, 162
Medusa'nın Cankurtaran Sandalı, 139
Medyum, 87
 Mehmet Rifat, 78
 Mehring, W., 83
 Meister, R., 20, 27
 Menandros, 58, 61, 234, 237, 268
 Menotti, G., 87
 Mercier, L. S., 98
 Metternich, K. W. von, 102
 Meyerhold, V., 123, 161, 232, 238, 246, 251, 265, 268, 271
 Miller, A., 56
 Milton, 141
 Minturno, A. M., 61
Misafiri İstiskal, 70
Modern Dram Sanatı, 112
 Molière, J-P., 62, 63, 65, 66, 69, 71, 183, 201, 233, 250, 259, 265
Monna Vanna, 127
 Montesquieu, C. de S., 109
 Monteverdi, 85
 Mozart, W. A., 85
Müfettiş, 66
 Muşahipzâde Celâl, 21, 28, 65
 Mustafa Nuri, 69
Mullu Son, 86
 Namık Kemal, 102, 212
 Nietzsche, F., 120
Nikohomakhos Eliki, 43, 44
Nora, 67, 116, 118, 144, 236
 Novalis, F. von H., 18, 98, 99, 101
Nüfus Artışı Üzerine İlkeler, 107
Ocak, 2, 104, 154, 222, 242
 Oedipe, 55
Oğul, 131, 138
Oidipus Kolonos'ta, 46, 49
Omurgalılar Üzerine Doğa Tarihi, 107
 O'Neill, E., 70, 201, 259
Orfeo, 84
Oyun Yazarlığı, 166
Oyun Yazarlığına Giriş, 183
 Öldüren Değil, Öldürülenler Suçlu, 131
 Övriplides, 54, 162, 168, 200, 234
 Özakman, T., 28, 73, 222, 226
Paolo ile Francesca, 126
Paris'in Tablosu, 98
Paydos, 79
Peer Gynt, 144, 145
Pélleas ile Mélisande, 124, 126
Penbe Kadın, 219, 220
 Peri, I., 5, 48, 49, 58, 85, 257
Perinthos Güzeli, 58
Phèdre, 94
Pierre Patelin, 74
 Pinter, H., 81
 Piscator, E., 106, 137, 140, 171, 232, 257
 Pisemski, A., 147
 Platon, 35, 36, 50, 55, 64, 81, 96, 232
 Plautus, 28, 58, 81, 234, 237
Poetika, 35, 37, 42, 44, 45, 46, 48, 49, 51, 52, 53, 56, 57, 90, 231, 233, 234, 237, 249, 257, 271
Politika, 53
Poliziano, 84
Polyeucte, 94
Pozitif Felsefe, 108
Prenses Melaine, 126

Profesör Unrat, 131

Prometheus, 21

Puşkin, A. S., 102, 146

Quintillian, 58

Racine, J., 54, 94, 115, 201, 208, 233

Recaizade Ekrem, 70, 78

Reinhardt, M., 83

Retorika, 51

Rice, T., 86

Rinucini, 85

Rodgers, R., 86

Romeo ve Juliet, 179, 191

Rossini, 85

Rostand, E., 68

Rousseau, J.-J., 76, 95, 96, 97, 103,

142, 143, 243

Rowe, N., 167

Rutledge, J., 97

Sabahtan Geceyansına, 139

Sack, G., 134

Salambo, 127

Salis, R., 82

Sardou, V., 84

Satıcının Ölümü, 56

Savaş, 135

Savaş ve Barış, 148

Sayın, H., 219, 220

Schiller, F., 76, 103, 104, 105, 106,

136, 137, 198, 201

Schlegel, F., 98

Schlegel, J. E., 18, 101

Schweikart, H., 22

Scribe, E., 84, 144, 245, 248

Selden, S., 213, 214

Seneca, 42, 54, 234, 250

Seville Berberi, 76

Shakespeare, W., 18, 22, 23, 37, 39,

54, 55, 64, 65, 68, 73, 81, 121, 141,

168, 179, 191, 200, 233, 250, 262,

274, 275, 276

Shaw, G. B., 18, 72, 75, 200, 201

Shelley, P. B., 99

Sherlock Holmes, 78

Site, 176

Sofokles, 39, 42, 54, 141, 162, 168,

200, 234, 239

Sokrates, 43, 64, 81

Sorge, R., 131, 134, 135, 138

Sorunlar, 52

Staiger, E., 137

Stanislavski, 161, 268, 274

Stein, G., 78, 87

Steinbeck, J., 78

Stendhal, F., 102, 146, 148

Sternheim, C., 135

Strauss, J., 86

Strindberg, A., 111, 113, 114, 116,

117, 126, 153, 157, 158, 201, 259

Symposium, 64

Şarapçı Ustası, 147

Şen Dul, 86

Şiir Sanatı, 54

Şiirin Savunması, 99

Tablodaki Adam, 79

Taine, H., 109, 110, 120

Taner, H., 83, 274

Tango Kralı, 86

Tarla Kuşu, 86

Tartuffe, 65, 66

Tecer, A. K., 192

Telefon, 87

Terentius, 58, 59, 60, 62, 234

Terry, E., 122

- Thérèse Raquin*, 111
 Thompson, A. R., 87, 180, 194
 Thompson, V., 87
Thyestes, 42
Tintagiles'in Ölümü, 126
Tiyatro Yöneticisi, 85
 Toller, E., 133, 134, 139, 140, 268
 Tolstoy, L., 141, 145, 147, 148, 157, 159
Tommy, 86
Toplum Sözleşmesi, 96
Tractatus Coislianus, 60
Tragedya, 52
Tristan ile Isolde, 126
 Tucholsky, K., 83
 Turgenyev, İ. S., 147
Türlerin Kökeni, 107, 108

Üç Bölümde Dört Ermiş, 87
Üç Kuruluşluk Opera, 86
Üç Kızkardeş, 151, 160

Vanya Dayı, 151, 160
Vassa Yeleznova, 150
 Vega, L. de, 168, 233, 235, 237, 268
Venedik Taciri, 64
Venedik'te Bir Gece, 86
Versay Tuluatı, 62
Vişne Bahçesi, 152
 Voltaire, F. M., 55

 Wagner, R., 121, 122, 264, 269
 Webber, A. L., 86
 Wedekind, F., 131
 Weill, K., 86, 236
 Werfel, F., 131
 Wilder, T., 70, 192
Wilhelm Meister, 98
 Wilson, R., 87
Wolzogen, 83
Woyzeck, 140

Yaban Ördeği, 116
Yaşayan Ölü, 148
Yalnız İnsanlar, 146
Yangın Memel, 217
Yanlışlıklar Komedyası, 73
Yapı Ustası Solness, 116, 117, 118, 119, 125
Yarasa, 86
Yaz Konukları, 150
 Yeats, W. B., 121
Yığın-İnsan, 139, 268

Zamane Şıkları, 69
 Zimmermann, 145
 Zola, E., 110, 111, 113, 114, 116, 143, 145, 146, 209
 Zuckmayer, C., 136, 141

