

# 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>

Çiçeğin Ruhu:

Noh Tiyatrosunun Klasik Öğretileri

Zeami

Japoncadan Çevirenler:

Naoki Yamamoto & Rûmeysa Taşkın



世阿弥



**Zeami** (D. 1363 – Ö. 1443)

Asıl adı Kanze Motokiyo olan oyun yazarı, aktör ve güzel sanatlar öğretmeni. Nara yakınlarında doğdu. Aktör olan babası Kan'ami Kiyotsugu onu çocukken tiyatroyla tanıştırdı. Babasının Kyoto bölgesinde gösteri yapan tiyatro topluluğuna katılan Zeami yeteneği sayesinde dikkatleri üzerine çekti. Şogunun danışmanının aracılığıyla tiyatro topluluğu şoguna gösteri sergiledi. Zeami'nin oyunculüğundan çok etkilenen şogun onu himayesi altına aldı ve Zeami klasik eğitim görmeye başladı. Edebiyat, şiir ve felsefe öğrendi. Aktif olarak tiyatro grubuyla ilgilenirken elliden fazla oyun ve yirmiden fazla öğreti kaleme aldı. Kanagava'da hayatını kaybeden Zeami'nin adı 1976'da Uluslararası Astronomi Birliği tarafından Merkür'deki bir kratere verildi. Yazdığı oyunlar Japonya'da hâlâ icra edilmektedir.



*Çiçeğin Rubu: Nob Tiyatrosunun Klasik Öğretileri*  
Zeami

İthaki Yayınları - 2431

Japon Klasikleri - 28

Yayın Yönetmeni: *Alican Saygı Ortanca*

Sanat Yönetmeni: *Hamdi Akçay*

Dizi Editörü: *Ömer Ezer*

Yayıma Hazırlayan: *Selin Kurugül*

Düzeltili: *Ömer Ezer*

Kapak İllüstrasyonu: *Kogyo Tsukioka*

Kapak Tasarımı: *Hamdi Akçay*

Sayfa Düzeni ve Baskıya Hazırlık: *B. Elif Balkın*

1. Baskı, Haziran 2023, İstanbul

ISBN: 978-605-265-177-3

Sertifika No: 63989

**Türkçe çeviri © Naoki Yamamoto - Rümeyza Taşkın, 2023**

**© İthaki, 2023**

Yayıncının yazılı izni olmaksızın alıntı yapılamaz.

İthaki™ İthaki Yayıncılık Basın Sanayi ve Ticaret A. Ş.'nin tescilli markasıdır.

Caferağa Mah. Neşe Sok. 1907 Apt. No: 31 Moda, Kadıköy-İstanbul

Tel: (0216) 348 36 97 Faks: (0216) 449 98 34

editor@ithaki.com.tr – www.ithaki.com.tr – www.ithakiyayinrubu.com

Kapak, İç Baskı: Deniz Ofset Matbaacılık

Maltepe Mah. Hastane Yolu Sok. No: 1/6, Zeytinburnu-İstanbul

Tel: (0212) 613 30 06 denizmatbaamucellit@gmail.com

Sertifika No: 48625

**ZEAMİ**

# **ÇİÇEĞİN RUHU: NOH TİYATROSUNUN KLASİK ÖĞRETİLERİ**

Japoncadan Çevirenler:

Naoki Yamamoto - Rümeyşa Taşkın



# İÇİNDEKİLER

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Giriş .....                                                 | 7  |
| Noh Sanatını Uygulamaya ve Aktörün Yaşına Dair Maddeler.... | 9  |
| Rol Yapma ( <i>Monomane</i> ) .....                         | 17 |
| Sorular ve Cevaplar .....                                   | 27 |
| Tanrılarla İlgili Konular .....                             | 42 |
| Noh Sanatının En Derin İlkeleri .....                       | 49 |
| Çiçek'i Yetiştirmek .....                                   | 57 |
| Diğer Gizli Öğretiler .....                                 | 67 |

# GİRİŞ

Hayatı bereketlendirip uzatan bir sanat olan *sarugaku*-nun\* kökenlerini bulmaya çalışan bazıları, bu sanatın Buda (Hindistan) ülkesinden veya tanrılarının yaşadığı çağlardan miras kaldığını söylerler. Ortaya çıkışından bu yana uzun zaman geçmesi ve çağların araya girmesi sebebiyle ortaya çıkış serüvenini detaylıca öğrenmek pek mümkün değildir.

Son zamanlarda pek çok insanın keyif aldığı Noh sanatı, İmparatoriçe Suiko (592-628) döneminde Prens Şotoku'nun Hada no Kokatsu'ya –ülke içerisinde barışı teşvik etmek veya halkı eğlendirmek için– *sarugaku* adını verdiği altmış altı adet halk eğlencesi yazmasını emrettiği döneme tarihlendirilmektedir.

Nesiller boyu yazarlar bu sanatı daha zarifleştirmek için doğayı sahne olarak kullanmışlardır. Daha sonra, Kokatsu'nun torunları Yamato'daki Kasuga Mabedi'nde veya Omi'deki Hie Mabedi'nde budistler olarak bu sanatı nesilden nesile aktarmışlardır. Böylece, bu mabetlerin her

---

\* 11. ila 14. yüzyıllar arasında Japonya'da popüler olan sahne sanatı. İçerdiği akrobatik gösterilerle günümüz sirklerine benzer. –ybn

ikisinde de dini ayinlerinin icrası günümüze dek ulaşmıştır. Erken dönem veya gelişmiş formundan hangisi sergilenirse sergilenir, önemli olan bu sanatın ana felsefesini tahrif etmemektir. Konuşması ve üslubu latif olan kişilerin bu sanatta usta olduğunu söyleyebiliriz. Bu sanata tabi olmak isteyen kişi, başka hiçbir sanatla ilgilenmemelidir. Makul bir şekilde yapılabilecek tek istisna, ömrü bereketlendiren bu sanatı doğadan unsurlarla süsleyerek daha da zenginleştirecek olan şiir sanatıdır. Burada gençliğimden beri gördüğüm ve işittiğim iki ilkeyi not edeceğim:

- Şehvet, kumar ve aşırı içki içmek gibi dünyevi zevkler, babamın koyduğu üç katı yasaktır.
- Çalışmanızda azimli olmanız ve kibirden kaçınmanız gerekir.

# NOH SANATINI UYGULAMAYA VE AKTÖRÜN YAŞINA DAİR MADDELER

## 7 Yaş

Genellikle 7. yaş, bu sanata başlama zamanı olarak kabul edilir.\* Bu yaşta çocuk doğuştan kendisinde bulunan yeteneği sergileyecektir. Çocuk dans, hareket, şarkı söyleme ve hatta iblis rolleri için doğal bir yetenek sergiliyorsa bunları dilediği gibi oynaması için izin verilmelidir. Kendisine neyi iyi neyi kötü yaptığı konusunda kesinlikle direktif verilmelidir. Çünkü bir çocuk çok fazla uyarıldığında cesaretini kaybedebilir ve bıktırıcı olmaya başlarsa da sonunda bu sanatı tamamen bırakabilir.

Bir çocuğa yalnızca müzik, hareketler ve dans öğretilmelidir. Kapasitesi ve yeteneği olduğu aşikâr olsa bile oyunculuk

---

\* Japon kültüründe insanların yaşları doğdukları gün bir yaşında ve bir sonraki yılın başlangıcında ise iki yaşında olmaları şeklinde hesaplanır. Dolayısıyla burada belirtilen yaşlar, aynı gelişim dönemindeki Batılı bir aktörün yaşına göre daha büyüktür. Bu nedenle, on yedi veya on sekiz yaşlarındaki bir aktör, Batı'da yapılan hesaba göre on beş ile on altı yaşları arasında olacaktır. —çn

öğretilmemelidir. Bir *vaki sarugakuda*, özellikle de açık bir sahnede performans sergilemesine izin verilmemelidir. Ancak uygun görüldüğü takdirde günün üçüncü veya dördüncü gösterisinde kendi tarzında oynamasına izin verilebilir.

## 11-12 Yaş

Bu yaşlardan itibaren, çocuğun sesi yavaş yavaş uygun aralığı yakalamaya başlar ve aktör, Noh sanatının içeriğini gerçekten anlamaya başlamaktadır. Sanatın birçok yönü kendisine açıklanabilir artık. İlk başta, hâlâ bir çocuk görünümüne sahip olduğu için yapmış olduğu her şey hoş görünecektir ve sesi de aynı şekilde kulağa hoş gelecektir. Bu iki durum vesilesiyle zayıf noktaları gizlenecek ve güçlü yönleri daha da ön plana çıkacaktır.

Genel olarak söyleyecek olursak, çocuklara *sarugakuda*ki üst düzey roller verilmemelidir. Bu hem oyunu izleyenler tarafından tuhaf karşılanabilir hem de gelecekte çocuğun Noh sanatındaki ilerlemesine engel olabilir. Daha sonra, temel becerileri kazanmasının ardından her teknik öğretilbilir ve her türlü rolü oynamasına müsaade edilebilir. Güzel sesli ve yetenekli bir çocuğun maharetli olduktan sonra kötü bir görüntü vermesi zordur.

Bununla birlikte, buradaki Çiçek gerçek anlamda bir çiçek değildir.\* Bu sadece geçici bir çiçektir. Bu nedenle, bu yaşta yapılan tüm uygulamalar kolay gözükse de bir çocuğun gelecekteki yeteneklerinin belirlenmesi için henüz

---

\* (Jap.) *Hana*. Çiçek, bir sahne performansının cazibesine ve dingin güzelliğe atıfta bulunan bir kavramdır. Zeami, Çiçek'in ideal hâlini, bir çocuğun güzelliği veya asil bir kadının zarafetiyle temsil edilen dingin ve duru güzellik olarak ele alır. Zeami'nin yazılarından bazıları, oyuncuların yaşamları boyunca Çiçek'in ileri seviyelerini korumaları üzerine bilgiler içermektedir. -çn

erken bir vakit olduđu unutulmamalıdır. Çeşitli tekniklerin öğretildiğı ve farklı roller verilerek uygulanan eğitim esnasında en önemli şey ve temel amaç, ilerisi için zemin oluşturmaktır. Çocuk; hareketlerin keskinliğine, şarkıları düzgün bir şekilde ifade etmeye ve dans düzenini korumaya büyük özen göstermelidir.

## 17-18 Yaş

Bu yaş dönemi bir Noh aktörü için bilhassa önemlidir ve pratikler yine zorlayıcı bir seviyede olmamalıdır. Öncelikle artık oyuncunun sesi büyümenin de etkisiyle değişmiştir ve ilk Çiçek'ini kaybetmiştir. Bunun yanında vücudu da değişmiştir ve çocuk bedeninin zarafetini yitirmiştir. Şu an içinde bulunduğu dönemden önce sesi oldukça iyi, figürleri oturmuş ve rahatlık içerisinde iken, şimdi öğrenmiş olduğu teknikler aniden değişmiştir ve artık bir miktar cesaretini kaybetmiş hissetmektedir. Dahası, ilerleyen zamanlarda seyirciler performansını eleştirebilecekleri için bu durum onu utandırabilir, hatta cesareti daha da kırılabilir.

Bu süreçte genç Noh oyuncusu parmakla gösterilip alay edilse bile umursamamalı; sabahları ve akşamları evde, onu rahat hissettiren bir perdede gerekli ses tekniklerini çalışmalıdır.\* Hayatını Noh sanatına adayacağına ve onu asla bırakmayacağına dair –bu an, hayatının en belirleyici anlarından biridir– kendi kendine güçlü bir söz vermelidir. Herhangi bir aktör bu noktada eğitimini bırakırsa, bu sanatta bir daha ilerleyemez.

---

\* Zeami'ye göre sabahları egzersiz yaparken sese daha az yüklenmek gerekir. Ancak akşam pratiğinde ses daha özgü olacağı için tüm gücüyle kullanılabilir. –çn

Bu yaştaki bireylerin ses aralıkları değişebilse de kural olarak, bu seviyedeki bir Noh aktörü *oşiki* ve *banşiki* \* arasında pratik yapmalıdır. Genç oyuncu sesinin perdesi konusunda kendini zorlarsa bu postürünü etkileyebilir ve bu da yaşı ilerledikçe sesinin zarar görmesine neden olabilir.

## 24-25 Yaş

Aktörün kendine ait tarzı bu yaşta oluşmaktadır. Bu nedenle, özellikle pratik açısından çok kritik bir zamandır. Bu yaşlarda artık sesi oturmuş ve fiziki olgunluğa erişmiş olur. Bu sanatta, sahip olunması gereken iki önemli özellik vardır: oyuncunun sesi ve dış görünüşü. Her ikisi de bu yaşlarda belirlenmektedir. Bu zaman dilimi, kişinin sanatını sergilemeye başladığı ve sanatının zirvesine erişmesini sağlayacak önemli bir dönüm noktasıdır.

Aktör bu yaşta, başkalarının dikkatini çekebilir ve izleyiciler tarafından “fevkalade yetenekli” bir oyuncu olarak övgüler alabilir. Bu evrede henüz Çiçek’i oldukça tazedir ve bu sanatta usta isimlerle yarışıp kazandığında gereksiz yere insanların gözünde yükselebilir ve hatta kendisi de “fevkalade yetenekli” olduğunu düşünmeye başlayabilir. Bu tutumun oyuncunun düşmanı olduğunu tekrar tekrar söylemeliyim. Ayrıca, bu gerçek Çiçek değildir. İzleyicileri geçici olarak etkileyen şey, en parlak evresindeki birinin eşsiz Çiçek’idir. Ne şekilde olursa olsun gerçek bir uzman bu ayrımı yapabilmelidir.

---

\* *Oşiki* ve *banşiki*, geleneksel Japon saray müziğindeki on iki temel perdeden sırasıyla sekiz ve on numaradır. Kabaca söylemek gerekirse *oşiki* Batı müziğindeki A (la) notasına, *banşiki* ise B (si) notasına karşılık gelmektedir. –çn

Aslında, bu dönemin Çiçek'ine "başlangıç Çiçek'i" denmektedir. Bir aktörün bu düzeyi ulaşabileceği en üst nokta olarak görmesi ve kendisini başarılı olarak kabul etmesi oldukça sığ bir tutum olacaktır; çünkü bu, *sarugakun*un gerçek amacından saptıran bir düşüncedir. Başkaları tarafından övgülerle karşılanırsa ve ustaları seviyesindeki kişileri yarışmalarda mağlup etse bile, bu eşsiz Çiçek'in yalnızca geçici olduğunu derinden anlaması gerekir. Ayrıca rol yapma konusunda ustalaşmak, bu sanatı iyice kavramış usta kişilere detaylı sorular yöneltmek ve daha fazla pratik yapmak konusunda da azimli olmalıdır. Bu seviyedeki Çiçek'inin gerçek Çiçek olduğunu düşünen zihin, hakiki Çiçek'ten uzak bir zihindir. Bu geçici Çiçek'in ihtişamına kapılan aktör gerçek Çiçek'i tamamen kaybettiğinin farkına varamayabilir. Böyle bir durumla daha çok başlangıç seviyesindeki kişiler karşılaşmaktadır.

Bu açıdan konuyu büyük bir dikkatle ele almak gerekmektedir. Eğer bir aktör kendi yeteneğinin sınırlarını iyi bilirse ömrü boyunca o Çiçek'i kaybetmez; ama gerçekte olduğundan daha yetenekli olduğunu düşünürse, öncesinde sahip olduğu Çiçek'i bile kaybedebilir. İşte bu noktaya çok dikkat edilmelidir.

### 34-35 Yaş

Bu dönemde aktör, Noh sanatının zirve noktasına ulaşmıştır. Yukarıda özetlenen hususları derinlemesine anlamış ve ustalaşmışsa artık sanatı resmi olarak halk tarafından kabul edilen ve itibar gören bir seviyeye gelmiştir. Bunun yanı sıra, henüz halk tarafından sevilip kabul görmemiş ve bir üne kavuşmamışsa ne kadar yetenekli olursa olsun, ger-

çek Çiçek'e ulaşmamış bir aktör olduğunu bilmesi gerekir. Şimdiye kadar sanatında gerçekten ustalaşmadıysa, bundan sonra da yetenekleri muhtemelen körelmeye başlayacaktır. Zaman geçtikçe bunu kendisi de görecektir.

Buradan hareketle şunu belirtmek gerekir ki bir aktör, Noh'ta otuz dört veya otuz beş yaşına kadar ilerledikten sonra, kırk yaşından itibaren ünü ve performansı düşmeye başlar. Bu nedenle tekrar tekrar belirtmeliyim ki bir aktör, bu yaşına kadar halk tarafından tanınıp kabul görmemişse, Noh sanatında ustalaştığını düşünmemelidir.

Bu seviyede oyuncu artık çok daha dikkatli olmalıdır. Bu noktaya nasıl ulaştığını ve nasıl devam edeceğini derinlemesine düşünerek hareket etmelidir. Çünkü şimdiye kadar Noh'ta ustalaşmadıysa, daha sonraki bir zamanda halk arasında tanınmak ve kabul görmek zor olacaktır.

#### 44-45 Yaş

Bu yaşta, aktörün performans metotları önemli ölçüde değişmelidir. Bir oyuncu halkın beğenisini kazanmış ve bu sanatta gerçekten ustalaşmış bir seviyede olsa bile, sahnede yetenekli yardımcı oyuncularını bulunmalıdır. Yeteneği körelmemiş olsa bile, zaman geçtikçe fiziksel Çiçek'i ve başkalarının onda gördüğü güzellik ister istemez kaybolacaktır. Bu, fevkalade yakışıklı bir erkek için belki farklı olabilir; ancak normal görünümlü bir erkek, yaşlandıkça *sarugaku* performansı esnasında maske kullanmalıdır ve maske gerektirmeyen rolleri üstlenmemelidir.

Bu yaştan itibaren oyuncu, ince detaylar içeren rolleri oynamamalıdır. Çoğu zaman kendini zorlamamalı, görü-

şüne uygun bir şekilde hareket etmeli ve daha ziyade genç oyuncuların yeteneklerini göstermelerine izin vermelidir. Bunun yerine, kendisi daha çok bir yardımcı konumunda hareket etmeli ve yavaş yavaş kendi performansının yoğunluğunu azaltmalıdır. Yanında genç yardımcı oyuncular olmasa bile, vücuduna zarar verebilecek güçlü teknik gerektiren performanslardan yavaş yavaş çekilmelidir. Buna rağmen hâlâ merkezi rollerde yer almaya devam ederse artık kaybetmiş olduğu Çiçek'i sebebiyle izleyiciler etkileyici bir performans göremeyebilirler. Fakat şunu bilmek lazım ki eğer bir oyuncu bu dönemde Çiçek'ini kaybetmediyse, bu gerçekten de Gerçek Çiçek olmalıdır.

Bu durumda, elli yaşına yaklaşırken Çiçek'ini kaybetmeyen bir aktör, kırk yaşından önce insanlar tarafından kabul görmüş demektir. Hâlâ halk tarafından takdir edilse de bu yetenekli aktörler bundan sonra özellikle kendi yeteneklerini ve deneyimlerini genç yardımcı oyunculara yardımcı olmak için kullanacaktır. Ayrıca vücuduna zarar verebilecek ve belki de kendisine sorun çıkarabilecek performanslardan kaçınmış olacaktır. Kendini ve bu kabiliyetleri nasıl yansıta-çağını gerçekten bilen bir kişi, Noh sanatının doğasını gerçekten kavramış olan kişidir.

## 50 Yaş ve Üzeri

Bu yaştan itibaren, artık emekli olup sahneden çekilmekten daha iyi bir seçenek yoktur. Bir söz vardır, "*Qilin*\* bile yaşlandığında küçük bir darbeye yenilebilir." Yine de gerçek bir Noh ustası, birçok rolü oynama yeteneğini kaybetmiş ve

---

\* *Qilin* veya *kirin*, Çin ve diğer Doğu Asya kültürlerinde bilinen, bir ada veya ünlü hükümdarın gelişi ya da geçişi ile ortaya çıktığı söylenen mitolojik bir efsanevi yaratıktır. Çoğu zaman bedeninin her yerinde ateş gibi görünen şeylerle tasvir edilmektedir. —fn

bu rollerin kalitesi de giderek azalmış olsa da hakiki Çiçek'i baki kalacaktır.

Babam mayıs ayının on dokuzuncu gününde elli iki yaşında hayatını kaybetti. Aynı ayın dördüncü gününde Suruga'daki Sengen Mabedi'nde tanrıların ve Budaların onuruna Noh gösterisi yapmıştı. O gün sergilediği *saruga-ku* muhteşemdi ve hem üst hem de alt tabakadan pek çok seyirci tarafından övülmüştü. Genel olarak, rollerin çoğu genç oyunculara verilmişti ve babam kolay kısımları sakın ve mütevazı bir şekilde oynamıştı.

Yine de performansı öyle renkliydi ki Çiçek'i açmış gibiydi. Bunun sebebi Noh sanatında, eğer bir oyuncu Çiçek'e gerçekten hakim olmuşsa, ağaç yaşlı ve dal ile yaprakları az bile olsa çiçekleri düşmeden kalabilecektir. Bu durum gözümde "Bir kemik yığının üzerinde kalan çiçek" ifadesinin kanıtıydı.

Yukarıda yazılanlar, çeşitli yaşlarda verilen Noh eğitiminin uygun aşamalarını oluşturmaktadır.

## ROL YAPMA (MONOMANĒ)

Rol yapmanın tüm yönleri hakkında yazmak imkânsız olurdu. Bununla birlikte “rol yapmak” bu sanatın temelini oluşturmaktadır. Bu yüzden çeşitli bu rolleri en iyi şekilde incelemek için elimizden gelenin yapmalıyız. Genellikle, bu becerinin –yani rol yapmanın– temel amacı, bir şeyi bütünüyle taklit etmektir. Ancak bunu duruma göre farklı derecelerde nasıl yapmanız gerektiğini bilmeniz önemlidir.

Örneğin bir ülkenin hükümdarını, büyük bakanlarını, soyluların özelliklerini veya savaşçı sınıfların eylemlerini taklit edebilmek oldukça zor bir şeydir; çünkü bir aktör saray soylularının gerçek yaşam tarzlarını ya da büyük bir lordun mizacını bilemez. Yine de bu kişilerin sözlerini sorgulayabilir, davranışlarını inceleyebilir ve performansları izleyen soyluların görüşlerine kulak verebilirler. Bunun da ötesinde, yapabilecekleri tek şey üst sınıfların mesleklerini ve *kaço fuugetsuyu*\* ellerinden geldiğince ayrıntılı bir şekilde taklit etmektir. Ancak iş köylüleri ve taşralıları taklit

---

\* *Kaço fuugetsu*, “doğanın tüm güzellikleri” anlamına gelen bir deyimdir. –çn

etmeye geldiğinde, onların kaba davranışları çok gerçekçi bir şekilde ortaya konmamalıdır. Oduncuların, ot biçenlerin, kömürcülerin ya da tuz tırmıkçıların ise bu faaliyetleri geleneksel olarak şiirsel özneler olarak uygun bulundukları ölçüde ayrıntılı olarak taklit edilmelidir; ama bunların dışında alt sınıfları çok fazla detayla sahneye koymaya gerek yoktur. Özellikle de onları kalitesiz ve yavan bulabilecek üst sınıf üyelerinin önünde yapılmamalıdır. Bu ilkenin nasıl uygulanacağı iyi anlaşılmalıdır.

## Kadın Roller

Genel olarak, *şite*\* için kadın rolünü oynamak uygun ama aynı zamanda da oldukça zor bir iştir.

Öncelikle, oyuncu göze hoş gelmeyen bir görünüşe sahipse, bu rolü oynaması pek mümkün olmayacaktır. Saraylardaki üst düzey kadınların –örneğin nedimelerin– nasıl giyindiklerini veya davrandıklarını gözlemlemek kolay değildir, bu nedenle onları taklit etmek için bu bilgilerin ayrıntılı olarak araştırılması gerekir. Bir *kinu*†, *hakama*‡ veya bir başka kıyafetin giyilme şekli, oyuncunun kendi kişisel tercihi değildir. Bu tür şeyler araştırılmalı, gözlemlenmelidir. Her gün görmeye alışık olduğunuz sıradan kadın rollerini oynamak basit bir iştir. Yani sadece bir *kinu* ya da *kosode*§ giymek ve sıradan bir kadının özelliklerine uygun davranmak, bu rol için yeterli olacaktır. Normal bir kadın

---

\* Noh veya Kyogen’de kahraman, ana karakter. –çn

† İki parçalı kostümlerin yaygın olduğu 7. ve 8. yüzyıllarda giyilen ceketler. –çn

‡ *Hakama* geleneksel bir Japon kıyafetidir. *Hakama* bel hizasında bağlanır ve ayak bileklerine kadar uzanmaktadır. *Hakamalar kimono* üzerine giyilmektedirler. –çn

§ Kadınlar tarafından dış giysi olarak giyilen bir kıyafettir. –çn

dansı veya *şirabyoşi*\* yapan aktör, meczup ve kadınsı bir şekilde bir yelpaze veya bir dal çiçek tutmalıdır. *Kinu* ve *bakama* gibi giysiler ayakları örtecek kadar uzun olmalıdır; kalça ve dizler düz, vücut esnek olmalıdır. Başın duruşuna gelirse, aktör yukarıya bakarsa yüzü çirkin bir ifade alacak, ancak aşağı bakarsa arkadan duruşu daha zayıf görünecektir. Başın güçlü tutulması da kadınsı bir hareket olmayacaktır. Parmak uçlarını gizleyecek kadar uzun kollu bir *kimono* giyilmeli ve bel çevresinde de sıkıca bağlanmış bir kuşak kullanılmalıdır.

Bir aktörün görünüşüne bu denli özen göstermesi, rolünü mümkün oldukça iyi oynamak istediği anlamına gelir. Bir oyuncu hangi rolü oynarsan oynasın görünüşü asla kötü olmamalıdır. Ancak dış görünüş, özellikle kadın rollerinde daha da önemli bir husustur.

## Yaşlı Adam Roller

Yaşlı bir adam rolünü oynamak, bu sanatın en derin ilkelelerini içermektedir. Seyirciler yeteneğinizin en üst seviyesine tanık olacağından, bu rol büyük bir öneme sahiptir.

Noh'u derinlemesine araştıran, ancak yaşlı bir adamın görünüşünü iyi idrak edememiş birçok oyuncu vardır. Örneğin, oduncu ya da tuz tırmıkçısı gibi yaşlı adam rollerinde övgü kazanmak kolaydır, ancak bu düşünce tartışmaya açık bir düşüncedir. İster başlık takıyor ister günlük aristokrat giysiler giyip uzun siyah bir şapka veya av malzemeleri taşıyor olsun, yaşlı bir soylu rolünü oynamak hatırısayılır bir

---

\* Heian kökenli *şirabyoşi* kadın dansçı/müzisyenlerdir. Daha sonraki zamanlarda saray ve dini geleneklerin sonraki tiyatro biçimlerine aktarılmasında önemli bir rol almışlardır. —çn

beceri kazanmamış olanlar için uygun değildir. Bu tür roller, yıllar boyu büyük emekler vermemiş ve yüksek seviyelere ulaşmamış oyunculara uygun düşmemektedir. Yine, eğer Çiçek yoksa, böyle bir rolün tasviri muhtemelen çok az ilgi çekecektir.

Birçok oyuncu yaşlı insanların yalnızca yaşını dikkate almakta ve onları kalçalarını, dizlerini bükerek ve vücutlarını buruşturarak sahnede taklit etmektedirler. Evet, Çiçeklerini kaybettiklerinde sıradan göründükleri doğrudur ancak bu şekilde ortaya konan roller nadiren ilgi çekici olacaktır. Aktörün topallayarak ya da zayıf düşmüşçesine performans sergilemekten kaçınması, olabildiğince zarif ve ağırbaşlı bir şekilde hareket etmesi önemlidir. Tüm bu noktalar arasında en önemli olanı ise yaşlı bir adamın dansının yarattığı atmosferdir. Çiçek'ini korurken nasıl yaşlı görüneceği tartışması, öğrenilmesi gereken ayrıntılı bir öğretilerdir. Tıpkı çiçeklerle bezeli yaşlı bir ağaç gibidir.

## **Masksiz Roller**

Bu da oldukça önemli bir roldür. Bu tarz roller sıradan insanları ele aldığı için icra etmesi kolay gibi görünebilir; ancak şaşırtıcı bir şekilde, Noh'un daha yüksek seviyelerindeki biri tarafından sergilenmediği takdirde maskesiz bir yüz izlenmeye değer olmayabilir.

Aktör, öncelikle, her rolün öznesini etraflıca incelemelidir (çünkü yüzleri görünecektir). Bununla birlikte, bir oyuncunun başka bir kişinin yüz ifadelerini taklit edebileceğini düşünmek mantıksız gelse de bazı oyuncular, bazı ifade ve bakışları canlandırmaya çalışarak kendi yüzlerini değiştirmektedirler. Bu son derece nahoş bir durumdur.

Çünkü performans daha ziyade taklit edilen kişinin hareketleri ve mevcudiyetinden yola çıkılarak gerçekleştirilmelidir. Yüz ifadesi mümkün olduğunca aktöre özgü ve doğal olmalıdır.

## **Meczip Roller**

Bu, Noh sanatındaki en ilginç beceridir. Meczipluğun pek çok türü vardır, ancak bu sanatı kavrayan ve ustalaşan aktör hepsini canlandırabilmelidir. Bu nedenle tekrar belirtmeliyim ki bir aktör, bu yorucu incelemeye tüm ciddiyetiyle yaklaşmalıdır. İnsanı kontrol edebilen tinsel varlıklar arasında genellikle tanrılar, Budalar, yaşayanların hayaletleri ve ölülerin ruhları vardır ve bu tür ruhların temelini inceleyen bir aktör, bu rolleri de çok iyi bir şekilde ortaya koyabilmelidir. Kaybolmuş çocuklarını arayan anne babalar, kocaları tarafından terk edilmiş kadınlar, eşlerinden daha uzun yaşamış erkekler veya genel olarak bu tür kaygılarla perişan olmuş insanlar temsili zor olanlardır. İyi bir genç oyuncu bile bu zihinsel durumları tam olarak idrak edemeyip tek bir tür delilik gibi sahneleyebilir ve bu durum, izleyicide hiçbir duygusal etki uyanmamasına neden olabilir. Bu tür karakterler söz konusu olduğunda aktörün temel amacı deliliğin asıl sebebini kavrayarak bu duyguları ifade edebilmek ve bu deliliği Çiçek'in özü hâline getirebilmek olmalıdır. İşte o zaman, bütün ilgi aktörün üzerinde olacaktır. İnsanlar bu türden bir performansla gözyaşlarına boğuluyorsa, yeteneğinizin benzersiz olduğunu anlamalısınız. Bu söylediklerimin üzerine itinayla düşünmelisiniz.

Giyiminizin bir delininkine benzer olması gerektiğini söylemeye gerek yok. Yine de bu kişi aklını yitirmiş biri ol-

duđu için, giydiđi kıyafetler de duruma göre fazla şatafatlı olabilir. Mevsimine göre çiçek dalı da tutabilirsiniz.

Bu rolü sahneleneme konusunda değinmem gereken önemli bir nokta daha var. Her ne kadar karakterin deliliğinin, onu ele geçiren varlığa göre gösterilmesi gerektiğini söylemiş olsam da bir *şura*\* ya da bir iblis tarafından ele geçirilmiş deli bir kadını canlandırmak söz konusu olduğunda, bu durum aktör için oldukça zor olabilir. Ele geçiren ruhun iradesini ifade etmeye çalışan aktör, bu öfkeyi eril bir biçimde ortaya koymaya çalışacaktır ve izleyici de bunu uyumsuz bulacaktır. Öte yandan, eğer aktör rolün feminen tarafını aktarmaya odaklanırsa da bu kez meczup karakterin diğer özelliklerini yansıtamayabilir. Aynı şekilde, bir kadın tarafından ele geçirilen deli bir erkek rolünde de aynı problem ortaya çıkacaktır. Noh'u bu şekilde icra etmekten kaçınmak, bu sanatın püf noktasıdır. Bu şekilde bir ayırım yapmadan Noh oyunları kaleme alan kişi, konuyu iyi idrak etmemiş demektir. Çünkü yetenekli bir yazar asla böyle uyumsuz bir oyun yazmaz. Bu, derin anlayış gerektiren önemli bir meseledir.

Dahası bir deliyi maskesiz sahnelemek, Noh'un en derin seviyede anlaşılmasını gerektirmektedir. Yüzünüze uygun ifadeyi vermezseniz, bir deliye hiç benzemezsiniz. Rolünüzü tam olarak anlamadan yüz ifadelerinizi değiştirirseniz, bu göze hoş görünmeyen bir performans olacaktır.

Burada belirttiğim şeyler, rol yapmanın en temel ilke-leridir. *Sarugakun*un ana oyunlarında rol almaya yeni başlayanlar, bu noktaları çok dikkatli bir şekilde düşünmelidir. Maskesiz rol oynamak ve delileri tasvir etmek, olağanüstü

---

\* (Jap.) Bir savaşçının ruhu anlamına gelir. "Şura-mono" [Noh tiyatrosu çeşitlerinden biri], savaşan ve öldükten sonra *Aşura-do* denilen bir âleme düşen savaşçılar tasvir eder. -çn

derecede zordur. Bu iki noktayı birleştirip (yani bu iki uç arasında bir uzlaşma sağlayıp) Çiçek seviyesine yükselmek ise daha da zor. Bunu başarmak için her gün tekrar tekrar alıştırmaya çalışmalısınız.

### **Budist Keşiş Roller**

Noh tiyatrosunda Budist rahipleri tasvir eden türde roller nispeten azdır ve bu nedenle çok fazla pratik gerektirmektedir. Çoğunlukla, iyi giyimli ve yüksek rütbeli rahipler için asalet ve görkemi dikkate alarak elinizden gelenin en iyisini yapmalısınız. Öte yandan sıradan rahipler dünyadan vazgeçmiş, çileci uygulamalar ve haccı temel odak noktaları hâline getirmiş kimselerdir. Bu nedenle, onları mümkün olduğunca meditasyon ve arınma içeren bir atmosferde tasvir etmeniz çok önemlidir. Yine de eserin temasına bağlı olarak, beklenilenden daha fazla çalışma gerektirebilir.

### **Şura (Savaşçı) Roller**

Bu da yine Noh içerisinde yer alan bir rol çeşididir. Bu tarz savaşçı rolleri pek enteresan değildir. Bu nedenle sık sık oynanmamasına gerek yoktur. Yine de Minamoto veya Taira gibi ünlü bir savaşçıyı temsil eden roller, doğal güzelliklerle iyi bir şekilde harmanlanmışsa, harika bir performans izlemek mümkündür. Bu tür oyunların, özellikle etkileyici bir sahnede sergilenmesi gerekir. Özünde, şuranın deliliği bir iblisin rolüne uygun davranış biçime yol açabilir.

Bununla birlikte, böylesi bir rol, dans için bir vesile hâline de gelebilir. Eğer ilahilerin ve davulun eşlik ettiği bir dans bölümü varsa, birkaç el figürü de içerebilir. Bu noktada yaylar, oklar ve kılıçlar uygun süs eşyaları olarak kabul edilir,

ancak bunların nasıl taşındığını ve kullanıldığını iyice araştırmalısınız. Yaptığınız araştırmalar, bu tür karakterlerin özünü kavramanızı sağlayacaktır. Rolü bir iblis rolüne veya bir dans aracına dönüştürmeye karşı olağanüstü dikkatli olmalı ve gardınızı almalısınız.

## Tanrı Roller

Bu, iblis rolüne benzer yönlere sahip bir roldür. Karakter bir tür öfke içermektedir, bu nedenle canlandırılan tanrının karakterine bağlı olarak tasviri bir iblis gibi yapılabilir. Ancak bunun yanında, bu iki karakterin tamamen farklı bir özelliği de bulunmaktadır. Dansın bir estetiğe sahip oluşu ve tanrı figürü için uygun olduğu doğrudur, ancak bir iblis karakteri için dans çok da uygun değildir. Bir tanrıyı canlandırırken, onun karakterini ve saygınlığını ortaya koyabilmek için kullanabileceği tek araç, uygun şekilde giyinmiş olmasıdır. Bu nedenle kıyafetlerinizi süslemeli ve uygun şekilde hazırlamalısınız.

## Oni (İblis) Roller

Bu roller, *Yamato Sarugaku*\* ekolünün bir özelliğidir ve önemli bir roldür. Genel anlamda intikamcı ruhlar olan veya başkalarını ele geçiren bu iblisler, ilginç ve tasvir edilmesi kolay varlıklardır. *Şite* gözlerini dikkatle *vakiden*<sup>†</sup> ayırmazsa, elleri ve ayaklarıyla dikkatli bir şekilde mimik-

---

\* *Yamato Sarugaku*, çoğunlukla Yamato eyaletinde (bugünkü Nara eyaleti) icra edilen *Sarugaku* ekollerinden biridir. —*çn*

† *Vaki*, *Şite*'in performansına öncülük ve eşlik etmede önemli bir role sahiptir. *Şite*, genç ve yaşlı erkek ve kadın rollerini oynarken, *Vaki* seyahat eden keşişlerin, Şinto rahiplerinin ve savaşçıların erkek rollerini oynar ve maske takmaz. —*çn*

ler yapar ve hareketleri esnasında şapkayı etkili bir şekilde kullanırsa, rolü ilgi çekici bir şekilde iletmeyi başaracaktır. Cehennemden çıkıp gelmiş gerçek bir iblisi canlandıracak olursanız bu korkutucu olabilir ve bu rolü seyirciler için keyifli bir hâle getirmenin bir yolu yoktur. Bu rol gerçekten üst düzey beceri gerektirmektedir ve onu hakkıyla sahneyeleyebilecek oyuncu oldukça nadirdir. En başından itibaren, rolün temel gayesi güç ve korku olmalıdır. Bu iki özellik, estetik güzellikten farklı özelliklerdir.

Sonuç olarak, iblis rollerinin özünde şiddet ve korku yatar. Aktör bunu iyi yapmaya çalıştıkça daha az ilginç hâle gelmesi doğaldır. Korku aşılama temel amaçtır ancak korku ve ilgi, siyah ve beyaz kadar farklıdır. Durum böyle olunca, belki de iblisin ilginç noktalarını resmedebilen bir *şitenin* fevkalade hünerli olduğunu söyleyebiliriz.

Yine de diğer rolleri daha az oynayıp yalnızca iblisleri tasvir etmekte uzmanlaşmak isteyen bir *şitenin* gerçek Çiçek'i anlamamış olması muhtemeldir. Genç bir *şite* tarafından sahneye konulan bir iblis iyi tasvir edilmiş gibi görünebilir, ancak gerçekte daha az etkileyici olacaktır. Diğer rolleri de etkileyici bir biçimde oynamakta ustalaşmış bir aktörün iblis rolü çok daha sevicecek ve takdir görecektir. Bu konu detaylı bir çalışma gerektirmektedir. Çünkü seyircinin bir iblis rolünün enteresan bulması, kayalar arasında açan bir çiçeğe benzetilebilir.

## Çinli Roller

Genel olarak konuşursak, bu bazı istisnalara sahip bir roldür, dolayısıyla tek bir sahneleme biçimi yoktur. Öte yandan kostümün bu rol için önemi çok büyüktür. Tüm insanlar

(Çinli ve Japon) benzer yüz hatlarına sahip olduğundan, bu durumda özgün tasarımı bir maske takmalı ve üzerinizde köken farklılığını gösteren bir nesne taşımalsınız.

Bu rol, deneyimli bir başrol oyuncusuna yakışan bir roldür. Yine de kıyafeti Çin tarzında seçmekten başka belirli bir yöntemi yoktur. Müzik ve hareketler gerçekten Çin kökenli figürlere benzese bile, bu tek başına yeterince ilgi çekici olmayabilir. O nedenle çok basit veya temel bir özelliği performansınıza eklemeniz, bu rol için yararlı olacaktır.

Bunun gibi spesifik bir özellik, önemsiz bir şey olsa bile, tüm oyun boyunca sahnede tutulabilecek bir şeydir. Bununla birlikte, Çin stilini gerçekten taklit edemeyeceğiniz için jestlerinizin havasını değiştirerek izleyici tarafından bir şekilde Çin usulü olarak görülmesini sağlamak daha iyidir.

Yukarıda yer alan maddeler, rol yapmanın ana ilkelerini oluşturmaktadır. Bunun ötesindeki herhangi bir ayrıntıyı yazılı olarak not etmek oldukça zordur. Ancak genel olarak konuşursak, bu maddeleri detaylıca araştırırsanız ayrıntıları kendi başınıza kavrayabilirsiniz.

## SORULAR VE CEVAPLAR

**SORU:** *Sarugaku* performansına başlamadan önce, tiyatrodaki izleyicilere baktığımda performansın ne ölçüde başarılı olacağını nasıl bilebilirim?

**CEVAP:** Bu ciddi bir meseledir. Yalnızca bu sanatı gerçekten kavrayan bir kişi bunun nasıl yapılacağını bilebilir. Her şeyden önce, seyirciyi gözlemlerken, performansın iyi mi yoksa kötü mü olacağı konusunda bir önseziye sahip olmalısınız. Bunu tam olarak açıklamak zor ama genel bir fikir verebilirim. Örneğin, dini bir amaçla soyluların önünde bir performans sergileyeceğiniz zaman izleyici kitlesi büyük olacak ve mekâna yerleşmeleri zaman alacaktır. Sonunda herkes yerine geçtiğinde seyirci, performans için daha fazla beklemek istemeyecektir. Tam o anda seyirciler, sanki aralarında anlaşmış ittifak etmişler gibi, aynalı odaya\* bakacak ve “Ne kadar da yavaşlar!” diye düşüneceklerdir. Oyuncu tam o anda ortaya çıkar ve giriş ezgisini okumaya başlarsa, seyirci

---

\* Kagami No Ma, yani aynalı oda ve *şitenin* Noh için kullanılan maskeyi taktığı yerdir. *Şite*, sahneye çıkmadan önce aynalı odada giyinir. Burası aynı zamanda *hayaşi*’nin *oşirabe* yani “ısınma müziği” çaldığı yerdir. —çn

hızla havaya girip oyuna tekrar odaklanacaktır. Böylece seyircilerin zihni, *şitenin* performansı ile meşgul olacak ve bu odak sürdürülebilirse günün performansı ne olursa olsun iyi gidecektir.

Ancak, *sarugakunun* başarısı seyircilerin soyluluğuna bağlıdır ve erken gelmeleri gereken bir oyun için henüz gelmemişlerse gösteriye geç başlamanız doğru bir davranış olmaz. Böyle bir durumda, seyircilerin bir kısmı henüz oturmamış olabilir, bazıları geç kalıp koşabilir veya bazıları oturmuşken bazıları hâlâ yerleşmeye çalışıyor olabilir. Bu şartlarda seyirciler performansa konsantre olamaz. Böylece o günkü performans kolay ilerlemeyebilir ve oyun derinden hissedilmez. Bu durumu dengelemek adına, günün ilk oyununun başlangıcından itibaren oyuncu normalde olduğundan daha canlı rol yaparak –sesine daha fazla güç katarak, adımlarını biraz daha yükselterek, atmosfere hakim olmaya gayret ederek– performans sahnelemek zorunda kalacaktır. Bu, seyircinin duygularıyla uyum sağlamak ve onları odakta tutmak adına da önemlidir. Ancak bu bile, özellikle soyluların hoşuna gidecek bir şekilde yapılmalıdır. Hâl böyle iken, ne yapılırsa yapılsın günün ilk oyunu muhtemelen aktörün en iyi performansı olmayacaktır. Her durumda, yine izleyicinin aristokratik duyarlılıkları içinde kalmak esastır. Her neyse, seyirciler hızla sakinleşir ve performansı derinden hissederse hiçbir şey ters gitmeyecektir. Böyle durumlarda seyircinin performansa ilgi duyup duymadığı fazla deneyimi olmayan biri tarafından kolayca anlaşılabilen bir şey değildir.

Burada başka bir noktaya daha değinmek gerekiyor. *Sarugakunun* atmosferi geceleri tümünden değişmektedir.

Gösteri gece geç saatlerde başlarsa, durgun ve hüzünlü bir havası olur. Bu nedenle, gündüz performanslarında ikinci parça olmaya uygun olan Noh türleri, gece sahnelenecek performansların açılışı için kullanılmalıdır. *Sarugaku* başından beri hüzünlüyse oyun boyunca da öyle kalacaktır. Ancak iyi bir oyun, mümkün olduğu kadar canlı olan performanstır. Geceleri, seyirciler gürültü yapıyor olsalar bile ilk performans başladığında sessizleşeceklerdir. Dolayısıyla gün boyunca sahnelenen *sarugaku*, performans devam ettikçe çok iyi hâle gelebilir ancak gece sahnelenen *sarugaku* başlangıçtan itibaren iyi olmalıdır. Başlangıç durgun ise, sonradan düzeltilmesi çok zor olacaktır.

Şimdi sizlere gizli bir gelenekten bahsedeceğim. Gizli bir öğretiyeye göre, *yin* ve *yang*ın uyum içinde olduğu noktada herhangi bir girişim başarıyla sonuçlanacaktır. Gündüz saatlerinin “*ch’i*” si *yang*dır. Bu nedenle, mümkün olduğunca usul bir şekilde performans göstermek, *yin*in ortaya çıkmasını sağlar. *Yin* saatlerinde bir *yang* performansı üretmek, *yin* ve *yang*ı uyumlu hâle getirmenin özüdür. Bu, iyi bir performans sergilemenin anahtarı ve performansı izleyici için ilginç hâle getirmenin püf noktasıdır.

Yani gece *yin* ise, Noh’u mümkün olduğunca canlı bir şekilde sahnelemeniz gerekir; çünkü insanın zihnine keyif veren *yang*dır. Bu şekilde yapıldığında gecenin *yini*, *yang ch’i* ile uyumlu hâle getirilmiş demektir. Gerçekten de *yang* *yang* veya *yine yin* eklenirse, muhtemelen hiçbir uyum noktası olmayacaktır. Bu tatmin duygusu olmadan bir performans nasıl ilgi çekici olabilir?

Ayrıca, olur da mekân gündüzleri bile herhangi bir ne-

---

\* *Ch’i*, enerji anlamında kullanılmıştır. -çn

denle melankolik ve durgun hâle gelirse, bunun bir *yin* anı olduğunu anlayın ve bu âna batmamak için elinizden geleni yapın. Gündüz saatlerinde *yin ch'i*'nin olduğu anlar olsa da geceleri *yang ch'i*'nin ortaya çıktığı zamanlar pek yoktur. Buraya kadar anlatılanlar bu sanatı incelemek için gerekli noktalar dır.

**SORU:** Noh'ta *jo*, *ha* ve *kyuu* nasıl belirleriz? \*

**CEVAP:** Bu oldukça kolay bir şeydir. Her şeyin bir *jo*, bir *ha* ve bir *kyuu* vardır ve *sarugaku* da bir istisna değildir. Bu aşamaları performansın içeriğine göre belirleyebilirsiniz. İlk olarak, bir *sarugaku* performansının açılış oyununda, performansın tarihsel kaynağı mümkün olduğunca doğru bir şekilde aktarılmalı ve dikkatlice sahneye taşınmalıdır; performans ve hareketler basit ve rahat olmalıdır ki sorunsuz ve kolay bir şekilde tamamlanabilsinler. İlk oyun, kutlama [*su-gen* (祝言)] olmalıdır, bir *sarugaku* performansının ilk oyunu ne kadar iyi olursa olsun, kutlama özelliği olmadan yerinde bir performans olmayacaktır. Burada sergilenen Noh biraz düşük kaliteli bile olsa kutlama özelliği taşıyorsa bir sorun olmayacaktır. Bunun nedeni bu ilk oyunun *jo* olmasıdır. İkinci ve üçüncü oyunlar, olgun bir tekniği ve oyunculuğu yansıtan mükemmel Noh oyunları olmalıdır. Günün son ve

\* *Jo*, *ha*, *kyu*; çeşitli geleneksel Japon sanatlarında uygulanan ve Türkçede de kullanılan “giriş, gelişme, sonuç” formülasyonuna benzer bir modülasyon ve hareket kavramıdır. Kabaca “başlangıç, kırılma, hızlı” olarak tercüme edildiğinde, esasen tüm eylemlerin veya çabaların yavaş başlaması, hızlanması ve ardından hızla bitmesi gerektiği anlamına gelmektedir. Başlangıçta geleneksel Japon müziği için kullanılan bu terimler; bağlantılı şiir, Noh ve dövüş sanatları dahil olmak üzere birçok Japon sanatı tarafından benimsenmiştir. Makoto Ueda, “Noh’un yapısı müzikal olarak tasarlanmıştır, geleneksel Japon müziği gibi *jo*, *ha* ve *kyuu* sahiptir. Noh oyununun ritmi, evrenin büyük gizli yasasını düşündürür; aslında hayatın evrensel ritmidir.” demiştir. —fn

üçüncü oyunu *kyu* olduğundan, özellikle kuvvetli hareketler ve zor teknikler içermelidir. Ayrıca bir sonraki günün ilk oyunu, bir önceki günün ilk oyunundan farklı bir atmosfere sahip olmalıdır. İkinci gün sergilenen oyunlar daha teknik, daha detaylı, daha duygusal olmalıdır.

**SORU:** Peki *sarugaku* yarışmasında kullanılan yöntemler hakkında ne söyleyebiliriz?

**CEVAP:** Bu çok önemli bir nokta. Öncelikle repertuarınızda çok sayıda eser bulunmalı ve rakiplerinizin sahnelediği oyunlardan farklı bir atmosferde oyunlar icra etmelisiniz. Önsözde bu şarkı sanatının (*vaka*) incelenmesini önerdiğimde bunu kastetmiştim. Oyuncu eğer bir şarkının yazarı değilse, ne kadar yetenekli olursa olsun, onu istediği gibi rahat bir şekilde canlandıramaz. Ancak kendi ortaya koyduğu bir şarkı ise hem sözleri hem de eylemleri kendi bildiği şekilde sahneleyebilir. Bir oyuncunun Japon şiiri ve nesir yazma yeteneği varsa, *sarugaku* bestelemesi de onun için kolay olmalıdır. Bu, Noh sanatı için oldukça önemlidir. Ancak ne kadar yetenekli olursa olsun, böyle bir kabiliyete sahip olmayan bir oyuncu, savaş alanında silahsız bir savaşçıya benzeyecektir.

Yarışma esnasında bir oyuncunun becerisinin kalitesini görebilmelisiniz. Rakibiniz renkli bir Noh sahneliyorsa, siz modeli sakın bir şeyle değiştirmeli ve seyircinin nefesini tutacağı bir oyun oynamalısınız. Rakibinizinkinden farklı türde bir oyun sahneliyorsanız, onun performansı ne kadar iyi olursa olsun kolayca kaybetmemelisiniz. Böylece başarılı bir performans sergilerseniz zaferinizi garanti altına almış olacaksınız.

Bununla birlikte, *sarugaku*nun kurallara uygun sahne-

lenmiş performansları yüksek, orta ve düşük kalite olarak sınıflandırılabilir. Örneğin oyun hazırlanırken bir parça geleneksel bir kaynaktan beslenip özgün bir hâle getirilmişse, zarif ve ince düşünülmüş bir niteliğe sahipse ve ilgi çekici noktaları varsa bunun iyi bir Noh olduğunu söyleyebilirsiniz. İyi bir şekilde sahnelenen ve beğeni toplayan oyunlar en yüksek kalitede kabul edilmelidir. O kadar da iyi olmayan, ancak kaynak malzeme seçimi açısından idare edebilecek, iyi icra edilmiş ve beğenilmiş bir Noh oyunu orta kalite olarak kabul edilmelidir. Yetersiz kaynaklara dayanan, ancak büyük çabalarla iyi icra edilen kötü yazılmış bir oyun ise düşük kaliteli olacaktır.

**SORU:** Bu konu hakkında bazı tereddütlerim var. Bir yazar oldukça deneyimli ve ünlü olabilir, ancak yine de yeni başlayan genç bir aktör onu rekabette yenebilir. Bu bana biraz garip geliyor.

**CEVAP:** Otuz yaşından önce geçici Çiçek'e sahip bir oyuncuyu ele alırken bahsettiğim şey tam olarak buydu. Yaşça daha büyük bir oyuncu Çiçek'i erken kaybedip üstüne de eski bir tarzda performans sergiliyorsa, taze bir Çiçek'e sahip bir oyuncu onu pekâlâ yenebilir. Yine de Noh sanatında bilgili olan seyirciler bu ayrımı görebilir ve belki de bu vesileyle kendi aralarında bir fikir yarışına girebilirler.

Bununla birlikte, elbette bu yenilme/yenme durumunun birtakım nedenleri bulunmaktadır. Elli yaşını geçtikten sonra bile Çiçek'ini kaybetmemiş bir oyuncu, genç bir oyuncu tarafından –genç aktörün Çiçek'i ne kadar iyi olursa olsun– yenilmeyebilir. Basitçe ifade edecek olursak, iyi ve yetenekli bir aktör, Çiçek'ini kaybettiği için yenilir. Bir ağaç ne kadar güzel olursa olsun, çiçek açmadığı zaman ona ba-

kar mıyız? Ya da diğerlerinden önce çiçek açan, muhteşem bir *inuzakura* ağacını düşünün. Bunun gibi bir örneği düşündüğünüzde, geçici bir Çiçek'in bile bir yarışmada nasıl kazanabileceğinin ilkesini anlıyorsunuz.

Bu nedenle, Çiçek'in performansla hayat veren şey olduğunu, daha yaşlı *şitelerin* Çiçeklerini kaybettiklerinin farkına varmamak gibi bir hataya düştüğünü ve eski itibarlarına güvendiğini anlamak önemlidir. Pek çok türde rolü sergilemeyi biliyor olsanız bile, Çiçek'e sahip olmanın ne olduğunu bilmiyorsanız bu durum çiçeklerin açmadığı bir dönemde ot ve bitki toplamaya benzeyecektir. Binlerce bitkinin ve on binlerce ağacın çiçeklerinin hepsi farklı renklere sahiptir ama onlara bakanlar için en önemli şey güzellikleridir. Sadece birkaç rolü nasıl sergileyebileceğine dair bilgi sahibi olsa ile, Çiçek'in ne olduğunu derinlemesine kavrayan bir *şite*, bu eşsiz özelliği için kalıcı bir üne kavuşmayı hak eder. Ancak, hatırısayılır bir Çiçek'e sahip olduğunu düşünüyorsa fakat bunu başkalarına göstermek için çabalamıyorsa çalılıkların arasındaki çiçekler veya erik ağaçları gibi hepsi boşuna çiçek açacaktır.

Üstelik yetenekli olanlar arasında bile farklı derecelerde becerilere sahip oyuncular bulunmaktadır. Örneğin, dikkate değer başarıya sahip bir *şite* ünlü olabilir ancak yeterli çabayı sarf etmezse, Çiçek'inin uzun ömürlü olması mümkün değildir. Buna karşılık, büyük çaba sarf eden yetenekli bir oyuncu yetenekleri kötüleşse bile Çiçek'ini koruyacaktır. Eğer Çiçek'in kalıcılığını sağlayabilirse yaşamı boyunca izleyiciler için ilgi çekici olmaya devam edecektir. Böylece, Çiçek'ine gerçekten sahip olan bir *şite*, ne kadar genç olursa olsun bir başkası tarafından yenilmeyecektir.

**SORU:** Noh sanatında aktörlerin çeşitli güçlü yönleri vardır ve ciddi anlamda zayıf bir aktör bile bir noktada olağanüstü derecede yetenekli olabilir. Yine de yetenekli aktörler, zayıf aktörlerin iyi oldukları yönlerini taklit etmezler. Bunun nedeni, bunu yapmanın uygun olmayacağını düşünmeleri mi yoksa yapamayacak olmaları mıdır?

**CEVAP:** Her konuda çeşitli güçlü özelliklere ve doğuştan yeteneklere sahip pek çok insan vardır. Bir kişi bir konuda belirli bir rütbeye ulaşmış olabilir, ancak yine de bazı şeyleri yapamıyor olması doğaldır. Böylesi bir durum, orta derecede yetenekli bir aktör ile ilişkilendirilebilir. Ancak hem önemli yeteneklere sahip hem de büyük çaba sergileyen gerçekten yetenekli bir oyuncu, sanatının hiçbir alanında marifetten yoksun olmayacaktır. Yine de on binde bir oyuncu bu iki özelliği bir araya getirebilir. Bunun nedeni, insanların gururlu varlıklar olmaları ve fazla çaba göstermemeleridir.

Yetenekli olanların bile zayıf noktaları olduğu gibi, yetenekli olmayanların da kesinlikle güçlü noktaları vardır. Ancak insanlar bunu görmeyebilir ve aktörlerin kendileri de bu durumun farkında olmayabilir. Bunlar şöhretine güvenen, maharetlerinin arkasına gizlenen ve kendi zayıf noktalarını bilmeyen kişilerdir. Böylesi yetenekli sayılmayan ve büyük çaba sarf etmemiş kimseler yalnızca zayıf noktalarını bilmemekle kalmaz aynı zamanda kendi güçlü noktalarını ortaya çıktıklarında ayırt edemezler. Kısacası hem yetenekli hem de nispeten daha az yetenekli/acemi aktörün bu hususları birlikte düşünmesi gerekir. Oyuncular, Noh sanatında gerçekten başarılı olmak için, sergiledikleri performanslar hakkında başka aktörlere de danışmalılardır.

Bir oyuncu ne kadar zayıf olursa olsun, eğer güçlü olan

yönleri varsa iyi bir oyuncu bu noktaları incelemeye değer görmelidir. Bu en iyi yöntemdir. Ancak bir aktör, diğer aktörleri, kendisinden daha düşük seviyede olduğu için incelemeye değer görmezlik yapmak gibi bir zihniyete kapılırsa, kendi zayıf noktalarının farkına varması da zor olacaktır. Bunun nedeni, bu işe tam olarak gönüllü olmamasıdır.

Yine, zayıf bir oyuncu, iyi bir oyuncunun zayıf yönlerini gözlemleyebilir ve iyi bir oyuncu bile zayıf noktalara sahip olduğunu, bu yüzden de kesinlikle kendisi gibi henüz yolun başında olan birinin zayıf noktaları olmasının gayet doğal olduğunu fark eder. Bu şekilde düşünür ve konuyu derinlemesine ele alırsa ve başkalarını gözlemleyip büyük çaba sarf ederse bu süreç, oyuncunun eğitiminin bir parçası hâline gelir ve yeteneklerinin hızla gelişmesine yardımcı olur. Öte yandan, bunu yapmazsa ve kendini beğenmiş bir şekilde bu tür hatalara düşmeyeceğini düşünürse, kendi güçlü yanlarını tam olarak öğrenemeyecektir. Çünkü kendi güçlü noktalarının hangileri olduğunu bilmiyorsa, zayıf noktalarının da güçlü olduğunu düşünmeye başlayacaktır. Bu durumda, Noh'unda herhangi bir gelişme olmadan yıllar geçecektir. Bu tam olarak kötü bir oyuncunun düşünme tarzıdır.

Bu nedenle, yetenekli bir oyuncu bile kendini beğenmiş bir konuma geldiyse yetenekleri gün geçtikçe azalacaktır. Aynı tavrı takınan zavallı bir oyuncu içinse durum çok daha vahimdir. Bunu iyice düşünmeli ve *koan*\* hâline getirmelisiniz. Ye-

---

\* Zen Budizmi'nde mantıklı düşünceyle cevaplanması mümkün olmayan, yalnız sezgilerle anlaşılabilen hikâye, diyalog ya da sorulara verilen addır. Yani bir nevi, Zen Budizmi öğrencilerine meditasyon yapmaları için ödev olarak verilen ve mantıksal çözümü olmayan problemidir. *Koan*, Çince "gōng'ān" kelimesinin Japonca okunuşudur. Burada Zeami'nin kastettiği şey, bir konu üzerinde derin tefekkür etmektir. -çn

tenekli oyuncu, daha az yetenekli oyuncuya örnek olması gerektiği gibi; aynı şekilde daha az yetenekli oyuncu da yetenekli oyuncuya örnek olmalıdır. İyi bir oyuncu, zayıf bir oyuncunun güçlü yanlarını almalı ve onları repertuarının bir parçası hâline getirmelidir. Bu temel bir ilkedir. Bir başkasının zayıf noktalarının görüntüsü bile sizin modeliniz olmalıyken ve onun güçlü noktaları daha da fazla size örnek olmalıdır. “Uygulamanızı güçlendirin, kibirlenmeyin” sözünün anlamı budur.

**SORU:** Noh’un seviyeleri arasındaki fark nasıl anlaşılır?

**CEVAP:** Bu, bir uzmanın gözünden bakıldığında kolayca fark edilebilecek bir şeydir. Genellikle, çeşitli pratikler uygulamak suretiyle çalışarak seviyenizi yükseltirsiniz; yine de alışılmışın dışında, sadece on yaşındaki bir aktör de kendi kendine yüksek bir düzeye ulaşmış olabilir. Ancak şunu belirtmek gerekir ki bu şekilde, yani pratik yapmadan kendi başınıza bir seviyeye gelmek sizin avantajınıza olan bir durum değildir. Önce çaba gösterip çeşitli uygulamalar yapmak ve bu şekilde bir seviyeye ulaşmak daha iyi bir şeydir. Kendi doğuştan gelen niteliklerinizin ulaştığı bir seviyeye *take* denir. *Kasa* ise tamamen farklı bir şeydir. Pek çok kişi, *take* ve *kasanın* aynı olduğunu düşünür, *kasa* çabayla kazanılan bir şeydir. Aslında seviye ve *take* de birbirinden farklıdır. Örneğin, doğuştan gelen ince bir zarafete sahip olanlar vardır. Seviye, yani *kurai* denilen şey budur. Yine de bu tarz bir zarafete sahip olmayan *take* oyuncular da vardır. Bu ifade, ince bir zarafet geliştirmemiş bir yetenek düzeyine atıfta bulunmaktadır.

Henüz başlangıç seviyesindeki bir aktör bu noktalar hakkında düşünmelidir. Zihniniz aynı seviyede kalmışken pratik yapmanın muhtemelen uygun olmayacağının altını

çizmek isterim. Seviyeniz bu şekilde ilerlemeyecek ve yaptığınız pratiklerle kazandığınız her şey kaybolacaktır. Yani aslında seviye ve *take* doğal olarak edinilen ve çoğunlukla kavraması imkânsız kavramlardır. Dahası, pratiğinize eğilip daha çok emek verdikçe bu seviye kendiliğinden ortaya çıkacaktır. Yapılan provalar ve pratiklerin asıl amacı şarkı, dans, figürler ve rol yapma gibi Noh sanatına dair unsurları mükemmelleştirmektir (daha yüksek bir seviyeye ulaşmak için aracı değillerdir). Bunun üzerinde bir *koan* üzerinde yaptığınız gibi meditasyon yapmalı ve düşünmelisiniz. Belki de bu derin zarafet seviyesi doğuştan gelen bir şeydir. Veya belki de *take*, üzerinde bir çaba harcanması gereken bir konudur. Bu gibi düşünceleri zihninizin derinliklerinde gözden geçirmeli ve üzerinde dikkatlice düşünmelisiniz.

**SORU:** Noh sanatında ortam, figürler ve metin arasındaki ilişki nasıldır?

**CEVAP:** Bu ilişki, yapılan karmaşık provalar sonucunda kavranabilir. Noh performansında yer alan çeşitli hareket türlerinin tümü metne bağlıdır. Vücudunuzun duruşu ve tavırlarınız da aynı şekilde metni takip eder. Metinde yer alan cümlelere kendinizi bırakarak zihninizi yönlendirdiğinizi söyleyebiliriz. “Bak” kelimesi belirirse, bir şeye bakmanız gerekir; “işaret et” veya “geri çek” gibi kelimeler için işaret etmeli veya elinizi çekmelisiniz; “dinle” veya “ses çıkar” gibi sözcükler gelirse etrafı dikkatle dinlemelisiniz. Vücudunuz bu koşullara göre hareket ettirdiğinizde jestleriniz kendiliğinden uygun şekli alacaktır. En önemli olan şey vücudun duruşudur, diğer ikisi ise el ve ayakların kullanımınıdır. Vücudun hareketleri, müziğin melodisine ve sanatsal etkiye göre şekillendirilmelidir. Bunları yazılı materyaller üzerin-

den algılamak zordur. Zamanı geldiğinde sadece izleyerek tam anlamıyla öğrenmek en sağlıklıdır

Oyuncu bu metotları ve performansı metne uygun olarak eksiksiz bir şekilde yaparsa, müzik ve hareketler bir bütün olacaktır. İşte bu, ustalığın püf noktasıdır. Bu, “gerçek yetenek” olarak adlandırılan şeydir ve gizli bir öğretilerdir. Zihni ve hareketleri iyice anlayan oyuncu, kıyaslanamayacak kadar hünerli hâle gelmiştir ve bu gerçek Noh’tur.

Çoğu insan güçlü ve zayıf performans arasındaki ayrımı yapamamaktadır (bu durumu oyuncunun tarzına bağlamaktadır). Ancak güçlülük veya zayıflık oyunla alakalıdır, oyuncuyla değil. Bazı kişilerin zarafet eksikliğinin görüldüğü performansları güçlü, zarafet dolu performansları ise zayıf olarak değerlendirmesi gariptir. Onlara hangi açıdan bakarsanız bakın, hiçbir zaman gözle görülür şekilde zayıf bir performans göstermeyen *şiteler* mutlaka olacaktır. İşte bu güçtür. Sahne ne olursa olsun muhteşem bir performans sergileyen bir oyuncu, bu *yugene\** sahiptir. Bu ilkeyi derinlemesine tefekkür eder ve metne uygularsanız, müzik ve hareketler bir bütün hâline gelecektir. Böylece güç ve zarafetin sınırlarını da anlayabileceksiniz. Bunu yapan oyuncular kendi kendilerine mükemmel bir *şite* olurlar.

**SORU:** Noh hakkında konuşulurken sık sık “solma/canlılığını yitirme” kelimesini duyarız. Bunun anlamı nedir?

\* *Yugen*, başka bir dile tercümesi en zor Japonca sözcüklerden biridir. Geleneksel Japon estetiğinde önemli bir kavramdır. Çin felsefi metinlerinde *yügen*, “soluk”, “derin” veya “gizemli” anlamına gelmektedir. Kelimenin anlamı kullanıldığı bağlama göre değişebilmektedir. Örneğin Japon *vaka* şiirlerinde bu kelime, şairler tarafından sadece belli belirsiz şeylerin ince derinliğini tanımlamak için kullanılmıştır. Kelimenin Zeami’deki karşılığı da oldukça derindir ancak dilimizde karşılığı olmaya en yakın ifade “Derin zarafet ve incelik” olarak düşünülebilir. —*çn*

**CEVAP:** Bu, yazı ile tam anlamıyla ifade etmesi zor bir şeydir ve estetik zevk kolay kolay açıklanabilen bir şey değildir. Ancak doğruyu söylemek gerekirse “solma”nın varlığı diye bir şey mevcuttur ve oyuncunun Çiçek’i ile de bağlantılıdır. Dikkatli bir şekilde bu konu üzerine düşünürseniz hem pratikte hem oyunculukta bunu başarmanın zorluğunu görebilirsiniz. Çiçek’i tam olarak elde ettiyseniz, belki bunu anlayabilirsiniz.

Durum böyleyken, Çiçek’te bir şekilde ustalaşmış bir oyuncu –genel olarak her rolde olmasa bile– muhtemelen Çiçek’ten bile daha yüksek seviyede olduğu söylenen o “solma” ânını bilmelidir. Çiçek olmaksızın “solma” ânının bir anlamı yoktur. Mühim olan çiçek açmayan otların ve ağaçların solması değil çiçeklerin solmasıdır. Bu nedenle, Çiçek sahibi bir usta olmayı zor olarak değerlendirecek olursak, Çiçek’in bile ötesinde olduğu söylenen “solgunluk” seviyesi çok daha zordur ve bu nedenle açıklanması daha da zor olacaktır.

Eski bir şiirde şöyle geçer:

İnce bir sis içinde,  
Bambu çitin üzerindeki çiçekler,  
Sabah erken çiğ ile.  
Kimdi söyleyen  
Sonbaharda, akşamlar en güzeldir diye?  
Bir diğer şiirde de şöyle:  
Bu dünyada

---

\* Fucivara Kiyosuke (1104-1177) tarafından yazılan bu şiir, *Şinkokinşu* (1206 yılında derlenmiştir) adlı antolojinin sonbahar şiirleri bölümünde (340. şiir) yer almaktadır. –çn

Görünmeyen ve  
Sürekli değişen şey  
İnsan kalbidir.\*

Solma atmosferi böyle olmalıdır. Derin bir tefekkür için bu şiirlerin özünü anlamanız gerekmektedir.

**SORU:** Açıklamalarınızdan Çiçek'in özünü anlamanın Noh sanatının en önemli şartı olduğunu anlıyorum. Yine de hâlâ anlamadığım bir nokta var. Çiçek'i gerçekten nasıl kavrayabiliriz?

**CEVAP:** Bu nokta, bu sanatın derin ilkelerine dair kapsamlı bir araştırma yapmayı gerektirmektedir. Bu husus, Noh sanatının hem en önemli hem de gizemli bir mesele olarak görülmesi gereken yönüdür. Şimdiye kadar çoğunlukla pratik yapma ve sahnede rol sergilemeyle ilgili çeşitli maddeleri ayrıntılı olarak okuyabildiniz. Geçici Çiçek, sesin Çiçek'i, zarafet Çiçek'i gibi hususlar seyirciler tarafından gözlemlenebilen Çiçeklerdir çünkü hepsi teknikten kaynaklanan Çiçeklerdir. Yani açtıktan sonra sonunda solan çiçekler gibidirler. Bu şekilde uzun süre dayanmazlarsa dünyadaki şöhretleri de sürmeyecektir. Gerçek Çiçek'e gelecek olursak, onun açması da solması da oyuncunun iradesindedir. Bu nedenle uzun sürmesi gerekir.

Peki bu prensibi gerçek anlamda nasıl anlayabilirsiniz? Belki de sözlü gelenek için ayrılmış bölümde verilen ipuçları bu konuyu anlamanıza yardımcı olacaktır. Her halükârda, bunu sıkıcı bir düşünme şekliyle kavramanız mümkün değil. Bir aktör, yedi yaşından itibaren, her yıl pratik yapma-

---

\* Ono no Komaçi (820-900) tarafından yazılan bu şiir *Kokinşi* adlı imparatorluk antolojisinin (905 yılında derlenmiştir) aşk şiirleri bölümünde (797. şiir) yer almaktadır. -çn

lı, çeşitli rol türlerini öğrenmeli ve bunları ayrıca kalbinde ayrıntılı olarak tefekkür etmelidir. Yetenekleri konusunda mutlak çaba göstermeli ve ancak bu şekilde Çiçek'i kaybetmeyeceğini anlamalıdır. Birçok rol türünde yetenek gösteren zihin, tam olarak Çiçek'in tohumu olan zihin olmalıdır. Çiçek'i tanımak istiyorsanız önce tohumu bilmelisiniz.

Çiçek zihindir; tohum ise tekniktir. Eski bir deyiş der ki:

Zihnin zemini tüm tohumları barındırır;

Yağmur her birini çimlendirir.

Çaba gösterilirse yetenek gelişmeye başlar, devam edilir ve istikrar sağlanırsa

Çiçek'in doğası anlaşılıp vakıf olunmaya başlanır.\*

Ailemize sadık kalmak ve sanatını onurlandırmak için rahmetli babamın bahsettiği meselelerin üzerine derin derin düşündüm. Genel noktaları, toplumun eleştirilerini hiç düşünmeden, daha ziyade bu sanatın terk edilmemesi gerektiğini düşünerek kaydettim. Buradaki amacım kesinlikle diğer insanların daha bilgili olmalarını sağlamak değil, aksine sadece ailemizin derslerini torunlarımıza aktarmaktır.

Oei'in<sup>†</sup> yedinci yılı, dördüncü ayın on üçüncü günü

İmza: Beşinci alt kademedeki Saemondai<sup>‡</sup>

Hata no Motokiyo<sup>§</sup>

---

\* Zen Budizmi'nin altıncı patriği Hui-neng'den (638-713) bir alıntıdır. Bu satırlar ona atfedilen Budist bir ilahiden alınmıştır. -çn

† Oei, Japon tarihinde bir dönem adıdır. Meitoku'dan sonra ve Şoço'dan önce yaşanan dönemi işaret etmektedir. Bu dönem tarihsel olarak, Temmuz 1394'ten Nisan 1428'e kadar olan yılları kapsamaktadır. -çn

‡ Zeami'nin saraya serbestçe girebilmesi için kendisine verilen uydurma bir rütbe. -çn

§ Zeami burada Hata no Kokatsu'dan geldiği varsayılan ve soyunu belirten "Hata" aile adını kullanmaktadır. -çn

## TANRILARLA İLGİLİ KONULAR

*Sarugakun*un temellerinin Tanrılar Çağı'nda atıldığı söylenmektedir.\* Hikâyeye göre Güneş Tanrıçası Amaterasu Omikami'nin kendini cennette bir mağaraya kapatmasının ardından dünya karanlığa gömülmüştür. Bunun üzerine binlerce tanrı, cennetteki Kagu Dağı'nda bir araya gelip onu mağaradan çıkarmak için kutsal müzik ve komik danslar sergilemişlerdir. Ama no Uzume no Mikoto† öne çıkıp elinde sakaki ağacının‡ bir dalını tutarak sesini yükseltmiş, fenerleri yakmış ve ayaklarını yere vurarak hem şarkılar söylemiş hem de dans etmiştir. Amaterasu içeriden sessizce tanrıların çıkardıkları kutlama seslerini dinledikten sonra mağara kapısını biraz açınca yeryüzü ışıqla dolmuştur. Tanrıların yüzleri parlak beyaz ışıqla aydınlanmıştır. *Sarugakun*un işte bu şekilde ortaya çıktığı rivayet edilmektedir.

\* Japon mitolojisinde, Tanrılar Çağı (Kami-yo/Cindai), Japonya'nın ilk imparatoru Cimmu'nun tahta çıkışından önceki dönemdir. -çn

† Şintoizm'de eğlenenin, neşenin ve dansın tanrıçasıdır. -çn

‡ *Cleyera japonica*; Japonya, Tayvan, Çin, Myanmar, Nepal ve Kuzey Hindistan'ın sıcak bölgelerine özgü çiçekli, yaprak dökmeyen bir ağaçtır. -çn

Bu konuyla ilgili ayrıntılar sözlü geleneklerimiz içerisinde mevcuttur.

Buda'nın ülkesinde Sudatta\* isimli zengin bir adam, Gion adını verdiği bir manastır inşa etmiş ve manastırın ithaf töreninde Buda da bir konuşma yapmıştır. Ancak bu esnada Devadatta† ve on bin kadar sapkın takipçisi dans edip bağırarak, ağaç dallarını ve bambuları sallayarak bu konuşmanın devam etmesini zorlaştırmışlardır. Buda, Shariputra'ya‡ bir bakış atıp hemen arka girişte bir davul ve boru gösterisi düzenlemesini işaret etmiştir. Ardından, Ananda'nın§ zekâsı, Shariputra'nın bilgeliği ve Purna'nın¶ belagati sayesinde “altmış altı oyun” oynanırken, sapkınlar boruların ve davulların sesi ile arka girişte toplanıp gösteriyi sessizce izlemişlerdir. Böylece Buda da konuşmasına devam etmiştir. Bu, Noh sanatının Hindistan'daki başlangıcı kabul edilmektedir.

Japonya'da, İmparator Kinmei'nin\*\* saltanatı sırasında, Yamato eyaletindeki Hatsuse Nehri'nde bir sel meydana gelmiş ve nehrin yukarı kesimlerinden bir çömlek aşağı böl-

\* Kendini Buda'ya adanmış zengin bir adamdır. Buda adına Hindistan, Shravasti'deki ünlü Jetavana Manastırı'nı kurmuştur ve Buda bu manastırda on dokuz yağmur mevsimi geçirmiştir. -çn

† Devadatta, Buda'nın kuzeni ve aynı zamanda rakibidir. Buda'yı en az üç kez öldürmek için komplo kurmuş ve sonunda keşişler arasında bölünmeye neden olmuştur. Budizm'e göre cehennemde acı çekmeye mahkûm edilmiştir ancak bazı *sutra*lara göre Buda kendisi hakkında gelecekte aydınlanacağı kehanetinde bulunmuştur. -çn

‡ Buda'nın “en önemli on öğrencisi”nden biridir. -çn

§ Buda'nın kuzeni ve hizmetçisi Ananda, alçakgönüllülüğü, bağlılığı ve hafızasıyla tanınmaktaydı. Buda'nın tüm vaazlarını ve her konuşmanın başlangıcını “Böyle duydum...” diye ezberleyen de odur. -çn

¶ Buda'nın Dharma'yı yayma konusundaki belagatiyle ünlü on büyük öğrencisinden biridir. -çn

\*\* Japonya'nın yirmi dokuzuncu imparatoru (509-71). -çn

geye sürüklenmiştir. Miva Mabedi'ndeki, sedirden yapılmış *torii* kapısının\* yanındaki çömleği üst düzey bir soylu fark etmiştir. Açtığına ise içeride mücevher gibi bir bebek bulmuştur. Bulduğu bebeğin cennetten gelen biri olabileceğini düşündüğü için soylu, olayı hemen saraya bildirmiştir. O gece İmparator, rüyasında bir bebeğin kendisine “Ben Çin ülkesinden Ch'in Shih Huang Ti'nin† reenkarnasyonuyum. Yükselen Güneş Ülkesi‡ ile karmik bir bağım var ve bu yüzden şimdi burada size göründüm,” dediğini görmüştür. İmparator bunun bir mucize olduğunu düşünüp bebeğin saraya getirilmesini emretmiştir. Çocuk büyüyüp olgunluğa eriştiğinde son derece zeki bir kişi olmuş ve henüz on beş yaşında iken bakanlık rütbesine yükselmiştir. Çince karakter *Ch'in* Japonya'da *Hada* olarak telaffuz edildiğinden, ona Hata no Kavakatsu adı verilmiştir.

Ülkede çeşitli karışıklıkların olduğu bir dönemde Prens Ştoku, Tanrılar Çağı'ndan ve Buda ülkesinden gelen eski örneklere güvenerek az evvel bahsi geçen Kokatsu'ya, altmış

\* *Torii* kapısı genellikle Şinto tapınaklarının girişinde veya içerisinde bulunan geleneksel bir Japon kapısıdır ve sembolik olarak dünyadan kutsal âleme geçişi ifade eder. Girişte bir *torii*nin varlığı genellikle Şinto tapınaklarını tanımlamanın en basit yoludur. —*fn*

† İlk *Ch'in* (Qin) Hanedanlığı imparatorudur. Çin'de ilk merkezi bürokratik devlet düzenini kurmuştur. Ülkeye herkes için geçerli olan bir yasa, para birimi, karayolu sistemi, ağırlık ve uzunluk ölçüleri ile yazı karakterlerinin standartlaşmış yazılış şekliyle yazı dilini kazandırmıştır. Halka eski gelenekleri unutturabilmek için, Konfüçyüşü bilim adamlarınca yazılan bütün kitapların yok edilmesini buyurduğu rivayet edilmektedir. İlklerin imparatoru olarak bilinen Qin Shi Huang'ın mezarı Toprak Askerler ya da Terrakotta Ordusu olarak bilinen heykel askerler tarafından korunmaktadır. —*fn*

‡ *Japan, Nippon, Nihon* kelimelerinin tümü, “güneşin kökeni”, yani güneşin doğduğu yer anlamına gelmektedir ve ülkeye genellikle yükselen güneşin ülkesi denmesinin nedeni budur. Çin halkının gözünde Japonya, güneşin doğduğu yöndedir. (Japonya, Çin'in doğusundadır.) —*fn*

altı oyun yazmasını emretmiştir. Altmış altı adet maskeyi bizzat kendisi oymuş ve Kokatsu'ya vermiştir. Kokatsu, bu rolleri Taçibana Sarayı'ndaki Devlet Törenleri Salonu'nda sahnelemiştir. Ülkedeki karışıklıklar kısa sürede kontrol altına alınmış ve yeniden barış havası hâkim olmuştur. Prens Şotoku, bu performansları sonraki nesillere de aktarmak istemiştir. “İlahi” anlamına gelen 神 *kanjisinden* soldaki radikali ( 𚰇 ) çıkarmış, “konuşmak” anlamına gelen ve Japoncada *saru* olarak telaffuz edilen sağdaki radikali ( 申 ) bırakmıştır. Bunu “eğlence” anlamına gelen karakterle ( 楽 ) birleştirerek, performans *sarugaku* adı verilmiştir. Böylece *sarugaku*, “zevk/eğlence hakkında konuşmak” anlamına gelmekte ve *kagura* ( 神楽 ) veya Şinto müziği ve dansından da ayrılmaktadır.

Kokatsu, art arda gelen birçok imparatora –Kinmei, Bitatsu, Yomei ve Suşun, bunların yanı sıra İmparatoriçe Suiko ve Prens Şotoku Taişi– hizmet etmiştir ve bu sanatı torunlarına devretmiştir. Ardından Settsu eyaletindeki Naniva Körfezi'nden alınan tek bir büyük ağaçtan oyulmuş bir tekneyle yola çıkmıştır. Kendini rüzgâra emanet ederek Batı Denizi'ni aşp Harima ilindeki Şakuşi Koyu'na ulaşmıştır. Bu koyda yaşayan insanlar tekneyi karaya çektiğinde, Kokatsu'nun şeklinin bir insandan farklı hâle geldiğini görmüşlerdir. Bölgedeki tüm insanları ele geçirmeye, musallat olmaya ve çevrede garip kehanetlere neden olmaya başlamıştır. Bunun üzerine halk Kokatsu'yu bir tanrı olarak tazim etmeye başlamış ve ardından eyalet zenginleşmeye başlamıştır. Ona Osake Daimyocin adını vermişler ve ismini “çok şiddetli” anlamına gelen karakterlerle yazmışlardır. Bugün bile dualara şaşırtıcı bir derecede cevap ver-

mektedir. Gerçek Tabiatı\* ise Bişamon Ten Noh'un† tabiatıdır. Prens Şotoku Taişi'nin Moriya İsyanı'nı bastırdığında düşmanlarını yenmek için bu tanrının gücünü kullandığı söylenmektedir.

Başkent Heian-kyo'ya‡ taşındığında, İmparator Murakami, uzun zaman önce Prens Şotoku tarafından yazılan bir *sarugaku* olan *Ennen no Ki*'yi okumuştı. Bu belge, *sarugakunun* Tanrılar Çağ'ında ortaya çıkıp ardından Buda'nın ülkesinde görüldüğünü daha sonra Yüceçiler, Çin ve nihayet Japonya'ya ulaştığını ifade etmekteydi. Ayrıca eserde, içerdği karmaşık sözler ve abartılı dilin Buda'yı övmeye, Japonya'nın Yasa Çarkı'nı§ döndürmek suretiyle karmik ilişkisini korumaya, kötü karmayı ortadan kaldırmaya ve refahı davet etmeye hizmet ettiği belirtilmekteydi. Yani ifade edildiğine göre *sarugaku* sahnelenirse ülke sakin, insanlar barış içinde ve uzun ömürlü olacaktır. Prens Şotoku'nun yazdıkları üzerine İmparator Murakami, *sarugakunun* ulus için bir nevi dua olarak hizmet edeceğini düşünmüştür. Bu dönemde, Kokatsu'nun uzak bir soyundan gelen ve *sarugaku* sanatını miras alan Hada no Uciyasu adında bir kişi Devlet Törenleri Salonu'nda daha önce de bahsi geçen altmış altı oyunu sahnelemiştir. Yine aynı dönemde yaşayan ve Uciyasu'nun küçük kız kardeşinin kocası olan Ki no Go no

---

\* Gerçek Tabiat, Şintoizm'e ait tanrıların Budist kimliklerine verilen genel isimdir. -çn

† Dört yön arasından kuzeyin koruyucu tanrılarındandır. Sanskritçede "Vaisravana" olarak geçmektedir. -çn

‡ Günümüz Kyoto'su. Başkent 794 yılında oraya taşınmıştır. -çn

§ Yasa Çarkı (*dharmachakra*), Budizm'in en önemli sembolüdür ve Buda'nın Budist Yasasını (*dharma*) ilan ettiği Sarnath'ta vermiş olduğu ilk vaazını ifade etmektedir. -çn

Kami adında zeki bir adam daha vardı. Bu iki kişi birlikte *sarugaku* performansı sahnelemişlerdir.

Daha sonra Uciyasu, altmış altı oyunu bir günde sahnelemenin zor olduğunu düşünüp aralarından standart olarak üç oyun belirlemiştir: Okina maskeli *Inatsumi Okina*, *Yonatsumi Okina* ve *Çiçi no Co.* Günümüzde bunlar “Üç Özel Oyun” olarak bilinmekte ve Buda’nın Üç Bedeni olarak kabul edilen Trikaya öğretisini temsil ettiğine inanılmaktadır: *Dharmakaya*, *Sambhogakaya* ve *Nirmanakaya*. Üç Özel Oyunla ilgili olarak sözlü geleneğe dair bilgiler ayrı bir bölümde ele alınacaktır. Bugün, Yamato eyaletindeki Enman-i Tiyatro Topluluğu’nun soyu, Hada Uciyasu’dan Kotaro’ya, Konparu’ya uzanan yirmi dokuz nesil üzerinden devam etmektedir. Uciyasu da aynı şekilde bu klana üç şey miras bırakmıştır: Prens Şotoku tarafından oyulmuş bir iblis maskesi, Kasuga Mabedi’nin Büyük Tanrısı’nın bir tablosu ve Buda’nın iskelet benzeri bir kutsal kalıntısı.

Günümüzde, Güney Başkent’teki (Nara) Kofukuci Tapınağı’nın ana salonunda Yuimae<sup>†</sup> ayini yapılırken, yemekhane bölümünde *ennen* dansları yapılmaktadır. Bu danslar, sapkınları yatıştırmak ve iblislerin işlerinden etkilenenleri teskin etmek amacıyla yapılır. Bu süre zarfında yemekhanenin önünde *Yuima Sutra*’ya ilişkin bir ders de verilmektedir. Bu ayinlerin ve dansların kökeninin Jetavana Manastırı’na dayandığı kabul edilmektedir.

İkinci ayın ikinci ve beşinci günlerinde Yamato eyaletin-

\* Bu üç oyunun başlıkları “Hasadın Yaşlı Adamı”, “Muhtemel Varis Yaşlı Adam”, ve “Muhterem Yaşlı Baba” şeklinde çevrilebilir. -çn

† Ay takviminin 10. ayının 11. gününden 16. gününe kadar Kofukuci Tapınağı’nda Vimalakirti Sutrasını okumak için Budist ayinidir. -çn

deki Kasuga Kofukuci'de dini ayinler yapılmaktadır. Dört *sarugaku* topluluğu yıl boyunca düzenlenecek bu etkinliklerin ilkinin gerçekleştirmektedir. Bu performanslar, ülkenin huzuru için edilen dualardan oluşmaktadır. Gruplar şu şekildedir:

1. Kasuga'daki Şinto törenlerini düzenleyen dört *sarugaku* topluluğu vardır: Tobi, Yuzaki, Sakado ve Enman-i.\*
2. Hie in Omi'deki Şinto törenlerini gerçekleştiren üç *sarugaku* topluluğu vardır: Yamaşina, Şimosaka ve Hie.
3. İse'de iki *cuşi* topluluğu bulunmaktadır.
4. Kyoto'daki Hoşşoci Tapınağı'ndaki Yeni Yıl törenlerine katılan üç *sarugaku* topluluğu vardır: Şinza, Honza ve Hococi.

Bu topluluklar aynı şekilde Şiga Sumiyoshi'deki Şinto törenlerini de gerçekleştirmektedirler.

---

\* Tobi, bugünkü Hoşo topluluğunun eski adıdır. Yuzaki, Kanze topluluğunun eski adıdır. Sakado, şimdiki Kongo topluluğunun eski adıdır. Enman-i, Komparu topluluğunun eski adıdır. -çn

## NOH SANATININ EN DERİN İLKELERİ

Bu gizli öğretileri genel olarak sanatımızın dışında kalan kişilere açıklamak konusunda tereddüt ediyorum ancak yine de onları torunlarımız için birer miras olması adına buraya yazıyorum. Bu noktada tek bir temel amacım var. Bu günlerde performans sergileyen insanlara baktığımda Noh sanatını hafife aldıklarını, bu sanatın dışında uygulamaları takip ettiklerini ve yüksek bir seviyeye ulaştıklarında tek bir gecenin performansı veya anlık şöhret ile kendilerini doldurşa getirdiklerini görüyorum. Bu noktada yapabileceğim tek şey sanatımızın kaynağını unutmaları ve ana ekölü yitirmeleri, hatta Hakiki Yol'un belki de çoktan düşüşte olması konusunda yas tutmak olacaktır. Yol'u takip etmeye özen gösterir, sanata büyük önem verir ve kendi çıkarını bir kenara bırakırsanız, bu sanatın ve karakterinin zarafetini kavrayabilir hâle gelebilirsiniz. Özellikle bizim sanatımızda, eski gelenekler nesilden nesile aktarılsa da zaman zaman oyuncuların bireysel özelliklerinin etkisiyle başarı gösteren

performanslar da vardır ve bunları tam olarak tarif etmek zordur; ama bizim usulümüzde, Çiçek ancak gönülden gönüle aktarılarak iletilebilen bir şeydir. Güzelliği aktarmanın bu metodunun gönülden gönüle olması sebebiyle bu kitaba *Fuşikaden*\* adını verdim.

Genel olarak söyleyecek olursak, bizim sanatımızın tarzı Yamato ve Omi ekollerinin tarzlarından farklıdır. Omi’de, rolü oynamak ikincil bir öneme sahipken *yugen* merkezi bir öneme sahiptir; çünkü Omi’de asıl amaç zarif bir güzelliği ortaya koymaktır ve bu ekol, estetik bir performansı temel alır. Yamato’da ise öncelikli olarak rolü düzgünce oynamak teşvik edilir ve aynı zamanda *yugen* atmosferi de aranır. Bununla birlikte, ne tür bir tarz benimsenirse benimsensin, gerçekten yetenekli bir oyuncu odaklanma konusunda hiçbir boşluk veya kesintiye müsaade etmemelidir. Bu tarzlardan sadece birini sahnelemeyi hedefleyen oyuncunun tekniği, bu sanatın özüne dair gerçek bir kavrayışı asla yansıtmayacaktır.

Böylece birçok kişi, Yamato tarzını rolü veya senaryodaki hikâyeyi odak noktasına alan bir tarz olarak algılamaya başlamıştır. Oyuncularının kendilerini *take* ile güzelleştirip öfkeli ve benzeri performansları vurgulayarak sahneledikleri düşünülmüştür. Bu tür bir oyunculuga büyük önem verildiği doğrudur ancak rahmetli babamın en ünlü zamanlarında ona övgü kazandıran şey özellikle *Şizuka ga mai* ve *Saga no dainenbutsu no onnagurui* oyunlarıydı. Bu performanslarda *yugen* en üst düzeydedi.

---

\* Çiçeğin Ruhu. -çn

Birçok kişiye göre *dengaku*\* oyunculuğu bizimkinden oldukça farklıdır ve seyirci bu iki tarzın birbiriyle kıyaslanamayacağını düşünmeye başlamıştır. Yine de bu sıralar *dengaku* sanatının gerçek bilgisi olarak tanınan Honza grubundan İtçu, sahnelediği tüm roller içerisinde özellikle tanrıların, iblislerin ve gazap dolu varlıkların rollerini oynamaktadır. Performanslarının kusursuz olduğunu duymuştum. Rahmetli babam, İtçu'nun performanslarının her zaman kendisi için öğretici olduğunu açık bir biçimde ifade etmiştir.

Öyle görünüyor ki pek çok aktörün kendi bencil önyargılarına dayanarak sadece bir tarzı öğrendiği, o alanlarda yetkin olamadığı için tüm yönlere hakim olmadığı ve diğer ekollerin tarzından hoşlanmadığı bir gerçektir. Yine de bu gerçek bir nefret değildir ve yalnızca o aktörlerin sığ inatlarını yansıtmaktadır. Bu tutum nedeniyle, bir oyuncu kısa bir süreliğine belirli bir tarzda itibar görebilir ancak bunun bir sonucu olarak Çiçek'i uzun sürmeyecek ve halkın beğenisini kazanamayacaktır. Halkın takdirini kazanmış usta bir sanatçı, hangi tarzda olursa olsun ilgi çekici bir performans sergileyecektir. Her tarzın kendi karakteri bulunmaktadır ancak onları dikkat çekici kılan şey, hepsinde ortak olmalıdır. İzleyicinin performansı etkileyici bir seviyede görmesini sağlayan şey ise Çiçek'tir ve bu, Yamato ve Omi *sarugaku*larında veya *dengaku* performanslarında da mutlaka bulunan

---

\* *Dengaku*, başlangıçta pirinç ekiminde icra edilen davul ve flüt müziğiyle yapılan bir halk dansları sanatı olarak gelişmiştir. Ancak zamanla başlı başına saygın bir sanat hâline gelmiş ve icra edilmeye başlanmıştır. Zeami'nin burada işaret ettiği nokta iki tür de incelendiğinde *sarugaku* ve *dengaku*nun birbirlerinden önemli ölçüde etkilanmiş gibi görünmesidir. -çn

bir şeydir. Bir aktör bu Çiçek'e sahip değilse, muhtemelen halk tarafından takdir edilmeyecektir.

Rollerin tüm çeşitlerini derinlemesine incelememiş aktörler de bulunmaktadır. Ancak hünerli bir kişi, bunların yüzde yetmiş yüzde seksenini iyi kavramışsa ve bu tarzları kendi topluluğunun temel repertuarına yerleştirebiliyorsa, halk tarafından alkışlanması gerekir. Bununla birlikte, performanslarında ciddi zaafılar varsa ne şehirdeki ne kırsal kesimdeki ne de yüksek ya da düşük sınıflara mensup seyircilerin övgüsünü alması pek mümkün değildir.

Genel olarak konuşursak, Noh'ta ün kazanmanın birçok yolu vardır. Yetenekli bir oyuncunun muhakeme yeteneği zayıf insanları tatmin etmesi zordur. Öte yandan, muhakeme yeteneği olan insanların dikkatini gerçekten çekmek de pek kolay bir durum değildir. Yetenekli bir oyuncu, muhakemesi zayıf insanları memnun edemeyebilir çünkü bu tür kişilerin gözleri bu iş için uygun değildir. Ancak şu da var ki sanatı idrak eden ve daima büyük çaba gösteren gerçekten yetenekli bir aktör, muhakeme yeteneği zayıf insanların da ilgisini çekecek bir performans sergileme tarzına sahip olmalıdır. Elinden gelen her şeyi yapmış ve böylece ustalık kazanmış bir aktörün, Çiçek'in derinliklerine inen bir kişi olduğu ifade edilir. Dolayısıyla kaç yaşına gelirse gelsin bu ustalık seviyesine ulaşmış bir oyuncu Çiçek sahibi daha genç bir oyuncudan asla aşağı bir konumda kalmayacaktır. Sadece Kyoto'daki aristokratlar tarafından değil, aynı zamanda uzak illerde ve kırsal kesimde de aynı derecede ilgi çekici bulunacaktır. Bu tür çalışmaların neticesini gerçekten kavrayan bir oyuncu, insanların tercih ve isteklerine göre Yamato veya Omi tarzında, hatta *dengaku* tarzında perfor-

mans sergileyebilecektir. Hangi tarzı seçerse seçsin, yeteneği hepsinde görünmelidir. *Çiçeğin Rubu'*nu yazmamın nedeni, bu tür kuralların altını çizmektir.

Dikkat edilmesi gereken bir diğer konu da takip ettiğiniz tarzın temel ilkelerini asla hafife almamaktır. Çünkü bu ilkelere önem vermek Noh'un püf noktasıdır. Bunu yapan, yani temel ilkeleri hafife alan kişi zayıf bir oyuncu olacaktır. Kendi stilinizin temel biçimlerinin derinliklerine inerek geniş bir tarz yelpazesini tam anlamıyla tanıyabilir hâle gelirsiniz. Geniş bir tarz yelpazesini bilmesi gerektiğini düşünen ve kendi üslubunu göz ardı eden oyuncu, yalnızca kendine ait bir üsluba sahip olmamakla kalmayacak, aynı zamanda büyük olasılıkla diğer üsluplar hakkında daha da az şey bilecektir. Bu şekilde zamanla Noh'u zayıflayacak ve Çiçek'i uzun sürmeyecektir. Uzun ömürlü olmayan bir Çiçek ise muhtemelen diğer stilleri bilmemekle eşdeğerdir. Bu nedenle soru ve cevaplar bölümünde, çeşitli rol türlerine dair büyük emek harcadıktan ve altı kaldırılmamış taş bırakmadıktan sonra, Çiçek'inizin solmayacağını bilmeniz gerektiğini ifade ettim.

## **Gizemli Meselelere Dair Gözlemler**

Noh sanatının kökeninin insanların zihinlerini yatıştırmak ve hem yüksek hem de düşük hassasiyetleri eşit şekilde harekete geçirmek olduğu söylenir. Bu; uzun bir yaşamın, mutluluğun ve refahın temeli ve kişinin ömrünü uzatmasının da bir yolu olarak kabul edilmektedir. Tüm sanatlar bu saydığımız faydaları hayret verici derecede teşvik etmektedir. Özellikle bizim sanatımız, bilhassa en üst seviyede icra edildiğinde, size tüm ülkenin beğenisini kazandıracak ve

isminizi gelecek nesillere aktaracaktır. Bu uzun ömürlülük, mutluluk ve refah getirecektir.

Bu noktaya ek olarak anlaşılması gereken önemli bir şey daha bulunmaktadır. Usta bir *takenin* veya belli bir düzeye ulaşmış bir aktörünün performansı, gerçek yetenek ve bilgi birikimine sahip kişiler tarafından izlendiğinde, iki taraf da birbirine denktir. Ancak çoğunlukla ahmak bir izleyici kitlesinin ya da taşralı seyircilerin basit gözlerine göre, bir *take* tarzı ve yüksek bir sanat seviyesi bu kişilerin takdir etme yeteneğinin de ötesindedir. Peki böyle bir durumda ne yapılmalıdır?

Bu sanatta bir topluluğun mutluluğunun ve refahının temeli, halkın sevgi ve saygısına bağlıdır. Bu nedenle, yalnızca izleyicinin seviyesini aşan performanslar sergilenirse, övgüleri kesinlikle azalacaktır. Dolayısıyla başlangıçta nasıl olduğunuzu unutmamalı, zamana ve mekâna göre, izleyicinin seviyesini göz önünde bulundurarak performansınızı gerçekleştirmelisiniz. Bu, gerçek uzun ömür ve mutluluk getirecektir. Soylu mekânlarda, dağ tapınaklarında, kırsalda, uzak illerde, her tür mabedin festivallerinde eleştirmeden performans sergileyebilen oyuncular vardır ve gerçekten dünyanın gidişatına derinden baktığınızda, uzun ömür ve mutluluğu teşvik etmede yetenekli olduğu söylenebilecek kişiler işte bunlardır. Bir oyuncu ne kadar yetenekli olursa olsun, insanların sevgisinden ve saygısından yoksunsa, onu uzun ömürlülüğü teşvik eden biri olarak nitelendirmek zor olacaktır. Bu bağlamda, rahmetli babam sanatını kırsal kesimde veya uzak bir köyde bile izleyicilerin zihniyetini anlayarak ve onların geleneklerine ve ahlakına büyük önem vererek icra etmiştir.

Bu şekilde bir açıklamanın ardından, yeni başlayanlar cesaretini kaybetmemeli veya bu sanatta ne kadar ileriye gidebilecekleri konusunda içselleştirebileceği konusunda endişe etmemelidir. Burada tartışılan konuları zihninin merkezine koymalı, ilkeleri tek tek incelemeli ve sağduyulu bir şekilde kendi güç miktarına bakmalıdır. Bu şekilde gelişecek ve birtakım başarılar elde edecektir.

Genel olarak söyleyecek olursak bahsettiğim bu noktalar, yeni başlayanlardan ziyade, yetenekli oyuncular tarafından daha fazla dikkate alınmalıdır. Belli bir beceri düzeyine ulaşmış oyuncuların kendi makamları konusunda takıntılı olmaları ve kendi şöhretlerinin büyümesine kapılmaları içler acısı bir durumdur. Bu tür pek çok kişi, hakiki idrakten ve dolayısıyla uzun ömür armağanından yoksundur ve bu tamamen onların ünlerinden kaynaklanmaktadır. Böylece bahsedilen bu hususlar anlaşılrsa bile kâmil bir anlama ulaşmadığı için başarıya ulaşamaz. Bununla birlikte anlayışa ve ustaca başarılarla aynı anda sahip olmak hem Çiçek'e hem de tohuma sahip olmak gibidir. Sanatı kavrayan ve halkın güvenini kazanmış bir aktör bile, kontrolünün dışındaki bazı karmik durumlar nedeniyle geçici olarak gözden düşebilir; ama eğer Çiçek'i kaybetmemiş ve uzak illerde bile övgüler almışsa, Yol'dan\* aniden ayrılmamalıdır. Yol'da kalmayı sürdürürse, halkla bir kez daha başarılı bir şekilde buluşacağı bir zaman mutlaka gelecektir.

Uzun ömür, mutluluk ve refah ilkesinin öneminden bahsetmiştim. Dünyanın gidişatına kapılır ve açgözlülük ederseniz, Yol'un gerilemesinin ilk nedeni bu olacaktır.

---

\* Zeami, Noh için genelde "sanat" ifadesini kullanırken zaman zaman "Yol", "Yolumuz" gibi ifadeler de kullanmaktadır. -çn

Bununla birlikte, bu sanatı sırf uzun bir  m r, mutluluk ve refah i in yaparsanız, Yol mutlaka gerileyecektir. Bu sanatı kaybeden uzun  m r ve saadeti de kaybedecektir. D r st ve net bir  ekilde ya amaya  zen g stermelisiniz; bu, gizemli    ek in erdemlerinin binlercesini t m d nyaya a ik r etme sebebi olacaktır.

*   e in Rubu'*nda kayıt altına ald  ım  eyler –ya a g re uygulamalardan ba layarak, bu mevcut notlara kadar– kendi becerikliliklerimden veya yeteneklerimden kaynaklanmıyor. K        mden beri rahmetli babamın yardımını g rd m. Ben yeti kinli imden bu yana ge en yirmi yılda g z mle g rd    m , kula ımla i itti imi aynen onların bana geldi i  ekilde buraya yazdım. Bu, Yol ve klanımın hatırı i indir, hi bir  ekilde benim menfaatim i in de ildir.

Oei'nin dokuzuncu yılı [1402]

Ge  Baharın ikinci g n 

Zeami tarafından yazılmı tır.

## ÇİÇEK'İ YETİŞTİRMEK

Noh'un metinlerini yazmak aslında bu sanatın ta kendisidir. Yetenek ve öğrenmenin gücü olmadan bile, sadece beceri kullanılarak iyi bir Noh geliştirilebilir. Genel yapı ve stiller ile ilgili genel noktalar *jo*, *ha* ve *kyu* ile ilgili bölümde okunabilir.

Özellikle açılış oyunu için, hikâyenizi tam olarak araştırdığınız bir şeye (bir efsaneye ya da klasiklere) dayandırmalısınız; böylece seyirci, oyuncunun açılış sözlerinden hikâyeyi hemen kavrayabilecektir. Ayrıntılı bir atmosfer yaratmak için çok fazla uğraşmanıza gerek olmasa da genel olarak başlangıçta renkli bir hava katan yumuşak, basit bir performans gösterilmelidir. Sonraki oyunlar ise kelimelere ve atmosfere mümkün olduğunca ayrıntılı bir şekilde dikkat edilerek yazılmalıdır. Oyunun konusu ünlü veya tarihi açıdan ilgi çekici bir yerle ilgiliyse, seyircinin aşına olduğu sözcükleri kullanmak adına o sahneyle bağlantılı bir klasik şiir eklemelisiniz. Ayrıca çok etkileyici olması gerekmeyen sahnelerde kapalı ve yoğun anlamlı kelimeler kullanmamalısınız. Her halükârda, oyuncu yetenekli olmadığı sürece se-

yirci gördüklerine ve duyduklarına derin bir şekilde dikkat kesilmeyecektir. *Şitenin* sözleri ve eylemleri hem ilginç hem de görsel olarak çarpıcıysa veya seyircinin aşına olduğu bir şeyi işaret ediyorsa, izleyicilerde güçlü duygular uyandıracaktır. Bu, Noh yazarı için büyük önem taşımaktadır.

Bu bağlamda, yalnızca Japonca ve Çince şiirlerden ilgi çekici ve çabucak anlaşılacak alıntılar seçmelidir. Bir oyuncu, bu kadar ilginç sözleri ve jestlerini uyumlu bir şekilde bir araya getirebilirse, performansı bir şekilde *yugen* sahibi olacaktır. Sert bir izlenim veren kelimeler performansı zorlaştırabilirken aynı zamanda da yarattıkları anlaşılmazlık, hikâyenin tam kalbindeki karaktere uygun da olabilir. Bu durum, karakterin Çinli veya Japon olmasına göre değişir. Basitçe söylemek gerekirse, bayağı ve kaba sözler kötü bir Noh ortaya çıkmasına yol açar.

O hâlde, iyi Noh'un doğru bir şekilde araştırılmış malzemeye, olağanüstü bir atmosfere, hayati veya doruk noktasına sahip bir ana ve *yugene* dayanan bir oyun olduğunu söyleyebiliriz. Bu minvalde bir Noh, ideal olarak kabul edilecektir. Bir oyun olağanüstü bir atmosfere sahip olmasa bile, karmaşık bir yanı yoksa ve akıcı, ilgi çekici bir şekilde ilerliyorsa ikinci derece olarak kabul edilebilir. Bunlar genel kurallardır. Bir oyunun, yetenekli bir oyuncunun varlığını gösterebileceği bir noktası varsa, bu ilgi çekici olacaktır. Bir oyun defalarca, belki de günlerce icra edilirken eğer süslemeler eklenir veya yenilikler yapılırsa kötü bir oyun bile ilginç olarak algılanabilir. Bu nedenle, Noh zamanlamaya ve duruma bağlıdır. Vasat bir Noh'u rastgele bir köşeye atmamak gerekir; bu başrol oyuncusunun ihtiyatlı olması gereken bir konudur.

Ancak dikkat edilmesi gereken bir nokta var. Öyle ki

kesinlikle sahnelenmemesi gereken bazı Noh oyunları da mevcuttur. Her türlü rolün oynanabileceğini düşünebilirsiniz, ancak kahramanların yaşlı rahibeler, yaşlı kadınlar ya da kızgın ve deli olarak gösterilen rahiplerden oluştuğu oyunlar oynanmamalıdır. Aynı şekilde, kızgın bir kişinin rolü de *yugen* bir şekilde yerine getirilmemelidir. Böyle bir oyun gerçekten Noh'un yanlış ve çarpık bir temsili olacaktır. Delilik içeren rolleri tartışırken, ikinci bölümde bu konunun özünden bahsetmiştim.

Noh sanatında, denge ve orantı kavranmadan muhtemelen hiçbir kazanım olmayacaktır. Temeli iyi olan bir oyun, usta bir oyuncu tarafından başarıyla oynandığında denge ve orantıya sahip olduğu söylenebilir. İnsanlar, yetenekli bir oyuncu tarafından iyi bir oyun oynandığı takdirde başarısız olması için hiçbir neden olmayacağını düşünmeye meyillidirler; ancak beklenmedik bir şekilde bazı oyunlar hiç de başarılı değildir. Sağduyulu seyirciler durumu anlayabilen ve oyuncuyu suçlamayacak kadar bilgi sahibi kişilerdir. Ancak çoğu insan ne oyuncunun ne de oyunun iyi olmadığını düşünecektir. O hâlde, yetenekli bir aktörle sahnelenen iyi bir oyunun neden başarısız olur? O anda *yin* ve *yang* arasında bir uyumsuzluk olup olmadığını veya oyuncunun Çiçek'i için yeterince çaba gösterip göstermediğini merak ediyorum. Bu konuda hâlâ kafamda bazı şüpheler var.

Noh yazarının dikkatle düşünmesi gereken bir nokta daha vardır. Tamamen sakın bir olay örgüsü ve eşlik üzerine kurulu birçok oyun bulunmaktadır. Diğer bir tür ise dans ve aksiyona dayalı oyunlardır. Bu tür oyunlar kolayca yazılabilir, ancak biraz tek yönlüdür. Fakat iyi bir Noh oyununda, jestler ve hareketler müziğe uyumlu bir şekilde olmalıdır. Bu

son derece zordur ama oyunu ilgi çekici kılan şey budur. Bir oyun duyulduğu vakit kolayca anlaşılabilen, melodiyle iyi bağlantılı ve değıştikçe güzel bir şekilde algılanan ilgi çekici kelimelerle yazılmalıdır. En heyecan verici sahne olan doruk noktasının güçlü bir estetik duygu içermesine özellikle dikkat edilmelidir. Bu ana unsurlardaki denge ve orantı, bir bütün olarak izleyicide güçlü bir izlenim yaratacaktır.

Ayrıntılı olarak kavramanız gereken bir konu daha var. Müziğin kendi hareketlerini takip etmesini bekleyen bir oyuncu henüz acemi bir oyuncu seviyesindedir. Çünkü uzun yıllara dayanan deneyime sahip tecrübeli bir oyuncu, hareketlerine müzikle hayat vermektedir. Müzik duyulan, hareket ise görülen bir şeydir. Günlük hayatımızda niyetlerimizin davranışlarımızı oluşturduğunu söyleyebiliriz. Müziğin anlamını izah eden şey ise kelimedir. Bu şekilde, olması gereken şey eylemin müzikten doğmasıdır; eylemlere göre müziğin uyum sağlaması tersi bir durumdur. Her sanatta, asıl olan doğal ve olması gereken bu düzendir. Bu noktayı tekrar vurguluyorum, müziğin sözlerini takip ederek renkli bir atmosfer yaratmalısınız. Bu, müziği ve eylemleri tek vücut hâline getirmek için gereklidir.

Bu bağlamda, Noh yazarken dikkat edilmesi gereken bir başka nokta ise şudur: Eylemin müzikten doğması için, oyunculuk ya da etkileyici bir atmosferin temel amaç olduğu bir oyun yazılmalıdır. Sözcükler söylendiğinde, belli bir varlık kendiliğinden ortaya çıkmalıdır. Bu nedenle yazarken eylemi ön plana alın, ancak müziğin melodisine çok dikkat edin. Gerçek performans için vakit geldiğinde, yine de müziği ön plana çıkarın. Bu şekilde çok dikkatli olursanız, hareketler müzikle bir vücut hâline gelecek ve siz de başarılı

bir usta olacaksınız. Bir Noh yazarı olarak ün bu şekilde kazanılır.

Noh'ta, güçlü ve *yugen* sahibi performanslar ile basit ve zayıf olan performanslar arasındaki farkı anlamalısınız. Bunun kolay bir şey olduğunu düşünebilirsiniz ancak birçok oyuncu bu noktayı tam olarak anlamadıkları için zayıf veya kaba performanslar sergilemektedir. Her şeyden önce, her tür rol sahnelenirken mutlaka kaba veya zayıf noktalar olacağını anlamalısınız. Bu kritik noktadaki çabanız özensiz ise kafanız karışabilir. Bunun üzerine derinden ve eleştirel bir şekilde kalbinizin derinliklerinden düşünmelisiniz.

İlk olarak, zayıf olması gereken bir şeyi güçlü bir şekilde tasvir etmek gerçek dışı bir uydurmadır ve buna “kaba” denir. Güçlü bir şekilde oynanması gereken rol güçlü bir şekilde sahnelenmelidir. Güçlü olması gereken bir şeyi *yugen* şekilde tasvir etmeye yönelik herhangi bir girişim ise rol yapmaya hiçbir şekilde benzemeyecektir. Sergilenen rol böyle bir zarafete sahip olmayacak ve sadece zayıf olacaktır. O hâlde bu noktaları dikkate alarak performansınızı rolünüze emanet edip role tamamen girerseniz, performansınız ne kaba ne de zayıf görünecektir. Rol güçlü olsa bile, performansınızda fazla ileri giderseniz, işlerin özellikle zorlaşacağını unutmayın. Aynı şekilde çok fazla incelikle *yugen* atmosferi yaratmaya çalışırsanız, performans özellikle zayıf olacaktır.

Ancak, bu tür bir zarafetin ve gücün ayrı birer varoluşa sahip olduğunu düşünürseniz asıl noktayı kaçırsınız. Her ikisi de aslında tasvir edilen nesnelerin özleridir. Örneğin saray hanımları, onların uşakları, güzel hanımlar ve yakışıklı erkekler, otların ve ağaçların arasındaki çeşit çeşit çiçekler gibidir ve *yugene* sahip kişilerdir. Öte yandan savaşçılar,

kaba barbarlar, iblisler ve tanrılar, bitkiler dünyasındaki çamlar ve sedirler gibidir ve güç ifade eden nesneler oldukları söylenebilir. Uygun bir şekilde sahnelerseniz *yugen* olan *yugen*, güçlü olan da güçlü olacaktır. Ancak bu ayrımı tam olarak kavrayamaz ve yalnızca bu zarafet üzerinde performans sergilerseniz, rolünüz aptalca görünecek ve tamamen uygunsuz olacaktır. Performansının kendisine yakışmadığını fark etmeyen ve “Bu gerçekten *yugen*!” diye düşünen kişi ise zayıf bir oyuncu olacaktır. Bir oyuncu, zevkli bir kadın ya da yakışıklı bir erkek gibi birinin rolünü ustaca sahneliyorsa, onun tasviri de *yugene* sahip olmalıdır. Sadece o rolü canlandırmayı düşünmelidir ve eğer bir güç rolünü iyi canlandırıyorsa, performansı da başlı başına güçlü olmalıdır.

Ancak burada anlamanız gereken bir şey var. Zorunlu olarak sanatımız, izleyiciyi temel alan bir sanattır ve izleyicilerin beğenileri ve gelenekleri ise doğal olarak nesillere göre değişmektedir. Bu nedenle, *yugen* bir performansı tercih eden seyirci kitlesinin önünde güçlü bir rol oynarken, sahnede zarafet yönüne biraz daha ağırlık verin. Bu, yazarın da anlaması gereken bir tavsiyedir. Böyle bir zarafet sergileyen karakter, mümkün olduğunca *yugen* bir *sarugaku* hikâyesinde özenle yazılmalı, özellikle zihniyeti ve sözleri bunu yansıtmalıdır. Oyuncu kendini tamamen bu rolle özdeşleştirirse, doğal olarak *yugen* sahibi bir oyuncu olarak algılanacaktır. Bu kalitenin prensibini tam olarak anladıysanız, güç gerektiren performansları da anlamış olmalısınız. Bu şekilde her türlü rolü canlandırabiliyorsanız, başkaları tarafından beğenilmeyen bir oyuncu olarak görülmezsiniz. Bu durum sizi güçlü kılacaktır.

Ayrıca çok hafif tınıları olan kelimeler de vardır: *Nabiki*

[titremek], *fusu* [uzanmak], *kaeru* [geri dönmek] veya *yoru* [yaklaşmak] gibi kelimelerin hepsi nazik kelimelerdir ve bir tür zarafet duygusu yaratırlar. *Otsuru* [düşmek], *kuzururu* [çökmek], *yabururu* [ezmek] ve *marobu* [yıkılmak] kelimelerinin ise güçlü tınıları vardır ve güçlü hareketleri ifade etmektedirler. Bu anlamda, “güçlü” ile “yugen” arasında bir fark yoktur; bunlar sadece iyi rol oynamayı ima ederken, “zayıf” ve “kaba” ise ideal performansların çok ötesinde bir şeyi işaret etmektedir.

Bu nedenle, yazarın –tasvir edilen karakterden bağımsız olarak– kaba kelimeler, Sanskritçeden gelen bilinmedik terimler veya açılış dizesinde ya da bir Japon şiirinde olduğu gibi *yugen* aranılan yerlerde Çince telaffuzlar kullanması bir hata olacaktır. Bu tarz repliklerle birleşen rolün estiği kesinlikle karakteri uygunsuz hâle getirecektir. Ancak yetenekli bir oyuncu bu çelişkiyi anlayacak, üstün bir çaba gösterecek ve rolü yumuşak bir şekilde oynayacaktır. İşte bu, bir aktörü eşsiz yapan şeydir. Yazarın hataları göz ardı edilmemelidir. Yeteneksiz bir yazar Noh’taki “asıl insana ulaşma” hedefini anlamadığı için oyunun ruhu olmayacaktır. Öte yandan yetenekli bir aktör zaman zaman bu hataları saklayıp başarılı bir oyun çıkarabilir. Ancak değerlendirdiğimizde bu oyun iyi bir Noh kategorisine giremez. Aynı şekilde iyi bir yazar kaliteli bir oyun yazdığında ve aktör bunu iyi sahneleyemediğinde de ortaya iyi bir Noh ortaya çıkmaz. Bu işler böyledir.

Ayrıca, kelimelerin veya hikâyenin ayrıntıları konusunda aşırı titizlik göstermeden, rahat bir tarzda sahnelenmesi gereken bir tür Noh da vardır. Böyle bir Noh, yumuşak ve nazik bir şekilde yapılan dans, müzik ve hareketlerle sah-

nelenmektedir. Bu tür oyunlarda ise ince ayrıntılara dikkat etmek kötü bir teknik olarak kabul edilmektedir. Böyle bir dikkatsizliğin Noh'un gerilemesine sebep olacağını bilmeniz gerekir. Öte yandan, hikâyesi ve doruk noktası olan bir oyun söz konusu olduğunda güzel sözler ve duygusallık gereklidir. Bahsi geçen rahat Noh türünde, *yugen* ile donatılmış bir karakterin söylediği sözler aşırı sert olduğunda bile, müziğin ana hatları sabit tutulduğu sürece her şey yolunda olacaktır. Bunun Noh'un temel bir özelliği olduğunu anlamalısınız. Bu nedenle, burada tartıştığım şeylerin kapsamlı bir şekilde araştırılması ve geniş bir şekilde uygulanması gerektiğini tekrar tekrar belirtmeliyim. Aksini yapmak, ailemizin Noh hakkındaki öğretilerinin dışındadır.

Bir Noh oyununun iyi mi kötü mü olduğunu belirlemek için oyuncunun becerisine uygun olup olmadığını anlamalısınız. Güzel kelimeler ya da *yugen* arayışında olmayan ve oldukça yüzeysel bir performans gerektiren, ancak güvenilir kaynaklara dayanan yüksek kalitede Noh oyunları da vardır. Bu tür oyunların ayrıntılara çok dikkat edilerek izlenmesine gerek yoktur ve yüzeysel oyunlarda çok detay gerekmediği için çok iyi bir oyuncu da gerekmemektedir. Ancak oyuncu tamamen uygun ve yetenek açısından eşsiz olsa bile, seyircilerin sağlam bir muhakeme gücünün bulunmaması ve mekânın geniş olmaması durumunda rolü iyi bir şekilde sahneleyemeyebilir. Başarılı bir oyun ancak Noh'un "seviyesi", oyuncunun becerisi, izleyicinin yargısı, mekân ve etkinliğin kendisi en doğru şekilde olduğu zaman ortaya konulabilir.

Daha düşük kalitede bir oyun, yetkili kaynaklara çok fazla önem vermeyecek, ancak *yugen* atmosferiyle ilgili en küçük ayrıntılara dikkat kesilecektir. İşte bu tür oyunlar yeni baş-

layan oyuncular için uygundur. Bu tür oyunlar için uygun mekânlar açık hava, ücra tapınaklar ve gece vakitlerinde avlulardır. Hem oyuncular hem de seyirciler bu oyunların uygun yerlerde sahnelendiğinde her zaman başarılı olabileceğini düşündürebilirler. Bu tarz oyunlar, doğal ortamlarda, kırsal kesimde veya küçük avlularda ilginç görünebilseler de büyük bir kraliyet mekânı, bir soylunun avlusu veya sponsorlu bir halka açık performans gibi bir yerde icra edildiklerinde şaşırtıcı derecede düşük seviye bir Noh oldukları görülebilmektedir. Bu gibi durumlarda oyunculuk itibarı zarar görebilmekte ve oyuncular sponsor kaybedebilmektedir. Durum böyleyken, bir oyuncu herhangi bir yerde –sadece burada bahsedilen yerlerde değil– herhangi bir rolde ayırım gözetmeksizin performans sergileyemezse en yüksek Çiçek’e ulaşma hususunda ustalaştığı söylenemez. Eğer bir oyuncu her yerde iyi performans gösterebiliyorsa, o zaman tartışmaya yer yoktur, mekâna göre performans gösterebilir hâle gelmiştir.

Bazı aktörler teknikte yetenekli görünürler, ancak Noh’un özünü gerçekten anlamazlar; bazıları ise Noh’un özünü anlama becerilerini de aşan bir anlayışa sahiptir. İlki, bir soylular malikânesindeki veya büyük bir mekândaki bir performansta teknik beceri gösterebilir, ancak Noh’u tam olarak anlamamasından dolayı performansın kendisinde bir hata yapabilir. Buna karşın, yalnızca birkaç oyunu iyi bilen, daha az yetenekli bir oyuncu –başka bir deyişle, yeni başlayan bir kişi– herhangi bir hata yapmadan, Çiçek’ini saygıdeğer bir mekânda sergileyebilir, herkesin övgüsünü alabilir. Bunun nedeni muhtemelen Noh hakkındaki bilgisinin, becerilerini aşmasıdır.

Bu iki aktör türü hakkında çeşitli görüşler vardır. Elbet-

te ki bir soylu malikânesinde veya büyük bir mekânda iyi performans gösterebilen ikinci türde bir oyuncu, Noh hakkında teknik olarak tecrübeli bir oyuncudan daha eksik olsa bile kalıcı bir şöhrete sahip olacaktır. Yine de Noh'u gerçekten anlayan bir oyuncu büyük bir ihtimalle kendi ekibini ve ekolünü kurmak ve onları desteklemek konusunda daha üstün olacaktır.

Noh'u idrak eden bir oyuncu, kendi becerileri konusunda da eksikliklerinin neler olduğunu bilir. Bu nedenle, herhangi bir büyük Noh performansında kendi zayıflıklarını dikkate alacak ve iyi kavradığı stilleri ön plana çıkaracaktır. Bunu iyi yaptığı takdirde, her zaman seyircisinin övgüsüne layık olacaktır. Zayıf noktalarına gelince, bunlar üzerinde küçük mekânlarda ve ücra yerlerdeki performanslarda çalışmalıdır. Kendini bu şekilde disipline ederse, şüphesiz zaman geçtikçe kendini düzeltme çabaları ile orantılı olarak kendisi de gelişecektir. Bu sayede yeteneklerinin hacmini artıracak, kusurlar azalacak ve sonunda şöhret, bir oyun grubu ve refah sahibi olduğunda yıllar geçse bile Çiçek'i kalıcı olacaktır. Bunun nedeni, ilk başladığı andan itibaren Noh'u anlamış olmasıdır. Bu anlayışlı zihinle Noh'un tüm problemlerini ve *koan*larını tefekkür ederseniz Çiçek'in özünü anlayabilirsiniz.

Sanatın özünü anlamanın mı yoksa pratiğe odaklanmanın mı daha önemli olduğu konusunda farklı görüşler bulunmaktadır; ancak aktörler bu noktaları kendi başlarına çözmelidir. Şimdiye kadar bahsettiğimiz hususlar Çiçek'in "yetiştirilmesi" ile ilgilidir. Bu sanata gönül verenler dışında hiç kimseyle paylaşılmamalıdır.

## DİĞER GİZLİ ÖĞRETİLER

Bu gizli öğretilerde, Çiçek'in neye tekabül ettiğini açıklamak istiyorum. İlk olarak Çiçek'i anlamak için bir kişinin önce doğadaki bir çiçeği gözlemlemesi gerekmektedir. Böylece, Çiçek imgesi Noh sanatındaki her şey için bir metafor olarak kullanılabilir.

Öncelikle, sayısız ağaç ve bitki gibi, çiçekler de zamana ve mevsime göre açmaktadır. Bu nedenle, bir çiçeğin açma zamanı geldiğinde, onu eşsiz bir şey olarak görürüz. *Sarugakuda* da seyircinin benzersiz olarak algıladığı şey, tam olarak onların ilginç buldukları şey olacaktır. Çiçek, çekicilik ve yenilik: Bunların üçü de aynı öze sahiptir. Yine de hangi çiçek düşmez de sonsuza kadar dalda kalır? Yani aslında çiçek düştüğü/solduğu için, açtığı zaman da eşsizdir. Noh'un neden tek bir temel stili veya yapısı olmadığını anlamak için önce çiçekleri anlamalısınız. Noh geleneksel bir tür olmasına rağmen olduğu yerde kalmamış ve ilerlemeyi başarmıştır. Bunda sabit bir bölgede ve her zaman aynı tarzda oynanmamasının etkisi büyüktür.

Ancak burada çok önemli bir detay var. Sırf benzersiz

olduğunu düşündüğünüz için asla bilinmeyen bir tarzda, yani abartılı bir şekilde performans sergilememelisiniz. *Çiçeğin Ruhu*'nda bulunan ilkelere göre kendinizi disipline etmeli ve ardından *sarugaku* yaptığınızda, farklı rollerin doğasına sadık kalarak onları sahnelemelisiniz. Tekrardan çiçeklerden bahsetmek gerekirse, bitkiler ve ağaçlar dünyasında bile, mevsiminde veya zamanında açan eşsiz bir çiçek mutlaka vardır. Aynı şekilde, öğrenilmesi ve hatırlanması gereken her şeyde tamamen ustalaştıysanız, çeşitli zamanlarda neyin tercih edildiğini de kavramışsınız demektir. Daha sonra o anda insanların nelerden hoşlanacağına göre bir tarz sergileyebilirsiniz. İşte bu, onlar için mevsiminde açan çiçekleri seyretmek gibidir. Bu yıl açan çiçekler, bir yıl önce açanların tohumlarıdır. Noh'ta da daha önce seyredilmiş bir oyun sergileyebilirsiniz, ancak birçok rol türünde tamamen ustalaştıysanız, belirli bir rolü oynamanızın üzerinden uzun bir süre geçmiş olacaktır ve böylece bir performans uzun süre izlenmediyse, tekrar sahnelendiğinde bir kez daha benzersiz olarak algılanacaktır.

Yine de insanların zevkleri farklılık gösterir ve söylenilen şarkılar, yapılan hareketler ve rol değiştikçe, belirlenen tarz bir kenara bırakılmamalıdır. Rol oynamanın farklı yöntemlerinde detaylı bir şekilde ustalaşan oyuncu, böylece her mevsim için ilkbaharın erik çiçeğinden sonbahardaki kızılgülü kadar, çiçek tohumlarını taşıyan bir adam gibi olacaktır. Bu nedenle, Noh oyuncusu insanların arzularına veya mevsime göre her türlü Çiçek üretebilmelidir. Ancak çeşitli rollerde ustalaşamazsa, zamanla o Çiçek'i kaybedecektir. Örneğin, bahar çiçeklerinin solduğu ve yaz bitkilerinin çiçek açtığı bir zaman geldiğinde, sadece bahar çi-

çeklerinin atmosferini kavrayan bir oyuncu, baharın çoktan solmuş çiçeklerini ve yaz bitkilerinin çiçeklerini görmezden gelir. Peki Çiçek'i mevsime nasıl uygun olabilir? Düşünce-  
niz bu doğrultuda olmalıdır. Çiçek, yalnızca izleyicinin zihninde benzersiz bir Çiçek'tir. Bu nedenle sözlü gelenek, bu kitabın soru cevap bölümünde yazılanlara atıfta bulunmaktadır: Birçok rol türünü derinlemesine araştırdıktan ve yoğun çaba sarf ettikten sonra, Çiçek'i kaybetmemenin ne olduğunu anlamalısınız. Bu durumda, Çiçek kendi içinde özel bir şey değildir. Çiçek, çeşitli rol türlerinde eksiksiz olmaktan, büyük çaba sarf etmekten ve benzersizlik algısını yaratmaktan oluşur. "Çiçek hayal gücünden doğar; tohum ise yalnızca sanatımızın çeşitli becerilerini temsil eder," diye yazdığım da bahsetmek istediğim buydu.

İblis rollerini sahnelemekle ilgili bölümde, "Yalnızca iblisleri iyi oynamak isteyen bir kişi, muhtemelen iblislerin ilginç noktalarını idrak edemeyecektir," diye yazmıştım. Her tekniğe hakim olan ve zaman zaman iblis rollerini üstlenen bir aktör bir Çiçek yaratabilir; çünkü bu rolü canlandırmak seyirci için alışılmadık olacak ve ilgilerini çekecektir. Bir aktör kendini şeytanları tasvir etmede yetenekli görebilir, diğer tüm rolleri hariç tutabilir ve gerçekten de iblisleri iyi tasvir ediyor olabilir. Ancak performansında hiçbir yenilik hissi olmayacak ve onu gözlemleyenler ise Çiçek'i deneyimleyemeyeceklerdir. İblis rolü oynamanın "Kayalar arasında açan bir çiçek gibi" olduğunu, çünkü iblisleri tasvir etmenin tek yolunun, seyircileri korkutmak ve korkutmak için de güçlü olmak olduğunu yazmıştım. Bu tür bir sanat "kaya"ya benzer. Çiçek ise, tüm stilleri bilen ve özellikle *yugen* konusunda iyi olduğu bilinen bir aktörün bir iblis performansıy-

la seyirciyi şaşırtmasıdır. Burada aktörün benzersizce ortaya koyduğu noktalar Çiçek olacaktır. Ancak sadece iblisleri canlandıran bir aktör sadece kayadır; Çiçek'e sahip değildir.

Bu gizli öğreti müziğin, dansın, hareketlerin, jestlerin ve performansın hepsinin aynı kökten olduğunu ifade etmektedir. Seyirciler, hareket ve müzik her zamanki gibi olduğu için bir performansın öncekinden farklı olmadığını düşünebilirler. Ancak bu noktada oyuncu, figürler aynı olsa bile performansını daha önceki örneklerden farklı bir şekilde sahnelemelidir. Hatta, kalbindeki rolün atmosferine daha fazla özen göstermelidir. Ardından, müzik eskisi gibi olsa da çalışmalarını yoğunlaştırmalı, müziğe ve sunumuna özenle renk katmalıdır. Buna zihninde büyük önem vermeli ve daha önce hiç olmadığı kadar konsantre olmalıdır. Oyuncu bu teknikleri kullanırsa, seyirciler onun sahnelediği performansları normalden çok daha ilginç bulacak ve ciddi anlamda beğeni toplayacaktır. Bu etki, izleyicilerde yenilik duygusunu ortaya çıkarır.

Bu durumda, müzik ve hareketler aynı olsa bile, ustaca bir performans belirgin bir şekilde ilginç olabilir. Kötü bir performans bu denli benzersiz olarak düşünölmeyecektir; çünkü bu, tıpkı oyuncunun da öncesinde öğrenmiş olduğu gibi, yavan bir ders kitabı tarzında sahnelenmiş bir oyun olacaktır Aynı eski besteyle bir müzik icra edilse bile, yetenekli bir oyuncu melodiyi derinlemesine hissedecektir ve bu melodinin, sahne kompozisyonunun kendisini de aşan bir Çiçek olduğu söylenebilir. Bu tarz gizemler konusunda çok büyük emekler harcandığı takdirde aynı Çiçek'e sahip yetenekli bir oyuncu, o Çiçek'i daha da derin bir şekilde idrak edecektir. Genel olarak ifade edecek olursak, müzik

beste içinde sabittir, ancak melodi yetenekli oyuncuya aittir. Dansta da jestler belirli uygulamalara dayanmaktadır, ancak duruş yetenekli oyuncunun kendisindir.

Belli bir seviyeye ulaşıldığı zaman, rol oynamak artık bir taklit meselesi olmaktan çıkmaktadır. Rol oynama konusunda kapsamlı bir çalışma yaptığınızda ve gerçekten role girip özne olduğunuzda, zihniniz artık “Bunu taklit edeceğim,” diye düşünmeyecektir. Bu nedenle, bir performans için özel bir çaba ve özen gösterirseniz, Çiçek’e sahip olmuş olmaz mısınız? Örneğin, yaşlı bir adam rolünü oynarken, rolü gerçekten kavrayan yetenekli bir oyuncunun zihni, tıpkı yaşlı adamınki gibi olacaktır; yani sahnede yaşlı bir adamı canlandıran oyuncudan daha çok, hakiki bir yaşlı adam oradaymış gibi olacaktır. Oyuncunun kendisi, temelinde yaşlı bir adam olduğu için onu taklit etme düşüncesi olmamalıdır. Sadece dans sırasında o rolün gerçek karakterine çok dikkat etmelidir.

Bunun dışında Çiçek ve yaşlı bir adamın görünüşü ile ilgili sözlü gelenekler, davranışlarında yaşlı bir adam gibi düşünmemenin son derece önemli olduğunu belirtmektedir. Elbette, sıradan dans ve hareketler için bir oyuncu, müziğin ritmine tamamen uyumlu hareket edecektir; yani ayaklarını yere vurması, elini uzatması veya geri çekmesi, jestleri ve genel olarak görünüşü ritme uygun olacaktır. Bununla birlikte, bir kez yaşlı bir adam olduğunda, oyuncu ritme ayak uydurarak ayaklarını hareket ettirecek ve ellerini büyük davulun, müziğin ve küçük davulun ucunun hafifçe arkasına uzatacak ve geri çekecektir. Genel olarak tüm jestleri ve duruşu ritmin biraz gerisinde kalacak şekilde sahnelenecektir. Bu düşünce yaşlı bir adamın rolünün temel özüdür. Bu öze-

ni kalbinizin derinliklerinde taşıyın; bunun dışında ise günlük hayatta mümkün olduğunca canlı bir biçimde davranın. Bu karakteri düşündüğünüzde, yaşlı bir adamın her şeyi gençliğinde yaptığı gibi yapmak isteyeceğini göreceksiniz. Bununla birlikte, vücudu kaçınılmaz olarak ağır hareket etmekte, kulakları duymamakta ve zihni önde koşmasına rağmen, fiziksel olarak bedeni ayak uyduramamaktadır. İşte bu prensibi anlamak, rol sahnelemenin özüdür. Oyuncunun teknikleri, yaşlı adamın umutları gibi olmalıdır ve bunları genç bir adam gibi yapmalıdır. Yaşlı adam kıskançlıkla genç taklit ederek böyle davranmaz mı? Yine de yaşlı bir adam ne kadar gençlerinki gibi hareket etmeye çalışsa da ritmin biraz gerisinde kalacaktır; çünkü vücudu güçten yoksundur ve bu konuda yapabileceği hiçbir şey yoktur. Burada seyirci için yenilik duygusu, yaşlı bir insanın genç biri gibi dans etmesinden kaynaklanır. Bu durum yaşlı bir ağaçta çiçeklerin açmasına benzemektedir.

Bir oyuncu, Noh'un on stilini\* de idrak etmiş olmalıdır. Tüm stilleri kavrayan bir oyuncu, aynı repertuarı defalarca oynayabilecektir ve bununla da bağlantılı olarak, bir dizi oyun uzun bir süre boyunca sahnelense de seyirci yine de benzersiz bir duygu hissedebilecektir. Tüm stilleri kavrayan bir oyuncu, kendi fikirlerini ve yorumunu ekleyerek performansla yüzlerce farklı nüans kazandıracaktır. Tüm repertuarı üç ila beş

\* (Jap.) Cuttai, yani "On performans/stil" Noh'u oluşturan tüm temel performanslarda ustalığı ifade etmektedir. En yaygın Noh türü, *site*-nin rolüne göre beş kategoriye ayrılan *Gokyoku* [beş parça] performansıdır: *Kami*, *Otoko* [erkek], *Onna* [kadın], *Kyocin* [deli adam], ve *Oni* [şeytan]. Edo Dönemi'nde, bu beş Noh performansı, dört *kyogen* oyunu da serpiştirilmiştir. Ayrıca Noh'ta sadece *okina* [yaşlı adam] rolü içeren oyunun da özel bir yeri vardır ve icrada her zaman ilk sırada yer almaktadır. —fn

yıllık bir süre içinde icra etmek ve performanslarınızı akıcı ve benzersiz tutmak için bir planınız olmalıdır. Bu, size büyük bir manevi huzur duygusu verecektir. Ayrıca, yıl içinde değişen mevsimlere ve zamana da dikkat etmelisiniz. Birkaç gün süren bir *sarugaku* performansı için –sadece bir gün süren bir performanstan bahsetmiyorum bile– bir oyunun atmosferine ve ayrıca koşullara göre çeşitli oyunlara renk katmalısınız. Bu sayede en büyük mekânlardan en küçük detaylara kadar her şeyle oldukça doğal bir şekilde ilgilenecek ve tüm hayatınız boyunca Çiçek'inizi kaybetmemiş olacaksınız.

Ayrıca, çeşitli stilleri bilmekten çok, yıllar boyu kazanmış olduğunuz Çiçek'i unutmamanız gerektiği söylenir. Bahsettiğimiz “geçmiş yıllarda elde edilen çiçek” nedir peki? Bunu bir örnekle açıklayayım. “On Stil” aslında farklı farklı rol türleri anlamına gelmektedir. “Yıllar boyunca edinilen” ifadesi ise gençliğinizde kullandığınız form ve stiller, başlangıç seviyesindeyken kullandığınız teknikler, otuzlu yaşlarınızda uyguladığınız tüm incelikler ve daha yaşlı bir oyuncu olarak kazandığınız varlık anlamına gelmektedir. Tüm bu teknikler ve derin anlayışlarla, yıllar içinde kendi varlığınızı yaratmış ve şimdilerde sanatınızın içinde bu birikiminizi taşımaktasınızdır. Bu birikimler bazen bir çocuk ya da genç olarak ortaya çıkmakta, bazen hayatın baharında bir aktör izlenimi vermekte, bazen de derin ve ince başarılarla sahip bir aktör gibi sahneye yansımaktadır. Bir oyuncu, her zaman aynı kişi gibi görünmeyecek şekilde performans sergilemelidir. Bu, çocukluktan yaşlılığa kadar elde edilen sanatı günümüze taşıma ilkesidir. İşte bu, “önceki yıllarda kazanılan Çiçek” olarak adlandırılan şeydir.

Ancak çok eski zamanlardan günümüze kadar böyle bir

seviyeye ulaşmış aktörler ne görülmuş ne de duyulmuştur. Yine de rahmetli babamın özellikle gençliğinde başarılı ve Noh'u yeniden keşfetme yeteneğine sahip bir oyuncu olduğunu duyduğumu hatırlıyorum. Kırk yaşına gelene dek onu izlemeye alışmıştım ve yeteneklerinden hiç şüphem yoktu. Yüksek bir kürsüde *Cinen-koci*\* oyununu oynadığında, seyircilerin onun on altı ya da on yedi yaşında göründüğünü düşündüklerine dair haberler çıkardı. İnsanların gerçekten söylediği bu olduğundan –ve aslında bana nasıl göründüğünü de bildiğimden– belki de bahsettiğim bu ileri seviyeye büyük ölçüde yaklaşan başarılı bir adam olduğunu hissediyorum. Aksi takdirde, gençliğinde kullanacağı bir üslubu gençliğinde kavrayabilen ve yaşlılığında da gençken edindiği üslubu muhafaza edebilen bir oyuncu görmedim, duymadım.

Bu nedenle bir oyuncu, Noh sanatına yeni başladığı zamanlardan beri öğrendiği çeşitli şeyleri unutmamalı, bunları zamanın ve durumun gerektirdiği şekilde uygulamalıdır. Bir aktör gençken yaşlı bir adamın aurasını sahneleyebilirse ya da bir oyuncu ilerleyen yıllarda hayatının baharında sahip olduğu seviyesini koruyabilirse kuşkusuz, benzersiz bir duygu izleyiciye yansıyacaktır. Noh sanatında daha yüksek bir seviyeye yükselir, ancak kasıtlı olarak geçmiş stil ve tekniklerini terk eder veya unutursa, Çiçek'in tohumunu kaybedecektir. Hayatının çeşitli zamanlarında elde ettiği Çiçeklerin tohumlarını muhafaza etmemek, ağaçtan kopardığın bir dalın çiçeğini muhafaza etmek gibidir. Bu durumda tohumları saklarsanız, yıllar ve mevsimler ilerledikçe Çiçek de sizinle

\* Bu oyunda temel olarak genç bir vaiz olan Cinen-Koci'nin , Kyoto'da bulunan Ungo-ci (Unko-ci) Tapınağı'nda insanları toplayarak yedi gün boyunca Buda Yasası'nı vaaz etmesiyle başlayan olaylar işlenmektedir. Yani ana karakter Cinen-Koci oyunun *şitesi* olmaktadır. –çn

kalır. Tekrar etmeliyim: Başlangıçta sahip olduğunuz zihin hâlinizi, yani nereden geldiğinizi unutmayın. Bu nedenle genç oyuncular genellikle “hızlı yükselen” veya “oldukça başarılı görünen” şeklinde övülürken, yaşlı erkekler “oldukça genç görünen” şeklinde övülmektedir. Eşsizlik ilkesi de zaten bu değil midir? Çeşitli tarzlara biraz renk katarsanız, tonların çeşitleri yüz kat daha artacaktır. Ayrıca, yıllar içinde elde ettiğiniz çeşitli sanat ve yetenekleri tek bir bedeninizde taşıyabiliyorsanız, Çiçek’iniz ne kadar şaşırtıcı olabilir ki?

Noh’ta birçok şeye dikkat etmelisiniz. Genel olarak konuşursak, öfkeli birinin rolünü sahnelerken bir yandan da yumuşak bir ruh hâlini korumayı unutmamalısınız. Çünkü öfke ne kadar ileri giderse gitsin, hareket etme yönteminiz sertleşmemelidir. Öfkeyi ifade ederken yumuşak hâli korumak, benzersiz olanın ilkesidir. Yine *yugen* bir rolde, sertlik ilkesini göz ardı etmemelisiniz. Böylece her şeyde –dans, hareketler, rol yapma– bu bariz olanla sınırlı kalmama ilkesidir. Vücudunuzun kullanımına özellikle dikkat etmelisiniz. Vücudunuzu güçlü bir şekilde kullanırken, ayaklarınızı da sessiz bir şekilde zemine basmalısınız. Ayaklarınızı güçlü bir şekilde yere vurduğunuzda da, bedeninizi sakince ve huzur içinde hareket ettirmelisiniz. Bu noktayı yazılı olarak ifade etmek zordur. Öğretmenden öğrenciye sözlü olarak verilebilecek bir eğitimidir.

“Gizli Çiçeği” bilme meselesi, “Gizliyse Çiçek’tir; gizli değilse, Çiçek değildir,” düsturu ile ifade edilmektedir. Bu ayrımı bilmek Çiçek’in olmazsa olmazıdır. Genel anlamda ifade edecek olursak kuşkusuz her şeyde –her türlü sanatta– her klanın kendi gizli öğretileri bulunmaktadır, çünkü en büyük etkileri bu gizliliğe bağlıdır. Yine de bu sırlar açığa

çıkısa bile görülecektir ki aslında gizli kalmaya değer hususlar değildir.

Ancak bu sırlarda pek de önemli bir şey olmadığını ifade edenler, gizli öğretiler dediğimiz noktanın ne kadar muazzam bir husus olduğunu henüz anlamadıkları için böyle söylemektedirler.

Her şeyden evvel, Çiçek hakkındaki sözlü geleneklerde, eğer kişi Çiçek'in yalnızca benzersiz olan şeyde mevcut olabileceğini idrak ederse, işte o zaman seyircinin orada benzersiz bir şey olmasını bekleyeceğini fark edebilecektir. Bu nedenle, performansta eşsiz bir şey olsa bile izleyenlerin bekledikleri o muhteşemlik, sahneye konulduğunda zihinlerindeki kadar heybetli bir şey olmayabilir.

Bir oyuncunun Çiçek'i, izleyenler beklemediği için ortaya çıkacaktır. Böylece, seyirci olağanüstü yetenekli ve ilginç bir şey izleyebilir ancak bunun asıl itibarıyla Çiçek olduğunu bilemez. İşte bu kesinlikle oyuncunun gerçek Çiçek'idir. Çiçek, insanların beklemediği bir duyguyu ortaya çıkaran yöntemdir.

Dövüş sanatlarından örnek vermek gerekirse, yetenekli bir komutan, stratejisinde veya düşüncesinde beklenmedik bir yöntemle güçlü bir düşmanı yenebilecektir. Bu gibi durumlarda, eşsizlik ilkesine aldandıkları için kaybeden taraf yenilmiş sayılmaz mı? Her şeyde ve her sanatta, zaferde veya yenilgide de geçerli olan ilke budur. Bu tür stratejileri anlamak ve mesele çözüldükten sonra bunlara karşı önlem almak yeterince kolaydır, ancak insanlar daha önce anlamadıkları için yenilgiye uğramaktadırlar. Bu, gizemli konuların doğasıdır ve klanımıza miras olarak bıraktığımız bir şeydir. Bu durumu şöyle anlamalısınız: Bu sırları başkalarına açıklamamakla kalmamalı, aynı zamanda bu sırları

bilen biri olduğunuzu bile başkalarına belli etmemelisiniz. Rakibinize aklınızdan geçeni hissettirirseniz o, ihmalkâr bir hâlden çok, daha da tetikte olacaktır ve sonunda onun dikkatini planladığınız şeye çekmiş olacaksınız. Düşmanın tetikte olmasına neden olmazsanız, zaferiniz çok daha kolay olacaktır. Başkalarını daha az umursamak ve böylece zaferi elde etmek, eşsizlik ilkesinin harika bir kullanımıdır, değil mi? Bu ölçüde, klanımızın bu sırlara sahip olduğunu başkalarının anlamasına izin vermeyerek tüm hayatınız boyunca Çiçek'in efendisi olacaksınız. Gizli tutulursa Çiçek vardır; sır değilse Çiçek yoktur.

Çiçek ile ilgili olarak Sebep Sonuç Yasası'nı anlamak son derece önemlidir. Kuşkusuz her şey bu yasayı içermektedir. Noh sanatı hakkında öğrendiğiniz pek çok şey, başlangıç aşamasından bu yana, "sebep" tir. Noh'ta ustalaşmak ve kendinize bir isim kazandırmak ise "sonuç"tur. Bu nedenle, eğitimin "sebep"ini ihmal ederseniz, "sonuç"u gerçekleştirmeniz zor olacaktır. Bu noktayı çok iyi anlamalısınız. Yine, zamanın akıp gidiyor oluşuna fazlasıyla dikkat etmelisiniz. Bilmelisiniz ki geçen yıl en iyi döneminizdeyseniz, bu yıl Çiçek sahibi olamayacaksınız. Hayatınızda zaman zaman iyi şans ve kötü şans dönemleri olacaktır.\* Ne yaparsanız yapın, Noh'ta güzel anlar yaşandığı kadar kötüler de yaşanacaktır. Bu bir sebep sonuç meselesidir ve bu konuda yapabileceğiniz hiçbir şey yoktur.

Bu anlayışla, nispeten önemsiz sayılan ve Noh'un doğasında var olan rekabetçi performans sırasında kendi isteklerinize fazla bağlı kalmayın. Aşırı çaba sarf etmeden orta

\* Zeami burada iki terim kullanmaktadır: "男時" ve "女時". "男時" eril zamanı "女時" ise dişil zamanı ifade etmektedir. Temel olarak bu kullanımı *yin yang* teorisine atıfta bulunmaktadır. -çn

düzeyde bir performans sergileyin, yarışmayı kaybetme konusunda da fazla endişelenmeyin ve tüm tekniklerinizi kullanmayın. İzleyiciler neler olup bittiğini merak edebilir ve performansınıza az bir ilgi gösterebilir. Bu durumda yalnızca *sarugakun*un önemli bir performansı için yöntemlerinizi değiştirin, yeteneklerinizi gösterin ve özenle hareket edin. Bunu yaparsanız, seyircilerde olağanüstü bir izlenim oluşacaktır ve önemli bir maçta veya hayati bir müsabakada zaferiniz garanti altına alınacaktır. Eşsiz olanın büyük işlevi işte budur. Bu şekilde, kötü olan karma iyi hâle gelecektir.

Genel olarak, üç farklı mekânda üç güne yayılan *sarugaku* performanslarında, ilk gün kendinizi temkinli bir şekilde yönetin ve tekniklerinizi gizleyin. Bununla birlikte, en önemlisi olduğunu düşündüğünüz gün için uzmanlığınızı ve mükemmel yeteneklerinizi göstermeli ve izleyicileri hayran bırakmalısınız. Tek bir günlük performans sırasında, bir yarışma durumunda bile, bir şanssızlık anıyla karşılaşabilirsiniz;. Böyle durumlarda önce geri durun ve rakibinizin şansı kötüye gittiği anda, tüm yeteneklerinizi ortaya koyun. O an, şansınızın iyiye döndüğü nokta olacaktır. İşin püf noktasında iyi performans gösterirseniz, o gün birincilik ödülünü alabilirsiniz.

İyi şans ve kötü şans söz konusu olduğunda, her yarışmada performansın daha canlı ve daha rahat hâle geldiği bir zaman mutlaka gelir. Yarışma çok sayıda oyun içeren uzun bir yarışmaysa, bu şans ânı bir taraftan diğerine geçecektir. Bir yerde şöyle yazar: “Yarışma tanrıları söz konusu olduğunda, zafer tanrısı ve yenilgi tanrısı vardır. Yarışmada bulunurlar ve sonucu etkilerler. Bu, dövüş sanatlarının içinde önemli bir sırdır.” Rakibiniz *sarugakusunu* iyi yapıyorsa,

zafer tanrısının onun tarafında olduğunu anlamalı ve her şeyden önce bu gerçeği saygıyla göz önünde bulundurmalısınız. Yine de Sebep ve Sonuç Yasası'nın bu anlarında yer alan iki tanrı olduğu için, bir taraftan diğerine geçişeceklerdir ve ânın yanınızda olduğunu düşündüğünüzde, kendinize güvenerek rolünüzü icra etmelisiniz. Bu, sanat alanındaki Sebep Sonuç Yasası'na inanmanın en önemli sonucudur. Bu iki tanrının varlığına gönülden inanmalı ve ancak bu şekilde iyi bir performans sergileyebileceğinizi bilmelisiniz. Çünkü ancak bu inançla iyi bir ahlaka sahip olabilir ve iyi şans tanrısını da bu ahlakla tarafınıza çekebilirsiniz.

O hâlde, Sebep ve Sonuç Yasası'ndaki bu iyi ve kötü anlar meselesine etraflıca bakıp altı kaldırılmamış bir taş bırakmazsanız bu durumun, eşsiz ve eşsiz olmayan şeklinde iki noktası olduğunu göreceksiniz. Aynı Noh oyunu hem dün hem de bugün aynı yetenekli oyuncu tarafından oynanabilir ve dün ilginç olarak algılanan şey bugün artık ilgi çekemeyebilir. Bunun nedeni, dünün algısının hâlâ izleyicinin zihninde kalmasıdır. Dolayısıyla bugün, performansla ilgili benzersiz bir şey kalmamış gibi görünüyorsa daha sonra, bir kez daha iyi bir şekilde sergilendiğinde, daha önce kötü bir performans olduğunu düşünen aynı zihin onu benzersiz ve ilginç bir şey olarak görecektir. Bu Noh sanatını etraflıca incelediğinizde, Çiçek'in tam olarak bu olduğunu göreceksiniz. En derin ilkeleri araştırmazsanız ve eşsizlik ilkesinin her şeyde olduğunu anlamazsanız, muhtemelen Çiçek'e sahip olmayacaksınız. *Vimalakirti Sutra*'da şöyle der: "İyi ve kötü bir değildir. İyilik ve kötülük aynıdır." Temel olarak, neyin iyi neyin kötü olduğunu nasıl belirleyebilirsiniz? Duruma bağlı olarak, faydalı olan şey iyidir ve faydalı olmayan şey kötüdür.

Sanatımızın birçok farklı çeşidi dünyamızdaki birçok insana cevap vermekte ve çok sayıda yere yayılmaktadır. Bir zama-  
na veya mekâna uygun performans sergileyebilmek Çiçek  
açısından önemlidir. Burada bir performans takdir edilse de  
başka yerde başka bir performans övülecektir. Böylece Çiçek  
kişiden kişiye ve kalpten kalbe değişmektedir. Peki hangi-  
sinde mutlak gerçek bulunmaktadır? Çiçek'i sadece o sırada  
kullanılabilecek olana göre bileceksiniz.

Sanatımızla ilgili bu gizli öğreti, klanımız için olağa-  
nüstü derecede önemlidir ve her nesilde yalnızca bir kişiye  
verilmelidir. Noh sanatında yetenekli olmayan birine, sizin  
çocuğunuz dahi olsa bu kitabı vermeyin. “Bir klan olmak  
doğuştan gelen hak ile kazanılmaz. Klan olmanın anlamı  
sanatın nesilden nesile devredilmesidir. Bir insan yalnızca  
var olduğu için insan değildir. Onu bu hâle getiren ilimdir.”  
Bu öğretiler aracılığıyla, aydınlanmanın o narin Çiçek'ine,  
binlerce erdeme ulaşmalısınız.

Birkaç yıl önce bu makaleleri küçük kardeşim Şiro'ya  
verdim, ancak bunlar Mototsugu'ya\* veya Noh sanatında  
yetenekli olan diğer kişilere de verilebilir. Bu son derece  
gizli bir aktarımdır.†

Oei'nin 25. Yılı  
Altıncı ayın ilk günü  
Zeami

---

\* Modern araştırmacılar Motosugu isminin Zeami'nin en büyük oğlu  
Motomasa'nın başka bir ismi olduğunu düşünmektedirler, ancak bu  
referans kesin değildir. —çn

† Bu son kısım âdeta Zeami'nin *Çiçeğin Ruhu* içerisindeki bilgileri bir  
sonraki nesline aktarmış olduğunu ifade ettiği icazet belgesi niteli-  
ğindedir. —çn

“Sanatımızla ilgili bu gizli öğreti, klanımız için olağanüstü derecede önemlidir ve her nesilde yalnızca bir kişiye verilmelidir. Noh sanatında yeteneği olmayan birine, sizin çocuğunuz dahi olsa bu kitabı vermeyin.”



Japon  
Klasikleri 28



[www.ithaki.com.tr](http://www.ithaki.com.tr)



   /ithakiyayinlari

www.ithakiyayingrubu.com