

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

HA
BI
TUS



(TİYATROÇULAR İÇİN METİN ÇÖZÜMLEME REHBERİ)

Kıtabın Adı: Oyun Analizi [Tiyatrocular için Metin Çözümleme Rehberi]

Yazar: Münip Melih Korukçu **Yayın Hakları:** © Habitus Yayıncılık, 2022

Kapak Tasarım: Ahmet Söğütüoğlu **Sayfa Tasarım:** Murat Kaspar

Baskı ve Cilt: Sena Ofset Litros Yolu 2. Matbaacılar Sitesi B Blok No: 4 NB7-9-11 Topkapı - İstanbul Tel: 0212 613 03 21 **Sertifika No:** 45030

ISBN: 978-605-72921-1-7 **1. Baskı:** 2023, İstanbul

Habitus Yayıncılık Rek. Teks. Tur. Eğitim San. Tic. Ltd. Şti.: Kemankes

Mahallesi Mumhane Caddesi No: 39/39 Karaköy 34425 Beyoğlu - İstanbul •

Tel: 212 244 48 87 • **Sertifika No:** 52084 **e-posta:** info@habituskitap.com

web: www.habituskitap.com







Melih Melih Korukçu Yazar 1975 yılında doğdu.

Mühendislik eğitiminin ardından, 1999 yılında Güzel Sanatlar Fakültesi Tiyatro Bölümü'nü bitirdi. Yüksek Lisans ve Doktorasını İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü'nde tamamladı. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Drama ve Oyunculuk Bölüm Başkanı olarak görev aldı. 2017 yılında Doçentlik, 2023 yılında da Profesörlük unvanını aldı. Çok sayıda lisans ve yüksek lisans tezi danışmanlığı yaptı. Tiyatro ve dizi sektöründe pek çok oyuncunun danışmanlığını üstlendi. Halen devam eden danışmanlıkları bulunmakta. Ödenekli ve ödeneksiz tiyatrolarda dramaturg olarak görev yaptı. Aralarında iki akademik kitap, iki kitap bölümü ve çok sayıda makale ve bildirinin bulunduğu yayınlar gerçekleştirdi. Pek çok tiyatro ve oyunculuk ödüllerinde jüri üyesi olarak görev aldı. Tiyatro ve oyunculuk sanatının teorik ve pratik alanlarında çalışmalarına devam etmektedir.

İçindekiler

7

ÖNSÖZ

11

GİRİŞ

15

I GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE ELEŞTİRİ/ANALİZ YÖNTEMLERİNİN GELİŞİMİ

33

II OYUN METNİNDEN ÖZE; KATMAN SOYMA YAKLAŞIMI

79

ÖRNEK ÇÖZÜMLEMELER

131

KAYNAKÇA

kardeşlerime...

ÖNSÖZ

Tiyatronun insanla yaşıt tarihi boyunca oyun metni sayısız dönüşümlerden geçmiştir. Bu nedenle, tarih boyunca kuramcılar onu ele alıp kimi zaman nasıl olması gerektiğini anlatmak, kimi zaman da nasıl olduğunu anlamak adına, analizini ve değerlendirmesini yapmayı sürdürmekte. Elinizde tuttuğunuz bu kitap da, bir sanat eseri olarak oyun metninin anlam katmanlarının soyulmasını ve böylelikle içerdiği derin anlamlara ulaşılmasını sağlama niyetinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır.

Başlangıcından bu zamana dek, farklı analiz yöntemleri, önerileri geliştirilmiş ve uygulanagelmiştir. Bunun nedeni, yazınsal sanat eserlerini ve elbette tiyatro sanatının metinsel olan yanını, dramayı anlama isteğidir. Temel bir prensip olarak anlamadığımız bir şeyi anlatamayacağımız için, oyun metnini anlamak, bu sanatla ilgili olan herkes için önemlidir. Bunun içindir ki günümüzde pek çok farklı analiz yöntemi uygulanmaktadır. Günümüzde uygulanagelen analiz yöntemleri, aynı zamanda birer eleştiri yöntemidir. Çünkü eleştiri kuramı da analizi gereksinir.

Özellikle tiyatro sanatıyla ilgilenen kişiler için oyun metninin içerdiği anlamlara ulaşmanın önemi değişmese de, anlamak için kullanılan yöntemler de değişim geçirmektedir. Bu noktada, özellik-

le günümüzde uygulanan yöntemler, doğası gereği değişen tiyatro yaşamıyla birlikte bazen yetersiz kalabilmektedir. Zaman zaman farklı yöntemleri bir arada kullanmak gerekebilir. Zira bir metni farklı şekillerde okumak mümkündür. Çünkü yönetmeninden oyuncusuna, tasarımcısından eleştirmene tiyatro sanatıyla ilgilenen her pozisyonda kişi için oyun metni anlaşılmalı bekler. Bu noktada tiyatro eğitimi almış kişilerin az çok bilebildiği çözümleme yöntemleri bile bir güncellemeye gereksinim duymaktadır. Öte yandan özellikle tiyatro eleştirisi yazan kişiler için de metin analizi bilgisinin çok önemli olduğunun altının çizilmesi gerekmektedir.

Bu işlevi yerine getirmeyi amaçlayan elinizdeki bu kitabın yazım aksiyonunu ateşleyen şeye geldiğimizde ise çağımızın iki önemli roman yazarı Paul Auster ile J. M. Coetzee'nin mektuplaşmalarından oluşan *Şimdi ve Burada* adlı kitabın etkili olduğunu söyleyebilirim. Burada Coetzee Auster'e, hakkında yazılmış bir eleştiri yazısıyla ilgili fikrini sorar. Auster ise devamındaki mektubunda bu soruyu şöyle yanıtlar: "İster olumlu ister olumsuz olsun, kitaplarımla ilgili eleştirileri okumayı bıraktım."¹ Ona göre eleştiri yumrukla karşılık veremeyecek birine yumruk atmak gibidir ve sanatçıyı acıtır.

Romanları pek çok dile çevrilen, yetkinliği su götürmez bir yazar için bile eleştirinin bu kadar acıtıcı bir şey olabileceğinin farkındalığıyla, oyun eleştirisi yazmayı bıraktığım 2013 yılından beri dikkatimi gerek sahnelenmiş tiyatro eserlerinin gerek oyun metnlerinin değerlendirilmesindeki objektif kriterlerin neler olabileceği sorusuna yoğunlaştırdım. Lisans eğitimimi takip eden süreçte yüksek eğitimimi tamamlarken de eleştiri yöntemleriyle ilgilenmiş, eleştirideki temel problemin analiz yöntemlerine ilişkin eksik olduğu sonucuna varmıştım. Eleştiri mantığının son derece sorunlu olduğu ülkemizde temel problemin buradan kaynaklı olduğu, eleştirmenlerin oyun metnini dahi okumadan oyun eleştirisi olduğunu iddia ettikleri yazıları kaleme alışından biliyoruz. İşte bu nedenle hem tiyatronun yaratıcı sanatçılarına, dramaturglarına, hem de onu eleştirmeyi kendine görev edinmiş kişilere başlangıç için bir rehber olması amacıyla kaleme alınmaya başlandı bu kitap.

1 Paul Auster, J. M. Coetzee, *Şimdi ve Burada*, çev.: Seçkin Selvi, Can Yay., İstanbul, 2013.
Etsiz PDF Kitap Arsivi - <https://fantey.org>

Bu kitabın oluşmasında benim için çok özel ve önemli kişilerin katkısı var. Öncelikle öğrenim hayatımın tüm hocalarına teşekkür ediyorum. Kitabı tamamlamak üzereyken kaybettiğimiz, eleştiri ve analiz alanına büyük katkılar sağlamış olan ve bu kitapta çalışmalarından yararlandığım Tahsin Yücel'i ve Umberto Eco'yu saygıyla anıyorum. Tiyatronun pratik alanında dramaturjik verinin nasıl hayat bulduğunu deneyimlememe olanak sağlayan, bir yönetmen olarak kendisinden çok şey öğrendiğim hocam Mehmet Birkiye'ye de çok teşekkür ederim; kendisiyle çalışmamın bana kattığı kazanımların bu kitabın oluşumundaki etkisi büyüktür. Kitabın metodolojisini kurarken karşılaştığım bazı problemleri çözmemi sağlayan fikir ve önerileri kadar, yazma disiplini konusundaki plaseleri de bu kitabın okurla buluşmasında önemli bir rol oynayan sevgili Selen Korad Birkiye'ye de teşekkür ederim. İstanbul Aydın Üniversitesi Drama ve Oyunculuk bölümünde birlikte çalışmanın mutluluğunu yaşadığım ekip arkadaşlarıma ve gerek lisansta gerek yüksek lisansta sorularıya kendimi her defasında daha da geliştirmeme yardımcı olan sevgili öğrenci arkadaşlarıma da teşekkürü bir borç bilirim. Ve son olarak birkaç özel teşekkür gelince, değerli arkadaşlarıma, her koşulda destekçim olan sevgili aileme, kardeşlerime, yeri her daim kalbim olan sevgili Yosun'a, ve her şeyi ama her şeyi benim için anlamlı kılan O'na sonsuz teşekkürlerimi sunarım...

Münip Melih Korukçu

Ocak 2016, İstanbul

GİRİŞ

Bir koro ezgisi olarak doğan, şiir olarak büyüyen, sonunda kendi yapısal karakterini bulan ve bugün oyun metni olarak tanımladığımız yapı, tüm dramatik sanatların önemli bir bileşkesidir. Oyun metni, tarih boyunca sadece bu sanatları mesleği kabul edenlerin değil aynı zamanda kuramcılarının, düşünürlerin, felsefecilerin, pozitif bilimler alanında çalışma yapanların ve eleştirmenlerin de ilgisini çekmiştir. Hatta pek çok psikolojik, tıbbi, felsefi ve benzeri alanlardaki keşif ve saptamalar oyun metinlerinden yola çıkılarak adlandırılmıştır. Tiyatronun tarihsel gelişimi içinde zaman zaman baş köşeye oturtulan oyun metni kimi zaman “olmasa da olur” statüsüne de indirgense, insanlığın yazınsal arşivinin önemli bir birikimini oluşturmaktadır. Onu herhangi bir sanatın, herhangi bir bileşkesi olmaktan çıkarıp insanlığın kültürel mirası içine sokan özelliği de bundan kaynaklanmaktadır. İşte tam da bu nedenle oyun metni, içinde barındırdığı anlamlarla anlaşılmayı bekleyen bir giz gibidir.

Bu çalışma oyun metninin içerdiği olası anlamlara en sağlıklı şekilde ulaşmanın eski çağlardan günümüze dek uygulanmış yollarını gözden geçirerek bir yandan da tiyatro metnine ilişkin temel terminolojiyi yeniden ele almayı ve bir oyun metninin anlam kat-

manlarına ulaşmanın sistematğini sorgulamayı amaçlamaktadır. Oyun metninin analizi konusunda tek bir yöntem yoktur. Var olan yöntemlerin neler olduğuna dikkati çekip, bunlardan en etkin biçimde nasıl yararlanabileceğimiz sorusu bu kitabın yanıtlamak istediği temel sorulardan biri. Söz konusu yanıtların kuramsal altyapısını, bir süredir vermekte olduğum dramaturji, metin çözümleme, dramatik ve post-dramatik oyun analizi derslerinde oyuncu, eleştirmen ve yönetmen adaylarıyla paylaştığım bilgi birikimi oluşturuyor.

Böylece tiyatro metnlerinin içerdiği anlamları çözme yolculuğunda bu kaynak “ancak anladığımız bir şeyi anlatabileceğimiz” gerçeği doğrultusunda oyun metinlerine yaklaşmayı seçmektedir. Oyun metnlerini anlamak sadece yönetmenlere ve dramaturglara özgü bir zorunluluk değil. Bu çalışmada her ne kadar rol çözümleme boyutu çalışmanın sınırlarının dışında tutulmuş olsa da oyuncular ve tasarımcılar gibi diğer yaratıcı sanatçılar için de önem taşıyacağı kanaatindeyim. Öte yandan metnin anlaşılmasının çok ama çok önem taşıdığı bir diğer alan ise eleştiri alanıdır. Ülkemizde tiyatro eleştirisi ne yazık ki çoğunlukla bir eleştiri kuramından uzak, sanatsal dayanaktan yoksun ve kimi kişisel ilişkiler ve kişisel beğenilere göre yapılmaktadır. İster az sayıdaki tiyatro dergisinde ve portallarında ister kimi günlük gazetelerin ayırdığı ufacık sütunlarda tiyatroya dair okuma olanağı bulduğumuz yazıların ne acıdır ki büyük bir kısmı yine aynı şekilde tiyatronun temel terminolojisinden bihaber olmanın yanında, oyun metninin bile okunmadan kaleme alındığı izlenimini yaratmaktadır. Bu nedenle, bu kitap sadece tiyatrocuların metni anlama yolculuğunda yararlanabilecekleri bir kaynak değil, aynı zamanda bir eleştiri yazmak isteyen kişilerin metne ilişkin eksikliklerini de giderebilecekleri bir rehber olma amacını taşımaktadır.

Kitabın ilk bölümü “Geçmişten Günümüze Eleştiri/Analiz Yöntemlerinin Gelişimi” başlığını taşımaktadır. Bu bölümde Aristoteles’in kaleme aldığı *Poetika*’dan günümüze dek kullanılagelen eleştiri ve analiz yöntemleri kronolojik bir yöntemle ve genel hatlarıyla ele alınmıştır. Antik dönemden Roma’ya, Ortaçağ’dan Rönesans ve Aydınlanmaya, Romantizm’den günümüze oyun metninin analizine ilişkin çalışmaların karakteristikleri ortaya konul-

maya ve tüm bu yöntemler eleştiri kuramcılarının sınıflandırdığı iki başlık halinde (Dış ve İç Eleştiri) irdelenmeye çalışılmıştır. Daha çok akademik bir sentez niteliği göstermesi amaçlanan bu bölüm, Umberto Eco'nun geliştirdiği niyet [Intentio] kuramını tiyatro sanatına nasıl uyarlayabileceğimiz sorusunu yanıtlayarak tamamlanmaktadır.

İkinci bölüm ise iç eleştiri yöntemlerini merkeze alıp dış eleştiri yöntemlerini sağlama/doğrulama aracı olarak kullanabileceğimiz bir analiz yöntemini tiyatronun temel terminolojisiyle ilişkilendirerek nasıl uygulayabileceğimizi açıklamaya çalışmaktadır. Buna göre oyun metni katmanlar içeren yapısal bir bütün olarak düşünülmüş, temel terminolojik kavramlar da bu katmanlar dahilinde irdelenerek oyunun anlamlarına nasıl ulaşılabilceği sorusu yanıtlanmak istenmiştir. Ayrıca dramatik ya da post-dramatik yapılarda bu katmanların ve ilişkili kavramların nasıl kurgulanmış olabileceği seçili oyun metinleriyle örneklendirilmiştir.

Bu iki bölümün sentezlendiği sonuç bölümünün ardından gelen ekler bölümü ise kitabın önceki bölümlerinde aktarılmak istenen düşüncelere uygun bir biçimde düzenlenmiş oyun analizi örneklerini içermektedir. Bu örneklerden ikisi (*Üç Kız Kardeş* ve *Sessizlik*) daha önce İstanbul Devlet Tiyatroları'nda Prof. Mehmet Birkiye'nin sahneye koyduğu, benim de dramaturjisini yaptığım oyunların analizini içermektedir. Daha önce *Yeni Tiyatro Dergisi*'nde yayınlanmış olan bir diğer çözümleme ise yöntem olarak göstergebilimsel yaklaşıma örnek teşkil etmesi amacıyla yeniden düzenlenerek bu bölüme eklenmiştir. Diğer bir örnek ilk kez bu kitapta okur karşısına çıkacaktır.

Oyun analizi konusunda özellikle dramaturji ve metin çözümlemeye ilişkin farklı yaklaşımları içeren çok sayıda yetkin ve değerli kaynak kitap bulunmaktadır. Bu kitabın diğerlerinden ayrılan en önemli özelliği ise genel olarak edebiyat alanına uygulanan eleştiri kuramlarından hareket ediyor oluşu ve herhangi bir metnin anlamlandırılma süreci içerisinde niyetlerin önemine dikkati çeken Umberto Eco'nun *intentio* kuramının tiyatro metinleri alanına uygulayıp yeniden düzenlenmesini içeriyor olmasıdır. Bununla birlikte bu çalışmanın sınırlarını da benzerlerinden ayrılan nokta, daha önce de

belirtildiđi üzere oyunculara yönelik rol çözümlemesinin detaylarına derinlemesine girilmemiř olmasıdır.

Sonuç olarak akademik bir temele oturtulan bu alıřma, oyun analizini ve tiyatro sanatının temel terminolojisini aktarmayı hedefleyen, bu alanda pratik önerilerde bulunan, kendinden sonra gelecek alıřmalara da bir basamak oluřturan temel bir başvuru kaynađı olması hedeflenerek kaleme alınmıřtır.

I. GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE ELEŞTİRİ/ ANALİZ YÖNTEMLERİNİN GELİŞİMİ

Tiyatro tarihinin erişebildiğimiz en uzak noktasında yer alan ilk oyun analizi rehberi kuşkusuz Aristoteles'in *Poetika* adlı eseridir. Parçalar halinde günümüze ulaşan bu yapıtın önemi, sanatı ele alan ve irdeleyen ilk düşünsel yapıt olmasından çok, kendinden sonra gelecek olan teorilere bir itiraz ya da dayanak oluşturmastan da kaynaklıdır. Aristoteles, 26 bölümden oluşan bu eserinde, döneminde şiir sanatının bir türü olarak kabul edilen komedy ve tragedyayı ele alır ve tiyatro sanatının ilk oyun analizlerini paylaşır. Onun *Poetika*'da şiir sanatının özünü, türlerini ve biçimlerini ele aldığı ilk beş bölümü takip eden altıncı bölümünde bir oyun analizi yöntemi olarak dramatik yapının (tragedyanın) bileşenlerini ortaya koyduğunu görürüz: öykü, karakterler, düşünceler, dil (diksiyon), müzik ve sahneleme.¹

Aristoteles'i ve *Poetika*'yı takip eden zaman içerisinde başta onun öğrencileri olmak üzere pek çok antik düşünürün de dram sanatına ilişkin düşüncelerini aktardığı, aynı zamanda birer inceleme önerisi kabul edilebilecek kitaplar yazdıkları bilinmektedir.

¹ Bkz. Aristoteles, *Poetika*, Remzi Yay., çev.: İsmail Tunalı, 16. Basım, İstanbul, Aralık, 2007, s. 22-27.

Theophrastus, Pontuslu Heraklides, Tarentumlu Aristoksenos ve Chamalen adlı yazarların günümüze malesef ulaşamayan eserleri hakkında yüzyıllar sonra yapılan alıntılardan bilgi edinebilmekteyiz. Anlaşılan odur ki tüm bu kayıp kaynaklar, haliyle Aristoteles'in *Poetika*'sını merkez almaktadır.

Roma döneminde ise eleştiri/analiz yaklaşımı daha çok retorik kaygılarla ele alınmıştır. Dramatik metinlerin bu dönemde retorik standartlara göre çözümlendiği görülür. Bu nedenle olsa gerek, söz konusu dönemde konuya ilişkin eser veren kişilerin büyük bir çoğunluğu dil bilgisi uzmanlığına sahiptir. Biçimin özden daha çok önemsendiğini, Cicero'nun ve Donatus'un çalışmalarından tespit etmek mümkündür. Ancak İ.Ö. 68 ila 5 yılları arasında yaşamış olan Horatius'un kaleme aldığı *Ars Poetica* yani Şiir Sanatı isimli kitap, Aristoteles'in *Poetika*'sıyla kıyaslanabilir bir nitelik göstermektedir. Marvin Carlson, *Tiyatro Teorileri* adlı kitabında, Horatius ya da başka bir Romalı yazarın ilk elden Aristoteles'i ya da *Poetika*'yı bilmediğine dikkat çeker ve buna rağmen *Ars Poetica*'nın bu bakımdan Helenistik eleştirinin üç bölümlü geleneksel düzenine vurgu yapar: "Poesis yahut şiirle ilgili genel sorunlar; Poema yahut şiir türleri; ve Poeta yahut şairin karakteri ve eğitimi."²

Oyun metinleri bakımından, kendinden önceki dönemi aratsa da teori, eleştiri ya da analiz bakımından çok daha fazla eserin günümüze ulaştığı Roma döneminin geç klasik dönemi boyunca Cicero ve Horatius'un yanı sıra Quintilianus'un eleştirisine yönelik bir eğilimin olduğu bilinmektedir. Bunlara ek olarak Evanthius'un *De Fabula* adlı eseri ve Donatus'un *De Comedia*'sı da ilerleyen dönemlerde yaygınlık kazanacak olan yaklaşımları içermekteydi. Yine Marvin Carlson'un tespitine göre hem Evanthius hem de Donatus dört yapısal bölüm tanımlamaktaydı: "Olay örgüsü başlamadan temsil edilen prolog; aksiyonu başlatan protasis; düğüm ya da epitasis; çözüm ya da catastrophe."³ Buna ek olarak Donatus'un sahneleme, dizelerin söyleniş ve müziğin eşliği gibi konulara da yer verdiğini belirtmek gerekir.

2 Marvin Carlson, *Tiyatro Teorileri*, DeKi Yay., çev.: Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Şubat, 2008, Ankara, s. 25.

3 A.g.e., s. 27. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

Roma dönemini takip eden süreç bilindiği üzere Ortaçağ olarak adlandırılmaktadır. Roma döneminin Ortaçağ'a uzanan son evresinde gittikçe yükselen Hristiyan düşüncesinin etkisiyle eleştiri ya da analiz kuramlarının Yeni Platoncu figürler olarak belirmeye başladığı görülür. Kilisenin tiyatroya yönelik saldırılarını haklı çıkarmak bakış açılarının uygulanmaya başlanmasıyla tiyatrodan bahseden sonraki kaynaklar ancak onun şeytaniliğine dikkati çekmek amacını taşımaktaydılar.

On üçüncü yüzyıla kadar, kilisenin tiyatro karalamasının doğal bir sonucu olarak bu alanda kayda değer bir çalışma çıkmamıştır. İlginçtir ki bu konuya ilişkin ilginin tekrar çekilmesi yine *Poetika* sayesinde olacaktır. Hermannus Alemannus, 1256 yılında *Poetika*'yı, Arap düşünürü İbn Rüşd'ün tesfirinden Latince'ye çevirerek bu alandaki Yeni Platoncu suskunluğu bozmuştur. Ancak tiyatro kuramcısı Marvin Carlson'a göre bu çeviri iki büyük dayanağa oturtularak yapılmıştı ki bunlardan biri, ayrımların Cicero'nun kuramına göre ele alınması, diğeri de İbn Rüşd'ün ahlaki olana vurgu yapan yorumuydu. Bu iki nedenle *Poetika*, çok sonraları Yunanca aslından yapılacak birebir çeviriye dek bu alandaki kuramları ahlaksal bir çerçevede ele alacaktı.⁴ Bunun dışında Ortaçağ boyunca Dante'nin ortaya koyduğu özellikle komedyaya ilişkin Aristoteles ve Donatus'a yakın yaklaşımlar dışında kayda değer bir yöntem dikkati çekmemektedir.

1536 yılında Daniello adlı kuramcının yazdığı ve yine *Poetika* olarak adlandırılan eser, Rönesans döneminin ilk incelemesi olarak bilinir ve bu kitap Horatius'un yapıtından sonra yazılan ilk kapsamlı ve kayda değer analiz önermelerini içeren kitap olarak işaret edilir. Aristoteles ile Horatius'un bir karışımı olan kitabı, Mintuno'nun 1563 yılında yazdığı *L'Arte Poetica*'sı takip eder. Rönesans'ın bilgiye duyduğu açlıktan ivmesini kazanan hareketliliği daha sonra bu alanda pek çok eser yazılmasına neden olacaktır. Scaliger'in 1561 yılında yazdığı *Poetices Libri Septem* ve Castelvetro'nun 1570'de yazdığı *La Poetica* da bunlardan bazılarıdır.⁵ Tüm bu eserler ara-

4 Bkz. a.g.e. s. 35-37

5 Bkz. Özdemir Nutku, *Dünya Tiyatrosu Tarihi*, I. Cilt, Remzi Yay., 1985, İstanbul, s. 135-138

sında, türlerin ayırımına dair yapılan saptamalardaki bir kaç ufak farklılık dışında dramatik yapıyı oluşturan karakter, olay dizisi ve çatışma gibi öğelerin önceliği konusunda, bu öğelerin ele alınışına ilişkin farklılıklar bulunmaktaydı. Ancak buna rağmen tüm bu yapıtlar Aristoteles'in *Poetika*'sından çok da farklı bir analiz yöntemi önermiyordu.

Rönesans döneminde, Ortaçağ'ın karanlık etkisinden en geç kurtulan İspanya'da ise daha özgün bir hareketlilik göze çarpmaktaydı. İspanyol tiyatrosunun önemli yazarlarından Lope De Vega'nın 1609 yılında kaleme aldığı *Arte nuevo de hacer comedias en este tiempo* [Bu Çağda Oyun Yazmanın Yeni Sanatı] başlıklı incelemesi, kendisini klasik kurallara uymadığı için eleştiren Cervantes'e bir yanıt niteliği göstermenin yanı sıra, dram sanatına ilişkin yeni ve farklı bakış açıları da içeriyordu. Bundan sonra da İspanya'da kaleme alınan yapıtlar, üç-birlik gibi klasik kurallara karşı çıkmaya başladılar. Böylelikle en azından İspanya'da dramatik yapıların kritiği için daha özgün ve farklı bakış açıları gerektirmeye başladı.

Takip eden süreçte Aristoteles'in *Poetika*'sının akademilerde ders kitabı olarak okutulduğu Fransa'da *Le Cid* tartışması devam etmekteydi. Klasisizmin, antik kuralları yücelten, dramada klasik kuralları arayan katı bakış açısı Pierre Corneille'in 1636'da Paris'te sahnelenen *Le Cid* adlı tragedyasını, mutlu sonla bittiği için yerden yere vurmaktaydı. Klasik kuralların pek çoğuna (üç-birlik, beş perde vb.) uymasına karşın finalinin mutlu sonla bitmesi *Le Cid*'i hafif bir eser yapmaktaydı. Aynı eleştiriler neredeyse tüm Shakespeare oyunları için de geçerliydi. Akademik dünyaya "*Le Cid* tartışması" olarak geçen tartışmalar, dramatik olanın irdelenişine ilişkin başka kuralların olabileceğine ilişkin ihtiyacın bir göstergesi sayılacaktır. Biraz ileride, 'kuralcı eleştiri' olarak bu yönetime değinilecektir.

Aydınlanma döneminde ulusal birliğini kurmaya çalışan Almanya, tiyatro alanında da gelişmelerin yaşanacağı sınırlar haline gelmişti. Dönemin önemli toplumsal akımı olan ulusallaşmayı yalnızca askerî ve siyasi bir alanda sınırlamayıp kültür hayatına da yansıtan Almanlar, Hamburg'da açtıkları ilk ulusal tiyatrolarında eleştiri ve analiz alanında çok önemli bir adım attılar. Bu adım, yazar, eleştirmen ve dramaturg Lessing araştırıldığı oldu. Özellikle

le Shakespeare'i Almanca'ya çevirmekle işe başlayan Lessing, oyunların nasıl olmaları gerektiğine ilişkin fikirlerini de yayınlamaya başladı. Aynı zamanda, yerli ve yabancı pek çok oyuna dair eleştiri yayımlayan Lessing'in en önemli çalışması kuşkusuz Hamburg Dramaturjisi'dir. 1769'da yayımlanan bu kitap Hamburg Ulusal Tiyatrosu'nda oynanan oyunların eleştirisinin yanı sıra yeni kuşak Alman yazarlara rehberlik edecek, biçim ve öz konusunda Klasik kurallara alternatif oluşturacak yaklaşımlar içermekteydi. Terry Eagleton, Lessing'in çalışmalarını, Yunanlar ve Shakespeare'den günümüz orta sınıfına uzanan bir değişim noktası olarak kabul eder. Ona göre bu "yeni" kartografi, bir Sophokles ve Shakespeare ittifakıdır.⁶

Almanya'da filizlenen ve gittikçe güçlenen, Burjuva sınıfının beğenisi doğrultusunda semiren Romantizm akımı süresince, Lessing'in kuramlarının dışında dramanın yapısına ilişkin çözümleme gereksinimini zorunlu kılacak gelişmeler yaşanmıştır. Bunlardan biri, şüphesiz opera sanatının Avrupa'da yaygınlaşmasının da etkisiyle şekillenen santimentalizm akımıdır ve takip eden süreçte, klasik tragedyanın son buluşuyla ortaya çıkan melodram türü de bir diğer gelişmedir. Ayrıca dram sanatı tekniği açısından olduğu kadar analiz açısından da oldukça önem taşıyan bir diğer kavram da yine bu dönemde ortaya çıkmıştır: "İyi Kurulu Oyun." Bu kavram, Eugène Scribe tarafından geliştirilmiştir. Bu tekniğe göre iyi bir metin, bir saat imalatı kadar teknik bir iştir. Kendi döneminin oyunları için genellenebilecek ortak birtakım tespitlerle örülü olan "iyi kurulu oyun" kavramı, bir oyunu yazarken hangi adımların ne şekilde atılması gerektiğine odaklanır ve olay dizisinin belirli kalıplar içinde oluşturulması, aksiyon planının belli bazı unsurlara göre şekillendirilmesi, doruk noktanın oyunun belli bir perdesine yerleştirilmesi gibi kimi kuralları içerir. Victorien Sardou'dan Henrik Ibsen'e pek çok yazarı etkileyen bu yaklaşım, aynı zamanda bir metnin değerlendirilmesi ya da eleştirilmesi için de kendi döneminde kabul edilebilir bir kalıp oluşturmaktadır.⁷

6 Terry Eagleton, *Tatlı Şiddet, Trajik Kavramı*, çev.: Kutlu Tunca, Ayrıntı Yay., İstanbul, 2012, s. 216.

7 Bkz. Özden Kutlu, *Dünya Tiyatrosu Tarihi*, s. 303-305.

Romantizm modern sanatın eşiği olarak kabul edilir. Modern tiyatronun başlangıcı ise pek çok kuramcı tarafından Richard Wagner’le ilişkilendirilmektedir. Ortaya attığı “gesamtkunstwerk” yani “bütünsel sanat yapısı” kavramı tiyatro sanatının bir sanatlar bileşkesi olarak kabul görmesine, onu oluşturan şeyin salt metin olmadığının vurgulanmasına yol açmıştır. Buna göre metin, tiyatro sanatının bileşkelerinden biridir ve her bir bileşke gibi metin de ortak bir amaca, “illüzyon”a hizmet etmelidir. Bu nedenle oyun metni ile sahnelenmiş yapının analizi ayrı şeyler olarak kabul görmeye başlamıştır. Wagner’e göre oyun metni “iyi kurulu oyun” kuramına uygun olmalıdır.

Bütün bu sözü edilen yenilikler, yeni inceleme kriterlerini gereksinmiştir. Bu süreç eleştiri söz konusu olduğunda salt kuralları dikkate alan ve sanat eserini kurallara uyup uymadığı konusunda değerlendiren yaklaşımın sorgulanmasına yol açtığından, eleştiri yöntemlerinin de ardı ardına ortaya çıkmasıyla devam edecektir. Böylelikle artık eleştirinin ve dolayısıyla analizin pek çok yaklaşımla yapılabileceği fikri eleştiri kuramlarını ortaya atacaktır.

Eleştiri kuramları, pozitif bilimlere duyulan hayranlığın sosyal alanlara yansımalarının sonucunda Fransız Akademisi’nin yazınsal eserleri değerlendirmede bilimsel bir ölçüt aramasıyla 19. yüzyılda şekillenir. Sosyal alanların bir bilim olarak kabullenilmesi de bu sürece rastlar. Bu çerçevede eleştiri kuramlarının iki ana başlık altında toplandığını görürüz. İlki, dış eleştiri başlığı, ikincisi de iç eleştiri başlığı altında toplanan yöntemleri içerir.

DIŞ ELEŞTİRİ

Diş eleştiri, yapıtı, yapının dışında kalmış verilerden yapının içine doğru inceleme yöntemlerini kapsar. Biraz sonra değineceğimiz iki ana başlığa ayrılır ki bunlar, kuralcı ve olgucu eleştiri yöntemleridir. Bunlardan olgucu eleştiri de kendi içinde dört alt başlık taşır: kaynak eleştirisi, oluşum eleştirisi, ruhselbilimsel eleştiri ve toplumbilimsel eleştiri. Son olarak toplumbilimsel eleştiri yönteminin de üç alt başlığa indirgendiğini görürüz: tarihî eleştiri, sosyolojik eleştiri ve Marksist eleştiri. Ayrıca varoluşçu, fenomenolojik, siyah, feminist ve queer eleştiriler gibi daha spesifik farklı yöntemler diş ele-

tiri yöntemleri içinde olgucu eleştiri grubuna dahil edebiliriz. Şimdi bunlara kısaca bakalım.

Kuralcı eleştiri, Rönesans'tan sonra İspanya ve İngiltere'deki gelişmelere rağmen sanat yapıtlarında uyulması gereken kuralların referansını Antik Yunan sanatında arayan klasik yöntemin genel-lenerek aktarılmış halidir. Gelişen çağların gelişen gereksinimleri doğrultusunda bu yöntem, bir sanat eserinin yaratıldığı sanat akımlarının kurallarına uyuyor olmasını ön koşul olarak görür. Bir esere baktığında, o eserin yaratıldığı sanatsal akımın öz ve biçim ilkeleriyle ne derece bağdaştığı üzerinden tespitlerde bulunur. Dolayısıyla analiz anlamında bu yöntem, eserin ilişkili olduğu sanatsal akımlar doğrultusunda farklı anlam katmanlarına ulaşılmasını sağlayabilir. Bununla birlikte kuralcı eleştirinin kökenini yukarıda da belirtildiği üzere, Klasisizm akımının yoğun olarak yaşandığı süreçte buluruz. O zamana değin yaratılmış en mükemmel eserlerin antik dönemde ortaya çıkmış olduğundan hareketle, üretilecek yeni eserlerin de, antik dönemdeki kurallar doğrultusunda üretilmesi fikri bu eleştiri yönteminin dayanak noktasını oluşturur.

Olgucu eleştirinin ise, XVIII. yüzyılda Fransa'da kuralcı eleştiriye karşıt seslerin yükselişiyle ortaya çıktığını söyleyebiliriz. Bu noktada Romantizm akımının etkisi yadsınamaz. Alman ve İngiliz yazınının ve özellikle Shakespeare'in etkisidir bu. Ancak asal etkinin dönemin düşünsel değişimlerinde yattığını gözden kaçırmamak gerekir. Bu süreçte, Klasisizm sürecindeki tersine, o dönemin çağdaş yapıtlarının, antik dönemkilerden üstün olabileceği fikri gelişmiştir. Antik dönemi insanın gençliğine benzeten ve bu nedenle o döneme özgü eserlerin yaratıcılıklarının takdir edilmesi gerektiğini belirten Bernard Le Bovier de Fontenelle ve Perrault gibi kimi eleştirmenler, kendi yaşadıkları çağın insanın olgunluk sürecine benzetilebileceğini eklemişler ve bu nedenle çağdaş eserlerin mantiken daha kusursuz olabileceğini savunmuşlardır.⁸ Sosyal ve pozitif bilimlerdeki diğer gelişmeler de insanın dikkatini kendinden önceki zamanlardan kendi şimdiki zamanına ve ötesine çevirdiğinden, eleştiri kavramı da değişik anlamlar kazanmaya başlamıştır.

⁸ Bkz. Tahsin Yücel, *Eleştiri Kuramları*, Türkiye İş Bankası Yay., İstanbul, 2007, s. 23-29. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://ranteey.org>

Artık eleştiri de değişecektir ve eser, önceden konulmuş kurallara uydu uymadı gibi ölçütlerle değil, doğrudan doğruya kendisine yönelip onun güzelliklerini ortaya çıkarmayı amaçlayan bulgulayıcı bir yaklaşımla ele alınmaya başlanacaktır. Başka bir deyişle eleştirmen artık uygulayıcı değil, bulgulayıcı bir işlev kazanacaktır. Temel yönelimleri ise haliyle aşağıdaki gibi olacaktır:

geleneksel sözbilim ve yazınbilim kurallarını pek göz önüne almayıp kendi kurallarını getirecek, daha da önemlisi, yapıtın önceden belirlenmiş birtakım kurallara uyup uymadığını değil, ne söylediğini, neler getirdiğini ortaya koymaya yönelecektir;

ele aldığı yazın yapıtlarının içinde doğdukları ortamın (uzam ve zamanın) izlerini arayacak, yapıtla ürün olduğu toplum arasındaki bağlantıları titizlikle değerlendirmek isteyecektir;

bireyi öne çıkaracaktır;

evrim ve görelilik anlayışına koşut olarak başka zamanlara ve başka yerlere özel bir ilgi gösterecek, tarihe, tarihsel açıklamaya önem verecektir;

tarihsel yönleme uygun bir yaklaşımla yazın yapıtını içinde yer aldığı yazının gelişimi açısından da değerlendirmeye çalışacaktır;

yazarın kişiliğine özel bir yer verecek, yapıt gibi yazarı da toplumsal ortamla bağlantısı açısından ele alacaktır.”⁹

Bu yeni bakış açısı, başta tiyatro metinleri olmak üzere, o dönemin parlayan yeni edebiyat türü olan roman sanatının değerlendirilmesinde de uygulanmaya başlanmıştır. Sainte-Beuve (1804-1869) ve Hippolyte Taine (1828-1893) bu alanda yaptığı çalışmalarla ön plana çıkan ve böylelikle olgucu eleştirinin de gelişimini hızlandıran önemli iki figürdür. Bu iki ismin eleştiri alanını bilimselliğe, nesnelliğe kavuşturmadaki yadsınamaz çabalarıyla alanın bu yöne doğru ilerlediği görülür. Onları takip eden eleştirmenlerin diğer disiplinlerden yararlanarak yapıtın doğru değerlendiril-

rilmesi konusundaki çalışmaları da olgucu eleştirinin alt gruplarını oluşturmaya sebep olacaktır. Kaynak eleştirisi de bu alt yaklaşımlardan biri olarak ortaya çıkacaktır.

Kaynak eleştirisi, olgucu eleştiri türünün bir devamı olarak ilkin Gustave Lanson'un (1857-1934) çalışmalarıyla şekil bulmuş ve yine kendisinin tasarladığı eleştiriye Tahsin Yücel şu şekilde tanımlamıştır:

ele aldığımız yapıtta ya da yazarda karşılaştığımız düşüncelerin, konuların, izleklerin, anlatım biçimlerinin vb. nasıl ortaya çıktıklarını, nelerden, nerelerden, kimlerden, kaynaklandıklarını belirlemeyi, hatta, olanaklar el verirse, incelediğimiz yapıtta yer alan her tümcede, 'yazarın usunu ya da imgelemine yönlendirmiş olan olayı, sözü ya da metni' bulmayı amaçlayan bir araştırma¹⁰

Demek ki, bu eleştiri yöntemi, daha çok yapıta kaynaklık eden olgularla ilgilenmektedir. Bu olgular yapıta kaynaklık ederek onun oluşumunu başlatmanın yanında, onun içerdiği anlamların da daha doğru saptanmasında kullanılabilirler. Yapıtın ya da eserin dışında kalan bu veriler, onun ortaya çıkmasına vesile olmanın yanında onun anlaşılmasına da hizmet edeceklerdir. Pek çok eleştirmenin ve araştırmacının benimsediği bu yöntem ayrıca Rus yazınbilimci Mihail Bahtin'in (1895-1975) söyleşimci eleştiri olarak ortaya koyduğu yöntemi de içermektedir. Bu yöntem, kaynak eleştirisinin daha kapsamlı ve derinlikli bir biçimi olarak kabul edilir ve verilerini adından da anlaşılacağı üzere söyleşimler aracılığıyla toplar.

Olgucu eleştirinin bir diğer alt başlığı ise oluşum eleştirisi başlığını taşır. Adından da anlaşılacağı üzere oluşum eleştirisi, yapıtın oluşum sürecine odaklanan bir yaklaşımdır. Yapıtın ortaya konulduğu zamanın özelliklerini de incelemeyi hedefleyen bu yaklaşımın, yirminci yüzyılın önemli düşünürlerinden Paul Valéry'yle (1871-1945) başlamış olduğu söylenir. Sanatçının yaşam öyküsüne pek girmeyen, daha çok tarihsel yaklaşımla örtüşen oluşum eleştirisinin tarihsel yaklaşıma ek olarak, sanatçının düşüncesini

işleme biçimine odaklanan ancak dizgesel bir yöntem içermeyen bir yaklaşım olduğu görülür.

Ruhbilimsel eleştiri adını taşıyan alt grup ise, eserin yapısıyla birey arasında bir koşutluk kurma amacındadır. Bu yöntemdeki ilk örnekler, Sigmund Freud'un kendi çalışmalarıdır. Kimi zaman yapıtı yazarla, kimi zaman da yazarı yapıtla açıklar. Bu bağlamda ruhbilimsel eleştirinin araştırma nesnesi ile aracını birbirine karıştırdığı söylenebilir. Freud'un oluşturduğu ve örneklerini verdiği bu yöntem, yapıtı çözümlemekten çok yaratıcısının dehasını hangi etmenlerin etkilediğini göstermeyi amaçlar. Ancak yine de araştırma nesnesi ile araç birbirine karıştırıldığından yapıta ilişkin tespitlerde bulunmak da mümkündür.¹¹ Psikoanalitik edebiyat çözümlemeleri ile tanınan eleştirmen Charles Mauron (1899-1966) ruhbilimsel eleştiri için dört aşamalı bir işlem önerir. İlk aşama, yazarın yapıtlarını üst üste okumayı gerektirir. İkinci aşamada ortaya çıkan tema öbekleri incelenir. Böylelikle yazarın bilinçaltında var olan belirgin imgeye ulaşılmış olur. Son aşamada ise, elde edilen veriler, yazarın yaşam öyküsüyle sağlanır.¹² Bu yaklaşım elde edilen imgelerin yazarın yaşam öyküsüyle sınılandıktan sonra metnin içerdiği anlam katmanlarına ulaşmayı sağlayabilir.

Olgucu eleştirinin son alt grubunda yer alan diğer yöntemler ise toplumbilimsel eleştiri başlığı altında toplanır. Bu yöntem yapıtı ve sanatçıyı toplumbilimsel bir bakış açısıyla değerlendirmeyi amaçlar. Toplumbilimsel eleştiri kendi içinde birkaç dala ayrılır. Bunlardan ilki, başını Georg Lukács'ın (1885-1971) çektiği Marksist eleştiri yöntemi oluşturur. "İnsanı ve yapıtı sınıf kavgasının ayrımlandığı bir çerçeveye oturtmak"¹³ Marksçı eleştirinin gözettiği ilk ilkedir. Fark edileceği üzere burada yer verilen olgu üretim ilişkileri ve sınıf analizidir. Başlangıçta yapıtı sadece iktisadi üretim biçimleri dizgesi üzerinden değerlendirmeye çalışma amacındaki bu yönelim, Frankfurt Okulu olarak bilinen toplulukta yer alan Theodor W. Adorno (1903-1969) ve Walter Benjamin (1892-1940) tarafından

11 Bkz. Sigmund Freud, *Sanat ve Sanatçılar Üzerine*, çev.: Kamuran Şipal, YKY, İstanbul, 1995, s. 11-15.

12 Bkz. J. C. Carloni, Jean C. Filloux, *Eleştiri Kuramları*, çev.: Tahsin Yücel, Multilingual Yay., İstanbul, 2000, s. 96-99.

13 Tahsin Yücel, *Öğretici*, E.D.F. 52, <https://rantey.org>

ruh çözümleyim ve felsefe gibi diğer disiplinlerle de zenginleştirilerek daha katmanlı ve devam eden tartışmalarla derinlikli bir yapı kazanır. Bunun dışında, yapıtı ya da sanatçıyı sosyolojik olgularla ya da tarihsel olgularla değerlendirmeyi amaçlayan yönelimler de ortaya çıkmıştır. Hatta geçtiğimiz yüzyılın düşünsel ve toplumsal yaşantılarıyla şekillenen ve yapıtı/sanatçıyı dışında kalan verilerle değerlendirme amacı taşıyan diğer yöntemler de tartışılmalıdır. Fenomenolojik, ontolojik, feminist, queer, siyah eleştiri yöntemleri bunlardan bazılarıdır.

İÇ ELEŞTİRİ

İç eleştiri yöntemi ise yapıtı kendi içinden, yani kendi iç verilerinden yola çıkarak değerlendirmeye işaret eder; buna yapıtı oluşturan öğelerin arasındaki kurulan bağlantılar ve yapıta özgü nitelikler de dahildir. Bu yöntemin ise yazınbilim, izlekçilik, yapısalcılık ve göstergebilimsel çözümleme gibi alt başlıklara ayrıldığını görürüz.

Yazınbilim bir iç eleştiri yöntemi olarak, geçtiğimiz yüzyılın ilk çeyreğinde, dönemin başka yazarlarınca “biçimciler” olarak alaya alınan ve bu tanımlamayı benimseyen bir grup Rus araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Öncelikli amacı yazın alanının bilimsel çerçevesini oluşturmak olan bu yaklaşım, yazılı metni bir biçim özellikleri toplamı olarak ele alır. Bu biçimsel özellikler yapıtın doğuşunu yönlendiren ilkelerdir ve yine yapıtın içinde saklıdır. Bu nedenle yapıta dair yapılacak değerlendirmelerde dikkate alınması gereken şey sosyoloji ya da felsefe değil yapıtın biçimsel özellikleri olmalıdır. Bu yaklaşımı benimseyenlerin arasında ünlü dilbilimci Roman Jakobson (1896-1982) ve Rus biçimciliği ile yazınbilimin Avrupa’da tanınmasını sağlayan Poetique adlı kitabın yazarı düşünür Tzvetan Todorov (1939-2017) yer almaktadır.

İzlekçilik adı verilen ve yapıtın içinden hareketle yapıtı değerlendirmeyi amaçlayan bir diğer yaklaşım, eleştiri kuramları konusundaki çalışmalarla önemli bir boşluğu dolduran Tahsin Yücel’in nispeten yüzeysel olarak tanımladığı bir yaklaşımdır. Bu yaklaşıma göre yapıt belirli kavramlar doğrultusunda ele alınmaktadır. Turgut Özakman oyunlarında aile izleğinin incelenmesi ya da Tennessee Williams oyunlarının aile izleğiyle incelenmesi bu yaklaşıma bir

örnek olarak verilebilir. Günümüzde tiyatro metinleri üzerinden yapılan çok sayıdaki akademik çalışma bu yöntemden yararlanmaktadır. Ancak bu yaklaşım metni sadece söz konusu izlek bağlamında ele aldığından, o izlekle bağıntısız anlamların gözden kaçırılması sorununu gündeme getirir. Bununla birlikte izlekçilik, yapıtları incelerken yapıtı merkezine almayı temel bir ilke olarak görür.

Yapısalcılık ise üzerinde biraz daha durulmayı hak eden bir iç eleştiri yöntemi olarak eserdeki önemli yapı taşları üzerine kuruludur. Yapısalcılık da aşağıda değinilecek olan göstergebilim de yirminci yüzyılın önemli dilbilimcilerinden Ferdinand de Saussure'ün (1857-1913) çalışmalarına dayanmaktadır. Saussure'ün Cenevre Üniversitesi'nde verdiği derslerin bir ürünü olarak 1916 yılında yayımlanan *Genel Dilbilim Dersleri* adlı kitap, gerek yapısalcılığın gerek göstergebilimin temelini oluşturan kaynak olarak görülür. Öte yandan yapısalcılığın öncüleri arasında Amerikalı düşünür Franz Boas ve Bloomfield'in adları da zikredilebilir. Yapısalcılık kavramı çeşitli siyasal ya da felsefi birtakım anlamlarla açıklanmak istense de asıl amacı tutarlı bir çözümleme yöntemi ortaya koyabilmektir. Aralarında Michel Foucault, Vincent Descombes ve Claude Lévi-Strauss'un da bulunduğu pek çok düşünür ve araştırmacı yapısalcılığı gerçek olanı ortaya koymaya çalışan bilimsel bir yöntem olarak ele alır. Bu noktadan hareketle bir iç eleştiri yöntemi olarak yapısalcılık,

gerçeği birbirine bağımlı bir parça-bütün ilişkisi içinde anlama ilkesinden yola çıkan bir akımdır. Söz konusu akım, metni şifrelenmiş bir dizge olarak kabul eder. Yüzeydeki görüntünün altında, derinde yatan kuralların ve yasaların oluşturduğu yapıyı arayan yapısalcı yöntem, yapıyı oluşturan birimlerin tek başlarına anlam taşımadıklarını, yapı içinde birbirleriyle olan bağlantılardan anlam kazandıklarını savunur.¹⁴

Sonuç olarak yapısalcı yaklaşım, metni kendi içinde parçaları bulunan bir yapı olarak kabul eder, bu parçaların yapının bütünüyle olan ilişkisinden metnin anlamlarına dair bir içerik barındırabileceği

14 Dilek Zerenler, *Tiyatroda Yapısalcı Çözümleme*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 2010, s. 11. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://rantey.org>

varsayımından hareket eder ve nihai olarak metnin çözümlenmesinde bu yapının bilimsel bir ölçüt olarak kullanılabileceğini ortaya koyar. Bu yapı dilbilimsel, etnolojik ya da göstergebilimsel olarak çözümlenebilir.

Göstergebilimsel yaklaşım yukarıda belirtildiği gibi, Ferdinand de Saussure'ün dilbilim alanında yaptığı çalışmaların kaynaklık ettiği yaklaşımdır. Ancak onun ayrı bir bilim dalı [semiotics] olarak ortaya çıkmasında Charles S. Peirce, Charles W. Morris ve Erika Fischer-Lichte'nin çalışmalarının önemi büyüktür. Bu isimlere ek olarak göstergebilimin günümüzdeki temsilcileri arasında Roland Barthes ve Umberto Eco'yu gösterebiliriz.

Çok genel anlamıyla göstergebilim, her türden yapıyı, gösteren gösterilen ilişkisi ve türevleri içinde anlamlandırma süreci olarak tanımlanmaktadır. Bu açıdan her türlü eserin yapısal parçaları birer gösterge olabilir. Her türden gösterge, toplumsal uzlaşılarla anlam yüklenmiştir ve bunların gösterdiği anlamlar belli bir dizge içerisinde art arda eklenerek ana anlama ulaşılır. Terry Eagleton, *Edebiyat Kuramı* adlı kitabında yapısalcılıkla göstergebilimin farklarına değinir. Ona göre yapısalcılık daha çok biçime odaklanan ve içeriği bir anlamda paranteze alan bir yaklaşımkken göstergebilim bundan farklı olarak biçimle içerik arasında daha dengeli bir yere konumlandırılmıştır.¹⁵

En genel ve yaygın anlamıyla göstergebilim [semiotics, semiology], göstergeleri inceleyen bir bilim dalı olarak tanımlanmaktadır. 20. yüzyılla birlikte giderek artan bir öneme sahip olan bu bilim dalı, “dilbilimsel metotları nesnelere uygulayan, her şeyi (oyunlar, jestler, yüz ifadeleri, dinî ayinler, edebiyat eserleri, müzik parçaları...) dille tasvir etmeye ve dilsel olmayan bütün olguları da dil metaforuna dönüştürerek açıklamaya çalışan”¹⁶ bir alan olarak ön plana çıkmaya başlamıştır. Birbirinden farklı alanlara uygulanabilirliği nedeniyle, çok geniş bir araştırma alanını kapsamaktadır. Temel olarak ele aldığı ‘gösterge’leri, “genel olarak bir başka şeyin yerini alabilecek nitelikte olduğundan, kendi dışında bir şey gösteren her

15 Terry Eagleton, *Edebiyat Kuramı*, çev.: Tuncay Birkan, Ayrıntı Yay., 4. Baskı, İstanbul, 2014, s. 103-138.

16 Bahar Dervişcemaloğlu, *Göstergebilim*, <http://www.ege-edebiyat.org/modules.php?name=News&file=article&sid=365>

türlü nesne, varlık ya da olgu”¹⁷ olarak tanımlamak mümkündür.

İç eleştiri yöntemlerinin tarihsel gelişimine bakıldığında, bazı tanımlamaların yeniden yapıldığı bir dönemden başlayarak geliştiği görülür. Bir sonraki bölümde detaylı bir şekilde değinileceği üzere, bu süreçte tiyatro sanatı da büyük dönüşümler geçirmeye başlayacaktır. Önceleri edebiyatın bir dalı olarak ele alınan ve yazınsal niteliklerine göre değerlendirilen tiyatro, kendi başına bir sanat dalı olarak edebiyattan ayrı bir biçimde değerlendirilmeye başlanmıştır. Böylelikle tiyatro eleştirisi dediğimiz kavram hem metnin hem de sahnelenmenin irdelenerek değerlendirildiği iki farklı kanaldan ilerlemektedir. Oyun metninin yapısal özellikleri ve araçları ile gösterimin yapısal unsurları ve araçları birbirlerinden farklı olduğundan oyun analizini ya da değerlendirmesini metin ve gösterim analizi olarak birbirleriyle ilintili ancak ayrı yöntemler olarak ele almak gerekmektedir. Bu nedenle özellikle göstergebilimsel yaklaşım, yazınsal olanı başka, gösterimi de başka yaklaşımlarla ele alır. *Tiyatroda Göstergebilim* adlı kitabında Hasibe Kalkan Kocabay, gösterimde göstergebilimin tarihsel gelişimini Erika Fischer-Lichte’den aktararak şu şekilde özetler:

Erika Fischer-Lichte, tiyatro göstergebiliminin çok uzun bir geçmişe sahip olduğunu ifade eder ve ilk izlerine Diderot’dan Lessing’in çalışmalarına dek rastlanabileceğini öne sürer. Ancak günümüz tiyatro göstergebilimi daha çok bu konuyu bilimsel bir disiplin olarak geliştiren ve oturtan otuzlu yıllardaki Prag Dilbilim Okulu’nun temsilcilerinin çalışmalarına dayanmaktadır.¹⁸

Tiyatro göstergebilimi, tiyatro oyunlarını içerdikleri göstergeler üzerinden değerlendirmeyi amaçlar. Ancak metot konusunda her araştırmacı farklı yaklaşımlarla hareket noktalarını başlangıç kabul edebilmiştir. Tiyatro sanatında göstergebilim denildiğinde akla gelen isimler Otokar Zich, Tadeusz Kowzan, Roland Barthes ve Martin Esslin’dir. Her araştırmacı farklı gereksinimlerle göstergebilimin tiyatroya uygulanışı konusunda farklı sınıflandırmalara gitmişlerse

¹⁷ Aktaran a.g.e.

¹⁸ Hasibe Kalkan Kocabay, *Tiyatroda Göstergebilim*, E Yay., İstanbul, 2008, s. 39. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://ranteey.org>

de genel olarak Tadeusz Kowzan'ın sınıflaması göstergebilimsel araştırmalarda bir temel olarak kabul edilir:

Tadeusz Kowzan, *Littérature et Spectacle* adlı etkili kitabında, bütün öteki görsel dramatik medyalarda da geçerli olan, sahneye ilişkin on üç gösterge sistemi sayar: 1) sözcükler, 2) metin çalışması, 3) yüz ifadesi, 4) jest, 5) dramatik mekanda oyuncuların hareketi, 6) makyaj, 7) saç tuvaleti, 8) giysi, 9) aksesuar, 10) dekor, 11) ışık, 12) müzik, 13) ses efektleri.¹⁹

Bununla birlikte tiyatro sanatına yönelik diğer benzer çalışmaların da iki temel alanı belirlemesi gerekliliği hatırlanmalıdır ki bunlar, metin ve sahneleme alanlarıdır. Bu nedenle tiyatro göstergebilimi, “edebi metinle onun sahnelenişi arasındaki ilişkiyle hesaplaşmış, teatral iletişim ve alımlama koşullarını araştırmış ve bir sahneleme analizi için modeller geliştirmeye çalışmıştır.”²⁰

Kısaca özetlemek gerekirse, göstergebilim hem oyun metninin analizinde hem de sahnelenmiş oyunların değerlendirilmesinde kullanılagelen bir eleştiri ve analiz yöntemi haline gelmiştir. Bununla beraber metin ve gösterim ilişkisi ve bu olguların içerdiği anlamlar birbirleriyle karıştırılabilmektedir. Bu karışıklığın önüne geçebilmek için söz konusu ilişkinin doğru bir şekilde oturtulması gerekmektedir. Bunun için Umberto Eco'nun *Intentio* [niyet] kuramını çıkış noktası olarak bir model üretmek mümkündür. Ama öncelikle bu kurama açıklık getirmek yerinde olacaktır.

Bu kitap yazılmaktayken halen Bologna Üniversitesi'nde Göstergebilim kürsü başkanlığını yürüten tarihçi ve yazar Umberto Eco, *Yorum ve Aşırı Yorum* adlı denemesinde *intentio* kuramını üç boyutlu olarak açıklar.²¹ İlk boyut, yazarın metni kaleme alma niyetidir. Eco bunu *Intentio Auctoris* yani yazarın niyeti olarak tanımlar. İkinci boyut ise yazarın niyetinden bağımsız olarak metnin tek başına içerdiği niyet, *Intentio Operis* yani metnin niyetidir. Son boyut ise yazarın

19 Martin Esslin, *Dram Sanatının Alanı*, çev.:Özdemir Nutku, YKY, 1. Baskı, İstanbul, 1996, s. 43.

20 Hasibe Kalkan Kocabay, a.g.e., s. 41.

21 Bkz. Umberto Eco, *Yorum ve Aşırı Yorum*, çev.: Kemal Atakay, Can Yay., 6. Basım, İstanbul, 2012. <https://ranteey.org>

ve metnin niyetinden farklı olarak onu okuyanın niyetiyle şekillenen *Intentio Lectoris* yani okurun niyetidir. Yazınsal eserlerde bu niyetler birbiriyle paralel olabileceği gibi, birbirinden uzak anlamlar da taşıyor olabilirler. Bu da herhangi bir metnin sınırsız sayıda yorumu olabileceği anlamına gelir. İşte tam da bu noktada yorumun doğru olup olmadığı konusu önemli bir problem cümlesi haline gelir. Eco'nun bu problem cümlesine getirdiği açıklık şu yöndedir: "Bir metnin sınırsız sayıda yorumu olabileceğini söylemek, yorumun bir nesnesinin bulunmadığı, odaklanacağı bir şeyin (olgu ya da metin) mevcut olmadığı anlamına gelmez (...) Bir metnin niyetini anlamak, göstergelere dayanan bir stratejiyi anlamak demektir."²² Eğer böyle ise bir tiyatro metninin de sınırsız sayıda yorumu olabilir ve buna karşın bu durum onun odaklanmadığı anlam ya da anlamlar olmadığını göstermez.

Tiyatronun metin ve gösterim olan iki boyutu söz konusu olduğunda niyet kuramı eksik kalır. Bu eksikliği ise oyun metni-gösterim ilişkisi üzerinden şu şekilde yeniden yapılandırabiliriz: sahnelenmiş bir oyun, yazarın ve metnin niyetinin dışında başka bir niyet boyutuna sahiptir. Bu boyuta yönetmenin niyeti anlamına gelmesini istediğimiz *Intentio Rectoris* adını vermemiz mümkündür. Bunun sonunda, bir oyun yazarının belli bir niyetle kaleme aldığı, ancak ondan bağımsız da olabilecek bir niyete sahip olan oyun metni, yönetmenin niyeti ile, sahne göstergeleri aracılığıyla seyirciye yönelir. Bu aşamada, sahnelenmiş bir oyunda okurun niyetinden bahsedemeyeceğimize göre, tiyatro için bu boyutu, *Intentio Auditores* yani seyircinin niyeti olarak yeniden adlandırmamız mümkündür.

Bu eklentilerle beraber yazılı tiyatro metninde iki, sahnelenmiş oyunda bunlara ek olarak iki farklı niyetin bulunduğunu belirtip, bu niyetleri anlayanın oyun metni ve gösterim analizinin temel ereği olduğunu ortaya koyabiliriz.

Bu bölüm boyunca başlangıcından günümüze eleştiri ve analiz yaklaşımları genel çizgileriyle aktarılmıştı. Tüm bu eleştiri/analiz yöntemleri ışığında şu çıkarımları yapmak mümkün:

22 Umberto Eco, *Genç Bir Romancının İtirafı*, çev.: İlknur Özdemir, Kırmızı Kedi Yay., 3. Basım, İstanbul, 2011, s. 36 <https://rantey.org>

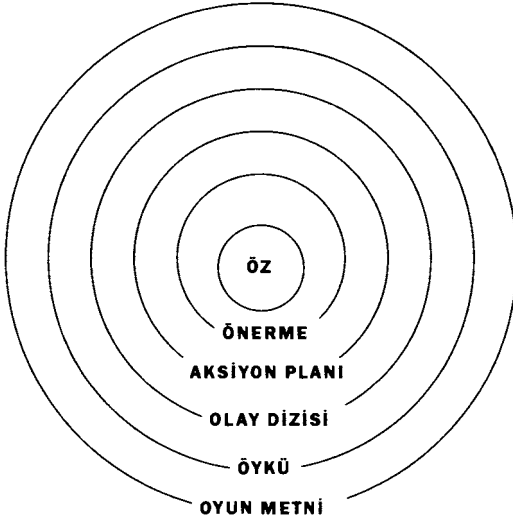
1. Yazarın niyeti [*Intentio Auctoris*] dış eleştiri yöntemleriyle tespit edilebilir. Özellikle olgucu eleştiri yöntemlerinden biri olan ruhbilimsel çözümleme, yazarın metni kaleme alma niyetini ortaya koyabilir ve böylelikle metnin içerdiği muhtemel anlamlara ulaşılabilir;
2. Metnin niyeti [*Intentio Operis*] metnin, dışsal olan verilerden bağımsız olarak taşıdığı muhtemel anlamları içerir. Bu nedenle metnin içinden hareket eden ve metni kendi parçalarının ilişkisi üzerinden değerlendiren iç eleştiri yöntemleri sağlıklı araçlar olacaktır. yapısalcı ya da göstergebilimsel çözümleme, metnin niyetinin sağlıklı bir şekilde ortaya konulmasına yardımcı olacaktır.
3. İç eleştiri yöntemiyle tespit edilen metnin niyeti [*Intentio Operis*] tarihi, sosyolojik ya da diğer dış eleştiri yöntemleriyle kontrol edilebilir. Böylelikle dış eleştiri yöntemleri bir sağlama aracı olarak kullanılabilir;
4. Sahnelemede yönetmen yazarın ya da metnin niyetlerini kendi niyeti [*Intentio Rectoris*] ile yeniden yorumlar. Bu nedenle bir yönetmenin sahne üzerinde nasıl bir yorum getirdiğini ortaya koymak için metnin ya da yazarın niyetlerinin de ayırt edilebiliyor olması gerekmektedir;
5. Tüm bunlara ek olarak seyirci de kendi niyeti [*Intentio Auditoris*] ile alımlama yapacaktır. Bu yüzden yönetmenin niyetini aktaran sahne göstergeleri, yapılacak bir seyirci dramaturjisiyle çok daha etkili bir biçimde kullanılabilir.

Bu çıkarımlar doğrultusunda, bir oyun metninin analizi için, öncelikle metnin niyetini ve oyuna ilişkin genel kavramların nasıl yapılandırılmış olduğunu bulgulamayla başlayan sonrasında bu sonuçları dış eleştiri ile kontrol eden bir inceleme modeli takip edilebilir. Şimdi artık bir sonraki bölümde tiyatro sanatının genel kavramlarını çevreden merkeze katman soyma olarak tanımlayabileceğimiz bir modelle nasıl değerlendirebileceğimize geçebiliriz.

II. OYUN METNİNDEN ÖZE; KATMAN SOYMA YAKLAŞIMI

■

Oyun analizi için metinden öze katman soyma yaklaşımı, iç eleştiri yöntemlerinden yapısalcı yaklaşımı merkezinde tutan, metnin temel niyetini anlamayı amaçlayan bir yaklaşımdır. Sahnelenmek üzere kaleme alınmış tüm metinler yapısal olarak belirleyebileceğimiz katmanlar içermektedir. Bu katmanlar da tiyatro sanatının kendine özgü kavramlarını içinde barındırırlar ve oyun metninin anlaşılmasında önem taşırlar. Bu bölümde hem bu katmanlar hem de bu katmanların içerdiği teatral kavramlar ele alınacaktır. Böylelikle oyun metnlerinin içerdiği niyetlere ya da anlamlara ulaşmanın olası dizgesi yaklaşımın metodolojisiyle yeniden oluşturulmaya çalışılacaktır.



DRAMATİK METİNLER İÇİN ANLAM KATMANLARI

Anlam katmanları ve bu katmanları incelerken karşılaşılabilecek kimi kavramlar temel olarak şu şekilde sıralanabilir:

- I. Katman:** Oyun Metni. Tiyatro Tarihi Boyunca Oyun Metninin Dönüşümü, Metnin Kutsallaşması, Bir Vesile Olarak Metin, Bir Teklif Olarak Metin, Dramaturjik Bir Kavram Olarak Oyun Metni ve Post-Dramatik Metin, Performans Metni, Metinlerarasılık, Peyzaj Metin, Post-Dramatik Dramaturji, Motifler ve Semboller (Simgeler)
- II. Katman:** Öykü. Zaman ve Mekan.
- III. Katman:** Olay Dizisi. Perde, Sahne, Durum ve Olay, Atmosfer ve Olay Dizisi, Tartım (Ritim)
- IV. Katman:** Aksiyon Planı. Hedef, Engel, Sonuç, Çatışma (Karşıtlıklar), Kişileştirme.
- V. Katman:** Önerme/Mesaj. Bireysel, Toplumsal ve Evrensel Karşılıklar.
- VI. Katman:** Öz.

II.I. OYUN METNİ VE BAZI GENEL KAVRAMLAR

...oyun özgürlüktür -J. Huizinga

Oyun sözcüğü çok geniş bir çağrışım alanı yaratmaktadır. Konuyu sahne sanatları çerçevesinde ele aldığımız için bu kitapta bahsedilen oyun metni kavramı, sahnelenmek üzere kaleme alınmış metinleri kast eden bir sınırlılıkta kullanılmaktadır. Sahne sanatları içerisinde sayılabilecek her türlü performatif etkinliğin yazınsal kısmını oluşturan oyun metni elimizdeki ilk inceleme materyalidir. Bu bölümde genel olarak oyun metninin evrimi ve onun içerdiği ya da içermesi muhtemel olan temel kavramlar ele alınacaktır.

Dramatik edebiyat olarak adlandırılan yazınsal bir tür olarak oyun metni, belirli biçim ve öz ilişkisini barındıran, önemi tiyatro tarihi boyunca değişkenlik gösteren bir türdür. Bir metne nasıl yaklaşacağımızın stratejisini kurarken, metnin tiyatro sanatı içindeki dönüşüm yolculuğunu da hesaba katmamız gerekmektedir.

TIYATRO TARİHİ BOYUNCA OYUN METNİNİN DÖNÜŞÜMÜ

Tiyatro insanlık tarihine koşut uzun bir tarihe sahiptir. Sanatların en eskilerinden ve en toplumsallarından biri olarak günümüze dek uzayan bu yolculuğu boyunca yaşamsal olan diğer her şey gibi pek çok kez dönüşüme uğramıştır. Bir sanatlar bileşkesi olarak tanımlanabilen tiyatro sanatının tüm bileşenleri de bu dönüşümlerden nasibini almıştır. Eylemin sessel karşılıklarının ya da eşlikçilerinin yazıya dökülmeye başlandığı İ.Ö. V. yüzyıldan beri tiyatronun unsurları içinde en başat yeri tutan oyun metni de bu yolculuk boyunca dönüşüm geçirmek durumunda kalmıştır.

Oyun metninin dönüşüm izleği genel olarak öz-biçim ilişkisinde kendini göstermektedir. Ancak tiyatro tarihi boyunca metnin öz ve biçimsel anlamdaki dönüşümünün dışında, taşıdığı önem bakımından da bir değişime uğradığı göz ardı edilmemelidir. Taşıdığı önem bakımından metnin tiyatro sanatı içindeki yolculuğunu üç farklı evrede incelemek mümkündür. Bunlardan ilki, metnin kutsallaşma yolculuğu, ikincisi bir vesile olarak metin ve bir teklif olarak metin şeklinde adlandırılabilir.

METNİN KUTSALLAŞMASI

Post-dramatik tiyatro kavramını ortaya atan Hans-Thies Lehmann'ın Dramatik Öncesi olarak adlandırdığı dönem, Aristoteles'in *Poetika*'yı daha yazmadığı, dolayısıyla metnin başlı başına öncelikli bir unsur olarak alınmadığı dönemdir. Burada öncelikli kavram drama sözcüğünün kökeni olan dramenon yani eylem sözcüğüdür. Dolayısıyla tiyatronun tarihinde *Poetika*'ya kadar gelen süreçte oyun metni, eylemin sözel eşlikçisi yani destekleyici bir unsur olarak görülmekteydi. Dramatik yarışmaların ölçme değerlendirme kriterleriyle şekillenen ve bir biçim kazanan oyun metni, doğası gereği uçucu ve kaydedilemez ya da Prof. Dr. Özdemir Nutku'nun "suya yazı yazmak" diye tabir ettiği ansal sanat olan tiyatronun elle tutulabilir, somut bir unsur olarak başat bir hale gelmesi *Poetika*'nın metni merkeze alan yaklaşımıyla başlar. Öncesinde, söz gelimi Aiskhylos'un kendi metnlerinin sahne uygulayıcısı olduğu biliniyor ve dolayısıyla Lehmann da dramatik öncesi dönemde metnin uygulamanın bir ön taslağı olarak ele alınmış olabileceğine vurgu yapıyor.¹

Tiyatro kuramları hakkında yazılan kitapların atası kabul edilen *Poetika*, kelime anlamı itibariyle, Şiir Sanatı demektir. Sadece bu anlam çerçevesinden bile bakılacak olursa, *Poetika*'nın sözel olana, metinsel olana dair çağrışımlar yaptığı fark edilebilir. Kitap içerik bakımından tiyatro sanatının mimetik yanıyla ilgili tespitler bir yana, oyun metnlerinin öz ve biçimlerini odağına alması bakımından metnin diğer gösteri unsurları içindeki öneminin altını çizer. Bu nedenle antik dönemlerin ritüelistik teatral gösterileri, takip eden yüzyıllarda *Poetika*'yı ana kaynak olarak kabul eden Klasisizm aydınlarınca metnin kutsallığı gözlüğüyle okunmaya başlanacaktır. Böylelikle tiyatro yazarı tiyatronun tanrısı konumuna yükselir. Dramanın asal unsuru olan eylemin metinsiz görüngülerinden biri olarak kabul edilen Commedia dell'Arte bile Klasik kuramcıların hararetli tartışmalarında yer bulmaz. Tartışmaların merkezi oyun metnlerinin öz ve biçimleridir.

Metnin başat kutsal unsur, yazarın da tanrı olarak kabul edildiği bu uzun süreç, tiyatro tarihine kazınmış isimlerin izleğinde de kendini gösterir. Tiyatro tarihinin isim dağarcığı, Aiskhylos'tan Sophokles'e,

1 Bkz. Hans-Thies Lehmann, *Postdramatic Theatre*, Routledge, New York, 2006.

Euripides'ten Aristophanes'e, oradan Plautus ve Terentius'a uzanırken, yol boyunca sayısız yazarı ve bu tarihi kaydeden kuramcıları barındırır. Buna karşın oyuncuların ya da diğer tiyatro yaratıcılarının isimleri bu dağarcıkta fazla yer kaplamaz. Bu gösterge bile metnin baştacı olduğu teatral yaşama dair net bir kanıt olarak görülebilir. Tiyatro tarihinin altın çağları, İ.Ö. V. yüzyılın Yunan komedya ve tragedya, Elizabeth dönemi İngiltere'sinin ve aynı dönem İspanya'sının özgün oyunları, XVII. yüzyıl Neo-Klasik Fransız tiyatrosunun biçimci yaklaşımları, roman ve gazeteciliğin geliştiği dolayısıyla metnin diğer alanlarda da önem kazandığı XVIII. yüzyıl Romantik döneminin yeni oyun türleri hep yazar isimlerinin altın harflerle kazındığı dönemlerdir. Tüm bu sözü edilen dönemlerde oyun metni, sadece tiyatronun değil, edebiyatın ta kendisi ya da en önemli dallarından biridir.

Kuramlarını *Poetika*'nın Aristoteles'ten çok Platonculuğa daha yakın olduğu bilinen İbn Rüşt çevirisi üstüne kuran Batı tiyatro geleneği metni kutsallaştırmış, bu kutsal unsuru yaratan yazara tiyatrunun baş köşesinde bir yer vermiştir. Bu yer, Doğalcılık (Naturalizm) ve onu takip eden Gerçekçilik (Realizm) süresince tiyatro sahnesinin yeni ismi yönetmen ile yazar arasında çekişmelerin görüleceği yerdir.

BİR VESİLE OLARAK METİN

Metnin tek başına başat unsur olageldiği zamanların son yazarlarından bazılarına, Doğalcılık ve Gerçekçiliğin tiyatro yazınında ki temsilcileri olarak tanımlanan Henrik İbsen, August Strindberg ve Anton Çehov örnek verilebilir. Bu süreçte tiyatro metni öncelikli olarak biçim yönünden bir değişime uğrar. Bu değişimin kökleri, matbaanın yaygın olarak kullanılmaya başlaması, okur sayısının artması ve buna bağlı olarak romanın ve gazeteciliğin geliştiği, İngiliz yazınında “düzyazı çağı” olarak adlandırılan süreçte aranabilir. XVIII. yüzyılın bilimsel ve toplumsal gelişmeleri, tiyatro metnine koşuklu dilden düz yazı diline dönüşme konusunda bir ivme kazandırmıştır.² Metnin uğradığı bu dönüşümün kendisi, metnin tiyatrodaki önemini belirlemede bir rol oynamamakla birlikte, bu dönüşümün sebepleri metnin önemini sarsacak başka bir unsurun ön plana çıkmasını tetiklemiştir: Yönetmen.

² Bkz. Cevat Çapan, *Doğal Tiyatro*, 3. Basım, Metis Yay., İstanbul, 1992.

Kuşkusuz dramatik öncesi dönemde de, Doğalcılığa kadar olan süreçte de oyunların sahneye taşınmasında sorumlu olan birilerinin olduğu çeşitli kaynaklarda belirtilmiştir. Ancak adı yazarın yanına yazılmayı hak eden yönetmenlik kavramı, tam da bu süreçte ortaya çıkmıştır. İlk yönetmen olarak anılan Saxe Meiningen Dükü II. Georg'la birlikte, yönetmenlik kavramı tiyatro sanatında yazarın tahtını sarsan bir konuma gelecektir. André Antoine, Otto Brahm, Konstantin Stanislavski gibi yönetmenlerin birbiri ardına geldiği bu yeni süreçte oyun metni artık olduğu gibi sahneye taşınan kutsal bir unsur olmaktan çıkıp, yorumlanması gereken bir unsura dönüşmeye başlamıştır. *Yönetmen ve Sahne: Natüralizmden Grotowski'ye* adlı kitabında Edward Braun'un da Fransız oyuncu Jean Mounet-Sully'den aktardığı gibi artık "Her metin, sadece [başka bir şeye] vesiledir".³ Dolayısıyla bu süreçte oyun metni bir amaç iken bir araca dönüşmüştür.

Doğal olarak toplumsal yaşamdaki dönüşümlerle de ilgili olan bu temel kırılma, aslında tiyatro sanatının kendi naturasına dönüşü olarak da değerlendirilir. Bu dönemde XX. yüzyılın dilbilimcileri arasında en etkililerinden biri olan Roman Jakobson'ın vurgu yaptığı yazınsallık kavramının karşısına, bir başka Rus yönetmen Vsevolod Meyerhold'un tanımlayacağı teatrallik kavramı dikilir. Meyerhold'a göre tiyatro teatralleşmelidir. Wagner ve sonrasında sınımsız tutunulan yanılısma arayışında tiyatro sanatının kaybettiği şey teatralliktir ve teatrallik yazıya değil eyleme yöneliktir.⁴ Bu durum, tiyatronun yeni yıldızı yönetmenin, metne bağımlılığının kırılması anlamına gelecektir. Öte yandan bu kırılmayı Artaud da haber verir. "Modern Sonrası Dramatik Metinler" başlığını taşıyan makalesinde Süreyya Karacabey, Jacques Derrida'nın Artaud okumalarında temsil edicileri ve oyuncularını yazarın boyunduruğu altındaki kişiler olarak nitelendiğini aktarır. Buna göre Artaud, sahnenin dışındaki bir aklın temellendiği, gösterime dayanmayan anlayışın hakimiyetini eleştirmiştir.⁵

3 Edward Braun, *Yönetmen ve Sahne: Naturalizmden Grotowski'ye*, çev.: Bahadır Sina Şener, Dost Yay., Ankara, 2013, s. 229.

4 Bkz. Ayşın Candan, *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, YKY, 2. Baskı, İstanbul, 1997.

5 Süreyya Karacabey Çelik, "Modern Sonrası Dramatik Metinler", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 15, Ankara, 2003, s. 95-96.

Bu süreçte oyun metni sadece dil bakımından değil hem biçim hem de içerik açısından da tarihinin en keskin dönüşümlerini yaşamıştır. Öz bakımından, ele aldığı konular, biçim bakımından da o konuları ele alış şekli önceki zamanlara göre ciddi farklılıklar göstermeye başlar. Metnin referansları teatralliği merkezinde taşımaya özen göstermeye başlar. Hatta yönetmenler, kendi metinlerini yaratarak (örneğin Brecht), asal unsur olarak gösterimi ortaya çıkaracak yardımcı bir araç olarak bu metinlerden yararlanmaya başlarlar. Yüzyıl başında yazarı yavaş yavaş yerinden eden yönetmen, yüzyılın ortasına gelindiğinde artık o koltuğu gönülsüzce de olsa yazarla paylaşmaktadır ancak aslan payı yönetmenindir.

BİR TEKLİF OLARAK METİN

Modern sonrası olarak da tanımlanabilecek post-dramatik yaklaşımda metin, öz ve biçim olarak geçirdiği dönüşüm serüveni-ne devam eder. Biçimsel bakıştan, öze ilişkin saptamalara kadar dönüşümü takip etmek kolaydır. Öte yandan öz-biçim ilişkisi, bu yeni süreçte, önceki dönemlere oranla farklılıklar içerir. Bu farklılık nedeniyle metne ilişkin yeni kavramlarla karşılaşmalar başlar. Peyzaj Metin ve Metinlerarasılık gibi kavramlar bunlar arasında öne çıkan iki tanesini oluştururlar. Bu kavramlar, asal unsur gösterim, performans ya da daha önce belirtildiği üzere eylem olan tiyatro sanatının öz ve biçim ilişkisinin yeni boyutlarını içermekle kalmaz, metnin yeniden ve bu kez amaca yönelik olarak değiştirilebilir bir hal aldığını da gösterir. Kısacası önceleri kutsal olan, sonrasında bir vesileye dönüşen metin artık dokunulmazlığını yitirmiştir. Bir başka deyişle gösterimin var oluşu için metin artık *sine qua non* [olmazsa olmaz] değildir. Metin, gösterimi oluşturan diğer unsurlardan biridir artık sadece (performance, happening vb.) ve bu nedenle artık metin performans için bir vesile olmaktan çok bir teklif olmaya evrilmiştir.

Poschmann, Pavis, Lehmann, Eco ve Barthes çeşitli kereler çağdaş tiyatro olarak tanımlayabileceğimiz günümüz tiyatro sanatındaki metnin bir göstergeler önermesi olduğunda neredeyse hemfikirdirler. Halihazırda, bir vesile olarak algılanan metnin yaygın bir şekilde günümüz tiyatrosunun estetiğinde yer bulduğunu ancak met-

nin bir teklif olduđu yaklaşımlarının da başta Avrupa olmak üzere hızla dünya sahnelerine yayıldığı görülmektedir.

Sonuç olarak Metnin asal unsurdan bir teklife evrildiği bu dönüşüm, tiyatro alanındaki arayışların nedensel artalanını oluşturan düşünsel kırılmalarla ve elbette sosyolojik gerekçelerle ilişkilendirilmektedir. Bu bağlamda metnin tüm bu süreçlerin sonunda, Lehmann'ın işaret ettiği dramatik öncesi dönemdeki anlam ve önemine döndüğü savı kabullenilebilir görülmektedir. Bununla birlikte, önem derecesi değişmiş olsa da tiyatro metinleri görülen o ki üretilmeye ve belki günün birinde şimdikinden başka önem dereceleri edinmeye devam edecektir.

DRAMATURJİK BİR KAVRAM OLARAK OYUN METNİ VE POST-DRAMATİK METİN

Yukarıda bahsedilen tüm dönüşümler bir oyun metninin biçim ilişkisinde belirgin farklılıklar yaratır. Dramaturjik açıdan bakıldığında, metnin kutsallaşması ve bir vesile olarak metin başlıklarıyla belirtilmiş evrelerdeki metni dramatik metinler, bunların dışında kalan evrede yer alan metinlerin de post-dramatik metinler olarak adlandırılması yanlış olmayacaktır.

Dramatik metinler, önceki bölümde de değinildiği gibi çeşitli eleştiri yöntemleriyle incelenilmektedir. İlerleyen bölümlerde temel incelemenin katmanları ayrı ayrı ele alınacaktır. Ancak post-dramatik metinler (ki bununla kast edilen, sahnelemede post-dramatik sahneleme biçimi tercih edilen dramatik metinler değildir) kendine özgü bazı yöntemleri gereksinir. Bu aşamada, post-dramatik metinlerin, dramatik olandan ayrıldığı noktaları ve bazı karakteristik unsurlarını incelemekte yarar var.

Dramatik ve post-dramatik metinler biçimsel özellikleri bakımından belirgin farklılıklar gösterir. Öze ilişkin niteliklerinden ziyade (benzer şekilde, Romantizm sonrası modern dönem boyunca da dramatik metinlerde öz çeşitlilik göstermeye başlamıştır) biçimsel farklılıklar onları birbirinden ayırabilmeyi daha olanaklı kılar. Bu bağlamda ortaya konulması gereken en önemli farklılık, yukarıda da değinildiği gibi, metnin bir teklif niteliği taşıdığı, yani olmazsa olmaz bir nitelik göstermek zorunluluğu taşımadığı ger-

çeğidir. Unutulmamalıdır ki post-dramatik olan tüm metinler aynı özellikleri göstermezler dolayısıyla biçimsel farklılıkları sadece dramatik olana göre değil, post-dramatik olana göre de değişkenlik gösterir. Post-dramatik metinler çoğunlukla temel izleklerin kırıldığı metinlerdir. Bu izlek kimi zaman öykü olabileceği gibi, kimi zaman analitik ve mantıksal gelişim çizgisi ya da ana aksiyon planı da olabilir. Bu nedenle kimi post-dramatik metinler bir performans metni gibi sadece ana akışı ifade ederken, kimi metinler daha parçalı bir yapı gösterirler. Çok genel bir bakış açısıyla post-dramatik metine ilişkin kavramlar içerisinde performans metni, metinlerarasılık ve peyzaj metin gibi kavramların zikredildiğini biliyoruz.

PERFORMANS METNİ

Performans metni, çağrışımından da çıkarılabileceği üzere, icra edilecek olan gösterimin metinsel bir kanavasını olarak düşünülebilir. Çoğunlukla gösterimden ya da performanstan bağımsız ele alınmaya çalışıldığında anlam taşımayacak olan, edebi bir nitelik taşımayan daha çok teknik bir metindir. Soyutlama yapacak olursak edebi bir tür olan oyun metnine karşıt bir kutup olarak da düşünülebilir. Marvin Carlson, performans metninin ortaya çıkışını yine yapısalcılık ve sonrasında gelişen yaklaşımlara dayandırır. Buna göre oyun metninin performans metnine doğru evrilmesinde söz edimi ve yazınsal söz edimi yaklaşımlarının etkisi bulunmaktadır. Teatral metni bir çeşit sözce olarak kabul eden bu yaklaşım, bir yanıyla dilbilimsel bir yapıya sahipken, diğer yanıyla da seyirci üzerinde bir etki yaratacak olan bir edim içerir. Başka bir deyişle söz edimi kuramıyla, metnin edebi ya da dilbilimsel yanından çok, edimsel, eylemsel boyutu öne çıkar ve bu daha sonra performans metni diyeceğimiz yapıya uzanır.⁶

Performans metni, gösterimin sözcüksel bir akışı olarak düşünülebilir. Performansta metin gösterimin olmazsa olmaz bir parçası değildir. Kimi zaman gösterimin tüm detaylarını, mizansenini içeren bir yapıyken kimi zaman detaysız, genel bir akış niteliği de gösterebilir. Daha önce de belirtildiği gibi tek başına biçim ya

6 Marvin Carlson, *Performans, Eleştirel Bir Giriş*, Dost Yay. çev.: Beliz Güçbilmez, Ankara, 2013, s. 105-110
 2013, s. 105-110
 Arşivi - <https://rantey.org>

da öze dair bir anlam içermeye zorunluluğu taşımaz. Bu nedenle bir performans metninin analizi ancak gösterimin analiziyle birlikte tamamlanabilir bir durum içerir.

METİNLERARASILIK

Metinlerarasılık [intertextuality], post-dramatik yaklaşımın yaygın olarak yararlandığı bir yaklaşım olsa da dramatik oyun metnlerinde de karşımıza çıkan bir kavramdır. İlk kez Rus kuramcı Mihail Bahtin tarafından kullanılmış olan söyleşim kuramından yola çıkılarak Julia Kristeva tarafından ortaya atılmıştır. Bu kavram, metni bir alıntılar mozaigi olarak ele alır: “Metinlerarasılık anlayışına göre, her metin alıntılar mozaigi olarak inşa edilir; her metin bir diğ erinin emilmesi ve dönüştürülmesidir; metinlerin devş irimidir.”⁷ Bu nedenle metnin niyetini anlamak için o metni oluşturan diğ er metinlerin bulgulanmasını, o metinlerin anlamlarının tespit edilmesini gerekli kılar.

Metinlerarasılık, özellikle tiyatro yazını için anlam katmanlarına ulaşmak adına dikkate alınması gereken bir yaklaşımdır. İster dramatik ister post-dramatik olsun her metin gizli ya da açık bir şekilde başka metinlerle kurduğu ilişki üzerinden anlamlar barındırabilmektedir. Örneğin, Heiner Müller’in *Hamlet Makinesi* adlı oyunu, Shakespeare’in *Hamlet*’i ile metinlerarası açık bir ilişki içermektedir. Yine Tom Stoppard’ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* adlı oyunu da aynı metinle açık bir ilişki içindedir. Diğ er yandan Çehov’un *Martı* adlı oyunu Shakespeare’in *Hamlet* adlı oyunu ile gizli bir metinlerarası ilişki barındırmaktadır. Aynı şekilde George Tabori’nin *Annemin Cesareti* adlı oyunu, Brecht’in *Cesaret Ana* adlı oyununa gönderme olarak kaleme alınmıştır. Örneklenen bu metinlerarası ilişki oyun metinlerinin iç erdiği anlamların bulgulanmasında büyük önem taşır.

Sonuç olarak bir oyun metni, başka metinlerle kurduğu ilişki üzerinden anlam katmanları içeriyor olabilir. İster dramatik ister post-dramatik olsun, başka metinlerle kurduğu ilişki üzerinden yaratılan anlamlara ulaşmak için ilişkili metninlerin analizi de önem taşıyacağından, analiz içinde analiz gerektiren bir durumla karşılaşılacaktır.

PEYZAJ METİN

Peyzaj metin kavramı ise metinlerarası ilişki içerebilmesine karşın, metinlerarasılıktan farklı olarak sadece post-dramatik yaklaşıma hizmet eder. Aristotelesçi (dramatik) yaklaşımın aşılması için öykü, neden-sonuç ilişkisi ve doğrusal zaman algısını yıkmak üzere düzenlenen peyzaj metin, Gertrude Stein'in oyun düşüncesine dayandırılmaktadır.⁸ Stein'in oyun düşüncesi, Robert Wilson'ı da etkileyen "zamansız" ya da "daimi şimdi" kavramlarını amaçlayan performans odaklı bir yaklaşımdır. Bu zamansızlık ya da "daimi şimdi"yi gözetken performans, seyirciye bir duygulanım deneyimi yaşatmayı hedefler.⁹ Amaç seyircinin bu duygu deneyimini yaşamasıdır. Analitik, rasyonel ya da doğrusal, kısacası neden-sonuç ilişkisine dayanan herhangi bir anlam taşımayı reddeden oyunların oluşturulmasında sıklıkla peyzaj metinden yararlanılır. Anlamanı anlamsızlaştığı bu yaklaşımda temel nokta seyirciye sunulan duygulanım olduğu için bu tür metinlerde analiz anlamdan ziyade hangi duygu ya da deneyimin seyirciye sunulmak istendiğini bulgulamaya odaklanılır.

POST-DRAMATİK DRAMATURJİ

Tüm bu biçimsel özellikler, post-dramatik tiyatroya uygulanacak dramaturji çalışmalarını da çeşitlendirmektedir. Gösterim dramaturjisi, performans dramaturjisi gibi kimi kavramlar da bu amaçla ortaya çıkmış kavramlardır. Dramatik metne uygulanan dramaturji, oyunun anlam katmanlarını bulgulamayı amaçladığından, post-dramatik yaklaşımda doğru sonuçlar vermeyebilir. Bunun belli başlı birkaç nedeni bulunmaktadır. Bunlardan ilki, post-dramatik yaklaşımda metnin olmazsa olmaz bir nitelik taşımamasıdır. Gösterimin temel unsuru olmadığı için metnin analizi sonucu bulgulanacak olanlar gösterimle örtüşmeyebilir. Bir başka neden ise post-dramatik yaklaşımda metnin genel özellikler içermemesidir. Kimi post-dramatik metinler biçimsel olarak tamamlanmamışlık hissi yaratmayı amaçladığından, analiz aşamasında bu durum bulgulanmayı bulandırabilirken kimi metinlerse

8 Naciye Aksoy, "Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı", *ART-E Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, Özel Sayı, Kasım, 2012, Isparta, s. 136.

9 Marvin Carlson, *Hybrid Theater*, s. 423. <https://rantey.org>

ancak gösterimle tamamlanacağından tek başlarına bir şey ifade etmeyebilirler. Bir diğer neden de post-dramatik olan yapının anlam dizgelerini kırmayı amaçlayabilir olmasıdır. Bu durumda metin ne olduğu üzerinden değil de ne olmadığı üzerinden değerlendirilebilmektedir. Bu nedenle post-dramatik yaklaşıma uygun belli bir dramaturji örneği ortaya koyabilmek pek mümkün olamamaktadır.

Eserden esere farklılık göstermekle birlikte metin kimi zaman başka metinlerle kurduğu ilişkiyle, kimi zaman da kıldığı dizgelerin ne olduğunu saptamaya yönelik yaklaşımlarla daha doğru sonuçlar verebilmektedir. Zaten genel olarak post-dramatik yaklaşımda ulaşılmak istenen şey anlamın kırılması suretiyle seyircide bir duygulanım deneyimi yaşatmak olduğundan, post-dramatik analizin hedefi de bir yandan hangi anlamın kırılmak istendiğini saptamak ve öte yandan hangi duygulanımın deneyimletilmesinin amaçlandığını bulgulamaktır. Ayrıca post-dramatik tiyatro yaklaşımında metin gösterim açısından önemini yitirdiğinden, metne dair saptamaların, gösterimin kendisiyle anlam bulması ya da anlamı kırması mümkündür. Bu nedenle post-dramatik dramaturji denildiğinde tek başına gösterimden bağımsız bir yaklaşımı ifade edemeyiz. Kaldı ki post-dramatik metinlerin çoğunluğuna hakim olan tamamlanmışlık özelliği de bunu kanıtlamaktadır.

MOTİFLER VE SEMBOLLER (SİMGELER)

Oyun metninin içerdiği genel kavramların anlama ilişkin önem taşıyan kavramlarına gelecek olursak öncelikle motif ve simge kavramlarıyla karşılaşırız. İlk ve genel anlamıyla motif görsel sanatlardan diğer sanat türlerine geçmiş bir kavramdır ve desen anlamına gelir. Buradan hareketle motif, bir süsleme unsuru olarak düşünülebileceği gibi güçlü bir anlatım aracı olarak da kullanılmaktadır. Sanat eserlerinin biçimsel özelliklerine estetik bir değer katmanın yanında motif, içeriğe ilişkin taşıdığı anlamlarla da işlev kazanmaktadır. Tiyatro metninin uzun tarihi boyunca kullanılagelen motif, oyun metninden sahneye sözcüklerle ya da görsel birtakım unsurlarla aktarılabilen bir özellik taşımaktadır. Motif için bir çeşit metafor tanımlaması yapmak mümkündür ve bu metafor sembol (simge) ve leitmotif gibi genel alt başlıklar halinde ele alınabilir.

Sembol ya da simge, oyun metninde kendisi dışında da başka anlamlar içeren, bu anlamları sözel ya da görsel olarak seyirciye ulaştırma işlevi taşıyan, bununla birlikte oyuna biçimsel olarak estetik değer katan unsurlardır. “Bir resim bin sözcüğe bedeldir” diyen Çin atasözünde olduğu gibi semboller, oyunun anlamlarını ileten göstergelerdir. Göstergebilimin teknik detaylarına girmeden yalın olarak ifade etmek gerekirse semboller, genel bir uzlaşıyla kabul edilmiş anlamlarının yanında, oyun metninin kendi bütünlüğü içinde kendisine yüklenen daha özel anlamlar da taşıyabilirler. Aynı örnek üzerinden devam edecek olursak, *Üç Kız Kardeş* adlı oyunda kullanılan çok sayıda¹⁰ sembolden biri olan anahtar, oyunun başında Olga’nın elindedir. Evin sahipliğine ilişkin bir sembol olan anahtar oyunun sonunda artık Nataşa’nın eline geçmiştir.

Leit-motif kavramı ise müzik sanatına Richard Wagner’in soktuğu ve toplu-sanat-yapıtı [Gesamtkunstwerk] kuramıyla tiyatro sanatında da kullanılan bir kavramdır. Tekrarlayan ve tekrarladığında bir anlam ifade eden motiflere leit-motif adı verilir. Örneğin *Üç Kız Kardeş* adlı oyunda, birinci perdenin sonunda Olga ve Nataşa arasında bir diyaloga konu olan, Nataşa’nın kıyafetlerinde gördüğümüz yeşil kuşak bir leit-motiftir. Zira oyunun son perdesinde bu motifin yine Nataşa-Olga üzerinden tekrarlandığı görülür. Bu motifle güç dengesinin değiştiği anlamı seyirciye ulaştırılmak istenmektedir.

II. II. ÖYKÜ

Öykü, sinopsis, konu ya da geniş bir özet olarak tanımlayabileceğimiz bir katmandır. Oyunun detaylı özetini içeren bu katman genel olarak yapıyı anlamamıza yardımcı olur. Bu katmanı oyunun diyaloglandırılmamış akışı olarak düşünmek hatalı olmayacaktır. Tiyatro sanatının ilk kuram kitabı *Poetika*'da öyküye karşılık gelen kavram *mythos*'tur ve Aristoteles bu kavramı, tragedyanın en önemli altı öğesinden biri olarak sayar. Hatta daha da ileri gidecek bu kavramı söz konusu öğeler içinde en önemli unsur olarak tanımlar. Mimesis (yeniden yaratma) olarak bilinen taklit kavramı ile öyküyü “bir eylemin taklidi” olarak tanımlar. Öyle ki karakterden bile önemli bir noktaya yerleştirir öyküyü:

Öykünün en başta geldiğini şu olay da doğrular: Henüz acemi olan ozanlar dilsel anlatımda, karakterleri belirtmede, olayların uygun bir örgüsünü oluşturmada olduğundan çok daha önce sanatın sert isteklerini yerine getirebilirler. Bu, hemen hemen en eski çağların ozanları için de doğrudur. O halde tragedyanın temeli ve aynı zamanda ruhu öyküdür [*mythos*].¹¹

Belirtildiği gibi öykü sadece tragedyanın değil genel olarak tüm dramatik türlerin en önemli unsurlarından biridir. Bu çerçevede öykü farklı şekillerde adlandırılabilirse de önemi oyunu oluşturan bütünlüğünden gelmektedir. Dramatik bir yapıda öykü olmaksızın karakterlerin ya da çatışmanın bir zemini olamayacağından bir analizin ilk aşamalarından biri öyküyü bulgulamak olarak karşımıza çıkacaktır.

Öyküyü bulgulamak sadece özeti çıkarmak anlamına gelmez, oyunun genel hikayesine varmak, ayrıca oyunun dramatik niteliklerini de değerlendirmek demektir. *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği* adlı kitabında Turgut Özakman “konu” ya da “hikaye” adıyla işaret ettiği öykünün içerdiği dramatik özleri sıralamıştır. Buna göre dramatik bir öykü mutlaka çatışma içeren, ilginç ve inandırıcı olan, gelişken, sahnelenebilir, dramatik türlerin olanak ve özelliklerine

11 Aristoteles, *Poetika*, Remzi Yay., çev.: İsmail Tunali, 16. Basım, İstanbul, 2007, s. 25. Ücretsiz PDF Kitap Arsivi - <https://ranteey.org>

uygun, sahne sanatlarının teknik özellikleriyle çelişmeyen bir öyküdür.¹² O halde dramatik bir oyunun öyküsünü analiz ettiğimizde bu nitelikler de gözden geçirilmiş olmaktadır. Ayrıca öykü, yapı olarak oyunun içerdiği ana olayın yanında tüm yan olayları içermekle birlikte olay dizisinden daha kapsamlı ve ayrıntılardan arındırılmamış bir yapıdır. Oyundaki her bir ayrıntı öykünün içeriğinde yer alabilir ve böylelikle oyunun içermiş olabileceği yan anlamlar ve diğer ayrıntılar da bu katmanda gözden kaçırılmamış olur.

Tiyatro tarihi boyunca oyun yazarlarının önünde öyküye dair çeşitli kısıtlamaların olduğunu biliyoruz. Antik Yunan'da ozanlar tragedya ya da komedyanın ölçütleri çerçevesinde öykülerini mitolojilerden, halk hikayelerinden almaktaydı. Roma döneminde de benzer bir durum söz konusuydu ancak elbette biçimsel olarak biraz daha farklı özelliklerle. Ortaçağ'da ise tahmin edilebileceği üzere dinsel öyküler belirgin bir hakimiyet içindeydi. Klasisizme gelindiğinde ise yazarlar antik kültürün konu dağarcığıyla uyumlu konular seçme konusunda yönlendirilmekteydi. Nihayet Romantizm ve devamında yazarlar öykü konusunda daha özgür, özgün ve yaratıcı bir noktaya gelebildiler. Modern zamanların sonuna kadar da bu gelişim süreci süreklilik arz etti.

Modernizmden günümüze -ki post-modern olarak adlandırılmaktadır- öykü dediğimiz katman dramatik oyunlarda yazıldığı zamanın gerçekliğine uygun bir öz ve biçimle işlenirken, post-dramatik olarak adlandırdığımız yaklaşımda tek bir sınıflamayla aktarılamayacak kadar çeşitlilik göstermeye başlamıştır. Post-dramatik yaklaşımın belirgin özelliklerinden biri olan dizgeleri kırma, öyküde yapılabilecek genellemelerin en başında yer alır. Başka bir biçimde ifade etmek gerekirse, hemen her dizge gibi öykünün de akışı kesintilere uğratabilir. Sarah Kane'in 4.48 *Psikozu* adlı oyununu ya da Roland Schimmelpfennig'in *Uzun Zaman Önce Mayıs'ta* adlı oyununu buna örnek verebiliriz. Bu nedenle pek çok post-dramatik metin için kesintisiz bir öyküden bahsetmek mümkün olmayabilir. Elbette ki bütüncül bir öyküye sahip post-dramatik oyun metinleri de bulunuyor. Sarah Kane'in dilimize *Paramparça* olarak çevrilen

12 Bkz. Turgut Özakman, *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği*, Bilgi Yay., Ankara, 1998, s. 73-74.

oyunu da buna örnek verilebilir. Sonuç olarak çağdaş oyun metinlerinin öykü karakteristiğini iki başlık altında toplamak mümkün: (1) Romantizm ve sonrasında devam eden çizginin gelişerek devam ettiği dramatik örgü taşıyan öyküler; (2) post-dramatik yaklaşımın etkisiyle parçalı, atlamalı ya da kesintilere uğratarak oluşturulan bütünsellik kaygısı taşımayan öyküler.

ZAMAN VE MEKAN

Öykü katmanı, olayın işlendiği iki önemli yatağa sahiptir: zaman ve mekan. Örülen öykü bu kavramlar üzerine oturtulur ve böylece genel kurgunun karakteristiği zaman ve mekan ile belirgin bir hal alır. Bu iki kavram, fizikte olduğu gibi tiyatrodan da ilintili kavramlar olarak karşımıza çıkarlar. Zaman kavramıyla kast ettiğimiz şey, oyunun içerdiği döngüsel periyodlar ile oyunun öyküsünün yayıldığı süre olarak da tanımlayabilmek mümkün. Mekan kavramı ise oyun öyküsünün geçmekte olduğu yer ya da yerler.

Antik Yunan tiyatrosunda zaman ve mekan, olay ile birlikte üç birlik kuralını oluşturmaktaydı. Daha sonra Klasisizm sürecinde yeniden uyulma zorunluluğu getirilecek olan bu kural temelde Yunan tragedyasının yapısal oluşumunu belirlemekteydi. Buna göre tragedyaya tek bir olay içermeli, tek bir mekanda geçmeli ve gün doğumundan gün batımına dek süren bir zaman diliminde tamamlanmalıydı. Ortaçağa gelindiğinde ise tiyatroyu kendi doktrinlerini halka dayatmanın ideolojik aygıtı olarak kullanan kilisenin yaklaşımı, zaman ve mekan kavramında değişim yaratacak devrimsel bir kullanımı ortaya çıkardı: simultane sahne. Bir tarafta cennet, diğer yanda cehennem tasvir edilerek eşzamanlılık [simultaneity] icat edilmiş oldu. Böylelikle sahne üzerinde farklı zaman ve mekan kullanımlarının önü açılmış oldu. Modern ve çağdaş tiyatronun da halihazırda kullandığı bu yaklaşım, öyküdeki zamansal ve mekansal kısıtların aşılmasını sağladı.

Zaman açısından farklı kullanım teknikleri bulunmaktadır. En sık karşılaşılan geçmişe dönüş [flashback] ile geleceğe gidiş [flashforward] bu tekniklerden iki örnektir. Geçmişe dönüş, olay akışı sırasında araya geçmişe ilişkin bir sahnenin girilmesi iken, ge-

leceğe gidiş, geleceğe ilişkin bir sahnenin girilmesidir. Böylelikle bir oyun öyküsü birden fazla zaman katmanına sahip olarak akışta kırılmalar yaratabilir. Bu teknikler yardımıyla anlatımın etkisini artırmak, merak unsurunu güçlendirmek, örüntü yaratmak gibi amaçlara ulaşmak amacıyla zaman çizgisinde oynamalar yapmak mümkün. Dramatik yaklaşımın da sıklıkla kullandığı bu ve benzeri teknikler ayrıca dizgeleri kırma prensibine sahip post-dramatik tiyatro yaklaşımı için de zamansal dizgede sıçramalar, atlamalar yaratmak ya da doğrudan zamansızlaştırmak gibi hedeflere yönelik olarak da kullanılabilir.

Oyunun içerdiği zamanın izleklerini saptamak, oyunun anlamlarına erişmek açısından önemli. Yazarın zamanı nasıl kurguladığını ortaya çıkarmak için oyunun öyküsündeki verilerden hareket edilebilir. Böylelikle oyunun kendi içinde zamanın nasıl ele alındığı, nasıl kullanıldığı ve bununla neyin amaçlandığı sorularına yanıtlar üretilebilir.

Mekan kavramı ise günümüzde daha çok uzam kavramıyla ilişkili. Sahne teknolojilerinin ilerlemesiyle oyun uzamlarının farklı şekillerde kullanılabilmesine koşut olarak oyun öyküleri de mekan konusunda daha yaratıcı bir boyut kazanmaya başladı. Sahne Natüralizm ve Realizm sonrasında sadece yatay olarak kullanılan bir alandan, dikey, derinliğine ve hatta diagonal kullanılan bir mekana dönüşmüştür. Oyun mekanlarının gelişimi de oyun yazarlarının mekan kullanımı konusunda özgürleştirici bir durum yaratmıştır. Mekana ilişkin farklı kullanımların yanı sıra absürd tiyatro ile örneklerini görmeye başladığımız mekansızlaştırma (her yer ya da hiçbir yer), post-dramatik eğilimde de görebildiğimiz bir kullanım örneği sayılabilir. Sonuç olarak oyunun mekana ilişkin tercihleri, sadece biçimsel bir kod olarak görülmemelidir. Oyun metninin içerdiği mekanlar, oyunun sadece biçimiyle değil, aynı zamanda içeriğiyle de ilişkilidir. Böylelikle oyunun mekanlarını analiz etmek de oyunun katmanlarına, anlamlarına ulaşmak açısından önem taşır.

II. III. OLAY DİZİSİ

Dramatik metnin bir diğer katmanı olay dizisidir. Bu katman da tıpkı diğerleri gibi alt bileşenlerinden oluşur: perde, sahne, olay, durum, atmosfer, olay dizisi ve ritim (tartım). Bu kavramların anlaşılması oyunun yapısal bölümlerinin anlaşılması anlamına da gelir. Şimdi bu kavramları teker teker ele alalım:

PERDE

Tiyatro terminolojisindeki pek çok kavram gibi Perde de pek çok anlam içerir. Çerçeve (İtalyan) sahneyi seyir yerinden ayıran, oyun yerini seyirciye açıp kapatan malzeme [curtain] olarak anlaşılabilen gibi, metinlerde oyunun sonu olarak da anlaşılabilir. Ancak bizim burada ele almak istediğimiz Perde sözcüğünden kastedilen şey oyunun ana bölümlerini [act] ifade eden anlamıdır.

Antik dönemden günümüze dek uzanan süreçte dramatik metinler ve haliyle sahnelemeler uzunluklarından çok şey kaybederek gelmiştir.

Antik Yunan tragedyasında oyunun *stasima* dışında kalan ve karşılıklı konuşma (diyalog) üzerinden gelişen bölümleri *Epeisodion* sözcüğüyle tanımlanırdı. Klasisizm'e gelindiğinde, giriş bölümünde de belirtildiği üzere oyunlar Antik dönemdeki formata uygun olarak belirlenmeye başlamış, ancak ana bölümler anlamına gelen *Epeisodion*, Act'a yani Perdeye dönüşmüştür. Özellikle tragedyaların beş perdeden oluşması kuralı üzerinde durulduğunu bilmekteyiz. Bu kural Naturalizm ve Realizm akımlarında üç ila dörde, sonrasında genel olarak ikiye düşmüştür. Güncel oyun metinlerinin büyük bir kısmı ise tek perdeden oluşmaktadır. İstisnai durumlar, anlatımdaki çeşitli teknikler, buluşçu denemelerin yanı sıra, oyun bölümlerinin yani perdelerin sayısındaki ve oyun uzunluklarına yapılan azalma yönündeki müdahalelerin nedeni elbetteki teknolojik gelişmelerin insanın zaman algısındaki ve gündelik yaşamının hızındaki değişimle de ilgili. Yapılan araştırmalar, 1990'lı yılların sonuna gelindiğinde, geçtiğimiz yüzyılda yaşayan türdeşlerimizin zaman algısıyla kıyaslandığında bir günü 17 saat gibi algıladığımız ileri sürülmektedir.¹³ Bu çerçevede

13 Bkz. Meral Coşkun, "Algı Sınırını Zorlayan Keskin Bıçak: Zamanda Sıfır Noktası", Gaia Dergi, S. 1, Kış 2015, Arşivi - <https://rantey.org>

günümüz insanının içinde bulunduğumuz hız çağında tiyatroya ayrıacağı zaman diliminin de kısaldığını ifade etmek gerekiyor. Tek bir sebep-sonuç ilişkisiyle açıklamak mümkün olmasa da günümüzde sahnelenen oyunların ekseriyetle iki perdeden oluştuğunu, hatta dört perde olarak yazılmış oyun metnlerinin bile bu minvalde iki perdeye indirgenerek değerlendirildiğini söylemek mümkün.

Tarihsel uzun yolculuğu boyunca bugün sayıları azalmış olsa da perde sayıları yine de çeşitlilik arz eder. Örneğin Sophokles'in *Kral Oidipus*'u dört ana *Epeisodion*'dan oluşurken, Shakespeare'in *Romeo ve Juliet*'i beş perdeden, Ibsen'in *Hortlaklar* adlı oyunu üç perdeden, Çehov'un *Üç Kız Kardeş* adlı oyunu ise dört perdeden oluşur. Buna karşın Tennessee Williams'in *Aşkın En Tuhaf Hali* ya da Luigi Pirandello'nun *Ağzı Çiçekli Adam* adlı oyunu tek perdelik oyunlardır. Hangi dönemde yazılmış olursa olsun adları ne kadar değişirse değişsin (act, episod, vb.) tiyatro metinleri bir ya da bir kaç ana bölümden oluşur ve yapısal olarak kendinden daha küçük parçalara ayrılır. İşte bu parçalar bize bir sonraki kavramımızı işaret eder: sahne.

SAHNE

Tıpkı Perde sözcüğü gibi Sahne sözcüğü de farklı anlamlar içerir. Oyunyeri olarak ve oyuncuların üzerinde rollerini icra ettikleri yükselti anlamında da [stage] kullanılan sahne, oyunun en küçük bölümlemesi [scene] anlamına da gelir. Bir perdenin en küçük yapı birimi, sahnedir. Özellikle Klasizm akımının hâkim olduğu süreçte ve devamında oyun yazarları, oyunlarını yazarken en küçük bölümlemeler anlamına gelen sahneleri belirtme ihtiyacı duymuşlardır. Shakespeare'in *Hamlet* metninin rastgele bir sayfasını açtığımızda, III. Perde V. Sahne gibi bölümlemelerin belirtilmiş olduğunu görebiliriz. Ancak bugün oyun metnlerinin çok büyük bir kısmında bölümleme anlamına gelen Sahne yazar tarafından belirtilmemiştir. Oyunun perdesi başlar ve biter gibi görünür ancak belirtilmemiş ya da ayrıştırılmamış olsa da her perde, kendisini oluşturan daha ufak sahnelerden oluşur.

Herbiri bir işlev taşıyan sahnelerin, ışığın karartılıp açılması, mekanın değişmesi gibi ayrımlarla tespit edilebilir olması

gibi, aynı zamanda sahneye bir oyun kişinin girmesi ya da sahnenin çıkması ya da olayların değişimiyle de tespiti yapılabilir. Unutulmaması gereken önemli nokta, her bir sahnenin, oyunun bütünü için işlev taşıyan bir durumla başlayıp, o işlevin ortaya çıkmasını sağlayan bir olayla devam ettiğidir. Kısaca söylemek gerekirse sahne, bir durum ve olay içerir.

DURUM VE OLAY

Her sahne bir durumla başlar. İki kişinin bekleme salonunda bekliyor olmaları, akşam yemeği için bir restorana gelmiş çiftin yemeklerini beklemesi, küçük kız kardeşin isim gününü kutlamak için hazırlıkların yapılıyor olması vb. birer durumdur. Durum, sahnenin yazılma işlevinin gerçekleşmesi için gereken zemin olarak adlandırılabilir. Çoğunlukla statik, durağan ve değişim vaat etmeyen bir yapısı söz konusudur. Durum, sahnenin yazılma işlevini meydana getirecek olayın ortaya çıkması için uygun koşulları bir araya getirir.

Olay ise sahnenin yazılma işlevini ortaya çıkaran ve çoğunlukla statik olmayan ve sahnedekileri etkileyen ya da etkileyecek olan gelişmelerdir. Her oyun bir olayla başlar ki buna aksiyonu ateşleyen olay adı verilir. Aksiyonu ateşleyen olay oyunun içinde olmak zorunda değil. Oyunun öncesinde başladığı ima edilerek de oyunda yer bulabilir ve devamında diğer olaylar gelmeye başlayabilir. Kendinden önceki olayla kendinden sonraki olay arasında genellikle organik bir bağ taşır. Sahneyi oyundan çıkardığımızda, oyunun kaybedeceği şey o sahnenin içerdiği olay olur. Olayı, oyunun bütünündeki ana olayın en küçük birimi olarak değerlendirmek mümkün. Bekleme salonunda bekleyen kişilerin odada kilitli kalmaları, restorandaki çiftin kavga etmeye başlaması, isim günü için ziyarete gelen Verşinin'in Maşa'ya âşık olması birer olaydır; çıkarıldığında, oyunun dizgesinde boşluk yaratacak olandır. Bu olayı, oyun kişinin kendi gelişiminde yaşadığı olaylardan ayırt etmek gerekir. Unutulmamalı ki, metin analizinin bu katmanında metnin ana olayına varan sahne temelli olay kastedilmektedir. Bir diğer katmanda kişileştirmenin olay boyutuna ayrıca değinilecektir.

ATMOSFER VE OLAY DİZİSİ

Sahne temelinde tespit edilen durumlar, art arda dizildiğinde durum dizisini oluşturur ki buna Atmosfer adı verilir. Atmosfer, genel olarak oyunun, perdelerin ve sahnelerin içinde geçtiği durumdur. Perdelerin atmosferine içerdiği sahnelerin durumundan ulaşılır. Oyunun genel atmosferine ise perdelerin atmosferiyle varılır. Dolayısıyla her perdenin ve nihai olarak oyunun atmosferi, içerdiği durumlarca belirlenir. Örneğin *Üç Kız Kardeş* adlı oyunda, ilk perde umutlu, aydınlık bir atmosferde geçer, çünkü ilk perdenin içerdiği her bir sahne bu atmosferi besleyecek durumlar içerir: kutlama, baharın gelmesi, Moskova'ya gidilecek olması vb. İlk perde boyunca hemen her sahnede olumlu bir durum bulunduğundan ilk perdenin atmosferi de bu şekilde ortaya çıkacaktır.

Aynı şekilde her bir sahnenin içerdiği olaylar art arda dizildiğinde ise olay dizisi elde edilir. Sözlük anlamıyla olay dizisi [plot] “Başı ve sonu saptanmış, zincirleme bir gelişimi kapsayan, olayların, olasılık ve zorunluluk ölçüleriyle geliştiği bütün”¹⁴ olarak tanımlanır. Metafor kullanmak gerekirse, domino taşlarının bir görüntü oluşturmak üzere dizilmesi örneği verilebilir: Aksiyonu ateşleyen olay ilk domino taşının hareketini, yani ilk olayın olmasını tetikler ve her bir olay bir sonraki olaya varır. Böylelikle finale varıldığında tüm domino taşları yani tüm olaylar bir manzara, yani oyunu ortaya çıkarır. Bu nedenle olay dizisindeki herhangi bir olayın çıkarılması boşluk yaratacak ve dizide kopukluk yaratacaktır. Böylelikle oyun olay bağından yoksun kalacak ve savruk bir yapı kazanacaktır.

RİTİM (TARTIM)

Müzik terminolojisinden tiyatroya geçen ritmin sözlük anlamına baktığımızda, kavram “belirli bir ses dizisinin, belirli bir düzen içindeki ölçüsü” olarak karşımıza çıkar. Ancak tiyatrodaki bu kavram, “genel anlamı içinde, sürekliliği gösteren bir ölçü” olarak anlam kazanır.¹⁵ Oyunun seyirci algısı içinde takip edilebilirliği büyük ölçüde oyunun ritmiyle ilişkilidir ve bu kavram olay ve durum dizileriyle sıkı sıkıya bağlıdır. Olay dizisinin sürekliliği ve durum dizisinin yani

14 Özdemir Nutku, *Gösterim Terimleri Sözlüğü*, İnkılap Yay., İstanbul, 1998, s. 122.

15 A.g.e., s. 170.

atmosferin ölçüsü oyunun ritmini oluşturur. Örnekleme gerekirse, oyundaki olaylar belli bir hızda ilerleme eğilimindedir. Perdenin atmosferine bağlı olarak olayın hızı kendine özgü bir ritim yaratır. Bu nedenle herhangi bir sahne ya da perdedeki ritmi, oyunun geneliyle ilişkilendirebilmek için yine bu katmana dönüş yapılması gerekir. Aksi takdirde, olay ve durum dizisinin koşulladığı ritmin dışına çıkılacak ve bu da seyir algısını ya çok zorlayacak ya da koparacaktır. Örneğin, *Üç Kız Kardeş* oyununun ilk perdesindeki ritim ile üçüncü perdedeki ritim elbette ki birbirinin aynısı olamayacaktır. Bir bütün olarak oyunun genel ritmini oluşturan parçalar kendi özelinde birbirinden farklı gelişim gösterirler. İlk perdede aydınlık ve neşeli bir atmosferde gelişen olaylar nispeten yavaş seyreden bir ritmi gerektirirken, yangın durumuyla başlayan üçüncü perdedeki olaylar ilkinde kıyasla biraz daha gerilimli ve sık dokulu bir ritmi gereksinir. Demek ki oyunun sahnelenişinde seyirci algısına erişmeyi hedefleyen ritim bu katmanla ilişkilidir.

II. IV. AKSİYON PLANI

Dördüncü katmanımız genel olarak Aksiyon Planı olarak adlandırılan katmandır. Oyun metninin omurgası olarak tanımlarsak, oyun metni için taşıdığı hayati önemi ortaya koymuş olabiliriz. Genel olarak tüm metni üç-beş cümleye indirgemek, aksiyon planını edinmenin en kolay yollarından biridir. Dramatik bir oyun metni, olay dizisinden de anlaşılacağı üzere sadece tek bir olay içermez. Oyunun merkezinde bulunan ve bir sonraki kısımda irdedeceğimiz temel önermesini seyirciye ulaştırmayı hedefleyen ana olay dışında, yan olaylar da oyunun temel örüntüsü içinde yer alır. Ancak aksiyon planı sadece ana olayın birkaç cümleyle ifade edilidir. Buradaki temel yaklaşım oyunu indirgemenin ötesinde, oyunun temel omurgasını, hayati unsurunu ortaya çıkarmaktır ve bunun zarar görmesi durumunda oyun canlılığını yitirir, ayakta kalamaz.

Bir önceki kısımda, oyun metinlerinin başlangıcından bugüne uzunluk bakımından kısaltıldığını belirtmiştik. Günümüz zaman algısının etkisiyle artık klasik metinler bile kısaltılarak sahnelenmek zorunluluğunu taşıyor. Yönetmen Mehmet Birkiye'nin 2015-2016 sezonunda Şehir Tiyatroları'nda sahnelediği *Cyrano de Bergerac* adlı oyunun broşüründe belirttiği üzere orijinal metin olduğu gibi sahneye taşınsa oyun en az dört saat sürecek bir uzunlukta, lakin günümüzde bu durumun bazı spesifik örnekleri dışında çok da uygulanabilir bir gerçekliği yok. Günümüz seyircisinin dikkati ve zaman algısının her geçen gün daha kısa süreli oyunlara yönelmesiyle birlikte klasik metinler sahnelenirken ciddi bir budanma sürecinden geçerler. Bu durum aksiyon planının önemini ortaya çıkarır ve bunu gözetmeyen bir budama, oyunun canlılığına kesinlikle zarar verir. Kısaltma adına yapılan müdahale oyunun canlılığının yitimine sebep olabilir: Olayların birbirleriyle uyumu gözden kaçırılmaması gereken bir unsur olarak, oyunun temel akışının zarar görmemesi ve böylelikle bütünlüğünü koruması açısından hayatidir.

Romeo ve Juliet oyunundan örneklersek; iki genç birbirlerine âşık olurlar ve evlenmek isterler. Gençlerin aileleri birbirlerine düşmandır ve bu evliliğe karşılardır. Gençler ailelerinin bu yaklaşımına karşın birlikte olmak için bir plan yaparlar. Birlikte olamamaktansa

ölümü bile göze alırlar. Ancak birliktelikleri ancak ölümle gerçekleşir. Görülebileceği üzere oyunun temel akışı aksiyon planı içinde yer alır ve diğer tüm detaylardan arındırılmıştır. Başka bir deyişle aksiyon planından artık herhangi bir kısım çıkarılamaz çünkü çıkarılması durumunda ana olay kesintiye uğrayacaktır.

Aksiyon planı her ne kadar birkaç cümleyle ifade edilebilir olsa da oyunun temel unsurlarını içeren cümleleri içerirler: hedef, engel, sonuç, çatışma ve kişileştirme. Şimdi her birine kısaca değinelim.

HEDEF

Her aksiyon planı bir hedef içerir. Bu temel olayın hedefidir. Ana yönelme, ana akışın ulaşmak istediği düşünce olarak tanımlanabilir. Yine *Romeo ve Juliet* oyununun aksiyon planı üzerinden hedefi örneklemek gerekirse, gençlerin evlenmek isteyişleri oyundaki temel olayın hedefidir. Oyunun ana akışı içinde varılmak istenilen noktadır. Aksiyon planından hedef çıkarılamaz çünkü hedefin çıkarılması oyunu amaçsız bırakır.

ENGEL

Aksiyon planının içerdiği bir diğer önemli unsur engeldir. Engel, oyunun ana hedefinin önünde bulunur. Oyunun ulaşmak istediği hedefin önüne çıkarak birazdan değineceğimiz çatışma unsurunun doğmasına neden olur. Aynı örnekten hareketle, engel, gençlerin ailelerinin birbirlerine düşman olması ve bu evliliğe karşı çıkmalarıdır. Aksiyon planından engel de çıkarılamaz aksi takdirde oyun çatışma içermeyecektir.

SONUÇ

Belli bir hedefin belli bir engelle karşılaşmasının ardından ulaşacağı nokta, aksiyon planı içinde sonuç olarak karşımıza çıkar. Her aksiyon planı bir sonuca ulaşmak zorundadır. Sonuç oyunun temel düşüncesinin yüklemi olarak da düşünülebilir. Önerme / Mesaj başlığını taşıyan bölümde daha detaylı bir şekilde görüleceği üzere sonuç metnin niyetinin en önemli taşıyıcısıdır. Örneğimizden gidersek, gençlerin birlikteliklerinin ölümle gerçekleşmesi aksiyon planının sonucudur. Sonuç unsuru taşımayan aksiyon planlı bir

oyun bir son sorunu yaşıyor demektir. Bu nedenle sonuçsuz bir aksiyon planı sağlıklı olmayacaktır.

ÇATIŞMA (KARŞITLIKLAR)

Hedef ve engelin karşılaştıkları anda başlayan unsura çatışma diyoruz. Aksiyon planı mutlak bir biçimde çatışma içermek durumundadır. Çatışma, üzerinde daha fazla durulmayı hak ediyor çünkü dramatik olanın en temel unsuru olarak karşımıza çıkıyor. Başka bir biçimde söylersek çatışma içermeyen yapı, dramatik olarak adlandırılmaz. Tiyatro sanatının bir çatışma sanatı olduğu hatırlandığında kavramın önemi daha iyi kavranabilecektir.

Motorlu taşıtlarda hareketi sağlayan şey silindirlerde gerçekleşen kuvvet sonucu ortaya çıkan patlama ise, bir oyunda aksiyonun ilerlemesini, gelişmesini, evrilmesini kısacası hareket etmesini sağlayan şey de çatışmadır. Çatışma [conflict] bilindiği üzere karşıtlık gerektiren bir kavramdır. İki zıt kutup çatışmanın temel zemininde yer alır ve birbirine karşıt olmayan şeyler çatışma yaratmaktan uzaktır. O halde aksiyon planının temelinde de birbirine karşıt kişi, durum ya da olayların varlığına değinmek zorunludur. Genel olarak oyunlarda belli bir hedefin önüne çıkan engeller çatışmayı oluşturmaktadır. Ancak engel tek başına çatışma doğurmak için yeterli değildir. Engel karşısındaki istenç gücüne de gereksinim duyulacaktır. Bu nedenle çatışmayı sadece oyun kişileri arasında olan bir devinim olarak adlandırmak sorunlu olacaktır. Aynı zamanda durumlar, olaylar ya da bunların birbiriyle ilişkisinde de ortaya çıkabilecektir. Hangi kutuplar arasında olursa olsun çatışma, oyunun üzerine oturtulduğu temel eksen içerir ve bu eksen ya da aks oyunun temel çizgisini oluşturur. Örneğin *Üç Kız Kardeş* oyunundaki temel çatışma, istemekle eyleme geçmemek arasında yer alır. Eyleme geçmek ya da geçmemek işte bütün mesele bu! Yine başka bir örnek Tennessee Williams'ın *Hezaren Çiçeği Losyonu Hanımefendisi* adlı kısa oyununda temel çatışma, hayaller ile gerçekler arasında cereyan eder. Oyunun ana aksı gerçeklikle hayal dünyası arasında uzanır. Örnekleri çoğaltmak mümkün ancak belirtmek gerekir ki oyunda irili ufaklı pek çok çatışma bulunabilir. Kimi oyunlar bir asal çatışmanın yanında onu destekleyici ya da ondan bağımsız

yan çatışmalar da içerebilir ve bu yan çatışmalar yan olay örgülerinin eksenini de oluşturabilir. Ancak asal çatışma aksiyon planında belirginken, yan çatışmalar olay dizisi içerisinde yer alır.

Çatışma kavramına ilişkin bir diğer boyut ise iç çatışmadır ve oyundaki kişileştirmeye ilgilidir. Rol kişinin içinde yaşadığı, savrulduğu ya da gelgitler yaşadığı bir çatışma durumudur. Bu da karşılıklar içerir ve oyun kişinin içsel hedefi ve içsel engeliyle şekillenir. Shakespeare'in oyunlarında çok daha net bir şekilde gördüğümüz bu çatışma, oyunun ana çatışmasıyla paralel olabileceği gibi, kişileştirmeye özgü niteliklerde de ele alınmış olabilir. *Üç Kız Kardeş* oyununda temel çatışmanın dışında Maşa'nın yaşadığı iç çatışma evliliği ile aşkı ekseninde gerçekleşir.

Aristoteles'ten Horatius'a, Scribe'den günümüz kuramcılığına pek çok araştırmacı çatışma kavramını farklı şekilde sınıflandırmaktadır. Aksiyon planı açısından çatışmanın işleniş biçimine göre türleri şu dört başlıkta toplamak mümkün: dural, atlamalı, basamaklı ve önceden belirtilen çatışmalı.¹⁶ Hülya Nutku dural çatışmayı belli belirsiz bir hareket içeren, statik görünüme sahip bir çatışma türü olarak açıklar. Oyunun içerdiği durumlarda önemli bir değişim yaratmadığı için dural ismini alan bu çatışma türünde, oyun kişilerinin duygu ve düşüncesine dayanan bir gelişimden söz edilemez. Kişiler arasındaki ilişkilerin ve olayların mevcut duruma doğrudan bir katkısı bulunmayan bir tür olarak da belirtilebilir. Samuel Beckett'in *Godot'yu Beklerken* adlı oyunundaki çatışmayı buna örnek olarak verebiliriz. Atlamalı çatışma ise aksiyonu hızlı bir şekilde ilerleten bir türdür. İnanırcılık ilkesini zedelemeyecek biçimde olayların gelişiminin kimi noktaları atlanarak oluşturulan bir çatışmadır. Lady Macbeth'in delirmesine varan süreçte atlamalı çatışmadan yararlanıldığını söyleyebiliriz. Bir diğer tür, basamaklı çatışmadır. İsminden de anlaşılacağı üzere bu türde çatışma aşama aşama kurulur. Günümüzdeki televizyon dizilerini bu türden çatışmaya örnek göstermek mümkün ve en sık rastlanan çatışma türü olduğu söylenebilir. Daha az kullanılan sonuncu tür ise önceden belirlenen çatışma olarak adlandırılır. Bu türde aslolan ise çatışmadan çok çatışma beklentisini yaratmaktır. Dramatik türde

16 Bkz. Hülya Nutku, *Oyun Yazarlığı*, MitosBoyut Yay., İstanbul, 1999, s. 81.

bu çatışma örneğine sık rastlamamakla birlikte Agatha Christie'nin öykülerinden televizyona uyarlanan *Hercule Poirot* adlı detektiflik dizisindeki gibi türden çatışmanın sıklıkla kullanıldığını söyleyebiliriz. Bunların dışında da günümüz tiyatro yazınında çatışmayı farklı şekillerde ele alışlara tanık olunabiliyor. Ancak genel olarak bakıldığında ağırlıklı olarak yukarıda sözü edilen türlerde çatışmalar yaygınlık gösteriyor ama hangi türde olursa olsun çatışma aksiyon planının temel aksını oluşturan unsur olarak oyunun rotasını belirler.

Görüldüğü üzere çatışma aksiyon planı için son derece kilit bir önem taşımaktadır ve aynı şekilde kişileştirme boyutunda da iç aksiyonu güdüleyen unsurlar arasında iç çatışmayı görmemiz mümkündür. Bununla birlikte iç çatışma sadece iç aksiyonla ilişkilidir gibi bir çıkarım da hatalı olacaktır. *Piyas Yazma Sanatı* adlı eserinde Lajos Egri oyundaki çatışmanın çoğunlukla karakterden doğduğunu söyler ve ona göre "Çatışmanın şiddetini piyesin kahramanı durumunda bulunan üç boyutlu bireyin istenç gücü belirler".¹⁷ Bunun için sadece çatışma kavramı açısından değil, aksiyon planı ve oyunun genel niteliği açısından kişileştirme (karakterizasyon) önemli bir yer tutar.

KİŞİLEŞTİRME

Bu kavram da tıpkı çatışma gibi, tiyatro sanatının, dramatik olanın en önemli kavramları arasında yer alır. Aristoteles *Poetika*'da kişileştirmeyi tragedya dolayısıyla karakter başlığıyla ele alır ve dramatik olanın en önemli öğeleri arasında öyküden sonra ikinci sıraya yerleştirir. Gerçekten de kişileştirme diğer sanatlara oranla tiyatro sanatında çok önemli bir noktadadır. En klişe tiyatro tanımları bile kişileştirme öğesine vurgu yapılarak gerçekleştirilir: İnsanı insana insanla... Dramatik olanın insanla ilgili olma zorunluluğu ve içerdiği tüm iç dinamikler kişileştirmeyi olmazsa olmaz kılar.

Oyun kişisi (ya da rol kişisi) tiyatro tarihi boyunca dönüşüme uğramıştır. Aristoteles, *Poetika*'da oyun kişisini tragedya ve komedyaaya özgü olarak ayrı ayrı tanımlamıştır. Ortaçağda, soyut kavramların kişileştirilmesi için kullanılan alegori kavramını saymazsak genel olarak Romantik döneme kadar çok da farklı kişileştirme

¹⁷ Lajos Egri, *Piyas Yazma Sanatı*, İleri Yay., İzmir, 1993, s. 137.

tanımlarıyla karşılaşılmaz. Tiyatro eserlerinin öz ve biçim açısından geçirdiği dönüşüme paralel olarak oyun kişileri de bu dönemde dönüşüm geçirir. Önceleri ortalamanın üzerinde, bilerek ya da bil-meyerek yaptığı trajik bir hatanın sonucunda dönüşüme uğrayan tragedya kişisi ya da ortalamanın altında, düzeltilebilir kusurları nedeniyle gülünç duruma düşen komedyâ kişisi, Romantizm ile birlikte gündelik yaşam içinde, sıradan özellikleri olan kişilere dönüş-meye başlar. Klasik tragedyâ kişilerinin kaybolduğu bu dönemde olumsuz özellikleri de olan baş oyun kişileriyle de bu dönemde tanışılır. Örneğin Büchner'in yazdığı *Danton'un Ölümü* adlı oyunda yeni bir kişileştirme tanımı gereksinen oyun kişisi Danton kendini anlık zevklere vermiş huzursuz bir baş oyun kişisi olarak karşımıza çıkar. Tiyatro kuramcıları bu yeni kişiyi karşıt-karakter (antagonist) olarak tanımlamışlardır. Modern dönem ve sonrasında oyun kişileri artık eskisi gibi net çizgilerle tanımlanabilir olmaktan çıkacaktır.

Oyun kişileri oyundaki ilişkiler düzlemi ve rolün işlevi bağla-mında sınıflandırılabilirdiği gibi, kişileştirmenin oluşturuluşuna ya da içerdiği boyutlara göre de sınıflandırılmaktadır. Öncelikle ilişkiler düzlemi ve rolün işlevi bağlamında nasıl sınıflandırılabileceğine bir göz atmak gerekir.

Oyun, aksiyon planının gösterdiği hedefin taşıyıcısı olan ana bir ya da birkaç kişiye ihtiyaç duyar. Haliyle bu kişi ya da kişiler oyunun asal kişisi olarak adlandırılacaktır. Aynı şekilde aksiyon planında hedefin önüne çıkan engel, bir olay ya da durumla ya-ratılabileceği gibi bir kişiyle de yaratılabilir. Bu kişi de çatışmanın diğer kutbunda olan karşıt kişi olacaktır. Demek ki kişileştirmenin genel kurgusu öncelikle aksiyon planının verileri doğrultusunda ham olarak oluşturulup sonra olay dizisi ve öykü aşamalarında ince detaylarla şekillendirilmektedir. Bu asal oyun kişileri oyun için bi-rinci dereceden rol kişileri olarak adlandırılır. Oyundan çıkarılmalrı durumunda oyun bir anlam ifade etmeyecektir. Dolayısıyla birincil kişiler oyunun en önemli işlevine sahip rol kişileridir. *Romeo ve Juliet*, *Hamlet*, vb. birincil kişilere verilebilecek en kolay örnektir.

Sonra ikincil kişiler gelir. Bu kişiler olayların hızlanmasında etki sağlayan, çatışmayı besleyen, yan mesaj ve önermelerin taşıyıcıla-rı olan kişilerdir. Bu kişileri üçüncü dereceden kişiler izler ki onlar

televizyonlarda genelde figüran olarak adlandırılan, ufak görünen işlevleri olan ancak işlevleri korunarak oyundan çıkarılmaları durumunda pek de büyük bir eksiklik hissedilmeyecek olan kişilerdir.

Oyun kişilerinin ilişkiler düzlemi rol kişilerinin bulgulanmasında yardımcı olur. Her bir oyun kişisi oyundaki diğer kişilerle olan ilişkisi üzerinden bağlantılara sahiptir. Bazı oyun kişileri oyundaki herkesle ilişkili iken, bazıları sadece bir ya da iki kişiyle sınırlı kalabilir. Bu çerçeveden hareketle oyundaki ilişkiler ağını gösteren bir düzlem haritası (sosyometrik harita) oluşturmak en fazla ilişkiye sahip olan oyun kişinin asal oyun kişisi olduğunu anlamada bize ipucu sağlayacaktır. Yine *Üç Kız Kardeş* adlı oyundan hareketle kız kardeşlerin oyundaki hemen herkesle bir ilişki düzlemi bulunmaktayken, Ferapont adlı oyun kişinin oyundaki kişilerin tümüyle bir ilişkisinin bulunmaması bize Ferapont'un asal kişi olmadığını bilgisini verir.

Oyun kişilerinin bir başka sınıflandırma yöntemi ise oluşturulduğu ve içerdiği boyutlara göre yapılır. Genel olarak insan denilen varlık üç boyutlu bir varlıktır ve bu boyutlar oyun kişileri için de geçerlidir. Bu boyutlar pek çok dramaturji ve oyun yazarlığı kitaplarında biyolojik, sosyolojik ve psikolojik boyutlar olarak belirtilmiştir. Bu boyutlara dair veriler oyunun içinde, parantez içlerinde, rol kişinin kendi repliklerinde olabileceği gibi, diğer rol kişilerinin o rol kişisi hakkındaki konuşmalarında da saklı olabilir. Ayrıca tarihsel ya da belgesel bir oyun kişisiyse ya da spesifik belli bir kişi ise dış veriler de bu boyutlara ilişkin veri sağlayabilir. Şimdi bunları teker teker inceleyelim:

Biyolojik boyut, rol kişinin dışarıdan bakıldığında ilk fark edilen boyutudur. Onu diğer kişilerden ayıran fiziksel görünüşüne dair özellikleri kapsar. Başta cinsiyeti olmak üzere, yaşı ve benzeri fiziksel özellikleri bu başlık altında toplanır. Fiziksel tüm özellikleri rolün dış görünüşünü oluşturur. *Üç Kız Kardeş* adlı oyunda Olga Sergeyevna'nın biyolojik özellikleri oyunda şu şekliyle verilidir: Kadın, 28 yaşında ve sıklıkla baş ağrıları çekmektedir.

Sosyolojik boyut, rol kişinin diğer kişilerle ve toplumla kurduğu ilişkilerini içeren boyuttur ve sahip olduğu toplumsal kimlikleri işaret eder. Asker, anne, baba, patron vb. toplumsal rolleri olabi-

leceği gibi, etnik kökeni ya da dinsel inanışı da bu boyuta dahildir. Aynı örnekten gitmek gerekirse, Olga kişinin sosyolojik boyutlarından bekar ve öğretmen olduğu sonucuna ulaşabiliriz.

Psikolojik boyut ise rol kişisini diğer kişilerden ayırıp şahsına özgü kılan içsel, ruhsal özellikleridir. Hayata bakışı ve algılayışından, ruh durumunun çeşitliliğine dek tüm özellikler bu boyuta girer. Bir rol kişinin gerçekliğini genel olarak psikolojik boyutun derinliği belirler. Aynı örnek üzerinden devam edecek olursak Olga'nın psikolojisini şu şekilde saptayabiliriz: evlilik konusunda ukdesi olan, zihni çoğunlukla geçmişe odaklı, adaptasyon yeteneği eylem yeteneğinden daha güçlü olan ve bu nedenle umudu sağlam bir kişilik.

Bu boyutlardaki özellikler birbirlerini etkileyerek oyun kişinin genel kişilik özelliklerini oluşturur. Ancak unutulmaması gereken şey oyun kişinin tıpkı canlı bir insan gibi oyun boyunca değişim geçirebileceğidir. Bu nedenle oyun kişinin biyolojik, sosyolojik ve psikolojik özellikleri onu kuru, hazır bir şablon haline getirmez. Bir oyun kişisini, mesela *Martı* oyunundaki Treplev'i, oyunun sonunda intihar ettiği için oyun boyunca depresif kabul etmek çok doğru sonuçlar vermeyecektir. Bu yüzden söz konusu boyutlardaki saptamaların görünür olduğu tavrı özelliklerine odaklanmak daha doğru olacaktır.

Tavrı özelliği, biyolojik, sosyolojik ve psikolojik özelliklerin belirli olay ve durumlarda ifade edilmesine verilen genel addır. Tiyatro sanatının temel enstrümanı beden olduğuna göre, oyun kişinin tavrı özelliği de bedenin anlatım olanakları doğrultusunda gestus ve ses kullanımıyla ilişkili olacaktır. Başka bir deyişle, oyun kişinin kişilik özelliği onun davranış ve konuşma şekliyle ifade bulunmaktadır. Bu da onun sahip olduğu kişilik özellikleriyle ilgili olduğu kadar, içinde bulunduğu durumla ve o anki hedefiyle de ilişkilidir. Kısacası, oyun kişisi biyolojik, sosyolojik ve psikolojik boyutlardaki özelliklerini, o an içinde bulunduğu koşulların ve niyetlerin belirlediği tavrı özellikleriyle ortaya koyabilmektedir. Demek ki rol çözümlemesinde maksat oynanamayacak kavramlara varmaktan çok; oyuncunun zihninde bir imge ve eylem dizgesi yaratacak noktaları tespit etmektir. Böylece tespit edilen şeyler bedende bir fark yaratabilir ve oynanabilir bir malzeme haline gelebilir ve oyun kişisi tek kelimelik özelliklerle ifade edilen bir varlık olmaktan çıkar.

Öte yandan, oyun kişileri oluşturulmasında bu boyutların kurulanışına göre çeşitli sınıflara ayrılabilirler. Örneğin Commedia dell'Arte ya da Ortaoyunu gibi örneklerde sık görüldüğü üzere, oyun kişisi sadece biyolojik ve sosyolojik özellikler taşıyabilir. Bu durumda oyun kişisi tip olarak adlandırılır. Başka bir deyişle tip, biyolojik ve sosyolojik özellikleriyle genel olarak çizilmiş, psikolojik derinliği bulunmayan oyun kişisidir. Eğer bu boyutlara ek olarak psikolojik derinliği verilmiş bir oyun kişisinden bahsediliyorsa o zaman da karakter sözcüğü devreye girer ve karakter, psikolojik derinliği bulunan oyun kişilerine verilen ad olarak karşımıza çıkar. Kahraman da, oyun içinde önemli bir dönüşüm yaşayan kişidir. Bu nedenle antik dönem oyunların asal oyun kişileri çoğunlukla kahraman olarak adlandırılırlar.

Aksiyon planı katmanında incelediğimiz hedef, engel ve sonuç kavramları, oyunun genel örgüsü için olduğu kadar oyun kişisi için de önem taşımaktadır. Her oyun kişisinin kendine özgü bir yönelimi ya da hedefi, bu hedefinin önünde bir engeli ve oyunun ana amacına hizmet eden bir sonucu bulunur. Nasıl ki oyunun hedef, engel ve sonucu aksiyon planını belirliyorsa, oyun kişisinin hedef, engel ve ulaştığı sonuç da onun iç aksiyonunu belirler. Ancak burada dikkat edilmesi gereken konu, oyun kişisinin temel hedefi ile belli bir sahnedeki hedefinin aynı olmayabileceğidir. Örneğin *Martı*'da, Nina'nın temel hedefi oyuncu olma arzusunu taşıyorken, ilk perdedeki öncelikli hedefi Treplev'in annesi Arkadina tarafından fark edilmek ve beğenilmektir. Bu nedenle oyun kişisinin analizinde bu noktalara dikkat edilmelidir.

Tüm bu kavramları açıkladıktan sonra aksiyon planını kısaca tanımlayabilir ve yeni katmanlara geçebiliriz: Belli bir hedef doğrultusunda bir engelle çatışan oyun kişisi (ya da kişilerinin) ulaştığı sonuç üzerinden temel bir önermeye varan ve oyunun omurgasını oluşturan en yalın ve temel yapı.

II. V. ÖNERME/MESAJ

Oyunun beşinci katmanı Önerme/Mesaj olarak adlandırılabilir. Bu katman, aksiyon planının bir cümleye indirgenmiş, yoğunlaştırılmış hali olarak düşünülebilir. Oyunun içerdği karşıtlıklar, doğası gereği yaratılan çatışmanın sonucunda bir düşünceye yol açacaktır. Bu düşünce yargı ya da öneri içeren ana temayı oluşturur. Bu nedenle tam da bu katmanda tema kavramını ele almak yerinde olacaktır.

Tema sözcüğü, Avrupa dillerindeki aynı sözcükten Türkçe'ye geçmiştir. Türk Dil Kurumu tema sözcüğü için şu açıklamada bulunur: "Asıl konu, temel motif, ana konu, öğretici veya edebî bir eserde işlenen konu, düşünce, görüş, tem, ana konu."¹⁸ Sözcüğün etimolojisine baktığımızda ise Latince kurma, yerleştirme kökeninden gelen öneri ve konu sözcükleriyle ilintili olduğunu görürüz.¹⁹ Özdemir Nutku ise aynı kavramın karşılığını Asal Düşünce terimleriyle verir ve "Bir konunun, bir düşünceyi belirtmek için işlenmesiyle ortaya çıkan bir düşünce"²⁰ olarak açıklar.

Tüm bu tanımlardan yola çıkarak, aksiyon planının doğal bir sonucu olarak varılan düşünceyi ifade eden, bir yargı ya da öneri içeren, seyirciye ya da okura iletilmek istenen temel niyete [Intentio Operis] ulaşırız. Öznesi, nesnesi yüklemi olan tam bir cümle olarak mesaj ya da önerme, aksiyon planının bir cümleye indirgenmiş doğal sonucudur. Örneğin *Romeo ve Juliet* adlı oyunda metin aşkın hiçbir engel tanımadığı, ölüme bile meydan okuduğu niyetini taşır. Ya da Macbeth'te hırsın insanın başta kendine sonra çevresine felaketler yarattığı niyetini okumak mümkündür ve bu düşünceye doğal olarak aksiyon planından ulaşırız.

Oyun metninin sadece tek bir niyet taşıdığını söylemek güçlü bir iddia olur ancak bir oyun metninin öncelikli bir niyetin yanı sıra başka niyetler yani mesaj ve önermeler de içerebileceği söylenebilir. Bu niyetler oyunun içerdği karşıtlıkların ya da eksenlerin durumuna göre farklılık gösterebilir. Ancak temel niyet, ana eksene

¹⁸ www.tdk.gov.tr, erişim tarihi: 14.11.2015

¹⁹ www.etymonline.com, erişim tarihi: 14.11.2015

²⁰ Özdemir Nutku, *Gösterim Terimleri Sözlüğü*, İnkılap Yay., İstanbul, 1998, s. 21.

kurulu çatışmanın sonucunda ortaya çıkandır. Diğer mesajlar ya da önermeler ise yan örgüler, yan kişiler ya da diğer olgularla seyirciye ulaşır. Bu nedenle bir oyun metninin başka başka anlamlar içerdiğini söylemek hatalı sayılmaz. Çünkü oyun sadece tek bir şey söylemek, tek bir mesaj ya da önerme içermek zorunda değildir. Yine de belirtilmelidir ki oyun temel bir mesaj ya da önermenin ek senine oturtulmuştur ve bu eksen bireye, topluma ve evrene yönelik karşılıklarında farklılıklar gösterebilir. Bunlara kısaca değinmek açıklayıcı olacaktır.

BİREYSEL, TOPLUMSAL VE EVRENSEL KARŞILIKLAR

Metnin temel niyetinin bireyi yakalayan, doğrudan bireye yönelen karşılığına bireysel boyut adını verebiliriz. Bundan kasıt, seyircinin bireysel dünyasını hedef alan mesaj ya da önermelerdir. Kültürel, sosyolojik, etnik vb. farklılıkları aşan, oyunun yöneldiği kitlenin bileşenlerinden olan bireyin gerçekliğinde etki yaratmayı amaçlamaktadır; oyunun ulaştırmayı niyetlediği mesajın bireyi nasıl yakalayacağı sorusuna yanıttır. Örnek vermek gerekirse, *Üç Kız Kardeş* adlı oyunda kardeşlerin Moskova'ya gitmeyi istedikçe oldukları yere çaresizce saplanıp kalmaları ya da daha da uzağına savrulmaları ana aksiyon planını oluşturur. Günümüz İstanbul seyircisi içinde umutsuzca Moskova'ya gitmek yerleşmek isteyen kaç seyirci bulunur? Bu oyunun sıradan bir seyirciyi Moskova'ya gitmek ya da gidememek üzerinden yakalayamayacağı açık bir gerçektir. Oysa ki oyunun bireye yönelen mesajı istek ve eylemsizlik üzerinden ulaşır. Çünkü her bir seyircinin Moskova'ya gitmeyi isteme olasılığı karşısında, hayatlarında herhangi bir şeyi çaba göstermeksizin ve eylemsizlikle isteme durumunu yaşamış olma olasılığı çok daha yüksektir. O halde oyun seyirciye bireysel olarak istedikleri şeyle o şey için çaba göstermenin çatışması üzerinden mesajını iletmektedir..

Mesajın ya da önermenin toplumsal karşılığına gelecek olursak, metnin niyetinin toplumsal düzene ilişkin olan boyutunu işaret ettiğini görürüz. Tiyatro sanatı, doğası gereği toplumsal bir sanattır. Birlikte izlenen, bir aradalığı gerektiren yapısının doğal sonucudur bu. Bir resim ya da yontu eseri için söylenemeyebilir belki

ancak tiyatronun toplu bir eylem olduğu açıktır. Hem bu özelliğinden hem de yaratıcısının topluma iletmek istediği düşüncüyü içerebileceğinden dolayı metnin niyetinin toplumsal bir boyut taşıdığını söyleyebiliriz. Bu mesaj toplum düzenine ilişkin bir mesaj ya da öneri olabilir/olmayabilir ama topluma yönelir. Aynı örnek üzerinden gitmek gerekirse, *Üç Kız Kardeş* adlı oyunun bireyin ötesinde toplumsal olarak taşıdığı anlam daha çok üretmek ve tüketmek ekseninde ilerlemektedir ve “çalışmak” kavramıyla ilişkilidir. Böylelikle oyunun toplumsal yaşama ilişkin mesajı, bireysel mesajdan farklı olarak, “bizi çalışmak kurtarır” şeklinde belirlemektedir.

Mesaj ya da önermenin evrensel boyutuna gelinecek olursa kast edilen şeyin, metnin niyetinin tüm varoluşa ilişkin saptamaları olduğu görülür. Bu boyut, yine kültürel farklılıklar içermeksizin dünyanın her yerinde aynı şeyi işaret eden ve yaşama dair yüklenen anlamlara yönelik bakış açısının ortaya konulmak istediği metin niyetidir. Aynı örnekten devam edecek olursak *Üç Kız Kardeş* evrensel düzlemde, insan hayatına ilişkin felsefi tartışmalar bağlamında şekillenir. Tüm bu eksen doğrultusunda oyunun evrensel düzleminde insan yaşamına ilişkin temel felsefe, insanın güzel ve mutlu bir yaşamı geleceğe öteleme eğilimiyle kendini kandırıyor oluşudur. Bu çerçeveden bakıldığında, “gelecek güzel olacak” fikrinin oyun boyunca altının oyulduğu, şimdiki zamanın önemli olduğu düşüncesinin ve olmakta olanın kendi akışında olmaya devam edeceği düşüncesine vurgu yapıldığı söylenebilir.

Sonuç olarak metnin niyetinin, ana eksenslere oturtulmuş bireye, topluma, evrene (ya da varoluşa) yönelik farklı görüngüler taşıyabileceği görülür. Bu durum, metnin temel niyetinin gösterdiği sapmalar değil, yöneldiği unsurlara göre de tespit edilebileceği gerçeğini ortaya koymaktadır. Analiz denilen süre, metnin niyetinin tüm boyutlardaki karşılıklarını metne özgü olarak doğru bir biçimde saptamaktır. Sonrasında -ilerleyen bölümlerde görülebileceği üzere- dış eleştiri yöntemleriyle sınıanıp, yönetmen niyeti [Intentio Rectoris] ve seyirci niyetleriyle [Intentio Auditores] etkileşime hazır hale gelinebilir.

II. VI. ÖZ

İnsanlık tarihi boyunca sanatın yolculuğu pek çok değişkenin etkisiyle sayısız kereler dönüşüme uğramıştır. Tüm bu dönüşümler sanat eserinin iki boyutu arasındaki ilişki biçimini belirlemiş, böylelikle sanat akımlarını, yaklaşımlarını kategorize etmemize olanak tanımıştır. Başka bir deyişle sanat akımları, sanat eserlerinin biçim ve öz ilişkisi içinde tanımlanagelmıştır. Bu, her şeyden önce bir sanat dalı olan tiyatro için de geçerlidir. Tiyatro sanatının tarihsel süreçleri, onun biçim ve öz ilişkisi içerisinde şekillenmiştir.

Oyun metinleri ister dramatik, ister post-dramatik olsun, bir öz barındırmaktadır. Bu öz sanatçının anlatmak istediği şey olarak kısaca tanımlanabilmektedir. Biçim ise, bahsi geçen özü aktarmak üzere sanatçının seçtiği araçlarla ilgilidir. Sanat dallarından, türlerine dek geniş bir yelpazede biçimsel farklılıklarla karşılaşmak mümkündür. Ancak öz denilen kavram başlangıcından Romantik döneme kadar neredeyse çok az değişkenlik gösteren, çoğunlukla soyut değerlerle ilintili olmuştur. Romantizm ve Doğalcılık (Natüralizm) sonrası, modern çağ boyunca sanatçı, sadece biçimsel olarak değil öze ilişkin de farklı kavramları ele alma cesareti göstermeye başlamış, o zamandan günümüze, tiyatro metnlerinin içerdiği öz sadece soylu ve ahlaki soyut değerlerle sınırlı kalmamıştır. Diğer bir deyişle, Modernizmle birlikte sanat, biçimsel olmanın yanında öz olarak da çeşitlilik göstermeye başlamıştır.

Oyun metinleri için öz dediğimizde, oyun yazarının kaleme aldığı oyun metni, oyun türü, kullandığı anlatım araçları ve diğer tüm biçimsel araçlarla aktarmaya çalıştığı kavramı işaret ederiz. Oyunun merkezinde bulunan temel düşünce, oyunun özüdür. Nihai olarak bakıldığında, her bir oyun seyirciye bir şey iletmek amacıyla yazılmıştır. En azından dramatik tiyatro için bu söylenebilir. Doğal olarak seyirciyle paylaşılacak istenen temel düşünce, ya da daha yaygın bir sözcükle tema, oyunun özünü oluşturur.

Dramatik oyun analizinin katmanlı yapısında öz, oyun denilen bütünün çekirdeğini oluşturur. Kendinden daha küçük parçalara ayrılamayan, dolayısıyla başka bir alt katman barındırmayan son merkezdir. Oyunun özüne varmak demek, oyunu perdelerinden, olay dizisinden, sahnelerinden, olaylarından, durumlarından, aksi-

yon planından, çatışma, kişileştirme ve yargılarından damıtarak, tüm bunların çekirdeğinde yer alan yalın kavrama ulaşmak demektir. Tüm bileşenleriyle sahnede var olan oyunun tek sözcükle ne söylediğini ifade edebildiğimizde oyunun özüne varmış oluruz. Tersten bir bakışla, bir oyunu sahnede var eden tüm unsurlar, tıpkı bir atomun merkezindeki çekirdek gibi, özün çekimiyle bir araya gelmiştir. Bu tanımlamayla öz, oyunun merkez çekirdeğidir.

Öz, çoğunlukla tek bir sözcükle ifade edilebilir. Aşk, hırs, intikam, aldatma, nefret ve benzeri soyut kavramlar olabileceği gibi, para ya da savaş gibi somut kavramlar da olabilir. Bir önceki katmanda açıklanan önerme ya da mesaj cümlesinin öznesi, özü işaret eder. Bu nedenle bir önceki kısımda açıklanan önerme cümlesinin ana kavramının özü işaret ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır.

II. VII. DIŞ ELEŞTİRİ İLE SAĞLAMA

Metnin kendinden hareketle ve diğer disiplin ya da yöntemlerden yararlanmaksızın tespit edilen pek çok kavramın yanı sıra, çözümlenerek ulaşılan anlamların doğruluğundan nasıl emin olunabilir? Bu sorunun yanıtı kuşkusuz dış eleştiri yöntemlerine başvurmaktır. Kitabın birinci bölümünde değindiğimiz dış eleştiri, metne dışarıdan bakarak ve metnin dışında kalan verilerle metni analiz etme, anlamlarını ortaya koyma gayesi güder. O halde iç eleştiri yöntemleriyle anlamı ortaya konulan metne bir de uygun dış eleştiri yöntemiyle yaklaşmak, bulguların doğruluğu konusunda yardımcı olacaktır.

Dış eleştiri yönteminin genel sınıflaması hatırlanacak olursa, kendi içinde pek çok farklı yaklaşımı içerdiği görülebilir. Bir metnin bulguların anlamlarının sağlamlasını yapmak için bu yöntem ve yaklaşımlardan hangisinin tercih edilmesi gerekliliği de birbiriyle ilintili bazı değişkenlere bağlıdır. Bu değişkenlerden bazıları metnin yazarı, yazıldığı dönem, örneği olduğu sanatsal bakış açısı ya da içerdiği ideolojik ya da kuramsal verilerdir. Elbette her dış eleştiri yönteminin bakış açısından yararlanılabilir ancak amacın iç eleştiri yöntemiyle bulguların mevcut anlamların sağlamlası olduğu unutulmazsa öncelikli olarak yazara (kaynak/oluşum/psikanalitik vb.) ve oyunun yazıldığı dönemin özelliklerine (olgucu, sosyolojik, tarihsel vb.) odaklanmanın isabetli olacağını söylemek mümkündür. Böylelikle bu iki önemli değişkeni ilgilendiren yaklaşımlardan yardım alabiliriz.

YAZARA İLİŞKİN BİLGİLER

Oyun yazarının biyografik öyküsü, oyunun anlamlarına dair veriler içerebilir. İlk bölümde özellikle ruhbilimsel çözümleyim başlığıyla aktarılan dış eleştiri yönteminin bulguları kimi veriler sağlama yapmamızı sağlayabilir. Ya da oluşum eleştirisi, yani yapının oluşumuna kaynaklık eden unsurlara ilişkin veriler de aynı işlevi görebilir. Burada dikkat edilmesi gereken unsur, yazarın yaşamının ya da yaşamındaki esere kaynaklık eden unsurların izini sürmekten çok, oyunla ilişkisini ortaya koyabilmektir. Aksi durumda araştırmanın metodolojisi dağılabilir. Oyunun yazarını tanımak, onun

yaşam öyküsünü bilmek, dünya görüşünü, yaşamı yorumlayışını anlamak oyunda bulgularan verilerle örtüşebilir. Örneğin Çehov'un tıp eğitimi almış bir doktor olması yarattığı oyun kişilerinde olduğu kadar, yarattığı çatışmalarda da görünürlük kazanmıştır. Yine verem hastalığı teşhisi konmuş olması ve genç yaşta bu hastalıktan mustarip olması onun oyunlarında ölüm kavramını işleyişiyle paralellik gösterebilir. Bu nedenle genel geçer bilgilerin ötesinde, yazarın temel niyetinin (Intentio Auctoris) anlaşılması, metnin niyetinin (Intentio Operis) doğrulanmasını sağlayabilir. O nedenle oyundaki temel olgularla yazarın yaşamına bakış daha sağlıklı bir sonuç alınmasını sağlayacaktır.

Bu noktada dikkat edilmesi gereken şey, yazarın yaşamıyla ilgili her şeyin oyunda mutlaka karşılığını bulacağı yanılgısına düşmemektir. Söz gelimi, kadın bir yazarın herhangi bir oyunu ile de feminist bir bakış açısıyla ya da eşcinsel bir yazarın herhangi bir oyunu mutlaka queer teori temel alınarak ele alınmıştır denilemez. Bu nedenle yazara ilişkin bir dış verinin oyundaki olgularla ya da anlamlarla bir ilişkisi olup olmadığını göz önünde bulundurmak gerekmektedir.

ORTAMA İLİŞKİN BİLGİLER (DÖNEM)

Bir oyun için dönem denildiğinde kast edilen iki temel boyut vardır. İliki oyunun yazıldığı zamanı ve ortamı; diğeri oyunun içerdiği zamanı ve ortamı işaret eder. Her ikisini de oyunun içindeki temel olgulara göre analiz etmek, sağlıklı bir doğrulamaya olanak verir. Oyunun yazıldığı zaman ve ortam, oyunda kullanılan motiflerden, seçilen çatışmaya, kişileştirmeye dek pek çok şeyle ilgili ya da ilişkili olabilir. Bu çerçeveden bakıldığında olgucu eleştiri yönteminin pek çok yaklaşımı anlamlandırmanın doğrulanması açısından yardımcı olacaktır. Örnek vermek gerekirse, yine *Üç Kız Kardeş* adlı oyun, çarlıktan devrime evrilmekte olan Rusya'da geçmektedir. Oyunda çalışma kavramına yapılan vurgu, yakın geleceğe yönelik kehanetler -"yakında herkes çalışacak"- ve toplumsal dönüşümler o dönemin ve ortamın verileriyle doğrulanabilir nitelik göstermektedir.

Aynı şekilde oyunun içerdiği zaman ve ortam, yazıldığı süreçten farklı olabilir. Böyle bir durumda oyunun işaret ettiği döneme ya da

ortama yönelik araştırmalar (tarihsel, sosyolojik, vb.) metnin niyetini doğrulayabilecek verilere ulaşılmasını sağlayabilir. Örneğin Moira Buffini'nin *Silence* [Sessizlik] adlı oyunu 1999 yılında yazılmış olmasına rağmen, karanlık çağ (X-XI. yüzyıl) İngiltere'sinde geçmektedir. O döneme özgü Viking kültürü vb. kimi veriler oyundaki doğa-kültür çatışması gibi pek çok kavramı aydınlatıcı niteliktedir. Bu nedenle oyunun geçtiği zamanı, ortamı, oyunun temel kavramlarının oluşturduğu gözlükle taramak, sağlıklı tespitlerin yapılmasına olanak verir.

Tüm bunlara ek olarak oyunun varsa bağlı bulunduğu sanatsal akım ya da yaklaşımın biçimsel ve içeriğe yönelik özelliklerine de bakmak gereklidir. Bir Çehov ya da Gorki metni için Realizmin, Molière ya da Racine metni için Klasizmin araştırılması gibi. Sanatsal akımın niteliksel yaklaşımlarına ilişkin veriler oyundaki öncelikli anlamları sağlama konusunda yardımcı olur. Ancak yine de oyunun içerdiği olgu ve anlamların odakta tutulması gerekliliğini unutmamak, araştırmanın dağılmaması açısından önem taşır.

OYUNLA İLİŞKİLİ DİĞER KAVRAMLAR

Oyunla ilişkili diğer kavramlar, bir motif ya da sembol olmadığı halde (kimi durumda motif ya da sembol olmasının yanında) oyunun içerdiği anlamlara ışık tutabileceği düşünülen ve oyunda geçen diğer kavramlardır. Oyunun biçimsel özellikleriyle ilgili olabilecekleri gibi içeriğine dair de olabilirler. Oyunun içinden seçilen bu kavramlar, oyunun dışında bir araştırmayı gerektirmektedir. Bu noktada söz konusu kavramların metin dışında kalan verilerle araştırılıp oyunda hangi işlevi taşıdığı bulgulanabilir. *Üç Kız Kardeş* adlı oyundan örnek vermek gerekirse 'düello' oyuna ilişkin bir kavram olarak ortaya çıkar. Bu kavram Çehov için önemli olmakla birlikte kendisinin "Düello" adlı bir de uzun öyküsü bulunmaktadır. Ancak bu oyunda düellonun Tuzenbah ve Solyony arasında geçmesi değil sadece, oyun metninde alıntı yapılan metinlerin yazarlarının da düello sonucu hayatlarını kaybetmesi açısından değer taşır. Lermontov ve Aleksandr Puşkin. Bu nedenle bunları da araştırmak oyunun anlamına dair veri toplamada yardımcı olacaktır. Moira Buffini'nin yazdığı *Silence* adlı oyundan örnek vermek gerekirse, "beden" oyuna ilişkin kavramlar arasında yer almaktadır ve oyunun

içerdiği anlamların karşılığını bulmasında önem taşır. Söz gelimi, beden kavramına ilişkin araştırmalar, oyunun anlam katmanlarının aydınlatılmasında önem taşıyabilir. Şöyle ki, erkin beden üzerinden kimlik, davranış ve yaşam dayatmasını sorgulayan ve bedeni erkin belirlemeye çalıştığı tüm bu dayatmaların nesnesi olmaktan çıkarmaya çalışan (toplumsal cinsiyet, cinsel kimlik vb.) araştırmaların beden kavramına ilişkin ürettikleri politikalar, oyunun tartışmaya açtığı konulara aydınlatıcı bir bakış sunacaktır.

SONUÇ

Kayıtlı tiyatro tarihinin elimize geçmiş olan ilk oyun inceleme rehberi kabul edilen Aristoteles'in *Poetika* adlı eserinden günümüze dek tiyatro sanatı hem oyun yazarlığı hem sahneleniş hem de inceleme alanlarında sayısız değişimler geçirmiştir. Ancak tiyatronun uzun tarihi çoğunlukla, kaleme alınmış oyun metinleri ve kuram kitaplarıyla örülmüştür. Bu tarih oyun analizinin tiyatro sanatı içindeki önemini de vurgular niteliktedir. Kendi devrinde ozan (ya da şair) olarak adlandırılan oyun yazarının eserleri ile kuramcılarının saptamaları çift yönlü bir ilişkiyi barındırmaktadır: *Poetika*'daki gibi kimi kuramlar yazılmış oyunların niteliklerinden sistemli bir bilgi birikimi çıkarmaya çalışırken, XVI. yüzyılda oluşturulmuş kimi kuramlarsa oyun yazarlarına dayatılmak istenen teorilerden hareket etmiştir. Her ne kadar çift yönlü bir ilişki olsa da temel niyet, tiyatro sanatının en önemli bileşenlerinden biri olan oyun metnini anlamak ve değerlendirmektir. Bu nedenledir ki oyun metni zaman içinde ne kadar dönüşüme uğradıysa onu anlamak ya da değerlendirmek için ortaya atılan yöntemler de buna koşut olarak o kadar dönüşüme uğramıştır.

Oyun metnini anlamanın ya da değerlendirmenin yöntemleri genel olarak eleştiri ya da analiz başlığı altında ele alınmaktadır. Eleştiri, sanat eserinin belirli yöntemlere dayanılarak değerlendirilme sürecidir ve aynı zamanda bir analiz sürecidir. Bu nedenle eleştiri yöntemleri aynı zamanda bir analiz rehberi olarak kabul edilebilir. Eleştirmen, belli bir analiz sonucunda değerlendirme yapar. Dramaturg ise oyunun şifrelerini çözerek analizini yönetmen, oyuncu, tasarımcı gibi diğer yaratıcı sanatçıların değerlendirmelerine

sunar. Bunun dışında tiyatronun yaratım sürecine katkıda bulunan her bir sanatçı analiz süreçlerine ihtiyaç duyar. Çünkü çok basit bir sloganın da ifade ettiği gibi, anlamadığımız bir şeyi anlatmamız mümkün değildir. İşte tam da bu nedenle oyun analizi oyunu anlamak anlamına gelir.

Oyunu anlama yolculuğunun *Poetika*'dan günümüze uzanan yöntemlerinin, analiz edenin hareket noktası ya da konumuna göre temel olarak iki sınıf altında toplandığını belirtmiştik: dış ve iç eleştiri yöntemleri. Dış eleştiri yöntemlerinde analiz yapan, metni metnin dışında kalan veriler doğrultusunda analiz ederken, iç eleştiri yöntemlerinde metin yine kendi içindeki verilerle çözümlenmeye çalışılmaktadır. Her bir yöntemin tarihsel gelişimi içerisinde dayandığı ya da ele aldığı temel disiplinlere göre farklı başlıklara ayrıldığını da anımsamakta yarar bulunmaktadır.

Dış eleştiri yöntemi kuralcı ve olgucu olmak üzere iki temel başlık barındırmaktadır. Kuralcı eleştiri metni saptanmış kurallara uygun olarak incelemektedirken, olgucu eleştiri metni olgular çerçevesinde incelemektedir. Olgucu eleştiri yöntemi de kendi içinde dört alt başlık taşır: kaynak eleştirisi, oluşum eleştirisi, ruhbilimsel eleştiri ve toplumbilimsel eleştiri. Fark edileceği üzere her bir başlık incelemede yararlanılan ya da odaklanılan olguyla ilişkilidir. Kısaca hatırlamak gerekirse kaynak eleştirisi oyun metnine kaynaklık eden verilerden hareketle eseri incelemeye yönelirken, oluşum eleştirisi ise yapının oluşum sürecine odaklanmaktadır. Ruhbilimsel eleştiri, yapıtı ortaya çıkaran yazarın diğer eserlerini de dikkate alarak yazara/sanatçıya dair psikolojik ve/veya psikoanalitik saptamalarla eseri anlamlandırmayı amaçlarken, toplumbilimsel eleştiri ise, tarihî eleştiri ve Marksist eleştiri, varoluşçu, fenomenolojik, siyah, feminist ve queer eleştiriler gibi daha spesifik farklı yöntemleri kullanmaktadır. Nihai olarak dış eleştiri yöntemleri sanat eserini anımsattığımız bu bakış açılarıyla anlamaya, eserdeki anlamları bulgulamaya odaklanır.

Metni kendi içindeki verilerle çözümleyen iç eleştiri yaklaşımı ise yapıtı oluşturan öğelerin arasındaki kurulan bağlantılara ve yapıta özgü niteliklere odaklanır. Bu yöntemin ise yazınbilim, izlekçilik, yapısalcılık ve göstergebilimsel çözümleyim gibi alt başlıklara

ayrıldığını görürüz. Her biri bir diğeriyle ilişkili olan bu yaklaşımlardan ilki yazınbilimdir ve yazınbilim, metnin biçimsel özelliklerine odaklanmaktadır. İzlekçilik ise metnin yine metinle ilişkili olan belirli bir kavramla olan ilişkisi üzerinden metni çözümlemeyi amaçlar. Yapısalcı yaklaşım ise genel olarak metni oluşturan yapısal unsurların birbirleriyle ilişkileri üzerinden metnin içerdiği anlamlara ulaşmayı hedeflerken göstergebilim, metnin bir göstergeler bileşkesi olduğu düşüncesinden hareketle gösterilmek istenen anlama dair çıkarımlar yapar. Sonuç olarak iç eleştiri adı altında topladığımız bu yöntemler, metnin kendinden hareketle metni çözümlemeyi, anlamayı ve değerlendirmeyi merkezinde tutar.

Tüm bu eleştiri/analiz yöntemleri metnin içerdiği anlamları ortaya çıkarmayı amaçlayadursun, analiz yöntemlerinin günümüzde geldiği noktada metnin içerebileceği olası anlamlara ilişkin katmanlar ön plana çıkmıştır. Umberto Eco'nun yapısalcılık ve göstergebilimsel yaklaşımlardan hareketle ortaya attığı niyet (intentio) kuramı da bu katmanlara açıklık getirmeyi amaçlamaktadır. Buna göre bir metin için üçlü bir niyet katmanı bulunmaktadır. İlki yazarın metni kaleme alışıdaki niyeti ifade eder: Yazarın Niyeti (Intentio Auctoris); ikincisi metnin yazarından bağımsız olarak içerdiği niyetlere işaret eder ki bu da Metnin Niyeti'dir (Intentio Operis); ve üçüncüsü de bunlardan bağımsız olarak metnin ilişki kurduğu Okurun Niyeti (Intentio Lectoris)'dir.

Bu yaklaşımı okunmak üzere değil de oynanmak üzere kaleme alınmış tiyatro metinlerine uyarlamak istediğimizde bu katmanları, oyun metni-gösterim ilişkisi üzerinden şu şekilde yeniden yapılandırabiliriz: sahnelenmiş bir oyun, yazarın ve metnin niyetinin dışında başka niyet boyutlarına da sahiptir. Bu boyutlardan birine, Yönetmenin Niyeti anlamına gelmesini istediğimiz Intentio Rectoris adını verememiz mümkündür. Bunun sonunda, bir oyun yazarının belli bir niyetle kaleme aldığı, ancak ondan bağımsız da olabilecek bir niyete sahip olan oyun metni, yönetmenin niyeti ile, sahne göstergeleri aracılığıyla seyirciye yönelir. Bu aşamada, sahnelenmiş bir oyunda okurun niyetinden bahsedemeyeceğimize göre, tiyatro için bu boyutu, Intentio Auditores yani seyircinin niyeti olarak yeniden adlandırmamız mümkün.

Eco'nun kuramının yeniden yapılandırıdığımız hali, sahnelenmiş yapıt ile oyun metnini analizinin temelde odaklanması gereken niyetleri net bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu durumda analizin temel hedefi kişisel beğenilerin kriter kabul edilme riskini ortadan kaldırarak yapıtın niyetlerine ulaşmak olarak netleştirilebilir. Gösterim analizi ile metin analizi ayrı yöntemler gereksinir. Sahnelenmiş bir yapıtın eleştirisi çoğunlukla metnin analizini de gerekli kılmaktadır. Zira metnin ya da yazarın niyetini bulgulamadan yönetmenin niyetini ayırtılabilmek çok da mümkün olmayabilir. Bu nedenle metin analizi, gösterim analizi için hem bir başlangıç noktası hem de dayanak oluşturacaktır. Başka bir deyişle metin analizi dramaturjiyi, dramaturjiyi de içeren gösterim analizi ise eleştiriyi oluşturacaktır. Bu çıkarımlar doğrultusunda, bir oyun metninin analizi için, öncelikle metnin niyetini ve oyuna ilişkin genel kavramların nasıl yapılandırılmış olduğunu bulgulamayla başlayan sonrasında bu sonuçları dış eleştiri ile kontrol eden bir inceleme modeli takip edilebilir.

Oyun metninin niyetine ulaşabilmek için oyunun temel yapısal özelliklerini ve yaklaşımlarını gösteren ilk katman yine oyun metninin kendisidir. Oyun metni ortaya çıktığı tarihten dönüşümler geçirerek günümüze ulaşmıştır. Önceleri bir koro ezgisinden, tiyatro adı verilen sanatın vazgeçilmez unsuruna dönüşerek kutsallaşan metin, Romantizm sonrası yönetmen kavramıyla birlikte yeniden yorumlanması gereken, yönetmenin niyetini seyirciye iletmede bir vesile (araç) olan metne dönüşmüştür. Modernizm sonrası süreçte ise olmazsa olmaz özelliğini yitirerek göstergeler öneren bir teklife evrilir. Dönüşüm yolculuğunun tüm duraklarına örnek teşkil edilecek oyun metinleri vardır ve onları incelemeye başlamadan önce dramaturjik bir kavram olarak dramatik ve post-dramatik metinlere ilişkin kimi kavramlara değinilmesi gerekmektedir. Bu kavramlar Performans Metni, Metinlerarasılık ve Peyzaj Metin gibi kavramlardır. Bu kavramlar oyun metni konusunda elimizde ne tür bir materyal olduğunu netleştirmemize yardımcı olacak olan kavramlardır. Post-dramatik yapı özellikleri gösteren metinlerde analiz süreçleri daha kendine özgü bir yol izlemek zorunda kalacaktır. Çünkü post-dramatik yapıda kaleme alınmış eserler parçalı ve birbirleriyle

örtüşmeyen özellikler gösterebilirler ve ortak bir reçeteye tabi tutamazlar. Yine de dramatik yapının alt katmanlarında yer alan kavramlarının çoğunu post-dramatik yapı içerisinde bulgulayabilmek olasıdır. Ancak dramatik oyunlardan farklı olarak, başka ek katmanlar ve kırılmak istenen izleklerin saptanması da bu süreçte gerekli olabilir.

Oyun metni, sözcüklerle örülü onlarca sayfalık bir materyal olarak çeşitli motif ve simgeleri de barındırmaktadır. Bu simge ve motifler oyunun ilk tahlilde fark edilen anlam ileticileridir ve çözümlemede önemli kriterlerden kabul edilirler. Oyun metninin altında yer alan katman öykü kavramıyla adlandırılmıştır. Öyküyü, diyaloglarla ve parantez içleriyle kurulu olan oyun metninin, diyalogsuz ve parantez içsiz oyunun -uzunluğuna bağlı olarak birkaç sayfalık- detaylı anlatımı olarak düşünebiliriz.

Olay dizisi katmanı ise öykü katmanını altında yer alır. Bu katman perde, sahne, durum, olay, atmosfer, olay dizisi ve tartım gibi kavramları içinde barındırır. Oyun metninin hem biçimsel hem içeriğe ilişkin bu özel kavramları bu katmanda çözümlenebilir. Bu katmanın derinliğine inildiğinde diğer bir katmanla karşılaşırız ki bu da aksiyon planıdır. Aksiyon planı, oyun metninin birkaç cümleyle ifade edilebildiği mikro akıştır. Bu katmanda oyunun temel iskeletine ulaşmakla kalınmayıp oyunun hedefi, engeli, sonucu, kişileştirmesi ve içerdiği karşıtlıklar da bulgulanabilir.

Aksiyon planının hemen ardından oyun metninin tek cümleyle indirgenmiş omurgası kabul edebileceğimiz önerme ya da mesaj katmanı gelir. Nihayet oyunun teması, söylemek istediği şey, başka bir deyişle metnin niyeti (Intentio Operis) bu katmanda karşımıza çıkar. Seyirciye yönelen bu niyetin bireysel, toplumsal ve evrensel karşılıklarına da bu katmandan erişiriz. Bu katmanı, oyun metninin tohumu, yazarın temel niyetinin (Intentio Auctoris) çekirdeği olarak kabul edebileceğimiz öz ya da bir başka ifadeyle onlarca sayfalık oyunun sözcüksel karşılığı izler.

Metni kendi içindeki verilerden yola çıkarak çözümlemeyi amaçlayan bu yaklaşım sonucunda bulguladığımız anlamlar, dış eleştiri yöntemlerinden oyuna göre en uygunuyla sınanarak ya da kontrol edilerek sağlama yoluna gidilebilir. Bu noktada yazara iliş-

kin, ortama ilişkin bilgiler ve oyunla ilişkili diğer kavramlara yönelik yapılacak araştırmaların, metnin niyetini doğrulama konusunda sağlıklı bir sonuç vereceği söylenebilir.

Herhangi bir oyun metnine dair eleştiri/analiz yöntemlerine dayanmayan kişisel bir yorum ancak Eco'nun Okurun Niyeti (Intentio Lectoris) olarak adlandırdığı bir yorum olarak kalacaktır. Hiçbir yöntem kişisel beğeniye eleştirinin merkezine yerleştirmez. Okurun niyeti yazardan ve metinden bağımsız olarak sadece okuru bağlar ve objektiflikten uzaktır. Bu nedenle gerek dramaturjide gerek oyun eleştirisinde kişisel beğenilerin herhangi bir önemi yoktur. Oyun analizi adı verdiğimiz sürecin amacı işte tam da bu noktada önem kazanmaya başlar: metnin (ve/veya yazarın) niyetini kişisel yorumlardan ve beğenilerden ayrı tutarak saptamak ve diğer niyetlere (yönetmenin, oyuncunun ve seyircinin niyetlerine) hazır hale getirmek. Böylece oyun metni dediğimiz ve binlerce yıldır varlığını dönüştürerek de olsa sürdüren yapının öz ve biçim özelliklerini, anlam ve anlamsızlıklarını, tiyatro sanatının kendi ölçütleri içinde olabildiğince doğru bir şekilde ortaya koyabilmemiz mümkün olacaktır.

ÖRNEK ÇÖZÜMLEMELER

I.

Annemin Cesareti

II.

Sessizlik

III.

Üç Kız Kardeş

IV.

Göstergebilimsel Çözümleme:

Çökme Tehlikesi Var

ANNEMİN CESARETİ

[My Mother's Courage]

YAZAN

George
Tabori

ÇEVİREN

Nesrin
Kazankaya

TÜR

Otobiyografik/
Belgesel

TARİH

OYUNUN ÖYKÜSÜ:

Annemin Cesareti adlı oyun, annesinin bir anısını hayal gücü ve süslemeyle daha katlanılır kılmaya çalışan sanatçı bir Oğul'un -ki bu Tabori'dir- radyo stüdyosunda annesiyle bir araya gelmesiyle başlar. Oğul, annesi Elsa'nın 1944 yazında başından geçen anıyı kaydetmek istemektedir. Bu nedenle daha önce dinleyerek kaleme aldığı anıyı annesinden "yanılıyorsa düzeltmesini" isteyerek tekrar konuşmaya başlarlar.

Elsa (Anne), haftalık mutat iskambil partisi için evden çıkıp kız kardeşine gitmek üzere hazırlanmaktadır. Hükümet kararıyla evlerinin dört odası Alman bir aileye tahsis edilmiştir -ne de olsa Yahudiler böylesi büyük bir evin lüksünü hak etmiyorlardır! Kadın, Elsa'nın nasıl bir Yahudi olduğu konusunda kafa karışıklığı yaşıyadursun, Kapıcının Karısı, çıkmak üzere olan Elsa'nın bir "yahudi domuzu" olduğu konusunda tereddütsüzdür ve bunu ifade etmekten çekinmez. İç geçirmek, of çekmek için bir sürü nedeni vardır Elsa'nın: "borçlar, kızamıklar, ihanetler, kuzeninin bronşiti, yanık kızartmalar, iki oğlunun yokluğu" ve tüm bunlar yetmezmiş gibi kocası Cornelius'un Yahudi ve Marksist olduğu gerekçesiyle tutuklanması.

Kafasında bu düşüncelerle yola çıkan Elsa, her gün geçtiği sokaktan geçerken emeklilik yaşı çoktan geçtiği halde hükümet tarafından yeniden görevlendirilmiş iki polis tarafından durdurulur. Kendisinin ülkeden atıldığı, dolayısıyla kendileriyle birlikte gelmesi gerektiği söylenir. Etrafta bir polis arabası yoktur ve kendisini istasyona tramvayla götüreceklerdir. Ancak her faşist diktatörlükte yöneticilerin hemfikir olduğu gibi, suçlu sayısı polis sayısından fazla olduğu için göreve yeniden çağrılmış bu iki yaşlı polis, Elsa'yı tramvaya bindirirken kendileri binmeyi beceremeyerek sonraki istasyonda beklemesini kendisine tembih ederler. Elsa, bu sürede kaçabilecekken kaçmayı aklına bile getirmeyerek onların dediğini yapar ve bekler.

Nihayet onu Auschwitz'e götürecek olan trenin bulunduğu istasyona varırlar. Elsa kendini, "herhangi bir işten koparılıp getirilmiş, sürgün edileceklerin arasında" bulur. Ortama bir kaos hakimdir. Oysa iki peron ötede, tatil telaşı yaşayan aileleri gidecekleri yere götürecek olan bir başka tren beklemektedir. Fakat o tren Elsa'nın bindirileceği tren değildir.

Konserve misali tıka basa doldurulmuş yük vagonundadır şimdi. Bir süre sonra alıacakları her kafadan bir sesin çıktığı karmaşanın ortasındadır. O sırada, Oğul'un anlattığına göre, bir el Elsa'nın elbisesinin üzerinde dolaşmaya başlar. Oğul'un "aşk öyküsü" dediği ve Elsa'nın, utanmazlıkla suçladığı sahne başladığında Elsa dışarı çıkar. Oğul'dan dinlediğimiz kadarıyla, birisi, son kez olacağını belirterek Elsa ile birlikte olmak ister. Elsa arkasında kalan ve göremediği bu genç adama itiraz edemez. Genç adam karanlıkta, o kalabalığın içinde, sessizce Elsa'ya sahip olur ve ortadan kaybolur. Bu olayın gerçekten yaşanıp yaşanmadığını Elsa doğrulamaz, çünkü Oğul anlattığı sırada kendisi dışarıdadır.

Ölüm kampına yaklaştıklarında, terk edilmiş bir tuğla fabrikasında durur tren. Yük vagonlarındakileri indirirler. Gelincik toplamak için tarlaya koşan genç bir adamın (ki vagondaki genç adam olma vurgusu, "meme ucunu arayan bir bebek gibi çekingen kıpırdamıştı" repliği ile ima edilmiş) varoluşuyla sessizlik çöker.

Trenden indirilenleri, kayıt işlemleri için fabrikaya alırlar. Ortadaki avluya bakan pencerelerdeki binlerce göz Alman Subay'ın

ağzından çıkacak sözleri beklemektedirler. Bu süre zarfında Elsa, vakit geçirmek için dolanırken, zamanında kocasının eve sık sık davet ettiği Klemen ile karşılaşır. Klemen, Cornelius'a duyduğu saygı ve hayranlık dolayısıyla Elsa'nın burada olmaması gerektiğini söyler ve subaya gidip bir yanlılık olduğunu söylemesini ister. Onu avluya açılan kapının önüne iterek ardından kapıyı kapatır.

Oyunun doruk noktası burasıdır. Kendini Alman Subay'ın karşısında bulan Elsa, kendisinin muafiyet belgesi olduğunu, dolayısıyla burada olmaması gerektiğini söyler. Subayın yanındaki askerler dalga geçse de Subay bu cesarettten etkilenmiştir. Belgeyi göstermesini ister. Elsa, belgenin eşiyle birlikte ikisi adına düzenlendiğini, dolayısıyla eşinde olduğunu söyler. Alman Subay askerlerine onu trene götürmelerini emreder.

Şimdi trendedir. Bir askerin kendisine verdiği çorbayı kusmaya başlayan Elsa ağlamaya başlar. Tren hareket edince Alman Subay yanına gelir. Ona bazı öyküler anlatır. Sonra tuvalete gideceğini ve eğer gelmezse kaçabileceğini ama bunu göze aldığını söyleyerek tuvalete gider ama bir daha da dönmez. Elsa tramvaya binerek kız kardeşine gider. Martha'nın kocası Julius, Elsa'yı geç kaldığı için azarladığında, oyun son bulur.

ZAMAN VE MEKAN KULLANIMI

Daha önce de belirtildiği üzere oyun iki katman içermektedir: İlk katman, Oğul ile Anne'nin savaştan çok sonra (muhtemelen 1960'larda), BBC'nin bir radyo stüdyosundaki söyleşilerini içermektedir; ikinci katman ise geridönüşlerle, 1944 yazında Budapeşte'de yaşanmış ana olayın aktarıldığı boyuttur.

Her iki katman da bir tek gün içinde geçer. Bununla birlikte, ilk katmanda sadece tek bir mekan (radyo stüdyosu) bulunurken, ikinci katmanda ev, sokak, tramvay, istasyon, yük vagonu, nakil istasyonu, terk edilmiş eski tuğla istasyonu, tren ve Martha Teyze'nin evi gibi farklı mekanlar kullanılmıştır.

OLAY DİZİSİ

Perde ve Sahne

Oyun tek perdenen ve 9 sahneden oluşmaktadır.

Olay ve Durum Dizisi

Sahne Planına Göre Olay Dizisi:

Oğul ve Anne bir kayıt için stüdyodadır. Oğul, 1944 yazında Anne'nin başından geçen olayı anlatmaya başlar.

Elsa, haftalık iskambil partisi için evden çıkarken Kapıcının Karısı'nın sözlü tacizine uğrar.

Sokakta iki polis onu durdurur ve tutuklar. Onu Auschwitz'e götürecek olan trene nakletmek için tramvaya bindirirler.

Tramvayda kaçma şansı doğan Elsa, kaçmayı düşünmez bile.

İstasyonda işlerinden alınarak toplanmış bir sürü Yahudi yük trenine bindirilirken, iki peron ötede tatile giden insanların treni harekete hazır beklemektedir.

Bundan sonra anlatacağı konu için oğluna kızan Anne bir süreliğine stüdyoyu terk eder. Oğul anlatmaya başlar.

Trende genç bir adam Elsa ile birlikte olmak istediğini, bunun son kez olacağını kulağına fısıldar. Elsa, merhametinden, yüzünü bile görmediği bu adamın talebine bile hayır diyemez.

Anne stüdyoya geri döner ve Oğul'a katılır.

Tren eski bir tuğla fabrikasının önünde durur. Kaçmaya çalışan bir genç adam vurulur. Bu, yaşanan kaosu durdurur.

Binanın avlusunda Alman Subay belgeleri incelediği sırada Elsa, vakit öldürmek için insanların arasında dolanırken Klemen adında eski bir tanıdıkla karşılaşır. Klemen Elsa'nın orada olmaması gerektiğini söyleyerek, subayla konuşması için avluya onu iter.

Elsa, yüzlerce gözün eşliğinde Subay'a ilerler ve durumu anlatır. Kendisinin muafiyeti olduğunu ancak belgenin kocasında kaldığını söyler. Subay zorluk çıkarmadan ikna olur ve onun trene bindirilmesini emreder.

Elsa kente giden trende ağlar. Subay gelerek ona bir hikaye anlatır ve onun yalan söylediğini anlarsa başına gelebilecekler konusunda uyarır ve kaçması için onu yalnız bırakır.

Oğul annesinin o subayın merhametinden öğrendiğini, diğer insanlar ölüme giderken kendisi kurtulduğu için kendini ne kadar suçladığını anlatır.

Elsa, istasyondan tramvaya binerek kız kardeşine gider.

Atmosfer

Oyunda iki temel atmosfer kurgulanmıştır. Bunlardan biri kayıt stüdyosunda Anne Oğul'un söyleşisinin geçtiği atmosferdir. Bu atmosfer, genelde yumuşak, ılımlı ve rahattır. Diğer atmosfer ise 1944 yazında yaşanan olayın içinde geçtiği, traji-komik, yer yer gerilimli bir atmosferdir. Bu iki atmosfer birbirlerini dengeleyerek oyunun genel atmosferini oluştururlar.

AKSİYON PLANI

B kişisi A kişinin başından geçen bir olayı süsleyerek aktarır; Buna göre faşistler, A kişisini sadece kimliğinden dolayı tutuklar;

Kendi iradesi dışında bunun için bir şey yapmaya, cesaret göstermeye itilir;

Yaptığı şey onu kurtarır ancak Faşizm onu derinden yaralamıştır bir kere;

B kişisi bu hikayeyi ancak süsleyerek dayanılır hale getirmiştir.

Çatışma

Oyunda Faşizm x İnsanlık çatışması ana çatışma olarak görülür. Ayrıca Korkaklık x Cesaret, Kibir x Tevazu, Sanat x Gerçeklik gibi yan çatışmalarla da desteklenmiştir.

Kişileştirme

Tüm bu mesajların iletilebilmesi için yazar tarafından uygun kişileştirme örgüsü kullanılmıştır. Oyunda birincil derecede önem taşıyan üç oyun kişisi üzerinden bakacak olursak, şöyle bir kişileştirme tablosu çıkar:

	Biyolojik	Sosyolojik	Psikolojik	Tavır ve diğer özellikler
Oğul	Otobiyografik (Bkz. George Tabori)	Otobiyografik (Bkz. George Tabori)	Otobiyografik (Bkz. George Tabori)	Sanatçı, süsleme eğiliminde
Anne Elsa	Mavi gözlü, 60 yaşlarında	Orta sınıftan, Yahudi, evli, iki oğul annesi, dişleri zayıf	Kaygılı, hayır diyemeyen, iyi niyetli	Temiz ve zarif giyimli, iç çekiş alışkanlığı, saçını üfleyerek uzaklaştırma alışkanlığı
1. Polis Klapka	70 yaşlarında Astım hastası	Polis	Veri yok	
2. Polis Iglodi	70 yaşlarında Gut hastası	Polis	Veri yok	
Åşık	Veri yok	Veri yok	Veri yok	
Klemen	Dişsiz	Kendini sanatçı olarak tanıtıyor	Yüksekten atmayı seven bir tip	
Sümük Yüz	Veri yok	Veri yok	Veri yok	
Asker	Veri yok	Veri yok	Veri yok	
Julius Amca	Ülser hastası	Evli	Veri yok	
Martha	Epilepsi hastası	Evli	Veri yok	
Alman Subay	Mavi gözlü, Kel	Subay, bir köyde büyümüş.	Veri yok	Lavanta kokuyor, sesini asla yükseltmiyor, vejetaryen

ÖNERME/MESAJ

Bireysel Katman

Oyun bireysel katmanda insanın kişisel özellikleriyle çelişse de cesaretin korkusuzluk demek olmadığı mesajını içerir. Ayrıca insanın büyük felaketler yaşarken bile yapabileceği bir şeyler olduğunu, bunun için küçük bir itilmenin bile yeterli olabileceğini anlatmaktadır.

Toplumsal Katman

Buna göre oyunun toplumsal düzlemdeki temel söylemi, faşizmin ancak cesaretle yenilebileceği önermesidir. Bunun yanı sıra faşizmin bireysel kibirle ilintili olduğunu, toplumsal faşizmi doğuranın da bireysel kibir olduğunu, cesaretsiz olmayan bir tevazunun, faşizmin karşısında güçlü bir argüman oluşturduğu da iletilen mesajlar arasındadır. Bunun dışında oyun, cesaretin korkuya rağmen gösterilebileceğini, tevazu sahibi insanların bile faşizm karşısında yapabileceği bir şeyler olduğunu seyirciye iletmektedir.

Evrensel Katman

Metnin içerdiği iki farklı düzlemde biri 1944 yazında Elsa'nın başından geçen olaylarken diğeri daha sonra bunların bir kayıt stüdyosunda aktarıldığı düzlemde. Önermenin bireysel ve toplumsal katmanları ilk düzlemle ilişkili iken, evrensel katman daha çok ikinci düzlem üzerinden verilmek istenmektedir. Bu düzlemin üzerine oturtulduğu çatışma eksenini sanat ve gerçeklik ilişkisidir. Elsa'nın yalın bir şekilde aktarmaya çalıştığı son derece trajik geçmişi, bir sanatçı olan oğul süsleyerek anlatmaktadır. Böylelikle en trajik gerçekliklere ancak sanatla dayanabileceğimiz söylenir. Çünkü gerçekler acıtıcı sanat onarıcı ve yenileyicidir. Bu düzlemde oyun metni, sanatın hayatı yaşanılabilir kılan önemli bir güç olduğunu da seyirciye iletir.

ÖZ

Oyunun çekirdeğini oluşturan öz, cesaret kavramıdır. Yazar bu oyunu, bir sanatçı olarak etkilendiği ve Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşarken kendisiyle tanışıp, oyunlarını çevirdiği Bertolt Brecht'in *Cesaret Ana ve Çocukları*¹ adlı oyununa gönderme

¹ Bkz. Oyunun ilişkili Olduğu Kavram ve Konular.

olarak yazmıştır. Bu çerçeveden olduğu kadar, diğer katmanlardan da ulaşabileceğimiz üzere Tabori, oyunda cesaret kavramını irdelemektedir. Cesaretin korkmamakla bir ilgisi olmadığını, cesaretin korkuya rağmen, kişinin kendi doğasında atiklik olmasa da bazı koşullarda açığa çıkabileceğini, bunun bedelinin ağır olabileceğini ancak yaşamsal önem taşıdığını aktarır. Brecht'in Cesaret Ana'sına karşı tez oluşturduğunu söyleyebileceğimiz bu oyunda cesaret, cehaletin getirdiği cüretin aksine, insan onuruna uygun bir cesaretin de var olabileceğini ortaya koyar.

ANLATIM ARAÇLARI

Sembol, Motif, Leit-Motif vb.

Elma ve Erik: Oğul, annesinin başından geçenleri anlatırken sanatsal bir estetik gözetmektedir. Bu doğrultuda anlatısına, gerçek yaşanmışlıkta bulunmayan bazı detaylar eklerken bazı detayları da kendince yorumlar. Elma ve erik bu anlamda sanatsal gerçeklikle yaşam gerçekliğinin sembolü olarak kullanılmıştır. Buna göre erik gerçekliği, elma da sanatsal gerçekliği işaret eder. Erik aynı zamanda leit-motiftir çünkü oyunun sonunda Alman Subayı, Elsa'nın çantasını karıştırarak onu alır ve dişlemeye koyulur. Ancak oğul bu kısmı aktarırken onu "elma" olarak aktarmaz. Böylelikle yaşam gerçekliğinin faşizmle nasıl da tüketildiği aktarılmış olur.

"Yanıyorsam Düzelt": Daha önce de belirtildiği üzere oğul, gerçekliği sanatsal açıdan yeniden düzenlemektedir. Bunu yaparken annesine sürekli "Yanıyorsam düzelt" diyerek bir doğrulama yapmaktadır. Bu kullanımla yazar sanatsal gerçekliğin, yaşam gerçeğini değiştirmede, sadece daha katlanılır ve güzel kıldığını aktarmaktadır.

OYUN YAZARINA İLİŞKİN BİLGİLER

Kendini bir yabancı, vatanını bir yatak ve bir de sahne olarak tanımlayan George Tabori (György Tábori), Budapeşte'de I. Dünya Savaşı'nın çıktığı 1914 yılında dünyaya gelmiş, hayatı boyunca savaşların belleğinde bıraktığı izlerle yaşamak zorunda kalmıştır. II. Dünya Savaşı'nda, aralarında babası Cornelius'un da bulunduğu altmış yakın akrabasını Auschwitz kampında faşizme kurban ver-

miştir. 1935 yılında Hitler'in yaşanmaz hale getirdiği Berlin'i terk ederek Londra'ya göç eden Tabori, İngiliz ordusunda ve BBC'de savaş muhabirliği yapmaya başlamıştır. Savaş bittikten sonra, göçmen olarak 1947 yılında ABD'ye yerleşen Tabori bu kez McCarthy faşizminden etkilenmiş ve 1950'li yıllarda New York'ta kara listeye alınmasıyla senaryo yazarlığı ve çevirmenlik yapmaya başlamıştır. Bu süre zarfında Thomas Mann'dan Charlie Chaplin'e pek çok sanatçıyla tanışan Tabori, 1969 yılında yeniden Avrupa'ya dönmüş ve bazı Avrupa başkentlerinde yönetmenlik yapmıştır. En çok etkilendiği tiyatro yazarı olan Bertolt Brecht'in tiyatrosu olan Berliner Ensemble'da da oyunlar koyan Tabori, 2007 yılında hayata gözlemini yummuştur.

Eserlerine gelecek olursak, henüz Londra'da yaşarken ilk romanı *Beneath The Stone* [Taşın Altındaki] 1943 yılında yayımlanmıştır. Bunu *Companions of the Left Hand* [Sol Elin Ahbabları] takip etmiştir. ABD'ye yerleştikten sonra, aralarında *Cesaret Ana* ve *Çocukları* da bulunan pek çok eserin çevirisini gerçekleştiren Tabori'nin *Flight into Egypt* [Mısır'a Kaçış] adlı oyunu 1952 yılında New York'ta dünya prömiyerini yapmıştır. 1956 yılında yine New York'ta, Phoenix Tiyatrosu'nda, August Strindberg'in *Matmazel Julie* adlı oyununu yönetmiştir. Avrupa'ya dönmeden bir sene önce, yani 1968'de Auschwitz'de ailesinin başına gelenleri konu ettiği *The Cannibals* [Yamyamlar] adlı oyununu yazmıştır. Avrupa'ya geri döndükten sonra da sanat hayatına oyun yazarı ve yönetmen olarak devam eden Tabori'nin ülkemizde de sahnelenen ve en çok bilinen oyunları ise, 1986'da yazdığı *Mein Kampf* [Kavgam], 1990'da dünya prömiyeri yapılan *Weisman und Rotgesicht* [Weisman ile Kızılyüz] ve ilk kez 1993 yılında sahnelenen *Requiem für Einen Spion* [Bir Casus'a Ağıt] adlı eserleridir. Tabori, Alman Dil ve Yazın Akademisi'nin verdiği Georg Büchner Ödülü ve Alman Dilindeki Oyun Yazarları Buluşması'nda verilen En İyi Oyun Ödülü gibi birçok önemli ödüle layık görülmüştür.

OYUNUN YAZILDIĞI VE GEÇTİĞİ ORTAMA İLİŞKİN BİLGİLER

Tabori'nin oyunu tam olarak kaç yılında kaleme aldığı bilinmemekle beraber ancak oyun, iki farklı zaman dilimini içermektedir:

İç içe örülmüş bu iki zaman periyodundan biri, savaştan sonra, Anne ile Oğul'un.-muhtemelen BBC'nin olan- bir radyo stüdyosunda karşılıklı söyleşisini içerir; ikincisi ise, anlattıkları olayın geçtiği, savaş yıllarını kapsamaktadır. İlk boyutun ortamının, oyunun genel izleğinde belirleyici rolü olmadığından, ikinci boyutun geçtiği II. Dünya Savaşı yıllarında Avrupa'daki ortama genel olarak bakmak faydalı olacaktır.

II. Dünya Savaşı, 1939 ile 1945 yılları arasında süren, 40-50 milyon insanın ölümüyle sonuçlanan, soykırımların ve nükleer silahların kullanıldığı insanlık tarihinin gördüğü en kanlı savaşlardan biridir. Savaşların çıkış nedenleri hiçbir zaman tek bir sebeple açıklanamayacak olsa da, 1933'ten itibaren ve devamını izleyen iki yılda ülkesindeki mutlak güç haline gelen Adolf Hitler'in, Avrupa'ya yaymak istediği Büyük Alman İmparatorluğu hayali, birçok iktisadi, sosyolojik, psikolojik etkisiyle birlikte bu savaşın sebeplerden biri olarak söylenebilir. Bu hayalin ideolojik kökeninde, Almanlar'ın saf ve bozulmamış insan ırkı olduğu savı yatarken, bu ütopyayı gerçekleştirmek üzere Almanya, Avrupa'daki pek çok ülkeyi tehdit etmeye ve işgale başlar. 1 Eylül 1939'da ilk olarak Polonya işgal edilir. Bu da pek çok tarihçinin, II. Dünya Savaşı'nın başlangıcı olarak kabul ettiği tarih olarak kayda geçer. Bu tarihten itibaren, Birleşik Krallık, Sovyetler Birliği, ABD ve Fransa'nın oluşturduğu Müttefik Devletler, Almanya'ya savaş ilan eder. Mihver Devletler olarak adlandırılan Almanya, İtalya, Macaristan ve Japonya'nın da katılımıyla savaş dünyayı çok kısa bir sürede kasıp kavurmaya başlayacaktır. 1945 yılında Müttefik Devletler'in Almanya ve Japonya'ya karşı kesin zaferiyle sonuçlanan II. Dünya Savaşı, insanlık tarihindeki kara lekelerden birçoğunu bünyesinde barındırır. Savaşın kendisinin tek başına bile insanlık suçu olduğu bir yerde nükleer silahların kullanımı, milyonlarca masum insanın ölümü ve soykırım gibi tarihte utançla anılacak toplu katliamlar en unutulmayacak olanlardır. Oyun bu katliamlardan özellikle soykırımla ilişkili olarak ele alınmıştır.

Holokost olarak da adlandırılan ve II. Dünya Savaşı süresince, Naziler tarafından gerçekleştirilen soykırımda savaş öncesinde sayıları dokuz milyonu bulan Avrupa Yahudileri'nin üçte ikisi, yani yaklaşık altı milyonu sistemli bir şekilde çeşitli toplama kampların-

da öldürülmüştür. Ayrıca Romanlar, eşcinseller, engelliler gibi toplumun diğer ötekileri de aynı şekilde katledilmişlerdir.

Oyunla İlişkili Diğer Kavramlar

Cesaret Ana: Oyun, Tabori'nin, ABD'de yaşarken tanıştığı, hayranlık duyduğu ve etkilendiği Bertolt Brecht'in *Cesaret Ana ve Çocukları* adlı oyununa gönderme yapmaktadır. Brecht'in oyunundaki Cesaret Ana, oğullarının ölmesi pahasına savaştan kazançlı çıkmaya çalışan bir kadındır. Oysa Tabori'nin *Annemin Cesareti* adlı oyununda bunun tam tersini görürüz.

DEĞERLENDİRME

Annemin Cesareti adlı oyun, George Tabori'nin annesinin yaşamış olduğu olaylardan yola çıkarak kaleme aldığı otobiyografik bir dram örneğidir. İki farklı zaman ve mekan düzleminde kurulan oyun, 1944 yılında Budapeşte'de yaşanan bir olayın, sonrasında Londra'da BBC kayıt stüdyosunda aktarıldığı bir yapıya sahiptir. Oyun temel olarak Brecht'in *Cesaret Ana* adlı oyununa bir göndermedir. *Cesaret Ana* adlı oyunda, oğullarını kaybetme pahasına savaştan kazançlı çıkmaya çalışan bir anne üzerinden anlatılmak istenen düşünceler, *Annemin Cesareti* adlı oyunda, savaşla, çıkarla ilgisi olmayan bir annenin göstermek zorunda bırakıldığı bir cesaret üzerinden anlatılmak istenmiştir.

Oyun pek çok çatışmayla eksen kurar. Faşizm x İnsanlık ana çatışma olarak görülür. Ayrıca Korkaklık x Cesaret, Kibir x Tevazu, Sanat x Gerçeklik gibi yan çatışmalarla da desteklenmiş ve bunlar üzerinden farklı boyutlarda mesajlar oluşturulmuştur. Ancak oyunun en temel göndermesi elbette insanlığı uçuruma sürükleyen faşizmin merhametinin bile ne denli iğrenç olduğu gerçeğidir; sanatın yumuşatarak, süsleyerek, göze ve kulağa hoş gelen anlatım biçimleriyle aktardığı yaşamsal gerçekliğin daha katı, daha acımasız ve daha dayanılmaz olduğudur.

SESSİZLİK

[Silence]

YAZAN

Moira
Buffini

ÇEVİREN

Serdar
Biliş

TÜR

Tarihsel
Kara-komedi

TARİH

1999

OYUNUN ÖYKÜSÜ (BÖLÜMLERE BAĞLI OLARAK)

I. PERDE

1. SAHNE: Bir tarlada geçer. Baş oyun kişilerinden Ymma, işlediği söylenen bir suçtan dolayı Fransa Kralı olan ağabeyi tarafından kaderini belirlemesi için İngiltere Kralı'na gönderilmektedir. Sinirli ve hırçındır. Kendi isteği ve iradesi dışında, üstelik daha sonraki sahnelerde öğreneceğimiz üzere sadece tecavüze uğradığı için tepki verdiği gerekçesiyle cezalandırılıyor olmayı içine sindirememektedir. Bu sahnedeki temel çatışma Ymma karakteri üzerinden, kadın bedeni ve varoluşu hakkında erkek-egemen yaklaşımın kendini bir karar mekanizması olarak kabul etmesi üzerine kuruludur.

2. SAHNE: Bir kilisede geçer. İngiliz Kralı, ülkesinin kuzeyine aralıksız akın düzenleyen Vikingleri durdurmak için Lord Silence'tan yardım istemiştir. Niyeti Fransa Kralı'nın, kaderini belirlemesi için kendisine yolladığı Ymma ile Lordu evlendirerek, toprak bütünlüğü için yardım istediği Lord'a karşı hissettiği eziklik duygusundan kurtulmaktır. Bu nedenle Lordu evliliğe hazırlamak için Papaz Roger görevlendirilmiştir. Kral, heybetli bir görüntü beklerken 14 yaşındaki Lord Silence'ı görünce hayal kırıklığı yaşar. Pagan kültürden

gelen Silence, Papaz Roger'ın kendisine anlatmakla yükümlü olduğu dini kurallar nedeniyle kafa karışıklığı yaşamaktadır. Sahnedeki temel çatışma dinsel eksen üzerine oturtulmuştur.

3. SAHNE: Kralın odasında geçer. Yolda kendisine eşlik eden Ymma'dan büyülenmiş olan Eadric, sağ kolu olduğu Kral'ın Ymma hakkında verdiği evlilik kararını yeniden gözden geçirmesini sağlamaya çalışır. Bu sahnede kralın ne denli zayıf ve erkten yoksun olduğu görülür. Eadric'in simgelediği erkek barbarlığı ve kralın simgelediği yöneticilerin içsel güç yoksunlukları üzerinden, güçlü-zayıf çatışması bu sahnenin temel motivasyonunu oluşturmaktadır.

4. SAHNE: Kilisede geçer. Roger, kendi inanç sistemince kafir olarak nitelendirdiği Silence'ı iman etmesi için ikna etmeye çalışırken, Ymma sahneye girer. Tanıştırılırlar. İkisi de birbirleriyle evlenmek istememektedir. Ymma'nın öfkesi, evlendirilmek istediği kişinin 14 yaşında bir çocuk olduğunu görünce biraz daha artar. Bu sahne, Hristiyanlığın kadına bakışı eksenine oturtulmuştur.

5. SAHNE: Kralın odasında geçer. Ymma yanlışlıkla kralın odasına girmiştir. Planlanmamış bu vakitsiz tanışma, ikisinin de birbirlerinin gerçek yüzlerini görmelerini sağlamıştır. Ymma kralın gözünde, bir prenesten çok bir fahişe, dayatılan kadın kavramına uymadığı için korkulan, gücünden kaçınılması ve cezalandırılması gereken biriye, Kral Ymma için, zavallı, korkak ve aciz bir kişiliktir. Sahne oyunun geneli gibi kadın erkek çatışması eksenine, persona kavramı perspektifinde oturtulmuştur.

6. SAHNE: Kilisede geçer. Rahip Roger'ın, Silence'ı imana getirmeye çalıştığı bu sahne, dinsel yaklaşımın bedene bakışı ve cinsellik üzerinden bedene ve böylelikle bireye biçim vermeye çalışılması eksenine kurulmuştur. Bu sahnede Silence Dionizyak olan doğayı sembolize ederken karşısında Apollonik mantığı simgeleyen Roger bulunmaktadır. Sahnenin sonunda, doğanın galip geleceğinin sinyalleri verilir.

7. SAHNE: Büyük bir odada geçer. Düğün töreni yapılır ve sıra gerdeğe gelir. Ymma Silence'ın kız olduğunu fark eder. Bu şekilde Silence da Ymma aracılığıyla kendini fark eder. Oyunun temel temasının güçlü bir biçimde gösterildiği bu sahnede, toplumsal koşulların, kültürün, erkin, dinsel olanın, beden üzerindeki

yaptırımlarının vehameti komedi aracılığıyla sergilenir. Sonuç olarak erkek egemen yaklaşım, kendi araçlarını, kendi yaklaşımına karşı fark etmeden kullanmış olur. Ymma ve Silence bu durumu lehlerine çevirmeye karar verirler.

8. SAHNE: Bahçede geçer. Kral, ilk karşılaşmalarında Ymma'da gördüklerinden bilinçaltında etkilenmiştir. Rüyasında onu görmüş, onu kendisine saklamayıp Silence'la evlendirdiği için pişman olmuştur. Evliliği iptal edip, Ymma'yı almak ister. Ymma bunu kabul etmez ve onu bir yumrukta devirir. Kuzeye, Silence'ın memleketine gitmek üzere yola çıkarlar.

II. PERDE

9. SAHNE: Arabada geçer. Kraldan kaçmakta olan Ymma ve Silence'a, Eadric, Roger ve Ymma'nın hizmetçisi Agnès eşlik etmektedir. Bu sahne boyunca Roger ve Agnès'in birbirlerine yakınlaşmaya başladıklarını görürüz. Sahne, insanın kendi doğasıyla, kültürün zorladığı biçimin çatışması üzerine kuruludur.

10. SAHNE: Zindanda geçer. Kral, Ymma'yı yakalamaya kararlıdır. Ancak adamları onu tanımadığı için zindana atmıştır ve Ymma'yı takip edebilmesi için öncelikle krallığını (içsel düzeyde erki) kanıtlamak zorundadır.

11. SAHNE: Arabada geçer. Yol adeta herkesi kendi doğasına götürmektedir. Agnès ve Roger arasında doğan etkileşim, Roger'ın içsel çatışmasıyla yükselmekte, Eadric, Ymma'ya yakınlaşmaya çalışmakta, Silence ise Eadric'e doğru savrulmaktadır. Cinselliğin, insanın doğasındaki yeri işaret edilir. Akıl, doğayı her zaman yene-memektedir. Dolayısıyla sahne Dionisyak olanla Apollonik olanın çatışması üzerinde kuruludur.

12. SAHNE: Sarayda geçer. Kral, erkini şiddetle kanıtlayabileceğini keşfeder. Artık o güçsüz ve zayıf kral değildir. Şiddetin, güçsüzlüğü gizleyen bir maske olduğu vurgulanan bu sahnede, erk-şiddet bağı ortaya konulmuş olur. Ethelred artık tahtındadır ve Ymma'yı ele geçirmek için planlar yapar.

13. SAHNE: Arabada geçer. Silence, Eadric'in kendisini öptüğünü hayal eder. Bu onun doğasının çağrısıdır. Roger, cehennemi anlatmaktadır ve bununla aslında kendi içinde hapsettiği doğası-

nın kabarmasını yatıştırmaya çalışmaktadır. Bir kaza olur ve Roger Agnès ile Ymma da Eadric ile üst üste bulurlar kendilerini.

14. SAHNE: Höyükte geçer. Silence artık kendisine dayatılmış olan erkek kimliğinden sıyrılmakta, doğasındaki kadını, Eadric'i hayal ederek tanımaya başlamaktadır. Oyunda, şehvetin en üst noktaya çıktığı atmosfer olarak tanımlayabileceğimiz bu sahnede, doğanın kendi yolunu er ya da geç ortaya koyacağını görürüz.

15. SAHNE: Kral, deniz yoluyla, onlardan önce Cumbria'ya varıp, Silence'ı öldürmeyi planlar. Şiddet kullanımının kendisine sağladığı avantajları fark etmiş, gittikçe gaddarlaşılmaya başlamıştır.

16. SAHNE: Höyük'te geçer. Agnès ve Roger arasındaki yakınlaşma, Roger'ın kendini ve varlığını konumlandığı inancını sorgulamasına neden olmuştur. Aynı şekilde, başlangıçta hayatı Ymma'ninkine sıkı sıkıya bağlı olan Agnès de kendine bir yol bulmaya başlamıştır.

17. SAHNE: Arabada geçer. Eadric, Ymma'nın elbiselerine tecavüz eder. Ymma, kendisini kimliksel bir forma sokan ve doğasını başka bir varoluşa zorlayan elbiselerinin tecavüze uğramasını fırsat bilerek, zaten sevmediği ve nefret ettiği elbiselerini yaktırır. Bu, sembolik olarak Ymma'nın kendisine dayatılan bir kimliği yakması anlamına gelmektedir.

18. SAHNE: Yolda geçmektedir. Eadric, Ymma'ya yakınlaşma çabası içindeyken, Silence da Eadric'e yakınlaşmaya çalışır. Ymma'nın ağabeyini bıçaklamaya çalıştığını bu sahnede öğreniriz. Öte yandan, aslında genç bir kız olan Silence hâlâ erkek kılığında olduğu için, bunun üzerinden cinsel kimliğin kültürle ve ataerkil yaklaşımla çatışması verilmektedir.

19. SAHNE: Rahip Roger'ın kendini var edilmiş bulduğu kimliği artık sarsılmıştır. Artık o da doğasına karşı gelememektedir. Ayrıca bu sahnede Ymma'nın suçunun, ağabeyinin tecavüzüne uğradığı halde sessiz kalmaması olduğu ortaya çıkar. Özde olanın er ya da geç ortaya çıkacağını vurgulandığı bu sahne arabada geçer.

20. SAHNE: Kral, Şiddetini uygulayarak, yakarak ve yıkarak tüm Vikingler'e yönelik bir saldırı eşliğinde yola çıkmıştır. Gücün ve iktidarın yaşattığı esrik sarhoşluk içindedir.

21. SAHNE: York'ta geçmektedir. Oyunun temelinde bulunan, beden kavramının kıyafetler (kimlik) üzerinden anlam değiştirdiği düşüncesi Ymma'nın kılık değiştirmesiyle anlatılır. Ymma artık erkek kıyafetleri içindedir. Silence ve Roger için henüz üzerlerine yapışan kıyafetten (kimlikten) kurtulma zamanı gelmemiştir.

22. SAHNE: Kral artık Silence'ın memleketi olan tüm Cumbria'yı ele geçirmiştir. İlk yaptığı şeylerden biri, Silence'ın kadın olan papazını yakalayıp işkence çekirtmektir. Oyun, bunun üzerinden, se-yirciye, erk düşkünlüğünün zayıflıkla olan ilişkisi ve kadına karşı tutumunu gözler önüne serer.

23. SAHNE: Eadric, yemeğe savaşa giderken yediği mantarlar-dan katar. Bu mantar insanın iç dünyasında olanı ortaya çıkaran bir mantardır. Gerçek özün, beden ve kimlikle yüklenenden bağımsız bir varoluşu olduğu anlatılır.

24. SAHNE: Silence, yeni bir gözle baktığı kendinin, Eadric'e his-settiğini sandığı şeylerin bir yanılgıya neden olduğunu fark eder. Kadın olarak ille de bir erkeğe ihtiyaç duymasının zorunlu olmadığını idrak eder. Artık evine yaklaşmıştır.

III. PERDE

25. SAHNE: Kral Ethelred, Silence'ın kadın rahibini öldürmüştür. Bu erkek egemen sistemin kadına bakışını simgelemektedir. Silence tutuklanmıştır. Kral, Eadric'e Silence'ı kuleden atarak öldürmesini emreder. Böylelikle kendisi de Ymma ile evlenebilecektir. Ymma, Silence'ın aslında bir kız olduğunu söylese de artık bu bilgi bir şey ifade etmeyecektir.

26.SAHNE: Silence, kuleden atlayarak intihar eder. Roger onu kurtarmak istemiş ancak başaramamıştır.

27.SAHNE: Ymma, Eadric'i Silence'ı öldürdüğü için öldürür. Agnès ve Roger birlikte kaçmaya ve evlenmeye karar verirler. Roger Silence'ı bulur ve ölmediğini fark eder. Silence kadın kıyafetleri içinde gelir. Kral onun Silence olduğunu bilmez. Ymma ve Kral evlenir. Silence da yanlarındadır. Sessizlik bu kez başka bir amaçla –onların mutluluğu amacıyla- devam edecektir...

ZAMAN VE MEKAN KULLANIMI

Oyun Britanya'da karanlık çağda geçmektedir. 17 farklı mekan kullanımı bulunmaktadır. Yazar oyunda anakronizm¹ kullanmıştır.

OLAY DİZİSİ

Perde ve Sahne

Oyun üç perde ve toplam 27 sahneden oluşmaktadır.

Olay ve Durum Dizisi

İngiltere Kralı Ethelred, topraklarında şiddet estiren Vikingler'e karşı savunmasız durumda olduğundan, Viking soyundan gelen Lord Silence'tan yardım ister.

Ethelred, Fransa Kralı'nın sürgüne gönderdiği Ymma ile Silence'ı evlendirerek bir yandan Ymma'yı cezalandırmayı, diğer yandan da Silence'a yardımlarının karşılığını ödeyeceğini düşünmektedir. Ancak Silence, pagan inancı ve yaşıyla Kral'ın yardım isteyeceği son kişidir.

Ancak sözünden dönmek istemeyen kral evliliğin gerçekleşmesini sağlar.

Gerdek gecesinde Ymma, Silence'ın bir kız olduğu anlar. Oyunun ilk asal düğüm noktası bu sahnededir. Ymma bu durumu lehlerine çevirmek ister.

Evlendirme kararından pişmanlık duyan Etheldred, evliliği geçersiz kılmak için Silence'ı öldürerek Ymma ile evlenmek ister. Kuzeye gittikleri yol, yolcularda dönüşümlerin yaşandığı bir serüvene dönüşür.

Kralın sağ kolu olan Eadric, Ymma'ya karşı hissettiği duygularla içindeki kırılgan benliği ortaya koymaya başlarken, Silence'ı evliliğe hazırlamakla yükümlü papaz Roger, doğayı ve kendi doğasını keşfetmeye başlar.

Ymma ve Silence da kendi benliklerine doğru bir farkındalık yaşarlar. Öte yandan başlangıçta çelimsiz ve kifayetsiz olan Kral Ethelred'in içindeki şiddet ve gaddarlık düşkünü benlik kendini göstermeye başlar.

Kral bir gemiyle onlardan önce kuzeye varır.

Oyunun sonunda Eadric hayatını kaybederken, Roger,

¹ Bkz. Oyunla ilişkili Diğer Kavramlar.

Ymma'nın hizmetçisi Agnès ile birlikte kaçmaya karar verir. Silence'ın öldüğü sanılmaktadır.

Ymma, Kral'la evlenir, Silence, bir kadın olarak Ymma'ya yaşamı boyunca eşlik eder.

Atmosfer

Oyunun ilk perdesinde kasvetli ve durağan bir atmosfer bulunmaktadır. İkinci perde ise gerilimin tırmandığı, ritmin yükseldiği ve oyunun doruk noktaya doğru evrilmeye başladığı hareketli bir atmosferde geçer. Üçüncü perdenin atmosferi ise doruğun yaşandığı, finale yönelen daha aydınlık bir karakter gösterir.

AKSİYON PLANI

Cezalandırılmak üzere başka bir krala gönderilen genç kadın, genç bir kız olduğunu kendisinin bile bilmediği, erkek olduğu söylenerek büyütülmüş biriyle evlendirilerek cezalandırılır.

Bu evliliği yaptıran kral, gelinin güzelliğinden etkilenerek evliliği geçersiz kılarak gelini kendi almak ister.

Genç kız kendi kimliğini, gelinin yardımıyla bulur.

Genç kadın kralla evlenir ve genç kız yeni kimliği ile gelinin yeni yaşamında varlıklarını mutlu bir biçimde sürdürmeye devam ederler.

Çatışma

Sessizlik adlı oyun, anakronik tarihsel bir komedi olarak nitelendirilebilir. İngiltere karanlık çağında, X ila XI. yüzyıllarda yaşanmış bir hikaye ve döneminin kronolojik akışında olmayan bazı uyumsuzluklarla ele alınmıştır. Oyunun temel çatışması, doğayı, kaotik ve sezgisel olanı işaret eden Dionizyak akıl ile mantığı, kültürü ve düzeni, dolayısıyla erki işaret eden Apollonik olanın çatışmasıdır. Dramatik olay kadının kendi bedeni üzerinde söz hakkına sahip olamayışı ve bununla baş etmek için sessizliği kullanışı üzerine oturtulmuşsa da, iktidar ve tek tanrılı dinlerin beden üzerindeki kontrolünün birey ve kimlik üzerindeki çatışmalarıyla da desteklenmiştir.

Kişileştirme

	Biyolojik	Psikolojik	Sosyolojik	Tavrı (Genel)
Ymma	Güzel, kadın	Tecavüz mağduru, kurban psikolojisinde, hırçın	Soylu, Norman asıllı, Ermiş kızı olduğu iddia ediliyor	Hırçın ve agresif. Ancak Silence'la tanıştıktan sonra güçlü olmanın yollarını fark ediyor, iç aksiyonu yüksek, kadınların kendi istekleri dışında bir yaşama zorlanmasına ilişkin bir figür, pozitif bir figür.
Silence	14 yaşında, kız	Saf, yetim, erkek olarak yetiştirilmiş, cinsellikle ilgili bilgisi yok	Cumbria Lordu, Viking soyundan, Pagan	Genel olarak şaşkın bir kişi, henüz çok genç ve hem kendini hem de yaşamı anlamlandırmaya çalışırken, sorgulayıcı, cinsel kimliği, ona yüklenen roller ve dürtüleri arasında savaşimler var, pozitif figür
Ethelred	Çelimsiz bir erkek, pis ve bakımsız	Öncelikle bıkkın ve boş vermiş, sonrasında gücün ve şiddet kullanımının verdiği büyüklüğü yaşıyor	Kral	Otorite figürü, önce boş vermiş, sonra erkini ispat noktasından sonra şiddet ve güç bağımlısı, ancak bir o kadar da düşük zekalı bir kişilik, negatif figür
Eadric	Yapılı, güçlü bir erkek	Dürtüsel, şiddet düşkünü, düşünsel yanı pek gelişmemiş, tecavüze uğramış, homofobik	Savaşçı, barbar, Kral'ın sağ kolu	Askeri güç figürü. dürtüsel, düşünsellikten uzak ve tepkisel, basit düzlemde yaşıyor, negatif figür
Agnès	Kadın	Evlatlık verildiği rahibe okulundan hizmetçilik için satın alınmış, kendi isteklerini ikinci plana itmekten bıkkın	Hizmetçi	Adım adım kendi yaşamının sorumluluğunu almaya hazırlanıyor, güçlü ve akıllı bir kadın, zamanlaması ve davranışları zekice, pozitif bir örnek
Roger	Erkek	Kafa karışıklığı içinde, babası tarafından piskoposluğa verilmiş, agorafobik	Rahip	Din figürü, ancak sonrasında insani yanları baskın çıkacak ve dinsel öğretilerinin ötesine geçecektir, pozitif bir örnek

ÖNERME/MESAJ

Bireysel Katman

Oyunun temel çatışması olan doğa-kültür çatışmasının bireysel katmanı beden ve cinsel kimlikler üzerinden ilerler: Beden bireydeki doğanın bir aracı olarak görülür. Bu nedenle amacından sapmış Apollonik erk, bedeni ve onun temel işlevlerini kontrol etmeyi, kendi var oluşunu garantileyen bir savaşım olarak görür ve bunu tüm insanlığın varoluşu için yapılması gereken bir savaşım olarak lanse eder. Bu nedenle farklı görüngülerde de olsa erk, salt güç tutkusuyla bedeni hedefine alır. “Foucault daha iç karartıcı bir çalışmaya değinmiştir: O çalışmada beden iktidarın hedefindeki şey olarak, iktidarın derinlemesine işlediği, şekillendirdiği, öyle ki bir dünya görüşünü, toplumsallık hakkında bir görüşü yansıtacak hale gelen bir nesne olarak ele alınmıştır.”² Sonuç olarak bu savaşım, Apollonik olanın insana kazandırdığı kimliği, cinsiyetlere, daraltılmış ve erkin isteğine göre biçimlenmiş formlara sokmaya çalışır. Cinsellik fizyolojik temelli kimliklere hapsedilmiş, kişinin sahip olduğu beden, erkin kurduğu ve doğaya karşı koruduğunu iddia ettiği toplumsal bir hiyerarşiye sabitlenmek istenmiştir. Oyunun temel çatışmasını içeren tüm bu düzlemler, (ataerkil ve tek tanrılı) erkin bedene ve kimliğe yaptığı yüklemeleri ve bu yüklemeler karşısında bir araç olarak sessizliğin kullanım şeklini tartışmaya açar.

Toplumsal Katman

Oyunun toplumsal katmanı, aynı çatışmanın toplumsal boyutuyla ilgili olanıdır. Apollonik olanın var ettiği kültürel düzen çatışmasını doğa ile yürütürken kaçınılmaz bir biçimde erki gündeme getirir. Ata-erkilin ana-erkille çatışması ve bunun tek tanrılı dinlerle çok tanrılı inanç sistemlerinin bakış açısıyla şekillenen yaklaşımları bu noktada kendini hissettirir. Bu erk, asıl amacı olan doğayla savaşımına, erkini devam ettirebilmek adına kendi var ettiği kimlikleri denetlemek için çatıştığı bireyle savaşımını da ekler. Bunu bireyin tek başına doğa karşısında yenik düşeceği savıyla, ancak bireyler arasındaki erkini meşrulaştırmak niyetiyle sürdürür.

2 *Bedenin Tarihi*'ne Önsöz'den: Alain Corbin, Jean-Jacques Courtine, Georges Vigarello, *Bedenin Tarihi*, YKY, çev.: Saadet Özen, 1. Cilt, 1. Baskı, İstanbul, 2008, s. 10.

Evrensel Katman

Oyunun evrensel katmanı doğa-kültür karşıtlığı üzerine kurulmuştur. Doğa özgür ve denetlenemez olanken, kültür insanlığın varoluşundan beri onunla baş edebilmek ve hayatta kalabilmek adına oluşturduğu tüm birikimdir. Doğadaki diğer canlılarla kıyaslandığında evrim sürecinde insan, aklı sayesinde hayatına devam edebilen bir varlığa dönüşmüştür ve o zamandan beri doğa ile çatışma içerisinde. Doğayı Dionysos temsil eder. Kültürü ise Apollon. “Dionysos maddeyi hareket ve enerji ile doldurur: Nesneler canlı, insanlar hayvanidir. Apollon canlıları, sanatın ya da derin düşünsel faaliyetin nesneleri olarak dondurur. Apollonik şeyleştirme faşizan da olsa, doğanın tiranlığı karşısına insani gücü koyarak, bu gücü çoğaltır. Yüceliğinin bir nedeni de budur. Apollonun Batılı gözü bizi görünür kılarak, kimlik sahibi yapar.”³ Bu çatışma, evrensel olan özü iletir ancak toplumsal olabildiği gibi, bizzat bireyin iç dünyasında da kendi doğası ve aklı arasında da devam eder.

ÖZ

Oyun belki de insanlık tarihinin en önemli ve en eski sorularından biri olan “Ben kimim?” sorusunu, beden, ona yüklenen anlamlar ve hissediş doğrultusunda, sıklıkla da kim olmadığımız gerçeğinden yola çıkarak ele almaktadır. Buna paralel olarak kimlik kavramı, kadın ve erkek kimliklerinin tarihsel ve kültürel zorlamalarla aldığı biçimler güçlü bir komediyle tartışılmaktadır. Oyun, vitrinin içerikten daha çok önemsendiği çağımızda, görüneni altüst ederek dikkatimizi içeriğin ne olmadığından hareketle, ne olabileceğine çekmektedir.

ANLATIM ARAÇLARI

Sembol, Motif, Lelt-Motif vb.

Beden ve rüyalar oyunun temel motifleri arasında yer almaktadır.

Bedenin bir motif olarak kullanılışı onu kimliğin belirleyeni değil, sadece taşıyıcısı olduğu imasıyla şekillendirmektedir.

3 Camille Paglia, *Cinsel Kimlikler*, çev.: Didem Atay, Anahid Hazaryan, Epos Yay., Ankara, 2004, s. 113.

Rüyalar ise, kültürel olanın yüklediği anlamların altında insan benliğinin bilince ulaştırmak istediği mesajların bir taşıyıcısı olarak şekillenir. Oyun boyunca rüyalar, benliğin bedenine dışına taşımak istediği anlamın habercisi ve işaretçisi olarak kullanılmıştır. Aynı şekilde *mantar* da bu işleve hizmet eder.

OYUN YAZARINA İLİŞKİN BİLGİLER

Moira Buffini, 1965 yılında İrlandalı bir ailenin çocuğu olarak Carlise'da dünyaya geldi. 1983-86 yılları arasında Londra Üniversitesi Goldsmiths'te İngiliz Dili Edebiyatı ve Drama ile Royal Welsh College Müzik ve Drama Bölümü'nde oyunculuk eğitimi gördü. 1992 yılında Anna Reynolds ile birlikte yazdığı *Jordan* adlı oyun, Yazarlar Birliği Ödülü'ne layık bulunurken, Buffini performansı ile Time-Out ödülünü kazandı. 1997 yılında Soho Theatre'da sahnelenen *Gabriel* adlı oyunu özel ödüle değer bulundu. 1999 yılında kaleme aldığı *Silence* adlı oyunu yazara İngiliz dilinde yazılmış en iyi oyun ödülü olan Susan Smith Blackburn Ödülü'nü kazandı. Bu ödülleri 2001 yılında yazdığı *Loveplay* adlı oyunuyla kazandığı RSC ve 2003 yılında National Theatre'da sahnelenen *Dinner* adlı oyunuyla kazandığı En iyi Komedi ödülleri takip etti. Yazarın, özgün oyunlarının yanı sıra, uyarlamaları da bulunmaktadır. Nikolai Erdman'ın klasik eserinden uyarladığı *Ölümüne* adlı oyun, 2012 yılında Mehmet Birkiye rejisiyle Kenter Tiyatrosu'nda da sahne almıştır. Aynı zamanda dizi ve film senaryoları da kaleme alan Buffini son olarak 2011 yılında Charlotte Brontë'nin *Jane Eyre* adlı romanını BBC için filme uyarlamıştır. Moira Buffini, bir grup oyun yazarıyla birlikte, yaratıcı, hayal gücünü zorlayan oyunları gerçekçi pembedizvari oyunlara karşı savunmayı amaçlayan ve İngiliz Tiyatrosu'nda yazarları büyük ölçekli işler yazmaya teşvik eden 'Monsterist' grubunun kurucu üyelerinden biridir. David Greig, onu metafizik bir yazar olarak nitelemektedir. Tüm eserleri Faber Yayınları tarafından yayımlanmaktadır.

OYUNUN YAZILDIĞI VE GEÇTİĞİ ORTAMA İLİŞKİN BİLGİLER

Oyunun Yazıldığı Dönem

1999 yılında milenyumun hemen öncesinde kaleme alınmıştır.

Oyunun Geçtiği Dönem

Oyun karanlık çağ olarak adlandırılan, Roma İmparatorluğu'nun çöküşünden, 1000 yılına kadar uzanan süreci kapsayan bir dönemde geçmektedir. Karanlık Çağ deyimi ilk defa Rönesans dönemi İtalyasında İtalyan felsefeci ve şair Francesco Petrarca (1304-1374) tarafından kullanıldı. Bu dönemde Avrupa'da Latince edebiyatta bir gerileme, genel olarak nüfus azalması, çeşitli teknik konularda, mimarlıkta ve diğer kültürel alanlarda bir gerileme yaşanmaktaydı. Dönemin İngilteresinde katı bir ortaçağ hüküm sürmektedir. Buna karşın Vikingler'in yoğun olarak yaşadığı kuzeyde, Pagan kültür devam etmektedir. Bu çağı diğerlerinden ayıran şey, farklı bir ekonomik ve sosyal düzene sahip oluşudur. Ekonomik düzene şekil veren şey feodalite iken, değerler sistemini kilisenin belirlediği görülmektedir. İngiltere'de feodalitenin ortaya çıkışı oyunun geçtiği yaklaşık zaman dilimine rastlar. Özellikle barbar istilasının yarattığı güvenlik kaygıları, "bir kişiye uyruklu" olarak adlandırılabilir feodalitenin yaygınlaşmasını hızlandırmıştır. Toplumsal dönüşüm üretim tekniklerini de değiştirmiş, önceki çağda köle olarak sınıflandırılan halk feodal rejimde bir derebeyine (bir lord, kont vb.) bağlı bir konuma gelmiştir. Sınıf sistemi yeniden biçimlenmiştir: "dövüşen soylular, dua eden rahipler ve çalışan köylüler ile serflerdir."⁴ Soylular ve rahipler ayrıcalıklı sınıfı; üreten köylüler ve serfler ise, üretim araçlarına sahip olamamakla birlikte gerek hukuki gerek toplumsal yapıda toplumun alt sınıflarını oluştururlar. Ancak daha aşağıda başkaları da vardır. Tamamen erkek egemen bir yapıya sahip feodalitede, kadınlar çok daha aşağı bir konumda sayılmaktadırlar. "XII. yüzyıl ila XVI. yüzyıl sonları arasındaki dönem kadınlık tarihinin dikkate değer, belki de, neolitik çağdan beri yaşanmış en kritik dönemidir. (...) Bu dönemin başında kadın küçük görülüyordu; yalnızca erkekler değil, kendisi tarafından da. Dönemin sonundaysa saygı, hatta, takdir görür oldu."⁵ İşte oyunun geçtiği dönemin özelliklerini bu şekilde özetlemek mümkün.

4 Server Tanilli, *Uygurluk Tarihi*, Say Yay., 5. Basım, İstanbul, 1981, s. 39.

5 Reay Tannahill, *Tarihte Cinsellik*, Dost Yay., çev.: Sinem Gül, Ankara, 2003, s. 218-219.

Oyunla İlişkili Diğer Kavramlar

ANAKRONİZM: *Sessizlik* adlı oyun, anakronik tarihsel bir komedi olarak nitelendirilebilir. Tarihsel kişiliklere sadık kalınmış olsa da erkek olarak büyütölmüş bir Lord olan Silence, kronolojik olarak döneme ait değildir. Bu anakronizmin yazar tarafından bilinçli olarak, erkin kimlikler üzerindeki savaşımının çağlar değişse de değişmediğine işaret etmek amacıyla konulduğu varsayılabilir.

PERSONA: Persona sözcüğü Latince tiyatro maskesi anlamına gelir. Köken olarak, Yunanca'dan, önceleri yüz, çehre anlamına gelen, sonralarıysa sadece maske için kullanılan *prosōpon* sözcüğünden gelir. Sonraları tiyatro sanatında, kişilik, canlandırılan rol kişisi ve bu rolü oynayan oyuncu anlamları da eklenmiştir. Nihai olarak bu sözcük, maskenin ardından konuşan kişi anlamını kazanır. "Kavram, doğal sürecindeki bu anlamsal evriminde, 'bizim gözlerimizle gördüğümüz hiçbir zaman kişi değil, ama her zaman, herkesin, az ya da çok bilinçli olarak oluşturduğu bir maske, çoğu kez gizemli kalan bir yüzdür' ifadesini karşılayacaktır."⁶ Kimliğimizin, kişilerle ya da dış dünyayla kurduğumuz ilişkiyle tanımlandığı, ancak ortaya çıkan bu kimliğin hiçbir zaman tam anlamıyla gerçek varlığımızı kapsamadığını işaret eden önemli bir kavramdır. Kısaca özetlemek gerekirse, personamız gerçek varlığımızı yansıtmaz ve birey asla görüldüğü gibi değildir.

BEDEN: İktidarın bireyle etkileşimi beden üzerinden gerçekleşir. Süreçlere göre değişen paradigmalara karşın bu etkileşim, erkin beden üzerinden bireye ve kimliklere şekil verme amacını değiştirmez. Özellikle modernizm sonrası süreçte beden üzerine üretilen kuramlar, onun ne denli önemli bir noktada bulunduğunu gösterir. Bedeni tanımlamak, onun üzerinde etki sahibi olmanın ön koşulu olduğundan, beden erk tarafından öncelikle fizyolojik sınırlılıklar dahilinde ele alınmıştır. Yukarıda da belirtildiği üzere, beden iktidarın en temel nesnelerinden biri haline gelmiştir. Ancak günümüzde geline süreçte bedeni tanımlamak içeriksel olarak onu nesneleştirmeksizin belirlemeye gayret eden bir süreç gözlemlenir. Erkin ele almak istediği şekilde beden, fizyolojik farklılıklara

dayalı “cinsiyet farklılığı” üzerinden kimliklendirilir.⁷ Erkek ve Kadın olarak kimliklenen beden üzerinden birey toplumsal bir hiyerarşide belirli basamaklara konulur. Doğanın belirlediği doğal olanın karşısına toplumsal varoluşun üzerine inşa edildiği normlar burada devreye girer: “insanın normallığı heteroseksüel normlar tarafından kurulur. Feminizm, ‘toplumsal cinsiyet’ kavramı yoluyla bu dar anlayışın varsayımlarını kadınları özgürleştirmek adına sorgulamış, queer kuram ise bu sorgulamayı radikalleştirerek feminizmi heteronormatif bir söylem olmaktan çıkmaya zorlamıştır.”⁸ Bundan sonra, Feminizm ve Queer Teori gibi, erkin beden üzerinden kimlik, davranış ve yaşam dayatmasını daha çok sorgulayan ve bedeni erkin belirlemeye çalıştığı tüm bu dayatmaların nesnesi olmaktan çıkarmaya çalışan girişimler daha görünür hale gelmiştir. Sonuç olarak, toplumsal yaşama çok yansımamış olsa da beden, üzerinden kimlik üretmeye çalışıldığı noktadan özgürleştirilmeye çalışılan bir odak haline gelmektedir. Oyunun tartışmaya açtığı konu da bu şekilde özetlenebilir.

DEĞERLENDİRME

Sonuç olarak, dramatik yapısı son derece güçlü kurulmuş olan bu oyun, her ne kadar Karanlık Çağ İngilteresinde geçiyor olsa da insanlığın en eski sorularından biri olan “Ben kimim?” sorusunu, kim olmadığımız üzerinden, bedene yüklenen anlamların kimliği oluşturduğu savını çürüterek tartışmaya açıyor. Oyun boyunca erkeğin aslında bir kadın olabileceği, kadının aslında bir erkek olabileceği, güçlü, yapılı bir erkeğin hassas ve kırılgan olabileceği, çelimsiz ve zayıf bir bedenin gaddar ve şiddet düşkünü bir benliği içerebileceği, bedeni denetlemeye çalışmanın nafile bir çaba olduğu ve doğal olanı normlara sokmanın er ya da geç iflas edeceği, tüm bu nedenlerle insan olmanın aslında bir bedenle değil, içsel benlikle ilgili olduğu ortaya serilmektedir.

7 Bkz. Michel Foucault, *Cinselliğin Tarihi*, çev.: H. Uğur Tannöver, Ayrıntı Yay., İstanbul, 2003.

8 Zeynep Direk, *Cinsellik Muamması*, haz.: Cüneyt Çakırlar, Serkan Delice, Metis Yay., İstanbul, 2012, s. 72.

ÜÇ KIZ KARDEŞ

YAZAN	ÇEVİREN	TÜR	TARİH
Anton Pavloviç Çehov	Ataol Behramoğlu	Dram	1890

OYUNUN ÖYKÜSÜ

Birinci perde Prozorovlar'ın malikanesinde geçmektedir. Üç kız kardeşin en küçüğü İrina'nın vaftiz günü ve babaları General Sergey Prozorov'un ölümünün birinci yıl dönümüdür. Genel olarak bahar atmosferi içinde neşeli ve aydınlık bir havada geçer. Kardeşler Moskova'ya taşınma planları içindedir. Andrey profesör olarak Moskova Üniversitesi'ne geçmeyi planlamaktadır. Kente yeni atanan Yarbay Verşinin'in eve ilk ziyareti bugüne rastlar. İrina'nın vaftiz gününü kutlamak için gelenlerden biri olan taşralı basit ve zevksiz bir kadın olan Nataşa ile Andrey perde sonunda öpüşerek bir ilişkiye başlarlar.

İkinci perdede Andrey ve Nataşa evlenmişlerdir. Bobik adını verdikleri bir çocukları vardır. Andrey, belediye meclisinde yazman olmuştur. Kumara başlamıştır ve bir atalet halindedir. Maşa ile Verşinin yakınlaşmaya başlamışlardır. İrina telgrafhanede çalışmaya başlamıştır. Olga da öğretmenlik yapmaya devam etmektedir. Altı ay sonra, Haziran'da Moskova'ya taşınmayı planlamaktadırlar. Perde, karnaval gecesi öncesinde geçer. Çalışma yorgunu topluluğun eğlencesi, Nataşa'nın uyarısıyla aniden kesilecektir. Nataşa evi ya-

vaş yavaş ele geçirir. Sahnenin sonunda, Solyony İrina'ya aşkını açıklarken Nataşa belediye başkanı Protopopov'la gezintiye çıkar.

Üçüncü perde açıldığında kentte büyük bir yangın çıkmıştır. Olga yangında her şeyini kaybedenlere kendi eşyalarını vermektedir. Bu sırada dadı Olga'ya kendisini kovmamasını söyler. Olga buna şaşırır çünkü böyle bir niyeti yoktur. Ancak Nataşa dadıyı göndermek ister ve bu konuda Olga ile tartışırlar. İkinci çocuğunu doğurmuş olan Nataşa'nın evdeki etkinliği iyice artmıştır. Maşa kız kardeşlerine, Verşinin ile olan ilişkisini açıklarken, Andrey kardeşlerini kendisine inanmamaları konusunda uyarır. Tablonun tümüne bir itiraf hali sinmiştir. Çebutikin bile kendi gerçekliğine ilişkin itiraflarının yanı sıra Nataşa'nın Protopopov'la ilişkisi olduğunu söyleyerek buna hizmet eder.

Dördüncü perdede kentteki askeri birliğin başka bir kente sevk edilmesine karar verilmiştir. Tablo veda sahnesiyle başlar. Maşa ile Verşinin vedalaşırlar. Olga, yanına Anfisa'yı da alarak müdiresi olduğu okulun lojmanına yerleşmiştir. İrina ise Tuzenbah'la evlenip kentten ayrılacaktır. Nataşa evin tek hakimi olmuştur, Protopopov, evin içine kadar girmiştir. Sahnenin geneline sonbahar (yaprak dökümü) atmosferi hakimdir. Perde finaline doğru Çebutikin, Tuzenbah'ın Solyony ile giriştiği düelloda hayatını kaybettiği haberini verir. İrina için de büyük bir yıkım olur bu. Tek başına öğretmenlik yapmak üzere evden ayrılmaya karar verir. Kardeşler, Moskova'ya gidemezler... Tek umutları yaşamak olmuştur.

ZAMAN VE MEKAN KULLANIMI

Oyun beş yıllık bir zaman dilimi kapsamaktadır. İkinci perde, ilk perdeden iki yıl sonradır. Üçüncü perde yine iki sene sonrasında geçmektedir. Dördüncü perde ise üçüncü perdeden bir yıl sonradır. Bununla birlikte her bir perde neredeyse gerçek zamanlı bir saat içerisinde geçer.

Mekan kullanımına bakıldığında ise evin içinden dışına doğru bir açılım içinde perdelerin sıralandığını görürüz. İlk perde evin merkezi sayılan salon ve yemek odasında geçerken artık en son perde verandada (bahçede) geçmektedir. Mekan perde perde merkezden uzaklaşmakta, dağılmaktadır.

OLAY DİZİSİ

Perde ve Sahne

Oyun dört perdeden oluşmaktadır. Birinci, ikinci ve üçüncü perdelerde beş ve dördüncü perdede altı sahne bulunmaktadır. Dört perdede toplam yirmi bir sahne bulunmaktadır.

Olay ve Durum Dizisi

İrina'nın vaftiz günü ve babaları General Sergey Prozorov'un ölümünün birinci yıl dönümüdür.

Kardeşler Moskova'ya taşınma planları içindedir.

Andrey profesör olarak Moskova Üniversitesi'ne geçmeyi planlamaktadır.

Kente yeni atanan Yarbay Verşinin'in eve ilk ziyareti bugüne rastlar.

İrina'nın vaftiz gününü kutlamak için gelenlerden biri olan taşralı basit ve zevksiz bir kadın olan Nataşa ile Andrey perde sonunda öpüşerek bir ilişkiye başlarlar.

Andrey ve Nataşa evlenmişlerdir ve Bobik adını verdikleri bir çocukları vardır.

Andrey, belediye meclisinde yazman olmuştur ve kumara başlamıştır.

Maşa ile Verşinin yakınlaşmaya başlamışlardır.

İrina telgrafhanede çalışmaya başlamıştır.

Olga ise öğretmenlik yapmaya devam etmektedir.

Yine de Moskova'ya taşınmayı planlamaktadırlar.

Kentte büyük bir yangın çıkmıştır.

İkinci çocuğunu doğurmuş olan Nataşa'nın evdeki baskınlığı iyice artmıştır.

Maşa kız kardeşlerine, Verşinin ile olan ilişkisini açıklarken, Andrey kardeşlerini kendisine inanmamaları konusunda uyarır.

Çebutikin kendi gerçekliğine ilişkin itiraflarının yanı sıra Nataşa'nın Protopopov'la ilişkisi olduğunu söyler.

Kentteki askeri birliğin başka bir kente sevk edilmesine karar verilmiştir.

Maşa ile Verşinin vedalaşırlar.

Olga, yanına Anfisa'yı da alarak müdiresi olduğu okulun lojmasına yerleşmiştir. İrina ise Tuzenbah'la evlenip kentten ayrılacaktır.

Nataşa evin tek hakimi olmuştur, ilişkisi olduğu bilinen belediye başkanı Protopopov, evin içine kadar girmiştir.

Çebutikin, Tuzenbah'ın rakibi Solyony ile girdiği düelloda hayatını kaybettiği haberini verir. Bu haberle yıkılan İrina, tek başına öğretmenlik yapmak üzere evden ayrılmaya karar verir.

Kardeşler, Moskova'ya gidemezler. Tek umutları yaşamak olmuştur...

Atmosfer

I. Perdenin atmosferi: Mayıs ayı, bahar mevsimi. "Çalışmak Gerek" Umut...

II. Perdenin atmosferi: İki sene sonra, Kış mevsimi, Ocak ayı, umutların bulutlanması...

III. Perdenin atmosferi: Yangın, Yaz, iki sene sonra, itiraflar... Yıkım...

IV. Perdenin atmosferi: Veda, bir sene sonra... "Yaşamak gerek"

AKSİYON PLANI

Babalarının görevi nedeniyle taşrada yaşamak zorunda kalan kardeşler, babalarının ölümünün ardından büyük şehire geri dönme planları yaparlar. Bu konuda hayli umutlu olmalarına karşın hiçbir şekilde eyleme geçemezler. Umutlarını kaybetmeseler de çabalamıyor oluşları nedeniyle planladıkları sonuca ulaşamadıkları gibi sahip oldukları pek çok şeyi de kaybederler.

Çatışma

Oyunda karşımıza çıkan çatışmalar genel olarak şu şekilde sıralanabilir: Umut x Eylemsizlik, İstek x Çabasızlık, Çalışmak x Tembellik, Şimdiki Zaman x Gelecek Zaman.

Kişileştirme

Çehov'u bir oyun yazarı olarak diğerlerinden ayıran en önemli özellik kuşkusuz kişileştirmelerindeki başarısıdır. Yattığı her bir oyun kişisi, kağıt üzerinde iki boyutlu ve yazarın sözcüsü olan kişilerden ibaret değildir. Rol derecesinin büyüklüğüne ya da küçüklüğüne bakmaksızın yattığı her karakter kendi şahsına münhasır, -eğer oyun içinde ölmüyorsa- oyun finalinden sonra da yaşamaya devam edeceğini düşündüğümüz, üç boyutlu ve gerçek kişilerden

farksızdır. Bu nedenle her bir oyun kişisi rol derecesi ne olursa olsun bir derinliğe sahiptir ve oyun süresince dönüşüm geçirirler. Öte yandan yarattığı kişiler tüm eserleri dikkate alındığında birbirlerine paralellik gösterirler. Söz gelimi Andrey, İvanov'dan izler taşımaktadır. Örnekler çoğaltılabilir.

Oyun Kişisi	Biyolojik	Psikolojik	Sosyolojik	(Tavır ve benzeri diğer özellikler)
Andrey Sergeyeviç Prozorov (Andruška)	Erkek, ... yaşında, hafif kilolu	Hayal kırıklığı içinde, becerikli oluşu gittikçe işe yaramaz hale geliyor, umutsuz, kumar bağımlısı	Uç kardeşin gözdesi, eğitilmiş, evlendikten sonra iki çocuğu oluyor, tipik bir aydın yabancılaşması durumu	İsminin etimolojik anlamı: erkek, maskülen
Olga Sergeyevna Prozorov (Olya)	Kadın, 28 yaşında, sürekli baş ağrısı yaşamakta	Geçmiş odaklı, evlilik konusunda ukdeli,	Bekar, öğretmen,	Etimolojik anlamı: kutsal
Marla Sergeyevna Kullgina (Maşa)	21 yaşında, kadın	Şimdiki zaman odaklı	Evli,	İsminin etimolojik kökeni: bitter (acı), meryem
İrina Sergeyevna Prozorov	20 yaşında, kadın	Gelecek odaklı	Bekar, önce telgrafhanede, sonra belediyede çalışıyor	İsminin etimolojik anlamı: barış
Natalya İvanovna (Nataşa)	Kadın, genç	Meraklı, baskın bir kişilik	Andrey'le evli	Taşra kurnazı
Fyodor İlyiç Kullgin	Erkek,	Ortalama bir kişilik, kendiyle barışık, yüzeysel, zaman ve saate duyarlı	Öğretmen, Maşa'nın eşi	Bilginin taşradaki yüzeyselliği, Latince alıntı kullanımı, saat kullanımı
Aleksandr İgnatyeviç Vershinin	43 yaşında, erkek	Felsefeye yatkın, evliliğinden mutsuz	Yarbay	İsminin etimolojik anlamı: doruk, tepe

Oyun Kişisi	Biyolojik	Psikolojik	Sosyolojik	(Tavır ve benzeri diğer özellikler)
Baron Nikolay Lvoviç Tuzenbah	Erkek	İrina'ya âşık	Subay, sonra istifa edecek	
Vassily Vasilyeviç Solyony	29 yaşında, erkek	Koku konusunda hassas	Yüzbaşı	İsminin etimolojik anlamı: tuzlu, fabl ve şiirlerden alıntılar yapar
Ivan Romanoviç Çebutiklin	60'larında, erkek	Boşvermiş, kardeşlerin annesine âşık	Doktor	Sakalını taraması,
Aleksey Petroviç Fedotik	Erkek	Hayatla ilişkisi pozitif	Subay	Hediyeler vermeyi sever, fotoğraf çeker
Vladımlr Karloviç Rode	Erkek	Dışadönük	Subay	Müzikle arası iyi
Ferapont	Yaşlı, işitme güçlüğü çeken, bir erkek	Kanmaya meyilli, saf	Sıradan, ortalama bir halk insanı	Halinden memnun, basit yaşayan ve basit düşünen bir insan, duymamayı simgeliyor
Anfisa	Altmış yaşlarında kadın	Sadık, anaç, vefakar	Dadı	Kolay adapte olabilen, yumuşak mizaçlı ve iyimser bir yapı

RUS İSİMLERİNİN SIRALANIŞININ SOSYOLOJİK BOYUTU HAKKINDA

Rusya’da özellikle oyunun geçtiği dönemde kişilere üç-dört farklı şekilde hitap edilir. Hitap şekli kişiler arasındaki sosyolojik ilişkiye göre biçimlenir. İlk isim kişinin gerçek ismidir. İkinci isim baba ismi ve üçüncüsü soyisimdir. Buna ek olarak bir de küçüklük ismi ya da samimi kısaltmalar bulunur ki bu genellikle ilk ismin kısaltmasıdır. Bunu örneklemek gerekirse, Maria Sergeyevna Kuligina ismi, baba adının Sergey olduğunu ve kişinin soyisinin Kuligin olduğunu gösterir. Birinci dereceden yakınlar ona küçüklük ismiyle hitap ederken (Maşa), diğerleri baba isminin diş ekile ilk ismi birlikte kullanmak zorundadırlar (Maria Sergeyevna). Bir de isimlerin eril ve dişil hallerine değinmek gerekir. Baba ismi kişinin cinsiyetine göre ek alır. Örneğin üç kız kardeş baba ismini Sergeyevna olarak alırken, Andrey baba ismini eril ekle, Sergeyeviç olarak alır. Buna göre eril ekler -ov, -viç iken, dişil ek -ovna olur. Küçüklük isimleri de ilk isimden eril dişil fark etmeksizin -şka, -şa, -ya gibi eklerle üretilir.

ÖNERME / MESAJ

Bireysel Katman

“Umut”, oyunun bireysel düzleminde ön plana çıkan ana kavramlardan biridir. “Eylem” bağlamıyla ilişkili olarak irdelenen umut kavramı, oyun boyunca değişim gösterir ve entelektüel aptallık ve cahil zekası karşıtlığı üzerinden şekillenir. Metin seyirciyi umut ve çaba ekseninden yakalamayı hedefler. Sonuç olarak umut etmek ve eyleme geçecek gibi olup eyleme geçememek üzerinden bireye ulaştırılmak istenen niyet, boş ve çabasız umut, hayalleri gerçeğe dönüştürmez ve fakat gerçekliği daha kötü bir hale getirebilir.

Toplumsal Katman

Bu düzlemde oyun, çalışma-tembellik karşıtlığı üzerinden ilerler. Oyunda toplum düzenine ilişkin çok kere ifade edilen temel düşünce metnin toplumsal boyuta ilişkin niyetini ortaya koyar: “Bizi çalışmak kurtarır!”

Evrensel Katman

Evrensel düzlemde oyun, insan hayatına ilişkin felsefi tartışmalar bağlamında şekillenir ve bu düzlemin temel aksı çoğunlukla Verşinin-Tuzenbah ikilisi üstünden sahne bulur. Felsefi doğaçlamalar yapmayı çok seven bu iki oyun kişisinden Yarbay Verşinin'in ağzından geleceğin güzel olacağı, şimdiki zamanın, gelecek için bir taslak, bir eskiz olduğu, dolayısıyla mutluluğun ancak gelecekte gerçekleşeceği söylenir. Şimdiki zamanda mutluluk yoktur, onu arzu ederiz yalnızca. Ona göre mutluluk, gelecek kuşakların nasibidir. Öte yandan Tuzenbah tarafından dillendirilen öngörü ise yaşamın değişmeyeceği düşüncesidir. "Mutluluk var"dır, bununla birlikte yaşam gelecekte de aynı zorlukta olacaktır. Tüm bu eksen doğrultusunda oyunun evrensel düzleminde insan yaşamına ilişkin temel felsefe, insanın güzel ve mutlu bir yaşamı geleceğe öteleme eğilimiyle kendini kandırıyor oluşudur. Bu çerçeveden bakıldığında, "gelecek güzel olacak" fikrinin oyun boyunca altının oyulduğu, şimdiki zamanın önemli olduğu düşüncesinin ve olmakta olanın kendi akışında olmaya devam edeceği düşüncesine vurgu yapıldığı söylenebilir.

ANLATIM ARAÇLARI

Sembol, Motif, Lelt-Motifvb.

YEŞİL KUŞAK: Birinci Perde'de Nataşa'nın üstündeki yeşil kuşak Olga tarafından eleştirilir. Uygunsuz ve yakışıksız bulunur. Yeşil kuşak üzerinden, taşralılığın kaba ve zevksiz yakıştırmaları anlatılmak istenir. Sahne sosyolojik bir göstergeye dönüşür. Dördüncü Perde'de bu kez Nataşa İrina'nın kuşağını eleştirir. Aynı şekilde bu Aristokrasinin bittiğinin sosyolojik bir göstergesidir. Böylelikle yeşil kuşak başarılı bir leit-motif olarak karşımıza çıkar.

MOSKOVA: Moskova oyunda sıradan bir şehir olarak geçmez; aynı zamanda uygarlığın, inceliğin, zevkin, bununla birlikte, insanların umut edebileceği nihai idealin de bir sembolüdür; beklenen, umulan ancak kavuşulamayan, her şey olabilecek bir idealin.

ÇAY: İkinci Perde'de Yarbay Verşinin'in çay isteği... Kız kardeşlerin Moskova'ya gitme istekleriyle paralellik gösterir. Buradaki temel karşıtlık, Yarbayın çay içebilmesi kendi dışındaki koşullara

bağlıdır. Kızların Moskova'ya gidemeyişi ise kendilerinin eylemsizliğiyle ilişkilidir.

DİLLER: Oyun Rusça yazılmış olsa da ek olarak Fransızca ve Latince gibi diller de oyunda kullanılmıştır. Fransızca, aristokrasinin, Latince ise bilimin dili olarak bilinir. Bu nedenle Nataşa'nın bozuk bir biçimde Fransızca cümleler kurmaya çalışması sınıf atlama çabası ve telaşını göstermektedir. Kuligin'in Latince aforizmalardan yararlanması ise taşradaki bilimsel çalışmaların, derinliksiz ve aforizmik düzlemde kaldığının ve kalacağının bir göstergesi olarak okunabilir.

ANAHTAR: Oyunun başında Olga'da bulunan ve evin sahipliğine ilişkin bir sembol olan anahtar oyunun sonunda artık Nataşa'nın elindedir.

BANDO: Babalarının cenazesi, alayın kentten ayrılışı ve tüm vedaların simgesi...

FOTOĞRAF: "Unutulacak olma" vurgusunu mizansen olarak güçlendirmektedir. Birinci perdede ve dördüncü perdede adeta bir çember tamamlanmaktadır. Çekilen fotoğraflar umudun ve veda'nın fotoğrafıdır.

GÖÇEBE KUŞLAR: Üç kız kardeşin gidemeyişine karşıt olarak göçebe kuş imgesi kullanılmıştır.

"KOYDA YEŞİL BİR MEŞE / MEŞEDE ALTIN BİR ZİNCİR": Bir düelloda aldığı yaranın mikrop kapmasıyla yaşamını kaybeden önemli Rus şairi Aleksandr Puşkin'in "Ruslan ve Ludmila" adlı şiirinin girişinde yer alan bir dizedir. Bu şiir, bir aşk üçgenini konu alan bir Rus halk hikayesinden yola çıkılarak yazılmıştır. Çehov'un söz konusu dizeyi kullanarak, ilk perdede Maşa-Vershinin aşkını haber verdiği, son perdede de bu aşkın bitişini aynı dizeyle simgelediği söylenebilir. Şiir, zamanında içerdiği erotizm ile yankı uyandırmıştır. Metinlerarası açık bir ilişkinin göstergesi kabul edilebilir.

AĞAÇLAR: Dördüncü perdede Nataşa'nın kestirmek istediği ağaçlar eski düzeni simgelemektedir.

ZAMAN/VAKİT: Oyunda kullanılan etkili motiflerden biri de zamana ilişkin göndermelerin yapıldığı saat motifidir. Daha çok Kuligin kişileştirmesiyle şekillenen saat motifi, üçüncü perdede Çebutikin'in saati yere atarak kırdığı sahnede oyunu zamansız bir noktaya taşımaktadır.

OYUN YAZARINA İLİŞKİN BİLGİLER

Anton Pavloviç Çehov, Azak Denizi kıyısındaki Taganrog'da 1860 yılı Ocak ayının 17'sinde dünyaya geldi. Geçimini bakkallıkla kazanan bir babanın oğluydu. Sert mizaçlı ve aşırı dindar olan babasının baskıları altında diğer beş kardeşiyle birlikte büyüdü. Küçük yaşta kendini gösteren mizah yeteneğiyle hem güldürü öyküleri yazıyor hem de yaptığı taklitlerle çevresindeki herkesin sempatisini kazanıyordu. İlk yazılarını, iki ağabeyiyle birlikte çıkardığı *Kekeme* adlı tek sayfalık mizah gazetesinde 1873 yılında yazmaya başlamıştı. Doğup büyüdüğü Taganrog'da bir tiyatro olmadığı için bu sanatla tanışması ancak on üç yaşındayken bölgeye turne yapan Moskova ve Petersburg tiyatrolarının hazırladığı *Güzel Helena* ve *Müfettiş* adlı oyunlarla olmuştur.

Geçim sıkıntısı yaşayan ailesi Moskova'ya taşındığında, liseyi bitirmek için üç yıl boyunca Taganrog'da kalan Çehov, hem okuyup hem de çalışarak ve yazılar yazarak geçimini sağlamaya çalıştı. On beş yaşındayken yakalandığı bir hastalık nedeniyle doktora gittiğinde doktordan etkilenecek bu mesleği seçmeye karar verdi. Liseyi bitirir bitirmez Moskova'ya ailesinin yanına giden Çehov, Moskova Üniversitesi'nde tıp eğitimi almaya başladı. Bu süre zarfında biraz para kazanabilmek için "Çekhonte" takma adıyla yazılar yazdı. Ancak Çehov'un asıl hedefi doktorlukta ilerlemektir. Tıp Fakültesini bitirmesinin ardından küçük bir taşra kasabasında bir doktorun asistanlığını yapmış, *Üç Kız Kardeş* adlı oyununda gördüğümüz karakterler bu dönemin gözlemlerinin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Ancak 25 Mart 1886 tarihli bir mektup Çehov'un hayat yolunu değiştirecek ve kariyerini yazarlık alanına yöneltecektir.

Bu mektup Grigoreviç adlı bir okuru tarafından kaleme alınmıştır. Çehov'u son derece derinden sarsan mektupta Grigoreviç "Siz, inanıyorum ki, hayranlık uyandıracak usta işi yapıtlar yazabileceksiniz. Bu umutları yerine getirmeden büyük bir günaha girmiş olursunuz."¹ der. Mektuba verdiği yanıtta bu satırların kendisini etkilediğini belirten Çehov, yazarlık serüvenini daha fazla ciddiye alır.

1 Aktaran Irène Némirovsky, *Bir Yazarın Romanı*, çev.: Oktay Akbal, Cem Yay., İstanbul, 1987, s. 67.

Aynı yıllarda giderek daha da tanınmaya başlayan Çehov öykülerinin yanı sıra tiyatro oyunları da yazmaya yönelir. İlk oyunu *Ivanov*, bir mizah yazarı olarak tanınan Çehov'dan beklentilere bir yanıt olmaz ve büyük eleştiriler toplar. Hemen ardından yazdığı *Ayrı* adlı kısa oyunla ise büyük beğeni toplar. İki yıl sonra *Ivanov*, Petersburg tiyatrosunda sahnelenerek bir yazar olarak Çehov'un kendine güvenini tazelemesine yardımcı olur. Öte yandan aynı yıl ağabeyi Nikolay veremden ölür. Bu sarsıntı ve aynı hastalığın kendisinde de başlamış olması Çehov'u olumsuz etkilemeye başlar. Hayatı boyunca çeşitli aralıklarla geçim sıkıntısı çeken Çehov, *Ivanov*'u başarıya ulaştıran Petersburg Alexandra Tiyatrosu'na *Martı* adlı oyununu gönderir. Ancak iki büyük darbe böylelikle Çehov'u bulacaktır: İlki, Nina rolünü oynayan Vera Kommisarjevskaya'ya âşık olması, ikincisiyse *Martı*'nın beklenen ilgiyi görmeyişidir. 1897 yılına gelindiğindeyse *Vanya Dayı*'yı kaleme aldığı sırada Vera'nın zamansız ölümü yazarı bir kez daha sarsar ve hastalığının ilerlemesine neden olur.

Bu sırada Rusya'da sanat çevrelerinde Moskova Sanat Tiyatrosu ve Stanislavski konuşulmaktadır. *Martı* oyununun Petersburg'daki başarısızlığından sonra bu sahnelemede olağanüstü derecede başarılı bulunması Çehov'un ününe ün katar. Ancak aynı yıl babasını kaybeden yazar bir kez daha yıkıma uğrar. Stanislavski rejisiyle sahneye konulan *Martı*'da Nina rolünü oynayan Olga Knipper ile tanışan Çehov, oyunculuğundan etkilendiği bu kadına âşık olur ve 1890 yılında yazdığı *Üç Kız Kardeş* adlı oyunun 1901'deki temsilinin ardından bu sefer Maşa rolünü oynayan Olga Knipper ile evlenir ve hayatında ilk kez mutluluğu yakaladığını söyler.

1904 yılında yine Moskova Sanat Tiyatrosu'nun sahnelediği *Vişne Bahçesi*, Çehov'un sanatının doruk noktasıdır. Bu temsilin ardından eşi Olga ile tedavi için gittiği Almanya'da kırk dört yaşında hayata gözlerini yumar.

OYUNUN YAZILDIĞI VE GEÇTİĞİ ORTAMA İLİŞKİN BİLGİLER

Oyun XIX. yüzyıl sonlarındaki Rusya'dan bir kesit sunmaktadır. Söz konusu süreç Rusya için son derece çalkantılı bir süreçtir. XIX. yüzyıla savaşlarla başlayan Rusya, gelişmekte olan bir ülke olarak güneye, sıcak denizlere inme politikası gütmektedir. Bu sü-

reç Rusya'nın Batılılaşmaya başladığı süreç olarak görülür. 1813-15 yıllarında Batı Avrupa seferlerine katılan subayların görüşlerinde önemli değişimlerin olmaya başladığı görülür. Çarlık rejiminin baskıları, toprak köylülerinin "kölelik" şartlarındaki durumları ve düşünce özgürlüğünün önündeki engeller Rus aydınlarını rahatsız etmeye başlar. Alman idealizmi ve milliyetçiliğinden etkilenen kimi örgütler 1825 yılında bir ayaklanma girişiminde bulunur ancak bu girişim başarısızlıkla sonuçlanır. Çariçe 2. Yekaterina zamanında statü olarak kölelik kaldırılır. Öte yandan sanayileşme, yüzyılın ortalarından itibaren yükselmeye başlar. Kapitalist bir devlet olma yolunu tutan Rusya'da ardı ardına fabrikalar, demiryolları inşa edilir. İşçi sınıfının nüfus olarak artmaya başlaması ve sosyal adaletçi akımların yayılması özellikle *Üç Kız Kardeş* oyunundaki "çalışma"ya ilişkin yaklaşım bu ortamın bir yansıması olarak değerlendirilebilir. İşçiler arasında benimsenmeye başlanan sosyalizm fikri Rus entelijansiyası tarafından geniş halk kitlelerine ulaştırılır. Bunun sonucu olarak, yazarın dünyadan ayrıldığı tarihten bir sene sonra Rusya'da anayasal monarşiye geçiş yapılmasına neden olan 1905 Rus Devrimi gerçekleşmiştir. 1800'lü yılların ikinci yarısından itibaren başlayan ve 1917 yılında çarlık rejiminin son bulacağı Ekim Devrimi'ne ulaşacak olan bu süreç Çehov oyunlarının tarihsel arka planı olarak okunabilir.

OYUNLA İLİŞKİLİ DİĞER KAVRAMLAR

ENTELEKTÜEL APTALLIK / CAHİL ZEKASI: Bu iki kavram oyunun temel akslarından biridir. Oyunun bireysel düzlemde tartıştığı karşıtlıklardır.

KABALIK: Üç kız kardeşin babalarının ölümü, adeta onların etrafındaki koruma kalkanının kalkması gibidir. Bu taşra kentinde bile seçkin bir zümre ile çevrili olan kardeşlerin bu kalkandan yoksun olması, onların toplumdaki kabalıkla karşılaşması anlamına gelir. Olga ve Maşa'nın ağzından çeşitli vesilelerle kabalığın onları nasıl üzdüğünü, nasıl etkilediğini duyarız. Bununla kalmaz, koşullar özellikle Maşa ve İrina'nın kabalaşmasını da sağlayacak kadar zorlayıcı bir hale gelir.

İLETİŞİMSİZLİK: Oyunun temel ikilemlerinden biri...

FELSEFE: Özellikle Verşinin ve Tuzenbah aksında kendini görür-nür kılan felsefe, oyunun evrensel düzlemdeki çatışmasını oluşturur.

DÜELLO/ ÖLÜM: Bu iki kavram Çehov için önemli kavramlardır. Hatta Çehov'un *Düello* adlı bir de uzun öyküsü bulunmaktadır. Ancak bu oyunda düello sadece Verşinin ve Solyony arasında geçmez. Yazarın oyun metninde alıntı yaptığı metinlerin yazarları da düello sonucu hayatlarını kaybeden yazarlardır: Lermantov ve Aleksandr Puşkin.

GENEL DEĞERLENDİRME

Nobel ödüllü Rus yazar Vladimir Nabokov, Dostoyevski ya da Gorki'yi Çehov'a tercih edenlerin, Rus edebiyatını ve hatta evrensel edebiyatın temellerini kavrayamayacaklarını ileri sürer. Gerçekten de Çehov, kısa yaşamına yüzlerce öykü ve yetkin tiyatro oyunları sığdırabilmiş önemli bir yazardır. *Üç Kız Kardeş*, Çehov'un 1890 yılında kaleme aldığı, 1901 yılında Moskova Sanat Tiyatrosu'nda Konstantin Stanislavski ve Nemiroviç Dançenko rejisiyle sahneye konulan dördüncü büyük oyunudur. Yazıldığından beri yüzlerce farklı rejiiyle sahneye konulan oyun, bu büyük yazarın deha pırıltılarıyla örüldür.

Oyun yaşam denilen büyük devinimin içinde hayatları değişen üç kız kardeşin değişim karşısında paralize oluşlarını ele almaktadır. Yaşam değişmektedir. İnsanlar bu değişime ya adapte olurlar ya adapte olmaya çalışırken kaybolur giderler. Üç kız kardeş de general babalarının ölümüyle, kendilerini koruyan kalkandan yoksun kalarak yetiştirildikleri incelikli kuralların sadece alay konusu olabildiği taşranın bunaltıcılığının ve kabalığının karşısında eyleme geçemeyerek acı çekeceklerdir. Oyun boyunca "herkesin birbirini tanıdığı ama yine de kendini yabancı hissettiği" taşra sığılığından kurtularak "kimsenin kimseyi tanımadığı yine de kimsenin kendini yabancı hissetmediği" büyük şehre, Moskova'ya taşınma hayalleri kuran kardeşlerin yolculuğu, umut ve umutsuzluk kavramları arasında olacaktır. "Eylem" bağlamıyla ilişkili olarak irdelenen umut kavramı, oyun boyunca değişim gösterir ve entelektüel aptallık ve cahil zekası karşıtlığı üzerinden bireysel düzlemde bir çatışma

oluşturur. Genelde taşra yaşamı, özelde Protopopov ve Nataşa karakterleriyle simgelenen cahil kurnazlığı, kardeşlerin eylemini olanaksız kılan entelektüel aptallıkla çatışır. Sonuç olarak, eyleme geçecek gibi olup eyleme geçememek oyunun ana çatışmasını oluşturmaktadır.

Oyunun bir diğer katmanı ise toplumsal düzlemde kendini gösterir. Tembellik ve çalışma kavramlarının çatıştığı bu düzlem, değişen dünya düzeninin politik boyutuna gönderme yapar. Umut kavramı bu düzlemde toplumsal yaşama ilişkin bir boyut kazanır.

Evrensel düzlemde oyun, insan hayatına ilişkin felsefi tartışmalar bağlamında şekillenir. Tüm bu eksen doğrultusunda oyunun evrensel düzleminde insan yaşamına ilişkin temel felsefe, insanın güzel ve mutlu bir yaşamı geleceğe öteleme eğilimiyle kendini kandırıyor oluşudur. Bu çerçeveden bakıldığında, “gelecek güzel olacak” fikrinin oyun boyunca altının oyulduğu, şimdiki zamanın önemli olduğu düşüncesinin ve olmakta olanın kendi akışında olmaya devam edeceği düşüncesine vurgu yapıldığı söylenebilir.

Üç Kız Kardeş, insan denilen anlaşılmaz varlığın Çehov’un kaleminin (tıpkı Fedotik’in kamerasıyla yakalanmış bir fotoğraf karesindeki gibi) ortaya koyduğu en güzel oyunlardan biridir. Oyunun, zaman ve mekan değişse de insan gerçeğinin sabitlerini aradan geçen yüz yirmiden fazla yıla rağmen ortaya koymaya devam etmesi, yazarın dehasının en güçlü kanıtlarından biridir.

ANALİZ

ÇÖKME TEHLİKESİ VAR

[This Property is Condemned]

YAZAN	ÇEVİREN	TÜR	TARİH
Tennessee Williams	Tunç Yalman		1946

OYUNUN ANALİZİ¹

Bir Göstergebilimsel Çözümleme Örneği

Metinsel bağlamda, *Çökme Tehlikesi Var* adlı oyunu göstergebilimsel yöntemle incelemeye başladığımızda karşımıza çıkan ilk göstergenin oyunun adı olduğunu görürüz. İlk anlamıyla ele aldığımızda bir uyarı cümlesidir bu. Oysa bu uyarı cümlesinin gösterdiği çökme tehlikesinin hangi anlamla ele alındığı, neyi kastettiği dramatik olduğu kadar göstergebilimsel açıdan da bir anlam taşır. Bu gösterge, oyunun derin anlamıyla ilintili olacaktır. Bu anlama varmak için oyunun gerek parantez içlerinde, gerek repliklerde geçen diğer göstergelerin işaret ettiği anlamı bulmak gerekir.

Yazar oyuna geniş bir sahne betimlemesi yaparak başlamıştır. Mekanı betimlerken teatral olanın ötesinde birtakım sözcüklere de yer vermiştir: “...hüzün veren büyük bir sarı ev...” Burada geçen hüzün sözcüğü, okura, oyuncuya, yönetmene, tasarımcıya bir şeyler göstermek için konulmuştur. Gösterilen şey, terk edilmişliğin,

¹ Bu analiz, göstergebilimsel yöntem kullanılarak yapılmış ve bir makale formatında hazırlanmıştır.

çökmeye yüz tutmuşluğun ta kendisidir aslında. Bu açıdan bakıldığında, mekanda bulunan ev betimlemesi, kendi içinde bir anlam birimciği oluşturur. Oyun üzerinde aşama aşama ilerlediğimizde, bu birimin diğer birimlerle birlikte oyunun derin anlamını oluşturan düşünceye vardığı fark edilebilir. Ev bir yapıdır. Çökme tehlikesi içinde olan bir yapı. Dolayısıyla ilk anlamının ötesinde gösterdiği şey, bir binanın ötesinde bir yapıdır. Bu yapının niteliklerini ise asal metinde yer alan repliklerle ortaya çıkarmak mümkün.

Alt metin olarak belirleyebileceğimiz sahne betimlemelerinde, yazar gökyüzünün beyazlığına iki kere değinmiştir. Nitekim repliklerde oyun kişilerinin ağzından duyarız bu beyazlığı. Böylelikle, hem görsel hem de işitsel yoldan sunulan bir gösterge haline gelir beyazlık. Bir renk olarak beyaz, saflığın, masumiyetin göstergesi olarak kabul edilir. Ancak söz konusu renk gökyüzünü kaplamışsa, bu anlamın ötesine vararak fırtınanın yakın olduğunu işaret eden bir anlam kazanır. Bunun yanı sıra asal oyun kişisi Willie için başka bir anlamı daha vardır: "...temiz bir sayfa kağıt..." Bu örtülü cümlelerin anlamı yeni bir başlangıcı simgeler. Willie'nin bu yeni başlangıca nasıl başlayacağı veya boş sayfayı nasıl dolduracağı ise ilerleyen kısımlarda bir anlam birimi ile açıklık kazanacaktır. O halde beyaz göstergenin gösterdiği şey, fırtınanın yakın olduğu ve yeni başlangıç yapması gereken birinin varlığıdır.

Mekanın ardından oyun kişilerinin betimlenişi başlar. Aslında bu bölüm, asal metin üzerinde geniş bir biçimde yayılmış olan bir takım anlam birimciklerin çoğunu içermektedir.

Willie dengesini kaybetmeme çabasıyla rayların üzerinde ilerlemektedir. Oyunun bütününe bakıldığında ray Willie ile gösterilmek istenilenin çizilmiş yolu, kaderidir. Ray, yazgıdır. Belirlenmiştir ve değiştirilemez. Kendine biçilmiş bir yazgıyla yaşayan Willie, dengesini korumaya çabalamaktadır. Dengesini sağlamak için kollarını açmıştır. Elleri tuttuğu materyaller ise nelerin dengelenmeye çalışıldığı sorusunu yanıtlayan göstergelerdir: muz ve bebek... Muz, oyunun geçtiği bölge için temel ürünlerden biridir. En kolay ulaşılabilen yiyecektir. Bu bağlamda ele alındığında muz, yaşamı idame ettirmenin göstergesidir. Willie, yaşamını (ray) çizildiği şekliyle sürdürmek zorundadır. Oysa hâlâ çocuktur. Ray/yazgı ise ona kadın

olduğunu söyler. Büyümüş olması gerektiğini... Dengesini sağlamak için muzun karşısında yer alan bebek, onun çocukluğudur. O halde elinde, tutkalla yapıştırdığı, yani zedelenmiş, örselenmiş, buna karşın, yaranın açılmasından duyulan kaygıyla temizlenilemeyen, ilgilenilmeyen saflığı, masumiyeti, çocukluğu bulunmaktadır. Bebek ile gösterilen bu anlamlar belki de Willie'nin gerçekten sahip olduğu tek şeydir. Oysa kostüm betimlemelerinde tamamen yazgıya ait olan kıyafetleri, kadınlığı, -gerçekte ona ait olmayanı- giyindiği anlaşılmaktadır. Nitekim asal metin de bunu doğrular: Ablası Alva'ya yani şimdi ölü olana aittir tüm bunlar.

bu sırtımdakiler onun elbiseleri... ondan miras kaldı. Alva'nın nesi varsa benim...

Buradan hareketle, Willie'nin ray ile gösterilen önceden çizilmiş rolü, ablasının yarım bıraktığı yolun devamı olmak zorunda kalmıştır. Bunun için kendi çocukluğu yarım bırakılmıştır.

On üç yaşın çocuksuluğu, acemice sürülen rujla, kostümle kadınlaştırılmıştır. Ancak yazar "çocuk ve masum kalmış taraf"ın tamamen örtülmemesi gerekliliğini vurgulamıştır. Zira böylelikle dengesini koruma çabası anlam kazanacaktır. Willie hakkında yazar son olarak dertli sözcüğünü kullanır. Bu oyun kişisiyle gösterilmek istenilenin derdidir. Bu, bireyin olduğu hali ile olması gereken hali arasındaki çatışmanın doğurduğu derttir. Buna karşın Tom çizilirken tasasız, dertsiz bir genç portresi hedeflenmiştir. O, olduğu gibidir.

Yazar yaptığı geniş betimlemenin ardından asal metne geçer. Ancak gerekli gördüğü yerlerde, parantez içi göstergelerle altmetin kurgusunu sürdürür. Asal metne geçtiğimizde, rayın üzerinde, dengesini korumaya çalışan Willie'nin Tom'dan elindeki bebeği almasını istediğini okuruz. Bebek ile neyin gösterildiği belirtilmişti, buradan yola çıktığımızda:

...Düşersem eğer, bari o kırılmasın... Daha fazla dayanamayacağım ne dersin?

repliği, raylarda denge oyunu oynayan bir çocuğun sözleri olmaktan çıkar. Yaşamda denge korumaya çalışıldığında zaman zaman düşme tehlikesi, dayanamama duygusu, ümitsizlik ve çare-

sizlik yaşanır. Düşerse eğer, yaşamı idame ettirme zorunluluğunun göstergesi olan muzı değil de masumiyetini, yaşayamadığı çocukluğunu, kendini korumaya almayı seçer.

Buna karşın çabasına dışarıdan yardım almayı kabul etmez. Zira “mızıkçılık olur” ve “iş, tek başına başarabilmektir”. Tek başına başarmak zorunda olduğu şey, göstergeler dikkate alındığında salt raylarda yürüme oyunu değildir. Yaşamda tek başınadır. Yazgıyı bu şekilde tamamlamak zorunda bırakıldığının farkındadır. Düşse bile yeniden başlamalı, gideceği en uzak noktaya gidebilmelidir. Yani yazgıyı sürdürebilmelidir. Düşme anlarında ve genel tavrında yaşamsal gerçekliği ile rolü arasında gidip gelir. Sanki oyun oynayan o değilmişçesine, bir kadın gibi ipekli çorap giymemiş olmasına sevinirken, tükürüğün iyileştirici gücünü bilecek kadar da yaşamın içinde olduğunu gösterir. Sonra bileziğine yönelerek yine rolüne geçer.

Bundan sonraki anlam birimi Willie'nin kendi hakkındaki düşüncelerini kapsar. “...belki acayip bir insan”dır. Elinde pırlanta bilezik olduğunda oyun oynayabilecek kadar. Durumun garipliğinin farkındadır. Bırakılmak zorunda olduğu yazgıya bir iki beden küçük geldiğinin de. Bu yazgıya daha doğumundan sahiptir aslında. “Oğlan doğması beklenirken” o doğmuştur. Adı bile erkek adıdır. Bunu kabullenmekten başka bir seçeneğin varlığından bile haberdar değildir.

Az önce yukarıda bahsedilen beyaz gösterge oyunun bu kısmında yeniden karşımıza çıkar. Beyazlığın gösterdiği anlam saptanmıştı. Yazar buradan rüzgar göstergesine geçer. Hatırlayacak olursak, gökyüzünün beyazlığını fırtına habercisi olarak nitelendirmiştik. Oysa henüz rüzgar bile yoktur ortada. İşte tam da bu noktada, rüzgarla örtülen anlam girer devreye:

Öyle yükseklerde ki rüzgar, biz duymuyoruz. Ta, ta tepede... Tavan arasındaki eşyaların tozunu savuruyor.

Bu replikle rüzgar yaşamı gösteren bir gösterge olarak kullanılmıştır. Tavan araları, eski, kullanılmayan eşyaların konulduğu yerlerdir. Bu eşyalar tozlanırlar, eskimeye başlarlar –yaşamsallıklarını yitirirler- unutulurlar. Tavan araları, bir zamanlar yaşama dair olan şeylerin unutulma mekanlarıdır. Üzerindeki tozun savrulması

onların bir an için canlanmasını, hatırlanmasını sağlar, hele damın bir kısmı çökükse bu hatırlamalar daha sık olacaktır. Buradan hareketle yaşamın acı verdiği gerçeğine ulaşırız. Acı verir çünkü eskinin hatırlanışı, şimdinin gerçeğini tehdit eder ve dengeyi bozabilir. Gerçeklikte eskinin ümidine yer yoktur, çöküş başlamıştır ve bunu görmemek alınabilecek en büyük risktir.

Bu birimin ardından gelen replikler, kıyafetleri gibi ablasına ait sözcükleri içermektedir belli ki. Öğretmeninden bahsederken on üç yaşın izlerinden çok bir kadının yaklaşımını görürüz:

...koca bulup evlenemedi diye hayata küstü.

[...]

...kız kısmına asıl lazım olan cemiyet bilgisi!

Willie, takip eden repliklerde kendine biçilen rolün ilk sahibi olan Alva'yı anlatır. Bunu bir görev bilinciyle ezberlemiştir sanki. Bu yolda yürümek, ablası gibi olmak zorundadır. Dolayısıyla ne kadar iyi bilirse ablasının yaptıklarını, o kadar kolay olacaktır kendisi için rolüne sadık kalmak. Tüm bu replikler dramatik aksiyonun ilerleyişini sağlarken, diğer yandan da bahsettiğimiz ray göstergesinin amacına hizmet eden bir nitelik gösterir.

Daha sonra ev göstergesine dair bir anlam birimciği asal metindeki yerini alır. Hatırlanacak olursa bu göstergenin bir yapıyı işaret ettiğini belirtilmişti. Şimdi bu yapının nitelikleri belirlemektedir bu birimde. Bu yapıda ne deneyimler, ne günler yaşanmıştır. "...evde boyuna çalgılar"ın çalındığı söylenir. Çalgı, yaşamsallıktır, işlerliktir. Yaşamın akışının bir göstergesidir. Buradan hareketle, ev ile gösterilen yapının bir zamanlar tıkr tıkr işleyen, yaşamsallığı olan, işe yarayan bir yapı olduğu sonucuna varırız:

Ama şimdi ev öyle sessiz ki... Bak o taraftan hiç ses duyulmuyor değil mi?

Bu noktada hem alt metinde hem de asal metinde oyunun adını oluşturan, (aynı zamanda oyunun ana göstergesi olarak belirlenimin yanlış olmayacağı) gösterge kendini gösterir:

(Yüksek sesle...ama sesinde hafif bir titreme vardır.) BU EVE GİRMEK YASAKTIR, ÇÖKME TEHLİKESİ VAR!

Bu gösterge ile yapının çökmek üzere olduğu gerçeği işaret edilirken, Willie'nin hâlâ orada yaşamasıyla da bu yapının kurbanı işaret edilir. Oyunun derin anlamına ulaştığımızda bu göstergelerin bütününde çıkacak olan sonuca varmak mümkündür. Bunlardan hareketle, yazarın söz konusu göstergelerle ortaya koyduğu anlama varılacaktır.

Willie, ailesi hakkında konuşurken, bahsi geçen yapıya işlerlik kazandıran diğer öğeler hakkında ve bu yapıyı çökme tehlikesine sokan nedensellikleri görürüz; Annesi bir makasçıya kaçmıştır. Makasçı raya yön veren kişidir. Yazgıyı değiştirme yetisi olan bir kişi gösterilir. "Ondan sonra her şey çözüldü." Böylelikle çöküş başlamıştır. Yazgıya yön verme inisiyatifi olan birilerinin, yapıda önemli konumu olan bir öğeyi çekmesiyle başlamıştır çöküş. Diğer önemli öğe ise kendini içkiye veren babasıdır ki sonra ortadan kaybolmuştur. Bir Willie kalmıştır bir de Alva.

Burada yeniden Alva'ya dair bir anlam birimciğin devreye girdiğini görürüz. Bu aynı zamanda Willie'nin rolünü (onun yolunu ve yarım kalmışlığını) betimleyen bir birimdir. Bu birim Alva'nın (ve muhtemelen Willie'nin) yazgısıyla filmlerdeki gerçeklik arasında kurulmaya çalışılan ilişkiyi kullanır. Sözü edilen filmde trajik sonun müzikle vb. yaklaşımlarla yumuşatılmış olmasına karşın yazgıda böylesi bir yumuşaklık söz konusu değildir. Hem tüm âşıkları kaçırmıştır Alva'nın hem de kemanlar çalınmıyordur. (Burada, yaşamsal olarak verilen çalgı göstergesi yeniden kullanılmıştır.)

...Yok... hiç de filmlerdeki ölümler gibi olmadı!

Buradan hareket edildiğinde, filmle anlatılmak istenilen, gerçeğin yumuşatılmasından başka bir şey değildir.

Bunu takip eden anlam birimciği, yine yukarıda bahsedilen ilişkiyle kurgulanmıştır. Alva'nın aşkları, "batan gemiyi terk eden fareler gibi" ortadan kaybolmuşlardır. Willie ise bunu Alva'nın acı çekmemesi için yalanlamıştır. Ona selam söyledikleri ya da tayin edilmiş oldukları gibi yalanlar söyler. Ancak ekler: "...yalan söylediğimi biliyordum!" Burada gösterilen anlam yolun yaşamda, filmlerde görüldüğü kadar renkli olmadığına her ikisi tarafından fark edildiğidir. Ancak Willie kendisini bekleyen sonun buna benzer olacağını bilerek

bu oyunu sürdürür. Ablasının yaşadığı acıyı anlayabilecek, hatta acısını azaltmak için yalan söyleyebilecek kadar da farkındadır yaşamsal gerçekliğin: “gramofon bile çalamadık, hastanenin kurallarına aykırıymış...” Alva'nın en sevdiği şarkı bu sırada ortaya çıkar:

Tek yıldızsın sen mavi göğümde...
bir göz kırpsana, bana!

Alva'nın bu şarkıyı çok sevdiğini, güzel bir şekilde söylediğini öğreniriz repliklerden. Oyunda Willie'nin ağzından (tiz ve temiz sesinden) birkaç kez duyarız. Alva evde söylemiş. Yani yapı işlerlik gösterirken yaşamsallık olan bu şarkı da söylenirmiş. Şüphesiz ki bu Alva'nın en sevdiği şarkıysa (ki öyle olduğu belirtilmiş) ona yüklenmiş bir anlam taşımalıdır. Alva için bu şarkının taşıdığı anlam çok açık olmamakla birlikte, her şeyi ablasından miras kalmış olan Willie için anlamı ablasıyla ilintilidir. Annesi bir makasçıyla kaçmıştır, babası kendini alkole verdikten sonra kaybolmuştur. Bir çocuk olarak duyduğu ilgi ve sevgi ihtiyacını sadece Alva'nın karşıladığını görmek mümkün. Bu halde, Willie'nin mavi göğünde (işler yolunda giderken, gökyüzü beyazlaşmamışken) parlayan yıldız, ablası Alva'dan başkası değildir. Şimdi artık Alva da yoktur. Göz kırpması ise onunla olan anılarını hatırlamaktan başka bir şey değildir.

Alva'nın dostları da Willie'ye kalmıştır. “...bir it sürüsü gibi geri gel”mişlerdir. Geceleri gezdiriyorlardır onu, toplantılara, danslara, eğlencelere götürüyorlardır. Bir kadına davrandıkları gibi davranmaktadırlar Willie'ye. Dolayısıyla bir kadın olmak zorundadır Willie: “Beğenilmezsem vay halime...” Bunu takip eden repliklerde Tom'un ağzından (bir dış gözden) bakarız Willie'nin kadınlaşmasına, yaşamda oynamak zorunda olduğu rolün kurallarına:

Eve almışsın da onu, elbiselerini çıkarıp oynamışsın karşısında...

İşte tam bu repliklerden sonra Willie'nin yine gerçeğiyle rolü arasındaki gidip gelmelerinden biri yaşanır. Bu gidip gelme yine bebek göstergesiyle sağlanmıştır.

Aaaa... Deli, bebeğimin saçları yıkanmak istiyor... Korkuyorum ama yıkamaya, bir de bakarsın şu kafasının çatlağını yapıştırdı-

ğım tutkal eriyivermiş... Neler söylemiyor, bilsen ne olmayacak şeyler yapıyor...

Bebek göstergesi ile saflığına, yaşayamadığı kendine, çocukluğuna gönderme yapıldığını söylemiştik. Bu durumda masumiyetinin yıprandığını, temizlenmeye ihtiyaç duyduğunu, ancak korktuğunu çıkarabiliriz. Çünkü incinmiştir. Yara almıştır. Temizlenme, yani çocukluğunu yaşamaya geri dönme teşebbüsü yaralarının açılması riskini barındırır. Bu risktir onu bundan alı koyan. Öte yandan bebeğin neler söylemediği, ne olmayacak şeyler yaptığı cümlesi, Willie'nin durumunun bir göstergesidir. Bir çocuktur ve elbiselerini çıkarıp dans ediyordur... Bu noktada Willie, bebekle bir savunma mekanizması geliştirmiştir. Zaman zaman kendi yazgısını dışarıdan birinin yazgısıymışçasına izleyebilme yeteneği de bundan kaynaklanır.

Tom'un bu savunma mekanizmasını anlamayıyla konuya geri dönmek ve bir açıklama yapmak zorunda kalan Willie, yine kadınlaşarak o zamanlar yalnız olduğundan böyle bir şey yaptığını, artık yalnız olmadığını, ablasının tüm dostlarının ona miras kaldığını söyler.

Bunun hemen ardından yine yukarıda bahsettiğimiz beyaz gösterge yerini alır. "Temiz bir sayfa kağıt gibi bembeyaz." Hatırlayacak olursak bunun Willie için taşıdığı anlamı, imgeleme veya tahayyül ya da yeni bir başlangıç yapma durumu olduğunu söylemiştik. Öğretmeni herkese beyaz bir sayfa kağıt vererek ne isterlerse çizebileceklerini söylemiştir. Yeni bir başlangıç yapma göstergesi olarak kabul edebileceğimiz bu durumda Willie, kafasına şişe yerken babasının resmini çizmiştir. Oysa öğretmeni Charlie Chaplin'in resmini çizdiğini sanmıştır. Willie ise bunu yalanlar. Bu anlam birimcikte yine filmlerle kurulan ilişki gündemdedir. Canının istediği her şeyi yapma konusunda özgürken o çökmekte olan yapının bir ögesi olan babasını resmeder. Hayal gücünün sınırlarının bile farkında değildir. Boş bir sayfayı yine sahip olduğu umutsuzlukla ve yarım kalmışlıkla dolduracaktır. Yani yeni bir başlangıç fırsatını değerlendiremeyecektir, yazgı üstün gelmeye devam edecektir. Bu da bir çözümsüzlüğü, çaresizliği gösterir: "benim ev hayatım normal değilmiş..."

Yine Alva hakkında kısa bir konuşmanın ardından evde hâlâ oturuyor olmasıyla kurgulanmış başka bir anlam birim göze çarpar.

O çökmek üzere olan yapının içindeki kurbandır. Seçeneksizdir, bu seçeneksizliği onu inanmayacağı bir yalana iter ki bu bir savunma mekanizmasıdır:

Oturmamam lazım ama oturuyorum. Ev çökebilirmiş de tehlikeliymiş... Bir şeyciği yok halbuki...

Burada örtülü olarak verilen anlam, seçeneksizliği kabullenme olgusudur. Konu yine Alva'ya yönelir. Alva'nın modadan anladığını belirtir ve büyük firmalar için model çizip yolladığını söyler. Burada yine beyaz sayfa kağıt göstergesine bir gönderme vardır. Alva denemiştir. Yeni bir başlangıç yapmayı denemiştir:

...ama bir şey çıkmadı...

Dolayısıyla kendisinin denemesine gerek yoktur. O bir kadınken denemiş ve başaramamıştır. Willie ise kadın olmakla çocuk olmak arasında gidip gelirken başaramayacağını farkındadır. Bu tümcenin peşine şarkıyı ekler, Alva onun tek yıldızıdır, o başaramamıştır ve Willie de başaramayacaktır.

Eve müfettişler geldiğinde sinmiş, saklanmış. "...evde kimse yokmuş gibi" yapmıştır. Evde (hâlâ yapıya dahil) olduğu anlaşılması durumunda başka seçenekler çıkacaktır ortaya. Bunlardan biri sokakta kalmak olsa da. Bu nedenle bireyin, seçeneklere karşı bir direnme, yazgıya sadık kalma zorunda hissediş ve eskiye bağlı kalma durumları böylelikle gösterilmiş olur.

Anlam birimlerinden muzla ilgili olanın sırası gelmiştir asal metinde.

Bilmem, insan gözünü açarsa orada burada neler buluyor... Şu muz mesela, bal gibi muz... Mavi Kuş lokantasının arkasındaki çöplüğe atmışlar...

Muzun gösterdiği şeyin yaşamı idame ettirme olduğu belirtilmişti. Buradan hareketle, yukarıda aktarılan replik farklı bir anlama bürünür. Willie bu konu hakkında daha önce düşünmemiştir, bir strateji belirlememiştir. Bu nedenle nasıl yemek yediği sorulduğunda ilk yanıtı "Bilmem" olur. Birey yaşamını idame ettirmek için gözünü açmak, uyanık olmak zorundadır. Bu durumda çöplük bile işe yarar.

Bundan sonraki anlam birimi yine beyaz göstergesiyle ilintilidir. Ancak arada kadın rolüne daha sağlam tutunarak güç gösterisinde bulunduğunu görürüz. Akşam yapacaklarını anlatırken heyecan duyduğu belirtilir alt metinde. “Gökyüzü böyle beyaz olacak” der ve ekler “üzerine resimler çizeceğim!”. Burada beyaz göstergesinin taşıdığı anlam netlik kazanır. Bagaj memuruyla dans ederken kendi resmini çizecektir. Ayağında yüksek ökçeli rugan ayakkabılar olacaktır ve en sevdiği şarkı çalınacaktır. Yeni başlangıcını, başka seçeneklerin farkında olmadığından, ablasının olduğu gibi olarak yapacaktır. Yazgıdan şikayet etmek yerine ondan keyif almaya çalışacaktır. Ama en önemlisi artık ya olduğu gibi olacaktır ya da olmak zorunda olduğu gibi... Bu birimde gösterilen şey, bireyin olmak zorunda olduğu kişi olmayı seçmek zorunda oluşudur.

Anlatımında sinemasal bir durum vardır. Daha önce çöküşün miladı belirtilirken geçen top mermisi ekspresi burada yeniden karşımıza çıkar. O en hızlı giden trendir ve Willie'ye sesiyle çöküşü anımsatır. Böylelikle yine yaşamsal gerçekliğe döner:

Filmlerdeki ölümler gibi değildi ki. Âşıkları hep yok oldu... Kemanlar da çalmıyordu gideyim artık ben!

Daha az önce çizmeyi düşündüğü resmi heyecanla anlatırken birden bire geri döner gerçekliğe... Yumuşatılmamış olan ve kendisini bekleyen... Dolayısıyla gittiği yer ray oyununa başladığı yerdir, su deposu. Yaşamsal gerçekliği yoludur, raydır, yazgıdır. Bu yazgı akranlarıyla harcayacak vaktinin olmadığını söyler... Kendini doğrulamaya bile zamanı yoktur. Yoluna devam etmelidir.

(Bebeğinin saçlarını düzeltir) Uzun, çok uzun bir zaman için ablam gibi yaşayacağım. Sonra ciğerlerim hastalandığı zaman öleceğim onun gibi. Filmlerdeki gibi olmaz belki. Kemanlar da çalmaz, ne yapayım... Ama kulağımda inci küpelerim, boynumda Memphis'ten alınma altın boncuk gerdanlığım olacak... (...) Sonra belki... *(Neşeli ama sesinde gene de hafif bir hüznü hissedilir.)* Benim aşklarım da başkalarına kalır...

Kendi çocukluğunu yarım bırakma pahasına ablasının yarım kalan yaşamını sürdürmek zorundadır. Tamamlamak zorunda ol-

duđu şeylerdir bunlar. Ablasından miras kalmayan tek şeyin altın boncuklu gerdanlığı olduğunu hatırlayacak olursak, tamamlamak zorunda olduđu şey ortaya çıkar: gerçek bir kadın olmak! Sesine hüznün veren şey ise şudur; Alva'nın her şeyini bırakabileceğı, gökyüzündeki tek yıldız olabileceğı, ölümünden sonra da yaşayabileceğı birileri vardır ancak Willie bundan yoksundur. Yapının son öğesidir ve yapının çökmesiyle unutulacaktır. Unutulmanın hüznüdür bu.

Oyunun sonunda herkes kendi yoluna yönelişine döner. Tom dertsizliğini sürdürür, duyarsızlığını... Uçurtmasını uçurmak için rüzgarı kontrol etmesi bunu gösterir. Willie ise dengesini korumaya çalışarak ray üzerinde ilerler ve gözden kaybolur. Bunun gösterdiği şey ise Willie'nin olası yazgısının süreceğı gerçeğidir. Günün birinde göz kırpacağı birinin varlığını özleyerek...

Oyunu içinde yer alan anlam birimciklerle değerlendirerek, kimi birimciklerin kendi aralarında bütünleştğini ve anlam birimlerini oluşturduğunu gördük. Böylelikle oyunda yer alan göstergeleri tespit ettik ve bunların öncelik ve sonralık ilişkilerine göre diziminden metnin kurgusunu açığa kavuşturduk. Böylelikle anlam katmanlarını aşarak, bütüncelere ulaştık. Şimdi ise bu incelemenin başından beri yer yer göndermelerde bulunulan oyunun derin anlamına varmak için tespit ettiğimiz bu aşamaların sonuçlarını kullanacağız.

En temel anlamda oyunda varolan her ögenin yarım kalmışlığı dikkati çeker. Tüm bu kuşatılmışlık, çaresizliğin, çözümsüzlüğün trajedisi olarak karşımıza çıkmıştır. Yukarıda yeri geldiğinde değinildiği gibi, bireyin dış kaynaklı içsel çatışmasıdır bu. Olmak zorunda olduğu konumla, olduğu konum arasında dengesini sağlamaya çalışan birey, onu bu çatışmaya iten yapının, sistemin kurbanı olarak değerlendirilir. Sistem işe yaramamaktadır ve pek çokları bunun farkındadır. Ancak sistemin çöküşü kurbanına zarar verecektir. İşlemeyen bir yaklaşım, bir modelden bahsedilmektedir burada. Bu yapı yaşamsallığını yitirmiştir. Bir çökme tehlikesi vardır ve bu tehlikeyi görmezden gelmek, bireyin zorunda bırakıldığı bir yaklaşımdır. Ancak bireye de bir eleştiri söz konusudur burada. Einstein'ın bir sözü tam da bu eleştiriye dillendirir: *"Delilik, aynı şeyleri yapıp farklı sonuç beklemektir!"*

KAYNAKÇA

KİTAPLAR

AKDES Kurat Nîmet, *Rusya Tarihi: Başlangıcından 1917'ye Kadar*, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara, 1987.

ARİSTOTELES, *Poetika*, Remzi Yay., çev.: İsmail Tunalı, 16. Basım, İstanbul, Aralık, 2007.

AUSTER Paul; COETZEE J. M., *Şimdi ve Burada*, çev.: Seçkin Selvi, Can Yay., İstanbul, 2013.

BRAUN Edward, *Yönetmen ve Sahne: Naturalizmden Grotowski'ye*, çev.: Bahadır Sina Şener, Dost Yay., Ankara, 2013.

BRECHT Bertolt, *Cesaret Ana ve Çocukları, Bütün Oyunları*, 8. Cilt, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1999.

CANDAN Ayşın, *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, 2. Baskı, YKY, İstanbul, 1997.

CARLONI J. C.; FILLoux Jean C., *Eleştiri Kuramları*, çev.: Tahsin Yücel, Multilingual Yay., İstanbul, 2000.

CARLSON Marvin, *Tiyatro Teorileri*, DeKi Yay., çev.: Eren Buğlalılar, Barış Yıldırım, Ankara, Şubat, 2008.

CARLSON Marvin, *Performans*,

Eleştirel Bir Giriş, Dost Yay., çev.: Beliz Güçbilmez, Ankara, 2013.

CORBIN Alain; COURTINE Jean-Jacques; VIGARELLO Georges, *Bedenin Tarihi*, YKY, çev.: Saadet Özen, 1. Cilt, İstanbul, 2008.

ÇAPAN Cevat, *Değişen Tiyatro*, 3. Basım, Metis Yay., İstanbul, 1992.

DELMAS Claude, *Avrupa Uygarlık Tarihi*, Varlık Yay. İstanbul, 1973.

DİREK Zeynep, *Cinsellik Muamması*, haz.: Cüneyt Çakırlar, Serkan Delice, Metis Yay., İstanbul, 2012.

EAGLETON Terry, *Edebiyat Kuramı*, çev.: Tuncay Birkan, Ayrıntı Yay., 4. Baskı, İstanbul, 2014.

EAGLETON Terry, *Eleştiri ve İdeoloji*, çev.: Savaş Kılıç, İletişim Yay., 3. Baskı, İstanbul, 2015.

EAGLETON Terry, *Tatlı Şiddet, Trajik Kavramı*, çev.: Kutlu Tunca, Ayrıntı Yay., İstanbul, 2012.

ECO Umberto, *Genç Bir Romancının İtirafı*, çev.: İlknur Özdemir, Kırmızı Kedi Yay., 3. Basım, İstanbul, 2011.

ECO Umberto, *Yorum ve Aşırı Yorum*, Can Yay., çev.: Kemal Atakay, 6. Basım, İstanbul, 2012.

EGRI Lajos, *Piyas Yazma Sanatı*, İleri Kitabevi, İzmir, 1993, s: 137.

ERDOĞAN İrfan; ALEMDAR Korkmaz, *Öteki Kuram*, Erk Yayınları, 3. Baskı, Ankara, 2010.

ESSLIN Martin, *Dram Sanatının Alanı*, çev.: Özdemir Nutku, YKY, İstanbul, 1996.

FOUCAULT Michel, *Cinselliğin Tarihi*, çev.: H. Uğur Tanrıöver, Ayrıntı Yay., İstanbul, 2003.

FREUD Sigmund, *Sanat ve Sanatçılar Üzerine*, çev.: Kamuran Şipal, YKY, İstanbul, 1995.

GOOCH Steve, *Oyun Yazmak*, çev.: Filiz Ofluoğlu, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1998.

İPŞİROĞLU Zehra, *Tiyatroda Düşümsellik, Dramatürji'ye Giriş*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1995.

KALKAN KOCABAY Hasibe, *Tiyatroda Göstergebilim*, E Yay., İstanbul, 2008.

LEHMANN Hans-Thies, *Postdramatic Theatre*, Routledge Press, New York, 2006.

MORAN Berna, *Edebiyat Kuramları ve Eleştiri*, İletişim Yay., 23. Baskı, İstanbul, 2013.

NÉMIROVSKY Irène, *Bir Yazarın Romanı*, Cem Yay., Ankara, 1987.

NOBAKOV Vladimır, *Rus Edebiyatı Dersleri*, İletişim Yay., İstanbul, 2013.

NUTKU Hülya, *Dramatürji*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 2001.

NUTKU Hülya, *Oyun Yazarlığı*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1999.

NUTKU Özdemir, *Dram Sanatı*, Kabalıcı Yay., İstanbul, 1997.

NUTKU Özdemir, *Dünya Tiyatrosu Tarihi*, 1. Cilt, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1985.

NUTKU Özdemir, *Gösterim Terimleri Sözlüğü*, İnkılap Yay., İstanbul, 1998, s. 122.

ÖZAKMAN Turgut, *Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği*, Bilgi Yayınevi, Ankara, 1998.

PAGLIA Camille, *Cinsel Kimlikler*, çev.: Didem Atay, Anahid Hazaryan, Epos Yay., Ankara, 2004.

PAVIS Patrice, *Sahneleme: Kùltürler Kavşağında Tiyatro*, çev.: S. Kamber, Dost Yay., Ankara, 1999.

PUŞKIN Aleksandr Sergeyevič, *Ruslan ve Ludmila*, çev.: Kayhan Yükseler, YKY, İstanbul, 2010.

PFISTER, Manfred *Theory and Analysis of Drama*, Cambridge University Press, Londra, 1991.

TANILLI Server, *Uygurlık Tarihi*, Say Yay., 5. Basım, İstanbul, 1981.

TANNAHILL Reay, *Tarihte Cinsellik*, Dost Yay., çev.: Sinem Gül, Dost Yay., Ankara, 2003.

TROYAT Henry, *Çehov*, Ada Yay., İstanbul, 1987.

WARDLE Irving, *Theatre Criticism*, Faber and Faber Ltd., Londra, 2013.

WHITMORE John, *Directing Postmodern Theater*, The University Of Michigan, Michigan, 1994

YÜCEL Tahsin, *Eleştiri Kuramları*, Türkiye İş Bankası Yay., İstanbul, 2007.

ZERENLER Dilek, *Tiyatroda Yapısal Çözümleme*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 2010.

MAKALELER - TEZLER - BROŞÜRLER

- **AKSOY Naciye**, “Peyzaj Metin Kavramı ve Sahneleme Anlayışı”, *ART-E Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Hakemli Dergisi*, Özel Sayı, Kasım 2012, Isparta.
Cyrano De Bergerac Oyun Broşürü, İBŞT, İstanbul, 2015.
- **COŞKUN Meral**, “Algı Sınırını Zorlayan Keskin Bıçak: Zamanda Sıfır Noktası”, *Gaia Dergi*, 8 Kasım 2015.
- **ÇEHÖV Anton**, “Oyun Yazarlarına Öğüt”, *Türk Dili Dergisi*, Sayı 178, Temmuz 1966.
- **DERVİŞCEMALOĞLU Bahar**, “Göstergebilim”, <http://www.ege-edebiyat.org/modules.php?name=News&file=article&sid=363>
- **KARACABEY ÇELİK**, “Süreyya Modern Sonrası Dramatik Metinler”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 15, Ankara, 2003.

İNTERNET KAYNAKLARI:

- www.tdk.gov.tr (erişim tarihi: 14.11.2015)
www.etymonline.com (erişim tarihi: 14.11.2015)

OYUNLAR

- BUFFINI Molra**, *Sessizlik*, çev.: Serdar Biliş, Yayınlanmamış Oyun Teksti, İstanbul Devlet Tiyatroları Arşivi.
ÇEHÖV Anton, *Üç Kız Kardeş*, Bütün Oyunları II, çev.: Atıl Behramoğlu, Adam Yay., 2. Basım, İstanbul, 1995.
TABORİ George, *Annemin Cesareti*, çev.: Nesrin Kazankaya, Yayınlanmamış Oyun Teksti, İstanbul Devlet Tiyatroları Arşivi.
WILLIAMS Tennessee, *Çökme Tehlikesi Var*, Yayınlanmamış Oyun Teksti, DEÜ, GSF, Tiyatro Bölümü Arşivi.



Oyun Analizi kitabı oyun metninin içerdği olası anlamlara en sağlıklı şekilde ulaşmayı, eski çağlardan günümüze dek uygulanmış yollarını gözden geçirerek, tiyatro metnine ilişkin temel terminolojiyi ele alarak, bir oyun metninin anlam katmanlarına ulaşmanın sistematüğini sorgulamayı amaçlıyor. Oyun metninin analizi konusunda tek bir yöntem yok elbette ama var olan yöntemlerin neler olduğuna dikkati çekip, bunlardan en etkin biçimde nasıl yararlanabileceğimiz sorusu bu kısa ve öz kitabın yanıtlamak istediğı temel sorulardan biri olarak karşımıza çıkıyor. **Oyun Analizi**, nereden başlayacağını bulmak isteyenler için iyi bir başlangıç kitabı, metinlerin içerdığı anlamları çözme yolculuğı...