ÖZDEMİR NUTKU

DRAM SANATI

(Tiyatroya Giriş)



Ö. NUTKU
7
DRAM SANATI

KABALCI YAYINEVİ
KABALCI

Özdemir Nutku

□

DRAM SANATI

(Tiyatroya Giriş)

KABALCI YAYINLARI 7
Bilgi Dizisi 2

Kapak filmleri : Ebru Grafik

■

Kapak baskısı : Çetin Ofset

■

Dizgi Baskı : Tuba Matbaası

■

Cilt : Temuçin Mücellithanesi

ÖZDEMİR NUTKU

DRAM SANATI

(Tiyatroya Giriş)

KABALCI YAYINEVİ
İstanbul

Yazarı: Özdemir Nutku

■

Dram Sanatı

■

İkinci basım: Temmuz 1990

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ 9
GİRİŞ 11

I. BÖLÜM: TİYATRO NEDİR?

Genel Bakış 15
Yazın ve Tiyatro 25
Dram Sanatı Tiyatro Sanatı 29

II. BÖLÜM: DRAM SANATINDA DÖRT TEMEL TÜR

Tragedya 34
«Mimesis» 36
Tragedyanın Tanımı 39
Karakter Olay Dizisi İlişkisi 43
Trajik Aksiyon ve Trajik Karakter 46
«Hamartia» 48
«Peripeti» 49
«Anagnorisis» 50
«Katarsis» ve Trajik Haz 51
Tragedyanın Sonrası 54
Komedya 57
Komedyanın Kaynağı ve Gelişimi 57
Komedyanın Basamakları 63
Ciddi Komedya 67
Kahramanlık Komedyası 63
Romantik Komedya 68
Töre ve Karakter Komedyası 69

İçli Komedya 69
Dolantı Komedyası 70
Hafif Komedya 70
Fars 71
Melodram 74

III. BÖLÜM: DRAM SANATINDA ALT TÜRLER

Tragi komedya 79
Burlesk 80
Revü 81
Kabare 81
Skeç 82
Vodvil 82
Opera 83
Operet 84
Müzikli Güldürü 85
Müzikli Dram 85

IV. BÖLÜM: DRAM SANATINDA BELLİBAŞLI AKIMLAR

Klassisizm (Klasikçilik) 87
Klassisimin Öğeleri 89
Klasik Yazarların Yaşama Bakışları 90
Klasik Yazarların Nitelikleri 91
Romantizm (Coşumculuk) 94
Romantizmin Düşünce Yapısı 94
Sanat Ortamı 96
«Alman Yoksulluğu» 99
«Fırtına ve Atılış» 101
«Haydutlar» 102
Naturalizm (Doğalcılık) 105
Naturalizmi Biçimlendiren Gelişimler 105
Naturalist Sanat Ortamı 108
Yeni Romantizm 112
Yansımalar 114
Sembolizm (Simgecilik) 117
Simgeciliği Ortaya Çıkaran Eğilimler 117

«Beynimizin Gözleri» 118
Yazgı, Düş, Ölüm 121
Ekspresyonizm (Dışavurumculuk) 125
Siyasal ve Toplumsal Ortam 125
Dışavurumcu Yazarlar 128
Yazarların Yönelişleri 131
«Pathos» 133
Bellibaşlı Yazarlar 136
Realizm (Gerçekçilik) 138
Eleştirel Gerçekçilik 139
Toplumcu Gerçekçilik 145
Gerçekçi Bir Yazar 149

V. BÖLÜM: DRAM SANATI TEKNİĞİ

Öz ve Biçim 159
Tema-Durum-Oyun Kişisi 163
Olay Dizisi 166
Serim 167
Çatışma 169
Düğüm 173
Doruk Nokta 175
Çözüm 176
Kişileştirme 177
Tip 178
Karakter 179
Konuşma Örgüsü 180
Yer Kavramı 184
Estetik Denge 186
Oyunun Son Sözleri 190
SONUÇ 192
EK I: OYUN METNİ ÇÖZÜMLEME ÇİZELGELERİ 195
EK II: BAZI GEREKLİ TERİMLER 213
KAYNAKÇA 225
DİZİN 228

ÖNSÖZ

Bu çalışma, öğrencilere ve amatör tiyatrocular a Dram Sanatı konusunda temel bilgileri vermek amacıyla kaleme alındı. Bir el kitabı niteliğinde düşünüldüğü için de ayrıntılara inmeden, temel bilgileri genel görünümü 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 tümden 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, 1983 yılında 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 almadı. Kitabın gelişmesi için de tanımlamış olduğumuz kavramlar ve terimler ise bir yineleme olmaması için terimler arasına konulmadı.*

Bu kitabı tamamlayan bir başka çalışmam, 1989'da Kabalcı Yayınları 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 Yayınları tarafından basılan bu ikinci basım yeniden gözden geçirilip genişletilmiş, ama konu sınıfı aynı bırakılmıştır. Bu kitabın ikinci basımını gerçekleştiren sayın Sabri Kabalcı'ya ve baskı işlerini titizlikle yürüten tüm basımevi emekçilerine teşekkür ederim.*

Ö.N. 1990

GİRİŞ

İster Ege kıyılarının dağlara yaslanmış yirmi-otuz bin kişilik antik tiyatro yapıları, ister Orta Çağ'ın 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 insanoğluna 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 yaşamanın o çoğu kez farkedilmeyen sevinci içinde sağlamışlardır. Tiyatro, birbirinden farklı insaların, 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 yaşarken, 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 kaygusunun, doğru ve güzel konuşmanın önemini öğretir; ona topluluk içinde rahatça hareket etmenin ölçüsünü verir; orta öğretim çağındaki gençlerin cinsel dengesizliklerini, ölçüsüzlüklerini denetim altına alır, sağlıklı ve doğal olanı gösterir. Ayrıca, öğrenciyi çeşitli sanat dallarıyla ilgilenmesini sağladığından, onun 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 verir ve en önemlisi insanı çok yakından onlara tanıtır.

Orta öğretimde tiyatro çalışmalarının toplum için yararlı olan yanı, yurt yüzeyinde birikimci ve yaratıcı kültür yaşamını varetmedeki niteliklerdir; çünkü tiyatro, toplumun ortak karmaşalarına (komplekslerine) saldırır, toplumun ruh sağlığına etkin olarak sağlıklı olanı gösterir; ulusal kimliği pekiştirir, toplumu bilinçlendirir, sorunlara nesnel gözle bakılmasına sağlar. Ayrıca, düşünce erkini ve özgürlüğünü öğretirken, toplumun ilerlemesindeki süreyi kısaltmada yardımcı olur; toplumsal duyarlığı arttırır, toplumu ortak bir güzelduyusal düzeye çıkartmada önemil 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 vardırarak 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, onları yarının dünyasını kavramalarında hazırlıklı olmalarını sağlamak orta öğretimin temel ilkelerinden biri olmalıdır. Ancak bu, okulların birbiriyle yarışmak için göstermelik bir biçimde yalmzca oyun koymasıyla değil, sistematik olarak eğitim izlencesinde tiyatronun yer almasıyla gerçekleşebilecek bir şeydir.

I. BÖLÜM

TİYATRO NEDİR?

GENEL BAKIŞ

Tiyatro nedir? Ya onu ölümsüz yapan? Taş devrinden bu yana insanoğlu 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 özlemidir. 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 onların doğaya sağladıkları üstünlüğün birer göstergesidir. Bunun da bilincine varmıştır ilkel insan, bu bilgisini tartımlı hareketler yapıp sesler çıkararak, dans ederek topluca değerlendirmiştir. Doğanın durmadan insan yaşamını etki altında tutmasına karşı insan da doğal olanı değiştirerek üstünlük sağlama yoluna gitmiştir. Bu üstünlüğü 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, insanoğlunun dinlenmek, vakit geçirmek, eğlenmek ve düşünmek için bulduğu topluca oyunlar, güncel sorunları ve olayları yansıtmıştır. Doğa ile ilişkisinde *Büyücü*'nün yönetiminde törensel gösteriye giren insanoğlu, 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 biçimlerinde iki kaynaktan hareket etmiştir; anlatım biçimini düzenleyen *konu (ki güncel bir olayı yansılar)* ve bu konunun insan doğasına ilişkin *büyü yanı (ki yaşamın evrensel özdeğerlerini ortaya çıkarır)*.

Tiyatro olgusunun iki yarım küresi, yani sahne ile seyirci arasındaki birleşmede, insanoğlunun yaşamında *doğru*'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 bir olan Avusturyalı Ernst Fischer şöyle der: «Alınyazısı dünyayı değiştirmek olan bir sınıf için sanatın yalnızca büyülemek yerine, aydınlatmak, eyleme itmek olması ne denli doğruysa, sanatta büyünün 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 büyünün 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* deyimiyle karşılıyabiliriz. 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 varoluşu 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 açımlanır; bunun için de başlangıç noktası özel sorunlar olur. Bu derinlemesine yönelişte, seyircinin duygu yoluyla tepkisi sağlanır; seyirci, bu kez sezgi ve algılama ile aklı destekler. *Bu ikili özün örtüşmesiyle tiyatranun içeriği varolur.*

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

Garip gelebilir, ama tarih boyunca toplumlarda ve insanlarda yaşam korkusu ve yokolma 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 çığırın tinsel, siyasal, toplumsal durumlarını aydınlattığı 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 katılışı ile, kendini tanımanın, kendini gerçekleştirmenin ya da daha çok günümüzde görüldüğü gibi, maskeleri atmanın ilkelerini ortaya çıkarmış 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 bocalıyan insanlarına çoktandır kaybolmuş bir töreni getirmektedir. Bu törende, 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 başlıbaşına 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 anlatımları, 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, giysi, ışıklama, oyunculuk, vb. gibi *estetik-teknik* dallardır. Bütün bunların, tamamlanmış bir tiyatro gösterisinde özümlenebilmesi için, bir bütünlük, gerekli vurgular, dengelemeler, oranlamalar, uyum ve çekicilik içinde birleştirilmiş olmaları gerekir.

Bunu 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, düşünceyi bir eyleme sokar. Kısacası, tiyatro sanatında, tiyatro yazının değil, yazın tiyatronun bir parçasıdır.

Tiyatral yapıt daha doğarken yazınsal yapıttan ayrılır. Herşeyden önce, sözcük biçimleri içinde saptanmış yazın tek kişinin yaratıcılığına dayanır. Tiyatro ise *birliktelik başa-*

rısı ile ortaya çıkabilir; çünkü birçok gücün birlikte, uyumlu yaratısına bağlıdır. Oyun yazarının, yönetmenin, tasarımcıların (dekorcu, giysici, ışıklama 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 yapıtı, yaratıcı özelliğini, *her oynanışta yeniden oluşan, çoğu kez de hiç yazınsal olmayan kaynaklardan gelen çeşitli güçlerin içiçe 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 ayrım 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 dediği gibi, «Tiyatro, sürekli devrim demektir.» Durmadan değişen ve gelişen insanoğlu ile içiçe 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 bulunduğu çağın profilini ortaya çıkarır.

Bu devinim içinde, tiyatro yapıtının geçici niteliği, kişiyi, tiyatro sanatını yeniden kurmak için öncalışmalara zorlar. Tiyatro, yazından çok arkeolojinin yöntemlerine benzerlik gösterir. Örneğin, tiyatro araştırmaları (yazından çok

başka bir yolda) birçok çizgiyi biraraya getirerek, isterse binlerce yıl öncesinden olsun, tümünde düşünceyi, üslûp 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 büyüsünü ve sahne etmenlerini kapsayacak biçimde hazırlanmalıdır.

Yazın alanının değerlendirme ölçütleri ile tiyatronun ölçütleri arasında önemli bir fark vardır. Yazınsal yapıtın değerlendirilmesinde verilen yargıda *zaman aşımı* en önemli ölçüttür. Yüzyılları aşarak gelen yazınsal bir yapıtın etki gücü bu değerlendirmede önemlidir; bunun için, göreceli de olsa, o yapıtın yazın açısından yetkin olması gerekir. Oysa bu bir sahne yapıtını değerlendirmede sözkonusu 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 yapıtı, yazın tarihçisinin ya da incelemesinin güzelduyusal ölçütleri açısından değerli bulunmayabilir, ama aynı yapıt, 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 deeğrlendirmede «hafif» ya da «değersiz» görülmesine karşılık, tiyatro incelemecileri açısından «ilginç birer model» olarak ele alınmışlardır.

Tiyatro incelemecisinin klasikleşmiş yapıtları değerlendirmesi de, yazın incelemecisinin değerlendirmesinden farklıdır. Seyirci, tiyatronun iki temel alanından biri olduğu için, incelemeci, o başyapıtları *güncellikleri açısından* ele alır. Aiskhilos'un *Prometheus*'u ya da Shakespeare'in *Macbeth*'i bugünün seyircisi için neler getirir ve hangi açıdan günceldir, sorusunun yanıtı tiyatro açısından yaşamsaldır.

Ayrıca, bir de bu oyunların hangi seyirci için oynanacağı gözönünde tutulur; çünkü tiyatro sanatının tamamlanması için seyirci önemlidir; oyuncusuz tiyatro olamıyacağı gibi, seyircisiz de tiyatro olamaz!

Bir yazın yapıtı, yazarın kendi tarafından tamamlanır; basılıp kitap durumuna gelir ve okuyucu önüne çıkar. Oysa tiyatroda yazarın metni ancak birçok çalışanın yaratısı ile hazırlanır ve seyirci karşısına çıkınca tamamlanır. Oyun yazarı, yönetmene, oyuncuya, dekor ve giysi tasarımcısına, ışıklama uzmanına, 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 ölçütlerini tiyatro alanında kullanmak yanlıştır.

Viyana Saray tiyatrosunun sanat yöneticiliğini yapmış olan Heinrich Laube'nin, 1847 yılında, «Tiyatro, kendi çağında gerçekten yaşayanı göstermekle sorumludur,» sözlerini anımsayarak, *tiyatronun 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 sorumluğu vardır. Bundan on yıl kadar önce ölen, tanınmış Alman tiyatro yönetmeni Hans Schweikart, çağımızda her yönden tehlike içinde ve tehdit altında bulunan insanlar için tiyatronun sorumluluğunu şöyle açıklamıştır: «Tiyatro, seyircisine, kendi yaşantısından bilmediği şeyleri, yani daha çok bilmekten kaçındığı gerçekleri göstermekle yükümlüdür. İş adamlarının harikaları ile dünyanın bir anda yokolması korkusu arasında sersemlemiş olan insanlar,» yaşamın verdiği güvensizlik karşısın-

da, 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 yansıtılıyabildiği anda önemli bir araçtır. Hele tiyatro, «çağını şiirli bir biçimde yansıtabiliyorsa» daha da önemli bir araç oluverir. Öyle ki, Tiyatro, güzeli abartmadan, kötüyü örtbas etmeden, çirkini saklamadan ve iyiyi yadsımadan görevini yapmalıdır.

Tiyatronun «yaratıcı birlikteliği»nin gizemi, ufkunun, yani tiyatro olgusunun tinsel görünüşünün, seyircinin deneyim ve hayal ufkuyla kesiştiği an tam anlamıyla aydınlanmış demektir. Her sanat yapıtı 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 üslûbun 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 kişidir.

Oyuncu, tiyatronun iki temel ögesinden biridir (öteki de seyirci). Tiyatro sahne olmadan da, dekor ve giysi olmadan da, ışıklama, müzik ve metin olmadan da varolabilir. Ama oyuncu olmadan varolmasına olanak yoktur. Kukla ve gölge oyununu düşünsek bile, burada da kuklaları ya da

tasvirleri oynatan bir oyuncu vardır. Oyuncu ile seyirci arasındaki akım, etki-tepki bağı, tiyatroyu yaşatan temel ilkedir. Oyuncu-seyirci bileşkeni ile tiyatronun en üstün özelliğini, başka deyişle *yaşayan organizmalar ilişkisi*'ni buluruz.

Eichendorf'un, «ozan dünyanın yüreğidir,» sözü en belirgin biçimde, oyun yazarı için de geçerlidir. Oyun yazarı, bugün her yerde şiddetin yaşandığı, acımasız bir dünyanın en yakın tanığıdır. O, duyguların saklandığı bir dünyada yaşar; çünkü bizler, sevgilerin bilinçli bir biçimde ayrı düştüğü ve yaşamı «gizliden oynayan» bir çağda yaşıyoruz. Fransız düşünür Pierre Emmanuel bir toplantıda şöyle demiştir: «Oyun yazarı, dünyanın belirsiz korkusunu olumlu bir huzursuzluğa çevirmelidir; bir yandan da yeniliğin doğruluğunu denemelidir. Çünkü dünyamız, yeni bir şey getirmek için hedefini sık sık kendi elleriyle yıkıyor. (...) Tüm değerlerimiz parçalandı. Bundan da kolayca anlaşılabilecek korkumuz doğdu. Ama bu korku, inançlarıyla korunmuş olan insanları yaratıcı bir huzursuzluğa geçirdi ve böylece sonsuza olan duyguyla birleştirdi.»

Bizler, şu 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 dünyada, insanlar, yaratıcı bir dünyaya katılma şanslarını her gün biraz daha yitirmektedirler; çünkü her şey daha önceden hazırlanıp önümüze konmaktadır ve biz çoğu zaman bu mekanizmayı anlamakta güçlük çekiyoruz. Makineler giderek yaratıcı ustaların yerini alıyor, istatistikçiler ise düşüncenin... Kendi başımıza düşünemez duruma geliyoruz. Bilgisayarlar tarafından doğrulanmadıkça kendi çözümümüzü kabul ettiremez olduk. *Özgün 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 dünyayı anlamaya çalışıyoruz. Sanat olaylarına daha az ka-

tılır olduk. Ve giderek başka insanlara onların yaptıklarına katılma sevincimizi, daha doğrusu yaşama sevincimizi yitiriyoruz. Sonuçta, bir arada yaşamanın, birlikte üretmenin sevincini yoketmeye başladığımızdan, *yaratıcı varlık olma* durumundaki amaçlarımızı da unutuyoruz. *Giderek yaşamı seyredenler olmaktayız.* 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 içgüdüsü»nün çoğalmasıyla, yokolmaktan 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 zümrüdüanka 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: yapıt, 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 yukardaki listeye bir yenisini ekledi: tiyatro. Oysa eskiden, tiyatro, yazının bir dalı olarak düşünülürdü. Bunun böyle olmadığı, yani tiyatronun yazının bir dalı değil de, başlıbaşına 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 özümlenebilmesi için bir bütünlük, gerekli vurgular, tartımlar, dengeler, oranlamalar, uyum ve çekicilik içinde birleştirilmiş olmaları zorunludur.

Bunun için, 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 yazı 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, düşünceyi bir eyleme sokar. Kısacası, tiyatro yazının değil, yazın, tiyatronun bir parçasıdır.

Tiyatral yapıt, daha doğarken yazınsal yapıttan ayrılır. Herşeyden önce, sözcük biçimleri içinde saptanmış yazın, tek kişinin yaratıcılığına dayanır. Tiyatro ise *birliktelik başarısı* ile ortaya çıkabilir; çünkü birçok gücün birlikte, uyumlu yaratısına bağlıdır. Oyun yazarının, dramaturgun, yönetmenin, tasarımcıların (dekor, giysi, ışıklama, vb.), oyuncuların, dansçıların, bestecilerin, çalgıcıların, sahne teknisyenlerinin, fıslayıcıların, çağırıcıların ve daha birçoklarının hep birlikte, uyumlu ve dikkatli çalışmaları ile tiyatro gerçekleşebilir. Ancak bu birliktelik de yeterli değildir; tiyatronun varolması için seyirci gereklidir. Tiyatronun anlamı seyirci ile ortaya çıkar; çünkü tiyatronun yaşaması, sahneden seyirciye, seyirciden sahneye olan kan dolaşımı-

na bağlıdır. Bunun içinde, 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 içiçe 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 ayrım eklenebilir. Ünlü İngiliz yönetmen Peter Brook'un dediği gibi, «Tiyatro, sürekli devrim demektir.» Durmadan gelişen ve değişen insanoğlu ile içiçe 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 yapıtının geçici niteliği, kişiyi, tiyatro sanatını yeniden kurmak için öncalışmalara zorlar. Tiyatro, yazından çok arkeolojinin yöntemlerine benzerlik gösterir. Örneğin, tiyatro araştırmaları (yazından çok başka bir yolda) birçok çizgiyi biraraya getirerek, isterse binlerce yıl öncesinde olsun, tümünde düşünceyi, 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 bağını, ışıklamanın büyüsünü ve sahne etmenlerini kapsayacak biçimde hazırlanmalıdır.

Yazın alanının değerlendirme ölçütleri ile tiyatronun ölçütleri arasında önemli bir ayrım vardır. Yazınsal bir yapıtın değerlendirilmesinde verilen yargıda *zaman aşımı* en önemli ölçüttür. Yüzyılları aşarak gelen bir yazınsal yapıtın etki gücü bu değerlendirmede önemlidir; bunun için,

göreceli de olsa, o yapıtın yazın açısından yetkin olması gerekir. Oysa bu bir sahne yapıtını değerlendirmede sözkonusu değildir. Tiyatroda metin yalnızca ateşleyici bir öğedir. Tiyatro sanatını değerlendirebilmek için yalnızca metin dili değil, yaratıcı bir oyun düzeninin, dekorun, giysinin, ışılamanın ve benzerlerinin dili de önem kazanır. Bu saydıklarımın değer ölçütleri ise birbirinden değişiktir. Bir sahne yapıtı, yazın tarihçisinin ya da incelemecisinin güzelduyusal ölçütleri açısından değerli bulunmayabilir, ama aynı yapıt, tiyatro incelemecileri tarafından, tiyatro tarihi ve getirdiği katkı açısından ya da sahneye konuş yönünden ya da oyunculuk sanatında önemli bir yapı değişikliğine olanak tanıdığından değeri çok büyük olarak saptanabilir. Buna bir örnek Musahipzade Celâl'in oyunlarıdır. Bunlar yazınsal değerlendirmede «hafif» ya da «değersiz» görülmesine karşılık, tiyatro incelemecileri açısından «ilginç birer model» olarak ele alınmıştır.

Tiyatro incelemecisinin klasikleşmiş başyapıtları değerlendirmesi de yazın incelemecisinin değerlendirmesinden değişiktir. Seyirci, tiyatronun temel alanlarından biri olduğu için, incelemeci, o başyapıtları *güncellikleri* açısından ele alır. Aiskhilos'un *Prometheus*'u, ya da Shakespeare'in *Macbeth*'i bugünün seyircisi için neler getirir ve hangi açıdan günceldir, sorusunun yanıtı tiyatro açısından önemlidir. Ayrıca, bir de bu oyunların hangi seyirci için oynanacağı gözönünde tutulur; çünkü tiyatro sanatının tamamlanması için seyirci önemlidir; oyuncusuz tiyatro olamayacağı gibi seyircisiz de tiyatro olamaz.

Yazın alanında, yazarın yazdığı metin kendi tarafından tamamlanır; basılıp kitap durumuna gelir ve okuyucu önüne çıkar. Oysa tiyatroda yazarın metni, ancak birçok çalışanın yaratısı ile hazırlanır ve seyirci karşısına çıkınca tamamlanır. Oyun yazarı, yönetmene, oyuncuya, dekor ve giysi sanatçısına, ışıklama uzmanına, çeşitli teknik ve yönetsel öğelere bağımlıdır. Bunun için, oyun yazarının ortaya çıkardığı metin, genellikle olduğu gibi oynanabilecek bir me-

tin değildir. Çoğu kez, zorunlu olarak, bu metin üzerinde dramaturgi çalışması yapılarak, metin oynanılabilecek duruma getirilir. Metni, ille de yazarın istediği biçimde oynamak kişiyi yanlışa götürebilir. Çünkü az önce de açıkladığım gibi, yazın alanının değer ölçütlerini, tiyatro alanında kullanmak yanlıştır. (Bkz. Ö. Nutku, *Tiyatro ve Yazar*, Ank. 1960, ss. 1-15).

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 kımsenin herhangi bir şey yapması» değil, *belli bir kimsenin, katılanlara anlamı olan bir şey yapması*'dır. 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 yapıtın dram sanatı kapsamında düşünülemiyeceği savı ortaya çıkmaktadır ki, bu da çok saçmadır. Ya bir yapıtın yazınsal değeri yok da tiyatral değeri varsa, bu, dram sanatı kapsamına alınmıyacak 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 olmayanı birbirinden ayırmamız gerekli. Dramatik olan, herşeyden önce *İnsan*'la ilgiliği olan bir duygudur. İnsan yaşamını temel alan ve bu yaşamdaki bir sorunu, bir anı, bir düşünceyi ya da duyguyu ileten bir görünümdür. *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 değil, ama yaşamdaki gerçekliğin *yansılanması*'dır; gerçekliğin olduğu gibi aktarılışı değil, gerçekliğin 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 değil, hayvan, bitki, nesne, böcek gibi görünümlerle de seyirci önüne çıkar. Ancak bunları 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 canlandırılışıdaki değişiklikleri ve konunun ilerleyişini aksiyon sağlar. Aksiyon, bir nedene dayanarak değişiklik getiren ve etki uyandıran bir düşüce ya da harekettir. Bu fiziksel öğe de, dram sanatını öteki sanatlardan ayıran önemli bir özelliktir, çünkü bu fiziksel öğe canlı kişiler yoluyla varedilir.

Öyleyse, dram sanatının birbirinden ayrılmayacak temel öğeleri *yansılama, canlandırma* ve *aksiyon*'dur. Bunun için, bu üç temel öğenin 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 dönmler açılarından da incelenebilir. Ancak dram sanatının incelenmesinde genellikle kullanılan iki temel yöntem vardır: *1 - yazınsal yönden in-*

celeme ikiye ayrılır: a) *türleri açısından* (tragedya, komedya, melidram, 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 sanatından ayıramayacağımız tiyatro sanatı üzerinde de kısaca durmak gerekiyor. Dram ile tiyatro sanatları birbirleriyle içiçe 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 kapsar.

Dram sanatının seyirci karşısında gerçekleşmesi tiyatro sanatı yoluyla 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 kişi odur. Onun için yönetmen gerek bilgi, gerekse yaratı açısından olağanın üstünde bir kişidir. Onun güç kaynakları *dünya görüşü, kişisel yaratıcılık* ve *bilimsel yetenektir*. Dünyaya esnek bir biçimde, genişlemesine bakan yönetmen, dünya yüzündeki olayları yakından izleyen, bi-

linçli ve bunları yorumlayabilen kişidir. Bunun için de geniş ve kesin bir kültür birikimini ve üstün bir beğeni aşamasını kapsar. Yönetmen, başarı kazanabilmek için, bir eğitmen, örgütçü, pedagog, estet ve herşeyden 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, oyuncuu da seyirciyi de alıp ilerlere götürmek zorundadır.

Oyuncu, tiyatronun iki temel öğesinden 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 vareden 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 ışıklama konusunda yaratıya gidebilen, aynı zamanda kendi işlerinin teknik yanını da bilen sanatçılardır. Sahneye konulan oyunun dekorunu, giysilerini, eşyalarını, gerekiyorsa maskelerini ve ışıklamasını, yönetmenin yorumuna, üslubuna, oyunun gerektirdiğine göre önceden tasarlayıp yönetmene sunan sanatıçlardır. 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 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 ay-

nasıdır: «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 düzeltme, 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. Ö. Nutku, *Yaşayan Tiyatro*, İst. 1976, ss. 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, tiyatroda da vardır. Tiz uzamda *tragedya* vardır; çok titreşimli, *heyecanlandırıcı*, acıma ve korku duygularına yönelik, gerilimi çok, sürükleyici, düşündürücü ve denetimlidir. Orta uzamda, ince tonda *komedya* yer alır; orta titreşimli, *meraklandırıcı*, güldürerek düşündüren, gerilimi yumuşak, sürükleyici, öğretici ve denetimlidir. Orta uzamda, kalın çizgili *fars:* gevşek titreşimli, *eğlendirici*, gülünç durumlarla güldüren, gerilimi hafif, sürükleyici, çekici ve dentimsizdir. 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 komedya. Sonradan uykarda 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 savaşıp yenik düşmesini anlatan bir oyun türüdür. Kah-

ramanın 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 kazanır. Tragedya insanı derinlemesine ele alır ve daha önce de belirttiğim gibi tiz bir gerilim içinde, çığlık gibi, yaşamı yansılar; insanın çevresiyle çatışmasını gösterirken ona kendi gerçeklerini de öğretir. Tragedyanın sonunda maddi ya da manevi bir yokoluş yeralır.

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 yansılıyan 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 gözatacak olursak, çevreden ve sorunlardan soyutlayarak izlediğimiz herhangi bir ölüm olayı trajik olmayabilir. Örneğin, yeni doğmuş bir bebeğin 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, herşeyden 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, saatı, «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 ağlattığını ve birçok dert üzerinde düşündürdüğünü sözlerine ekler. Platon'a göre, tragedya insanın kötü duygularına, ölüm korkusuna yöneliktir.

Platon'a ile karşı çıkan onun öğrencisi Aristoteles olur. İ.ö. 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 söyliyerek, etkin bir sonuca çıkar. Çünkü sanatçı yaşamı aklıyla değil, sezgileriyle *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* teriminin daha çok genel anlamıyla, Aristotes 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] kullandikları araçlar, b] ele aldıkları konular ve c] üslûpları açısından ayrılırlar. Bu sanat dalları genel olarak salt taklit anlamıyla ele alınsalardı, birbirinden ayrı olmamaları gerekirdi; sanat dalları eğer yaşamı taklit etselerdi hiçbir ayrım ortaya çıkmazdı. Ama sanat, değişik imgelemelerden ve düşüncelerden varolduğu için birtakım farklar da ortaya çıkmakta ve *yaşamdaki gerçekler bir sanat yapıtı 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 düşünceyi şöyle açımlar: «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 gütmez; 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; Shaskespeare'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 üzeriyürütülür,» diye yazmaktadır. Böyle birbirinden farklı anne başka hiçbir rol almadan doğrudan doğruya kendi adına lamlar ortaya çıkınca bunu biraz irdelemek gerekir: Bunu nasıl açıklayacağız? *Mimesis* teriminin kapsamı içinde iki

ayırtı var: 1) mimik açısmdan 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. Önde yürüyen bir adamın hareketlerini taklitte ise kullanılan araç HAREKET'tir.

2) Sanatın yeniden yaratılmasında önde yürüyen adamı, bir çocuğun taklidinde kullanılan araç aynıdır, ancak GÖRÜNÜŞ DEĞİŞİKTİR; çünkü çocuğun boyu adammkinden kısadır, yaptığı hareketler anyı da olsa, görünüş aynı değildir.

Kısacası, Aristoteles, *mimesis* tarimini bazan MİMİK, bazan da 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 özetliyecek 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 dizi-

sinden sözederken 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, ancak daha sonra, Başlangıç'tan önceki olaylar ima edilebilir. Sofokles'in *Kral Oidipus* tragedyası buna iyi bir örnektir. Oyun Tebai kentinde, veba salgını ilə 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 tragedyalarla, 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 sözeder. O, bu süre için katı bir kural koymaz, ama bunu iki ölçütle saptar: 1) En uygun süre, tragedyanın görevine göre ayarlanmış olandır; 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;

3) *Ekodos:* Ardından artık hiçbir Koro ezgisi 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 öğe OLASILIK ve ZORUNLULUK'tur: «Ozanın (yazarın) görevi, gerçekte olan şeyi değil, tersine olabilir olan şeyi, yani olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre, olabiliri ifade etmektir» (IX/1). 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 gele-

cek 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. Herşeyden önce bunlar *iç ölçülerdir;* bir oyunun iç akışını sağlarlar. Bu ölçüler iki durumda kullanırlar: oyundaki olaylara ilişkin olarak, bir de oyun kişisinin söylediği sözler ve yaptığı hareketlere bağlı olarak. Bu ölçüler, o kişinin karakterinin olasılığı ve zorunluluğu olmalıdır. Bu ölçüler yanısıra, İNANDIRICILIK oyunun içeriksel bütünlüğü açısından önemlidir, çünkü *Aksiyon Birliğini* sağlar.

Aristoteles yapıtında, ZAMAN konusuna yalnızca bir değinmiştir: «(...) Tragedya konuyu, *güneşin bir defalık devri içinde* geçen zamanda tamamlamaya çalışır ya da pek az bunun dışına çıkar» (V/3). Düşünür'ün bu tanımına göre, epik şiirin konusu haftaları, ayları, hatta yılları içerebilirken, tragedyanın konusu en çok bir gün içinde tamamlanması gerekir. «Güneşin bir defalık devri» 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 oyuncuları ilgilendiren tek olayı gösterebilir. Buna karşılık, epik şiirde, aynı zamanda geçen olaylar anlatılabilir» (XXIV/4). *Yer Birliği* kuralının kesin belirlemesi Horatius'un İ.Ö. 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 Aiskhilos'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 Karater'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 açımlıyabilmek için, düşünürün, bir başka yapıtını, *Nikhomakhos Etiki*'nin özellikle I. ve II. 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 doğuşta hazırdır: yani daha görmeden bir görme du-

yumuz, 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 AKSİYON İLE BİÇİMLENMEKTEDİR.

2) Bizler iyiyi ya da kötüyü bildiğimizden iyi ya da kötü değilizdir (burada, Socrates'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 ahlâk 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 özetliyelim: Karakter, bir eğilim, geçmişteki davranışlrın 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 hareketsiz 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 geçemiyeceğini anlayamayız. Öyleyse, bu atletin özelliklerini tam olarak çıkartabilmemiz için filmi *hareket ettirmemiz* zorunludur.

Yukarda gösterdiğimiz bu yalın örnekle Aristoteles'in Karakter kavramıyla ne anladığını aydınlatmış oluyoruz. Düşünür, Olay Dizisi'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 sondur *(Nikohomakhos Etiki,* 1/8), öyleyse, ona göre bir oyundaki (tragedyadaki) karakterleri, ancak oyunun gelişimi içindeki davranışlarıyla anlayabiliriz. Karakterler, söyledikleri ve hareket ettikleriyle vardırlar.

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 (...)» tümesini, 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 targedyalarda karakter ifadesi yoktur,» der. Bu belirsizliği biraz açmamız iyi olacak. Aristoteles, «karakteri olmayan tragedyalar»dan sözederken anlatmak istediği şudur: oyun içinde yazgısı değişmekte olan oyun kişisinin, 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 konuş-

maları kendi yapılarının bütünlüğüne uygun olacaktır, b) O kişilerin içersinde 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 betimliyeceği 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 istenmiyen 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 uyandırdığından 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 sözeder. Bir tragedyanın aksiyonu ahlak açısından iyi olanı göstermelidir. Ancak aksiyon gerektiriyorsa *Oidipus Kolonos*'taki 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 götürecek olan targedyada tamamen iyi ve yetkin karakterin felakete sürüklenmesi seyirci için hiçbir ahlaksal sonuç getirmez. Tragedya kahramanı iyi olmalı, ama ondan ders alınacak zaafları 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 sözkonusudur. Köle karakterniin 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 içindeki YASAL ve SİYASAL 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, «(...) hernekadar kadın aşağı değerde, köle tamamen değersiz bir yaratıksa da, bir kadın ahlak yönünden iyi olabildiği gibi, bir köle de iyi olabilir,» diye yazar.

3) Karakter'in «GERÇEĞE BENZELİĞİ»nde, neye benzediği Aristoteles tarafından açıklanmamıştır. Ancak XV/9'da, portre ressamları kesimini dikkate alarak, biz bunu «yaşamdaki gerçeğe benzerliğini» yorumlayabiliriz. Aksiyon nasıl yaşamdaki olaylara paralel (benzer) bir biçimde olacaksa, karakter deaksiyonun 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 olamıyacağını 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 bizi *hamarita* 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 yanlışa 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 olmadan yapılan bir hata, işlenen bir suçtur.

Peripeti

Trajik kahramanın alın yazısında ortaya çıkan bir dönüşümdür; biz buna baht dönüşü de, diyebiliriz. *Peripeti* kavramı, *hamartia*'yaya sıkı sıkıya bağlıdır. Aristoteles, yalın ve karmaşık oyunlardan sözederken bu kavrama değinir: «YALIN AKSİYON deyince (...) baht dönüşünün *(peripeti)* ve bulgu ya da tanıma *(anagnorisis)* olmadan sürekli ve birlikli bir akış içinde ortaya çıktığı aksiyonu anlıyorum. KARMAŞIK AKSİYON 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 tragedyalar 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. Örneğin *Kral Oidipus*'ta Teresias için değişen hiçbir şey yoktur. O baştan beri Oidipus'un suçlu olduğunu bilir. Bazan 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 du-

rumda aksiyonu karmaşık bir duruma getirir; ya kahramana ve baht dönüşümünün içinde bulunana göründüğü ya da gerçekte olduğu gibi...

Anagnorisis

Bu terim bulgu ya da tanıma anlamındadır. Aristoteles'in Poetika yapıtının XI. bölüm, 2. paragrafında belirttiği gibi, «bilgisizlikte bilgiye geçiş»tir. Bir oyun kişisinin başka bir kişiyi işaretlerden, karakteristiklerden ya da durumlardan dolayı tanımasıdır *anagnorisis*. Örneğin, Iphigenia'nın Orestes'i, Ortestes'in Iphıgenia'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 (lokaste'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 raslantısal 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 hız 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, üzülmeye olan doğal açlık, şiirle denetimden çıkar: «Şiir, coşkuyu besler ve sular, öldürülmesi 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 yanıttır.

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 yanyana kullanırlar. *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 olabilece kacı 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 öğe»yi yıkayıp arıtır. Ancak Aristoteles, acıma ve korkunun yapısında acı veren bir öğe var, demek istemiyor; her ikisi de «acı çekme» ve «huzursuzluk» duygularının özellikleridir. Demek ki «acı çekmek»ten kurtulmak için acıma ve korkuyu içeren duygu 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 doğu-

rur. 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 tutukulardan 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). Gerekçede *katarsis*, «dinsel yönden kirlenmiş bir insanın törenle ruhsal yönden arınması» dır. Ancak bu kavramın dinsel mi yoksa tıbba ilişkin bir terim mi olduğu hâlâ tartışma konusudur; çünkü bu kavram, aynı zamanda, 'tedavi' anlamına da gelmektedir. Bu Rönesans'tan bu yana bilinen ve bazı çağdaş incelemecilerin tanımladığı bir terimdir. Bu tanımlama, tıbba ilişkin bir terim olarak kısmen kabul edilmektedir. Bazı incelemeciler de Aristoteles'in bunu tıbbî bir mecaz (metafor) olarak kabul ettiklerini 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 tıbba 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 ısısını yükseltmekle elde edilir. Aristoteles'in değil, ama onun okulunun savuncası 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 ışığa 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. Öylyese, bu terimin tıbtan mı yoksa dinden mi geldiğini tartışmak yanlış bir yaklaşım olarak görünüyor. Bu, her iki kaynaktan (din ve tıb) elde edilmiş bir mecazdır. Önemli olan Aristoteles'in bunu tragedya için kullanmış olmasıdır. Zaten her iki kaynakta 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 yanlışsız ilkeleri» gibi sağlam bulduğunu açıklamıştır.

Bugün tragedya dendiğinde, mutlaka antik tragedyaları düşünmemek gerekir. Binlerce yılın yıpratamadığı Aiskhilos, Sofokles ve Öripides'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 tragedya-

ları 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 işlemiştir. Vahşet kan, ölüm bu oyunların değişmez nitelikleri oldu. Elizabeth Dönemi seyircisi de zaten bundan hoşlanıyordu. Bu dönemin tragedya açısından önemli özelliği, Shakespeare, Marlowe, 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, Corneille ve 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 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 dönemidir. Restorasyon Dönemi olarak anılan bu dönemin tragedyaları, Shakespeare'in etkisi altında olmakla birlikte, ondan kendini kurtarmaya çalışan yazarlar, biçim arayışı içinde yeniden klasik kurallara dönmüşlerdir. Bu dönemin en önemli tragedya yazarı Dryden, *Dramatik Şiir* adını verdiği yapıtında, klasik kuralları savunmuş ve oyunlarını da klasik ölçüler içinde yazmıştır. Ne ki bu dönemin tragedyaları, klasik ideal anlayışı ile

coşkun duygular ve Shakespeare'e öykünen ulu sözler arasında sallanıp durmuştur.

Modern tragedyanın sınırları, çağların değişen profilinden etkilenerek yeni özellikler kazanmıştır. Voltaire, 1730 yılında, bir mektubunda şöyle yazar: «*Oedipe*'i yazarken bu alanın uzmanı Mösyö Dacier'e danıştım: 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 vurgulamaktadır.

Modern tragedya dendiğinde ondokuzuncu yüzyılın seksenli yıllarında, yani İbsen'in ortaya çıkışından bugüne kadar olan süreci düşünmek gerekir. Ancak tragedya olarak açıklanan, birçok çağdaş oyunun tragedya olup olmadığı da tartışma götürür. Böyle de olsa modern tragedyanın bellibaşlı 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 İsviçreli yazar Frederick Dürrenmatt'ın dediği gibi, «Büyük kahramanlar 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 öğesidir. 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 görünümlerinin ardındaki uyumsuzlukta, kahkahalarındaki buruk tonda, trajik görünüm vardır. Çağdaş seyircisi, Tebai kentinin kralı Oidipus' un düşüşü ile değil, Tebai kenti içinde yaşıyan 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 yaşamalrına çevrilmiştir. Çağdaş dünya, artık yalnızca matematik formülleriyle 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 ve çevre kirliliği tehlikesi 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 sözedilir: «(...) Herhalde tragedya, komedya gibi uzun uzun düşünülemeden yazılan *dithyrambos* şiir denemelerinden doğmuştur ve gerçekten de tragedya, *dithyrambos* korosundan, komedya 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.

Komedya sözcüğünü *Comos* + *Oidia* sözcükleri oluşturmuştur. Comos, Halk, Cümbüş, Curcuna, hatta köy anlamına gelir, Oidia ise Ezgi... Böylece, komedya curcuna ya da halk ezgisi anlamında kullanıldı. Komedyanın kökeninde bir yandan *comos*'lardan gelen doğal büyüsel güdüler törensel bir havayla kutlanırken ,öte yandan günlük yaşama

ilişkin şakalar, taşlamalar, açık saçık göndermeler yer alır. Başka deyişle, daha önce de belirtmiş olduğum EVRENSEL ÖZ'ü ortaya çıkaran, güdüleri ve duyguları düzenleyen büyüsel davranış ile, TARİHSEL ÖZ'ü vareden insanın güncel yaşayışını yansıtan güncel konular komedyanın sentezini getirir.

Komedyalar, tragedyanın seyirci üzerindeki gerilimi 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, «Komedya ortalamadan daha kötüleri, tragedya ise ortalamadan daha iyi olan karakterleri yansılamak ister,» dedikten sonra, «Bununla birlikte komedya, 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 ifadesi olmadığı gibi» (V/1).

Roma tiyatrosunda komedya üzerine daha çok belge buluruz. Gerçi Latin yazarları, Grek kuramcılarının düşüncelerine yeni bir şey eklememişlerdir, ama onlar da yöntem ve biçim konusunda kafa yormuşlardır. Bu dönemde tiyatroya ilişkin yazı azdır. Plautus, bazı komedyalarına önsöz yazarak komedya türü üzerine pratik açıklamalar yapmış; Terentius kendine yöneltilen eleştirileri yanıtlarken tiyatro üzerine olan görüşlerini açıklamıştır. Cicero, birçok değişik konunun yanısıra, 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 Aulius Gellius, Grek ve atin oyun yazarlarını değerlendirmişlerdir. Ancak bu yazılar da geçici tanımlamalar ve eleştiriler niteliğindedir. Roma döneminde, dram sanatına ilişkin en önemli yapıtı Horatius vermiştir. Onun İ.Ö.

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, *Amphytrion* adlı oyununda oyun kişilerini tragedya türüne özgü kişilerden seçtiği için seyirciden özür diler: «Tanrılar, kralar 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 targedya ederim, yarı komedya!» Görüldüğü gibi yazar, komdya ile tragedya kişileri arasındaki ayrıma inanır.

Terentius ise, kendine yöneltilen eleştirileri yanıtlarken karşı suçlamalarda bulunur. Terentius da, Plautus gibi, malzemesini antik Grek komedyasından almıştır. Terentius'un komedyalarının 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 konusunu 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 oyununu 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 kaynaklarından değil Roma kaynaklarından yararlanmayı hırsızlık sayıyorlardı.

Terentius, ayrıca duygu sömürüsünde bulundukları için oyunlarında inandırıcı olmayan sahneler yazanları da yer-

miştir. *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 herbirinin 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 sayirciye batıcı gelmeyen bir çirkinlik ve biçim bozukluğundan ortaya çıkar.» *De Orature*'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 kötülüklere daha güçlü silahlarla saldırılmalıdır. Acı çekmenin görünüşü ise her zaman tatsızdır. Cicero, komedyaya uygun tipleri de şöyle sıralar; huysuzlar, evhamlılar, kuşkulular, böbürlenenler ve budalalar...

Sözle ve anlatımla güldürme yollarından biri «anlatımla sağanan 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 bireşim (sentez) ve safmış gibi görünme numarası vardır.

Cicero, *De Re Publika*'da komedyayı şöyle betimler: «Komedya güncel yaşamın yansıması, törelerin görünüşü, gerçeğin aynasıdır!» *(Imitatio veritatis, speculum consuetu-*

dinis, 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, İ.Ö. birinci yüzyıldan günümüze kalan en önemli görüşler, 1) tragedya 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 Komedya 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.

Orta Çağ'da komedya üzerinde duran ilk incelemeci İ S. dördüncü yüzyıl ortalarında yaşamış olan Aelius Dnoatus' tur. Terentius üzerine kısa eleştiriler yazan Donatus, bir fargman olarak ele geçen *De Comaedia et Tragaedia (Komedya ve Tragedya Üzerine)* adlı yapıtında komedyayı «toplumsal ve kişisel görenek ve gelenekleri işleyen tür» olarak kabul eder. «Komedya, orta sınıf halkın duygularını, düşüncelerini yansıtır,» diye incelemeci, tragedyayı soylu kişilerin dramı, komedyayı ise halkın dramı olarak adlandırır.

Donatus'a göre komedya, 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 önaçıklama yapılır. *Protasis*, aksiyonun başlangıcıdır; oyunun gelişmeye başladığı, seyircide merak öğesinin yaratıldığı bölümdür. *Epitasis*'te, dramatik gelişme yoluyla düğümler atılır. *Ca-*

tastrophe ise, kıssadan hisse'dir, yani seyircilerin olaylardan ders aldığı sonuçtur.

Rönesans'ta, komedya üzerine yazılan temel düşünceler, antik yazarlardan ve Roma komedyasından etkilenerek ortaya konulmuştur. Roma komedyası daha çok Yeni Komedya'nın temsilcisi Menandros'un etkisindeydi: Rönesans yazarları da uzun bir süre Roma komedyasının bir uzantısı olarak kalmışlardır. Roma komedya yazarları koro'yu kaldırmıştı; bunun için de Rönesans'ta «Komedyada koro yoktur!» kesin bir biçimde söylenip kurallaştırılmıştı. Minturno, 1563'te yazdığı *Arte Poetica*'da üç dramatik türe işaret eder: tragedya, komedya ve satir oyunu. Ona göre, komedya, 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 komedya, 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, komedya üzerine, Molière'i de etkiliyen ve Klassisizmin temel ilkeleri durumuna gelen düşüncelerine yer vermiştir. Komedya yazanlar doğayı dikkatlice gözlemlidirler. Ancak insanı iyi tanıyanlar, onun yüreğinin derinliklerine inebilirler. Komedya kişileri doğal konuşmalı ve hareket etmelidir. Ve komedya öyle bir renklendirilmedir 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.* Komedya oyuncusu, halkı eğlendimek 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 Tulûatı* adlı oyununda, «komedyanın amaçlarından biri, genelde insanlardaki kusurları, özellikle çağımızdaki kusurları ortaya koymaktır,» de-

dikten 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, komedya kavramının içine girer. Yalınlaştırarak söyleyecek olursak, tragedya acı olanı, komedya gülünç olanı getirir. Elbette gülünç olanın da aşamaları vardır. Komedyanın yukardan aşağı doğru inen basamakları aşağı yukarı şöyledir:

1) Düşünce ve kapalı mizahla gelişen komedya,
2) Karakter özellikleri ve kara mizahla gelişen komedya,
3) Söz komiğine dayandırılarak geliştirilen komedya,
4) Dolantı ve gülünç durumlarla geliştirilen komedya,
5) Patırtı, kütürtü, dayak, sopa ile geliştirilen dış hareketlere dayandırılan komedya,
6) Gülünç öğe olarak en çok açıksaçıklığı kullanan kalm çizgili komedya.

En yukarda düşünce ve kapalı mizah, yani ince nüktelerle geliştirilen komedya basamağı, en altta da söyliyecek düşüncesi olmadığından halkın duygularını gıcıklıyarak, sömürerek, onu açıksaçık söz ve hareketlerle güldürmeye çalışan kalın çizgili komedya basamağı yeralır.

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 açıkseçik sözlerle çevreye laf atlır, 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) Ön planda olaylar ve durumlar olduğundan, yani vurgu, kişilerden çok olaylar üzerinde bulunduğundan seyirci komedya kişilerini genel bir bakış içinde değerlendirir.
4) Tragedyada, seyirci kahramanın bazı yönlerini kendininkiyle karşılaştırırken, komedyada başkasınınkiyle karşılaştırır.
5) Böylece, seyircinin tragedyada heyecanlanmasının nedeni, kahramanı kendiyle 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, komedya insanın nasıl davrandığını gösterir.
8) Bu davranış çoğu kez toplumsal ölçütlere, törelere, göreneklere ve eğilimlere bir tepik olduğundan, komedya, 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 tragedya karakteri olan Othello, bugün de her açıdan bir tragedya karakteri olarak kalmıştır.
10) Komedyanın aksiyonu istendiği kadar uzatılıp kısaltılabilir; ancak bu, konu bütünlüğü kozulmadan yapılmalıdır. Bunun bir nedeni, oyun kişilerinin, tra-

gedyada 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 tragedya yazarının aynı zamanda usta bir komedya yazarı olması gerektiğine inandırmaya çalışır. Sokrates'in bu düşüncesi önemlidir. Gerçekten de tragedya içinde seyirciyi tökezletmeden gülünç öğeleri getirmek oldukça zor bir iştir, ustalık ister. Shakespeare bunun en büyük dehasıdır. Çağımızda, trajik olanı bir komedya 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, tarjikle 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 alaşağı 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 oyuncuları da Soytarı, «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 komedya, komedya içinde tragedya vardır. Başka deyişle Grotesk'in doruğu bu oyunda denenmiştir.

Komedya'da komik öğenin başlıca üç aşaması vardır: 1 - İlk aşamada alay, çok-anlamlılık ve günlük espriler yeralır. Musahipzade'nin ve Ahmet Vefik Paşa uyarlamalarında olduğu gibi... 2 - Esprinin ve alayın başlıbaşına bir anlam taşıması yanısıra espriyi yapan karaktere renk vermesiyle oluşan komik öğe; buna iyi bir örnek Shakespeare'in *Kuru Gürültüsü*'dür. 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 iki yüzlü adam hakkında kötü düşünmek istemez. Bu durumda tek bir komik öğe seyirciye 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, oyunlarımı hazırlarken hiçbir sınıfa ayrıcalık tanımak istemiyorum... İnsanlar kötü olurken hiç düşünmüyorlar, ama kendileriyle alay edildi mi hiç mi hiç buna tahammül gösteremiyorlar,» diye yazar. Bu alay insanların kötü yanlarıyla alaydır. Bu alay ciddi bir eleştiridir. İnsanların kendilerini düzeltmeleri için bir uyarıdır. 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:

Ciddi Komedya

Ciddi komedya 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 komedyalardan 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 aşamadadır. Ancak komedyanın özünde entelektüel eğilim görülmez.

İbsen, *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 bazan esprili bir konuşma örgüsü içinde geliştirmiştir. Oyunun sonu trajik değildir, ama ciddidir. Kocası Helmer'in ona bebek muamelesi yapmasına dayanamayan Nora, çocuklarına rağmen evi terkeder. Nora çocuklarını bırakmamalı, bu yaşama katlanmalı mıydı? Yoksa insan hakalrı açısından doğru mu yaptı? Çocuklrını da alıp mı gitmeliydi? O toplumda yalnız başına bir kadın olarak nasıl barınacak? Bu sorular çoğaltılabilir. Ama burada örnek olarak verdiğimiz bu sorular İbsen'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 İbsen 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, yüksekten bakan, ukalalıklarla dolu bir komedya imgesi yaratmamalı. Tersine, seyirci açısından seyri kolay, sürükleyici ve seyircideki merak öğesini sürekli ayakta tutacak niteliktedir.

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. Belâları 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 öğe alarak geliştirir. Burnunun alaya alınışından dolayı Cyrano çok iyi bir silâhşör olmuştur ve Fransa'da onun kadar iyi kılıç kullanan bir ikinci silahşör yoktur. Cyrano da burnuyla alay eder, onu bazan bir cumbaya, bazan bir tüneğe bazan 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 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. Giradoux'nun *Amphytryon '38* bu türe giren bir romantik komedyadır. Romantik komedya onaltıncı ve onyedinci yüzyıllarda İspanya'da görülür. Ondokuzuncu yüzyılın ortalarında Fransa'dan, Almanya'dan, İngiltere'den Amerika'ya atlamıştır.

4. *Töre ve Karakter Komedyası:* Her yönden en yetkin ve bütünlenmiş komedya 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 farkettirmeden yeniler ve değiştirir. Komedya sahne üzerinde çağdaş bir olayı sergilerken, gülmece yoluyla olanı değil de olması gerekeni aşılar. b) Gülmecenin kullanışında ikinci yol, yazarın topluma bakış açısındaki toplumla ilişkisi ve toplum içinde yazarın gözlemlediği kişilerin gülmecesi için ona verdiği özellikleri belli bir tavır esprisi ile vermesidir. c) Komik öğe, 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 komedya türünün kapsamına girer.

5. *İçli Komedya:* Sentimental komedya olarak bilinen bu tür, bundan önce anlattığım Töre ve Karakter Komedyası'ndan çok değişiktir. Her ikisi de komedya olmasına karşın, bunlar sanki birbirinin karşıtı gibidirler. Töre ve

Karakter komedyası ince ve üst düzeyde bir komedyadır; içli komedya 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 komedya, 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 öğe, ustalıkla birbirine bağlanmış durumlardan ve hareketlerden sağlanır. Yüzeyde gelişen bu türün ahlaksal ya da psikolojik bir kaygusu yoktur. Latin komedyasının etkisiyle bu komedya türü Batı'da çok geliştirilmiştir. Aksiyon, çeşitli dolantılarla ilerler. Odak noktası kişilerin üzerinde değil, kişilerin çevirdiği dolaplardadır. Komik öğe de bu çevrilen dolaplar yoluyla sağlanır.

Bu komedya 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 İstiskal, Kokona Yatıyor, Geveze Berber* adlı oyunlarıyla Receizade Ekrem'in *Çok Bilen Çok Yanılır*'ı bu tür komedyanın kapsamına girer.

7. Hafif Komedya: Komedya 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 öğe ince bir yolda verilir, gülmecenin algılanması duyarlık gerektirir. Buna bir örnek O'Neill'in *Delikanlı* adlı bizde oynanan *Ah! Wilderness* adlı yapıtıdır. 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 bazan amacı olmayan bir kahkahayı sağlar. Son hep mutlu gelir.

FARS

Bütün güldürüler komedya değildir. Komedyayı biraz daha spor giydirin, 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 komedya tipleri kullandığı kadar karakterleri de kullanır. Nitekim, özellikle Molière ile başlayan komedya 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 pantalonlu 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 yaptıklarıdır. Farsta kişileri denetimi altına alan durumlardır.

Günlük yaşamda insan zaman zaman gülünç bir duruma düşebilir; ancak farsta, tipler, durmadan abartılı durumlardan başka olmayacak durumlara atlarlar. Farsın gelişimi içinde bu abartılı ya da olmayacak durumlar seyirciye mantıksız gelmez. Çünkü fars mantığı, seyirciyi, 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 başka bir durum karşısında kalırlar. Bu türde fiziksel aksiyon çok önemlidir. Komedya ile Fars arasındaki fark, böylece kişilerde değil, durumlarda ortaya çıkar.

Üçüncü uzamda izlediğimiz fars, genelde sanıldığı gibi, doğursiz bir tür değildir. Öyle farslar vardır ki, güldürülerin en başında gelir. Örneğin, George Bernard Shaw'un komik ve ciddi oyunlarının bir çoğunda 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 tiyatroda düşünceden çok insanların spontan tepkilerini kullanıp onları eğlendirmeye yönelir; ancak çağdaş farslar 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 amac güdülmediğinden seyirci üzerinde dramatik gerilimin denetimi hissedilmez. Bunun için, doğaçlama, sık sık başvurulan artistik bir beceridir. Seyircinin, dramatik denetmi 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 öğesi az olan farsta eğlendirici öğe ağır basar.

Seyircinin meraklanması için belli ölçüde dramatik gerilime gereksinim vardır; oysa farsta bu gerilim az olduğundan merak öğesi de bulunmaz. Hatta bazı farslarda gerilim hiç yoktur. Bunun için de, doğaçlama daha çok fars türünün kapmasına girer. Farsta gülünç durumlar daha çok gövdesel ve fiziksel hareketler yoluyla sağlandığından görsel bir gülünçlük sözkonusudur. İlk fars örneklerine, İtalya'da *commedia erudita*'da rastlarız. Onsekizinci yüzyılın

en büyük İtalyan oyun yazarlarından biri olan Goldoni, bu açıdan tiyatro tarihinin en usta fars yazarlarından biridir. Bizde de, Turgut Özakman'ı, bazı oyunlarıyla 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 birbir sayabilseydik bir katalog dolusu «olmayacak»lar önümüze yığılırdı. Ancak bunların içinde kuşaktan kuşağa geçen, her çağda yeni bir şeymiş gibi kabul edilip bıkılmayanlar 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 tıpatıp benziyen ikizler yoluyla sınırsız gülünç sahneler elde etmek mümkündür. Bu iki kardeşi birbiriyle karıştıranlar olmayacak haltlar yerler. Bu motifi kullanan en önemli oyunlardan biri Shakespeare'in *Yanlışlıklar Komedyası* adlı yapıtıdır. Bazan ikiz motifi olmadan 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. Orta Çağ'da yazılmış olan *Pièrre Patelin*'de Avukat Patelin, bir

tüccarın koynunu 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 «Mee!» 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 insanoğlunun zayıf yanlarından gelen gülünç yönleri göstermekle kalmaz, aynı zamanda zayıf yönleri taşlıyarak seyirciye farkettirmeden bir ders verir. Bunu eğlendirerek yaptığı için, ukalaca ya da didaktik bir havaya girmez. İnsanoğlu, gülünç bulduğu bir şeye başkasını düşünerek güler. Tıpkı komedyada olduğu gibi, farsta da sanki bütün o zaaflar 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 komedya 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 kişilerin duygusal eğilimlerini göstermek amacıyla konuşma örgüsü aralarına melodiler serpiştirilmiş, böylece daha etkili bir biçim elde etmek istenmiştir. Çağımızda, Brecht, oyunlarındaki anlatıcının şarıkları 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 beğenisiz uygulamalarla gülünç olmuştur. Örneğin, ellili yılların Amerikan filmlerindeki ve onu taklit etmeye çalışan eski Yeşil Çam filmlerindeki, oğlanla kızın sevişme ya da ayrılış sahnelerini seslendiren kemanlar gibi...

Özellikle, ondokuzuncu yüzyıl melodram açısından bereketlidir. Hatta Ibsen, Shaw, Hauptmann gibi büyük yazarların oyunlarında bile, zaman zaman melodram kurgusunu ve etkisini bulabiliriz. İngiltere'de kolayca denetimden geçen, Fransa'da bulvar tiyatrolarında gişe rekorları kıran melodramların sayısı çok yüksektir. Melodram türü giderek *burlettas* denilen şovlara dğnüşmüş daha sonra da gece kulüplerinin, büyük gazinoların programlarında biraz daha değişik biçimde yer almıştır.

Onsekizinci yüzyılın sonundaki Fransız İhtilâli'nden

çok önceleri, tiyatroda sentimental (içli) komedya ve burjuva tragedyası türleri seyirci tarafından çok tutuluyordu. Çünkü bunlar erdemleri savunan burjuva ahlâk anlayışına uygun gelen oyunlardı. Erdem karşısındaki tehlikeler, namusu tehdit eden davranışlar gösteriliyor; haksızlık, dalavera, cinayet gibi kötülükler de oyundaki olumsuz gücü oluşturuyordu. Ancak iyilik ile kötülük arasndaki çatışma giderek iç gıcıklayıcı bir durum alınca, bizim klasik Yeşil Çam 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 silâhları oldu.

Melodramı besliyen birinci enerji burjuva anlayışı ve ahlâkıysa, ikincisi de Jean-Jacques Rousseau ile Immanuel Kant'ın etkilediği Romantik akım oldu. Rosseau'nun, insanın özünde bulduğu DOĞAL İYİ ve bununla çatışan toplum içinde yaşıyan bireyin edindiği ÇIKARCILIĞI melodramın iyi-kötü, güzel-çirkin, namuslu-namussuz kategorilerini ortaya çıkardı. Rosseau, aynı zamanda insanın doğal özgürlüğü, kardeşliği ve eşitliği moledramın çıkış noktaları oldu. Kant da insanın bireysel özgürlüğünü vurguluyordu. Rousseau'nun düşünceleri, kısa bir süre içinde Beaumarchais'nin *Seville Berberi* ve *Figaro'nun Düğünü* yapıtlarında kendini gösterdi. *Figüran'ın 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 kurtarmaları gerektiğini öğütlüyordu.

Melodramın heyecan verici yanı, adalet ve özgürlük düşüncesini vurgulamasıdır. Bunun için de bu tür oyunlarda, durumlar üstüste, olaylar ardarda sıralanır. Oyun kişileri birer kalıptırlar. Dramatik gelişim içinde hiçbir değişikliğe uğramazlar; başta neyseler sonda da öyledirler. Bütün bu kişilerin değerleri ve nitelikleri önceden saptanmış-

tır. 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, standard ahlak ölçüleri dışına asla çıkmaz. Melodramın formülü, durumlar artı dugusallık 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 kişisinin 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. Geçmişin romantik molodramı 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 Gillette, *Sherlock Holmes* adlı oyunuyla Amerikan tipi melodramı daha ince ve ayrıntılı bir yapıya kavuşturmuştur.

Günümüz melodramlar 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 ahlâk ölçüleri sözkonusudur; duygusallık da yine baş köşededir.

Tam anlamıyla bu tür içine girmeyen, ama melodramatik eğilimler taşıdığı için zaman zaman melodramla karıştırılan ciddi komedyayı daha önce görmüştük. Ciddi komedyayı, 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 Mınakyan'dı. Hem yönetmen, hem oyuncu olarak bu tür oyunlarda büyük ün yapmıştı. Recaizâde Ekrem'in *Afife Anjelik*, Ahmet Mithat'ın *Hükm-i Dil*, Mehmet Rıfat'ın *Ahmet Yetim Yahut Netice-i Saâdakat* 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 ahlâk ölçüleri içinde, iyiler, sonunda kötüleri muhakkak altederler.

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 ALT TÜRLER

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 alt türlerin 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. Sözgelimi, Çekhov'un uzun oyunları değişik kuşaklar tarafından, değişik biçimde değerlendirilmiştir; kimi bu oyunların komedya olduklarını söylerken, kimi de bunların birer modern tragedya 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 alt türlere kısaca değinelim.

Tragikomedya

Romantik tragedyaya biraz olsun benzerliği vardır. Adından da anlaşıldığı gibi, trajik bir gelişim içinde gülünç anları ve mutlu sonları olan bir alt türdür. Başlangıç-

ta bu tür, seyirciye korku verecek dehşet sahneleriyle doluydu. Daha sonra, gülünç kişiler trajik kişilerle birarada aynı aksiyonda biraraya 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 sözettiğim gibi, tragikomedya, Platon'un Sokrates'in ağzından söylettiği bir kavramdı. Roma İmparatorluğu döneminde bu sözcüğü ilk kez kendi oyunu *Amphitryon* için kullanan Plautus olmuştur. Erken Elizabeth oyunları ise kıralları ve soytarıları biraraya getirerek tragikomik öğeleri vurgulamıştır.

Modern tragikomedya, yirminci yüzyılın, sorunlu dünyasını yansılıyacak biçimde «saçma» kavramını da içeriğine katmıştır. Özellikle, Uyumsuz Tiyatro yazarları tarafından temel biçim olarak kabul edilen tragikomedya Pinter, Genet, Ionesco, Albee, Arrabal gibi yazarların oyun biçimi durumuna gelmiştir. Bu yazarlar, gülünç olanın aslında trajik, trajik olanın da gülünç olduğunu ortaya sürmüşlerdir.

Burlesk

«Şakacı» sözcüğünden gelen bir terimdir. Parodiye elverişli konuları bir dizi gözalıcı sahneyle alaya alan ve günün modası olmuş herhangi bir konuda karşıtlıklar kurarak taşlayan hafif bir güldürü türüdür. Çok hızla gelişen, kesik kesik ilerliyen bir konuşma örgüsü bulunur. Konuşmadan çok hareket ve sözsüz oyuna dayanır. Kalın çizgili, belirgin bir ahlak görüşü olmayan bu yergi türünde birbirinden kopuk kısa episoslar yer alır.

ABD'de burlesk, açık saçık ve kaba bir gösteri türüdür. Erotik görünüşler bu gösterilerde bazan 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 bazan eğlendirici, bazan eleştirici ve taşlayıcı özellikte bir gösteridir. Revü, güncel sorunları ve insanların zayıf yanlarını ele alıp taşlayan 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 doğrudürüst 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, diyalar, 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 kişiliğini bulması ilk kez ondokuzuncu yüzyılın sonlarında olmuştur. 1881 yılında ressam R Salis'in Monmartre'daki «Chat Noir» adlı kahvehanesinde başlayan bu tür gösteri ve daha sonra çeşitli kişiler tarafından yaygınlaştırılmıştır. 1885'te halk ozanı Bruant'ın «Le Mirliton»un kabare tiyatrosundan sonra Guilbart'in «Divan Japonais» 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, Tucholsky, Kaestner, 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 yaşıyabilmiştir. 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 Tiyatrosunda düzenlenmiştir. Taner daha sonra, 1967/8 tiyatro döneminde «Devekuşu Kabare Tiyatrosu» adını verdiği sürekli topluluğu kurmuştur. Bu tiyatro bugün de etkinliğini Metin Akpınar - Zeki Alasya ikilisi yönetimini sürdürmektedir. «Devekuşu»nun açılışından sonra, kısa süreli birkaç Kabare tiyatrosu daha açılmıştır. Bunlar «Üç Maymun», «Çuvaldız», Marko Paşa kabare tiyatrolarıdır.

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 ve özellikle bunların eğlence programlarında bulunur.

Vodvil

Birbirine gevşek biçimde bağlı bölümlerden kurulu şar-

kılı 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. Scribe, Sardou ve Labiche gibi Fransız yazarlarının, halkın müzikli oyunlara olan isteğini görerek yazdıkları vodviller, giderek bulvar tiyatrolarının dağarında görülmeye başlanmış, oradan da radyo ve televizyona yönelmiştir.

Opera

Antik Yunan tiyatrosu örnek alınarak, başka deyişle korolu, 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 alışagelinmiş türlerden daha değişik bir oyundu; gülünç sahnelerle ciddi sahneler içiçeydi. Bu oyunda ve buna benzer öteki pastrollerde, hem solo, hem de şarkıları vardı.

Opera biçiminin tam olarak gelişmesi Floransa'da biraraya gelen bir gurup meraklılar tarafından hızlandırıldı. Vernio Kontu, Giovanni Bardi, müzikli oyunları geliştirmek

için bir akademi kurdu. «Camerata» 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 yokolmaya 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 oyunculardan çok iyi şarkıcılara gereksinim duydu. Dramatik oyun yerine, lirik ve dramatik özellikleri olan sesler opera sahnesine egemen 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 Kıralı* en bilinen yapıtlarıdır. Bu türün önemli bir bestecisi de Johann Strauss'tur; onun *Ve-*

nedik'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 komedya konuşmasına bırakmıştır. Buna örnek John Gay'in metnini yazdığı ve 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 seyricisi tarafından tutulunca bu tür çeşitli yönlere doğru gelişmiştir. Bunların kimi folklorik öğeleri kullanmış, kimi güncel, bireysel sorunları ele almıştır. Amerikan müzikli güldürüsünün belli başlı yazar ve bestecileri arasında Rodgers ve Hammerstein, Loewe ve Lerner, Kurt Weill 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 diyebiliriz. Opera'da müzik ağır bastıkça tiyatronun dramatik öğeleri yerini lirik ve duygusal öğelere bırakmıştır. Oysa Müzikli Dram ile müziğin niteliği değişmemekle birlikte, dramatik öğe yeniden kazanılmıştır. Söylenen aryaların operadaki kadar önemli olduğu bu tür oyunda, operada savsaklanan karakter derinliği ve konu niteliği burada önem kazanmıştır. Metnini Gertrude Stein'ın

yazdığı ve müziğin Virgil Thompson'un bestelediği *Üç Bölümde Dört Ermiş* bu yeni biçimi getiren ilk örnek sayılabilir. Daha sonra İtalyan bestecisi 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.

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.

Klasisizm

Tiyatro tarihinde atlama taşlarının ilki klasisizmdir. Klasisizm terimi, tiyatro alanında, yalnızca belli bir dramatik tekniği değil, aynı zamanda *yaşama ve sanata olan bir tavrı* 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 sü-

recinin 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 canlandırılmasıydı. Böylece, insanın kendine dayanması ve dünyasal yaşamın güzelliğini vurgulamaktaydı. Rönesans düşüncesi, Orta Çağ'ın 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'tı;* 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, siyasada büyük değişikliklerin olduğu bu çağda toplum düzeni de büyük bir dönüşüme girdi. Orta Çağ'da aristokratlar, burjuva ve köylüler her yönden birbirlerinden kopmuş durumdaydılar. Giderek yoksullaşan aristokratlara karşı, ticaretlerini denizaşırı ülkelere kadar uzatan burjuvalar varlıklarını durmadan arttırıyorlardı. 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 düşüncesinin 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.

Orta Çağ'ın yaşamına Avrupa'da egemen olan Kilise' nin statik bir hiyerarşi anlayışı içinde ortaya koyduğu Hıristiyan Dünya Görüşü'nün yerini, Rönesans'ta, İdealist 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 buluyordu.

Rönesans düşüncesinde, biliminde ve sanatında bireşi-

mi ulaştırılmış dört temel özellik vardı: bunlar, *denge, simetri, uyum* ve *disiplindi.* Marsilio Ficino, evren içindeki hareketin husursuz bir düzeni olduğunu ve ne kadar dağınık olursa olsun evrenin tümü içindeki olağan düzenin bir tek uyumu ve uscu 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 yaşıyan 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.

1. Klasisizmin Öğeleri:

Klasisizm de, tıpkı öteki estetik akımlar gibi, bütün sanat alanlarında belli öğeleri vurgular. Genellikle, klasik yazarlarda, us öğesinin duygu öğesinden daha önde olduğu belirtilir. Bu eksik bir açıklama olmakla birlikte, doğru yanları olan bir gözlemdir; usu, kişide aksiyonu denetleyen ve yönelten bir öğe 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 daya-

nılarak yapılabildiğine inanırlar. Onlar, insanoğlunun imgeleminin 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.

2. 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 insanoğlunun siyasada, dinde, ekonomide ve toplum ahlakında uzun deneyimleri simgeler. Eğer geçmişin övgücüsü değilse, temelde tutucudur, değişmezliğe inanır. Bunların en fanatiği, hiç ayrım 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 insanoğlunun kötüye gittiğine onlardan fazla inanırlar. Önem verdikleri sınıf aristokrasidir. Aristokrasiyi geleneklerden kalan bir sınıf olarak kabul ederler. Bu tavır içinde, onlar, gerçek dünyanın sorunlarından elini çe-

kerler ve kendilerini yaşama kapatıp fildişi kulesine sığınarak, dünyaya ve insanlara yukardan bakarlar.

3. 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 yansılar; 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 yansıtırlar. Bunu yaparken de gerçeklik diyebileceğimiz her şeyin üstünü örterler. Günlük yaşamla ilgili ve insanoğlunun yaşamını sürdürebilmesi ile ilgili olan yeme içme sahneleri klasik oyunlarda yeralmaz. 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*'tır. Bu nitelik bir yandan idealleştirme işleminden, öbür yandan klasik sanatın duru ve gerçekdışı üslubundan doğar. Klasik oyunlarda sözko-

nusu olan ağırbaşlılık, kişilerin davranışlarında, eğilimlerinde ve konuşmalarında varolur. Daha önemlisi bu ağırbaşlılık, klasik yazarların yaşama ve sanat 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 herşeyin 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, «benciliğe» dönüştürülmesi ve insanoğlunun kendini yaşama kapamasıdır. Romantik yazarların da «ben» demekle birlikte, klasik yazarların bu coşkusuz, sınırlı, düzenli, uscu yönelişlerine karşı çıktıkları izlenir.

Bu anlamdaki klasisizmin en güçlü yazarları Fransa' da ortaya çıktı. Klasik beğeninin temel örnekleri Aristoteles ve Horatius, olmakla birlikte, Fransa'daki klasik anlayışta antik Yunan tiyatrosunda ve sanatında izlediğimiz esneklik yoktu. Toplumsal bunalım Fransız yazınını 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 aristokratlar arasında geçer. Kişiler ve bu kişilerin

düşünceleri duyguları idealleştirilmiştir. Yazarın *Horace* adlı oyunu onun en çok klasik kurallara 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 yöneltmekle 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 benzemiyordu. 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 tıpatıp uyuyordu: dengeli, düzenli, idealleştirilmiş, ağırbaşlı bir konuşma diliydi bu Oyunlarındaki olaylar dizisi yalın, ve duruydu. Cornelille 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 aşık olduklarından acı çekiyorlardı; Racine de bu değişik insanların aşk acıları üzerinde duruyordu.

Racine *Phèdre*'de Theseus'un karısı *Phèdre*'in, önceki kocasının oğlu, Hippolyte olan tutkusunu ve saplantısını ele almıştır. Yazar bu oyunda seven bir kadının çok başarılı bir protresini 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.

Romantizmin Düşünce Yapısı

Onsekizinci yüzyıl sonlarında, dünyanın siyasal haritası değişmiye 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'm 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 ahlâk anlayışını getiren en önemli yapıydı; bunun için de, en yüksek ahlâk değerinin temsilcisiydi. Felsefesini geliştirirken DEVLET kavramını ulusal planda düşünmemiş olan Rousseau'nun o dönemdeki ulusçuluk akımı başlatmasında büyük katkısı oldu.

Mülkiyeti, yalnızca *devlet mülkiyeti* olarak gören ve malların, özellikle toprağın ortaklaşa kullanılıp ürünün paylaşılması düşüncesine yönelen Rousseau, bunu daha çok kendi ahlâk anlayışı içinde özümlüyordu. Yazarlık yaşamının başlarından itibaren, Fransız toplumunun bir sömürü düzeni içinde olduğuna inanan düşünür, «bir sınıfın lüksten ne yapacağını şaşırırken, başka bir sınıfın sefalletten süründüğünü» görüyor ve böyle bir düzende akıldan dem vurarak kendi toplumlarından ve çevrelerinden kopuk olan sanatçıları da yeriyordu. Çünkü bu gibi sanatçılar, yapıtlarıyla, «insanların zincirleri üzerine çelenkler atmaktaydılar.» Bu sanatçılar, emekleriyle beslendikleri kitlelerden uzaktaydılar; ne onların sorunlarıyla uğraşıyorlar, ne de

onları düşünüyorlardı. Bunlar hâlâ klasisizmin içine kapanık, yukardan bakan, snob havasından kendilerini kurtaramamışlardı; ütopik bir tutum içinde, olmayan yüceliklerden sözedip yalnızca biçimsel ölçülerden dem vuruyorlardı.

İşte Rousseau'nun bu düşünceleri, genç yazarları büyük ölçüde etkiledi. Düşünürü ilk baştaki bireyci tutumundan uzaklaştıran Platon'un felsefesiydi. O, kişilerin vermekte oldukları özgürlük savaşını, birbirinden kopmuş bireyler olarak değil, aynı amaca yönelen yurttaşlar, uyruklar olarak yapmaları gerektiğine inanıyordu. Egemenlik, birleşmiş kenetlenmiş bir topluluk olan halka ait olup hükümet, yönetme durumu verilen ve halkın istemine göre, geri alınabilecek ya da değiştirilebilecek bir araçtan başka bir şey değildi. Böylece, o çağdaş domekrasi anlayışının ilk tohumlarını atmış oldu. Onun düşünceleri, Fransız burjuva ihtilâlinin ateşlenmesinde olduğu kadar, Amerika Birleşik Devletleri'nin kuruluşunu gerçekleştiren özgürlük savaşının çıkmasında ve aynı zamanda köleliğe karşı, özgürlüğü sağlayıcı bir rol oynadı. Rousseau'nun *Toplum Sözleşmesi* adlı yapıtı Amerika Birleşik Devletleri'nin kuruluşunda parlamento düşüncesini pekiştirdi.

1760'larda oluşmaya başlayan, 1775'te özgürlük savaşını başlatan ve 1789'da tamamlanan Amerikan özgürlük savaşına aynı ölçüde etkisi olanlardan biri de, siyasal liberalizmin öncüsü John Locke'dur. Locke'un yaşamının büyük bir bölümü onyedinci yüzyılda (1632-1704) geçmesine karşın, o düşünce özgürlüğünü ve eylemlerini akla 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 konuya ilişkin düşüncelerini iki tümce ile özetliyebiliriz; birey özgür olmalıdır; akıl da yaşamın yol göstericisi ...Bir de, kültürün her alanında gelenek ve otoritenin her türlüsünden kurtulunmalıdır.

Amerika Birleşik Devletleri'nde, John Adams, Samuel

Adams, John Rutledge, Thomas Jefferson ve Benjamin Franklin gibi, kuruluştaki egemen düşünceyi yöneten kişiler, Rousseau ve Locke'un etkisi altındaydılar. Amerikan ihtilâlini izleyen Fransız ihtilâli ise Avrupa tarihinde büyük bir değişikliğin ulağı oldu. Bu ihtilâl sonucu mutlak monarşiler yıkıldı, ulusal egemenlik ve insan hakları düşünceleri güç kazandı.

Amerikan İhtilâli'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 İhtilâli 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 tiyatroda yazarların sözcülüğünü ettiği duygusal bir boşalma oldu. Rousseau ve onu izleyen birçok yazarın yapıtında görüldüğü gibi, Romantik yazarların kaynağında soyut bir ahlâk kavramı vardı. Böylece, sınırsız bir coşkunluk ve haykırma özlemiyle, anaparacı toplum düzeninin çelişkilerini yansıtan Romantizm'in 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. Mercier, *Paris'in Tablosu* adını

verdiği yapıtında, «rezalet peşinde koşan monarşi»ye ve «ayrıcalıklı sınıflar»a saldırıyor; Chamort, «Saraylara savaş kulübelere barış» sloganıyla bayrak açıyordu. Öte yanda, Aydınlanma Dönemin'in son büyük yazarlarından biri olan Beaumarchais, *Figaro'nun Düğünü* 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 ayaklanmaydı. 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 sözederken ayrı yollara yöneliyorlar ve sonuçta da birbirlerinden uzak düşüyorlar, bu da onları bir dağılmaya sürüklüyordu. Sözgelimi, Alman Romantiklerinden Novalis, Goethe'nin *Wilhelm Meister* adlı romanını sert bir dille eleştirirken, başka bir Alman Romantiği, 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'den) 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 deyimiyle, 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 başkaldırıcılar için konular sınırsızdı. Herşey sanat konusu olabilirdi. Novalis, «Romantikleşmek demek, yalın bir şeyi yüceltmek, sıradan bir şe-

ye anlaşılmaz bir görünüm kazandırmak, bilinen bir şeye bilinmeyenin saygıdeğer niteliğini vermek, demektir,» diyordu, İngiltere'de ozan 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, Ronmantizm, Klasisizmin bakımlı mahçesinden, yeni yollar bulmak ve yeni şeyler görmek için, geniş dünyanın yabanıl 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 süererken, bir yandan da bir «dâhi »olarak burjuva düzenine meydan okuyor, yitirilmiş bir ulusal birliği düşlüyor, kafasında yarattığı gçmiş 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 Romanitkler, 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 hayıtsız şartsız eşitsizliğine inanmaları;

5) Romantiklerin kendini bir yandan bağımsız ve bur-

juva 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. Orta Çağ'ın feodal düzeni ile Rönesans monarşilerinin geliştirdiği burjuva kapitalizmi arasında şaşkın bir durumda kalan bu halkın Romantik sanatçıları ve yazarları, tiksinti duydukalrı para düzeninin karşısına bir seçenek getiremedikleri için, bir sığınma duygusuyla, kendilerine 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 organık görüş, «Tüm yaşamın başlangıcı, makinalaşmaya 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

karanlığa benzer bir yere sığınma özlemi giderek yoğunlaşan bir özellik durumuna geldi.

Alman Romantiklerinden Schlegel, Orta Çoğ 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 yanısıra, bir de soğukluk teması, issiz, yabancı, yapayalnız bir dünya imgesi ortaya çıkmaktadır.

Schlegel, Alman şiirinin 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. Stendhal, İtalya'da ulusal kuruluş hareketini desteklerken, Puşkin, Rusya'daki 1825 meşrutiyetine yakınlık duyarken ve Namık Kemal, bir meşrutiyet yönetimi özlemiyle Magosa zindamnda çürümeye terkedilmişken, Alman

Romantikleri, uyutma siyaseti güden Avusturyalı Siyaset adamı Metternich'in kuyruğuna takılmışlardı. Bunun için de, Alman ozanı Heinrich Heine'nin şu aşağılayıcı yargısını hak etmişlerdi: «Bir yalan çetesi onlarınki. Onlar kutsal Birliğin cellâtları, geçmişteki her türlü kötülüğün, yılgınlığın ve çılgınlığın yeniden yaratıcılarıdırlar.» 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 Başı'na 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, geleneğinde Orta Avrupa'nın Gotik kültürünü yaşatan Alman yazarları ile sanatçılarını geçmişin olumlu değerlerine döndürüyordu. Ünlü Alman ozanı ve yazarı Goethe'nin ilk gençlik yapıtı olan *Goetz von Berlichingen* (1773) çağının zorba yönetıcılerine ayaklana bir kahramanı ele alıyordu; bu kahraman adalet ve özgürlük düşüncelerinin temsilcisiydi. Yazar, bu oyununda, Orta Çağ'ın 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 geliş-

mez, 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» çığırı, aklı ön plana alan Aydınlanma'ya karşı Rousseau' nun *doğaya dönüşteki ahlâksal gereklilik* kavramını benimsiyen bir düşünceyi geliştirerek coşkun davranışlarla, fırtınalı anlatımlarla toplumla olan bağlarını koparan bir tavırdı. «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 onarla insanlığın ileriye götürülemiyeceğine 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 ahlâksız buluyorlardı.

Alman Romantizmi, yirminci yüzyıl başında ortaya çıkan Dışavurumculuk (Ekspresyonizm), Gelecekçilik (Futurizm), Gerçeküstücülük (Sürrealizm) gibi tümbölünmüş akımların ilk örneği sayılmalıdır. Şunu akıldan çıkarmamak gerek: *Romantizm'in 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 yaşın-

dayken yazdı. Bu oyunun ilk kez, 13 Ocak 1872'de Mannheim Devlet Tiyatrosu'nda oynandı. Schiller bu oyunu yazdığı sırada askeri okulda tıb eğitimi görüyordu. Askeri okulun sıkı disiplini ve maddi baskısına tepki olarak ruhunda derin bir özgürlük duygusu varoldu. Ozanın, askeri tıb 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 ihtilâlcidir; 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 çizgilerle birbirinin karşıtı 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 değerlendirmediği 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) dörtyüz 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, ahlâkçı 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. İhtilâlci Karl, çevresine topladığı onun gibi düşünen adamlarla hem karşısındaki kötü güçleri yokeder, hem de sonunda kendisi yokolur. 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 yokolur. Oyundaki olaylar yabanıl bir coşkunlukla gelişir; çünkü güçlü bir ulusal birlik düşüncesi, hedefini Karl'a gösterir.

Haydutlar'ın bir başka özelliği, dizgilenemeyen 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 güzelliktedir (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 dünyası).

Schiller'in tüm oyunlarındaki leit-motiv (sürekli motif) özgürlüktür. Ancak bu yalnızca birey özgürlüğü değil, insancıl erdemlerin varedilmesini gerektiren ahlâksal 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 yoruma 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.

1830 yılı, toplumsal yaşamda olduğu kadar tiyatro yaşamında da çağımızı hazırlayan sürece geçişi gerçekleştiren 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 İhtilâli 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.

Naturalizmi 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'ün *Nüfus Artışı Üzerine İlkeler* (1803) adlı araştırması, ondokuzuncu yüzyıl düşüncesini çok etkileyen 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'ün bundan 186 yıl 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 atınki kadar olan zürafanın besleneceği meyva 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 sürdürebildiğini, 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 öğesi üzerinde durmuştur. O, insanın etken bir doğa yaratığı olarak görmüş ve insanın duyduğu gereksinimleri karşılıyabilmesi 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 ulağı 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 çözümlenir; 2) *Metafizik Evre:* Dinsel öğreti yerine akla başvurulur, akılyoluyla 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 birbirilerine olan ilişkileriyle değerlendirilir: top-

lumsal olaylar 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, ahlâk 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 herşey soyut bir düşünce dizgesi ile çözümlenmiye çalışılır; 3) *Maddeci Dünya Görüşü:* Herşeyin 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 Montesqieu, Comte'ten önce iklim farklarının etkisine, Taine ise ırk ve zaman farklarının ve değişikliklerinin etkilerine işaret etmiştir. Comte, bunlara siyasal etkiyi de eklemiştir. Marx ise, insanin etkin (aktif) bir varlık olduğunu, doğa ile insanın birbirinden ayrılmayacağını belirtirken, insan etkinliğini, yani DENEY'i dikkate almanın önemine değinmiştir. İdealizm, 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. İdealizm, insan etkinliğini soyut olarak ele almıştır. İdealizm, bunun için, soyut düşüncelerle yetinmiş, bu soyut düşüncelerle insan ve toplum sorunları-

nı 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, tıb ve daha birçok bilim alanlarında değişen ve değişmekte olan bir dünyanın görünüşü yansıyordu. Çatışma ve uyuşma değişimleri, yalnızca toplumlar için önerilen düşünceler 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). Prusya 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 yatmıştı. Avrupa haritasının bütününde, her alanda zorunlu bir değişim vardı.

Naturalist Sanat Ortamı

Bütün bu bilimsel bulgular ve düşünsel öneriler Naturalistleri (Doğalcıları) çok etkilemiştir. Nitekim, Naturalizm'in 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 yığınından başka bir şey değildir.» Emile Zola ise, *Deneysel Roman* adını verdiği incelemesinde, «Ben burada yalnız bir uygulama eylemini deniyeceğim,

çünkü deneysel yöntem Claude Bernard tarafından *Deneysel Hekimliğe Giriş* adlı kitabında, alkışlanacak bir ustalıkla kurulmuştur» demekteydi.

Honorè 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 Darwin 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 ilşemi 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. İbsen 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 bilinçaltının 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 şaşkınlar» 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 bur-

juvaların sıkıcı, durgun taşra yaşamını böylesine bir kesinlikle vermesi ilk bakışta şaşırtıcı gelebilir. Ne ki, Flaubert'in aldırmazlığı da burjuva dünyasının bayalığına, budalalığına ve kötülüğüne karşı duyduğu tiksintiden gelir. Ancak Flaubert, sorunun kaynağının nerden geldiğini düşünmeden bütün insanlığı ezeni ve ezileni hiçbir ayrım yapmadan kötlülüyordu: «İnsanlığın değişmez barbarlığı belli karamsarlık 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 özen le 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 etkiliyen 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 süregelmiş olan kavramların (biri de ahlaktır) 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 İbsen'i «ne olduğu anlaşılmayan bir yazar» olarak betimlemiştir. İbsen'in de bilmediği bir ideal için ihtilal çağrısını (yazarın *Brand* adlı yapıtını kastetmiştir) onsekizinci yüzyıldan kalma Romantik bir alışkanlık olarak değerlendirmiştir. İbsen'in bir devrimci mi, yoksa karşı devrimci mi olduğunun anlaşılmadığını belirtmişti. Bu sözler de İbsen'e büyük etki yapmış ve onun, o günkü koşullar içinde değişmesine yol açmıştı.

Strindberg, İbsen gibi çağın büyük yazarları Almanya'da uzun süre kaldıklarından Hettner'in ve Brandes'ın düşüncelerinden etkilenmişlerdi. Özellikle, Berlin'deki «Özgür Sahne»nin başında bulunan Otto Brahm, 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 Brahm'ın tanıttığı büyük doğalcı yazarlardan biri de Gerhardt Hauptmann oldu. Başarılı bir dramatik tekniğin yanısıra, derinlemesine geliştirdiği bir düşünce kapsamı olan Hauptmann, İbsen 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 nesnelliğine karşı çıkan Simgecilik akımı bunda rol oynamıştır. Ancak bütün bu yazarlar, insanı, önceden belirlenmiş alınyazısmdan 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 gözatmamız gerekir,» diye yazmıştır. Hatta bu yapıtıyla bir bakıma Toplumcu 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 düşünceyi aşarken, kimi büyük yazarlar da simgeciliğe, dinciliğe, yeni-Romantzime ve gizemciliğe kaçtı. İbsen'in Hauptmann'ın ve Strindberg'in kaçışları da bu belirsizlik yüzündendir.

Yeni Romantizm

Simgeciliğe geçmeden önce, çağın getirdiği yeni havanın ve doğalcılığın etkisiyle Ronmantizmin 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 Romantizm'in yeni yönelişi neydi? Bu tarihten itibaren «Gotik Ronmatizm» canlılığını yitirmiş, bunun yerine, çağdışı doğalcılık gibi 1) duygu sömürüsüne karşı çıkan ve 2) gözlerini günlük yaşama çeviren bir an-

layış gelmiştir. Goethe ve Hegel ile doruğunu bulan Estetik Dönem sona ermiş, bunun yerini Bilimsel ve Deneysel Dönem almıştır. Artık önemli olan «homo sapiens» (düşünen insan) değil, «homo faber» (çalışan insan)dı. 1830'dan sonraki Romantikler insanı daha çok eylem içinde göstermeye başladılar. Ancak Romantizm'in çağa aykırı düşen bir çelişkisi sürüyordu: Topluma karşı BEN'i vurguluyordu Tıpkı İzlenimci ressamlar gibi, dünyayı buzlu cam ardından gösteriyorlardı; parçalanmıştı dünyaları, noktalara, yırtıklara, yamalara dönüşmütşü; 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.

Romatizm 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 herşeyin güzel olmadığını, güzelin yanısıra 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 karıştırınca, 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 Romantizm'in, yine Hugo'nun 1343'te yayımladığı, *Les Burgraves (Yöneticiler)*'i 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. Çün-

kü içinde bulunduğu çağa aykırı özellikleri vardı. Aslında doğalcılığın gelişme süreci içinde, Romantizm, yeni düşüncelerin etkisiyle, birkaç yerden sürgün verip yeniden yeşermişti. Ama bu çağın değişme hızı yanında, cılız bir fidan olarak kalmış, sonunda da her akım gibi, yerini bir sonraki akıma bırakmıştı. 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 İbsen, Strindberg ve Hauptmann'ın yapıtlarına yansımıştır.

Kalıtım sorunu, başta İbsen'in *Hortlaklar* adlı oyunu olmak üzere, birçok oyunda üzerinde oldukça sık kullanılan dramatik durumlardan biridir. *Hortlaklar*'da Oswald'ın kalıtımsal hastalığı ile eski geleneklerin, bağnaz düşüncelerin kalıtımsal bir hastalık olarak yeni kuşaklara aşılanmak 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. İbsen'in *Nora*'sında Dr. Rank'ın kalıtımsal hastalığı oyunun motiflerinden biridir. Strindberg'in Baba'sında Yüzbaşı'nın soydan gelen hastalığı sözkonusudur. Hauptmann'ın *Barış Şenliği* ile *Gün Doğarken* adlı oyunlarında yine soyaçekim sorunu gündeme gelir. İkinci oyunda, Çiftçi'nin alkolizminin kızı Helen'in geçtiğini izleriz.

Türlerin çatışması, yine bu yazarların değişik oyunlarında karşımıza çıkar. Bazı oyunlarda bu erkek-kadın cinslerinin çatışmasını da içerir. Hauptmann'ın *Rose Bernd, İb-*

sen'in Nora, Yapı Ustası Solness, Hedda Gabler, Yaban Ördeği, Strindberg'in *Baba* ve *Matmazel Julie*'sinde 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 yoketmesi, 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 ahlâk anlayışı, yazarlar tarafından tekrar tekrar vurgulanmıştır.

Habbel'in, İbsen'in, Balzacın, Strindberg'in ve Gerhardt Hauptmann'ın yapıtlarında kötü ve bağnaz bir çevrenin bireyi nasıl yokettiği işlenmiştir. Birey, henüz gelişme ayak uyduramamış bir çevrenin baskılı çarkı altında ezilir. Toplumdaki gericiler 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, İbsen'in kahramanı yine eğitimli, ileri görüşlü bir kişidir. Evlilik kurumu, bu pozitivist çağın yazarları tarafından tartışmaya konulmuştur. Yetersiz evlenmeler ve bun-

ların nedenleri güncel temalardan biridir. *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 kişisinin ortaya çıkmasında etken olan İbsen'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. İbsen, Nora karakteri için Laura Kieler'i model olarak almıştır. Laura Kieler de, Nora gibi sahte çek imzalamış, kocasıyla sıkıntıları olan bir kadındır. Kieler'in oğluna göre, Hilda Wangel'in kişiliğinde Laura Kieler'i tanımak kolaydır. Laura, İbsen'in kafasında hüzünlü bir anı olarak yaşamıştır; tıpkı Solness'in suçluluk duygusu gibi...

Yapı Ustası'ndaki Solness'in karısı Aline ile İbsen'in karısı Susannah arasında bir paralellik vardır. İbsen bu oyunu yazdığında karısıyla arasında büyük bir soğukluk vardı. Öte yanda, Hilda, bazı sahnelerde, İbsen'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 imâ ederek İbsen'e bir resmini yollamış ve resmin altını «Orangia Prensesi» diye imzalamıştır. İbsen. 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.

İbsen, *Yapı Ustası*'nı yazdığında ününün doruğundaydı.

Buna karşın, 64 yaşın verdiği tedirginlikle, kendi yarattığı Solness'ine benzer bir korku içindeydi. Gücünün yakında tükeneceğinden ve yazamıyacağından korkuyordu; tıpkı Solness'in korktuğu gibi... Solness, yetenekli, genç Mimar Ragnar'dan korkar. İbsen de yeni parlayan genç yazarlardan korkuyordu. Nitekim, 1891'de, o dönemin genç kuşak yazarlarından Knut Hamsun, bir toplantıda, herkesin önünde İbsen'e çatmış ve İbsen'in gençlerin çok değer verdiği iki özellikten yoksun olduğunu belirtmişti: bunlar, psikolojik derinliğin ve inandırıcı insan ilişkilerinin yokluğu... İbsen, bu toplantıda, Knut Hamsun'u dikkatle dinlemişti. Ancak Solness'in gençlikten korkusu ile İbsen'in tedirginliği arasında fark vardır. Norveç gençliği, İbsen'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, İbsen'in karakteri bu liderliği benimsiyecek özellikte değildi. İşte onu asıl tedirgin eden buydu.

SİMGECİLİK

Romantizm, 1870'de ömrünü doldurmuştu. Ancak daha sonra çeşitli biçimlerde, değişik akımlar içinde kendini bugüne kadar hissettirmiştir. Romantizm'in son bulmasına bir neden de Paris'teki Komün Haraketi'ydi; çünkü birçokları bunu Romantizm'in 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 yanısıra, Komün Hareketi de Romantizm'in gücünü iyice kırdı.

Simgeciliği Ortaya Çıkaran Eğilimler

1789 Fransız İhtilâli, 1848 Devrimi ve 1872 Paris Komün Hareketi politikada olduğu kadar yazında ve sanatta birer dönüm noktasıydı Sanatçılar, her durumda yan tutmak, ilericileri ya da gericileri desteklemek zorunda kalıyorlar-

dı. 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 olduğu 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, kendini 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 cev-

reden 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 Murice 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, Adoplhe 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 bireşime götürüldüğü yerdi. Wagner, tiyatro sanatı için bir *Gesammtkunstwerk* yani bir «toplu sanat yapıtı»ydı. Wagner'in bu düşüncesine yaklaşan bir eğilimin daha onsekizinci yüzyılda besteci Mattheson tarafından ileri sürüldüğünü izleriz; «Bence iyi bir opera, mimarlığın, resmin, dansın, şiirin ve müziğin senteze ulaştırıldığı bir sanat karışımından başka bir şey değildir.»

Wagner'in «Sentetik Hareket Tiyatrosu» düşüncesi İsviçreli Adoplhe Appia'yı etkilemiştir. Appia, sahnedeki görünüşün temel öğesi 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 yaşıyabiliriz?» sorusuna karşılık bulmaya çalışmıştır. Sanatı yaşıyabilmek için, yönetmen, yorumuna uygun olarak hazırlattığı dekorla, ışıklama 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 *ışıklama* ile 2) *oyuncunun uyumlu harektleri* bir senteze götürülmeliydi. Böylece, ışıklama, 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 plastiğini nasıl varedebilirdi? Oysa tiyatroda önemli olan ormana benzetilen yapay bir görüntü değil, *orman düşüncesinin kendini sağlamaktı.*

Simgecilerin kuramcılarından bir başkası da, ünlü İngiliz toyatro oyuncusu Dame Ellen Terry'nin oğlu Edward Gordon-Craig'dir. Ona göre, tiyatro, ne yalnızca oyunculuk, ne yalnızca metin, ne de yalnızca danstı. O, herşeyden önce bir tiyatro sentezcisi olarak şuna inanıyordu: «Hareket, oyunculuğu ruhu; sözcükler, oyunun gövdesi; çizgi ve renk sahnenin yüreği; tartım, dansın temelidir.» Gordon-Craig'in simgelere verdiği önem büyüktü: «Yaşam, bizim için simgelerle vardır,» diyen sanatçı, abece'nin harflerini, dünyanın tüm paralarını, bayrakları simgeler olarak görüyordu. Gülmece, ancak simgelerle varolabiliyordu. Bunun için de, simgeler, insan yaşamını devinime sokan kavramlardı. Böylece, Gordon-Craig de dıştan görünene değil, «iç göz»e yönelen simgeleri gerçeklik olarak kabul ediyordu.

Onun, oyuncu üzerine olan önerileri de, kendi temel felsefesine uygundur. «Oyuncu, bir süt kukladır,» diyen sanatçı, bu düşüncesini şöyle açıklar: «Zamanı gelince, oyuncuların bugün içinde bulundukları kölelikten kurtulmalarına yarıyacak bir mahzen kapağı görüyorum. Oyuncular mutlaka yeni bir oyun biçimi bulmalıdırlar; temel hareket-

leri simgelerle kurulu bir oyun biçimi... Ona göre oyuncunun frolü yaşaması değil, rolden kurtulması önemliydi. Sanatçı, doğaya öykünmeyen, ama doğayı yenibaştan yaratan bir madde durumuna gelmeliydi.

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

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

Yazgı, Düş, Ölüm

Simgecilerin en önemli yazarı, Belçikalı Maurice Maeterlinck'tir. Orta boy bir ozanken, önemli bir oyun yazarı olmuştur. İlk oyunu, Paul Fort'un «Sanat Tiyatrosu»nda oynanmıştır. Onun oyun kişileri daha çok insanın iç yaşamını yansıtırlar. Bunun için de oyunlarının aksiyonu gerçek olaylarla gelişirken, oyunun anlamı, içeriği, görünür olayların ardında saklı olan iç akımla kurulur. Simgeci tiyatro, olgunluk dönemeinde, doğalcılığın kesin çizgilerle ve herşeyin ayrıntılarıyla görüldüğü gün ışığına karşıt olarak belirsiz duyguların ve kesin 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 Cezvit 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 *Pelléas ile Melisande* adlı oyunuyla açılmıştır. *Mavi Kuş*'ta, oyunun kahramanlarından biri olan Tytyl, herşeyin 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 sessizliklerden kuruludur. Oyunlarının yapısı gerçek olayları kapsar, ancak bu oyunların anlamı ve özü, gerçek olayların ardında saklı olan iç akışla ortaya çıkar.

Meterlinck, 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, hergün binlerce kez insanoğlunun yaşamını yöneten ruhsal ilişkilerin tragedyasını önerir. Ona göre, asıl tragedya, görünür ilkel hareketlerin ötesinde olan, insanın gücü üstünde bulunan bir gücün insanı ordan oraya savurması ve hiç beklemediği bir yola sürüklemesidir; asıl tragedya, insanın bu bilinmeyen güç önündeki güçsüzlüğüdür. *Çağrılmadan Gelen*'deki kör, yaşlı adamın gerçekliği, Maeterlinck'e göre, «metresini boğan aşıktan, bir çarpışmayı kazanan komutandan, onurunu koruyan bir kocadan daha insancıl ve yaşamla daha ilintilidir.»

Maeterlinck'in patetik ve heroik tragedyaya olan eleştirel yaklaşımında, doğalcı okula olan benzerliğini yakalarız; çünkü doğalcılar da simgeciler gibi, günlük yaşamın tragedyası ile uğraşmışlar, yine onlar gibi dış aksiyonun geri plana itildiği statik oyun kurgusuyla ilgilenmişlerdir.

Maeterlinck, özellikle oyun tekniği açısından doğalcılara çok şey borçludur. Onbeşinci yüzyıl Flaman ressamları gibi, o da gerçekçi ayrıntılara iner. Gerçekçi ayrıntılarla çizdiği oyun kişileri yine Flaman ressamları gibi, belirsiz bir arka planın ve atmosferin içine oturtur. Çünkü yazar, yaşamdaki günlük olayların ardındaki iç gerçeğin özünü yakalamaya uğraşır. Bunu da doğalcılardan aldığı teknik 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 yaklaşımı bize Swedenborg'un felsefesini anımsatır: *Gözle görünen evrenin ardından gözle görünmeyen bir evren vardır.* Maeterlinck, sanki atom dünyasını bulgulamak çabasındadır. Bu nedenle, ünlük yaşamda söylediğimiz en olağan sözcüklerde bile bizim iç gerçeğimizi ortaya çıkaracak simgesel anlamlar bulunur. Bu olağan sözcükler, o sözcüklerin konumuna ve içinde bulunulan atmosfere göre, yeni bir anlam kazanırlar.

Maeterlinck kendi düşüncelerini açıkladığı *Le Trésor des Humbles*'i yazdığında, kendi tiyatro anlayışına en uygun örnek olarak doğalcı İbsen'in *Yapı Ustası Solness*'ini göstermiştir. O sırada kendi yazdığı oyunlarda da bu düşüncelerini gerçekleştirmekteydi. Ancak o, ilk oyunlarını, bu düşüncelerini olgunlaştırmadan ve gizemciliğin çeşitli türlerini tanımadan önce yazmaya başlamıştı. İlk oyunu *Prenses Melaine* acemice yazılmış bir oyundu. Ama onun 1890'da yazdığı *Çağrılmadan Gelen* ve *Körler* adlı yapıtları, onun dramatik özelliklerini ortaya çıkaran ilk oyunlarıdır. Her iki oyunda da ÖLÜM çağrılmayan konuktur. 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. Maeterlick'in 1894 yılında yazdığı *Evin İçi*'nde 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 tarafından 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'ın erkek kardeşi tarafından öldürülür, Melisande 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 Bilinmiyenin 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 tanıdığında, oyunlarının tekdüze 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 geçirmeyi razı olur. Maeterlinck, bir açıdan Gustav Flaubert'in *Salammbo*'sundan etkilenmiştir; Salammbo da vatanı Karataca'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 'Kont' luk verilmiştir. Ancak bu oyunda şiir tiyatrolarındaki şiirsel hava yoktur; kişiler derinliklerini yitirmişlerdir; konuşma örgüsündeki duraklar ve şiirsel sessizlikler kaybolmuştur, hatta konuşmalar yeryer sıkıcı olabilecek biçimde uzamıştır. Buna karşılık, önceki oyunlarındaki alacakaranlık yokolmuş, yerini insanın içini ısıtan bir öğle sıcağı almıştır.

Ne gariptir ki, Maeterlinck'teki bu gelişme Maeterlinck'i yoketmiştir; çünkü o, aydınlıkların değil, karanlıkların yazarıdır. Onun tiyatro şiirindeki temel öğeler SİS ve MELANKOLİ'dir. Bunun farkına varan Maeterlinck, yeniden periler ve fantazya 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 çıkarlar ve anlarlar ki, «Mavi kuş» diye bir mutluluk gerçekte varolmamıştır. Ertesi sabah düşlerinden uyandıklarında, yaşamı daha güzel görmeye başlarlar: insanların başarabildiği 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. Bu harekat 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

«Ekspressiyonist» 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 sarhoşlaşmış 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 alınır, kimler alınmaz saptanmamıştı. İşverenler 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 çevresinde 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 ciddisi, İmparator'a söz de suikast girişimidir. Sermaye çeverleri, İmparator'un da haberi olmadığı iki suikast girişiminde bulunarak, bu eylemleri toplumcu milletvekillerinin ve aydınların üzerine attılar. Aslında amaçları, kendilerinin en büyük destekçisi olan İm-

parator'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 militarizm 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 Nazizim oldu.

1871 ile 1914 yılları arasında, Alman toplum yapısındaki başdöndürücü değişim, sanayi işçilerinin güçlenmesine yol açtığı kadar, büyük toprak sahibi çeftiçileri 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 elverişli topraklar boşalmaya başlamış ve tarım işçisi bulma sorunu gündeme gelmişti. Ayrıca, ülkenin dış ticaretinin gelişmesi, kazancı üreticiden, aracıya kaydırmış ve bir gelir adaletsizliği ortaya çıkmıştı. Bunun üzerine çiftçiler bir çeşit koruyucu hak istemişler ve lehlerine yasa çıkartmayı başarmışlardır. İmparator bu kişileri korumak istiyordu, çünkü onlara gereksinimi vardı; onlar «üstün Alman ordusu»nun askerleriydiler. Kapitalist aşamaya gelen Almanya, artık komşuları gibi kendine sömürgeler aramaya başlamıştı, bunun için de güçlü bir deniz filosuna gereksinimi vardı. Bu emperyalist çabalarda İmparator'un bu toprak ağalarını kulanacaktı. Onlar ise ülkenin en tutucu, geçmişe dönük, gelecekten hiçbir şey ummayan kişilerdi. Böylece, o dönemde, Almanya'da geçmişte yaşayan egemen güçler ile geleceği hazırlayan genç yazarlar, sanatçılar, aydınlar ve işçiler arasında, yalnızca gününü gün etmeye çalışan burjuvazi

vardı. İmparator ise geçmiş ile gelecek arasında, durağan bir orta yolu tutmuş burjuvaziyi kendi açısından tarafsız görüyor ve o yana eğilim gösteriyordu.

Alman toplumu süreli değişiyordu. Köylerden sanayi bölgelerine olan akın, çoğu büyük limanlarda ve kentlerde kurulmuş olan fabrikaları kalabalıklaştırıyordu. Böylece sanayi burjuvazisi de kentleri genişletmeye, şişirmeye başladı. Büyük kentlerde gecekondu, beslenme, sağlık, belediye hizmetleri ve eğitim sorunları giderek içinden çıkılmayacak bir durum alıyordu.

Dışavurumcu Yazarlar

Bu büyüyen modern kentlerde, burjuvalar aileyi geniş bir klan olarak görüyorlar ve babaerkil ailenin yaşaması için ellerinden geleni yapıyorlardı. Baba otoritesi, aile başkanının sözü her şeydi. Ancak toplum kendi gelişimi içinde kavramlarda ve düşüncelerde değişiyordu. Çocuklar da, babalarının kuşağını köhnemiş buluyorlar, onların otoritesine, düşüncelerine başkaldırıyorlardı. Baba otoritesi, giderek, egemen güçlerin otoritesi ile özdeşleşiyor ve genç kuşaklar, babalarınn 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 olduğu kanısındayım.» Franz Werfel ise, *Öldüren Değil, Öldürenler Suçlu* adlı öyküsünde şöyle yazar: «Galiba her ikimiz de, ikimizin dışında olan ve ikimizin de anlamadığı bir yasanın yönetimindeyiz, uzaktayken birbirimizi arıyor, yanyana 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 *Durşma* ile baba oğul çatışmasını çeşitli duyarlık düzeylerinde vermişlerdir. Bu yazarlar, aynı duyarlığı 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 okullarında bir intihar salgını başgöstermişti. Profesör Gurlitt adındaki bir bilim adamı, ondokuzuncu yüzyılın son yirmi yılı içinde 1152 okul öğrencisinin kendine kıydığını saptamıştır, ki böyle bir şey, Almanya'nın tarihinde görülmüş bir şey değildir.

Ancak bu kendine kıymaların nedenini yalnızca okul disiplininde 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 yaşamanın gereksizliğine inanıyorlardı. Yanlış da olsa, o günün koşulları içinde kurtuluşun ölümde olduğuna inanıyorlardı. Gençler ailelerinden, toplumlarından kopmuş, yal-

nız 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 ayrılsalar 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 taşımıyorlardı; 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 çevirenler 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 benimsiyenler vardı. İlk öbekte olanları toplumcu, ikinci öbekte olanları hümanist olarak da tanımlayabiliriz. İlk öbekte olanlar iyi bir düzenin ancak üretim ilişkilerinin yeniden düzenlenmesi ve değerin 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...

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 değimişle kurulabileceğine inananlar: Bunlar Marksistlerdi. Bu yazarların başında Ernst Toller gelir. B yazar, Almanya'yı ancak komünizmin kurtaracağına inanıyordu; onun için de, tümden 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» başkanlığını yapmıştır. 1918 yılında, Münih'te kurulan Bavyera Sovyet Cumhuriyeti'ne Başkanlık etmiştir. 1919 yılında tutuklanmış ve beş yıla hüküm giymiştir.» Savaştan 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 guruptaki 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 göze insan ruhunun temel nitelikleri özgürlüğe eriştiği takdirde, tüm insanlık da evrensel bir sevgi bağıyla birbirleriyle uzlaşacaktı. Örneğin, bu yazarlardan birinin şu tanımı bir fikir verebilir: «Korku ve yalan atmosferinin karışıklığında bir yüz görünmeye başladı: Bu, insanoğlunun yüzüydü. Doğaüstü parlaklıkta, bir yaratığın yüzü.»

Ancak bütün dışavurumcular tek bir amaçta birleşiyor-

lardı: *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 istiyenlerin başında, adeti intihar edercesine savaşa katılan ve 17 yaşında ölen, ilk dışavurumcu oyun olan *Dilenci*'yi yazan Deinhard 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.

Negetivist ve sosyo-politik eğilim yanısıra, bu üçüncü öbekte, negatif ve pozitif kavramların içiçe olduğu dışavurumculuğun temel eğilimi vardır. Bu öbekteki yazarlar, insanların aslında iyi olduklarını, ama mevcut düzenin onları kötü yaptıklarını savunurlar. Böyle bir düzenden kurtulunca, insanların uyum ve karşılıklı sevgi içinde yaşıyabileceklerini 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 yokolan toplumun külleri üzerinde, yavaş yavaş karşılıklı güvene dayalı bir düzenin doğduğu belirtilir. Bu da yepyeni insanı vareder.

Aynı eğilimde olan, insanın temelde iyi olduğunu vur-

gulayan oyunların en önemlilerinden biri de, Carl Sternheim'ın 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'ın *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'ın oyununda tersinleme ve taşlama, Sorge'nin oyunundaki grotesk öğeler de bu tiyatralliği vurgular.

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 Yüzbaşısı* adlı etkili oyunu II. Wilhelm dönemi Almanya'sında olmuş bir olaya dayanarak militarizm ile faşizmin bir açımlamasını 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 öğe) çok büyük bir rol oynar. O dönemin yazarları tekrar tekrar bu kavram üzerinde durmuşlardır' Pathos dışavurumcu yazının ve tiyatronun karakteristik bir öğesidir. Ama bu «yeni bir tür pathetik öğe»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 belirten 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, ondan 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 idealine 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 sözediyordu.

Pathos kavramının ikinci kapsamı Dışavurumcularda ortaya çıktı. Dışavurumculara göre, patetik sanatçı, antiteze ulaşabilmek için, ekndi dinamik etkisini okuyucusuna ya da seyircisine iletmek ister. Böylece, Emil Staiger'in de belirttiği gibi, geleneksel anlamdaki Pathos, dışavurumcu üslupta görülen ANTİTEZ, 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 çıkarmada kullanmıştır. Oysa Dışavurumculuk, PATHOS'u, inasn ile insan arasındaki ilişkiyi göstermede kullanmıştır. Bunun için. Barok'taki patnos'u *geleneksel*, Dışavurumculuk'takini ise, *retorik pathos* olarak anlıyabi-

liriz. GELENEKSEL PATHOS'ta, seyircinin duygusal algılama yoluyla etiklenip sansılması 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 yükseltiler, basamaklar, eğik düzeyler kullanılıyordu ve ışıklama atmosferi sağlamada baş etken oluyordu; 5) Düşünceyi iletmede projeksiyon ve sinema filmi gibi sanatsal araçlar kullanılıyordu; 6) Sahne üzerinde seyirci imgelemini zenginleştirecek ya da anlatım olanakları sağlayacak her türlü etmen kullanılıyordu.

Simgecilerin içedönüklüğüne 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 ütopik yeni bir dünya imgesini getirmesi açısından, daha

önce saydığımız ikinci eğilime girer. Bu oldukça şlirsel oyunda yazarın eleştirdiği burjuva düzeninin kalıplaşmış 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 yukarda belirttiğimiz birinci eğilime girer: yani varolan düzene fanatikçe saldırma, ama yokedilecek şeyin ardından neyin konulacağı üzerinde fikri olmama...

Belli Başlı Yazarlar

Alman Dışavurumcu yazarları arasında, en ünlüleri Georg Kaiser, Ernst Toller ve genç Bertolt Brecnt'tir. Brecht sonradan Dışavurumculardan ayrılmış ve kendi kuramını, estetiğini ve uygulamalarıyla çağdaş tiyatroyu etkilemiştir.

Yirmiye yakın oyun yazan Georg Kaiser'in 1918 ile 1920 yılları arasında yazdığı *Gaz*, kapitalist sanayileşmenin toplumdaki etkilerini ve sonuçlanmasını genişlemesine ele alır. Yazar kişileri, psikolojik bireyler olarak gösterme yerine, KOLLEKTİF İNSAN'ın geniş çaptaki sorunlarını ele alır. Yazarın 1916'da yazdığı *Sabahtan Geceyarısına* adlı oyunu, küçük bir banka memurunun kahraman olduğu bir yapıttır. Ancak bu memur da halk yığınını yansılar. Kaiser' in son oyunu olan *Medusa'nın Cankurtaran Sandalı* hem içeriği, hem biçimi açısından ilginçtir. Bu oyunda gemileri batan onüç gencin bir can filikasındaki yaşamları ele alınmıştır. Yazar, sandalın dışındaki dünyayı, yani denizi, 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 simgesel olmak üzere iki planda

gelişir. Gerçekçi sahneler oyun kişisinin günlük yaşamını, simgesel sahneler, onun biliçaltı yaşamını verir. Burada savaşa, savaşı çıkartan kapitalistlere ve egemen güçlere toplumun başkaldırması gerektiği, yeni bir düzenin, yeni insanın ortaya çıkartılması zorunluluğu savunulur. Yazarın 1920'de yazdığı *Yığın-İnsan*'da baş oyun kişisi bir kadındır; ihtilâle 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 Kıranlar*'dır. 1922'de yazdığı bu oyunda ondokuzuncu yüzyılın ilk yarısında, işçileri yerlerinden eden makineleri nefretle kıran işçileri görürüz. Çok sayıda oyun yazar 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 oportunizminin arasındaki uçurumu göstermiştir.

Bertolt Brecht'in ilk dört oyunu Dışavurumcu'dur. 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 gözleriyle yönetilen bir dünya vardır; ve insan bütün bunların karşısında çaresizdir. Brecht'in aynı yıl, 1918'de yazdığı *Gece Çalan Davullar*, cephede savaşan asker ile savaş-

tan dolayı zengin olan vurguncuların rahatlığı ve yaşamı karşılaştırılır. Yazarın 1921 ile 1923 yılları arasında yazdığı *Kentlerin Ormanlarında* adlı oyununda iki kafadar, kendi denetimleri 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 kıralı ele alır.

Dışavurumculuğu 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 Yüzbaşısı* bu akımın belki de en güçlü oyunlarından biridir. Bu oyunda, ilerinin Almanya'sını ve bütün Avrupa'yı etkiliyecek 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 durumuu 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*, bazan da anlatımı 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 tanım-

larsak, 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 yansıtması yönünden sürekli bir biçimde yeni olgularla karşı karışya geliyordu: Aydınlanmacıların, Fransız domekratik burjuva devrimi ile geleceğini sandıkları toplumsal uyum, gerçeklikle karşılaştığında sarsıntıya uğramıştı; çünkü anaparacı düzen uyumlu bir insan yerine, uyumsuz insanı; tutarlı bir toplum yerine, bölünmüş bir toplumu; insanlar arası uyuşma yerine yabancılaşmayı; ve ortak iyilik için yaşayan birey yerine, bencil bireyi yaratmıştı. Her şeyi kapsayan çıkarcılık 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, dönüşümcü umutları getirme, vb... Bütün bu görüşlerde bur-

juva toplumunun o günkü duruma karşı eleştirel bir tutum vardır. Ama bu tutum ya aşağılayıcı, ya alaycı, ya dönüşümcü ya da değertanımaz olarak belirir.

İlk gerçekçilerin çevreyi anlatmalarındaki en belirgin yan *görgücülüktür* (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 terkedilince, babasının çevresine gereğinden çok önem vermesi ve katılığı yüzünden, çocuğunu doğurmak yerine, kurtuluşu kendini kuyuya atarak yoketmekte bulur. Doğal olarak bu ilk gerçekçilikte, gerçekliğin ampirik çizimiyle kahramanın idealleştirilmesi eğilimi yanyanadır. İlk bakışta garip görünebilecek olan bu çelişki, «Aydınlatma Düşüncesi»ne ve «Ahlakı»na dayanan gerçekçiliğin savunmakta olduğu *özgürlük* kavramından çıkmıştır. Rönesans'ta ortaya atılan Doğa Felsefesi'nin «insan özgrü ve eşit doğmuştur» ilkesi, Rousseau'nun ve giderek Fransız burjuva ihtilalinin düşüncelerinde yer almıştı. İnsanoğlu 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 yanyanadır. 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 feo-

dal bilinç, ahlak ilkelerini korumanın ve güçlü kılmanın çok uzağındaydı.

Daha önce açıkladığımız gibi, doğacılık, fotoğrafik imgeler ile gerçekliği kopya etme ilkesini işler. Zola'nın, Balzac'ın yazdığı *Cousine Bette* için söyledikleri ilginçtir· «Balzac, tıpkı fotoğraf çeker gibi, gözlemde bulunduğu olaylarla yetinmiyor, yapıtındaki kişiliğini silerek, araya da girmiyor. (...) Kısacası bütün iş olayları doğrudan ele alarak durumları, 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 kavaryamamıştır. Örneğin, dörtyüze yakın oyun yazan Eugène Scribe La Bruyere'in «bir kitabın yazılması, bir saatin yapılması kadar teknik ister» düşüncesine içtenlikle inanarak, oyun yazımın 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 İbsen, başı doğalcılıkta elleri gerçekçilikte olan bir yazardır. Onun için çeşitli nitelikler sıralanmıştır. 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. İbsen'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 bilmiyordu. İbsen'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 yeşermiyeceği öne sürülüyordu. Buradaki özgürlük anlayışı da günlük yaşamdaki pratikle uyuşmayan soyut hukuk kavramından yola çıkıyordu.

İbsen'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, İbsen de, doğalcıların toplumsal koşulların değişebileceğini göstermeme direnişini sürdürdüğü izlenir.

Almanya'da Gerhadt Hauptmann'ın ilk oyunu *Gün Doğarken*, 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 İbsen'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, İbsen'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 emekçilerin baş oyun kişisi olduğu bir oyundu. Hauptmann, en azından bu oyunuyla doğalcı yazarların, dolaysısıyla Zola'nın, mekanik neden anlayışından ayrılıyordu; çünkü doğalcılıkta izlediğimiz mekanik nedensellikte bir halka bir sonrakine sımsıkı 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 oynunda, nedensellik, yapıt ile yapıtın kesimleri arasında organik bir bütünlük oluşturur, ayrıntılar raslantısal 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 oyundaki 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 yolalan bur-

juva toplumdaki çelişkilerin toplumsal niteliğini açıklamaya çalışmıştır. Balzac'ın deyişiyle, «Gerçekçilik, gözle görünür 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 ilkeleriydi. 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, gerçekliği kökeni yazarın gerçeklik bilincindedir.

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

Tolstoy, tiyatroya, ilk 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, insancıl ve estetik bildirisinin özümlenmesini 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 yanısıra, 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 oynda, 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 adımı 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.

Fielding, Byron, Balzac, Stendhal'de izlediğimiz, burjuva sınıfına soyluca bir aşağılamayla bakış, yine Stendhal'de ve Flaubert'de izlediğimzi Fransız İhtilali sonrası toplumunun kökten suçlanması, İbsen ve Tolstoy gibi yazarlarda dönüşümcü umutlara ve tasarılara 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 değertanımaz bir çizgide gelişmiştir. Bu yazarlar, yaşamı çizip araştırırken, burjuva toplumuna karşı zorunlu olan eleştirel tavrı getirmişlerdir. Eleştirel gerçekçi yazarların en belirgin yanları burjuva toplumuna karşı genelde bireysel ve romantik bir tutumda olmalarıdır.

Toplumcu Gerçekçilik

Toplumcu gerçekçilikte, yukarda sözkonusu ettiğimiz romantik bakışın yokolduğunu izleriz. Bu deyimi ilk kez Maksim Gorki önermiştir ve tutulmuştur. Ancak bu kavram ilk başlarda yanlış anlaşılmış ve naiv bir ulusçulukla ortaya çıkarılan basmakalıp resimler, propogandaya dayanan yüzeyde romanlar ve kendine özgü idealleştirmelere dayanan oyunlar için kullanılmıştır. Oysa Gorki bu deyimi önerirken, dünya yazınında bir yeni evrenin, toplumcu çığırın başladığını haber vermiştir.

Eleştirel Gerçekçilik'le 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 çevrenin 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 geçmeyişini 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, seyredeni «mağarayı andıran bir bodrum»a indirmiştir. Bu bodrumda ayyaşından hırsızına, yankesecisinden üç kâğıtçısına kadar insanlar yaşar. Yazarın, lumpenlerin yaşamı yoluyla gösterdiği şey yine Çarlık Rusyasıdır. Gorki, tüm Rusya'yı tam kaynama noktasına gelmiş bir ihtilal kazanı durumundayken göstermiştir. Toplumu, her kesimiyle ve ta-

rihsel noktasında «yığınların, kendinin-farkındalığının» oluştuğu noktada görmüş ve çizmiştir.

Yaz Konukları'nda kozmopolit aydınlara yüklenen yazar, bu kimselerin kendi ülkelerine yabancılaşmış turistler olduğunu belirtir. *Düşmanlar*'da sınıf çatışmasını ele alan yazar. *Vassa Veleznova*'da devrimci olduğu için gelinini reddeden bir ticaret kadınını işler. Yeleznova, tıpkı Mayakin, Artamanov ve Dostgayev gibi sırf kişisel kazançtan başka bir yasayı tanımayan, mal sahibi, sömürgen 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.

İgor 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 iş adamıdır. 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 adamış 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 yalından tanıtmasıydı. 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 vareden karmaşık tonlamalarla dolu, özlü imgeciliği, onun yaşadığı dönemdeki yaşamın gerçekçi görünümünü çizebilmesi için 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. İvanov 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 onun sonraki oyunlarının 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. Bunlarm içinde, yarbay Verşi'nin 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, sözgelimi 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.

GERÇEKÇİ BİR 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 tiyatrallik, 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 deyiş-

le 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 içiçeliğini zedeliyebiliriz.

Çağdaşları Ibsen ve Strindberg başkaldırısal Romantizm içinde beselenmişlerdi; onun için de bu yazarlar *kişisel başkaldırıları* ile karşıt güç olan *toplumsal gerçekler* arasındaki sürtüşme ile uğraşmışlardı. Çekhov'un başkaldırısı ise değişikti. 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 yokederek ortaya çıkartmıştır. Bu yönden o, büyük yazarlar içinde en kişisel olmayanıdır. Böylece, Çekhov, ne İbsen 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 çocuklarıdırlar, bunun için de, tüm insanlar gibi toplumun dış koşullarına sıkısıkıya bağlıdırlar. 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 nesne» olmasından yanadır. «Öznel eğilimleri» yadsır. Onca, yaşam, «olduğu gi-

bi kavranmalıdır.» Onun öznel romantizme zorlu bir biçimde çattığını 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 doğalcı 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 pırıltısıyla 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 gülmecesel bir sıçrayışla oyunlarını bir fars havasına yaklaştırıverir. Gagarshack'ın belirttiği gibi, Çekhov «yaşamı olduğu gibi ele alırken», ele aldığı *yaşamın olmaması gereken yanlarını vurgular*. Ona göre, gözlemlediği yaşam yanlış, düzeltilmesi gereken bir yaşamdır. Bu düşüncelerine bir örnek onun dostu Suvorin'e 9 Mart 1890 günü yazdığı mektuptur:

«(...) söz gelimi 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 incelenceği 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 katlanabileceği dehşet verici acıların olduğu yerdir,» diye yazan Çekhov mektubunun az ilersinde adalet kavramı ve toplumsal ada-

let üzerine şunları yazıyor: «Okuduğum ve şu anda okumakta olduğum kitaplardan anladığıma göre, biz milyonlarca insanın hapishanelerde boşuboşuna 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 üzülünecek 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 yürürlükten 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 bireylerin incelemeye götürmüştür. Onun tüm oyunlarında burjuvanın tragi-komik görünümü ve dolayısıyla etkin bir eleştirisi yeralır.

İbsen'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) yaz-

dıkları içinde en psikolojik olanıdır. Ancak bu oyunda bile yazar, olağanüstü, dramatik görünümü olan bir oyun kişisi yaratmamıştır; ve yazdıkça 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 yanlışı aynı anda içeren, uyumlu, gerçek kişilerdir.

Çekhov, kahramanca tavırları olan ve alışagelinmiş davranışlar içinde bulunan dramatik kahrmanları ülküleştirilmiş, romantik ve gerçek dışı 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 bulan, yüce düşünceleri benimseyen kişi değildir. Olağan insan, zamanının çoğunu yemeye içmeye, karşı cinsin peşinde koşmaya ve bir de saçmasapan konuşmaya harcayan kişidir. İşte sahnede gösterilmesi gereken insan da budur. Ancak böylece, insanoğlu 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, Makedonyalı 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 şakıyıp duruyoruz, ama kırk yaşlarına geldiğimizde, yaşlılığın eşiğinde ölümü düşünmeye başlıyoruz. Ne yüce kahramanlarız 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. İbsen ile Strindberg, Hıristiyan öğretisinin ikili karakter kavramına (iyi-kötü) bağlı kalmışlardır. Sözgelimi, her olumlu kişinin karşısında bir olumsuz kişi yer alır, Brand-Vali, Dr. Stockmann-Peter Stockmann, Kaptan-Laura gibi... Çekhov ise Hıristiyan öğretisinin bu kalıplı, ikili kavramına karşıdır. Ayrıca, burjuva dramında izlenen kategorileştirmeyi de yanlış bulur. Onun öznel başkaldırıya başka bir karşı çıkışı da, İbsen 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 sözederken, 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 raslantısal, ne daha önceden saptanmış, ne de entelektüellikten yaratılmışlardır. Bütün bu karakterler yaşamın gözlenmesiyle ve incelenmesiyle ortaya çıkarılmıştır.» O, özgür bir yazar olarak, siya-

sal, toplumsal ve düşünsel tartışmaları oyunlarına katmıştır. Çünkü bunlar gerçeğin dokusudur. Ama hiçbir zaman bu tartışmalarda yan tutmamış, yan tutmayı seyircilere bırakmıştır. Onun kişilerini olumlu-olumsuz çelişkisi içinde o denli bütünlemiştir ki seyirci kişilerin yanını değil, oyundaki sorunların ve durumların kapsamı içinde yan tutmuştur. Çekhov'un oyularındaki temel amaç da budur. «Yargıcın görevi, sorunu jüriye doğru bir biçimde ulaştırmaktır. bir sonuca ulaşıp 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 - hernekadar kişiler kendilerini açıklamaya çalışsalar da...

Nitekim Çekhov'un oyunlarındaki gülmece bu çelişkiden doğar: Karakterlerin düşünceleri ile davranışları birbirini tutmaz. Sanki siyasal hayvanla duygusal insan biraradadır.

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 çözümlenmesi ile bir sorunun doğru bir biçimde ortaya konulmasını... İşte sanatçı için zorunlu olan bu ikincisidir.»

Çekhov'un başkaldırısı kendi dönemindeki Rus yaşamınadır. Ancak bu başkaldırı birbirine karşıt olan iki yönde gelişir: bunlardan birincisi, insanların tembelliğine, boşluğuna, sorumsuzluğuna ve dar ahlak alışkanlıkları içindeki ahlaksızlıklarınadır. Onun kişileri taşra sosyetesi ya da burjuvalar olduğundan bu sınıfsal bir başkaldırıyı da içerir. Bu kişilere karşı olan başkaldırısında onun *evrensel ahlak* anlayışını buluruz. İkincisi, olağanlığa, kabalığa ve

kültürsüzlüğedir. 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 alçak gönüllü olmasına karşın, Tolstoy gibi köylü olmayı ülküleştirmiyordu. Öyleyse Çekhov'u 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 içiçedir. Fars öğesi daha çok tersinlemeyi getirmek için önemliyken, bu oyunlarındaki melodramatik etki daha gizli bir yol izler. Düello, intihar, kırılmış bir arp, kesilen ağaçların, tabancanın ve ayrılıştaki bandonun sesi, vb. melodramatik etkinin motifleridir.

Önce de değindiğim gibi, Çekhov, fars öğesini ince bir gülmece havası içinde kullandığından, seyirci, karakterlerin kendilerine acımalarından ya da melankolik davranışlarından uzaklaştırılmış olur. Bu da seyircinin karakterler üzerindeki eleştirisini sağlar. Ayrıca, yazar, melodramatik havayı içli (sentimental) bir duruma getirmemek için bazı teknik özelliklere başvurur. Bunlardan ilki, Çekhov'un olaylar dizisini arka düzeye itmesidir; bu onun en etkili maskeleme ustalığıdır. Böylece, maskeleme sahneleri ile 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. Bu yoldan Çekhov melodramatik krizi savuşturur ve dolayısıyla dış aksiyonu geri düzeye iterek, ön düzeye krakterler arasındaki gelişmeyi koyar.

İkincisi, onun iyiye ya da kötüye doğru *değişimden önce* aksiyonu sonuçandırmasıdır. 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 işitiriz: «Oh sevgili kardeşlerim. Hayatımız henüz sona ermedi. Yaşıyacağız. (...) 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 hayatından 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 bencilliğini değil, aynı zamanda Nina'nın naivltesini, 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 da 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 gerçeğine aykırı bulmuştu. Meyerhold'a yazdığı bir mektupta, sanat yapıtında doğanın gerçeğini uygulamanın çirkinliğine şöyle değinmişti:

«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 yokolurdu... 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 iletmiş 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 nitelikleri 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 öğesi, 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 yapıtının vazgeçilemiyecek iki öğesi vardır: bunlar, *öz* ve *biçimdir*. Her ne kedar bu iki öğe sanat yapıtında birbirini tamamlar nitelikte, birbirlerinden ayrılmaz parçalar da olsa, bunları ele alabilmek için biz kuramsal olarak bunları birbirinden ayrı olarak inceliyebiliriz. Önce şöyle girelim bu değerlendirmemize: Öripides'in *Medea*'sı ile Güngör Dilmen'in *Kurban*'ı aynı konuyu işleyen oyunlardır, ama her ikisi de birbirinden ayrı bir biçimi kapsarlar; ya da Sofokles ile Kemal Demirel aynı *Antigone* konusunu işlemişlerdir, ama bu oyunlar biçim açısından birbirlerinden çok farklıdırlar. 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 biçimi içinde aktarabilmesine yarayan bir ustalıklar ve araçlar bütünüdür. Dramatik teknikteki bazı öğeler evrenseldir; bunlar her çağda bütün oyun yazarları için geçerli olan ustalıklar ve araçalrdır. Sözgelimi, aksiyonu karakter, sözsüz oyun, ya da konuşma yoluyla yansılama tekniği dram sanatının temelidir. Ancak evrensel olmayan teknik öğeler de vardır; bunlara biz yerel ya da özel öğeler 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 öğelere rastlıyabiliriz.

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

Tekniğin incelenmesi, bir oyunu anlamamız açısından gereklidir; herşeyden 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 bölgede 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 ülkelerinde çeşitli dönem-

lerde, çeşitli nedenlerden ortaya çıkmış olan resmi yasaklamalardan sözetmiyorum. 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 galip 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 bu kadar olsaydı, oyun yazmak kolay olurdu. Ne ki, burada yalnızca teknikle ilgili

olarak söylenmiştir bu sözler. Oysa yazılması zor olan oyun, tekniği açısından zor olan oyun değil, söyliyeceği 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 olacak 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 mecunlanıp 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 bütünlenmiş bir oyun durumuna gelebilmesi için atılması gereken ilk adım, konuyu *temada* odaklamaktır. Tema, bir konunun, bir düşünceyi 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.

İbsen, kadın hakları sorunu üzerinde düşünüp temasını bu sorun içindeki kadın-erkek çatışmasını yansılıyan karı-koca görünüşü ile verince *Bir Bebek Evi* adlı önemli bir yapıt ortaya çıkmıştır. Ancak bu yapıtı büyük yapan yalnızca teması değil, temayı ateşliyen, ona itici güç kazandıran *durumlar* ve *oyun kişileridir*. 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 yoldan temayı kapsayacak durumlar 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 durum

da sıkı sıkıya aksiyona bağlıdır.» Brebanier'in bu düşüncesini her oyuna uygulamak olanaksızdır. Örneğin, Çekhov' un herhangi bir 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 kişisinin aksiyona organik bir bağı yoktur. Ancak karakterlerin ön planda bulunduğu ve kendine özgü niteliklerin bulunduğu oyularda 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 çıkarıverir. Brecht, akla ilk gelenin çoğu kez kişiyi yanlışa götürdüğünü belirtir. İncelemeci 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, «tiyatroda düşünceden çıkan duyguyu değil, duygudan çıkan düşünceyi» işlemek daha başarılı bir yoldur. Bir anda, bir şey duymakla, görmekle, okumakla gelen perlak fikir, henüz düşünce olmamış, anlık bir kapılmadır. Bir görünüşün, bir duygunun ya da okunan şeyin düşünce olabilmesi için, o kişi tarafından iyice algılanması, özümlenmesi ve yaşanması gerekir.

Temayı saptayan yazarın ,o temaya uygun biçimleri dü-

şünmesi 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 tragedyasını tamamlamak durumundaydılar. Ama bu hiçbir zaman bir yasa olmamıştır; çünkü döneminde Sofokles kadar tutulmamış olmakla birlikte, Öripides, bu biçimin dışına çıkmış ve kendine göre bazı yenilikler getirmişti. Kendi döneminde pek tutulmayan Oripides, Aiskhilos ya da Sofokles kadar (belki de çağdaş seyirci için daha çok) ikibinbeşyüz yılın yıpratamadığı 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 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 dışavurumcu 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 ile 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 insancıllık ve güzellik kapsamı içinde işlenirken, bir başka yazar tarafından kötülük ve çirkinlik açısından ele alınabilir.

Buraya kadar dram sanatındaki temel türler (tragedya, komedya, fars, melodram), bazı alt-türler ve bellibaşlı 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 öğesi olup aksiyona biçim verir. Yazarın, olay dizisi dediğimiz biçime malzemesini uygularken, karşısına çıkacak sorunları bilmesinde yarar vardır.

İngiliz yazarı 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 düzenliyecektir 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 öğesi 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 nerden 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 nekadar esnek, ve oyunlardaki süre nekedar inandırıcılıktan uzakta olursa olsun, bu kural yazarları sıkan 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, doruk 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 tanıtma yoluna gider. Ayrıca, oyunun teması ve bu temayla ortaya çıkan sorunlar oyunun yapısına organik bir biçimde işlenmiş olarak seyirciye açıklanır. Serim, yazarın ustalığı oranında farkettirmeden 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 öğesi 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 durduğumuz 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 yapılırdı. 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. Benzetmeci tiyatroda oyunun ayrılmaz, organik bir parçası olan serim, Epik tiyatroda «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 «ortaû 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 analmak 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 sözcüğü dram sanatı kapsamı içinde kullanılınca biraz değişiyor: *dural çatışma*, dediğimizde, belli belirsiz bir hareketten sözederiz. 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 kişisinin ya da bir olayın durumunu değiştirmeyen çatışmaya *dural çatışma* denir. Yazar, o kişiye istediği kadar coşkulu, şaşırtıcı sözler söyletsin, o kişi bir davranışa girmediği 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 çökertiverir. 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 zorunludur. 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 kişisinin 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 kişisinin davranışı baştan sona hesaplanmış, her durum baştan sona incelenmiştir. Bu çatışma düzeniyle kurulmuş olan çatışmada kişiler istekleri̇nde 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 kararlar, ne yapacağını bilen karakterlerdir. Seçilen konuya göre her türde oyun kişisi basamaklı çatışmayı yaratabilecek niteliktedir. Burada örnek olarak Orhan Asena'nın *Hürrem Sutan* 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 kişisinin nitelikleri kesin çizgilerle ortaya çıkmıştır. Hürrem Sultan da, şehazde 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 Ham güye mezardan çıkmış da yeniden kılıç kuşanmış.

Kanuni: (Aynı durgun tavırla) Doğrudur.

Hürrem: (Daha yaltaklanarak) Derler ki, şehzadenin siması onun simasına benzer, kuvveti onun kuvvetine okadar 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 bukadarla 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 kadınız, 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 güçlükle zaptediyor gibidir) Hayır, affetmem kadın, yalnız bunu affetmem işte. Mustafam için, Mustafam'ın aleyhinde tek kelime işitmeye tahammülümüz yoktur. (Tehditkâr) Bunu böyle bilesiniz. (Sert adımlarla çıkar. Hürrem arkasından şeytanca ve galip edasıyla gülümseyerek bakar. Onun içine küçük de olsa bir tohum düşürmüş olduğunu bilmektedir.)

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

Basamaklı çatışmayı şöyle özetleyebiliriz: üç boyutlu, kesin çizgilerle yaratılmış karakterlerin kararlı davranışlarıyla ortaya çıkan çatışmadır. Bu tür çatışmada, her atılıma, bir karşıt atılım yer alır. Bu atılımlar bazan belirgin bazan 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 çatışmaysa

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.

Bu yıl içinde televizyonda gösterilen ve dört bölüm süren *Site* adlı diziyi anımsıyalım. Bu dizide, çeşitli gelir düzeyleri ve sorunları olan birçok aileyi barındıran, kumsala yapılmış dev bir binanın sağlam yapılıp 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, filmi ilk yarısındaki nisbeten heyecansız kesimleri, daha sonra geleceğini farkettiği büyük çatışma için ilgiyle izler. Oysa olay dizisinin sonunda böyle bir çatışmanın 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 arttırıp 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 ektardıkları duygusal geri-

lim sağlanır, Düğüm öğesi, çatışmalardan, çevrilen dolaylardan, 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 tanıtma 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, düğümlerin 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 sonuçlndıran yerdir. Ana çatışma, 1) eğer kişiler ön plada ise, baş oyun kişisinin 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 kişisinin büyük güç ve direnme içine girdiği ve seyircinin en yüksek gerilimi edindiği bölümdür. Bu bölümde, baş oyun kişisinin ya da olayların yönelişindeki değişim noktası olan *Doruk Nokta* yer alır. Bu bölüm de yorum açısından önemlidir; çünkü burada baş oyun kişisinin 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 başoyun kişisinin ya da ana olayın yönelişinin tamamlandığı noktadır bu. Bu noktadan itibaren sonuca, yani çözüme ermiş oluruz.

Doruk Nokta

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 kişisinin kesin yöneliş değişimini getirdiği dönüm noktasıdır. Olayların ön planda olduğu oyunda, ana olayın yönelişindeki kesin dönüm noktasıdır.

Herkesin tanıdığı Shakespeare'in *Romeo ile Juliet* tragedyasını örnek olarak alalım. Bu oyunda, doruk nokta sayabileceğimiz, birkaç büyük heyecan noktası vardır. Romeo sevdiği kız Rosalynd'i görebilmek için bir maske takıp düşman aile Capulet'lerin maskeli balosuna gider. Ama bu eğlentide, ona Rosalynd'i unutturacak güzellikte başka bir kız görür ve ona aşık olur; olay dizisinin bu noktasında aksiyon yükselmeye başlamıştır. Ne ki, Romeo aşık 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 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 yoketmemiştir. 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 ile 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 yoketmiş, 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. *Çözüm*'ün 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 öğesi en iyi biçimde kullanılır. Ayrıca, komedya 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 söyletilen 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 üstüste 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 yansıtma 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 hem maddeyi kendine özgü kuralları içinde işleyip ortaya çıkarır. Oyun yazarı, yarattığı kişileri ve bu kişilerin özelliklerini, isteklerini ve duygularını okadar 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 soyutlamlara 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, Halmet'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 kişileri kapsar. Bunlarda hiçbir psikolojik ayrıntı yoktur; birtakım sıfat kalıplarıyla (sarhoş, cimri, saldırgan, böbürlenen, 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 genelliyerek seyirci önüne çıkartır. Sözgelimi, Hacivat'ın

yarı okumuşluğu, Karagöz'ün bilgisizliği yanısıra sağ duyusu, 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 herbirinin kendi başlarına özel davranışları ve yine kendilerine özgü düşünceleri, eğilimleri ve tepkileri vardır. Üç boyutlu, ayrıntılı ve derinlemesine bir değerlendirmeyle ortaya çıkarılır. Örneğin, saldırgan tiple, 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 daha 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 görü-

nüşlere rastlıyabiliriz. Buna bir örnek, başarılı bir karakter yapımını kapsayan Hamlet'te bile tipik bir Rönesans prensini bulmamızdır. Hamlet, Rönesans yazınında ve tiyatrosunda izlediğimiz melankolik ve içedönük 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 ben de iki ilke eklemek isterim: 4 - Baş oyun kişileri daha seyirci önüne ilk çıktıklarında seyirciyi etkiliyecek ve kendilerine çekecek özgünlüğü ve renkliliği sağlamalıdır, 5 - Önemli oyun kişilerinin seyirciyi şaşırtacak, ilgilendirecek yanları olmalı ve kişiler arasındaki ilişkiler seyircinin ilgisini çekecek ölçüde hazırlanmış olmalıdır.

Daha önce belirttiğim gibi, oyun yazarı karakter ayrıntılarıyla yakından 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 gelişen, ama bu aksiyona yön veren bir öğedir.

KONUŞMA ÖRGÜSÜ

Genelde, yabancı dilden gelen «diyalog» sözcüğüyle açıklanan konuşma örgüsü, bir oyunun olay dizisini geliştirmede, oyun kişilerini nitelendiremede ve çatışmaları or-

taya çıkartmada önemli bir araçtır. Aksiyonu ilerletirken, oyun kişilerin ve olayların serimini yapan, çatışmaları ve düğümleri sağlayan bir etkendir. Başarısız bir konuşma örgüsü oyunu aksatır; oyun kişiliklerinin niteliklerine uymayan konuşmaların da iyi ve yerinde bir konuşma örgüsünü ortaya çıkartmayacağı kesindir.

Konuşma örgüsünün çeşitli görevleri vardır. Bunların en başında olay dizisini geliştirme görevi yer alır. Konuşma örgüsü, olay dizisini 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, dünemlere göre değişir. Ayrıca, bu ayrımlarda oyunun oynadığı yer de önem kazanır. Örneğin, antik tiyatro yapısının oyun yerinin özelliklerine uygun tragedya türünün gerektirdiği ve dönemin anlayışını yansıtan bir konuşma örgüsü, bugünün kapalı tiyatro binasının çerçeve sahnesine uygun çağdaş tragedya türünün gerektirdiği ve çağdaş tiyatro anlayışını yansıtan bir konuşma örgüsünden çok değişik olacaktır. Antik Yunan tiyatrosunda koronun bulunduğu *orkestra*'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 olayları üzerinde bilgi vermek için konuşma örgüsü çok elverişli bir araçtır. Ancak bunu ustalıkla yapmak gereklidir. Acemice yapılan bir bilgi aktarmasında 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 konuşmaya 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 canbazlığına, 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. Yalıznca 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 canbazlığına giderek, zekâ gösterisine girmektir. Tutulacak en iyi yol, bu iki niteliği kaynaştırıp birleştirmektir. Lajos Egri, «Pedantik olmayın,» der konuşma örgüsünden sözederken, «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 Galsworthy'nin dediği gibi, elde dantela işlemeye benzer.

Konuşma örgüsünün ekonomik, yalın ve anlaşılır olması gerekir. Seyirsi, 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 düştükleri yanlışlık, onların yazınsal tümcelerden kurulu «kitabi» 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 ilerletmektir. *3 - Karşılıklı konuşma alışagelinmiş günlük konuşmadan daha ekonomik ve atlamalı olmalıdır.* Günlük yaşamda bir şeyi anlatırken, çok gereksiz şeyler de söylememiz doğaldır. Ancak sahnede, bütün bu gereksiz sözcüklerin konuşmadan çıkartılması ve konuşmanın arındı-

rılması 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. 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 teknığı 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 geçirtmişlerdir 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 kamaştıran dekor düzeni Eski Komedya'da 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.

Orta Çağ'da 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. Orta Çağ'da bir de arabalı 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 yanısıra, İspanyol ve Elizabeth Dönemi İngiliz tiyatrolarında izlediğimiz gibi, dekorsuz oyunlara da rastlarız. İspanyolların *corrales* ve *patio* adını verdikleri avlularda bir yükselti üzerine oynadıkları oyunlar ile 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 sahneyle birlikte arttı. Çerçeve sahneli tüm tiyatrolarda oynanan her tür oyun için ona uygun dekor yapılmaya başlandı. Ondokuzuncu yüzyılda doğacılıkla 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 uğraşanlar, ister yazar olsunlar, ister incelemeci ister eleştirmen ya da seyirci, bir oyunu her yönüyle değerlendirmede, O oyunu 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 yapıtın anlamını daha iyi ortaya çıkartabileceklerdir. Ancak bu noktada önemli bir konu daha kaldı.

ESTETİK DENGE

Latin yazarı Horatius, «Siz, oyun yazarları! Gücünüz kadar konu seçiniz,» demiş. Estetik Denge deyince, tema-durum-oyun kişisi üçlüsünün 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 olmasıyla anlaşılır. Bir tiyatro yapıtının bütünlüğü 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 çatışmaları çatışmayı ve dengeyi getiren bir yapıdır. Pakzi'nin herşeye boyun eğen yumuşak tavrı karşısında, Gül, haris, gözü yükseklerde olan ve fırsatını bulunca alıp başını gidecek bir karakterdir. Bu ikisi karşısında, Suzan, aklı 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 üç kâğıtçı komşusuyla olan ilişkisi de bu çatışmayı arttırır. Ancak Cengiz'in en önemli çatışması, kendi içinde olur. Çünkü onun karakteri karşıt özelliklerle yuğrulmuştur.

Estetik Denge, ölçülerin eşitlenmesi yanısıra, derinliğin sağlanmasına da bağlıdır. Shakespeare'in *Romeo ile 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. Romed'nun ölçüsü Mercutio ile Paris'e göre; Juliet'in ölçüsü Rosalind ile Dadı'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 (Dadı)	x	MİZAHSIZLIK (Uyak)
GÜNDÜZ	x	GECE
ÖLÜM	x	UYKU

Bu örnekler çoğaltılabilir. Oyundaki bu çatışma, yapıtın estetim 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'ın *Our Town* (Bizim Şehir) 'ini 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 evreleri 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 yazarlarının oyunlarının son bölümleri genellikle en zayıf yanları oluyor. Örneğin, Cevat Fehmi Başkut'un oyunlarında başlangıç ve orta bölüm canlı ve sürükleyicidir; 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 malzemeyle çalışmalarıdır. Başka deyişle, düşen aksiyonun denetlenmesi yükselen aksiyondan daha zordur. Yazar, tıpkı bir dağcı gibi, çıkışta kendini ne kadar zorlarsa, doruktan aşağıya inerken kendini okadar gevşetmiye 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 soluksuz kalma tehlikesinden kurtarır.

Estetik Denge konusunda düşünülecek son ve önemli bir şey, TEMPO-RİTİM konusudur. Tempo dış tartımı, Ritim ise iç tartımı belirten 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 göründüğü biçimiyle resim sanatına bir akrabalığı vardır ve kulağa yöneldiği durumuyla yazın sanatına bir paralellik kurar. Ancak tiyatro yapıtı bu genel-

de 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 öğesi hızlandıkça, oyunculuk temposunda da bir hızlanma ve kısa hareketler ortaya çıkmaya başlar. Komedyada ritim, duraklarla gelişir; çünkü sözlerin seyirciye yedirilmesi için belli yerlerde oyunculuk temposunun da durması gerekir.»

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

Oyunun Son Sözleri

Birçok oyunun son sözler yüzünden etkisini yitirdiğini izleriz. Son perde kapanırken oyun kişilerine söyletilen 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 oyunu son sözlerinin «çok etkili» yapılmak istenmesi de zararlı olabilir. Çünkü etkili yapacağım derken, üstüste bindirilen şeyler gülünç bir durum alabilir. Alan R. Thompson, böyle «gereğinden çok yoğunlaştırılmış» bitişle Gerhardt Auptmann'm ilk ya da acemilik oyunu olan *Gün Doğarken*'de raslandığını 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 bir final için bir reçete yok. Bu yazarın sezgisi ve algılaması ile orantılıdır. Bir de oyun yazmada deneyim önemlidir; etkili bir finalin varolmasında deneyimin de büyük rolü vardır. Yukardaki kötü finale örnek verdiğimiz Alman yazarı Gerhardt Hauptmann dünyanın sayılı oyun yazarlarındandır; ve aynı hatayı öteki oyunlarında yapmamıştır.

SONUÇ

Tiyatro olgusunu ele alırken araştırmalarımızı dört noktada odaklamamız gerekir: 1 - Özü araştırma: Tiyatro, devinimini hep gelişerek ileri giden yaşamdan aldığına göre, tiyatronun özü araştırması zorunludur. Bu araştırma, tiyatronun insan yaşamındaki anlamını açımlar. 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 paneromik incelemedir. Çağımızda ulusların her çeşit sanat çalışmaları nasıl dönemlerin düşünsel, siyasal ve toplumsal gelişmeleri ile dokunuyorsa, tiyatro yapıtı da, çağının niteliği ile ulusların düşünsel, siyasal ve toplumsal gelişmelerine koşut bir biçimde değişir. Sahne plastiğinde, 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 tiyatroları, çevreli tiyatrolar, gezici topluluklar, yapılarına özgü uygulama biçimleriyle kültürel-toplumsal zorunlulukları gün ışığına çıkarır. Oyunculuk yöntemlerinin, rol yapımlarının, halk sanatçılarının araştırılması ise herşeyden 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 terihiyle tiyatronun yalnızca yarı üretimine değinilmiş oluyor. Tiyatro sanatı üretimini tamamlayabilmek için seyirciyi de araştırmak zorundadır. Tiyatro, kendine özgü niteliklerinin yanısıra, 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 etkendir 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, Cezvitlerde 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 haykırısını halka indiren ve halktaki birikimi ateşliyen yine tiyatrodur.

Bu küçük el kitabında, tiyatro üzerine genel bilgileri olabildiğince özetli bir biçimde vermiye 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 bilgileri de «Önsöz»de ve kitabın çeşitli yerlerinde değinmiş olduğum çalışmalarımdan alınabileceğini belirtmek isterim.

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

EK I:

OYUN METNİ ÇÖZÜMLEME ÇİZELGELERİ

TEMRİNLER

«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 (Hücum)
C. ÇATIŞMA (Boğuşma)
D. DORUK NOKTA (Dönüm)
E. BİTİM (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. Sürükleme: 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

I. 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 çağırtır. Komiser, Tutuklu ile konuştuğu sürece bazan insanca, bazan da 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 düşünme-

sinden ileri gelen bir duvar, onu Komiserin karşısında güçlü yapmaktadır. Komiser konuşurken, o karısı ile olacak cinsel birleşmeyi düşünmekte ve kendi ile Komiser 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 ahlâk anlayışına bağlı dışardaki herhangi bir insanın düşüncesindedir. Tutuklu ise uzun bir süre içerde kalmanın verdiği baskı ve gelişim ile 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 dı-

şardan 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»

T E M A	
1. Bir bütünlük içinde mi?	1. Oyun psikolojik yapısı oranında bütünlüğe ulaşmış. Tutuklu'nun ve Komiser'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 dialog'dan alan bu oyunun aksiyonu da konuşmalarla geliştirilmiş ve denetlenmiş. Bu yönden belli bir uyum var.
D Ü Ş Ü N C E	
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. İlgi 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. Dramatık mi?	1. ve 2. Dış aksiyon biraz dural olmasına rağmen, konuşturma ile sağlanan aksiyonu devingenliği etki yaptığı gibi, merak öğesini de sağlıyor. Dramatik yönden sürükleyici.

İkinci temrin Marian Gallaway'in (33) «VE», «ANCAK», «BÖYLECE» kelimeleriyle ölçülüyor. «VE», daha çok oyunun durumlarını ve nedenlerini açıklıyor. «ANCAK», karşıtları, çatışmaları ve merak öğesini göteriyor. «BÖYLECE» ise, durumların mantık yoluyla gelişimini, etkisi ve sonucunu belirtiyor. Şimdi bu temrine de Cahit Atay'ın *Yangın Memet*'ini uygulayalım.

2. TEMRİN: Marian Gallaway

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 değlidir./

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 dâvasının nedeni olan, incir çekirdeği doldurmayan, düğe 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 uyanır. 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 döşeğine uzanır./

— BÖYLECE

İlyas'ın içinde kin kalmamıştır.

Ö Z E T :
Oyun organik yönden tamamlanmış bir gelişmeyi göstermektedir. Nedenler, karşıtlar 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.

Üçüncü temrin Arthur Edwin Krows'un «Gelişim vo Karşıt Gelişim» testidir. Daha çok iki karşıt gücün çatıştığı oyunların incelenmesinde iyi sonuçlar verir; örneğin *Hamlet* gibi. Şimdi bu teste Hidayet Sayın'ın *Penbe Kadın*'ını uygulayalım.

3. TEMRİN: A. E. Krows

PENBE KADIN

Hidâyet Sayın

GELİŞİM	KARŞIT GELİŞİM
Penbe :	**Murat :**
Penbe Kadın, yirmisekiz yıl önce gidip de bir daha dönmeyen kocası geri gelmeden kızını kocaya vermiyecektir. Oysa kızı da otuzunun üstüne gelmiştir. Penbe'nin bu tutumu daha çok kendi psikolojisinden gelmektedir. Kocası onu terketmiş ve bu arada Penbe, bilinçaltında kadınlık gururu kırılmış olarak yaşamaktadır. Bu yüzden de yaşı geçmiş kızını evlendirmemekle âdeta bir çeşit öç almaktadır bilinç-altında.	Penbe'nin kızını istemektedir. Ağa'nın kâhyası, paralı bir adamdır.
Ama Penbe Murat'ın bir zamanlar ona tecavüze yeltenmesini hatırlayıp kızını vermez.	Murat, Penbe'nin kızını bir gün kuyunun başında yakalayıp ona evlenmek istediğini söyler. Böylece, Penbe Kadın'a karşı ilk hücum yapılmış olur.
Ancak Penbe kararlıdır. Kızına da Murat gibi adama kız vermeyeceğini bildirir.	
	Murat'ın ikinci hücumu: köy kadınlarını aracı yollar.
Penbe bundan hiç etkilenmez. Gelen kadını tersler. Hücum yine boşa gitmiştir.	Bu kez, herkesin korkup saydığı köyün ağası, kâhyası Murat için

GELİŞİM	KARŞIT GELİŞİM
Penbe :	**Murat :**
	Penbe'nin kızını istemeye onun evine gelir. (Murat'ın büyük bir hücumu.)
Penbe önce şaşırır. Ama saygılı bir şekilde kızını Murat'a vermiyeceğini söyler. Ağa sesini yükseltince baltayı kaptığı gibi ağa ile kâhyanın üzerlerine yürür. (Çatışmanın büyümesi ve tehlikeli bir durum alması.)	
	Murat kızı kaçıracağını etrafa yayar. Penbe'nin dostları da, hattâ kızı da Penbe'ye karşı olurlar.
Penbe, elinde kocasının eski av tüfeği gece gündüz evinin kapısı önünde nöbet tutar. Kızını da eve kitler. Elinde çifte bekliyen Penbe, onu parmağından yaralar.	Murat, kızı kaçırmaya gelir.
	Murat, köy kadınları yoluyla, kızı anası Penbe a'eyhine kışkırtmaya başlar. (Kalenin içerden fathi durumu.)
Bunun üzerine, Penbe kızını köyden alıp gitmeye karar verir.	Murat, Penbe ile kızı sabah erkenden köyden çıkarken evlerinin önüne kızı kaçırmaya gelir. Kezban'ı çağırır. Kız zaten dünden hazırdır. Murat'a doğru koşar.
Penbe, Murat'a nişan alır, ama kaçan kızını vurur öldürür.	

Bu kişisel çatışma ve «GELİŞİM KARŞITGELİŞİM» yanısıra, 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.

Buraya aldığım dördüncü temrin Kenneth Macgowan'ın «Sinopsis-yorum» biçimiyle gelişen testidir. Oyunun sinopsisi yanısıra, bölüm bölüm önemli noktaları yorumlanır. Bu temrin için de Turgut Özakman'ın Ocak adlı oyununu alalım.

4. TEMRİN: Kenneth Macgowan

O C A K

Turgut Özakman

Ö Z E T (Sinopsis)	K I S A Y O R U M
1. Bölüm	
Perde açıldığında dar gelirli bir ailenin odası görülür. Bu yokluk içinde büyük anne oturduğu yerden «uşaklar»ı çağırmakta, «değerli yemek takımlarının» sofraya konmasını istemektedir. B. Anne kendini eski bir Paşa'nın eşi sanmaktadır.	Yokluk Oyundaki kişilerin işlerini hayal kurmakla yaptıklarını belirten bir motif.
B. Anne evin kızını yeni evlâtlık, evin oğullarını uşak sanmaktadır. Tarık B. Annenin bu durumuna elinde olmadan sinirlenmektedir. Öbür yanda Tarık (Baba) zengin olmanın hayali içindedir.	**SERİM :** Kişilerin ve durumun.
Erkenden kalkıp tamirhaneye gitmiş büyük oğlan Fazıl girer. Yeni traş	**SERİM :** Ailenin Tarık'tan başka çalışan tek kişisi. Ailenin hayal

olmuş babasına yaptığı işleri anlatır. Fazıl ile Safiye (Anne)sıkıntıları üzerine konuşurlar.

kurmayan iki kişisi: Fazıl ve Safiye.

Fazıl gittikten sonra evin işsiz oğlu Nihat gelir. Şair ruhludur. B. Annenin 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 alabileceğini söyler. Fazıl buna karşı çıkar. Böyle bir hurdayı kimsenin yürütemeyeceğini, üstelik bu hurdaya verecek paraları olmadığını belirtir.

ÇATIŞMA : Hayal kuran Tarık ile gerçeği gören Fazıl arasında.

Anne bunun üzerine kızının çeyizi için sakladığı bileziği ortaya çıkartır. Tarık'a bununla hurda arabayı almasını söyler. Bu bileziğin bu şekilde gitmesine en çok üzülen evin kızı Sevda'dır.

SORUN: Anne gerçeği görebildiği halde, ocağı söndürmemek için yeni bir fedakârlık yapmaktadır.

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

II. Bölüm

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

HAYALLERİN BOŞLUĞU: Buna karşıt B.Annenin boş bir hayali yürütmesi.

Sevda serserliyle ilgisini arttırmıştır. Fazıl aileyi uyarır. O sırada ilk kez işe girmiş olan Nihat gelir ve işten istifa ettiğini söyler. Özcan ise B.Annenin hayallerini alaylı bir

ÇATIŞMA : Fazıl - Sevda
Fazıl - Nihat
Fazıl - Özcan

ÖZET (Sinopsis)	KISA YORUM
yolda sürdürmektedir. Fazıl Özcan'ın üstüne yürür.	Fazıl gerçeği, öbürküler kurulan boş hayalleri temsil ederler.
O sırada Tarık sevinçle gelir ve hurda otomobili çalıştırdığını müjdeler.	Hayallerin gerçek olması, dağılmaya yüz tutmuş aile için bir umut kapısı.
O arada, Sevda'nın serseriye kaçtığını öğreniriz.	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 muhayyelesi ile alınacak topraklar işlenir, üzerine güzel bir ev yapılır.	Hayallerin boşluğu Tarık yeni hayallere koşmaktadır. Bu hayaller olmasa umut yokolacak.
Çaresizlikten Fazıl bile bu hayallere kapılmak üzereyken Sevda eve döner.	Boş olan başka bir hayal daha.
Sevda'nın dönmesiyle Tarık yine gerçeğe döner. Bunun üzerine Tarık yeni bir proje ortaya koyar. Bir bakkal dükkânı açmak. Bu projesini anlatırken perde kapanır.	**SONUÇ :** Hayalle başlıyan 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. İnandırıcı 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.

Bu kitaba aldığım beşinci ve son temrin benim. «Doruk Nokta Dengesi» dediğim bu testte önce oyunun Doruk Noktası tesbit 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 özetlenir. Bu temrin için Orhan Asena'nın henüz yayınlanmamış 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, kutunun gitmesiyle sanki uykudan uyanır ve evi kendiliğinden satar.

Öncesi (Yüksek Aksiyon)

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

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.

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

Sebep : Ekonomik şartlar, yaşama ölçüleri ve anlayış değişmiştir. Top-

Sonrası (Düşen Aksiyon)

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

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

Önces i (Yüksek Aksiyon)

rağa dayanan eski aileler, şimdi tüccarlara, fabrikatörlere ve otel işletmecilerine bırakmışlardır yerlerini.

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

Sebep : Zehra bir kaçıştadır. Bile bile kendini bir düş dünyasına atmaktadır. Evi ve toprakları satılırsa bütün dünyasının yokolacağını düşünür.

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

Sebep : Çünkü Zehra her an, paşanın karısı olduğunu düşünmekte, emekli maaşının üzerine ekliyecek 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.

Sonrası (Düşen Aksiyon)

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

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

SONUÇ

A. Görüş Açısı: Romantik bir tutumla eski ailelerin nasıl yerlerini para dünyasının insanlarına bıraktığını belirtiyor. Ama bu değişim hiçbir temel düşünceye oturtutmamış. 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 kişisinin boyutları tam olarak ortaya çıkmamış. Zehra'nın psikolojik incelemesi eksik. Kişiler çok tek düzen, gelişme çok belirsiz, onun için de aksiyon oldukça dural.

D. Konuşturma Örgüsü: Renksiz, kuru ve yer yer patetik; konuşmalar oyunu itici değil, hattâ 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 konuşturma örgüsü, güçsüz kişiler ve yavaş gelişen bir aksiyon bu oyunu gereken sonuca ulaştırmamış. Başarısız bir deneme.

EK II:

BAZI GEREKLİ TERİMLER

ACILI GÜLDÜRÜ — Tragikomedya. Tragedya ile komedya özelliklerinin birleşiminden ortaya çıkmış oyun türü.

ACILI OLAN — 1. Dar anlamıyla, tiyatroda tragedyanın belirleyici yanı, temel özelliği ve ideolojik-felsefi özü; 2. bir oyun içinde acıklı görünümü sağlayan gelişim.

ACILI OPERA — Konusu acıklı, sonu kötü biten opera türü.

AKSİYON — 1. Oyuncunun sahne üzerindeki hareketler dizisi; 2. Oyunun temasını hareketlendiren gelişim; 3. Olay dizisi; oyunun öyküsü; 4. Eylem.

AKSİYON OYUNU — Karakterler yoluyla değil de, dış aksiyonla gelişen oyun. Bu oyunlarda olaylar ön plandadır.

ANTİK TİYATRO — Eski Yunan ve Roma tiyatroları için kullanılan terim.

ARABA SAHNE — Araba üzerine kurulan sahne; bunlar ilk kez Orta Çağ'da ortaya çıkmış ve Kilise'nin dinsel amaçlarına uygun olarak kullanılmıştır.

ARA OYUNU — 1. İnterlüd: Bir büyük oyunda sahneler arasına konulan, gelişmeyi anlamlandıran kesim. 2. İntermed: Rönesans döneminde iki oyun ya da gösteri arasında oynanan mitolojik müzikli oyun.

ASAL DÜŞÜNCE — Tema. Bir konunun, bir düşünceyi belirtmek için işlenmesi asal düşünceyi ortaya çıkarır.

ATELLAN KOMEDYASI — Romalıların, yazınsal yanı ağır basan komedya türü. Atella kentinde ortaya çıkmıştır.

BAHÇE TİYATROSU — Oyunların bahçede oynandığı tiyatro. Oyun alanı ortadadır, seyirciler çepeçevre iskem-

lelerde otururlar. Bazısında masa vardır, çay, kahve ve gazoz içilir.

BASAMAKLI TİYATRO — Amfi-Tiyatro.

BENZETMECİ TİYATRO — İluzyon Tiyatrosu. Seyirciyi duygusal açıdan sahnede olan bitenlere kaptıran ve baş oyun kişisiyle özdeşleştiren yanılsama tekniğini kullanan tiyatro.

BETİKÇE — Libretto. Opera, operet ve benzeri müzikli oyunların müziğine eşlik eden yapıt.

BİÇİMCİLİK — Formalizm. Biçimlerin güzelduyusal ve sanatsal yönden ön plana alındığı anlayış.

BİLDİRİ TİYATROSU — Güncel Konuları belli bir tutumla yansıtan ve seyirciyi etki altına almayı amaçlayan tiyatro.

BİRLEŞİMSEL GELİŞİM — Olayların, birbirinden zorunlu sonuçlar çıkartılarak baştan sonra *sırayla* işlendiği yapısal gelişim. (Karşıtı için bkz. ÇÖZÜMSEL GELİŞİM).

BÖLÜM — Perde. Bir tiyatro yapıtında olay dizisinin ana kesimlerinden her biri.

BÖLÜMCÜLÜK — Sahne. Meclis. Belli bir oyun kişisinin yapmak ya da yönelmek istediği belli şeylerin bir sıra ve bütünlük içinde gelişmesini kapsayan kesim.

BUDAMA — Oyunun tümü yararına çıkartılması gerekli dizelerin ya da bölümlerin betik üzerinde silinmesi.

BÜYÜK TİYATRO — Seyirci sığası bin ya da binin üstünde olan tiyatro.

CAFCAFLI KONUŞMA — Alışagelinmiş ses bölgesinin dışına çıkarak iddialı bir yolda konuşma.

CANLI GAZETE — Gazete başlıklarının konularına dayanan tiyatro türü. İlk kez ABD'de denenmiştir. GAZETE TİYATROSU da denilebilir.

CEP TİYATROSU — Sahnenin, seyirciye yakın ilişkide olduğu, az kişi alan tiyatro.

COMMEDIA DELL'ARTE — Başlangıcı 1550'lere giden İtalyan halk doğaçlama tiyatrosu.

COMMEDIA ERUDITA — Belli bir metni olan İtalyan Ka-

rakter ve Dolantı komedyası. Roma Komedyası örnek alınarak saraylarda oynanan komedya türü.

CURCUNA — Orta Oyunun başlangıcında ya da bu oyundan bağımsız olarak ortaya çıkan sivri külahlı, gülünç giysili soytarıların dansları.

ÇADIR TİYATROSU — Oyun yeri büyük bir çadırın içinde olan tiyatro.

(Ülkemizde bu terim açık saçık dans gösterilerine ve kasaba şakalara dayanan ordan burdan toplanan kişilerle kurulan, amacı ticari olan tiyatrolar için kullanılır.

ÇALIŞMA ÇİZELGESİ — Bir oyunun sahne üstündeki çalışmasının oyun gününe dek tasarlanmış izlencesini gösteren dizelge.

ÇERÇEVE SAHNE — İtalyan Sahnesi. Oyun yeri ile seyirciyi, düz bir bağlantı çizgisi üzerinde bir çerçeve ve perde ile ayıran, büyüklerinde çalgıcılar çukuru olan tiyatro sahnesi.

ÇEVRELİ TİYATRO — Dört bir yanı seyirci ile çevrili oyun yeri olan tiyatro biçimi.

ÇOK AMAÇLI SAHNE — Değişik sahne-seyirci ilişkisini sağlayabilecek biçimde yapılmış sahne. Bazan ortada, bazan yanlarda, bazan önde, bazan hem önde hem ortada olmak üzere benzeri çeşitlilikte kullanılmaya elverişle sahne-salon düzenini kapsayan sahne.

ÇOK AMAÇLI SEYİR YERİ — Seyir yerinin biçimi değiştirilmeden değişik amaçlar için kullanılan seyir yeri.

ÇÖZÜMSEL GELİŞİM — Olayları oluş sırasına göre değil de, tersine, oyuna, asal trajik çatışmadan girip nedenleri *geriye dönüşle* yavaş yavaş bulgulayan yapısal gelişim. (Bkz. Birleşimsel Gelişim).

DAĞAR — Repertuvar. Bir tiyatro dönemi için araştırılıp incelenen ve seçilen oyunlar demeti.

DAĞAR TİYATROSU — Bir tiyatro dönemi içinde oynanmasını uygun gördüğü oyun demetini, ilerde de oynayabilecek biçimde, önceden belirliyen dramaturgi anlayışını benimseyen tiyatro.

DANSLI OPERA — Çeşitli dansların egemen olduğu opera türü.

DEĞİŞEBİLİR SAHNE — İstenilen biçime sokulabilen sahne türü.

DENEME TİYATROSU — Yeni denemelerin yapıldığı, genç oyun yazarlarının, yönetmenlerinin ve oyuncuların değişik şeyler denedikleri tiyatro topluluğu.

DENEY TİYATROSU — Sahne üzerinde, yeni deneylere giden ve özellikle sahne plastiği açısından yenilikler getiren tiyatro.

DEVLET TİYATROSU — Devletten ödenek alan, kamu hizmeti ile sorumlu olan tiyatro.

DOĞAÇLAMA — Tuluat. Metne dayanmadan, içe doğduğu gibi oynama ve konuşma.

DOĞAÇLAMA TİYATROSU — Tuluat Tiyatrosu. Bir metne dayanmadan, doğaçtan yaratışla oynanan ve örgüsü önceden bilindiği için, oyuncuların bu örgüyü izleyip anlık buluşlarla geliştirdikleri oyunları kapsayan tiyatro.

DOLAŞI — Turne. Bir tiyatro topluluğunun bir yerden başka bir yere dolaşarak oyunlar oynaması.

DOLAŞICI TOPLULUK — Turne tiyatrosu. Ordan oraya dolaşarak oyunlar oynayan taşra topluluğu.

«DÖRDÜNCÜ DUVAR» — Sahnenin seyirciye açılan yanı. Bu deyimi ilk kez doğalcı Fransız yönetmen André Antoin ortaya atmıştır.

DRAMATİK TİYATRO — 1. Konuşmanın hareketlerle desteklendiği tiyatro; 2. Epik Tiyatronun çıkışından sonra, estetik nitelikleri gözönüne alınarak, duygusal boşalım sağlayışından dolayı «Aristotelesçi Tiyatro» olarak da anılan tiyatro. (Bkz. BENZETMECİ TİYATRO).

DRAMATURG — Dram yazarlığının tekniğini bilen uzman. Oyunları inceleyip değerlendirir, gönderilen yapıtlar arasından seçimini yapar, dağar için önerilerini hazırlar, tiyatro çalışmalarını yayar ve tanıtır, seyirciler için tiyatro dergisini yayımlar, tiyatro kitaplığını, belgeliğini düzenler.

DRAMATURGİ — Oyun yazarlığı ve tiyatro gösterisi sanatı. Kuramsal dramaturgi, oyun yazımı, oyun yazma kuralları tekniğini; deneysel dramaturgi, bir oyunun sahneye konma işlemini kapsar.

DURUM — Kişiler arasındaki ilişkide önemli bir durumu getiren ve seyirciyi etkiliyen görünüm. Tema, uygun bir durum üzerine oturtularak işlenir.

DURUM KOMEDYASI —Gülünç olanı, durumlardan geliştiren komedya biçimi.

DÜŞÜNCE KOMEDYASI — Bir düşünceyi seyirci önünde tartışmaya koyan ve dolaylı olarak öne sürülen bir tezin savunmasını da üstlenen komedya biçimi.

ELİZABETH DÖNEMİ SAHNESİ — İngiltere Kraliçesi I. Elizabeth döneminde, kendine özgü, sekizgen biçiminde ve ortası açık halk tiyatrosunun sahnesi. Seyircilerin üç yandan seyrettikleri oyun yeri bir yükselti üzerinde bulunan asal sahne, geride iç sahne, ikinci katta balkon ve en üstte galeri olmak üzere dört bölümden oluşuyordu.

EPİK TİYATRO — Benzetmeci tiyatronun seyirciyi karakterlerle özdeşleştiren duygusal yaşantısı karşısına, maddeci diyalektiğin tarihsel bakış açısını getiren ve seyirciyi gözlemde bulunan bir üçüncü kişi durumuna getirerek onun uscul yönelişle karar vermesini sağlayan tiyatro anlayışı (Bkz. GÖSTERMECİ TİYATRO).

FISLAYICI — Suflör. Oyun çalışmaları ve gösteri sırasında sahnenin seyirciye görünmeyen uygun bir yerinden, metni izliyerek unutulan tümce başlarını fısıyarak oyuncuya anımsatmakla görevli olan kişi.

GELENEKSEL TİYATRO — Çağdaş tiyatro kavramına karşıt olan tiyatro; bir toplumun kendine özgü kültür özgü kültür kapısının oluşturduğu ve o toplumun gelişmesi sürecinde kalıplaşarak donmuş ve kendi özelliklerini korumuş olan tiyatro.

GELİŞİM — Bir oyunun çözüme doğru inandırıcı aşamalarla gelişmesini kapsayan dramatik doku.

GENÇLİK TİYATROSU — Orta öğretimdeki gençler tarafından kurulan, yönetilen ve gerçekleştirilen tiyatro. Gelişmiş ülkelerde bunlara devlet ödeneği ayrılır.

GERÇEKLİK — Hakikat, Realite. Gerçek olan, varolan şeylerin tümü.

GERÇEKÜSTÜCÜ TİYATRO — Birinci Dünya Savaşı'ndan sonra Fransa'da André Breton'un Freud'un görüşlerine dayanarak açtığı ve bilinçaltı varsayımları ile düşte olduğu gibi sahne üzerinde, birbirini tutmaz bir anlatım biçimi ile vermiye çalışan tiyatro anlayışı.

GERİLİM — Seyircinin oyuna olan ilgisinde süreklilik sağlayan düğüm, çatışma ve gizlilik anlarıyla ortaya çıkar.

GEZİCİ TİYATRO — Belli yerleşik bir düzeni olmayan, kentten kente, köyden köye gezerek oyunlar oynayan tiyatro. (DOLAŞICI TOPLULUK ile karıştırılmamalıdır.)

GÖRÜCÜLÜK — Ampirizm. Bilginin ancak deneyle elde edilebileceğini savunan öğretilerin genel adı.

GÖSTERMECİ TİYATRO — Tiyatronun tiyatro, oyunun oyun olduğunu vurgulayan, kişileri ve olayları canlandırmadan gösteren, seyirci ile sahne arasına estetik uzaklık koyup seyircinin oyuna uscul yoldan katılmasını sağlayan tiyatro anlayışı.
(Karşıtı BENZETMECİ TİYATRO).

GÜLDÜRÜCÜ OPERA — Opera buffa. Güldürücü ezgilerden ve tiplerden kurulu daha çok ezgilere dayalı opera.

GÜLÜNÇLÜ OPERA — Komik Opera. Bestelenmiş konuşmaları içeren, gülünç bir kişiyi ya da durumu işleyen opera türü.

HALK TİYATROSU — Geniş halk yığınlarına yönelen hem öğretici, hem eğlendirici tiyatro.

İŞÇİ TİYATROSU — 1. İşçi sınıfının çıkarları doğrultusunda onların sözcülüğünü yapan tiyatro; 2. İşçileri dinlendirirken öğreten tiyatro.

KABA GÜLDÜRÜ — Kalın çizgili, kaba şakalar ve hareketlere dayandırılarak, salt eğlence amacıyla geliştirilen güldürü.

KATARSİS — Aristoteles'in *Poetika* adlı yapıtında kullandığı terim. Seyircinin, acıma ve korku duygularıyla iç arınmaya, dolayısıyla duygusal adalete yönelmesi durumu.

KİLİSE OYUNU — Kilise tarafından yönetilen ve denetlenen çoğu kez rahiplerin oynadığı, hıristiyan öğretisinin yayılmasını amaçlayan oyun.

KONUŞMA OYUNU — Sahne hareketi ve gerilimi az olan, karşılıklı nükteli konuşmaya dayanan oyun.

KÜÇÜK TİYATRO — Seyirci sayısı binden aşağı olan tiyatrolar için kullanılan terim.

LİRİK OYUN — Baştan sona ya da bir kesimi müzikli olan oyun.

MİMESİS — Sözlük anlamıyla «öykünme», «benzetme». Platon bunu sözlük anlamıyla kullanırken Aristoteles «yeniden yaratma» ve «yansılama» anlamında kullanmıştır. Tiyatro sanatının temel ilkelerinden biridir.

MİMOS — Antik Yunan tiyatrosunda iki kişi arasındaki söyleşmeye dayanan oyun. Latin tiyatrosunda MİMUS.

MİSTER OYUNU — Orta Çağ'da ortaya çıkan ve geliştirilen, İsa'nın yaşamından sahneleri ele alan dinsel oyun.

MORALİTE OYUNU — Ahlakı yükseltmek amacıyla yazılan kaynağı dinsel temele dayanan Orta Çağ oyunu.

ODA TİYATROSU — Seyirci sığası yüz ve daha aşağı olan minik tiyatro.

OKUL TİYATROSU — Okul öğrencilerinin kurdukları ve gerçekleştirdikleri tiyatro.

OKUMA OYUNU — Yazarı tarafından oynanmak için değil, okunmak için yazılmış oyun.

OLUNTU — Episod. 1. Göstermeci nitelikteki oyunlarda olay bölümü; 2. ana olaya bağlı, destekleyici, ikinci olay.

ORDU TİYATROSU — Askerlerin eğlenmesini amaç edinen tiyatro. Çeşitli ezgi, dans ve skeçlerden ortaya çıkar.

ORKESTRA — 1. Antik Yunan tiyatro yapılarındaki, seyircilerin orta yerinde bulunan oyun alanı; 2. Çalgıcılar topluluğu.

ÖNCÜ TİYATRO — Herhangi bir dönemde birtakım yenilikler getiren tiyatro.

ÖZEL TİYATRO — Özel kişilerin kurup yönettiği tiyatro.

ÖZENCİ — Amatör. Tiyatroya hevesli, meslekten olmayan kişi.

PALYATA KOMEDYASI — Konularını antik Yunan yapıtlarından alan Latin komedyası.

PANAYIR TİYATROSU — Panayırlarda, açık havada, genellikle açık saçık güldürüler oynayan topluluk.

PARODİ — Ciddi olduğu varsayılan bir yapıtın bir bölümünün ya da tümünü -koşutlukları koruyarak- alaya alan oyun biçimi.

PERİCELİK KOMEDYASI — Öyküsünde cinler, periler olan ve doğaüstü olayları içeren, düş dünyasını ele alan komedya türü.

SANAT TİYATROSU — Tiyatroda kazancı düşünmeden, sanat eylemini gerçekleştirirken seyircisine düşünce ya da duygu açısından katkıda bulunan tiyatro.

SOYUT TİYATRO — Olay dizisini ve oyunculuk anlayışını gerçekçilikten ve alışagelinmiş mantık dizgesinden soyutlayarak uygulamalara giden tiyatro.

SÖZSÜZ OYUN — Pandomim. Hiçbir söz söylemeden, yalnızca hareketlerle anlatımın sağlandığı oyun.

SUSKU TİYATROSU — Anlatımı olmayacak anları susmayla belirterek duyguların ve düşüncelerin algılanmasını seyirciye bırakan tiyatro.

TABLO — Bir sahne yapıtındaki ana bölümlerin iç kesimi.

TANSIK OYUNU — Orta Çağ'da geliştirilmiş, Meryem'in ya da ermişlerin yaşamlarını sergiliyen dinsel oyun.

TARİHSEL OYUN — Bir tarih olayını ele alıp o olayın geçtiği çağı ve çevreyi yansıtarak yazıldığı döneme ışık tutan oyun.

TEK KİŞİLİK OYUN — Monodram. Tek oyuncu için yazılan sahne yapıtı.

TUTUKEVİ TİYATROSU — Tutukluların dinlenmesi ve eğlencesi için yapılan tiyatro.

UĞRAŞÇI TİYATRO — Profesyonel Tiyatro. Uğraşıları tiyatro olan kişilerin biraraya gelerek ekmek paralarını kazandıkları tiyatro.

ÜNİVERSİTE TİYATROSU — Üniversiteli gençler tarafından gerçekleştirilen tiyatro. Son yıllarda bu terim, daha çok üniversite yapısı içinde tiyatro eğitimi yapan birimler tarafından kurulan uygulama toplulukları için kullanılmaktadır.

VAROLUŞÇU TİYATRO — İnsanı evrenin merkezine koyan, idealist dünya görüşünün öğretisiyle insanın dışa ve kendine olan yabancılığını, yalnızlığını vurgularken bireyin davranışlarıyla varolduğunu savunan anlayışın tiyatrosu.

YAZAR PAYI — Telif hakkı. Bir yazarın üretiminin karşılığını sağlayan, onu parasal ve yazınsal açıdan koruyan iyelik.

YILGI TİYATROSU — Korku Tiyatrosu. İçinde tüyler ürpertici, korkunç sahneler bulunan, seyircinin korku duygusunu uyaran tiyatro.

YÜZER TİYATRO — Irmak, göl ya da deniz üzerinde, kıyıdan kıyıya seyrederek oyunlar oynayan tiyatro.

ZORUNLU SAHNE — Zorunlu sahne, ilerdeki olayları ima edici noktaları bir araya toplayan sahnedir; sonraki olayları hazırlayıcı niteliktedir.

KAYNAKÇA

AND, Metin : *Tiyatro Kılavuzu*, İstanbul 1973

ANDAY, Melih C. : *Gelişen Komedya*, İstanbul 1965.

ARCHER, William : *Play-Making*, New York 1937.

ARISTOTELES : *Poetika, çev. I. Tunalı*, Erzurum 1961.

ARTAUD, Antonin : *The Theatre and Its Double*, New York 1958.

ATHENAEUS : *Deipnosophistai, Ing. çev. C.B. Gulitt*, Harward Univ Press, 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.

BRUSTEIN, Robert : *The Third Theatre*, New York 1969.

BUSFIELD, Roger M. : *The Pleywight'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.

DURZAK, Manfred: *Das expressionitisces Drama*, München 1979.

EGRI, Lajos : *The Art of Drasmatic 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.
FERGUSSON, F. : *The Idea of A Theatre*, New Jersey 1949.
FISCHER, Ernst : *Sanatın Gerekliliği, çev. 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 Not 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*, London 1960.
KROWS, A.E. : *Playwriting For Profit*, New York 1928.
KRYSPIN, Egbert : *SDtyle and Society In German Literary Expressionism*, Florida 1965.
MACGOWAN, K. : *A Primer of Playwriting*, New York 1962.
MEISTER, Richard : *Die Aaufgaben der Theater=Wisenschaft*, 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.
NICOLL, Allardyce : *The Theatre and Drasmatic Theory*, London 1965.
NIESSEN, Carl : *Kleine Schriften zur Theater=wissenschaft und Th geschichte*, Emsdetten 1971.
NUTKU, Özdemir : *Yaşayan Tiyatro*, İstanbul 1976.
NUTKU, Özdemir : *Uzatmalı Gerçekler*, İstanbul 1985.

NUTKU, Özdemir: *Oyun Yazarı*, İstanbul 1966.
NUTKU, Özdemir: *Gösterim Sanatları Terimleri Sözlüğü*, Ankara 1983.
NUTKU, Özdemir: *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, Ankara 1972.
NUTKU, Özdemir: *Dünya Tiyatrosu Tarihi, I-II, (2. baskı)*. İstanbul 1985.
NUTKU, Özdemir: *Modern Tiyatro Akımları, I.* Ankara 1963.
NUTKU, Özdemir: *Tiyatro ve Yazar*, Ankara 1960.
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.wisenscgaft*, Berlin 1970.
THOMPSON, A.R.: *The Amatomy 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) TİYATRO KİTAPLARI

— *Sahne Bilgisi*, 3. baskı, Kabalcı Yayınevi, İstanbul 1989.
— *Benden Sonra Tufan Olmasın* (Muhsin Ertuğrul'un Anıları; M.Tuncay ve E. Sevinçli ile birlikte), Ecazcıbaşı Vakfı, İst. 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 1985-1986.
— *Gösterim Terimleri Sözlüğü*, Türk Dil Kurumu, Ankara 1983.
— *Dram Sanatı*, D.E.Ü. Güzel Sanatlar Fakültesi Yayını, İzmir 1983.
— *Zeynep'in Tiyatro Kitabı*, Bilge Kitap Kulübü, İstanbul 1983.
— *Meddahlık ve Meddah Hikâyeleri*, İş Bankası Yayınları, Ank. 1978.
— *Yaşayan Tiyatro*, Çağdaş Yayınları, İstanbul 1976.
— *Türkiye'de Brecht*, Tiyatro 76 Yayınları, İstanbul 1976.
— *Tiyatro Yönetmeninin Çalışması*, Ankara Üniversitesi, 1974.
— *Dünya Tiyatrosu Tarihi*, I. ve II. Ciltler, Ankara Üniversitesi, 1971 - 1972.
— *Darülbedayi'nin Elli Yılı*, Ankara Üniversitesi, 1969.
— *Stanislavski'nin Sahneye Koyduğu «Martı»*, Ankara Üniv. 1968.

— *Tiyatro Terimleri Sözlüğü*, Türk Dil Kurumu, (H. Taner, M. And'la birlikte), Ankara 1966.
— *Oyun Yazarı*, İzlem Yayınları, İstanbul 1965.
— *Modern Tiyatro Akımları*, I., Dost Yayınları, Ankara 1963
— *Tiyatro ve Yazar*, Gim Yayınları, Ankara 1960.

B) ÇEVİRİ KİTAPLAR

— W. Shakespeare, *Onikinci Gece* (Twelfth Night), Remzi Kitabevi İst. 1988.
— W. Shakespeare, *Yeter ki Sonu İyi Bitsin* (All's Well That Ends Well), Remzi Kitabevi, İstanbul 1988.
— W. Shakespeare, *Kral Lear* (King Lear), Remzi Kitabevi, Ist. 1986.
— W. Shakespeare, *Othello*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1985.
— W. Shakespeare, *Romeo ve Juliet*, Remzi Kitabevi, İstanbul 1984.
— F. Dürrenmatt, *Göktaşı* (Der Meteor), Kültür Bakanlığı, Ank. 1979.
— J. Hay, *At* (Des Pferd), Ankara 1978.
— B. Curipeschitz, *Yolculuk Günlüğü* (Das Tagebuch), T.T.K. Ank. 1977.
— *Çağdaş Amerikan Şiirleri* (Seçki - Tarık Dursun K. ile birlikte), Şairler Yaprağı, Ankara 1956.

C) OYUNLARI

— *Büyükbaba*, (1986 -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 Theaterverleg 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) SENARYOLARI

— *Türk Tiyatrosu*, Kültür-Belgesel-Dramatizasyon, 50'şer dakikalık 8 diziden oluşan TV Senaryosu, TRT, Ankara, 1989.
— *Muhsin Ertuğrul*, Kültür - Belgesel, Dramatizasyon, 20 dakikalık, TV Senaryosu, TRT, Ankara 1989.

E) ŞİİR KİTAPLARI

— *Bölük Yaşantı*, Şairler Yaprağı Yayını, Ankara 1957.
— *Üç Nokta*, Ankara 1954.
— *Eller*, Ankara 1952.

F) BASKIDA OLAN KİTAPLAR

— *Zümrüdüanka'nın Külleri* (Denemeler ve İncelemeler)
— *Gecenin Maskesi* (Shakespeare ve Oyunları Üzerine Yazılar)

G) HAZIRLANMAKTA OLDUĞU KİTAPLAR

— *Türk Tulûat Tiyatrosu*
— *Shakespeare Sözlüğü*
— *Ansiklopedik Tiyatro Sözlüğü*

KABALCI

Ünlü Tiyatro adamı **Özdemir Nutku**
1931 yılında İstanbul'da doğdu.
Robert Kolej'i, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi İngilizce Bölümü'nü bitirdikten sonra Almanya'da Georg-August Üniversitesi'nde tiyatro bilimi ve sahne tekniği okudu.
1959 yılında yurda dönerek Ankara Üniversitesi DTCF Tiyatro Enstitüsü'ne asistan olarak girdi.
1961'de Tiyatro Doktoru, 1967 yılında Doçent, 1974 yılında Profesör oldu.
1976 yılında Ege Üniversitesi'ne geçerek Güzel Sanatlar Fakültesi'nde üç uzmanlık dalını içeren bir Tiyatro Bölümü kurdu.
Burada öğrencilerle birlikte gerek kuram, gerekse uygulama alanında çalışmalarını sürdürüyor.

Beş ana bölümden oluşan bu kitapta, Tiyatro'ya genel bakış, yazın ve Tiyatro ilişkisi, Dram Sanatı-Tiyatro Sanatı ayrımını saptandıktan sonra, Dram Sanatındaki türler, alttürler, bellibaşlı akımlar ve dram sanatı tekniği incelenmekte. Bu çalışmanın, Dram Sanatı konusunda büyük bir boşluğu dolduracağına ve öğrenciler, amatör tiyatrocular ve tiyatroyla ilgilenen herkes için kaynak kitap olacağına inanıyoruz.