

Keyifli Okumalar Dileriz

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

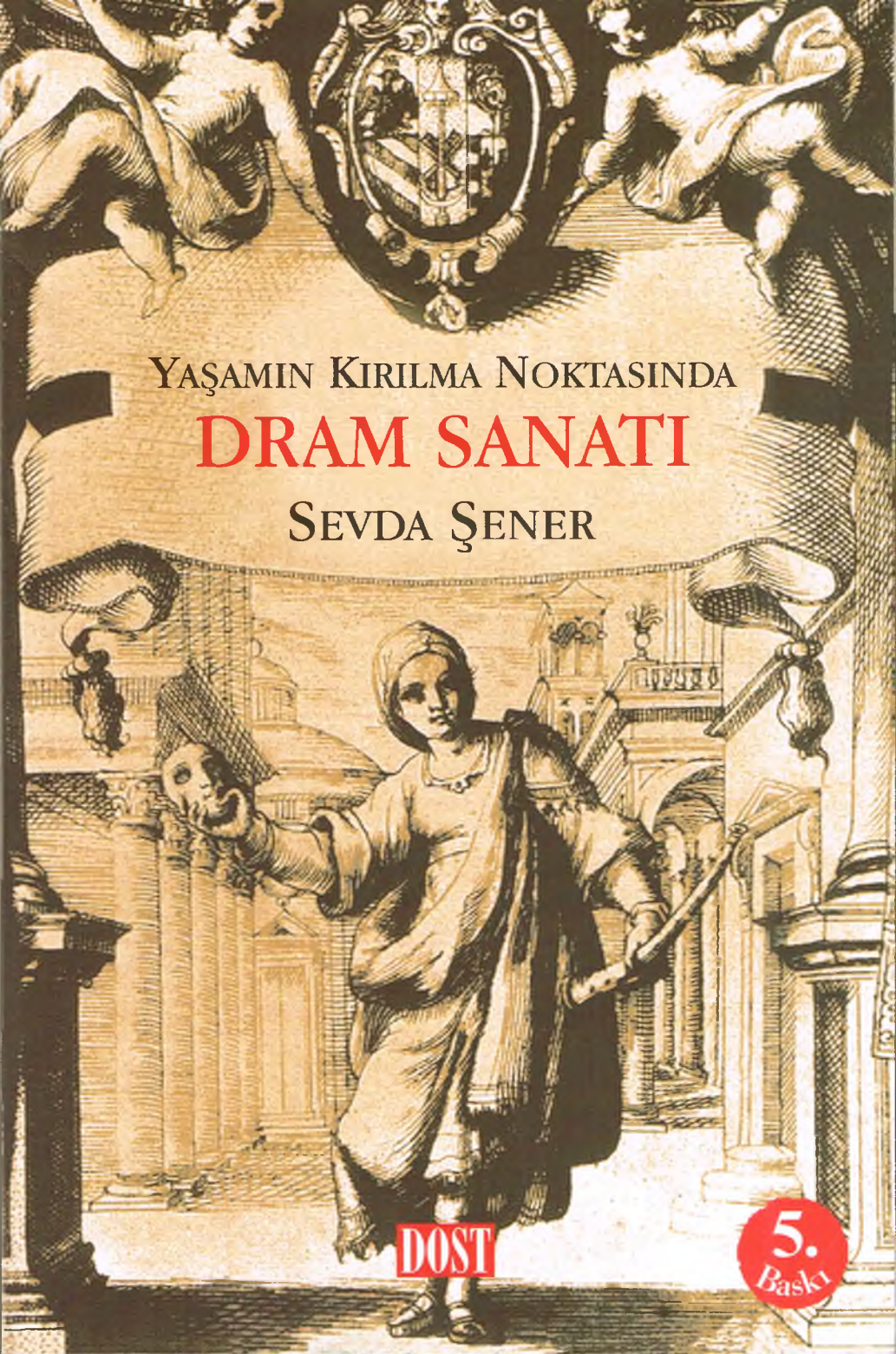
RESMİ WEB SİTEMİZ

<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>



YAŞAMIN KIRILMA NOKTASINDA

DRAM SANATI

SEVDA ŞENER

DOST

5.
Baskı



DRAAM SAMVAITI

Sevda Serier



Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı

Sevda Şener
(1928-2014)

İlköğrenimini Anadolu'nun çeşitli il ve ilçelerindeki devlet okullarında, ortaöğrenimini Ankara Maarif Koleji ve Eskişehir Lisesi'nde gördü. 1950 yılında Ankara Üniversitesi DTCF İngiliz Dili ve Edebiyatı Kürsüsü'nden mezun oldu. 1958 yılında aynı fakültede o yıl açılan Tiyatro Enstitüsü'nün ilk asistanı olarak akademik kariyerine başladı. 1962 yılında doktor, 1967 yılında doçent, 1972 yılında profesör unvanlarını aldı. Bu arada İngiltere'de Bristol Üniversitesi'nde ve Avusturya Viyana Üniversitesi'nde birer sömestr eğitime katılarak tiyatro konusundaki bilgisini geliştirdi. Tiyatro kuramları, dramaturgi, eleştiri kuramları, çağdaş sanat, estetik, modern ve modern sonrası tiyatro gibi konularda dersler verdi. 1976-1981 ve 1985-1993 yıllarında DTCF Tiyatro Bölümü başkanı olarak görev yaptı ve çeşitli başka üniversitelerde tiyatro dersleri verdi. Sevdâ Şener, Avni Dilligil Jüri Özel Ödülü'ne (1990), Tiyatro ve Televizyon Yazarları Derneği Hizmet Ödülü'ne (1990), İtalya'da Adelaide Ristori Ödülü'ne (1992), Kültür Bakanlığı Tiyatro Eleştiri, İnceleme ve Araştırma Ödülü'ne (1993), Nisa Serezli, Tiyatroda Yılın Kadını Ödülü'ne (1994) layık görüldü. Sevdâ Şener altmışlı yıllardan itibaren çeşitli dergilerde eleştiri ve inceleme yazıları yazdı. Uluslararası Tiyatro Enstitüsü Türkiye Milli Merkezi (ITI), Tiyatro Eleştirmenleri Derneği, Felsefe Kurumu, Dil Derneği, Edebiyatçılar Derneği üyesiydi.

Eserleri: *Musahipzade Celal ve Tiyatrosu* (A.Ü. DTCF Yay., Ankara 1963), *Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlak, Ekonomi, Kültür Sorunları* (A.Ü. DTCF Yay., Ankara 1971), *Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan* (A.Ü. DTCF Yay., Ankara 1972), *Oyundan Düşünceye* (Gündoğan Yay., Ankara 1993) *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* (Dost Kitabevi Yay., Ankara 1998), *Oyunlar ve Gerçekler* (Dost Kitabevi Yay., Ankara 2007).

- 1) ROL YAPMAYIN LÜTFEN, Eric Morris - Joan Hotchkis, Ocak 1998
- 2) DÜNDEN BUGÜNE TİYATRO DÜŞÜNCESİ, Sevda Şener, Şubat 1998
- 3) POSTMODERN BRECHT, Elizabeth Wright, Nisan 1998
- 4) SAHNELEME, Patrice Pavis, Ocak 1999
- 5) OSMANLI TİYATROSU, Metin And, Şubat 1999
- 6) ABSÜRD TİYATRO, Martin Esslin, Ağustos 1999
- 7) TİYATRO, BALE VE OPERA SAHNELERİNDE KANUNİ İMGESİ, Metin And, Kasım 1999
- 8) GÖSTERİMLERİN ÇÖZÜMLEMESİ, Patrice Pavis, Şubat 2000
- 9) TİYATRO TARİHİ, Oscar G. Brockett, Kasım 2000
- 10) DEVLET-TİYATRO İLİŞKİSİ, Tahsin Konur, Ocak 2001
- 11) SHAKESPEARE VE KÜLTÜR BİRİKİMİ, Stephen Greenblatt, Mart 2001
- 12) HELIOGABALOS, Antonin Artaud, Aralık 2000
- 13) YAŞAMIN KIRILMA NOKTASINDA DRAM SANATI, Sevda Şener, Ocak 2002
- 14) FÜTURSUZ OYUNCULUK, Eric Morris, Mart 2002
- 15) OYUNCULUK TARİHİ I-II, Özdemir Nutku, Kasım 2002
- 16) KARAKTERİN ÖLÜMÜ, Elinor Fuchs, Ağustos 2003
- 17) AVANT-GARDE TİYATRO 1892-1992, Christopher Innes, Nisan 2004
- 18) OYUNLAR VE GERÇEKLER, Sevda Şener, Temmuz 2007
- 19) OYUNCULUKTA STANİSLAVSKİ SİSTEMİ, Rose Whyman, Ekim 2011
- 19) YÖNETMEN VE SAHNE, Edward Braun, Mayıs 2013
- 20) PERFORMANS: ELEŞTİREL BİR GİRİŞ, Marvin Carlson, Aralık 2013
- 21) RADİKAL PERFORMANS, Baz Kershaw, Mart 2015

OYUN



- 1) TOPLU OYUNLARI I, Tom Stoppard, Nisan 2000
- 2) TOPLU OYUNLARI I, Sam Shepard, Mayıs 2000
- 3) TOPLU OYUNLARI II, Tom Stoppard, Nisan 2000
- 4) TOPLU OYUNLARI III, Tom Stoppard, Ocak 2002
- 5) TOPLU OYUNLARI IV, Tom Stoppard, Mayıs 2003
- 6) TOPLU OYUNLARI II, Sam Shepard, Mayıs 2003
- 7) SEÇME OYUNLAR, Bernard-Marie Koltès, Haziran 2003

Şener, Sevda

Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı
ISBN 975-8457-99-3 / Dost Kitabevi Yayınları
Şubat 2016, Ankara, 157 sayfa
Gösterim Sanatları-Tiyatro-Dram-İnceleme

YAŞAMIN KIRILMA NOKTASINDA DRAM SANATI

Sevda Şener

ISBN 975-8457-99-3

Yaşamın Kırılma Noktasında

Dram Sanatı

SEVDA ŞENER

© Dost, 2001, 2003, 2007, 2011, 2016

Bu kitabın tüm yayın hakları
Dost Kitabevi Yayınları'na aittir.
Birinci Baskı, Ekim 2001, Ankara
İkinci Baskı, Eylül 2003, Ankara
Üçüncü Baskı, Mayıs 2007, Ankara
Dördüncü Baskı, Mayıs 2011, Ankara
Beşinci Baskı, Şubat 2016, Ankara

Yayına hazırlayan, İnönü Bayramoğlu

Teknik hazırlık, Mehmet Dirican - Dost İTB

Erdal Akalın - Dost Kitabevi

Sertifika No: 12386

Paris Cad. No: 76/7, Kavaklıdere 06680 Ankara

Tel: (0.312) 435 93 70 • Faks: (0.312) 435 79 02

www.dostyayinevi.com • bilgi@dostyayinevi.com

Baskı, Pelin Ofset Ltd. Şti.

Sertifika No: 16157

İvedik Organize Sanayi Bölgesi, Matbaacılar Sitesi

1514. Sokak No: 28-30 Yenimahalle / Ankara

Tel: (0.312) 395 25 80-81 • Faks: (0.312) 395 25 84

İçindekiler

Önsöz	9
Dram Sanatı	13
Drama Özgü Olan	37
Modern ve Modern Sonrası Oyunlarda Dramatik Olan	67
Tragedya ve Trajik Olan	83
Tragedya Geleneği ve Çağımız Tiyatrosunda Trajik Olan	107
Komedya ve Komik Olan	127
Trajikomedyadan Kara Komedyaya	147
Sonuç	155

Pelin'e, Ali'ye, Ekin'e

Önsöz

Bu çalışmada, dramatik olanı belirlemeye ve farklı türlerde dramatik olanın nasıl oluştuğunu incelemeye çalıştım. Bu konuyu seçmemin nedeni, dramatik dediğimiz niteliğin yeterince bilinmediği kuşkusu oldu. Tiyatro sanatının drama özgü denebilecek özel bir niteliği olması gerektiği varsayımına dayanarak önce bu niteliği açıklamaya çalıştım. Gördüm ki, bu niteliğin her şeyden önce etik bir karakteri var. Yapıtın biçimini de bu nitelik belirliyor. Olaylar bu niteliği vurgulamak üzere kurgulanıyor, oyun kişileri bu niteliği ortaya çıkaracak kişilik özellikleri ile donatılıyor. Oyunun ilettiği düşünce bu nitelikle anlam ve değer kazanıyor.

Drama özgü olan, sahnede canlandırılmaya uygun bir eylemle dile ve görüntüye gelir. Oyunun iletmek istediği anlam bu eylemden çıkar, yaşatmak istediği oyun kişileri bu eylem aracılığı ile canlılık kazanır. Çağdaş oyunlarda gözlemlediğimiz eylemsizlik durumu bile,

eylemin gereğini, eylemsizliğin kaynaklandığı yanlışlığı imlediği için eylem bağlamında anlam taşır. Oyun kişinin kimliğini, kişiliğini, niyetini, amacını ortaya koyan, yapmak istediği, yapmakta olduğu, ya da yapamadığı, yaptırılmadığı işleridir. Dolayısı ile oyun kişinin moral yapısını da, bu yapıyı koşullayan toplumun etik karakterini de oyunda yansıtılan eylemler ele verir. Böylece oyun kurgusunun belkemiğini oluşturan eylem ile, oyuna insansal bir anlam kazandıran etik nitelik birbirine kenetlenmiş olur. Elbette bu düzeni korumayan oyunlar da yazılmıştır. Fakat ben tiyatro sanatı deyince insana özgü olanla insana layık olanı birlikte düşündüren, bunu da insanı eylemi ile sınayarak yapan bir sanatı anlıyorum. Özellikle, yaşamın kırılma noktaları dediğim kritik anlarında alınan ya da alınamayan kararların, girilen ya da girilemeyen eylemlerin, yapılan ya da yapılamayan işlerin, alınan ya da alınamayan sonuçların, insana, insan ilişkilerine anlam kazandırdığını, tiyatro sanatının bu anlam üzerinde durduğu zaman gerçek işlevini yerine getirebildiğine inanıyorum. Bu anlayışımın klasik genellemesi içinde yer alan, tiyatro tarihinde kendine iyi bir yer yapmış oyunlara da, çağına, çağının insanına en uygun, en layık olanı bulmak için yeni arayışlar içinde olan modern oyunlara da uygun düştüğü kanısındayım.

Tiyatro tarihinin her döneminde yazılmış oyunlar içinde en değerlilerinin insanı eylemi ile sınayanlar olduğu görülür. Bu nedenle her açıklamamı bu oyunlardan örneklerle somutlamaya çalıştım. Örnekle somutlanmamış açıklamaların, sözcüklerin anlamları esnetilerek en olmadık durumlara da uygulandığına sık sık tanık olduğum için, yaşam gerçeğine bazen tümü ile temellenmiş, bazen bir noktası ile tutunmuş, fakat her durumda yaşamdan beslenmiş oyunlara başvurmadan bilgi vermekten elimden geldiğince kaçındım.

Örneklerimi ele alırken yazılı metinle sınırlı kalmak zorundaydım. Kuşkusuz tiyatro sahnede gerçekleşen bir sanat dalı. Oluşmasında yazarının olduğu kadar, ona sahnede can veren bütün sanatçıların da payı var. Bir oyun seyirci önünde oynanmadan, seyircinin tepkisi ile yeniden can bulmadan tamamlanamıyor. Oyunun başarısını sağlayan da tümünün estetik düzeni. Fakat sahnedeki gösterimi değer-

lendirmek için başvuracağımız kaynaklar yazılı metin gibi kalıcı olamıyor. Bu yüzden örneklemelerimde insanı yanıltmayan yazılı metinle sınırlı kalmak zorundaydım. Öte yandan kanımca, bir oyunun başarısını gösterimin ölçüleri belirliyorsa, kalıcı değerini de yazılı metnin etik bir anlam içeren dramatik niteliği belirliyor.

Tiyatro sanatı, drama özgü niteliği ile seyircisine insanlığa dair anlamlı bilgileri vermekle kalmaz, onu değerlendirir de. Bazen saygıyla, hayranlıkla, bazen hoşgörüşle, sevgiyle, bazen küçümseyerek, alayla yaklaşır insanlığa. Seyircisinin aynı biçimde etkilenmesini amaçlar. Farklı değerlendirmeler için farklı etkileme yöntemleri geliştirilmiş, tragedya gibi, komedya gibi, dram gibi türler oluşmuştur. Bu gerçeği dikkate alarak arı ve karma türler üzerinde durmak, türlerin öz ve biçim özelliklerini açıklamak, drama özgü olanın her türde yerini nasıl bir düzen içinde aldığını göstermek istedim.

Yazdıklarım yıllarca kafamda biriktirmiş olduklarımın sonucudur. Bu birikim elbette okuduklarımın, gördüklerimin, yaşadıklarımın toplamı ile oluştu. Elbette onlara borçluyum. Fakat zaman içinde bu birikimin kişiliğime uygun gelen bölümünü içime sindirmiş olmalıyım. Bu özümlemede derslerimin, derslerde öğrencilerle yaptığımız konuşmaların, onların katkılarının payı oldu. Bu nedenle yazdıklarımaya kaynak göstermek için özel bir çabaya girişmedim. Konunun uzmanı olanlar nasıl olsa tanılar kaynakları. Olmayanlar ise konu ile ilgili başka yapıtların adlarını bilmeye değil, kendilerini arayıp bulmaya, okuyup öğrenmeye isteklenirlerse bu çalışma amacına ulaşmış olur.

Dram Sanatı

Sanatsal nitelikleri belirten sözcükler günlük yaşamda anlamı biraz değiştirilerek, çoğu kez yaşamdaki benzer durumları kapsayacak biçimde genişletilerek, bazen de anlamı çarpıtılarak kullanılır. Dram, komedi, dramatik, trajik, komik, romantik gibi sözcükler bunlardır. Örneğin, rol terimi tiyatro sanatına özgü bir sözcüktür ve sahnede oyun kişisini canlandırma işini anlatır. Bu sözcük farklı bir anlam yüklenerek günlük yaşamımıza girmiştir. Rol yapmak, rol kesmek, yalancıkta yapma, öyleymiş gibi görünme, bunu gizli bir maksatla yapma gibi olumsuz anlamlar taşır. Oysa tiyatrodaki rol terimi sahteciliği değil, bir gerçekliğin tiyatro sanatına özgü anlatım yöntemi ile dile ve görüntüye getirilmesini anlatan bir sözcüktür. Son zamanlarda yaşamın her alanında görülen ikiyüzlülük, sahtecilik, gösterişçilik, hatta savrukluğa içeren durumların, hem de aydın kişiler tarafından, tiyatro olarak adlandırıldığına, tiyatroya benzetildiği-

ne ve bu yolla kınandığına tanık olmak, asıl işlevi gerçeği aydınlatmak olan bu sanata hak ettiği saygının gösterilmediğinin kanıtıdır. Bu bakımdan, dram sanatını, tragedya ve komedy gibi türleri, sanatsal özellikleri, yaşamımızdaki yeri, toplumumuzdaki işlevi ile tanımaya, anlamaya çalışıyoruz.

Tiyatro sanatı bağlamında kullanılmadığı zaman dram ve drama özgü olan sözcüklerine de farklı anlamlar yüklendiği görülür. Bu nedenle, bu sözcüklerin tiyatrodaki tanımını yapmak, sınırlarını belirtmek gerekiyor. Bu gereksinme özellikle dram sanatı denilince akla gelenekselleşmiş bir tiyatro anlayışının gelmesinden ve modern tiyatro çalışmalarının dram kapsamı dışında tutulması eğiliminden doğuyor. Oysa dram kavramını, tiyatro yapıtına özgü olan anlamında, geniş bir yelpazeyi kapsayacak biçimde yorumlamalıyız. Dram, yalnızca Batı tiyatrosunun yüzyıllardan beri ürettiği, tiyatro yazınında kendini yasalastırmış ve kurumsallaşmış tiyatroların repertuvarlarında baş köşeye oturmuş yapıtların ortak özelliğini değil, her çeşit tiyatro ürününün ortak özelliğini gösteren teknik bir terim olarak ele alınmalıdır.

Tiyatro yapıtına özgü olanı barındıran anlamında dram sanatının üç ana özelliği vardır: Dramatik olanı içermesi, içeriği en etkili biçimde yansıtabilecek özel bir yapısı olması, seyirci önünde oynanmak üzere hazırlanıp seyirci önünde oynanarak tamamlanması. Dram sanatını tanımlarken bu üç özelliğin birden dikkate alınması gerekir. Seyirci önünde oynanma koşulu, gündeme, yazılı metin yanında görsel ve işitsel anlatım araçlarını da getirir. Sahnelenmek üzere hazırlanan oyunun özel yapısı kurulurken, oyuncunun hareketi ve sözü ile canlandırılacak yazılı metin yanında, görüntü dilini oluşturan çevre tasarımı, dekoru, kostümü, ışığı ve türlü görsel anlatım araçlarının nasıl düzenleneceği, seslerin, müziğin nasıl kullanılacağı, oyuncunun kendi sanatını nasıl icra edeceği dikkate alınır ve saptanır. Bu etraflı ve çok yönlü düzenlemeyle nasıl bir anlam üretileceği üzerinde durulur. Böyle bir ön çalışmayla gerçekleştirilmiş olan tiyatro yapıtı, drama özgü sayabileceğimiz bir anlamı, dile ve görüntüye getirmiş olacaktır.

Başlangıçta dram sanatının bir türü olan tragedyanın, oynanmak üzere hazırlanmış olduğu, belli bir biçimsel düzenlemeyi gerektirdiği

ve içeriğinin ancak böyle bir düzenlemeyle istenilen etkiyi bırakacağı açıklanmış, fakat içeriği açısından dramın kendine özgü bir öze sahip olup olmadığı üzerinde durulmamış, bütün tiyatro türlerinin isteğine yanıt verecek kapsamlı bir drama özgü olan tanımı yapılmamıştır. Aristoteles'in Poetika'sından bu yana elimize ulaşan tanım denemelerinde, daha çok olay kurgusu ve oyun yapısı üzerinde durulduğu, bir de tiyatronun toplumdaki işlevinin ve seyirci üzerindeki etkisinin dikkate alındığı görülür. Oysa başlangıçtan beri dram kavramı, tiyatronun yalnız anlatım yöntemini değil, bu anlatımın anlam üretmeye yönelik amacını da kapsamıştır.

Dram sözcüğü Eski Yunancadaki anlamı ile hareketi imler. Bu hareket, öznesi, amacı, etkisi olan bir eylemdir. Başlar, gelişir, bir sonuca ulaşır. Aristoteles Poetika'sında hareketi tragedyanın en asal ögesi saymış, bu hareketi, başı ve sonu olan, belli uzunlukta, tamamlanmış bir eylem olarak tanımlamıştır. Bir tiyatro yapıtında eylemi bir dizi olay oluşturur. Bu olayların nasıl dizileceği oyunun dramatik anlamına göre değişir. Antik tragedyalardan başlayıp on dokuzuncu yüzyıl modern akımlarına kadar sürdürülmüş olan ve günümüzde de örnekleri bulunan klasik dram yapısında olaylar birbirini neden-sonuç bağlantısı içinde izler. Her olay, bir öncekinin sonucu, bir sonrakinin nedeni olacak biçimde birbirine zincirlenmiş, böylece mantıklı bir gelişim sağlanmıştır. Çünkü klasik tiyatro anlayışına göre sahnede yansıtılan olaylar hem yaşam gerçeğine benzemeli, hem de akla mantığa uygun olarak gelişmelidir. Seyirci, sahnede yer alan olayları olası (mümkün ve muhtemel) olarak değerlendirebilmeli, olabilirliğine inanmalıdır. Modern tiyatro yapıtlarında ise, görünen gerçeğe benzerlik koşulu aşılmış, olaylar arasındaki mantık bağı kırılmıştır. Olayların sıralanması artzamanlı olabileceği gibi, geri dönüşlü de olabilmekte, hatta raslantısal izlenimi bırakan biçimde düzenlenebilmektedir. Ne türlü düzenlenmiş olursa olsun olaylar, hem toplumda nasıl bir ilişkiler ağı kurulmuş olduğunu, hem insanın belli durumlar karşısında nasıl tepki gösterebileceğini, en azından olayların nasıl bir sorunsal yaratabileceğini gösterir.

Olay dizisi dramatik yapının iskeletini, oyun kişileri ise kaslarını, dolaşım ve sinir sistemini oluşturur. Antik Yunan tragedyalarında baş oyun kişinin ortalamadan üstün, soylu ve erdemli kişi olması ve büyük işlere kalkışması onlara kahraman denilmesine yol açmıştır. Bugün aynı nitelikleri taşımayan baş oyun kişilerine de, geleneğe uyarak kahraman diyoruz. Klasik dram anlayışı, hem oyunun kahramanının, hem öteki oyun kişilerinin biçimlenmesinde, tıpkı oyunun olay dizisinde olduğu gibi, gerçeğe benzerlik ve inandırıcılık gözetmiştir. İnandırıcılık, genellikle oyun kişilerinin tipine uygun ve tutarlı olmaları ile sağlanır. Klasik tragedyada olayların olası olması ile, oyun kişilerinin tipik olması aynı sanat anlayışının göstergesidir. İki durumda da genel olarak bilinene, uyuşum sağlanmış olana uygunluk aranmaktadır. Çünkü oyun kişinin tipine uygun olması demek, gerçek yaşamda genel ve ortak özellikler taşıyan bir grubu temsil etmesi demektir. Oyun kişileri, yaşlarına, toplumdaki orunklarına, sınıflarına, zümrelerine, buna benzer ortak yanlarına göre tipler oluştururlar. Tipler aracılığı ile, o tipin temsil ettiği sınıf, zümre, ya da başka bir grubun eleştirisi, övgüsü, tartışması yapılabilir. Tipleştirme, özellikle toplumsal ilişkileri, bu ilişkilerdeki sorunları sergilemekte yardımcı olur. Öte yandan, oyun kişisi, özel bir birey olarak ele alındığında ve bireyin toplum içindeki yeri, sorumluluğu, toplumun üyesi olarak sorunları, kişisel özellikleri, ruhsal gerçekleri üzerinde durulmak istendiğinde karakter yaratılır. Karakter, kendine özgü özellikleri olan, ayrıntılı olarak işlenmiş oyun kişisidir. Oyunların kahramanı genellikle karakter ayrıntıları yansıtılmış özel kişilerdir. Fakat özel kişi olmaları onların tiplerine özgü ortak özellikleri taşımamaları anlamına gelmez. Tersine, karakterin de inandırıcı olması için aynı zamanda tipik, aynı zamanda tutarlı olması gerekir. Tutarlılık, oyun kişinin, başta belirlenen özelliklerini sonuna dek koruması anlamına gelir. Tutarsız davranışlar inandırıcılığı zedeler. Ancak Shakespeare gibi, karmaşık karakter portreleri yaratmayı başaran yazarlar, kahramanlarının karakterlerinde meydana gelen değişimi, bu değişimin nedenlerini sergileyerek inandırıcı kılmayı başarmışlardır.

Olayları kurgularken de, kişileri yoğururken de yazarın amacı oyununun söylemini seyirciye en anlaşılır ve en etkili biçimde iletme-
 ktir. İskeleti kurulmuş, organları ile donatılmış olan oyun söylemi
 ile can bulur. Her oyunun söylemi, yaşamın dramatik anlamına bir
 açıdan ışık tutar. Yazarlar oyunlarının özünü bu anlamı üretmek
 üzere biçimlerler. Tiyatro tarihi boyunca her dönemde farklı söy-
 lemler, farklı biçimlemeler içinde dile ve görüntüye getirilmiştir.
 Batının geleneksel tiyatro anlayışında değişmeyen asal ilke gerçeğe
 benzerliğin korunması ile akla ve mantığa uygunluğun sağlanması
 olmuştur. Klasik dram anlayışı, gerçeğin temelinde, birbirine neden
 sonuç bağı ile bağlanmış düzenli bir kurgu olduğunu, insan aklının
 bu kurguya uygun biçimde çalıştığını ve bu kurguyu anlayacak güç-
 te olduğunu kabul etmiştir. İnsanın usuna uygun olan gerçek ancak
 usa uygun olan bir yöntemle anlatılabilir. Aristoteles'in temelini
 attığı, on yedinci yüzyıl Fransız kuramcılarının ilkelerini belirlediği
 klasik dram anlayışı, bu ilkelere dayanan bir olay kurgulama ve
 kişileştirme yöntemi belirlemiştir. Bu yöntem, epik tiyatro görüşünün
 ve modern uygulamaların karşı çıkışlarına rağmen, Batı tiyatrosunda
 egemenliğini sürdürmektedir. Bununla beraber, Antik Yunan'dan
 başlayıp günümüze kadar, genelde bu yönetime bağlı kalmış olan
 yazarlar arasında farklı uygulamalara tanık oluruz. Örneğin, Antik
 tragedyalarla Shakespeare tragedyaları, Shakespeare tragedyaları
 ile klasik dönem yapıtları, klasiklerle romantik oyunlar ve daha
 sonra gerçekçi oyunlar arasında bazı kurgulama ve kişileştirme fark-
 ları görülür. Yirminci yüzyıl modern oyunlarının kurgulamalarında
 ve kişileştirmelerinde ise klasik yönetime karşı çıkılmış, tiyatronun
 yeniden belirlenen işlevine, hatta tanımına göre yeni kurgulama
 ve kişileştirme teknikleri uygulanmıştır. Bu farklılık en çok olay
 kurgusu ile oyun kişilerinin ilişkilendirilmesinde ortaya çıkar.

Klasik kurgulamada olaylarla oyun kişilerinin ilişkisi, serim, dü-
 ğüm, çatışma, çözüm aşamaları içinde geliştirilir. Kahraman, oyunun
 başında sergilenen duruma tepki göstererek eylemi başlatır. Bu du-
 rumu hazırlayan koşullar ile olay başlamadan önce geçmiş olaylar
 genellikle oyunun başında, bazen de olayın gelişim aşamaları ara-

sında anlatılır. Buna serim denilmiştir. Serim ile seyirciye, sahnede yer almayan olaylar, durumlar hakkında bilgi verilmiş olur. Yalnız olay başlamadan önce geçenlerin değil, olaylar sırasında yer alan, fakat sahnede gösterilmeyenlerin de seyirciye iletilmesi serim kapsamındadır. Serim, sahnede yer alan olaylarla birlikte oyunun öyküsünü bütünler. Burada, oyunun öyküsü ile olay dizisini ayrı düşünmek gerekir. Oyunun konusu sahnedeki olaylarla başlar, gelişir ve sona ererek tamamlanır. Oyuna ilişkin öykü ise, olayı hazırlayan ön gerçekleri, oyunda ele alınmamış ayrıntıları, olay kurgusu dışında bırakılmış ek bilgiyi de kapsar. Eylemi ateşleyen durum, bazen bir olaydan, bazen oyunda yer alan kişilerden birinin davranışından, sözünden, tutumundan kaynaklanır. Bu kişi genellikle kahramanın (protagonist) karşısında yer alan bir karşıt-kahramandır (antagonist). Bir biçimde kışkırtılmış olan kahramanın tepkisi ortaya bir sorun çıkarır. Duruma razı olmayan kahraman bir çözümsüzlükle karşı karşıyadır. Çözümsüzlük dış engelden kaynaklanabileceği gibi, iç engelden ileri de gelebilir. Bu aşamaya düğüm diyoruz. Klasik dram kurgulamasında düğümü çatışmalar izler. Birbirine karşıt olanlar çatışırlar. Çatışma iki istençli güç arasındaysa dram özel bir anlam kazanır. Tragedya türünde çatışanlar, genellikle ikisi de kendi açısından haklı olan istençli güçlerdir. Shakespeare tragedyelerinde güçler dengeli olmakla beraber, savaşım iyi ile kötü, haklı ile haksız arasında yer alır. Gerçekçi oyunlarda ise bir savaşımdan çok bir direnmeden söz edebiliyoruz. Antik tragedyalarda karşı koyma, Shakespeare tragedyelerinde karşı saldırı, romantik dramlarda başkaldırı biçiminde gelişen çatışmalar, gerçekçi oyunlarda, içinde bulunulan koşullara razı olmama biçiminde ortaya çıkıyor ve klasik dram kurgusu korunmuş oluyor. Kişinin savaşım gücünü ve inancını tümüyle yitirdiği günümüz oyunlarında ise çatışmanın nasıl bir söz düellosuna dönüştüğü, ya da, kendini cezalandırma, kaçma, saklanma, katlanma, boyun eğme gibi olumsuzlandığı ayrı bir inceleme konusudur.

Klasik dram yapısı içinde yer alan çatışan güçler bu savaşımı birkaç aşamada sürdürürler. Çünkü her çatışma ortaya yeni bir

düğüm çıkarmış, her düğüm yeni bir çatışmayı gerektirmiştir. Bu gelişim bir gerilim yaratır. Düğümlerin ve çatışmaların birbirini izlemesi heyecan uyandırır. Çatışmaların nasıl sonuçlanacağı merak konusu olur. Gerilimin hızlı bir artış gösterdiği, merakın kişiyi zorladığı yerlere kriz noktaları denir. Kriz noktaları, düğümün çözülemeyecekmiş gibi görüldüğü, çatışmanın bir yıkıma işaret ettiği durumlarda ortaya çıkar. Gerilimin tırmandığı en yüksek noktaya doruk diyoruz. En büyük kriz dorukta gerçekleşir. Genel olarak doruk olayların son aşamasında yer alır. Kahramanı yıkıma götürecek son düğüm ve son çatışma heyecanı doruğa yükseltir. Olaylar doruktan sonra hızlı bir biçimde sonuca yönelir. Sonuç aynı zamanda bütün düğümlerin çözümü demektir. Aristoteles'in Poetika'sında durumun, kahramanın amaçladığının tersi yönde gelişmesine baht dönüşü (peripeteie) denilmiştir. Baht dönüşü eylemin son döneminde yer alır. Kahramanın bu değişimi algılaması ise, bilgisizlikten bilgiye geçiş (anagnorisis) olarak adlandırılmıştır.

Örneklersek, Macbeth'de İskoçya'nın içinde bulunduğu savaş durumu, Macbeth ve Banquo'nun bu savaşdaki yürekli davranışları ve zaferi gerçekleştirmeleri, Kral Duncan'ın Macbeth'in şatosuna gelme ve geceyi orada geçirme önerisi serim bölümünü oluşturur. Macbeth'in Cadılar ile söyleşisi ve gelecek hakkında verilen haberler Macbeth'i eyleme geçirecek kararın ateşleyicisi olur. Macbeth'i eyleme geçirecek özel durum ise, yaşlı Kral Duncan'ın, çocuk yaşlarındaki oğullarını tahtın varisi olarak göstermesidir. Oysa, Duncan'ın yakın akrabası olan Macbeth'in gözü, hak ettiğine inandığı krallıktadır. Macbeth eyleme geçmeden önce vicdanı ile hesaplaşır. Onu ödüllendirmiş, ona güvenmiş, evine konuk gelmiş bir Kralı öldürmeye karar vermek kolay değildir. Bu iç çatışması aşaması Lady Macbeth'in ısrarlı tutumu ile atlatılır. Eylem Macbeth'in, Lady Macbeth'in de yardımı ile, Kralı öldürmesi ile başlar. Bu ana eylemi, önce Macbeth'in kendi korkuları ve kuşkuları ile iç savaşımı, sonra düşmanları ile çatışmaları izler. Banquo'nun öldürüldüğü, Hayaletin görüldüğü, Macduff'ın karısının ve çocuklarının öldürüldüğü, Lady Macbeth'in uykusunda dolaştığı ve cinayet hakkında kuşku uyan-

dıracak sözler ettiği sahnelerde gerilim artar, kriz noktaları oluşur. Savaşımın son aşamasında, Macbeth'in, onu ana karnından doğmuş hiç kimsenin öldüremeyeceği kehanetini sarsan bir gerçeğin açıklanması, Macbeth'i yıkıma götüren son dönemektir (peripeteie). Macbeth bu gerçeği öğrendikten (anagnorisis) sonra da yazgısına boyun eğmez, ölünceye dek savaşır. Macbeth'in öldürülmesi, düzenin yeniden kurulması ise çözüm aşamasıdır. Oyunu sahneleyecek olan yönetmen, heyecanın doruğa ulaşmasını istediği noktayı kriz aşamalarının herhangi birine oturtacaktır. Doruk için genellikle eylemin son dönmeci olan baht dönüşü noktası seçilir.

Klasik dram yapısı içinde olaylar birbirini neden-sonuç ilişkisi içinde izler. Bir önceki olay bir sonrakinin nedenidir. Sonraki olay bir öncekinin sonucu olduğu gibi, kendinden sonra gelecek olayın nedenini de oluşturur. Olayların birbirine bu biçimde zincirlenmesi demek olay gelişiminde mantık bağı gözetilmesi demektir. Klasik tiyatro anlayışına göre sahnede yansıtılan gerçek akla ve mantığa uygun olmalıdır. Seyirci olayları, olabilirliğini kabul ederek izlemelidir. Zaten yaşamın taklidi olduğu varsayılmış olan tiyatro sanatı, gerçeğe benzerlik kuralı yanında olasılık kuralını da kollamak zorundadır. Klasik dram yapısında yer alan olayların kurgusu konusundaki bu saptamaları birkaç örnekle daha açıkladıktan sonra tartışmaya açmada, modern uygulamalar bağlamında bir kez daha değerlendirmede yarar olacaktır.

Aiskhylos'un Prometheus tragedyasını ele alalım: Olay Prometheus'un sahneye sürüklenerek getirilişi ve bir kayaya zincirlenişi ile başlar. Hephaistos ile, Prometheus'u kayalara zincirleyen Güç arasındaki konuşmadan Kahramanın Zeus tarafından böyle bir cezaya çarptırıldığını öğreniriz. Bu bilginin iletilmesi oyunun serim aşamasıdır. Serimle birlikte ilk düğüm de atılmış olur. Çünkü Hephaistos, Zeus'un buyruğuna karşı çıkmaya cesaret edemezse de böyle bir cezanın uygulanmasından hoşnut değildir. Oysa Güç, Zeus'un buyruğunun tartışılmaz olduğunu anımsatarak Hephaistos'un duraksamasının tehlikeli olacağına işaret eder. Böylece seyirci tartışılması gereken bir durum karşısında olduğunu anlamıştır. Prometheus,

sahnede yalnız kalınca konuşmaya başlar. Bu konuşma verilen cezaya tepki niteliği taşır. Öfkeli Prometheus, Zeus'a kafa tutar ve böylece, sahnede görünmeyen düşmanı ile ilk çatışmasını başlatmış olur. Prometheus'un uzun konuşması aynı zamanda çarptırıldığı cezanın nedenlerini açıklayan serimi içerir. Prometheus, Zeus'un iktidarını sona erdirecek olan bir olay hakkında bildiklerini açıklamayacağını, bu konuda Zeus'a yardımcı olmayacağını bildirerek yeni bir düğüm atmıştır. Çatışma, Zeus adına konuşan Hermes ile Prometheus arasında yer alır. Hermes'in Prometheus'u tehdit etmesi, Prometheus'un da Hermes'i Zeus'un uşağı olmakla suçlaması gerilimi artırır ve kriz yaratır. Araya Okeanos girmiş, Prometheus'u daha ölçülü olması konusunda uyarmıştır. Fakat Prometheus direnir. Son sözünü söylediği ve bildiği gizi açıklamayacağını bildirdiği bölüm olayın dönüm, gerilimin doruk noktasıdır. Arkadan yıkım gelir. Olay dizisi Prometheus'un daha büyük bir cezaya çarptırılması ile son bulur.

Shakespeare tiyatrosunda da, onu izleyen ve modernlere gelinceye kadar süren dönemlerin tiyatrolarında da bu dram yapısının korunduğu görülmüştür. Özellikle dramın özü açısından yenilik getiren gerçekçi ve natüralist tiyatro yapıtlarında da klasik kurgulamanın başarı ile uygulandığını görürüz. Henrik Ibsen, bu yapıyı çeşitlemelerle süsleyerek bir kurgulama cambazlığı biçimine sokan iyi-kurulu oyun uygulamasına karşı çıkmış, kendi yapıtlarında bu tuzığa düşmeden klasik kurgulamanın yetkin örneklerini vermiştir. Yazarın Rosmersholm adlı oyunu, serim, düğüm, çatışma, çözüm aşamalarının düzeni, olayların birbirini neden-sonuç bağı ile izlemesi bakımlarından tipik bir klasik olay kurgulamasına sahiptir. Bu oyunda serim, olayların gelişimi içinde aralara serpiştirilerek yapılmış, böylece geçmiş olayların şimdiki olaylarla bütünleşerek gerilimi artırması, merakı körüklemesi sağlanmıştır. Sürükleyiciliği sağlayan bir başka düzenleme de, olayların gelişimi hakkındaki bilginin biraz geciktirilerek verilmesidir. Olay bir bekleyiş ile başlatılır: Rosmer malikânesinde bakıcı olarak görev yapan Rebeka, evin sahibi Rahip Rosmer'in eve gelmesini bekler. Hizmetkâr ile konuşmasından evin

hanımının bir süre önce öldüğünü, onun bakıcısı olan Rebeka'nın malikânede kalmaya devam ettiğini, Rosmer'in karısının ölümünün etkisinden kurtulamadığını, çünkü kadının intihar ettiğini öğreniriz. Böylece serimle beraber ilk düğüm de atılmış olur. Kapı çalındığında gelenin Rosmer değil, onun kayınbiraderi olan Rektör Kroll olduğu görülür. Rebeka ile Kroll'un konuşmasının bir çatışmaya gebe olduğu sezilir. Çünkü Rebeka'nın evdeki durumu söz konusudur. Bu gölge çatışma Kroll'un Rebeka'ya olumlu yaklaşımı ile görünüşte çözülmüş olur. Fakat bu çözüm de gizli bir düğüm içermektedir. Kroll'un Rebeka ile uzlaşma koşulu ne olabilir? Rebeka, Kroll konusunda neden o kadar endişelidir? Rosmer'in eve gelişi durumu biraz daha açıklığa kavuşturur. Kroll dindar bir adam olan ve köklü bir aileden gelen Rosmer'in, inançlarını yitirmesine ve liberaller tarafına geçmesine şiddetle karşıdır. Rebeka'nın Rosmer'le evlenmesine razı olup onu kendi yanına çekmek ve Rosmer'i bu çılgın girişiminden vazgeçirmek ister. Ortaya yeni düğümler, yeni çatışma tuzakları çıkmıştır. Rosmer ile Rebeka'nın ilişkisinin niteliği ayrı bir sorundur. Bu ilişkinin başlangıcı ve sonucu konusunda karanlık noktalar vardır. Rebeka'nın Rosmer'i siyasal görüşleri ile etkilediği ortadadır. Muhafazakâr Kroll ile liberal Rosmer ve Rebeka arasındaki ilk büyük çatışma bu konuda çıkar. Çatışma, Rebeka'nın geçmişi hakkında bazı gerçeklerin açıklanmasına ve yeni düğümlerin atılmasına yol açar. Kroll bu gerçekleri, rakiplerini alt etmek için kullanmaktan kaçınmayacaktır. Ölen kadının gazete patronuna göndermiş olduğu mektubun yarı kapalı anlamı kuşku arttırır. Rosmer'in karısının intiharında Rebeka'nın telkinlerinin rol oynamış olduğu anlaşılır. Bu açıklama Rosmer ile Rebeka arasındaki ilişkiye yeni bir yön verir. Hem Rebeka'nın, hem Rosmer'in iç çatışmaları olaylara iç dinamizm kazandırır. Rosmer, vicdanı ile Rebeka'ya olan aşkı arasında, Rebeka, Rosmer ailesinin kemikleşmiş değer yargıları ile kendi idealleri arasında sıkışıp kalmışlardır. Tek yol, Rosmer'in ölen karısının izinden giderek bu çıkmaza birlikte son vermekmiş gibi görünür. Oyun boyunca sarmal olarak işlenilen Rebeka-Kroll, Kroll-Rosmer, Rebeka-Rosmer ilişkisi ve dolaylı olarak bu ilişkileri et-

kileyen Rosmer'in ölen karısına ilişkin bilgi, yeni düğümler atılarak, yeni nedenler yaratılarak, yeni çatışmalar ve sonuçlar üretilerek geliştirilmiş ve Rosmer ile Rebeka'nın birlikte intiharı ile sonuçlandırılmıştır.

Antik Yunan tragediyalarında, Rönesans dönemi oyunlarında, Shakespeare tragediyalarında, Klasik ve Romantik ve Gerçekçi akım oyunlarında hareket olayların gelişimi ile sağlanır. Ne var ki, dış dinamizmin yanı sıra oyun kişilerinin iç dünyalarının yansıtılmasına, iç çatışmalarının anlatımına da yer verilmiş, seyircinin, tanık olduğu eylem aracılığı ile insan ve insanın karmaşık iç gerçeği, insan ve insanın toplumsal ilişkileri, insan ve moral değerleri üzerinde bilgilendirilmesi ve düşünmesi sağlanmıştır. Örneğin, Shakespeare tragediyalarının en kısası olan Macbeth'de üç cinayet, bir savaş, birçok öldürme sahnesi yer alır. Ayrıca Macbeth'in kendi vicdanı ile hesaplaşması, Lady Macbeth'in bunalımı, oyun kişilerin iç dünyalarındaki devinimi sergiler. Öldürülen Banquo'nun hayaletinin Macbeth'e görünerek onu dehşete düşürdüğü, korkunç görünüşlü Cadıların karanlık konuşmaları ile olayları ateşlediği sahneler, hem dış, hem iç aksiyon içeren ve oyuna büyük bir canlılık sağlayan bölümlerdir. Hızlı devinim sahnelerinin arasına sıkıştırılan yüksek sesle düşünme, kendi kendine konuşma gibi durağan sahneler ise seyircinin soluklanıp oyunun temasına ilişkin ipuçlarını değerlendirebilmesine fırsat tanır. Böylece, hem oyun boyunca seyircinin ilgisi uyanık tutulmuş, merakı körüklenmiş, hem de insan denen bu çok karmaşık gerçek hakkında çok yönlü düşünmesine olanak sağlanmış olur.

Antik tragedyalarda olay sayısı azdır. Oyun kişilerinin iç dünyalarında meydana gelen çatışmaların sergilenmesine de pek az yer verilmiş, ya da hiç verilmemiştir. Bu oyunlarda kahraman konumundaki oyun kişisi verdiği karar ve bu karar doğrultusundaki eylemi ile sıradışı bir durum yaratmış ve bu durumu tartışmaya açmıştır. Seyirci, toplumun değer yargıları, insanın toplum içindeki yeri ve görevi, genelde yaşamın anlamı üzerinde yeniden ve alışmadığı bir biçimde düşünmeye zorlanır. Yerleşik dengelerin bozulması, tehlikeli

sınırların zorlanması seyirciyi heyecanlandırır, onu tartışmanın içine çeker. Oyunda önemli bir yeri olan Koro, olaylara tepkisi ile, açıklamaları ve yorumlamaları ile seyircinin düşüncesine yön verir, onun, tanık olduğu gerçekleri uzak açıdan görmesini ve değerlendirmesini sağlar. Örneğin, Kral Oidipus'ta birkaç aşamada gelişen bir sorgulamaya tanık oluruz. Bu sorgulama sırasında yalnızca tek bir çatışma yer almıştır: Oidipus'un, kâhin Teiresias'tan ve kayınbiraderi Kreon'dan kuşkulananarak onları kendine karşı komplo kurmakla suçlaması ve onların bu suçlamaya karşı gösterdikleri tepki. Bu olayın dışında sergilenenler, Oidipus'un geçmişi ile ilgili bilgi ve bu bilginin ışığında ortaya çıkan bir gerçekten ibarettir. Oidipus'un kimliğinin açıklanmasından ve başta sorulan sorunun yanıtının alınmasından sonra iki önemli olay daha yer alacaktır: Gerçeği öğrenen Kraliçe İokaste'nin kendini öldürmesi ve Oidipus'un, gözlerini kör ederek Thebai kentini terk etmesi. Bir sorgulamayla başlayıp iki yıkımla biten oyunun asal devinimi, geçmişte olanların araştırılması ve gerçeklerin öğrenilmesi ile sağlanmış, eylemin belkemiğini bu bilgilenme süreci oluşturmuştur. Bununla beraber oyun sürükleyicidir. Seyirci, önce geçmişte neler olduğunu, sonra da Kralın edinilen yeni bilgilere nasıl tepki göstereceğini merak eder. Antik Yunan seyircisinin Oidipus söylencesini zaten bildiği varsayılırsa, ilginin en çok ortaya çıkan yeni bilgiler ışığında Oidipus'un tavrının ne olacağı sorusuna odaklanacağı söylenebilir. Çünkü onun tavrı, ahlaki değerler, bu değerlerin korunmasına verilen önem, bireyin bu konudaki sorumluluğu konularında düşündürücüdür. Düşünce devinirken, tanrıların oyunu gibi, yazgı gibi tehlikeli bir sınırı zorladığı, ensest gibi muhataralı bir ilişkiyi gündeme getirdiği için heyecan verir. Düşünce yanında duygular da devinir. Görüldüğü gibi, Antik oyunlarda da, Shakespeare oyunlarında da, olayların gelişimi dram yapısının iskeletini oluşturmakta, iç ve dış aksiyon seyircinin bu devinime duygu ve düşüncesi ile katılmasını sağlamaktadır.

Antik Yunan tragedyalarında, Rönesans dönemi oyunlarında, Klasik ve Romantik dönem oyunlarında hareketin olay gelişimi ile sağlanmış olmasına karşın, Gerçekçi tiyatrodan ve çağdaş oyunlarda

olayların giderek azaldığı, durumların ağırlık taşımaya başladığı görülür. Çünkü tepkisini eylemi ile gösteren, karşısındaki güçlerle çatışmayı göze alan kahramanın yerini, iç ve dış koşulların kısıtladığı, eylem alanı sınırlanmış sıradan insan almıştır. Bu insanın, içinde bulunduğu durumu değiştirecek gücü yoktur. Onun için tepkisi büyük ölçüde kendine yönelir. Kişinin istenmeyen bir durum karşısında kalınca, kararsızlığa düşmesi, kendi ile çatışması, tıpkı dış çatışma gibi oyuna devinim sağlar. Seyircinin ilgisi olayın gelişim doğrultusundan çok kişilerin iç dünyasındaki değişime ve gelişime yönelir. İnsanların iç dünyalarındaki fırtınaların dış eylem kadar ilgi ve merak uyandırabileceğini ve seyircinin düşüncesini devindireceğini gösteren en güzel örnekler Anton Çehov'un oyunlarıdır. Bu oyunlarda oyun kişilerinin tepkileri eyleme dönüşmez, sözde kalır. Kısa süreli bir öfke, bir sitem, bir şikâyet nöbeti olaylarda bir gelişim yaratmaz, fakat hem tepkiyi gösteren kişinin, hem tepkisiz kalan öteki kişilerin iç dünyalarında kopan fırtınayı duyurmayı başarır. Kişilerin duygu ve düşünce burgaçlarını ele veren, kırık dökük sözler, yarım kalmış davranışlardır. Bu kadar ekonomik bir anlatımla çok şey ifade edebilme hüneri Çehov'a özgü bir ayrıcalıktır. Marti'da Treplev'in intihar etmeye kalkışıp bunu becerememesi, üstelik annesine karşı bir protesto anlamı taşıyan böyle bir davranıştan sonra başındaki yarayı gene annesine sardırması, eylemsizlikten anlam üretmeye iyi bir örnektir. Treplev, oyunun sonunda çok sevdiği Nina'nın sonuçsuz kalmaya mahkûm çabasını görünce kendi durumunun umutsuzluğunu bir kez daha anlayacak ve ilk seferinde yarım kalan eylemini tamamlayacaktır. Vanya Dayı'da Vanya'nın öfkelen-diği Profesörü öldürmeye kalkması ve başaramaması, kurşunlarının hiçbirini isabet ettirememesi de tehlike doğurabilecek bir davranışın sonuçsuz kalması, özellikle de, ciddi bir eylemin gülünç bir gösteriye dönüşmesi demektir. Çehov'un son oyunu olan Vişne Bahçesi, içinde hiçbir önemli olayın yer almadığı bir oyunun da yazılabileceğini gösteren uç örneklerden biridir. Bu oyunda dramatik yapı, bekleyişlerin, umutların, duraksamaların, düşlerin yarattığı bir eylem potansiyeli üzerine kurulmuştur. Bu potansiyel klasik dramaturgiye uygun

bir biçimde örgütlenmiş iç çatışmaları, tepkileri, krizleri içerir. Fakat hepsi örtüktür, tutuktur, gizlidir. Ne bir aşk itirafı, ne bir tehdit, ne bir intihar girişimi bu gizli gücü eyleme dönüştürmüştür. Oyun gene de ilgi, merak ve heyecanla izlenme gücüne sahiptir.

Durum oyunlarına verilebilecek en uç örnek olarak Samuel Beckett'in Godot'yu Beklerken adlı yapıtını ele alırsak olay dizisinin bir bekleme sürecinden ibaret olduğunu görürüz. Oyunun iki asal kişisi Vladimir ile Estragon arasındaki konuşmalar, bir karşıtlığı gösterse de gerçek bir çatışma üretmez. Bu uzun bekleme süresince önemli bir olay yer almaz. Oyun başladığı gibi son bulur. Seyirci oyun kişilerinin durumunu, bu duruma gösterdikleri tepkiyi anlamlandırma çabasına girmiştir. Çünkü beklemenin, beklemede ısrarlı oluşun kendisi anlamlıdır. Bu beklemede direnmenin özü, ya da umarsızlığı yatar. Oyundaki iki kafadarın, gelmeyen, gelmeyeceği belli olan bir Godot'yu ısrarla beklemelerinin duruma katlanma olarak mı, yoksa bir çeşit direnme olarak mı yorumlanacağı tartışılmalıdır. Fakat ortada bir durum ve bu duruma gösterilmiş bir tepki vardır. Godot'nun gelme umudunun ertelenmesi bir süreç, yeni bir ertelenmeyle son bulması bir sonuçtur. Burada bizi ilgilendiren, Godot'yu Beklerken gibi, klasik tiyatro geleneğine bilinçli bir karşı çıkışı gösteren oyunlarda bile, düğüm noktaları belirsiz, çatışmaları örtük, neden-sonuç bağı silik de olsa, dramatik yapının ana çizgileri ile korunmuş olmasıdır.

Antik ve Klasik dönem oyunlarında olayların geçtiği uzam farklı kişilerin bir arada bulunabileceği, ortak bir alandır. Tapınak önünü de, saray önünü de içeren geniş bir alan bütün ilişkilerin sergilenebileceği yer olarak seçilir. Rönesans dönemi oyunlarında ise yer değişken olarak kullanılır. Seyircinin kendi düş gücü ile uzam değişimine ayak uydurduğu, olayların farklı uzamlara taşındığını anlayabildiği varsayılır. On dokuzuncu yüzyıldan başlayarak sahne tasarımına önem verilmiş olayların geçtiği uzamın dekorla gösterilmesi, özellikle kapalı uzamların gerçeğe en benzer biçimde sahnede yer alması sağlanmıştır. Bu gün sahneye koyucunun düş gücüne özgürlük tanıyan sahne tasarımlarına tanık oluyoruz. Görsel anlatımın

sözel anlatımın önüne geçtiği günümüz oyunlarında dekor, kostüm, ışık, gibi görsel etmenlerin bütün çeşitlemeleri deneniyor. Fantezinin kendine özgü mantığı, ya da mantık dışılığı, uylaşıma varılmış gerçek yaşam mantığının önüne geçiyor. Ya da, yaşamın değil, oyunun mantığı hüküm sürüyor.

Klasik dramaturji kuramının baş mimarı olan Aristoteles, Antik tragedyalarda olayların güneşin doğuşu ile batışı arasında yer aldığına değinerek ünlü zaman birliği kuralına öncülük etmiştir. Klasik dönem düşünürleri, eylem ve yer birliği kuralları ile birlikte üç birlik kuralı adı verilen bu kısıtlamayı önemli saymışlar, Klasik dönem yazarları uygulamalarında bu kurala uymuşlardır. Shakespeare'in, Romantik dönem yazarlarının oyunlarında ne zaman, ne yer birliğine önem vermedikleri görülür. Daha sonraki dönemlerde olayların geçtiği zamanın da, mekânın da yaşam mantığına uygun olarak seçilmesine özen gösterildiği, bu konuda zorlamalardan elden geldiğince kaçınıldığı gözlemlenir. Bu gün bile, gerçekçi oyunlarda, tıpkı oyunun öyküsünde olduğu gibi, öykünün geçtiği zaman ve yer konusunda da yaşam mantığına uygunluk gözetildiğine, bunun dışına çıkan, oyunsu aykırılıkları yeğleyen uygulamalardan kaçınıldığına tanık oluyoruz. Ancak modern ve modern sonrası tiyatro uygulamalarında eşzamanlı ve çoğuluzamlı sahne tasarımlarına yer verilmeye başlanmıştır. Tıpkı uzam tasarımlarında olduğu gibi zaman konusunda da yaşamın değil, oyunun, fantezinin kuralları geçerli sayılmaktadır.

Klasik dram yapısı dediğimiz, Batı tiyatrosunun geleneksel yapısı içinde ikinci önemli öge oyunun baş kişisi olan kahramanıdır. Tragedyalarda kahraman, bu nitelemeyi hak eden üstün niteliklere sahiptir, soyludur, erdemlidir, özgür iradesi ile seçenekler arasında doğru seçimi yapma ve seçimi doğrultusunda eyleme gücü taşır. Kahramanın, yıkımını göze alarak doğru bildiğini yapması, sorumluluk duygusu taşıdığını, toplumun güvenilir üyesi olduğunu kanıtlar ve savunduğu moral değeri pekiştirir. Bu tragedyalarda kahramanın savunduğu değeri kamu vicdanı da onaylamıştır. Örneğin, Sophokles'in Philoktetes adlı tragedyasında genç Neoptolemus zor bir

seçime zorlanır. Ya yaşlı ve hasta Philoktetes'in ona emanet ettiği silahları alıp gidecek ve bu silahların büyüğü gücü ile savaşın kazanılmasını sağlayacak, ya da yaşlı ve hasta adamın tek savunma ve yaşama aracı olan bu silahları sahibine geri vererek onun güvenine layık olduğunu kanıtlayacaktır. Bir yanda ulusunun çıkarı, öte yanda verilen söze bağlılıkla kanıtlanacak olan bireysel onur söz konusudur. Yazar büyük bir cesaretle, insanın birey olarak değeri ve yaşama hakkı ile savaşın gereğini ve ulusun çıkarını karşı karşıya getirmiştir. Neoptolemus seçimini insandan yana yapar. Bu seçim, savaşı çıkarları ve yönetenleri, savaştaki zaferi en üstün değer olarak sayanları değil, insan yaşamını, insanca değerleri, bireysel onuru üstün tutanların tercihini yansıtmaktadır. Yazar Neoptolemus'a böyle bir seçim yaptırmakla kamunun genel eğilimini yansıtmış, ya da yönlendirmeye çalışmış olmalıdır. Öte yandan savaşın kazanılması ve ulusun çıkarının kollanması da kolay göz ardı edilecek değerler değildir. Yazar bu ikilemi çözmek için oyunun sonunda sahneye Herakles'i getirir. Herakles, silahlarını yeniden ele geçirmiş olan inatçı Philoktetes'i Troya'ya gitmeye, savaşa katılmaya razı eder. Böylece denge sağlanmış, insanlığın ereği de, savaşın gereği de kollanmış olur.

Shakespeare tragedyalarında kahraman, seçimi ve eylemi ile toplumda yaşayan bir değeri değil, bir değer bunalımını yansıtan kişidir. Antik tragedyada kahramanı toplumun onayladığı bir seçim doğrultusunda eyleyenken yaşamını yitirir. Shakespeare tragedyasının kahramanı ise değerler karmaşası içinde kalmıştır, doğru seçim yapmadığı için yıkıma uğrar. Lear de, Hamlet de, Othello da, Brutus da, Coriolanus da, Antonius da yenilgiye ve yenilgiye mahkûm kişilerdir. Çünkü ne kendilerini, ne içinde bulundukları çevreyi iyi tanıyamamışlardır. Onların tepkisi durumu değiştirmez, ya da pek az değiştirir. Onları yücelten, doğru değerlere inanmış, iyi niyetli kişiler olmalarıdır. Fakat bu, onları tuzağa düşmekten, hata yapmaktan alıkoyamaz. Tuzağa düşürülerek öldürülmüş olan babasının öcünü almaya çalışan Hamlet eylemini ancak karşı tuzaklar kurarak gerçekleştirebilecek, fakat son tuzaktan kurtulmayı başaramayacaktır. Lear, ilk hatalı davranışı ile kızlarının tuzağına balıklama atla-

mıştır. Othello tuzağa düşürüldüğünü iş işten geçtikten sonra öğrenir. Macbeth ise Cadıların oyununa gelmiştir. Shakespeare tragedya-
larının kahramanları aynı zamanda kurbandırlar. Hamlet, çevresini
saran kötülük çemberini kıramayacak kadar tecrübesiz, Othello
kötücül bir gücü tanımayacak kadar kendine dönük, Lear, tehlikeyi
sezemeyecek kadar kendinden emin, Macbeth başkalarının tehli-
keli etkisinden korunamayacak kadar tutkulu kişilerdir. Onlar, taşı-
dıkları insanca değerleri yıkımları ile kanıtlarlar. Bu yüzden Shakes-
peare'in kahramanları seçimleri ve eylemleri ile değil, eylemlerinin
nedenleri ve sonuçları ile seyircinin gözünü açan, onları uyaran
kahramanlardır.

Klasik tragedya kahramanın, kendi yıkımını hazırlayan bir
trajik hatası olduğu kabul edilmiştir. Kahraman erdemli kişi olduğu
için bu hatanın ahlak açısından bir zayıflık olmaması gerekir. Ancak,
erdemli olduğu halde küçük bir kusuru olan, ya da herkesin dü-
şebileceği bir yanlışla düşen kişinin yıkımı seyirci üzerinde istenen
etkiyi bırakır. Antik tragedya kahramanının trajik hatası aşırılığıdır.
Oidipus, çabuk öfkelendiği ve o zaman öz denetimini yitirdiği için
Teiresias'ı haksız yere suçlamış, onun uyarısını dikkate almayarak
yıkımını hazırlamıştır. Antigone, isteğinde haklı, bütün uzlaşma yol-
larını kapatmasında aşırıdır. Aias, tepkisinde haklı, eyleminde hak-
sızdır. Philoktetes, öfkesinde haklı, inatçılığında aşırıdır. Antik Yu-
nan kültüründe en değer verilen kişilik özelliğinin ölçülülük olduğu
anımsandığında Sophokles'in aşırılığı trajik hata olarak seçmiş ol-
ması onun toplumun değer ölçüleri ile uyum içinde olduğunu göste-
rir. Shakespeare tragedyalarında ise kahramanın hatası toplumun
zayıf yanını yansıtır. Çünkü bu kahramanlar, içinde bulundukları
ortam tarafından zehirlenmiş kişilerdir. Macbeth, bu ortamda ege-
men olan erk tutkusunu, Hamlet kuşku ve korkuları, Lear ile
Othello güvensizliği içlerinde taşırlar. Bu kişilerin soylu konumları,
güçlü kişilikleri toplumsal hastalığı daha da tehlikeli boyutlara taşı-
r ve kargaşaya, savaşa yol açar.

Ortalamadan üstün kahraman imgesi on sekizinci yüzyıl burjuva
dramında yerini sıradan insana bıraktı. Artık, ortasının beğenisine

ve tercihiine uygun olarak dram kahramanı soylu sınıftan değil, ortasınıftan seçiliyordu. On dokuzuncu yüzyıl Romantik dramlarının kahramanları, özgürlük savaşçısı, ruh soylusu kişiler olarak bir kez daha tahta oturtulduysa da, Gerçekçi tiyatro sıradan insanın acılı yaşam serüvenini yeğledi. Sıradan insan söz konusu olunca trajik hata da önemini yitirmiş oldu. Kişiyi yıkıma sürükleyen, içinde yaşadığı toplumun koşulları oldu. Çevre koşulları yazgısal bir güç kazanmış, oyun kişisini, üstesinden gelemeyeceği engellerle kuşatmıştı. Kahramanlarının kişiliklerini, ruh durumlarını, ince ayrıntıları ile yansıtmayı başaran yazarlar dış etmenler yanında, onların istenç dışı iç koşulları üzerinde de durdular. Bilinçli seçimi doğrultusunda eyleyen, eylemi ile bir değerin geçerliğini kanıtlayan ve eyleminin sonuçlarına onurluca katlanmasını bilen tragedya kahramanının yerini, kendini kendi seçmediği bir ortam içinde bulan, gene bir değer uğruna tepki gösteren, fakat eylemi ile bu değeri kanıtlayamadan, ya da kabul ettiremeden duruma boyun eğmek zorunda kalan dram kahramanı aldı.

Gerçekçi tiyatronun oyun kişileri arasında, trajik boyutu törpülenmiş dram kahramanına verilebilecek tipik örneklerinden biri Ibsen'in Hedda Gabler'inde yer alır. Hedda, soylu bir aileden gelme, iyi eğitilmiş bir subay kızıdır. Sınıfsal konumuna bağlı olarak güçlü, kişilikli, saygın kadın rolünü benimsemiştir. Yanlış bir evlilik sonucu kendini, hoşlanmadığı, hatta hor gördüğü bir çevrede, zevksiz döşenmiş bir evde, rüküş teyzelerle, fırsatçı üst düzey memurlarla kuşatılmış bulur. Bir zamanlar âşık olduğu, fakat kendine layık görmeyerek elini geri çevirdiği erkeğin, bir başka kadının desteği ile sorunlarını aşmış ve başarı kazanmış olması, Hedda'nın düş kırıklığını dayanılmaz boyutlara taşır. Üstünlük tutkusunun tutsağı olan Hedda, eski sevgili ile şimdiki kocası arasındaki meslek rekabetini bahane ederek, sevdiği adamın, ona iyi bir gelecek sağlayacak olan yeni yapıtının tek kopyasını yakar. Fakat bu olaydan sonra ne eski sevgilinin ölüm biçimi, ne kendi kocasının bu ölümden sonraki tutumu tasarladığı gibi olacaktır. Hedda, hiç beklemediği bir biçimde, suçunu öğrenmiş olan bir fırsatçının şantajına hedef olur. Bir başkasının

buyruğunda onursuz bir yaşamı sürdürmektense ölümü yeğler ve kararını uygular. Yenilmiş, fakat onurunu korumuştur. Bu, onun eylemine trajik bir uzantı katar. Hedda'yı, tutkusu, çılgınca davranışları ve yanılgısı bakımından bir Aias ile, bir Othello ile karşılaştırabiliriz. Fakat bu karşılaştırma gösterir ki, Hedda, ne Othello'nun, yanılgısı bile korkulu bir saygı uyandıran haşmetine, ne Aias'ın, çılgınlığını haklı gösteren onurlu öfkesine sahiptir.

Gerçekçi akımın ardından gelen ve benzer özellikleri taşıyan günümüz gerçekçi oyunlarında, belli özellikler taşıyan seçilmiş kişilerin özel dramı yanında, genelde insanoğlunun drama özgü bir anlamla donatılmış acılı gerçeği de ele alındı. Bu gerçek, klasikleşmiş dram yapısı içinde yoğrularak öne çıkarılırken, seyircinin hem olayları ilgiyle, merakla izlemesi, hem olabilirliğine inanması, hem de etkilenmesi sağlandı.

Batı tiyatrosunun gelişimi içinde olayları kurgulamada da, kişileştirmede de, klasik dram yapısını uygulamayan, karşı teklifler getiren yönelişler yer alır. Bu konuda Epik tiyatro anlayışı ile, Gerçeküstüçülük, Dışavurumculuk gibi modern akımların farklı önerileri ve uygulamaları olmuştur. Yeni arayışlara girişilmesinin nedeni, kalıplaşmış eski biçimlemelerin, yeni bilincine varılan gerçekleri anlatmada yeterli olmaması, ya da bu gerçeklerin anlamını kısıtlama veya saptırma tehlikesi yaratmasıdır. Yeni bir şeyler söylemek isteyen yazarlar, yönetmenler, anlatmak istediklerine uygun biçimler denemişlerdir. Dramatik yapıya iki noktada karşı çıkmıştır: Bu yapının giderek bir kurgulama hünerine dönüşmüş olması ve oyunun dramatik anlamından koparak yalnızca kendini gerçekleştirmek üzere düzenlenmesi, bir de, seyircinin ilgisini olayların gelişimi üzerinde yoğunlaştırarak dramatik anlamdan uzaklaştırması. Yalnızca merak ve heyecana endekslenmiş bir kurgulama yöntemi kuşkusuz tiyatro sanatından beklenen yapıcı etkiyi zayıflatır. Ancak bu eleştiri Antik tragedyaların, Shakespeare oyunlarının, başka usta yazarların, dramatik olan ile dramatik yapı arasında sağlam bir denge kurmuş olan oyunlarına değil, klasik dramaturgiyi bir hüner gösterisine dönüştürmüş olan oyunlara getirilmiştir.

Antik, Klasik, Romantik akımların başarılı oyunlarını izleyen dönemde klasik dram yapısını bir kurgulama hünerine dönüştürmüş olan oyunlara iyi-kurulu-oyun denilmiştir. İyi-kurulu-oyunlarda olaylar bir oyun mantığı içinde gelişir. Düğüm, çatışma, çözüm aşamaları canlılık ve hareketlilik, hatta karmaşa yaratacak biçimde düzenlenmiştir. Üst üste atılan düğümler içinden çıkılmaz noktaya gelince son bir hamle ile çözümlenir. Bu yapıtlarda oyun duygusu öne çıkar. İlgi, oyunun ilettiği anlama değil, olayların kurgulanışına yönelir. Kurgulama kendi başına bir değer taşır. Olayların merak ve heyecan uyandıracak biçimde kurgulanması yazarlık hüneri gerektirir. Bu çeşit hünerli kurgulama oyunlarına entrika oyunları da denilmiştir.

İyi-kurulu-oyun kurgulamasına ilk karşı çıkanlar Gerçekçi akım yazarları oldu. Toplum koşullarının kısırdığı insanın dramını, hiç değiştirmeden ve yan tutmadan yansıtmayı amaç edinen gerçekçi tiyatro yazarları oyun yazarlığının bir hüner gösterisine dönüşmüş olmasını eleştirdiler. Fakat aynı yazarlar yeni bir yapı önerisi getirdiler ve klasik dramaturgiyi oyunlarının özünü en doğru olarak yansıtacak biçimde kullanma yoluna gittiler. Gerçeğin, bilimsel bir tarafsızlıkla ve ciddiyetle yansıtılması amacı, biçimden çok içeriğin ağırlık kazanmasını sağlamış, yazarlar, olayları bu içeriğin gereğine uygun olarak kurgulamak üzere klasik dramaturgiyi yeniden gözden geçirme gereğini duymuş, bu konuda açıklamalar yapmışlardır.

Klasik dramaturginin yapısına da, bu yapıyı uygulayan Gerçekçi tiyatroya da karşı çıkan Bertolt Brecht dram yapısı konusunda yeni öneriler getirmiş ve uygulamıştır. Epik tiyatro genellemesi içinde yer alan bu önerilerde, Aristoteles'den beri uygulanagelmekte olan ve birbirini neden-sonuç bağı içinde izleyen tek olay zinciri kurgulaması (aksiyon birliği) kırılıyor, oyunun öyküsü birbirinden kopuk epizotlar biçiminde düzenleniyor ve aradaki boşlukların bir anlatıcı tarafından doldurulması, gereken bilginin seyirciye anlatım yolu ile aktarılması öngörülüyordu. Çünkü Brecht'e göre tiyatronun amacı, seyircide olayların nasıl gelişeceğine yönelik gerilimli bir merak duygusu uyandırmak olmamalı, seyircinin toplumsal gerçekler üzerinde düşünmesini, olayların nedenlerini anlamasını, bilinçlenmesini

sağlamak olmalıydı. Bu durumda tiyatro sanatının başlangıçtan beri benimsediği yanılısama yaratmaya yönelik düzenleme ilkesi de, merak uyandırmaya yönelik kurgulama yöntemi de yadsınmış oluyordu. Aristoteles'in, destan türüne özgü saydığı anlatım yöntemi, tragedya türüne özgü saydığı hareketle canlandırma yönteminin yanına yerleştiriliyor, birbirine zincirlenen olay örgüsünün yerini, tespih taneleri gibi yan yana dizilen, birbirini neden-sonuç bağı içinde izlemek zorunda olmayan öykü birimcikleri alıyordu. Bertolt Brecht, Aristotelesçi dram diye karşı çıktığı klasik yapının ne halk tiyatrosunda ne Doğu tiyatrolarında uygulanmadığına da dikkati çekmişti. Bununla beraber, Brecht'in oyunlarında olayların birbirine baştan sona gerilim yaratacak biçimde ilmeklenmemiş olmasına karşın, her epizotun kendi içinde dramatik bir bütün oluşturduğu ve oyunun öyküsünün mantık çerçevesi içinde geliştiği de bir gerçektir.

Örneğin, Galileo Galilei adlı oyununda Brecht, Galilei'nin yaşamından kesitler vererek, onun sıradan insan yanı ile bilim adamı yanına ışık tutmuş, onun bu ikileminden yola çıkarak seyircisini aydın sorumluluğu üzerinde düşündürmeyi amaçlamıştır. Olaylar, Aristoteles'in önerdiği gibi tek ana olay üzerinde odaklanmamış, tersine Aristoteles'in dışladığı bir biçimde, bir insanın yaşamının aşamalarını sergilemek üzere düzenlenmiştir. Galilei'yi, kâh evinde yıkanırken, yemek yerken, çırağı ile konuşurken, öğrencisi ile tartışırken, kâh halka bulgusunu açıklarken, yargılanırken, gözaltında kaleme aldığı bulguları gizlice öğrencisine iletmeyi başarırken görürüz. Bu parçaların yan yana getirilmesi ile önce bize bir bilim adamının yaşam öyküsü anlatılmış, sonra da onun yaptığı seçimin etkisi ve sonuçları tartışmaya açılmış olur. Önemli olan Galilei'nin başına ne geldiği, bundan sonra nelerin geleceği değil, yaptığı seçimin insanlara yararlı olup olmadığıdır. Böyle bir dramatik kurgulama yöntemi ile seyirci gözlemci durumuna getirilmiştir. Sahnede olup bitenler, gerçeğin ta kendisi imiş gibi algılanmamış, yanılısama yaratılmamış, kahramanın başına neler geleceği konusunda heyecanlı bir bekleyişe girilmemiştir. Seyirci sahnede olup bitenleri uzak açıdan, oyun olduğunu bile bile izler. Seyirci aynı zamanda, oyun aracılığı

ile yaşamın önemli bir sorunsalı ile karşı karşıya getirildiğinin farkındadır ve durumu ciddi olarak tartışması, çok yönlü olarak düşünmesi gerektiğini anlar.

Modern genellemesi içinde yer alan oyunlarda da klasik dramatik yapının korunmadığı görülür. Bu oyunlarda düş, anı, sanrı sahneleri olayların mantıklı ve düzenli gelişimini böler. Strindberg'in Rüya Oyunu, Hayaletler Sonatı gibi, Dışavurumcu akıma öncülük etmiş oyunlarında olay gelişiminin değil, imge örüntüsünün yapıyı belirlediği görülür. Maeterlinck'in oyunlarında olay en aza indirilmiş, seyircinin mantığına değil, sezgisine ve düş gücüne yönelen dolaylı bir anlatım yolu benimsenmiştir. Örneğin yazarın Evin İçi adlı oyununda bir odada oturmuş, evin genç kızının gelmesini bekleyen aile üyelerini görürüz. Pencereden evin içine bakan iki kişinin konuşmaları durumu bir ölçüde açıklar. Bu sırada, gölde boğulmuş olan kızın cesedini taşıyanlar eve yaklaşmaktadırlar. Evin içindekilerin bekleyişi ve önsezisi ile, seyircinin bilgisi bütünlenir, sıkıntılı, tedirgin bir hava yaratılmış olur. Bu tek perdelik oyun seyirciyi, yaklaşmakta olan bir yıkım haberinin gerilimli bekleyişine ortak etmiştir. Woyzeck, Büchner'in, klasik dramatik yapıyı kırarak kahramanın yaşamından sahneler sunduğu, bu sahnelerde hem onu koşullayan toplum güçlerini tanıttığı, hem kahramanın karmaşık iç dünyasını sergilediği oyunudur. Olaylar kahramanın yıkımına doğru bir gelişim gösterirken neden-sonuç ilişkisi önemini yitirmiştir. Seyirci olayı düz mantığa oturtarak değil, kopuklu sahnelerden edindiği izlenimlerini biriktirerek izler ve dramatik anlamı bu yolla kavrar.

Uyumsuz (absürd) tiyatroyu da kapsayan modern ve modern sonrası oyunlarda klasik dram yapısının egemenliğine karşı çıkıldığı, özellikle de neden-sonuç bağının göz ardı edildiği görülür. Klasik dram yapısı, Avrupa ortasınının düşünce yapısını temsil ettiği, dolaşımı ile bu sınıfın kültürü ile sınırlı olduğu için, kuşkuyla karşılanması gereken bir düzenleme sayılır. Sağduyuya uygunluk ise, Aydınlanma çağından kalan, günümüzün gerçeğine yanıt vermediği halde geçerli olduğuna inanmaya çalıştığımız modası geçmiş bir zorlamadır. Ölüme yazgılı olan, bunun bilincine varan insanoğlundan, klasik

dram yapısının öngördüğü inançlı eylemi gerçekleştirmesi beklenmemelidir. Aynı insan, içinde yaşadığı toplumda çevresine, toplumuna, devletin yönetimine, toplumda egemen olan güçlerin işleyişine ve giderek kendine yabancı düşmüşse, olayların gelişiminde bir mantık aramayacak, savaşımları terk edecek, kendini akıntıya bırakacaktır. Bu da klasik dram yapısının belkemiği olan eylemin ve eylemin itici gücü olan çatışmanın ortadan kalkması, ya da çok silikleşmesi demektir. Uyumsuz tiyatro örneklerinde eylemin yerini durumun aldığını, oyun kişinin duruma karşı koyma yerine kaçmayı, saklanmayı, ya da boyun eğmeyi seçtiğini, daha doğrusu seçmekten başka şansı olmadığını görürüz. Bu durumda çatışmanın yerini amaçsız, anlamsız davranışlar ve konuşmalar alır ve oyunun sonunda durumda bir değişme olmaz. Bununla beraber bu oyunlarda bir değer taşıyıcı olarak insanın varlığı, bu varlığı sürdürmedeki direnci yadsınmamıştır. Uyumsuz tiyatronun kişileri insanlıklarını koruma çabaları ile dramatik anlam kazanırlar. Bu çaba saçma görünse de, sonuçsuz kalsa da. Yaşamın anlamsız, çabalamanın boşuna olduğuna inanan yazar, oyun yazma girişimi ile bu durumu yansıtırken, ona katlanmadığını, bir umar aradığını göstermiştir. Bu arayışın farkına varan seyirci, onarma görevinin kendine düştüğünü anlayacaktır.

Ionesco'nun Kiracı adlı kısa oyununu ele alalım: Bu oyunda bir çatı katını kira ile tutmak isteyen bir Adam tanırız. Adam odayı ölçer, biçer ve isteklerine uygun bulur. Sonra bu odaya eşyanın taşındığını görürüz. Taşıyıcılar bir sürü eşyayı Adam'ın gösterdiği yerlere yığmaya başlarlar. Oda dolar. Fakat eşya gelmekte devam etmektedir. Adam tavana doğru yükselen eşya yığınının ortasında bir masaya uzanmıştır. Taşınan eşya, yanına, üstüne yığılarak Adamın çevresini bir koza gibi örür. Taşıyıcılar giderler. Adam eşyasının ortasında kalmıştır. Bu oyunda yalnızca eşyanın taşınması ile gerçekleşen bir devinim vardır. Oyun kişinin eylemi, eşyasına koşullu bir insan olarak bu eşyayı sığdıracak bir mekân bulmaktan ibarettir. Bu mekân onun kaçıp saklandığı bir korunak, bir sığınak, aynı zamanda bir mezardır. Bu oyun, bir açıdan bakıldığında modern insanın eşyaya koşullanmışlığını gösteren, bir başka açıdan bakıldığında, tehlikeli

bir ortamda kendini ancak kozasında, giderek mezarında güvencede hisseden insanın dramını duyuran bir kara güldürüdür.

Absürd sonrası da diyebileceğimiz yakın dönem oyunlarının kurulumasında hem klasik yöntemlerden yararlanıldığını, hem de başka yazın ve gösterim sanatlarının anlatım yöntemlerinin kullanılmaya başlandığını görüyoruz. Farklı anlatım yöntemlerinin bir arada kullanılması ile henüz kuralları saptanmamış yeni biçimler üretiliyor. Yazarlar gerçeklerin mantıkla açıklanamayan yönlerine eğilme eğilimi gösterdikleri zaman, ister istemez klasik neden-sonuç bağına göz ardı etmek zorunda kalıyorlar. Anlamın, olay kurgusu ile sınırlandırılmayıp, öykünün tümüne yayıldığı oyunlarda eylem birliğinden vazgeçiliyor, geri dönüşlü kurgulamadan, anlatıcıdan yararlanılıyor. Yazarlar, oyunun örtük anlamını sezdirmek için organik bütünlük kuralını göz ardı edip olayların arasına uzun anlatılar sıkıştırıyorlar. Yönetmenler, eşzamanlı, çoğuluzamlı düzenlemelerle zaman ve uzamdaki mantık kısıtlamasını bir kez daha aşıyorlar.

Bütün bu yeni çalışmalar gösteriyor ki, modern tiyatrodaki oyun yazarları, tasarımcılar, yönetmenler ellerindeki malzemeyi zorlayarak gelenekselleşmiş dramaturginin çizdiği çerçeve içinde yoğurmaktan vazgeçmişlerdir. Günümüzün tiyatro adamları, böyle bir zorlama ile, vurguladıkları dramatik anlamı zayıflatma tehlikesini göze almaktansa, seyircinin ilgisini çekmek, düşünce kalıplarını kırmak ve onu etkilemek için her türlü anlatım yönteminden özgürce yararlanmaktan yanadırlar. Klasik dramatik yapının denenmiş ve seyirci üzerindeki başarılı etkisi kanıtlanmış kalıplarını aşmak, denenmemiş biçimler üretebilmek için sanatçının birikimli, hünerli ve yürekli olması gerekir. Dramaturgi bilgisinin gelişimi açısından önemli olan, bu deneylerin, düşünürleri eski kalıpları bir kez daha gözden geçirmeye zorlamış olmasıdır. Klasik yapıların, dramatik olanı ifade gücü açısından yeniden değerlendirilmesi, yapının malzemeyi zorladığı ve anlamı saptırdığı durumların belirlenmesi gerekmektedir. Bu aşamada, bütün dönemlerde ve her oyun türünde gözetilmiş olan bir ortak değerin saptanmasında yarar vardır. Tiyatro sanatının ayırıcı özelliğini oluşturan nedir? Bu özelliğe dramatik olan diyebilir miyiz?

Drama Özgü Olan

Tiyatro oyunları başlangıçtan beri tragedya, komedy, dram gibi türlere ayrılarak sınıflandırılmış, trajikkomedy, duygusal dram, kara komedy, tarihi dram gibi ara türler üretilmiş, bu türlerin ayrı ayrı tanımları yapılmıştır. Özellikle klasik dönem düşünürlerinin tragedy ile komedyanın birbirine asla karıştırılmaması gereken farklı özellikler taşıdığı konusunda ısrarlı oldukları, bu iki türün konularının, oyun kişilerinin, amaçlarının, seyirci üzerindeki etkilerinin, hatta yazarlarının farklılıkları üzerinde durdukları görülür. Oysa bu gün, tür ayrımı önemini yitirmiştir. Oyunları kesin sınırlarla türlere ayırmak işin gerçeğine nadiren uyar. Daha doğrusu böyle bir ayırım, yalnız seyirci üzerinde bırakılan etki bakımından, o da bir ölçüde, yapılabilmektedir. Çünkü temel yapıları ve amaçları bakımından bütün türler bir ana özellik taşır. Bu özelliğe, drama özgü olanı barındırma, ya da dramatik olanı içirme ve bu özelliği dile ve görüntüye

getirme özelliği diyoruz. Bu durumda, drama özgü olan, dramatik olan nedir, sorusuna yanıt aramak zorundayız.

Bir değer taşıyıcı olarak insanın, eylemi, davranışı, tavrı, tutumu ile ortaya çıkan, eylem öncesi tahmin, ya da umut edilenle daha sonra gerçekleşen arasındaki uyumsuzluk yüzünden düş kırıklığı yaratan, düşündürücü ve etkileyici insanlık gerçeği dramatiktir. Burada şu beş öge yan yana gelmiştir. a) Dramatik olan, düşündürücü bir insanlık gerçeğini içerir. b) Bu gerçek, insanın kendi eylemi, davranışı, tavrı, tutumu ile ortaya çıkmıştır. c) Eylem öncesi umut ve tahmin edilenle, eylem sonrası gerçekleşen arasında bir uyumsuzluk vardır. (Umut edilen, insanın layık olduğu, hak ettiği, gereksindiği anlamındadır. Tahmin edilen ise, oyunun kurgulanışı bakımından seyircide belli bir beklenti yaratan anlamındadır.) d) Bu uyumsuzluk düş kırıklığı yaratır. Düş kırıklığı, acıma, ya da gülme gibi heyecansal bir tepki uyandırarak, düşünceye eşlik eder. Drama özgü olan anlam, bu aşamaların ustalıkla bir biçimde kurgulanması ile ortaya çıkar, seyirciye ulaşır ve onda tamamlanır.

Denilebilir ki, her sanat yapıtında bir insanlık gerçeğine işaret edilir. Her sanat yapıtında sergilenen gerçeğin, üzerinde düşünülmeğe değer bir anlamı olması gerekir. Drama özgü olan, öncelikle bu gerçeğin insanın kendi eylemi ile ortaya çıkmış olmasıdır. İnsan, eylemi ile hem kendi içsel gerçeğini, hem ahlaki yapısını sergilemiş olur. Özellikle eylem sonucunda gerçekleşenin, umut edilmiş, tahmin edilmiş olandan farklı olması, hem insanlık, hem toplum düzeni açısından düşündürücü olur. Tiyatroda insan, başkaları ile ilişkileri içinde ele alındığından, eylemi ile kanıtladığı değer, sergilediği içsel durumun toplumsal boyutu mutlaka vardır. Bu bakımdan sonuç aşamasında ortaya çıkan durum aynı zamanda toplumu ilgilendirir. Verilen karar, hem insanlık adına hem toplum adınadır. Eyleyen insanın kişisel özellikleri, ruhsal sorunları sonuç bölümünde ortaya çıkan durumun anlamını derinleştirir, karmaşılaştırır, son aşamada verilecek kararı etkiler.

Drama özgü olanın kurgulanmasında bir dizge içinde beş asal öge yer alır: insan (oyun kişisi), özel bir durum (oyun kişisini tepki

göstermeye zorlayan durum), eylem (tavır, tutum, hatta eylemsiz kalma çeşitlemeleriyle), sonuç (eylemin sonunda ortaya çıkan yeni durum), karar (anamlı, düşündürücü, heyecan uyandırıcı insanlık gerçeği). Bu dizge, klasik dram yapısı için de, epik dram yapısı için de, modern ve modern sonrası dram yapısı için de geçerlidir. Oyunlarda her ögenin niteliği, vurgusu, önem derecesi farklılaşsa da asal işlevi değişmez. Bu işlev, bir gerçeğin insanın kendi eylemi ile ortaya çıkmasını sağlamak ve buna bağlı olarak özel bir anlam taşıdığını göstermektir. Eğer bu gerçek, uyandırdığı düş kırıklığı ile daha da düşündürücü, daha da heyecanlandırıcı oluyorsa ve sonuç bu konuda bir karar içeriyor, ya da seyirciyi kendi kararını vermek üzere yönlendiriyorsa, oyun özü ve biçimi ile işlevini yerine getirmiş demektir. Gerçekleşenin, umut edilenin tersi olmasında insanın payı ne kadar büyükse dramatik olan o ölçüde düşündürücü olur. İnsanoğlunun hakkı olan, layık olduğu, umut ettiği mutluluğu, insan olmaktan, toplumun üyesi olmaktan, belli koşullar altında yaşamaktan ileri gelen artılar ya da eksiler yüzünden bulamaması düşündürücüdür. Çünkü bu artılar da, eksiler de yaşamın görmezden gelemediğimiz gerçekleridir. Eğer kahraman, erdemlilik gibi, yüreklilik gibi, akıllılık gibi üstün nitelikler taşıyorsa ve onu yıkıma götüren eylem toplumun onayladığı bir değer uğruna yapılmışsa, hem acıma, hem korku duyarız. Durum trajiktir. Eğer insanı yenilgiye götüren davranışı onaylamıyorsak, doğal saymıyorsak, kaçınılmazlığına inanmıyorsak, duruma uzak açıdan bakar ve kişiyi eleştiririz. Bu duruma düşen kişi toplum için bir tehlike oluşturuyorsa yargılarız. Tehlike yalnız yenilen kişiye yönelikse, toplumsal bir zarar söz konusu değilse, ya da böyle bir durumun oluşmasında bir kötü niyet yoksa, durum gülünesidir. Onu gülme yolu ile cezalandırırız. Kişiyi bu duruma düşüren kendi yanlışlığı olduğu kadar başka güçlerin etkisi ise, yenilgisinde bir kaçınılmazlık söz konusu ise ona acırız. Durumu acımasıdır. Acıması durumlar daha az düşündürücü olur. Çünkü yapılacak bir şey kalmamıştır. Bu yüzden düşünce yükü ağır basan dramatik olanı, duygu yükü ağır basan dramatik olanıdan üstün tutarız. Örneğin, tiyatrodaki tragedyanın her zaman daha

saygın bir yeri olmuştur. Modern oyun yazarları, ciddiyetine, düşünsel değerine inandıkları oyunlarını tragedya olarak nitelemek eğilimindedirler.

Antik Yunan tragedya ve komedyalarından günümüzdeki oyunlara kadar yazılan ve sahnelenen yapıtlarda dramatik olanı içeren ana izlek korunmuş olmakla beraber bu izleği oluşturan öğeler farklı nitelikler taşımış, farklı sonuçlara ulaşmış, farklı kararlara yol açmıştır. İÖ V. yüzyılda yaşamış olan Sophokles'in Kral Oidipus'u ile çağımız oyun yazarı Beckett'in Godot'yu Beklerken adlı oyununu bu açıdan karşılaştırarak yirmi beş yüzyıl ara ile yazılmış iki oyunun bir insanlık durumunu saptama açısından nasıl benzeştığını, niteleme ve anlamlandırma açılarından ise nasıl farklılaştığını gösterebiliriz. Bu iki oyunda da dramatik olan, bir bekleyiş sürecinden sonra umut edilenin gerçekleşmemesi, ya da gerçekleşenin umut kırıklığı yaratmasıdır. Beckett'in kişilerinin eylemi beklemektir. Bu bekleme sırasında hiçbir önemli olay, hiçbir ciddi gelişim gerçekleşmez. Bekleme durumunun kendi anlamlıdır. Gelmeyen ve gelmeyecek olan bir Godot'yu bekleyenler, hep olmayan ve olmayacak gelişimleri bekleyen insanlığı temsil ederler. Oidipus ise bir başka bekleyendir. O da önce ölen kralın katilinin kim olduğunu bildirecek haberi, sonra kendi kimliği hakkında bilgi verecek kişileri bekler. Onunki de sancılı bir bekleyiştir. Bekleme süresince yeni bir şey olmaz. Oyun başladığında zaten her şey olup bitmiştir. İki yazar bu benzer insanlık durumundan farklı dramatik anlamlar üretecek biçimlemelere gitmişlerdir. Sophokles'in amacı, bekleyişin sonunda bir gerçeğin ortaya çıkmasını sağlamak ve bu gerçeğin içerdiği insanlık dramını sergilemektir. Onun için beklenen gerçek adım adım açıklanır. Her adımda bir gerilim, bir kriz yaşanır. Oidipus bilmeden büyük bir günah işlediğini öğrenir. Tanrıların düzenlediği bir oyunun kurbanı olduğunu anlar. Gene de günahının sorumluluğunu üstlenerek kendini cezalandırır. Bu son, dikkati Oidipus'un kurban konumuna ve kahraman kişiliğine çeker. Anlamlı ve düşündürücü olan, insanın bilmediği güçlerin kısılcasında kaldığı, fakat insan olarak son sözü söyleme, ahlaki kimliğini ve özgür kişiliğini

kanıtlama gücüne sahip olduğudur. Beckett'in amacı ise, seyircinin dikkatini beklemenin kendisi üzerinde yoğunlaştırarak yaşamın uzun ve tedirgin bir beklemeden başka bir şey olmadığını, insanlığın yalnızlığa, mutsuzluğa koşullu olarak yaşadığını, ona, durumunu değiştirecek olanağın ve gücün bağışlanmamış olduğunu göstermektir. Dramatik olan bu gerçektir. Biraz daha iyimser olabilmek için şöyle bir yorum da yapılabilir: Oyundaki sahne adları ile Didi ile Gogo, gelmeyecek olanı, gelmeyeceğini bile bile beklemede gösterdikleri dirençle, kendi koşulları içinde ve o koşulları değiştiremeden, bir ölçüde seçim yapabildiklerini göstermişlerdir. Onlara başka seçenek sunulmadığını düşünürsek bu da insanlık için zayıf bir umut olmaktan öte geçmez. Görülüyor ki, aralarında yirmi beş yüzyıl gibi büyük bir zaman farkı olan dönemlerde yaşamış olan iki yazar, kendi zamanlarının insan ve toplum yaşamında gözlemledikleri benzer durumları, dramın ana izleğine sadık kalarak, fakat farklı kurgulamalarla ele almış, farklı anlamlar üretmişlerdir.

Tiyatro tarihi, usta oyun yazarlarının her zaman dikkat çekmek istedikleri dramatik anlamı en iyi ifade edecek biçim arayışı içinde olduklarını, kendi yaşam süreleri içinde yeni biçimler denediklerini gösteriyor. Biçimin özle organik bir uyum sağladığı oyunlar başarılı oluyor. Örneğin, Antik tragedyalara genel olarak bakıldığında, bu oyunların yazıldığı çağda genel inanışın, tanrılarla insanlar arasındaki uyumlu birlikteliğin bozulduğu, insanın kendi yolunu seçmede tanrıların yardımından yararlanamadığı, onlardan umduğu desteği bulamadığı, kendi akli ile başının çaresine bakmak zorunda kaldığı ve bu yüzden yanlışa düştüğü ve acı çektiği görülür. Fakat kahraman konumundaki soylu kişi, ölümlü olduğu halde, tanrı soyundan gelmiş bir insan olmanın ayrıcalığını da taşır. Kahraman konumu ona eylemini seçme ve gerçekleştirme gücünü ve sorumluluğunu yüklemiş, fakat ona hataya düşmeme mükemmelliğini, kendinden üstün güçleri yenebilme şansını tanımamıştır. Bu yüzden Antik tragedyalarda dramatik olanı, kahramanın, üstün niteliklerine karşın küçük bir yanlışa düşmesi, bu yüzden olayların umulanın tersi yönde gelişmesi ve yıkımla sonuçlanması oluşturur. Bu

küçük yanlış yıkımın nedeni olarak görünse bile, sonu belirleyen kahramanın karşısında olanların baş edilmez gücüdür. Kahramanın hatası, olsa olsa bu güce bilmeden kolaylık sağlamış olmasından, farkında olmadan olaylara çanak tutmuş olmasından ibarettir. Kuşbakışı bakıldığında, eylemin sorumlusu nasıl doğrudan doğruya kahramansa, yıkımın asıl sorumlusu da kahramanın karşısında olandır. Bu amaca uygun olarak dramatik kurgu, kahramanın üstün kişi olması, ahlak anlayışı ve sorumluluk duygusu ile donatılmış olduğundan onaylamadığı bir duruma tepki göstermesi, bu doğrultuda eyleme geçmesi, üstün güçlerle çatışmayı göze alması, savunduğu değeri yüceltmesi, buna karşın yıkımı göğüslemesi biçiminde düzenlenir. Sophokles'in bu asal kanava üzerinde yaptığı çeşitlemeleri kendi oyunlarından örneklersek, yazarın her oyununda vurgulanan dramatik anlama koşut olarak farklı biçimlemeler denediğini görürüz. Aias'da vurgulanan insanlık dramı, insanın, haklı bile olsa, kendinden üstün güçlere kafa tuttuğunda kaçınılmaz olarak yıkıma uğrayacağıdır. Yazar bu dramı, kahramanın tanrılardan korkmaması, bir haksızlığa karşı çıkması, kendi kumandanlarını öldürmeye kalkması, fakat, tanrılar tarafından yanıltılması ve gülünç duruma düşürülmesi biçimde ele almıştır. Aias, öfkesine yenik düşmekle ve düşünmeden eyleme geçmekle trajik bir hata işlemiştir. Fakat yıkımı gerçekleştirenler tanrılardır. Yazar oyununu böyle kurguladıktan sonra, ya başkaldırma, ya da yıldırma ile gerçekleştirilen adalet anlayışı konusunda kuşkulu bir tavır aldığını ve durumu tartışmaya açtığını gösteren bir düzenleme yapmıştır. Aias'ın, hakkını ararken üstlerine başkaldırması, hatta onları öldürmeye kalkması doğru bir adalet arayışı sayılabilir mi? Öte yandan, kumandanların, yürekli ve dürüst bir kahraman olan Aias'ın ölüsüne gömülme hakkı vermemeleri, böylece caydırıcı bir örnek oluşturacak bir yıldırma yöntemi uygulamaları haklı sayılmalı mıdır? Oyunun son yarısına yerleştirilen bu tartışma oyunun karar aşamasının yorumu açık olduğunu gösterir. Bu noktada seyirci kendi düşüncesi ile olaya katılacak, oyunun dramatik anlamını kendi kafasında tamamlayacaktır. Sophokles Aias'da klasik dram kurgusuna aykırı bir biçimi denerken

seyirciden seyirciye, toplumdan topluma, çağdan çağa değişebilecek yorumlara olanak sağlayan esnek bir yapı uygulamıştır.

Sophokles Philoktetes adlı tragedyasının sonunda da benzer bir gerekçeyle deus ex machina'ya başvurmuştur. Oyun, bireyin yaşama hakkı ile vatanseverlik görevini karşı karşıya getirecek biçimde düzenlenmiştir. Oyunun genç kahramanlarından Neoptolemus seçimini insandan yana yaparak toplumun ana eğilimini yansıtmış olur. Fakat, yaşadığı ortamda savaşın hakkı da kolay kolay göz ardı edilecek gibi değildir. Bu durumda Sophokles çözümü Herakles'e bırakır. Herakles, Philoktetes'i savaşa katılmaya razı ederek dengeyi kurmuş olur. Sophokles böyle bir sonuç düzenlemekle önce tercihini insanın yaşama ve seçme özgürlüğünden yana kullanmış, şeref sözünün önemini vurgulamış, daha sonra düzenin hukukuna uyarak vatan sevgisi ve savaşın hakkı ile insanlığın gereğini dengeleme yoluna gitmiştir. Böyle bir düzenlemeyle varılan sonuç ister istemez seyircinin kafasında sorular uyandıracak, tıpkı Aias'da olduğu gibi bir tartışma zemini hazırlayacaktır.

Euripides, tanrıların da, insanların da üstün nitelikler taşıdığına inanmadığı için oyun kişilerini zaaflarla donatmış olan, tanrıların güvenilmez olduğunu göstermeye cesaret eden kışkırtıcı bir yazardır. Elektra adlı tragedyasında söylencenin bilinen konusunda değişiklik yapmış, Elektra'yı, Sophokles'in Elektra'sı gibi, babasının öcünü almaya kararlı, yiğit ve erdemli bir genç kadın olarak değil, annesinin mutlu evliliğini kıskanan, onu tuzağa düşürmek için yalan söyleyen, sonra pişmanlık duyan zayıf bir kadın olarak ele almıştır. Euripides'in tanrıları da, Aiskhylos'un aynı konuyu işleyen Oresteia'sında Orestes'e yol gösteren, ona destek olan tanrılara benzemezler. Bu tanrılar Elektra'yı da, Orestes'i de aldatırlar ve terk ederler. Yazar dramatik olanı, insanın eylemi ile, güçsüzlüğünü, erdemsizliğini ve umarsızlığını ele vermesinde görmüş, dramının yapısını ona göre kurmuştur. Medeia da, Euripides'in kışkırtıcı tragediyalarından biridir. Yazar, hem Medeia'nın karşı karşıya kaldığı, ihaneti, haksızlığı, baskıyı sergileyerek toplumu ve bu toplumda yaşayan insanların ahlak çöküntüsü sergilemiş, hem de oyununu, Medeia'nın, Kralı ve kendi

oğullarını öldürdükten sonra, hiç ceza görmeden çekip gitmesi ile sonuçlandırarak, analık sevgisi, toplumsal adalet gibi temel değerlerin varlığına kuşku ile baktığını göstermiştir.

Shakespeare'in tragedyalarında dramatik olan, toplumda bir değerler karmaşasına düşülmüş, adalet duygusunun yitirilmiş olmasından kaynaklanır. Bu ortamın insanı olan kahraman, üstün nitelikler taşımasına rağmen, yanılığa düşmekten, haksızlık etmekten, bu değer karmaşasını kendi içinde yaşamaktan kurtulamaz, olayları istediği gibi yönlendiremez, düş kırıklığına ve yıkıma uğrar. Yıkımını, karşısındaki güçler kadar kendi de hazırlamış olur. Çünkü tragedyanın kahramanı, hem moral bir değer taşıyıcısı, hem tutkulu bir varlık olarak ele alınmıştır. İçinde bulunduğu duruma tepkisi, razı olmama, kabullenmeme ve karşı saldırıya geçme biçiminde ortaya çıkar. Yıkımı, hem değerini, hem yanılığını kanıtlar. Bu gerçek her oyunda farklı bir durum içinde ele alınmış, farklı bir olay düzenlemesi içinde geliştirilmiş ve sonuçlandırılmıştır. Hamlet'te de cezasını bulmamış bir suç, Kral Lear'de haksız ve dirayetsiz bir davranış, Othello'da kıskançlık uyandırmaya çok elverişli bir rütbe ve bir evlilik, Macbeth'de gizemli bir biçimde vaat edilen bir orun, uyandırılan bir umut, olayların ateşleyicisi olmuştur. Yazar Hamlet'i, adaletsiz ve tuzaklı bir dünyada yaşadığının bilincinde olan, tuzağa düşmemek için önlem alan ve kendi de tuzak kurabilen bir aydın kişi olarak ele almış, olayları bir dizi karşılıklı kuşkulanma, aldanma korkusu, aldatma eylemi ve çatışma ile geliştirmiş, aydın kişinin, dikkatli olmaya ne kadar çalışırsa çalışsın, güçlü ve hileci olanların tuzağına düşmekten kurtulamayacağını, ne kendi erdemini ve ahlak anlayışını böyle bir dünyaya dayatmakla, ne de karşıtlarının yöntemini kullanmakla başarıya ulaşamayacağını göstermiştir. Macbeth de, kavgalı, savaşlı, tehlikeli, adaletsiz bir dünyada yaşadığının bilincindedir. Fakat onun niyeti bu ortamın sağladığı fırsatlardan yararlanarak bir an önce erk sahibi olmaktır. Olaylar bu doğrultuda gelişir. Macbeth gücü ve kurnazlığı ile tutkusunu gerçekleştirmeyi başarır. Fakat o da sonunda dayanaklarını bir bir yitirdiğini, aşamayacağı engellerle kuşatıldığını görecektir, kaçınılmaz sonu göğüsleye-

cektir. Hamlet, kötülükle savaşıyor, Macbeth onu kendi çıkarı için kullanandır. İkisi de içinde bulundukları ortamın tuzaklarını gördükleri, önlemlerini aldıkları halde yenilgiden kurtulamazlar. Yazar iki farklı açıdan değerlendirme yapmış, böyle bir ortamın ne erdemli olana, ne kötücül olana yaramayacağını göstermiş, iki oyunun olay kurgusunu bunu belirtecek biçimde düzenlemiştir.

Shakespeare, Kral Lear ve Othello adlı tragedyaalarında, üstün nitelikli olmalarına karşın içinde bulundukları ortamın yozluğunu fark etmemiş, ona göre önlemini almamış olan ve bu yüzden karşıtlarının tuzağına düşen kişilerin dramını yansıtmıştır. Lear de, Othello da yaşadıkları dünyayı, hatta en yakınlarındakileri tanımadıkları için kandırılmaya yatkın kişilerdir. İkisi de bu zaafları ile düşmanlarının eylemini kolaylaştırır. İkisinin de iyi niyetle başlattıkları işler başlarına çorap örer. İkisi de en sevdikleri kişileri bu yolda kurban verir, ikisi de iş işten geçtikten sonra gerçeği algılamayı başarır, pişmanlık duyar. Dramatik anlamı ve asal yapısı bu kadar birbirine benzeyen iki oyun farklı biçimlerde kurgulanmıştır. Biçimlemedeki fark, sonucu ve kararı etkilemiş, farklı anlamlar üretmiştir. Lear tuzağa oyunun başında düşer ve çok geçmeden durumun farkına varır. Yazar onun yardımına koşanları devreye sokarak, olaya iyicil yabancı güçler katarak çatışmayı çeşitlenmiş, bir umut ışığı yakmıştır. Lear ve küçük kızı Cordelia yıkımdan kurtulamasalar da kötüler cezalandırılmış, yönetim erki erdemli kişilerin eline geçmiş olur. Othello'da ise çeşitlenen Iago'nun tuzaklarıdır. Othello durumun sonuna kadar farkına varmaz. Yanılgısını sürdürür. Kötülük oyunun sonuna kadar duruma egemendir. Kahraman, gerçeği ancak iş işten geçtikten sonra anlayacak, kötü olan cezasını ancak kurbanlar verildikten sonra çekecektir. Yazar, benzer durumlara düşen biri yaşlı ve güçsüz, öteki dinç ve güçlü iki dürüst kişi seçmiş, ikisini de zorlu bir sınavdan geçirmiştir. Fakat Kral Lear'de iyilikle kötülüğün dengelenmiş olmasına karşın, Othello'da vurgulanan kötülüğün önlenemez gücü ve becerisi olmuştur. Shakespeare bu dört büyük tragedyasında özel insanların durumundan yola çıkarak seyircisini toplumun durumu ve geleceği konusunda düşündürmeyi başarmıştır.

Yazar, toplumun hızlı bir değişim sürecine girdiği, ortaçağ yaşam biçimi ve değerleri ile aydınlanmaya açılan dönemin yeni değerlerinin yan yana yaşadığı, ticaretin geliştiği, yetke kavgalarının bitmek, tükenmek bilmediği, ikiyüzlü, hileli, tuzaklı bir ortamda adaletli bir düzen kurulmasının olanaksız olduğunu sezdirmiştir. Shakespeare, insan ve değerleri konusunda iyimser görüldüğü halde, kahramanın, ne kadar iyi niyetli olursa olsun, bu toplumun bir üyesi olduğu sürece, hata yapmaktan, yanlış düşmekten geri kalamayacağını göstermiştir. Bu tragedyalarda, yanlış düşmenin ve yıkımın kaçınılmazlığına işaret etmek için benzer ortamlarda çatışmaya girmek zorunda kalan farklı kişiler seçmiş, Hamlet'te erdemli bir Rönesans aydınının, Lear'de yaşlı ve saygın bir eski zaman kralının, Macbeth'de tutkulu ve güçlü bir İskoçyalı kralın, Othello'da dürüst bir Magripli kumandanın serüveninde yaşamın dramatik anlamına işaret etmiştir. Bu dört oyunun hepsinin sonunda kötülerin cezalandırılmasına, toplumun yeni ve sağlıklı bir düzene kavuşmuş gibi görünmesine rağmen, yazarın toplumun geleceği konusunda da iyimser olduğu söylenemez. İyiler yıkıma uğradıktan, kötüler cezalandırıldıktan sonra geriye kalanlar genellikle zayıf ve kişiliksiz, ya da kişiliği belirsiz olanlardır. Kurtarıcı rolünde görünseler bile güçlü kişi konumunu ölenler kadar başarı ile sürdürecekleri kuşkuludur. Cassio'nun Othello gibi güçlü bir kumandan, Edgar'ın Lear kadar azametli bir kral olması beklenemez. Danimarka'nın yeni yöneticisi bir Norveçli, İskoçya'nın yeni kralı çocuk yaşta bir gençtir. Drama özgü anlam, yalnız oyunların kahramanlarını değil, toplumu da içine alır. Savaş korkusu içinde yaşayan halk ve adalet düzeni sarsılmış toplum için dramatik olan, hakça bir düzen kurulamamış olması, barışın tehlikeye düşmesidir. Bu bakımdan Antik tragedyalarla Shakespeare tragedyaları arasında fark vardır. Antik tragedyaların sonunda kurbanlar verilmiş ve düzen yeniden kurulmuş, uyum sağlanmış olur. Shakespeare oyunlarının sonunda verilen kurbanlar ise yeni ve sağlıklı bir düzenin garantisi değildir.

Shakespeare, oyunlarında dramatik anlamı üretmek için klasik dram yapısından yararlanmakla beraber malzemesini saptanmış ku-

rallara uydurmak için zorlamamıştır. Oyunlarında eyleme, sürükleyici harekete ağırlık verdiğiinden klasik dram yapısının yer ve zaman birliği kuralını dikkate almamış, sırasında çift olay zinciri geliştirerek eylem birliği kuralının da dışına çıkmıştır. Yazarın, oyun kişilerinin iç dünyalarını ve düşüncelerini yansıtabilmek için olay kurgusunu yer yer bölmekten, monologlara, yüksek sesle düşünme bölümlerine yer vermekten kaçınmadığı görülür. Olayların kurgusunda neden-sonuç bağının gözetilmesine karşın, olasılık kuralının göz ardı edildiği olmuş, dramatik anlamın vurgulanabilmesi için rastlantıya da yer verilmiş, fantastik olandan da yararlanılmıştır. Ayrıca, Antik tragedyalarda olayın, öykünün sonuna yakın bir yerde başlamasına ve hızlı bir gelişimle dönemeç noktasına yönelmesine ve sonuçlanmasına karşın, Shakespeare tragedyalarında olay öykünün başına çok yakın bir yerde başlar, savaşımrlarla olgunlaşır ve sonuçlanır. Böylece öyküde yer alan ikincil kişileri tanımamız, onların olayın gelişimindeki işlevini görmemiz mümkün olur. Konu daha geniş bir çevreye yayılır. Antik tragedyalarda ilginin insan ve dramı üzerinde yoğunlaşmış olmasına karşın, Shakespeare tragedyalarında ilgi, insandan yola çıkıp topluma doğru yönelir. Bu bakımdan Shakespeare için, geleneksel dram yapısını esnek olarak kullanan, oyunlarının özü gerektirdiğinde bu yapının sınırlarını kırmasını bilen bir yazardır, diyebiliriz.

Antik tragedyalarda toplumun uyumu için gerçekleştirilen, Shakespeare tragedyalarında birey hakkı adına savunulan adalet, Fransız klasik dönem tragedyalarında yönetim erki adına gözetilmiştir. Bu oyunlarda bireyin vicdanı için olduğu kadar, toplumun düzeni için de geçerli olan değerler pekiştirilir ve yüceltilir. Klasik dönem yazarları oyunlarını bu sonucu gerçekleştirmek üzere düzenlemişler, düzeni bozanları cezalandırmış, düzenin koruyucusu durumunda olanları, ölümlerinden sonra bile olsa, ödüllendirmişlerdir. Karar, erkin yara almaması, düzenin korunması doğrultusundadır.

Romantik oyunlarda ise adalet, hem kendi bireysel hakları, hem halkının esenliği için otoriteye başkaldıran erdemli kahraman tarafından gerçekleştirilir. Bu kez sonuç, bireyin üstünlüğünü ve erde-

mini en anlamlı insanlık gerçeği olarak karara bağlamıştır. Bu oyunların ana eyleminin bir başkaldırı oluşu ve bu başkaldırının sahne üzerinde gerçekleştirilen kavgalarla, çatışmalarla gerçekleştirilmesi oyunlara olay bolluğu ve dış hareketlilik sağlamıştır. Romantik oyunların çok canlı konuları bir uzam sınırına ve zaman dilimine sığdırılmaya çalışılmamış, klasik üç birlik kuralına uyulmamış, yalnızca eylem birliği gözetilerek, olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisi sağlam tutularak olayın ilgiyle izlenmesini sağlanmıştır. Victor Hugo'nun *Hernani*'sinde sevgiliye duyulan büyük aşkın gücü de, hak edilmiş bir orunu elde etmek için gösterilen yürekliplik de bir dizi çatışma ile kanıtlanır. Sevgili kazanıldıktan, oruna erişildikten sonra sıra, özgür vicdanın buyruğuna uyarak, onurunu kanıtlamaya gelir. *Hernani*, verdiği söze sadık kalır ve sevdiği kadına kavuştuğu gece canına kıyarak bunu da başarır. Dramatik olan, kahramanın hak ettiği mutluluktan şeref sözünü tutmak için vazgeçmiş olması, düşmanının gücüne kendi özgür seçimi ile boyun eğmesidir. Gizli buluşmalarla, kaçıp kovalamalarla, düellolarla, kavgalarla, tuzaklarla, sürpriz gelişmelerle örülmüş oyun kurgusu, hem artı nitelikleri olan bireyi üstün değerlerle donatmış, hem siyasal özgürlük gibi, vicdan özgürlüğü gibi değerleri yüceltmış, hem Ortaçağ'dan gelme şövalyelik değerlerini yaşatarak ulusal geçmişle olan bağların pekişmesini sağlamış, böylece dönemin yaşamdan ve sanattan beklentisini yanıtlamış olur. Romantizmin bir uzantısı olan Yeni Romantizm döneminde yazılmış olan, Edmond Rostand'ın *Cyrano de Bergerac*'ında klasik dram yapısı aynı doğrultuda esnetilmiş, hem âşık, hem şair, hem de yiğit bir savaşçı olan *Cyrano*'nun, bir yandan bu yeteneklerini sergileyecek, bir yandan erdemini kanıtlayacak düzenlemelere gidilerek biçimin özle uzlaşması, istenilen etkinin yaratılması, sonucun bireyi yüceltmesi sağlanmıştır. Olayların odağında düello ederken şiir söyleyen, aşkını, kimliğini gizleyerek dizelere döken, burnunun çirkinliğinin acısını buruk bir alay altında gizleyen kahraman vardır. Olaylar onun istenci doğrultusunda geliştirilmiş, oyun onun özverisinin büyüklüğünü gösterecek biçimde noktalanmıştır. *Cyrano*'nun büyük aşkı, ölümünün eşliğinde, bir rastlantıyla açık-

lanacak ve karşılıklı olduğu anlaşılacaktır. Mutluluğun iş işten geçtikten sonra gelmesi ve verdiği söze de, aşkına da sonuna dek bağlı kalmış, yiğit bir insanın hüznü sonu seyirciyi etkileyecektir. Romantik bir oyundan beklenen de böyle yoğun bir heyecan uyandırmasıdır. Klasik tragedyanın sonunda acıma duygusunun sağaltılmasına ve seyircinin ölçülü bir değerlendirmeye doğru yönlendirilmesine karşın, Romantik dramın sonu, acıyı coşkuya dönüştürecek biçimde düzenlenmiştir.

Gerçekçi oyunlara gelindiğinde, ortalamadan üstün kahramanın yerini sıradan insan, karşı koyma, ya da başkaldırı biçimindeki eylemin yerini çevre koşullarına karşı etkisiz bir tepkinin aldığı görülür. Dramatik olanın oluşmasında kişinin eyleminden çok, içinde bulunduğu durum karşısındaki tavrı ve tutumu belirleyicidir. Bu tavır, eyleme dönüşün, dönüşmesin, oyun kişinin moral kişiliğinin göstergesidir. Yazar bu kişiliği, temsil ettiği değerlerle birlikte tartışmaya açmıştır. Söz konusu olan, Antik tragedyalarda olduğu gibi, kamunun paylaştığı, ya da Klasik dönem tragedyalarında olduğu gibi yönetim erkinin sahip çıktığı değerler sistemi değil, bir değerler sisteminin geçerliğini yitirmekte olmasıdır. Bu durumda ahlak kahramanlarının hareket alanı kısıtlanmıştır. Oyun kişisi bu eşik durumunda sınanacak, Ibsen'in ve Çehov'un oyunlarında olduğu gibi, ısrarla kendi değerlerine bağlı kaldığı, değişime ayak uydurmaya reddettiği için yıkıma uğrayacak, fakat onurunu koruduğu için seyircinin onayını ve sempatisini kazanacaktır. Bertolt Brecht gibi, Arthur Miller gibi, oyun kişilerine eleştirel bir gözle yaklaşılmasını isteyen yazarlar ise, oyun kişinin seçiminin, bu seçim ne yönde olursa olsun, içinde bulunulan koşullara uygun olarak ister istemez hatalı olacağını gösteren düzenlemeler yaparlar ve kahramanlarını yitirmiş olan bir dünyayı da, bu dünyanın bocalamaya mahkûm insanını da eleştiriye açarlar.

Topluma ve insana bakışın değiştiği, duruma yeni yorumlar getirildiği gerçekçi tiyatro anlayışında alışılmış biçimlemelerin de sorgulandığı görülür. Yaşamın ciddi gerçeklerinden uzaklaşan, ilgiyi yalnızca düğümlerin nasıl çözüleceği noktasında yoğunlaştıran, dra-

matik anlamın savsaklandığı popüler tiyatroya karşı bir tepki oluşmuştur. Fakat bu karşı çıkış, artık gelenekselleşmiş klasik dram yapısının tümüyle yadsınması anlamına da gelmez. Tersine, gerçekçi yazarlar ve düşünürler, bu yapının kendi malzemelerine göre yeniden nasıl yörgülabileceğini araştırırlar. İlgiyi uyanık tutmak için karmaşıklık yaratan gereksiz düğümlerden vazgeçilir. Apar denilen, seyirciye yönelik açıklamalar, illüzyonu bozduğu için azaltılır. Klasik dram yapısının en ekonomik ve en vurgulu biçimde kullanılmasına ilişkin oyun yazma önerileri getirilir. Bu önerilerde geleneksel dramaturginin temel yapısına sadık kalındığı, tipik örneklerin Shakespeare tragedyasından verildiği görülür. Oyun, gelişime kaynaklık eden ön durum sergilenmesi ile başlatılmakta, birbirini mantıklı bir dizge üzerinde izleyen ve düğüm, çatışma, çözüm aşamaları içeren olaylarla geliştirilmekte, düğüm, ya da çatışmaların heyecan uyandıran kriz noktaları saptanmakta ve konu, son düğümün çözülmesi ile sonuçlandırılmaktadır. Son çözümden önce, kaçınılmaz sonu geciktiren bir kısa umut sahnesi eklenerek merakın tazelenmesi, bilinen dram tekniğinin yeni bir çeşitlemesidir. Gerçekçi ve Doğalcı tiyatroda asal kaygının, gerçeği neredeyse bilimsel bir tarafsızlıkla yansıtmaya olduğu dikkate alınarak oyunun kendine özgü kurgusal mantık dizgesi ile yaşamın mantığı arasında uyum kurulmasına çalışılır. Oysa, gerçeğe ne denli benzerlik gözetilirse gözetilsin, oyunun yapay düzenlenmesinde, gerçekler tiyatronun gereğine uydurulacak, en azından seçme, yeniden düzenleme, yoğunlaştırma, gerekirse değiştirme işlemine uğratılacaktır. Dramatik olanın vurgulanması, anlamının seyirciye iletilmesi, seyircinin etkilenmesinin ve düşüncesinin sağlanması ancak bu yolla mümkündür. İşte bu noktada gerçekçi yazarlar sıkıntıya düşmüşlerdir. Gerçekçi tiyatronun bazı başarılı oyunlarında bile öz ile biçim arasında uyum kurmak için zorlamalara başvurulduğu görülür. İyi-kurulu-oyun düzenlemesini ustalıklı uygulayan entrika oyunlarında oyunun gereği sayılan bu zorlamalar, yaşamın aynası olduğunu iddia eden ve ciddi toplumsal savları olan gerçekçi oyunlarda bağışlanması zor anlam sapmalarına neden olur.

Ibsen'in Bir Halk Düşmanı adlı oyununda Stockmann idealist bir doktordur. Kasabaya turist çeken ve işletmecilere büyük kâr sağlayan kaplıcanın suyunun mikroplu olduğunu öğrenmiştir. Bu gerçeği açıklayarak halkı uyarmak ister. Fakat işletmeden kazanç sağlayan kasabanın ileri gelen kişileri böyle bir açıklamaya karşı çıkarlar ve bilinçsiz kalabalığı arkalarına almayı başarırlar. O güne kadar Stockmann'a destek olmuş olan gazeteci de baskıya karşı direnemez. Davasında yalnız bırakılan doktor böyle bir çevrede yenilmeye mahkûmdur. Bu oyunda kahraman, öncelikle çevresine koşullu olduğu, sonra kendi halkını tanımadığı için yenilmiş, fakat insanların sağlığını korumakta direndiği için insanca bir değeri yüceltmıştır. Sonuç, hem toplumun hem dürüst insanın durumu açısından düşündürücüdür. Çehov'un Vanya'sı, Treplev'i ve öteki kahramanları da, yapısı ve değer yargıları değişmekte olan bir toplumda isteklerini gerçekleştirme olanağı bulamamış, bu yüzden düş kırıklığına uğramış kişilerdir. Ortama ayak uyduramamalarının bir nedeni kendi güçsüzlükleriye, bir nedeni de temsil ettikleri değerlerden ödün vermemeleridir. Bu oyunların sonunda, toplumdaki değişim, değişimin yenik düşürdüğü insanlar, onların moral kişilikleri üzerinde düşünür, sorunları tanır, insan ilişkileri üzerinde bir kez daha düşünme gereğini duyarız. Strindberg gibi, Ibsen gibi, Çehov gibi, G.B. Shaw gibi yazarların amacı da bu olmuştur.

Seyircinin oyuna hangi açılardan yaklaşabileceği sorusunun yanı sıra olayların ve kişilerin kurgulanışında yatar. Sahnede gerçekleşen işin, yazarın istediği yönü gösterecek biçimde düzenlenmiş olması gerekir. Genelde başarılı sayılmış yazarların, yönetmenlerin, oyuncuların, sahne tasarımcılarının bazı çalışmalarında amaç ile yöntem arasında doğru bağlantıların kurulamamış olduğu bir gerçektir. Dramaturginin en önemli sorunu, bir yapıtta oyunun yapısının seyirciye istenen anlamı taşıyıp taşımadığını, seyirci üzerinde istenen etkinin yaratılıp yaratılmadığını saptayabilmektir. Çünkü, sürükleyici olma, merak uyandırma, duygusal etki yaratma, eğlendirme gibi, tiyatro sanatının savsaklayamayacağı zorunluklar, zaman zaman yazarın düşünsel ya da etik amacının önüne geçebilir, hatta bu amacı saptıra-

bilir. Sanırım, Bertolt Brecht'i, klasik dram yazımı ve sahneleme yöntemleri konusunda kuşkuya düşüren, koskoca bir dram geleceğini, Aristotelesçi dram, yansıtmacı tiyatro diye yadsımaya kadar götüren, bir ölçüde de gerçekçi oyun yazarlarının ve yönetmenlerinin işlerinde gözlemlenen bu çeşit sapmalar olmuştur.

Yapıları bakımından kusursuz sayılmış olan Ibsen'in bazı oyunları bu açıdan bir kez daha incelendiğinde düşündürücü sonuçlara varılır. Örneğin, Yaban Ördeği, pratik yaşamın zorluklarını tanımamış bir idealistin, bütün iyi niyetine karşın, nasıl hata yaptığını ve bir ailenin mutsuzluğuna neden olduğunu anlatan, aydın kişilerin ayaklarını yere basmaları gerektiğini, toplumdaki ahlak yozlaşmasının gerçekçi olmayan önlemlerle giderilemeyeceğini gösteren bir oyundur. Yazar, yeni yetme bir kızları olan orta halli bir karı kocadan, yakın arkadaşından, onun varsıl babasından oluşan bir ilişkiler zinciri kurmuştur. Arkadaş, varlıklı çevrede yetişmiş, yaşamı tanımamış bir idealisttir. Bu ailenin geçmişine ait çirkin bir gerçeği meydana çıkarmış, onları da bu konuda aydınlatmayı ahlaki bir görev saymıştır. Fakat olaylar istediği yönde gelişmez. Açıklama, ilişkileri etkilemediği gibi, hiç yoktan küçük kızın ölümüne neden olur. Küçük Hedwig'in, babasının sevgisini yeniden kazanmak için kendini feda etmesi son derece etkileyici bir olaydır. Fakat, yazarın amaçladığı anlamın ortaya çıkması, seyirciyi bu konuda düşündürebilmesi için bir çocuğun kurban edilmesine gerçekten gerek var mıdır? Yoksa bu acıklı ölüm, seyircinin durumu kafasında tartışmasını, soğukkanlılıkla değerlendirmesini engelleyen yoğun bir duygusallığa mı neden olmuştur?

Ibsen'in, yetkin bir kurgu başyapıtı sayılmış olan, Rosmersholm adlı oyununda da, oyunun dramatik anlamına ne ölçüde hizmet ettiği kuşkulu olan bir duygusal etki yoğunluğuna tanık oluruz. Bu oyunun sonunda, oyunun iki kahramanı Rebeka ile Rosmer, daha önce Rosmer'in karısının intihar ettiği yerde ölümü seçerler. Bu seçim onların birbirini gerçekten sevdiklerini ve bu sevgiyi kanıtlama gereğini duyduklarını gösterir. Fakat, acaba yazarın amacı, Rebeka'nın ölümle sonuçlanan özel dramını yansıtmak ve böyle bir so-

nuçla seyirciyi duygusal olarak etkilemek mi, yoksa toplumun yaşadığı bir değişim döneminde insanların, bütün iyi niyetlerine karşın, değişime ayak uydurmakta zorluk çektiklerini, geçmişin takıntılarından kurtulamadıklarını göstermek, bunu hem bir toplum, hem bir insanlık dramı olarak sergilemek midir? Rebeka ile Rosmer'in birlikte intiharı, sevgilerinin büyüklüğünü göstermesi, kendi takıntılarından kurtulamamış olmanın verdiği umarsızlık duygusunu aktarması bakımından biçilmiş kaftandır. Seyircinin böyle bir sonla etkilenmemesi olanaksızdır. Fakat dramatik olan, toplumun değişmeye olan direncinden, eskiyle bağlantılarını koparamamasından kaynaklanıyorsa, oyunun sonunda ilginin bireyin özverisinde odaklanması, bu anlamı ikinci plana itip seyircinin düşüncesini asal amaçtan uzaklaştırmaz mı? Gerçekçi tiyatro yapıtlarında bireysel sorunlarla toplumsal sorunlar arasında köprüler kurulurken, bireysel olanın çarpıcı etkisinin öne çıkarılmış olması ve geleneksel kurgulama yönteminin bu yönde kullanılması, düşüncenin duygusal etkiye yenik düşmesine neden olmuştur.

Duygusal etki ağırlığının anlamı yalnızca gölgelemesi değil, sapırtması da söz konusu olabilir. İlk bakışta çok ustalıkla kotarılmış olduğu izlenimini veren Arthur Miller'ın Hepsi Oğlumdu adlı oyunu bu açıdan incelenmeye değer. Bu oyunda, başarılı bir sanayici olan Joe Keller, bugünkü varlığını ve itibarını savaş sırasında ordu uçaklarına yedek parça imal ederek sağlamıştır. Fakat görünüşteki saygınlığının altında kirli bir eylem saklıdır. Joe Keller ısmarlanan bazı parçaları zamanında yetiştiremeyince iflas edeceğinden korkmuş, özürlü uçak parçalarını orduya göndermekte sakınca görmemiştir. Bu yüzden pek çok uçak düşmüş, pilotları ölmüştür. Olay meydana çıkınca Joe Keller suçu ortağına yüklemiş, cezadan kurtulmayı başarmış, bugünkü düzenini kurmayı başarmıştır. Bu gerçekler oyundaki gelişmelerin arasına serpiştirilerek açıklanırken bir gerçek daha ortaya çıkar. Savaşta ölen büyük oğul geriye bıraktığı bir mektupta babasının yaptığı işi öğrendiğini, duyduğu utançla sakat uçaklardan birine bile bile bindiğini anlatmıştır. Bu mektup bulunup okunduğunda, oğlunun yasını yıllarca tutmuş olan anne, umulmadık bir biçimde

kocasına arka çıkar, küçük oğul evi terk eder; kendi oğlunun ölümü-
ne neden olduğunu anlayan Joe Keller ise intihar eder. Olay ustalıklı
kurgulanmış, vurucu bir sonla noktalanmıştır. Fakat oyun bir kez
daha gözden geçirildiğinde yazarın vurgulamak istediği gerçeğin
bireysel bir hata olmadığı, toplumsal bir sorun olduğu görülür. Ya-
zarın içinde yaşadığı toplumda başarılı olmanın, saygınlık kazan-
manın tek ölçüsü varlıklı olma, çocuklarına iyi bir gelecek hazırla-
maktır. Bu durumda insanca değerler göz ardı edilmekte, ne paha-
sına olursa olsun güçlü kalmanın yolları aranmaktadır. Joe Keller'ın
dramı, bu gerçeğin kaçınılmaz sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Onun
ölümü ile ne hak yerini bulmuş, ne toplumdaki değer yargıları değiş-
miş olur. O, ne saygın bir kahraman, ne acınası bir kurbandır. Oysa
oyunda Joe Keller'ın ölümü ve ölüm biçimi seyircide heyecan uyan-
dıracak biçimde vurgulanmış, dikkatler kahramanın trajik hatasına
çekilmiştir. Bu durumda toplumsal sorun ister istemez arka plana
itilmektedir. Böyle bir kurgulamanın seyircinin düşüncesini sap-
tırması ve onu hoşgörüyeye doğru yönlendirmesi bile söz konusu ola-
bilir. Hepsi Oğlumdu'yu Ibsen'in Hedda Gabler'i ile karşılaştıırırsak
Hedda'nın da Joe gibi sevdiği insanın ölümüne neden olduğunu ve
sonra kendini öldürdüğünü görürüz. Fakat Ibsen'in oyununda kah-
ramanı etkileyen onun özel ruh durumudur. Toplumsal çevre bu
durumu ateşleyen bir ortam hazırlamıştır. Onun için, Hedda'nın
eylemi ve hatası ile toplum koşulları arasında doğrudan bir neden-
sonuç ilişkisi görülmez. Bu bakımdan Hedda'nın ölümü, bir insan
gerçeğini sergilemesi açısından etkileyici ve düşündürücüdür. Joe
Keller'ın eylemi ise kendi özel iç yapısından değil, toplum koşulların-
dan kaynaklanmıştır ve toplumun yapısı bakımından düşündürücü
olmalı, ilgiyi tümüyle bireyin dramı üzerinde yoğunlaştırmamalıdır.
Burada, Bertolt Brecht'in gerilim yaratmaya ve duygusal etki uyan-
dırmaya yönelik kurgu tekniğine neden kuşku ile baktığı, Cesaret
Ana'nın sonunda, çocuklarının ölümünün dolaylı sorumlusu olan
Anna Fierling'i neden öldürmediği daha iyi anlaşılıyor.

Klasik kurgulamayı, oyunun sonunda vurucu bir etki uyandırma
tuzakına düşmeden kullanmış olan Anton Çehov'un oyunları, dra-

matik anlamla oyun yapısı arasındaki uyum açısından incelenmeye değer. Çehov, insan ilişkilerinde dramatik olanı ortaya çıkardıktan sonra artı heyecanlar üretmeye çalışmamış, bu yönde kurgulama ustalıklarına başvurmamış olan bir yazardır. Çehov'un oyunlarında dramatik olanı içeren durumlar ağır basar. Yazar bu durumları sergiledikten ve dramatik olanı vurguladıktan sonra olayları çoğaltarak seyircinin ilgisini olayların sonuçlarına çekme, onda, şimdi neler olacak yönünde bir merak uyandırma gereğini duymamıştır. Kişilerin sevgi arayışları, yalnızlıkları, özlemleri kırık dökük konuşmalarla, gerilim barındıran ilişkilerle ve tamamlanmadan sona eren çatışma girişimleri ile yansıtılır. Sevginin karşılık görmemesi, umarsızlığın farkına varılması, ekonomik durumun çıkmaza girmesi sonucu içine düşülen umutsuzluk, gürültülü tepkilerle dışa vurulmaz. Oyun kişinin tepkisi kriz aşıldıktan, geçici bir dinginlik sağlandıktan sonra gelir. Böylece, seyircinin, tepkinin nedeni üzerinde düşünmesi, krizin görüşteki nedeninin ardında yatan başka nedenleri görmeye başlaması, kısacası, oyunun asal dramatik anlamına ulaşması sağlanmış olur. Örneğin Marti'nin son sahnesinde Treplev, Nina gittikten hemen sonra tepki göstermez. Seyircinin dikkati odanın içindekilere, anneye, Trigorin'e ve ötekilere çekilir. O sırada silah sesi duyulur. Treplev'in kendini vurduğu söylenir. Krizi izleyen olay geciktirilmiş ve sahne dışına taşınmıştır. Böylece seyirci duygusal etkilene sürecini aşarak intiharın nedenleri üzerinde düşünme fırsatı bulmuştur. Arkadina'nın, Trigorin'in odadaki varlığı, bu acı sonun gerçekleşmesinde yalnızca Treplev'in Nina'ya karşı duyduğu umutsuz aşkın değil, onun annesi ile olan ilişkisinin, onu doyurmayan yazarlık girişiminin etkili olduğunu hissettirecektir. Çehov oyunlarını olaylardan arındırmada giderek ustalaşmış, son oyunu olan Vişne Bahçesi'nde, karşılıksız kalan aşk gibi, intihar gibi, hiçbir vurucu olaya yer vermeden de insanlık dramının yaşatılabileceğini göstermiştir. Çehov'un oyunlarını yazılış sırasına göre incelediğimizde, bu türlü heyecan uyandırıcı olayların giderek nasıl azaltıldığını, yazarın dramatik olanı yansıtma hünerinde nasıl ustalaştığını görebiliriz.

Çehov dramaturgisinin bir özelliği, yalın, gösterişsiz kurgulama yöntemi ise, bir başka özelliği de uzamı, zamanı kullanmadaki, konuşmaları düzenlemedeki ustalığıdır. Oyunlarda olayın yaşandığı yıldan, aydan, günden, hatta saatten sık sık söz edildiği halde, benzer ve koşut durumlara, konuşmalara yer verilerek zamanın bu kişiler için hiç akımıyormuş gibi görünmesi ve seyirciye de aynı duygunun geçmesi sağlanmıştır. Konuşmalarda yanıtların, soruların üstünden başka konuşmalar geçtikten sonra verilmesi, seyircinin kolay yanıtlarla rahatlamasını önlemiş, örtük bir gerilim yaratılmıştır. Böylece, gerilimi artırmak için özün gereği olmayan düğümlere, çatışmalara yer vermeye gerek kalmamıştır. Örtük gerilimi sezdirmek için başvuru yöntemlerinden biri de kriz barındıran sahnelerde uzamın daraltılması, kişilerin birbirine yaklaştırılması olmuştur. Shakespeare nasıl dramatik olanı vurgulamak için olayları çoğaltmış, klasik birlik kurallarını aşmış, olayların arasına uzun monologlar, yüksek sesle düşünme parçaları eklemiş, rastlantılara yer vermekten kaçınmamış, olay düzenlemede ve kişileştirmede karşıtlıklardan, koşutluklardan yararlanmışsa; Çehov da klasik dram yapısını kendi malzemesinin gereğine göre inceltmiş, olayları duraklarla, gecikmelerle seyreltmış, zamanı ve uzamı, anlamı vurgulayacak biçimde kullanmış, oyunun dramatik anlamını sağlayacak yalın bir düzenleme yapmıştır. Çünkü onun yansıtmak istediği dünya artık Shakespeare'in tutkulu insanların hareketli dünyası değildir. İnsanın dramı günlük olayların altında yatan, günlük ilişkileri etkileyen umut kırıklıklarında, korkularda, özlemlerde gizlidir.

Çehov'un oyunlarında insanın, yaşamak zorunda olduğu gerçekle, özlediği ve gerçekleşmesini istediği gerçek arasındaki uçurumu görmek zorunda kalması onun dramını yaratır. Bunun toplumsal boyutunda büyük bir değişim sürecine girmiş olan on dokuzuncu yüzyıl Rus toplumunun yaşama koşulları bulunur. Evrensel boyutunda ise, insanoğlunun ahlaki değerleri olan, vicdanı olan bir yaratık olması yatar. Çehov'un kişileri, toprak köleliğinin kaldırıldığı, ortasının güçlendiği, ticaretin geliştiği, para kazanma tutkusunun ateşlendiği, endüstrileşmeye adım atıldığı, değer yargılarının de-

ğiştiği bir dönemde yaşamalarını sürdürmeye çalışan mülk sahibi toprak soylularıdır. İyi eğitim görmüş, güzel alışkanlıklar edinmiş, rahat yaşamaya alışmışlardır. Gördükleri eğitim onlara sıradan insanların üstünde bir ahlak düzeyi, bir artı duyarlık, bir zevk inceliği sağlamıştır. Fakat hazır yemeye ve rahata alışmış olduklarından çalışmayı, topraklarını işletmeyi beceremezler, ellerindeki yitirme tehlikesini yaşarlar, ya da tümüyle yitirirler, yoksul düşerler. İşte toplumdaki değişim sürecine denk düşen bu bireysel düşüş süreci içinde bir insanlık dramı yaşanır. Bu insanlar, toplumdaki ekonomik değişime koşut olarak değer yargılarının da değişmekte olduğunu görmek zorunda kalmışlardır. Yoksullaşmaya katlansalar da bağlandıkları değerlerden ödün vermemekte direnirler. Bugün suya düşen umutlarını, kendilerinin tanık olamayacağı uzak yarınlara bağlarlar. Çehov'un kişileri, ne kadar güçsüz, eksikli, beceriksiz olurlarsa olsunlar, insanı insan yapan değerlere inanmış olmaları ve gönül yücelikleri ile insan-oğlunun insana özgü özüne ışık tutarlar. Yaşadıkları umut kırıklığı ise, onların özel dramını insanlığın evrensel dramına bağlar.

Toplumlardaki gelişmeler insanlığın yaşamında yeni dramlar ürettikçe, sanatçılar da dramatik olanı ifade edebilecek yeni biçim arayışlarına yöneldiler. Modern olarak adlandırılan yazarlar, düşünürler, kendi çağlarının insanının çıkışsızlığını vurgulamak için klasik dram yapısına alternatif oluşturacak denemelere giriştiler. Klasik dram yapısına en sistemli karşı çıkış Epik tiyatro olarak adlandırılan bir akımdan, bu akımın düşünürü ve uygulayıcısı Bertolt Brecht'den geldi. Brecht, kuramı ve uygulaması ile toplumda gözlemlediği bilinçsizliği aşmayı, düşünceyi devindirmeyi, umutsuzluğu umuda çevirmeyi amaçlıyordu. Böylece gerçekçi tiyatronun başarısız örneklerinde tıkanma noktasına gelen geleneksel kurgulama yöntemi aşıldı. Klasik dram yapısının başarısı denenmiş kurgulama teknikleriyle çarpıcı sonuçlar elde etmek yerine, seyirciyi ezbere yanıtlarla oyalamayacak, onun yeniden düşünmesini, heyecanlanmasını sağlayacak yeni yöntemler uygulandı.

Bertolt Brecht'in klasik dram yapısında yaptığı en önemli iki büyük değişiklikten biri zaman ve yer birliği kuralından sonra eylem

birliği kuralını da aşmak, oyunlarının öyküsünü parçalara bölerek sıralamak oldu. Parçaların birbirini neden-sonuç bağı içinde izlemesi gerekmiyor, bir gerçeğin farklı yüzlerini gösterecek biçimde yan yana getirilmesi yeterli görülüyor, bir anlatıcı, öykücüklerin arasındaki bağlantıyı kuracak gerekli bilgiyi veriyordu. İkinci büyük değişiklik ise, olayların ne yönde gelişeceğini seyirciye önceden bildirilmesi, her öykü parçasının başına o öykünün söylemini bildiren kısa bir açıklamanın yerleştirilmesi oldu. Böylece seyirci olayın nasıl gelişeceğini merak etmeyecek, ilgisini olayın nedenleri üzerinde yoğunlaştırarak yanlıştın nerede yattığını görmeye başlayacaktı. Amacı, toplumun sınıfsal yapısını, ortasının çıkarını kollamak üzere kurulmuş ekonomik düzenini anlatmak, bu düzenin sorumlularını tanıtmak, kişiyi kendi sorumlulukları üzerinde düşündürmek olan epik tiyatrodan dramatik olan, insanların bu düzenin farkında olmamaları, bu düzene alet olmaları ve kendi düş kırıklıklarını kendilerinin yaratmaları idi. Oyunlar bu anlamı belirtecek epizotlardan, epizotları birbirine bağlayan anlatılardan ve aralara yerleştirilen şarkılı bölümlerden oluşturuldu. Şarkıların sözleri oyunun bildirisine açıklık getiriyordu. Kişileştirmede psikolojik ayrıntılar üzerinde durulmaktan kaçınılıyor, ilgi insanın kişisel mazeretlerine değil, toplumsal sorumluluklarına yöneltiliyordu.

Bertolt Brecht, tiyatro sanatından ne beklenilmesi gerektiğini açık seçik belirlemiş bir kuramcı, yazar ve yönetmen olarak oyunlarda düşünceyi bulandıracak, ya da başka yönle saptıracak kurgu hünerlerinden dikkatle kaçındı. Oyunun bildirisini kanıtlayan olayların küçük öykücüklerle bölünmesinin, anlatıcı ile, şarkı sözleri ile, yanlıştın anlamayı önleyecek açıklamalara yer verilmesinin nedeni bu yalınlığı ve doğrudan iletişimi sağlamaktı. Fakat söylemin ve oyunun öyküsünün açık seçik olmasına karşın, seyirci ona sunulan örnek üzerinde çok yönlü düşünebilmeliydi. Bertolt Brecht, seyircinin kestirme çözümlerin kolaylığına sığınmadan ona sunulan gerçek üzerinde düşünmesini sağlamak için de çeşitli yöntemler uyguladı. Bunların en önemlisi oyunda belirtilen her doğrunun karşısına bir başka doğru çıkartmaktı. Seyirci böylece iki doğrunun da geçerli

olduğunu fark edecek, fakat böyle bir denge ile yetinmeyerek kendi doğrusunu bulmaya çalışacaktı. Brecht bu sürecin oyun boyunca ve oyundan da sonra sürmesini, seyircinin oyun bittikten sonra da yeni sentezlere yönelmesini sağlamak için oyunda sunulan gerçeğin kendi yaşamımızda başka biçimlere girerek sürdüğünü, oyunun sonucunun kesin bir çözüm olmadığını, başka çözümlerin de olası olduğunu sezdirme yolunu denerdi. Dramaturgisini epik sözcüğünden çok, diyalektik sözcüğü ile açıklamayı yeğlemesi bu yüzdendir.

Bertolt Brecht, tiyatro sanatından beklenmesi gerektiğine inandığı işlevin tam olarak gerçekleşmesi için oyunun sahnelenişi ve oynanış biçemi ile ilgili ciddi bir öneri daha getirmiştir. Bu öneri ile Batı tiyatrosunun gelenekselleşmiş yanılsama (illüzyon) yaratma yöntemleri bir kenara itiliyor, seyircinin sahnedeki oyunu sanki gerçekmiş gibi değil, oyun olduğunun farkında olarak izlemesi isteniyordu. Yanılsamanın kırılması için başvurulan yöntem yadırgatma denildi. Seyircinin oyunu, yanılsamaya girmeden, oyuncularla duygudaşlık bağı kurmadan, düşüncesini heyecanı ile bulandırmadan izlemesi için sahnelenişte, oyunculukta nasıl bir teknik uygulanacağı ayrıntıları ile belirtildi. Oyunun yazımında gözetilen parçalı düzenleme, anlatıcı kullanımı, her bölümün başında o bölümün söyleminin bir cümle ile açıklanması gibi teknikler istenen yabancılaşmayı sağlamaya zaten yardım ediyordu. İllüzyonun kırılması ile seyirci, yazarın onu durup düşünmeye çağırdığı yerlerde oyunun büyüünden uzaklaşacak, sahnede olup biteni uzak açıdan görüp değerlendirmeyi, tanık olduğu olaylardan sonuç çıkarmayı başaracaktı. Bertolt Brecht, yalnız yazar olarak değil, uygulamacı olarak yakından tanıdığı tiyatro sanatının her aşamasında yadırgatma etmenlerinin nasıl kullanılacağını Küçük Organon adlı yapıtında açıklamıştır.

Epik tiyatro kuramında üzerinde ısrarla durulan yadırgatma ilkesinin, Aristoteles'in sağaltma (katharsis), on dokuzuncu yüzyıl tiyatrosunun tragedyaya özgü uzaklık (trajik distans) ve romantik tersinleme (romantik ironi), Rus Formalistlerinin yadırgatma (ostreionne) gibi kavramlarında da içkin olduğunu anımsıyoruz. Bu da gösterir ki, tiyatrodan beklenen işlevin gerçekleşebilmesi, oyunun içerdiği

dramatik anlamın en doğru biçimde anlaşılabilmesi için, başından beri oyun ile seyirci arasına bir uzaklık girmesinin gereği üzerinde durulmuş, seyircinin tamamıyla duygularının etkisinde kalmadan olayları uzak açıdan değerlendirmesi gerekli görülmüştür. Brecht'in bu düşünceye getirdiği yeni boyut, epik tiyatronun amacına uygun olarak yadırgatmanın ortasınının aldatmacalarına karşı bir uyarı olarak kullanılmasıdır. Brecht, yazarlıkta olduğu kadar, sahnelenişte ve oyunculukta uygulanacak yadırgatma tekniklerini de açıklamıştır. Bu açıdan, Brecht tiyatrosunda oyunun dramatik anlamı ile oyun yapısı arasındaki sağlam bir uyum kurulduğu, Brecht'in önerilerini böyle bir uyum zorunluğunun bilincinde olarak getirmiş olduğu görülür.

Dönüp geriye baktığımızda, kurgulama hünerinin ağır bastığı oyunlarda, olayın nasıl sonuçlanacağı konusunda uyandırılan merakın, ya da sonucun bıraktığı duygusal etkinin seyirciyi, oyunda sergilenen düşündürücü insanlık gerçeğinden uzaklaştırdığını gördük. Benzer bir sorun klasik dram yapısına karşı çıkmış olan epik tiyatronun başarılı olmayan uygulamalarında da ortaya çıkmıştır. Böyle oyunlarda yadırgatma, oyunun bütününe egemen olarak seyircinin oyundan tümüyle kopmasına neden olur. Yadırgatma etmenlerinin bolluğu ve kullanılıştaki aşırılık, düşüncenin duyguyla beslenmesine engel oluşturur. Bu durumda seyirci sahnede sergilenen gerçekten hiç etkilenmediği için o konuda düşünme, tartışma, öğrenmeye, anlamaya çalışma yerine, oyunda sunulan bildiriye olduğu gibi kabullenme eğilimine girer. Bu, epik-diyalektik tiyatrodan beklenen ve seyircide tamamlanması düşünülen gelişim sürecinin gerçekleşmemesi demektir. Cesaret Ana'da, savaşın sırtından geçineyim derken çocuklarını bir bir aynı savaşta yitiren Anna Fierling'in dramında duygu ve düşünce dengesinin dikkatle korunduğu görülür. Özellikle oyunun son sahnesi bu açıdan incelenmeye değer. Bu sahnede Anna'nın sağ kalan son çocuğu olan sağır ve dilsiz kızı, düşman güçlerinin köye yaklaştığını haber vermek için arabasının üstüne çıkar, öldürülmeyi göze alarak trampetini çalar ve yaklaşan askerler tarafından vurulur. Kızın davranışı kahramancadır, heyecan

uyandırır. Fakat oyun bu yoğun duygu aşamasında noktalanmaz. Kızının ölüm acısını sessizce yaşayan Anna Fierling, üç çocuğunun yaşamına malolan savaş ortamında satışını sürdürmek üzere düzenini yeniden kurar ve arabasını çekerek uzaklaşır. Seyirci bir yandan onun acısını paylaşıırken, bir yandan ne kadar bilinçsiz olduğunu anlayacak, olası ki, kendi yaşamındaki benzer yanlışlar üzerinde düşünmeye başlayacaktır. Böyle bir sonuçla duygu yükü düşünceyi köstekleyici değil, besleyici bir görev yapmıştır.

Epik-diyalektik tiyatroda özün biçimle uzlaşmasına verilebilecek başarılı örneklerin başında Bertolt Brecht'in olgunluk dönemi oyunları gelir. Galileo Galilei'yi bu uyumun nasıl sağlandığını göstermek üzere ele alırsak görürüz ki, yazar konusu ve işleyiş tekniği ile hem seyircinin sergilenen gerçekleri anlamasını, hem de yaşanan durum üzerinde çok yönlü düşünmesini sağlamıştır. Galileo Galilei'de, ünlü bilginin yaşamı on üç bölümden oluşan bir dizi olayla anlatılır ve canlandırılır. Aristoteles'in, eylem birliğini açıklarken, oyunun olay örgüsünün bir insanın başından geçen her türlü olayı içermeyip, tek konu çevresinde ve organik bir bütün oluşturacak biçimde örgütlendiği konusunda açıklama yaptığını anımsıyoruz. Oysa Brecht oyununda özellikle bir insanın başından geçen türlü olayları sıralamayı seçmiş, böylece ilgiyi, bir sorunun nasıl düğümlenip, nasıl çözümlendiğine değil, insanoğlunun yaşamında çeşitli sorunları neden ve nasıl yaşadığına, her aşamada hangi kararları aldığına, bunların ne ölçüde doğru olduğuna çekmiştir. Bölümlerin başında o bölümde sergilenecek gerçeklerin kısa bir özeti verilmiş, ayrıca bir şarkıcık ile bölümün söylemi açıklanmıştır. Bu yöntem de klasik dram kurucusunda gözetilen soru-yanıt düzenlemesinin karşıtıdır ve seyircide, yanıtın ne olacağı konusunda merak uyandırma yerine sergilenen gerçeğin ne anlam taşıdığı konusunda ilgi uyandırır. Örneğin ilk bölümde bize verilen bilgi, Galilei'nin sıradışı bir bilim adamı olduğu, Kopernik'in kuramını kanıtlamaya çalıştığı, bu alanda önemli bulguların izini sürdüğü, fakat bilim yapmak için parasal olanak sağlayamadığı için varsıl ailelerin akılsız çocuklarına ders vermek zorunda kaldığıdır. Galilei'nin önünde iki seçenek vardır. Parlak fakat kolay

buluşlarla yöneticilerin gözünü boyayarak ödenek sağlamak, ya da bilime daha iyi destek sağlayan başka bir kent yönetimine başvurmak. Bağlı olduğu Venedik Cumhuriyeti az para vermekte, fakat bilim adamını çalışmalarında bir ölçüde özgür bırakmaktadır. Daha iyi mali destek sağlayan Floransa'da ise Engizisyonun sözü geçer. Bilim adamı, ya bilimsel özgürlüğünü koruma pahasına çalışma olanaklarından yoksun kalacak, ya da rahat çalışmak ve rahat yaşamak için özgürlüğünü tehlikeye atacaktır. Seyirci bu kısacık bölümde hem Galilei'nin durumu, araştırdığı konu ve karşılaştığı zorluk konularında açık seçik bilgi sahibi olur, hem de ciddi bir ikilem karşısında nasıl karar verilmesi gerektiğini düşünmeye zorlanır. İkinci bölümde Galilei'nin, başka ülkelerde zaten bilinen bir buluşu süsleyerek kendi buluşu imiş gibi yöneticilere sunduğunu ve gereksindiği ödeneği aldığını görürüz. Karşımızda gene bir ikilem durmaktadır: Dürüst ve yoksul kalmak mı, fırsatları değerlendirerek parasal destek sağlamak mı? Ya bu destek bilimde çok önemli buluşların gerçekleşmesine yarayacaksa? Ya başkalarınca da bilinen ve önemsizmiş gibi görünen bu bulgu (dürbün), teleskoba dönüştürülerek bilim adamını yeni bilgilere ulaştıracaksa? Ya yönetimce deniz savaşlarında yararlı olacağı için kabul gören teleskop, gökbilimin hizmetine sunulacak, evrenin gizlerini tanımaya yarayacaksa? Oyunun sonraki bölümlerinde de benzer ikilemler sergilenir. Galilei'nin, bilimin sınırlarını zorlamasına, düşünceyi yeni gerçeklere açmasına karşın, Kilise Tanrısal gerçeğin ulaşılmazlığını savunmakta ve böylece toplumdaki kendi özel yerini ve otoritesini korumakta kararlıdır. Galilei Kilisenin, insanın her şeyi anlaması zorunlu mudur, akıl bizi bir yere götürür mü, sorularını, Kutsal Kitap yanlış yorumlanmış olamaz mı, gözlemlediğimiz gerçekleri yadsıyabilir miyiz, soruları ile çürütmeye çalışır. Kilise Babaları ile Galilei arasındaki söz düellosu, insanlığın şu ana ikileminde karar kılar: Sınırsız özgürlük insanı tehlikeli bir serüvene götürür. İnsanoğlu, ya aklının ve kişiliğinin gücünü bu özgürlükte sınamayı ve sınavın sonuçlarına katlanmayı göze alacak, ya da düşüncesine sınır koyanların sağladığı güvence ile yetinecektir.

Oyunun sonraki bölümlerinde bireyin özgürlüğü ve güvencesi sorunu yerini toplumun güvencesi ve özgürlüğü sorununa bırakır. Galilei, bulgularının halkın gözünü açacağına bilincindedir. Bulgularını bilim dili olan Latince ile değil, konuşulan dille yazmaya başlar ve düşüncelerinin halk arasında yayılmasını sağlar. O zamana kadar açık görüşlü papazların kendilerine bir ayrıcalık olarak tanıdıkları ve sırasında kendi çıkarları için kullandıkları bilgi, halkın dogmalardan kurtulup kendi başına düşünebilmesine ve bilgilenmesine yol açınca din adamları tedirgin olurlar. Çünkü bu gelişim, halkın, toplumdaki düzenin temelinde yatan kurguyu anlamaya başlaması ve tartışmasız otorite olarak kabul ettiği Kiliseyi sorgulama yolunun açılması demektir. Galilei, gözlem yaparak kanıtladığı gerçekleri yadsımaya zorlanır, işkence ile tehdit edilir. Kahramanımız gene bir karar aşamasına gelmiştir: Baskıya hayır deyip işkenceyi ve ölümü göze almalı mı, yoksa boyun eğip yaşamının kalan yıllarını Kilisenin denetimi ve güvencesi altında sürdürmeli midir? Galilei ikinci yolu seçer. Öğrencisi Andrea'nın "Kahramanları olmayan ülkeye yazıklar olsun," suçlamasına yanıtı, "Kahramanlara gerek duyan ülkeye yazıklar olsun," olur.

Oyunun son bölümünde Galilei'nin dokuz yıldır bir evde Engizisyonun tutuklusu olarak gözetim altında bulundurulduğunu, bu yıllar içinde gizlice yazmayı sürdürdüğünü ve Discorsi adlı yapıtını tamamladığını öğreniriz. Daha önce sözünden döndüğü için Galilei'yi suçlamış olan öğrencisi Andrea'nın hocası hakkındaki düşüncesi değişir: " 'Kirletti ellerini, dedik. Varsın kirlensin ama boş olmasın ellerim,' dediniz." Fakat bu kez de Galilei kuşkuludur: Kendine, önder konumundaki kişinin, her şeye rağmen bilimsel amacına katkıda bulunarak mı, yoksa bir ahlak ve direnç örneği oluşturarak mı topluma daha yararlı olacağı sorusunu sorar. Yaşamının son günlerinde Galilei ikinci seçeneği benimsemiş gönünür. Fakat oyunun açık uçlu son repliği yargıyı gene de seyirciye bırakmıştır.

Bertolt Brecht klasik dramatik kurgulamaya karşı çıktığı ve yeni bir dramatik yapı uyguladığı halde, klasik dramaturginin soru ve yanıtlarla geliştirme, önseme yapma gibi, seyircinin ilgisini uyanık

tutacak tekniklerinden yararlanmıştır. Örneğin, Galilei'nin Venedik'ten ayrılma konusunda vereceği kararın ne olduğu o sahnenin başında bize bildirilmiştir. Gene de karar sürecini merakla izleriz. Tıpkı Kilisenin baskısına direnemeyeceğini öğrendiğimiz halde bunun nasıl gerçekleşeceğini merak ettiğimiz gibi. Ne var ki yazar merakımızı yanıtın ne olacağı sorusunda düğümleyip bırakmamış, bir yandan yanıtı bekletirken, bir yandan da bizi çeşitli seçenekler ve sonuçları üzerinde düşünmeye zorlamıştır. Galilei'nin ortalamadan üstün bir kişi olması, zorlu bir seçim karşısında kalması, seçiminin sonucunda manevi yıkıma uğraması ve bu seçimde rahatına düşkünlük gibi bir zaafın da rol oynaması, oyuna trajik bir boyut katmakta, onu klasik tragedya bağlamında bir değerlendirmeye de açmaktadır. Özellikle oyunun sonunda Galilei'nin hem yenik hem yengin olması, Kiliseye teslim olarak yenilgiyi kabullenirken, bunu bir taktik olarak kullanıp yapıtını tamamlaması, Hegel'in tragedya türünde gözlemlediği diyalektiğe uygun bir düzenlemedir. Fakat yazar bu konuda da kesin betimlemeleri çelmeleyen, duruma kuşkuyla bakmamızı ve hiçbir seçeneği tartışmadan kabullenmememizi sağlayan bir tavır içindedir. Örneğin, Galilei Kilisenin baskısına boyun eğip bulgusunu yadsırken bilinçli bir taktik mi uygulamış, yoksa yalnızca yaşama güdüsüne yenik mi düşmüştür? Galilei'nin şaraba ve yemeğe düşkünlüğünü öz benini fazla sevmesinden mi, yoksa onun bilimsel merakını da besleyen yaşam damarının gücünden mi kaynaklanmakta, onun özel kişiliğinin bir parçasını mı oluşturmaktadır? Bu sorulara yanıt aramadan, Galilei'yi trajik bir kahraman olarak yorumlamak olanaksızdır. Yazar, ünlü bir bilim adamının yaşamından yola çıkarak seyirciyi, bilimsel gerçeklere açmak, egemen sınıfların güçlerini halkın bu konulardaki bilgisizliğinden aldığını göstermek, sömürüye karşı uyarmak, bilim adamlarının sorumluluğu üzerinde düşündürmek, çetin durumlarda alınacak tavır üzerinde tartıştırmak istemiş, oyununun yapısını, öykünün gelişimini, konuşmaları, sahne seyirci ilişkisini bu amaca uygun olarak düzenlemiştir.

Klasik dram yapısına en bilinçli karşı çıkış epik-diyalektik tiyatro anlayışını temsil eden Bertolt Brecht'ten gelmişse, en deneyci karşı

çıkışlar da modern akımların yazar ve uygulayıcılarından gelmiştir. Birinci Dünya Savaşı öncesi ve sonrasında sanatların her türünde güçlü karşı çıkışlar yapan, fakat en parlak ürünlerini şiirde, sinemada, plastik sanatlarda veren öncü akımlar tiyatrodan dramatik olanı insanın umutsuzluğunda, umarsızlığında, kısıtılmışlığında gördüler. Oyunlarının kurgusunu, bu umarsızlığı, bu çıkışsızlığı sergileyecek biçimde düzenlediler. Klasik dram anlayışının gerçeğe benzerlik ilkesini de, mantıklı yapısını da göz ardı ettiler. Çünkü anlatmak istedikleri gerçeğin akla uygun bir açıklamasını yapamıyor, içsel olanı eski yöntemlerle dile ve görüntüye getiremiyorlardı. Modern kümesine giren her öncü akım birbirinden farklı denemelere başvurdu. Düşler, sanrılar, ruhsal gerçekler dilin ve görüntünün yeni kullarımları ile sahneye getirildi. Simgeciler, Gelecekçiler, Dışavurumcular, Gerçeküstücüler özgürce yeni yöntemler denediler. Bu alanda en başarılı uygulamaları yapanlar, Absürd tiyatro genellemesi içinde yer alan, modern sonrası da diyebileceğimiz yakın dönemin oyun yazarları ve yönetmenleri oldu.

Günümüzde drama özgü olan öz, asal dram yapısı içinde yoğrulurken epik tiyatro yönteminden de, klasik kurgulamadan da yararlanılıyor. Fakat hem yazımda, hem uygulamada en ilginç örnekleri, klasik dram yapısını bozan, fakat belli bir sistem getirmeden bütün ilgi çekme, etkileme, düşündürme tekniklerinden yararlanan, ya da yepyeni kurgulama yöntemleri deneyen oyunlar oluşturuyor. Modern ve modern sonrası tiyatro yazar ve sanatçılarının ayırıcı özelliği, oyunların yeni özünü en doğru ve etkili biçimde aktaracak bir biçim arayışı içinde olmalarıdır.

Modern ve Modern Sonrası Oyunlarda Dramatik Olan

Modern ve modern sonrası oyunlarda dramatik olan yeni bir durumla ortaya çıkıyor. Bu durum, insanın şaşkınlığı ve güvensizliği olarak özetlenebilir. Bilememekten, anlayamamaktan doğan şaşkınlık özellikle İkinci Dünya Savaşı sonrası insanının düşündürücü gerçeğidir. Tiyatro tarihinde Absürd genellemesi içinde yer almış ellili ve altmışlı yılların oyunları ile yetmişli yıllardan bu yana yazılan ve sahnelenen oyunlarda insan, kendini anlayamadığı bir durum içinde buluyor, nedenini bilmediği, sonucunu kestiremediği biçimde eylemek zorunda kalıyor ve gene açıklayamadığı bir biçimde umutsuzluğa, ya da yıkıma uğruyor. Bu oyunlarda dramatik olan, insanın, bilgisizliğin verdiği şaşkınlığı yaşamak zorunda kalışı ve güvensizlik duygusu içine düşmesidir. Bu gerçeğin trajik boyutu yoktur. Ne oyun kişisine, ne seyirciye tragedyaya özgü pathos'u yaşatmaz. Çünkü yaşanan acı, etik bir kaygıdan kaynaklanmamıştır. Eylemin, ya

da eylemsizliğin, toplum vicdanına koşullu bir nedeni yoktur. Oyunun sonunda geriye yalnızca bunaltıcı bir saçmalık bilinci kalır.

Oyun kişinin kişiliğini yitirdiği, durumun anlamsız olduğu, eylemin amaçsızlaştığı, sonucun düşünsel ve duygusal etkisinin azaldığı, verilecek kararın çoğu kez seyirciye bırakıldığı bu oyunlarda, malzemenin gereğine cevap verebilecek biçimleme modeli, klasik olay kurgulaması da, epik düzenleme de olmamıştır. Bu oyunlarda olaylar adı konulmadan ve rastlantılarla gelişir. Anlamsız konuşmalar, şakalar, sorular ve yanıtlar, oyun kişilerinin, içinde bulundukları duruma gösterdikleri örtük tepkiyi dolaylı olarak açıklar. Böyle bir tepkide ne iddia, ne amaç, ne seçim, ne kararlılık, ne belli bir çatışma hazırlığı vardır. Kişiler sıkıntılarını gevezelik ederek dışa vururlar. Onlar, sanki aralarında bir çatışmacılık oyunu oynayan, ya da buna zorlanmış olan insanlardır. Kişinin, istencini gerçek yaşamında değil, oyununda öne çıkarmaya çalışması, bunu yaparken, umarsızlığının bir ifadesi olarak saçmalaması, ya da oyunun sağladığı özgürlüğe sığınması, böyle avunması, onun dramının özünü oluşturur. Kimi tiyatro yapıtlarında ise, oyun içindeki bu oyun tehlikeli olmaya başlar. Takılmalar tehditlere, tehditler saldırıya dönüşür. Oyun, oyun olmaktan çıkar, yaşama müdahale eder. Bu kez de oyun kişileri bilmeden ve amaçlamadan kendilerini çıkışsız ve çoğu kez ölümcül bir durumun içinde bulurlar. Dramatik olan, kişinin istenç dışı bir eylemle, ya da bir davranışla bilmeden kendini tuzağa düşürmüş olmasıdır.

Görüldüğü gibi modern ve modern sonrası oyunlarda da olaylar insanoğluna layık olmayan bir duruma doğru gelişmekte, fakat bu gelişimde oyun kişinin bilinçli, amaçlı eylemi yerine, bilinçsiz, rastlantısal, tutuk davranışlar etkin olmaktadır. Olaylar neden sonuç bağlantısı içinde birbirini izlemediği ve dizimsel bir izlek oluşturmadığı için mantıklı bir gelişimden söz edilemez. Eylemsizlik belirtisi olarak da yorumlayabileceğimiz bu rastlantısallık, çoğu kez de tutukluk, insanın eyleme gücü ve sorumluluğu konusunda düşündürücüdür. Onun için de, dramatik olanın oluşmasında bilinçli ve mantıklı eylem kadar etkin olur.

Modern ve modern sonrası oyunlarda bir olay gelişiminden nadiren söz edilebilir. Olayların yerini durumları almıştır. Gerçek yaşamda bir değişimin ve gelişimin olanaksız olduğunu imlemek için, olayların yatay gelişimini düzenleyen klasik kurgulama tekniği yerine alt anlam üretme tekniklerine başvurulmuştur. Oyun kişileri, durumlar, konuşmalar, hatta sözcükler böyle bir anlamı üretecek biçimde yerleştirilir. Durumların, kişilerin, konuşmaların yerleşiminde karşıtlıklardan, koşutluklardan yararlanır. Katlanarak geliştirilmiş olan bu dizisel kurgunun bir birikim oluşturması ve seyircinin bu birikimden yola çıkarak derin anlama ulaşması amaçlanmıştır. Şurası da bir gerçektir ki, alt anlam katmanları üretmek, dikkatli seyirciyi derin anlamlara açmak için oyunun öğelerinin karşıtlıklar ve koşutluklar gözetilerek yerleştirilmesi, yinelemelere, benzerliklere, göndermelere başvurulması, tiyatronun usta yazarlarının bildiği ve sırasında klasik kurgulama yöntemi ile birlikte uyguladığı bir yöntem olmuştur. Modern oyunların farkı, böyle bir düzenlemenin, yatay olay gelişiminin yerini alacak ve bütün oyuna yayılacak biçimde kullanılmasıdır.

Modern ve modern sonrası oyunlarda dikkatin olayların gelişimine, dolayısı ile geleceğin ne getireceğine değil, neyin, niçin değişmediğine yönelmesi, seyircide, klasik kurgulamanın uyandırdığı merak ve heyecanın yerini tedirginliğin ve şaşkınlığın almasına neden olur. Oyun kişilerinin korkuları seyirciye de bulaşmış gibidir. Seyircinin bu biçimde etkilenmesi, oyun kişinin sahnedeki yaşantısını paylaşmış olmaktan değil, durumun evrensel boyutunu kavramış olmaktan ileri gelir. Zaten oyun kişileri özel karakterler olarak derinliğine işlenmemiş, ya da belli grupları temsil eden tipler olarak ele alınmamıştır. Onlar bir durumu yaşamak zorunda kalan canlı figürlerden ibarettirler. Çünkü onların ruh yapılarını, düşüncelerini, moral kişiliklerini, hatta sosyal kimliklerini açıklayacak bilgiler verilmemiş, daha doğrusu bu kişiler sözleri ve eylemleri ile bu özelliklerini bize iletmemişlerdir. Sahnede yansıtılan, yalnızca toplumdaki, ya da evrendeki bilinmez mekanizmaların tuzağına düşmüş, korkmuş, şaşırmış insancıklar ve bu insancıkların nedensiz ve sonuçsuz çırpınışılarıdır.

Bu umarsızlığın görünüşteki nedeni, modern yaşama biçiminin getirdiği iletişimsizlik, yabancılaşma gibi olgularsa, derindeki nedeni, insanın, niteliğini kavrayamadığı bir durumu yaşamak zorunda oluşudur.

Tiyatro tarihine baktığımızda, gerçeği bilememenin başlangıçtan beri sahnede, insanlığın temel sorunlarından biri olarak yaşatılmış olduğu görürüz. Fakat bu oyunlarda bilgi eksikliği özel bir durum olarak kahramanın yaşamına müdahale etmiş, fakat yaşamın tümünü ve seyirciyi kapsamamıştır. Burada, bilgi eksikliğini, tragedya türünün doğmasında asal etken olarak kabul eden görüşleri anımsıyoruz. Bir yoruma göre, Antik tragedyalarda Tanrıların bazı bilgileri insanoğlundan esirgemiş olması, ya da insanlara yanıltıcı bilgiler vermesi trajik olanı doğurmuştur. Sophokles'in Kral Oidipus'u, Shakespeare'in Hamlet, Kral Lear, Othello gibi tragedyaları, Racine'in Phèdre'i, Molière'in Tartuffe'ü gibi oyunlarda bilgi eksikliği kahramanın eyleminin itici gücünü, ya da yıkımın nedenini oluşturmuştur. Oidipus, Thebai'ye ilk gelişinde Sfenks'in sorusunu doğru yanıtlayarak bilgi üstünlüğünü kanıtlamış kişidir. Böyle bir özgüven içinde yeni bilinmezi çözmeye çalışırken karşısına başka bilinmezler çıkar ve Oidipus, zor bir bilmeceyi çözebildiği halde kendine ait en önemli gerçeği bilememiş olmanın acısını yaşar. Gerçeğin bilgisine sahip olan kör Teiresias'ın durumu ile, gözleri gördüğü halde gerçeği göremeyen Oidipus'un durumu karşıttır. Oidipus, gerçeği gördüğü zaman, gören gözlerine gereksinimi olmadığını anlayacak ve onların ışığını söndürecektir. Bu olay, gerçeğin bilgisine dış gözlemiden öte bilgelikle varılabileceği gibi bir yantemayı gündeme getirerek oyunun hem temasını beslemiş, hem duygusal etkisini pekiştirmiştir.

Kral Lear, geçkin yaşına rağmen kendi kızlarını tanıyamamış olandır. Onun bu bilgisizliği, bir kral olarak yakın çevresine uzak düşmüş olmasından ileri gelmiş olabilir. Lear'in fırtına ile karşılaşınca geçirdiği bunalım, onun bir kral olarak doğa ile ancak güzel havalarda, belki bir tilki avında karşı karşıya geldiğini, fakat doğanın tehlikeli yüzünü hiç tanımamış olduğunu düşündürür. Öte yandan, en yakınlarını bile doğru değerlendiremeyen bir insanın halkını tanıması da beklenemez. Bu toyluk erk sahibi kişinin bilgisizliğinin

toplum açısından oluşturacağı tehlikeye işaret eder. Hamlet'e bilgi verilmiş, fakat kanıt gösterilmemiştir. Onun eylemini ateşleyen bu konudaki bilgi eksikliğidir. O da çevresini iyi tanımadığı için yanlış değerlendirmeler yapar, kolay tuzağa düşer. Othello, savaş sanatındaki becerisine, renkli yaşam serüvenine, olgun yaşına karşın insan tanıma sanatını öğrenememiş bir yaşam acemisidir. Kinci düşmanı Iago'nun oyununa gelir. Küçük bir mendil hilesine kanar. Gerçek anlaşıldığı zaman bu bilgisizliğinin cezasını canına kıyarak ödeyecektir. Yalanın, hilenin, ikiyüzlülüğün yaygın olduğu toplumsal ortamlarda erdemli kişinin bilgi eksikliği büyük yıkımlara neden olacak bir trajik hatadır. Phèdre'de krala verilen yanlış bilgi genç prensin ölümüne neden olur. Tartuffe'de, oyuna adını veren ikiyüzlü, düzençi, yobaz hakkında doğru bilgi edinilmemiş olması yüzünden bir ailenin yıkımına ramak kalır.

Ibsen, Strindberg, Gorki, Çehov gibi gerçekçi akım yazarları, somut gerçek bilgisinin, bilgiye temellendirilmiş mantıklı düşüncenin yüceltildiği bir ortamın yazarlarıdır. Bu yazarların oyunlarında gerçekleri görememe, bir toplum sınıfına özgü eksikliklerdir. Oyun kişileri bu eksikliği eylemlerine yansıtırlar. Örneğin, Strindberg'in Baba, Ibsen'in Bir Halk Düşmanı, Gorki'nin Küçük Burjuvalar gibi oyunlarında varlıklı, aydın kişiler halka da, kendi yakınlarına da yabancı düşmüş, bu konuda bilgisiz ve beceriksiz insanlardır. Çehov'un oyun kişileri, görgülü, akıllı, duyarlı insanlar oldukları halde toplumsal olayların gelişim doğrultusu göremeyen, toplumdaki güçleri tanımayan, bu yüzden, nedenini açıklayamadıkları bir acıyı yaşamak zorunda kalan kişilerdir. Son istekleri, kendi yaşamları sona erdikten sonra neler olacağını bilebilmek olur. Bu özel istek aslında bütün insanların ezeli özlemini yansıtır. Böylece, geleceği bilememe durumu, evrensele uzanan bir insanlık sorunu olarak yaşanır.

Piscator gibi, Brecht gibi, toplumbilim verilerine önem veren, bu konularda politik bir tavır alan yazarlar, durumlarının bilincinde olmayan kişilerin hatasını hoşgörmemişler, onların bilgisizliğini, bençilliklerinden, çıkar kaygılarından ileri gelen, bir sınıf takıntısı olarak yargılamışlardır.

Bugün modern olma özelliğini koruyan ve modern sonrası tiyatro-sunun bir ölçüde öncülüğünü yapan Dışavurumcu ve Gerçeküstücü sanatçılar endüstrileşme ile birlikte ortaya çıkan toplum sorunlarını irdelerlerken bilgi eksikliği konusunda başka bir kaygıyı dile getir-diler. Bu kaygı, makine gücüne karşı duyulan güvensizlikten ileri geliyordu. Buharlı makine, hem kendi başına insanın direncini aşan tehlikeli bir güç kaynağı, hem de sermaye sahibinin elinde bir ege-menlik aracı olmuştu. Bu güç sıradan insanın kontrolünü aşıyor, bilgi yetmezliğine benzer bir yetersizlik duygusu uyandırıyor ve onu korkutuyordu. Fritz Lang'ın "Metropolis" adlı filmi bu korkuyu sine-ma dili ile çarpıcı bir biçimde görüntüye getirdi. Günümüzde uzayla ilgili yeni bulguların yarattığı, gene bu konudaki bilgilerin sınırlı oluşundan kaynaklanan ürküntü beyaz perdeye yansıyor, korku uyan-dıran fanteziler üretiyor.

Tiyatroda, gerçeğin ne ölçüde bilinebilir olduğu sorusuna yarı felsefi bir tavır içinde Simgeciler eğilmiştir. Simgeci yazarlar yaşamın gizemli olduğunu ve ancak imge ve simge dili ile ifade edilebile-ceğini savundular. Karşımıza gene bir bilinmezlik sorunu çıkıyordu. Ancak burada, fizikötesine olan inançtan, metafizik düşünceden kaynaklanan bir bilinmezlik söz konusuydu. İnsan aklının, ancak gerçeğin görünebilen yüzünü algılayabildiği, Tanrısal gerçeği göre-mediği inancına dayanan bu düşünce sanatçıya, tıpkı Yeni Platoncu düşünürler gibi ötegerçeği sezebilme ayrıcalığını tanıdı. Ozanlar sezgilerini sözcük hünerleri ile ifade ederlerken, sahne tasarımcıları görüntü dilinden de yararlanılabileceğini gösterdiler. Dekorda gizem atmosferi yaratacak düzenlemelere gidildi. Açık ve seçik olarak görülemeyen, bilinemeyen gerçeklerin dolaylı yollardan anla-tılmasında gösterilen ustalık, korku ve ürperti yanında estetik bir zevk de uyandırıyor. Sembolizmin güçlü temsilcisi Maurice Maeter-linck, bilinmezin büyüünden ustaca yararlandı. Evin İçi, Kör, Pelléas ve Melisande gibi oyunlarını gizemli bir atmosfer yaratacak biçimde kurguladı. Bu oyunlarda eylemsizlik, kişilerin iç deviniminin gös-tergesi olarak değerlendirilmişti. Örneğin, Evin İçi adlı tek perdelik oyunda, gölde boğulmuş olan kızın cesedi eve doğru taşınırken,

durumdan habersiz olan aile üyelerinin sessiz bekleyişi, onların kötü bir şeyin olduğunu sezdiklerini gösteriyordu. Çağrılmadan Gelen’de, yeni doğum yapmış bir kadın içerideki odada ölüme yaklaşırken, dışarıda bir masa çevresinde oturan yakınları ölümün gözle görül-meyen varlığını sezip ürperiyorlardı. Bu oyunlarda gerilim, kaçınıl-maz olanın sezilmesinden ve olacakların kaygı ile beklenmesinden doğuyordu. İnsanoğlunun en yadsınamaz gerçeği olan ölüm teması, belli bir yere ve zamana oturtulmadan, belli bir koşula bağlanmadan evrensel bir insanlık gerçeği olarak yansıtılıyor, bu konudaki bilgi eksikliğinin uyandırdığı ürküntüden yararlanılıyordu. Ölümü bek-leyişin dramına Synge, Ghelderode gibi yazarlar da oyunlarında yer verdiler. Bu oyunlarda fizikötesi olanın sezgiye açılması, klasik dramaturginin temel dayanağı olan akılcı yaklaşımın altını oymaya başlamıştı. Bu tavrın uzantılarına günümüz tiyatrosunda da tanık oluyoruz. Modern sonrası toplumlarda Aydınlanma çağının akılcı yaklaşımı yıpratılırken, Doğu mistisizmine yeşil ışık yakılıyor. Klasik tiyatrodaki gerçeği bilememe durumu insanı aramaya, öğrenmeye ve bu yolda eylemeye iterken, günümüz tiyatrosunda insanın sezilebilir olanı sezememiş, ya da yarı sezebilmiş olması, onu tehlikeli bir eylem-sizliğin içine itiyor.

Bir kez daha geriye dönersek, insanoğlunun bilgi eksikliğini dra-matik bir durum olarak ele almış olan Luigi Pirandello’yu görürüz. Onun oyunlarında da insanlar gerçeği bilememekten doğan şaşkın-lığı ve kararsızlığı yaşarlar. Bu oyunlarda bilgisizlik, Antik tragedya-lardan ve Shakespeare oyunlarından farklı olarak, eylemi ateşleyici değil, tutuklayıcı bir rol oynar. Bu bakımdan Pirandello, bir ölçüde modern dram anlayışının öncülüğünü yapmış olur. Pirandello’nun oyunlarında gerçeğin mantıklı ve herkes tarafından aynı biçimde anlaşılabilir bir yüzü yoktur. Farklı, hatta karşıt gerçekler yan yana hatta iç içe yaşar. Bunu anlayan insan nasıl davranacağını bilemez. Yasalarla, kurallarla kuşatılmış olduğundan kendine bu koşullara uygun bir yaşama biçimi seçmiştir. Bu biçim onun özü ile çelişebilir. İnsanın toplumsal maskesi ile gerçek kimliği arasında bir karşıtlık oluşur. Bu durum, belli bir zümrenin, sınıfın sorunu

olarak değil, toplumsal yaşamın gereği olarak ortaya çıkmıştır. Pirandello, bu düşünceden yola çıkarak gerçeğin görece olduğu sonucuna varmıştır. Farklı maskelerin ardında farklı gerçeklerin yaşandığı bir ortamda gerçek herkese göre değişmektedir. Kimse bir şeyi doğru bildiğini iddia edemez, bildiğinden emin olamaz. Bu yüzden oyun kişileri bol bol konuşur, oyunlarla, çalımlarla oyalanırlar ve bir tıkanıklığın dramını yaşarlar. Altı Kişi Yazarını Arıyor'da yazar, oyun kişilerinin umutsuz bir çırpınısı içinde kendi yaşamlarının oyununu oynamak istediklerini gösterir. Tiyatro sahnesindeki bir oyunun provalarını durduran altı kişilik aile, yaşamlarının en kritik anlarının sahnede canlandırılmasını ve oyuncuların bu serüveni tamamlayarak yaşamlarına bir anlam kazandırmasını isterler. Anne'nin, Baba'nın, Üvey kızın, Büyük oğul'un canlandırdıkları gerçekler birbirini tutmaz. Eskiden gerçekleşmiş olması gereken bir ölüm olayı o sırada sahnede gerçekleşir. Gerçekle oyun iç içe girmiştir. Böylesine çelişkili bir yaşantılar yumağına tiyatro sanatı da bir ad koyamamaktadır.

IV. Henry, Pirandello'nun, oyunla gerçeğin, yalanla doğrunun birbirinden ayırlamadığını gösteren bir başka oyunudur. Bir karnaval eğlencesinde attan düşerek başından yaralanan varsıl ve soylu kişi, kendini Alman İmparatoru IV. Henry sanmaktadır. Onu çok seven kardeşi, onun fantezisine uygun bir ortam yaratmış, yirmi yıl onu gerçek bir kral gibi yaşatmıştır. Henry'nin, kazadan bir süre sonra bilincini yeniden kazandığını, fakat hoşuna giden kral yaşantısını bir oyun gibi sürdürdüğünü ve gerçeği kimseye açıklamadığını öğreniriz. Bundan haberli olmayan dostları onu iyileştirmek amacıyla bir gösteri düzenlerler. Bu gösteride kazanın yer aldığı yirmi yıl öncesi canlandırılacak, Henry'nin o zamanki sevgilisi rolünü, şimdi yaşlanmış olan eski sevgilinin genç kızı oynayacaktır. Henry bu oyuna katılır ve kendisini attan kasten düşürdüğüne inandığı eski rakibini öldürür. Bu cinayetin, anıların canlanması ile oluşmuş gerçek bir bunalım sonucu mu işlendiği, yoksa bile isteye planlanmış mı olduğu anlaşılmaz. Bilinen tek şey, bundan böyle Henry'nin akıl hastası rolünü sürdürmek zorunda olduğudur. Görüldüğü gibi Pirandello

seyirciye, maske ile gerçek yüzün, oyunla gerçeğin birbirinden ayrılamadığı bir dünya sunmuş, onu da bu dünyanın bir parçası yapmıştır. Çünkü artık seyirci de bilinmezin içindedir. Onun, sahnede-kilere üstünlük kurarak yaşadığı, gerçeği bilme ayrıcalığına son verilmiştir. Pirandello'nun bu yorumu bizi çağımız oyunlarına bir adım daha yaklaştırır.

İkinci Dünya Savaşını hazırlayan ortam, savaşın öncesi ve sonrasında insan ve değerleri konusunda yeni kuşkuların doğmasına yol açtı. İnsan hakları, adalet, karşılıklı güven, saygı, sevgi gibi evrensel değerlerin ancak kitaplarda korunduğu, günlük yaşama geçirilmediği görüldü. Önceki dönemlerle yüceltilen bazı değerlerin ise, savaşlara neden olduğu, kısıcılığı desteklediği gerekçesiyle, eksikli ve sakat, en iyi yorumla da çocuksu olduğu görüldü. Amaç ve amaca yönelik eylem, savaşla birlikte insancıl anlamını yitirdi. Sonuçta, amacını, umudunu, inancını, insanca değerlerini yitirmiş bir dünyada yaşamak anlamsızlaştı. İnsan, eyleyerek kimliğini adlandıırma fırsatından yoksun kalmıştı. Savaşa yönelik eylem, kimlikleri silmiş, kişilikleri çökertmişti. Oyunlarda, isteksizliğin, amaçsızlığın, giderek kaygının yansıtıldığı görüldü. Birbirinden farklı biçim ve biçemlerde yazılmış olan bu oyunlarda, hep aynı anlamsızlık, aynı uyumsuzluk bilinci dile ve görüntüye getiriliyordu. Sonradan "Absürd" başlığı altında kümelenen bu oyunlarda dramatik olan, insanın, nedenini bilmeden, sonucunu tahmin edemeden eylemek zorunda kalışından, ya da hiç eyleyememesinden kaynaklanmıştı. Karşılıklı ilişkilerde anlayış, sevgi, hatta iletişim olmaması, insanın bu durumda kendi kimliğini adlandıramaması, kişiliğini geliştirememesi düşündürücü bir durum olarak sunuldu. Bu oyunlarda insanın bilgisizliğinin ve beceriksizliğinin nedeni, aslında mantıklı ve düzenli olan bir işleyişin insana kapalı olması değil, dünya düzeninin tümüyle bir karmaşa, bir kaos olmasıydı. Beckett, Ionesco, Adamov, Tardieu, Arrabal gibi yazarların oyunlarında dramatik olan bu gerçekten üretildi.

Ionesco'nun Kel Şarkıcı adlı oyununda usdışı bir ilişkiler düzeni sergileniyor, konuşmanın gerçek bir iletişim sağlamadığı, aile üyele-

rinin birbirine yabancı olduğu gösteriliyordu. Aynı yazarın Sandalyeler’inde durup dinlenmeden gelmeyecek konuklara iskemle taşıyan iki ihtiyar, bekledikleri konuşmacının da konuşmadığını görüp umutsuzluğa kapılıyorlardı. Gergedan’da, nedeni bilinmeyen bir gergedanlaşma salgınına yakalanan insanların insanca özelliklerini yitirdikleri, sürüleştikleri sergilendi. Amédée’de genç bir adamın cesedi, gene bilinmeyen bir nedenle uzuyor, uzuyor, sahnedekiler kadar seyircileri de tedirgin eden bir tehdit, ya da bir uyarı görünümü kazanıyordu. Ionesco’nun traji-komik dünyasına karşın Beckett tragedyanın sınırlarını zorlayan durumlar yarattı. Godot’yu Beklerken bu akımın öne çıkan tipik örneği oldu. Bu oyunun iki kahramanının, kim olduğunu bilmedikleri bir Godot’yu, gelmeyeceğini bile bile, ya da bilemeden beklemeleri, bu beklemeyi ısrarla sürdürmeleri, bu dönem insanının bilgi boşluğunu, amaçsızlığını, eylemsizliğini ve umarsızlığını yansıtıyordu. İnsanın eyleme gücünü, istencini yok eden, kimliğini silen bu umutsuz ve amaçsız bekleme çağdaş toplumun sorunu olarak düşünceye açıldı. Son aşamada seyirci, yaşamın anlamsızlığı konusunda olduğu kadar, bilme, öğrenme, sorumluluk taşıma, eyleme isteğinin yok oluşu üzerinde de derinliğine düşünmeliydi.

Absürd oyunlarda savaş sonrası kötümserliğinin ve Varoluşçu düşüncenin etkisi görülüyordu. Ellili yılların sonlarına ve altmışlı yıllara gelindiğinde ise ortaya yeni sorunlar, yeni kaygılar çıktı ve sanata yansıdı. Modern sonrası da denilen son çeyrek yüzyılda, yeni teknolojinin, medyanın, reklam endüstrisinin, bilgisayarın, çokuluslu kapitalist sistemin yaşama, değerler sistemine, kültüre ve doğal olarak sanata etkisi tartışılmaya başlandı. Oyun yazarları daha önceki geçiş dönemlerinde olduğu gibi, toplumsal değişim sırasında insanın toplumdaki yerini belirlemede zorluk çekmesini, ona acı veren yüzey gerçeğinin ardında yatan sistemi görememesini dramatik bir durum olarak yeniden ele aldılar. Bu durum sanat yapıtlarında yansıtıladursun, toplumbilimciler çağımızın ekonomik ve kültürel kökenli sorunlarına yeni açıklamalar getirdiler.

Sanayi sonrası tüketim toplumu denilen bu düzenin içinde yaşayan sıradan insan, ulusal ve uluslararası ilişkilerde hangi kuralların

geçerli olduğunu bilemez ve kendini ölümcül bir oyunun içinde bulur. Kendi anlayışı ve iradesi dışında geliştirilmiş bir işleyişin çarkları arasında sıkışıp kalmıştır. İnsan, bilgi eksikliğinin, güçsüzlüğünün ve ölümlülüğünün bir kez daha farkına varmıştır. Antik ve Klasik tragedyalarda özel bir durum olarak karşımıza çıkan, Shakespeare oyunlarında trajik hata olarak kahramanı çelmeleyen, Romantik oyunlarda ataklığın bahanesi olan, Çehov'un oyunlarında bir geçiş dönemine mal edilen, Simgecilerin büyüüne yaslandığı, kimi yazarların felsefesini yaptığı, olayların nedenlerini bilememe durumu, modern sonrası oyunlarda, saçmalık bilinci oluşturan, çevresine yabancılaştıran, kaygılara, korkulara, ölümcül yanılgılara yol açan bir etmen olarak karşımıza çıkmıştır. Çağımız oyunlarının insanları korkmaktadırlar. Kapalı kapılar, saklanan odalar insanı korumaya yetmez olmuştur. Evin içi bile korunaklık görevini yitirmiştir. Ölümcül tehlike her an kapıyı çalabilir, tanımadıkları insanlar karşısına çıkabilir, onları bilinmeyen bir yerlere götürebilir, canlarına kıyabilirler. Daha da kötüsü, güvenli olduğunu sanarak giriştiği bir işte insan, tuzağa düştüğünü fark edebilir. İnsanın kendi dışında işleyen bu sisteme karşı önlem alması olanaksızdır, ondan yararlanması ise tehlikeli. Güvensizlik duygusu, nedensiz korku ve kaygı, Edward Albee, Harold Pinter gibi günümüzün önde gelen yazarlarının oyunlarının ana teması olmuştur.

Örneğin, Harold Pinter'in Gitgel Dolap adlı oyununda, bir evin bodrumunda yukarıdan verilecek buyrukları bekleyen iki kiralık katil tanırız. Konuşmalarından bu işi daha önce de yaptıkları anlaşılır. Bir mikrofon aracılığı ile yukarıdan bazı yiyecekler ısmarlanır. İstenilenlerin orada bulunmaması, buyrukları yerine getirememeye telaşı, gitgel dolap aracılığı ile gönderilenlerin yukarıdakiler tarafından beğenilmemesi, aşağıdakilerin durumu anlayamamaları karşımıza uyumsuz, anlamsız, saçma bir ilişkiler düzeni çıkarmıştır. Fakat bu durum giderek saçmalık aşamasının ötesine geçer, tehlikeli olmaya başlar. Adamlardan biri tuvalete gitmek üzere dışarı çıktığı sırada yukarıdan bir buyruk daha gelir. Öldürülmesi gereken kişi kapıdan ilk giren olacaktır. Bu buyruğu alan tetikçi, o sırada tuvaletten

dönen arkadaşını, kapıdan ilk giren kişi olduğu için öldürür. Durum çok bilinmeyenli bir denklem gibidir. Yukarıdan verilen buyrukla gerçekten tetikçilerden birinin öldürülmesi mi istenmiştir, yoksa onun gelişi sadece bir raslantı mıdır? Vuran tetikçi, arkadaşını öldüreceğini evvelden biliyor muydu, yoksa bu durum onun için de bir sürpriz mi olmuştur? Vurulan kişi, çok soru sorduğu için mi ortadan kaldırılmak istenmiştir? Yukarıdan buyruklar yağdıranlar kimlerdir? Amaçları nedir? Olayın geçtiği yer neresidir? Tetikçiler nasıl insanlardır? Bu soruların yanıtları seyirciye kapalıdır. Seyirci kendini bilinmezlerle çevrili bulur. Geleneksel dramatik ironi seyirciyi de kapsamıştır. Tetikçi nasıl adam öldürme gibi bir eylemi çıkar gözeterek üstlenmiş sonra da tuzığa kendi düşmüşse, biz de her an lehimize sandığımız bir durumun aleyhimize döndüğüne tanık olabiliriz. Çünkü her şey bizim dışımızda planlanmakta, bizim bilgimiz dışında uygulamaya konmaktadır. Oidipus'taki tanrısal yazgının yerini insanların yarattığı bir sistem almıştır. Bu sistem, paranın ve kaba gücün egemen olduğu, yalnızca çıkarların gözetildiği, ahlaki değerlerin kontrol gücünü yitirdiği bir sistemdir. Bu düzen zorbalıkla, gerektiğinde can yakarak sürdürülür. Bu yapı içinde yer alan kişilerin ne zaman tökezleyecekleri bilinmez. Güç, el değiştirebilir. Üstte duran alta düşebilir. Kendi kurallarınca dönen çarklar, kendini yönetenleri de götürebilir.

Dürrenmatt'ın Uyarca'sında benzer bir durum yaratılarak dikkatler aynı soruna çekilmiştir. Oyun, düzene ayak uydurarak ondan yararlanmayı uman bilim adamının nasıl kendi kuyusunu kazdığını göstermiştir. Öldürdükleri kişilerin vücutlarını eritmek üzere bodrumdaki çözüm yerine gönderen ve bu çözme işleminde bilim adamının teknik bilgisinden yararlanan üst güçler, bir gün aynı adamın kendi oğlunun cesedini de çözülmek üzere babasının önüne atacaklardır. Çarklar böyle dönmektedir ve sıranın kime geleceği bilinmez.

Sam Shepard, Aç Sınıfın Laneti adlı oyununda bir çiftçi ailesindeki parçalanmayı görünüşte çok gerçekçi bir anlatımla oyunlaştırmıştır. Yatırımcıların gözü kent kıyısındaki bu çiftliktedir. Avokado ağaçlarının kesilerek yerine yapılacak pahalı konutların büyük kâr

getireceği hesaplanmıştır. Para gücünün ve zorbalığın at oynattığı bu alanda bir çiftçi ailesinin üyeleri de oyuna katılma eğilimindedirler. Baba, ileride para getireceği aldatmacasına kanarak çölde işe yaramaz bir arazi parçasına yatırım yapmış, bu yolla kandırılıp borçlandırılmıştır. Anne, avukatı ile bir olup gizlice evi satma girişimindedir. Evin genç oğlu da, yeni yetme kızı da uzaklara gitme düşleri kurarlar. Hiçbirinin ötekilere bağı ve saygısı kalmamıştır. Kimse kimseyi dinlemez, sıkıntılarını ciddiye almaz. Konuşmalar bir oyun biçiminde sürdürülen ağız dalaşından ibarettir. Örtük düşmanlık duyguları rastlantısal davranışlarla dışa vurulur. Oğul'un kırık kapıyı onarma, çiftliği yaşatma girişimi de sonuçsuz kalır. Üst güçlerin savaşım alanı içinde kalan aile, parasal gücün ve zorbalığın yırtıcı pençeleri altında parçalanacak, tıpkı oyundaki hastalıklı kuzu gibi acımasızca yok edilecektir. Oyunda anlatılan kartal ile kedi öyküsü, söylenceye malolmuş bir ezeli gerçeği dile getirir. Yaşamda üstün güçlerin, kurallarını kendi koydukları bir oyun oynanmaktadır. Bu işleyişi bilmeyenlerin aynı alanda at oynatmaları olanaksızdır.

Antik Yunan tragedyalarından başlayarak üzerinde kafa yorulan, gerçeğin insan bilgisine kapalı tutulması ve bu yüzden insanın hata yapmaya yazgılı olması teması yeni bir yorumla yinelenmektedir. Modern dünyada bilinmeyen, tanrılar dünyasının gerçeği değil, insanların kurduğu ve her zaman kuralları değiştirilebilen bir oyunun gerçeğidir. Sıradan insanlar bu oyunun piyonlarıdır. Onlar istençleri dışında oynatılırlar. Günümüzde bilim ve bilgi anlayışı üzerinde duran ve bu açıdan konumuza ışık tutan düşünürler, başlangıçtan beri amacı gerçeği bilmek ve anlamak olan, bu yolda betimlemeler, açıklamalar yapan bilimsel bilginin yerini yapıntı bir gerçek bilgisinin aldığını ileri sürüyorlar. Bu yapıntı gerçek geçerliğini, pratik yaşamda işe yaramasından, işlevsel olmasından, kâr getirmesinden, güç sağlamasından almaktadır. Bilimsel bilginin, doğruluğunu kendi dışından kanıt getirerek, tartışarak kanıtlamasına karşın, modern sonrası dönemde bilgi, geçerliğini kendi aralarında uyuşuma varılmış geçici ölçülere dayandırır. Böylece bilim, kuralları olan, fakat istendiği zaman kuralları değiştirilebilen bir oyuna dönüşmüş olur. Tartış-

manın yerini sözlü hamleler ve karşı hamleler alır. Eylem dil oyunları ile gerçekleştirilir. Ne Akıl Çağının gerçeği usa vurarak betimleme çabası, ne Aydınlanmanın gerçeği özgürleştirmek için arama inancı, ne Bilim Çağının gözlem ve deneye dayalı araştırmaya saygısı kalmıştır ortada. Bilim, işe yarar bilgiye, teknoloji, üretim artırma aracına dönüşmüştür.

Modern sonrası kültür durumu konusundaki bu değerlendirmeler, örneğin Tom Stoppard'ın, Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler oyununun söylemine uygun düşüyor: Shakespeare'in Hamlet'inin iki yankısi olan ve Kral Claudius tarafından Hamlet'in gizli niyetini öğrenmek üzere görevlendirilen, fakat daha sonra genç Prens'in oyununa gelerek yaşamlarını yitiren bu iki arkadaş Stoppard'ın oyununun baş kişileridirler. Yazar onları, ne olduğunu bilmedikleri bir göreve çağrılmış, nasıl oynandığını bilmedikleri bir oyuna katılmış, rastlantıların mı, gizli güçlerin mi egemen olduğu bilinmeyen bir düzen içinde görev almış, kendilerini gerçekle düş arası bir savaşım ortamı içinde bulan umarsız insanlar olarak yorumlamıştır. Onlar bu durumu bir şaşkınlık süreci olarak yaşarlar. Olası tehlikelere karşı önlem almak mı, yoksa oyunun keyfini çıkarmak mı gerektiğini bilemezler. Çünkü, oyunla gerçeğin, şaka ile ciddi olanın arasındaki sınır belirsizleşmiştir. Duruma, gerçeğin oyunu mu, oyunun gerçeği mi egemendir, bilinmez. Shakespeare'in bu iki sahtekârı, Stoppard'ın kurban kişileri olmuştur. Onlar, çağımızın, kendini bir oyunun içinde bulan, oyunun kurallarını bilmeyen, gene de bu oyundan bir yarar uman küçük insanlarıdır. Dramatik olan, bu bilgisizlik içinde eyleme geçmiş olmak, daha doğrusu böyle bir eylem için seçilmiş olmak ve umulmadık bir sonla karşılaşmaktır.

Bu oyunlarda, gerçeğin kuralları ile, oyunun kurallarının birbirine karışmış olması ve bu durumun yarattığı şaşkınlık duygusu seyirciyi de kapsar. Artık seyirci, eski oyunlarda olduğu gibi sahnedekilere karşı bir bilgi üstünlüğüne sahip değildir. Tiyatronun, hiç modası geçmemiş bir geleneksel hüneri olan ve seyirciye bu üstünlüğün doyumunu sağlayan dramatik ironi geçerliğini yitirmiştir. Günümüz oyunlarında daha çok beklenti bozma tekniği uygulanır. Se-

yircide, önce olayların gelişimi hakkında bazı beklentiler uyandırılır, sonra bunlar boşa çıkarılır. Beklenti bozma, sürpriz denen hünerden de farklı bir etki yaratır. Çünkü tiyatrodaki makbul olan, sürprizin önceden hafifçe sezdirilmesi ve unutturulduktan sonra patlatılmasıdır. Böylece hem seyircide istenilen şaşkınlık yaratılmış, hem de seyircinin, eski sezgisini hatırlayarak kendinden memnun olması sağlanmış olur. Beklenti bozmada ise bunun tersi bir yol izlenmiş, seyirci kendini oyun kişileri ile aynı çıkmazın içinde bulmuştur. Bu da, sonuçta, sahne illüzyonunun bir ölçüde bozulması, gerçeğin yansımaya müdahale etmesi demektir. Zaten günümüz tiyatrosunun bir amacı da, sahne ile seyir yeri ayrımını ortadan kaldırmak, oyunun düş dünyası ile yaşamın gerçek dünyasını aynı yaşantı içinde birleştirmek değil midir?

Günümüzün yenilikçi oyunlarında, bilinen, denenmiş, hiçbir olay kurgulama yöntemine tümü ile bağlı kalmadan ve bütün düzenleme yöntemlerinden parça parça yararlanılarak özgün düzenlemeler denenmektedir. Olaylar bazen bir mantık çizgisi izleyerek, bazen de rastlantılarla gelişir. Gelişim çok durağan, ya da çok hızlı olabilir. Bugün, konuşmaların en aza indirildiği oyunlar da, çok uzun konuşmalar, hatta seyirciye yönelik anlatımlar içeren oyunlar da yazılmaktadır. Olayların arasına başka oyunlardan, söylencelerden, masallardan alınma anlatımlar yerleştirilerek seyircinin bilgi birikimine yönelindiği gibi, onu oyunun içine çekerek, olayı anında yaşamasına yönelik çalışmalar da yapılıyor. Dramatik olanın seyircinin katkısı ile tamamlanmasına verilen ağırlık, sahne üstü çalışma aşamasının önemini arttırmakta, giderek yazar ile sahneye koyucu ayrımını ortadan kaldırmaktadır. Bir sahne yapıtının oluşturulmasında yazarın mı, yoksa yönetmenin mi daha çok söz sahibi olduğu sorusu önemini yitirmiştir. Gündemde olan, yazarın işi ile yönetmenin işini bütünlenmesidir. Bu da, yazarın bir yönetmen gibi düşünmesi, yönetmenin bir yazar gibi çalışması demektir.

Tragedya ve Trajik Olan

Dram ve dramatik sözcükleri gibi, Tragedya ve trajik sözcükleri de tiyatrodan günlük konuşma diline geçirilmiştir ve tiyatrodaki anlamı ile bir ölçüde örtüşen anlamlarda kullanılmaktadır. Yaşamımızdaki olay ve durumlara uygulandığında trajik sözcüğü acı verici anlamını taşıyor. Aynı zamanda bu acıda düşündürücü bir yan da olduğunu imliyor. Ancak söz konusu tiyatro sanatı olunca bu sözcüklerin tanımlarını daha belirginleştirmek, sınırlarını daha iyi saptamak gerekiyor.

Tragedya sözcüğünün Eski Yunancada tragodoi sözcüğünden türediği bilinir. Bu sözcüğün, keçileri temsil eden, ya da ödül olarak verilen keçi, veya kurban edilen keçi için dans eden, şarkı söyleyen koroyu anlattığı tahmin edilir. Çünkü Eski Yunancada tragos sözcüğü keçi anlamına gelmekte, tragodoi sözcüğü keçi şarkısı anlamını taşımaktadır. Daha sonra acılı oyunlara tragedya denilmiştir. Traged-

yanın, Tanrı Dionysos için söylenilen ve onun acıklı serüvenlerini dile getiren koro şarkılarından türediği ve bu korodaki kişilerin, Dionysos'un yordakçıları ve kutsal hayvanları olan keçileri temsil etmek üzere keçi postuna büründükleri ileri sürülmüştür. Bu durumda, tragedya sözcüğünün keçi şarkısı anlamına gelen tragodoi sözcüğü ile doğrudan ilintili olması akla yakındır.

Bilinen en eski oyun türlerine tragedya, komedy ve satyresk dram denilmiş, bu türlerin ayrı ayrı tanımları yapılmıştır. Tragedya türünün en eski tanımına Aristoteles'in Poetika adlı yapıtında rastlarız. Bu tanıma göre tragedya ağırbaşlı (ciddi) bir hareketin taklididir, anlatılmaz, canlandırılır, farklı bölümlerinde farklı vezinler kullanılabilir, seyircide korku ve merhamet gibi heyecanlar uyandırarak bu heyecanları tüketir (sağaltır). Bugün elimize ulaşmış en eski tragedya örnekleri olan yapıtlara baktığımızda, tragedya denilen etkinliğin İÖ V. ve IV. yüzyıllarda dinsel törenin bir bölümü olarak yer aldığını, giderek açık hava tiyatrolarında oynanmak ve seyredilmek üzere yazılan bir tiyatro yapıtına dönüştüğünü, koro şarkılarından ve dramatik bölümlerden oluştuğunu, konusunu söylence-lerden aldığını, tek bir olay çevresinde toplanan ve sonu genellikle yıkımla biten acıklı bir öyküyü, uyaklı ve tartımlı bir biçim içinde canlandırıldığını görürüz. Elimize ulaşmış az sayıda tragedyanın üç usta yazarı Aiskhylos, Sophokles ve Euripides'dir.

Ortaçağ sonlarında tiyatro, gene dinsel bir törenin bir parçası olarak yeniden canlandıktan, laik bir karakter kazanarak geliştikten sonra da, konusunu ciddi bir tavırla işleyen, seyircisini duygusal olarak etkileyen oyunlara tragedya denildi. Özellikle Fransız Klasik döneminin tiyatro kuramcıları, tragedy ve komedyanın birbirinden farkı üzerinde önemle durdular. Aristoteles'in, bu türlerin kaynaklarının, amaçlarının farkını belirtmiş, hatta komedy yazarları ile tragedy yazarlarının farklı kişilikte insanlar olduğunu iddia etmiş olması, düşünörlere bu konuda esin ve cesaret vermiş olmalıydı. Oysa Shakespeare gibi, Lope de Vega gibi büyük yazarların böyle kesin bir tür ayırımına uymamış, tragedy kurgusu içinde güldürücü öğelere yer vermiş oldukları görülür.

On sekizinci yüzyılda tiyatro dağarına konusunu gene ciddi bir bakışla ele alan ve seyircisini duygulandırarak etkileyen yeni bir tür eklendi ve bu türe duygusal dram ya da burjuva dramı denildi. Tragedyadan farklı bir tür adının dram olarak ortaya atılması tür tanımını sorununu yeniden gündeme getirmiştir. Antik Yunan yazarlarının, Rönesans ve Klasik dönem yazarlarının oyunlarına verilen tragedya adı, bir çeşit kazanılmış hak olarak bu oyunların tür adı olarak kalmıştır. Fakat daha sonra yazılan oyunların hangilerine dram, hangilerine tragedya denileceği ancak bu türlerin sınırlarını belirleyecek kesin tanımlamalar yapıldıktan sonra saptanabilir. Sanat yapıtlarında bu tür sınırlandırmaların sakıncaları dikkate alındığında, tragedya adının yalnızca yukarıda anılan dönemlerin oyunlarına verilmesi, daha sonra yazılmış oyunlarda kullanılmaması akılcı bir seçenek olarak görülüyor. Ya da söz konusu Romantik, Gerçekçi, Modern oyunlar olduğunda bir tür adı olarak tragedyadan söz etmek yerine trajik olanı barındırandan söz etmek, tanım yanlışlığı yapma tehlikesini bir ölçüde savuşturabiliyor. Gene de ister katı bir tragedya tanımına sıkıştırılmak istensin, ister trajik olan bağlamında genişletilsin, tragedya ve trajik olanın özelliklerini açıklamak, bu konuda düşünceye saydamlık kazandırmak gerekiyor.

Bugün dram sözcüğünü, bütün tiyatro türlerini kapsayan bir yazın türü, ya da doğrudan tiyatro yapıtı anlamında kullanıyoruz ve bütün türlerinde dramın ana yapısının, Özel Durum, Oyun Kişisi, Eylem, Sonuç ve Karar aşamalarından oluştuğunu görüyoruz. Tragedya ile tragedya sayılmayan oyunların ayrımı bu aşamaların taşıdığı özellikler açısından yapılır. Kahramanın eyleminin sonunda ortaya çıkan sonuç ve bu sonuca bağlı olarak oyun kahramanından seyirciye geçen heyecanın yoğunluğunu trajik olanın en belirleyici özelliği sayanlar çoğunluktadır. Poetika'da bu aşamaya pathos denilmiştir. Aristoteles'in pathos'u, Nikomakos'a Etik adlı yapıtında, tutku, öfke, korku, cüret, kıskançlık, sevinç, dostluk, nefret, özlem, acıma gibi, genelde zevk ve acı ile ilintili duygular olarak tanımladığını biliyoruz. Ancak tragedyada ölüm, yaralanma, acı çekme gibi olayların yaşandığı pathos sahnesinde seyirciye geçen heyecanlar özel-

likle korku ve acıma olarak adlandırılmıştır. Acıma, kahramanın hak etmediği bir yıkıma uğramasından dolayı uyanan elcil bir duygu, korku ise aynı şeylerin kendi başına da gelebileceği endişesini ifade eden bencil bir duygudur. Seyirci bu iki zıt duyguyu bir arada yaşar. Aristoteles'e göre bu heyecan patlaması öyle yoğundur ki, yaşanarak tüketilir ve katharsis denen arınma aşamasına ulaşılır. Aristoteles seyircinin, oyunun sonunda gerçekleşen karar aşamasını en iyi biçimde algılayabilmesi ve değerlendirebilmesi için böyle bir arınmadan geçmesini zorunlu saymış olabilir. Antik Yunan tragedyalarında oyunun yıkımla bitmesi zorunlu değildir. Prometheus Üçlüsü gibi, Philoktetes gibi oyunlar uzlaşmayla sona erdirilmiştir. Bununla beraber, tragedyada olayların mutlu başlayıp yıkıma doğru gelişmesi ve sonuçta kahramanın büyük bir acı çekmesi doğru bir gelişim olarak kabul edilmiştir. Tragedyayı, benzer bir süreci yaşatan öteki ciddi oyunlardan ayıran ayırıcı özelliğin, oyunun sonunda gerçekleşen arınma olduğu da söylenegelmiştir. Acıma ve korku gibi duygular seyircide bir tortu olarak kalırsa, seyirci, oyunun sonunda varılan kararı açık ve seçik olarak algılayamayacak, olayların üzerine çıkıp o yaşantıyı kuşbakışı değerlendiremeyecek, olanların anlamı konusunda doğru bir yargıya ulaşamayacaktır.

Oyun kişinin büyük acıyı tatmasını, seyircinin bundan etkilenecek bir heyecan sürecine girmesini, fakat daha sonra bu heyecanı tüketerek sağlıklı bir düşünme, sonuç çıkarma, karara varma aşamasına ulaşmasını tragedyanın asal özelliği sayıyorsak, bu sürecin hangi koşullarla gerçekleştirilebileceği konusu üzerinde de durmamız gerekir. Nasıl bir özel durum, hangi özellikleri taşıyan oyun kişisi ve nasıl bir eylem seçilmelidir ki, acı ve arınma (pathos ve katharsis) gerçekleşebilsin.

Trajik olanın gerçekleşmesi için öncelikle baş oyun kişinin üstün nitelikler taşıması gerekir. Onun için tragedyaların baş oyun kişisine kahraman demek âdet olmuştur. Aristoteles tragedyayı tanımlarken kahramanın ortalamadan üstün kişi olması gerektiği üzerinde durur. Gene Poetika'da ifade edildiğine göre, kişinin yüksekte düşmesi daha etkili olacağı için kahramanın ortalamadan

üstün olması yeğlenmelidir. Klasiklerde ortalamadan üstünlük soy-luluğu ifade eder. Antik ve Klasik dönem tragedyalarında kahra-manların kral soyundan kişiler olduğunu görürüz. Bu oyunlarda ortalamadan üstün olmak, aynı zamanda erdem sahibi olmak de-mektir. Tragedya kahramanının ahlak özellikleri üzerinde çeşitli görüşler ileri sürülmüştür. Tragedya kahramanı ortalama seyircinin uyuşma vardiğı toplumun genelgeçer değer ölçülerine mi uyar, yoksa toplumun ideal olarak kabul ettiğı daha yüksek değerleri mi savunur? Kahramanın benimsediğı ahlak ölçüleri, akla, mantığa, uygulamada geçerli olana mı, yoksa geleneklere mi uygundur? Kah-ramanın moral kimliğı, çevrenin etkisiyle mi, kalıtsal eğilimlerle mi, yoksa kendi tutkularıyla mı şekillenmiştir? Antik ve Klasik dö-nem tragedyalarında, Shakespeare tragedyalarında kahramanlar değışik karakter özellikleri taşıyan kişilerdir. Örneğın, Kral Oidipus hem soylu, hem akıllı, hem sorumluluk sahibi, hem güçlü, hem yürekli, hem haksever bir kişidir. Sfenks'in bilmecesini çözererek zekâ-sını, ülkesini iyi yöneterek sorumluluk duygusunu, yazgısına karşı savaşıarak yürekliliğini ve özgür iradesini, kendine en ağır cezayı uygulayarak güçlü ve adil olduğunu kanıtlamıştır. Antigone'nin kişiliğı daha karmaşıktır. O, Kralın buyruğına karşı çıkmakla özgür iradeli ve yürekli olduğunu, geleneksel bir görevi üstlenmekle tutucu olduğunu göstermiştir. Medeia'da ahlaki değerlerden çok tutkular baskındır. Medeia, öfkesi, kini doğrultusunda hareket eder, ona ihanet eden kocasından öç almak için kendi çocuklarını öldürür. Sophok-les'in Elektra'sı, yüksek değerlere bağlılığı ile, inatçılığı ve direnci ile kral soyunun ideal ölçülerini taşır, babasının katilleri ile uzlaşma-makta direnir. Prometheus, hem yüksek değerlere sahip olan, hem aşırı tutkulu olandır. Zeus'a başkaldırarak özgürlüğünü ve yürekliliğini, Zeus'un egemenliğine son verecek olay hakkında bildiğini açıklama-makta direnerek kararlı olduğunu göstermiştir. Hamlet, bazen duygu-lu ve kırılgan, bazen coşkulu ve atak, sırasında çok düşünen, sırasında düşünmeden davranan karmaşık kişiliğı ile farklı yorumlara açıktır. Macbeth, aşırı tutkusu ile korku, yürekliliğı ile saygı uyandırandır. Bütün bu örnekler kahramanın sıradan bir kişi olmadığını gösterir.

Tragedya kahramanları ile ilgili bir başka saptamaya gene Aristoteles'in Poetika'sında yer verilmiştir. Aristoteles, tragedyanın sonundaki yıkımın akla yakın olarak gerçekleşebilmesi için kahramanın bir hata yapması gerektiğine işaret etmiştir. Buna Trajik hata (hamartia) denilmiştir. Trajik hata, herkesin düşebileceği bir yanılğı, ya da ahlaki olmayan bir kusurdur. Aristoteles, çok üstün bir kişinin hiçbir hataya düşmediği halde yıkıma uğramasının seyircide adaletsizlik duygusunu uyandıracağını, oysa küçük bir kusurun ya da yanılğının yıkımı olası göstereceğini belirtmiştir. Antik ve Klasik tragedyalarda bu kusur bir aşırılıktır. Oidipus, çabuk öfkelenildiği, öfkesine kapılıp hatalı suçlamalarda bulunduğu, Teiresias'ın kendine ihanet ettiğinden kuşkulandığı ve onun ve uyarılarını göz ardı ettiği için bir ölçüde kendi yıkımını hazırlamıştır. Prometheus'un çektiği dili belasıdır. Antigone, ölen kardeşine bağlılığı, yürekliliği ile ne kadar hayranlık uyandırıyor, Krala karşı saygısızlığı, direncini bir inat gösterisine çevirmesi ile o denli eleştiriye açıktır. Medeia'nın çocuklarına kıyması, hangi gerekçeyle olursa olsun kolay bağışlanamaz.

Tragedya kahramanının, üstün özellikler taşımasına karşın kusurları da olması, hata yapabilmesi, ona insanlığın temsilcisi olabilme şansını verir. Tragedya kahramanı hem çok özel, hem de insanlığın ortak özelliklerini taşıyan kişidir. Hem özel, hem tipik, hem üstün, hem kusurlu olması kahramanın çok yönlü bir karakter olmasını da sağlar. Sophokles'in, Euripides'in, Shakespeare'in, Racine'in kahramanları karmaşık kişilikleri ile düşündürücü insanlardır. Çoğu kez onları oyun kurgusundaki yerlerinden çıkarıp yanı başımızda yaşayan insanlar gibi düşünmüştüzdür. Ruhbilimcilerin, savlarını kanıtlamak için tragedya kahramanlarından örnek vermeleri, bu oyun kişilerinin gerçek yaşamda var olan insanlarmış gibi algılandıklarını gösterir. Fakat tiyatro sanatı bağlamında oyun kişilerini, yazarın, yapay oyun dünyası içinde özel bir işlevle görevlendirdiği kurgusal kişiler olarak düşünmekte yarar vardır. Oyun kişinin genel ve tipik özelliği de, kendine özgülüğü de, üstünlüğü de, hatası da, yazarın kendi amacı doğrultusunda seçtiği niteliklerdir. Kahraman, bu nitelikleri ile oyunun işlevsel bir öğesi olur.

Burada tragedya kahramanının bir kişilik mi, yoksa bir kimlik mi olduğu sorusu sorulmalıdır. Aslında bu soru yalnız tragedya türü için değil, öteki dram türleri için de geçerlidir. Roman kişisi ile oyun kişinin ayrımı üzerinde durulurken, roman kişinin, tarihi, biyolojik özellikleri ile ele alındığı, organik bir varlık olarak gelişip değiştiği, yaşayan bir birey, bir kişilik olarak görülebildiği ileri sürülmüştür. Oysa oyun kişisi yazarın son aşamada ulaşacağı karara doğru eyleyen, bu doğrultuda işleyen ve kendini var eden dramatik bir kimliktir. Bu kimlik saptanmıştır, değişmez, değişirse, oyunun trajik anlamı bozulur. Böyle bir açıklama, özellikle tragedya kahramanları gibi karmaşık özellikleri ile bizi büyüleyen oyun kişilerini oyundan bağımsız kişiliklermiş gibi algılama, onları oyunun dışında, başka ortamlarda ve o ortamların ölçülerine göre değerlendirme eğilimimize karşı bir uyarı olmalıdır.

Öte yandan, oyun kişilerinin kimliklerini belirleyen rollerin oyun içinde değiştirilebildiğini gösteren örnekler de vardır. Bu oyun kişileri olayların etkisi ile başka değerleri benimseyip yeni roller üstlenirler. Bu çeşit karakter gelişimleri ancak önemli olaylarla, ölümcül durumlarla karşılaşan oyun kişilerinde gerçekleştirilebilir ve ancak o zaman inandırıcı olur. Tiyatroda çok ender rastlanan bu türlü kimlik değişimine, ya da kişilik gelişimine en güzel örnek Shakespeare'in tragedyalarıdır. Kral Lear'de Lear hiç ummadığı biçimde kızlarının ihaneti ile karşılaşınca büyük bir bunalıma düşer, ölüme yaklaşır, yeniden kendine geldiğinde karşımıza, hırsını, öfkesini yitirmiş, ehlileşmiş bir yaşlı insan kimliği ile çıkar. Bu kimlik, oyunun başındaki öfkeli, çocuksu, inatçı, dediğim dediğim kral kimliğinden çok farklıdır. Oyunda Lear'in yaşadığı düş kırıklığı böyle bir gelişimi inandırıcı kılar. Macbeth'de Macbeth karısının ölümünden sonra bir düşünür kimliği kazanır. Ölüme yazgılı insanın yaşarkenki çabasının boşunalığından söz eder. Oysa biz baştan beri Macbeth'i iktidarı elde etmek için ona güvenen ve konuğu olan Kralını bile öldürecek kadar hırslı, kendi krallığı ile yetinmeyip aynı rütbeyi çocuklarına da sağlamak isteyecek kadar doyumsuz bir Kumandan-Kral kimliği içinde tanımışızdır.

Yazar oyunun sonlarına doğru Macbeth'e yeni bir rol vererek oyunun trajik boyut kazanmasını sağlamıştır.

Klasik Akım düşünürleri, toplumun yerleşik ahlaki düzenini tehdit eden, geleneksel değer yargılarını sorgulayan davranışların aşırı tutkulardan ileri geldiği ve denetlenmesi gerektiği görüşündedirler. Tragedya kahramanı kendi aşırı tutkusu yüzünden yıkıma uğrayandır. Düşündürücü olan, bu tutkunun insana özgü olması, kişiyi kaçınılmaz olarak yıkıma sürüklemesidir.

On dokuzuncu yüzyıl düşünürlerine göre ise, tragedya kahramanının eyleminin en belirgin özelliği özgür irade ile seçilmiş olmasıdır. Özgür irade ve Özgür seçim romantik oyun kahramanının eylemini anlamlı kılar. Çünkü, irade özgürlüğü ve özgür seçim, bazı tehlikelerin göze alınmasını gerektirir. Tragedya kahramanı böyle tehlikeli bir özgürlüğe yazgılı kişidir. Sıradan bir kişi olmadığını, en çok özgür iradesi doğrultusunda eylediği zaman kanıtlar. Üstünlük bilinci, hata yapma tehlikesini de beraberinde getirir. Tragedya kahramanı seçim özgürlüğü hakkını kullanırken aşırılığa düşer. Kendini üstün görenler ölçüyü kaçırma eğilimindedirler. Bu açıdan bakıldığında tragedya kahramanının hatası, onun sıradışı kişiliğinin doğal bir yansıması, seçme hakkının kaçınılmaz sonucudur. Tragedya kahramanı bütün bu özellikleri ile, inandığı değerler doğrultusunda seçimini yapan, bu uğurda ölümü göze alabilen, hataya düşen, eylemi ve sonuçları ile bir insanlık gerçeğine ışık tutan ve böylece trajik bir anlam kazanan kişidir.

Tragedyalarda kahramanın seçimini etkileyen dış etkenler ikinci plana itilmiş, bazen hiç belirtilmemiştir. Kişiyi kısıtlayan toplumsal etken öne çıkarılarak onun özgür iradeli, üstün insan kimliğine gölge düşürülmez. Oysa daha sonra gelişen dram türünde kişilerin toplumsal koşulların kısıtlayıcı altında bulundukları, yazarların bu koşulları özellikle belirttikleri görülür. Gerçekçi dramın kahramanları aynı zamanda kurban kişilerdir. Gerçi bir açıdan bakıldığında tragedya kahramanlarının da kurban sayılmaları gerekir. Çünkü tragedya kahramanı, taşıdığı moral kimlik gereği, inandığı değer için kendini belli bir eylemi seçmeye zorunlu saymış, yıkımını göze

almıştır. O da kendi iç zorunluğunun kısılcacında olandır. Öte yandan, tragedya kahramanının yıkımından sonra toplumda yeniden sağlıklı bir düzen kurulması, onun, tragedyanın ritüel kökenindeki kurban işlevini de sürdürdüğünü gösterir.

Hegel, tragedya kahramanını, oyunun sonunda yenik düştüğü halde ahlaki zaferi kazanan kişi olarak değerlendirmiştir. Sophokles'in Antigone'sinde yazar bu durumu Antigone ile kardeşi İsmene'yi yan yana getirerek göstermiştir. Oyunda Antigone, kardeşi Polyneikes'in cesedini gömmeyi kendine görev edinir. Bu, tehlikeli bir görevdir. Çünkü Kral Kreon ölünün gömülmesini yasaklamıştır. Antigone sorumluluk duygusunun baskısı ile yasağa karşı çıkar. Oysa İsmene, aynı duyguyu paylaşmakla beraber tehlikeyi göze alamaz. Antigone, Kreon'un ölüm tehdidine karşı eyleminde direnir. Ölüyü gömme sorumluluğunun kendine düştüğünü, Kralın baskısına karşı çıkmak zorunda olduğunu, geleneğin gereği ve birey özgürlüğü adına savunur. Oyunun sonunda Antigone yaşamını yitirmiş fakat haklı olduğunu kanıtlayarak düşüncesini ve savunduğu değeri zafere ulaştırmıştır. Seçimin, ölümü göze alarak özgürce yapılmış olması trajik anlamı, kahramanın böyle bir özgürlüğe ve yıkıma yazgılı kişi olarak seçilmesi trajik ironiyi vurgular. Kral Kreon ise yaşamını ve iktidarını koruduğu halde oğlunu ve karısını yitirmiş, hata ettiğini kabul etmek zorunda kalmıştır. Onun da durumu hem trajik, hem ironiktir. Bu oyunda Antigone ile İsmene'nin karşıt tavırları başka seçeneklerin de var olduğunu gösterir. İsmene'nin seçimi güven sağlayıcı ve akılcıdır. Antigone ise moral kimliği gereği, tehlikeli yolu seçmiştir. Başka türlü elinden gelmez. Antigone'yi toplumda yaşayan inançların koşulladığı ileri sürülebilir. Fakat bu durumda aynı koşulların İsmene için geçerli olmayışını açıklamak kolay olmayacaktır. Çünkü toplumda gelenekler, inançlar kadar, akılcı ve yararcı anlayış da geçerlidir. Sophokles'in, inançların etkisini göz ardı etmemekle beraber, bireyin seçme hakkını da vurgulamış olduğu açıktır. Oysa aynı konuyu işleyen yirminci yüzyıl yazarı Anouilh'un Antigone'sinde toplum koşulları üzerinde özellikle durulmuş, Antigone, bu koşullar altında hareket eden sıradan bir genç

kıza daha çok yaklaştırılmıştır. Sophokles'in Antigone'si benzersiz bir tragedya örneği, Anouilh'un Antigone'si başarılı bir modern dramdır.

Hamlet için de benzer bir açıklama yapılabilir. İçinde bulundukları özel durum bakımından Laertes ile Hamlet benzeşirler. İkisinin de babası öldürülmüştür. İkisi de babalarının öcünü almayı görev sayarlar. Fakat Hamlet'in, durumu enine boyuna düşünmesine, yanlış yapmamaya özen göstermesine, kanıt bulmak için çabalamasına, karşın, Laertes acele karar verecek, düşünmeden Kralın hilesine ortak olacak ve yıkımını hazırlayan eyleme geçecektir. Hamlet zor yolu seçendir. Hem insani değerleri korumak, hem aklın ve sağduyunun gereğine uymak, hem de ahlaki sorumluluğunu yerine getirmek ister. Böyle bir yolu seçmiş olması onun üstün kişiliğinin göstergesidir. Eylemi ile seçtiği yolun doğruluğunu kanıtlamasına karşın yaşamını yitirecektir. Bu, trajik bir durumdur. Benzer bir eylemle yaşamını yitiren Laertes'in durumu ise trajik değildir. Çünkü yazar onun moral kimliğini, seçim özgürlüğünü sınavacak durumlar yaratmamış, onu ezberlenmiş ölçüler içinde hareket eden, babasının sözünden çıkmayan, Kralın önerisini düşünmeden kabul eden, sıradan bir soylu kişi olarak Hamlet'in karşısına çıkarmış, bu karşıtlıktan yararlanarak Hamlet'in artı değerlerini daha belirginleştirmiştir.

Hamlet'te Danimarka toplumunun bir yozlaşma dönemine girdiğinden, savaş tehlikesinden, Kral Claudius'un kötü yönetiminden söz edilmesine karşın, Hamlet'i eyleme geçmeye zorlayan bu koşullar değil, babasının hayaletinin görünüp ona Claudius tarafından öldürülmüş olduğunu söylemesidir. Hamlet'in, intikam planını hazırlarken kimseden yardım istememesi, halkın ona olan sevgisinden yararlanmaması, Claudius'un yönetiminin toplumda yarattığı olası hoşnutsuzluğu kendi yararına kullanmaması dikkati çeker. Hamlet'in eylemi bütünü ile kendi iradesi, kendi seçimi, kendi gücü ile gerçekleşir. Bu bakımdan oyunda dış koşulların işlevi en azdır denilebilir. Hamlet'i koşullayan kendi vicdanı, görev ve sorumluluk anlayışı olmuştur.

Tragedyalarda toplum koşullarının, oyun kurgusu içinde birinci derecede işlevsel olmamasına karşın, kahramanın tepkisine neden

olan ve onu eyleme iten özel durum dikkati çekecek biçimde öne çıkarılır. Oidipus'u harekete geçiren Thebai kentinde veba salgını olmasıdır. Aias, kendi hakkı olan silahların bir hile ile Odysseus'a verilmesine tepki gösterir. Philoktetes, yaralı ve hasta hali ile ıssız bir adaya atıldığı için kendi arkadaşlarına kinlidir ve o yüzden Troya savaşına katılmayı reddetmiştir. Prometheus, bir kayaya zincirlendiği için öfkesini dizginleyemez. Medeia, kocası tarafından aldatıldığı, Kral tarafından aşağılandığı için korkunç planını uygular. Macbeth, Kralın yaşı küçük oğullarını tahtın varisi olarak ilan etmesi üzerine kesin kararını verir ve Kralı öldürür. Phèdre, sevgisine karşılık vermeyen Hippolytos'un, durumu kocasına anlatacağı korkusu ile ona iftira eder.

Tragedyalarda eylem, ortaya çıkan özel duruma gösterilen tepki ile başlar; çatışmalar, yeni durumlar, bu durumlara gösterilen yeni tepkiler ve yeni çatışmalarla gelişir ve bir yıkımla son bulur. Antik Yunan tragedyaı içinde Prometheus Üçlemesi, Oresteia Üçlemesi, Philoktetes yıkımla değil, uzlaşmayla sona eren, fakat kahramanın kimliği, eylemin gelişimi bakımından tragedya özelliğı taşıyan oyunlardır.

Aristoteles tragedyalarda olayların birbirini neden-sonuç ilişkisi içinde izlediğini belirtmiştir. Her olay bir öncekinin mantıklı sonucu, bir sonrasının mantıklı nedenidir. Böylece oyunun olaylar dizisi, ne kadar sıradışı olursa olsun, akla uygunluk ve inandırıcılık kazanır. Kahramanın eylemi usa uygun olarak başlar, gelişir ve sonuçlanır. Aristoteles, Antik Yunan tragedyalarının belli bir uzunluğu olduğunu, tek bir olay zinciri oluşturduğunu, belli bir süre içinde başlayıp, gelişip, tamamlandığını, bütün öğeleri ile organik bir bütün oluşturduğunu söylemiştir. Belli uzunluk, tamamlanmışlık, organik bütünlük, nedensellik daha sonra yazılan oyunlarda da gözetilmiş, tragedya türünün olduğu kadar öteki dram türlerinin de geleneksel özelliğı olarak kabul edilmiş ve ancak yirminci yüzyıla gelindiğinde sorgulanmaya başlanmıştır. Yalnız Shakespeare'in, bazı oyunlarında tek konu üzerinde geliştirilmiş eylem zinciri ile yetinmediğı, örneğın Kral Lear'de çift olay zincirini sarmal olarak geliştirdiğı görülür.

Tragedyanın olay dizisi, Özel durum, Kahraman, Eylem ve eylemin sonucunda ortaya çıkan Sonuç ve Karar aşamaları ile tamamlanır. Ortam, daha önce de değinildiği gibi, kahramanın eylemini doğrudan koşullayıcı etken değildir. Ancak kahramanı ateşleyen, onu tepki göstermeye iten özel durumun oluşmasını sağladığından olayın da bir ölçüde sorumlusudur. Hamlet, ortaçağ inançlarına temellenmiş değerlerle, üstünlüğü insan aklına tanıyan Rönesans dönemi değerlerinin yan yana yaşadığı bir ortamın ürünüdür. Bu ortamda Hayalet'in görülmesi hem olasıdır, hem kuşkuyla karşılanır. Hamlet'i de duraksatan böyle bir ortamda babasının hayaletini görmüş, ona hem inanmış, hem de ondan kuşkulanmış olmasıdır. Othello, karaderili bir insanın kumandan olarak saygı gördüğü, fakat soylu bir aileye damat olması aykırı sayılan bir toplumda yaşadığı için Iago'nun hilesine kolay kanar ve soylu beyaz karısının kendisine ihanet edeceği kuşkusuna çabuk kapılır.

Karar aşaması, bir yargı olarak öne sürülebildiği gibi, bir düşünce, bir yaşam görüşü, üzerinde düşünülmesi gereken yeni bir gerçek olarak da karşımıza çıkabilir. Yazar önce oyunu için bir konu saptamış, bu konuyu seyirci önünde geliştirmek üzere bir ortam ve bu ortamda oluşan özel bir durum seçmiş, bir kahraman kimliği yaratmış, kahramanın karşılaştığı duruma gösterdiği tepki ile başlayan, inandırıcı bir eylem dizisi kurgulamış ve eylemi sonuçlandırarak bu gerçek hakkındaki gözlemini, yargısını, ya da kararını bildirmiştir. Seyirci, gözü önünde sinanan gerçeğe inanmazlık edemez. Ondan etkilenir. Yazarın savını ciddiye alır, onu anlamaya çalışır, içinden tartışır, ya onu olduğu gibi kabul eder, ya da ona karşı çıkar, başka sonuçlara ulaşır. Tragedya yazarı, oyunu ile bir şey söylemek isteyen, yaşam hakkında bir görüşü olan ve bu görüşü en etkili, en inandırıcı biçimde seyircisine ulaştırmaya çalışan insandır. Yaşam hakkındaki yargısını oyununa özümletmiş, oyunda sergilenen olayların makul sonucu olarak sunmuştur. Bir tragedya farklı yorumlara açık olsa da, karar aşamasında kuşkuyla, bulanıklığa, anlam boşluğuna yer verilmez. Etkileme ve düşündürme yoğunluğuna gölge düşürülmez.

Tartışmaya açık bir tragedya örneği olarak Medeia'yı ele alalım. Euripides, her zamanki kuşkucu, sorgulayıcı tavrı ile sözde uygar bir toplum seçmiştir. Güçlü, adil ve güvenli olduğu varsayılan bu toplumun içine, yabancı bir diyarın barbar bir üyesini getirerek, üstelik bu kişinin haksızlığa uğradığı bir durum yaratarak, uygarlığın ve barbarlığın ölçülerini sınamaya girişir. Yunan toplumunun payına ihanet, haksızlık, adaletsizlik, kararsızlık, Barbar toplumun üyesinin payına vahşet, acımasızlık, kararlılık düşer. Bu durumda Euripides'in karamsar bir yazar olduğu, çağdaşlarının inançlarını paylaşmadığı, yüce sayılan değerlerin yaşatıldığından kuşku duyduğu söylenebilir. Oyunun sonunda seyirci sahnede tanık olduğu olaylardan dolayı dehşet içine düşmüştür. Medeia'nın kendi çocuklarını öldürdüğünü, sonra da onların cesetlerini yanına alarak özgürce çekip gittiğini görünce heyecanlanır. Bu heyecan kasırgasının tüketildiği ve aşıldığı noktada tartışma başlar. Yaşadıkları toplumda insani değerler böylesine ayaklar altına mı alınmıştır? Adalet, hakseverlik, bağlılık gibi erdem ölçüleri içi boşalmış değerler midir? İdeal değer yargıları ile gerçekler birbirine böylesine yabancı mı düşmüştür? Yazarın niyeti, seyircisinin kalıplaşmış inançlarını sarsarak onu bu konularda düşündürmektir. Bunda kararlı olduğu su götürmez.

Bir başka tartışmalı tragedya örneği olarak Othello'yu inceleyebiliriz. Shakespeare'in dikkati insan doğası üzerinde yoğunlaşır. Tıpkı Euripides gibi o da iki farklı değerler dünyasının insanlarını yan yana getirir. Fakat bu kez sınanan insan ve tutkularıdır. Güçlü, yürekli, sıcakkanlı Afrikalı, kurnaz, hileci ve becerikli Avrupalının oyununa gelir. Güzel ve namuslu karısını öldürür. Shakespeare, biraz çağdaş toplumun ahlaki yapısından, daha da çok insanın akıl, sağduyu gücünden ve erdeminden kuşkuludur. Othello'nun kişiliğinde akıl ve sağduyu kıskançlık tutkusuna, Iago'nun kişiliğinde orun tutkusu insanca değerlere yenik düşer. Seyirci Othello'nun cinayetini ve cinayet sonrası pişmanlığını önce öfke, sonra acıma ile izlemiştir. Aynı zamanda içinden tartışmadan edemez: Iago, karşımıza bir insan kimliği ile çıkan Şeytan mıdır? Kötülük eğilimi insanın doğasında mıdır? Tutkuları dizginlemede akıl da, insanca değer-

ler de yetersiz mi kalacaktır? İnsanoğlu yanılmaya, hata yapmaya yazgılı mıdır? Shakespeare bu soruları kesin yanıtlarla karara bağlamaktan çok, seyirciyi bu konularda düşünmeye, insan doğası, insan ilişkileri üzerinde kafa yormaya çağırıyor. Son karar seyirciye bırakılmış olsa da, yazarın seyircinin kafasını karıştırmada kararlı olduğu bellidir.

Antik ve Klasik dönem tragedyaları, Shakespeare tragedyaları, yalnızca seyirciye iletilmek istenen düşünce açısından olduğu kadar, bu düşüncenin oluşmasında etken olan olaylar, çatışmalar ve oyunun sonunda gerçekleşen yıkım açılarından incelenmiştir. Seyircinin bu gelişimden ve sonuçtan nasıl etkilendiği üzerinde durulmuş, son kararda seyircinin düşünsel ve duygusal katılımının payı dikkate alınmıştır. Seyircinin trajik olana tepkisinin niteliği hakkında çeşitli görüşler ileri sürülmüştür. Tragedya tanımlarında tragedyanın yalnızca özüne ve biçimine ilişkin özellikleri üzerinde değil, seyirci potansiyelini harekete geçirme gücü üzerinde de durulduğu görülür. Tragedyaya özgü sağaltma, arındırma ve tragedyaya özgü serinkanlı düşündürme konuları her zaman gündemdedir. Tragedya, hem yoğun duygular uyandırması, hem de olayların serinkanlı olarak değerlendirilebileceği bir uzak açı sağlaması ile öteki türlerden ayrılır.

Aristoteles'in pathos ve katharsis üzerinde önemle durduğunu biliyoruz. Aristoteles, tragedyanın sonunda kahramanın büyük bir acı içinde olduğunu, böyle sonuçlanan tragedyanın seyircide korku ve acıma gibi heyecanlar uyandırdığını ve sonra bu heyecanları sağalttığını ileri sürmüştür. Aristoteles'in arınma (katharsis) düşüncesine getirilen en belirgin yoruma göre, seyircinin, üstün bir kişi olan ve böyle bir yıkımı hak etmeyen kahramanın başına gelenler yüzünden ona acıması, aynı zamanda kendi başına da böyle işlerin gelebileceğini düşünerek korkması ve bu heyecanları yoğun biçimde yaşayarak tüketmesi, tragedyanın bir sağaltma, bir arındırma işlevi yaptığını gösterir. Bu duygu sağaltımından sonra seyircinin nasıl bir duygu ve düşünce sürecine gireceği belirtilmemiştir. Platon'un, tragedyanın, insanları doğru düşünmekten alıkoyacak ölçüde heyecanlandırdığını ve bu yüzden zararlı olduğunu ileri sürdüğünü biliyoruz.

Arınma kuramı, bu suçlamaya karşı Aristoteles'in savunması olarak değerlendirilebilir. Bu durumda, heyecanların tüketilmesinin ardından seyircinin, duyguları üzerinde denetim kurabileceği düşünülmüş olabilir. Böyle yorumlandığında arınma, heyecanların baskısı altında olmadan, sağlıklı düşünebilmenin yolunu açan bir psikolojik süreç olarak kabul edilmiş olur. Antik tragedyalarda trajik anlamın yaşamsal bir önem taşıdığı, insan olmanın bugün de üzerinde durduğumuz sorunlarını yansıttığı, insan ilişkilerini yöneten değer yargılarını sınıadığı göz önünde tutulursa, seyircinin bu anlamı, duygularının etkisinde kalmadan, doğru olarak algılaması istenmiş olmalıdır.

Aristoteles'in izinden giden on yedinci yüzyıl düşünürleri arınmayı ders alma olarak yorumladılar. Bu yoruma göre, tragedyanın sonunda kahramanın uğradığı yıkım seyirciyi korkutuyor ve kendinin de böyle bir yıkıma uğrama olasılığını aklına getirerek onu benzer bir davranıştan alıkoyuyordu. Böylece, tragedyada sergilenen eylem bir kıssa, eylemin sonunda varılan yargı ise hisse oluyordu. Bu dönemde amaç, toplumun yerleşik yapısını, insan ilişkilerini denetleyen geleneksel kuralları, ahlaki değerleri, inançları korumak, siyasal ve dinsel yetkenin hiçbir şekilde sarsılmamasını sağlamaktı. Tragedya yazarları bu düşünceyi, paylaşır görünseler de, alttan alta sorgulamaktan geri kalmadılar. Örneğin, Racine Phèdre'i, günahkâr bir melodram kişisi olarak değil, düşündürücü bir tragedya kahramanı olarak ele aldı. Tutkusunun karşı konulmaz gerçekliği, pişmanlığının ele verdiği ahlaki kimliği, çektiği acının içtenliği Phèdre'i, üzerinde düşünülmesi, acısının paylaşılması gereken bir insan yapmıştır. Phèdre, insanı yargılayan değil, yaşamın trajik anlamı üzerinde düşündüren bir tragedyadır.

Romantik akım düşünürleri trajik olanı irdelerken birey, bireyin özgür vicdanı ve yüksek değerleri üzerinde durdular. Tragedyanın sonunda duyulan büyük üzüntünün yaşamı daha iyi anlamaktan gelen dinginlikle dengelendiğini ileri sürdüler. Örneğin Friedrich Schiller, son karara ulaşmada en büyük etkenin, tragedya kahramanının ahlaki yapısı olduğunu söylemiştir. Çünkü tragedya acıyı yansıtırken insanın acıya karşı direnişini de göstermektedir. Bu direnişin

ardında insanın moral kişiliği vardır. Schiller'e göre yalnızca acı çekme sanatın amacı olamaz. Özellikle tragedya sanatı, insanın yoğun heyecan anlarında doğa yasalarına karşı ahlaki bir özgürlük kazanışını sergiler. Acıklı olan kendi başına estetik değildir. Acıklı olan aynı zamanda yüce olursa estetik boyut kazanır. Yüceliğe ise ahlaki özgürlük ile ulaşılabilir. Özgür iradenin evrene başkaldırması ahlaki bir davranıştır. Bu başkaldırışı izleyen yıkım trajik sayılmayı hak eder. Sahnede kahramanın acıyı göğüslemeyi seçtiğini gören seyirci kendi yaşamında karşılaşacağı acıları göğüslemeye hazırlanmış olur. Tragedya böylece insanları kaçınılmaz olan acılara karşı güçlendirir. Schiller'in bu açıklaması ışığında, trajik eylemin son amacının, özgür vicdanı ve insanın vicdanında var olan insani değerleri, kurulu düzenin kalıplaşmış inançlarına ve kurallarına karşı savunmak olduğu söylenebilir. Gene bu açıklamaya göre her tragedyanın sonunda ulaşılan karar bu yaşam görüşü doğrultusunda olacaktır.

August Wilhelm Schlegel tragedyanın insanın yazgısı ile savaşımını yansıttığını ileri sürmüştür. İnsan bu savaşımında bilinmeyen güçlere yenik düşeceğini bilir. Gene de bu dünyadaki ölümlü varlığının sınırlarını aşmaya, yazgısına başkaldırmaya çalışır. Bu durum açıklanması olanaksız bir hüznü uyandırır. Fakat aynı zamanda insanın iç gücünü kanıtlar. Çünkü insan, ancak böyle bir acı çekme sürecinden sonra dünyadaki yaşamının sınırlarını aşacak ve ilahi olana yaklaşacaktır. Görüldüğü gibi Schlegel de insana, onun gücüne ve değerlerine güvenmektedir. Ancak o tragedyada bu gücün kanıtlanmasından doğan iyimserliği değil, kaçınılmaz yıkımın getirdiği hüznü vurgulamıştır.

Schelling de acı çekmenin ahlaki yanı üzerinde durur. Schelling'e göre tragedyanın amacı, hem yazgısı ile savaşmayı seçen kahramanın ahlaki özgürlüğünü kanıtlamak, hem de kahramanın bir ceza çekecek ahlaki düzenin yeniden kurulmasını sağladığını göstermektir. Bu, kahramanın suçlu olduğunun kabul edilmesi demektir. Ancak kahraman suçu bile isteye işlememiştir. Gene de cezasına katlanır. Böylece çatışmanın sonunda bir denge kurulur ve kahramanın özgür

iradesi de, toplumun ahlaki yapısı da korunmuş olur. Görüldüğü gibi, bu yorumla bireysel ahlak ve irade kadar kurulu düzenin gereği de gözetilmektedir. Tragedyaya, gerçek yaşamda bozulmuş olan dengeleri yeniden kurmak görevi verilmiştir. Trajik olan, bunun bedelini kahramanın ödemek zorunda olmasıdır. Kahraman eylemi ile hem birey vicdanının özgür olduğunu kanıtlayacak, hem de eyleminin sonucuna katlanarak ahlaki düzenin yeniden kurulmasını sağlayacaktır.

Hegel tragedya kahramanının yıkıma uğrayacağını bile bile çatışmayı göze aldığını söylemiştir. Kahraman seçimini yapmıştır ve sorumluluğu üstlenmiştir. Onu bu çatışmaya iten kendi etik değerini savunma isteğidir. Bu da onun moral bir kimliği olduğunu gösterir. Antigone bu savı en iyi kanıtlayan örnek olarak seçilmiştir. Bu oyunda kahraman, kardeşine karşı görevini yerine getirmek için, kendi yıkımını göze almış, Kreon ile savaşıma girişmiştir. Oyunun sonunda Kreon'un gücü baskın çıkar ve Antigone ölüme gönderilir. Bu, Antigone'nin kaçınılmaz sonudur. Ne var ki Antigone yıkımı ile savunduğu değeri yüceltmış, hatta bu değerini doğruluğunu kanıtlamıştır. Kreon ise bu savaşı kazanmış, fakat kavgadan hem oğlunu, hem karısını yitirmiş olarak çıkmış, üstelik yanılabılır olduğunu öğrenmiştir. Oyunun sonunda Kreon'un devlet adamı olarak topluma karşı görevi ile Antigone'nin ailesine karşı sorumluluğu dengelenmiş ve uyum sağlanmış olur. Son karar böyle bir uyumun gereğinden yanadır. Kötülüğün cezalandırılması, iyiliğin ödüllendirilmesi gibi bir sonuçtan özellikle kaçınılmıştır. Yazgı, kör talih biçiminde öne çıkan, akıl ve mantıkla açıklanamayan yazgı düşüncesi de reddedilmiştir. Kahramanın masum olduğu halde acı çekmesi yalnızca keder verir. Oysa tragedyanın sonunda ulaşılan uyum kahramanın çektiği acıya mantıklı bir gerekçe göstermiştir. Somut olaylarla yüksek etik değerler arasında uzlaşma sağlanmış, evrensel uyuma ulaşılmış, keder aşılmıştır.

Trajik olan konusundaki düşüncesini aynı çizgide açıklayan Max Scheler de tragedyanın seyirci üzerindeki etkisini irdelenmiştir. Max Scheler'e göre, tragedyanın seyirci üzerinde uyandırdığı hüznün, gün-

lük yaşamda çekilen acılara, hüznülere benzemez. Seyirci bu acı karşısında öfke duymaz. Çünkü bu acının kaçınılmaz olduğunu görmüştür. Çünkü bir değerın kanıtlanması için bir başkasına karşı çıkması gerektiğini anlamıştır. Bu çatışmada haklılık veya haksızlık söz konusu değildir. Sergilenen, eş değerde olanların, eş geçerliği olanların savaşıdır. Çünkü bu dünya moral değerleri olan bir dünya, bu kahramanlar üstün değerlere sahip insanlardır. Tragedyanın sonunda kazanan aynı zamanda yitirendir. Yitiren de kazanan olur. Yaşamını yitiren kahraman savunduğu moral değeri yüceltirken, karşıtı olan kişi yaşamda kazanmış, fakat davasını yitirmiş olur. Bu, varlığın kendine özgü tragedyasıdır. Bu zorunluğun bilincine varan seyirci derin bir üzüntüye kapılır. Aynı zamanda dinginliğe de kavuşur. Çünkü sahnede yaşadığı gerçek onu etkilemiş ve değiştirmiştir. Tragedyanın sonunda duyulan acıda aşığılama, ayıplama yoktur. Yalnızca bir gerçeğin bilincine varılmıştır. Önlenebilir olanın bilincidir bu. Önlenebilir olsa öfke uyandırır. Öte yandan, tümü ile önlenemezliğin karamsarlık yaratacağı düşünüldükçe şöyle bir açıklama yapılmıştır: Tragedya kahramanının, taşıdığı yüksek bir değer uğruna çatışmaya girmesi onun moral yapısı gereğidir. Kendi içinde haklı fakat birbirine karşıt olan değerlerin yan yana yaşadığı bir ortamda böyle bir çatışma kaçınılmaz olur. Yaşamın bünyesinde var olan böyle bir ikilemin fark edilmesi demek, evrensel bir gerçeğin tanınması, onunla uzlaşma yolunun açılması demektir. Bu nedenle tragedyanın sonunda duyulan üzüntü, serinkanlı, dingin, durulmuş bir duygu biçimindedir. Bir yaşantı izlenmiş, yaşam hakkında güçlü, kesin bir izlenim edinilmiştir.

Schopenhauer ise farklı bir görüşü savunmuştur. Schopenhauer'e göre, tragedya bizi yaşamın korkunç yanı ile yüz yüze getirir. İnsanın çektiği korkunç acıları, düştüğü hataları sergiler. Tragedyanın gözler önüne serdiği dünya iğrençtir. Bu dünyada dürüst insan yıkıma uğrar, kötüler zafer kazanır. Tragedyada seyirciye çekici gelen de, aşırı kötülüğü görmek, büyük acıya tanık olmaktır. Günlük yaşamdaki sıradan olaylara değil, büyük yıkımlara ilgi duyarız. Fakat bu yıkımlar bizi yaşamdan uzaklaştırır. Artık yaşamı sevmez oluruz.

Romeo ile Juliet, Othello, Anthonius ve Kleopatra, Julius Caesar gibi oyunların sonlarında yer alan intiharlar trajik yaşantının sonunda insanın yaşamdan yüz çevirdiğini gösteren örneklerdir.

Tragedyaya farklı bir açıdan yaklaşan bir başka düşünür Nietzsche olmuştur. Onun üzerinde durduğu ve bir tragedyada birbirini dengelemesi gerektiğine inandığı iki değer bir Dionysos, öteki Apollon kaynaklıdır. Dionysos kaynağından gelen, insanın coşkulu yanı, iç gücü, dizginlenemez istekleri, tutkuları, enerjisidir. Apollon kaynağından gelen ise aklı, mantığı, ahlaki değerleri, denetim gücü, güzelliği ölçüleridir. Başlangıçta tragedyaya bu iki asal gerçeği bir arada bünyesinde barındırırken, giderek Dionysos kaynaklı olan akıl, ahlak denetiminin baskısı altına alınmış, zamanla tragedyadan kovulmuştur. Oysa trajik olan, insanın bu iki gücü içinde taşıması, onların çatışmasını kaçınılmaz olarak yaşaması, bu yüzden acı çekmesidir.

Görüldüğü gibi, tragedyaya ve trajik olan üzerinde kafa yoran düşünürler, tragedyanın ahlaki amacı ve oyunun sonunda çekilen acının işlevi üzerinde durarak tragedyaya ve trajik olana anlamlı yorumlar getirmeye çalışmışlardır. Bu yorumlara göre, trajik olan, insanın hem kendi vicdan özgürlüğüne, hem toplumdaki görevlerine karşı sorumluluk duygusu taşıması, bu sorumlulukların birbiri ile çatıştığı durumlarda bir seçim yapmaya zorlanması ve yıkımını göze alarak doğru seçimi yapmasıdır. Tragedya, kahramanını zorlu bir sınavdan geçirerek onun insanca niteliklerini ve ahlaki yapısını sorgular. Bu sınavdan başarı ile çıkan kahramanın kişiliğinde insanoğluna paye kazandırır. İyilik ve kötülük gibi temel güdülerin varlığını yadsımasa da, insanı, aklı ile güdülerine söz geçirebilen, ya da acılı bir serüvenden sonra bunu yapmayı öğrenen insanı kutsar. Seyircinin trajik olanı tanıma sürecini, kaçınılmaz bir çatışmaya ve bunun sonucundaki yıkıma tanık olmaktan gelen derin bir üzüntü ve bu üzüntüyü izleyen bir aydınlanma olarak açıklar.

Tragedyanın sonunda bozulan düzenin yeniden kurulduğuna, karşıtların dengelendiğine tanık oluruz. Bu bakımdan tragedyaya büyük bir acı yaşatmasına karşın kötümserlik aşılamaz. Tragedya kahramanı, özgür seçimi ve eylemi ile hayranlık, yıkımı ile acıma, toplu-

ma sağladığı yeni dinginlikle saygı uyandırmıştır. Toplum açısından bakıldığında kahraman, toplumun düzeni için feda edilmesi gereken ak bir kurbandır. Toplumun uyumunu bozan sorunlar kahramana ışınlanmış, onun eylemi ile tüketilmiş olur. İleride göreceğimiz gibi tragedya türünü dram türünden ayıran en belirgin fark oyunun sonunda ulaşılan bu çözüm noktasıdır. Antik ve Klasik dönem tragedyalarının sonunda eyleme yol açan sorunun çözümlendiği, ya da çatışmaya götüren karşıtlığın dengelendiği görülür.

Aiskhylos'un Prometheus Üçlemesi'nin sonunda, Prometheus'un Zeus ile uzlaştığı, onun iktidarını sona erdirecek olay hakkında bildiğini açıkladığı, buna karşın Zeus'un da Prometheus'u özgür bıraktığı ve daha haksever bir yönetici olduğu belirtilmiştir. Bu sonuca göre Prometheus'un eylemi bir gelişmeyi gerçekleştirmiş, çektiği işkencelerle bir yönetim bozukluğunun kefareti ödemiş ve düzenin daha iyi bir işleyişe kavuşmasını sağlamıştır. Sophokles'in Kral Oidipus adlı oyununda Tebai kentinde yaşanmış olan bir cinayet ve bir ensest olayının neden olduğu veba hastalığı, Oidipus'un bilmeden işlediği suçların cezasını çekmesi ile son bulacak, gözlerini kör edip kendini sürgün eden bahtsız kralın ardından kent eski dinginliğine ve sağlığına kavuşacaktır. Bu oyunda Oidipus, hem üstün özellikleri olan bir kahraman, hem de sorumlusu olmadığı bir günahın bedelini ödemek zorunda kalan kurbandır.

Shakespeare tragedyalarının sonunda düzenin böylesine belirgin bir biçimde yeniden kurulduğunu söylemek kolay değildir. Hamlet'in sonunda karışıklığı sona erdiren, Hamlet'in bir kral gibi gömülmesini sağlayan Fortinbras bir Norveç prensidir ve babasının eski Danimarka kralı ile yaptığı antlaşmayı bozarak bu ülkeye savaş açmıştır. Danimarka'da daha sağlıklı bir düzen ancak onun eliyle kurulabilmektedir. Kral Lear'de, Goneril, Reagan, Edmund üçlüsünün suçlarının açıklanmasından ve her birinin layık olduğu cezayı görmesinden sonra meydan oyunun olumlu kişilerine kalır. Fakat Lear de, Cordelia da ölmüşlerdir. Geriye, Edgar, Albany ve Kent kalmışlardır. Ancak Kent, yeni bir görev üstlenemeyecek kadar yaşlı ve yorgun, Edgar, uzun süre deli rolü yaparak yıpranmış, Albany, bir zamanlar

kadir bilmez karısı ile işbirliği yapmış kişilerdir. Bu durumda tragedyanın sonunda, bozulan düzen yeniden kurulmuş olsa da, geleceğin fazla umut verici olduğu söylenemez. Bu bakımdan Shakespeare, toplumun geleceği açısından, Antik Yunan'ın oyun yazarları gibi iyimser değildir.

Tragedya türü üzerindeki yeni tartışmalar, kimi çağdaş oyunların tragedya sayılıp sayılmayacağı sorusu üzerine çıkmıştır. Ibsen, Çehov, Lorca, Miller gibi yazarların oyunlarının seyirci üzerinde bıraktığı derin etki, günümüzde de tragedya türünde oyunlar yazılabildiği iddiasını gündeme getirir. Oysa başlangıçtan beri tragedyanın kesin çizgilerle belirtilmiş bir tanıma oturtulduğunu biliyoruz. Bugün yalnızca Antik, Klasik dönem oyunları ile Shakespeare'in bazı oyunlarının tragedya olarak adlandırılması ve tragedyanın, öz ve biçim özellikleri belirtilmiş bu oyunların tür adı olarak kalması mı, yoksa benzer özellikler taşıyan çağdaş oyunların da tragedya sayılması mı gerektiği üzerinde durulmaktadır. Kimi düşünürler ve yazarlar, klasik tragedyaı yaratan ortamın günümüz ortamından farkını belirterek modern tiyatrodaki klasik anlamı ile tragedya yazılamayacağını ileri sürerlerken, kimi düşünürler ve yazarlar, günümüz yaşamının trajik boyutunu yansıtabilen modern oyunları da tragedya kapsamına alma eğilimindedirler. Bu tartışmalar tragedya kavramının yeni baştan ele alınmasını ve bu konuda yeni açıklamalar yapılmasını gerektirmiştir. Özellikle modern tragedya, ya da modern tiyatrodaki trajik olan konularında aydınlatıcı bilgiler üretilmiştir.

Sonuç olarak görülüyor ki tragedya, yaşamın ciddi ve karmaşık sorunlarına el atan, bu sorunları belli bir yer ve zamana bağlı olarak değil, evrensel boyutları ile tartışmaya açan, seyircinin kafasında kolayca yanıtlanamayacak sorular uyandıran bir oyun türü olarak ayrıcalıklı bir yere sahiptir. En belirgin özelliği seyirciyi derinden etkilemesi, böyle etkileyebilecek bir estetik yapıya ve şiirselliğe sahip olmasıdır.

Tragedya türü için yapılan açıklamalar, yaşamın kendi içinden kaynaklanan çelişkileri sergiler. Bir açıklamaya göre tragedya dünyanın mantıklı bir düzeni olduğu inancını yansıtır. Çünkü tragedya

olaylar mantıklı bir biçimde gelişmekte, olayların mantıklı sonucu ile noktalanmaktadır. Kişilerin davranışları tutarlı ve inandırıcıdır. Hangi eylemlerin hangi sonuçları doğurabileceği belirtilmiştir. Oyun kişileri neyi, niçin yaptıklarını bilirler, hatalarının sonuçlarına katlanırlar. Oyunun sonunda adalet yerini bulur, bozulan düzen yeniden kurulur. Kahramanın yıkımı karşısında duyulan büyük acı, hakkın yerini bulmuş, düzenin kurulmuş olmasından gelen memnunlukla dengelenir.

Bir başka açıklamaya göre ise tragedya seyirciye açıklanamaz bir dünyada yaşadığını anlatır. Tanrılar ile insanlar arasında uçurum açıldığından beri gerçekler insan bilgisine kapatılmıştır. Tragedya bu kopukluğun dramını yaşatır. Tragedyada dramatik olan, insanın bilmeden eylemesi, hata yapmaya yazgılı olması, bu yüzden düş kırıklığına uğramasıdır. İnsan, tuzaklı, şeytani bir dünyada yıkıma yazgılıdır. Ne tanrılarının, ne insanların düzeni adil değildir. Kahramanın yıkımı umarsızlık duygusu ve acı uyandırır. Kaçınılmazı kabul ettirir.

İncelediğimiz tragedya örneklerinde bu iki karşıt görüşü de destekleyecek veriler bulabiliyoruz. Kral Oidipus ilk bakışta bir yazgı tragedyasıdır. Kahraman, bilinmezlik içinde kaçınılmaz sonuna doğru ilerler. Fakat o aynı zamanda son seçiminde kendi iradesini kullanan, adaletin yerini bulmasını, bozulan düzenin yeniden kurulmasını sağlayan kişidir. Orestes'in, Aias'ın dünyasında insanlar bir açıdan tanrılarının kuklalarıdır. Bir başka açıdan ise, hakkın yerini bulmasını, akla, mantığa uygun, insanca bir düzen kurulmasını sağlayan gene insanlar olacaktır. Aynı şeyleri Hamlet için de söyleyebiliriz. Hamlet, hem bilinmezler arasında bocalayan, kararsız bir kişi, hem düşmanının tuzağından kurtulan, karşı tuzak kurabilen, amacına ulaşan güçlü bir kahramandır. Othello haşmetli bir kimlikle, çocuğu bir kişiliği bir arada taşır. O, edilgin olduğu ölçüde etkin, güçlü olduğu kadar güçsüz olandır. Uzak ülkeler hakkında çok şey bilir de, içinde yaşadığı yakın çevresini tanımaz. Bütün bu veriler dikkate alındığında tragedya sanatının bir çelişkiler sanatı olduğunu söyleyebiliriz. Tragedya dünyanın, insanın çelişkili yapısını sergiler. Seyirciyi bu konularda düşündürür. Onun için seyirciyi heyecandırır-

ken düşündürmeyi, tedirgin ederken rahatlatmayı başarır. Tragedya-
nın sonunda duyulan büyük acı, hem sağaltılması gereken kontrol-
süz bir duygusal baskı, hem kendine özgü bir zevk üreten vazgeçilmez
bir heyecan sürecidir. Tragedya seyreden kişi hem bir izlenimler
kargaşası altında ezildiğini hisseder, hem yaşam hakkında derinli-
ğine düşünmenin ve bilgilenmenin gururunu tadar. Özünde trajik
olan, insanın her şeyden önce çelişkili bir dünyada yaşamak ve
eylemek zorunda olması ise, kimi modern oyunlarda da trajik olan-
dan söz edebilmeliyiz.

Tragedya Geleneđi ve Çađımız Tiyatrosunda Trajik Olan

Klasik tragedya geleneđi iinde yer almayan ađdař oyunların kimi bařarılı rneklerinin de tragedya sayılıp sayılmayacađı zerinde ok dřnlmřtr. rneđin, gereki oyunlarda konuların gnlk yařamdan alınması, oyun kiřilerinin soylu, ya da ortalamadan stn kiřiler olmayıřı, oyunun dilinin konuřma dili oluřu, oyunun sonunda arınma denilen srecin gerekleřmemesi, bu yapıtları Antik ve Klasik tragedyalardan da, Shakespeare tragedyalarından da farklı kılar. Bununla beraber, tragedya geleneđi iinde yer almıř olan oyunların z, biim, ama ve etki bakımlarından tmyle benzeřtiđi de sylenemez. te yandan, bir ehov, bir Ibsen, bir Lorca, bir Miller oyununun, insanı, yařamın karmařıklıđı zerinde derinliđine dřndrdđ, insanogłunun acılarını derinliđine duyurduđu da bir gerektir. Bu durum, klasik genellemesi dıřında kalan, gnmzde yazılan kimi oyunların trajik boyutu zerinde durulmasını gerektirmiřtir.

Çağdaş oyunlarda trajik olanın belirlenmesi ve bu oyunların da tragedya olarak adlandırılıp adlandırılmaması konusunda sağlam bir zemin üzerinde tartışılabilmesi için tragedya geleneğini gözden geçirmek ve klasik tragedya örneklerinin öz ve biçim özelliklerini bir kez daha anımsamak gerekiyor. Antik Yunan'da tragedya, koşuklu ve tartımlı anlatımı ile, maskesi ile, korosu, korosunun şarkıları ve salınısı ile, açık hava tiyatrolarına göre düzenlenmiş sahne tasarımı ile özel bir tiyatro türüdür. Oyun yapısı mantıklı ve kurallıdır. Zamanın ve mekânın kullanımında birlik, oyunun tüm öğelerinde bütünlük gözetilmiştir. Elimizdeki örneklerle bakıldığında yazarların bu geleneğe, pek az istisna dışında, uymuş oldukları görülür. Antik Yunan tragedyalarında eylem öndedir. Oyunlar fazla hareketli olmadığı halde oyun kişinin özelliği de, oyunun teması da eylem aracılığı ile ortaya çıkar. Oyunların hem metafizik hem toplumsal boyutları vardır. Tanrıların tartışılmaz üstünlüğü ve ölümsüzlüğü eylemin sonucunu belirliyorsa da, eylemin yönünü toplumun gerçeğinden kaynaklanan bir durum belirler ve sorun bu dünyada çözülür. Oyunun baş kişisi kahraman özelliği taşır, soyluluk gibi, erdem gibi, yüreklilik gibi üstün niteliklere sahiptir, içinde yaşadığı toplumda saygın bir yeri vardır, sorumluluk sahibidir, inandığı değerler için kendinden üstün güçlerle savaşımı göze alır, hata yapar, acı çeker, fakat moral yapısını korur. Kahramanın kaçınılmaz yıkımı acı verirse de, kötümserlik uyandırmaz. Çünkü onun savaşımı ve yıkımı değerlerin bir kez daha gözden geçirilmesini, yeni bir denge, yeni bir uyum kurulmasını sağlamıştır.

Roma tragedyasında, oyun alanındaki değişimin sahnelemeyi bir ölçüde etkilemiş, koronun işlevinin azalmış olmasına karşın Yunan geleneği korunmuştur. Söylencelerden alınan konular gene üstün nitelikli kahraman ve eylemi üzerinde odaklanır. Kahramanın moral kimliği oyunun ahlaki mesajına ışık tutar. Olaylar toplum düzeninin korunması yönünde gelişir. Oyunun sonunda bir yıkım gerçekleşse de adalet yerini bulur.

Ortaçağda yasaklanan tiyatro bu çağın sonlarında yeniden filizlenirken trajik olan, kahramanın yalnızlığında, yazgısının kesinliğinde,

onu bazen yükselten, bazen alçaltan feleğin çarkına mahkûm oluşunda görülmüştür. Fizikötesi güçlerin akıl ermez ve baş edilmez gücüne boyun eğen ortaçağ anlayışı tragedya üretemediyse de, Rönesans döneminde yeniden gelişecek olan tragedyayı bir ölçüde etkilemiştir.

On beşinci ve on altıncı yüzyıllarda gelişen Elizabeth dönemi oyunlarında, Shakespeare tragedyalarında, mantıklı bir olay kurgusu yanında anlaşılmaz güçlere, fantastik olaylara da yer verildiği görülür. Antik tiyatro anlayışının öngördüğü biçimsel birlik ve yalınlık ölçülerine uyulmamış, trajik olanın yanında komik olan yer almış, bazen çift olay zinciri bir arada geliştirilmiştir. Öte yandan, yapı sağlamlığı, şiirsellik ve gerilim yaratan olay kurgulama yöntemi Shakespeare tragedyalarının da başat özelliği olmuştur. Yazar bir yandan insanın sosyal kimliğine damgasını vuran kişilik özelliklerini derinliğine inceler, kahramanlarına karakter derinliği kazandırır, insanın karmaşık ruh halini, tutkularını ve aşırılıklarını onun doğal gerçekleri olarak yansıtırken; öte yandan adalet, sadakat, sevgi gibi, toplum ilişkilerini sağlıklı kılan değerlerin önemi üzerinde durmuştur. Shakespeare, tragedyalarında özel bireylerin büyüklüğüne, soyluluğuna, sorumluluk duygusuna olan inancını belirtirken, insan doğasının tutkulu, kötücül, şeytani yanına da dikkati çekti. Seyirci, yaşamın karmaşık gerçekleri, çelişik değerler, karşıt güçlerin savaşımı karşısında önce şaşkınlığa düşüyor, giderek derinliğine düşünmeye, yaşamı yeni bir gözle görmeye, durumu yeniden değerlendirmeye başlıyordu. Oyunun sonunda hakkın yerini bulmasına karşın, önemli olan, güçler dengesinin yeniden kurulmuş olması değil, bu güçlerin varlığının ve yıkıcı etkisinin farkına varılmasıydı. Trajik olan ise, son durakta işlerin ancak yüzeysel olarak çözümlendiğinin görülmesi, temelden çözümü sağlayacak akla yakın bilgiden ve güçten yoksun olunduğunun farkına varılmasıdır.

Akıl ve Aydınlanma çağı tragedyasında antik ve ortaçağ gelenekleri sürdürülür. Ancak devletin monarşik yapısı tragedyayı kendi otorite anlayışı doğrultusunda etkilemiştir. Klasik tragedya, insanı soylu kişi, ahlaklı kahraman olarak yüceltirken, onun en insani

yanılgısını bile hoşgörmez ve onu devletin ve dinin kurallı düzeni karşısında yenilgiye uğratar. Oyun yazarları alttan alta bu siyasal düzenin değer yargılarını tartışalar bile genelde bu yargıları onaylamış görünürler. Klasik tragedyanın biçimlenmesinde antik tragediyaların olay kurgulama yöntemi uygulanır. Biçim kuralları korunur. Anlatım gene koşuklu ve tartımlıdır. Poetika'da antik tragedyalara bakılarak belirlenmiş olan tragedya tanımı Fransız klasik dönem oyun yazarlarının yapıtlarına da uyar. Konuların söylencelerden alınması, olayların akla mantığa uygun olarak gelişmesi, kahramanın soylu kişi olması, ahlaki değerlere karşı sorumluluk taşıması, eyleme geçebilmesi, kendi yıkımını göze alabilmesi, yıkımını makul gösterecek bir hatasının bulunması gibi özellikleri ile klasik dönem tragedyalı Antik tragedya geleneğini sürdürmektedir. Seyircinin önce yoğun bir heyecanlanma sürecine girmesi, sonra bunu yaşayarak tüketmesi anlamındaki bir etkileme anlayışı bu dönemde de kabul görmüştür. Aristoteles'in arınma olarak adlandırdığı bu süreç seyircinin olaylardan ders alması biçiminde yeniden yorumlanmıştır.

Neoklasik diye de adlandırılan on yedinci yüzyıl tragediyalarını Antik Yunan tragedyalı ile karşılaştırdığımızda bu iki dönemin oyunlarında yaşama farklı biçimde yaklaşıldığı görülür. Bir Aiskhylos tragedyasında seyircinin dikkati, ölümsüz tanrıların ve bu tanrılarla boy ölçüşen ölümlü insanların yan yana bulunduğu evrensel düzene yöneltilmiştir. Oysa bir Racine tragedyasında ilgi odağı, zaafı olan, tutkuları ile baş etmeye çalışan, büyük iç çatışmalarını yaşayan insandır. Antik Yunan tragedyasının sonunda karşıtların uzlaştırılarak daha eşitlikçi, daha adil bir düzen sağlanmasına karşın, Fransız klasik tragedyasında mevcut siyasal ve ahlaksal düzen pekiştirilir. Bozulan düzenin yeniden kurulması, evrensel adaletin yengisi değil, otoritenin yengisidir. Oyunda yıkımı izleyen heyecan süreci tüketildikten sonra varılan nokta güvenliğin yeniden sağlanmış olmasından ileri gelen bir rahatlamadır. Oysa Aiskhylos'un, Sophokles'in tragediyalarında insanlarla tanrılar, insanlarla insanlar arasındaki ilişkide daha hakça bir düzen kurulduğunu görmekten doğan doyuma ulaşılır. Prometheus Üçlemesi'nin sonunda Prometheus'un

Zeus'la uzlaşması demek, otorite hakkının birey hakkı ile dengelenmesi, otoritenin daha adil bir alışverişe razı edilmesi demektir. Tıpkı Antigone'de, geleneksel inançların gereği ile yeni siyasal düzenin gereğinin dengelenmesi ve insan haklarına daha saygılı bir yönetim anlayışının kabul edilmesi gibi. Tıpkı Oresteia'da kan davasına dönüşen bireysel hak arama geleneğinin, yerini tarafsız bir yargılama sistemine bırakması gibi.

Racine'in Phèdre'i ile Euripides'in Hippolytos'u ile aynı konuyu işler. Fakat bu iki oyun arasında oyunların adlarına da yansıyan bir görüş farklılığı vardır. Euripides'in oyununda Hippolytos, Tanrıça Aphrodit'e saygı göstermediği, yalnız Tanrıça Artemis'e önem verdiği, daha doğrusu aşkla alışverişi olmayan, kendini avcılığa, spora kaptırmış bir delikanlı olduğu için Aphrodit tarafından cezalandırılır. Phaedra'nın üvey oğluna âşık olması Tanrıçanın işidir. Tanrıça delikanlıdan öcünü almak için genç kadını aracı olarak seçmiş, onu karşılıksız bir aşkın kurbanı yapmıştır. Oysa Racine'nin asıl kahramanı Phèdre'dir. O, ahlak ölçülerine ters düşen bir aşka tutulmuş olan, bahtsız bir kadındır. Bu oyunda Hippolytos kurban durumundadır. O, başka bir sevgilisi de olan, normal bir gençtir ve hata yapmamıştır. Euripides'in tragedyasında Hippolytos'un tanrılara eşit saygı göstermemiş olması evrensel uyuma aykırı bulunmuş, dengeli bir yaşama biçimi önerilmiştir. Oysa Racine seyircisini moral değerlerle insan doğası arasındaki çatışma üzerinde düşündürmüş, iç çatışmaları, tutkusu, pişmanlığı ile insanın karmaşık iç gerçeğine dikkati çekmiş, bu konuda duygulandırmış, sağduyumuzu ise ahlaki değerlerin korunması yönünde harekete geçirmiş, hatayı cezalandırarak toplumun yerleşik ahlak düzenini pekiştirmiştir.

Tragedyanın üç büyük dönemi olan Antik ve Klasik dönem tragedyaları ile Shakespeare tragedyaları belli bir tragedya anlayışının ürünleridir. Bu anlayış insanı yüceltir, Tanrılara ve adalete inancı pekiştirir, trajik ruh aracılığı ile hayatla uzlaşmayı, bir üst zevk, bir üst dinginlik yaratmayı ve derin bilgiye ulaştırmayı amaçlar. Bu tragedyaların ortak biçimsel özelliği ise oyun yapısının temelinde eylemin yer almasıdır. Oyunun öyküsü olaylarla gelişir, kişilerin özel-

likleri olaylara gösterdikleri tepkiden anlaşılır, oyunun teması olayların gelişimi ve sonuçlanması ile olgunlaşır. Olaylar zincirini oluşturan eylem zorunlu çatışmalarla geliştirilir, olaylar birbirini neden-sonuç ilişkisi içinde izler, bu mantıklı kurgu ile inandırıcılık sağlanmış olur. Üstün nitelikler taşıyan kahramanın mutluluktan mutsuzluğa, iktidardan yıkıma doğru gelişen öyküsü seyircide, hem kahramanın bu sona layık olmadığını görmekten gelen acıma, hem de benzer bir hataya düşüp, benzer bir yıkıma uğrama olasılığını düşünmekten gelen korku gibi duygular uyandırır da, sonuçta toplumun düzeninin yeniden kurulması, genelde hakkın yerini bulması bu duyguların aşılmasını, ya da Aristoteles'in dediği gibi, belli bir yoğunluk kazandıktan sonra tüketilmesini sağlamış olur ve insan yaşamla uzlaşır. Oysa daha sonraki dönemlerde yapılan tragedya denemelerinde bu özelliklerin korunmadığı, oyunun amacının da, bu amaca uygun olarak yapısının da değiştiği ve seyircide çok farklı duygu ve düşünceler üretildiği görülecektir.

On sekizinci yüzyılda gelişen Burjuva Tragedyası, klasik tragedya geleneğinin dışında bir tür olarak Burjuva Dramı ya da Duygusal Dram adını aldı. Böylece tragedya dışında bir yeni türün adı konmuş ve tanımı yapılmış oluyordu. Burjuva dramı, zenginleşmeye ve toplumda söz sahibi olmaya başlayan ortasınıfın yaşam ve sanat anlayışını temsil ediyordu. Oyunların düzyazı ile yazılması, oyun kişilerinin sıradan insanlar olması, duygusal etkinin ağır basması bu oyunların ayırıcı özelliği oldu. Oyunların malzemesi de, seyirci üzerinde bıraktığı etki de, oyunun sonunda varılan karar aşaması da üç büyük tragedya döneminde yazılan klasik tragedya çizgisinin dışında kaldı. Burjuva dramında seyircinin oyun kahramanına acıması ve bu acıma duygusu ile kendi içindeki iyi duyguları beslemesi, büyütmesi amaçlanıyordu. Ne var ki bu acımanın mantıklı bir açıklaması yoktu. Çünkü seyirci oyun kahramanı için acı çekerken, onun, erdemi ni sonuna dek korumuş olmasını görmekten gelen bir mutluluk duygusunu da yaşıyor, içinde yeni insani duygular yeşertiyordu. Bu, evrensel adalet duygusunun tatmin olması ile gerçekleşen mutluluktan farklı bir duyguydu Burjuva dramında sergilenen erdem anlayışı

da, insanın moral kimliğini, bu kimliğin her yeni durumda kendini tazeleyen devingen yapısını sergilemekten çok geleneksel değerlerin kalıp olarak korunması biçimindeydi. Burjuva dramının tipik ve önde gelen bir örneği olan Lessing'in Emilia Galotti'sinde genç kadın, kendisini tuzağa düşüren ve kaçırarak, kocasını öldüren Prens'e karşı namusunu korumak için babasından kendisini öldürmesini ister ve acılı baba bu isteği yerine getirir. Babayı da, kızı da umarsız kurban kahramanlar yapan böyle bir özkıyım seyircide hayranlıkla karışık bir acıma duygusu uyandırır da, namus anlayışı üzerinde yeni düşünceler üretmesini, bu anlayışı karşıt bir görüşle sınamasını sağlayamaz. Lessing'in oyununu Sophokles'in Aias'ı ile karşılaştırırsak, Aias'ın intiharının çok daha düşündürücü olduğunu görürüz. Aias da, Emilia gibi tuzağa düşürüldüğü, gururu kırıldığı için canına kıymıştır. Oyunun ikinci yarısında onun kişiliği, erdemleri, cesareti ve zaafı üzerinde yapılan tartışmalar bizi evrensel bir değer olarak insan onuru üzerinde düşündürür. Oysa Emilia'da korunan kadının namusu konusundaki geleneksel değer yargısıdır. İnsan olarak Emilia'nın onuru, hakları, özgürlüğü tartışmaya açılmamış, bu konularda geleneksel namus anlayışını aşan düşünceler üretilmemiştir. Aynı biçimde, Aias'ın sonunda kendi kumandanlarını öldürmeye kalkmış olan Aias'ın, onun kahraman kimliğine uygun bir törenle gömülmesine izin verilerek, karşıt haklar tanınmış ve daha uygar bir düzeyde uzlaşma sağlanmış olur. Oysa Emilia'nın yürekler acısı ölümü ile sağlanan sözde adalet hiç de inandırıcı değildir.

Romantik dönem oyunlarına gelince, bu oyunlar, anlatımının koşuklu ve uyaklı olması ile klasik geleneği sürdürür. Kahramanları, etik değerleri yüce, özgür iradeleri ile eyleyen ortalamadan üstün kişilerdir. Ancak onların savaşımı haklı ile haksız, iyi ile kötü arasında olduğu için adalet, iyilik, doğruluk gibi kavramlar üzerinde çok yönlü düşündürmez. Yaşama siyasal, ya da ahlaksal açıdan bakan yazar onun düğümünü Gordius'un yaptığı gibi tek vuruşla çözmüştür. Bu kestirme sonuç trajik olanı tanımamızı engeller. Trajik anlama ulaşmak için insanoğlunun yaşamın örsünde dövülmesi gerekir. Romantik kahraman ideal değerler uğrunda savaşıyor, bu uğurda ölümü göze alarak,

sırası gelince yenilgiyi onurlu bir biçimde göğüsleyerek büyük bir sınav verir. Fakat bu sınavda kendi adına hareket etmiştir. Kurulu düzene liberal değerleri savunan yeni insan olarak karşı çıkmıştır. Onun zaferi aklının ve inancının zaferidir. İnandırıcılığını duygusal etki ile sağlamıştır. Bu sınavın sonucu, gerçeğin karmaşıklığını, çelişkili yapısını göz ardı eden, sorulara verilmiş yüzeysel yanıtlar olarak kalır. Hernani'de kahramanın yürekliliğine hayranlık, şeref duygusuna saygı duyarız. Onun büyük aşkı sempati, onurlu ölümü hüznü uyanıdır. Fakat Antik Yunan tragedyalarına özgü bir pathos'dan söz edemeyiz. Romantik dramlar gerçek ile düşsel olanı, mantıklı ile fantastik olanı, yüce ile grotesk olanı yan yana getiren, canlı, hareketli oyunlardır. Bu oyunların tiyatral yanı trajik yanından ağır basmıştır. Geleneksel çizgideki klasik tragedyalarla karşılaştırıldığında kalıcı değerlerin kurcalanmadığı, gerçeğin derinine inilmediği görülür.

Doğalcı-Gerçekçi akım içinde yer alan kimi başarılı oyunların tragedyaya sayılıp sayılmayacağı üzerinde çok durulmuştur. Gerçekçi akım tiyatrodan bir atılım yapmış, oyun kişilerinin ve konunun seçiminde, oyunun dilinde, sahnelenişinde, sahne tasarımıyla ciddi öneriler getirmiş ve uygulamıştır. Oyun kişilerinin sıradan insanlar olması, oyunların düzyazı ile yazılması, olay dizisinin sonunda arınma denilen sürecin gerçekleşmemesi, ya da bu konunun çok tartışmalı olması, gerçekçi oyunları Antik ve Klasik tragedyalardan da, Shakespeare tragedyalarından da önemli ölçüde farklı kılar. On sekizinci yüzyıl Burjuva Dramı ile başlatılmış, ortasının dünya görüşüne ve beğenisine göre şekillenmiş olan bu eğilim Gerçekçi akımla gerçek burjuva dramını yaratma ve bu dramın trajik boyutunu yakalama başarısına ulaşmıştır. Amacı, malzemesi, kişileri, biçimlenişi ve yapısı ile kendine özgü özellikler taşıyan gerçekçi oyunlar tragedyaya ile dram türlerinin farkı üzerinde durulmasına, tragedyanın yeni tanımlarının yapılmasına ve modern tragedyaya kavramının ortaya atılıp tartışılmasına yol açmıştır. Strindberg, Ibsen, Çehov, Miller gibi yazarların oyunlarının insanı yaşamın karmaşıklığı üzerinde derinliğine düşündürdüğü, insanoğlunun acısını derinliğine duyurduğu, özelden hareketle evrensel gerçekleri gündeme getirdiği dü-

şünülürse, tragedya ve dram türlerinin ayrımının kolay olmadığı, tür tanımlarına yeni yorumlar getirilebileceği görülür.

Bu gün çeşitli türlerin özellikleri bile isteye yan yana kullanılıyor. Trajik olan ile komik olan, tragedyaya özgü olanla drama özgü olan, komedyanın farklı türleri ve bu türlere özgü hünerler yan yana, iç içe kullanıldığında daha çarpıcı bileşimler elde ediliyor. Bu ortamda klasik tragedya ile modern oyunların öz ve biçim farkları üzerinde durarak kesin tür tanımlamaları yapmak ve anlamlı sonuçlar çıkarmak olanaksızdır. Ancak böyle bir çalışmanın bizi oyunları daha iyi anlamaya, vurgu noktaları üzerinde yeniden düşünmeye, oyunlardan çıkabilecek sonuçları, günümüz seyircisinin gereksinimine, hatta kendi tercihimize göre bir kez daha gözden geçirmeye götüreceği de yadsınamaz. Konu tragedya olunca görürüz ki, klasik tragedya çizgisinden ayrılan oyunlarda da tragedyaya özgü bazı özellikler vardır. Bu bakımdan bu oyunların trajik boyutundan, ya da modern tragedyadan söz edilebilir.

Gerçekçi yazarlar insanın gücünü ve gücünün sınırını değil, güçsüzlüğünü ve güçsüzlüğünün sınırını sorgulamışlardır. Klasik tragedyalardaki, kendinden üstün güçlere, tanrılara, toplumun yerleşik düzenine, bu düzenin değer yargılarına meydan okuyan kahramanın yerini, çevresine ve çevre koşullarının baskısına karşı kendini ve kendi değerlerini korumaya çalışan, bunun için direnen, hatta mücadeleye eden insan almıştır. Klasik tragedyada kahramanın, kendi döneminde de onaylanmış bir yüksek değeri korumak ve savunmak için savaşıma girmesine ve bu değeri ölümü pahasına zafere ulaştırmasına karşın, Gerçekçi dram kahramanı hem kendinin, hem savunduğu değerın yenilgisini kabul etmek zorunda kalır. İnsanın üstün yeteneklerine dair olan inanç yitirilmiştir. Soylu kahramanların yerini beceriksiz kurbanlar almıştır. Bu insan gerçekleri göremez, durumunu değiştiremez, kendi zaaflarına söz geçiremez. Kendini küçük, zayıf, terk edilmiş, bazen de suçlu hisseder. Fakat yenilgisini onurlu bir biçimde taşımasını da bilir. Yenilmiş fakat aşağılanmamıştır. Kişiliği ile, eylemi ile, üzerinde düşünölmeyi hak etmiş, hoşgörümüzü, sevgimizi, merhametimizi kazanmıştır.

Gerçekçi dramda, klasik tragedyanın sonunda ulaşılan genel uyumun yerini özel bir durumun karmaşık gerçeği ve bu gerçeğin bilinci alır. Bu bakımdan geleneksel tragedyanın temel çatısı değişmiş, fakat karşımıza farklı bir trajik durum çıkmıştır: sınırlarını bildiği halde durumuna razı olmayan insanın durumu. Yenilgiye koşullu, fakat saygınlığını yitirmemiş insanın durumu. Bu insanı tanımak, sorununu anlamak, aramızdaki benzerlik üzerinde düşünmek isteriz. Bu insanın çektiği acıları paylaşır, ona acır, fakat onu eleştirel bir gözle değerlendirmekten de geri kalmayız. Sonra ilgimiz bu insandan onu çevreleyen ve koşullayan topluma yönelir. Bu toplumun siyasal, ekonomik, kültürel yapısı, değer yargılarındaki çelişki dikkatimizi çeker. Yeni bir durum değerlendirmesi yapmak zorunda olduğumuzu anlarız.

Ibsen'in Bir Halk Düşmanı, Toplumun Temel Direkleri, Nora gibi oyunları insana olan inancın tümü ile yitirilmediğini gösteren örneklerdir. Bir Halk Düşmanı'nda Dr. Stockmann, sağlam değer yargıları olan, insanlığın yararını kollayan ve bu uğurda mücadeleyi göze alan saygın kişidir. Fakat karşısındakilerin gücünü ölçmemiş olması, halkını tanımaması, çıkar ilişkilerini hesaba katmamış, işbirliği yaptığı kişilerin moral gücünün sınırını dikkate almamış olması saygınlığına bir ölçüde gölge düşürür. Bu, bir bakıma aydın kişinin toplumuna yabancılaştırması sendromudur ve klasik tragedya kahramanında gözlemlenen trajik hata sınırını aşar. Dr. Stockmann'ın yenilgisi ve yalnızlığı acınası, beceriksizliği gülünesidir. Sonuç olarak, insanlık için zorunlu olan bir savaşım kazanılamamış, insan sağlığı çıkar anlayışına karşı korunamamıştır. Bu, eleştirilecek bir durumdur. Yazar karar aşamasında, toplumun hasta olduğu, hastalığın yaygınlaştığı ve bireysel çıkışlarla bu hastalığın alt edilemeyeceği sonucuna varmıştır.

Toplumdaki çürümenin insanı dıştan etkilemekle kalmayıp içten çürüttüğünü gösteren oyunlarında Ibsen, trajik olanı kahramanın bu çürümenin bilincine varmasında ve bunun acısını yaşamasında görür. Hedda Gabler, Hortlaklar gibi oyunlar, öfkenin, pişmanlığın, yalnızlığın, umarsızlığın dramını yansıtır. Kahramanın, hak ettiğini

elde edememişlik, ya da haksızlığa uğramışlık duygusu taşıması, bunun öfkesini içinde yaşatması, öfke ile giriştiği eylemin yanlışını görüp pişmanlık duyması, tuzağa düşürüldüğünü anlayıp umarsızlığa kapılması ve tehlikeye açık kalmış olması bakımlarından Hedda Gabler ile Othello gibi, Aias gibi tragedyalar arasında benzerlik vardır. Fakat Hedda Gabler'in sonunda toplum ilişkilerinde bir değişme olmamasına, hatta Hedda'nın yerinin düzeyinde olmayan bir başkası tarafından kolayca doldurulmasına karşın, Aias'da bir değişme olmuş, daha hoşgörülü bir ortam yaratılmış, Othello'da hak yerini bulmuştur. Ayrıca Hedda'nın kompleksli, sıradan bir kadın olmasına karşın, Aias ve Othello benzeri kolay yetişmeyen görkemli insanlardır. On dokuzuncu yüzyıl gerçekçi dramında, toplumun sınıfsal yapısı, soylu sınıfta gözlemlenen yozlaşma, ortasının beğenisinin sığılığı, bilimsel değerlendirmelerdeki tutarsızlıklar düşündürücü gerçekler olarak seyircinin dikkatine sunulmuştur. Oyunların sonunda yeni bir uyum kurulmamış, fakat mevcut düzenin sorunları su yüzüne çıkarılmıştır.

Geleneksel tragedya ile Gerçekçi dramın en belirgin farkı, tragedyada geçici bir süre için bozulan toplum düzeninde etik değerlerin egemen olmasına ve kahramanın eylemi ile bu değerleri güçlendirmesine, karşıtlıklar varsa onları dengeleyip uyum sağlamasına karşın, Gerçekçi dramda örtük bir değer karmaşasının sürmesi ve kahramanın eylemi ile bu karmaşayı su yüzüne çıkarmasıdır. Strindberg'in Baba, Matmazel Julie, Ibsen'in Hortlaklar gibi oyunlarında toplumun karmaşık yapısına koşturucu olarak bireyin ruhunda da benzer bir karmaşıklığa tanık oluruz. Birey çevresine karşı çıkarken içindeki öfkenin, nefretin, kuşkunun, doyumsuzluğun etkisi altındadır. Haksızlığa, insafsızlığa, zorbalığa, ikiyüzlülüğe karşı direnirken yalnızca kendi tutkusuna yaslanır. Yenilgisinden, çıkarları doğrultusunda dayanışan çevresinin insafsız gücü kadar, kendi tutkusu, nefreti, öfkesi de sorumludur. Onun zaafı, tragedya kahramanında gözlemlenen trajik hata sınırını aşar. Çünkü burada geçici bir yanılgı, ya da hoşgörülebilir bir zayıflık değil, kahramanın iradesini ve değer yargılarını egemenliği altına almış olan ruhsal bir bozukluk da söz

konusudur. Shakespeare'in, evlat nankörlüğüne uğrayan Kral Lear'i ile, Strindberg'in, eşinin entrikasının kurbanı olan Baba'sını karşılaştırırsak, görürüz ki, oyunun sonlarında Lear, giderek olgunlaşır, çektiği acılarla pişer, insan yanı güçlenir ve kendi ile uzlaşmayı başarır. Oysa Baba'da oyunun kahramanı, nedensiz kuşkular üretecek, bunalıma girecek, kolay bir av olacaktır. Kral Lear'de dürüst insanların yönetime el koyacağı ima edilirken, Baba'da, çıkar kaygısının, hırsın, entrikanın, adaletsizliğin doğallaştığı toplum düzeni, rahibi ile, doktoru ile, kadını ve erkeği ile gücünü sürdürecektir.

Çehov'un oyunlarında toplumdaki değişimin insan ilişkilerinde yarattığı dramatik durumlar ele alınmıştır. Yazar bu değişimi bir yozlaşma olarak değerlendirmemiş, eski sosyal yapıyı ve o yapıda kimliklerini bulmuş insanları da, yeni yapılanma ile güçlenen ortasını ve bu sınıfın değer yargılarını da eleştirel fakat anlayışlı bir bakışla yansıtmış; aynı zamanda değişimle birlikte güzel bir şeylerin de kaçınılmaz olarak yitip gittiğini göstermiştir. Bu oyunlarda insanın dramı, değişmekte olan bir ortamda alışkanlıklarını sürdürmeye çalışmasından doğar. Çehov'un kişileri, yetersizliklerinin farkına vardıkları halde yenilgiye razı olmayan, gururlarını koruyan insanlardır. Çalışma ve eyleme geçme güçleri olmadığı halde direnmeye çalışmaları onlara saygınlık kazandırır. Başarısızlıkları zaman zaman onları gülünç duruma soksa da saygınlıklarına gölge düşürmez. Çehov oyunlarında seyirci, klasik tragedyalarda gerçekleşen büyük acıya benzer bir acıyı tanır. Bu, duyan, düşünen, anlayan insan olmanın zorunlu sonucu olan, parçalanmış bir dünyada kimliğini ve kişilik bütünlüğünü korumaya çalışan insanın, yalnızlığından, umarsızlığından doğan acıdır. Çehov oyunlarının trajik boyutu, insanoğlunun gizil gücünün varlığının sezilmesi ile ortaya çıkar. Bu oyunların komik boyutu ise bu gücün boşa harcanması ile gerçekleşir. Oyunların sonunda ne eski değerler kanıtlanmış, ne yenileri üretilmiş olur. Toplum güçleri arasında denge de kurulmamıştır. Fakat insan, beceriksizliğine rağmen insan kalmayı, onurunu korumayı başarmıştır. Ivanov'un, Martı'nın, Vanya Dayı'nın, Üç Kızkardeş'in, Vişne Bahçesi'nin kişileri, inançları, idealleri, alışkanlıkları ile, yaşanmakta

olan gerçekler arasında köprü kuramazlar, savrulurlar. Düş olduğunu bile bile düş kurar, avuntu olduğunu bile bile avuntulara sığınır. Bu insanlar, beceriksizlikleri ile gülünesi, başarısızlıkları ile acınası, kendileri ile hesaplaşma kapasiteleri ile övülesi kişilerdir. Yaşamı her zamanki karmaşıklığı ve çelişkileri ile tragedyalara özgü bir kuşbakışı ile görüp tanımamızı sağlayan da, trajik acıyı tattıran da bu kişilerde somutlaşan bir bireşimin dayanılmaz ve yadsınamaz gerçeğidir.

Görüldüğü gibi, modern tiyatronun ilk basamağı olan Gerçekçi tiyatronun başarılı ürünlerini ele aldığımızda, bu oyunların, kaçınılmaz bir gerçeğin algılanmasını sağlama ve bunun sonucunda derin bir acı uyandırma bakımlarından trajik olan'ı barındırdıkları söylenebiler. Bu gerçek ne kadar karmaşık, ne kadar çelişkili ise o kadar düşündürücü, o kadar etkileyici olur. Aynı zamanda oyunda belli bir yer ve zamana oturtulmuş olan, o zamana ve yere özgüymüş gibi duran bu gerçekle, kendi gerçeğimizin içinden çıkılmaz karmaşıklığı ve çelişkileri arasında köprüler kurabilir, ondan etkileniriz. Tragedyaya özgü derin acı, bu gerçeği kendi yaşantımızda keşfederken, insan olmanın zorluğunu da, onurunu da bir arada yaşamaktan kaynaklanır. İşte bu noktada geleneksel tragedyaya bir adım daha yaklaşmış oluyoruz. Ortalamadan üstün, soylu ve erdemli olmayan demokratik dünyanın insanı, duyarlığı, bilinci, moral bir boyuta sahip olması ile değer kazanmıştır. Çabası bu değeri korumak içindir. Onu ve değerlerini hiçlemeye çalışan karmaşık gerçekleri iyi tanıyamaması, bu durumla baş edememiş olsa da, durumuna razı olmaması onun insanca niteliklerinin kanıtıdır. Yenilgisi acı verir, hatta gülünç bile görünebilir, fakat aşağılanmayı hak etmez. Sonuçta, insanı değerlendirişi ile, gerçekleri uzak açıdan karmaşıklığı içinde saptayışı ile, düşüncemize ve duygularımıza dengeli bir biçimde yönelişi ve bizi derinden etkileyişi ile bir modern tragedya kategorisinden söz edebiliriz.

Trajik olanı yakalamış, tiyatro tarihine modern tragedya yazarı olarak geçmeyi hak etmiş bir başka büyük yazar Federico Garcia Lorca olmuştur. Lorca, üç uzun oyunu Kanlı Düğün, Bernarda Al-

ba'nın Evi ve Yerma ile, sıradan insanların da içinde bulundukları duruma gösterdikleri tepki ve eylemleri ile trajik olanı yaratabileceklerini göstermiştir. Bu üç oyunda da oyun kişileri tutkulu insanlardır. Fakat onların tutkuları olayları, yalnızca ruhsal bir özellik, bir saplantı olarak değil, toplumsal ortamın gereği olarak da etkiler. Çünkü bu tutkuların moral bir boyutu vardır. Kanlı Düğün'de Gelin, bir mantık evlenmesinin eşiğinde iken eski âşığı Leonardo ile kaçır. Sevgililerin aşkı karşı konulamaz doğal bir tutkudur. Bu tutku onları Gelin'in koca namzedi ve arkadaşları ile karşı karşıya getirir. Çatışmada Leonardo da, damat adayı da ölürler. Gelin, bundan böyle acılı ve kinli kaynanasının evinde kalmak üzere özgür yaşamından sürgün edilir. Çatışan, doğanın hakkı ile törelerin kuralıdır. Kaçırılan gelininin peşine düşerek töreyi uygulamak ve ölümcül bir çatışmaya girmek zorunda kalan damat adayı da, son erkek evladını yitiren annesi de, tutkunun tutsağı olan sevgililer de kurbandırlar. Toplumsal olanın doğal olana karşıt düştüğü durumlarda çatışma ve yıkımdan kaçınılamaz. Törelerin baskın olduğu tutucu toplumlarda, eylemin sonunda doğal haklarla geleneksel kurallar dengelenmez. Toplum düzeninin gücü doğal güçlerin bir bölümünü kendi yanına çekmeyi bile başarmıştır. Kaçan âşıkların yerini ayın ışığı belli eder.

Yerma'da farklı bir durum içinde benzer bir sorun ele alınmıştır. Yerma, çocuğu olmayan, kısırlıkla suçlanan, ve bir çocuğu olmasını büyük bir tutku ile isteyen evli bir kadındır. Kocasının soyunun da kısır olduğu anlaşılır. Oysa Yerma gibi güçlü bir dişinin gerçek eşinin sağlıklı çoban Victor olması gerekir. Yerma, varlıklı bir evliliği seçtiği, ya da seçtirildiği için doğal olanı göz ardı etmiş, çocuksuzluğa mahkûm edilmiştir. Köyün yaşlı kadınları böyle durumlarda çocuk sahibi olmanın yasal, ya da ahlaki olmayan gizli yollarını bilirler ve uygulamasına yardımcı olurlar. Kaçamak buluşmalarla toplumun düzeni bozulmadan doğanın gereği yerine getirilebilir. Yerma böyle bir uzlaşmaya razı olmaz. Bu kez çatışan Yerma'nın içindeki tutkuya varan isteği ile, kendi ahlaki yapısının buyruğudur. Yerma, ona çocuk veremeyen kocasını boğar. Bu korkunç eylemde doğanın gücü ile

ahlakın yaptırımını işbirliği halindedir. Yerma, kocasını öldürmüş, kendini çocuk sahibi olmaktan ebediyen mahrum etmiştir. Bu insanın, yıkımı pahasına hem doğadan, hem toplumdan öç almasıdır.

Bernarda Alba'da tutucu ve despot bir anne ile yedi ateşli kızı arasında doğal olanla, toplumsal olanı karşı karşıya getiren ölümcül bir çatışma yaşanır. Oyunun sonunda düzen korunmuş, fakat bu zafer güzel bir genç kızın yaşamına mal olmuştur. Lorca, oyunlarında ele aldığı özel durumu İspanyol toplumundan seçmiş, fakat törelere, âdetlere, geleneklere karşı doğanın isteklerini çıkararak doğa paydasında evrensel olana uzanmıştır. Bir zamanlar doğanın gereğine uygun olarak düzenlenen toplum kurallarının giderek doğaya ters düşmesi toplumun gelişiminin ve sınıfsal yapısının sonucudur. Bu uyumsuzluğun bedelini içinde doğal olanı yaşatmayı başarmış olan sağlıklı insanlar öder. Kendi isteklerini kurutarak topluma ayak uyduranlar ise sevdiklerini yitirmenin acısını göğüslemek zorunda kalırlar. Bu oyunlarda da insan, durumuna razı olmayan, direnen ve bunu bir değer, doğal, ya da toplumsal bir zorunluk için yapan kişidir. İçinde bulunduğu durum karşıtlıkları ile, çelişkileri ile karmaşık ve düşündürücüdür. Oyunların sonundaki yıkım seyirciyi durum değerlendirmesi yapmaya zorlar. Çatışmanın sonucunda toplumun yerleşik düzeninin daha da güçlenerek varlığını koruması, klasik güçler dengesi anlayışına da daha ileri bir aşamada kurulan düzen anlayışına da aykırıdır. Bireyin yıkımı karşısında duyulan acı, hiçbir gelişim sağlanamamış olmanın verdiği acı ile katmerlenir. Çözumsuzlük, trajik olanın yeni boyutudur.

Arthur Miller çağdaş tiyatrodan da tragedya sayılabilecek oyunlar yazılabileceğini ileri sürmüş ve kendi oyunlarının trajik olanı barındırdığını belirtmiştir. Bu oyunlarda trajik olan, sıradan insanın onuru tehlikeye düştüğü zaman edilgin kalmaması, yıkımını göze alarak bir şeyler yapmaya çalışmasıdır. Oyun kahramanı, bu çıkışı ile koruduğu değeri kanıtlayamaz, bir bakıma boşuna ölür. Fakat onun yenilgisi ahlaklı bir insan olduğu gerçeğini de değiştirmez. Küçük insan, kısıcında bulunduğu koşulları değiştiremeyeceğini bildiği halde bir seçim yapmış, bu seçimi ile toplumda hiçbir şeyi değiştireme

de kendi onurunu korumayı başarmıştır. Kimi modern oyunlarda tanık olduğumuz, tümü ile edilgin, şaşırmış, korkmuş, makineleşerek sisteme ayak uydurmuş, baştan yenik insana karşın Miller'ın kişileri, kimliğini korumaya, hatta başını dik tutmaya çalışan, beceriksizliğine, hatalarına rağmen saygıdeğer kalmayı başaran insan imgesini yaşatırlar. Miller'a göre, çağdaş insan bu niteliği ile trajik sayılmalıdır. Çünkü her şeye rağmen seçebilen insanın zafere kavuşma olasılığı vardır. İnsana olan inanç, henüz kaybolmamıştır. Miller'ın Satıcının Ölümü adlı oyunu, çağdaş gerçekçi oyunlarda da, insanın ahlaki niteliği ile, trajik boyutta pathos yaratılabileceğini gösterir. Bu oyunda Willy Loman, yaşlanmış, toplumun güçsüzü safdışı bırakan insafsız sistemine yenik düşmüş bir baba, bir aile reisidir. Bir yandan durumunu düzeltmeye, onurunu kurtarmaya, bir yandan da nerede yanlış yaptığını anlamaya çalışır. Yaşamı boyunca kurallara uyduğunu, iyi bir satıcı olduğunu, kendini sevdirdiğini, Amerikan rüyasına uygun evlatlar yetiştirmeye çalıştığını, modele uygun bir aile düzeni kurduğunu anımsar. Yaşlılığının rahat geçeceğine, itibarının süreceğine, oğullarının başarılı iş adamları olacağına inanmıştır. Oysa durum, hiç de umduğu gibi gelişmemiştir. Aldatılmış, haksızlığa uğramış olduğunu düşünür. Bir yandan da hatalarını anımsayarak suçluluk duygusuna kapılır. Kaçırdığı bir zengin olma fırsatı, oğlu ile arasını açan şanssız bir rastlantı aklına gelir, huzurunu kaçıır. Toplumdaki eski yerini korumak, işini sürdürmek için yaptığı başvurular sonuçsuz kalır. Oğulları ondan yüz çevirirler. Geçmiş güzel günlerin düşü, karısının sevecen desteği bile yenik düşmüşlük duygusunu bastıramaz. Onu küçülten, horlayan çevresine karşı son bir çıkış yaparak oğullarının geleceğini kurtarmak ister. Tek kozu, kaza süsü vererek intihar etmek ve böylece ailesinin hayat sigortasını almalarını sağlamaktır. Miller oyununu buruk bir sonla bitirmiştir. Willy Loman'ın ölümünün kaza olmadığını anlayan sigorta şirketi hayat sigortasını ödememiştir. Mezarı başında karısının ve oğullarının hüznü konuşmaları duygulandırıcı olduğu kadar, toplum, koşullar, insanın durumu üzerinde düşündürücüdür. Willy Loman, bir bakıma boşuna ölen, bir bakıma son şansını da deneme cesaretini

gösteren insandır. Ölümü durumu düzeltmemiş, fakat insanoğlunun durumuna razı olmama hakkını koruduğunu kanıtlamıştır.

Gerçekçi akımın son örneklerinde oyun kişilerinin giderek daha güçsüzleştikleri görülür. Onları çelmeleyen yalnızca dış koşullar değil, kendi ruhsal sorunlarıdır da. Bu sorunları yaşayan kişinin durumu, sırasında gerçekçi betimlemelerle anlatılır, sırasında simgeler kullanılarak dolaylı olarak canlandırılır. Tennessee Williams, Arzu Tramvayı adlı oyununda, Amerikan iç savaşı sırasında ve sonrasında çok zor koşulları göğüslemek zorunda kalan Güneyli bir kadının dramını ele almıştır. Blanche Dubois, iyi yetişmiş, kültürlü, zarif bir kadındır. Fakat ne savaş sonrası bunalımını, ne ilk evliliğinin acı tecrübesini taşıyacak gücü yoktur. Kendi çevresinde yenilgiyi, düşüşü, utancı yaşamış olan bu kırılgan kadın, şansını yeni bir çevrede denemek ister. Bu kez de kız kardeşinin kocası olan güçlü ve kırılcı bir erkeğin engeline çarpar. Geçmiş yüzüne vurulur, son evlilik girişimi yarım kalır, saldırıya uğrar. Blanche Dubois artık mutluluğu düşlerinde yaşayan, acı gerçeklere yalnızca düş dünyasına kaçarak dayanmaya çalışan, us dengesini yitirmiş, yenik kişidir. Yenilgi, çağımızın kırılgan kişilerinin karşı konulmaz yazgısı olmuştur. Güçlü, dayanıklı, kıyıcı ve saldırgan insanlardan oluşan dış dünyanın orman yasası, kurbanlarını ince kadınlardan, eşcinsellerden, ruh hastalarından, kişilik sorunları olanlardan, gücünü yitirmişlerden seçmektedir. Dramatik gelişim, zayıf olanın yıkımına doğru önlenemez gidişini izler. Direnç azalmış, irade zayıflamış, trajik olanın son kalelerinden biri de zaptedilmiştir. Oyunun sonu yoğun bir acıma duygusu uyandırarak trajik pathos'a gönderme yapar.

Modern oyunlarda insana olan güven giderek azalmaktadır. Endüstrileşen toplumların sıradan insanı, makineleşmiş bir dünyada makinenin bir parçası olmuştur. Mekanizmanın nasıl işlediğini bilemez. Onun bir parçası olmak güvence de sağlamamıştır. Bütününü göremediği, işleyişini anlayamadığı, her açıdan onu aşan bir gücün tehdidi altında olduğunu hisseder. Düşünen, duyan, yaşamına yön verebilen insan olma hakkı elinden alınmıştır. Simgeci, Dışavurumcu, Gerçeküstücü akımlar içinde yer alan oyunlarda insan, ne çok

boyutlu bir karakter, ne toplum yapısında belli bir rolü olan bir tip değil, yalnızca bir oyun figürüdür. Yazar tarafından oyunun temasına ışık tutacak biçimde oynatılan bir piyondur. Maeterlinck'in Evin İçi, Çağrılmadan Gelen gibi oyunlarında oyun kişileri suskun ve endişeli bir bekleyiş sonunda kaçınılmaz yazgılarının gerçekleştiğine tanık olurlar. Büchner'in Woyzeck'inde kahraman, iç sorunlarının ve dış baskıların altında çırpınırken, yapabildiği tek yarı bilinçli eylemle ancak sevdiğinin ve kendinin yıkımını gerçekleştirecektir. Durumu düşündürücü olduğu ölçüde korkutucu ve acıklıdır.

Bertolt Brecht, insansızlaşan bir dünyada bu hakları hatırlatan, seyirciyi bu konuda düşündüren oyunlar yazarak insana yeni bir açıdan yöneldi. Fakat, onu asıl ilgilendiren, düşünen, duyan insan olmanın trajik boyutu olmamıştır. Brecht, insanlığın içinde bulunduğu durumun aşılması gerektiğine aşılabilir olduğuna inanır. Böylece tragedyaya özgü pathos ögesi de göz ardı edilmiş olur. Brecht'in oyunlarında seyircinin dikkati durumun nedenlerini anlamaya, aşma yollarını tanımaya çevrilmiştir. İnsanın gizil gücü, insanlık idealine inanç biçiminde değil, bir insanlık gerçeği olarak gündeme getirilmiştir. Cesaret Ana, geçimini savaşın artıkları ile sağlayan yaşlı annenin serüveni, savaşların sırtından geçinenlerin yanışını göstermek üzere, epizotlar biçiminde düzenlenmiştir. Oğullarını bir bir savaşa kurban veren kadının dramı değil, bilinçsizliği söz konusudur. Gene de oyunun sonunda, düşmanın hücumunu davulunu çalarak haber veren sağır dilsiz kızın cesareti, toplumcu gerçekçi bir oyunda ve oyunun genel eleştirel tutumu içinde de insanın, bilinçli eylemi ile trajik bir boyut kazanabileceğini kanıtlar.

İkinci Dünya Savaşı sonrasının Absürd Oyunlar genellemesi içinde yer alan yapıtlarında, çevresine ve kendine yabancılaşmış, korkmuş, şaşırılmış oyun kişileri geleneksel kahraman imgesine karşıt özelliktedirler. Bu edilgin kişilerin eyleminden ve yıkımından değil, çırpınışından ve ziyan oluşundan söz edilebilir. Oyunların sonunda, bozulan düzenin yeniden kurulması da söz konusu değildir. Olsa olsa yaşanan gerçeğin mantık ve ahlak ölçülerinin dışında olduğu bir kez daha hatırlatılmış olur. Modern sonrası tiyatrodaki umut-

suzluğun ve umarsızlığın dramı yaşatılır. Trajik olanı ancak insanoğlunun bu dramı yaşayabilme, nelere katlanabileceğini gösterme gücünde arayabiliriz. Absürd tiyatro örneklerini de içeren modern sonrası dramın gülmece boyutu, trajik olanla, komik olanı kendine özgü bir sentezde bağdaştıran kara komedyayı üretmiştir.

Sonuç olarak gerçekçi tiyatrodaki ilgi bireyden toplum koşullarına kaymıştır. Ortasınıfın egemen olduğu liberal toplumda bir değer değişiminin yer aldığı ve kendini bu değişimin ortasında bulan insanların duruma ayak uydurmakta zorluk çektikleri yansıtılır. Amaç, rahatına düşkün, duygusal, iyimser, yüzey ahlakçısı seyircinin dikkatini çekmek, onu sarsmak ve düşündürmektir. Klasik tragedya yazarının felsefi tavrının ve şiirsel anlatımının yerini, günlük yaşamın sorunlarına yönelik yazarın reformist tavrı almıştır. Trajik olan, düşünen, duyan insanın, içine kısırıldığı bu durumda moral değerlerini ve özsaygısını korumaya çalışması ile ortaya çıkar ve seyircinin derinliğine bir düşünce ve heyecan süreci yaşamasını sağlar.

Komedya ve Komik Olan

Tiyatronun bilinen en eski türlerinden biri de komedyadır. Aristoteles Poetika'sında iki asal tiyatro türünden söz eder: Tragedya ve Komedya. Antik Yunan'da bir de Satyresk Dram türünde oyunlar oynandığını, bu oyunların yarışmalı festivallerde tragedyalardan sonra yer aldığını biliyoruz.

Komedya sözcüğünün Komos sözcüğünden türediği kabul edilir. Komos, eski Yunancada eğlence anlamına gelmektedir. Şenliklerde, özellikle Dionysos şenliklerinde çeşitli komoi'lerin, yani eğlencelerin yer aldığı biliniyor. Şarkılarla, danslarla, seyircilere takılmalarla gerçekleştirilen bu tür eğlencelerin giderek bir düzene sokulduğu ve böylece komedya türünün geliştiği ileri sürülüyor. Aristoteles, komedya sözcüğünün köy anlamına gelen kome sözcüğünden türediğini ileri sürmüştür. Bu tahminin dayanağı, komos denilen eğlencelerin köylerde yapılmasıdır. Üremeyi, çoğalmayı, üreyerek bereketli

olmayı temsil eden Phallus'u kutsamak için yapılan Dionysos törenlerinin phallic karakter taşıdığı biliniyor. Komedyanın türünün gelişimi konusunda fazla bir şey bilinmemekle beraber, komos'ların zamanla başka taklitli gösterilerin özellikleri ile beslenerek bir olay dizisi çevresinde örgütlenen düzenli bir yapıya kavuştuğu ve Atina'da düzenlenen Dionysos ve Lenaea festivallerinde yer almaya hak kazandığı anlaşılmaktadır.

Yazılı metinleri elimize ulaşan en eski komedyacı Aristophanes'dir. Aristophanes'in tiyatro tarihinde özel bir yeri vardır. Çünkü bu usta yazarın oyunları Eski komedyanın türünün örneklerini oluşturur. Hem günlük gerçekleri ele alan, hem düşsel öyküleri işleyen bu oyunların en önemli özelliği yaşayan kişileri ve onların yanlış işlerini sergilemesi ve taşlamasıdır. Yazar oyununda kendi görüşünü açıkça belirtir. Koro da yangına körükle gider, eleştiriyi, alayı pekiştirir. Oyun kişileri, ister gerçek yaşamdan alınmış olsun, ister belli düşüncelerin soyut temsilcileri olarak ele alınsın, kalın çizgili tipler olarak sunulur. Oyun kişilerinin davranışları, giysileri, maskeleri abartılıdır. Politikadan sanata, felsefeden edebiyata kadar uzanan geniş bir yelpazede, yaşayan kişileri tefe koyan, davranışlara eleştiri getiren, kaba şakanın zekice konuşmalarla birlikte sunulduğu bu şarkılı ve danslı oyunlar giderek yerini daha ılımlı gösterilere bırakmıştır. Eski komedyayı izleyen Orta ve Yeni komedyanın dönemlerinde konuların mitolojik öyküler ve aile ilişkileri çevresinde oluşturulduğu, taşlamanın yerini mizaha bıraktığı, aşk temasının ağırlık kazandığı görülecektir. Bu dönem oyunlarından elimize ancak Menandros'un oyunlarının birkaç parçası kalmıştır. Yeni komedyanın konularını yeniden ele alıp işleyen Latin komedyacıları Plautus ve Terentius aracılığı ile Batı komedyanın geleneğinin temelini oluşturmuştur.

Başlangıçtan beri komedyanın türünün özellikleri üzerinde çok durulmamıştır. Bunun bir nedeni olarak, Aristoteles'in Poetika'da komedyaya çok az yer vermiş olması gösterilir. Aristoteles, tragedyanın türü üzerinde ayrıntılı olarak durmuş, tanımını yapmış, bölümlerini tanıtmış, bu türün içerik ve biçim özelliklerini, önündeki usta işi

örneklere dayanarak açıklamış olmasına karşın, komedyaya kısaca değinmekle yetinmiştir. Poetika üzerinde inceleme yapanlar, aynı yapıt içinde komedyanın işlendiği bir bölümün daha olması gerektiğini, bu bölümün daha sonra kaybolmuş olabileceğini ileri sürmüşlerdir. İleriki yıllarda Aristoteles'den esinlenen düşünürlerin tragedyayı tekrar tekrar ele alıp yeni ve özgün açıklamalar yapmalarına karşın, komedya ile az ilgilenmiş oldukları görülür. Günümüzde komedya en çok komik olanı barındırması açısından ele alınmakta, güldürücü olanın niteliği üzerinde bilimsel verilere dayanılarak açıklamalar yapılmaktadır.

Komedya üzerinde yapılmış açıklamaların başında Aristoteles'in tanımını gelir. Aristoteles, komedya ile tragedyaya türlerinin birbirinden farklı konuları işlediklerini belirtmiş, ayrıca tragedyada olayların iyiden kötüye doğru gelişmesine karşın, komedyada olayların kötü başlayıp iyi bittiğine, olayların olasılık gözetilerek kurgulandığına, oyun kişilerinin tipik özellikler taşıdığına da değinmiştir. Poetika'da belirtildiğine göre komedya konusunu günlük yaşamdan seçer ve soylu olmayan, kusurlu kişileri taklit eder. Kusurlu olan ise gülünçtür. Komedya gülünç her çeşit kusurun değil, zarar vermeyen, acı uyandırmayan kusurun taklidi ile gerçekleşir. Tragedyaya özgü zevk ile komedyaya özgü zevk arasında da fark vardır. Gülünç olanın sağladığı zevk, ciddi olanın sağladığı zevkten aşağıdır. Ahlakça ağırbaşlı ve soylu karakterli şairler iyi ve soylu kişilerin iyi ve soylu hareketlerini taklit ederler. Bayağı insanların hareketlerini taklit eden şairler ise o kadar ciddi olmayan kişilerdir.

Aristoteles'in bu açıklamaları kendinden sonra gelen düşünürleri de etkilemiş, on sekizinci yüzyılın sonlarına kadar tragedyaya ile komedyanın farklı özellikler taşıdığı ve bu özelliklerin hiçbir zaman yana kullanılmaması gerektiği kuralı savunulmuştur. Antik, ortaçağ ve klasik akım eleştirmenlerine göre komedya yaşama ayna tutar, günlük yaşama biçimini yansıtır. Oyun kişileri, toplumun yapısını, bu yapıda yer alan belli başlı grupları, giysileri, tavırları, davranışları, konuşma biçimleri ile temsil eden tiplerdir.

Görüldüğü gibi, klasik komedya anlayışı gerçekçidir. Komedyaya fanteziyi, olağandışını, gerçekötesini getiren Shakespeare ve çağdaşları ile Romantik akım yazarları olmuştur. Tiyatro tarihi boyunca komedyanın geçirdiği evrimi belirten bir sıralama yapıldığında, Antik komedya (Eski komedya, Orta komedya, Yeni komedya evreleri ile), Klasik komedya, Romantik komedya, Modern komedya kümelerinden söz edebiliriz. Ayrıca komedyanın, Töre komedyası, Karakter komedyası, Durum komedyası, Dolantı komedyası, Tartışma komedyası, Salon komedyası gibi farklı amaçları ve kurgulama yöntemleri olan alt türleri vardır. En kaba gülmece türü olan Fars ile, en düşünsel gülmece türü olan Yergi'nin özelliklerini ve bu türlerin komedya ile bağlantısını da dikkate almak gerekir. Görülüyor ki komedya, amacı, malzemesi, yöntemi bakımlarından geniş bir yelpazesi olan, çeşitlemesi bol bir sahne sanatıdır. Bütün türlerin ortak noktası gülme üretmek üzere düzenlenmiş olmalarıdır.

Komedyaya tanım getirmeye çalışanlar öncelikle gülme olgusu üzerinde durmuşlardır. İnsanoğlunun hangi durumlarda, nelere ve niçin güldüğü konularında çeşitli açıklamalar yapılmıştır. Genellikle gülme, a) toplumsal cezalandırma, b) bireysel rahatlama gösteren doğal tepki olarak açıklanagelmıştır. Komedyanın ritüel kökenini dikkate alarak gülmenin c) yenileme ve d) canlılık, kıvraklık, özgürlük kazandırma işlevlerini de sayabiliriz.

Gülerek cezalandırma toplum için tehlike oluşturan durumlarda ortaya çıkar. Toplumsal düzeni olduğu kadar doğal düzeni tehdit eden davranışlar da alaya alma yolu ile safdışı edilir. Klasik dönem tiyatro düşünürlerinin, tragedyanın işlevini eğitime ve zevk verme olarak belirlediklerini, bu işlevi gerçekleştirmek için kötüyü cezalandırma, iyiyi ödüllendirme yöntemini önerdiklerini anımsıyoruz. Komedya ise bu görevi, kusurluyu, yanlış yapanı alaya alarak, ona gülerek yerine getirir. Molière, insanoğlunun en çok alay edilmekten korktuğunu söyleyerek gülmenin en etkin cezalandırma biçimi olduğu kabul etmiştir. Klasik anlayışa göre seyirci, gülünç düşürülenin durumundan ibret alır ve benzer bir hatayı yapmaktan kaçınır. Burada dikkat edilmesi gereken seyircinin uyarıldığı yanlışın niteliğidir. Seyirci ne tür

hataya karşı uyarılmış, hangi kusur bu tür bir cezayı hak etmiştir? Kısacası toplum düzenini tehdit eden gülünç davranışlar nelerdir?

Klasik sanat anlayışının egemen olduğu toplum düzeni, on yedi ve on sekizinci yüzyıl Fransız toplumunun ve aynı örneği paylaşan öteki Avrupa toplumlarının otorite düzenidir. Bu dönem aynı zamanda aklın, sağduyunun egemen olduğu Aydınlanma çağıdır. Onun için de klasik sanat anlayışı tutucu olduğu kadar, akılcıdır da. Sanattan beklenen, mevcut düzeni koruyucu, destekleyici ve akla yakın mesajlar vermesidir. Tragedyanın ve komedyanın işlevleri, düzeni bozanı cezalandırmak olarak saptanmıştır. Komedyada, ahlak ve edep kurallarına aykırı işler yapanlarla, akla, mantığa ters düşenler gülme yolu ile cezalandırılır. Aristoteles'in yüzyıllar önce belirttiği gibi, gülmenin hedef aldığı kusurlu işlerin zarar verici, acı uyandırıcı olmamasına özen gösterilir. Bağışlanamayacak kadar büyük bir kusurun, ya da zararlı bir davranışın gülme cezası ile savuşturulamayacağı açıktır. Molière Cimri adlı oyununda, toplumun saygın bir üyesi, evinin efendisi, çocuklarının babası olarak yükümlü olduğu görevleri para harcamamak için savsaklayan, bu konudaki töreleri hiçe sayan, oğlunun düğününde masraf etmemek için bahaneler arayan, konuklarına gerekli ikramı yapmaktan kaçınan, evlenmek istediği kıza hediye vermek için bile eli cebine gitmeyen, birikmiş parasını sakladığı çekmeceyi yitirince uşaklarını haksız yere suçlayan, aşırı hasisliği ile gülünç durumlara düşen bir ortasınıf varlıklı kişisini güldürüsünün konusu yapmıştır.

Komedyada gülme yolu ile cezalandırma, yalnızca toplumun yerleşik düzenini, tutucu güçlerin çıkarı doğrultusunda korumak amacıyla yönelik olarak kullanılmaz. İnsan haklarını tehdit eden, doğaya aykırı olan, akla, mantığa ters düşen, uyumu bozan, karmaşa yaratan her türlü davranış gülmenin hedefi olur. Bu bakımdan gülme, yöneldiği yanlışa göre, tutucu güçlerin olduğu kadar ilerici güçlerin de eleştirme ve cezalandırma yöntemi olmuştur. Molière'in oyunları, gülmecenin bu iki işlevini birlikte yerine getirir. Cimri, yalnızca âdetleri, töreleri göz ardı eden sıradan bir cimrinin değil, paraya, kadına, iktidara aç ortasınıfın ve doğal olanı yadsıyan, insana değer

vermeyen her çeşit aşırılığın eleştirisidir. Harpagon, oğulun sevgilisi olan, kızı yerindeki bir genç kadınla evlenmeye kalkarak toplumun yerleşik değerlerine olduğu kadar, doğanın düzenine de ters düşmüştür. Dürüst hizmetkârlarından kuşkulanması, onları suçlaması ise insanlık değerlerine aykırıdır. Harpagon gibileri genelde uyumu bozan, karmaşa yaratan kişiler olarak alay edilmeyi, bu yolla cezalandırılmayı hak ederler. Molière *Gülünç Kibarlar*'da soylu sınıfı arkasına alır görünürken, soylulara özenen ortasının gülünçlüğünde soyluların yaşantısının yapaylığını da sergilemiş olur. Yazar Tartuffe adlı oyununda fanatik dindarlığı ve din adamlarının inanç sömürsünü eleştirirken tutucu güçleri karşısına almaktan çekinmemiştir. Tartuffe, din adamı olmanın ayrıcalığını kullanarak konuk olduğu evin hanımına göz, bütün mülküne el koyarken, Orgon, karısının, oğulunun ve kayınbiraderinin uyarılarına rağmen gerçekleri görmemekte direnerek kurnaz yobazın tuzağına düşer. Tartuffe, hem dönemin din kurumunu temsil edenlere karşı ciddi bir yergi, hem akıl ve sağduyu ölçülerini hiçe sayan, aile dengesini bozan, evlat sevgisi gibi doğal bir eğilimi körleştiren bağınazlığa karşı uyarıdır.

Tiyatroda yönetimlerin gelenekleşmiş saldırganlık siyasetine karşı çıkarak akılcı ve insancıl bir düzen öneren tavrına en çarpıcı örnek Antik Yunan yazarı Aristophanes'in *Lysistrata* gibi, *Barış* gibi savaş karşıtı oyunlarıdır. Aristophanes İÖ 425 yılında, hem de *Peleponessos* savaşları sırasında yazdığı *Akharnia*'lılar adlı güldürüsünde savaşa ve savaşseverlere karşı barışı savunmuş, barış içinde yaşamının sağladığı rahatı, zenginliği, mutluluğu sergilemiştir. Günün önünde gelen devlet adamlarını, subaylarını, düşünürlerini, şairlerini keskin bir dille taşıyan Aristophanes genel olarak tutucu bir yazar sayılır. Çünkü gününde tanık olduğu siyasal ve toplumsal değişime, bu değişimin yol açtığı değer yitimine karşı geleneksel değer yargılarını savunmuştur. Öte yandan, içinde yaşadığı dönemde tanık olduğu yolsuzlukları cesaretle sergilemekten çekinmemiş, sıcak savaş yaşanırken barıştan yana olma yürekliliğini göstermiştir. Her çeşit aşırılığın, çarpıklığın, çirkinliğin bu denli cesaretle sergilenmesi ve eleştirilmesi ancak Eski komedyâ döneminde gerçekleş-

bilmiş, komedya sanatı daha sonra bu denli özgür bir ifade alanı olamamıştır.

Komedyalarda çirkinliğin, biçimsizliğin, eksikliğin gülme konusu yapılması gelenekleşmiştir. Bu durumda gülme, insanların hatalı davranışlarına değil, bedensel kusurlarına yönelir. Orantısızlıktan doğan biçimsizlik ve uyumsuzluktan doğan çirkinlik doğanın özündeki uyuma aykırı olduğu için gülme yolu ile saf dışı edilmeye çalışılır. Kekemelik gibi, pelteklik gibi, şaşılık gibi, hatta topallık, cücelik gibi beden kusurlarının, aptallığın, deliliğin sık sık gülmece konusu yapılmış olması buna örnektir ve bu kusurların, mükemmelliğe yönelik olduğu varsayılan doğal gelişmeye karşı bir tehdit olarak algılandığını gösterir. Özellikle fars adı verilen ve komedyanın alt sınırında, hatta bu sınırın dışında tutulan gülmece bu yolla gülme üretmeye bolca yer verilir.

Gülme ve gülmece konusunda ciddi bir inceleme yapmış olan Bergson gülücün, katılıktan ileri geldiğini ileri sürmüştür. Düşünüre göre esneklikten yoksunluk topluma aykırıdır. Toplum bir evrim içindedir. Kişinin yeni duruma uyamaması düzeni tehdit eder, kuşku uyandırır. Bu bakımdan gülme toplumsal bir tavır, bir uyarıdır. Ruh ve beden esnekliği gerektiren durumlarda otomatik davranışlar güldürücü olur. Kişinin ruh yumuşaklığına ve beden çevikliğine sahip olmadığını gösterir. Bu bakımdan düşünmeden yapılan işler, yinelemeler, dalgınlıkla yapılan mekanik hareketler komedyanın güldürme araçları olmuştur. Hareket yanında konuşmalarla da gülme sağlanır. Ezbere sözler, beylik cümleler, basmakalıp nitelemeler kişinin düşünmeden konuştuğunu, uyanık olmadığını gösterir. Oysa insandan beklenen yaşamı tüm boyutları ile yaşaması, esnek olması, toplum yaşamına ayak uydurmasıdır. Charlie Chaplin'in "Asri Zamanlar" adlı filminde, fabrikada yaptığı somun sıkma hareketini fabrika dışında da sürdürmesi, önünde yürüyen kadının paltosunun düğmelerini tıpkı fabrikada sıktağı vidalarmış gibi çevirmeye kalkması gülünçtür. Çünkü bu hareket, düşünce esnekliği olan ve yerine göre davranmayı bilen insana özgü bir davranış değil, kurgulandığı gibi işleyen makineye özgü bir devinimden ibarettir. Önündeki çu-

kuru görmeden doğruca yürümeye devam eden ve çukura düşen kişinin, bizde acıma değil gülme uyandırması, onda esneklikten yoksunluğu gözlemlemiş olmamızdan ileri gelir.

Bergson'a göre gülmece kişinin gerçekle yüz yüze gelmesini sağlar. Gülmece çıkar gözetmez, öznel değildir, duygusal da değildir, dış gözlem yapar, amacı insanı gerçeklerle yüzleştirmektir. Gülmece, toplumsal yaşam için gerekli olan uyumu arar ve insanın bunu gerçekleştirecek esneklikte, çeviklikte ve uyanıklıkta olmasını ister. Görüldüğü gibi Bergson, gülmecenin yalnızca otomatizmi eleştirmekle kalmadığı, aynı zamanda yapıcı olduğu, bireyin yeteneklerini geliştirmeye, toplumun yararını gözetmeye yönelik olduğu kanısındadır.

Gülmenin ve gülmecenin insanı iyileştirici ve güçlendirici gücü konusunda başka düşünceler de üretilmiştir. Freud'a göre gülme bir rahatlama göstergesidir. Kişi çocukluktan başlayarak bastırdığı düşmanca duyguları alay etme yolu ile dolaylı olarak dışa vurur. Bu bakımdan nükte, mizah, karikatür, güldürmeyle rahatlama sağlayan, saklı saldırganlığı zararsız bir biçimde sağaltan araçlardır. Aynı biçimde komedya, güldürme yolu ile bilinçaltında barınan bastırılmış öfkeyi ve düşmanlık duygusunu sağaltarak insana yararlı olur. İnsanın ruhsal bakımdan daha sağlıklı olmasını, yaşamını daha güçlü olarak sürdürmesini sağlar. Burada üzerinde durulan, cezalandırma yöntemi ile insanı eğitmek ve toplum için daha yararlı bir öge yapmak değil, insanın içinde saklı cezalandırma eğilimini dolaylı bir yolla tatmin ederek onu saldırgan olmaktan korumak, ya da aynı yolla rahatlatarak bireysel yarar sağlamaktır. Aristoteles'in katharsis kuramı ile bu görüş arasındaki benzerlik dikkat çeker. Aristoteles'e göre tragedya seyircide korku ve acıma duyguları uyandırarak onu bu heyecanlardan arıtır. Tragedyanın sonunda gerçekleşen büyük acı, pathos, seyirci tarafından da şiddetle duyularak tüketilir. Aristoteles böyle bir sağaltımın sonunda seyircinin ne kazandığını, nasıl bir duygu ve düşünce sürecine hazırlıklı duruma geldiğini açıklamamıştır. Ancak, heyecanların tüketilmek istenmesi, bu heyecanların insana günlük yaşamda zorluk çıkardığı, ya da insanın

sağlıklı düşünmesine engel olacağı endişesinin yaşandığını akla getiriyor. Platon'un da böyle bir sakıncaya işaret etmiş olması bu kanıyı güçlendiriyor. Sonuç olarak, Aristoteles de, Freud da, farklı nedenlerle, tiyatronun bir işlevinin seyirciyi rahatlatmak ve dolayısı ile içten güçlendirmek olduğuna işaret etmiş oluyorlar.

Gülmenin insana canlılık, kıvraklık kazandırması, gülmecenin seyirciyi güldürerek böyle bir işlevi yerine getirmesi, komedyanın daha sonra da bu açıdan değerlendirilmesini sağlamıştır. Komedyaya, bir yandan yanlış cezalandırma yolu ile insanı düzeltme ve topluma düzen sağlama görevini yerine getirirken, bir yandan da insanı güldürerek onu daha genç, daha canlı, daha güçlü kılar. Komedyanın kaynağına eğildiğimizde ilkel toplumların yeniden doğmayı, üremeyi, çoğalmayı, bereketi kutsayan törenlerinde bu yenileme işleminin gerçekleştirilmiş olduğunu görürüz. Bu törenlerde gülme, insanın kendi gücünü, canlılığını duymaktan gelen bir sevinç göstergisidir. Bu törenlerden türeyen ve gelişerek bir gösteriye dönüşen komedyaya da özünde sevinç barındırır. Christopher Fry gibi çağdaş kuramcılar komedyanın insanı yenileyici işlevi üzerinde durmuşlardır.

Gülmecenin kaynağından gelen sevinç gösterisi aynı zamanda bir özgürlük bilincini açığa vurur. Çünkü sevinen insan, içindeki özgürlük isteğini dışarı taşıran, kendinde bu enerjiyi bulan insandır. Bu açıdan bakıldığında komedyaya sanatı insana kendi sınırlarını zorlama gücünü kazandırır. Geleneksel değerleri korurken tutucu olan komedyaya, özgürlük ruhunu güçlendirirken devrimci olmuştur. Çağdaş kuramcılar komedyayı, hem yaşadığı ana cevap veren, insanın kendisiyle ve dünyayla bütünleşmesini sağlayan, hem de yerleşik değerleri sorgulayan, çağının yenilikçi ruhunu yansıtan bir sanat dalı olarak değerlendirirler. Örneğin, George Bernard Shaw'un komedyaları, ele alınan konuyu tartışmaya açarak seyircinin zekâsını bileyen oyunlardır. Bu oyunlarda her düşünce karşıtı ile birlikte sunularak seyircinin ezberlenmiş kalıpların baskısından kurtulması ve çok yönlü düşünmesi, özgün düşünce üretmesi sağlanmıştır. Doğruluğu önceden kabul edilmiş yargıların yeniden deneti-

me alınması, geçerliklerinin çağdaş değerler açısından bir kez daha sınanması yenilikçi ve devrimci bir tutumdur. Örneğin, Silahlar ve Kahraman adlı oyununda, bir paralı asker ve onun aşkı çevresinde kurguladığı olaylarla, savaş, vatanseverlik, kahramanlık gibi konulardaki kalıplaşmış düşünceleri altüst etmiş, geleneksel savaş kahramanı idealini örselemiştir. Oyunda Sırp ordusunda paralı asker olarak görev yapan İsviçreli, yakalanmamak için bir Bulgar soylusunun kızının odasına saklanır ve genç kızın gönlünü çelmeyi başarır. Oysa fişekliğinde kurşun yerine çikolata taşıyan bu gencin gerçekçi askerlik ve savaş anlayışı, genç kızın Bulgar nişanlısının, vatanseverlik idealine yaslanan, çocuksu savaş ve kahramanlık anlayışından çok farklıdır. Zekâsı ile kendini kanıtlayan ve gerçekte büyük bir servetin mirasçısı olan İsviçreli, Bulgarlarla Sırpalar arasındaki savaş sona erdikten ve barış sağlandıktan sonra sevdiği kızla evlenmeyi de başaracaktır. Shaw öteki komedyalarında da her çeşit bağnazlığı, yobazlığı, din adamlarının çıkar hesaplarını, politikacıların kurnazlıklarını açığa çıkaran tartışmalı durumları ele almış, seyircisini bu konularda yeniden düşünmeye, çağdaş insanlık anlayışı açısından yeni değerlendirmeler yapmaya çağırmıştır. Bu oyunlarda komedyanın işlevi düşünceyi devindirmektir. Düşüncenin devinmesi demek, zekânın bilenmesi, usun canlanması, üretken olması demektir. Komedyanın ritüel kaynağında görülen içten güçlenme olgusu, modern tartışma komedyasında usun güçlenmesi biçiminde karşımıza çıkmıştır.

Tragedyanın, daha çok heyecanlara yönelmesine karşın, komedyanın her zaman usa yönelen bir sanat olmuştur. Komedyada olaylara, durumlara, insanlara uzak açıdan bakılır, doğrular ve yanlışlar, hatalar ve sevaplar akılcı yoldan değerlendirilir. Bununla beraber, sahne ile seyirci arasında duygusal bir yakınlaşma sağlayan komedyanın türleri de vardır. On sekizinci yüzyılda, duygulandırarak eğitmenin önemi üzerinde durulduğunu, komedyanın duygulandırma yolu ile daha yararlı bir etki sağlayacağı görüşünün savunulduğunu görürüz. Bu dönemde seyirciyi bir yandan güldürürken bir yandan ağlatan gözyaşlı komedyalar yazılması önerilmiştir. Günümüzde, kimi ko-

medyalarda duygusal yakınlaşmalarla etki sağlama teknikleri kullanılmaktadır. Ancak bu durum, komedyanın yaşama ve sorunlarına uzak açıdan bakan bir tür olduğu genel gerçeğini değiştirmez. Gerçeğin bir perspektife oturtulması demek, çelişkilerin görülmesi, olayların farklı yönleri ile kavranması, kişilerin haklı ve haksız yönlerinin birlikte dikkate alınması demektir. Bu bakımdan komedya yazarının, değerlendirmelerinde akılcı ve soğukkanlı olduğu varsayılır. Daha doğrusu, komedya sanatı kapsamına alınmayı hak eden gülmecenin bunu başarabilmiş olması gerekir.

Shakespeare'in romantik komedyaları, bir yandan yanlış yapanı cezalandırarak, iyileri ödüllendirerek eğitici görevini yerine getirirken, bir yandan da seyircisinin düş gücünü uyarır, onu heyecanlandırır, coşturur. Bu oyunlarda, yanlış anlamadan doğan şaşırtıcı durumlarla canlılık, doğal olanın kutsanmasıyla yaşam gücü üretilir. On İkinci Gece'de şiirli konuşmalar ve şarkılarla beslenen duygulu iki aşk öyküsü yer almıştır. Bunun yanında, kendini beğenmiş, kibirli Malvolio'ya oynanan oyun, evin hanımına göz koyan ve sevgisinin karşılık gördüğünü sanan bu haddini bilmez kâhyanın hak ettiği gülünç düşürülme cezasıdır. Bir deniz kazasında birbirinden ayrı düşmüş kardeşlerin aynı yere gelmeleri, fakat birbirlerine rastlayamamaları yüzünden ortaya çıkan dolantı, genç kızın erkek kılığına girmiş olması ve sevdiği erkeğe kadın olduğunu açıklayamaması, kardeşlerin birbirine benzerliği yüzünden bir para sorununda ortaya çıkan yanlış anlama ile de güldürücü durumlar yaratılmış, seyircinin bolca eğlenmesi sağlanmıştır. Hizmetçi Maria'nın kıvrak zekâsı, Sir Andrew'un şaşkınlığı, Feste'nin soytarı kimliği oyuna ayrıca canlılık katar. Bir Yaz Gecesi Rüyası, aynı biçimde, çeşitli yanlış anlamalardan eğlence üreten, esnaftan kişilerin Kralın düğünü dolayısı ile hazırladıkları gösteride sergiledikleri beceriksizlik ve şaşkınlıkla seyirciyi güldüren bir oyundur. Yazar bu oyunda aşka ve şiire yer vermiş, fantastik kişiler ve olaylarla bir masal ortamı yaratmıştır.

Çağımızda komedya, seyircisini düşündürmek, onu farkında olmadan yaşadığı gerçekler konusunda uyarmak için soğukkanlı ve nesnel takdimlerle yetinmiyor, onu sarsmaya, tedirgin etmeye çalışı-

yor. Bu yolla seyircinin eskimiş düşünce kalıplarını kırabileceği, daha gerçekçi, daha akılcı değerlendirmeler yapabileceği düşünülüyor. Burada komedyanın yenileyici işlevi, soru sormak, yaşanan anın gerçeklerine uygun yanıtları aramak, kişinin içinde yaşadığı çevre ile daha gerçekçi ilişkiler kurmasını sağlamak olarak bir kez daha karşımıza çıkıyor. Komedyaya sanatı seyircisini böyle bir düşünce aşamasına getirmek için şaşırtma, afallatma, hatta korkutma yöntemlerini uyguluyor.

Burada karşımıza bir ikilem çıkmaktadır: Asal görevi güldürmek, dolayısı ile rahatlatmak olan komedyanın, aynı zamanda korkutucu, dolayısı ile tedirgin edici olması bir çelişki sayılmaz mı? Seyircinin bir yandan kaygılarından arındırılırken, bir yandan yeni kaygılarla donatılması komedyanın asal işlevi ile ne ölçüde bağdaşır? Çağımız komedyaya yazarlarının ve sahneye koyucularının amacı, bu çelişkiden yola çıkarak kolay yoldan eğlenme alışkanlığı edinmiş seyircinin rahatını kaçırmak ve onu heyecanlandıran, yeni ve zorlu bir eğlence anlayışı ile tanıştırmak olmuştur. Bu bağlamda çağımız tiyatrosunun en gözde türü olan kara komedyanın özelliklerini ayrıca incelemek gerekecektir.

Komedyaya, işlevinin farklı olmasına karşın, öteki dram türleri ile aynı yapıya sahiptir. Gene özel bir durum, bu duruma tepki gösterek eylemi başlatan bir veya birkaç oyun kişisi, düğüm, çatışma ve krizlerle gelişen ve sonuçlanan bir eylem, eylemin sonunda seyircinin de katılacağı bir karar vardır. En belirgin ayrım, komedyanın sonunda işlerin tatlıya bağlanmasına karşın, tragedyada ve öteki dram türlerinde oyunun bir yıkım, ya da mutlu olmayan bir sonla noktalanmasıdır. Ayrıca, seyircinin istenilen yönde etkilenmesi için, durumların saptanmasında, oyun kişilerinin belirlenmesinde, olayların, sonuç ve karar aşamalarının kurgulanmasında, daha sonra sahnelemede ve seyirci önünde oynanmada komedyaya türünün amacına uygun seçim ve düzenlemeler yapılır.

Öyküleri bakımından ciddi dram türleri ile komedyalar benzerirler. Ancak, tragedyada ve öteki dram türlerinde seyirci olaylara içinden bakar, oyun kişileri ile kendi arasında yakınlık bulur, onları

eleştirse bile haklı yanlarını görür, acılarını paylaşır, değerlendirmelerinde kendini onların yerine koyar, ona göre karar verir. Komedyada ise seyirci olaylara uzak açıdan bakar, oyun kişilerinin duygularını, düşüncelerini paylaşmaz, hatalarını bağışlamaz, değerlendirmelerinde yargılama eğilimindedir. Onun için, tragedya kahramanında kendimizi, komedyah kahramanında komşumuzu görürüz, denilmiştir.

Komedyada, geleneksel olarak, kahramanın tepki göstereceği durumun, güncel, önemsiz, hafife alınabilir türden olduğu kabul edilmiştir. Kişilerin birbirinden ayrı düşmüş, ya da değerli bir şeyin yitirilmiş olması, bir yanlış anlama, kötü bir rastlantı, eylemi başlatan durum olarak seçilir. Bunlar geçici ve düzeltilebilir durumlardır ve oyunun sonunda gerçekten düzeltilir. Ciddi, önemli, düzelmesi zor, ya da olanaksız durumlar tragedyalara, öteki dram türlerine yakışır.

Komedyanın oyun kişileri genellikle kişilikleri ayrıntılı olarak açıklanmış karakterler değil, belli özellikleri öne çıkarılmış, kalın çizgili tiplerdir. Çeşitli yönlerini tanıdığımız karakterlerle kendimiz arasında benzerlikler bulabilir, onlara duygusal olarak yaklaşabiliriz. Oysa, ancak bir veya birkaç özelliğini tanıyabildiğimiz tiplerde böyle bir yaklaşma söz konusu değildir. Tipleri uzaktan gözlemliyoruz. Komedyada kahramanın tipik özelliği vurgulanmıştır. Kahraman bu aşırılığı yüzünden başını derde sokar, gülünç duruma düşer. Oysa ciddi türlerde aşırılık da, insanın bu aşırılığı yüzünden içine düştüğü durum da acımasıdır. Tragedya kahramanının kusurlarını, çektiği acılardan dolayı bağışlarız. Komedyada ise çekilenler, neden oldukları kargaşa yüzünden acınmayı hak etmezler.

Komedyah kişinin eylemi tepkiseldir, oyun kişinin tipik özelliği, ya da olay kurgusunun gereği olarak yer alır. Tragedyada olduğu gibi kahramanın iradesini kanıtlayan ciddi bir eylem niteliği taşımaz. Olayların mantıklı bir gelişim göstermesi beklenmez. Rastlantılara, şaşırtıcı gelişmelere bolca yer verilir. Olaylar, devinimi sağlamak, ilgiyi diri tutmak, hızı düşürmemek, doğru noktalarda gülmeyi üretmek üzere kurgulanır. Eylemin çözüm isteyen karmaşık bir durumla başlaması, oyunun sonunda çözümün sağlanması komedyayı tragedyadan ayıran başlıca özellik olarak gösterilmiştir.

Komedyâ, yanlış alaya alarak eleştirirken de, hatası olanı gülerâk cezalandırırken de durumu hafife alır, şaka yolu ile geçiştirir. Komedyâda davranışlar genelde geçerli olan ölçülere göre değerlendirilir, sorunların derinine inilmez, derindeki nedenler kurcalanmaz. Dertler kanıtılmak için değil, oyuna çevrilmek, oyun içinde olmamışa dönüştürölmek içindir. Bu, gerçeklerin görmezden gelinmesi, onlara karşı duyarsız kalınması demek de değildir. Komedyâ gerçekleri sergilerken, onları taşıyabilmenin, bazen onlara katlanabilmenin, bazen onlarla baş etmenin yolunu da göstermiş olur. Komedyâ, bir bakıma olaylara başka gerçeklerin perspektifinden bakmayı öğrenmek demektir.

Komedyâ mutlu sonla biter. Bununla beraber, mutlulukla sonuçlandığı halde, olayların kaynaklandığı temel sorunsalın çözümlenmediğini gösteren komedyâlar da yazılmıştır. Bu tür komedyâlarda yazar, eğlenceli bir görünüm altında topluma ciddi mesajlar vermek, seyircisini uyarmak niyetinde olduğunu göstermiş olur. Shakespeare, son dönem komedyâlarını mutlu sonla noktalamasına, sevgilileri buluşturmasına, düşmanları barıştırmasına karşı, kökleri insan tabiatının derinlerinde yatan zaafaların kolay aşılacak cinsten olmadığını, toplumda adaletin kollanmadığını gösterecek düzenlemeler yapmış, eğlendirici olmaktan çok düşündürücü olmayı yeğlemiştir. Komedyâda mutlu sonun şansa bağılı olması, mantıklı bir gelişimle değil, rastlantılarla sağlanması da sonuçtaki iyimserliğe gölge düşürür. Öte yandan, komedyânın ciddileşmesi demek, komedyâya özgü asal niteliğini yitirmeye başlaması demektir.

Komedyâ ciddileştikçe uzak açısını yitirmeye başlar. Uzak açının yitirilmesine gülmenin eşlik ettiğı oyunlar Yergi dediğimiz, aşağılayıcı, karalayıcı oyunlardır. Yergi yazarı konusuna yansız yaklaşmaz: Amacı, ayıplamak, küçük düşürmek, suçlamak, safdışı etmektir. Yergi zaafaları değil, kötölüğü hedef aldığı için seyircinin de aynı tavrı benimsemesi istenir. Komedyânın hoşgörölü, bağışlayıcı eleştirisinin yerini öfkeli ve yargılayıcı bir tavır almıştır. Yergi türü, komedyâdan ayrı tutulmakla beraber, topluma zararlı yanlışların hedef alındığı, taşlamanın ağır bastığı komedyâlarda da yergi eğilimi görülür.

Komedyaya sanatı güldürme ile düşündürme işlevlerini bir arada yerine getirdiği, eğlenceli olanla ciddi olanı dengelediği zaman en başarılı ürünlerini vermiştir. Yalnızca güldürmeyi hedefleyen, seyirciyi bu yönde kışkırtan oyunlara Fars denilmiştir. Farslarda gülme, düşme, yuvarlanma, vurma, kırma, dayak atma gibi devinimi bol hareketlerle, kaba şaka, teklifsiz alay, cinsel ima gibi kolay tepki alan konuşmalarla üretilir. Durum çarpıtılmış, gerçeklerle ilintisi en aza indirgenmiştir. Kişiler yalnızca devinimi gerçekleştirmekle görevlendirilmişlerdir. Davranışların ruhsal ya da moral boyutu yoktur. Seyircinin bastırılmış isteklerine yanıt verdiği ölçüde ondan içgüdüsel tepki alan, onu güldürerek rahatlatan Fars, komedyanın en alt sınırında yer almakla, hatta kendine özgü bir tür sayılmakla beraber, en ciddi komedyalarda bile farsın güldürme hünerlerinden yararlanıldığı bir gerçektir.

Komedyanın dramatik yapısını oluşturan, durum, oyun kişisi, eylem, sonuç ve karar gibi öğelerin ağırlık farkları komedyanın alt türlerini oluşturmuştur. Oyunda en çok olay kurgusu vurgulanıyorsa böyle oyunlara Dolantı komedyası, oyun kişileri vurgulanıyorsa Karakter komedyası, durum ve durumu oluşturan toplum yapısı vurgulanıyorsa Töre komedyası, oyunun tezi vurgulanıyorsa Düşünce komedyası dediğimiz alt türler meydana gelir. İstenilen vurgunun sağlanması için her öğe, kendine özgü bir teknikle işlenir. Örneğin, Dolantı komedyası sıkı dokuludur. Olaylar kurgulanırken üst üste düğüm atılmasına, konunun çözüme ulaşamayacağı duygusunun yaratılmasına çalışılır. Gelişim hızlıdır, sonuç birdenbire gerçekleşir. Olaylar birbirini neden-sonuç bağlantısı içinde izlese bile bu bağlantının bir oyun mantığını izlediğini görürüz. Böyle bir kurgulamada yaşam mantığı aranmaz. Usdışı abartılar, yinelemeler, şaşırtmalar, rastlantılar oyunun gereği olarak kabul görür. Oyun kişileri, ya kalın çizgili tipler, ya da görevleri hareketi sağlamak olan figürlerdir. Onlarla özdeşlik kurulmaz, onların duyguları bilinmez ve paylaşılmaz. Dolantı oyunlarında yaşama ilişkin düşünce de üretilmez. Bu oyunlarda amaç, gerçek yaşama ayna tutmak, gerçekleri aydınlatmak değil, yapıntı bir oyun dünyası yaratmak, bu dünyada oyunun kural-

larına göre devinmektir. Eğlence, gerçek yaşamın kısıtlamalarını görmezden gelen oyunsu devingenlikten kaynaklanır. Dolantı oyunlarının yaşamın gerçeğine ayna tutma, sorunları aydınlatma gibi iddiaları da yoktur. Olayların işaret ettiği düşünce, oyunun kendi devinimi içinde üretilir ve tüketilir, bir yaşam mesajı olarak seyirciye geçirilmez. Bununla beraber topluma eleştiri getiren, yanlışları yeren dolantı oyunları da yazılmıştır. Bu durumda mesaj, oyunun dinamizmine, oyunsu keyfine engel olmayacak biçimde, açık seçik ve kalın çizgili olarak iletilir. Entrika komedyalarının başarılı örneklerinde seyirci tiyatrodan, düşünmeden gülmüş, rahatlamış olarak çıkar. Örneğin Shakespeare, ilk dönem komedyalarından olan Yanlışlıklar Komedyası adlı oyununda, Plautus'un İkizler'indeki, ikiz kardeşlerin birbirine karıştırılması ile gelişen konuyu ele almış, ikiz efendilere bir de ikiz uşaklar ekleyerek yanlış anlamaları, şaşırtmacaları, çeşitlemiş, karmaşık ve sıkı dokulu bir dolantı kurgulamıştır.

Karakter komedyalarında ağırlık oyun kişilerindedir. Oyun kişileri, özellikle de oyunun kahramanı konumundaki baş oyun kişisi, belli bir insani özelliği simgeleyen bir tiptir. Bu insani özellik öne çıkarılmış, vurgulanmıştır. Kahramanın eylemine yön veren onun aşırı biçimde sivriltilmiş bu özelliğidir. Olaylar bu aşırılığın gerektirdiği biçimde kurgulanmıştır. Gülmece, bu aşırılığın yol açtığı yanlış davranışlardan, sözlerden üretilir. Klasik komedyaya geleneğinde oyun kahramanının tipini, yaradılışından gelen bir fizyolojik dengesizlik meydana getirir. Örneğin, kanı fazla olan kişilerin cesur ve saldırgan, safrası fazla olan insanların öfkeli olduğu varsayılmıştır. Daha ileriki yüzyıllarda tipik aşırılıklar ruhsal dengesizlikle açıklanmış, paranoyak, şizofrenik tipler yapılmıştır. Bilimsel bir açıklamaya dayandırılmış olsun olmasın, oyunun karakterine damgasını vuran tipik özelliğin toplumsal bir boyutu mutlaka vardır. Oyun kahramanı böyle bir aşırılık yüzünden âdetlere, törelere ters düşer, toplumun düzenini sarsar. Seyirci bu kişiyi gülerek cezalandırır. Tiplerlerde aşırılık kadar zayıflık da gülmece konusudur. Cimrilik, kıskançlık, bağınazlık, katılık ne kadar gülünçleştirilmişse, saflık, budalalık, cahillik, hatta küçük sakatlıklar da o kadar gülmece konusu yapıl-

mıştır. Çünkü insanı akla, mantığa, gerçeğe aykırı duruma düşüren zayıflıklar düzeni de tehdit eder. Ben Johnson'ın Volpone'u, açgözlülüğü hem insani, hem toplumsal boyutu ile güldürü konusu yapmış başarılı bir karakter komedyasıdır. Bu oyunda hasta rolü yapan varlıklı adam, mirasını bırakacağını vaat ederek, onu ölüm döşeginde ziyaret eden öteki açgözlülerin değerli hediyeler getirmelerini sağlar. Birbirleri ile yarışan mirasçı adaylarını yönlendiren kurnaz uşak Mosca'dır. Volpone, son olarak, öldüğünü ve bütün mirasını uşağı Mosca'ya bıraktığını ilan ettirerek ona karılarını bile ikram etmekten çekinmeyen sözde dostlarını düş kırıklığına uğratar. Yaşlı adam oynadığı oyunun keyfini çıkarmağa hazırlanırken uşağı Mosca'nın oyununa geldiğini görür. Çünkü Mosca, mirasın üzerine oturmuştur. Volpone, ölmediğini açıklasa yalanı ortaya çıkacak, açıklamasa parasından olacaktır. Oyunun sonunda gerçek anlaşılır ve yalancılar cezalarını görürler. Volpone karakterinin açgözlülüğü, düzenbazlığı, ona değerli hediyeler sunanların budalalığı, uşağın kurnazlığı üzerine kurulmuş olan bu oyun, dolantısı da ustaca kurgulanmış bir karakter komedyasıdır. Volpone ve arkadaşları, mala ve paraya düşkünlükleri ile açgözlü ortasınıfı temsil ederler. Oyun böylece bireyin zaafından yola çıkarak toplumsal bir sınıfın eleştirisini de yapmış olur.

Molière, Hastalık Hastası, Cimri gibi komedyalarında hem bir karakter özelliğini sivriltilmiş, hem de kahramanlarının temsil ettiği zümreye, bu insanların yaşama biçimlerine, dolayısı ile toplumun ahlaki yapısına eleştiri getirmiştir. Gülünç Kibarlar'da soylulara özenen, onların yaşama biçimlerini taklit etmeye çalışanların rüküşlüğü, budalalığı, beceriksizliği, bilgisizliği gülünçleştirilmiş, hem bu özentili ortasınıfın eleştirisi yapılmış, hem de soyluların yaşama biçimi, tüm yapaylığı ile sergilenmiştir. Toplumun âdetlerini, törelerini ele alan, yaşama biçimine eleştirel gözle bakan, yadırganmaz olmuş ahlak dışı davranışları sergileyen oyunlara Töre komedyası diyoruz. Töre komedyalarında, oyunun konusunun geçtiği toplumu, o toplumun kültürünü, o toplumdaki insan ilişkilerini, bu ilişkilerde geçerli olan değer yargılarını tanırız. Müfettiş adlı oyununda Gogol, oyun

kişilerinin ikiye bölünmüşlüğü, çıkarıcılığı, düzensizliğini sergileyerek eleştirisini toplumun bir kesiminin tüm üyelerine yaymıştır. Bu oyunda hedef on dokuzuncu yüzyıl Rus bürokrasisidir. Bir kasabanın ileri gelen memurları, müfettiş sandıkları kişiye karşı gösterdikleri aşırı konukseverlikle, verdikleri rüşvetle bu kesimde ilişkilerin nasıl yürütüldüğünü göstermiş olurlar. Durumdan yararlanarak onları oyuna getiren, rüşvetini alan sahte müfettiş gittikten sonra, geriye bıraktığı mektupla gerçek anlaşılacak, oyuna geldiklerini anlayanların şaşkınlığı, gerçek müfettişin gelmesi ile ortaya çıkan yeni huzursuzluk gülmeceyi katmerlendirecektir. Olaylar düzenlenirken yerleştirilen şaşırtmacalar, rastlantılar, tekrarlar, tersinme, beklenti yaratma, beklenti bozma gibi hünerli kurgulamalar komedyanın eğlendirme işlevini pekiştirir. Bu tür oyunlarda seyirci, bir yandan zaafı, yanlış davranışları, şaşkınlıkları ve bunun sonucu düştükleri sıkıntılı durum dolayısı ile oyun kişilerine gülerken, bir yandan bu tür ilişkileri barındıran toplumun yapısı konusunda düşünmeye zorlanır. Eğlence, ahlaki amaçla dengelenmiştir. Kurgulamadaki ustalıklı, tipleştirmedeki hüner atbaşı gider. Plautus, Terentius gibi Latin komedyasının iki büyük ustası ile, onların izinden giden ve Molière gibi, Gogol gibi, Batı tiyatrosunun klasik çizgisini oluşturan sonraki yüzyılların komedyacıları, olay kurgulamada, tipleştirmede, toplumsal ilişkileri ve bu ilişkileri yöneten töreleri, âdetleri sergilemede gösterdikleri başarı ile Töre, Karakter ve Dolantı komedyası özelliklerini bağdaştıran yetkin örnekler yaratmışlardır.

Düşünce komedyası dediğimiz oyunlarda vurgulanan, oyunun sonunda varılan karardır. Yazar oyununu belli bir düşünceyi sunmak, o düşüncenin üretildiği toplum ortamını, insan ilişkilerini irdelemek ve bu konuda yeni fikirler üretmek, bir sonuca varmak için yazmıştır. Bu tür oyunlarda genellikle yöntem olarak bir tartışma açılıp, tartışmanın sonunda ya karşıt görüşler birbirini dengeleyecek biçimde sergilenmekle yetinilmiş, ya düşünce seyircinin kafasında tamamlanmak üzere açık uçlu bırakılmış, ya da bir yargıya varılmıştır. Yazarın kendi yargısını kabul etmesi için seyirciye sunan oyunlara tezli oyunlar denir. Tezli oyunlar daha çok ciddi dram türlerine yakışır. Fakat

Bertolt Brecht gibi, tezini durumlara sindirerek, gülmecenin hafifletici etkisini kullanarak komedya türünde sunan yazarlar vardır. Bay Puntila ile Uşağı Matti, ciddi mesajların güldürücü durumlar yaratılarak sunulduğu bir oyundur. Patron kimliği ile insan kişiliği arasındaki çelişkiyi Puntila'nın şoförüyle olan ilişkisinde sergileyen Brecht, insanların sınıfsal konumları gereği, kendi insan kişiliklerine uymayan belli tavırları takınmak zorunda kaldıklarını gösterir. Puntila sarhoş olduğu zaman uşağı ile teklifsiz sohbetlere giren, onunla dost olmaya çalışan, hatta onunla teklifsiz sohbetlere giren, sıradan bir insandır. Ayıldığında ise uşağına buyruklar yağdıran, kaba, kibirli bir patron kimliğine döner. George Bernard Shaw da, toplumsal ilişkiler ve bu ilişkileri düzenleyen kurallar konularında duyarlı bir yazardır. Fakat o, kalıplaşmış düşünceleri tartışmaya açmakla, seyircinin düşünce ufkunu genişletmekle yetinmiştir. Karar aşamasında istenilen, ezberlenmiş değer yargılarının geçerliği konusunda bir kez daha düşünmek, bu konulardaki dokunulmazlığı kırmaktır.

Komedya sanatında türler kesin çizgilerle birbirinden ayrılmış değildir. En başarılı komedyalar farklı türlerin özelliklerini bir arada barındıran, dolantısı ustalıkla kurgulanmış, oyun kişilerinin karakterleri belirlenmiş, insanı toplumsal ilişkileri içinde ele alan, güldürürken düşündüren oyunlardır. Komedya dünyasında gerçeklikle fantezi, doğallıkla, yapaylık yan yanadır. Komedya sanatının değeri, yaşamın en zor ikilemini irdelemeyi göze almış olmasından ileri gelir. Çünkü komedya, hem doğaya daha yakın, daha özgür, daha adil bir toplum yaratmayı amaçlar, hem de yerleşik sağlam değerleri yaşatmaya, düzeni korumaya çalışır. Kısacası komedya hem devrimci, hem tutucudur; eskide de, yenide de, akılcı ve uygar olanı, insanca bir yaşama layık olanı arar. Bir yandan oyunun yapıntı dünyasında özgürlüğü tattırır, bir yandan gerçek yaşamda mutluluğu sağlamak için nelerin değişmesi gerektiğini gösterir. Günümüzde geleneksel komedya anlayışından uzaklaşıldığını, Kara komedya dediğimiz, yaşamın daha çetin ikilemlerine el atan yeni bir türün gelişip olgunlaştığını görüyoruz.

Trajikomedyadan Kara Komedyaya

Günümüz seyircisi, anlaşılması, açıklaması zor gerçeklerle karşı karşıyadır. Toplumların yapısını, insan ilişkilerini, kimlikleri, kişilikleri, ruhsal yapıları yalın formüllerle açıklamak olanaksız. Bilimlerin genellemeleri, yaşanan gerçeklere ancak bir ölçüde ışık tutuyor. İnsan, her zaman olduğu gibi, karmaşık gerçeğinin ifadesini sanatta arıyor, sanatta buluyor. Devingen ve değişken insanı, toplumsal ilişkileri içinde seyircisi ile yüz yüze getiren tiyatro sanatı, çağımız insanının karmaşasını en iyi yansıtan sanat dalı oldu. Kara komedyaya böyle bir gereksinime yanıt veren bir tür olarak ortaya çıkmıştır.

Günümüzde seyirci yalın heyecanlarla yetinmiyor. Tragedyanın yoğun acısı, gerçekçi dramın duygu yükü, komedyanın düşündürücü sevinci çağımız insanını yeterince etkilemez olmuş. Modern dünyanın seyircisi, yaşadığı gerçeğe uygun, sarsıcı, karmaşık heyecanlar peşinde. Tiyatronun başlangıcından beri kullanılmış olan yöntemle-

rin hepsi deneniyor, eskilere yenileri ekleniyor, bunlarla çarpıcı bileşimler yapılıyor. Kara komedya'da bu çeşit bir yöntem uygulanıyor.

Kara komedya, düzeltilmeye çalışılan fakat düzeltilemeyen bir dünyanın dramıdır. Başlangıçta, komedya geleneğine uyularak, sorunlar hafife alınmaya, dertler şakayla geçiştirilmeye çalışılır. Fakat giderek durumun ağırlaştığı, şakanın ciddiye dönüştüğü görülür. Gülmenin yerini şaşkınlık alır. Komedyanın, mutlu sonu müjdeleyen çözümü ya hiç gerçekleşmez, ya da görünüşte gerçekleşir. Çözümsüzlük ise korku vericidir. Yalnız sonuçlar değil, nedenler de belirsizleşir. Kendini, mantıklı açıklaması olmayan bir dünyanın içinde bulan insan umarsızdır. Kara komedya insanı iyimserliğin kırılma noktasında yakalar, umarsızlık sürecinde izler, yılgınlığın kırılma noktasında işi deliliğe döküp bırakır. Çünkü bu yılgınlık o denli açıklamasız, o denli nedensizdir ki sahne ile seyirci arasında duygusal yaklaşım gerçekleşmez. Seyirci durumu acınası olduğu kadar gülünesi de bulabilir. Şaka ile başlayan, sonra ciddileşen durum yeniden şakaya dönüşmüş gibidir. Oyun kişilerinin şaşkınlığı seyirciye geçer. Bu şaşkınlık korkutucu olduğu kadar güldürücüdür de.

Oyun yazarları, yönetmenler, sahne tasarımcıları, oyuncular, yaşanan gerçeğin karmaşık dokusunu oyuna aktarabilmek, bu çözümsüzlük, bu güvensizlik, bu umarsızlık ve bu gülünçlük duygusunu yaratabilmek için, hem tragedyanın, hem komedyanın yöntemlerinden yararlanıyorlar. Klasik tür ayrımı bir kez daha aşıyor. Hem artık güldürü hünerleri ile ağlatı hünerlerinin yan yana değil, iç içe kullanılması söz konusudur. Çünkü seyirciden alınan tepki, aynı anda üzüntü olduğu kadar gülme de olabilir, hüznlenme de, korku da, acıma da. Amaç, seyircinin her gün yaşadığı duygu karmaşasını, daha sivri bir anlatımla oyundan üretmek, adı konulmadan yaşanan bir gerçeğin farkına varılmasını sağlamaktır. Bu gerçek, bireylerinin güven içinde yaşama, aklını kullanma, yaşamına egemen olma gücünü görmezden gelen bir toplum düzeninin ve doğa ile uyumunu yitirmiş, iç gereksinimleri ile dış zorunluklar arasında denge kuramamış, kendine de, çevresine de güveni kalmamış, amacını saptayamayan, eylemine yön veremeyen, yalnızca devinen, sürüklenen, zaaf-

ları ile gülünç, acıları ile trajik insanın gerçeğidir. Beckett'in, Ionesco'nun, Pinter'in, Stoppard'ın oyunlarında bu trajikomik gerçek yaşatılmıştır.

Tiyatro tarihine baktığımızda tragedya ile komedyaya ayrımını ortadan kaldıran bir tiyatro geleneğinin her zaman var olduğunu görürüz. On beşinci ve on altıncı yüzyıllar popüler tiyatrosunda karma türlere bolca yer verilmiştir. Trajikomedyaya Rönesans tiyatrosunun önde gelen türü olmuştur. İngiliz tiyatrosunun önde gelen popüler yazarlarının ürünleri trajikomik geleneğin ürünleridir. İspanyol tiyatrosunun altın döneminde de trajik ve komik öğelerin yan yana yer aldığı, bu hareketli oyunların rağbet gördüğünü öğreniyoruz. Klasik kuramcıların, eleştirmenlerin tür ayrımı üzerinde ısrarla durmalarına karşın, on yedinci yüzyıl İngiliz tiyatrosunda bu gelenek sürdürülmüştür. Shakespeare en vurucu tragedyalarında komik sahneler, karakterler ve konuşmalar kullanmaktan çekinmemiştir. Hamlet'in ünlü mezarcılar sahnesi, Macbeth'in sarhoş kapıcı sahnesi, Kral Lear'de Kent ile Oswald'ın söz düellosu, Soytarı, Falstaff gibi karakterlerin yer aldıkları düşündürücü olduğu kadar güldürücü sahneler, oyunun ciddi havasını kısa bir süre için dağıtır ve seyirciyi bir sonraki gerilime hazırlar.

Klasik akım eleştirmenlerinin trajikomedi diye adlandırarak küçümsediği bu karma türü seyirci çok tutmuştur. Çünkü trajikomedyalarda oyun duygusu baskındır. Oyun kişileri derinliğine işlenmez. Seyirciden derinliğine düşünmesi beklenmez. Amaç, ilgiyi heyecanlandırma yolu ile diri tutmaktır. Durumların şaşırtıcı, olayların sürükleyici olmasına dikkat edilir. Sahnede tiyatroya özgü yapay bir dünya yaratılmıştır. Bu oyun dünyasında, durumların gerçeğe benzer, olayların akla mantığa uygun, oyun kişilerinin sosyal kimliklere sahip olması gerekmez. Yapay bir düzenleme ile bilinen dünyadan uzaklaştırılmıştır. Trajikomedyanın en belirgin özelliği, seyirciye, yapıntı bir dünya ile karşı karşıya olduğunu hatırlatması, onu şaşırtmasıdır. Bu oyun alanında düş gücü özgürce gezinir. Yeri, zamanı, hatta dili ile yapıntı olan bu ortamda olayların gelişimi merakla izlenir. Başarılı örneklerinde trajikomedyaların dengeli bir dinamizmi vardır. Seyir-

ci, derinliğine düşünmek, olayları anlamlandırmak yerine kendini bu harekete kaptırır. Üst üste gelen heyecan dalgalarının güçlendirilmesi, aynı zamanda denetim altında tutulması ve yönlendirilmesi için başvurulan bir yöntem, acı verici olanla, güldürücü olanın aynı oyunda birlikte kullanılması olmuştur. Trajikomedyalarda bu iki karşıt duygu birbirini ateşleyecek ve dengeleyecek biçimde yan yana getirilmiştir.

Geleneksel trajikomediyadan modern kara komedyaya doğru olan gelişimin orta durağında, gerçekçi ve modern oyunların, üzünçlü olduğu ölçüde gülünç de sayabileceğimiz durumları içeren örnekleri yer alır. Bu örneklerin başında Anton Çehov'un, Luigi Pirandello'nun oyunları gelir. Çehov'un oyunlarında seyirci, yeni bir karar ve eylem gerektiren bir durum karşısındaki insanı tanır. Bu durumu yaşayan kişiyi acıklı olduğu ölçüde gülünç bulur. Çünkü oyun kişisi böyle bir durum karşısındaki tavrı ile hem saygın moral kimliğini, hem de beceriksizliğini sergilemiştir. Durum, uzaktan bakıldığında gülünç görünür, yakından bakıldığında üzünç uyandırır. Örneğin, Vanya Dayı'da Vanya karşılıksız bir aşk yaşar. Sevdiği kadın için topladığı çiçekleri vermek üzere odaya girdiğinde onun Doktor Astrof ile öpüştüğünü görür. Elinde çiçekleri ile kalakalır. Uzaktan bakıldığında durumu gülünçtür. Çünkü gerçekleri görememiş, kendini budala yerine koymuştur. Yakından bakıldığında ise, çiftlikte ne kadar zor bir yaşam sürdüğünü, nasıl bir güzellik ve aşk özlemi içinde bulunduğunu ve ne derin bir düş kırıklığı yaşadığını anlar, duyulanırız. İvanov'un, Treplev'in dramlarında da, içine gülme bulaşmış bürük acı yaşanır. Çünkü Çehov'un bu oyun kahramanları, beceriksizlikleri ile gülünesi, sessiz acılarının derinliği ile ağlanası kişilerdir.

Pirandello'nun oyunlarının asal teması olan, gerçeğin görelisi olduğu düşüncesi, hem gülünç, hem acıklı durumlar yaratılarak yansıtılmıştır. IV. Henry'de kendini kral sanan delinin durumu ne kadar gülünçse, onun aslında deli numarası yapan ve çevresindekileri buna inandırmayı başarmış bir kişi olması o kadar düşündürücüdür. Oyundaki öteki kişilerin bu gerçeği bilmemesi, seyirciye üstünlük

sağlayan ironik bir durum yaratır. Fakat oyunun sonunda gerçekleşen cinayetten sonra kahramanın yeniden akıl dengesini yitirip yitirmediğinden emin olunamaması, seyircinin de benzer bir bilinmezlik duygusu, hatta korku yaşamasına neden olur. Dilimize tersinleme olarak çevirdiğimiz ironi bir kez daha tersine çevrilmiş, seyirciyi de kapsamıştır.

Gerçekçi tiyatrodaki kahramanın tepki gösterdiği durumun toplum yapısından kaynaklanması işleri güçleştirmiştir. Çünkü oyun kişisi kendini bu durumu düzeltmekle görevli saymakta, fakat gücü bunu başarmaya yetmemektedir. Kişinin vicdanında yaşattığı moral değerler ona bazı sorumluluklar yüklemiştir. Fakat tragedyalarda olduğu gibi ona, istediği seçimi yapma hakkı, seçimini gerçekleştirecek kişilik sağlamlığı ve yeteneği bağışlanmamıştır. Bu durumda, tepki gösterilen durumun düzelme olanağı yoktur. Oyun kahramanı, iyi niyeti ve çabası ile saygı uyandırır, insanca zaafı yüzünden hoşgörülür, başarısızlığı ile eleştiri konusudur. Fakat hiçbir zaman bir tragedya kahramanına layık görülen saygıyı kazanamaz. Durumu yanılgısı oranında gülünçleşmiştir. İnsana bakarken uzak açı ile yakın açının dengelendiği oyunlar karmaşık heyecanlar üretir. Dönemin karanlık komedyalara, ya da gülüncü de bir ölçüde barındıran dramları böyle bir insanlık gerçeğinin ürünleri olarak ortaya çıkmıştır.

Modern ve Modern sonrası drama geldiğimizde çelişik gerçeklerin, ikircikli insanların dramının karmaşık heyecanlar yaratacak düzenlemeler içinde yansıtıldığını görürüz. Bu dramların güldürü öğesini öne çıkaranlarına kara komedyaya denilmiştir. Kara komedyaya sayabileceğimiz oyunlarda drama özgü olan, gerçeklerin yeni yorumu ile ortaya çıkar. Örneğin, Harold Pinter'in oyunlarında, klasik tragedyanın seçebilen, ya da gerçekçi dramın seçebileceğini sanan ve öyle davranan insanının yerini, seçme hakkı olmadığını anlamış ve seçemeyeceğine inanmış insanı almıştır. Doğum Günü Partisi'nin kahramanı Stanley, tepkisini kaçmak ve saklanmak olarak göstermiştir. Oyunun sonunda da adeta sürüklenerek götürülür. Stanley'in içinde bulunduğu durum açıklamasızdır. Evvelce ne iş yaptığı, ya da yaptığı iş hakkında söylenilenin doğru olup olmadığı belli değildir.

Neden bu pansiyona gelip yerleştiği de. Onu alıp götürmeye gelenler kimlerdir, bilinmez. Yukarıdaki odada ona ne yapıldığını, daha sonra onun nereye, niçin götürüldüğünü de bilemeyiz. Stanley'in kişiliğinin ve içinde bulunduğu durumun akla yakın bir açıklaması yapılmamıştır. Aynı belirsizlik oyunun öteki oyun kişileri için de geçerlidir. Gözümüzün önünde gerçekleşen, böylece gerçekliğine emin olduğumuz tek olay Stanley'in hırpalanmış olduğu ve saklandığı yerden çıkarılıp götürüldüğüdür. Oyunda bir şiddet ve korku ortamı yaratılmıştır. Kahramanın kurban olarak algılandığı, saçmalık bilincinin, umutsuzluk duygusunun ağır bastığı noktada bir kırılma olur. Olaya pansiyon sahiplerinin açısından bakılır. Perspektif değişmiştir. Trajik boyutu olan durum, uzak açıdan bir kez daha değerlendirildiğinde dayanılmaz acının yerini buruk bir gülümseme alır. Bir önceki doğum günü partisi sahnesindeki gülünç karmaşa, o partide Stanley'in sergilediği tutarsız kişilik, sorgulama sırasında yürütülen konuşmalar seyircideki tepki değişikliğinin ön hazırlığını yapmıştır zaten. Bu oyunda trajik olanın komik olana dönüşmesinin başka bir açıklaması da şöyle olabilir: Oyunun bıraktığı umarsızlık duygusu bütün umutların kırıldığı noktaya kadar yoğunlaşır. Bu kırılma noktasında yaşam anlamını yitirmiştir. Gerilim dayanılmaz olunca korkularımızdan kurtulmaya bakarız. Denetimimizden bu kadar uzak, bu kadar anlaşılmaz ve baş edilmez bir duruma ancak gülerек katlanılabilir. O noktada gülme, içsel bir savunma mekanizması olarak ortaya çıkar. Gerçekler oyuna dönüştürülerek hafifletilir. Parti gecesi oynanan oyun, içerdіği sevgi, şaka, korku, saldırganlık öğeleri ile, sanki ileride yaşamın tümünü kapsayacak olan büyük oyunun provası olmuştur. Bilinmez güçlerin baskısı altında yenik düşmüş beceriksiz insanın gülünç ve acınası durumunu yansıtan, sahnede yaratılan korkulu havaya seyirciyi de sokan, onu çelişik heyecanlar içinde bırakan yazarların başında Harold Pinter gelmektedir.

Kara komedyada farklı bir kurgulamaya örnek olarak Max Frisch'in Kundakçılar adlı oyununu ele alabiliriz. Bu oyunda olaylar şaka gibi başlar, giderek ciddiye dönüşür. Bay Biedermann, kuşkulu iki yabancıyı evinde konuk eder. Onlara iyi davranırsa malına ziyan

vermeyeceklerini düşünür. Uyarılara rağmen eve bidonlarla benzin taşımalarına göz yumar. Açık fikirli ev sahibi ile tehlikeli konuklar eğlenceli saatler geçirirler. Ev yanmaya başlayınca gülme korkuya dönüşür. Konuklar ev sahibinden aldıkları kibritlerle benzini tutuşturmuşlardır. Olay düşündürücüdür. Bay Biedermann iyi niyetli bir kurban mıdır, kendi yıkımını kendi yaratan bir budala mı, yoksa kurnazlığına fazla güvenen bir çıkarıcı mı? Gülmece ile başlatılan olayların yıkımla sonuçlanması, kara komedyaya kurgulamasına değişik bir örnektir.

Friedrich Dürrenmatt'ın Yaşlı Hanımın Ziyareti adlı oyunu, aynı anda trajik ve komik olan durumların dramıdır. Çok zengin bir kadın olan Claire Zachanassian doğduğu kasabayı ziyarete gelir. Bu zenginlikten kendilerine bir pay düşeceğini uman kasabalılar onu saygı ile ağırlarlar. Oysa Claire'in alınacak bir öcü vardır. Genç bir kızken sevdiği erkek tarafından aldatılmış, çocuğunun babası aleyhine açtığı davayı kaybetmiş ve kasabadan uzaklaştırılmıştır. Şimdi kasabalıya vaat ettiği servete karşılık olarak vaktiyle onu terk eden erkeğin öldürülmesini ister. Bu isteği önce öfkeyle geri çeviren kasabalılar giderek paranın cazibesine kapılırlar. Ölüm çemberi kurbanın çevresinde daralmaya başlar. Claire kasabadan öcünü almış olarak çıkıp gidecektir. Vicdanı ile varsıl bir yaşam tutkusu arasında bocalayan insanların durumu hem acıklı hem gülünçtür. Bu insanların arasında kurbanın kendi ailesi de vardır. Yaşlı Hanımın Ziyareti, çelişkili değerler dünyasının ikircikli insanların dramıdır. Bu dram en iyi ifadesini kara komedyaya yapısı içinde bulmuştur.

Eugène Ionesco, trajik acıdan en acımasız biçimde gülüncü üreten yazar olmuştur. Tiyatronun asal amacının eğlendirmek olduğuna inanmış olan Ionesco'nun oyunlarında durum trajik, oyun kişilerinin bu duruma tepkisi komiktir. Çünkü onlar ne kendilerini, ne karşılıklarındaki, ne de içinde bulundukları durumu anlayamayacak kadar bilinçsiz, şaşkın, ezilmiş insanlardır. Amédée'de gittikçe büyüyen, ayakları yan duvardan fırlayan ceset, Gergedan'da durup dururken derisi kalınlaşan, boynuzu çıkan, gergedanlaşan insanlar, korkunç bir dünyanın habercisidir. Bu grotesk durumun açıklaması yoktur,

ya da anlamı örtüktür. Seyirci, tıpkı oyun kişileri gibi ürkütücü bir bilinmezlik duygusu içine düşürülmüştür. Sahnedekilerin yanılgısına yönelik olan ve onların yetersizliklerine gülme olarak dışa vurulan geleneksel seyirci tepkisi, seyircinin kendi yetersizliğini de kapsayacak biçimde genişletilmiştir.

Kara komedy, ciddi saydığımız, fakat hazır yanıtlarla geçiştirmeye alıştığımız gerçeklerin parodisini yapar, yaşamın çirkin, insanın umarsız yanıyla karşılaşmaktan doğan gerilimi yaşatır. Sevmediğimiz, fakat birlikte yaşamak zorunda olduğumuz bu insanlara, istemediğimiz fakat üstesinden gelemediğimiz bu gerçeklere katlanabilmenin bir yolu ona gülmek, belki gülerек onu yaşamdan kovup oyuna dönüştürmektir. Kara komedy yazarları genellikle bu durumu ölüm noktasına kadar kanıttır, oyunlarını yıkımla, cinayetle, intiharla noktalarlar. Bu bize, ölümden ve ölüden güldürü üretmenin bir trajikomedya geleneği olduğunu da anımsatır.

Kara komedy, çağımız insanını hem derinden sarsmayı, hem de onun bir şeylerin farkına varmasını sağlamayı amaçlayan, bu amacı gerçekleştirmek için tiyatro geleneğinin türlü yöntemlerinden yararlanan bir dram türü olarak gelişmiştir. Seyirciyi gülme ile acıma, coşku ile mutsuzluk, hafifseme ile korku duyguları arasında dolaştırır. Ona, hem tuzaklı, tehlikeli bir dünyada yaşadığını hatırlatır, hem de bu dünya ile nasılsa baş edemeyeceğini göstererek işi alaya vurmasını öğütler. Kara komedy insafsızdır, rahat kaçırııcıdır, hatta bazen kışkırtıcı olur. Kötümserliği ile insanın doğal direncini kırarken, bu kırılma noktasında gülmeyi üreterek onu yatıştırır. Uyumsuz tiyatronun, Modern sonrası tiyatronun sıklıkla kara gülmeceye yönelmiş olması günümüz toplumlarının gerçeği konusunda düşündürücüdür.

Sonuç

Dram sanatı, sanatların ortak malzemesi olan yaşam gerçeğini ele alır, onu düş gücü ile besler, yorumlar, anlamlandırır ve sahnede canlandırılmak üzere kurgularken kendine özgü bir yöntem izler. Bu yöntemin asal özelliği insanı, kişiliği, ilişkileri ve eylemi ile ele almasıdır. Anlam eylemden üretilir; bu eylem, bir durumda kilitlenmiş, konuşmalarla duraksatılmış, ya da eylemi imleyen bir eylemsizlik olarak ortaya çıkmış bile olsa. Eyleyen insan, sahnede oyuncu tarafından canlandırılmaya en uygun olan konudur.

Dramda eylemin ele verdiği gerçeğin özel bir anlamı olmalıdır. Daha doğrusu eylem, özel bir anlam üretmek ve seyirciyi bu anlam üzerinde düşündürmek ve heyecanlandırmak üzere kurgulanmalıdır. Usta yazarlar böyle bir dram kurgusu için yaşamın geçit dönemlerini, eşik durumlarını seçerler. Oyun kişilerini bu durumlardaki icraatlarıyla sınarlar. Çünkü eşik durumları insanları karar vermeye, seçim

yapmaya, eylem yolları izlemeye zorlar. Onların kararları, seçimleri, eylemleri ya da eylemsizlikleri, kişiliklerinin göstergesi olur.

Sahne de oyuncunun can vererek gerçekten daha da gerçek yaptığı insanın iç yapısı, kişiliği ile tanışırken, onun çevresini de, içinde yaşadığı toplumu da, yeri ve zamanı ile tanımış oluruz. İlişkileri içindeki insan toplumunun ürünüdür. Eylemini yönlendiren onun bireysel kişiliği yanında moral kimliği de olmuştur. Toplumlar büyük değişim dönemlerinde bir değer karmaşası içine düşerler. Eski ile yeni, geleneksel ile çağdaş olan yan yana yaşar. İşte insanı zor seçimler karşısında bırakan, toplumun bu değişim dönemleridir. Usta yazarlar, kişilikleri sınamak, toplumun sorunlarını irdelemek için toplumların böyle dönemlerini ve böyle dönemlerin insanlarını seçmişlerdir.

Drama özgü kurgulamayı daha da etkileyici yapan olayların bir kırılma noktasında başlatılıp, bir kırılma noktasında sonuçlandırılmasıdır. Başlangıçtaki kırılma noktası mutlaka bir şeylerin yapılması gerektiği andır. Eşik atlanmalıdır. Daha fazla duraksamak olmaz. İlk adım zorunludur. Bu zorunluluk ister dış etmenlerden, ister iç itilimlerden gelsin. Sondaki kırılma noktası ise eylemin sonuçlanmasının daha fazla ertelenemeyeceği andır. Son adım ne olursa olsun atılmalıdır. Bu da bir zorunluluktur. Başlangıçta ve sonda kırılma noktalarını tanıyan seyirci heyecanlanır. Önce neler olup biteceğini, sonra da olayın nasıl sonuçlanacağını merak eder. Aynı zamanda iki zorunluluğun taşıdığı anlamı çözmeye çalışır. Hangi moral gereksinim, hangi ruhsal zorunluluk, hangi toplumsal durum böyle bir eylemi gerekli kılmış, hangi tepki, hangi eylem böyle zorunlu bir sonucu doğurmuştur.

Kırılma noktalarında seyircinin tepkisi meraklanma, heyecanlanma, duygulanma, acıma, korkma, ürkme, ya da sevinme, gülme ile dışa vurulur. En istenmeyen tepki sıkılmadır. Drama özgü kurgu sıkılma ile savaşı. Bunun için düğüm gibi, çatışma gibi, kriz gibi merakı körükleyecek, gerilimi artıracak kurgulama yöntemlerini uygular. Bu yöntemi, hem yazılı metni oluştururken, hem görsel ve işitsel göstergeleri düzenlerken dikkate alır. Abartma, şaşırtma, bek-

lenti uyandırma, beklenti bozma, tersinleme, tekrarlama, katlama, imleme gibi h nerlerle ilgiyi diri tutmaya, s ze, g r nt ye, sese ilişkin g stergelerle dikkati  rt k anlamlara y neltmeye  alışır. Ustalıkli bir dram kurgulamasında her d ğ m, her  atışma, her kriz bir minik ara kırılma noktasında ger ekleřtirilir. İnanđırıcı bir zorunluluk yaratılmadan kullanılan h nerler ne istenen heyecanı yaratmaya, ne ama lanan anlamı  retmeye yeterli olur.

Dram sanatı, insanı, toplumu, yařamı anlamak ve anlamlandırmak i in tiyatro sanatının eli altındaki her  eřit malzemenin ustalıkla kurgulanmasını gerektiren, bu konuda beceriksizliğı bağıřlamayan  etin bir sanattır.

YAŞAMIN KIRILMA NOKTASINDA DRAM SANATI

Sevda Şener

Aristoteles'in **Poetika**'sında yapılan ünlü tanımdan itibaren, oyun metninin ve teatral temsilin yapısal ilkesi olan «**dramatik**» kavramı ve «**türler**» konusu, sadece tiyatro dünyasında değil felsefe ve estetik çevresinde de, hâlâ esas tartışma olarak yerini korumaktadır. Bu esaslı tartışmaya Batı dışından biri, tiyatronuzun filozofu Sevda Şener, «dramatik» [drama özgü] kavramını ele aldığı ve yorumladığı **kendine özgü** bir yapıyla katkıda bulunuyor: **Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**.

«Bu çalışmada, dramatik olanı belirlemeye ve farklı türlerde dramatik olanın nasıl oluştuğunu incelemeye çalıştım; arı ve karma türler üzerinde durarak, türlerin öz ve biçim özelliklerini açıklamak, dramatik olanın her türde yerini nasıl bir düzen içinde aldığını göstermek istedim. Bu konuyu seçmemin nedeni, dramatik dediğimiz niteliğin yeterince bilinmediği kuşkusu olmuştur. (...) Dram sanatı, insanı, toplumu, yaşamı anlamak ve anlamlandırmak için tiyatro sanatının eli altındaki her çeşit malzemenin ustalıkla kurgulanmasını gerektiren, bu konuda beceriksizliği bağışlamayan çetin bir sanattır.»

Kapakdaki gravür: Ariosto'nun 1535 yılında yayımlanan oyunlarının başlık sayfası.



gösterim sanatları
tiyatro, dram, inceleme

