

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANABİLİM DALI
DOKTORA TEZİ

**DRAMATİK TASARIMDA
AKSİYON-OLAY DİZİSİ BAĞLAMI
ve UYGULAMA MODELLERİ**

99730
99730

Hazırlayan : Sema GÖKTAŞ

Yöneten : Prof.Dr. Murat TUNCAY

İZMİR

2000

T.C. YÜSEFİKARİME DOKÜMANİSTEN

Doktora tezi olarak sunduđum “**Dramatik Tasarımda Aksiyon-Olay Dizisi Bağlamı ve Uygulama Modelleri** ” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurulmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin *Bibliyografya*’da gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

24 / 03 / 2000

Sema Göktaş



TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü'nün 07... / 12 / 2000
..... tarih ve ..27.. sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim
Yönetmeliği'nin maddesine göre, Sahne Sanatları Anabilim Dalı Doktora
öğrencisi Sema Göktaş'ın **Dramatik Tasarımda Aksiyon-Olay Dizisi Bağlamı
ve Uygulama Modelleri** konulu tezini incelemiş ve aday 25/01 /2001 tarihinde,
saat ..14:00.. da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasından sonra ..90..
dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim
dallarından jüri üyelerince sorulan sorulara verdiği yanıtlar değerlendirilerek tezin
BAŞARILI olduğuna oy **ÇOKLUĞU** ile karar verildi.



BAŞKAN

Prof. Dr. Murat Tuncay

ÜYE

Doç. Dr. Selda Öndül



ÜYE

Yardımcı Doç. Dr. Uğur Akıncı



ÖZET

Metinli tiyatronun birincil ögesi olan drama(oyun), hem yazın hem tiyatronun alanlarıyla ilişkili gibi görünmektedir. Ancak dramayı yazından uzaklaştıran başlıca nitelik, onun sözsüz de varolabilmesidir. Tiyatro ise, opera, bale, radyo ve TV oyunları, sinema gibi, onun ifade biçimlerinden biridir.

Dramanın temel ögeleri, olay dizisi, kişileştirme, diyalog ve düşüncedir. Olay dizisi, kişileştirme ve diyalog dramanın biçimini oluştururken, düşünce içeriğini oluşturmaktadır. Aristotelesçi tiyatrodan dramanın temel ögesi olay dizisidir. Dramanın gelişim süreci içinde, öteki ögeler de olay dizisi kadar önemsenmiştir. Dramatik tasarımın temel ögeleri ancak oyun kişisinde bir bireşim halini alarak tiyatral bir forma bürünebileceği için kişileştirme de dramanın yaşamsal ögesi durumundadır. Dolayısıyla oyuncu da tiyatronun asal ögesidir. Diyalog ise, oyundaki eylemi ilerleterek anlamı oluşturma bağlamında önem kazanmaktadır. Oyunun düşünsel içeriği deyince, tema-önerme-mesajı anlıyoruz. Tema konuya egemen olan başlıca düşüncedir; önerme tema ile ilgili bir yargıyı, dramatik formdaki çatışmalarla geliştirilen bir eylemi belli bir sonuca götürerek kanıtlamayı hedefler; mesaj ise önerme ile ilgili bir sonuçtur.

Olay dizisi, bir oyunun öyküsünün, sanatsal etki yoluyla belli bir düşünceyi seyirciye iletmek amacıyla, düzenlenmiş halidir. Zincirleme bir gelişim içerir. Kapalı biçimde olay dizisinin başlıca ögeleri serim-düğüm-çatışma-doruk-çözümdür. Olay dizisi bir oyunun öyküsünün geliştiği dışsal dokudur; onun hareket tarzını ve yönünü belirleyen, bir anlamda onun iskeleti sayılabilecek yapıya da “dramatik aksiyon” denmektedir. Dramatik aksiyon olay dizisinin derin dinamiğidir. Oyunun temel anlamını ortaya çıkaran dramatik aksiyon, kapalı ve açık biçimli oyunlarda doğrusal, bazı absürd oyunlarda da dairesel hareket eder. Kapalı biçimli oyunlarda tek bir çizgi halinde, süreklilik göstererek ileriye doğru hareket eder; düğüm noktalarında kırılır; gerilimle yükselir ve düşer. Açık biçimli oyunlarda,

ilerleyiři kesiklidir ve yayılma gösterir. Dairesel hareket ise, onun tek hareket biçimi olmamakla birlikte, yalnızca absürdde görülür.

Bu çalışmada kapalı biçimde doğrusal harekete örnek olarak antik, Elizabeth dönemi, analitik, iyi kurulu oyun, durum ve atmosfer oyunları; açık biçimde doğrusal harekete örnek olarak da bir absürd oyun model alınmış ve incelenmiştir.



ABSTRACT

Drama, the essential element of textual theatre, seems to be related to the fields of both literature and theatre. What distinguishes drama from literature is, however, that it can also exist without words. And theatre is one of its forms of expression, such as opera, ballet, radio and TV plays or cinema.

The main elements of drama are plot, characterisation, dialogue and thought. While the first three make the form of drama, the last one stands for content. The basic element of drama in Aristotelian-theatre is plot. The other elements have also been considered so important as plot in the development process of drama. Since the main elements of dramatic design can only take a theatrical form by combining into a character of the play, characterisation can also be regarded as the vital element of drama. So the player is the main element of drama, too. Dialogue, by advancing the action in the play, gains importance through its contribution to the meaning. The thought of the play means theme-position-message. Theme is the main thought that dominates over the subject; targets at proving a judgement of theme and an action developed through the conflicts in dramatic form by taking it to a certain conclusion; and message is a conclusion related to suggestion.

Plot is the arrangement of a play so as to communicate the audience a certain thought through an artistic effect. It comprises a continual development. The main elements of plot in the closed form are “introduction-knot-conflict-climax-resolution”. Plot is the exterior part in which the story of a play develops. And the structure that determines its style of movement and direction is called “dramatic action”, which can be considered as its skeleton. Dramatic action is the deep dynamics of the plot. Revealing the basic meaning of the play, dramatic action moves in a linear way in closed and open plays while in a circular way in some absurd plays. It moves forward in an uninterrupted single line in closed plays; it is shattered at points of knots it rises with tension and then falls. It shows an interrupted

development in open plays and it also spreads. Circular movement is only peculiar to the absurd though absurd may have some other forms of movement.

In this study we have taken an antique play, an Elizabethan play, an analytic play, a well-made play, a situational play and a play of atmosphere to show the linear movement in a closed way; and we have taken an absurd play as our model to show the linear movement in an open way and then analysed it.



ÖNSÖZ

Tiyatro terminolojimizin sıklıkla kullandığı kavramlardan *aksiyon (eylem)* ve *olay dizisi* kavramlarını ve bağlamlarını araştıran bu çalışma, öncelikle tiyatronun bu iki temel kavramına belli bir açıklık getirmeyi amaçlamaktadır. Dramatik tasarımda olay dizisinin omurgası olarak kabul ettiğimiz ve özellikle anlamın taşıyıcı sistemi olan eylem, tiyatroda belki de en çok tekrarlanan kavram olmasına karşın, türlü nedenlerle üzerinde yeterince durulmamış, irdelenmemiş, dolayısıyla yeterince aydınlatılamamış bir kavramdır. Oysa olay dizisinin ortaya koyulabilmesi için önce dramatik eylemin ortaya koyulması gerekmektedir. Sağlam bir dramatik eylem tasarımı, hiç kuşkusuz, sağlam bir oyun dokusunun ön koşuludur.

Bu bağlamda, tezimin ilk bölümünde *eylem* kavramını irdeleyen, bu anlamda belli sınıflandırmalara giden bir yaklaşımı benimsedim. Doğal olarak bunu, benzer bir sistematikte ele alınan *olay dizisi* kavramının yer aldığı ikinci bölüm izledi. Son bölümde ise bu iki temel ögenin dramatik tasarım içerisinde nasıl bir bağlam içinde bir araya geldiklerini araştırdım ve düşüncelerimi destekleyen model oyun çözümlemelerine yer verdim. Sınıflandırmalarımı esas alarak yaptığım oyun seçiminde özen gösterdiğim bir başka nokta, yapıtların dünya tiyatrosunun tanınmış örnekleri olmasıydı.

Çalışma süreci boyunca, hemen her araştırmacının karşılaşılabileceği güçlüklerle karşılaştım. Bunlardan en önemlisi Türkçe literatür eksikliğiydi. Bu nedenle çalışmama ışık tutan temel kaynaklar İngilizce kitaplar oldu. Bu konuda Bilkent Üniversitesi Kütüphanesi, henüz çok yeni bir üniversite olmasına karşın on-line kütüphanecilik hizmeti veren Muğla Üniversitesi Kütüphanesi, internetle ulaştığım yurtdışındaki kütüphaneler ve danışman hocam Prof.Dr. Sayın Murat TUNCAY'ın kişisel kütüphanesi en çok yararlandığım yerler oldu. Karşılaştığım bir diğer güçlük ise, Türkçe ve İngilizce kaynaklarda gördüğüm kavramsal çelişkilerdi. Değişik bakış açılarının farklı kavramlar üretmeyi ve kullanmayı gerektirebileceğine inanıyorum; ancak en azından temel kavramlar konusunda ortak paydaların oluşturulması

birtakım kolaylıklar getirebilir. Bu nedenle açıklamalarımda olabildiğince çeşitliliğe yer vererek belli doğrulara ulaşmaya çalıştım.

Drama kuramı alanında oldukça sınırlı olan Türkçe literatürde çok az değinilmiş bir konuyu içeren bu çalışma, benim için zorlu, ancak çok yararlı oldu. Yazma süreci boyunca yaptığım “tez izleme” görüşmelerinin beni hem yönlendirme, hem de disipline etme bağlamında fazlasıyla yararını gördüğümü belirtmek istiyorum. Çalışmam boyunca benden desteğini ve yardımını hiç esirgemeyen tez danışmanım, sevgili hocam Prof.Dr. Sayın Murat TUNCAY’a, tez izleme komisyonunu oluşturan diğer hocalarım Doç.Dr. Sayın Hülya NUTKU’ya ve Yrd.Doç.Dr. Sayın Uğur AKINCI’ya, tablolarımı büyük bir sabır ve özen göstererek bilgisayar ortamına aktaran Arş.Gör. Sayın Bünyamin AYDEMİR’e, pratik çözümleriyle engelleri aşmamı kolaylaştıran kardeşim Salih KELLEÇİ’ye ve beni her zaman yüreklendiren sevgili eşim Erbil GÖKTAŞ’a sonsuz teşekkürler.

Sema GÖKTAŞ
Erzurum-2000

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
ÖNSÖZ	I
GİRİŞ	1
I – DRAM SANATININ TEMELİ : EYLEM	15
1. Dramatik Eylemin Doğası.....	24
2. Dramatik Eylem Türleri.....	30
A. Doğrusal Dramatik Eylem.....	30
a) Sürekli Doğrusal Eylem.....	30
b) Süreksiz Doğrusal Eylem.....	31
B. Dairesel Dramatik Eylem.....	31
II- OLAY DİZİSİ	33
1. Olay Dizisinin Öğeleri.....	38
A. Serim.....	42
a) Durum.....	44
b) Dramatik Olay.....	46
B. Düğüm.....	47
C. Çatışma.....	49
Ç. Doruk.....	60
D. Çözüm.....	62
2. Olay Dizisi Türleri.....	65
A. Dramatik Oyunlarda Olay Dizisi.....	67
B. Epik Oyunlarda Olay Dizisi.....	69
C. Absürd Oyunlarda Olay Dizisi.....	70
III –DRAMATİK EYLEM-OLAY DİZİSİ BAĞLAMI ve UYGULAMA MODELLERİ	72
1. MODEL : ANTİGONE	75
A. Genel Bilgi	75
B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı.....	75
C. Yargı	79
2. MODEL : OTHELLO	81

A. Genel Bilgi	81
B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı.....	81
C. Yargı	89
3. MODEL : KIRIK TESTİ	92
A. Genel Bilgi	92
B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı.....	92
C. Yargı	97
4. MODEL : YAPI USTASI SOLNESS	99
A. Genel Bilgi	99
B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı.....	99
C. Yargı	103
5. MODEL : ÇAĞRILMADAN GELEN	105
A. Genel Bilgi	105
B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı.....	105
C. Yargı	112
6. MODEL : VİŞNE BAHÇESİ	114
A. Genel Bilgi	114
B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı.....	115
C. Yargı	126
7. MODEL : BAY PUNTİLA ve UŞAĞI MATTİ	129
A. Genel Bilgi.....	129
B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı.....	129
C. Yargı.....	146
8. MODEL : KAFKAS TEBEŞİR DAİRESİ	159
A. Genel Bilgi	159
B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı.....	159
C. Yargı	172
9. MODEL : KEL ŞARKICI	179
A. Genel Bilgi	179

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Baęlamı	180
C. Yargı	189
10. MODEL : MUTLU GÜNLER	191
A. Genel Bilgi.....	191
B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Baęlamı	192
C. Yargı	204
SONUÇ	207
KAYNAKÇA	209



KISALTMALAR

A.g.m.	: Adı geen makale
A.g.y.	: Adı geen yapıt
ev.	: eviren
MEB	: Milli Eėitim Bakanlıėı
s.	: Sayfa sayısı
ss :	: Sayfa sayıları
TDK	: Trk Dil Kurumu
vb.	: Ve bunun gibi
YKY	: Yapı Kredi Yayınları



GİRİŞ

*Oyunların sahnelenme aşamasında algılanması evrenselidir, ama oyun okuma karmaşık bir uğraştır. Bir oyunu anlayarak okuyabilme becerisi, onun sahnelenmesinin nasıl olduğuna dair ön bilgimize bağlıdır. Dolayısıyla her şey sahnelemenin önemini gösterir.*¹

Dram sanatı deyince tiyatro olgusunun yazınsal yanı anlaşılmaktadır.² Burada sözü edilen tiyatro olgusunun metinli tiyatro olduğu açıktır. Drama köken olarak Eski Yunan kültürüne aittir. Ve “hareket, eylem, olay” anlamlarına gelen “drômenon” sözcüğünden türemiştir. *Drômenon* bu kültürde “oynamak” anlamında da kullanılmaktaydı. Buradan yola çıkarak *drômenonla* kastedilen eylemin “belli bir kimsenin onu izleyenlere anlamı olan bir şey yapması” olduğu düşünülebilir. İzleyenler için anlamı olan eyleme *drômenon*, izlemeye *thea* diyen Yunanlılar, bu iki eylem arasında *mimesis* kavramıyla köprü kurmuşlardır.³ “Bir başka deyişle eylem (*drômenon*), izlenebilecek bir biçime dönüştürülerek (*mimesis*), izlenmeye alınmaktadır (*thea, theatron*).”⁴ Böylece-tiyatro sanatının üç temel ilkesi olan “taklit”, “eylem” ve “toplucu katılım”, kavramların kökenlerinde çarpıcı bir şekilde ortaya çıkmaktadır.

Dramanın bu hem tiyatroyla, hem yazınla olan ilişkisi, bu alanlar içindeki konumunu dikkatle ele almayı gerektirir. Onun başlı başına yazınsal bir tür ya da yalnızca tiyatronun temel bir ögesi olduğu, ya da her ikisi birden olduğu, ya da bunlardan büsbütün farklı ve özerk bir sanatsal alan olduğu konusunda değişik düşünceler ileri sürülür. Boulton’a göre, her ne kadar genel olarak yazılı bir dille ifade edilse de, drama “... gerçekte okunmak için yazılmış yazınsal bir yapıt değildir. Gerçek bir oyun üç boyutludur; o bizim gözlerimizden önce yürüyen ve konuşan bir yazıdır.”⁵ Aziz Çalışlar ise oyunu (dramayı) metinli tiyatronun

¹ S. W. Dawson, *Drama and Dramatic*, Methuen, London and New York 1984. s. 35.

² Özdemir Nutku, *Gösterim Terimleri Sözlüğü*, TDK Yayınları, Ankara 1983. s. 42.

³ Murat Tuncay, *Dramatik Olan*, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir 1992. ss: 4-5.

⁴ A.g.y., s. 5.

⁵ Marjore Boulton, *The Anatomy of Drama*, Routledge and Kegan Paul Ltd., London 1960. s. 3.

birincil ögesi kabul eder ve bu bağlamda “tiyatro-drama-yazın” ilişkisine şöyle yaklaşır:

“Tiyatroyu yazılı tiyatro olarak aldığımızda, tiyatromun birincil ögesi oyundur. Sahnede oynanan oyun, yani temsil anlamı dışında, oynanmak için yazılmış yapıt, piyes anlamında aldığımız oyun, dramatik yapıttır. Lirik (koşuk), epik (düzyazı) yanı sıra, diyaloglar halinde yazılan, dramatik metnin dramatik kişiler aracılığıyla kurulduğu yapıttır. Bu anlamda, oyun, dramanın kendisidir, tiyatrodan özerk var olur. Yazınsal bir yapıt olarak oyun, yazınsal eleştiriye, yazınsal çözümlemeye bağımlıdır, yazınsal estetiğin değerlendirme alanı içine girer. Oynanarak tiyatro yapıtı kimliğini aldığı zaman, tiyatro eleştirisine, tiyatro çözümlemesine ve tiyatro estetiği ve tiyatro semiyotiği alanı içine girer.”⁶

Dramatik yapıt olarak oyunun, metinli tiyatro içinde göreceli olarak bağımsız bir konumu olduğunu savunan Çalışlar, drama-tiyatro ilişkisi söz konusu olduğunda “oyun” olgusunun teklediğini düşünmektedir: “... her ne denli, oyun (drama), tiyatromun içeriği gibi duruyorsa da, tiyatro yapıtı olarak oyun ile yazınsal yapıt olarak oyun arasındaki ilinti kesinlikle bir içerik-biçim ilintisi değildir; tiyatro yapıtı olarak oyun, yazınsal yapıt olarak oyunun yazın dilinden tiyatro diline çevrilmesidir. Bu nedenle de, tiyatromun içeriği drama olmadığı gibi, dramanın biçimi de tiyatro değildir. İster tiyatro, ister yazın kodunda olsun, oyun (drama) oyundur; yazınsal yapıt olarak oyunun içeriği ve biçimi, tiyatro yapıtı olarak oyunun içeriği ve biçimine karşılık verir, drama tektir; ancak edebiyat düzlemi ile tiyatro düzlemleri olarak ayrılık gösterir, ayrı kodlamalar içindedir. Dolayısıyla, dramadan (oyundan) söz edildiğinde, hangi düzlemde olursa olsun, içerik-biçim ilişkisi, bölünmez birlik olarak tektir.”⁷ Çalışlar, yazının araçlarını kullansa da, “oyun” bağlamında dramanın ayrılmaz bir bileşen olarak tiyatronun alanında bulunan bir olgu olduğunu düşünmektedir. Dramayı yazından uzaklaştıran

⁶ Aziz Çalışlar, *Tiyatronun ABC’si*, Simavi Yayınları, İstanbul 1993, s. 11.

⁷ A.g.y., ss: 14-15.

başlıca nitelik, onun sözsüz de var olabilmesidir. Örneğin, Terry Hodgson dramayı şöyle tanımlar:

“Bir öykünün fiziksel olarak düzenlenmesini (canlandırılmasını) gerektiren sanat biçimi. Drama, bir yer ve taklidi kabullenenen birinin önünde bir öyküyü canlandıran, kendinden başka birini taklit eden bir kişiyi gereksinir. Eski Yunan’ın ‘dran’ından türeyen, oluşan ve diyalogsuz var olan drama, bale, opera, müzik, resim, mimari, şiir, roman ve film gibi, çok geniş ve farklı dışavurum tarzları olan bir sanat biçimidir.”⁸

Bu tanımdan dramanın en azından kökeninde “yazınsal bir şey olmadığı” sonucunu çıkarabiliriz. John Cadden da dramanın yazından farklılıklarını belirtirken bu konuya değinir:

“İlkin, ‘drama’ ile gerçekten kastettiğimiz şeyin net bir düşüncesine sahip olmak gereklidir. Mim, Restorasyon Komedyası, Viktoryan Melodramı, Absürd Tiyatro, Japon No Oyunu, Kral Oidipus, Batı Yakasının Hikayesi, Öfke kadar farklı farklı şeyleri ‘drama’ şemsiyesi altında toplamak nasıl mümkün olabiliyor? ‘Drama’nın herhangi bir yazınsal biçimden daha fazla kesin geleneklere bağlı olduğumu söylemek, aldatıcı olur. (...) Örneğin dramanın öncelikle doğası gereği(doğuştan) yazın olmaması çok tartışılır. Yazın, tanımına göre, yazılı sözcüklere bağlıdır. Drama dikkatini konuşulan sözcükler üzerinde yoğunlaştırır.”⁹

Dramanın yazınla öncelikle sözcükler aracılığıyla köprü kurduğunu söyleyebiliriz öyleyse. Yazın yalnızca yazılı sözcüklerle, drama ise “söylenmek üzere” yazılmış sözcüklerle ilgilenir. İşte özellikle bu niteliği, dramayı yazınsal bir tür sayma eğilimini doğurmaktadır. Peki ama doğuştan sözcükleri içermeyen drama nasıl oldu da yazılabilen bir şey haline geldi? Murat Tuncay bu süreci şöyle açıklar:

⁸ Terry Hodgson, **The Drama Dictionary**, New Amsterdam Books, New York 1988, ss: 102-103.

⁹ John Cadden, **Drama Appreciation for A-Level**, Hodder and Stoughton, London 1992, s. 1.

“ ...Drômenon'un biçimlenmesi olgusu başlangıçta yazılı olamayan canlandırma gelenekleri üzerinde kurulurken zamanla yazılı metnin ortaya çıkışıyla iki aşamalı bir görünüm kazanmaktadır. Drômenon'un yazılı metne dönüştürülmesi, sonunda Drama'yı ortaya çıkaracak olan bir Mimesis olayıdır. Bir başka deyişle Drômenon'un estetik uyarımlar uyandıracak şekilde yazı dilinde biçimlendirilişi Dramatik Metin'i, Drama'yı ortaya çıkarmaktadır. Bu olgu kendi başına bir Mimesis olarak değerlendirilmekle birlikte yazıya dökülebilenlerin ancak sahnede canlandırılmak suretiyle seyircide istenen gerçek yansımaları bulabileceği, asal bir tiyatro ilkesi olarak Tiyatro düşüncesi içindeki önemini her zaman korumuştur. ”¹⁰

Dramanın yazıyla ilişkisinin yazın gibi bir varoluş sorunu değil, tiyatroyu tarihsel gelişim süreci içerisinde kalıcı kılmak ve dönemden döneme aktarabilme bağlamında bir işlevsel kaygıyla başladığı düşünülebilir. Çeşitli halk tiyatrosu türleri (Orta Oyunu, Commedia dell'Arte), sokak tiyatrosu vb. tiyatral türler göz önüne alındığında, yazının aksine, sözcükler olmadan da dramanın var olabileceği ortaya çıkar. Bu anlamda onun yazından farklı bir dil olduğu açıktır. Ancak Hegel'in de belirttiği gibi, diyalog dramatik biçimi yetkinleştirmiştir.¹¹

Drama-tiyatro bağlamına gelince, bu ilişkiyi çözümleyebilmek için, dram sanatının ve tiyatro sanatının alanlarına yakından bakalım. Özdemir Nutku, bu iki sanatı birbirinden şöyle ayırmaktadır:

“ Dram ile tiyatro sanatları birbirleriyle iç içe ilişkisi olan, ama iki ayrı alanı veren kavramlardır. Her ikisinin de kendine özgü kapsamı ve sınırı vardır. Dram sanatı, tiyatro sanatının sınırlarında daha ötelere uzanırken, tiyatro sanatı da dram sanatının sınırlarını aşar. Dram sanatı, tiyatro olgusunun kuramsal ve yazınsal yanını işlerken, tiyatro sanatı, bu olgusunun deneysel ve görsel-işitsel yanını

¹⁰ Murat Tuncay. a.g.y., s. 5.

*kapsar. Dram sanatının seyirci karşısında gerçekleşmesi tiyatro sanatı yoluyla olur. Yönetmenin, oyuncuların, tasarımcıların, teknisyenlerin ve çeşitli görevlilerin devreye girmesi bu evrede olur ... yazarın yazdığı metin, seyirci önünde oynanmadıkça, bir oyun olarak tamamlanmış kabul edilemez. Tiyatronun tamamlanmasında somuç seyircidir. Nitekim, bugün tüm dünyada kullanılan 'tiyatro' sözcüğü de, eski Yunancada 'seyir yeri' anlamına gelen theatron'dan kaynaklanmaktadır. Bu sözcüğün kökeni ise 'seyretmek', 'görmek' anlamına gelen theomai ve theasthai'dir."*¹²

Öyleyse sahne üzerinde gerçekleşen tiyatro sanatı için, dram sanatının bir tür tamlayanı olduğunu düşünebiliriz. George Pierce Baker, doğru yaklaşımın dramatiğin tiyatralle örtüşmesi olduğunu savunur:

*"... bütün iyi dramalarda ifade edilen heyecan, kesinlikle büyük bir temeldir. Bu, eylemle, kişileştirmeyle ve diyalogla taşınır. Sahnenin fiziksel koşullarından dolayı genellikle iki ya da iki buçuk saati aşmayan belli bir zaman aralığında... ve doğrudan doğruya yazar tarafından değil, dolaylı olarak oyuncular tarafından ifade edilmelidir. Sözcüğün doğru anlamında 'dramatik', 'tiyatral' olabileceği için, 'dramatik' tüm bu koşulları başarıyla yerine getirmelidir. Bu koşullar, eylem, kişileştirme ve diyalogu etkiler. Bir yazar dramatiğin tiyatral olduğu ve olabileceği yollar üzerinde çalışmalıdır: Tekniğin anlamı budur."*¹³

Baker'ın dramatiği tiyatralle çakıştıran yaklaşımı, başka dramatik formlar mümkün olsa da onun öncelikle tiyatronun alanına ait bir olgu olduğunu vurgulamaktadır. Hodgson'ın *"... drama, bale, opera, müzik, resim, mimari, şiir, roman ve film gibi, çok geniş ve farklı dışavurum tarzları olan bir sanat biçimidir."* tanımını anımsayacak olursak, tiyatronun da bu sanatsal türler gibi

¹¹ Aktaran: Aziz Çalışlar, a.g.y., s. 33.

¹² Özdemir Nutku, **Dram Sanatı**, Kabalcı Yayınevi, 3. Baskı, İstanbul 1998, ss: 29-30.

¹³ George Pierce Baker, **Dramatik Technique**, Da Capo, New York 1996, s. 46.

dramatik olanın bir dışavurum tarzı, bir dramatik form, başka bir deyişle dramatiğin sahne diliyle kodlanması olduğunu düşünebiliriz. Bir müzik yapıtı, bir resim, ya da yazınsal bir yapıt dramatik özellikler taşıyabilir. Ancak bu onlar için yaşamsal bir gereksinim değildir. Oysa tiyatronun dramayla ilişkisi, yaşamsal bir ilişkidir. Metinli ya da metinsiz, tiyatronun var olabilmesi için, dramanın var olması gerekmektedir. Çünkü, *drômenon* “izleyenler için anlamı olan bir şey yapmaktır”. Anlamı olan bir şey yapılmadan “izleme” bir anlam ifade etmeyeceği gibi, Tuncay’ın çözümlemesinde belirttiği üzere, “... *eylem (drômenon)*, *izlenebilecek bir biçime dönüştürülerek (mimesis)*” izlenmektedir. “Mimesis” tiyatro olgusunun doğasında vardır. Tiyatro, ayrılmaz bir biçimde mimesisle, yani mimesisi içeren dramayla birleşiktir. Buradan yola çıkarak tiyatronun doğası gereği ancak mimetik olabileceğini, soyutlamanın bütünsel olarak değil ögesel olarak tiyatroya girebileceğini ileri sürebiliriz. Bu noktada oyun anlamında dramanın, ister yazılı, ister yazısız olsun, son çözümlemede bir tasarım olduğunu, bu tasarımın yazılı tiyatronun başlamasıyla birlikte yazıya geçirildiğini, böylelikle performanstan ayrı, nesnel bir varlık kazandığını düşünebiliriz. (Metinsiz tiyatroda drama ancak canlandırmayla gerçeklik kazandığı için, yalnızca performans anında var olabilen bir olgudur.)

Metinli tiyatroda dramatik tasarımın bilinen ilk formlarından tragedya baktığımızda, bugünkü çözümlemelerin ışığında yapılan değerlendirmelerden çok farklı bir yapıyla karşılaşmayız. Aristoteles, tragedyanın altı ögesi olduğunu belirtir. Bunlar öykü (olay dizisi), karakterler (kişileştirme), dil (konuşma örgüsü), düşünceler, dekorasyon ve müziktir.¹⁴ Antik tragedyalarda kullanılan ölçülü dili ve müziğin önemli işlevini anımsayacak olursak, niçin bu ögelerin de diğerleriyle birlikte temel yapısal bileşenler olarak görüldüğü ortaya çıkar. Diğer ögelerse, Aristoteles’in tragedyanın en önemli elemanı saydığı *eylemle* ilişkileri bakımından ayrı birer unsur olarak vurgulanmış ve değerlendirilmiştir:

“Tragedya bir eylemin taklididir. Bu eylem, karakter ve düşünce bakımından belli bir özellikte olması gereken eylem halindeki kişilerce temsil edildiğine göre, -çünkü bu iki etkenle eylemler belli bir özellik kazanırlar-, o halde

¹⁴ Aristoteles, a.g.y., s. 23.

karakter ve düşünce, tragik eylemin iki etkeni olarak ortaya çıkar; kişiler eylemlerinde bu iki etkene uyarak ereklarine (mutluluğa) ulaşırlar ya da ulaşamazlar.”¹⁵

Bu çözümleme, sonradan yazılan drama kuramıyla ilgili hemen tüm kitaplarda kimi zaman ufak tefek değişikliklere uğratarak genel kabul görmüştür. Söz gelimi Özdemir Nutku, dram sanatının incelenmesinde genellikle iki temel yöntem kullanıldığını belirtir:

“1. Yazınsal Yönden İnceleme

İkiye ayrılır:

1. Türleri Açısından

(Tragedya, komedya, melodram, fars)

2. Estetik Akımlar Olarak

(Klasisizm, romantizm, doğalcılık, simgecilik, dışavurumculuk, gerçekçilik, vb ...)

2. Biçim Yönünden İnceleme

Oyun yapısı ele alınır.

1. Olaylar dizisi

2. Kişileştirme

3. Konuşma örgüsü

gibi teknikle ilgili ögeler üzerinde durulur.”¹⁶

Aziz Çalışlar ise dramanın yapısal bileşkenleri olarak eylemi, oyun kişisini ve diyalogu kabul eder.¹⁷ Çalışlar bu ögelerin tasarım içindeki yerleri hakkında da şunları söyler:

“Şunu da belirtmek gerekir, oyun(drama), kökence eylem anlamına gelmekle birlikte, eylem, oyunla örtüşmez, örtüşmeyebilir. Nitekim, epik tiyatrodan, eylem, daha çok fabel, (İç eylem, eylem mantığı olarak alınırken; saçma tiyatrosu, “eylemsizlik” tiyatrosu olarak karşımıza çıkar; saçma tiyatrosunda eylem yoktur, durum vardır, daha doğrusu, “negativ eylem” olarak, karşı eylem olarak

¹⁵ A.g.y., s. 23.

¹⁶ Özdemir Nutku, a.g.y., s. 29.

¹⁷ Aziz Çalışlar, s. 22.

vardır, denebilir. Ancak, her iki durumda da ister fabel'le, ister dramatik durumla özdeş olarak yer alsın, eylem, oyunun temel yapısal bileşken koşuludur. Kuşkusuz aynı şey, oyun kişisi ile diyalog(dil) için de geçerlidir. Oyun kişisi de oyunun yapısal bileşkenidir, "olmazsa olmaz"ıdır; eylem oyuncuda varlığını kazanır, kendini ortaya koyar. (...) Oyun kişileri arasındaki ilişki, eylem, dil (diyalog) yoluyla yer aldığından, oyunun üçüncü yapısal bileşkeni diyalogdur (dramatik söz)." ¹⁸

Bu yaklaşımlarda dramatik tasarımın biçim yönünden incelenmesinde *olay dizisi* ya da *eylem*, *kişileştirme* ve *konuşma örgüsü* temel ögeler olarak görülmektedir.

Dramatik tasarımın biçimle ilgili başlıca ögesi olay dizisidir; "... *karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir öyküsü olmayan (eyleme dayanmayan) tragedya olamaz.*" ¹⁹ diyen Aristoteles, olay dizisini diğer ögelere üstün tutmuştur. Olay dizisi, "... *yazarın amacı ölçüsünde, öykünün büyütüldüğü ve düzenlendiği dokudur.*" ²⁰ ve bir oyunun başlangıcından bitişine dek gerçekleşen olayların art arda dizilmesinden oluşmuştur. Dramatik bir olay dizisi, kendi içinde "serim", "düğüm", "çatışma", "doruk", "çözüm" gibi ögeler barındırır. Kimi durumlarda bu ögelerin bazıları ya da bazıları düşer. Her zaman tümü bir arada görülmeyebilir. Olay dizisinin içinde, olay dizisinin rotasını belirleyen bir akış planı olan eylem planı ise "...*olaylar dizisi'nin belkemiğini oluşturur.*" ²¹ Eylem planı olay dizisinde gerçekleşmesini izlediğimiz olaylar arasındaki mantık bağıını kurar. O, olay dizisinin içinde, ancak ondan çok daha yalın, dönüşüm noktalarının art arda dizilmesinden oluşan bir gelişim dizgesidir. ²²

Tasarımın diğer bir önemli ögesi, kişileştirmedir. Temel ögeler, yani olay dizisi, düşünce ve diyalog, ancak oyun kişisinde bir bireşim halini alarak tiyatral bir forma bürünebileceği için, kişileştirme drama açısından yaşamsal bir önem taşır. Diğer taraftan sahne üzerinde de ancak oyuncu, eylemi, dili ve düşünceyi

¹⁸ A.g.y., ss: 23-24.

¹⁹ Aristoteles, ag.y., s. 24.

²⁰ Özdemir Nutku, a.g.y., s. 169.

²¹ Murat Tuncay, **Dramaturgi Çalışmalarında Çözümleme ve Bir Yöntem Önerisi**, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir 1992, s. 31.

²² A.g.y., s. 32.

kendi varlığında somutlaştırabileceği için, tiyatro açısından asal öge konumundadır ve bu bakımdan dram sanatı “... oyunculuk sanatının olabilirliklerine yaslanmak”²³ durumundadır.

Oyun yapısı içinde kişiler işlevsellik açısından şöyle sınıflandırılabilir: 1. Birincil oyun kişileri (Baş oyun kişisi /Protagonist ve onun karşısında yer alan karşıt oyun kişisi/Antagonist) 2. İkincil oyun kişileri (İkinci derecede roller) 3. Yan oyun kişileri (Üçüncü derecede roller) 4. Figüranlar (Yönetmenin verdiği ses ve hareket öğelerini yerine getiren, ancak genellikle kendileri için özel replikler yazılmayan ve oyun açısından belirleyici bir konuma sahip olmayan oyun kişileri).²⁴ Kişileştirmeye yapısal olarak bakıldığında üç ana boyut görülür: Fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik nitelikler.²⁵ Oyun kişinin dramatik eylemi yönlendirmesinde etkili olan bu nitelikler, aynı zamanda birbirleriyle de içsel bir etkileşim halindedir. Kimi drama kuramcıları, kişileştirmenin bu üç boyutuna, dördüncü boyut olarak “zaman” boyutunu da eklemişlerdir. Kişileştirme türsel olarak ise başlıca iki biçimde gerçekleştirilir: Tip ve karakter. Tip kişileştirmesi psikolojik derinlik içermez. Oyunun gelişimi boyunca gelişme ve değişme göstermez. Özdemir Nutku tip kişileştirmesi ile ilgili şunları söyler: “*Tip, herkesin genelde tanıdığı ya da kafasında bulunan bir kalıp insandır. Tip eleştirisini dıştan getirir: bireysel kusurları, toplumsal kompleksleri, yanlışları, zayıflıkları vurgularken bunu bir nedene bağlamadan genelleyerek seyirci önüne çıkartır. Sözelimi, Hacivat’ın yarı okumuşluğu, Karagöz’ün bilgisizliği yanı sıra sağduyusu, Çelebi’nin okumuşluğunu özümseyememişliği, Kayserilinin kurnazlığı ve benzerlerinin çeşitli genel kalıpları hep aynıdır. Bu kalıplar aynı biçimde, çeşitli oyunlarda ayrı olayların içine oturtulur ve olaylar karşısında bu tiplerin tepkilerinin ne olacağını da seyirci daha önceden tasarlayabilir.*”²⁶ Tip, doğası gereği genellemesine bir yöneliş içindeyken, diğer kişileştirme türü olan karakterde birtakım özel nitelikler söz konusudur. Karakter tip gibi kalıp davranışlar göstermez. Bulunduğu noktada yalnızca kendisi gibi davranır; yalnızca o, o durumda, o tepkiyi gösterir. Bu bakımdan karakter kendine özgüdür. Sözelimi yalnızca Media, kocasından intikam almak için çocuklarını öldürebilir;

²³ Ronald Peacock, *The Art of Drama*, Routledge and Kegan Paul Ltd., London 1960, s. 158.

²⁴ Murat Tuncay, a.g.y., s. 31.

²⁵ Lajos Egri, *Piyas Yazma Sanatı*, Çev: Suat Taşer, Yazko Yayınları. İstanbul 1982, ss: 55-57.

yalnızca Hamlet babasının öcünü almak için çırpındığı halde kendi yoluna bizzat kendisinin çıkardığı engeller yüzünden bunu bir türlü başaramaz. Diğer taraftan aldatıldığı için acı çeken bir kadın olmak bakımından Media, babası haince öldürüldüğü için intikam almak isteyen oğul olmak bakımından Hamlet, tipiktir; ancak tip değildir. Karakteri karakter yapan en önemli nitelik, onun özel psikolojik boyutudur. Oyun kişisi, psikolojik açıdan ne kadar zengin ayrıntı içerirse karakter kişileştirmesi o kadar başarılı olmaktadır. Karakter kişileştirmesinin temel nitelikleri hakkında Özdemir Nutku şunları söyler: *"Bir karakter kişileştirmesinde, o kişinin, 1. Hareketlerinin nedenini açıklamış; 2. Eğilimini belirtmiş ve 3. Belli bir davranış bütünlüğü içinde olması gerekir."*²⁷ Bu nitelikleri taşımak ise işlevsellikle birlikte aynı zamanda inandırıcılığı da sağlamak demektir.

Kişileştirmeye tiyatro tarihi açısından bakıldığında ise tarihteki bireyselleşme süreciyle koşut bir gelişim izlenmektedir. Buna göre örneğin Antik tiyatrodan oyun kişileri söylenceseldir, tanrı ya da söylence kahramanları, kral ya da kraliçedirler. Ortaçağ tiyatrosunda ise alegorik kişileştirme görülür. Kişiler birtakım soyut ahlaksal, dinsel ya da düşünsel kavramları canlandırırlar. Oyun kişilerinde insani özellikler komedyada görülür. Ancak oyun kişileri henüz bireyselleşmemiştir, tip kişileştirmesi vardır. Bireyselleşme, yani karakter kişileştirmesi, Rönesans'la birlikte burjuva bireyin tarih sahnesine çıkmasıyla yaygınlık kazanır.²⁸ Kişileştirme dram sanatının çok yaşamsal bir ögesidir, Tuncay'ın deyişiyle *"dramatik tasarımın tekerlekleridir."*²⁹

Dramatik tasarımın son ögesi olan diyalog ya da konuşma örgüsü, dramatik dokuyu kurar. Konuşma örgüsünün başlıca iki işlevi vardır: İlki, olay dizisini geliştirmek, ikincisi herhangi bir nedenle sahne üzerinde gösterilemeyen bir olaydan seyirciyi haberdar etmektir.³⁰ Konuşma örgüsünün içerdiği dil, ilk bakışta konuşma diline benzese de, aslında son derece işlevsel, her sözcüğü, hatta her imi bir anlama, bir işleve hizmet eden ekonomik bir dildir.

²⁶ Özdemir Nutku, a.g.y., s. 182.

²⁷ A.g.y., s. 183.

²⁸ Aziz Çalışlar, a.g.y., s. 31.

²⁹ Murat Tuncay, a.g.y., s. 31.

³⁰ Özdemir Nutku, a.g.y., ss: 84-85.

Oyun dili, koşuk ve düzyazı olmak üzere iki temel biçimdedir. Tiyatronun doğuşunda, dithirambostan türeyen oyun dili iambik ölçülü koşuk dili olmuştur. Bu dile Rönesans, barok, klasik ve yeni-klasikçi tiyatrodan rastlanır. Koşuk dili ayrıca tragedyaya özgü bir hal almış, komedya doğuşundan itibaren konuşma diliyle kendini ifade etmiştir. Genel anlamda oyun dilinde düzyazıya geçiş, Aydınlanma döneminde soyluluk karşısında burjuva sanatının benimsediği bir tavırla gerçekleşmiş; oyun dili git gide yalınlaşarak konuşma diline yakın bir biçime bürünmüştür.³¹

Yapıtın içeriği sorunsalına geçmeden önce, Kagan'ın sanat yapıtında biçim-içerik ilişkisi konusundaki düşüncelerini gözden geçirmek oldukça aydınlatıcı olacaktır. Kagan, sanat yapıtında biçim ve içeriğin birbirlerinin yerine geçtiğini, bu anlamda sanatsal yapıtta düşünsel özün doğrudan doğruya yapıtın kendisi tarafından üretildiğini düşünür:

*“Yaratım sürecinde içerik ile biçim arasında yer alan karşılıklı geçişme, bu ikisi arasında hiçbir sınır, hiçbir ‘sınır çizgisi’ olmayışıyla belli olur. Tam tersine, (bir sanat yapıtının kendi nesnel birleşimi içinde, sözden, hareketten, renkten, hacimden, tondan başka bir şey bulunmadığı için), sanat yapıtında her şey biçim olduğu gibi; (bir sanat yapıtının kendi biçimi ile tüm yönleriyle bu biçimin her ögesinin içinde, belirli bir şiirsel anlam, dile gelecek belli bir şey saklı olduğu için de), sanat yapıtında, her şey içeriktir aynı zamanda. Bu nedenle, bir sanat yapıtında içerik ile biçim anlam ile işaret, birbirinden nasıl ayrılıyorsa öyle ayrılır; yani bir sanat yapıtında barınan manevi kapsam, manevi anlam, manevi bildirim olarak ve bu bildirimin, bu anlamın, bu kapsamın, söz, ton, hareket, işaret, renk ve plastik kitle halinde, maddi cisimlendirilişi olarak.”*³²

³¹ Aziz Çalışlar, a.g.y., ss: 33-34.

³² Moissej Kagan, *Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat*, Çev: Aziz Çalışlar, Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul 1982, ss: 403-404.

Bu bakış açısıyla Kagan, sanat yapıtındaki anlamın yapıtın dışında, örneğin yaşamda ya da sanatçının dünyaya bakış açısında aranamayacağını savunmaktadır. Anlam ya da içerik, ya da düşünsel öz, tıpkı biçim gibi, yapıtta içkindir ve biçimden ayrı düşünülemez.³³ Bu noktada yine Aristoteles'e dönecek olursak, düşünürün ögesel değerlendirmede belirttiği “düşünceler”, dramatik tasarımın tematiğini, yani düşünsel içeriğini var eder. Dramatik tasarım içerik açısından ele alındığında karmaşık bir yapıyla karşılaşırız. Aristoteles, *düşünceden* ne anlamamız gerektiğini şöyle açıklamaktadır: “... *düşünce deyince de kendisiyle komuşanların bir şey kanıtladığı ya da genel bir hakikate ifade verdikleri şeyi anlıyorum.*”³⁴ Burada “kanıtlama” ve “genel bir hakikat” kavramları dikkati çekmektedir. Kagan ise, düşünsel içeriğin temel öğelerinden biri olan tema kavramı ile ilgili şunları söyler: “... ‘tema’ kavramı, *daha genel-olan, daha genel anlamda bir şeyi; ‘konu’ kavramı ise, daha tikel-olan, somut-olan bir şeyi kapsar. Konu, bir hikaye okuduğumuz, bir resme baktığımız, sahne ya da perdede bir oyun izlediğimiz zaman, doğrudan doğruya algıladığımız dış aksiyondur; tema ise; görmesek de, işitmesek de, kavramamız gereken şekilde, bu aksiyomun iç anlamıdır.*”³⁵ Temanın içeriğe egemen olan başlıca düşünce olduğunu söyleyebiliriz öyleyse. **Gösterim Terimleri Sözlüğü** de “tema” kavramını “asal düşünce” olarak açıklar.³⁶ Murat Tuncay temayla ilgili iki noktanın altını çizer. Tema yorum içermeksizin konuya yayılan ana düşüncedir ve ana temanın yanında yan temalar da olabilir. Yani bir yapıtta birden fazla tema olabilir.³⁷ Temanın sanatçının yorumuyla biçimlendirilişi konusunda ise Kagan şunları söyler: “... *bir yapıtın teması, o yapıtın içeriğinin yalnızca bir yanıdır. Öbür yanı, temanın düşünsel olarak işlenişinden, yorumlanışından, sanatçının temayı fikirsel-şiiirsel olarak sergileyiş şekli ve tarzından gelir. (...) bir sanat yapıtında mutlaka fikirsel bir kapsam vardır; bir sanat yapıtında, sanatçının yaşama ilişkin tasarısı, yaşam üstüne yargısı, yaşamı değerlendirişi mutlaka kendi ifadesini bulur. Sanatta tezliliğin kapsamı, taşıdığı fikirsel kapsamın varolabilmesi olasılığından yalnızca bir tanesidir. Bir yapıtın tezli bir yapıt*

³³ A.g.y., s. 404.

³⁴ Aristoteles, a.g.y., s. 23.

³⁵ Moissej Kagan, a.g.y., s. 405.

³⁶ Özdemir Nutku, **Gösterim Terimleri Sözlüğü**, s. 137.

³⁷ Murat Tuncay, a.g.y., s. 27.

olabilmesi için, fikrin yapının 'metni' içinde cisimleşmiş olması gerekir; tezli olmayan bir yapıtta ise, fikir, belli bir ölçüde 'metnin altında' dile gelir. Bu birinci durumda tema, doğrudan doğruya fikre 'dönüştür'; ikincisindeyse, temanın bu şekilde 'dönüşmesi' yapının içinde değil, okuyanın bilincinde yer alır, yeter ki, yapıttaki fikir metnin altında verilmiş olsun." ³⁸ Kagan'ın belirttiği, temayı yönlendiren fikrin bu ikili konumu, Tuncay'ın, dramatik tasarımda içeriğin diğer öğeleri olan "önerme" ve "mesaj" kavramlarıyla ilgili açıklamalarını destekleyici niteliktedir. Tuncay, aslında bir felsefe kavramı olan önermenin, dramatik bir önermeye dönüşme sürecini şöyle açıklar: "*Bir felsefe kavramı olan önerme, herhangi bir komudaki yargıyı, karşıt fikirlerin çatışmasıyla gelişen eylem sonucu çözümleyip bir mesajda kanıtlayan mantık yürütme biçimi şeklinde tanımlanabilir. (...) Dramatik bir önermede önermenin tartışma kavramı içine giren karşıtlık ve çelişkilerin dramatik bir boyut içermesi yanında estetik bir kaygı taşıması da esastır. Dramatik bir önermenin çatışma özelliği gösteren, düşünsel ve toplumsal boyutlar taşıyan, karşıtlık ve çelişkilerin ilginçlik ve inandırıcılık dengesi kurulmuş, yoğun ve devingen bir gelişim ortamında oynanabilir bir biçim özelliğiyle ele alınmış ve sonuçlandırılmış olması gerekmektedir.*" ³⁹ Buradan da anlaşılacağı gibi, önermenin ortaya çıkarılabilmesi metin üzerinde kapsamlı bir çalışma gerektirir. Mesaj ise, önerme ile ilişkili bir sonuçtur. Mesaj, oyunun bitiminde yazarın seyircilerin belleklerinde kalmasını istediği yargıdır.⁴⁰ Önerme, yapısından dolayı kuruluşunda teknik bir takım özellikler gerektirirken, mesaj yalnızca yargı bildirmekle yükümlüdür.

Son olarak, dramanın kapsamı ile ilgili bir fikir edinebilmek için, onun farklı bakış açılarıyla yapılan tanımlarını gözden geçirelim:

"Tiyatronun temel kavramları daima yaşayacaktır; bir oyunun yaşamı belli sınırlar içine hapsedmesinin ve ona yoğunlaşmasının gerekliliği gibi." ⁴¹

³⁸ Moissej Kagan, a.g.y., ss: 408,412.

³⁹ Murat Tuncay, a.g.y., ss: 28-29.

⁴⁰ A.g.y., s. 29.

⁴¹ J.L. Styan, *The Elements of Drama*, Cambridge University Press, Cambridge 1960, s. 170.

*“Dramayı yaşamın yansıması olarak görmek doğru değildir; fakat, karmaşık hareket tarzına karşın, ona müdahale eden bir şey olarak görülebilir... Bir oyun yaşamı yansıtmak yerine kendini yansıtır.”*⁴²

*“Bütün sanatlar şu ya da bu şekilde hayatı taklit etmenin yollarını arar; ancak hiçbirini bunu drama kadar etkileyici ve tam anlamıyla yapamaz.”*⁴³

Birbirinden oldukça farklı olan bu görüşlerin ortak paydası dramanın yaşamla ilişkisidir. İster geleneksel bir anlayışla yaşamı yansılansın, ister özerk, ve hatta yaşama müdahale eden bir kimliği olduğu kabul edilsin, drama kendisini yaşamla tanımlayan, “yaşamla ilişkili” bir şeydir.

⁴² Richard Hornby, **Drama, Metadrama and Perception**, Associated University Presses Inc., London and Toronto 1986, s. 17.

⁴³ Matthew Arnold; aktaran: John Cadden, a.g.y., s. 52.

I. DRAM SANATININ TEMELİ : EYLEM

Tiyatro kavramlarının en karmaşıklarından biridir *eylem* (aksiyon). Bu durum sözcüğün birçok anlamsal katmanı barındırmasından kaynaklanır. *Eylemin* bir “hareketi” içerdiği kesindir. Karmaşa hareketin nerede ve nasıl olduğu sorularının değişik şekillerde yanıtlanmasından doğmaktadır. Örneğin geleneksel *eylem* sınıflandırmaları, genellikle hareketin gerçekleştiği yer göz önüne alınarak yapılır. Çünkü *tiyatral eylem* bir çok yerde gerçekleşmektedir; olay dizisinin dışsal gelişiminde, oyunun anlamında, karakterin psikolojik durumunda, gövdesel durumunda vb. Bu durumda *eylem* “dış eylem”, “iç eylem”, “psikolojik eylem”, “gövdesel eylem” vb. adlarla nitelendirilir. Ancak bu tarz bir sınıflandırma konumuzun dışındadır. Biz bu bölümde *tiyatral eylemin* en bütüncül alt başlıklarından biri olan, yani dramatik yapıda gerçekleşen *eylemi* ifade eden *dramatik eylem* kavramı üzerinde duracağız. Aslına bakılırsa *dramatik eylem* de geleneksel bir tavırla *eylemin* gerçekleştiği yer dikkate alınarak yapılmış bir adlandırmadır. Bu yüzden bu kavram sık sık *olay dizisiyle* karıştırılır. İki kavramın birbirini karşıladığı düşünüldükçe birbirlerinin yerine kullanılır. Ancak *dramatik eylem olay dizisinden* farklı bir yapıdır. Aşağıdaki çizelgede görüleceği gibi Batı dillerinde de dramatik tasarımın bu öğelerinin her biri ayrı ayrı adlandırılmıştır.⁴⁴

Türkçe	Olay Dizisi	Dramatik Eylem
İngilizce	Plot	Action / Story
Almanca	Verwicklung/İntrigue	Handlung
Fransızca	İntrigue	Action

Karışıklık her zaman olduğu gibi kavramların Türkçeleştirilmemesinden ya da kullanımda Türkçelerinin tercih edilmemesinden kaynaklanmaktadır. Dilimize Fransızcadan geçen ve “*eylem*” olarak Türkçeleştirilen kavramı, Almandaca “*handlung*” terimi karşılamaktadır:

⁴⁴Bkz. Özdemir Nutku, *Gösterim Terimleri Sözlüğü*. TDK Yayınları. İstanbul 1982.

“Handlung: (Grek: *Praxis*, İng.: *Story*, Frs.: *Action*) Olayların konsantrasyonu, iç olaylarla dış olaylar arasındaki diyalektik, **dramatik gelişimin derin yapısı** olarak sahnedeki olayın tüm süreci.

(Epizotların yüzeysel bağlantısı *Intrigue*) Kapalı biçimde-tragedyada- *handlung*, bölümlerin birliği, bütünlüğü, kapalılığı ve benzersizliği ile karakterize edilir. Geniş bir öykü kriz anında ele alınır, ... amaçlı olarak doruğa yükseltilir, daha sonra ise felakete doğru trendi düşer. *Handlungun* her bir ögesi(sahne, perde), eksiksiz olarak diğerini koşul yapar. Seyircinin heyecanı bitişe yönelir. *Handlung* yüksek, daha üst bir düşünceyi yansıtır; böylece ruhsal zenginliğe ulaşma ve dünyevi olandan kurtulma eğilimi oluşur... Dramanın açık biçiminde (trajikomik tiyatro, epik tiyatro) somun açıklığı ile, oyun akışındaki gerilim ile *handlung* karakterize edilir... Dış olaylar *handlungun* içine alınır. Böylece dramatik dolgunluk gerçekleşmiş olur... bölümlerin kopuk olarak yan yana getirilmesi tehlikesi konsantre edilmiş yapı biçimleriyle aşılmaya çalışılır... Bütünün anlamının, aynı şeyin varyasyon ya da tekrar ile konsantre edilmesi yoluyla, ya da çengellenen metafor ile (örn. *Woyzeck*’te bıçak) , epik ya da lirik yorum biçiminde ortaya çıktığı uyum noktası yakalanır (örn. *Lenzen’in Askerleri*’ndeki Büyükanne şarkısı, *Woyzeck*’teki Büyükanne masalı, Brecht’in *Bay Puntila ve Uşağı*’ndaki *Fin* öyküleri). ”⁴⁵

Görüldüğü gibi, *handlung*, dramatik gelişimin derin yapısı olarak ele alınmakta, ancak daha yoğun olduğu vurgulanmaktadır. Aynı kaynak *intrigeyi* açıklarken *handlungla* ilişkisini şöyle ortaya koyar:

⁴⁵ Manfred Brauneck-Gerard Schneilin. **Theater Lexikon**. Rowohlt Enzyklöpaedie. Hamburg 1992, s. 405.

“**Intrige:** (Lat. *Intricare*-tiyatroda çatışmanın gelişmesi-, İt. *Intrige*, Frs. *Intrigue*) Almancada İtalyanca ve Fransızcadan daha dar anlamda, genelde ‘*entrika*’ anlamında kullanılır. Bu nedenle daha çok komedide kullanılır... Fransızcada, *intrige*, Klasik dönemden beri sıralamanın katı nedenselliği, olayların somut, görünür dış gelişimi olarak anlaşılmaktadır. Marmontel’e göre *intrige*, her olayın bir halkasını oluşturduğu bir zincirdir (1787). A. Simon için ise, *intrige* oyunun komusudur, durumların oyunudur, olayların düğümüdür. **Handlung bu konunun derin dinamiğidir.** Bu bağlamda *intrige* İngilizcedeki *plotla* özdeşir.”⁴⁶

Böylece *handlungun* yani *eylemin*, dramatik tasarımın temel öğelerinden biri olan *olay dizisinin* “*derin dinamiği*” olarak kabul edildiği açıkça ortaya çıkmaktadır. Öyleyse *dramatik eylem*, bir anlamda *olay dizisinin* “iskeletidir”; onun hareket etmesini sağlarken, aynı zamanda hareket tarzı üzerinde de belirleyici olmaktadır. Peki *dramatik eylemin* kendisi nasıl ortaya çıkar ve nasıl ilerler? Bu soruları yanıtlamak için onun bileşenlerini çözümlemeye çalışalım. **Drama Dictionary**’de de *eylem* için şunlar söylenir:

“... bir haberci sahneye geldiğinde, o-eylem-, onun tarif ettiği olaylar değil, eylemin bölümleri şeklinde olan konuşmasıdır. Bu anlamda *eylem*, yazarın seçtiği öyküyü düzenlemesinin ve onu zaman boyunca hareket ettirmenin bir yoludur. Bu farklı eylem türlerini doğurur: **Yükselen ve düşen eylem** (hızla gelişen ve düşen); **kararlaştırılmış ya da haber verilmiş eylem**; **iç(zihinsel) ya da dış (fiziksel) eylem**; **birincil ve ikincil eylem**(ana ya da yan olay dizisi), **grup eylemi ya da bireysel eylem** ve **kapalı**(dördüncü dıvar) ya da **açık**(seyirciyi farkedene) *eylem*. Sözcük aynı zamanda şiddet sahnesi hareketini de bildirebilir, fakat

⁴⁶ A.g.y.. s. 453.

Hamlet'in soliloğu gibi düşünceli ve sessiz anlar hariç tutulmamalıdır. 'To be or not to be'yi dramatik eylemin dışında saymak zor olabilir. Eylem karakterin zihninde de gerçekleşebilir.

Aristoteles, Poetika'nın 7. Bölümünde terimin kesin kullanımını gerçekleştirir: '... tragedya, herhangi bir genişlikte tamamlanmış ve bütün bir hareketin-eylemin taklididir. Bir bütünün başı, ortası ve sonu vardır.' Aristoteles burada sözcüğü, oyunun alındığı(kaynaklandığı) orijinal öykü anlamında kullanıyormuş gibi görünür. Fakat 9. ve 10. Bölümdeki yani sonraki yorumlar, onun hem orijinal materyel örneği, hem de oyunun kendisi(oyun düzeni) olarak dikkate alındığını akla getirir."⁴⁷

Bu tanımda da “hareket” ögesinin eylemin temel bileşenlerinden olduğu doğrulanmaktadır. “... eylem yazarın seçtiği öyküyü düzenlemesinin ve onu zaman boyunca hareket ettirmesinin bir yoludur.” derken karşımıza bir başka önemli öge çıkıyor: “Zaman”. Peki zamanın içinde bu hareket neden ve nasıl gerçekleşiyor? Lajos Egri bu soruyu çok güzel bir örnekle yanıtlıyor: “Bir otomobili hareket ettirmek isterseniz –bu sizin önermenizdir- önce kontağı açarsınız, benzin ateşlenir. Eğer herhangi bir nedenle, başka bir ateşleme (çatışma) daha olmazsa, araba (piyesiniz gibi) yerinden kımıldamaz (duruk kalır). Öte yandan, benzin rahatça akar, bir ateşleme başka bir ateşlemeye neden olursa (çatışma, çatışma yaratırsa), o zaman motor sağlıklı çalışmaya başlar. Böylece araba da (piyesiniz de) hareket eder. Birçok küçük patlamalardır arabayı hareket ettiren. Tekerleklerin büyük hareketini sağlamak için bir değil, iki değil, birçok küçük harekete gereksinme vardır.”⁴⁸ Böylece, bu “hareket eden otomobil” örneğini çözümleyerek bizi dramatik eylem tanımında sonuca götürecek olan şu çıkarımları üretebiliriz:

⁴⁷ Terry Hodgson, a.g.y., s. 10.

⁴⁸ Lajos Egri, a.g.y., s. 201.

- a. *Eylemin* “harekete geçmesinin” nedeni oyunun önermesidir. Varmak istediğimiz yer, yani iletmek istediğimiz düşünce dolayısıyla bu hareketi yaratıyoruz.
- b. *Eylemin* “hareket etmesinin”(asal hareketinin) nedeni, (tıpkı belli bir ateşleme mekanizmasıyla benzini bir enerji kaynağı olarak kullanan bir otomobil gibi), *belli bir amaç doğrultusunda harekete geçen karşıtlıkların savaşımından doğan çatışmanın yarattığı durum değişiklikleridir*. Bu bakış açısıyla eylemin enerji kaynağı “çatışma” olmaktadır. Hareketin içerdiği öğeler de şunlardır: “Çatışma” ve “durum”. *Dramatik eylem*, “değişikliğe uğrayarak art arda dizilen durumların oluşturduğu bir harekettir” ve bu hareket bütün hareketler için olduğu gibi “zamana” gereksinim duyar.
- c. “Hareketin sürekliliği” için çatışmanın da sürekli olması gerekir.
- ç. “Hareketin karakteri” *dramatik eylemi* sınıflandırmamızı olanaklı kılmaktadır. Hareketin karakterini, doğal olarak çatışmanın karakteri belirlemektedir.

Şimdi *dramatik eyleme* dair bu düşüncelerin bilinen bir oyun üzerinde nasıl somutlaştığını görelim: Bu örnekleme için Shakespeare’in olgunluk dönemi yapıtlarından **Macbeth**’i kullanacağız. **Macbeth**’in *olay dizisi* ve *dramatik eylemin* yapısı şöyledir:

✓ *Norveç kralı ve Cawdor beyi birleşerek İskoçya kralı Duncan’a saldırmışlar, Macbeth bu saldırıyı püskürtmüş ve yenilen Norveç kralı tazminat ödemeye mahkum olmuştur. Duncan Cawdor beyini ölüme mahkum eder; aynı zamanda amcasının oğlu olan Macbeth’i de Cawdor beyi yapar.*

Serim sahnesi. Sonraki sahnelerde **harekete geçecek olan eylem için ilk hazırlık**: Macbeth’in Cawdor beyliğine getirilmesi.

- ✓ *Macbeth ve Banquo'nun karşısına çıkan cadılar, Macbeth'e Cawdor beyi olduğunu ve kral olacağını, Banquo'ya da krallar yetiştireceğini söylerler.*

Serim devam ediyor. **Harekete geçecek eylem için ikinci hazırlık** : Hırslı Macbeth'in cadıların kehanetleriyle kamçılanması.

- ✓ *Ross ve Angus Macbeth'e Cawdor beyi olduğunu haber verirler.*

I. Durum değişikliği : İlk kehanet doğrulanır; Cawdor beyi olduğunu öğrenen Macbeth ötesini de isteyecektir elbet ve **eylem harekete geçer**.

- ✓ *Duncan Macbeth ve Banquo'yu kutlar ve büyük oğlu Malcolm'ı tahtının varisi ilan ederek zaferi Macbeth'in evinde kutlamaya karar verir.*

Asal çatışma için hazırlık. (Duncan Macbeth'in evine giderek ona cinayet için fırsat veriyor.)

- ✓ *Macbeth erken gidip hazırlık yapmak bahanesiyle topluluktan ayrılır ve olanları bir mektupla Lady Macbeth'e bildirir.*
- ✓ *Macbeth ve Lady Macbeth Duncan'ı öldürmeye karar verir ve plan yaparlar.*
- ✓ *Macbeth Duncan'ı uyurken öldürür.*
- ✓ *Lady Macbeth, Macbeth'in korku ve telaştan umuttuğu ayrıntıları tamamlar. Kralın kapısında uyuyan adamların ellerine yüzlerine kan bulaştırır.*

II. Durum değişikliği: Macbeth ve Lady Macbeth Duncan'ı öldürerek iktidara giden yoldaki ilk engeli kaldırıyorlar. Asal çatışma başlamıştır. **Eylem asal hareketine başlamıştır**. Çünkü asal karşıtlıklar hareketlenmiştir. Yani iktidara yürüyen Macbeth ve karısı ile iktidarın meşru sahipleri çatışmaya girmişlerdir.

- ✓ *Ölü kralı ilkin Macduff görür. Macbeth öfkesine hakim olamamış gibi yaparak elleri yüzleri kanlı şaşkın adamları öldürür. Yaşamlarının tehlikede olduğunu anlayan Duncan'ın büyük oğlu Malcolm İngiltere'ye, küçük oğlu Donalbain İrlanda'ya kaçmaya karar verir.*

III. Durum değişikliği: İktidarın meşru varisleri Malcolm ve Donalbain canlarını tehlikede görüp İrlanda'ya kaçarlar. Bu hareketleri sonradan Macbeth'i devirecek olan muhalefetin oluşması yolunda ilk adım da kabul edilebilir.

- ✓ *Kralın oğullarının kaçması kuşku yaratır, Macbeth kral olur.*

IV. Durum değişikliği : Macbeth kral olur.

- ✓ *Macbeth Banquo'yu sinsice öldürtür. Banquo'nun oğlu Fleance kaçar.*

V. Durum değişikliği: Macbeth iktidarı elinde tutabilmek için önemli bir tehlike olarak gördüğü Banquo'yu öldürtüyor. Bu, Macbeth ve iktidar engeli(Banquo) arasında yeni bir çatışmadır. Kazanan Macbeth.

- ✓ *Macbeth şölende kendi yerinde Banquo'nun hayaletinin oturduğunu görür, içine düştüğü tatsız durum şölenin dağılmasına neden olur.*

Macbeth'te iç hesaplaşma. Böylece cinayet öncesinde ve cinayet anında bir engel olarak kendini gösteren Macbeth'in vicdanı da içsel bir karşıtlık olarak iktidar sahibi Macbeth'le çatışmaya girmiştir.

- ✓ *Macduff, Macbeth'e karşı İngiltere kralından yardım istemeye gider. Çevresindekiler yavaş yavaş Macbeth'ten kuşku dıymaya ve uzaklaşmaya başlarlar.*

VI. Durum değişikliği: Macduff, Macbeth'e karşı muhalefeti örgütlemeye başlamıştır. Şimdiye dek karşıtlığın Macbeth tarafı aktifken, bu yeni hareketle öteki taraf da (iktidarın meşru sahipleri) harekete geçmiştir; çatışma güçlenerek sürmektedir. Burası eylemin dönüm noktası, yani doruktur.

- ✓ *Durumumu tehlikede gören Macbeth yeniden cadıları görmeye gider. Cadılar Macduff'tan sakınmasını, ana rahminden çıkmış kimseden ve Birnam ormanı yürümedikçe hiçbir şeyden korkmamasını öğütlerler. Banquo'nun soyundan sekiz kral yetişeceğini bildirirler.*

VII. Durum değişikliği: Cadılar Macbeth'e iktidarının tuhaf sonundan (ancak yine de sondur söz ettikleri) söz ederek onu rahatlatıyorlar.

- ✓ *Macbeth Macduff'un karısını ve çocuklarını öldürtür.*
- ✓ *Malcolm ve Macduff, İngiltere kralının desteğiyle, Macbeth'le çarpışmak için kuvvet toplarlar.*

VIII. Durum değişikliği : Macbeth, Macduff'ın ailesini öldürterek onu büsbütün kıskırtır.

IX. Durum değişikliği: Macduff ve Malcolm, İngiltere kralının desteğiyle hızla muhalefeti toparlamaktadır.

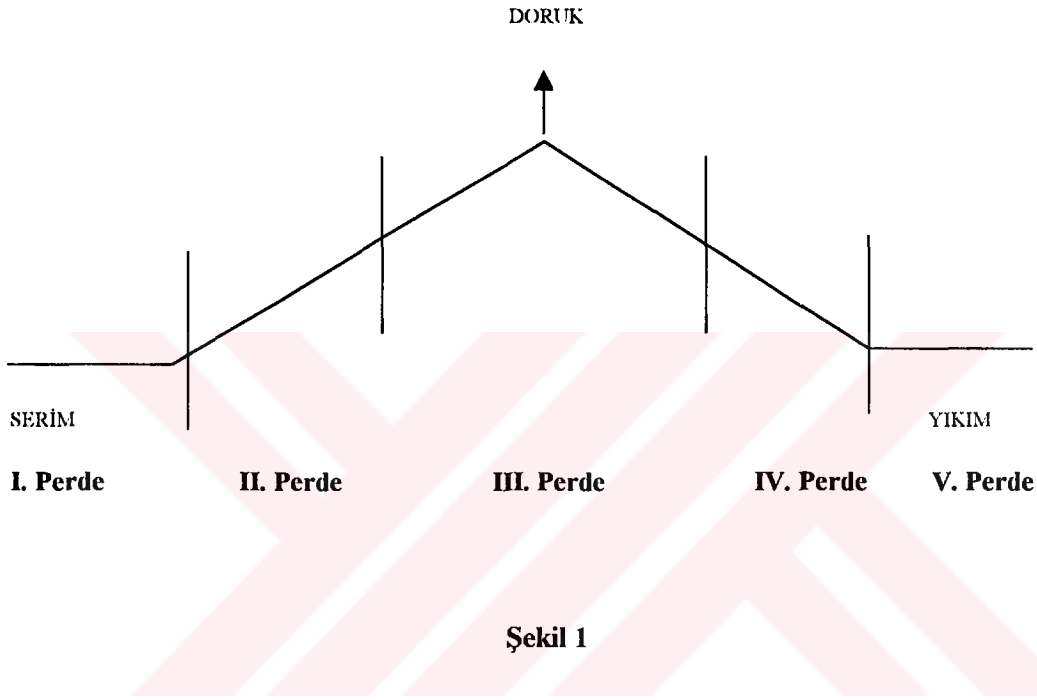
- ✓ *Lady Macbeth delirir ve işledikleri cinayeti anlatır.*
- ✓ *Macduff, binlerce askerle Dunsinane'e gelen İngiltere ordusunu, Birnam ormanındaki ağaç dallarıyla kamufle eder.*
- ✓ *Lady Macbeth intihar eder.*
- ✓ *Haberci Birnam ormanının yürüdüğünü haber verir.*
- ✓ *Tüm yandaşları Macbeth'i terkeder.*
- ✓ *Sezaryenle doğmuş olan Macduff, Macbeth'i öldürür.*

X. Durum değişikliği: Lady Macbeth'in delirmesi. Macbeth iktidara giden yoldaki en güvenilir müttefikini kaybediyor.

XI. Durum değişikliği : Birnam ormanında kamuflej. Kehanetin gerçekleşeceği yolunda ilk işaret. **Asal hareket sona erer.**

Hareketin sürekliliği, Macbeth'in iktidar hırsı uğruna Duncan'la, Banquo'yla, Duncan'ın oğulları ve Macduff'la girdiği çatışmanın yanısıra kendi vicdanıyla yaşadığı iç çatışma aracılığıyla sağlanır.

Hareketin karakteri ise G.B. Tennyson'un, 5 perdelik Elizabeth dönemi oyunları ile ilgili aşağıdaki yapı çözümlemesine benzemektedir:⁴⁹



II. ve III. Perdeler *eylemin yükselişini* anlatmak için “*yükselen eylem*” olarak adlandırılmışlardır. Dönüşüm ve *eylemin düşüşü* III. Perdenin sonuna doğru gerçekleşir. IV. Perdede tümüyle *eylemin düşüşüyle* ilgilidir. Bu bölüm “*düşen eylem*” olarak adlandırılır. V. Perdede ise kahramanların trajik sonlarını görürüz.⁵⁰ Bir de bu şemada dikkati çeken önemli bir nokta daha vardır: Şemanın içerdiği çizgisel gelişimin tümüne *olay dizisi* diyebiliriz. *Olay dizisi* oyunla birlikte başlar ve oyunun sonuna dek sürer. Yani 5 perdelik gelişimin tümünü kapsar. *Dramatik eylem* ise, şemadan da görüleceği üzere, *olay dizisinin* çizgisel gelişiminde bir

⁴⁹ G.B. Tennyson, *An Introduction to Drama*, Holt Rinehart and Winston Inc, New York 1967, s. 21

⁵⁰ Bkz. . a.g.y., s. 22.

“kırılmayla” başlar, (Elizabeth dönemi tragedyalarına özgü olarak) simetri oluşturacak biçimde kırılmayı yineler ve üçüncü kırılmayla sona erer. Böylece şemanın ortasındaki üçgeni andıran bölüm *dramatik eyleme* karşılık gelirken, *olay dizisinin* şemanın tamamına yayıldığı gözlenmektedir. Ayrıca *olay dizisinin* hareketini sağlayan ve bu harekete belli bir karakter kazandıran ögenin *dramatik eylem* olduğu da görülmektedir (bkz. Tablo 1). Öyleyse, bu örneklemenin ışığında, sonuç olarak şunları söyleyebiliriz: Dramatik tasarımda yapının en temel öğelerinden biri kabul ettiğimiz *olay dizisindeki* derin gelişim olan *dramatik eylem*, önermeyle ilişkili belli bir nedene bağlı olarak başlayan, çatışmaların yarattığı durum değişikliklerinin art arda dizilmesi aracılığıyla ilerleyen, belli bir yerde ve zamanda gerçekleşen, (genellikle çatışmanın karakteri tarafından belirlenen) belli bir karaktere sahip olan, sona erdiğinde oyunun temel anlamını ortaya çıkaran bir harekettir.

Dramatik eylem ve *olay dizisi* arasındaki en belirgin farklardan biri, *olay dizisinin* “pasif” durumlar içerebilmesine karşılık, *dramatik eylemin* tümüyle “aktif” durumlardan oluşmasıdır.

1. Dramatik Eylemin Doğası

Bu bölümde şu soruların yanıtlarını arayacağız:

- Dramatik eylemin* doğası nedir?
- Dramatik eylem* nasıl ilerler?
- Dramatik eylem* nasıl yükselir / düşer?

Kenneth Macgowan, *A Primer of Playwriting*'de St. John Ervine'in şu düşüncelerinden yola çıkarak *dramatik eylemin* yalnızca gövdesel hareketle değil, söz ve düşünceyle de oluşturulduğunu belirtir:

“Bir oyunda eylemden bahsettiğimizde, bir karakterin bir yerden diğerine atlayışının kastedildiğini düşünen birçok

Yükselen Eylem (Rising Action) Düşen Eylem (Falling Action)

6

Macduff'ın İngiltere'den yardım istemesi: Muhalefetin örgütlenişi

5

Banquo'nun öldürülmesi, hayaletinin Macbeth'e görünmesi.

4

Macbeth'in kral olması.

3

Duncan'ın oğullarının kaçı. (Aynı zamanda muhalefeti oluş- tırarak çekirdek olarak düşünmü- lebilir.)

2

Duncan'ın öldürülmesi.

1

İlk kehanetin doğrulanması: Macbeth Cawdor Beyi olduğunu öğreniyor.

5

2. kehanetle bildirilen ironik son: Macbeth kendi sonunu inandırıcı bulmuyor

4

Macbeth'in Macduff'ın karısını ve çocuklarını öldürtmesi

3

Macduff ve Malcolm İngiltere kralının desteğiyle muhalefet toparlarlar

2

Lady Macbeth'in delirmesi

1

Birnam ormanında kamufaj: 2. kehanetin gerçekleşmesi: seçtiği yolunda ilk işaret.

Tablo 1 - Macbeth: Dramatik eylem durum değişiklikleriyle ilerler.

*insan vardır. İnsanlar girdiğinde veya çıktığında bir oyunda hareket olduğunu düşünürler. Onlara eylemden bahsettiğimizde hemen bunun bir şeyler yapmak olduğunu tahmin ederler. Böylece karakterin biri şapkasının üzerine oturduğunda veya bir kilimin üzerine düştüğünde kendi kendilerine 'bu bir eylem, şu bir hareket' derler... Eylemin birçok türü vardır. İnsanların ne yaptığını, ne söylediğini veya ne düşündüğünü içerebilir. Etkinlik oyunu bir durumdan diğerine taşıma gücünde yatar. "*⁵¹

Ervine'e göre belirleyici olan eylemin ortaya konuluş şekli değil, oyunu bir durumdan ötekine taşıyabilme gücüdür. Çünkü bu "hareket" demektir. Hareketse dramatiğin temel anlatım aracıdır. Macgowan, *dramatik eylemi* oluşturmada sözün gövdesel hareketten daha önemli olduğunu düşünür:

*"Fiziksel eylem, sözcüklerle oluşturulan karakterlerin eylemi veya psikolojik eylem kadar nadiren önem taşır ve bu oldukça sorunlu bir durumdur. Oyun yazarı, hikayesindeki ne tür fiziksel eylemlerin sahnelenmeye uygun olduğuna ve hangi türlerin sahne arkasında daha iyi oynanacağına karar vermek zorundadır. Eylem şiddetli olduğunda bu kısmen önem taşır. Bir tokat, fiziksel bir dövüş veya bir cinayet seyircinin önünde kolaylıkla gösterilebilir. Ancak çok fazla fiziksel eylem oyunun etkisini bozup melodrama dönüştürür, hatta gülünç hale sokabilir... Sahne üzerinde yürümenin ötesine gidebilen fiziksel bir eylemin birçok iyi dramada çok az bir rolü vardır ve fiziksel şiddet ondan da az bir rol oynar. "*⁵²

⁵¹ Aktaran: Kenneth Macgowan. *A Primer of Playwriting*. Dolphin Books, New York 1962. s. 101.

⁵² A.g.y., ss: 103-104.

Macgowan *eylemin* sözle ilişkisine dair düşüncelerini somutlaştırmak için fiziksel *eylem* olarak yalnızca kavgâ ve tecavüz sahnelerini içeren **Arzu Tramvayı**, biri başarısız ve biri başarılı (sahne arkasında) olmak üzere iki intihar girişimini içeren **Martı** ve hiçbir fiziksel *eylem* içermeyen **Vişne Bahçesi** örneklerini verir.⁵³ Bu bağlamda **Macbeth** fiziksel *eylem* açısından oldukça zengindir. *Duncan*'ın, onun adamlarının, *Banquo*'nun, *Macduff*'in karısının ve çocuklarının, *Macbeth*'in öldürülmesi, *Lady Macbeth*'in intiharı gibi birçok şiddet sahnesi içerir. Üstelik bu fiziksel *eylemlerden* bazıları (*Duncan*'ın, *Banquo*'nun, *Macbeth*'in öldürülmesi gibi) oldukça güçlü durum değişiklikleri yaratarak *eylemin* gelişmesini sağlamışlardır. Ama cadıların *Macbeth*'le konuşması da *Duncan*'ın öldürülmesi kadar *dramatik eyleme* katkıda bulunmuştur. **Macbeth**'teki fiziksel *eylemin* yoğunluğu yapının yazıldığı dönemle açıklanabilir.

Macgowan, Barrie'nin “en iyi anlar daima kimsenin bir şey söylemediği zamanlarda ortaya çıkar” sözünü aktararak bu dramatik yoğunluğun daha çok tiyatrodâ yakalandığını, ancak bu tür sessizlik anlarının da daha önce “söylenenlerin” üzerine kurulduğunu belirtir.⁵⁴ Modern dramatik oyunlarda yürümenin ötesinde ya da şiddet boyutlarına varabilen bir fiziksel *eylemin* eskisince kullanılmadığını söylemek yanlış olmayacaktır. Öyleyse *dramatik eylemin* dramatik oyunlardaki başlıca taşıyıcısı sözdür, sonucuna varmak mümkün olabilir. *Dramatik eylem*, belirsizlik ve şaşırtmacalarla gelişmektedir. Belirsizlik ve şaşırtmaca bir tek şeye hizmet ederler: Gerilim yaratmak! Gerilim *dramatik eylemin* doğasının temel unsurudur. Çünkü *dramatik eylemin* yükselişini ve düşüşünü gerilim sağlamaktadır. Gerilimi Aziz Çalışlar şöyle tanımlar:

— “Gerilim ise, oyunun gelişim süreci içinde, çatışmanın yer almasıyla birlikte doruk noktasına doğru gittikçe yükselme ve doruk noktasından(düğüm) sonra gittikçe düşme biçiminde, oyunun sonu için ilgi ve heyecan uyandırmadır. Dramatik tiyatromun başlıca anlatım özelliklerinden olan

⁵³ Bkz.. a.g.y.. s. 104.

⁵⁴ Bkz.. a.g.y.. s. 105.

*gerilime epik tiyatroda rastlanmaz; epik tiyatroda, yabancılaşma etmeninin kullanılması yoluyla, gerilimin tam karşıtı olarak, oyunun 'soğutulması' vardır. "*⁵⁵

Dramatik eylemde gerilimin nasıl yaratıldığını ise S.W. Dawson şöyle açıklar:

*"Tiyatroda gerilimin birçok farklı türü vardır. (Farklı yöntemlerle anlaşılan bir konuşma ve iki karakter arasında olanlar gibi.) Ancak sürekli gerilim, verilen herhangi bir zamandaki durum ve tam eylem arasındadır. Hareketin tamamlanmasına dek bir oyun kusurlu bir denge durumunda kalır. Bu gerilimin en basit ve çarpıcı örneği belirsizlik durumudur. Bunu en açık olarak film ve televizyonlardaki popüler dramatik gösterilerde izleyebiliriz. Kadın kahraman tren raylarına bağlanır; yoğun, korkutucu, güçlü ve bilinçsiz olarak son kilometrelerin önü tıkanarak ekspres trenin önü kesilir, kurtarmak için çaresizce dört nala koşan beyaz atlı kahramanın da yolu kesilir. Melodram, yalnızca tek bir figüre bağlı ele alındığında, bir Batı kasabasının karartılmış ana caddesi ya da tabanca kılıfı üzerinde sinirli bir tablo çizen harekete hazır eller gibi basit terimlere indirgenebilen tiyatro türüdür. Popüler eğlencenin büyük dehaları Chaplin'in ya da Hitchcock'un, sıkıcı ya da bıktırıcı olmadan bir gerilimin ne kadar süreyle korunabileceğine ve maksimum etkisinin nasıl kırılabilceğine dair, bir tür deha sayılabilecek, içgüdüsel bilgileri vardır. "*⁵⁶

Dawson belirsizliği, gerilim yaratmanın temel aracı olarak görmektedir. Ona göre Çekhov kararsız ya da kısmen kararlı belirsizliğin mucididir; Ibsen, **Yapı Ustası**

⁵⁵ Aziz Çalışlar, a.g.y., s. 28.

Solness'in finali gibi, kimi en güçlü sahnelerini gücünü belirsizlikten alan bir gerilimle kurmuştur.⁵⁷

Dramatik tiyatrodaki gerilim yaratmanın bir diğer yolu ise “şaşırtmacadır” (sürpriz). Dawson, şaşırtmacayı, “*yeni bir unsurun, verili bir durumu bir an önce değiştirmek için, tanıtımı*” olarak tanımlar.⁵⁸

Demek oluyor ki, *dramatik eylemin*, çizgisel olarak ileriye doğru hareket ettiğini varsaydığımızda, bu hareket yükselişini ve düşüşünü ve aynı zamanda yükseliş ve düşüş açılarını içerdiği gerilimin düzeyine borçludur. Gerilimse belirsizlik ve şaşırtmacayla yaratılmaktadır. Gerilimin seyirciyle ilişkisi **Gösterim Terimleri Sözlüğü**'nde şöyle anlatılmaktadır:

*“Gerilim: 1. Seyircinin oyuna olan ilgisinde süreklilik sağlayan düğüm, çatışma ve gizlilik anları. 2. Oyuncunun belirli tepkileri, fiziksel hareketler yoluyla gerilime götürmesi. Doğal olarak gerilim, daha çok seyirci üzerinde yaratılan etkinin ölçüsüyle orantılıdır.”*⁵⁹

Gerilim, diğer öğelerden farklı olarak, *eylemin* seyirci ile ilişkisinde ortaya çıkan bir öğe olarak belirmektedir.

Sonuç olarak başlangıçta sorduğumuz soruları şu şekilde yanıtlayabiliriz: *Dramatik eylem*, ağırlıklı olarak sözle taşınır; durum değişiklikleriyle oluşur ve (hareketli doğası gereği) ilerler; seyirciyle ilişkisinde ortaya çıkan gerilim dolayısıyla da yükselir ve aynı nedenle düşer.

⁵⁶ S.W. Dawson, a.g.y., s. 65.

⁵⁷ A.g.y., s. 66.

⁵⁸ A.g.y., s. 68.

⁵⁹ Özdemir Nutku, **Gösterim Terimleri Sözlüğü**, s. 56.

2. Dramatik Eylem Türleri

Olay dizisinin derin dinamiği olarak *dramatik eylem*, hareket ederek var olan bir yapıdır. Yani *dramatik eylemin* doğası belli bir tarzda hareket etmektir. Dramanın tarihsel gelişim süreci içerisinde ortaya çıkan oyun yapıları göz önüne alındığında *dramatik eylemin* hareket tarzlarının çok çeşitli olmadığını söyleyebiliriz. *Dramatik eylem*, başlıca iki türde hareket etmektedir: Doğrusal ve dairesel.

A. Doğrusal Dramatik Eylem :

Dramatik eylem, olay dizisinin hareketinin yönünü, tarzını belirleyen bir iskelettir. Yani dramatik yapıdaki hareketi belirleyen *dramatik eylemdir*. Buna karşın, olay dizisinin yapısı da *dramatik eylemin* yapısı hakkında bize fikir verir. Dramanın üç temel yönelişinde, olay dizisinin uğradığı yapısal değişim, *dramatik eylemin* de değişime uğradığını göstermektedir. Her ne kadar yaşamı kavrayışları farklı olsa da dramatik ve epik oyunlar, “kavranabilir” ve “değiştirilebilir” bir dünya anlayışının sözcülüğünü yaparlar. Hebbel’in *Maria Magdalena*’sındaki Anton Usta gibi, baş oyun kahramanları çözümü bulamasa da, anlayamasa da, dünya, toplumsal gelişim süreci açıklanabilir bir süreçtir; kaotik değildir. Dramatik ve epik oyunların bu ortak noktası, bu oyunlardaki *dramatik eylemi* de belli noktalarda ortak kılar. Bu da doğrusal harekettir. Ancak dramatik ve epik oyunlardaki doğrusal hareket birbirinden farklıdır. Bu farklılığı, bu oyunlardaki olay dizilerinin kuruluş biçimi ortaya koyar.

a) Sürekli (kesiksiz) Doğrusal Eylem :

Kapalı biçim oyunlardaki *dramatik eylemin* karakteristik hareket tarzıdır. *Dramatik eylemin* süreklilik göstermesi, bu tarz oyunların “birlikli” yapısından, özellikle eylem birliğinden kaynaklanır. Olay dizisi zincirleme bir gelişim gösterir. Genel olarak klasik anlamda düğümlerden kaynaklanan gerilim, sürekli doğrusal eylemi belli oranlarda yükseltir, düşürür; bu durum “yükselen” ve “düşen” eylemi yaratır. *Dramatik eylemin* yükselmesini ve düşmesini tayin eden öge “doruktur”.

Eylem doruğa dek yükselir, dorukta belli bir kırılmaya uğradıktan sonra düşer. Dramanın gelişim süreci içerisinde, doruk noktanın yeri de açıkça gözlenebilen bir biçimde yapı içinde ileriye doğru kaymıştır. Antik oyunlarda eylemin hemen başında yer alan doruk (peripeti), Shakespeare oyunlarında ortada, modern oyunlarda eylemin sonlarındadır. Doruğun ileriye doğru kayması, kahramanın sonunu belirleyecek olan çatışma sürecinin uzaması anlamına gelmektedir. Öyleyse bu tür oyunlarda doruğun giderek gecikmesi de, insanın istediğinde, savaştığında istediklerini elde edebileceğine inandığı bir dünya tasarımının ifadesidir.

b) Süreksiz (kesikli) Doğrusal Eylem :

Açık biçimle yazılmış oyunlardaki eylemin hareket tarzını gösterir. Bu tür oyunlarda eylem tek bir çizgi üzerinde zincirleme bir gelişim göstererek ilerlemez. Gelişim parçalıdır. Parçalar kendi içinde dramatik gelişim gösterir ancak eylem birliği yoktur. Bu özellikler *dramatik eylemin* yapısında süreksizlik ve dallanmalar yaratır. *Dramatik eylemin* hareketi yine doğrusaldır, ancak oyunun bütünü göz önüne alındığında eylem yayılarak, sıçrayarak ilerler. Süreksiz doğrusal eylem, epik oyunları karakterize eder.

B. Dairesel Dramatik Eylem :

Dramatik eylemin dairesel hareketi yalnızca absürd oyunlara özgüdür. Bu da çözümsüz bir dünya tasarımından yola çıkan Absürd tiyatro düşünüldüğünde anlaşılabilir bir durumdur. Bu tür oyunlarda olay dizisi oyunun sonunda başa döner. Eylem kendini tekrarlamaya başlar. Çözümsüzlük böylece vurgulanır. Eylemin bu yapısı İonesco'nun oyunlarında açıkça görülür.

Bir de dairesel hareket ediyormuş gibi görünen dramatik yapıları oyunlar vardır. Sözgelimi Maeterlinck'in **Mavi Kuş** adlı oyunu böyle bir oyundur. İki çocuk mavi kuşu aramak için yola çıkarlar. Mavi kuş mutluluğu simgelemektedir. Yaşadıkları bir dizi olaydan sonra evlerine dönerler ve evlerindeki kuşun mavi kuş olduğunu anlarlar. Çocukların mutluluğun çok yakınlarında olduğunu anlamalarıyla

sona eren serüven, bir bilinç değişimini gösterir; onlar yalnızca aynı yere, evlerine dönmüşlerdir, ama belli bir değişim yaşamışlardır. Dolayısıyla bu oyundaki *dramatik eylem*, dairesel değil doğrusaldır.

Dairesel hareket, absürd oyunlardaki eylemin tek hareket tarzı değildir. Örneğin İonesco'nun **Gergedan** adlı oyunu, düz bir çizgi üzerinde ilerleyen, açıkça takip edebildiğimiz bir öyküyü anlatır. İnsanlar birdenbire ve bilinmeyen bir nedenle yere gergedanlaşmaya başlarlar. Gergedanlaşma, baş oyun kahramanı Berenger'ın tüm çevresini sarar. Yalnızca o kalıncaya dek. Buradaki eylem doğrusaldır. Öyleyse dairesel hareketin absürd oyunlardaki eylemin tek hareket tarzı olmadığını, ancak yalnızca absürde özgü olduğunu, bu bakımdan onu karakterize ettiğini söyleyebiliriz.

Sonuç olarak *dramatik eylemin* hareket tarzına göre yaptığımız bu sınıflandırma, dramanın gelişim sürecinde ortaya çıkan üç temel yönelişte karşılığını bulur. Dramatik oyunlardaki eylem, kesintisiz bir biçimde doğrusal hareket gösterir. Epik oyunlarda eylem kesikli, dallanma gösteren bir doğrusal yapıya sahiptir. Bazı absürd oyunlarda ise eylem dairesel hareket eder.

II. OLAY DİZİSİ

Olay dizisi, kavramsal olarak ilk kez Aristoteles tarafından **Poetika**'da kullanılmıştır. Dilimize Türkçeleştirilerek geçen ender tiyatro kavramlarından biri olan *olay dizisini* Aristoteles şöyle tanımlar: "... bir eylemin taklidi **öyküdür** (*mythos*). *Öykü deyince olayların örgüsünü (...) anlıyorum.*" ⁶⁰ Aristoteles'e göre, karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir öyküsü olmayan tragedyanın olması mümkün değildir. ⁶¹ Düşünür "tragedya-olay dizisi" ilişkisini de şöyle açıklar:

"Tragedya, bir eylemin taklididir. Bu eylem, karakter ve düşünce bakımından belli bir özellikte olması gereken eylem halindeki kişilerce temsil edildiğine göre,-çünkü, bu iki etkenle eylemler belli bir özellik kazanırlar-, o halde karakter ve düşünce, tragik eylemin iki etkeni olarak ortaya çıkar; kişiler, eylemlerinde bu iki etkene uyarak ereklarine (mutluluğa) ulaşırlar ya da ulaşamazlar." ⁶²

Böylece Aristoteles'e göre, tragedya ve olay dizisi neredeyse bir tutulur, özdeşleştirilir. Ona göre tragedyanın altı ögesi içinde en önemlisi "olayların (uygun bir şekilde) birbiriyle bağlanması"dır. Çünkü tragedya kişilerin değil, onların eylemlerinin, yani mutluluk ve felaket içinde geçen hayatlarının taklididir. Mutluluk ve felaket eyleme dayanır ve eylem hayatımızın son ereğidir. Karakterce belli özelliklerimiz olabilir, ancak eylem açısından mutluyuzdur ya da değilizdir. Tragedya ozanları eylemde bulunan kişileri taklit ederken karakterleri taklit etmeyi amaçlamazlar; aksine eylemlerinden dolayı karakterleri de ortaya koyarlar. Böylece öykü yani *olay dizisi*, tragedyanın son yani en önemli ereğini oluşturmaktadır. ⁶³

Aristoteles'in böylesine önem verdiği *olay dizisi*, Eski Yunan'da teknik açıdan belli kurallara göre oluşturuluyordu. Bunlardan en çok bilineni *Üç Birlik* kuralıdır. *Üç Birlik*, olay dizisinin yer, zaman ve eylem açısından birlikli olmasını

⁶⁰ Aristoteles, a.g.y., s. 23.

⁶¹ A.g.y., s. 24.

⁶² A.g.y., s. 23.

öngörüyordu. Yunan tragedya ozanları, tek bir yerde, performans zamanına eşit bir sürede geçen, bir tek öykünün içerdiği dramatik yoğunluğun bilincindeydiler.

Dramanın gelişim sürecinde oyun yazarlarının çoğu *Üç Birlik* kuralını kısıtlayıcı bulmuşlar ve ona bağlı kalanlar yalnızca tam anlamıyla klasik yazarlar olmuştur. (Fransa'da Corneille, İngiltere'de Ben Jonson'un kimi oyunları vb). Shakespeare'in, *birliklere* hemen hiç uymadığı halde, en başarılı tragedyalarının *Üç Birlik* kuralına en yakın olanlar olduğu (Hamlet, Othello, Kral Lear gibi) söylenebilir.⁶⁴

Aristoteles'in tragedya kuramındaki *olay dizisini* merkeze alan yaklaşım, modern drama kuramında tam olarak karşılık bulmaz. *Olay dizisinin* yokluğuyla, ya da yok denecek kadar zayıflığıyla yaratılan durum oyunları, karakter oyunları gibi oyunlar, modern dramada bu ögenin yokluğuyla da tasarımın mümkün olabileceğini göstermişlerdir.

Bugünün tiyatro literatürü *olay dizisine* daha çözümsel yaklaşır. Örneğin, **Gösterim Terimleri Sözlüğü**'nde *olay dizisi* kavramı şöyle tanımlanmıştır:

*"Başı ve sonu saptanmış, zincirleme bir gelişimi kapsayan, olayların olasılık ve zorunluluk ölçütleriyle geliştiği bütün"*⁶⁵

Bu kavram, aynı zamanda bir edebiyat terimidir ve şöyle açıklanır:

"Bir öyküde ya da oyunda olayların düzenlenişi. (...) E. M. Forster, hikayeyi, sırf okuyucuda merak uyandırmak için, kendi zaman sıralaması içinde düzenlenmiş olayların aktarılması olarak tanımlar. Forster, Bir olay dizisi, diye sürdürür, aynı zamanda olayların aktarılışıdır, neden-sonuç dizgesinin öneminin azalmasıdır. Böylece, o, okuyucunun belleğini de aklını da gerektirir. Yazar hikayeyi herhangi bir yerde bulabilir (mitolojide, önceden üretilmiş yapılarda, gazetede), fakat yalnızca onu bir olay

⁶³ A.g.y., ss: 23-24.

⁶⁴ John Cadden. a.g.y., s. 24.

⁶⁵ Özdemir Nutku, a.g.y., s. 95.

*dizisi olarak düzenlerse, o olay dizisi sanatsal bir etki yaratacak ve yazarın düşüncesini açığa vuracaktır.”*⁶⁶

Her iki tanımın ortak noktası, *olay dizisinin* düzenlenmiş bir yapı olduğunun belirtilmesidir. Düzenlemenin birincil ereği ise, sanatsal etki yoluyla yazarın tezini alıcıya (seyirciye, okuyucuya) iletme kaygısıdır.

Genel olarak *olay dizisi* tam bir öykü değildir. O, daha çok oyunun birleştirilmiş, dinamik bir bütün olarak ileriye doğru hareket etmesi gereken “bölünmemiş” yapısıyla ilgili bir kavramdır. Böyle düzenlenmiş bir yapının anlamı oyun için açıktır. Hatta oyun gerçeğinin kendisi ruhsal, sosyal, ahlaki ya da politik kaosun bir biçimi olduğunda bile.⁶⁷

Olay dizisi, basit bir düzeyde oyunun öyküsüyle ilişkilidir. Olaylar silsilesi, beklenmedik gelişmeler, dönüşler ve karışıklıklar yerleştirildikleri yerde oyunun etkili parçaları olurlar. Seyircinin dikkati ve ilgisi oyun boyunca sürecekse bunların tümü dikkatle tasarlanmayı gerektirir. İdeal *olay dizisi*, seyircinin ilgisini ve merakını derhal karakterler ve onların durumlarına çeken ve sonra bu ilgiyi seyirci merakı tümüyle uyandırılınca ve esir alınınca dek, uygun aralıklarla dizilmiş bir dramatik anlar dizisine ve beklenmeyen karışıklıklara doğru derinleştiren bir *olay dizisidir*.⁶⁸

Burada da *olay dizisinin* düzenlenmesindeki ana ereğin seyircinin merakının uyandırılması ve hatta bu yolla seyircinin esir alınması olduğu belirtilmektedir. Merak seyircinin dikkatini çarçabuk karakterlere, onların ilişkilerine ve durumlarına yöneltecektir. Bundan sonraki ve aslında bütüncül erek ise yazarın oluşturduğu sanatsal yaratıdan kaynaklanan sanatsal etki aracılığıyla yazarın düşüncesinin alıcıya iletilmesi olmaktadır.

Aziz Çalışlar, *Tiyatro Ansiklopedisi*’nde “eylem” başlığı altında olay dizisi hakkında şunları söyler:

“Oyunda olaylar bütünü, olay örgüsü, olayların(öykünün) akışı; bir oyunun temel yapısal bileşiği, dramatik süreç. Bir oyunda Eylem, karşıtlık ve çelişmelerle gelişim

⁶⁶ Karl Beckson-Arthur Ganz, *Literary Terms*, Andre Deutsch, London 1990, ss: 203-4.

⁶⁷ John Cadden, a.g.y., s. 23.

⁶⁸ A.g.y., s. 23.

gösterir; oyundaki çatışma ve değişimleri belirler, neden sonuç ilintilerini oluşturur. Eylem, oyunda içeriğin anlam birliğinin, iç mantığının gelişimi biçiminde olabileceği (iç Eylem, fabel) gibi, olaylar dizisinin gelişimi biçiminde de (dış Eylem) olabilir. Burada, oyundaki karakterlerin psikolojik, zihinsel gelişimlerine dayanan tinsel Eylem'i (genellikle birbiriyle eş görülen) iç Eylem'den ayırmak gerektiği kadar, genel öykülemeyi oluşturan dış Eylem'i de (yine birbiriyle eş görülen) oyundaki dolancılardan, fiziksel Eylem'den ayırdetmek gerekir. Klasik dramaturgi, Aristotelesçi tiyatro, benzetmeci ve dramatik tiyatro, Eylem'de üç birlik kuralını temel alarak , trajik eylem anlayışı doğrultusunda, eylemin peripetie'ye (dönüşüme) kadar yükselerek catastrophe'la (yıkımla) sonuçlanmasını, bu arada yan Eylemler'in (olayların) ana Eylem'e destek vermesini ister. Böylece, psikolojik-tinsel Eylem ile oyunun bütünselliği arasında özdeşlik kurulmuş olur; sahnelerin ardardalığı, dramatik sürecin kesiksizliği, öykünün düz mantıksal gelişimi, dolantıların çözümü Eylem'in temel özellikleri olarak yer alır ve kapalı oyun yapısını oluşturur.”⁶⁹

Aziz Çalışlar'a göre *olay dizisi* “dış eylem”dir; oyundaki genel öykülemeyi oluşturur; karşıtlık ve çelişkiler içerir, çatışmalarla gelişir. O hem içeriğin anlam birliğini kuran “iç eylemden” (dramatik eylem), hem de dolantılarla kurulan “fiziksel eylemden” (entrika) farklı bir yapıdır.

Öyleyse *olay dizisi* için şu genel tanımı yapabiliriz: *Olay dizisi*, bir oyunun öyküsünün, sanatsal etki yoluyla düşüncesini (tezini) seyirciye iletme ereği güden yazar tarafından düzenlenmiş halidir. Kapalı-bir oyun yapısı içinde dramanın bu temel bileşeninin ana işlevi, seyircinin merakını çabucak uyandırarak dikkatinin ve ilgisinin oyun süresince karakterler ve durumları üzerinde yoğunlaşmasını

⁶⁹ Aziz Çalışlar, *Tiyatro Ansiklopedisi*, Kültür Bakanlığı Yayınları. Ankara 1995. s. 208.

sağlamaktır. *Olay dizisi* karşıtlıklar ve çelişkiler içerir; bu durumdan kaynaklanan çatışmalarla gelişir.

Olay dizisi kavramının türevleri olarak üzerinde durulması gereken iki farklı kavram daha vardır: *Çift olay dizisi* ve *yan olay dizisi*.

Çift olay dizisi, herhangi biri diğerine baskın çıkmadan yan yana ilerleyen iki öyküsü olan *olay dizisi* yapısını anlatır. *Yan olay dizileri*, *çift olay dizilerinden* daha geneldir. Çünkü *yan olay dizisi* içeren oyunlarda daima daha ilginç ya da daha popüler bir *olay dizisine* eğilim vardır. *Çift olay dizili* bir oyunda, olay dizilerinden biri daha az popüler olduğunda seyirci hoşgörüsüz olabilir, bu malzemenin de dengesiz görünmesine yol açar. *Çift olay dizisinin* işlevleri *yan olay dizisinin* işlevlerine benzer.⁷⁰

Yan olay dizisi ise, oyundaki, dramatik ve genellikle toplumsal önemi olan ana karakterler grubuna tabi bir karakter grubunu içeren, eylemlerin bir bölümüdür. *Yan olay dizilerinin* işlevleri çeşitlidir; fakat genel olarak ana eylemin aynası ve destekleyicisi ya da karşıtı konumundadırlar. Usta işi oyunlarda, her iki işlevi de yerine getirirler. (Shakespeare'in **Kral Lear**'ı gibi) Örneğin, yaşlı, akılsız, fiziksel olarak körleştirilmiş, kötü oğul Edmund tarafından malları elinden alınmış ve iyi oğul Edgar'ın yoldaşlık ettiği babayı anlatan, **Kral Lear**'daki meşhur "Gloucester" *yan olay dizisi*, yaşlı, akılsız, bilinç körlüğü yaşayan, mallarını kaybetmiş, göçebe, iki kötü kızı tarafından zulmedilen ve (tıpkı Gloucester'ın Edgar'ı kovması gibi, Lear tarafından kovulan) iyi Cordelia'nın yardım ettiği Lear'daki *ana olay dizisini* yansıtır.⁷¹

W. B. Yeats'e göre, *yan olay dizisindeki* bu yansıtma etkisi, kendisinin "çokluğun heyecanı" olarak adlandırdığı şeyin yaratılmasıdır. Yeats, bununla acı duygusunun genişletilmesini kasteder gibi görünür. Böylece baş oyun kahramanı tek başına acı çekmez. Yeats'e göre, oyunun doruğunda, karakterler arasındaki ya da seyirciyle karakterler arasındaki ayrımların bilinci kaybolur, hepsi aynı duygu potasında erir. *Yan olay dizisi* bu nedenle karakterlerin maceralarına şiddetli ve tam bir katılıma neden olur. Ancak bu oyunun her tarafında gerçekleşmez. Seyircinin

⁷⁰ Terry Hodgson, a.g.y., s. 102.

⁷¹ A.g.y., s. 373.

Lear'ın güçlü kişiliğinin duygusunu oyunun büyük bir bölümünde aklında tutabilmesi için, Lear'ın yanıtlarının sıradışı şiddeti, Gloucester'ın daha büyük sıradanlıklarıyla vurgulanır. Gloucester, bir tür koro, seyirci ve baş oyun kahramanının arasında bir “köprü” gibi oynar; ancak aynı zamanda (eğer Nietzsche haklıysa) o, seyirciyi dışarda bırakan bir duvardır. İnsan Lear'ı, fakat aynı zamanda “üstün insan” Lear'ı yaratır.⁷²

Dramatik tiyatro geleneğinin bir başka önemli karakteristiği olan “neden-sonuç” dizgesi de bu yapıdaki *olay dizisinin* ayırıcı bir özelliğidir. Tennyson, Forster'in şu sözüyle neden-sonucun klasik bir olay dizisi için ne kadar karakteristik olduğunu vurgular: “ ‘Kral öldü ve sonra kraliçe öldü’, bir öyküdür. ‘Kral öldü ve sonra üzüntüsünden kraliçe öldü’, bir olay dizisidir.”⁷³ Neden-sonuç dizgesi olmadan yükseliş ve düşüş de olmaz. Çünkü olayların doğal olarak sıralanışı içinde bir çatışmayı kuran çözen böyle bir düzen yoktur. Ancak nedenler ve onların sonuçlarının betimlenmesi böyle bir düzeni içermektedir.⁷⁴

1. Olay Dizisinin Öğeleri

Çeşitli kaynaklar kapalı biçimde klasik yapı bir olay dizisinin hemen hemen aynı öğeleri içerdiğinde birleşirler. Bunlar, “serim-düğüm-çatışma-doruk-çözüm” bölümleridir. Aristoteles, bir olay dizisinde “baş”, “orta” ve “sonun” gerekliliğinden söz eder. Orta başı, son da ortayı zorunlu olarak izlemelidir. İyi kurulmuş bir olay dizisinde hiçbir bölüm gelişigüzel yerleştirilemeyeceği gibi, bir bütün olarak yapının kendisi de gelişigüzel olmayan bir büyüklüğe sahip olmalıdır.

⁷⁵ Antik tragedyalarda *hamartia* (trajik hata), *peripeti* (bahtdönüşü) ve *anagnorisis* (tanınma) olay dizisinin iç öğelerini oluştururlar. Aristoteles düğüm ve çözümü ise şöyle açıklamıştır: “Her *tragedya* bir *düğüm*, bir *çözüm*'den oluşur. Çoğu yapıtın dışında, kimi yapıtın da içinde bulunan olaylar, *düğümü*

⁷² Aktaran: Terry Hodgson, a.g.y., s. 374.

⁷³ Aktaran: Tennyson, a.g.y., s. 13.

⁷⁴ A.g.y., s. 14.;

⁷⁵ Aristoteles, a.g.y., s. 27.

*oluştururlar.⁷⁶ Bütün geri kalan olaylar ise, çözümü. Düğüm deyince, yapıtın başından mutluluk yahut felakete doğru baht dönüşü için sınır oluşturan bölüme dek uzanan olaylar örgüsünü anlıyorum. Çözüm deyince de, bu baht dönüşünden yapıtın somuna dek olan bölümü anlıyorum.”*⁷⁶ Buradan düğüm ve çözüm kavramlarıyla belli bir bölümlenmenin kastedildiği anlaşılır. Bu bölümleme, düşünürün de belirttiği üzere, *peripeti* noktasında “öykünün iç öğeleriyle” çakışmaktadır.

Aziz Çalışlar ise, “bölüm” yerine “eylem uğrağı” kavramını koyarak şöyle bir yaklaşım getirir:

*“Tragedya anlayışına bağlı olarak tiyatro tarihinde eylemin başlıca uğrakları olarak şunlar görülür: Serim (sergileme)-gelişim (düğüm) – çatışma – doruk – çözüm (yıkım, son). Kapalı oyunda, klasik dramatik tiyatrodaki eylem ile dış eylem örtüştüğünden, olaylar dizisinin her uğrağı sahnesel bir bölümlenmeye karşılık verir. Eylemin uğraksal yapısına göre oyunların klasik tiyatrodaki beş sahneli olması bundandır. Genelde, her oyunda sahne, perde, bölüm, tablo gibi bölümlenmeler, eylem uğraklarının karşılığıdır.”*⁷⁷

John Cadden da “serim-düğüm-çatışma-doruk-çözüm” bölümlenmesiyle uyuşan, ancak küçük değişiklikler içeren bir yaklaşım getirir. Cadden’in bölümlenmesi şöyledir:

“1. SERİM (Exposition):

Oyunun başlangıç kısmı, ana karakterleri ve onların ne tür kişiler olduğunu tanıtır. Durumlarının arka planı hakkında bilgi verir ve aralarındaki dramatik ilişkiyi geliştirmeye başlar.

2. DRAMATİK TAHRİK (Dramatic Incitement):

Bu, eylemi harekete geçiren, destekleyen, yol gösteren olaydır ve oyunun zorunlu ana eylemini oluşturacaktır.

⁷⁶ A.g.y., s. 51.

3. KARIŞIKLIK (Complication):

Bu genellikle oyunun en büyük bölümüdür. Düğüme ve ondan doğan çok daha beklenmedik gelişmelere karakterlerin tepki veriş yolunu betimler. Düğüm, karakterlerin o anda çözmeye çalıştıkları ahlaki bir ikilem ya da önlemeye veya kaçmaya çalıştıkları potansiyel bir felaket olabilir.

4. DORUK (Crisis):

Oyunun doruğudur. Düğüme tamamen sokulma ve sonuçlarıyla yüz yüze gelindiği andır. Krizin bu noktasında ana karakterler ya meydan okuyarak yenerler, ya bozguna uğratılırlar, ya da muhtemelen ikisinin arasında bir yerde kalırlar.

5. ÇÖZÜM (Resolution):

Oyunun bitiş kısmıdır ve parçaların uzlaştırılabildiği, belirsizliğin aydınlandığı yerdir. Başarı, başarısızlık ya da en azından ana karakterlerden hayatta kalanlar değerlendirilir, gelecek ima edilir. Geleneksel dramda, burası, kötülüğün cezalandırıldığı, iyiliğin ödüllendirildiği yerdir.”⁷⁸

Cadden, bu teknik yapının daha iyi anlaşılabilmesi için **Venedik Taciri** örneğini verir:

“1.Serim: Antonio’nun arkadaşlarına karşı cömert, saygın, zengin bir tacir oluşu; Bassanio’nun Portia’ya olan aşkı ve paraya olan ihtiyacı; Shylock’un bir tefeci olması, kişisel çabasıyla bir yerlere gelmeyi başarabilmiş olması, Venedik sosyetesindeki aşağılık komumu ve onu insan yerine koymayanlara beslediği kin.

⁷⁷ Aziz Çalışlar, **Tiyatronun ABC’si**, s. 27.

⁷⁸ John Cadden, a.g.y., ss: 24-25.

2. Dramatik Tahrik: Antonio Shylock'tan ödünç para alır ve anlaşmayı 'bir poundluk-435 gr- et' gibi tuhaf bir maddeyle bağlar.

3. Karışıklık: Antonio'nun gemilerinin kaybolması, Jessica'nın aşığı Lorenzo'yla kaçıışı, Shylock'un intikam hırsının büyümesi, Portia'nın olaylarla ilgisinin artması.

4. Doruk: Mahkeme sahnesi. Shylock'un "adalet" için ısrarıyla Portia'nın son dakikadaki müdahalesi.

5. Çözüm: Shylock'un cezalandırılması, Antonio'nun bahtının iyiye dönüşü, Bassanio ve Portia'nın, Jessica ve Lorenzo'nun mutluluğu." ⁷⁹

M. M. Nagelberg de olay dizisini beş bölüme ayırır; ancak onun yaklaşımında dramatik eylemin yükselişi ve düşüşü belirleyicidir. Nagelberg'in bölümlemesi şöyledir:

"I. DURUM (The situation) :

Oyun başlamadan önce neler olduğumu ya da 'önceki eylem'i ortaya koyar.

1. Karakterlerin oyunla ilgili mevcut durumlarını verir.

II. İLK OLAY (The Initial Incident) :

a.Oyunun başlangıcına yakın gerçekleşir. (Fakat durum açıklandıktan sonra.)

b.Oyunun sorumunu ima eden ve gelişimi boyunca sürececek ilgiyi yaratan ilk olaydır.

III. YÜKSELEN EYLEM (The Rising Action):

a.İlk olayı izleyen ve oyundaki merak ögesini en yüksek noktaya çıkaran olayları içerir.

b.Oyundaki çatışmanın gelişimine yardım eder.

(...)

IV. DORUK (The Climax):

⁷⁹ A.g.y., ss: 25-26.

a. Bazen “merakın en yüksek noktası” olarak tanımlanır.

b. Ana karakterlerin huzurunda bir dönüm noktasını gösterir. Bu, kimi zaman, oyunun krizleri olarak da adlandırılır.

V. DÜŞEN EYLEM (The Falling Action):

a. Doruğu izleyen olayların tümünü içerir.

b. Çatışmanın “sonucu” da mevcut olmalıdır.

c. Seyirci tatmin olmalıdır; ancak oyunun bitmesi yoluyla zorunlu olarak değil, akla yakın bir sonla. Bu son, mümkün, belki de tüm olanların doğal bir sonucu olmalıdır.

ç. Seyirci genellikle “şiiisel adalet” ister. (Erdemin ödüllendirilmesi, kötülüğün cezalandırılması gibi.) “⁸⁰

Nagelberg’in yapısal çözümlemesi, olay dizisiyle eylemi iç içe geçiren bir bakış açısıyla oluşturulduğundan (yükselen eylem, düşen eylem), biz onun çözümlemesini klasik sınıflandırmayla çakıştığı noktalar bakımından dikkate alacağız. Biz (dilsel birlik açısından Özdemir Nutku’nun dram sanatı terminolojisini temel alarak) olay dizisinin öğelerini “serim-çatışma-düğüm-doruk-çözüm” olarak adlandıracğız. (Yukarda belirttiğimiz gibi Aziz Çalışlar’da da aynı adlandırma görülür. Türkçe tiyatro terminolojisine genel olarak bu adlandırma hakimdir.) Şimdi bir araya gelerek klasik yapılu bir olay dizisini oluşturan bu öğeleri daha yakından inceleyelim.

A. Serim (Exposition/Introduction)

Nagelberg’te yapının ilk ögesi “durum”dur. Burada “oyun başlamadan önce neler olduğunu ve karakterlerin oyunla ilgili mevcut durumlarını” anlatan bir bölümden söz edilmektedir. Tıpkı Cadden’in “oyunun başlangıcında ana karakterleri ve onların ne tür kişiler olduğunu tanıtan, durumlarının arka planı

⁸⁰ M.M. Nagelberg, **Drama in Our Time**, Harcourt, Brace & World, Inc., USA 1948, ss: 8-9.

hakkında bilgi veren ve aralarındaki dramatik ilişkiyi geliştirmeye başlayan” “serim” bölümü gibi. Her iki görüşle kastedilenin “serim” bölümü olduğu açıktır.

Serim, esas olarak bilgilendirmedir. Bu bölümde genellikle iki konu hakkında, kişiler ve oyun başlangıcındaki durum (zaman zaman da oyundan önce gelişen olaylar) hakkında yoğun bir bilgi aktarımı yapılır. Serimin yazar tarafından olabildiğince çabuk ve ekonomik olarak yapılması gerekir. Kapalı biçimli bir oyunun temel unsurlarından sayılan merak ögesinin de bu bölümde (en azından) tohumlarının atılması gerekir.

Serimle ilgili başkaca önemli bir nokta daha vardır. O da serimin aslında oyunun tüm dokusuna yayılan doğasıdır. Serim yalnızca olay dizisinin başında verilip oyun boyunca işlenen bilgilerden ibaret değildir. Olay dizisinin başında oldukça yoğun bir serimin yapılması ve bu bölümün genellikle düğüm içermeyişi, başlangıcın “serim” olarak adlandırılmasına neden olur. Oysa serim oyunun yaşamsal bir parçasıdır. “... oyun kişilerini geliştirirken, oyun kişilerinden gelişerek perde son olarak kapanıncaya kadar sürer. Oyunda serimi durdurduğumuz an karakter gelişmesi de durur, buna koşut olarak oyunun gelişimi de... Serimde çatışmalar önem kazanır, çünkü serim ancak çatışmalarla serpilir ve genişler.”⁸¹

Aziz Çalışlar serimin, oyunla ilgili yorumların yapıldığı, oyun öncesine dair bilgilerin verildiği “önoyunu” (prologos) serimden ayırmanın gerekliliğine işaret eder.⁸²

Serim dramatik tiyatroda, kapalı biçim oyun yapısında, oyunun dokusuyla organik bir uyum içindedir. Epik tiyatroda ise “...’ yabancılaştırma etmeni’ yönünden seyircinin gözü önünde ayrı bir parça olarak ele alınır.”⁸³

Bu noktada, serim konusuyla da ilgili olduğu için, ancak aslında oyunun tümünü ilgilendiren bir kavram olan “durum” kavramını irdeleyelim.

⁸¹ Özdemir Nutku, **Dram Sanatı**, s. 171.

⁸² Aziz Çalışlar, a.g.y., s. 27.

⁸³ Özdemir Nutku, a.g.y., s. 172.

a) Durum (Situation)

Serim genel olarak bir “başlangıç durumu” ile ilgili bilgilendirmeyi içerir. Ancak durum yalnızca oyunun başlangıcına özgü bir olgu değildir. Oyun içinde birçok kez durum değişikliği gerçekleşir; buna bağlı olarak da yeni durum değişiklikleri ortaya çıkar. Özdemir Nutku eylemi “*durumların sıralanması*” olarak tanımlamıştır.⁸⁴

Turgut Özakman’a göre durum “... olaylar dizisindeki ya da ilişkiler düzenindeki bir aşamayı belirtir. Kararlılık hali pasif durumdur. Kararlılık halinin bozulması, yeni bir durum yaratır, kişileri şöyle ya da böyle tavır almaya zorlar. Gelişimi başlatan, çatışmalara ve değişimlere yol açan durum, aktif durumdur. Gelişim boyunca, ilişkiler düzenindeki her değişiklikte yeni bir durum ortaya çıkar. Her yeni aktif durum, taraflar arasındaki ilişkileri ya da genel ilişkiler düzenini etkiler (pekiştirir, düzeltir ya da sarsar, bozar), çatışmaya yol açar, değer yargılarını, duyguları düşünceleri değiştirebilir, ya da ilişkiler düzenine yeni bir anlam katar, ya da eski bir davranımın sebebinin anlaşılmasını sağlar, yeni bir bilginin ya da kişinin bir yönünün daha açığa çıkmasına vesile olur vb. Bunun tersi de doğrudur: Bunlardan her biri durumun değişmesine yol açabilir. Kısacası, durum ve ilişkiler düzeni, etkileşim içinde birbirlerini izleyip dururlar. (...) *düğüm de aktif bir durum çeşididir.*”⁸⁵ Turgut Özakman’ın durum sınıflandırmasındaki “pasif durum” ve “aktif durum” nitelendirmesi çalışmamızın konusu açısından son derece belirleyici bir önem taşımaktadır.

Murat Tuncay da durumu “statik bir görünüm” olarak tanımlar. Tuncay’a göre vurgulanması gereken nokta, “... durumların genelde dramatik aksiyomun ve olay dizisinin yönelişlerindeki dönüm ya da dönüşüm noktaları niteliği taşıdıkları; bu nedenle aksiyomu ateşleyecek karşılıkların yeni bir atılım için huzursuz bir denge görünümü verdiklerinin dikkate alınması gerekliliğidir.”⁸⁶ Tuncay durumların **bölüm** ya da **perde** başlarında ve sonlarında ortaya çıkardıkları görünümünün daha büyük boyutlu ve işlevsel olduklarını belirtir. Bundan başka dramatik eylem boyunca oluşan durum değişiklikleri, dramatik metnin eklem

⁸⁴A.g.y., s. 167.

⁸⁵Turgut Özakman, **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği**, Bilgi Yayınevi, Ankara 1998, s. 175.

⁸⁶Murat Tuncay, a.g.y., s. 30.

yerleridir. Durum analizinde, kişilerin, ilişkilerin, olayların yanı sıra, zaman, mekan ve atmosfer öğeleri de belirleyicidir.⁸⁷

Tennyson, durum-olay dizisi ilişkisi bağlamında, durumların sayıca sınırlı olmalarına karşın, olay dizilerinin sınırsızca çeşitlendirilebileceğinin altını çizer: “Sık sık ‘ebedi üçgenli’ olay dizilerini iştiriz. Fakat aslında bu, tam olarak ‘ebedi üçgenli’ durumdur. Çünkü olay dizileri, oyundan oyuna önemli ölçüde farklılık gösteren bu tür durumlar üzerine kurulur. Shaw’ın *Candida*’sındaki ebedi üçgen örneğin, genç, duyarlı bir şairin, kendisinden daha yaşlı evli bir kadına duyduğu aşk üzerinde döner. Omin rakibi kadının kocasıdır. Sonunda *Candida* kocasının lehine karar verir. Bir kadının dünyasıyla çevrelenen bir evde birbirlerinin seçeneği olan ve omin duyguları için bir savaşa tutuşan iki adamın dünyasını içeren bir olay dizisinden ne kadar farklı! Sonunda kadın ikisinin de lehinde karar veriyor! Bu olay dizisi de Noel Coward’ın *Yaşama Biçimi*’nin. Durumlara defalarca başvurulabilir; olay dizileri ise sık sık değişir.”⁸⁸

Dramatik tasarımın bir ögesi olarak durum, modern drama için de son derece önemli bir olgudur. Yalnızca geleneksel tasarım içindeki yeri bakımından değil, örneğin modern oyunlarda (*Godot’yu Beklerken*) eylemin eylemsizliğe dönüşmesi, olay dizisinin neredeyse bir duruma indirgenmiş olması bakımından durum, dikkatle ele alınması gereken bir kavramdır. Sevda Şener modern ve modern sonrası oyunlarda durumun yapı içindeki yeri ve önemi ile ilgili şunları söyler: “Modern ve modern sonrası oyunlarda bir olay gelişiminden nadiren söz edilebilir. Olayların yerini durumlar 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 karşıtıklardan, koşutlıklardan yararlanır. Katlanarak geliştirilmiş olan bu dizisel kurgunun bir birikim oluşturmaları ve seyircinin bu birikimden yola çıkarak derin anlama

⁸⁷ A.g.y., s. 30.

⁸⁸ G.B. Tennyson. a.g.y., s. 15.

ulaşması amaçlanmıştır.”⁸⁹ Bu noktada, değişen dünyada değişen insanlık durumlarının varoluşundan bu yana daima doğrudan insanı ele alan bir sanat olan dramaya da yansıdığını, özün değişmesiyle dramada yapısal birtakım değişikliklerin de gerçekleştiğini, olay dizisinin duruma indirgenmesinin bu bağlamda düşünülebileceğini belirtebiliriz.

Durum kavramını örneklendirmemiz gerektiğinde, pek çok örnek bulabiliriz. Sözelimi, **Kral Oidipus**’ta başlangıç durumu, vebadan kırılan Thebai halkının kralları Oidipus’tan yardım istemek için sarayın önünde toplanmalarıdır. **Tartuffe**’te başlangıç durumu, Orgon’u ve annesi Madam Pernelle’i kayıtsız şartsız kendisine bağlayan Tartuffe’ün sahtekarlıklarını bilen Elmire ve hizmetçilerin Madam Pernelle’le Tartuffe hakkındaki tartışmalarını içerir. **Bir Yazdönümü Gecesi Rüyası**’nda başlangıç durumu, ikisi diğerlerine karşılıksız aşklarla bağlanmış dört gencin ilişkileriyle, aralarına karakedi girmiş periler kralı ve kraliçesini betimler. Perilerin çatışması ve büyüğü aşk tozu ortalığı karıştırır, yanlışlıklar birbirini kovalar, gençler arasındaki eski aşk ilişkileri bozulur, yenileri kurulur. Dolayısıyla oyun boyunca, başlangıç durumunu izleyen yeni durumlar ortaya çıkar.

Durum konusunu bitirmeden önce, durumların “aktif” ve “pasif” olarak ayrılabilceğini, bölüm başlarında, sonlarında ve eylem boyunca (eylemin eklem yerlerini oluşturmaları bakımından) farklı işlevsellik ve derinlik gösterebileceklerini bir kez daha yineleyelim.

b) Dramatik Olay (Dramatic Incident)

Serim konusuyla ilgili olarak, “dramatik olay” kavramını açmakta da yarar görüyoruz. Dramatik olay, genel bir tanımlamayla dramatik eylemi ateşleyen olaydır. Bu nedenle oyunun başında gerçekleşir. Ancak olay dizisi dramatik olayı içermeyebilir. Başka bir deyişle dramatik olay, oyun başlamadan önce gerçekleşmiş olabilir. Sözelimi, Kreon’un Polüneikes’e gömülmeme cezası veriş, Hamlet’in babasının öldürülüşü gibi. Ya da oyun başlar başlamaz gerçekleşebilir. **Müfettiş**’te

⁸⁹ Sevda Şener, **Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1997, ss: 68-69.

daha oyunun ilk repliğiyle kasaba ileri gelenlerinin bir müfettişin geleceğini öğrenmeleri, **Arzu Tramvayı**'nda Blanche Dubois'nın, kız kardeşi Stella ve kocası Stanley'in yaşadığı eve gelişi gibi. Dramatik olay, Cadden'da "*dramatik tahrik*" ve Nagelberg'de "*ilk olay*" olarak adlandırılır. **Gösterim Terimleri Sözlüğü**, dramatik olayı şöyle tanımlar: "*Dramatik bir durum yaratan olay. Her şeyden önce insanla ilgili olan ve insan üzerinde bizi düşünmeye yönelten olay. İnsanların birbirlerine, kendilerine ya da bir duruma karşı olan tutumlarında değişiklik getiren ya da bu değişikliklerine karşı çıkan bir eylemin başlangıcı.*"⁹⁰ Kapalı biçim bir oyunda, dramatik olayın etkilediği ve doğrudan eylemeye yönelttiği kişi, genellikle baş oyun kahramanıdır.

Özdemir Nutku, bir olayın dramatik olmasının, "*1) Olayın içindeki kişiye, 2) O kişinin içinde bulunduğu duruma, 3) İçinde yaşadığı döneme ve koşullara*" bağlı olduğunu savunur. Bu nitelikleri, özellikle oyunun sahnelenme aşamasında dramatik olayın dikkatle irdelenmesini gerektirir.⁹¹

Turgut Özakman ise, dramatik olayı "ateşleyici sebep" olarak adlandırır. Ateşleyici sebep, kararlılık halini bozan ve hareketi başlatan bir etki yaratır. Kararlılık halini bozarak ilişkiler düzenini olumlu ya da olumsuz etkileyen, tepkiye, çatışmaya, olay dizisine yol açan nedenler çok çeşitlidir. Özakman'a göre, hangi türde yazılmış olurlarsa olsunlar, tüm oyun metinleri bir ateşleyici sebep (dramatik olay) içermektedir.⁹²

Dramatik olay, oyunun sorunsalına bağlı olarak değerlendirilir. Dramatik olayı bulabilmek için ana çatışmanın, baş oyun kişinin saptanmış olması önemlidir.

B. Düğüm (Complication)

Düğüm, olay dizisinin gelişimi boyunca ortaya çıkan birtakım duygusal odak noktalarıdır.⁹³ Serimden sonra yapının ikinci ögesi olarak karşımıza çıkan düğümlerin başlıca işlevleri merak uyandırmaktır. Bu anlamda düğüm, oyunun seyirciye "şimdi ne olacak?", "şimdi ne yapacak?", "bu açmazdan nasıl çıkacak?",

⁹⁰ Özdemir Nufku, **Gösterim Terimleri Sözlüğü**, s. 41.

⁹¹ Özdemir Nutku, **Tiyatro Yönetmeninin Çalışması**, Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları, İzmir 1991, s. 38.

⁹² Turgut Özakman, a.g.y., ss: 158-159.

“bu zor sorun nasıl çözülecek?” gibi soruları sordurttuğu anlardır. Çok çeşitli yollarla düğüm oluşturulabilir. Ayrıca oyunun yapısı içinde irili ufaklı birçok düğüm bulunabilir. Düğüm yalnızca merak uyandırmak için mekanik bir şekilde yapıya yerleştirilmemeli, konunun doğasından kaynaklanmalıdır. Düğüm atıldığında, sorunun çözümü de gösterilmelidir.⁹⁴

Kapalı biçim bir oyunda orta bölümün başlangıcını ve sonunu saptamada “asal düğümler” son derece işlevseldir. Eylemin yönelişini gösteren, çatışmaların ve engellerin yer aldığı, oyunun bu en büyük bölümünün başlangıcını “ilk asal düğüm noktası”, bitişini ise “son asal düğüm noktası” gösterir. Bu noktalar saptandığında, ana eylemin üç temel bölümü ortaya çıkar. İlk asal düğüm noktası ana çatışmayı başlatan, son asal düğüm noktası bu çatışmayı sonuçlandıran yerdir. Böylece oyunun orta bölümü de ana eylemi kuran yer olarak karşımıza çıkmaktadır. Kahramanların ön planda olduğu oyunlarda baş oyun kişinin yönelişi, olayların ön planda olduğu oyunlarda ana olay gelişiminin yönelişi ana çatışmayı var eder.⁹⁵ Oyunun serimiyle çözümü arasındaki bölümünü oluşturan orta bölüm, “gelişim” olarak da adlandırılır. Gelişim bölümü, düğümleri, çatışmaları ve doruğu içerir.

Aziz Çalışlar’a göre, dramatik ve epik tiyatrodaki gelişim bölümünün ele alınışı farklıdır. Neden-sonuç dizgesiyle hareket eden dramatik tiyatrodaki gelişim evrimseldir, sahnelerde art ardalık vardır, seyircinin ilgisi ve merakı oyunun sonu üzerinde toplanmıştır. Epik tiyatrodaki gelişim sıçramalıdır, sahnelerde art ardalık yoktur, seyircinin ilgisi oyunun sonu üzerinde değil, gelişim sürecinin kendisi üzerinde toplanmıştır. Epik tiyatrodaki iç eylem önemli olduğundan oyunun sonuyla olayların sonu, yani gelişim örtüşmeyebilir, oysa dramatik tiyatrodaki eylemi yönlendiren kahramanın kendisi olduğundan gelişim ve olayların akışı uygunluk içindedir.

Düğümgerilimi oluşturmada da önemli unsurlardır. Böylece düğümlerden kaynaklanan merak ve gerilim de dramatik eylemin belli bir açı ve yönde hareket etmesini, yani yükselmesini sağlar. Çözümlerle gelen rahatlama da aynı hareketin tersini, yani inişi yaratır. Dramatik eylemin yükselişiyle oluşan dramatik süreç

⁹³ Özdemir Nutku, **Gösterim Terimleri Sözlüğü**, s. 177.

⁹⁴ Turgut Özakınan, a.g.y., ss: 210-211.

⁹⁵ Özdemir Nutku, a.g.y., s. 178.

”yükselen eylem” (rising action), düşüşüyle oluşan dramatik süreç ise “düşen eylem” (falling action) olarak adlandırılır.

Düğümlere örnek vermek gerekirse, Melih Cevdet Anday’ın **İçerdekiler**’inde Tutuklu, karısıyla bir süre yalnız kalabilme karşılığında konuşma sözü vermiştir. Komiser’le konuşmasından uzun zamandır içerde olduğunu, cinsel gereksinimlerinin bir saplantıya dönüştüğünü öğreniriz. Derken görüşmeye o gün hasta olan karısı yerine baldızı olan genç kız çıkagelir. Böylece ortaya çıkan durum, düğüm niteliği kazanmaktadır. Tennessee Williams’ın **Kızgın Damdaki Kedi**’sinde düğüm oyunun hemen başlarında atılır. Gelini Maggie, Koca Baba’nın kanserden ölmek üzere olduğunu belirten bir raporu ele geçirmiştir. Durumu kocası Brick’e de anlatır. Maggie’ye göre Koca Baba’nın mirasının peşinde olan diğer oğul Gooper ve karısı Mae, durumu çoktan öğrenmişlerdir. Bilmeyen yalnızca Koca Baba ve karısı Koca Ana’dır. Synge’in **Denize Giden Atlılar**’ında serim, bir yandan kayıp kardeşleri Michael ile ilgili konuşup, bir yandan ip büken Nora ve Cathleen aracılığıyla gerçekleştirilir. Bu, pasif bir durumdur. Michael muhtemelen boğulmuştur ve bulunan genç erkek cesedinin eşyaları onunkilere benzemektedir. Kapı birden sert bir rüzgarla açılır ve kızların yüzlerinde endişe belirir. Bu atmosfer ögesi aracılığıyla, insanların boğuşmak zörunda olduğu çetin doğa koşulları vurgulanır. Derken denizin o gün de çok kötü oluşu ve öteki erkek kardeş Bartley’in denizi aşarak atları pazara götüreceği ortaya çıkar. Bu düğüm niteliğinde bir durumdur.

C. Çatışma (Complication)

Yaygın bir görüşe göre dram sanatı çatışma sanatıdır. Çatışma, dram sanatının ruhudur; olmazsa olmaz bir ögesidir. Çünkü dramatik eylemin kaynağında çatışma vardır. Eylem çatışmadan doğar. Ve eylem dramatik olanın başlıca anlatım aracıdır. Bu nedenle, çatışma bir bakıma olay dizisinin en önemli ögesidir. Turgut Özakman, çatışmanın dram sanatıyla yaşamsal ilişkisini basit ve güzel bir örnekle şöyle açıklar:

“Ahmet’le Ayşe evlenmeye karar verirler, aileleri de bu kararı destekler, evlenirler, iki çocukları, güzel bir evleri, bir arabaları olur, mutlu ve sağlıklı olarak yaşlanırlar.

Gıpta edilecek bir hayat hikayesi. Ama dramatik değil. Çünkü gelişim çizgisinde hiçbir kırılma ve sapma yok. Çatışma içermeyen bir konu, kişileri ve çevreyi betimlemekten öteye gitmez.

Çünkü kesintisiz bir biçimde, herhangi bir engele rastlamadan, kopmadan dümdüz bir çizgi halinde gelişen bir konunun dramatik olmadığını artık iyi biliyoruz.

Dramatik sanatın temeli çatışmadır.”⁹⁶

Çünkü çatışma olmazsa eylemi yaratan durum değişiklikleri olmaz, yani eylem olmaz; eylem olmazsa dram sanatı temel anlatım aracını yitirir. Dramsa, son çözümlemede, bir öykünün hareketle canlandırılmasıdır, anlatılması değildir.

Çatışma her zaman kavgayı, arbedeyi anlatmaz. Hatta dramatik çatışmanın kavgayla örtüştüğü durumlar pek azdır. Son çözümlemede karşıt güçlerin savaşımı olarak niteleyebileceğimiz çatışmayı Özakman şöyle açıklar:

“Biri ya da bir şey güçlü bir isteğin, amacın, düşüncenin, beklentinin ya da bir işin önüne engel çıkarır, ya da sürmekte olan ilişkiler düzenini, durumu sarsar. Kişinin kendisi de, amacına ulaşmasına engel olabilir. Engeli yeni engeller izleyebilir. Benimsememe, destek vermeme, paylaşmama, anlamama da bir çeşit engeldir. Dramatik karakter sürdürücü özellik taşıdığı için bu engeli / engelleri gücüyle ya da zekasıyla, ya da ikisiyle birden aşmaya çalışır, ya da ilişkiler düzenini, durumu korumaya kurtarmaya çalışır. Karşı karakter / güç de engel olmaya ya da sarsmaya, zarar vermeye devam eder. Doruk

⁹⁶ Turgut Özakman, a.g.y., s. 187.

sahnenin somuna kadar sürecektir olan bu karşılıklı çabalara, çatışma diyoruz.”⁹⁷

Demek oluyor ki “engel”, başka bir deyişle “karşıt güç / karşıtlık”, dramatik çatışmanın oluşma sürecinde son derece belirleyici bir ögedir. Marshall Cassady, **Characters in Action**’da karşıtlığın dramatik bir oyundaki öneminden söz eder ve karşıtlıkları sınıflandırır:

“Öykü (neden-sonuç) oyununun olay dizisi, karşı güçlerin buluşmalarını içerir. Onların mücadelesi, onlardan biri yenilene dek sürer. Biri protagonist, diğeri antagonisttir. Protagonist, bir şeyi isteyen ya da gereksinme duyan kişidir; antagonist ise ona karşı gelir. Protagonist genellikle bir kişidir, nadiren bir grup da olabilir. Antagonist ise bir diğerk kişidir, bir gruptur ya da cansız bir güçtür, örneğin sosyal ve ekonomik koşullar. Protagonistin çevresi, doğa güçleri ya da zihindeki bir durum da olabilir ve çoğunlukla baş karakterin diğeriyle ilişkilerinde gösterilir. (...) Bir öykü oyununda yapıyla ilgili akılda tutulabilecek çeşitli spesifik noktalar vardır. Birincisi karşıtlığın türüdür. Beş farklı tür vardır. Protagonist şu güçlere karşıdır: 1. Bir başkası, 2. Kendisi, 3. Toplum, 4. Doğa, 5. Kader.”⁹⁸

Turgut Özakman bu sınıflandırmaya “fiziksel engeller ve kazalar”ı da dahil etmiştir. Şimdi karşıtlık türleri konusuna az sonra yine dönmek üzere çatışma türleri konusuna geçelim.

Dramın oluşabilmesinde böylesine önemli bir işlev gören çatışmanın karakterden, yani oyun kişilerinden kaynaklandığına dair genel olarak drama kuramcılarını görüş birliği içindedirler. Karşıtlıklar oyun kişileriyle somutlaştığı için bu yaklaşımı pratikte anlamak kolaydır. Çatışmanın kökeni konusunda

⁹⁷ A.g.y., ss: 187-188.

⁹⁸ Marshall Cassady, **Characters in Action**, University Press of America, 1984, s: 68.

anlaşmalarına karşın çatışma sınıflandırmaları farklılık göstermektedir. Özdemir Nutku ve Lajos Egri çatışma türlerini benzer biçimde sınıflarlar:

“a) Dural Çatışma: Olay dizisi içinde bir oyun kişinin ya da bir olayın durumunu değiştirmeyen çatışmaya denir (...) Konuşma başladığında baştaki amaç bir sonuca ulaşmamışsa, bir duygu değişimi ya da düşünce değişimi olmamışsa o da bu çatışmanın sınırları içinde kalır. Kısacası, kişilere, bu kişiler arasındaki ilişkilere, olaylara, varolan duruma hiçbir katkısı olmamışsa o sahne dural çatışmayı içerir.

b) Atlamalı Çatışma: Bu tür çatışmada ortadaki sorunun çözümüne atlayarak gidilir. Oyun için gerekli hazırlık önceden yapılırsa, atlamalı çatışma oyunun gelişimi için büyük bir itici güç olduğu gibi, aksiyonu da yaymadan ileri götürür. Öbür yanda, hazırlıksız ve inandırıcı olmayan bir atlama o noktada aksiyonu çöktürür.

c) Basamaklı Çatışma : En başarılı olandır (...) Üç boyutlu, kesin çizgilerle yaratılmış karakterlerin kararlı davranışlarıyla ortaya çıkan çatışmadır. Bu tür çatışmada, her atılıma bir karşıt atılım yer alır. Bu atılımlar bazen belirgin, bazen belirsiz olabilir; önemli olan bu atılımların çatışmayı inandırıcı bir biçimde sonuca götürmesidir.

ç) Önceden Belirtilen Çatışma : Bu çatışma büyük bir bombanın patlamasına benzer; eğer güçlü bir çatışmaysa bir patlama, daha sonraki patlamaları hazırlar. Önceden belirtilen çatışma, gelmeden önce seyirciye ima edilen ve üzerine seyircinin ilgisi çekilen çatışmadır.”⁹⁹

Lajos Egri de çatışmayı, “a) duruk-statik-, b) sıçrama, c) gelişim, ç) olasılı-muhtemel- “ olarak türlere ayırmıştır.¹⁰⁰

⁹⁹ Özdemir Nutku, **Dram Sanatı**, ss: 172-73,176.

¹⁰⁰ Lajos Egri, a.g.y., s.149.

Turgut Özakman ise, kişilerden kaynaklandığına göre, çatışmayı kişiler açısından sınıflandırmanın daha doğru olacağını savunur. Ona göre çatışma aşağı yukarı on türe ayrılabilir: ¹⁰¹

1. Kişinin kendisiyle çatışması (iç çatışma)
2. Kişinin bir başkasıyla çatışması
3. Kişinin birden çok kişiyle çatışması
4. Kişinin toplumla, toplumsal kurumlarla, düzenle vb. çatışması
5. Birden çok kişinin birden çok kişiyle çatışması
6. Birden çok kişinin toplumla, toplumsal kurumlarla, düzenle vb. çatışması
7. Bir sınıfın, bir topluluğun, bir milletin, bir başka sınıf, topluluk ya da milletle çatışması
8. Doğa ile çatışma
9. Fiziksel engelle çatışma

Görüldüğü gibi Özakman'ın çatışmaya yaklaşımı, doğrudan doğruya karşıtlık türleriyle ilişkilidir. Ona göre karşıtlığın türü nasılsa çatışmanın türü de öyledir. Çatışmanın oyun kişilerinden kaynaklandığı yolunda drama kuramcılar görüş birliği içindedir. Ancak bu tarz bir sınıflama, çatışmanın niteliklerini, örneğin “nasıl bir çatışma?” sorusunu yanıtlayacak şekilde, içermemektedir. Bu nedenle biz çalışmamızda Nutku'nun ve Egri'nin önerdiği sınıflandırmayı kullanacağız. Şimdi bu sınıflandırmada en başarılı tür olarak nitelendirilen “basamaklı çatışma” türüne, Shakespeare'in **III. Richard** adlı oyununun çok bilinen bir sahnesinden açıklamalı bir örnek vererek “çatışma” konusunu bitirelim:

Bilindiği gibi Shakespeare'in bu tragedyası, doğuştan sakat ve çirkin olan Gloucester Dükü Richard'ın ne pahasına olursa olsun iktidarı ele geçirmek uğruna kalkıştığı acımasız ve kanlı olayları anlatır. Richard'ın önündeki başlıca engeller kardeşleridir. Kurduğu entrikayla kardeşi Clearence'ı, öteki kardeşi Kral IV. Edward'a öldürten Richard, hasta olan Edward'ın ölümünün ardından tahta geçmeyi başarır. İktidarı elinde tutmak için çevirdiği entrikalar ve iç savaş gibi olayların ardından Richard'ın öldürülmesiyle kanlı iktidar serüveni sona erer.

¹⁰¹ Turgut Özakman, a.g.y.. ss: 190-191.

Aşağıdaki bölüm, oyunun başlarında, Richard'ın iktidarı ele geçirme serüveninde müttefikler edinmek için, kocasını ve kayınpederini öldürdüğü Lady Anne'i kendisiyle evlenmeye ikna ettiği ve aralarındaki çatışmanın basamaklarının açıkça izlenebildiği bir bölümdür. Richard Anne'in karşısına, onun duygusal bakımdan karmakarışık olduğu bir anda, kayınpederinin cenazesini gömülmek üzere Chertsey'e götürürken çıkar:

"Londra'da bir sokak.

(VI. Henry'nin cenazesi, mızraklı beylerin korumasında ve Lady Anne yas tutarak girerler.)

LADY ANNE:

Bırakın, şerefli yükünüzü koyun yere,

Şeref kefenle örtülebilirse eğer-

Ben de erdemli Lancaster'in vakitsiz ölümüne

Acı göz yaşları dökeyim.

Kutsal bir kralın buz gibi zavallı vücudu!

Lancaster soyunun solgun külleri!

Sen Krallık kanının, kansız kalıntısı!

Oğlun Edward'ın karısı zavallı Anne,

İniltilerini dinle diye senin ruhunu çağırıyor.

Bu yaraları açan el öldürmüştü, oğlunu da.

Bak, hayatın çıkıp gittiği şu deliklere

Faydasız melhemini akıtıyorum zağallı gözlerimin.

Bu yaraları açan ele lanet olsun!

Bunu yapabilecek kalpsizin kalbine,

Burada bu kanı akıtanın kanına lanet olsun!

Seni öldürmekle bizi perişan eden

O alçağın başına, öylesine bir bela gelsin ki,

Yerde sürünen zehirli yaratıklara,

Kara yılanlara, zehirli kurbağalara,

Örümceklere dilediğimden daha korkunç olsun!

Bir gün çocuğu olursa,

Vakitsiz doğmuş bir canavar, bir ucûbe olsun,

İrkilsin anası garip yarattığı görünce.

Babasına çeksın kötülükte.

Bir gün evlenirse şayet, dilerim

Karısının onun ölümü ile çekeceği acı,

Genç kocamın ve sizin ölümünüzle

Çektiğim acıyı aşsın kat kat!

Haydi Chertsey'de gömülmek üzere

Saint Paul kilisesinden alınmış

Kutsal yükünüzle düzülün yola.

Ama bu yükün ağırlığından

Hala yorgun olduğunuza göre,

Ben Kral Henry'nin ölüsü başında ağırlarken

Siz de dinlenin biraz daha.

(Gloucester girer.)

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Siz bu tabutu taşıyanlar durun, koyun onu yere!

LADY ANNE:

Lady Anne'in başlangıçta temsil ettiği duygusal değerler:

- Yas
- Öfke
- Katili ve onun tüm yakınlarını lanetleme
- Çaresizlik

Hangi sihirbaz, hayırlı işleri durdurmak

İçin bu ifriti çıkartmış ortaya?

GLOUCESTER DÜKÜ RİCHARD:

Sersem herifler koyun yere ölüvü!

Yoksa öldürürüm itaat etmeyen.

BERKELEY:

Lordum, geri çekilin, bırakın da tabut geçsin.

GLOUCESTER DÜKÜ RİCHARD:

Terbiyesiz köpek, ben emredince dur!

Göğsümden yukarı tut mızrağını, pis herif,

Yoksa Saint Paul hakkı için alır ayağımın altına

Küstahlığının cezasını veririm.

LADY ANNE:

Ne! Titriyor musunuz? Korkuyor musunuz hepiniz?

Sizi ayıplamıyorum, ölümlüsünüz çünkü.

Ölümlü gözler dayanamaz şeytana.

Defol korkunç cehennem elçisi!

Onun ölümlü vücuduna gücün yetiyordu,

Ama ruhuna dokunamazsın. Haydi defol!

GLOUCESTER DÜKÜ RİCHARD:

Güzel melek, iyilik aşkına aksi olmayın bu kadar.

LADY ANNE:

Pis şeytan, Tanrı aşkına git, uğraşma bizimle.

Mutlu dünyayı kendi cehennemim yaptın sen.

Lanetli çılgınlık iniltiyle doldurdun.

Canavarca işlerini görmek istiyorsan,

Kasaplıklarının şu örneğini seyret.

Ah efendiler bakın, ölü Henry'nin yaraları

Pıhtılaşmış ağızlarını açıp yeniden kanıyorlar.

Kızır, kızır, iğrenç sakatlıklar külçesi!

Çünkü bu kansız, soğuk ve boş damarlardan

Bu kanı akıtan senin varlığındır burada.

İnsanlığa sığmaz, tabiata aykırı davranışın,

Tabiata aykırı bu kan akışına yol açıyor.

Öc al, ey bu kanı yaratan tanrım!

Ey bu kanı içen toprak, öc al!

Ya siz, gökler, yıldırımla vurun katili,

Ya da sen toprak, yarıl da yut onu!

Cehennemden yönetilen koluyla kıydığı

Bu kralın kanını emdiği gibi yut hemen!

GLOUCESTER DÜKÜ RİCHARD:

Lady Anne, iyilik kurallarını bilmiyorsunuz hiç;

Kötülük **güzellik**, lanet hayır duasıyla karşılaşır.

LADY ANNE:

Alçak sen ne Tanrı yasası biliyorsun ne insan.

En yırtıcı hayvanda bile biraz acıma vardır.

GLOUCESTER DÜKÜ RİCHARD:

Bende hiç yok, hayvan değilim demek ki.

LADY ANNE:

Aman, iblislerin doğruyu söylemesi çok hoş.

GLOUCESTER DÜKÜ RİCHARD:

Meleklerin bu kadar kızması daha hoş.

Ey tanrısız yetkinliğin örneği kadın,

İzin verin de, uydurulan bu cinayetlerde

Suçsuz olduğumu göstermek için konuşayım.

LADY ANNE:

Lady Anne:

- a. • Öfke
- b. • Nefret
- c. • Tikinti
- d. • Hınç

Richard:

- Soğukkanlılık

Richard Anne'i görür
görmez onun
güzelliğinden söz etmeye
başlıyor. Bu, sahne
boyunca, Richard'ın
Anne'i ikna etme sürecinde
kullandığı en önemli
saldırı unsuru.

*Ey biçimsizliğin örneği insan,
İzin ver de, bilinen bu cinayetlerden ötürü
İyice lanet edeyim şu lanetli varlığına.*

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

***Güzelliği anlatılmaz kadın,** daha uygun bir zamanda bağışlatayım kendimi.*

LADY ANNE:

*Kötülüğü tasavvur edilmez adam,
Bağışlanmaya değer bir şey yapamazsın,
Kendini asmaktan başka.*

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

*Böyle umutsuzluğa düşmekle,
Suçlamış olurum kendimi.*

LADY ANNE:

*Umutsuzluğa düşüp, yerinde bir öc alırsan
Kendinden, bağışlanmış olursun;
Sen ki haksız yere kıydın başkalarının canına.*

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Diyelim ki onları ben öldürmedim.

LADY ANNE:

*Ya! Ölmediler demek. Fakat öldü onlar.
Cehennem kölesi, sen öldürdün onları.*

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Kocanızı ben öldürmedim.

LADY ANNE:

Demek yaşıyor.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Hayır öldü, Edward vurdu onu.

LADY ANNE:

*Yalan söylüyor o pis ağzın. Kocamın
Kanına batmış, dumanlı katil hançerini,
Gözleriyle görmüş Kraliçe Margaret.
Bir kere de onun göğsüne dayamıştın
O hançeri, ama kardeşlerin seni tuttular.*

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

*Onların suçlarını, suçsuz omuzlarıma yükleyen
Margaret'in iftiracı dili kızdırmıştı beni.*

LADY ANNE:

*Kasaplıktan başka bir şey düşünmeyen
Kanlı kafandı seni kızdıran
Sen öldürmedin mi bu Kralı?*

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Öldürdüm, kabul.

LADY ANNE:

*Kabul ediyorsun demek kirpi herif?
Tanrı da benim duamı kabul etsin,
Kahretsin seni. Ah, melek gibiydi, iyi yürekliydi o.*

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Kavuştuğu cennetin kralına daha layık öyleyse.

LADY ANNE:

Evet, senin hiç gidemeyeceğin cennette o.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

*Gitmesine yardım ettiğim için teşekkür etsin bana.
Dünyadan çok oraya yakışıyordu.*

LADY ANNE:

Sense cehenneme yakışırsın ancak.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Bir yere daha. İzin verin söyleyeyim.

LADY ANNE:

Zindana.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Yatak odanıza.

LADY ANNE:

Huzursuzluk çöksün yattığın odaya.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Öyle olacak sizinle yatıncaya kadar.

LADY ANNE:

Dilerim öyle olsun.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Olacak biliyorum. Fakat ey tatlı Lady Anne,

Birbirimize laf yetiştirmeyi bırakalım da

Ciddi düşünelim biraz:

Henry ile Edward'ın vakitsiz ölümlerine

Sebepler olan da suçlu değil midir öldüren kadar.

LADY ANNE:

Sebepler de sendin, öldüren melun da.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Güzelliğinizdi öldürmeme sebep.

Rüyalarım girip

Koynunuzda bir saat yaşamak uğrunda

Dünyayı öldürmeyi göze aldırın güzelliğiniz.

LADY ANNE:

Katil herif, buna inansaydım, bil ki bu turnaklar

O güzelliği yırtar atardı yanaklarından.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

O güzelliğin yok olmasına dayanamazdı bu gözler,

Bunu yaptırmazdım size. Neşemi ondan

Alıyorum ben, dünyanın güneşten aldığı gibi.

Gündüzüm o benim, hayatım.

LADY ANNE:

Gündüzünü kara gece, hayatını ölüm karartsın!

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Kendini lanetleme güzel kadın, sensin ikisi de.

LADY ANNE:

Keşke olsaydım, senden öc alabilmek için.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Seni sevenden öc almak! Bu çok garip bir dava.

LADY ANNE:

Kocamı öldürenenden öc almak,

Haklı ve yerinde bir dava.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Seni kocandan yoksun bırakarak,

Daha iyi bir kocaya kavuşturmak için yaptı bunu.

LADY ANNE:

Ondan iyisi yaşamıyor ki bu dünyada.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Seni, ondan daha çok sevebilecek

Biri yaşıyor.

LADY ANNE:

Neymiş adı?

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Plantagenet.

LADY ANNE:

Richard, bir adım daha atarak inanılmaz bir cüretle, -kendi cinayetinden dolayı yasa bürümüş-Lady Anne'e, güzelliğinin kendisini çok yakından ilgilendirdiğini bildiriyor. Çok açık bir saldırı!

Richard'ın saldırısında 3. adım, Anne'e cinayetleri güzelliği uğruna işlediğini söylüyor.

Richard "güzellik" motifiyle başlattığı saldırısını "sevgi" ve "bağlılık" motifleriyle pekiştirerek bir adım daha atıyor. Burada bu ana dek kesin bir öfkeyi ve nefreti açığa vuran Anne'de ilk zavıflamayı görüyoruz. Kestirip atmıyor, ilgileniyor! Richard'ın kullandığı güzellik motifinin Anne'nin onu dinlemesini sağladığını, böylelikle oluşturduğu uygun zemin üzerine asıl amacını kolaylıkla inşa ettiğini söyleyebiliriz.

İyi ama, bu onun adı.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

İsim aynı fakat bu daha üstün birinin.

LADY ANNE:

Neredeymiş bu adam?

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Burada. (Anne, Gloucester'a tükürür.)

Niye tükürüyorsun bana?

LADY ANNE:

Keşke öldürücü bir zehir olaydı tükürdüğüm.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Bu kadar tatlı bir yerden

Zehir akmamıştır hiçbir zaman.

LADY ANNE:

Zehir akıtan kurbağa görülmemiştir

Senden iğrenç.

Çekil karşımdan gözlerimi bozuyorsun.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Senin gözlerin güzel Lady Anne,

Bozdu benimkileri.

LADY ANNE:

Seni bir bakışta öldürmek için

Gözlerim basilisk yılanı olsaydı keşke.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Keşke! Hiç olmazsa birden öldürdüm o zaman.

Oysa beni yaşayan bir ölümle öldürüyorlar şimdi.

O gözlerin acı yaşlar akıttı benimkilerden;

Çocukça göz yaşlarımdan kendim utandım.

Bu gözler yaş dökmemiştir kimse için.

Rutland'ın nasıl inlediğini haber alınca,

Babam York ile Edward ağladılar, ben sustum.

Yiğit babam bir çocuk gibi hıçkırıyor

Nasıl öldürüldüğünü anlatırken babamın,

Dinleyenlerin yanakları yağmur yemiş ağaçlara döndü;

Bense bir damla yaş dökmeyi yediremedim

Kendime o üzgün anlarımda bile.

Bu acıların o zaman yapamadığını

Güzelliğin yaptı senin, kör edesiye ağılattı beni.

Ömrümde ne dostla yalvardım ne düşmana,

İltifatlar etmeye dilim varmadı hiçbir zaman;

Ama şimdi gayem güzelliğin olduğu için

Mağrur yüreğim yalvarıyor, konuşmaya zorluyor dilimi.

(Anne küçümseyerek bakar.)

Dudaklarına bu küçümsemeyi öğretme,

Onlar öpülmek için yaratılmıştır ancak.

Kinci kalbin bağışlayamıyorsa,

Ucu sivri şu kılıcı al; onu bu yalansız hağırma sokmak,

Ve sana tapan ruhu oradan söküp atmak istiyorsan,

İşte göğsüm açık öldürücü vuruşuna.

Önünde diz çöküp diliyorum bu ölümü.

*(Göğsünü açar ve **Lady Anne kılıcı doğrultur.**)*

Hayır durma, çünkü Kral Henry'yi hen öldürdüm.

Fakat güzelliğindi beni kıskırtan;

Haydi çabuk, genç Edward'ı vuran bendim,

Ama sebeb kutsal yüzündü senin.

(Lady Anne kılıcı yere bırakır.)

Lady Anne'in güzellik ve aşk motiflerine duyarlılığı açıkça görülüyor. Buraya Anne'in zayıflayışının 2. basamağı da diyebiliriz.

Ya kılıcı kaldır tekrar, ya beni.

LADY ANNE:

Kalk ikiyüzlü, ölmeni isterim

Ama celladın olmak istemem.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Öyleyse emret öldüreyim kendimi.

LADY ANNE:

Etmıştim.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Yok, yok, o zaman öfkene kapılmıştın.

Bir daha söyle ve sevgin uğruna

Sevgilini öldürmüş bu el, bir sözünle,

Daha gerçek bir sevgili öldürsün, sevgin uğruna.

Her iki cinayete ortak olacaksın sen de.

LADY ANNE:

Kalbini okuyabilseydim.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Dilim onun tercümanı.

LADY ANNE:

Korkarım ikisi de yalancı.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Doğru erkek görülmemiş öyleyse.

LADY ANNE:

Peki, peki, al kılıcı.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Beni bağışlıyorsun demek.

LADY ANNE:

Onu sonra öğrenirsin.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Umutla mı yaşayayım?

LADY ANNE:

Sanırım bütün insanlar öyle yaşar.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Parmağına tak bu yüzüğü ne olur.

LADY ANNE:

Almak, vermek demek değildir.

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Yüzüğümü parmağını nasıl sarıyor bak,

Göğsün de zavallı kalbimi öyle kapanmış içine.

İkisini de kullan, senindir ikisi de.

Ve bir lütf bahşederken sadık kölene,

Sonsuz mutluluk sağlamış olursun ona.

LADY ANNE:

Neymiş o?

GLOUCESTER DÜKÜ RICHARD:

Yapılacak hazin töreni bana bırakmanız,

Yaslı olması gereken benim aslında.

Siz hemen Crosby konağına gidiniz,

Bu soylu kralı, Chertsey manastırına

Törenle gömdükten ve mezarında

Pişmanlık yaşları döktükten sonra

Ben de çarçabuk gelir bulurum orada sizi.

Bilmediğiniz birçok sebeplerden ötürü

Yalvarırım, esirgemeyin hunu benden.

LADY ANNE:

Peki seve seve, hem sizi böyle pişman görmek

3. basamak. Anne geçmiş zaman kullanıyor. "Emrediyorum" demiyor.

4. basamak. Anne kocasının katili de olsa kendisini umarsızca sevdiğini söyleyen bu adamın söylediklerinden etkilendiğini açığa vuruyor. Kesin bir zayıflama.

Çatışma sona ermiş ve Richard açık bir zafer kazanmıştır. Bu aşamada Lady Anne'in temsil ettiği duygusal değerler şunlardır:

- İkna olmuştur.
- Bağışlamıştır.
- Richard'ın sevgisini kabul etmeye hazırdır.
- Richard'ın iradesini kabul etmiştir.

Böylece sahnenin başında Anne'in Richard'a karşı duyduğu ölümcül nefret, çatışmanın aşama aşama izleyebildiğimiz gelişimi sonunda, tam bir teslimiyete dönmüşür. Bu süreçte Richard belli bir amaca yönelik olarak soğukkanlı, kararlı ve ısrarlı, kısaca "akalıcı" davranmış; Anne ise yoğun duygusal tepkilerini somut bir amaca yöneltememiş ve Richard'ın planlı saldırısıyla çabucak çözülmüştür. Bu bakımdan çatışma **akal-duygu** çatışmasıdır.

*Beni de sevindiriyor, Tressel, Berkeley gelin benimle. "*¹⁰²
(*Lady Anne, Tressel, Berkeley çıkarlar.*)

Ç. Doruk (Turning Point / Crisis / Climax)

Doruk, kapalı biçim bir oyunda eylemin yönelişinde bir kırılma noktasını gösterir. Türkçe (ve İngilizce) literatürde bu noktanın konumu ile ilgili birtakım farklı görüşler vardır.

Aziz Çalışlar'a göre doruk oyundaki gerilimin en uç noktasında yer alır: *"Tragedya kuramı içinde doruk, eylemin ve beklenenin tam tersine dönmesi anı olarak peripetie kavramı içinde, bilgisizlikten bilgiye geçiş anı olarak anagnorisis kavramı içinde, trajik kahramanın işlediği bir hatayla bahtında bir dönüş olarak da hamartia kavramı içinde ortaya konur. Doruk kapalı oyun biçiminin ayrılmaz bir uğrağıdır; kapalı oyun biçimi, iç sürekliliği gerektirdiğinden, ayrıca, eylem oyun kişinin davranışlarıyla belirlendiğinden ve sahnesel ardardalık yer aldığından, doruk uğrağından geçilmeksizin çözüme gidilemez."*¹⁰³ Böylece Aziz Çalışlar, doruğu gerilime koşullar ve onun klasik oyun yapısının vazgeçilmez öğelerinden biri olduğunun altını çizer. Onun hamartia-peripeti-anagnorisis yapısı içerisinde görünmesi ise, başlangıçta belirttiğimiz, doruğun kırılmayı gösteren bir durum olduğu düşüncesiyle uygunluk içindedir.

Turgut Özakman'a göre doruk *"... tarafların son kozlarını oynadıkları, son defa çatıştıkları, çatışmanın en hızlı, şiddetli ya da en incelikli, dıyarlı ve somucun kesin olduğu, bu yüzden heyecanın yükseldiği sahnedir. Temaya göre, asıl karakter ya da onun savunduğu düşünce üstün gelir, ya da karşı karakter (toplum, durum, kural, kurum, doğa vb.) ya da onun temsil ettiği düşünce. Üçüncü olasılık, taraflar arasında uzlaşma olmasıdır. Bir başka deyişle taraflar yenilemez, berabere kalırlar. Bunu daha çok, aileler içinde, sevgililer, arkadaşlar, çocuklar arasında geçen komedilerde görüyoruz. Doruk sahne ile çatışmalar dizisi sona erer. Karakter amacına ulaşmışsa yeni bir kararlılık hali*

¹⁰² William Shakespeare. III. Richard, Çev: Berna Moran, Adam Yayınları, İstanbul 1992, ss: 30-9.

¹⁰³ Aziz Çalışlar, Tiyatronun ABC'si, s. 28.

başlar. “¹⁰⁴ Turgut Özakman’ın doruk tanımı, biraz farklılık göstermektedir. Özakman doruğa heyecanı yüklemekle, az sonra göreceğimiz gibi Özdemir Nutku’nun yaklaşımından ayrılır. Ayrıca bu doruk yaklaşımı, eylemin yönelişinde bir kırılmadan çok, eylemin sonuçlanmasını getiren bir kırılmayı tanımlamaktadır. Tıpkı Nutku’nun düğüm bölümünde değindiğimiz “son asal düğüm noktası” gibi. Başka bir deyişle Özakman’ın “doruk” tanımı, Nutku’nun (ve bizim bu çalışmada benimsediğimiz terminolojiye göre) “son asal düğüm noktası”dır.

Nutku’nun doruk noktasıyla ilgili açıklaması ise şöyledir: “*Bir oyunun doruk noktası çatışmaların bulunduğu orta bölümün sonlarına doğru ya da çözüm dediğimiz son bölümde bulunur. Burası olay dizisindeki düğümler serisinin en üst noktasıdır. Burası bir değişim ya da heyecanın doruğa ulaştığı nokta olabilir. Ancak yapılmaması gereken en önemli yanlış doruk noktanın her zaman en heyecan verici nokta olarak kabul edilmesidir. Genellikle, burası en heyecan verici nokta değildir; ama her zaman bir değişim noktasıdır. Kişilerin ön planda olduğu oyunda, baş oyun kişinin kesin yöneliş değişimini geçirdiği dönüm noktasıdır. Olayların ön planda olduğu oyunda, ana olayın yönelişindeki kesin dönüm noktasıdır.*”¹⁰⁵ Nutku’nun değindiği karışıklık, Tennyson’a göre, modern oyunlarda sık sık bu iki noktanın, kırılma noktasıyla en heyecan verici bölümün çakışmasından kaynaklanmaktadır:

“Kriz (crisis), aynı zamanda bir dönüm noktasını (turning point) gösterir. Bu nokta, eylemin, bundan sonra adeta kesin bir yöneliş içinde akmak üzere yükseldiği noktadır. Bir oyundaki her şeyin azar azar krize yöneldiği, ya da krizden uzaklaştığı söylenir. Tragedyada kriz, baş oyun kahramanının eylemindeki bazı değişiklikler aracılığıyla ortaya çıkarılarak gösterilir. (...) Duygusal gerilimin en yüksek noktasının (climax) daha geç gelebilmesine karşın, kriz (climax), eylemdeki çeşitli nedenlerin, güçlerin ve onların karşıtlarının karşı karşıya geldiği ve eylemin kalan kısmının akmak zorunda olduğu yönün belirlendiği,

¹⁰⁴ Turgut Özakman, a.g.y., ss: 193-194.

*çatışmaların yüksek noktasını gösterir. (...) Kriz/dönüm noktası(crisis) ve doruk(climax) terimleri, özellikle modern oyunlarda çok sık çakıştıkları için, sık sık birbirlerinin yerine kullanılır. Terminolojik olarak **kriz** (crisis/turning point), yalnızca yapısaldır ve olay dizisinin bir ögesidir; **doruk** (climax) ise tümüyle seyircinin ilgisinin en yüksek noktasını gösterir.”¹⁰⁶*

Tennyson’ın yaklaşımı, Nutku’nun yaklaşımıyla benzerlik göstermektedir. Biz de bu ögesel sınıflandırmayı çalışmamızda esas alacağımızı belirtelim ve bu konuda Cadden’in olay dizisinin bir ögesi olarak doruğu “crisis” kavramıyla, Nagelberg’in ise “climax” kavramıyla nitelendirdiğini anımsatalım. Klasik yapısal kalıba göre doruk, öncelikle bir değişim noktasını gösterir; yani o, eylemin yönelişinde açık bir kırılmadır. Ancak bu nokta sık sık oyunun en heyecan verici, merak uyandırıcı bölümüyle de çakışabilir. Bu durumda da bize göre öncelikle değerlendirilmesi gereken, doruğun eylem üzerinde hangi yön değişikliğini, nasıl ve neden gerçekleştirdiğidir.

Kavramı örnekendirerek doruk konusunu bitirelim. Aziz Nesin’in **Biraz Gelir misiniz** oyununda doruk, sanatından başka herşeyi yok sayarak, kendini insanüstü bir çalışmaya adayan Mateh Usta’nın, karısı Zani’nin ölümüyle ortaya çıkar. Mateh’in günlük yaşamla ilişkisini kuran bir unsur olan Zani’nin ölümüyle bu dengenin yok olması, Mateh’i derinden etkiler ve Mateh’in ülküsel yönelişi kaybolur. Murathan Mungan’ın **Mahmud ile Yezida** oyununda töresel engellerle boğuşan iki sevgili, Mahmud ile Yezida’nın kavuşmalarını olanaksızlaştıran bir durum doruğu yaratır; bu Havvas Ağa’nın adamlarının Yezidi köyünü daire içine almasıdır. Böylece Yezidilerin körüklenen nefreti, sevgilisini görebilmek için Yezidi topraklarına giren Mahmud’un öldürülmesiyle sonuçlanır.

D. Çözüm (Resolution / Final)

Oyunun ve olay dizisinin son bölümüdür. Bu bölümde asal düğüm çözümlenir. Kahramanların akıbetleri belirlenir, geleceğe dair ipuçları da verilebilir.

¹⁰⁶ Özdemir Nutku, a.g.y., ss: 178-179.

Klasik yapıli oyunlarda, yani geleneksel dramada çözüm düğümlerle tamamlayıcı bir ilişki içerisinde olmalıdır.

Sonuç diye de nitelendirilebilen çözüm, çatışmaların durulduğu, sonucun alınmak üzere olduğu ve seyircinin en yüksek gerilime sokulduğu doruk noktanın yer aldığı bölümdür; oyunun teması da burada tamamlanır. Çözümün başarılı olabilmesi için, belirgin, anlaşılır ve ilginç olması gerekir.¹⁰⁷

Kimi durumlarda doruk, çözüme dair bilgiler de içerdiğinden, doruğu izleyen bir çözüm bölümü bulunmayabilir. Ancak doruktan sonra bir çözüm bölümüne gereksinme varsa, açıkta bırakılan tüm soruların yanıtlanması zaman alacağından ve oyun büyük bir olasılıkla sıkıcı bir hale bürüneceğinden, çözüme doğru bazı sorular yanıtlanır, yalnızca zorunlu soruların yanıtları son bölüme bırakılır. Çözüm iki türlü gelebilir: Kapalı son ve açık son. Kapalı sonda tüm sorular yanıtlanır, olaylar kesin olarak sonuçlanır. Açık sonda ise gelişim bitirilmez, sonuç seyircinin imgelemine ve düşüncesine bırakılır. Her iki durumda da çözüm, çarpıcı bir söz ya da etkili bir davranışla sona erer.¹⁰⁸

Antik Yunan tragedyasında eylemin doğal gelişimiyle sonuçlandırılmayan çatışmaların çözümü için “deus ex machine” adı verilen bir teknikle sahneye indirilen tanrı/tanrılar seyircinin beklentilerine uygun bir çözüm geliştirirler; kahramanlar için dönemin düşünce anlayışına uygun olan adaleti sağlarlardı. Deus ex machine, günümüzde “inandırıcı olmayan son” anlamında, daha çok oyun yapısında teknik bir aksaklığı belirtmek için kullanılmaktadır. Bir örnek vermek gerekirse, Ülkü Ayvaz’ın **Yeniden Yaratma** adlı, göç temalı, epizodik gelişimli, güçlü imgelerle bezenmiş, son derece etkileyici şiirsel bir dokusu olan oyununun sonunda, bir yönetmen peşinde set ekibiyle çıkagelir. Ve başından beri izlediklerimizin aslında bir film çekiminden parçalar olduğu ima edilir. Kanımca bu tipik bir “deus ex machine”dir. **Yeniden Yaratma**’nın sonu, ne eylemi gerçekten sona erdirir, ne anlam yaratımına katkıda bulunur; o adeta oyunu sonlandırmak için yazarın o anda aklına geliveren bir düşünce gibidir.

¹⁰⁶ G.B. Tennyson, a.g.y., s. 22.

¹⁰⁷ Özdemir Nutku, a.g.y, ss: 178,180.

¹⁰⁸ Turgut Özakman, s. 195.

Kimi zaman da çözüm, yeni bir çözümsüzlüğü beraberinde getirir. Sözgelimi, Oktay Arayıcı'nın **Rumuz Goncagül**'ünün sonunda dar gelirli İnsaf Hanım, kızı Gülsün'e bir koca bulur. Gençler de zaten birbirlerinden hoşlanmaktadırlar. Gülsün'ün eski taliplerinden Müfit ve İnsaf Hanım da beraber olmaya karar verirler. O anda çıkagelen evsahibi, İnsaf Hanım'a evden çıkmaları gerektiğini bildirir. Bireylerin içine itildiği yeni darboğaz, çözümle gelen bir çözümsüzlük örneğidir.

Aziz Çalışlar, epik tiyatronun çatışmaların sonunda bir çözüme ulaşmayacağını kanıtladığını, aslında epik tiyatronun bu durumun bir anlatımı olduğunu belirtir. Bu tiyatrodaki çatışmaların çözümü seyircinin bilincine bırakılmıştır. Çözüm, oyunun, dolayısıyla tiyatronun içinde değil, dışındadır. Buna karşın, öğretisel ve agit-prop oyunlar da belli bir çözümü seyirciye dayatırlar. Avangardlarda, örneğin Absürd oyunlarda ise çatışma olmadığı için çözüm de yoktur. Çözümsüzlük oyunun en başından seyirciye verilmiştir.¹⁰⁹

Eric Bentley, bir olay dizisinin "kendi başına iyi-ya da kötü olarak değerlendirilemeyeceğini" söyler:

*"İyi bir olay dizisi nedir? Bu zor bir sorudur. Çünkü olay dizisi kendi başına iyi değildir. Aristoteles'in söylediği gibi, tragedyanın 'ruhu' olarak adlandırıldığında, belki de, onun görüşüne göre bu olay dizisinin tiyatro yazarının diğerleri arasındaki esas enstrümanı olduğudur. Eğer drama uç durumların sanatıysa, olay dizisi de oyun yazarının bizi bu uç durumlara sokması ve (eğer isterse) tekrar çıkarması anlamına gelir. Olay dizisi onun gerekli çatışmaları yaratmasının bir yoludur."*¹¹⁰

Sonuç olarak, dramatik tasarımda *olay dizisi*, yapının en temel öğelerinden biridir. Kapalı biçimde *olay dizisi* vazgeçilmez bir bileşen halindedir. Dram sanatı geleneğinde olay dizisi için kullanılagelen bir takım kalıplar vardır. Ancak sanatın doğası gereği *olay dizisi* bir takım kalıplara, modalara uygun bir yapı olarak

¹⁰⁹ Aziz Çalışlar, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1993, s. 41.

¹¹⁰ Eric Bentley, **The Life of Drama**, Atheneum, New York 1970, s. 32.

kalamaz. Tiyatronun gelişim sürecinde *olay dizisinin* biçimi; *düğüm*ler, *durum*lar, *doruk*, *aksiyon planı* gibi içsel dinamikleri ve bu öğelerin birbirleriyle ilişkisi; *olay dizisi* ögesinin klasik dramın diğer öğeleriyle ilişkisi ve yapı içindeki konumu daima değişmiştir. Ancak *olay dizisi* ögesi dramatik yapıdan düştüğünde, ya da *atmosfer oyun*larında olduğu gibi yok denecek kadar ihmal edildiğinde bile, "olay dizisi yok" nitelemesiyle kavramın bir değerlendirme aracı olarak kullanılması sürmüştür. Bu bakımdan, *olay dizisinin*, köken olarak dramatik tiyatroya ait olsa bile, aslında tüm tiyatro oyunlarını kucaklayan ve büyük bir olasılıkla "ölümsüz" bir kavram olduğunu ileri sürmek yanlış olmasa gerektir.

2. Olay Dizisi Türleri

Buraya dek incelediğimiz olay dizisi kalıbı ve bu kalıba ait öğeler, genel olarak kapalı biçimle yazılmış, geleneksel olay dizisi kalıbına uygundur. Bu yapıda öğeler eksiksizdir, tümü bir arada bulunur. Aslında olay dizisinin düzenlenişindeki temel farklılık, "kapalı biçim" ve "açık biçim" farklılığında karşılığını bulur. Çünkü kapalı biçim oyunlar, bir şekilde neden-sonuç dizgesine bağlı oyunlardır ve bu dizge bu tarz oyunlardaki olay dizisini karakterize etmektedir. Neden-sonuç ilişkisi, seyircinin ilgisini oyunun sonuna yönlendirir, böylelikle merak ve şüphe öğeleri yaşamsal bir önem kazanır. Açık biçimle yazılmış oyunlarda ise, parçaların her biri kendi içinde bir bütündür, her biri kendi başına ana temanın belli bir boyutunu tamamlayacak özerk bir düşünsel yapıya sahiptir. Neden-sonuç dizgesi kırılmış ya da en azından esnek, parçaların yer değiştirmesine elverecek bir yapı kazanmıştır. Dramatik eylemin gelişimi yataydır, bu oyunlarda yükselen ve düşen eylemden söz edilememektedir. Seyircinin ilgisi ve merakı oyunun sonuna kilitlenmemiştir, her bir parça kendi başına, anlamı kendi açısından tamamlayan, bir bütündür.

Temelde göstermecî oyunların kullandığı yöntem olarak açık biçim ayırıcı bir nitelik kazanmaktadır. Kapalı biçim ise, Batı drama geleneğinde, epik tiyatroya dek kullanılagelen bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır. Epik tiyatronun ortaya çıkışından sonra da kapalı biçim oyunlar yazılmış, oyun yazarları modern ve

modern sonrası oyunlarda, yeni arayışların yanı sıra benzetmeci tiyatronun yapısal özelliklerine de başvurmuşlardır. Sevdâ Şener bu yeni durumu, yazarların alt anlam katmanını üretme kaygısıyla açıklar:

“... alt anlam katmanları üretmek, dikkatli seyirciyi derin anlamlara açmak için oyunun öğelerinin karşıtlıklar ve koşutluklar gözetilerek yerleştirilmesi, yinelemelere, benzerliklere, göndermelere başvurulması, tiyatromun usta yazarlarının bildiği ve sırasında klasik kurgulama yöntemi ile birlikte uyguladığı bir yöntem olmuştur. Modern oyunların farkı, böyle bir düzenlemenin, yatay olarak gelişimin yerini alacak ve bütün oyuna yayılacak biçimde kullanılmasıdır. Modern ve modern sonrası oyunlarda dikkatin olayların gelişimine, dolayısıyla geleceğin ne getireceğine değil, neyin, niçin değişmediğine yönelmesi, seyircide, klasik kurgulamanın uyandırdığı merak ve heyecanın yerini tedirginliğin ve şaşkınlığın almasına neden olur... 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. Oun için de dramatik olanın oluşmasında bilinçli ve mantıklı eylem kadar etkin olur.”¹¹¹

Dramatik ve epik tiyatrolarda kullanılan olay dizisi kalıbının yanında, modern ve modern sonrası oyunlar da, her iki yöneme de uymayan ve yapısal özellikleri

¹¹¹ Sevdâ Şener, a.g.y., ss: 69,68.

çok çeşitlilik gösteren yönelişlere girmişlerdir. Bu yönelişlerde, türlerin iç içe geçmiş olması, klasik kurgulamanın parçalanması, neden-sonucun yerini raslantıların alması, eylemin yerini durumların alması, dilin bozulup anlam iletme işlevinden uzaklaşması gibi birçok özellik görülebilir. Modern sonrası yönelişlerden Absürd kategorize edilebilecek birtakım nitelikler taşımaktadır.

Sonuç olarak bu temel yapısal farklılıklardan dolayı, olay dizisini türsel olarak üçe ayırmak mümkündür:

- a. Dramatik oyunlarda olay dizisi (Kapalı Biçim)
- b. Epik oyunlarda olay dizisi (Açık Biçim)
- c. Absürd oyunlarda olay dizisi

A. Dramatik Oyunlarda Olay Dizisi

Kapalı biçimle yazılmış, temelde yanılısama ilkesine dayalı bu oyunlarda en ayırıcı nitelik, neden-sonuç dizgesidir. Olay dizisindeki her bir olay, bir öncekinin zorunlu sonucu, bir sonrakinin de nedeni durumundadır. Kökenini, Aristoteles'in tragedya kuramından alan bu yapı Aristoteles tarafından "*orta, başı, son da ortayı zorunlu olarak izlemelidir.*" sözleriyle ifade edilmiştir. Oluşturulan bu sıkı mantıksal süreklilik, kavranabilir bir dünyanın dramadaki yansımasını yaratmaya yarıyordu.

Aziz Çalışlar'ın eylemin yüklemeleri saydığı "yer" ve "zaman", Birlikler kuramı açısından bir ölçüt olsa da, Aristoteles'in yaklaşımında aslolan eylem birliğidir. Yani Aristotelesçi tiyatronun biçimi olarak kapalı biçim, eylem birliği üzerine kuruludur.¹¹²

Öyleyse benzetmeci tiyatronun temel ilkeleri olarak, öncelikle "yanılısamayı", sonra yanılısama yaratmaya hizmet eden neden-sonuç dizgesini ve eylem birliğini sayabiliriz. Neden-sonuç ise, kaçınılmaz bir biçimde, kapalı biçimde bir olay dizisinin yukarıda incelediğimiz temel öğelere sahip olmasını gerekli kılmaktadır. Buna göre, klasik yapıli bir olay dizisi, "serim-düğüm-çatışma-doruk-çözüm" öğelerini içermek durumundadır. Tennyson'a göre "... 'giriş-yükselen eylem-doruk-düşen eylem-yıkım' dizgesi klasik, neoklasik ve Elizabeth dönemi oyunlarına, hatta Ibsen ve Shaw'ın yapısal özelliklerini taşıyan bazı üç perdelik oyunlara

¹¹² Aziz Çalışlar, *Tiyatronun ABC'si*, s. 23.

*başarıyla uygulanabilir. Üstelik bu oyunlarda perde bölümlemeleri benzerlik göstermez. Klasiklerde perde bölümlemesi yoktur, Elizabeth dönemi oyunları beş perdelidir, Ibsen oyunları üç perdelidir.”*¹¹³ Tennyson’ın dizgesi, olay dizisi ve eylem planını iç içe geçirdiğinden onu olduğu gibi dikkate almak yerine, bu dizgenin olay dizisindeki karşılığının bizim andığımız klasik yapı kalıbı olduğunu belirtelim.

Aziz Çalışlar kapalı biçimde olay dizisinin düz bir çizgiyi izleyerek geliştiğini belirtir. Birbirinden neden-sonuç ilişkisiyle gelişen olaylar, oyunun kapalı bütünlüğünü kurmakta ve sürekli olarak belli bir merak ögesini uyandırıp canlı tutarak bitişe doğru ilerlemektedirler. Bu yapı içerisinde oyun kişisi onun eylemi, oyunun eksenini oluşturur. Olaylar ve onların rotası, baş oyun kişisince belirlenir; baş oyun kişisi ve onun karşıtı ya da karşıtları birbirlerini tamamlarlar. Oyun diliyse, tutarlı, mantıklı bir yapı gösterir ve oyun kişilerini oyuna bağlayan, doğrudan eylemi kuran ve geliştiren dolaysız bir işleve sahiptir. Oyun içinde biçimsel çeşitlilikten de söz edilemez. Kendi içine kapalı bir dünyada, inandırıcılığın sınırları içerisinde, uyumlu bir dünya görüşü, orantılı, zaman zaman simetrik, sıralı bir düzenleme içinde sunulur.¹¹⁴

Kapalı biçimin ilk örneği, dramının tarihsel gelişim süreci içerisinde tragedyalarda görülür. Dönüm noktasının çok erken ortaya çıktığı ve bunu eylemin düşüşünün izlediği tragedyaya formu, uygulama modellerimizde de örnek olarak ele alınacaktır.

Shakespeare oyunlarında , kapalı ve açık biçimli olay dizisi iç içe başarıyla kullanılmıştır. Bu oyunlar, hem bu özelliklere örneklik etmeleri bakımından, hem de doruk nokta’nın yapı içerisindeki özel yeri bakımından model olarak incelenecektir.

Kapalı biçimin kalıbı içerisinde ele alınması gereken bir başka yöneliş de “çözümsel oyun” yapısıdır. Bu oyunlarda kapalı biçimin temel ilkelerinden eylem birliği görülür, neden-sonuç da vardır. Olay dizisi genellikle düğümle başlar. Oyun bu düğümün, çeşitli etkenlerle çözümlenmesiyle oluşur. Çözümleme süreci, bu oyunlarda iki ayrı zaman düzlemini karakteristik kılar. Bunlar, 1. Çözümleme sürecinin gerçekleştiği şimdiki zaman, 2. Çözümlenen olayın gerçekleştiği geçmiş

¹¹³ G.B. Tennyson, a.g.y., ss: 23,25.

zamandır. Sofokles'in **Kral Oidipus**, Kleist'in **Kırık Testi** adlı oyunları bu tür oyunlara örnek verilebilir. Günümüz yazarlarından Harold Pinter'in **Aldatma** oyunu da, zamanın, dolayısıyla olay dizisinin akışını tersine çevirerek bir tür çözümleme süreci yaratmıştır ve bu oyundaki yapı, çözümsel oyun yapısına yakındır.

Günümüz yazarları da temelde kapalı biçim kurallarına bağlı kalarak, modern oyunlar yazmaktadırlar. Bu oyunlarda klasik yapısal dizge birebir izlenmemektedir, ama örneğin esnek de olsa bir neden-sonuç ilişkisi görülebilir. Olay dizisinin öğelerinden doruk görülmeyebilir ya da eylem eylemsizliğe dönüşür ve bunun karşılığında, oyunun biçiminde de olay dizisi duruma indirgenebilir. Sözgelimi, Maurice Maeterlinck'in oyunları, adeta bir bekleyişten ibarettir. Bu bekleyiş insanın ölüm karşısındaki, yazgı, sonsuzluk gibi olgular karşısındaki güçsüzlüğünü ve çaresizliğini vurgular. İnsan ve ölüm karşıtlığı kurulduğundan ve ölüm karşısında insanın seçeneksizliği ele alındığından bu oyunlarda genel olarak doruk da görülmez (**Çağrılmadan Gelen, Evin İçi, Körler**). Oyunlarda ise olay dizisi bir dış yapı olarak, bir doku olarak duruma indirgenmiştir. Maeterlinck'in oyunlarında anlam yalnızca dış eylemde değildir; atmosfer öğelerindeki değişimlerle ortaya çıkar. Bu bakımdan bu oyunları atmosferi çözümlemeden anlamlandırmak olanaksızdır. Bu tarz oyunları benzetmeci oyunlar kategorisinde sınıflandırıp onlara "atmosfer oyunları" diyeceğiz.

Bir de modern oyunlarda görülen olay dizisinin giderek yalınlaşması, sıradışı durumların günlük olana indirgenmesi, dramatik olanın günlük yaşamın dokusundaki görünüşünü ele alan oyunlardan söz edebiliriz. Bu oyunlara tipik örnek olarak Anton Çekhov'un oyunları verilebilir. Çekhov'un oyunları eylemin git gide yalınlaştığı, günlük durumlara dönüştüğü oyunlar olmaları bakımından "durum oyunları" bağlamında ele alınabilir.

B. Epik Oyunlarda Olay Dizisi

Bu oyunlar kapalı biçime karşıt olan açık biçim tekniğiyle yazılmış oyunlardır. Olay dizisi oyunda bütünsel bir yapı kuracak şekilde, neden-sonuç ilişkisiyle

¹¹⁴ Aziz Çalışlar, a.g.y., ss: 19-20.

oluşturulmamıştır. Bu nedenle kapalı biçimin seyircinin ilgisini ve merakını sonuca yönelten düğümleri açık biçimin başat özelliklerinden değildir. Bu tarz oyunlarda seyircinin ilgisi oyunun sonucu üzerinde yoğunlaştırılmaz, tek tek parçalar oyunun düşünsel yapısını kurarlar, bu nedenle her bir parça kendi açısından ve bütünlü ilişkisi açısından önemlidir. Açık biçim tekniği, temel bir yöntem olarak epik tiyatrodan kullanılmıştır. Brecht'in epik oyunlarını örnek olarak verebiliriz. Ayrıca bizim tiyatromuzda da açık biçim tekniğiyle yazılmış, göstermeci olarak nitelendirebileceğimiz birçok oyunumuz vardır. Haldun Taner'in **Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım** gibi, ya da aynı yazarın açık ve kapalı biçim tekniklerini birlikte kullandığı **Keşanlı Ali Destanı** gibi.

Açık biçimde olay dizisinin en karakteristik özelliği, onun, kapalı biçimdeki aksine, bütünlük göstermeyen kesikli yapısıdır. Olay dizisi birlikli değildir, yer ve zaman birliğinden de söz edilemez. Dolayısıyla olay dizisinin gelişimi de düz bir çizgi boyunca değildir. Olaylar art arda değil, yan yana dizilidirler. Bitişe doğru gitmezler. Oyunun bölümleri kendi başlarına vardır ve olay dizisinin sıkı mantıksal akışından bağımsızlaştırılmış bölümlerdir. Anlam, olay dizisinin bölümlerinin birbirlerine düğümlenişiyle belirlenmez ve olay dizisinin akışına koşut olarak oluşmaz. Ana çatışma her sahnede başka bir görünümde ve böylelikle oyun boyunca ana çatışmanın çeşitli boyutları ele alınarak düşünce tamamlanır. Kapalı biçimin aksine oyun kişinin davranışı eylemi belirlemez, oyun kişisi oyunun ekseni değildir. Hiçbir oyun kişisi bir başkası için varolmaz, kendisi için varolur. Oyun dili ise oyun kişisini bütüne bağlayan ya da onun bütünlü ilgili düşüncelerini dışlaştıran dolaysız bir bağ değildir. Dil kişinin bütünden bağımsızlaşmasını sağlar. Onu kesit ve üçüncü kişi haline getirmenin bir aracı olur.¹¹⁵

C. Absürd Oyunlarda Olay Dizisi:

Modern sonrası oyunlarda bilinçli ya da bilinçsiz, belli bir amaca doğru, izlenebilecek bir biçimde hareket eden oyun kahramanlarının yerini sarsak, şaşkın

¹¹⁵ Aziz Çalışlar, a.g.y., s. 20.

bireyler almıştır. Bu oyunlarda eylem dolaysızca sonuç üretmez. Mantıksal sürekliliğin yerini rastlantılar alır; neden-sonuç dizgesi tümüyle parçalanmıştır.

Sevda Şener, II. Dünya Savaşı sonrasında ortaya çıkan modern sonrası yönelişler içinde ele alınabilecek bu tiyatro akımının ortaya çıkış nedenlerini şöyle açıklar:

“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... Oyun kişinin kişiliğini yitirdiği, durumun anlamsız olduğu, eylemin amaçsız olduğu, 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.”

116

Bu bağlamda Absürd, olay dizisinin gelişiminde neden-sonuç bağının yerine rastlantıları oturtma, eylemi duruma indirgeme, kişileştirmede yapısal tavrı (biyolojik-sosyolojik-psikolojik özellikler) terk etme, dili parçalayıp onu bir iletişim aracı olma işlevinden soyutlama, mantıksal gelişimin yok olması gibi birtakım özellikler göstermektedir. Samuel Beckett’in **Godot’yu Beklerken**, Mutlu Günler, Ionesco’nun **Kel Şarkıcı**, Ders, Gergedan, Adamov’un **Profesör Taranne** gibi absürd oyunlar bu kategoriye örnek olarak verilebilir.

¹¹⁶ Sevda Şener, a.g.y., s. 67.

III. DRAMATİK EYLEM-OLAY DİZİSİ BAĞLAMI ve UYGULAMA MODELLERİ

Olay dizisinin derin dinamiği olan dramatik eylem, belli bir tarzda hareket ederek kendini ortaya koyar. Dramatik eylem, olay dizisinin içinde, onun hareketinin yönünü, tarzını belirleyen ve oyunun temel anlamını çıkaran bir yapıdır. Dramatik eylem tümüyle, çoğunlukla düğüm niteliğinde olan, aktif durumlardan oluşmaktadır; buna karşın olay dizisi pasif durumları da içerir. Sözgelimi, serim ve çözüm bölümünde yer alan durum değişiklikleri olay dizisi bağlamında ele alınmalıdır. Çünkü asal çatışmayı doğrudan etkilemezler. Dramatik eylem sürecinde yer alan kimi pasif durumlar da olay dizisi kapsamına sokulmalıdır.

Hareket tarzıyla karakterize olan dramatik eylem çok çeşitlilik göstermez, ancak olay dizisi sonsuz çeşitlilikte karşımıza çıkabilir. Bu zenginlik, kişileştirme, konuşma örgüsü, simge ve atmosfer gibi öğelerin bireşiminin olay dizisine kazandırdığı sınırsız çeşitleme olanaklarından kaynaklanır. Bu açıdan, olay dizisi bir bakıma oyuna kimlik kazandırmaktadır.

Dramatik eylem hareket tarzına göre sınıflandırılabilir. Buna göre, dramatik eylem, başlıca iki türde hareket etmektedir: Doğrusal ve dairesel. Doğrusal hareket de, süreklilik gösterme ve göstermeme bağlamında ikiye ayrılmaktadır. Dramatik eylemin sürekli doğrusal hareketi, kapalı biçimli oyunları karakterize ederken, süresiz doğrusal hareket açık biçimi göstermektedir. Dairesel hareket ise yalnızca absürd oyunlarda görülmektedir. Genel olarak düğümlerden kaynaklanan gerilim, sürekli doğrusal harekette belli bir yükselmeye ve düşmeye neden olur; bu şekilde eylem belli bir açıyla hareket eder, asal düğüm ve doruk gibi noktalarda kırılma gösterir.

Dramatik eylemin hareket tarzıyla belirlenen bu sınıflandırma, drama tarihinin üç temel yönelişinde açıkça görülmektedir. Dramatik, epik ve absürd oyunlar. Bu bakımdan uygulama modellerinde bu yönelişler de görülebilir. Epik ve absürd oyunlarda eylem karakteristiktir. Dramatik oyunlarda ise tayin edici olan genel olarak doruk noktanın yeridir. Antik oyunlarda *peripeti* olarak adlandırılan dönüm

noktası eylemin hemen başlarında yer alır ve bunu eylemin düşmesi izler. Shakespeare oyunlarında ise doruk hemen hemen eylemin ortalarında; böylece kırılma da ortada gerçekleşir, yükselen ve düşen eylem simetrik bir yapı oluştururlar. Doruk noktasının eylemin sonlarında yer aldığı oyunlar modern oyunlardır. Böylece drama tarihi boyunca doruk noktasının yapı içerisinde ileriye doğru kaydığını söyleyebiliriz. Bir de kapalı biçimin korunarak eylemin mümkün olduğunca günlük olana, sıradan olana indirgendiği oyunlar vardır. Bunlara durum oyunlarını örnek verebiliriz. Bu tür oyunlarda doruk niteliğinde tam bir kırılmadan söz etmek de güçtür.

Epik oyunlarda eylem bir bütün olarak göz önüne alındığında doruk yoktur; ancak bölümler kendi içlerinde dramatik olduğundan buralarda belli dönüm noktaları saptanabilir. Absürdde de doruktan söz edemeyiz. Öyleyse dramanın gelişim süreci içerisinde, doruk noktasının konumsal değişime uğradığını, yapı içerisinde git gide ileriye doğru hareket ederek adeta yapıdan düştüğünü (durum oyunları) söyleyebiliriz.

Bu bize neyi göstermektedir? Doruk bir dönüm noktasıdır. Doruğa giden sürecin gittikçe uzamasının, baş oyun kahramanının karşıt güçlerle savaşımının gittikçe uzadığı anlamını çıkarabiliriz. Bu durum, bu oyunların anlaşılabilir ve insanların eylemleriyle değiştirebileceği bir dünya tasarımına yaslanmasından kaynaklanabilir. Eylemin giderek yalınlaşması ve sıradanlaşması ise, insanı bireysel savaşımlarla kazanılması mümkün olmayan savaşımın, süreçlerin içinde yakalayan oyunlarda görülmektedir. Toplumsal değişim sürecinin kavşak noktalarındaki Çekhov kahramanları gibi. Maeterlinck'te ise, genel olarak ölüm bir baş oyun kahramanı ya da karşıt kahraman gibi ele alındığından ve insanın ölüm karşısında bir seçeneği olamayacağı düşünüldüğünden, doruk niteliğinde bir kırılma yer almamaktadır.

Öyleyse, doruğun yapı içindeki konumunu ve yapı ile ilişkisini belirleyen şey, oyunun içinde yer aldığı tiyatro anlayışının dünyayı kavrayış tarzıdır, diyebiliriz.

Bu bölümde model olarak ele alıp inceleyeceğim oyunlarda dramatik eylemin hareket tarzı ve bunun karşılık geldiği tiyatral yönelişler esas alınmıştır. Bir önceki bölümden anımsayacağımız üzere, dramatik eylem başlıca doğrusal ve dairesel

olarak hareket etmekteydi. Doğrusal hareket tarzı yine süreklilik gösteren ve süreksizlik gösteren hareket olarak kendi içinde ikiye ayrılmaktaydı.

Bu sınıflandırma, dramatik, epik ve absürd tiyatro yönelişlerine karşılık gelmektedir. Bu bakımdan, dramatik eylemin kesintisiz doğrusal hareketini uygulama modelinde incelerken kapalı biçimli (benzetmeci) oyunları kullanacağım. Bu oyunlardaki eylem, doruğun yapı içindeki yerine göre farklılık gösterdiğinden bunu örneklemeye çalışacağım. Buna göre ilk modelim, dönüm noktasının eylemin başlarında ortaya çıktığı bir antik oyun, **Antigone** olacaktır. Daha sonra doruk noktasının oyunun ortalarında ortaya çıkarak simetri yarattığı bir Shakespeare oyununu, **Othello**'yu inceleyeceğim. Üçüncü modelim, doruğun oyunun sonlarına doğru ortaya çıktığı “çözümsel” bir oyun olan Kleist’in **Kırık Testi**'si olacak. Bu oyunun incelenmesi, aynı zamanda farklı bir olay dizisi yapılanmasında dramatik eylemi incelememize de olanak sağlayacaktır. Doruğun oyunun sonuna doğru ortaya çıkışını bir de klasik yapıda görmek için İbsen'in **Yapı Ustası Solness** adlı oyununu irdedeleyeceğim. Bundan sonra olay dizisinin giderek yalınlaşıp günlük olana dönüştüğü, buna karşın atmosferin ve durumun belirleyicilik kazandığı, ancak kapalı biçimin, dolayısıyla kesintisiz doğrusal hareketin korunduğu, atmosfer ve durum oyunlarında olay dizisi-dramatik eylem bağlamını irdelemek için Maeterlinck'in **Çağrılmadan Gelen** ve Çekhov'un **Vişne Bahçesi** adlı oyunlarını inceleyeceğim.

Dramatik eylemin doğrusal, ancak süreksizlik gösteren, sıçramalı hareketini irdelemek için yöntem olarak açık biçimi kullanan epik oyunlardan iki örnek seçtim. Bunlardan ilki Brecht'in **Bay Puntila ve Uşağı Matti**. İkincisi ise, yine Brecht'in **Kafkas Tebeşir Dairesi** adlı oyunu.

Son olarak, dramatik eylemin dairesel hareketini irdelemek için, onun bu tarz hareket ettiği tek alan olan absürd tiyatro oyunlarından, Ionesco'nun **Kel Şarkıcı** oyununu seçtim. Dairesel hareketin absürdün tek hareket tarzı olmadığını örneklemek için de Beckett'in **Mutlu Günler** adlı oyununu irdedim.

1. MODEL : ANTİGONE

A. Genel Bilgi :

Sofokles'in günümüze kalan en tanınmış üçlemesinin (trilogya) sonuncu halkası olan, **Antigone** –diğerleri **Kral Oidipus** ve **Oidipus Kolonos'ta**- bugün bizlere pek tuhaf gelen bir öyküden söz eder. Antigone ölen kardeşini gömdüğü için öz dayısınca ölüm cezasına çarptırılır. Yasaya karşı gelmekte gösterdiği kararlılık kendisiyle birlikte üç kişiyi ölüme sürükler. Yasa koyucu olan ve yasaya bağlılık konusunda en az Antigone kadar kararlılık gösteren dayısı Kreon ise acı ve pişmanlık içinde sürececek bir hayata mahkum olmuştur.

İlk kez İ.Ö. 442'de oynanan **Antigone** ilginç öyküsüyle hemen her dönemde dikkati çeken ve farklı yorumlara açık bir yapıt olmuştur. Örneğin, 1998/99 tiyatro sezonunda Trabzon Devlet Tiyatrosunda **Osman Coşkun Irmak**'ın dramaturgisini yaptığı ve yönettiği **Antigone**'de Antigone eylemini tanrısallara dayandırdığı için, Kreon'sa yönettiği toplumun düzenini savunan bir yönetici olduğu için, çatışma yine yeryüzü yasalarının ve ilahi yasaların savunucuları arasındaki çatışma olarak ele alınmış, ancak Kreon olumlanmış ve böylece yorum ülkemizin güncel siyasal durumuyla çakıştırılmıştı.¹¹⁷

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı :

Tragedyanın olay dizisi şöyledir:

- Antigone'nin erkek kardeşleri Polüneikes ve Eteokles Thebai'yi birer yıl süreyle dönüşümlü olarak yönetmektedirler. Ancak Eteokles sırası geldiği halde krallığı Polüneikes'e vermek istemez; bunun üzerine Polüneikes Argos ordusunun yardımıyla Thebai'yi kuşatır, çıkan çatışmada iki kardeş birbirlerini öldürürler. Tahta geçen dayıları Kreon Eteokles'i törenle gömdürür; fakat yabancı bir devletle işbirliği yaptığı için "hain" gözüyle baktığı Polüneikes'in gömülmesini yasaklar.

¹¹⁷ Bkz. Osman Coşkun Irmak, "Antigone Üzerine", **Antigone**, Trabzon Devlet Tiyatrosu (Oyun Broşürü, 1998).

Polüneikes'in cesedi tüm hainlere ibret olsun diye kurda kuşa bırakılır. Herhangi bir gömme girişimi ölümle cezalandırılacaktır.

- Antigone, kız kardeşi İsmene'ye Polüneikes'i gömeceğini söyler; kendisine yardım edip etmeyeceğini sorar. İsmene reddeder, Antigone'yi vazgeçirmeye çalışır, başaramayınca kimseye söylemeyeceğini belirtir. *(İsmene hem kadınların erkeklere karşı gelmemesi gerektiğini, hem de yasaları çiğnememeleri gerektiğini söylüyor)*
- Muhafız Kreon'a Polüneikes'in gömüldüğünü haber verir; yaparı görmemiştir.
- Antigone kardeşini gömerken yakalanır ve Kreon'un huzuruna getirilir.
- Antigone suçunu kabul eder.
- Kreon getirilen İsmene'yi de suçlar.
- İsmene, Antigone kabul ederse suçu paylaşmaya hazır olduğunu söyler; Antigone kabul etmez.
- Kreon, hem oğlu Haimon'un nişanlısı, hem de yeğeni olan Antigone'yi ölüm cezasına çarptırır.
- Antigone ve İsmene evlerine kapatılır.
- Haimon Kreon'a Antigone'yi bağışlamazsa onunla birlikte kendisinin de öleceğini söyler; Kreon kabul etmez.
- İsmene'yi cezalandırmaktan vazgeçen Kreon, Antigone'yi kayalara oyulmuş bir mezara diri diri gömerek cezalandırmaya karar verir.
- Muhafızlar Antigone'yi kaya mezarına götürürler; Antigone götürülürken bile pişmanlık belirtmez.
- Kahin Teiresias Kreon'a Polüneikes'in cesedine verdiği cezayı kağıdını söyler; davranışlarındaki aşırılığın onu felakete götüreceğini söyleyerek uyarır.
- Kuşkuya kapılan Kreon, Antigone'yi cezalandırmaktan vazgeçmeye karar verir.
- Haberci, Haimon'un kendini öldürdüğünü bildirir.

- Öridike'nin (Kreon'un karısı) sorması üzerine Haberci, Antigone'nin intihar ettiğini gören Haimon'un, Antigone'yi çıkarmaya gelen Kreon'a saldırdığını, Kreon sakınca kendini öldürdüğünü anlatır.
- Kreon Haimon'un cesedini taşıyarak gelir.
- Öridike kendini öldürür.
- Kreon pişmanlık ve acıyla kendini lanetler.

Tragedyada eylem birliği açık bir şekilde görülür. Mekan olarak da bir tek yer, yani Kreon'un sarayı kullanılmıştır. Zaman konusunda oyunda herhangi bir zaman göstergesi açıkça kullanılmamıştır. Ancak olayların yoğunluğu, oyunun en azından bir günlük zaman sürecini kapsamaya gerektiğini düşündürmektedir. Sonuç olarak **Antigone** "üç birlik" ilkesine uygun bir yapıya sahiptir ve epeisodionlardan oluşmuştur.

Oyunun sonundaki "Ey insan, temkinli bir akıl mesut olmanın birinci şartıdır; Tanrılara saygı göstermeyi asla unutma!" sözleriyle de vurgulandığı üzere, **Antigone**'de trajik eylemi vareden, hem Antigone'de hem de Kreon'da görülen ölçsüz, aşırılığa varan davranış tarzıdır (hibris). Antigone başkaldırısını kendi ölümü pahasına sürdürdüğü, Kreon ise yasalarını yeğeni Antigone'nin ölümü pahasına savunduğu ve her ikisi de hiçbir biçimde uzlaşmaya yanaşmadıkları için trajik bir sona sürüklenir ve çevrelerini de sürüklerler.

Dramatik eylem açısından bakıldığında, **Antigone**'de iki başat kahraman görülür: Antigone ve Kreon. Kahramanlar arasındaki yakın akrabalık bağı, çatışmayı güçlendirerek dramatik etkiyi yoğunlaştırır. Tragedyaya adını veren Antigone'ye karşın, Kreon'un içinde bulunduğu durum Antigone'den daha trajiktir. Güngör Dilmen, merkezinde iki trajik kahraman bulunan **Antigone**'nin, bu özelliğiyle Aristoteles'in **Poetika**'da ortaya koyduğu tragedya biçiminin dışında olduğunu belirtir. Bu yargıya katılmamak mümkün değildir.

Kardeşlik bağı ve onur duygusuyla hareket eden Antigone'nin karşısında, yasalarını ve devlet düzenini en yakınlarının canı pahasına savunmaya kararlı Kreon yer alır. Oyunun başından sonuna dek Antigone'de hiçbir değişim yoktur; Kreon'sa yavaş yavaş geriler ve fikrini değiştirir, ancak çok geç kalmıştır. Antigone de Kreon da etkin karakterlerdir. Düşünceleri ve davranışlarıyla olayların

akışını doğrudan yönlendirirler. Her ikisinin de kararlılık içinde oluşu asal eylemi trajik eyleme dönüştürmüştür. İkisi de davranışlarına karşılık ağır bedeller öderler. Antigone'nin yaşamını yitirmesine karşılık, Kreon da dayanılması olanaksız acılar içinde yaşayacaktır. Öyleyse Antigone-Kreon çatışmasını kim kazanmıştır gerçekten? G. Thompson'a göre, Eski Yunan tiyatrosunun gelişimini büyük oranda devlet politikasına borçlu olduğu düşünülürse, tragedya kahramanlarında görülen ve trajik eyleme yol açan en yaygın hata olan "hibrisin", yani "aşırılığın", dönemin yönetim anlayışıyla, egemen ideolojik ve kültürel değerleriyle yakından ilişkili olduğu ortaya çıkar. Buna göre *hibris* yüzünden korkunç bedeller ödeyen kahramanlar ve onların serüvenleri aracılığıyla, *hibris* temasının karşıtı olan "sofrozin" yani "ılımlılık" teması olumlanır. İlimlilik, elindekiyle yetinme, sahip olunandan fazlasına göz dikmeme ise, yöneten kesimin yönetilenlerden her dönemde beklediği bir davranış tarzıdır.¹¹⁸ Bu noktadan yola çıkarak, klasik bir yaklaşımla, Şöfokles'in *Antigone* tragedyasında hem Antigone'ye hem de Kreon'a eleştirel yaklaştığını düşünebiliriz. Her iki kahraman da çıkış noktalarında haklıdırlar, ancak davranışlarında "aşırılığa giderek" kendileri ve yakın çevreleri için yıkıcı sonuçlar yaratmışlardır.

Oyunda iki baş kahraman olduğu göz önüne alınarak, *Antigone*'de dramatik eylemi oluşturan noktalar, yani *hamartia-peripeti-anagnorisis* ve eylemi ilerleten durum değişiklikleri şöyle belirlenebilir (bkz. Tablo 2):

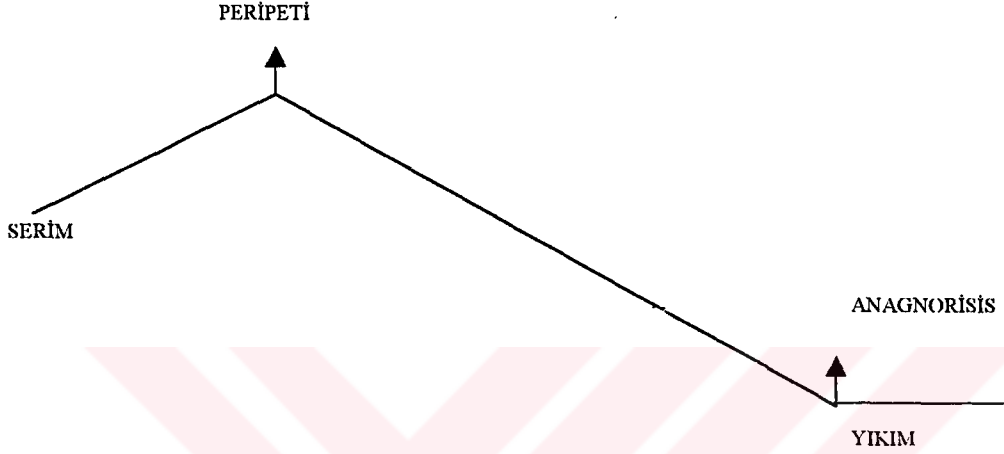
1. *Hamartia* : (Trajik hata) Kreon'un Polüneikes'in cesedini cezalandırışı ve Antigone'nin kendi canı pahasına kardeşini gömmeye çalışması.
2. Durum değişikliği: Antigone'nin İsmene'yi suç ortaklığına çağırması.
3. Durum değişikliği: Antigone'nin yakalanması.
4. *Peripeti* : (Bahtdönüşü) Antigone'nin suçu kabul edişi; Kreon'un onu cezalandırmaya karar veriş.
5. Haimon'un Kreon'u vazgeçirmeye çalışması.
6. Kreon'un Antigone'ye cezayı uygulaması.
7. *Anagnorisis* : (Bilgisizlikten bilgiye geçiş) Kreon'un Teiresias'la konuşması.

¹¹⁸ George Thompson, *Aishylos ve Atina*, Çev: Mehmet H. Doğan, Payel Yayınları, İstanbul 1990, s. 401.

8. Durum deęişiklięi : Kreon'un Antigone'yi cezalandırmaktan vazgeçmesi.

C. Yargı :

Tragedyanın olay dizisi ve dramatik eylemin yapısı, G.B. Tennyson'ın Yunan tragedyalarındaki eylem şemasına uymaktadır.¹¹⁹

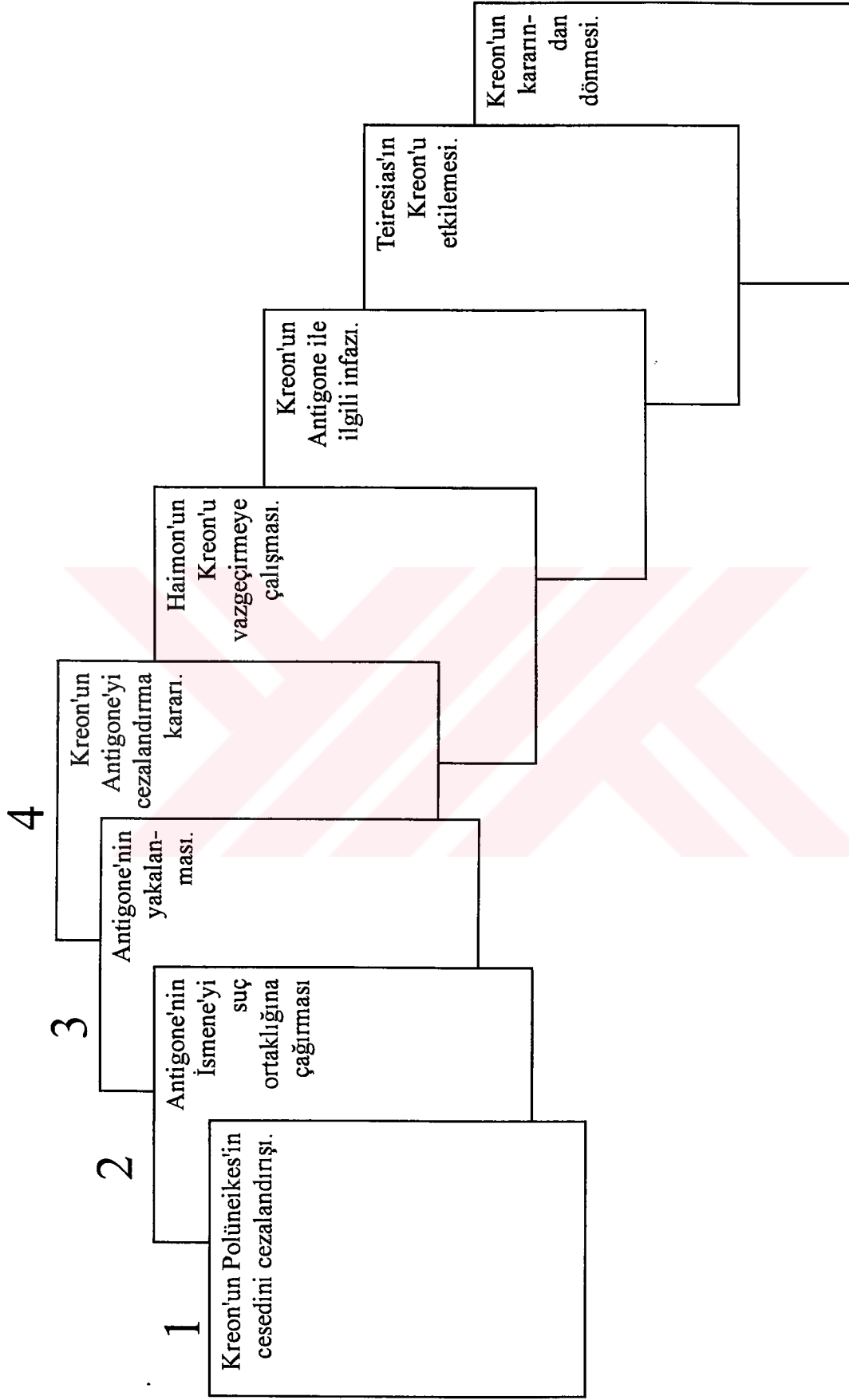


Şekil 2

Tennyson, Yunan tragedyalarında dönüm noktasının göreceli olarak erken ortaya çıkmasını iki nedene bağlar: İlki, sahnedeki eylemin oyunun kapsadığı (tüm)öykünün ancak son birkaç saatini içermesidir, bu nedenle eylemin yükselmekte olduğu sürecin büyük bir bölümü oyun başlamadan önce gerçekleşmiştir. İkinci neden ise, Yunan tragedyalarının konularının halkın çok iyi bildiği Yunan mitologyasından alınmasıdır, bu yüzden oyunlarda serime çok az gereksinme duyulmuştur.¹²⁰

Sonuç olarak **Antigone**'de dramatik eylem-olay dizisi bağlamına bakıldığında, kapalı biçim içersinde bu ilişkinin asal olarak kahramanların eylemleriyle belirlendiğini, dramatik eylemin yükselme ve düşme gösterdiğini, dramatik eylemin kırılma noktasının, yani doruğun eylemin başlarında yer aldığını ve bu durumun antik oyunların karakteristik bir özelliği olduğunu söyleyebiliriz.

¹¹⁹ G.B. Tennyson, a.g.y., s. 23.



Tablo 2 - *Antigone*'de dramatik eylem

2. MODEL : OTHELLO

A. Genel Bilgi :

İlk kez 1604'te sarayda oynanan, Shakespeare'in büyük bir olasılıkla aynı yıl yazmış olduğu **Othello**, 5 perdelik bir tragedyadır. Oyun, haksızlığa uğradığına inanan kötülük dolu Iago'nun elinde bir oyuncağa dönerek kıskançlıktan karısını öldüren Kuzey Afrikalı komutan Othello'nun öyküsünü anlatır. Baş oyun kahramanı Othello'nun karşısında, onun kadar, hatta ondan daha fazla eylemi etkileyen ve yönlendiren bir oyun kişisi olarak Iago vardır.

Özdemir Nutku **Othello**'nun bir kıskançlık tragedyası olmadığını belirtir. Ona göre bu oyun, her çağda geçerli olan bir trajik durumu, yani saf dürüstlüğü yalan ve düzen dünyasına yenilmesini dile getirmektedir.¹²¹ Sevda Şener ise **Othello**'nun "*kötülüğün önlenemez gücünü ve becerisini*" vurguladığını düşünür.¹²²

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı:

Othello'nun olay dizisi şöyledir:

1. Perde (Venedik)

- Venedikli Iago ve Roderigo, Kuzey Afrikalı komutan Othello'nun, yaverliğine Cassio'yu atamasından dolayı kıskançlık ve öfke içindedirler.
- Iago ve Roderigo, Roderigo'nun da aşık olduğu, Desdemona'nın Othello'yla kaçtığını Desdemona'nın babası Brabantio'ya haber verirler. Iago sinsice oradan uzaklaşır.
- Brabantio, Roderigo'yla birlikte Othello ve Desdemona'nın peşine düşer.
- Iago, kendisinin hiçbir ilgisi yokmuş gibi, bu olaydan dolayı Roderigo'yu Othello'ya şikayet eder.
- Cassio ve askerler, Othello'ya Düka'nın onu diğer senatörlerle birlikte Kıbrıs sorunundan dolayı toplantıya çağırıldığını haber verirler.

¹²¹ Shakespeare, **Othello**, Çev: Özdemir Nutku, Remzi Kitabevi, İstanbul 1985, s. 17.

¹²² Sevda Şener, a.g.y., s. 46.

- Adamlarıyla Othello'yu yakalamaya çalışan Brabantio toplantıyı öğrenince sorununu toplantıya taşımaya karar verir.
- Düka Othello'yu Kıbrıs seferine çıkan Osmanlı donanmasını durdurmakla görevlendirir.
- Brabantio Othello'yu Düka'ya şikayet eder.
- Othello Düka'ya bir kez de Desdemona'nın dinlenmesi gerektiğini söyler.
- Iago ve muhafızlar Desdemona'yı getirmek için çıkarlar.
- Desdemona geldiğinde Othello'yu savununca Brabantio durumu kabullenir.
- Othello Desdemona'nın da kendisiyle birlikte Kıbrıs'a gönderilmesini ister. Iago'nun Desdemona'yı arkadan getirmesine karar verir.
- Iago ümitsizliğe kapılan Roderigo'yu bütün parasını toplaması ve kılık değiştirerek kendisiyle birlikte Kıbrıs'a gelmesi için ikna eder. Othello'dan, karısıyla ilişkisi olduğundan kuşkulandığı için nefret etmekte ve ona zarar vermek için Roderigo'nun parasından yararlanmayı düşünmektedir. Yakışıklı Cassio'nun Desdemona'yla sıkı fıkı olduğu konusunda Othello'yu kışkırtacaktır.

4. Perde (Belirsiz bir süre sonra; Kıbrıs)

- Cassio Othello'dan önce Kıbrıs'a varır. Ancak Osmanlı donanması fırtınada yok olduğu için savaş başlamadan bitmiştir.
- Iago ve beraberinde Desdemona gelirler.
- Othello'nun gemisi de Kıbrıs'a ulaşır.
- Iago, Roderigo'yu Cassio ve Desdemona'nın kışkırttığına inandırır ve Cassio'yla çatışması için Roderigo'yu kışkırtır.
- Osmanlı donanmasının batışının ve Othello'yla Desdemona'nın evlenmelerinin şerefine şenlik düzenlenir.
- Iago, Othello'nun eğlenceye göz kulak olmakla görevlendirdiği –içkiye dayanıksız-Cassio'yu sarhoş eder. Roderigo'yu çatışması için Cassio'nun

peşinden gönderir ve Montano ve birkaç soylunun da bu olaya tanık olmasını sağlar. Montano yaralanır.

- Olanlara Cassio'nun neden olduğunu düşünen Othello, Cassio'nun yaverlik görevini elinden alır.
- Iago, Cassio'yu, Othello'yla aralarında arabuluculuk yapması için Desdemona'dan yardım istemesi konusunda yönlendirir.
- Iago Venedik'e dönmeye karar veren Roderigo'yu caydırır.
- Iago, önce Desdemona'nın hizmetçisi olan karısı Emilia'nın Cassio'yla konuşması için Desdemona'dan ricada bulunmasını, sonra Cassio ve Desdemona konuşurken, Othello'yu yanlış bilgilendirerek onları görmesini sağlamayı planlar.

5. Perde (Ertesi gün; Kıbrıs)

- Cassio, yeni evlileri kutlamak için Kalenin önüne çalgıcıları getirir.
- Cassio, kendisini Desdemona'yla görüştürmesini istemek için Emilia'yla görüşmek amacıyla, Soytarı'yı Emilia'ya gönderir.
- Iago Cassio'ya Desdemona'yla rahat konuşabilmeleri için Othello'yu uzaklaştıracağını söyler.
- Emilia Cassio'ya Othello'nun kendisine sempatiyle baktığını, ancak Kıbrıs'ın tanınmış ailelerinden birine mensup Montano yaralandığı için politika gereği onu görevden aldığını ve ilk fırsatta yine eski görevine getirmeyi düşündüğünü anlatır. Yine de Cassio'yu Desdemona'yla görüştürecektir.
- Desdemona'yla konuşurken çıkagelen Othello'yu görünce şaşırان Cassio aceleyle ayrılır.
- Cassio'nun aceleci ayrılışını fırsat bilen Iago, bu olaydan hoşlanmamış gibi yaparak Othello'nun dikkatini bu duruma çeker.
- Desdemona, Othello'yu Cassio'yla görüşmesi için ikna eder.
- Iago, Othello'yu Desdemona ve Cassio'dan kuşkulama konusunda ikna eder.

- Desdemona sıkıntıdan başı ağrıyan Othello'nun başını mendiliyle bağlamaya çalışır. Mendil küçük olduğu için yere düşer. Farkına varmazlar.
- Mendili bulan Emilia, daha önce ısrarla onu çalmasını istemiş olan Iago'ya verir. Emilia'nın ısrarına karşın Iago mendili ne yapacağını karısına söylemez. Mendilden kimseye söz etmemesini tembihler.
- Kuşku ve kıskançlıkla kıvranan Othello, Iago'nun Cassio ve Desdemona'yla ilgili suçlamalarını kanıtlamasını ister. Iago Desdemona'yı sözü edilen mendille Cassio'nun sakalını silerken gördüğünü söyler.
- Othello Iago'dan üç gün içinde Cassio'yu öldürmesini ister.
- Iago, Othello'nun emrini kabul eder ve sözde Desdemona'ya acımasını rica eder.
- Othello Desdemona'yı da öldürmeye karar vermiştir. Iago'yu yaverliğine atar.
- Desdemona Soytarı'yla Cassio'ya haber göndererek durumun düzeleceğini umduğunu, onunla görüşmek istediğini bildirir.
- Desdemona Emilia'ya kaybettiği mendili sorar. Emilia hiçbir şey söylemez.
- Othello, mendilini kaybettiğini farkedene Desdemona'yı sınamak için, ondan mendili kendisine göstermesini ister. Hiçbir şeyin farkında olmadan Cassio için konuşmaya çalışan Desdemona Othello tarafından terslenir.
- Emilia, Othello'nun mendil konusundaki ısrarcılığını ve tersliğini kıskançlık olarak yorumlar.
- Iago Cassio'yu Desdemona'yla konuşması için yönlendirir.
- Desdemona, kendisinden tekrar ricada bulunan Cassio'ya durumun değiştiğini anlatır. Buna karşın yine de Cassio için Othello'yla konuşacağını söyler.
- Cassio'nun sevgilisi Bianca ihanete uğradığını düşünerek çıkagelir. Cassio Othello'yu beklediğini söyleyerek Bianca'nın çağrısına uymaz. Odasında bulunduğu ve çok beğendiği mendili üzerindeki işlemenin bir örneğini

çıkarması için Bianca'ya verir. Othello'yla görüşmesi biter bitmez onu görmeye geleceğini söyleyerek Bianca'yı gönderir.

4. Perde (Kıbrıs; Birkaç gün sonra)

- Iago Othello'ya, Cassio'nun kendisine Desdemona'yla yattığını söylediğini anlatır.
- Othello öğrendiklerinden dolayı kendini kaybettiğinde Cassio gelir, Othello'ya yardım etmeye çalışır. Iago, onunla daha sonra çok önemli bir konuyu görüşeceğini söyleyerek Cassio'yu savar.
- Iago Bianca hakkında sorular sorarak tepki vermesini sağladığı Cassio'yu, Othello'nun gizlenerek izlemesini sağlar. Elinde mendille gelen Bianca kızgınlıkla mendili Cassio'ya geri verir.
- Durumu gören, ancak yanlış anlayan Othello'nun kuşkuları kesinleşir. Desdemona'yı öldürmeye karar verir.
- Iago Othello'ya Desdemona'yı yatağında boğmasını önerir. Cassio'yu kendisinin öldüreceğini ve gece yarısı ona haber getireceğini söyler.
- Venedik Dükasının elçisi Othello'nun geri çağrıldığını, yerine Cassio'nun atandığını belirten bir emirle gelir. Othello bu duruma sevindiğini söyleyen Desdemona'yı elçinin önünde tokatlayarak kovar.
- Elçi gördüklerine çok şaşırır ve Venedik'te buna kimsenin inanmayacağını söyler.
- Othello, Emilia'yı Desdemona hakkında sorgular, ancak söylediklerine inanmaz.
- Desdemona yeniden Othello'nun güvenini kazanabilmek için Iago'ya danışır.
- Iago, yavaş yavaş kendisinden kuşkuLANmaya başlayan Roderigo'yu Cassio'yu öldürmesi için ikna eder.
- Othello Desdemona'ya hizmetçisine izin vermesini ve yatmasını söyler.

5. Perde (Kıbrıs; Aynı gece)

- Roderigo Cassio'yu öldürmeyi başaramaz, kendisi yaralanır.
- Sisten yararlanan Iago Cassio'yu yaralayıp kaçar.
- Iago kim olduğunu bilmiyormuş gibi yaparak, herkesin önünde, Cassio'nun başına gelenden sorumlu tutup Roderigo'yu öldürür.
- Iago olanları anlatması için Emilia'yı Othello'ya gönderir.
- Othello Desdemona'yı öldürür.
- Othello Desdemona'nın ihanetine Iago'yu tanık olarak gösterince Emilia durumu kavrar, gerçek aydınlanır.
- Iago Emilia'nın konuşmasını önlemek için onu öldürür ve kaçar.
- Othello tutuklanır.
- Othello Cassio'yla yüzleşince durumu kavrar ve kendisini öldürür.
- Cassio Kıbrıs'ın yönetimine atanır.
- Iago yakalanır, uzun, işkence dolu bir ölüme mahkum edilir.

Perde ve sahne bölümleri görülen oyunda, 1. ve 2. Perde üçer sahneden, 3. Perde dört sahneden, 4. Perde üç sahneden, 5. Perde iki sahneden oluşur. Sayfa sayısına göre, 1. Perde oyunun en kısa ve 3. Perde en uzun bölümleridir. Oyundaki mekanlar Venedik ve Kıbrıs'tır. Zaman açısından bakıldığında, 1. Perde ile 2. Perde'nin arasında belirsiz bir süre vardır. 2, 3, 4 ve 5. perdeler çok kısa aralıklarla birbirlerini izlerler. Eylem açısından ise asal olarak bir öyküyü anlattığı için birlikten söz edilebilir. **Othello**, Shakespeare'in çoğu oyunu gibi açık ve kapalı biçim özelliklerini birlikte taşımaktadır. Ancak eylemin birlikli yapısını göz önüne alarak oyunun kapalı biçimde olduğunu söyleyebiliriz.

Olay dizisinin dokusu, büyük ölçüde dolantıya dayalıdır. Dolantının yanı sıra aşk ve çeşitli biçimlerde şiddet (Othello'nun Desdemona'yı terslemesi, daha sonra tokatlaması, Cassio'nun yaralanması, Roderigo'nun öldürülmesi, Desdemona'nın ve Emilia'nın öldürülmesi, Othello'nun intiharı gibi) bu dokuyu renklendiren, merak ve gerilimi artıran önemli öğeler olarak karşımıza çıkar.

Kişileştirme açısından bakıldığında tragedyanın baş oyun kişisi olarak Othello ve karşıt oyun kişisi olarak Iago göze çarpar. Aslında belli başlı oyun kişilerinin

hemen tümü karşıtlarıyla dengelenmiş gibidir. Edilgin ve saf dürüstlüğün simgesi Othello, etkin kötülüğün temsilcisi Iago'yla, yakışıklı ve başarılı Cassio, kişiliksiz ve silik Roderigo'yla, masum Desdemona fethat Bianca'yla karşıtlık kurarlar. Oyunun dramatik eylemi yaratan asal karşıtlıklarını ise Othello ve Iago taşımaktadır. Özdemir Nutku, Othello'nun Iago'nun tuzağına kolayca düşmesinin nedenlerini şöyle açıklamaktadır:

*“Desdemona ile Othello çok ayrı dünyaların insanlarıdır. Üstelik birbirlerini tanıyacak kadar vakitleri de olmamıştır. Onun için, Iago'nun Venedik'li kadınlar üzerine söyledikleri, bütün yaşamını savaş alanlarında geçirmiş olan ve bu kadınları hiç tanımayan Othello üzerinde etkili olur. Iago'nun dünyası Venedik yaşamıdır. Manevi değerlerin yok olmaya başladığı, paranın patron olup insanları köle ettiği bir dünyadır. Iago'nun Roderigo'ya tekrarladığı gibi, kesenin parayla doldurulması gereken bir dünyadır. Askerlerin meslek ve prestij için yarıştıkları, çıkarları için kadınların kocalarını aldattıkları bir dünyadır bu. Othello'nun yabancı olduğu, insanlığın yok olmaya yüz tuttuğu ve en üstün gücün para olduğu bir ülkedir Venedik. Othello ise, yok olmakta olan naif, manevi değerlerin dünyasını temsil eder; doğal olarak da her şeyin parayla ölçüldüğü dünyanın adamı Iago'ya yenik düşer. Othello bir yönden oldukça basit bir yapıttır. Bu oyundaki trajik olgu insancıl değerler ile maddi değerlerin çatışmasında ortaya çıkar. Othello çıkardan, paradan ne kadar az anlarsa, Iago da insancıl değerleri o kadar yok sayar.”*¹²³

Bu yapı içerisinde dramatik eylemi oluşturan düğümler ve durum değişiklikleri şöyledir (bkz. Tablo.3):

¹²³ Shakespeare, a.g.y., s. 14.

1. Dramatik Olay:

Othello'nun yaverliğine Cassio'yu atamasıyla öfkeye kapılan Iago'nun öç almak için harekete geçmesiyle ortaya çıkar. Kapalı biçim bir oyunda, baş oyun kişisini eyleme ya da tepki vermeye yönelten olay ilk olay olarak nitelendirebileceğimiz dramatik olay, **Othello**'da baş oyun kahramanı olan Othello'yu değil, Iago'yu harekete geçirir. Bu durum, Özdemir Nutku'nun da belirttiği gibi, Othello'nun aslında edilgin bir karakter olmasından kaynaklanmaktadır: *“Tiyatro edebiyatında bir eşi daha olmayan bir Othello karşısında, hiç sezdirmeden, denetimi eline alan Iago, trajik sonu en yetkin biçimde hazırlar. Othello aslında pasif bir kahramandır. Onu etkinliğe iten, Othello'nun karakter özelliklerini kendi hedefi doğrultusunda kullanarak Othello'yu yok eden bir kötü karakterdir Iago.”*¹²⁴

2. Durum değişikliği:

Oyundaki temel karşıtlıkları saf dürüstlük ve etkin kötülük olarak saptadığımızda, Iago'nun ilk eylemi de ilk durum değişikliğini yaratır. Bu, Iago'nun kışkırtmasıyla Roderigo'nun Cassio'yla çatışması ve bu olayın sonucunda Othello'nun Cassio'yu yaverlik görevinden almasıyla ortaya çıkar.

3. İlk Asal Düğüm Noktası:

Iago'nun Desdemona'dan yardım istemesi için yönlendirdiği Cassio'nun, bu görüşme sırasında Othello'nun çıkagelmesiyle şaşkınlığa kapılması ve kuşkulu bir şekilde oradan ayrılmasıyla ortaya çıkar. Cassio'nun kuşkulu gidişi, Iago'nun eline hedefine doğrudan saldırmak için ilk kozu vermiş olur. Iago, Othello'nun dikkatini Cassio'nun telaşına çekerek ilk kuşku tohumlarını atar.

4. Durum değişikliği:

Desdemona'nın mendilini kaybetmesi ve Emilia'nın bulduğu bu mendili, ne yapacağını bilmediği Iago'ya vermesiyle ortaya çıkar.

5. Durum değişikliği:

Iago'nun, Desdemona'nın mendilini Cassio'da gördüğünü söylemesiyle ortaya çıkar. Böylece Iago, Othello'nun kuşkularını artırmıştır.

6. Doruk:

¹²⁴ A.g.y., s. 15.

Othello'nun yaverliğine Iago'yu getirmesidir. Böylece Othello Iago'ya duyduğu güveni de açığa vurmuş olur. Bu güven Othello'nun sonunu da hazırlayacağından, bu olay aynı zamanda eylemin yönelişinde bir dönüm noktası niteliğindedir.

7. Durum değişikliği:

Othello'nun sınamak amacıyla mendili istemesi ve Desdemona'nın kayıp mendili verememesiyle ortaya çıkar. Sonuç olarak Othello Desdemona'yı azarlar.

8. Durum değişikliği:

Iago'nun Othello'ya, Cassio'nun kendisine Desdemona'yla yattığını söylediğinde ortaya çıkar. Kıskançlıktan deliye dönen Othello, Iago'dan sözlerini kanıtlamasını istediğinde, Iago'ya planını hayata geçirme fırsat vermiş olur.

9. Durum değişikliği:

Iago, Cassio'yla Bianca hakkında konuşurken Othello'nun sözde gizlice onları görmesini sağlar. Konuşmalar Desdemona'yla ilgili sanan Othello, tam o anda elinde kayıp mendille Cassio'nun yanına gelen Bianca'yı da görünce, Iago'nun tüm söylediklerinin kesinlikle doğru olduğuna inanır ve Desdemona'yı öldürmeye karar verir.

10. Durum değişikliği:

Dükalık Othello'yu geri çağırır. Yerine Cassio atanmıştır. Othello bu duruma sevindiğini söyleyen Desdemona'yı herkesin önünde tokatlar. Othello'nun Desdemona'ya olan tavrından doğan bu durum değişikliği, finalde, yani Othello öldükten, Iago yakalandıktan sonra, gücün Cassio'nun elinde olacağını da vurgulamaktadır.

11. Son Asal Düğüm:

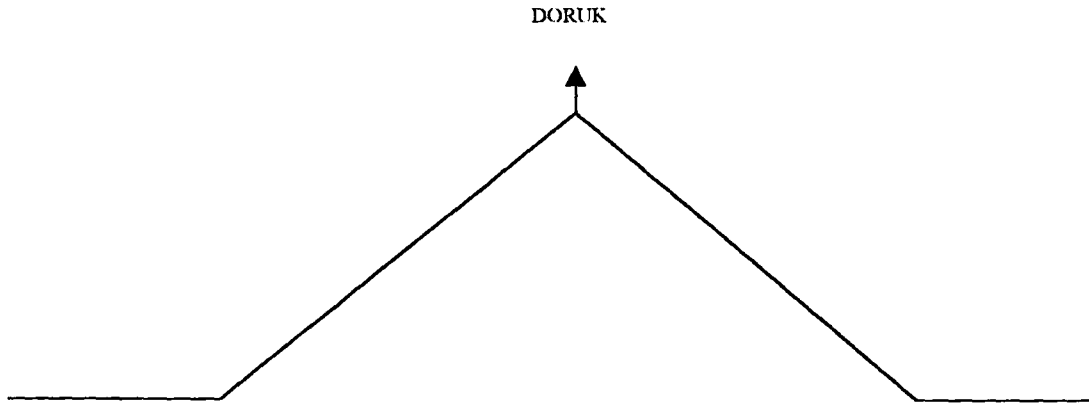
Othello'nun Desdemona'yı öldürmesiyle ortaya çıkar. Böylece asal çatışma kötülüğün kesin zaferiyle sona ermiştir.

C. Yargı :

Tennyson'ın da belirttiği gibi, **Othello**'da dramatik eylemin yapısı, Elizabeth dönemi oyunlarına özgü belli bir simetri ortaya çıkarmaktadır.¹²⁵ Dönüm noktası

¹²⁵ G.B. Tennyson. a.g.y., s. 21.

niteliğindeki doruğun oyunun ortalarında (3. Perde'de) olmasından kaynaklanan bu simetri, olay dizisi ve dramatik eylem bağlamında aşağıdaki görünümü yaratır:



Şekil 3



6

Othello Iago'yu
yaverliğe atar.

5

Iago, Othello'ya mendili
Cassio'da gördüğünü
söyler.

4

Desdemona mendilini
kaybeder. Emilia mendili
Iago'ya
verir.

3

Iago'nun yönlendirdiği
Cassio Desdemona'yla
konu-
şurken
Othello
gelir.
Cassio
telaşla
ayrılır.

2

Iago'nun kışkırttığı
Roderigo, Cassio'yla
dövüşür.
Othello
Cassio'yu
yaverlikten
uzak-
laştırır.

1

Cassio'nun yaverliğe
atanması ve Othello'nun
karısıyla yattığını düşün-
mesi nedeniyle Iago
intikam almaya
karar verir.

Othello iste-
diğinde mendili
bulamayan
Desdemona
Othello
tarafından
azarlanır.

Iago

Othel-

lo'ya

Cassio'-

num ken-

disine

Desdemona'yla yattığını
söylediğini anlatır.

saglar Othello Desdemona'yi
öldürmeye karar verir

Iago Cas-
sio'yla
Banca
hakkında
konuşur
ken
Othello
nün
görme-
si ve yan-
lış anla-
ması
Desdemona'yi
öldürme-ye karar verir

Othello
Vene-
dik'e geri
çağırıl-
masına
ve yerine
Cassio'
nün atan-
masına
sevindiğini söyleyen
Desdemona'yi tokatlar.

Othello
Desde-
mona'yı
öldürür

Tablo 3 - *Othello* 'da dramatik eylem

3. MODEL : KIRIK TESTİ

A. Genel Bilgi:

Kleist'in 1806'da yazdığı **Kırık Testi**, çözümsel (analitik) bir oyundur. Drama tarihinde ilk örneğini Sofokles'in **Kral Oidipus**'la verdiği bu oyun türü, çatışmayı onu bütünleyen nedenlere inerek belirler; buna bağlı olarak dramatik eylem çatışmanın çözümlenişine koşut gelişir.¹²⁶ Çözümsel oyunlarda, genel olarak, bir şimdiki zaman ve bir de çözümlenen geçmiş zaman olmak üzere iki zaman düzlemi iç içe yer alır. Alman karakter komedyasının başlangıcı kabul edilen bu oyunda, geçmiş zaman düzleminde bir suç işleyen Yargıç Adam ve şimdiki zaman düzleminde de kendisinin işlediği bu suçun failini araştırmak ve adaleti yerine getirmek durumunda kalan Yargıç Adam kimlikleri çakışır. Gerçeği örtbas etmeye çalışan Adam, oyunu bir adalet tersinlemesine dönüştürür.

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı:

Olay dizisinin gelişimi şöyledir:

1. Sahne

- Ayağından ve yüzünden ciddi bir şekilde yaralanmış olan Yargıç Adam, Katip Licht'e yataktan düştüğünü söyler.
- Licht, Bölge müfettişi Walter'ın geleceğini haber verir.

2. Sahne

- Bir köylü Walter'ın Huisum'a geldiğini haber verir.
- Adam telaşla mahkeme salonunu toparlatmaya ve giyinmeye çalışır; ancak perukasının kaybolduğu ortaya çıkar.

¹²⁶ Aziz Çalışlar, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1993, s. 41.

- Hizmetçi Adam'a gece geç vakit, yaralı ve perukasız geldiğini anımsatır; Adam onu yalanlar ve zangocun perukasını istemeye gönderir.

3. Sahne

- Adam, Licht'e, düşünde kendi kendini yargılayıp mahkum ettiğini anlatır.

4. Sahne

- Walter gelir.
- Avluda davacılar toplanmıştır.
- Walter öncelikle davanın görülmesine karar verir.

5. Sahne

- Adam peruka bulamaz.
- Walter'a yataktan düşüp yaralandığını söyler.

6. Sahne

- Davacılar; Marthe, kızı Eve, Eve'nın nişanlısı Ruprecht ve Ruprecht'in babası Veit karmakarışık sözlerle, kırılan bir testi, suya düşen bir düğünü, kirlenen bir namusu anlatırlar.

7. Sahne

- Adam Eve'yla gizlice konuşur; bu durum Walter'ın dikkatini çeker.
- Marthe, kızının odasında duran değerli testi gece geç vakit evlerine giren Ruprecht'in kıldığını iddia eder.

- Ruprecht testiği başkasının kıldığını söyler. Geç vakit Eve'yla görüşmek için evlerine gitmiş, onu uzaktan seçemediğı bir erkekle fısıldaşırken bulmuştur. Onların ardından içeri girmiş, kendisini farkedenden erkek pencereden atlayıp kaçarken o demirle iki kez kafasına vurmuş, o arada da testi düşüp kırılmıştır.
- Marthe Ruprecht'e karşı Eve'yı tanık gösterir.

8. Sahne

- Walter, Adam'ın teklif ettiğı şarabı geri çevirir.

9. Sahne

- Adam konuşmaya hazırlanan Eve'yı üstü kapalı tehdit eder.
- Eve testiği Ruprecht'in kırmadığını söyler.
- Marthe Brigitte'in tanıklığına başvurulmasını önerir. Brigitte o saatlerde Eve'yı bahçede biriyle konuşurken görmüştür.
- Brigitte gelene dek oturuma ara verilir.

10. Sahne

- Adam'ın yaralarından ve tedirgin durumundan kuşkulanan Walter onu sorguya çeker, ancak sonuç alamaz.

11. Sahne

- Brigitte elinde hırpalanmış bir perukayla gelir.
- Perukanın Adam'ın olduğu anlaşılır.
- Brigitte, dışarda karın üstünde bozulmadan kalan, sakat bir insanın ayak izlerinden söz eder. İzler Eve'nın evinden Adam'ın evine uzanmaktadır ve Adam sakattır.

- Walter suçlunun Adam olduğundan emin olunca onu duruşmayı bitirmeye zorlar.
- Adam Ruprecht'i suçlu bulduğunu belirtir ve onu mahkum eder.
- Eve asıl suçlunun Adam olduğunu söyler.
- Adam kaçar.

12. Sahne

- Adam'ın Eve'yla birlikte olabilmek için ona, kendisine yakınlık göstermezse Ruprecht'i uzak bir ülkeye askerliğe göndereceği yalanını söylediği ortaya çıkar.
- Ruprecht Eve'dan özür diler.
- Licht Adam'ın yerine atanır.

13. Sahne

- Marthe testisi için bir üst mahkemeye başvurmaya karar verir.

Tek mekanda (mahkeme salonunda) ve bir günde geçen 13 sahneden oluşur. Eylemin birlikli yapısını da göz önüne aldığımızda oyunun kapalı biçim olduğunu söyleyebiliriz. Perde bölümlemesinin olmadığı oyunda, ana çatışma adaletin temsilcisi Yargıç Adam ile, adalet isteyen köylüler arasında gelişir. Adam'ın dürüst olmayan kişiliği ve kırık testi davasının bilinmeyen faili oluşu, olayı ironik bir hale sokar. Adam'ın yargıç kimliği ile suçlu kimliğinin oluşturduğu temel karşıtlığın yanı sıra, adaletin hayata geçirilmesi bağlamında Walter ile Adam arasında karşıtlık; bunun yanı sıra gerçeği bilenler, yani Adam ve Eve ile gerçeği bilmeyenler, yani diğer köylüler arasında da karşıtlık vardır. Öte yandan gerçeği örtbas etmeye çalışan, üstelik bunu yargıç kimliği ile yapan Adam ile gerçeği ortaya çıkarmaya çalışan köylüler taşıdıkları devingen karşıtlıklarla çatışmayı ve dramatik eylemi oluştururlar.

Kırık Testi'deki dramatik eylem, gerçeğin ortaya çıkarılış sürecini, yani bir çözümleme sürecini kapsar. Buna göre dramatik eylemi ortaya çıkaran durumlar ve düğümler şöyledir (bkz. Tablo 4):

1. Dramatik Olay:

Ayağından ve yüzünden yaralanmış ve perukasını kaybetmiş olan Adam, katip Licht'te başına gelenleri açıklayabilmek için gerekçeler uydurmaktadır.

2. Durum değişikliği:

Bölge müfettişi Walter köye gelir. Walter'la ilgili haberler, onun çok dürüst, hiçbir yolsuzluğa göz yummayacak karakterde biri olduğu yolundadır.

3. Durum değişikliği:

Walter avluda toplanan davacıları görünce, rutin denetimden önce davanın görülmesine karar verir. Böylece köyde hukukun nasıl işlediğini görmek için bir fırsat çıktığını düşünmektedir.

4. İlk Asal Düğüm:

Marthe'nin kırılan testisi ve kızının lekelenen namusu için davanın görülmeye başlanmasıdır. Marthe'ye göre testi kızının nişanlısı Ruprecht, onun odasına gizlice girdiği sırada kırmış; Ruprecht'e göre ise testi odaya giren bir başkası kırmıştır. Marthe bunun bir namus davası olduğunu ve ancak mahkemede sonuca bağlanabileceğini düşünmektedir:

*"MARTHE- Senin aklın o kadara erer. İster misin Eveciğim, seni teşhir direğine bağlasınlar, ertesi pazara da kilisede, herkesin içinde tövbe edersin? Senin namusun o testinin içindeydi. Gerçi Allah biliyor, sen biliyorsun, ben de biliyorum ama elalem işin içyüzünü ne bilsin? Herkese göre namusun testiyle beraber parça parça oldu. Bana lazım olan usta, Yargıçtır. Kavas, cellat kütüğü, balta isterim. Ateşle adımız tekrar ağaracaksa bu testi yeniden sırlanacaksa, bu haydutları ateşe yakınsınlar!"*¹²⁷

5. Durum değişikliği:

¹²⁷ Kleist, **Kırık Testi**, Çev: Hayrullah Örs, MEB Yayınları, İstanbul 1990, ss: 25-26.

Adam'ın Eve'yle gizlice konuşmasıyla ortaya çıkar. Bu durum Walter'ın da dikkatini çeker.

6. Durum değişikliği:

Marthe, Ruprecht'in iddialarına karşı kızı Eve'yi tanık gösterir. Adam'ın, Eve'yi üstü kapalı tehdit etmesine karşın, Eve Ruprecht'in suçlu olmadığını söyler; ancak yine de gerçeği açıkça söylememektedir.

7. Durum değişikliği:

Marthe'nin önerisiyle Brigitte'in tanıklığına başvurulunca ortaya çıkar. Brigitte işin içinde şeytanın olduğuna inanmaktadır. Ancak elindeki Adam'ın kayıp perukası ve sözünü ettiği ayak izleri de Eve'nin evinden mahkeme salonuna dek süren Adam'ın sakat ayağının izleridir. Böylece, Brigitte tanıklığıyla gerçeği farkında olmadan ortaya çıkarır.

8. Doruk:

Adam, bütün kanıtlar kendisinin suçluluğunu göstermesine karşın, Ruprecht'i mahkum eder.

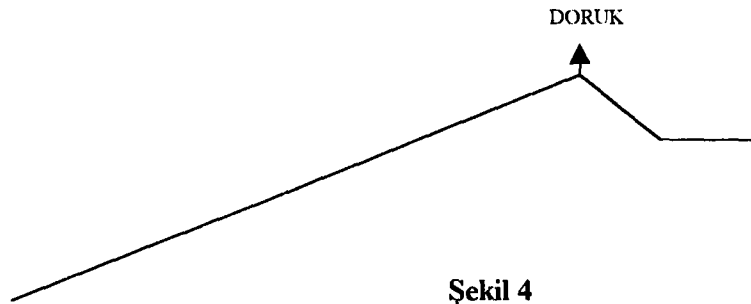
9. Son Asal Düğüm:

Eve gerçek suçlunun Adam olduğunu açıklar.

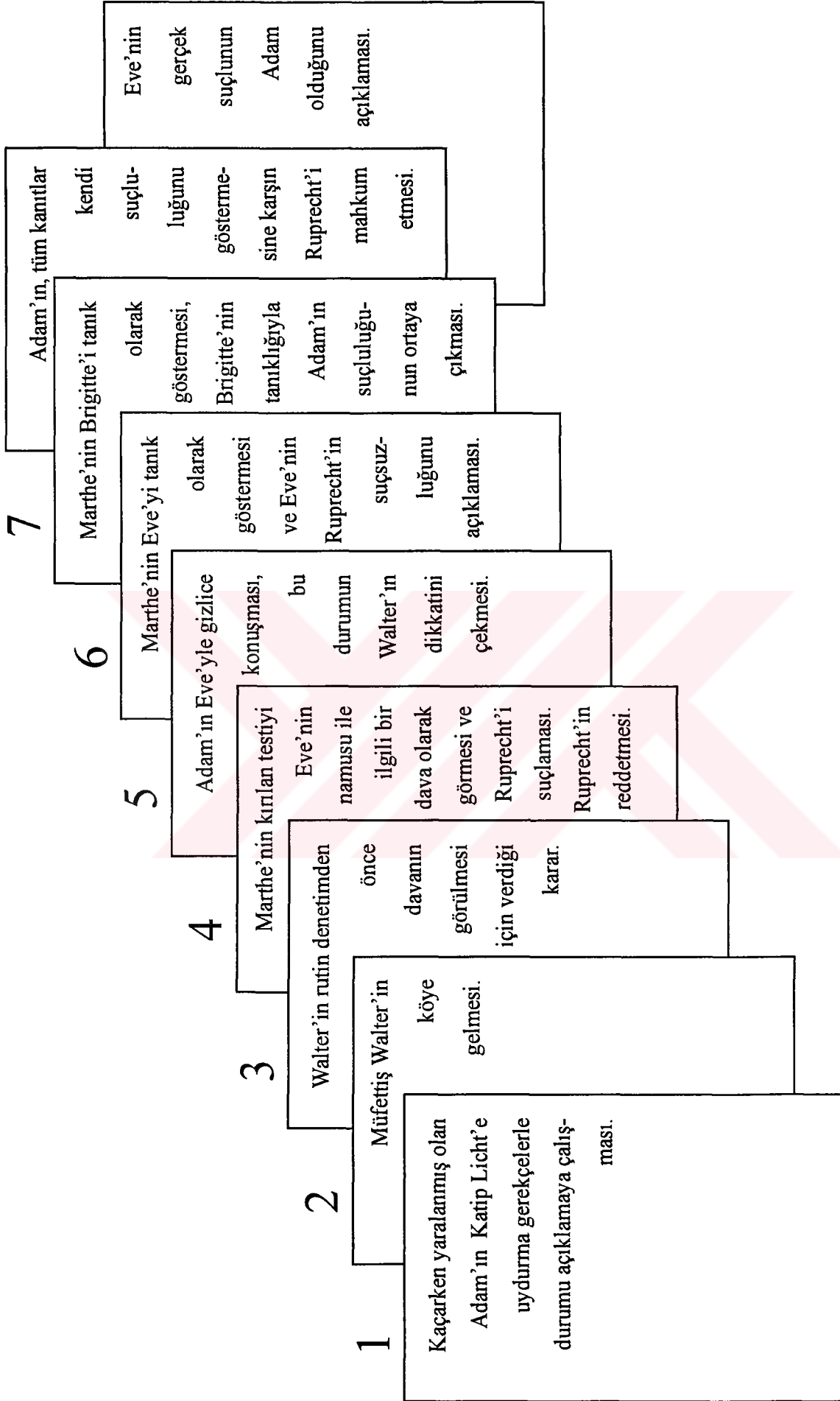
C. Yargı :

Oyun kapalı biçim olduğundan, dramatik eylem çözümsel oyunda da pek farklılık göstermemektedir. Ele aldığımız oyunda, serimin sınırlılığı ve doruğun incelediğimiz ilk iki oyuna göre çok geç ortaya çıkması dikkati çekmektedir. Dramatik eylem anlamı olay dizisine koşut bir şekilde oluşturmaktadır.

Olay dizisinin ve dramatik eylemin çizgisel görünüşü de şöyledir:



Şekil 4



Tablo 4 - *Kırık Testi*'de dramatik eylem.

4. MODEL : YAPI USTASI SOLNESS

A. Genel Bilgi :

Norveçli yazar Henrik İbsen'in son dönem oyunlarından **Yapı Ustası Solness** (1892), “meslek” temasında yoğunlaşarak burjuva bireyin açmazlarını ele alır. Cevat ‘Memduh Altar’a göre, 1906’da ölen İbsen’in son dönem, yani “dördüncü dönem” yapıtlarından olan **Yapı Ustası Solness**, “*gençlik zaferinin incelenmesidir.*”¹²⁸ Oyunda, İbsen’in hemen tüm oyunlarındaki gibi neden-sonuç dizgesinin yapıya tümüyle hakim olduğu görülür.

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı:

Olay dizisinin yapısı şöyledir:

1. Perde

- Yapı ustası Solness’in çalışanları, yani plan ressamı Knut Brovik, oğlu Ragnar ve nişanlısı Kaia günlük çalışmalarını bitirmek üzeredirler.
- Hasta olan Knut, Solness’den oğlu Ragnar’ın bağımsız çalışabilmesini onaylamasını ister. Solness Ragnar’ın yeterli olmadığını ileri sürerek reddeder.
- Ragnar’ın yanından ayrılacağından endişelenen Solness, Kaia’nın kendisine duyduğu tutkuyu kullanarak ondan bir an önce Ragnar’la evlenmesini ve eskisi gibi hizmetinde çalışmayı sürdürmelerini ister.
- Aile doktoru Herdal, Solness’e Bayan Solness’in Kaia’dan hoşlanmadığını, bu yakınlığın zaten hasta olan Bayan Solness’in sağlığını olumsuz etkilediğini anlatır.
- Solness Herdal’a Ragnar’ı kaybetmemek için Kaia’yı kullandığını, karısının sessiz suçlamalarına, ona karşı farklı nedenlerle duyduğu suçluluğu azalttığı için bilinçli bir şekilde göz yumduğunu anlatır.

¹²⁸ İbsen, Nora, Çev: Cevat Memduh Altar, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1977, s. II.

Solness'in mesleki yükselişinin temelinde karısının ailesinden kalan evin yanışından sonra yeni bir yapı tarzı geliştirmesi yatmaktadır.

- On yıl önce, on üç yaşında küçük bir kızken Solness'i görüp ona tutulan Hilda geceyi geçirmek üzere çıkagelir. Hilda'yı çoktan unutmuş olan Solness, on yıl önce bir çocuğa vadeder gibi vadettiği ülkeyi kendisinden isteyen bu genç kızdan etkilenir.
- Hilda, Solnesslerin çocukları olmadığı halde daima hazır tuttıkları çocuk odalarından birine yerleştirilir.

2. Perde

- Knut Brovik'in hastalığı ağırlaşır.
- Bir süredir yanlarında kalan Hilda'nın gereksinmelerini görev duygusuyla karşılayan Bayan Solness, Solness'in kendileri için inşa ettiği yeni evle hiç ilgilenmemekte, yangından sonra kaybettiği ikiz bebeklerinden dolayı ağır bir suçluluk duymaktadır.
- Solness Hilda'ya yangını öngördüğünü, ancak mesleki geleceğini düşünerek önlem almadığını, düşündüğünden bambaşka bir nedenle çıkmış olsa da yangının sorumlusu olduğunu ve karısına karşı suçluluk duyduğunu anlatır.
- Ragnar babasının ölmeden önce kendisini mesleki yeterliliğini kazanmış görmek istediğini belirterek Solness'den yeterlilik onayı ister, Solness reddeder.
- Hilda Solness'i Ragnar'a onay vermesi konusunda ikna eder.
- Solness'in açıkça artık gereksinim duymadığını söylediği Kaia onaylanmış çizimleri Broviklere götürür.
- Solness Hilda'nın yüreklendirmesiyle yeni evinin kulesinin tepesine bizzat çıkıp çelengi takmaya karar verir.

3. Perde

- Bayan Solness Kaia'nın yerini aldığını düşünerek soğuk davrandığı, öyle olmadığını anlayınca da yakınlık duyduğu Hilda'ya evin yanışında kendisi için asıl önemli kaybın geçmişiyile arasındaki somut bağlar sağdığı kişisel eşyalarının(bebekleri vb) yok olması olduğunu söyler.
- Ragnar çelengi getirir, ölümcül hasta Knut Brovik bilincini kaybettikten sonra verilen onay hiç bir işe yaramamıştır.
- Bayan Solness Hilda'dan Solness'in kuleye çıkmasına engel olmasını ister.
- Ragnar, Solness'in yükseklik korkusu olduğunu, bu yüzden tepeye çıkamayacağını söyler.
- Hilda Solness'i yukarı çıkıp çelengi takmasının ülküsel önemir ve ilişkilerinin bu olayla güçleneceği yolunda ikna eder.
- Solness kulenin tepesinden düşer ve ölür.

Sıkı bir mantıksal sürekliliğin izlendiği üç perdelik oyunda hemen hemen tek mekan (Solness'in evi ve yakınları) kullanılmış, zaman süreci ise atlamalarla genişletilmiştir. Eylem birliği açık bir şekilde görülür. Genel olarak olay dizisine kapalı biçimin özellikleri hakimdir.

Dramatik eylem açısından bakıldığında, **Yapı Ustası Solness**, meslek eksenini çevresinde gençliğin ve yaşlılığın, ya da eskinin ve yeninin çatışmasının öyküsüdür. Asal çatışma baş oyun kişisi Solness ile, onun çalışanı ve rakibi olan, genç meslekdaşı Ragnar arasındadır. Ancak yaratıcılığını yitirmenin eşliğinde olan Solness'in hırslı ve bencil kişiliği, gençliği temsil eden Ragnar'ın yanı sıra, Solness'in eski yaratıcılığına tutkunluğuyla çıkagelen genç Hilda ve hasta ve kocasıyla doğru dürüst bir iletişim kuramayan Bayan Solness ile de çatışma içindedir. Solness bir yandan mesleki gençliği simgeleyen Ragnar'la karşıtlık ve çatışma içindeyken, diğer yandan mesleği uğruna yok ettiği kişisel mutluluğunu simgeleyen Bayan Solness'le de çatışma içindedir. Bu ilişkiler düzeni içinde, Hilda, Solness'in Ragnar'la olan çatışmasında katalizör işlevi görür.

Oyundaki dramatik eylem şöyle bir yapı gösterir (bkz. Tablo 5):

**T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU
DOKÜMANTASYON BİRİMİ**

1. Dramatik Olay ve İlk Asal Düğüm:

Yapı içerisinde peş peşe ortaya çıkarlar. Hasta Knut Brovik, oğlu Ragnar'ın bağımsız çalışabilmesi için, Solness'ten onun mesleki yeterliliğini onaylamasını ister. Solness reddeder.

Böylece Knut Brovik'in hastalığı, onu oğlu için yeterlilik onayı istemeye yönlendirirken, bu durum Solness'i tepki vermeye zorladığından dramatik olayı yaratmış; Solness ise olumsuz tepkisiyle oyundaki temel karşıtlıklar(gençlik-yaşlılık/eski-yeni) çerçevesinde gelişecek olan asal çatışmayı başlatmış, yani ilk asal düğümü atmıştır.

2. Durum değişikliği:

Ragnar'ın kendisini mesleki açıdan geçmesinden endişelenen Solness, kendisine aşkla bağlı olan Kaia'nın Ragnar'la evlenmesini ister. Böylece Ragnar Solness'in yanında çalışmayı sürdürecektir.

3. Durum değişikliği:

Hilda'nın gelmesiyle ortaya çıkar. Yirmi üç yaşındaki Hilda, hem gençliğiyle, hem de Solness'e artık unuttuğu mesleki ülkülerini anımsatmasıyla asal çatışmayı yoğunlaştırır.

4. Durum değişikliği:

Knut Brovik'in hastalığı ağırlaştığından ve ölmeden oğlu Ragnar'ı bağımsız çalışabilen bir yapı ustası olarak görmek istediğinden, Ragnar, mesleki yeterlilik onayı isteğini yineler. Solness yine reddeder.

5. Doruk:

Hilda, Solness'i, Ragnar'a yeterlilik onayı vermesi konusunda ikna eder.

6. Durum değişikliği:

Kaia, Solness'in onayladığı çizimleri Broviklere götürür. Knut bilincini yitirdiği için, oğlunun mesleki yeterlilik onayını aldığını görememiştir.

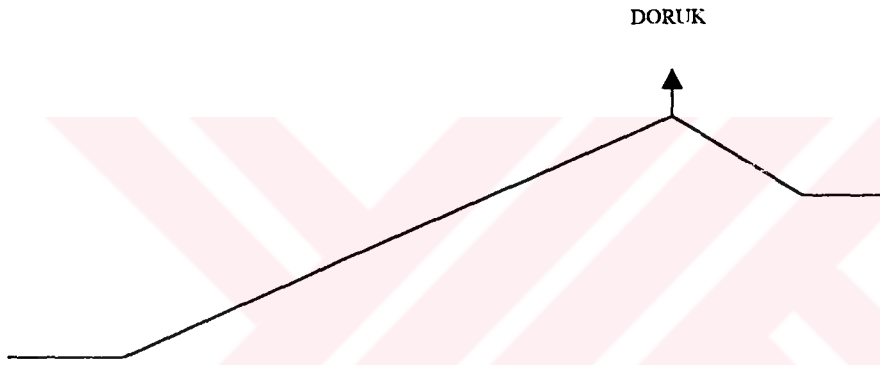
7. Son Asal Düğüm :

Hilda, Bayan Solness'in arzusunun tam aksine, Solness'i çelengi bizzat takmasının önemi konusunda ikna eder.

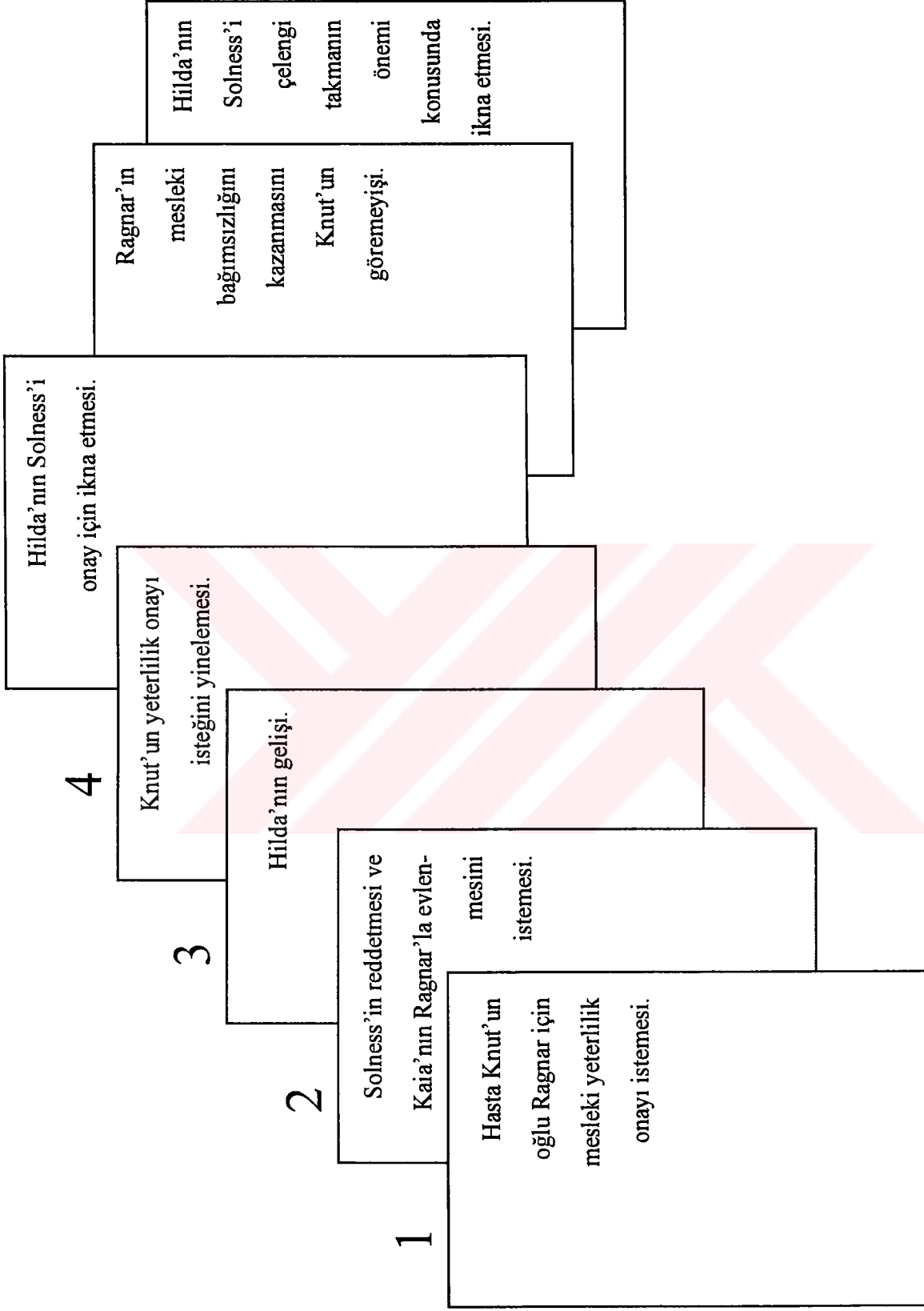
C. Yargı :

Burada dikkati çeken nokta, dramatik olayın ve ilk asal düğümün peşpeşe gelmesidir. Ancak bu, oyuna özgü bir durumdur. İbsen oyunlarını ya da benzer oyunları karakterize etmez. Buna karşın asıl dikkat çekici olan, incelediğimiz ilk iki oyuna göre bu oyunda da doruğun oldukça geç (2. Perde'nin sonlarında) ortaya çıkmasıdır. Böylece, dramanın tarihsel gelişim süreci içinde, kapalı biçim oyunlarda doruk nokta'nın yapı içerisinde gittikçe ileriye doğru kaydığını söyleyebiliriz.

Bu durum dramatik eylem ve olay dizisi bağlamında şöyle bir görünüm ortaya çıkarmaktadır:



Şekil 5



Tablo 5 - Yapı Ustası Solness'te dramatik eylem

5. MODEL: ÇAĞRILMADAN GELEN

A. Genel Bilgi :

Bu oyun, Maeterlinck'in oyun yazarlığının ilk yıllarında yazdığı oyunlardandır. İlk kez, 1890'da bir Belçika dergisinde yayımlanmış, ertesi yıl da Paris'te Paris'te Paul Fort'un Sanat Tiyatrosu'nda oynanmıştır. **Çağrılmadan Gelen**, Maeterlinck'in sözleriyle yazarın tiyatro anlayışını şöyle yansıtır: *"Koltuğunda oturan yaşlı bir adam, yanında bir lamba, sabırla bekliyor -başını önüne, ruhuna eğmiş, kendisini kaderin eline bırakmış- gerçi hareketsiz, ama örneğin bir savaşta çarpışan bir subaydan bile daha derin, daha insanca, daha evrensel bir hayatın içinde yaşıyor."*¹²⁹

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı:

Çağrılmadan Gelen'in olay dizisi şöyledir:

- Üç kız kardeş, büyükbabaları, babaları ve amcaları, saat dokuza doğru gelecek olan halalarını ve gece yarısı gelecek olan doktoru beklemektedirler. İçerde bir odada geçirdiği ağır doğumdan sonra kendini toparlayamayan hasta anneleri ve diğer bir odada yeni doğmuş olan kardeşleri yatmaktadır.
- Rahibe olan hainin manastırdan kolayca çıkamayacağını düşünürler. Ancak hasta kadın onu görmeyi çok istemiştir.
- Babası, büyük kız Ursula'yı ve kardeşlerini doğduğundan beri hiç sesi çıkmamış olan bebeğe bakmaya gönderir.
- Büyükbaba, içindeki nedensiz sıkıntıdan söz eder.
- Kız kardeşler geri gelirler. Bebek sesini çıkarmadan uyumaktadır.
- Ursula pencereden bakarak, ay ışığının aydınlattığı ağaçlı yolun, selvilere kadar görüldüğünü, ancak yolda kimsenin olmadığını söyler. Bülbüllerin sesi duyulmaktadır.
- Ağaçların arasında bir esinti başlamıştır.

¹²⁹ Maurice Maeterlinck. **Çağrılmadan Gelen**, Çev: Memet Fuat, De Yayınevi, İstanbul, s. 29.

- Ursula bahçeye birinin girdiğini duymuştur. Bülbüllerin de sustuğunu söyler. Diğerleri hiçbir şey duymamışlardır.
- Ursula bahçedeki havuzun yanından geçen birinin kuğuları ürküttüğünü söyler. Diğerleri bundan emin değildir.
- Büyükbaba odaya yayılır gibi olan soğuktan söz eder.
- Baba, Ursula'ya kapıyı kapatmasını, geç olduğunu söyler. Diğerleri de yardım ettiği halde, kızlar kapıyı kapatamazlar. Baba kapının rutubetten şişmiş olabileceğini, ertesi gün gelecek marangozun kapıyı da tamir edebileceğini söyler.
- Dışardan bilenen bir tırpanın sesi gelir. Büyükbaba ürperir. Ursula, sesin evin çevresindeki otları biçen bahçıvandan gelebileceğini söyler.
- Baba, pencere kapalı olduğu halde, gazı daha sabah doldurulmuş olan lambanın iyi yanmadığını söyler.
- Büyükbaba uyumuştur. Diğerleri onun seksene yakın ve kör olduğunu, artık aklını değil, yalnızca duygularını kullanabildiğini söylerler. Büyükbabanın gözleri yalnızca ışığı ve karanlığı ayırt edebilmektedir.
- Saat onu vurur.
- Büyükbaba uyanıp yüzünün dışarı açılan camlı kapıya dönük olup olmadığını sorar. Ona orada biri bekliyor gibi gelmiştir.
- Baba ve Amca, artık ablalarının gelmeyeceğini, çok geç olduğunu ve onun ayıp ettiğini söylerler.
- Dışarda bir gürültü olur. Sanki eve biri girmiştir. Tümü gürültüyü duymuştur. Halanın geldiğini düşünürler.
- Baba, hizmetçiyi çağırıp kimin geldiğini sormak için duvardaki ipi çeker.
- Merdivenden ayak sesleri duyulur. Küçük kapı vurulur. Baba kapıyı açar. Hizmetçi gelmiştir. Eve kimsenin gelmediğini söyler. Açık bahçe kapısını kapadığını, duydukları gürültünün o olabileceğini söyler. Kapıyı kimin açtığını ise bilmemektedir.

- Baba Hizmetçi'ye kapıyı itmemesini söyler. Hizmetçi kapıya dokunmadığını, üç metre geride olduğunu söyler.
- Büyükbaba ışığı söndürüp söndürmediklerini sorar. Ona birden her yer kararmış gibi gelmiştir.
- Gürültü yapmamasını ve kendileri için de “evde yoklar” demesini tembihleyerek Hizmetçi'yi gönderirler. Yalnızca abla ve doktor geldiğinde evde olduklarını söyleyecektir.
- Baba kapıyı kapar. Saat onbiri vurur.
- Büyükbaba Hizmetçi'nin içeri girip girmediğini sorar. Ona masanın başında biri oturuyor gibi gelmiştir. İçeri birinin girdiğini, belki de kızına bir şey olduğunu ve kendisine doğruyu söylemediklerini düşünmektedir.
- Baba ve amca, birbirlerine Büyükbaba'nın aklını oynattığını söylerler.
- Büyükbaba neden ışığı söndürdüklerini sorar. Işığı söndürmemişlerdir. Ursula da ışığın azalır gibi olduğunu söyler.
- Büyükbaba kendisinden bir şeyler gizleyerek fısıldaştıklarını ve odaya birini soktuklarını söyler.
- Büyükbaba odada kaç kişi olduklarını sorar. Ursula altı kişi olduklarını söyler. Hepsi masanın yanındadır. Büyükbaba tam ortalarında oturanın kim olduğunu sorar. Orada kimse olmadığını söylediklerinde, onları körlükle suçlar.
- Büyükbaba iç sıkıntısından söz eder ve kızını görmek istediğini söyler. Baba onu uyandırmanın doğru olmayacağını düşünmektedir. Büyükbaba kızı için endişelenmektedir.
- Büyükbaba onların kendisinden bir şeyler sakladığını, ancak kendisinin bu gece bunu öğrendiğini ve onların kendisine söylemelerini bekleyeceğini söyler.
- Baba, Büyükbaba'yı kızının odasına götürmeyi önerir; Büyükbaba duraksar ve istemez.

- Büyükbaba duyduğu sesin ne olduğunu sorar. Lambanın pır pır ettiğini söylerler. Pencere kapalıdır ve rüzgar yoktur. Derken lamba nedensizce söner. Hastanın odasındaki lambayı almayı düşünür ve vazgeçerler. Dışardan içeri vuran aydınlıkla doktor gelene kadar idare edeceklerdir.
- Büyükbaba saatin sesinin çok çıktığını, diğerleri sessizlikten öyle olduğunu söylerler.
- Büyükbaba Ursula'ya pencereyi açtırır. Daha sonra pencerenin gerçekten açık olup olmadığını sorar. Dışardan en ufak bir ses gelmemektedir.
- Büyükbaba saati sorar. Ursula gece yarısına yaklaştığını söyler.
- Amca odada volta atmaya başlar.
- Büyükbaba duyduğu sesin ne olduğunu sorar. Ursula taraçaya yaprakların döküldüğünü söyler.
- Büyükbaba Ursula'ya pencereyi kapattırır. Üşüdüğünü söyler.
- Büyükbaba duyduğu sesin ne olduğunu sorar. Ursula parmaklarını çıtlattığını söyler.
- Büyükbaba duyduğu sesin ne olduğunu. Ursula belki de titreyen kardeşleri olduğunu söyler. Büyükbaba da korkmaktadır.
- Camdan içeri ay ışığı süzülür. Saat gece yarısını vurur. Son vuruşla birlikte sanki birisi aceleyle yerinden kalkıyormuş gibi belirsiz bir ses duyulur.
- Büyükbaba korkuyla kimin ayağa kalktığını sorar; kimsenin kalkmadığını söylerler. Büyükbaba masanın yanında birinin ayağa kalktığını düşünmektedir. Amca lambayı yakmalarını söyler.
- Birden bebek yattığı odada ağlamaya başlar. Gidip bakmaya karar verirler.
- Hasta kadının odasından “yere ağırlığını vererek basan birinin aceleci ayak sesleri” duyulur.

- Hepsi korkuyla odanın kapısına bakar. Kapı açılır. Hemşire rahibe haç çıkarır, başını eğer. Diğerleri bir duralama anından sonra odaya yönelirler. Büyükbaba odada yalnız kalır.

Atmosfer öğeleri ve simgeler yardımıyla Maeterlinck'e özgü dramatik eylem ustaca yansıtıldığı oyun, yaklaşık üç saati yansıtmasına karşın, tek perdeliktir ve aşağı yukarı bir saatlik bir zamanı kapsar. Tek bir mekanda geçer ve bir tek öyküyü anlatır. Tipik bir kapalı biçim örneğidir.

Oyun insanın ölüm karşısındaki çaresiz bekleyişini yansıtır. İnsan ölümü beklemekten başka bir şey yapamayan ve ölümün yaklaştığını da kavramaktan aciz bir varlık olarak ele alınmıştır. Oyun kişileri, seksen yaşlarındaki Büyükbaba dışında, ölüme karşı benzer tavırlar içindedirler. Ölümü sezgi düzeyinde de olsa algılayan, yalnızca kör Büyükbaba'dır. Böylece ölümü göremeyen öteki oyun kişilerinin bilinç körlüğüyle, Büyükbaba'nın fiziksel körlüğü arasında simgesel bir karşıtlık kurulur. (Tıpkı kim olduğunu bilmeyen Oidipus'un bilinç körlüğü ile, onun kim olduğunu bilen kör bilici Teiresias arasındaki karşıtlık gibi.) Bu karşıtlığın dışında oyun kişilerine yüklenmiş başka herhangi bir karşıtlık yoktur.

Oyundaki temel karşıtlık, insan ve ölüm arasındadır. Ölüm, insanın görüp duyup bir türlü bilincine varamadığı, kaçınılmaz bir olgu olarak ele alınmış, ölümü yansılayan sesler ve görüntüler atmosfer öğelerine yüklenmiştir. Oyun kişileri, duydukları sesleri nesnel dünyanın verileriyle açıklamaya çalışırlar; onlara, Büyükbaba'nın dışında, fizikötesi herhangi bir anlam yükleyen olmaz.

Hastanın yakınlarınca akraba bir kadının ve doktorun beklendiği bu oyunda, "çağrılmadan gelen" ölümdür. Oyunun başından sonuna dek, Büyükbaba'nın dışında, kişilerin ölümü kavrayamayışları değişmez. Bu bağlamda bir baş oyun kişisinden söz etmek de güçtür. Bir bakıma baş oyun kişisi ölümdür. Oyun boyunca, tüm kişiler, koral bir hava içersinde kavrayamadıkları ölümle karşıtlık kurarlar. Niçin kör Büyükbaba'nın ölümü sezebildiği, diğerlerinin anlayamadığı, açıkça belli değildir. Ancak

Büyükbaba'nın ihtiyarlığından dolayı, ölüme diğerlerinden daha yakın oluşu bir neden olarak düşünülebilir.

Dramatik eylem, ölümün hasta kadını alması ve bekleyen insanların bu durumu kavrayamamaları süreciyle oluşur. Dramatik eylem, gizemli bir havayla, iç ve dış mekanda atmosferi oluşturan öğelerin değişimiyle yansıtılır. Bir atmosfer oyunu olan bu oyunda atmosfer öğelerini çözümlemenden anlamı yakalamak olanaksızdır. Buna göre, iç ve dış mekanlardaki atmosferle ilgili öğeler ve bunların değişimleri şöyledir:

Dış mekanda atmosferi oluşturan öğeler:

(Pencereden dışarı bakarak gördüklerini söyleyen Ursula'nın sözleriyle ve evin içindekilerin duydukları seslerle yansıtılır.)

1. Gecedir.
2. Bütün hafta yağmur yağdığından dışarsı soğuk ve rutubetlidir.
3. Yıldızlar pırıl pırıldır.
4. Selyilere dek görünen, ay ışığının aydınlattığı ağaçlı bir yol vardır.
5. Bülbüller ötüşmektedir. Birden susarlar.
6. Ağaçların arasında bir esinti başlamıştır.
7. Bahçeye biri girer.
8. Havuzdaki kuğular ürker; balıklar çırpınarak suya dalarlar.
9. Köpekler, her zamankinin aksine, hiç havlamazlar.
10. Mezar sessizliği oluşmuştur.
11. Bahçedeki esintiyle güllerin yaprakları dökülür.
12. Bilenen bir tırpanın sesi duyulur.
13. Eve biri girmiş gibi bir gürültü duyulur.
14. Merdivenlerde ayak sesleri duyulur.
15. Dışarda görülmemiş bir sessizlik vardır.
16. Taraçaya dökülen yaprakların sesleri duyulur.

İç mekanda atmosferi oluşturan öğeler:

1. Eski bir taşra evinde, yarı aydınlık bir odada insanlar beklemektedir.

2. Bir köşede büyük bir saat vardır.

3. Ortada bir lamba yanmaktadır.
4. Saat dokuzu geçmiştir.
5. Odaya bir soğuk yayılır gibi olur.
6. Kapıyı kapatmakta zorlanırlar.
7. Lamba, hiç nedensiz, iyi yanmamaktadır.
8. Saat onu vurur.
9. Büyükbaba kapıdan birinin girdiği sanısına kapılır.
10. Hizmetçi'nin girdiği diğer kapıyı kapatmakta da zorlanırlar.
11. Saat onbiri vurur.
12. Büyükbaba, birinin masanın başına oturduğu sanısına kapılır.
13. Büyükbaba ışığın söndürüldüğü sanısına kapılır.
14. Büyükbaba'ya göre biri tam ortalarında oturmaktadır.
15. Lamba pır pır eder ve söner; karanlığa gömülürler.
16. Sessizlikte saatin sesi büsbütün büyür.
17. Saat gece yarısını vurur.
18. Son vuruşla birlikte biri aceleyle yerinden kalkmış gibi bir ses duyulur.
19. Bebek ağlamaya başlar.
20. Hastanın odasından yere ağırlığını vererek basan birinin aceleci ayak sesleri gelir.
21. Hemşire hastanın odasının kapısını açar; oturulan odaya ışık vurur.

Atmosfer öğelerini de dikkate aldığımızda, ölümün gelişinin oyun kişilerinin bilincine, ancak sanı düzeyinde yansıyabildiğini, bunun da insanın ölüm karşısındaki kavrayışsızlığını ve çaresizliğini yansıtarak asal anlamın oluşumuna büyük katkıda bulunduğunu söyleyebiliriz.

Dramatik eylemi oluşturan durum değişiklikleri şöyledir (bkz. Tablo 6):

1. Dramatik olay: Hastanın geçirdiği ağır doğumdan sonra kendini toparlayamamış olmasıdır. Yakınları onun başında doktoru ve bir akrabalarını beklemektedirler.

2. İlk Asal Düşüm:

Bülbüller birden susar; muhtemelen bahçeye biri girmiştir.

3. Durum değişikliği:

Bahçeden bilenen bir tırpanın sesi gelir. Dışarda gerçekten birinin olduğunu çift anlamlı bir şekilde yansıtan bir bilgidir.

4. Durum değişikliği:

Büyükbaba camlı kapıda birinin beklediğini söyler.

5. Durum değişikliği:

Hep birlikte uğraşmalarına karşın kapıyı kapatamazlar.

6. Durum değişikliği:

Büyükbaba'ya göre ortalarında oturmakta olan biri vardır.

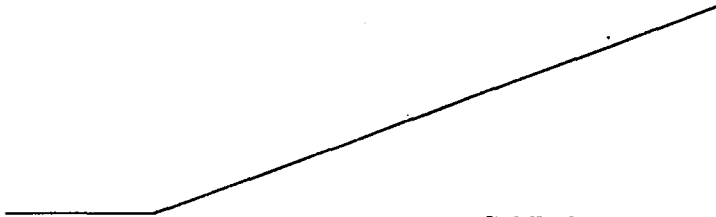
7. Son Asal Düğüm:

Hasta ölür.

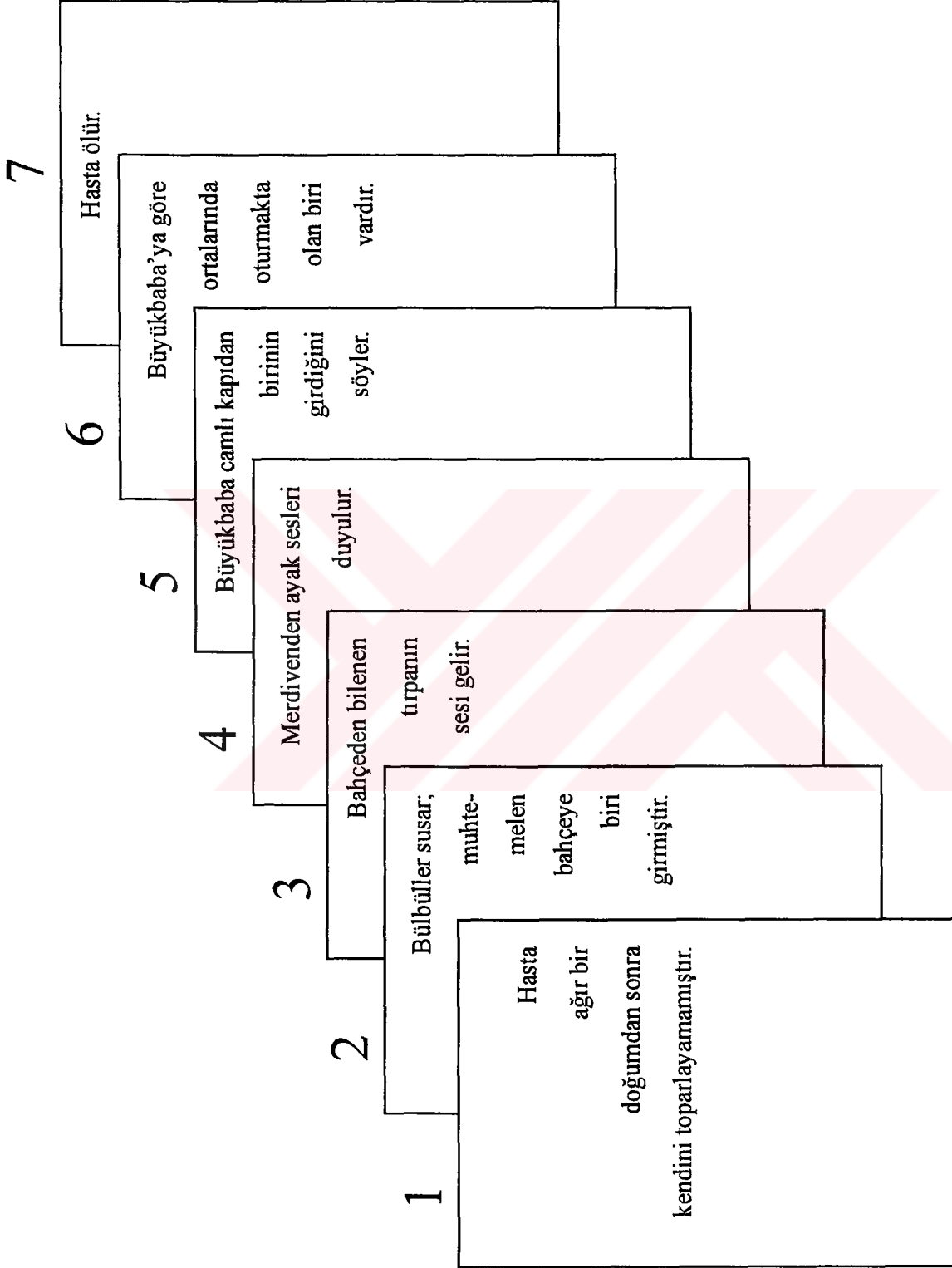
C. Yargı :

Oyunda doruktan söz etmek güçtür. Maeterlinck'in dünyasında, insanın ölüm karşısındaki acizliği vurgulanmaktadır. İnsanınla ölümle bir hesaplaşması söz konusu olamaz. Kapalı biçimde "doruk" ise, eylemin yönelişinde bir dönüm noktasını göstermektedir. Maeterlinck'te ölüm karşısında insanın bir seçeneği olamayacağından, dramatik eylemin yönelişinde doruk niteliğinde bir kırılma da olamaz. Eylemin varacağı yer, oyunun başından bellidir. Sonuç olarak, **Çağrılmadan Gelen** için atmosfer öğelerinin anlam oluşumunda birinci derecedeki önemini göz önüne alarak "atmosfer oyunu", ama dış eylemin durağan yapısını göz önüne alarak aynı zamanda bir "durum oyunu" diyebiliriz.

Dramatik eylemin ve olay dizisinin çizgisel görünümü ise şöyledir:



Şekil 6



Tablo 6 - Çağrılmadan Gelen'de dramatik eylem

6. MODEL : VİŞNE BAHÇESİ

A. Genel Bilgi :

Anton Çekhov'un son oyunu olan **Vişne Bahçesi** (1899), onun belki de hiçbir oyununda olmadığı kadar somut bir biçimde, Rus aristokrasisinin çöküş sürecini ve bu süreçte kendi değerleriyle birlikte yükselen burjuvaziye anlatır. Diğer büyük oyunlarında olduğu gibi, olay dizisinin asıl dokusunu günlük yaşamın kendisi oluşturmaktadır. Sevda Şener, **Vişne Bahçesi**'nin bir durum oyunu olduğunu düşünür:

“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. Olay için tepkisi büyük ölçüde kendisine yönelmiştir. Kişinin istenmeyen bir durum karşısında kalınca, karasızlığa 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 uyandırabileceği ve seyircinin düşüncesini devindireceğini gösteren en güzel örnekler Anton Çekhov'un oyunlarıdır. Bu oyunlarda oyun kişilerinin tepkileri eyleme dönmüşmez, sözde kalır. Kısa süreli bir öfke, bir sitem, bir şikayet nöbeti olaylarda bir gelişim yaratmaz, fakat hem tepkiyi gösteren kişinin, hem tepkisiz kalan öteki kişilerin iç dünyalarında kopan

fırtınaları duyurmayı başarır. Kişilerin duygu ve düşünce burgaçlarını ele veren, kırık dökük sözler, yarım kalmış davranışlardır. (...) Çehov'un son oyunu olan Vişne Bahçesi, içinde hiçbir önemli olayın yer almadığı bir oyunun da yazılabileceğinin 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 gizil gücü eyleme dönmüştür. Oyun gene de ilgi, merak ve heyecanla izlenme gücüne sahiptir.”¹³⁰

Gerçekten de başlangıç durumunun kendisine bakıldığında da, tek-tek kişilere bakıldığında da belli değişimler gözlenir. Ancak bu değişimler neden-sonuç oyunlarında olduğu gibi şımsıkı bir dizgede, zorunlu olarak birbirlerini izleyen durumlar olarak sunulmadığı gibi, sıradışı, uç durumlar da değildir. Başlangıçta da belirttiğimiz gibi, oyundaki dramatik süreç günlük yaşamın neredeyse birebir yansılanmasıyla oluşturulur. Asal olarak ekonomik sorunların köşeye sıkıştırdığı bu insanlar durmaksızın, çeşitli şekillerde paradan konuşur, anılarından söz eder ve su içer gibi bir doğallık içinde felsefe yaparlar. Günlük yaşam tonuna tek aykırılık diyaloglardaki bu düşünsel derinlikten kaynaklanıyor denilebilir. Ancak bu durum kişileri ve onların tavırlarını kesinlikle tiyatralleştirmemştir.

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı:

Vişne Bahçesi’nde olay dizisi şöyledir:

1. Perde (Mayıs, Çocuk odası)

¹³⁰ Sevdâ Şener, a.g.y., ss: 25-26.

- Dünyaşa ve Lopahin, 5 yıldır bulunduğu Paris'ten çiftliğe dönmek üzere olan Andreyevna'yı beklemektedirler.

- Andreyevna , kızı Anya, uşağı Yaşa ve onları karşılamaya giden diğerleriyle gelir. Çiftliğe döndüğü için çok heyecanlıdır.

- Andreyevna'nın büyük bir ekonomik sıkıntı içinde olduğu belirtilir. Borç taksitlerinin vadesi dolmak üzeredir. Andreyevna para bulabilmek için elinde kalan son mülkü olan çiftliği ve vişne bahçesini satmak zorundadır.

- Anya Varya'ya Lopahin'le evlenip evlenmeyeceğini sorar. Varya herkesin bunu beklediğini, oysa Lopahin'in kendisini umursamadığını söyler.

- Ataları çiftlikte köle olan tüccar Lopahin, bir çözüm önerir: Artık doğru dürüst gelir getirmeyen vişne bahçesindeki ağaçlar kesilmeli, çiftlik evi yıkılmalı, arazi parsellenerek yazlıkçılara kiraya verilmelidir.

- Andreyevna ve Gayev vişne bahçesinin ilginç, seçkin bir yer olduğunu düşündüklerinden bu öneriyi reddederler.

- Varya Andreyevna'ya Paris'ten gelen telgrafları verir. Andreyevna okumadan yırtar.

- Gayev evdeki antika dolapla ilgili bir söylev verir. Kimse onu ciddiye almaz.

- Yaşa Andreyevna'nın ilaçlarını getirir. Pişçik ilaçların yararsızlığını kanıtlamak için hepsini yutar.

- Lopahin giderken çiftliğin önerdiği gibi değerlendirilmesi durumunda elli bin ruble borç verebileceğini belirtir.

- Gayev Varya'nın Lopahin'le evleneceğini söyler, Varya kızar.

- Pişçik Andreyevna'dan borç para ister. Andreyevna parası olmadığını söyler.

- Firs Gayev'i giyimi konusunda uyarır.

- Andreyevna'nın ırmakta boğularak ölen oğlu Grişa'nın eski öğretmeni, üniversite öğrencisi Trofimov Andreyevna'yı görmeye gelir. Andreyevna önce onu tanımaz; tanıyınca Grişa'yı anımsayarak ağlar.

- Pişçik'in ısrarlarına dayanamayan Andreyevna bir miktar borç vermeye razı olur.

- Gayev Anya'nın Yaroslavl'daki zengin uzak akrabaya gidip borç para istemesini önerir. Andreyevna'nın da Lopahin'le konuşması gerektiğini düşünmektedir. Çiftliğin satılmayacağına yemin eder. Anya rahatladığını söyler.

- Firs uyumakta geciktiği için Gayev'i azarlar.
- Varya yaşlı uşakların kendisini eli sıkılıkla suçlamalarından yakınır.
- Anya uyur, Varya onu yatağına götürür.
- Trofimov Anya'yı sevecenlikle uğurlar.

2. Perde (Üç hafta sonra; Çiftlik çevresi, kırsal alan)

- Mürebbiye Şarlotta yalnızlığından yakınır; Yaşa ve Dunyaşa ve Muhasip Yepihodov çene çalarlar.

- Şarlotta gittikten sonra Yepihodov Dunyaşa'ya onunla başbaşa olmak istediğini söyler. Dunyaşa onu harmaniyesini almaya gönderir. Yaşa'yla yalnız kaldıklarında ona kendisini aldatmamasını söyler. Yaşa ve Dunyaşa öpüşürler. Birilerinin yaklaştığını duyunca Yaşa Dunyaşa'yı uyarır.

- Lopahin, Andreyevna ve Gayev gelirler. Gayev bilardo oynayacağını söyler. Andreyevna çantasının içindeki paraları yere düşürür. Yaşa paraları toplar.

- Lopahin Andreyevna'nın kararını öğrenmek için gelmiştir. Bahçeye zenginlerden Deriganov'un talip olacağını söyler.

- Andreyevna ve Gayev, Lopahin'in ısrarla yinelediği yazlıkçılar önerisini bayağı bulduklarını söyleyerek reddederler. Lopahin öfkelenerek gitmeye kalkar; Andreyevna engeller.

- Andreyevna cebinden yeni bir telgraf çıkarır ve yırtar.

- Uzaktan Yahudi orkestrasının sesi duyulur. Andreyevna, bir akşam orkestrayı çağırıp balo düzenlemeyi önerir.

- Andreyevna Lopahin'e Varya'yla evlenmesinin çok uygun olacağını söyler. Lopahin onaylar.

- Gayev bir bankada yıllık elli bin rublelik bir iş bulduğunu söyler.

- Firs Gayev'in paltosunu getirir, giydirir. Andreyevna Firs'e çok yaşlandığını söyler. Firs kölelik günlerini özlemle anlatır.

- Gayev bonoları ciro ederek kendilerine yardımcı olacak bir generalden söz eder; Andreyevna böyle bir generalin olmadığını söyler.

- Trofimov, Anya ve Varya gelirler. Lopahin Trofimov'un uzatmalı öğrenciliğiyle alay eder. Trofimov hiçbir şey yapmayan Rus aydınlarından söz eder.

- Uzaklardan, kopan bir telin sesini andıran, ne olduğunu anlayamadıkları bir gürültü duyulur. Hepsinin yorumu değişik olur. Firs'e göre felaketten, yani köleliğin kaldırılmasından önce de böyle bir şey olmuştur.

- Yoldan geçen, istasyona nasıl gideceğini sorar ve para ister. Andreyevna gümüş para bulamadığı için altın verir. Varya evdekiler açken bir yabancıya altın verilmesinden dehşete kapılır.

- Andreyevna Lopahin'den biraz daha borç ister. Varya'ya onu kocaya verdiklerini söyler. Varya alay edildiğini düşünür. Lopahin Varya'ya manastıra gitmesini ve onu dualarından eksik etmemesini söyler.

- Gayev çoktandır bilardo oynamadığı için ellerinin titrediğini, Lopahin 22 ağustosta vişne bahçesinin satılacağını, Andreyevna akşam olduğunu söyler. Trofimov ve Anya dışında hepsi kalkarlar.

- Trofimov Anya'ya, Varya'nın onların birbirlerine aşık olmasından korktuğu için yalnız bırakmadığını, oysa kendilerinin aşk denilen engelin üstünde olduklarını söyler.

- Anya Trofimov'a ondan etkilendiğini ve vişne bahçesini eskisince sevmediğini anlatır.

- Trofimov, Anya'ya onun ve ailesinin toprak sahibi derebeyleri olan atalarının kefaretinin ödemedi hiçbir kuşağın mutlu olamayacağını anlatır.

- Uzaktan Varya'nın Anya'yı çağıran sesi duyulur.

- Trofimov ve Anya, daha sakin olduğu için ırmak kıyısına giderler.

3. Perde (22 ağustos, "Vişne bahçesinin satış günü";

Konuk odası)

- Çiftlikte Yahudi orkestrası eşliğinde bir balo düzenlenmiştir. Pişçik ve Şarlotta İvanovna, Trofimov'la Andreyevna, Anya'yla Posta memuru, Varya'yla İstasyon şefi dansederler.

- Pişçik ve Trofimov, Pişçik'in ödemesi gereken borç faizleri üzerine konuşurlar. Yandaki odada bilardo oynandığı işitilmektedir.

- Şarlotta sihirbazlık hünnerleri gösterir.

- Andreyevna huzursuzluk içinde satışın sonucunu beklemektedir. Yaroslavl'daki akraba, çiftliğin kendi adına satın alınması için vekaletname ve çok az bir para (on beş bin ruble) göndermiştir.

- Trofimov, Lopahin konusunda Varya'ya takılır. Varya kızar.

- Andreyevna Varya'ya eğer istiyorsa Lopahin'le evlenmesini söyler. Varya iki yıldır bundan söz edilmesine karşın Lopahin'in herhangi bir teklifte bulunmadığını düşünmektedir.

- Andreyevna, Trofimov'a Anya'yı seve seve ona verebileceğini, ancak onun hiçbir şey yapmadan, okulunu bile bitirmeden oradan oraya savrulduğunu düşündüğünü söyler.

- Andreyevna kendisini beş parasız bırakan hasta sevgilisinin ısrarlı çağrıları üzerine Paris'e dönmeye karar vermiştir. Trofimov kararından dolayı onu eleştirince, Andreyevna Trofimov'u görüldüğü kadar masum olmamakla ve aslında beceriksiz olduğu için sevgili bulamamakla suçlar.

- Öfkeyle çıkan Trofimov merdivenlerden düşer. Andreyevna özür diler.

- İstasyon şefi, Tolstoy'un **Günahkar Kadın**'ını okur, çevresindekiler dinler.

- Anya ve Varya dansederler, hastalanmaya başlayan Firs ve Yaşa onları izler.

- Trofimov ve Andreyevna dansederler, Andreyevna oturur.

- Anya birinin vişne bahçesinin satıldığını haber verdiğini söyler. Ancak kimin satın aldığını söylememiştir.

- Andreyevna Firs'e çiftlik satıldığında nereye gideceğini sorar. Firs, o nereye emrederse oraya gitmek niyetindedir.

- Yaşa Andreyevna'dan Paris'e dönerse kendisini de yine birlikte götürmesini rica eder.

- Pişçik Andreyevna'dan borç para ister.

- Varya Dunyaşa'ya kur yapan Yepihodov'u kovar.

- Lopahin gelir. Gayev'le birlikte dönmelerine karşın içeri önce o girmiştir. Satışın gerçekleştiğini, treni kaçırdıkları için geç kaldıklarını anlatır.

- Gayev gelir, mutfak alışverişi yapmıştır. Ağlamaklıdır. Bilardo oynayanları iştince sakinleşir. Üstünü değiştirmeye gider. Firs de arkasından gider.

- Lopahin vişne bahçesini kendisinin satın aldığını söyler.

- Varya belindeki anahtarları çıkarır, konuk odasının ortasına, yere fırlatır, çıkar.

- Lopahin çok neşelidir. Deriganov'la açık artırmada girdiği yarış kazandığını, bahçeyi borçlarının üstüne doksan bin ruble vererek satın aldığını, baltayla bahçeye dalıp yazlıklar kuracağını, torunlarının bu arazide yeni bir yaşam göreceklerini anlatır.

- Müzik usul usul çalar. Herkes çıkmıştır. Andreyevna acı acı ağlar.

- Anya ve Trofimov gelirler. Anya, Andreyevna'ya birlikte gitmelerini, yeni ve daha görkemli bir bahçe kuracaklarına inandığını söyler.

4. Perde (Ekim; Çocuk odası, "Dekor 1. Perdedeki gibidir; eşyalar toplanmıştır, her tarafta bavullar ve denkler görülür.")

- Andreyevler çiftliği terketmektedirler. Gayev vedalaşmaya gelen halka para kesesini çıkarıp verdiği için Andreyevna'ya kızar.

- Gayev ve Andreyevna, Lopahin'in veda içkisi davetini duymazlar. Lopahin içkiyi beğenmeyen Yaşa'ya şişesinin sekiz ruble olduğunu söyler. Andreyevleri tren saatinin yaklaşmakta olduğunu söyleyerek uyarır.

- Trofimov Moskova'ya, Lopahin de Harkov'a gideceklerdir.

- Lopahin keloşlarını arayan Trofimov'a borç para vermeyi önerir. Trofimov çevirilerden para kazandığını söyleyerek reddeder.

- Uzaktan balta sesleri gelir.

- Lopahin Gayev'in bir bankada, altı bin rubleye iş bulduğunu, ama onun çok tembel olduğu için çalışmayı beceremeyeceğini söyler.

- Anya, Andreyevna'nın kendileri çiftlikten çıkmadan ağaçların kesilmemesi ricasını iletir. Lopahin kesimi durdurur.

- Yaşa, Firs'i soran Anya'ya onun sabahleyin hastaneye götürüldüğünü söyler. Firs için doktora mektup yazılmamıştır.

- Dunyaşa gözyaşları içinde Yaşa'ya olan aşkını yineler, tek düşüncesi Paris'e dönmek olan Yaşa'yla vedalaşır.

- Andreyevna, Yaroslavl'daki akrabasının gönderdiği parayla, bu para yettiği sürece orada yaşamak üzere, Paris'e dönecektir.

- Kimsesi olmayan Şarlotta, Lopahin'den kendisi için bir yer bulmasını ister.

- Pişçik gelir, herkese bocunu öder. İngilizler toprağında beyaz bir çamur bulmuşlar, o da toprağını yirmi dört yıllığına İngilizlere kiralamıştır.

- Andreyevna Firs ve Varya için üzülmemektedir. Lopahin'e niçin Varya'yla evlenmediğini sorar. Lopahin teklif etmeye hazır olduğunu söyleyince, Varya'yı çağırır, onları yalnız bırakır.

- Varya gelince Lopahin ona nereye gideceğini sorar. Varya Ragulinlerle yöneticilik işi için anlaşmıştır.

- Varya ve Lopahin, sıkıntıyla havadan sudan konuşurlar. Dışardan birinin seslenmesi üzerine Lopahin aceleyle çıkar.

- Andreyevna Varya'yı içerde ağlarken bulur. Diğerlerine çıkmak üzere hazırlanmalarını söyler.

- Varya Trofimov'un keloşlarını bulur verir.

- Hepsi derin bir duygusallık içinde evle ve eski yaşamlarıyla vedalaşır.

Andreyevna ve Gayev dışında herkes çıkar.

- Kardeşler ağlayarak birbirlerine sarılırlar.

- Dışardakilerin çağrısı üzerine onlar da çıkarlar.

- Tüm kapılar kitlenir, arabalar hareket eder, balta sesleri duyulur.

- Firs görünür. Hastadır. Onu unutmuşlardır. Firs Gayev'in kürkünü giymediğini ve geri döneceğini düşünür.

4 perdelik bu oyunda anlatılan süreç, altı ayı kapsar (Mayıs-Ekim). Mekan olarak Lubov Andreyevna Ranevskaya'ya ait çiftlik evi ile onu çevreleyen arazi ve oyuna adını veren vişne bahçesi kullanılmıştır. Oyun, aslında tek bir olaydan, vişne bahçesinin satılmasından söz eder. Bu açıdan eylem birliğinden söz edilebilir. **Vişne**

Bahçesi, genel anlamda kapalı biçimli bir oyundur. Baş oyun kahramanı olarak bir tek kişi yerine, benzer sınıfsal kökenleri ve akrabalık ilişkileri olan insanları kabul etmek daha doğru olabilir. Bunlar öncelikle arazinin sahipleri olan Lubov Andreyevna , onun erkek kardeşi Gayev, kızı Anya'dır.

Oyundaki dramatik durumu, Andreyevna'nın içinde bulunduğu ekonomik açmaz ve vadesi gelmiş borç taksitleri yaratır. Andreyevna, elinde kalan son mülkü, yani çiftliği ve onunla birlikte vişne bahçesini satmak zorundadır. Lopahin'in güzel, seçkin, ama işlevselliğini kaybetmiş, artık para getirmeyen vişne bahçesini yok etme ve araziye yazlıkçılara açma önerisi, oyunun temel karşıtlığını açığa vurur. Lopahin'in dile getirdiği öneriyi, kardeşler ilginç bir tepkiyle karşılarlar:

"LOPAHİN - ... Biliyoruz, borçlarınızın karşılığında vişne bahçesi satışa çıkarıldı; ağustosun yirmi ikisinde açık artırma var. Ama siz hiç kaygılanmayın cancağızım, gönül rahatlığıyla uyuyun, çünkü bir çıkış yolu var... Şimdi tasarımı söyleyeceğim size. Dikkatinizi rica ederim. Çiftliğiniz kentten yirmi verst uzaklıkta bulunuyor ve şimdi de yakından demiryolu geçmede. Ve eğer vişne bahçesiyle ırmak arasındaki topraklarınız, üzerlerinde yazlık evler yapılmak üzere parsellenir de bu iş için kiraya verilirse, yılda en azından yirmi beş bin ruble gelirin olur.

GAYEV – Öziir dilerim, çok saçma!

*ANDREYEVNA – Sizi tam olarak anlayamıyorum Yermolay Alekseyiç. "*¹³¹

Vişne Bahçesi'nde dramatik eylem açısından en önemli karşıtlıklar, sınıfsal karşıtlıklardır. Bu anlamda dramatik eylemi var eden asal çatışmayı yaratan karşıtlık da çöken aristokrasi ile yükselen burjuvazi arasındaki karşıtlıktır. Bir yanda Lubov Andreyevna, kardeşi Gayev, ve kızı Anya, diğer yanda Lopahin vardır. Bu kişilerin sınıfsal aidiyetleri ve temsil ettikleri değerler, oyundaki başlıca karşıtlıkları yaratarak dramatik eylemin oluşmasını sağlarlar. Diğer oyun kişilerini

¹³¹ Anton Çekhov, **Bütün Oyunları I**, Çev: Ataol Behramoğlu, Adam Yayınları, İstanbul 1984, s. 157.

ise kalabalık bir hizmetçi, uşak ve diğer çalışanlar grubu (Dunyaşa, Firs, Yaşa, Varya, Yepihodov, Şarlotta) ile Trofimov, Pişçik, Yoldan Geçen oluşturur. İstasyon şefi, Posta memuru, diğer konuklar ve köylüler ise figürasyonu oluştururlar.

Ataol Behramoğlu, Andreyevna'yı mutsuz, kendi başına varolamayan, ayakta durabilmek için hep bir erkeğe dayanma gereksinimi duyan aristokrat bir kadın, Gayev'i toplumsal tabanı kaymış bir aristokrat, Pişçik'i taşra feodalizminin gülünç gogoliyen tiplerinden biri, Yepihodov'u ezik, gülünç bir bürokrat, Varya'yı ve Anya'yı ise, yeni kuşağın olumlu özellikler taşıyan genç insanları olarak nitelendirir. Yoldan Geçen ise, *"... tüm bu yıpranmış yozlaşmış, çökmüş insanlara ve toplumsal ilişkilere karşı yükselmekte olan müthiş bir tehdidin simgesi gibidir."*¹³²

Vişne bahçesi için karar verebilecek konumda olan, ancak bir karar vermeyi reddeden, içinde bulundukları çıkmazda başka herhangi bir çözüm üretmekten de aciz görünen Lubov Andreyevna ve Gayev, böylelikle eylemin yerine bir tür eylemsizliği koymaktadırlar. Onları hep günlük eylemlerin içinde görürüz; Andreyevna ona buna para verir, Varya'ya ve Lopahin'e evlenmelerini, Trofimov'a okulunu bitirmesini öğütler, danseder, çiftlikteki eski yaşamdan ve anılarından söz eder; Gayev durmadan zihinsel bir bılardo oyununu sürdürür, söylevler verir. Sonuç olarak eylemsiz değildirler, ama asıl eylemleri gerekeni bir türlü eyleyemezler. Vişne bahçesi eksenine, göreceli olarak, uzak diyebileceğimiz diğer oyun kişileri de benzer tavırlar içinde çiftlikteki günlük yaşamın dokusunu kendi renkleriyle tamamlarlar. Bu panorama içinde "eyleyen" bir tek kişi vardır: Lopahin. Dolayısıyla dramatik eylemi, asal olarak vişne bahçesi ekseninde, Lopahin ve Andreyevlerin karşıtlıklarından doğan çatışma oluşturur.

Dramatik eylemi oluşturan düğümleri ve durum değişikliklerini çözümleyecek olursak şöyle bir tabloyla karşılaşırız (bkz. Tablo 7):

1. Dramatik Olay:

¹³² Ataol Behramoğlu, "Oyun Yazarı Olarak Anton Çehov", a.g.y., ss: 12-13.

Lubov Andreyevna'nın içinde bulunduğu ekonomik darboğaz ve vişne bahçesinin elde kalan son mülk olmasıdır. Herhangi bir çözüm kesinlikle vişne bahçesiyle ilişkili olacaktır.

Oyunun başından itibaren ekonomik durumun ve bu durumu kavramayı reddederek eskisi gibi har vurup harman savurmaya devam eden Andreyevna'nın serimi yapılır. Çiftliğin satılacağını ise daha 1. Perde'nin başlarında, ilk kez Varya'nın ağzından işitiriz:

"ANYA – Eee, nasıl oldu? Borç taksitlerini ödeyebildin mi?

VARYA – Ne gezer.

ANYA – Tanrım tanrım...

VARYA – Çiftlik ağustosta satılığa çıkarılıyor...

ANYA – Tanrım... " ¹³³

2. İlk Asal Düğüm:

Ana çatışma Lopahin'in önerisiyle doğmaktadır. Bu noktada ilk asal düğüm atılır. Burada dikkat etmemiz gereken nokta, kapalı biçim bir oyunda, dramatik olayın, baş oyun kahramanını ya da kahramanlarını eylemeye yönelten niteliğidir. Burada da bu nitelik vardır. Ancak kahramanlar eylememeyi seçerler. Oyunun başından sonuna dek pasif bir yöneliş içindedirler. Vişne bahçesini yok etmeye karşı çıkarak, umutsuzca, anılarına, kendi yaşama biçimlerine sahip çıkarlar; değişmeyi reddederler ve yükselen yeni değerlere horgörüyle bakarlar. Başat kahramanların eylemsizliği yüzünden ilk asal düğüm onların eylemiyle değil, Lopahin'in eylemiyle atılır:

"LOPAHİN - ... Uzun sözün kısası. kutlarım sizi, kurtuldunuz. Arazinin bulunduğu yöre bir harika. Irmak yüzmeye elverişli derinlikte. Fakat, kuşkusuz, toprağın düzenlenmesi, temizlenmesi gerekiyor... Sözgelimi, bütün eski yapıları, artık hiçbir işe yaramayacak şu evi yıkmak, yaşlı vişne bahçesini de kesip ortadan kaldırmak gerekecek...

¹³³ A.g.y., s. 153.

L. ANDREYEVNA – Kesip ortadan kaldırmak mı? İki gözüüm, bağışlayın ama, sizin hiçbir şeyden anladığınız yok. Eğer tüm bu ilin sınırları içinde ilgiye değer, hatta seçkin bir şey varsa, o da bizim vişne bahçemizdir.

LOPAHİN – Bahçenizin seçkin olan tek yanı genişliğidir, başka bir şey değil. Vişne dediğiniz iki yılda bir yetişir, onu da en yapacaksınız, kimsenin satın aldığı yok.

GAYEV – “Ansiklopedik Sözlük”te bu bahçenin sözü ediliyor.

LOPAHİN – (Saatine bakarak) Eğer bir şeyler düşünmez, bir şeyler yapmazsak, yirmi iki ağustosta vişne bahçesi de, tüm çiftlik de açık artırmayla satılacak. Karar sizin! Başka bir çıkış yolu yok yemin ederim. Yok başka bir çıkış yolu!”

134

Dramatik olayın hemen ardından gelen ilk asal düğüm de, 1. Perdenin başlarında yer almaktadır.

3. Durum değişikliği :

2. Perdenin başlarında ortaya çıkar. Lopahin'in çiftliği zenginlerden Deriganov'un satın alacağına dair duyumunu aktarışı ve önerisini yinelemesiyle ortaya çıkmaktadır. Andreyevler Lopahin'in önerisini kesin bir dille reddederler. Ümitsizce, Yaroslavl'daki uzak ve zengin bir akrabadan gelecek paranın sözü edilir.

4. Doruk ve Son Asal Düğüm:

Doruk ve son asal düğüm, yine birbirinin peşi sıra 3. Perdede yer alırlar. Buna göre, vişne bahçesi eksenini izleyecek olursak, bahçenin satıldığının öğrenilmesi doruğu, çünkü Andreyevlerin ve onların temsil ettikleri değerlerin kaderi ile ilgili bir dönüm noktasını bildirmektedir, satın alanın Lopahin olduğunun öğrenilmesi ise son asal düğüm noktasını oluşturur. Son asal düğüm noktasıyla, ana çatışmanın sonucu açık bir şekilde bildirilir:

¹³⁴ A.g.y., ss: 157-158.

"ANYA – (Heyecanlı) Az önce mutfakta birinin söylediğine göre vişne bahçesi satılmış bugün. " ¹³⁵

"L. ANDREYEVNA – Vişne bahçesi satıldı mı?

LOPAHİN – Satıldı.

L. ANDREYEVNA – Kim aldı?

LOPAHİN – Ben.

(Bir sessizlik)

(L. Andreyevna ezilmiştir. Koltuğa ve masaya tutunmasa düşecektir. Varya belinden anahtarları çıkarır, yere, komuk odasının ortasına fırlatır, çıkar.)

LOPAHİN – (devamla) Ben satın aldım. Durun baylar, rica ederim, başım dönüyor, konuşamıyorum (...) Babamla dedem mezarlarından başlarını kaldırıp da olup biteni görselerdi, o sümsük, yarı cahil Yermolayları'nın, kışın çıplak ayakla seğirten Yermolay'ın, dünyada bir eşi daha bulunmayan çiftliği satın aldığı görselerdi... Dedemle babamın köle olduğu, mutfağına bile giremediği çiftliği satın aldım. " ¹³⁶

C. Yargı :

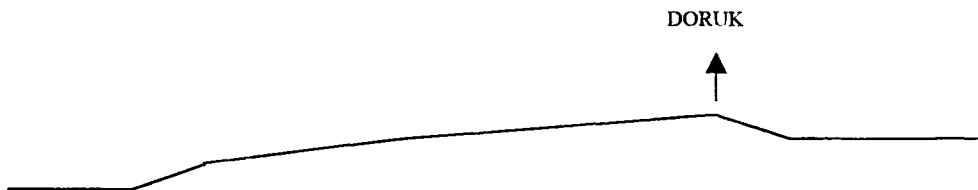
Vişne Bahçesi'nde dramatik eylem ve olay dizisinin koşut olduğunu ve anlamı ortaya çıkarırken birbirlerini desteklediklerini, ancak olay dizisinin içerdiği günlük yaşam dokusunu kuran zengin ayrıntıların ve oyun kişilerinin içsel yaşamlarını açığa vuran konuşma örgüsünün anlamı oluşturan çok işlevsel faktörler olarak göz ardı edilemeyeceğini ve bu özel durumun Çekhov oyunlarına özgü olduğunu söyleyebiliriz. İlk asal düğümle son asal düğüm arasındaki dramatik süreç, klasik anlamda gerilim yaratan düğüm niteliğinde durumlardan oluşmaz. Başka bir deyişle durum değişiklikleri görülür; ancak bunlar dramatik eylemi gerilimle yükselten, aktif ya da dış yapıya bağlı düğüm niteliğinde durumlar değil, daha çok kahramanların iç dünyalarındaki gelişmeleri açığa vuran, içsel

¹³⁵ A.g.y., s. 187.

dinamiklerden doğan ve nesnel koşulları değiştirme potansiyeli olmayan (vişne bahçesinin satışı ile ilgili karar verememeleri gibi) pasif durumlardır. Sonuçta, dramatik eylemi oluşturan durum değişiklikleri, klasik dramaturgiye uygun olarak, aktif olanlardır. Ama oyundaki anlamı bütün olarak kavrayabilmek için hem aktif, hem pasif durumları göz önüne almak zorunludur.

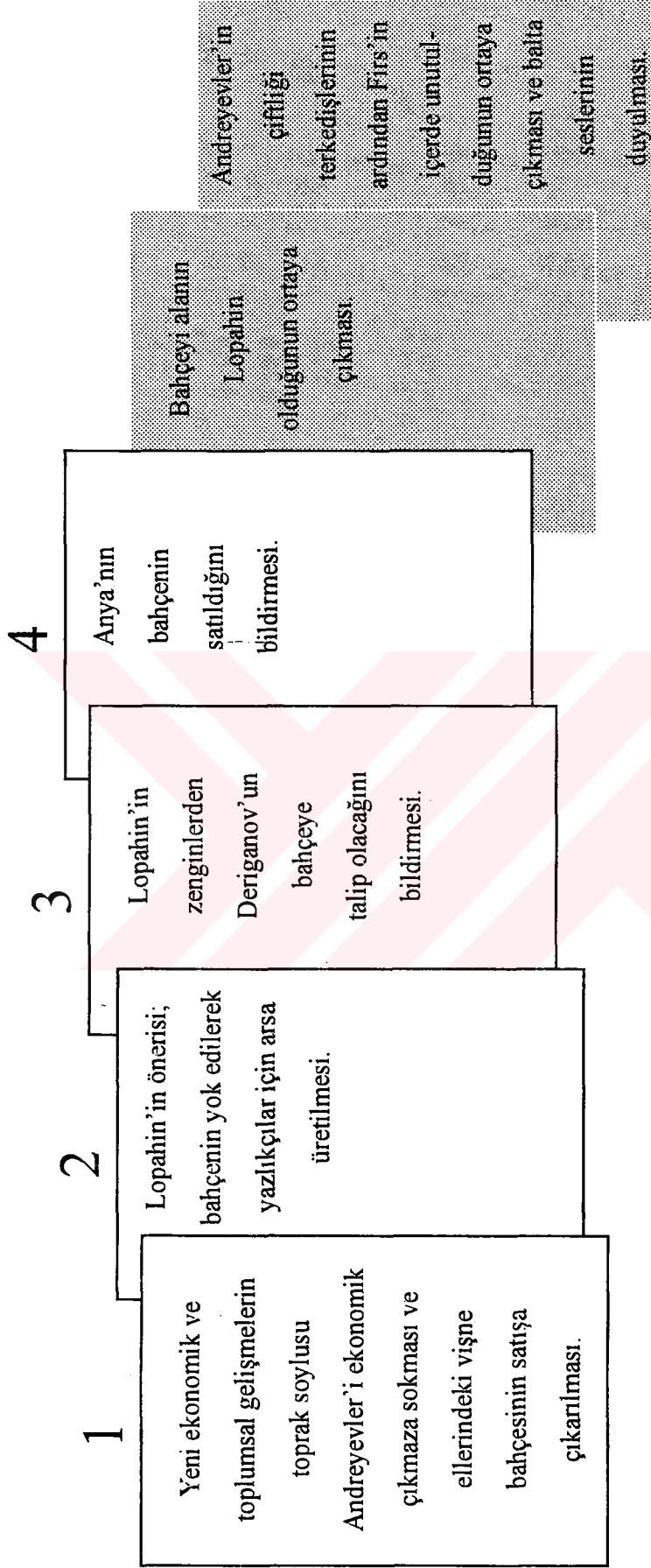
Oyundaki asal öyküyü, dolayısıyla asal anlamı bahçenin satışı eksenini oluşturduğu için, dramatik eylem doğal olarak bu çizgi üzerinde ilerlemektedir. Ancak, hemen belirtmek gerekir ki, sözünü ettiğimiz asal anlamdır. Yani oyunu yalnızca vişne bahçesinin satılması ekseninde gerçekleşen olaylardan ibaret saymak, anlamı zayıflatacaktır. Olay dizisinin dokusu büyük ölçüde günlük olanı içerdiği için, pek çok motif, durum, simge ve atmosfer öğeleri, dramatik eylemin dışında anlamı zenginleştirir ve derinleştirir. Bütün kurumları, kültürel değerleri, yaşam tarzıyla iç burkucu bir çöküş sürecini yaşayan aristokrasinin karşısında, cahilliği, kültürsüzlüğü, ancak işbirliği ve para merkezli dünyasıyla yükselen burjuvazi yer almaktadır; dolayısıyla oyundaki tüm karşıtlıklar, bu iki temel karşıtlık dikkate alınarak konumlandırılmalıdır.

Vişne Bahçesi'nde yer alan doruk, tanımına uygun olarak yine eylemin en uç noktasında yer alır. Ancak oyunun günlük yaşam tonuna uygun dokusu, klasik düğümler içermeyişi, dramatik eylemi de klasik gerilimden uzaklaştırmıştır. Bunun sonucu olarak eylemin geniş bir açıyla yükseldiğini ya da düştüğünü söyleyemeyiz. Sonuç olarak, oyunda olay dizisi ve dramatik eylem ilişkisine bakacak olursak şöyle bir durumla karşılaşırız:



Şekil 7

¹³⁶ A.g.y., s. 191.



Tablo 7 - Vişne Bahçesi'nde dramatik eylem

7. MODEL : BAY PUNTILA İLE UŞAĞI MATTİ

A. Genel Bilgi :

Brecht bu oyunu, 1940/41 yıllarında, Finlandiya'ya sığındığı dönemde, Finlandiyalı yazar Hellawuolijiki'nin bir öyküsünden yola çıkarak yazmıştır. **Bay Puntila ve Uşağı Matti**, bir kez daha, en cesaret kırıcı koşullar altında bile Brecht'in gülebilmeye kapasitesini sergiler.¹³⁷ Oyun ilk kez 5 Haziran 1948'de Zürich'te sahnelenir.¹³⁸ Türkiye'de ise ilk kez Ekim 1965'te Dormen Tiyatrosu tarafından sahnelenmiştir.¹³⁹ **Bay Puntila ve Uşağı Matti**'de Brecht, *"artık nesli tükenmiş bir köy ağasının hayatından bir bölümü ele alarak, ... onu ayıkken başka içince büsbütün başka bir insan olarak canlandırmıştır."*¹⁴⁰

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı :

Oyunda parçalı bir gelişme vardır. 11 bölümden oluşan **Bay Puntila ve Uşağı Matti**'de olay dizisinin gelişimi şöyledir:

Giriş Şarkısı: (Süt sağan kız Lisu tarafından söyleniyor)

1. Bölüm: "Puntila Bir İnsan Buluyor"

(Tavasthus'ta Park Otel'in bir odası)

- Puntila ve Yargıç iki gündür oteldedirler. Sarhoşturlar. Beş haftadır Puntila'nın şoförlüğünü yapan Matti patronunu çağırmaya gelir.
- Puntila sarhoş olduğu için Matti'yi tanımazlıktan gelir, ancak olağanüstü müşfik davranır.
- Puntila'dan bıkan Matti, alacağını ve iyi hal kağıdını ister. Ayrılmak istemektedir.

¹³⁷ Frederic Evven, **Bertolt Brecht His Life, His Art, His Times**, Acitadel Press Book, New York 1992. s. 368.

¹³⁸ Bertolt Brecht, **Deneyisel Tiyatro**, Çev: Kaya Öztaş, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 1981, s. 9.

¹³⁹ Bertolt Brecht, **Bay Puntila ile Uşağı Matti**, Çev: Adalet Cımcoz, İzlem Yayınları, s. 5.

¹⁴⁰ A.g.y., s. 7.

- Puntila Matti'ye içki içmeyi teklif eder. Kendini Puntila çiftliğinin sahibi, 90 ineği olan namuslu bir adam olarak tanıtır. Ona göre, ortalama üç ayda bir ayılmakta ve o zaman her şeyi farklı algılamaktadır.
- Matti eski patronu ırgatların karınlarını doyurmadığı için önceki işinden ayrıldığını anlatır.
- Puntila, Kurgela çiftliğine gidecektir. Orada Ataşe'yle nişanlanacak olan kızı Eva onu beklemektedir.
- Puntila Matti'ye, Eva'ya çeyiz olarak vermek için ormanı mı, kendisini mi (Ataşe'nin teyzesi Klinkman'la evlenerek) satması gerektiğini sorar. Matti önce ormanı, durumu öğrenince Bayan Klinkman'ı önerir.
- Puntila Matti'ye (hesabı görmesi için) cüzdanını verir. Kendisinin nasıl olsa düşüreceğini, o yüzden cüzdanın onda kalmasını söyler.
- Matti, Yargıç'ı sırtlar, Kurgela'ya doğru yola koyulurlar.

2. Bölüm: "Eva"

(Kurgela çiftliğinin avlusu; 1. Bölüm'den hemen sonra)

- Eva ve Ataşe Eino Silakka Puntila'yı beklemektedirler.
- Ataşe, Puntila görününce yorgunluğunu ileri sürerek içeri girer.
- Eva üç gün geciktiği için Puntila'yı azarlar. Puntila aldırmadan, Matti'ye içkileri getirmesini söyler.
- Eva sıkıldığını söyleyince Puntila adamdan saymadığını söylediği Ataşe ile evlenmekten vazgeçmesini önerir, onun yerine Matti ile evlenmesi daha akıllıcadır.
- Puntila Eva'nın Ataşe ile üç gündür nişanlanmadığını öğrenince şaşar.
- Puntila yatmadan önce hizmetçi kızlardan biriyle bir şeyler içmek istemektedir. Eva engeller.
- Eva Puntila'ya çeki-düzen vermeye çalışır. Bayan Klinkman geciktiği için Puntila'ya kızgındır, Eva'ya göre Puntila'yla görüşmeyecektir bile.
- Eva'nın davranışlarına kızan Puntila, çeker gider.

- Eva Matti'ye ve Yargıç'a babasını durdurmalarını söyler. Ancak onlar yetişemezler.
- Yargıç yatmaya gider.
- Eva Matti'ye babasının dönmesini bekleyeceklerini, yoksa gelince hizmetçilerle içip yüz göz olacağını söyler.
- Eva Matti'yi Ataşe ile ilgili iyi düşünceleri olduğuna inandırmaya çalışır. Ataşe ile birbirlerini çocukluklarından beri tanımaktadırlar. Eva konuşurken Matti'nin uykusu gelir.

3. Bölüm: "Puntila Erkenci Kızlarla Nişanlanıyor"

(Köy Alanı; sabahın alacakaranlığı)

- Puntila arabasını köy meydanındaki direğe tosladığı için kızgındır.
- Puntila kaçakçı Ema'ya sözde kızamığa yakalanmış ineklerine kaçak olmayan alkol alabilmek için veterinerin adresini sorar.
- Ema kendi yaptığı alkolü önerir.
- Puntila yasal olmadığını ileri sürerek reddeder.
- Puntila veterinerlere 90 ineğinin 90'ının da kızamık olduğunu söyler. Veteriner inanmayınca onu tehdit ederek veterinerden inekleri için alkol reçetesini yazmasını ister. Veteriner istenileni yapar.
- Kaçakçı Ema şarkı söyler.
- Puntila eczaneden reçete karşılığında içkileri alır.
- Kaçakçı Ema şarkı söyler.
- Puntila Eczacı Kız'a nişanlanma teklif eder.
- Eczacı Kız yasalara uygun olarak, şarapla ve yüzükle nişanlanmak isteyince Puntila kabul eder.
- Puntila'nın isteğiyle Eczacı Kız iyi öğrenim gördüğünü ama iyi para kazanmadığını, bu yüzden hayatının renksiz olduğunu anlatır.
- Kaçakçı Ema şarkı söyler.
- Puntila Eczacı Kız'a şarap içirir, nişan yüzüğü olarak perde halkası takar ve ona Puntila çiftliğine gelmesini söyler.

- Puntila Sütçü Kız Lisu'ya da nişanlanma teklif eder. Ona da şarap içirir ve parmağına perde halkası geçirerek, Pazar günü Puntila'ya davet eder.
- Puntila telefon santralında çalışan Sandra'yla da nişanlanır. Onu da Puntila'ya davet eder.
- Puntila kaçakçı Ema'yla da nişanlanır.
- Kaçakçı Ema ve Telefoncu Kız Sandra birlikte şarkı söylerler.

4.Bölüm: “Irgat Pazarı”

(Lammi'de Köy Alanı; Irgat Pazarı)

- Puntila ve Matti pazarda işçi ararlarken Puntila Matti'ye aç gözlü değil, alçak gönüllü olması gerektiğini, böylesinin efendilerinin hoşuna gideceğini söyler.
- Puntila şişman adamın pazarlık yaptığı ırgatı kendi turp kömürü işi için ayartır. Irgat'ın üç çocuğu ve karısına da iş verebileceğini söyler.
- Puntila telefon etmeye gider, Matti'ye ırgat seçmeye devam etmesini söyler.
- Matti Kırmızı Saçlı Irgat'la anlaşır. Puntila'ya onu tavsiye eder.
- Puntila Kırmızı Saçlı Irgat'ı kahveye davet eder. Matti pazarın kapanacağı gerekçesiyle engel olur. Puntila Matti'ye ona güvendiği için bu teklifi kabul ettiğini söyler.
- Puntila bitik görünen bir ırgata iş teklif eder. Matti Puntila'yı adamın işlerine yaramayacağı konusunda ikna etmeye çalışır.
- Puntila, Birinci Irgat, Kırmızı Saçlı Irgat ve Bitik Görünen Irgat'la pazarlık etmek için kahveye oturur.
- Matti Puntila'ya önce işçilere avans vermesini, sonra anlaşma imzalamasını önerir; Puntila kulak asmaz.
- Matti sadece Kırmızı Saçlı'nın işlerine yarayacağını, diğerlerinin turp kömürü işinde çalışamayacaklarını söyler.
- Puntila pazarda işçisi Surkkala'yı görür.

- Matti Puntila'ya Surkkala'nın inancı zayıf olduğu için işten atılacağı konusunda Papaz'a söz verdiğini hatırlatır.
- Puntila Matti'ye Surkkala'nın işçilerinin en akıllısı olduğunu, onu işten çıkarmayacağını, ona on mark vermesini söyler. Papaz'ı da artık evine sokmayacaktır.
- Matti birazdan gideceğini, işçilerle bir an önce pazarlığı bitirmelerini söyler.
- Puntila amacının ırgatlara çiftliğinde sıcak bir yuva vermek olduğunu söyleyince Kırmızı Saçlı Irgat kendisinin iş aradığını söyleyerek ayrılır.
- Puntila onu durdurmaya çalışır. Durmayınca, sarhoş olduğu için içinden hiç iş konuşmak gelmediğini söyler. Hepsine birer mark verir. Bitik Görünen Irgat'a kaçmamasını, ona hafif bir iş vereceğini söyler.
- Matti anlaşma yapmalarını söyleyince, Puntila gerek olmadığını, çünkü kendisinin söz verdiğini söyler.
- Puntila, Matti, ırgatlar ve Surkkala çiftliğe dönerler.

5. Bölüm: "İşler Karışıyor Puntila'da" (Puntila Çiftliği; öğleden önce)

- Aşçı kadın Laina ile hizmetçi Fina evin kapısına 'Nişan Törenine Hoşgeldiniz' yazısını asarlar.
- Puntila, Matti, Surkkala ve ırgatlar gelirler.
- Puntila Surkkala'ya çocuklarını getirmesini, onlara korkulu günler geçirttiği için özür dileyeceğini söyler.
- Puntila ırgatları ormanda çalıştırmayı düşünmektedir. Kızının çeyizi için ormanı satmaktan vazgeçmiştir.
- Matti Puntila'yı ırgatların avansını vermesi için zorlar. Puntila aldırmadan saunaya girer.
- Matti ırgatlara Puntila'nın saunadan sonra ayılacağını ve onlar için durumun zorlaşacağını söyler.

- Matti çocuklarıyla gelen Surkkala'ya hemen gitmesini, iki gün Puntila'nın gözüne gözükmemesini öğütler. Surkkala gider.
- Puntila kendisine su dökmesi için Matti'yi çağırır. Puntila ve Matti Hizmetçi Fina'ya ırgat pazarındaki şişko adamla Puntila'nın tartışmasını anlatırlar. Şişko Summala çiftliğini satın alan adamdır ve Puntila'nın kısıraklarına çekecek tek aygır (o civarda) onun çiftliğindedir.
- Puntila kahvesini de içtikten sonra ayrılır ve çevresindekilere yüz vermez olur. Matti'yi tembellikle suçlayıp azarlar.
- Puntila Fina'ya işçilerin hiç birini işe almayacağını, ormanı da satacağını söyler. Gerçeği kendisinden sakladığını düşündüğü için Matti'ye kızmaktadır. Matti'nin ceketinin cebinden daha önce kendisinin vermiş olduğu cüzdanı çıkarır ve onu hırsızlıkla suçlar.
- Puntila Matti'yi kovmayacağını, ama bu durumu iş kağıdına yazacağını söyler, Matti sesini çıkarmaz.
- İrgatlar Puntila onlara iş vermeyeceğini söyleyince öfkeyle çiftlikten ayrılırlar.
- Eva Matti'ye Ataşe ile evlenmeye fazla istekli olmadığını anlatır; Matti Ataşe'yi evlilikten vazgeçirmek için yardım etmeyi teklif eder.
- Matti Ataşe'ye Eva'yla ne kadar yakın olduklarını gösteren küçük oyunlar oynayacaktır.
- Eva Ataşe'nin çok borcu olduğu için bunları görmezden geleceğini söyler.
- Matti Eva'ya Ataşe ve Puntila'nın gözü önünde birlikte banyoya girmeyi teklif eder. Eva kabul eder.
- Laina Eva'yı salatalık toplamaya çağırır. Eva banyo yapacağını söyler.
- Laina bahçede gezintiye çıkan Ataşe ve Puntila'ya Eva'nın saunaya girdiğini söyler.
- Puntila Ataşe'ye Bakan'ın nişan törenine gelip gelmeyeceğini sorar; Ataşe geleceğini söyler.
- Matti omuzunda havluyla saunaya giderken Puntila onu aylaklıkla suçlayarak azarlar.

- Matti'nin saunaya girdiğini gören Puntila, Ataşe'yle uzaklaşır.
- Eva ve Matti saunada kağıt oynarlar.
- Puntila ve Ataşe döner; Ataşe Eva'ya beyaz gül toplamıştır.
- Matti onların duyması için Eva'ya gıdıklıyormuş gibi yüksek sesle gülmesini söyler.
- Puntila ve Ataşe sesleri duyarlar; Puntila Eva'yı çağırır.
- Eva saç başı darmadağınık dışarı çıkar.
- Puntila Eva'yı azarlar, Ataşe yatıştırmaya çalışır.
- Eva durumu inkar eder; Ataşe Eva'dan yana çıkar. Çiçekleri Eva'ya verir, Puntila'yı uzaklaştırmaya çalışır.
- Puntila Matti'yi azarlar.
- Ataşe Puntila'yı eve sokar.
- Matti Ataşe'nin borcunun umduklarından çok olduklarını söyler.

6. Bölüm: “Yengeçler Üstüne Bir Konuşma”

(Çiftliğin Mutfağı; gece)

- Matti gazete okurken, Fina Eva'nın onu çağırdığını söyler.
- Matti Fina'ya kur yaparken Yargıç ve Avukat gelip süt isterler.
- Fina çıkar, Matti onlara süt ikram eder.
- Matti'yi çağıran zil duyulur.
- Yargıç Matti'nin mesaisinin bittiğini söyleyeceğini belirterek, Avukat'la çıkar.
- Eva gelir. Zili o çalmıştır. Matti'nin kendisini sandalla adaya götürmesini, nişan yemeği için yengeç tutacağını söyler.
- Matti gerekli araçlar olmadığını söyleyince Eva kızıp vazgeçer.
- Laina Matti'ye Fina ile Kahya Kadın'ın onu ırmağa çağırdıklarını söyler. Matti yorgun olduğunu söyler.
- Eva Matti'ye kendisini istasyona götürmesini söyler. Uzaktaki bir kız arkadaşına birkaç hafta kalmak için gitmektedir. Matti'den 200 mark borç ister. Puntila'nın parayı Matti'ye ödeyeceğini düşünmektedir.

- Matti nişandan bir gün önce kaçması için Eva'ya vereceği bu paranın Puntila tarafından ödenmeyeceğini, Eva'nın Ataşe'yle evlenmesinin daha akıllıca olacağını söyler.
- Eva Matti'ye, Ataşe'yle değil muhtemelen onunla evleneceğini söyler.
- Matti aralarındaki sınıf farkının olumsuz durumlara yol açacağını anlatır.

7. Bölüm: "Puntila'nın Nişanlılar Ortaklığı"

(Çiftlik Avlusu; Pazar sabahı)

- Puntila terasta tıraş olurken, bir yandan Ataşe'yle evlenmekten vazgeçtiği için Eva'yla kavga eder.
- Puntila çalışanları birbirleriyle fingirdeştiği için çiftlikte işlerin yolunda gitmediğini düşündüğünden kızgındır.
- Puntila Matti'ye yüz verdiği için Eva'yı azarlarken Matti onları dinler.
- Puntila'nın nişanlandığı dört kadın çiftliğe gelir.
- Telefoncu Kız Matti'ye nişanlısı Puntila'yı görmek istediğini söyler.
- Telefoncu Kız Eva'yı azarlayan Puntila'nın sesini tanır, ama bu durumdan hoşlanmaz.
- Kaçakçı Ema Puntila'yı sorar. Telefoncu Kız ve Ema birbirlerini aşağılayarak kavga ederler.
- Süt sağan Lisu ve Eczacı Kız, Matti'ye Puntila'yı sorarlar.
- Matti onlara, ortaya çıkıp nişanlı olduklarını anımsatmak için, Puntila'nın uygun bir anını kollamalarını öğütler.
- Kızlar Puntila'a gelebilmek için masrafa girip uzun yollar katettiklerini ve aç olduklarını söyleyerek yiyecek isterler.
- Matti ve kızlar şakalaşırken Puntila onları işitir, gelenlerin kim olduğunu sorar. Matti onun nişanlıları olduğunu söyleyince hiçbirini tanımadığını belirtir.
- Kaçakçı Ema "çiftliğin toprağına oturdum" diyebilmek için toprağı oturur, şarkı söyler.

- Puntila kadınları çiftlikten kovar.

8. Bölüm: “Fin Öyküleri”

(Anayol; akşam)

- Kadınlar yürüyerek ve birbirlerine öyküler anlatarak ilçeye dönmektedirler.
- Kaçakçı Ema, bacaklarını alkolle ovduğu komiserin karısını anlatır. Kadın kocasıyla arası nasılsa Ema’ya da öyle davranmaktadır.
- Eczacı Kız, yoksulların içinden çıkıp Amerika’da zengin olan Pekka’nın geri döndüğünde yıllar önce büyük annesine verdiği parayı geri istediğini, büyük anne ödeyemeyince yoksulluğun derecesine şaştığını anlatır.
- Telefoncu Kız, kendisini buz tutmuş gölden karşıya geçiren kahyasına vadettiği ödülü tehlike geçince azaltan çiftlik ağasının öyküsünü anlatır.
- Lisu, çiftlik ağasının oğluyla kırıstırıp hamile kalan, ancak mahkemede aşk mektuplarının okunmasına dayanamadığı için çocuklarının hakkını arayamayan hizmetçi kızın öyküsünü anlatır.
- Kaçakçı Ema, 80 kilometre yol yürüyerek toplama kampındaki oğluna ağanın karısının verdiği balıkla tereyağını götüren, ancak açlıktan nefesi koktuğu halde ağadan geldiği için anasının getirdiklerini almayan bir oğlu olan gündelikçi kadının öyküsünü anlatır.

9. Bölüm: “Puntila Kızını Bir ‘Adam’la Nişanlamak İstiyor”

(Yemek Odası)

- Papaz, Avukat ve Yargıç sigara ve kahve içerler.
- Puntila tek başına içki içmektedir.
- Papaz ırgatların ve yanaşmaların yaratılıştan kötü ve inançsız olduklarını anlatır.

- Avukat başlıca gelir kaynakları olan küçük çiftçilerin pıntileştiğini anlatır.
- Puntila Yargıç'a Ataşe'den hoşlanıp hoşlanmadığını sorar.
- Avukat Puntila'nın Ataşe'yle ilgili düşünceleri anlaşılmasın diye Ataşe'yi dışarı çıkarmaya çalışır.
- Ataşe Yargıç'ın anlattığı fikrayı anlamayarak aptal durumuna düşer.
- Puntila Ataşe'yi evinden kovar; Ataşe anlamazlıktan gelir.
- Puntila'nın alaylı aşağılamalarını da anlamazlıktan gelen Ataşe, açıkça bir adla ilişkilendirilmedikçe her durumun kabul edilebileceğini söyler.
- Puntila Ataşe'yi açıkça kovar.
- Ataşe gider; Puntila onu kovalayarak peşinden gider.
- Papaz'ın Karısı Eva'ya Puntila'nın Ataşe'yi kovduğunu anlatır.
- Puntila kızını evlendirmeyi düşündüğü insanın Matti olduğunu söyler.
- Puntila nişana davetli olarak gelen Bakan'a da hakaret eder.
- Eva ve Matti sarhoş olmuşlardır. Eva Matti'ye onunla evlenirse alçak gönüllü bir yaşam sürmeye razı olacağını söyler. Bir şoförün karısının ne yapması gerektiğini sorar.
- Puntila'yla Matti, Eva'nın Matti ile evlendiğinde nasıl yaşayacağı konusunda fikir yürütürler.
- Matti evlerinde hizmetçi bulunmadığını ve konukların bulduklarını yediğini, Eva'nın da haftanın her günü tuzlu balık yiyeceğini söyler.
- Matti Eva'ya çoraplarını yamamasını söyler. Eva yamar.
- Matti yamayan çorabı beğenmez.
- Matti Eva'dan yorgun argın eve döndüğünde ayakkabılarını çıkarmasını ister.
- Fina'ya göre Eva'nın gün boyunca en az on yedi yatak çarşafı ve iki leğen dolusu çamaşır yıkaması gerekmiş, bu işler için suyu da kovayla taşımıştır.
- Matti diğer ayakkabısını da çıkarttırır ve Eva'dan gazetesini ister. Eva o gazete okurken gevezelik ettiği için sıkıntıyla gazeteyi bırakır.

- Matti gece yarısı kendisini işe çağırdıklarında Eva'nın ne yapacağını sorar. Eva çağırانları şirretçe azarlar.
- Durumdan hoşlanan Matti Eva'nın kıcına şaplak atar. Eva bozulur. Matti şaşırır.
- Eva Puntila'ya Matti'nin haklı olduğunu, iyi yetiştirilmediğini söyler. Proleter yaşama uyum sınavında başarılı olamamış, nişan da suya düşmüştür.
- Puntila ona mükemmel bir koca bulduğu halde istemediği için Eva'yı evlatlıktan reddettiğini söyler.
- Matti Eva'nın haklı olduğunu düşünmektedir.
- İşçiler dışarda şarkı söylerler; Puntila duygulanır.
- Matti Fina'ya kur yapar.

10. Bölüm: “Gece Ezgisi”

(Dışarıda; gece)

- Puntila ve Matti işemektedirler. Puntila bu işi açık havada yapmaktan hoşlandığını anlatır. O yaşamayı seven insanlardan hoşlanmakta, asık suratlıları sevmemektedir.
- Matti çiftliktekilerin bir deri bir kemik ve asık suratlı olduklarını, bunu Puntila'ya inat yaptıklarını söyler.

11. Bölüm: “Bay Puntila ile Uşağı Matti Hatelma Dağına Tırmanıyorlar”

(Çiftlikte Çalışma Odası)

- Puntila başı havluyla sarılı, hesapları gözden geçirmektedir. Ahçı Laina elindeki bir başka havluyu leğendeki suya batırır.
- Papaz'la Avukat gelirler. Puntila Ataşe'nin telefon edip özür dilediğini ve işin tatlıya bağlandığını anlatır.
- Papaz ve Avukat Surkkala'nın hala niçin kovulmadığını öğrenmeye gelmişlerdir.

- Puntila Surkkala'nın yeni durumunu Laina'dan öğrenir ve onu hemen kovacağına söz verir. Papaz ve Avukat giderler.
- Puntila Laina'ya evdeki bütün içki şişelerini kıracağını ve bir daha içmeyeceğini söyler.
- Laina Surkkala'yı çağırmaya gider.
- Surkkala çocuklarıyla gelir.
- Matti gelir. Puntila Matti'yi Surkkala'dan para almakla suçlayarak azarlar.
- Laina ile Fina odaya içki şişelerini taşırlar. Puntila içkileri dökecektir.
- Puntila Matti'yi kendisini aldatmakla suçlarken, farkında olmadan içki içmeye başlar. İçtikçe değişir ve yumuşar.
- Puntila Surkkala'nın üç aylığını verir ve onun gitmek istediğini söyler. Surkkala'yla vedalaşmak istediğinde Surkkala elini vermeden çıkınca çok üzülür.
- Puntila Matti'yle dost olduklarını ve aylığına zam yaptığını söyler.
- Puntila doğanın ve yurdunun güzelliklerinden söz eder. Matti'den bir dağ yapmasını ister.
- Matti odadaki değerli mobilyaları kırıp ortaya yığarak bir dağ yapar.
- Puntila düşsel dağa tırmanır, düşsel manzaraları seyrederek coşar.

12. Bölüm: "Matti Yüz Çeviriyor Puntila'dan"

(Çiftlik Avlusu; sabahın erken saatleri)

- Matti çiftlikten ayrılmaktadır. Laina Matti'ye hazırladığı yolluğu verir. Puntila'nın kalkmasını beklemesini söyler.
- Matti bunu göze alamayacağını söyler. Puntila sarhoşken ormanın yarısını Matti'ye vereceğini söylemiştir. Matti'ye göre, uyanıp anımsadığında polise gidecektir. Puntila'nın vereceği iş kağıdı da Matti'nin işine yaramayacaktır.
- Matti aceleyle çıkar. (Şarkı)

Brecht, **Bay Puntila ve Uşağı Matti**'de asal olarak, sarhoşken insancıl, ayıkken acımasız bir patrona dönüşen Puntila'nın iç çelişkisini ve Puntila, Eva, Yargıç, Avukat, Papaz vb. oyun kişileri ile onların karşısında yer alan Uşak Matti, Hizmetçi Fina, Ahçı Laina, Nişanlılar vb. oyun kişileri arasındaki sınıfsal çelişkiyi ele almıştır.

Bay Puntila ve Uşağı Matti, *"tam bir halk oyunu olmakla birlikte, gerçekler biraz sert, acı biraz da uluorta gösterilmiştir."* ¹⁴¹ Brecht "halk oyunu" estetiği ile ilgili şunları söyler:

"Halk oyunu, alışıldığı üzere kaba ve önemsiz bir tiyatrodur ve bilgiç estetik ondan, ya hiç söz etmez, ya da aşağılayarak ele alır. Aşağılarken onun zaten başka türlü olmasını da istemez, aynen belli rejimlerin kendi halklarını hep öyle görmek istemeleri gibi: Kaba ve önemsiz! Sulu gözlülükle pis espriler bolcadır büra'da, hödük ahlakı ve belden aşağı ucuzluk gırla gider. Kötüler cezasını bulur, iyiler evlenip kurtulur, çalışanlar mirasa konar, tembeller ardından bakakalır. Halk oyunu yazarlarının tekniği, oldukça enternasyonaldir ve hemen hiç değişmez. (...) Büyük kentler halk oyunundan revüye geçmekle zamana uymuşlardır. Piyasa müziği halk türküsüne göre neyse, revü de halk oyununa göre öyledir, yalnız bu noktada halk oyununun hiçbir zaman halk türküsü gibi soylu olamadığını göz önünde tutmak gerek. Otuzlu yıllarda revü biçimine sanatsallık kazandırıldı. (...) Bu oyunlarda az çok şiirsellik ve dil sanatı vardı, kuşkusuz eski halk oyununun saf yürekliliğinden eser yoktu. Onun alışılmış durumlarından ve şematik figürlerinden kaçınıyorlardı, ama açıkçası romantiklikte daha da ileri gidiyorlardı. Getirdikleri durumlar groteskti, figürler yok gibiydi, rol denemezdi. Tekdüze öykü hırdalığa atıldı,

¹⁴¹ A.g.y., s. 7.

ama tekdüzelikle birlikte öykü eksenini de yok oldu, çünkü yeni oyunlarda öykü yok, eksen çizgi yitip gitmiş gibi. ”¹⁴²

Grotesk durumlar ve figürler içermeye ve eksen öykü dokusunun gevşekliği gibi özellikler bakımından **Bay Puntila ve Uşağı Matti** yukarıda belirtilen halk oyunu-revü çizgisinin niteliklerini taşır. Oyunda eksen çizgiyi oluşturan bir öykünün yokluğundan tam olarak söz edilemez. Oyunun eksenini Puntila'dır. Puntila'nın Uşak Matti'yle ilişkisinin eksenini oluşturduğunu söyleyemeyiz. Çünkü Puntila'nın sarhoşluk-ayıklık çelişkisi yalnızca Matti'yle ilişkisinde değil, çevresiyle olan tüm ilişkilerinde ortaya çıkar. Brecht halk oyunu estetiğinin ve bununla ilgili olarak eksen öykünün özelliklerinin nasıl olması gerektiği konusunda şunları söylüyor:

“Eski halk oyununu yeniden canlandırmaya kalkmanın hiç çıkar yolu görünmüyor. Yalnızca toprağa gömülüp gitmiş değil, çok daha önemlisi, hiçbir gerçek yükselme de yaşamamış ki! Öte yandan, edebi revü de ‘halksallaşmayı’ başarmış değil. Çok ucuz eğlencelik olmuş. Ancak bu, gene de bu alanda edebi revünün karşılayamadığı bir ihtiyacın bulunduğunu gösteriyor. Gerçekten de, saf ve içtenlikli ama asla ilkel olmayan, şiirsel ama asla romantik olmayan, gerçeğe yaklaşan, ama günlük politikaya girmeyen bir tiyatroya ihtiyaç duyulduğu kabul edilebilir. Buna göre yeni halk oyunu nasıl bir şey olmalı? Eksen öyküye ilişkin olarak edebi revü bazı değerli ipuçları vermekte: Başta değinildiği gibi, birlikli ve sürekli bir öykü eksenini bırakıp, ‘mimaralar’ getirmekte, yani birbiriyle gevşek bağlantılı skeçler kurmakta. Bu biçim, elbet zor farkedilir tarzda eski halk eposlarındaki ‘mizah ve macera’yı yeniden canlandırıyor. Ama nasıl Low’un karikatürleri Hogarth’unkine oranla daha az

¹⁴² Bertolt Brecht/Berliner Ensemble, **Tiyatro Çalışması**, Çev: Yılmaz Onay, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1994, s. 14.

*epikse, bu skeçler de öyküleştirmeyi korumadığı için daha az epik öğeler içermekte; daha spiritüalist, tek bir final esprisine yöneltilmiş daha çok. Öyleyse yeni halk oyunu, edebi revünün nispeten bağımsız verilerini devralabilir, ama daha fazla epik öz getirmek ve daha gerçekçi olmak zorundadır.”*¹⁴³

Bay Puntila ve Uşağı Matti’nin bölümleri için de “birbirleriyle gevşekçe bağlantılı skeçler” nitelemesini kullanmak yanlış olmaz. Bölümler kendi içlerinde “baş-orta-son” içermek bakımından belli bir bütünlük gösterirler. Ancak bu bütünlük “serim-düğüm-çatışma-doruk-çözüm” öğelerini açık bir şekilde içermez. Yani bölümler kendi içlerinde dramatiklerdir; ancak genel olarak. Son çözümlemede dramatik yapının bütün öğelerini barındırmadıkları görülür. Öyleyse bölümler yalnızca birbirleriyle değil, iç dokuları bakımından da, klasik dramaturjik açıdan değerlendirildiklerinde, gevşek bağlarla kurulmuşlardır.

Buna göre, yukarda da belirttiğimiz gibi, oyunun tümünde eksen Bay Puntila’dır. On iki bölümün üçünde Puntila yoktur. Ancak Puntila’nın yer almadığı (6.,8. ve 12.) bölümler de onun sınıfsal konumu ve çelişkilerinden etkilenen (Matti, Eva, Nişanlılar gibi) insanları içerdikleri için “Puntila Ekseni”ni izlerler.

Yaslandığı temel çelişki, sarhoşken insancıl, ayıkken bu özelliklerini kaybederek bir patrona dönüşen Puntila’nın ironik çelişkisi olan oyunda, Puntila’nın sarhoş ve ayık olduğu bölümler şöyle sıralanır:

1. Bölüm: Puntila sarhoştur. (Matti’ye şefkat ve güven duyar.)
2. Bölüm: Puntila sarhoştur. (Eva’nın Ataşe yerine Matti’yle evlenmesini önerir.)
3. Bölüm: Puntila sarhoştur. (Dört yoksul kızla nişanlanır ve onları çiftliğine davet eder.)
4. Bölüm: Puntila sarhoştur. (Irgat pazarında işçilerle anlaşır, onları çiftliğine götürür. İşçisi Surkkala’yı kovmaktan vazgeçer.)
5. Bölüm: Puntila ayılır. (Matti’ye karşı güvensizlik ve öfke içindedir. Çağırdığı işçileri çiftlikten kovar.)

¹⁴³ A.g.y., ss: 14—15.

6. Bölüm: Puntila yoktur. Eva ve Matti'nin ilişkisini görürüz. Eva kaçmaya karar verir ve vazgeçer.
7. Bölüm: Puntila ayıktır. (Ataşe'yle evlenmekten vazgeçtiği için Eva'yı azarlar. Çalışmaya yeterince önem vermedikleri için çalışanlarına öfke duyar. Çiftliğe gelen nişanlıları kovar.)
8. Bölüm: Puntila yoktur. Nişanlıların yürüyerek ve öyküler anlatarak ilçeye dönüşünü izleriz.
9. Bölüm: Puntila sarhoştur. (Puntila Eva'ya nişanlanmak üzere olan Ataşe'yi kovar. Eva'nın Matti'yle birlikte olduğunda proleter bir yaşam sürüp süremeyeceğini sınar. Eva Matti'yi kabul etmeyince onu evlatlıktan reddeder.)
10. Bölüm: Puntila sarhoştur. (Matti'ye dostluk gösterir.)
11. Bölüm: Puntila önce ayıktır, sonra sarhoş olur. (Ataşe'yi affetmiş, Eva'yla evlenmesine onay vermiştir. Papaz ve Avukat'a Surkkala'yı kovacağına söz verir. İçince Surkkala'nın tazminatını verir, Matti'ye zam yapar. Doğanın ve yurdunun güzelliklerini anımsayarak coşar.)
12. Bölüm: Puntila yoktur. Matti'nin gidişini izleriz.

Yer aldığı dokuz bölümden altısında Puntila'yı sarhoş olarak izleriz. Bir bölümde (5. Bölüm) önce sarhoştur, saunaya girince ayılır. Bir bölümde (7. Bölüm) başından sonuna dek ayıktır. Bir diğer bölümde ise (11. Bölüm) başlangıçta ayıktır, sonra sarhoş olur. Böylece oyunun büyük bir bölümünde Puntila'yı sarhoş ve oldukça eğlenceli bir durumda izleriz. Puntila'nın sarhoşken seyirciler üzerinde yaratabileceği sempati ve bu durumun nasıl aşılabileceği konusunda Brecht şunları söyler:

“Steckel, Berlin’de oynamadan önce Puntila’yı Zürih’de oynamıştı. Zürih’teki oyunda hemen hiç makyaj yapmamış ve bu yüzden seyirci çoğunluğu üzerinde Puntila, ayıldığı zamanlar içki başağrısından ileri gelen ve bağışlanır olan kimi kötü halleriyle birlikte sempatik bir insan izlenimi bırakmıştı. Bundan ders alarak Steckel, Berlin’deki oyunda biçimsiz bir dazlak kafa ve sefahatten yıpranmış,

adi görünen yüz çizgileriyle çıktı. İşte ancak o zaman, sarhoş şirinliğindeki tehlike boyutu, dost görünen yaklaşımlarındaki timsahlık, etkisini gösterdi. Berlin'den sonra ve önce, Almanya'daki oynamışların hemen tümünde, Zürih'de yapılan yanlışlığa düşülmüştür.”¹⁴⁴

Eylem açısından bakıldığında, oyunun birlikli bir yapısı yoktur. Yukarda da belirttiğimiz Puntila adlı oyun kişinin oluşturduğu eksen, bölümleri birbirine bağlar. Bunun dışında oyun iç içe geçmiş bir çok öyküyü anlatır. Eva'nın, Matti'nin, Nişanlıların, Irgatların, Surkkala'nın öyküleri gibi. Ama bu öyküler hep Puntila eksenini çevresinde gelişen öykülerdir. Puntila'nın sarhoşluktan kaynaklanan ironik çelişkisi, yalnızca Matti'yle ilişkisinde değil, tüm ilişkilerinde gözlenir. Matti'nin diğerlerinden farkı, kendiliğinden Puntila'yı terketmesindedir. Irgatlar ya da Surkkala gibi kovulmamıştır, Ataşe, Papaz, Avukat gibi Puntila'nın gelgitlerinin kurbanı olmamıştır. Eva gibi Puntila'ya kan bağıyla bağlı da değildir. O, Puntila'dan ayrılmayı bilinçli olarak seçmiştir. Bu bakımdan Puntila-Matti ilişkisi diğerlerinden farklı bir ilişki olarak kabul edilebilir. Sonuç olarak oyundaki eylem de oyunun yapısı gibi parçalı bir gelişim gösterir. (bkz. Tablo 8/a, b, c, ç, d, e, f, g, ğ, h, ı, i)

Oyunun geçtiği yerler de çeşitlidir. 5, 6, 7, 9, 10, 11 ve 12. Bölümler Puntila Çiftliği ve civarında geçer. Buna karşılık 1. Bölüm Tavasthus'ta Park Otel'de, 2. Bölüm Kurgela Çiftliği'nde, 3. Bölüm Köy Alanı'nda, 4. Bölüm Lammi'de Irgat Pazarı'nda ve 8. Bölüm Anayol'da geçer. Genelde yer birliği yoktur. Ancak bölümler kendi içlerinde bir tek yerde geçerler.

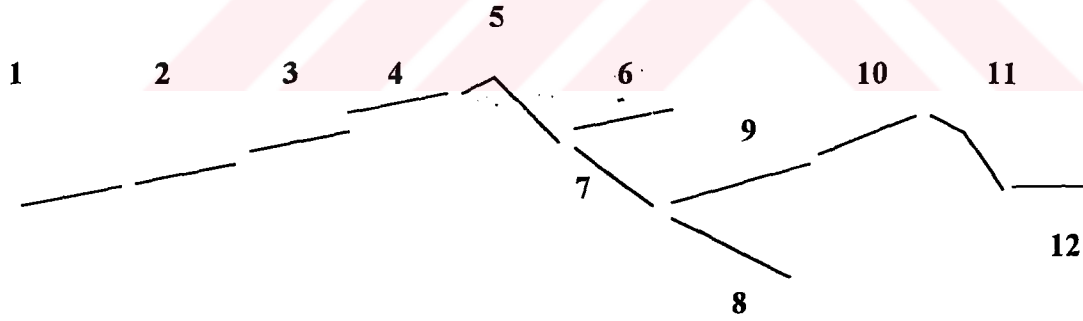
Zaman açısından bakıldığında, oyunda ileriye doğru akan bir zaman süreci görülür. Bölüm içlerinde zaman kesintisizdir. Ancak bölümden bölüme geçerken kimi zaman vurgulanan, kimi zaman hiçbir bilgi verilmeyen (ileriye doğru) zamansal atlamalar gerçekleştirilir. Kimi zaman göstergeleri açıkça ortaya konur; Matti'nin beş haftadır Puntila'nın yanında çalışması, Eva'nın babasını üç gündür Kurgela Çiftliği'nde beklemesi gibi. Ancak oyun belirsiz (yine de muhtemelen pek uzun olmayan) bir zaman sürecine yayılmıştır.

¹⁴⁴ A.g.y., s. 24.

Açık biçim özellikleri taşıyan bu yapı içersinde, her bölümün kendi içinde doruk olarak nitelenebilecek bir kırılma taşımadığı söylenebilir. Oyundaki kırılmalar-bunlara doruk demek de güçtür- Puntila'nın sarhoşluktan ayıklığa ya da ayıklıktan sarhoşluğa geçtiği yerlerde gerçekleşir. Buna göre ilk beş bölüm sarhoş Puntila'nın çeşitli ortamlarda, çeşitli ilişkilerini açılar. Dolayısıyla klasik anlamda gerilim de çok az söz konusudur. Daha çok durumlar art arda sıralanmışlardır. Beşinci bölümün başlarında Puntila'nın ayılmasıyla ilk kırılma gerçekleşir. O ana dek parçalı ve kesikli bir gelişim söz konusudur. İkinci kırılma ise onbirinci bölümün başlarında Puntila'nın yeniden sarhoş olmasıyla gerçekleşir.

C. Yargı :

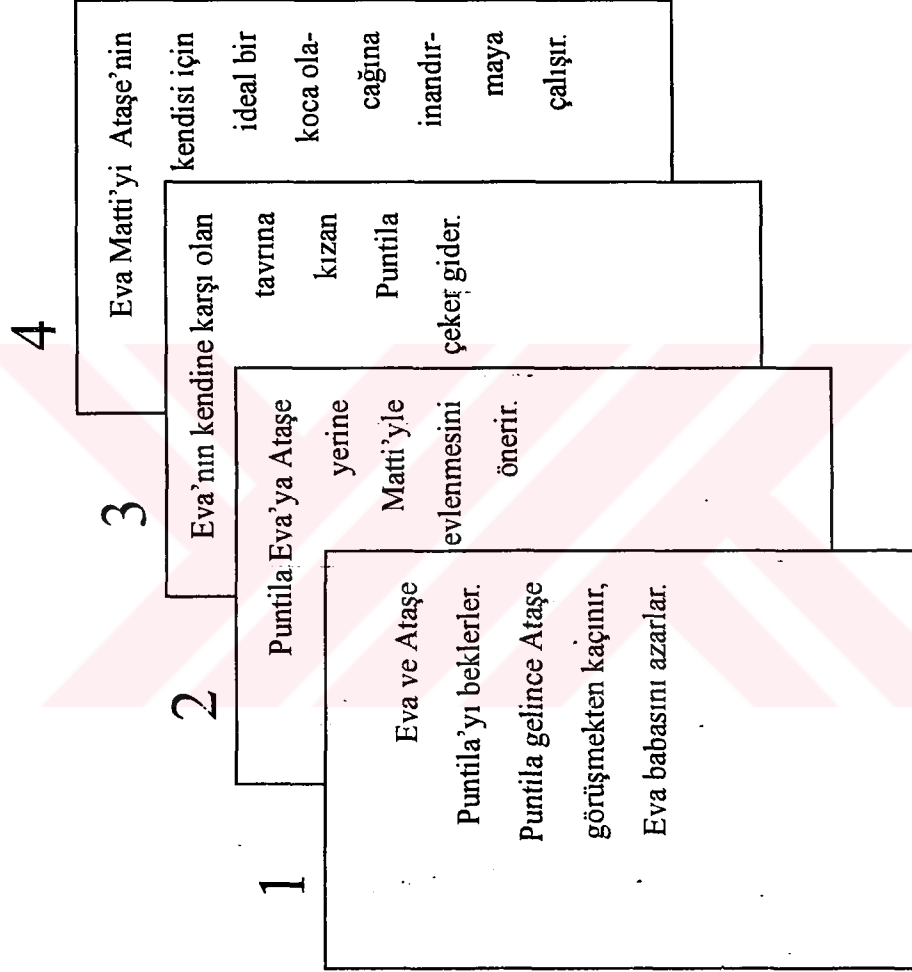
Bay Puntila ve Uşağı Matti'de olay dizisi ve dramatik eylem doğrusal ve kesikli bir gelişim göstermektedirler. Eylem doğrusal, ancak yayılma gösteren bir ilerleme gerçekleştirir. Buna göre, bu gelişimin çizgisel görünümü de şöyledir:



Şekil 8



Tablo 2/a - Bay Puntila ve Uşağı Matti - 1.Bölüm'de dramatik eylem.



Tablo 3/b - Bay Puntıla ve Uşağı Matti - 2.Bölüm 'de dramatik eylem.



Tablo 8/c - Bay Puntila ve Uşağı Matti - 3.Bölüm 'de dramatik eylem.



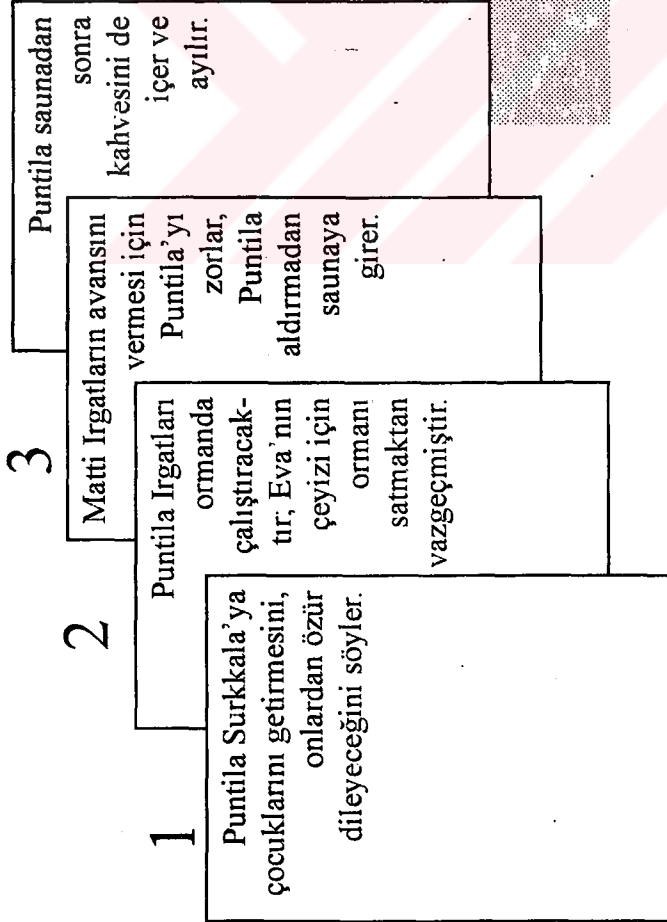
Tablo 8/ç - Bay Puntila ve Uşağı Matti - 4. Bölüm 'de dramatik eylem.

4

3

2

1



Puntıla
Matti'yi
tembellikle
suçlar.

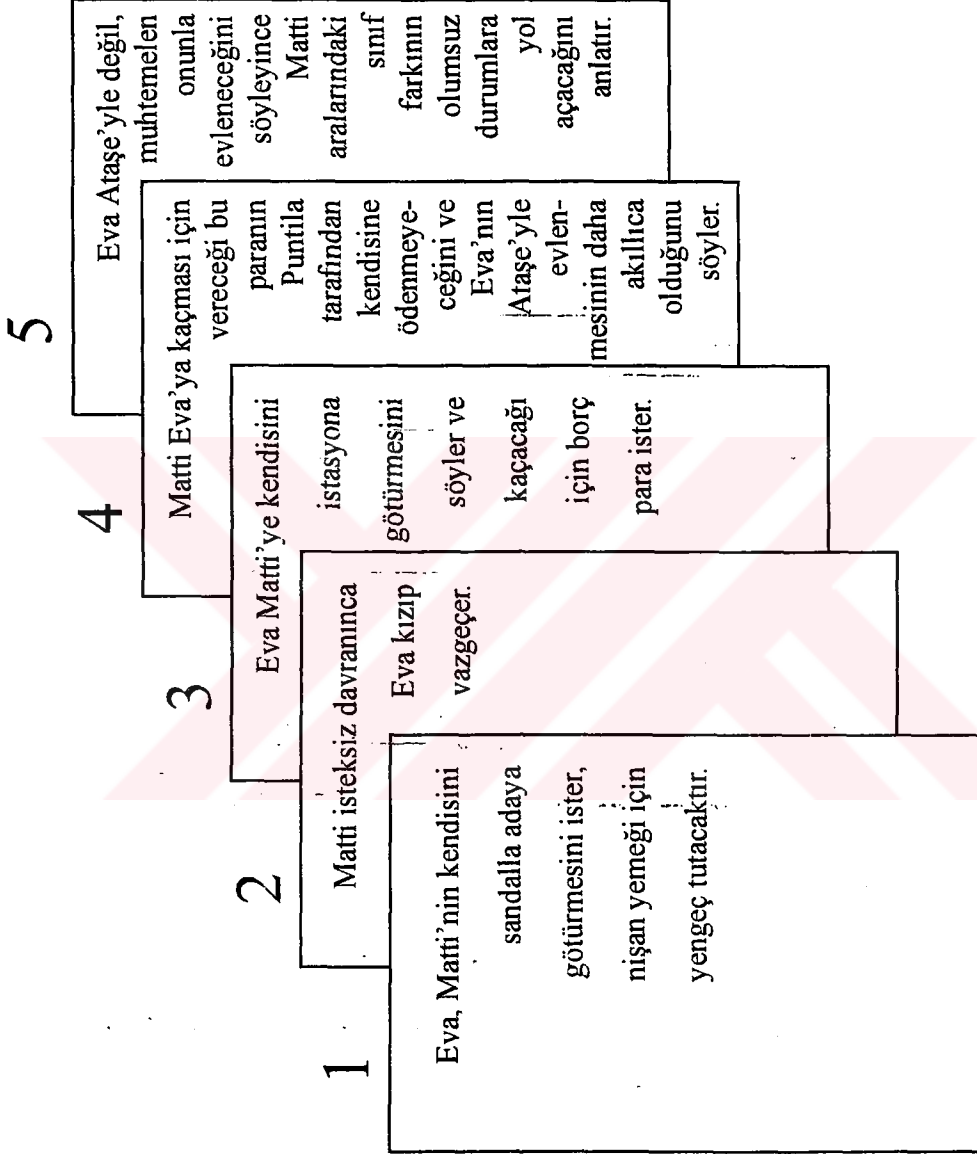
Puntıla
irgatları
kovar ve
ormanı
satmaya karar
verir.

Puntıla
Matti'yi
hırsızlıkla
suçlar.

Eva ve
Matti
Ataşe'yi
evlilik-
ten cay-
dırmak
için
saunaya
birlikte
girerler.

Puntıla
yaptık-
larından
dolayı
Eva'ya
azarlar.

Tablo 8/d - Bay Puntıla ve Uşağı Matti - 5.Bölüm 'de dramatik eylem.



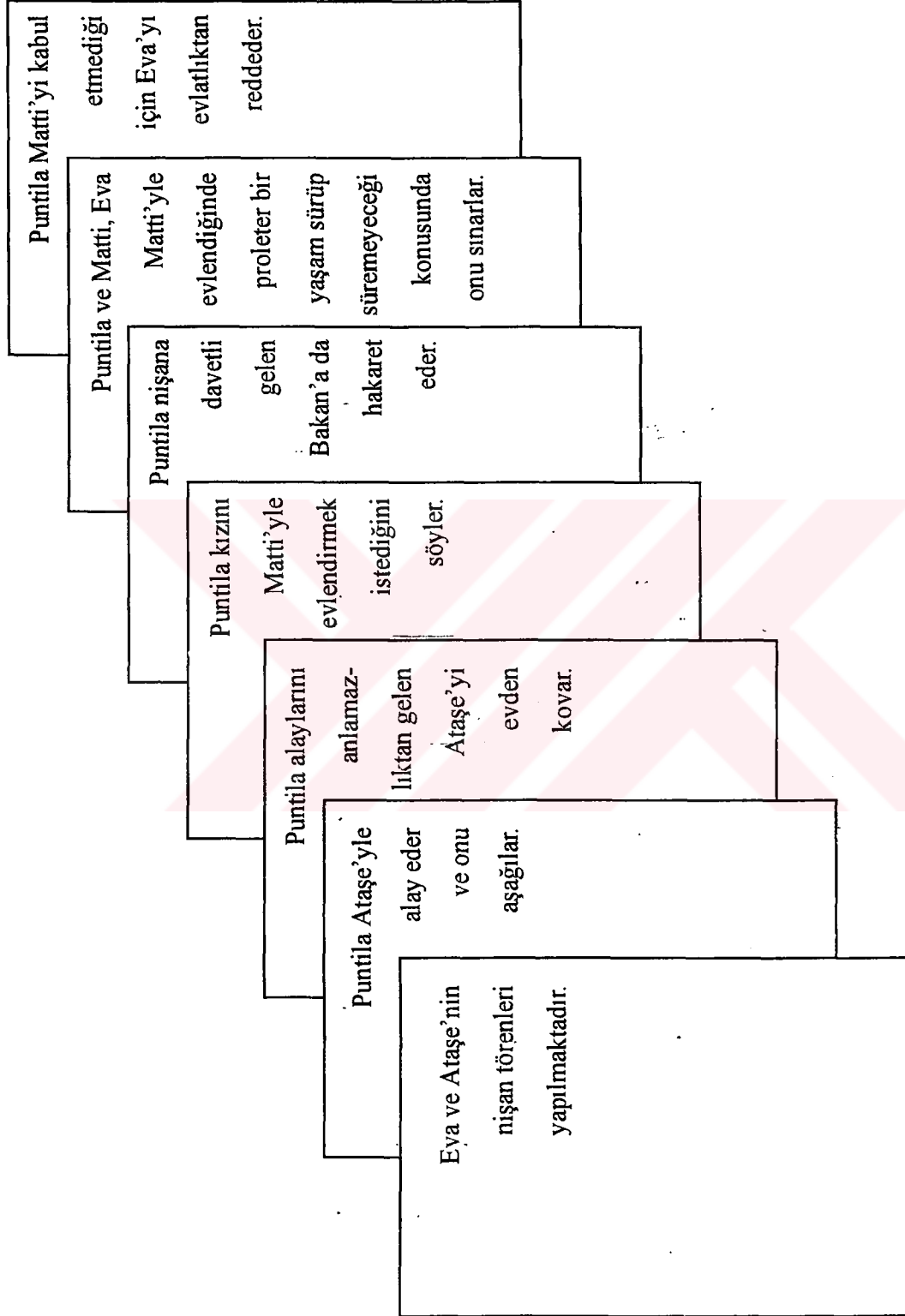
Tablo 8/e - Bay Puntila ve Uşağı Matti - 6.Bölüm 'de dramatik eylem.

1	Puntila Ataşe'yle evlenmekten vazgeçtiği için Eva'yı azarlar.
2	Puntila veteriner işe yaramadıkları için çiftlik çalışanlarına kızar.
3	Puntila'nın nişanlıları çiftliğe gelir.
4	Puntila hiçbirini tanımadığını söyleyerek kadınları çiftlikten kovar.

Tablo 8/f - Bay Puntila ve Uşağı Matti - 7.Bölüm 'de dramatik eylem.

1	Kovulan kadınlar yürüyerek birbirlerine öyküler anlatarak ilçeye dönerler.				
2	Kaçakçı Ema komiserin karısının öyküsünü anlatır.				
3	Eczacı Kız sonradan görme Pekka'nın öyküsünü anlatır.				
4	Telefoncu Kız kabyasını aldatan ağanın öyküsünü anlatır.				
5	Lisu çiftlik ağasının oğluyla kırıştıran hizmetçi kızın öyküsünü anlatır.				
6	Kaçakçı Ema toplama kampındaki oğluna ağanın verdiği yiyecekleri götüren gündelikçi kadının öyküsünü anlatır.				154

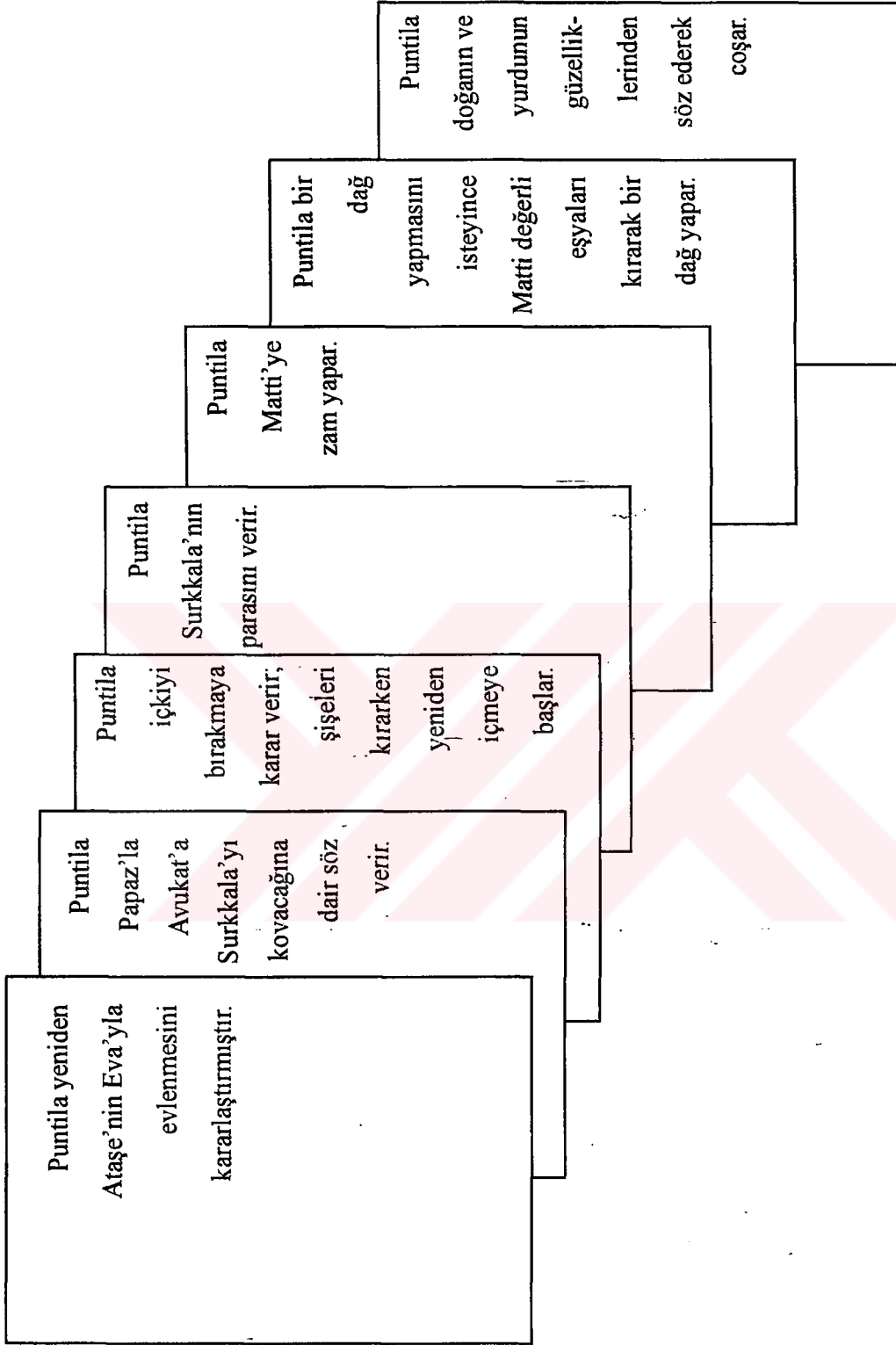
Tablo 8/g - Bay Puntila ve Uşağı Matti - 8.Bölüm 'de dramatik eylem.



Tablo 8/ğ - Bay Puntila ve Uşağı Matti - 9.Bölüm 'de dramatik eylem.

Puntila ve Matti işerlerken, Puntila yaşamı sevdiğini, asık suratlıları sevmediğini söyler.	Matti çiftlik çalışanlarının sıska ve asık suratlı olduklarını, bunu Puntila'ya inat yaptıklarını söyler.
--	--

Tablo 8/h - Bay Puntila ve Uşağı Matti - 10.Bölüm 'de dramatik eylem.



Tablo 8/1 - Bay Puntıla ve Uşağı Matti - 11.Bölüm 'de dramatik eylem.

Matti
-Puntila uyurken- çiftlikten ayılır.

Tablo 3/i - Bay Puntila ve Uşağı Matti - 12.Bölüm 'de dramatik eylem.

8. MODEL : KAFKAS TEBEŞİR DAİRESİ

A. Genel Bilgi :

Brecht'in 1945'te yazdığı bu oyun, onun son oyunlarından. **Kafkas Tebeşir Dairesi**'nin konusu, eski bir Çin efsanesinden alınmıştır. 6 bölümden oluşan oyunda olaylar, Çarlık Rusyası'nda, Gürcistan'da geçer. Oyun, bir ayaklanma sırasında soylu annesinin kaçarken unuttuğu bir bebeğin, bir hizmetçi tarafından büyütülmesi ve daha sonra bebeği almak isteyen asıl annenin, ona emek veren diğer annenin karşısında haksız duruma düşmesinin öyküsünü, Kafkaslar'da iki kolhozun arazi paylaşımı sorununa dayandırarak anlatır.

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı :

Kafkas Tebeşir Dairesi'nde parçalı bir yapısı olan olay dizisinin gelişimi şöyledir:

1. Bölüm: "Vadi İçin Savaşım" (II. Dünya Savaşı'nda

yıkılmış bir Kafkas köyü;
savaştan hemen sonra)

- İki kolhoz köyü halkı yıkıntıların arasında sigara ve şarap içerek otururlar. Çoğu kadın ya da yaşlıdır. Aralarında tek tük asker ve bir de başkentten gelmiş bir Devlet Yeniden Kurma Kurulu Uzmanı vardır

- Savaş sırasında resmi makamlar keçi yetiştiricisi Galinsk kolhozunun sürülerini daha doğuya çekmesini istemiş ve kolhoza ait köyle otlak olarak kullanılan vadi ağır hasar görmüştür. Savaştan sonra kolhoz eski topraklarını geri almak için başvuruda bulunmuştur. Ancak komşu meyve yetiştiricisi Rosa Luxemburg kolhozu vadinin otlaklığa uygun olmadığını ileri sürerek, bağ ve meyve bahçesi olarak kullanılmasını önermiştir. Yeniden Kurma Kurulu uzmanının önerisiyle iki komşu kolhozun temsilcileri, Galinsk kolhozunun eski arazisine dönmesinin doğru olup olmadığını tartışmaya karar verirler.

- Galinsk'li bir ihtiyar getirdiği peyniri diğerlerine tattırır. Herkes beğenir; ancak ihtiyar peynirlerinin eskisi gibi olmadığını, çünkü keçilerinin eski otlaklarında otlamadıklarını söyler.

- Galinsk’li temsilciler, arazinin uzun zamandır ve yasal olarak kendilerinin olduğunu söylerler. Ancak savaş sonrasında yeni yasal düzenlemelerin yapılacağı hatırlatılır.

- Galinsk temsilcileri, bu toprakların onların memleketi olduğunu ve böylece aslında Rosa Luxemburg kolhozuyla yeniden komşu olacaklarını söylerler. Bazı binaların hala sağlam olduğunu ve köyün yeniden inşa edilebileceğini düşünmektedirler.

- Rosa Luxemburg kolhozu temsilcilerinden bir tarım mühendisi, Nazilere karşı dövüşürken dağlarda, kendi kolhozlarının üretimini nasıl artıracabileceklerini tartıştıklarını anlatırlar. Böylece Galinsk’in otlak olarak kullandığı vadiyi de içine alarak sulu tarımı yaygınlaştıran yeni bir sulama yöntemi için proje hazırlamışlardır.

- Projeyi gören Galinsk temsilcileri, sulama projesi üretimi artıracağından vadinin Rosa Luxemburg kolhozuna bırakılması gerektiği konusunda ikna olurlar. Galinsk kolhozu yeni ve daha uygun bir yere taşınacaktır.

- Rosa Luxemburg kolhozu temsilcileri bu soruna ışık tutan bir oyun hazırladıklarını söylerler. Oyunda tanınmış bir ozan da yer almaktadır.

- Ozanın önerisiyle oyundan önce herkes yemeğe gider.

2. Bölüm : “Soylu Bebe” (Gürcistan’da bir kent: Nuka; Yortu sabahı)

- Ozan Nuka Valisi Corç Abaşvili’nin görkemli iktidarını anlatır.

- Corç Abaşvili, karısı Natali ve bebekleri Mişel, saraydan kalabalık bir grupla birlikte, yortu sabahı ayın için kiliseye gitmektedirler. Dilenciler ve dilekçeciler, Vali’ye ulaşip dileklerini iletmeye çalışırlar. Askerler engeller. Başkentten gelen bir atlı, Vali’ye bazı raporlar iletmeye çalışır. Vali’nin isteğiyle yaveri tarafından engellenir.

- Şişman Prens Kazboku, halkın ilk kez yortuda gördüğü veliahdı okşar ve över. Vali’nin karısı Şişman Prens’e kocasının sarayın doğu kanadının genişletilmesi için gecekondu mahallesini yıktıracağını söyler. Şişman Prens

Acemistan cephesindeki geri çekilme konusunda Vali'nin ağzını arar. Cephede işler iyi gitmemektedir.

- Bebek öksürünce Natali hekimleri azarlar.
- Hekimler öksürüğün nedeni konusunda birbirlerini suçlarlar.
- Vali, raporların zaten iç açıcı olmadığı gerekçesiyle, atının ikinci girişimini de karşılıksız bırakır.

Muhafız alayından asker Simon Şaşava, ahçı yamağı Gruşa'ya asılır. Simon Gruşa'ya, dereye girdiğinde onu gözlediğini söyler. Gruşa onu azarlar.

- Ozan Vali Konağı'ndaki gerilimli sessizliği ve yaklaşan darbeyi anlatır.
- Natali, Vali'nin kendisini değil, yalnızca Mişel'i düşündüğünden yakınır.
- Vali, Şişman Prens'ten kuşkulananmaktadır. Yaverini onu araştırmakla görevlendirir.

Saraydaki inşaat için mimarlar Vali'yle görüşmeye gelmişlerdir. Şişman Prens'in de rolünün olduğu bir saray darbesi gerçekleştirilir. Mimarlar kendi aralarında prenslerin dün gece gizlice başkentte toplandıklarını ve muhtemelen bu darbeyi tasarladıklarını konuşurlar ve saraydan kaçarlar.

- Vali askerlerin eşliğinde saraydan çıkarılır.
- Uşaklar ve hizmetçiler, telaşla saraydan kaçmak için hazırlık yaparlar.
- Natali, arabaya binmesi için hizmetçiler tarafından sarayın avlusuna getirilir. Arkadan gelen dadısı, Mişel'i kucağında taşımaktadır.

Natali, arabada fazla yer olmadığından yanında götüreceği giysilerini seçip ayırmaya koyulur.

Bu kargaşalığın içinde Simon Gruşa'ya evlenme teklif eder. Gruşa kabul edince ona annesinin hacını verir. Gruşa Simon'u savaş bitip askerler dönünceye dek bekleyecektir.

- Yaver, Natali'ye eğer acele etmezse onu bırakıp gideceğini söyler.
- Yaver ve Natali telaş ve korkuyla ata binerek uzaklaşırlar. Natali Mişel'i unutmıştır.

- Dadı bebeği başından atmak için Gruşa'nın kucağına verir.

- Hizmetçilerin bebeği bırakıp kendileriyle gelmesi için tüm uyarılarına karşın Gruşa Mişel'i tek başına bırakamaz..

- Şişman Prens, Vali'nin mızrağa geçirilmiş kellesini taşıyan pusatlılarla girer. Vali'nin kellesi saray kapısının girişine asılır. Şişman Prens, hırsla Mişel'i arar. Çocuğu bütün Kafkasya'da aramaları için emir verir.

- Şişman Prens ve adamları gittikten sonra Gruşa da kaçmaya çalışır.
- Ozan Gruşa'nın Mişel'i yalnız bırakıp gidemediğini anlatır. Gruşa bebeğe süt verir, başında bekler.

- Sabaha doğru da Mişel'i alıp oradan uzaklaşır.

3. Bölüm: "Kuzey Dağlarına Kaçış"

- Ozan Gruşa'nın sırtında Mişel'le kentten çıktığını ve durup dinlenmeden yürüdüğünü anlatır.

- Kuzeye doğru giden Gruşa, Mişel için bir köylüden çok yüksek ücret ödeyerek süt satın alır.

- Gruşa ayaklanmadan kaçan iki soylu kadınla bir hana sığınır. Hancı onlara yüksek bir bedelle oda kiralamaya razı olur.

- Soylular oda parasını paylaşacağı için Gruşa'nın da kendileriyle kalmasına ses çıkarmazlar.

- Gruşa onlara yatak hazırlayınca, onun hizmetçi olduğunu anlayıp kovarlar; arkasından onlardan bir şey çalıp çalmadığını anlamak için eşyalarını kontrol ederler.

- Hancının uşağı Gruşa'ya yiyecek vermek ister. Gruşa istemez, aceleyle oradan uzaklaşır. Uşak arkasından yolu tarif eder.

- Pusatlılar ve Onbaşı Mişel'in peşine düşmüşlerdir.

- Gruşa bir köye varır. Nuka'dan oldukça uzaklaştığını, Mişel'in artık güvende olduğunu düşünmektedir. Mişel'i köyde bir evin kapısına bırakır.

- Mişel'i bulan köylü kadın kocasının karşı çıkmasına karşın, ona sahip çıkmaya karar verir.

- Onbaşı Gruşa'yı görünce ona bebeği sorar. Gruşa bilmediğini söyler; sonra dayanmayıp Mişel'i bıraktığı eve koşar.
- Gruşa köylü kadına Mişel'in kim olduğunu anlatır; onun iyi cins bezlerini çıkarmasını ve pusatlılara kendi bebeği olduğunu söylemesini ister.
- Onbaşı ve Pusatlılar eve girince köylü kadın korkuyla her şeyi anlatır.
- Onbaşı bebeği görünce diğerlerini odadan çıkarır; Gruşa'yla yalnız kalır.
- Gruşa Onbaşı'nın kafasına bir kütük indirir; Mişel'le beraber kaçar.
- Ozan Gruşa'nın pusatlılardan yirmi iki gün kaçtıktan sonra, Janga-Tau buzulunun eteğinde Mişel'i evlat edindiğini, onu çaputlara sardığını anlatır.
- Gruşa eşğinde tüccarların beklediği, bozuk ve tehlikeli bir asma köprüye varır. Tehlikeyi göze alarak Mişel'le köprüyü geçer. Peşinden gelen pusatlılar köprüyü geçemezler. Gruşa karşıdan Mişel'i göstererek onlarla alay eder.

4. Bölüm: "Kuzey Dağlarında" (Yedi gün sonra)

- Ozan Gruşa'nın yedi gün yürüdükten sonra kardeşi Lavrenti'nin evine vardığını anlatır.
- Gruşa eve vardığında, şişman çift, yani Lavrenti ve karısı Aniko sofraya yeni oturmuşlardır. Karı koca, kucığında bebekle iki seyisin zorlukla içeri taşıdığı bitkin Gruşa'yı soğuk karşılarlar.
- Lavrenti ve karısı Nuka'da ayaklanma olduğunu duymuşlardır. Aniko dışarı çıkınca, Lavrenti çocuğun babasını sorar. Olmadığını öğrenince çaresine bakacaklarını, karısının çok sofu olduğunu söyler.
- Lavrenti kardeşini sobanın yanına yatıracakken, Aniko'nun hoşnutsuzluğu üzerine duvar kenarına yatırır. Aniko Gruşa'nın bulaşıcı hastalık taşıdığını düşünmektedir. Lavrenti karısına Gruşa'nın evlendiğini, kocasının cephede olduğunu söyler. Gruşa da sözde kocasının tarlasına gitmektedir.
- Ozan Gruşa'nın güz ve kış boyunca kardeşinin evinde kaldığını anlatır.
- Bahar gelince Lavrenti, Gruşa'ya geçitler açıldığında peşindeki pusatlıların gelip onu ve Mişel'i bulacağını söyler. Gruşa'ya hasta bir koca adayı bulmuş ve evliliği kabul etmesi için hasta askerin annesine para önermiştir.

- Gruşa öneriyi kabul eder. Anlaşmaya göre evlendikten sonra koca ölse de Gruşa o evde iki yıl kalacaktır.

- Lavrenti Gruşa'yı yeni evine götürür. Koca adayı can çekmektedir. Çarçabuk evlenme gerçekleştirilir.

- Konuk yasçı kadınlar Gruşa'nın çocuğunu soruştururlar, ama bir sonuç çıkaramazlar. Kendi aralarında savaşın bittiğini konuşurlar. Hasta koca savaşın bittiğini duyunca dirilir; ilk işi konukları kovmak olur.

- Gruşa savaşın bittiğini ve askerlerin döneceğini duyunca heyecanlanır.

- Gruşa'nın kocası Yusuf, ondan kendisine karılık yapmasını ister; ancak Gruşa yalnızca ev işlerini yapmaktadır.

- Mişel'in arkadaşlarıyla oynarken hakkına sahip çıkması Gruşa'nın hoşuna gider.

- Simon gelir. Gruşa'nın evlendiğini öğrenir. Gruşa ona evliliğinin iç yüzünü ve Mişel'i anlatamadan, pusatlılar gelir. Gruşa'ya Mişel'in onun çocuğu olup olmadığını sorarlar. Gruşa kendi çocuğu olduğunu söyleyince Simon çeker gider.

- Pusatlılar Mişel'in eski vali, Corç Abaşvili'nin oğlu olduğundan kuşkulandığını, onu kente götürmek için yazılı emir aldıklarını söyleyerek çocuğu götürürler.

- Ozan Gruşa'nın Mişel'in ardından kente gittiğini, çocuğun asıl anasının analık davası açtığını anlatır.

5. Bölüm: "Yargıcın Öyküsü" (Nuka civarında bir köy;Yortu'dan bir gün sonra)

- Köyün arzuhalcisi Azdak, ormanda Nuka ayaklanmasından kaçan birini bulmuş ve kulübesinde saklamıştır.

- Köy polisi Şava, Azdak'ı Prens'in tavşanlarından birini öldürmekle suçlar. Azdak tavşanın kendisini tahrik ettiğini söyler. Kaçağı da ele vermez.

- Azdak kaçak gittikten sonra onun Grand-Dük olduğunu öğrenince kendisini suçlar. Şava'ya kendisini zincirletip Nuka'ya yargılanmaya götürür.

- Azdak Nuka'da pusatlılarla karşılaşınca bir gün önce darbe gerçekleştirildiğini ve bunun bir halk ayaklanmasına dönüşmek üzere olduğunu öğrenir. Bunun üzerine yargılanma konusundaki yaygaracılığını bırakır, siner. Pusatlılar Azdak'la dalga geçerler, sonra birlikte eğlenmeye koyulurlar.

- Şişman Prens, yargıç yapmaları için yeğenini pusatlılara getirir. Pusatlılar Şişman Prens'in sözde demokratik davranışını, Grand-Dük'ü ellerinden kaçırmış olmasına bağlamaktadırlar.

- Pusatlılar Azdak'ın önerisiyle Yeğen'i bir yargıçlık sınavından geçirmeye karar verirler.

- Azdak Grand-Dük rolünü oynar ve Yeğen'in kendisini yargılamasını ister. Savunmasında Grand-Dük'ün Acemistan savaşındaki başarısızlığının nedeninin prenslerin kendi çıkarları için çalışmaları olduğunu söyler. Azdak, prenslerin savaşı kazandığını, ancak Gürcistan'ın kaybettiğini ve duruşmada Gürcistan'ın hazır bulunmadığını söyler. Söyledikleri Şişman Prens'i çileden çıkarır.

- Pusatlılar Yeğen'i yargıç koltuğundan indirip Azdak'ı yargıç yaparlar. Ozan Azdak'ın iç savaş ortamında iki yıl yargıçlık yaptığını anlatır.

- Azdak davaların çokluğu nedeniyle aynı anda iki davaya birden bakacağını söyler. İlk davada inmeli bir adam bir doktordan davacı olmuştur. Adam doktorun eğitim masraflarını karşılamış, ancak onun bir hastaya parasız baktığını öğrenince inme geçirmiştir. Doktor parasız baktığı hastanın yanlış bacağına ameliyat edince adam sakat kalmıştır. İkinci davada ise, bir şantajcı, bir tecavüz olayını açığa çıkarmamak için şantaj yapmaktadır. Azdak inmeli adamı para cezasına çarptırır, şantajcıyı aldığı paranın yarısını mahkemeye vermeye mahkum eder ve ona tıp okumasını öğütler.

- Azdak iki yıl boyunca Gürcistan'da oradan oraya giderek davalara bakmayı sürdürür. Baktığı bir başka davada, hancının biri, uzakta bulunan oğlu adına, gelinine tecavüz eden seyisten davacıdır. Azdak gelin Ludovika'yı ağır tahrikten suçlu bulur.

- Azdak üç çiftçinin alacaklı olduklarını iddia ederek davacı olduğu yaşlı bir köylü kadının davasına bakar. Oğlu savaşta ölen kadın, ermiş bir eşkiyanın kendisine inek ve pastırma getirdiğini, onun ermiş olduğunu, çünkü onun sayesinde

tarla sahibinin de kira istemekten vazgeçtiğini söyler. Azdak “Gürcistan Ana” dediği kadını yargıç koltuğuna oturtur; davacı çiftçileri de mucizeye inanmadıkları için para cezasına çarptırır.

- Ozan iç savaşın bittiğini, Grand-Dük’ün geri döndüğünü anlatır. Kent yine ateşler içindedir. Acemler düzeni sağlaması için Grand-Dük’e bir ordu vererek onu güçlendirmişlerdir. Azdak, siyasi değişiklikten dolayı kendi adına kaygılanmaya başlamıştır.

- Natali Abaşvili, Yaver’le ve avukatlarıyla birlikte gelir. Mişel için dava açarlar. Natali Azdak’tan hiç hoşlanmamıştır.

6. Bölüm: “Tebeşir Dairesi” (Nuka Yüksek Mahkemesi; zaman açısından 5. Bölüm’ü izler.)

- Pusatlılar Mişel’i getirirler. Ardından eski valinin ahçısı ve Simon’la Gruşa gelir.

- Ahçı ve Simon, Mişel’in Gruşa’nın oğlu olduğuna dair yemin edeceklerdir.

- Gruşa’nın yaraladığı Onbaşı da mahkemeye gelmiştir. Ancak bir zamanlar Mişel’i öldürmek amacıyla peşine düştüğü için Gruşa’yla ilgili hiçbir şey söyleyemez.

- Grand-Dük’ün yeni bir yargıç atadığı haberini alan çiftçiler, Azdak’tan şikayetçi olmuşlardır. Tam asılacağı sırada, Grand-Dük’ün atadığı yeni yargıcın Azdak olduğu ortaya çıkar.

- Azdak darağacından indirilir; her zamanki gibi kanun kitabının üstüne oturur ve Natali’nin avukatlarından rüşvet alarak Mişel’in davasına başlar.

- Avukatlar çocuğun Natali’ye kan bağıyla bağlı olduğunu ve o olmadan, annesinin eski valinin mal varlığından hiçbir şekilde yararlanamayacağını söylerler.

- Ahçı Natali’nin gözünün giysilerinden başka bir şey görmediği için kaçarken çocuğu unuttuğunu söyler.

- Ahçı Mişel’in bakıcısı olduğunu, Simon da babası olduğunu iddia eder.

- Azdak avukatlardan rüşvet aldığı için kendisini azarlayan Gruşa'yı ve Simon'u para cezasına çarptırır.

- Azdak davaya ilgisini yitirdiğini söyler ve yeni bir davaya bakmaya başlar. Bu, kırk yıldır evli bir çiftin boşanma davasıdır. Birbirlerinden oldum olası hoşlanmadıklarını söylerler.

- Azdak Gruşa'ya Mişel'i asıl annesine verirse, çocuğun refah içinde bir yaşam süreceğini söyler. Gruşa o tarz bir yaşamın güvenli olmadığını söyler.

- Azdak savcı Şava'ya yere tebeşirle bir daire çizdirir. Mişel'i dairenin içine koyarlar. Azdak, Mişel'i dairenin dışına çıkararak kendi yanına çekmeyi başaran annenin, onu alabileceğini söyler.

- Avukatlar Gruşa'nın Natali'den daha güçlü olduğunu söyleyerek itiraz ederler.

- Gruşa şaşkın şaşkın bakarken Natali çocuğu çeker çıkarır. Gruşa Mişel'e dokunmamıştır bile.

- Avukatlar kan bağının gücünü vurgularlar.

- Azdak tebeşir dairesi sınavını bir kere daha tekrarlatır. Durum değişmez. Gruşa Mişel'in canını acıtmayacağını söyler. Hiç değilse konuşmayı öğreninceye dek kendisiyle kalmasını ister.

- Azdak Mişel'i Gruşa'ya verir. Kentten bir an önce ayrılmasını söyler. Eski valinin sarayına da çocuklar için oyun alanı yapılmak üzere el koyar. Yapılacak park alanının adı da "Azdak Bahçeleri" olacaktır.

- Azdak boşanmak için gelen çiftin boşanma belgesini imzalar. Şava Azdak'a yanlış çifti, yani Gruşa'yla kocasını ayırdığını söyler.

- Azdak yanlış yaptığını, ama hiçbir şeyi geri alma adeti olmadığını, durumun böyle kalacağını söyler.

- Simon Azdak'a para cezasını öder.

- Ozan o günden sonra Azdak'ın ortadan kaybolduğunu, ancak onun döneminin hiç unutulmadığını anlatır.

1. Bölüm'de tartışılıp karara bağlanan soruna ışık tutması için oynanacağı söylenen oyun, yani Gruşa'nın öyküsü sonucu başından belli bir öykü durumundadır. Azdak'ın kimliği ortaya koyulduktan sonra Mişel'le ilgili olarak

vereceği karar da bellidir. Bu tür özellikler, düğüm ve dolayısıyla merak ögesini bütünden (Gruşa'nın öyküsünden) uzaklaştıran ve dramatik malzemeyi epik oyun mantığına uyarlayan unsurlardır. Ancak bölümlere tek tek bakıldığında, düğüm ögesini görebiliriz. 2. Bölüm'ün sonlarına doğru Gruşa'nın Mişel'le ilgili kararından önceki süreç, bölüm sonunda Mişel'i alıp gitmesi düğüm örnekleridir. Bernard Dort, Dramatik malzemenin bizzat kendisinden kaynaklanan bu yapılanmanın, nasıl epik tiyatro sistematığına uyarlandığını şöyle açıklar:

“Brecht, Kafkas Tebeşir Dairesi oyunu için Süleyman'ın kararına pek yakın düşen eski bir Çin efsanesini tema olarak seçmekle, geleneksel tiyatroya, insan doğası ve hikmeti tiyatrosuna yeniden bağlanmış olmuyor mu? Özellikle önsözde ozanın ağzından bize ‘Şarabın eskisiyle yenisini karıştırmak olmaz ama, hikmetin yensiyle eskisi pekala bağdaşır.’ demesine bakarak, aklımız yatabilir buna. Sahiden de, iki kadının bir çocuğa sahip çıkmak için çekişmelerini sahneleyen bu efsane, tüm bir çatışma dramaturjisi ve Brecht'in epik tiyatrosuyla her daim karşısına dikildiği o dramatik tiyatronun temel öğelerini özünde taşıyor. Bu temadan kalkarak, bir varlık, yani bir çocuk için kapışan iki kadının arasındaki çatışma üzerine kurulmuş ve doğaya uygun olarak aynı kandan ananın sonradan olma anaya üstün gelmesiyle sonuçlanan bir savaşın, bir ‘hakkın teslimi’ dramı çıkacak karşımıza diye beklesek yeri. XIX. yüzyıl operalarının şeması da böyle değil midir? Oysa Brecht tam tersine kavilli. Çocuğu aynı kandan anaya değil de, alın teriyle, emeğiyle analığa hak kazanan kadına vermekle, öykünün geleneksel somucunu bir çırpıda değiştirerek efsanenin anlamını da, dramaturjisini de yerinden oynatıyor. Gayrı, Kafkas Tebeşir Dairesi'ne damgasını basan şey doğa değil, kan ve doğurma hakkı değil; bir eylem, giderek pekişen, yasalaşan

bir evlat edinme süreci. Çatışma kavramı bile bu arada değişikliğe uğruyor. Brecht bu çatışmanın sonucundan geldiği merakımızı, bu çatışmanın verilerine çeviriyor. İki kadının son savaşı, yani tam anlamıyla tebeşir dairesi faslı klasik çağda anlaşıldığı üzere bir talih cilvesi değil, daha önce olup bitmişlerin pekişmesi, yerli yerine oturuşu olarak, uzun –ve göreceğiniz gibi çifte- bir evrimin mantıki çözümü olarak beliriyor. “¹⁴⁵

Bernard Dort’un da belirttiği gibi, **Kafkas Tebeşir Dairesi**’nde ilgi, çatışmanın sonundan, çatışma sürecinin kendisine yönelmiştir. Bu da, oyunun geleneksel yapılanmadan farklılığının başlıca göstergesidir. Bölümler kendi içlerinde bütünlük gösterdikleri gibi, altı bölüm bir araya gelince de bir bütün oluşturmaktadırlar. Buna göre 1. Bölüm’de hak ve emek ilişkisi bağlamında kolhozların arasındaki toprak sorunu, tartışmayla çözüme bağlanır. 2., 3. ve 4. Bölümler gelişim açısından ve zaman bakımından birbirlerini izlerler. 5. Bölüm zaman açısından, 2. Bölüm’den bir gün sonra başlar; geniş bir zaman sürecine yayılır. Böylece 2., 3. ve 4. Bölümler Gruşa ve Mişel’in öyküsünü anlatırken, 5. Bölüm Azdak’ın öyküsünü anlatmaya girişir. 6. Bölüm’de ise, Gruşa’nın, Mişel’in ve Azdak’ın öyküleri kesişir. 1. Bölüm dışında, oyunun tümü üç yıllık bir zaman sürecine yayılmıştır. Bu süreçte 2., 3. ve 4. Bölümler zaman bakımından birbirlerini izlerken, 5. Bölüm’ün başında bir geriye dönüş vardır. 6. Bölüm ise 4. Bölüm’ü ve 5. Bölüm’ün sonunu izler. Öyleyse, hem kapsadığı zamansal süreç, hem de olay dizisinin bölümlerini bu sürece yerleştirme bakımından oyunda bir zaman birliğinden söz edemeyiz.

Yer açısından ise, Gürcistan’ın çeşitli bölgeleri kullanılmıştır. Bu konuda da birlikten söz etmek güçtür.

Eylem birliği bakımından ise, üçlü bir yöneliş görülmektedir: 1. İki kolhoz halkının toprak paylaşımı sorunu, 2. Gruşa’nın ve Mişel’in öyküsü ve 3. Azdak’ın öyküsü. Yukarda da belirttiğimiz gibi her ne kadar son bölümde Gruşa ve Azdak

¹⁴⁵ Bernard Dort, “Oluştugu Üzere Dünya”, Çev: Can Yücel, **Kafkas Tebeşir Dairesi**, İzlem Yayınları, İstanbul 1980, s. 135.

öyküleri kesişse de, eylem birliğinden söz edemeyiz.

Toparlayacak olursak, oyunda açık biçimin temel özellikleri görülmektedir. Bunlar, parçalı gelişim; özellikle eylemde birlik olmayışı, eylemin kesikli gelişimi, Ozan/anlatıcı, zamansal ve mekansal sıçramalar gibi özelliklerdir. Böylece, kapalı biçimde düğümlerin yarattığı gerilimle dramatik eylemin gösterdiği yükselme ve düşme hareketi, bu oyunu tam olarak kapsamaz. Tek tek bölümlerde birtakım düğümler vardır. Ancak bu düğümler, bütün açısından bakıldığında dramatik eylemin hareket tarzını, yükselmesini ve düşmesini ya da kırılmasını etkileyecek kadar belirleyici değildirler. Dramatik eylem yine doğrusal hareket eder. Ancak bu hareket, dramatik yapıli oyunlarda gördüğümüz gibi, tek bir çizgi üzerinde gerçekleşmez. Dallanma ve yayılma gösterir. Çünkü bölümlerde art ardalık yoktur.

Brecht, **Kafkas Tebeşir Dairesi**'nin içerdığı temel çelişkileri şöyle açıklar:

*“Gruşa çocuğun yaşamını sağlama bağladıkça, kendi yaşamını tehlikeye sokuyor. Üretkenliği kendi yıkımı doğrultusunda işliyor. Harp koşullarına, geçerli hukuka, kimsesizliğine, yoksulluğuna bakarak bu da doğal. Hukukça paçayı kurtaran, çalmayı bilen. Yoksulluğu çocuğu büsbütün tehlikeye sokuyor ve çocuk yüzünden de yoksulluğu artırıyor. Çocuk için bir kocası olması gerekli, ama o yüzden asıl kocasını yitirmekten korkuyor. Böyle sürüp gidiyor bu. Gruşa yavaş yavaş, özveriler boyunca ve onların sayesinde değişiyor, çocuk için gerçek bir ana oluncaya dek yenileniyor, sonunda onca kayba uğradıktan, ya da uğratıldıktan sonra, çocuğu kaybetmekten korkar oluyor en çok. Azdak boşanma kararını vererek çocuğun kurtuluşunu kesinleştiriyor. Çocuğu Gruşa'ya veriyorsa, Gruşa'nın çıkarıyla çocuğun çıkarı arasında hiçbir ayrım kalmamış da ondan.”*¹⁴⁶

¹⁴⁶ Bertolt Brecht, “**Kafkas Tebeşir Dairesi** Üzerine Notlar”, **Kafkas Tebeşir Dairesi**, Çev: Can Yücel, İzlem Yayınları, İstanbul 1980, ss: 132-133.

Brecht'in sözünü ettiği çelişkiler, klasik anlamda dramatik eylemi var eden karşıtlıklar gibi işlev görmezler. Çünkü ana konu, geleneksel anlamda süreklilik göstermemektedir. *“Ana konu (dramatik durum, çatışma) her sahnede başka bir görünümde; tek tek her sahnenin bir özelliği, ana konunun özelliklerinden biridir.”*¹⁴⁷ Bu çelişkiler Benard Dort'un belirttiği gibi, oyun içinde ilgiyi çatışmanın sonucuna değil, nasıl cereyan ettiğine, başka bir deyişle çatışma sürecinin kendisine yöneltecek şekilde konumlandırılmış ve kullanılmışlardır.

Zehra İpşiroğlu da **Kafkas Tebeşir Dairesi**'nin içerdiği tema ile ilgili şunları söylemektedir:

“Oyun üç ayrı bölümden oluşur: Önoyun; Hizmetçi Gruşe'nin öyküsü; Yargıç Azdak'ın öyküsü... Önoyun, oyunun özünü ve ana temasını verir: Savaş sonrası köylere geri dönen Kafkas köylüleri kendilerine ait olan vadiye komşu köyün sahip çıktığını görürler. Komşu köydekiler tarımcılıkla geçindiklerinden, vadiye sulama aygıtı kurmak isterler, oysa hayvancılıkla uğraşan vadinin eski sahipleri vadiden yeterince yararlanamayacaklardır. Aralarında bir tartışma çıkar. Bu durumda vadi kime verilmelidir? Tartışmanın sonunda vadiye onu daha iyi değerlendirebilecek olan komşu köyün sahip çıkması kararlaştırılarak sorun kendiliğinden çözümlenir. İnsanların böylece her tür mal ve mülk tutkusunun ötesinde birbirleriyle uygarca tartıştıkları, sorunlarını sağduyu ve akıl yoluyla birlikte çözümledikleri bu önoyundan sonra ki (bu sahnede çok doğal, neşeli, tatlı bir hava vardır), tartışmacılar bu çözümü ve bu çözümden çıkan kıssadan hisseyi vurgulayan oyunu, “Tebeşir Dairesi” oyununu oynarlar. Oyunun sonunda önoyunla öbür bölümler

¹⁴⁷ Aziz Çalışlar, **Tiyatronun ABC'si**, s. 20.

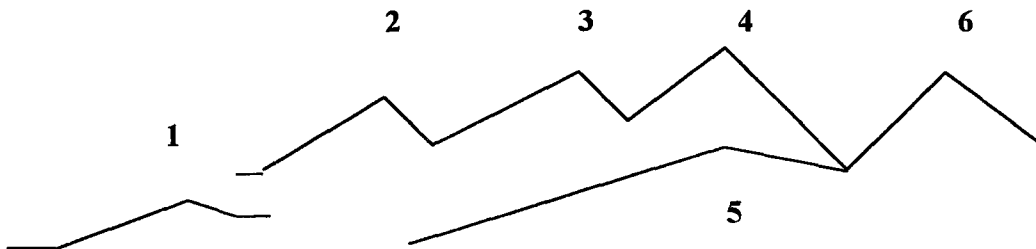
birleştirilerek bir sonuca varılır: 'Çocuk ona bakana verilmeli, araba sürene, toprak işleyene.' ¹⁴⁸

Böylece oyundaki dramatik eylemin gelişiminde dört ayrı yönelişten söz edebiliriz:

1. 1. Bölüm: Aslında oyunun tümünü kapsayan ana temayı var eden karşıtlıkların çatışması: Sahip olma bağlamında, mülkiyet ve emek. (bkz. Tablo 9/a)
2. 2., 3. ve 4. Bölüm: Gruşa ve Mişel'in öyküsü: Ana tema emek, özveri, güven boyutlarında işlenir. (bkz. Tablo 9/b, 9/c, 9/ç)
3. 5. Bölüm: Azdak'ın öyküsü: Azdak bu süreçte yargı verici konumdadır. Azdak epizodu, Azdak'ın nefesine düşkünlüğü ile toplumsal yararlar ilgili sağduyusunun karşıtlığını ve çatışmasını ortaya koyar. (bkz. Tablo 9/d)
4. 6. Bölüm : Tebeşir Dairesi: Gruşa ve Azdak öykülerinin kesiştiği bir süreçtir. (bkz. Tablo 9/e)

C. Yargı :

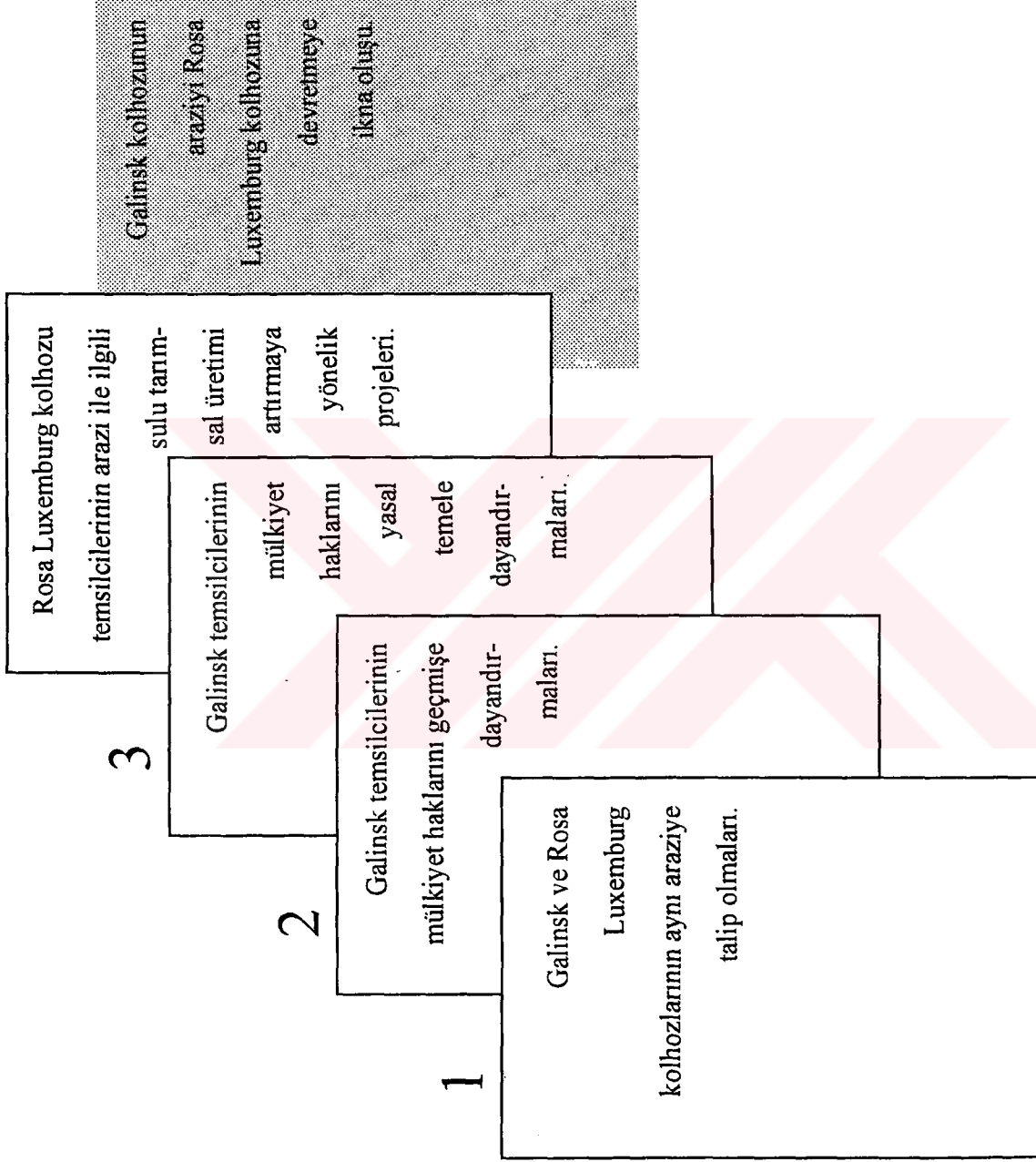
Kafkas Tebeşir Dairesi'nde, dramatik eylemin, geleneksel gelişim şemasına uygun olmadığını, çünkü ileriye doğru tek bir çizgi halinde ortaya çıkmadığını söyleyebiliriz. Dramatik eylem, kapalı biçim oyunlardaki gibi çizgisel ve doğrusal hareket eder. Ancak bu süreklilik gösteren bir çizgisellik değil, süreksiz bir çizgisel harekettir. Tek tek bölümler bağlamında eylemin hareketi kırımla içerir; çünkü her bölüm kendi içinde bir doruk taşır. Oyunun bütünü göz önüne alındığında da, eylem, dallanma göstererek yayılan, kesikli bir doğrusal bir gelişim gösterir. Oyundaki dramatik eylem-olay dizisi bağlamı ise, şu görünümü ortaya çıkarır:



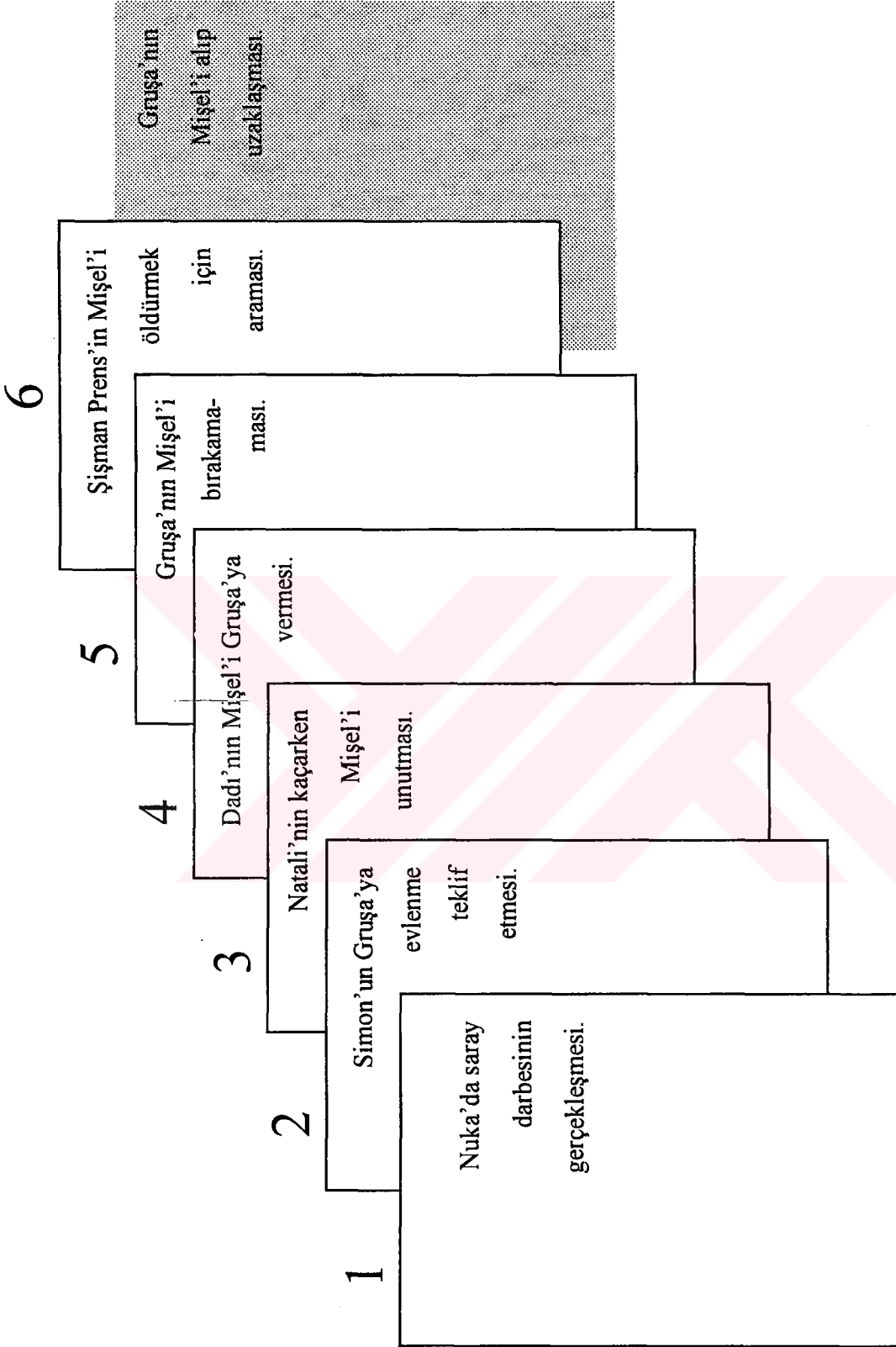
Şekil 9

¹⁴⁸ Zehra İpşiroğlu, *Tiyatroda Yeni Arayışlar*, Düzlem Yayınları, İstanbul 1992, s. 56.

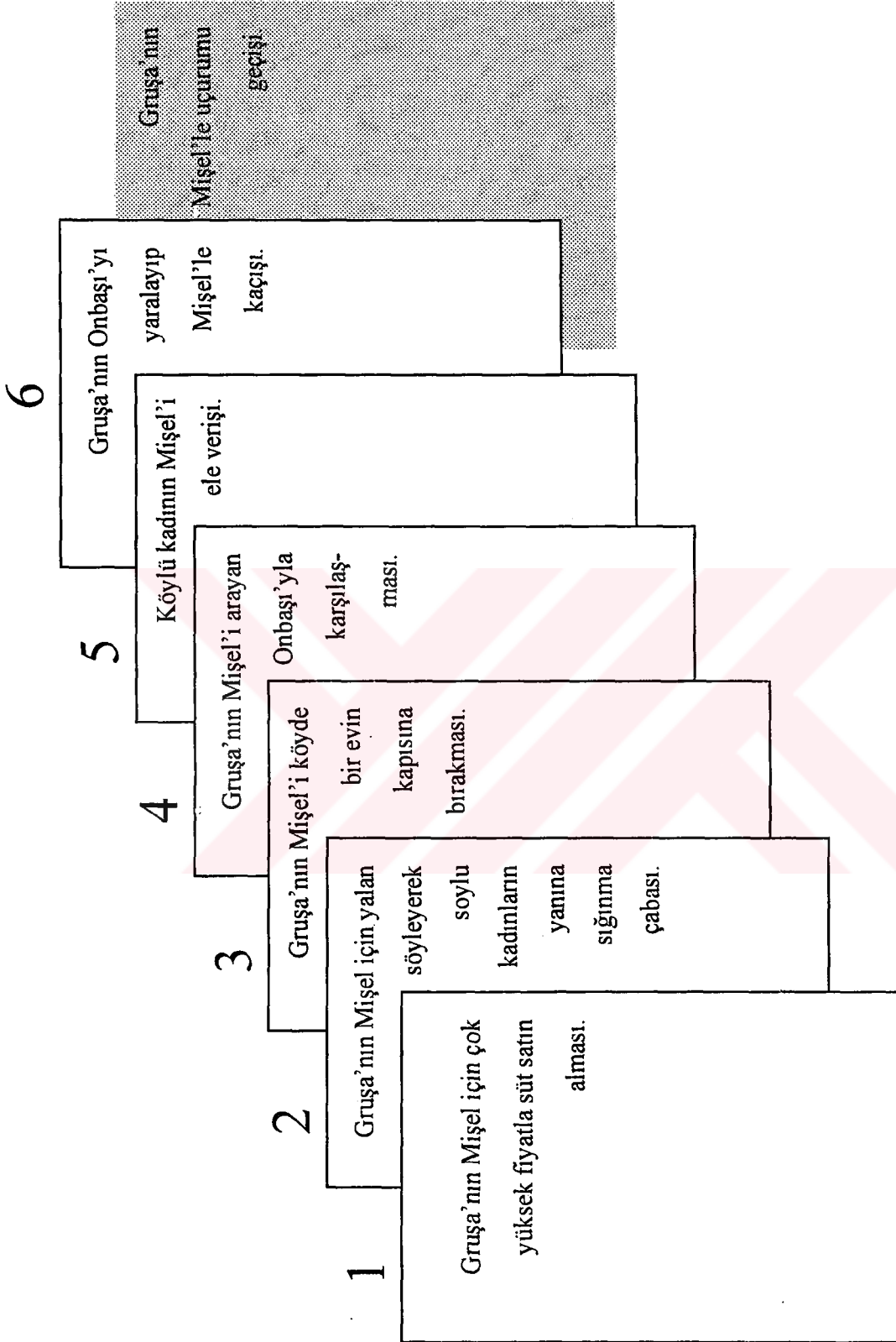
4



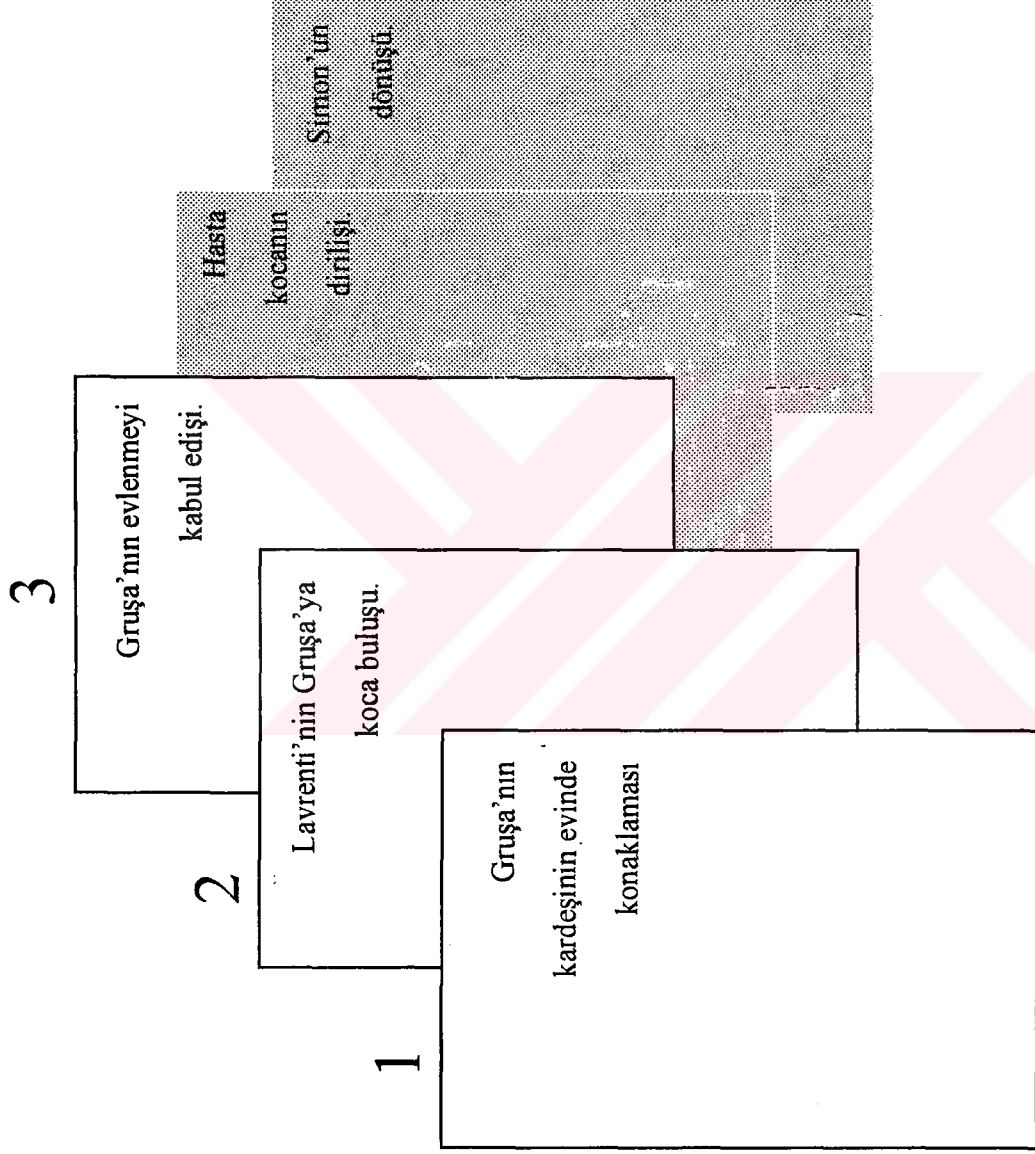
Tablo 9/a - *Kafkas Tebeşir Dairesi - I. Bölüm 'de dramatik eylem.*



Tablo 9/b - *Kafkas Tebeşir Dairesi* - 2.Bölüm 'de dramatik eylem.

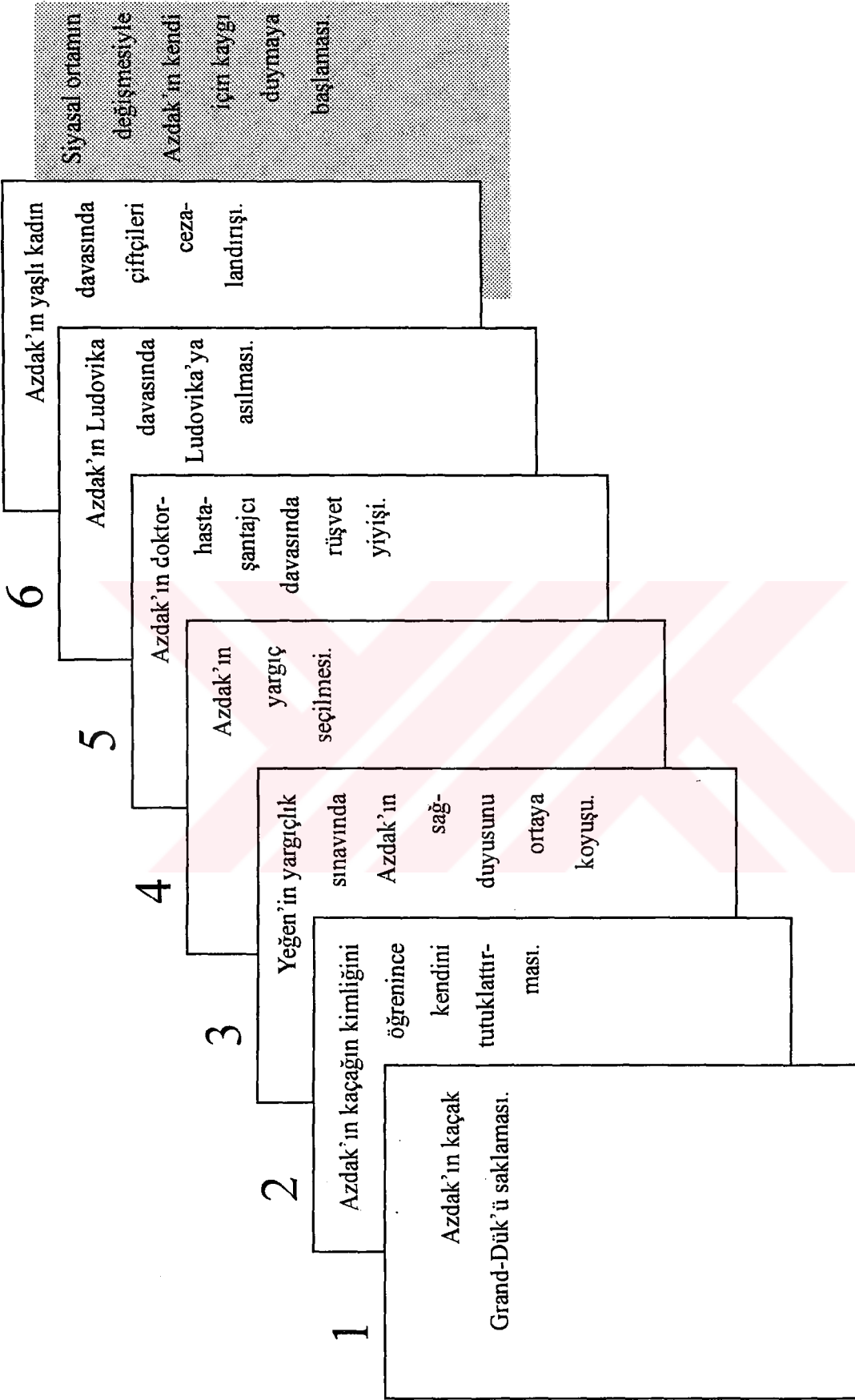


Tablo 9/c - Kafkas Tebeşir Dairesi - 3.Bölüm 'de dramatik eylem.

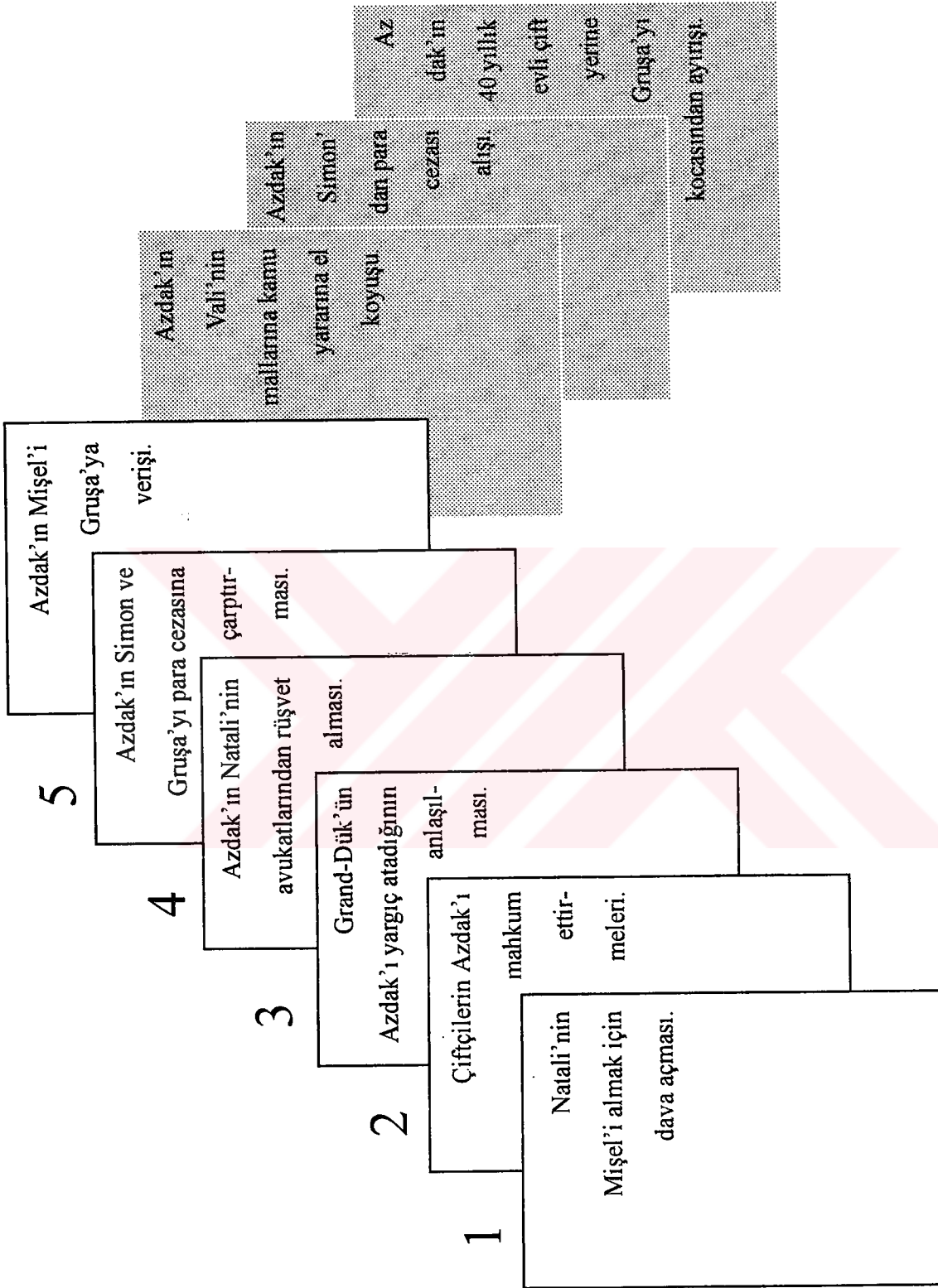


Tablo 9/ç - *Kafkas Tebeşir Dairesi* - 4. Bölüm'de dramatik eylem.

7

Tablo 9/d - *Kafkas Tebeşir Dairesi* - 5.Bölüm 'de dramatik eylem.

6

Tablo 9/e - *Kafkas Tebeşir Dairesi* - 6.Bölüm 'de dramatik eylem.

9. MODEL : KEL ŞARKICI

A. Genel Bilgi :

Romen asıllı Fransız yazar Ionesco'nun 1949'da yazdığı bu ilk oyunu, ilk kez 11 Mayıs 1950'de Paris'te, küçük Noctambules Tiyatrosu'nda, Nicolas Bataille rejisiyle sahnelenmiştir. Hiç seyirci çekmeyen, üstelik seyircilerden ve eleştirmenlerden çok olumsuz tepkiler alan oyun yirmi beş gösterimden sonra kaldırılmıştır.¹⁴⁹ **Kel Şarkıcı**'nın seyirci karşısındaki bu ilk sınavında gösterdiği başarısızlığın nedenlerini Martin Esslin şöyle anlatır: *"Başlangıçta yönetmen onu çılgın bir parodi biçiminde sahnelemeye çalıştı. Ancak bu yürümedi. Sonunda oyunla ilgilenen herkes, tam etki yaratması için, oyunun büyük bir ciddiyetle, İbsen ya da Sardou'nun bir oyunu gibi oynanması gerektiğini anladı."*¹⁵⁰

Ionesco "karşı oyun" olarak nitelediği **Kel Şarkıcı**'da, tüm bir dram sanatı geleneğinin getirilerini tersine çevirir; neden-sonuç hiç yoktur, dramatik eylemi taşımakla yükümlü dil, hiçbir anlam taşımaz. Dahası dilin anlam taşınaması, oyundaki tümel anlamı ileten başlıca, hatta biricik öge durumundadır.

Ionesco, kendisinin 1948'de İngilizce öğrenme sürecinde okuduğu ders kitaplarındaki model kişileri, onların yaşama biçimlerini, bu sırada fark ettiği temel, evrensel ama saçma birtakım gerçekleri, imgelemi, dünya görüşü ve tiyatro anlayışıyla harmanlayarak ortaya çıkardığı bu oyunu yazış serüveni ile ilgili şunları söylemektedir:

"Çalışmaya koyıldım. Kitaptaki bütün tümceleri ezberlemek amacıyla, büyük bir özenle yazıyordum. Onları, yeniden dikkatle okuduğumda, yalnızca İngilizce değil, bazı şaşırtıcı gerçekleri de öğrendim. Örneğin, haftada yedi gün olduğumu, bildiğim şeydi bu; tabanın altta, tavanın yukarda olduğumu, bunlar da bildiğim şeylerdi, ama bunları ciddi ciddi hiç düşünmemiş ya da unutmuştum ve bu birden bana tartışılmaz doğrulukları kadar aptalca geldi. (...) Beni

¹⁴⁹ Hasan Anamur, "Kel Kantocu", **Kel Kantocu**, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1997, s. 20.

¹⁵⁰ Martin Esslin, **Absürd Tiyatro**, Çev: Güler Siper, Dost Yayınları, Ankara 1999, s. 114.

şaşırtan şey, Bayan Smith'in kocasına bir sürü çocukları olduğunu, Londra'ya yakın oturduklarını, isimlerinin Smith olduğunu, Bay Smith'in bir memur olduğunu, Mary diye bir hizmetçileri-kendileri gibi İngiliz- olduğunu söylüyor olmasıydı... İngilizce kitabının yazarının baştan aşağı Kartesyen yaklaşımına olduğu kadar, Bayan Smith'in söylediklerinin çürütülemez, kusursuz belitsel özelliğine de dikkat çekmek isterim; çünkü burada gerçekten olağanüstü olan, onun gerçeği arayışındaki son derece yöntemli işleyiş. Beşinci derste Smithlerin dostları Martinler gelir; dördü sohbeye girer ve temel belitlerden başlayarak, daha karmaşık doğrular oluştururlar.”¹⁵¹

Hasan Anamur, **Kel Şarkıcı**'nın temelde dilsel karşıtlıklar ve dilin iletişim kurmadaki yetersizliği üzerinde durduğunu söyler. Oyunda bu düşünce, kalıplaşmış günlük dile eleştirel yaklaşımda bulunularak, dilin gramerini bozmadan —onun anlamsal ve mantıksal kalıplarıyla oynayarak açığa çıkarılmıştır.¹⁵² Martin Eslinn'e göre ise, **Kel Şarkıcı** öyle çok yerde oynanmış ve yayımlanmış, öyle ünlenmiştir ki, artık bu oyunun anlamı ve amacı ile ilgili anlaşılmayan bir şey kalmamıştır. “ *Oyun, Ionesco'nun 'evrensel küçük burjuva... benimsenmiş düşünce ve sloganlara, her yerde rastlanan uyumlulara kişilik kazandırılması' dediği şeye karşı bir saldırdır. Onun sevmediği şey, bireyselliğin aynı düzeye getirilmesi, sloganların kitleler tarafından benimsenmesi, kitleleri merkezden yönetilen kurgulu oyuncaklara dönüştüren hazır düşüncelerdir.*”¹⁵³

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı:

Kel Şarkıcı'da geleneksel bir olay dizisinden söz edilememekle birlikte, olay dizisi diyebileceğimiz bir dışsal doku vardır. Buna göre bu olay dizisinin gelişimi şöyle gerçekleşmektedir:

1. Sahne

¹⁵¹ Aktaran: Martin Eslinn, a.g.y., ss: 112-113.

¹⁵² Hasan Anamur, a.g.m., s. 26.

¹⁵³ Martin Eslinn, a.g.y., ss: 116-117.

anlaşılmaz. Bobby Watson'ın karısının ve tüm sülalesinin adı Bobby Watson'dır. Bu yüzden ölenin kadın Bobby Watson mı, erkek Bobby Watson mı olduğu uzun zaman anlaşılamamıştır.

- Duvar saati beş kez çalar.
- Bobby Watsonlarla ilgili tartışma, kadın ve erkek konulu bir tartışmaya dönüşür.
- Bayan Smith kızar, çorapları uzağa fırlatır.
- Bay Smith kalkar, karısını öper. Sarılıp uyumayı önerir.

2. Sahne

- Hizmetçileri Mary öğleden sonra bir erkekle sinemaya gittiğini ve bir şeyler içip gazete okuduğunu anlatır.
- Smithler Mary'nin bir erkekle sinemaya gidip gitmediğini, bir şeyler içip içmediğini sorarlar.
- Mary Bay ve Bayan Martin'in geldiklerini, onsuz girmeye cesaret edemedikleri için kapıda beklediklerini söyler.
- Bayan Smith onları yemeğe beklediklerini, hiçbir şey yemedikleri için çok aç olduklarını söyler; izne çıktığı için Mary'ye kızar. Martinleri içeri almasını söyler.
- Smithler gidip giyineceklerini söyleyerek çıkarlar.
- Mary kapıyı açar, Martinler girer.

3. Sahne

- Mary Martinleri geç geldikleri için azarlayarak oturtur.

4. Sahne

- Bay ve Bayan Martin, birbirlerini tanımayan insanlar gibi utangaçlıkla gülümseyerek karşı karşıya otururlar.

- Martinler konuşurken, önce aynı trenle yolculuk yaptıklarını, karşı karşıya oturduklarını, sonra aynı şehirde, aynı semtte ve aynı evde oturduklarını, iki yaşında bir gözü kırmızı bir gözü beyaz, Alice adında bir kızları olduğunu, en sonunda da evli olduklarını keşfederler.
- Martinlerin konuşması sırasında saat yirmi dokuz kez art arda çalar.
- Martinler “ifadesiz bir biçimde” öpüşürler. Duvar saati bir kez, “seyircileri yerlerinden sıcratacak kadar şiddetli” çalar. Martinler sarmaş dolaş koltuğa oturup uyurlar. Duvar saati birkaç kez daha çalar.
- Mary ayaklarının ucuna basarak gelir.

5. Sahne

- Mary Martinlerin yanıldıklarını, çünkü Bay Martin’in kızının sağ gözünün beyaz, Bayan Martininkinin sol gözünün beyaz olduğunu söyler. Aslında onlar da kendileri değil başkalarıdır. Mary kendisinin gerçek adının Sherlock Holmes olduğunu söyler.

6. Sahne

- Duvar saati istediği kadar çalar. Martinler uyanıp birbirlerinden ayrılırlar. Bir daha birbirlerini kaybetmemeye karar verirler.

7. Sahne

- Smithler gelir. Giysilerini değiştirmemişlerdir. Bay Smith onları beklettikleri için Martinlere kızar.
- Smithler ve Martinler konuşurken saat repliklere eşlik ederek değişik tonlarda çalar.
- Smithler ve Martinler, duraksayarak ve sıkılarak konuşmaya çalışırlar.
- Bayan Martin gördüğü çok ilginç bir şeyi, yani yere eğilerek ayakkabısının bağcığını bağlamaya çalışan bir adamı anlatır. Hepsi çok

şaşırır. Bay Martin de metroda sakın sakın gazete okuyan bir adam görmüştür.

- Kapı çalınır. Bayan Smith kapıyı açar; kimse yoktur.
- Kapı tekrar çalınır. Bayan Smith yine açar; yine kimse gelmemiştir.
- Kapı üçüncü kez çalınır. Bayan Smith bu kez açmayacağını söyler. Smithler ve Martinler, kapının çalınmasının dışarda biri olduğu anlamına gelip gelmediğini tartışırlar. Sonunda Bayan Smith tekrar kapıyı açar; yine kimse yoktur.
- Kapı dördüncü kez çalınır. Bayan Smith kapıda birinin olduğunu söyleyen kocasına öfkelenir. Kapıyı açmayacağını söyler.
- Bay Smith kapıyı açar. İtfaiye şefi gelmiştir.

8. Sahne

- İtfaiye şefi üniformalıdır. Bay Smith İtfaiye şefinin eski dostları olduğunu söyler. Bay ve Bayan Smith kapı çalındığında bunun dışarda birinin olduğu anlamına gelip gelmeyeceği tartışmasını, tezlerine İtfaiye şefini kanıt göstererek sürdürürler. İtfaiye şefi kırk beş dakikadır kapıda olduğunu, ilk iki çalınışında zili duyduğunu, ama kendisinin çalmadığını, üçüncüsünde şaka yapmak için zili çalıp saklandığını anlatır. Sonuçta hem Bay Smith'in hem de Bayan Smith'in haklı olduğuna karar verirler.
- İtfaiye şefi, utanarak, görevli geldiğini, şehirde yanan her şeyi söndürme emri aldığını, evde yanan bir şey olup olmadığını sorar. Smithlerin evinde yanan en küçük bir şey yoktur. Martinlerin de evlerinde hiçbir şey yanmamaktadır. Bay Smith ve Bay Martin, İtfaiye şefine şehirde yangın olabilecek muhtemel yerleri söylerler. İtfaiye şefi her yere bakmıştır; hiçbir yer yanmamaktadır.
- İtfaiye şefi bir öykü anlatmayı önerir; Bayan Smith onu öper.
- Hepsi utanan İtfaiye şefini yüreklendirmeye çalışır; Bayan Smith İtfaiye şefi'ni öper.

- İtfaiye şefi üç öykü anlatır: “Köpek ile Öküz”, “Genç Bir Dana”, “Horoz”.
- Bay Smith de bir öykü anlatır: “Yılan ile Tilki”.
- İtfaiye şefi, diğerlerinin Bay Smith’e gösterdiği ilgiyi kıskanır.
- Bay Martin, Bayan Smith’in de bir öykü anlatmasını ister. Bayan Smith “Demet” öyküsünü anlatır.
- İtfaiye şefine bir öykü daha anlatması için ısrar ederler; anlatmayı kabul edince bozulurlar.
- İtfaiye şefi, “Nezle” adlı bir öykü anlatır.
- Bayan Smith, İtfaiye şefi’ne, öyküyü anlamadıklarını, bir kez daha anlatmasını söyler. İtfaiye şefi görevde olduğunu ve vaktin geç olmuş olabileceğini söyler.
- Smithler evlerinde vakit olmadığını, saatlerinin aksi olduğunu ve hep zamanın tersini gösterdiğini söylerler.

9. Sahne

- Mary gelir; o da bir öykü anlatmak istemektedir. Smithler ve Martinler bunu densizlik kabul edip karşı çıkarlar.
- Mary ve İtfaiye şefi birden birbirlerini tanırlar. Mary İtfaiye şefi’nin kucağına oturur. İtfaiye şefi, onun, ilk yangınlarını söndürdüğünü söyler.
- Smithler ve Martinler bu durumu uygunsuz bulurlar.
- Mary karşı çıkmalarına rağmen onlara “Yangın var” adlı bir şiir okur.
- Smithler onu odadan çıkarırken de Mary şiir okumayı sürdürür.

10. Sahne

- İtfaiye şefi gitmesi gerektiğini, üç çeyrek on altı dakika sonra kentin diğer ucunda bir yangının onu beklediğini söyler.

- Diğerleri, kendilerine “Descartes mantığıyla yoğurulmuş bir on beş dakika” geçirttiği için İtfaiye şefi’ne teşekkür ederler.
- İtfaiye şefi çıkarken “kel kantocuyu” sorar. Bayan Smith saçlarını hep aynı biçimde taradığını söyler.
- Diğerleri İtfaiye şefi’ni kapıya kadar geçirip dönerler.

11. Sahne

- Smithler ve Martinler, anlamsız cümlelerle sohbet ederler.
- Sohbet git gide daha çok gerginlik ve düşmanlık içeren bir tartışmaya dönüşür. Duvar saati repliklerin tonuna eşlik edecek şekilde çalmaktadır.
- Nefretle birbirlerinin kulaklarına anlamsız cümleler haykırırken ışıklar söner. Bir süre karanlıkta da bağırışlar; sonra sesler birden kesilir.
- Işıklar yeniden yandığında, Bay ve Bayan Martin, Smithlerin oyunun başında oturdukları yerlere oturmuşlardır. Martinler Smithlerin ilk sahnedeki repliklerini söylemeye başlarlar.

11 sahneden oluşan tek perdelik bu oyun, biçimsel olarak bazı bilinen kalıplar da taşır. Hizmetçi Mary’nin her şeyi biliyor oluşu, İtfaiye şefi ve Mary’nin birden birbirlerini tanımaları, giriş çıkışlarla belirlenmiş sahne bölümlenmeleri gibi. Ancak bu özelliklerle bu tarz tiyatronun bir ironisi yaratılmıştır. Ionesco da yapıttaki bu özelliklere değinen kimi görüşleri şöyle değerlendirmiştir:

“... ciddi ve bilgiç eleştirmenler, bu yapıtı inceleyip onu yalnızca burjuva toplumun bir eleştirisi ve bulvar tiyatrosunun bir parodisi olarak yorumladılar. (...) Ancak benim düşüncemde şu ya da bu topluma ilişkin küçük burjuva kafa yapısının gülünç eleştirisi yoktu. Benim ele aldığım bir tür evrensel küçük burjuvazidir. Küçük burjuva, kafasında edinilmiş değişmez düşünceler, sloganlar olan, dünyanın her yerinde görülen tutucu adamdır. Bu

tutuculuğu açığa vuransa küçük burjuvanın otomatik konuşmasıdır.”¹⁵⁴

İonesco'nun da belirttiği gibi, **Kel Şarkıcı**'da anlam, özellikle dramanın temel araçlarından biri olan dilin bozulmasıyla, iletişim kurma işlevi yerine, ona “iletişimsizlik göstergesi” olma işlevinin yüklenmesiyle yaratılmaktadır. Oyunda bozulan yalnızca dil değildir. Olay dizisine baktığımızda, özetle, orta sınıf bir İngiliz ailesi olan Bay ve Bayan Smith, bir akşam yemekten sonra otururken, Bay ve Bayan Martin adındaki dostlarının onları ziyarete geldiğini, Martin adlı bu karı kocanın, zaten karı koca olduklarını uzun bir konuşmadan sonra anladıklarını, bu ziyaret sırasında bir diğer dostları İtfaiye şefi'nin de çıkageldiğini, Smithlerin hizmetçisi Mary ile İtfaiye şefi'nin birbirlerini tanıdıklarının ortaya çıktığını görürüz. Olay dizisini var eden bu olayları neden-sonuç dizgesi içinde değerlendirmek mümkün değildir. Diğer taraftan , oyundaki mekan bellidir ve tektir: Smithlerin evi. Buna karşın, duvar saati sık sık bildiğimiz zamanın geçerli olmadığını gösterir. Sonuç olarak, olay dizisi kapalı biçimin hemen hiçbir özelliğini taşımaz.

Oyunda absürdlüğü başlıca dil yaratmaktadır; ancak olay dizisi de bunu desteklemektedir. Olay dizisi, bu oyunda ileriye doğru hareket eder; olaylar oyunun amacına uygun bir şekilde art arda dizilerek gerçekleşir. Ancak dramatik ve epik yapıli oyunlardan farklı olarak, **Kel Şarkıcı**'da, olay dizisi ve dolayısıyla dramatik eylem doğrusal değildir. Olay dizisinin sonunda, Martinlerin Smithlerin yerini almasıyla kapanan bu döngünün dramatik eylemdeki karşılığı dairesel harekettir. İonesco bu yer değiştirmeyi şöyle açıklamaktadır:

“Smith'ler, Martin'ler artık konuşamıyorlar, çünkü artık düşünemiyorlar, artık düşünemiyorlar, çünkü artık heyecanlanamıyorlar, tutkuları yok, var olmayı bilemiyorlar, herhangi birine, herhangi bir şeye 'dönüşebilirler', çünkü var olmadıkları için onlar zaten başkaları, kişisizlik dünyasındalar, birbirleriyle

¹⁵⁴ Aktaran: Hasan Anamur, a.g.m., s. 26.

*değiştirilebilirler: Martin, Smith'in yerine konabilir ya da tersine, kimse de bunun farkına varmaz. ”*¹⁵⁵

Hasan Anamur, bu oyunda Martinlerin Smithlerin yerini almasıyla vurgulanan kısır döngünün, İonesco'nun oyunlarının çoğunda görülen dairesel hareketi yarattığını belirtir:

*“...oyun bitmez; yeniden başlar. Bu da İonesco'nun başka oyunlarında da görülecek temel bir özelliktir-örneğin Ders'te. Çünkü İonesco'nun oyunlarının genelde sarmal, dairesel bir yapısı vardır. Bu oyunların sonları ile başları kaçınılmaz bir süreklilik içinde birleşir. Bu yapı sayesinde bitmeden yeniden başlayan eylem, yapının evrensel içeriğini ortaya çıkarır. Bu sarmal yapı kimi kez de –Machett'te olduğu gibi- oyunun içindeki bölümlerde kullanılır. ”*¹⁵⁶

Oyun içinde doğal olarak klasik anlamda durum değişikliklerinden de söz edilememektedir. Dil herhangi bir anlam iletmeyen oyun boyunca kullanılır; ancak genellikle sakın başlayan diyaloglar gerginlik ve kızgınlıkla sonuçlanır. Duygusal tonlarda oluşan bu değişiklikler eylemde de yansımasını bulur. Oyun adeta uç uca eklenen konuşma düzlemlerinden oluşmuş gibidir. Buna göre bu değişikliklerin yer aldığı konuşma düzlemleri şöyle sıralanabilir (bkz. Tablo 10):

1. Başlangıç: Bay Smith pipo içerek gazete okur; Bayan Smith çorap onararak konuşur.
2. Bu diyalog Bayan Smith'in kızgınlıkla çorabı fırlatmasıyla sonuçlanır.
3. Mary, Bay ve Bayan Smith konuşurlar; bu konuşma Bayan Smith'in Mary'ye kızmasıyla sonuçlanır.
4. Martinlerin iki yabancı gibi çekinerek başladıkları konuşma, evli olduklarını anlamaları ve birbirlerine sarılmalarıyla sonuçlanır.
5. Kapı çalındığı halde kimsenin olmayışının yol açtığı diyalog Bay ve Bayan Smith'in tartışmasına, ardından Bayan Smith'in kızgınlığına yol açar.

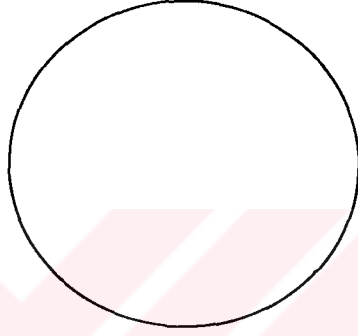
¹⁵⁵ A.g.m., s. 26.

¹⁵⁶ A.g.m., s. 28.

6. İtfaiye şefi'nin başlattığı öykü anlatma, sonunda hepsinin, hatta Mary'nin bile katıldığı bir yarışa dönüşür.
7. Smithlerin ve Martinlerin bir sohbet tonunda başlattıkları konuşma, tartışmaya ve kavgaya dönüşür.
8. Son / Başlangıç: Martinler Smithlerin yerini alır ve onların eylemlerini tekrarlarlar.

C. Yargı :

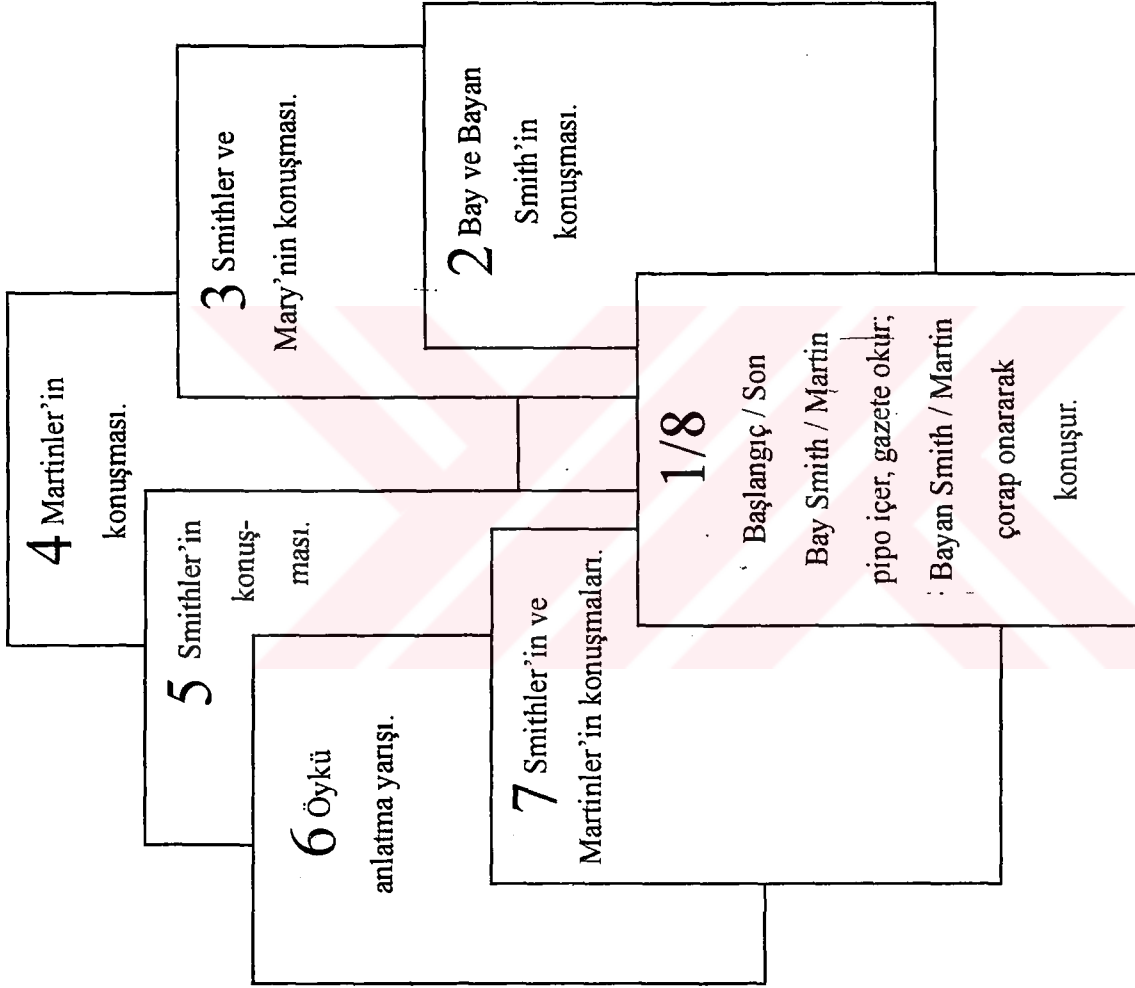
Bu oyunda olay dizisi ve dramatik eylemin yapısı şu şekilde tasarlanabilir:



Şekil 10

İonesco'nun oyunlarının bu özgün yapısı, hiç kuşkusuz, yazarın dünya görüşü ve tiyatro anlayışı ile birebir ilişkilidir. Aziz Çalışlar, yaşamın gerçekliğine yaklaşımlardaki farklılıkların, dramatik yapının da biçimce farklı kurulmasına yol açtığını belirtir. Çünkü "*gerçeklik süreci ile dramatik süreç arasında kurulan benzeşiklik*" eylemin yapısını da belirlemektedir.¹⁵⁷ Öyleyse, dramatik eylemin bu dairesel hareketinin, yalnızca, merkezine "çözumsuz bir dünya" düşüncesini oturtan absürd oyunlara özgü olabileceğini düşünmek de yanlış olmaz. Dairesel hareket, absürd oyunlardaki dramatik eylemin tek hareket biçimi değildir ama (*Gergedan*'da, *Godot'yu Beklerken*'de ve daha birçok-özellikle izlenebilen bir öyküsü olan- absürd oyunda eylem dairesel hareket etmez örneğin); yalnızca absürdde görülebilen, bu açıdan onu karakterize eden bir harekettir.

¹⁵⁷ Aziz Çalışlar, *Tiyatronun ABC'si*, s. 29.

Tablo 10 - *Kel Şarkıcı* 'da dramatik eylem

10. MODEL : MUTLU GÜNLER

A. Genel Bilgi :

Oyun 1960-61 yıllarında İngilizce olarak yazılmış, ilk kez 1961'de Grove Press tarafından New York'ta basılmış, ilk kez New York'ta, Cherry Lane Theatre'da 17 Eylül 1961'de sahnelenmiştir.¹⁵⁸

Mutlu Günler, Beckett'in yazdığı son uzun sahne yapıtıdır.¹⁵⁹ Ayşegül Yüksel bu oyunla ilgili şunları söyler: *"Yazarın en ünlü yapıtları arasında yer alan Mutlu Günler, bir kadın sanatçının seyirci karşısında-neredeyse- tek başına iki saat boyunca oynamasını gerektirir, bu nedenle de ünlü kadın oyuncular için, tiyatrodaki deneyimlerini ve hünerlerini Beckett 'söylem'i doğrultusunda değerlendirme yolunda çetin bir 'sınav' niteliği taşıyan bir 'oyuncu oyunu'dur. Yaptığı hiçbir denemeyi yinelemeyen Beckett, sahnede bu denli soluklu bir oyunculuk isteyen başka bir oyun üretmemiştir."*¹⁶⁰

İki kişilik bu oyun başladığında beline dek toprağa gömülü olan Winnie, uyanma ve yatma zili arasında geçen süre boyunca hiç durmadan konuşarak, yanında duran çantasından günlük eşyalarını alır, onları kullanır, şemsiyesiyle yakıcı güneşten korunmaya çalışır ve günün güzelliğinden, mutlu bir gün oluşundan söz eder. Winnie'nin gömülü olduğu tepciğin arkasında bir yerlerde bir deliğin içinde yaşayan kocası Willie ilk perdede hemen hiç görünmez. İkinci perdede Winnie boğazına dek toprağa gömülmüştür. Ancak hala mutlu günlerden söz etmektedir. Oyunun başından beri Winnie'nin kendisini dinlediğini varsaydığı Willie ise emekleyerek ortaya çıkar ve çok şıktır. Oyun Willie'nin yüzünde ilk kez beliren açık mutluluk ifadesiyle sarsılan Winnie'nin uzun suskunluğuyla sōna erer.

Zehra İpşiroğlu'na göre Beckett'in yapıtlarında görülen *"nesnel gerçekte sürekli hesaplaşma ve çarpışma somucu ortaya çıkan ve gerçeği değiştirerek yeni gerçekler yaratan kurmaca"*, **Mutlu Günler**'de de vardır: *"...Winnie'nin bir kurmaca olduğu ortadadır. Sahnede göğsüne dek çamura gömülmüş olmasına*

¹⁵⁸ Samuel Beckett, **Tüm Kısa Oyunları**, Çev: Akşit Göktürk, Güven Turan, Şadan Aydın, Uğur Ün, Şerif Erol, Levent Mollamustafaoğlu, Mustafa Küpüşoğlu, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1993, s. 83.

¹⁵⁹ Ayşegül Yüksel, **Samuel Beckett Tiyatrosu**, YKY, İstanbul 1992, s. 99.

*karşın mutlu olduğumu sanan bu kadını gördüğümüzde, bir düşünce yaratığıyla karşılaştığımızı hemen anlarız. Bu görünüm gerçeğe öylesine ters düşer ki, tiyatro izleyicisinde bıraktığı ilk izlenim şaşkınlık ve yadırgama olur.”*¹⁶¹ Ancak İpşiroğlu’na göre bu şaşkınlık fazla uzun sürmez. Yerini tedirgin edici bir gerçeğe bırakarak yok olur. Bu Winnie’nin “yaşamayan ama yaşadığını sanan, mutluluğu bilmeyen ama mutluluktan söz eden kendimiz” olduğu gerçeğidir: “İçinde bulunduğumuz durumun çürüklüğünü, çarpıklığını çoğu kez ayımsamayız bile. Bilinçsiz, gözü kapalı bir yaşamı yeğleriz. ‘Winnie’lik’ hepimizde vardır, onun edilgenliği, bilinçsizliği, bizim edilginliğimiz, bizim bilinçsizliğimizdir.”¹⁶²

Bir “Pollyanna tersinlemesi” olma özelliği, “... tüm ‘teatral’ özelliklerine karşın, *Mutlu Günler*’e Beckett’in seyirciye en sıcak gelen sahne yapısı olma özelliğini kazandırmıştır.”¹⁶³

B. Dramatik Eylem-Olay Dizisi Bağlamı :

Mutlu Günler, iki perdelik ve iki kişilik bir oyundur. Oyun kişilerinden Winnie, elli yaşlarında bir kadın, Willie altmış yaşlarında bir erkektir. Olay dizisinin gelişimi şöyledir:

1. Perde

“(Kavruk çimenlerle kaplı bir alanın ortasında bir tepcik)

- Tepcikte Winnie beline kadar gömülüdür. “*Bozulmamış, sarışın, tombul, kolları ile omuzları açık, pek aşağıdan bağlanmamış bir kuşak, iri göğüsler, inci gerdanlık...*” Uyumaktadır. Yanında bir alışveriş çantasıyla bir şemsiye durur.
- Arka sağda, tepciğin ardında Willie –gizlidir-, yerde uyur.
- Zil çalar, Winnie uyanmaz.
- Zil yine çalar, Winnie uyanır.

¹⁶⁰ A.g.y., s. 92.

¹⁶¹ Zehra İpşiroğlu, *Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik*, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1996, s. 84.

¹⁶² A.g.y., s. 84.

- Winnie güzel bir gün olduğunu söyleyerek dua eder.
- Winnie çantasından diş fırçasını çıkarır, dişlerini fırçalar. Dişlerini ve diş etlerini aynada inceler.
- Winnie gözlüğünü kılıfından çıkarır, takar. Diş fırçasının sapını okur, gözlüğünü çıkarır.
- Mendilini çıkarır, birer birer gözlerini siler.
- Gözlüğünü siler.
- Mendilini katlayıp kuşağına sokar.
- Gözlüğünün camlarını inceler, takar.
- Diş fırçasını inceler, sapını okur.
- Mendilini çıkarır, fırçanın sapını tekrar tekrar siler.
- Mendilini eski yerine koyar.
- Fırçanın sapını okur.
- Fırçayı ve gözlüğünü yere bırakır.
- Şemsiyesini kılıfından çıkarır. Willie'nin bulunduğu yere, geriye doğru uzanarak şemsiyenin ucuyla ona vurur ve seslenir.
- Şemsiye elinden düşünce, Willie'nin –göremediğimiz- eli şemsiyeyi uzatır.
- Winnie şemsiyeyi alır, avuçlarını inceler. Bir değişiklik olmamasına memnun olur.
- Winnie susup surat asmaması için Willie'ye yalvarır.
- Winnie avuçlarını çimenlere siler.
- Çantasını karıştırır, bir tabanca çıkarır, aceleyle öper ve yerine koyar.
- Tekrar çantasını karıştırır, içinde azıcık kırmızı bir ilaç bulunan bir ilaç şişesi çıkarır. Gözlüğünü takarak etiketi okur: "*Neşesizlik... kırgınlık... iştahsızlık... küçükler... çocuklar... büyükler... günde altı... dolu... yemek kaşığı...*" İlacı kafasına diker, bitirir, şişeyi ve kapağını Willie'den yana fırlatır.
- Çantadan rujunu çıkarır, inceler.

¹⁶³ Ayşegül Yüksel, a.g.y., s. 95.

- Gözlüğünü takar, aynayı alır, dudaklarını boyar.
- Boyayı yaymak için dudaklarını tekrar tekrar birbirine sürer.
- Willie'nin bulunduğu taraftan gelen seslerle duraklar, Willie'ye bakmak için geriye yaslanır.
- Willie oturmaktadır, *"başı tepesinden kanlar damlayarak tepeciğin yan tarafından yükselir, oraya yaslanır."*
- Willie'nin mendilli eli görünür, mendili kafasına yayar, yine kaybolur.
- Winnie Willie'ye pantolonunu giymesini söyler.
- Winnie dudaklarını boyar, Willie gazete okur.
- Winnie şapkasından küçük süslü bir şapka çıkarır, başına götürmek üzereyken Willie'nin gazeteyi yüksek sesle okumasıyla duralar.
- Willie gazeteden, "Doktor Carolus Hunter'ın banyosunda ölü bulunması" haberini okur.
- Winnie Charlie Hunter'ı anımsadığını söyler. Şapkayı başına götürürken Willie gazete okur. *"Kabiliyetli gençler için büyük fırsat"* Winnie ilk balolarını ve ilk öpücüğünü anımsar.
- Winnie şapkayı başına götürürken Willie'nin okumasıyla duraklar. *"Zeki bir erkek çocuk aranyor."* Winnie şapkasını giyer, aynada şapkayı inceler.
- Gazete gözden kaybolur.
- Winnie çantasından büyütecisi ve diş fırçasını çıkarır, büyüteçle diş fırçasını inceler,
- Willie katladığı gazeteyle yüzünü yeller.
- Winnie diş fırçasının sapını okur: *"Tam garantili... hakiki saf..."* Willie'nin gazeteyi sallayan eli durur, sonra tekrar başlar.
- Winnie fırçayla büyütecisi bırakır, mendilini çıkarır. Gözlüğünü ve büyütecisi siler, mendili yerine koyar. Büyüteçle fırçanın sapını okur.
- Willie gazeteyi sallarken Winnie'nin fırçanın sapını okuduğu anlarda duraklar.
- Winnie fırçayla büyütecisi yerine koyar, gazete gözden kaybolur.

- Winnie acılara katlanabilirse insanın her gün yeni bir şey öğrenebileceğini söyler.
- Willie bir kartpostalı gözlerine yaklaştırarak inceler.
- Winnie bakmak üzere kartı Willie'den alır, gözlüğünü takar, inceler. Büyüteçle inceler. Sonra kartı tiksintiyle yere atar.
- Willie'nin havada bekleyen eli kartı yerden alır. Willie hayranlıkla kartı incelemeye devam eder.
- Willie'nin eli kartla birlikte kaybolur. El kendi şapkasını ve başındaki mendili alır, yine kaybolur.
- Willie gürültüyle burnunu siler. Eli mendili tekrar başına serer. Şapkayı başının üstüne oturtur.
- Winnie Willie'yi uyandırdığı için pişman olduğunu, ancak yalnız kalmaya ve sözlerinin hiç kimse tarafından dinlenmemesine alışamadığını söyler. Konuşmaya devam etme gücünü, Willie'nin kendisini bir gün cevap vermek üzere dinlediğini düşünmesinden aldığı ve Willie onu bırakıp giderken uyanma ziliyle yatma zili arasında ne yapacağını bilemeyeceğini anlatır.
- Winnie telaşla saçlarıyla ilgilenip ilgilenmediğini düşünür. İnsanın yapabileceği şeylerin çok az olduğunu, bunların da çabucak tükendiğini söyler. Çantasını karıştırır, tıraşı ve fırçayı bulunca kullandığı her şeyi ortada bıraktığı için saçları konusunda şüpheye düşer.
- Winnie Willie'ye saçtan söz ederken tekil mi çoğul mu konuştuğunu sorar.
- Willie ilk kez konuşur: "Saç."
- Winnie bunun mutlu bir günün başlangıcı olduğunu söyler. Başında şapkası olduğu için saçlarını taramaktan vazgeçmiştir.
- Winnie kelimelerin bile yetmediği anların olduğunu söyler: "Ne yapar insan, kelimelerin geri döneceği zamana kadar? Saçını fırçalar, tarar, daha taramamışsa tabii, olmazsa tırnaklarını düzeltir, hiç değilse avumur böylece."
- Winnie Willie'ye deliğine dönmesini söyler.

- Görünmeyen Willie'nin deliğine doğru sürünüşünü gözleriyle izler. Önce kafasını soktuğu için onu azarlar, kuyruğunu indirmesini söyler. Kendisini iştियorsa “evet” ya da “hayır” cevabını vermesi için yalvarır.
- Willie “evet” der. Birkaç kez yineler.
- Winnie Willie'ye kendisine zorlukla gösterebildiği iyilikten dolayı teşekkür eder. Willie'nin gitme olasılığından duyduğu kaygıyı yineler.
- Winnie Willie'ye şapkasını çıkardığı için iyi yaptığını söyler. Willie'nin kendisini daha iyi görmesi için arkaya doğru dönmeye çalışır, sonra acıyla, güçlkle yine öne doğru döner.
- Winnie, Willie'ye aklından geçenleri tahmin edebildiğini, onu dinlemek yetmiyormuş gibi bakmak zorunluluğunun ortaya çıkmasından sıkılmış olabileceğini, ama insanın kimi zaman daha az şey istemesinin imkansız olduğunu söyler.
- Winnie konuşurken birden bir karınca görür. Karınca elinde küçük, beyaz, topa benzer bir şey taşımaktadır.
- Willie “yumurtaları” olduğunu söyler ve “karıncalanma duygusu”ndan söz eder. Birlikte kaygısızca gülerler.
- Winnie yeniden gülebildikleri için memnun olduğunu söyler. Willie'ye kendisini bir zamanlar sevimli bulup bulmadığını sorar. Sonra Willie'yi yorduğunu düşünerek vazgeçer, onun yarı uyanık bir şekilde kendisini dinlediğini bilmek büyük mutluluktur.
- Winnie günün hayli ilerlediğini, ama şarkısı için henüz erken olduğunu ve şarkıyı erken söylemenin çok yanlış bir şey olduğunu söyler.
- Winnie çantanın içindekileri sayıp sayamayacağından kuşkuya düşer. Sonra bunun önemsiz olduğuna, düşüncelerin ileriye, “kelimelerin yetmeyeceği zamana” çevrilmesi gerektiğine karar verir.
- Winnie kendini tutamaz, yine çantasını karıştırmaya başlar. Eline ilk önce tabanca gelir. Tiksintiyle tabancadan yakını, tabancaya kötülük olsun diye onu dışarda bırakır.

- Winnie Willie'ye zaman zaman yukarıdan emiliyormuş duygusuna kapıldığını, bir güç onu tutmasa göğşe doğru hızla uçup gidecekmiş gibi olduğunu anlatır.
- Winnie Willie'nin her zamanki gibi oracıkta olduğunu, mutlu bir gün olacağını, etraflarındaki hiçbir şeyin büyümediğini, bunun da bir nimet olduğunu söyler.
- Winnie çantasına bakacak gibi olur, vazgeçer, güçlkle şemsiyesini açar. Şemsiyesini eksen çevresinde bir o yana bir bu yana döndürür durur. Söylenecek sözlerin azlığından, yapacak işlerin çokluğundan yakınıp, yatma zili çalana kadar birkaç saat daha geçirileceğini, günlerin böyle gelip geçtiğini söyler.
- Winnie bir zamanlar durduğu yerde terlemesine karşın, artık değişen koşullara uyum sağladığı için terlemenin azaldığını ve bunun harika olduğunu söyler.
- Winnie şemsiyeyi dimdik tutmaktan yorulduğu halde bırakamaz, Willie'den kendisine bu işi emretmesini ister. Konuşmadığı için Willie'yi suçlamanın, kımıldayamayan kendisi tarafından yapılmasının haksızlık olacağını düşünür.
- Şemsiye alev alır, Winnie durumu fark edince yanan şemsiyeyi geriye atar. Böyle bir şeyin daha önce de olup olmadığı konusunda kuşkuya düşer. Willie'ye sorar, yanıt alamayınca uyanık olup olmadığını anlamak için ondan serçe parmağını oynatmasını ister.
- Winnie Willie beş parmağını da oynatınca rahatlar, mutlu olur, konuşmaya devam eder.
- Winnie yere çakılı olmadığı, istediği yere gidebildiği günleri özlediğini söyler. Gerçekte akıp giden günlerde hiçbir şeyin değişmediğini, bir gün toprak göğüslerini örttüğünde, ne onun, ne de bir başkasının göğüslerini hiçbir zaman görmemiş olacağını anlatır. Yarın şemsiyenin yine yanında ve –uzağa fırlatıp kırdığı- aynanın hiçbir şey olmamış gibi yine çantada olacağını, insanın hiçbir şey yapamayacağını ve bunun harika olduğunu söyler.

- Çantasını karıştırır, bir müzik kutusu çıkarır. Müzik çalmaya başlar. Bu *Şen Du'* dan “*Seni Öyle Seviyorum ki*” valsidir. Müziğe sallanarak eşlik eder, müzik durur.
- Willie sözsüz bir ezgiyle çalınan müziği tekrarlar.
- Winnie günün mutlu bir güne dönüştüğünü söyler, Willie'den ezgiyi tekrarlamasını ister. Willie tekrarlamaz.
- Winnie tüm ısrarlarına karşın, Willie'nin ezgiyi tekrarlamamasını anlayışla karşılar. Ona göre bu insanın içinden gelmelidir.
- Winnie çantasını karıştırır, bir tırnak törpüsü çıkarır, tırnaklarını törpülemeye başlar. Konuşur ve konuşurken törpülemeyi sürdürür.
- Winnie Willie'ye “Shower” adının bir şey hatırlatıp hatırlatmadığını sorar. Adın “Cooker” olabileceğinden kuşkulandır.
- Willie'ye bakmak için geriye yaslanır. Willie'yi yediği –ve yenmemesi gereken- bir şey konusunda uyarır.
- Sol elini törpülemeyi bitir ve inceler. Anımsar. Adı Shower ya da Cooker olan adamın bir kadınla el ele gelerek Winnie'nin durumuna hayret, tiksinti ve aşağılamayla baktığını ve sorguladığını anlatır. Karısı adamın tepkisini öfkeyle karşılamıştır. Adam Willie'nin Winnie'yi bulunduğu yerden çıkarmak için çaba göstermeyeşine de şaşmıştır. Adam ve kadın yürüyerek gözden kaybolmuşlardır.
- Sağ elini törpülemeyi de bitirir, inceler, törpüyü yerine koyar.
- Eşyalarını çantaya geri koymaya başlar, diş fırçasını en sona bırakır. Konuşarak yatma zili yaklaştığı için eşyalarını toplamayı sürdürür.
- Tabancayı alır, çantaya koyacakken vazgeçer, sağ yanına, yere koyar. Hiçbir şeyin değişmediğini ve bunun garip olduğunu yineler. Sonuncu eşyasını, örneğin diş fırçasını, çantaya koyacakken Willie'den gelen seslerle irkilir. Eğilir bakar. Willie'ye ininde sıkılıp sıkılmadığını sorar. Elleriyle dizlerini kullanmasını öğütler. Gözleriyle Willie'nin sürünüşünü izler. Gayret ederse az sonra yerinde olacağını söyleyerek onu yüreklendirir.

- Çaba harcayarak öne döner, boynunu ovuşturur. Willie'yi hayranlıkla izlemekten boynunun tutulduğunu belirtir.
- Zaman zaman Willie'nin gelip gözünün önünde yaşadığını düşlediğini, o durumda bambaşka bir kadın olabileceğini anlatır. Ya da Willie ara sıra, hatta sık sık ön tarafa gelmelidir.
- Fırçanın sapını okurken arkada gözüken Willie'nin eli kendi başına önce mendili, sonra hasır şapkayı koyarak kaybolur.
- Winnie fırçada yazan “besi domuzu”nun ne demek olduğunu Willie'ye sorar. Willie yanıtlayınca çok mutlu olur. Winnie gazetesini açar. Elleri görünmez, sararmış sayfaların üst kısmı görünür.
- Winnie o günün mutlu olacağını söyler.
- Willie okur: “*Kabiliyetli gençler için büyük fırsat.*”
- Winnie şapkasını çıkarır, çantaya koymak üzereyken Willie'nin okumasıyla durur. Şapkasını yine giyer, şarkısını söylemesi gerektiğini düşünür, vazgeçer, dua etmesi gerektiğini düşünür.
- Willie sayfa çevirir ve okur: “*Zeki bir erkek çocuk aranıyor*”
- Winnie eski duasını etmesi gerektiğini düşünür.

2. Perde

(Önceki Sahne. Çanta ve Şemsiye de önceki yerlerindedir.

Tabanca sağda, tepeciğin üstündedir.)

- Winnie bu kez boynuna kadar gömülüdür, şapkası başında ve gözleri kapalıdır. (Başını hiçbir yöne kıpırdatmadığı için oyun süresince öne dönük kalacaktır.)
- Zil çalar. Winnie gözlerini açar. Zil durur.
- Winnie ışığı selamlar, gözlerini kapatır. Zil tekrar çalar. Winnie gözlerini açar, zil durur. Birinin hala kendisini gözetmesinin mükemmel olduğunu söyler.
- Winnie bir gün kendi kendine konuşmaya alışabileceğini sandığını, ama bunun mümkün olmadığını söyler.

- Winnie göremediği Willie'ye de seslenir. Hala orada olup olmadığından, yaşayıp yaşamadığından emin değildir.
- Winnie kaybolan kollarının, göğüslerinin varlığından da kuşkuya düşmüştür.
- Winnie birkaç kez Willie'ye seslenir, kendi kendine konuşur, anımsar.
- Winnie gözlerini kapatır, zil çalar, gözlerini açar.
- Winnie kendi kendine konuşur. Willie'ye seslenir.
- Winnie yüzünün, burnunun, dudaklarının, dilinin geride, kendisinde kaldığını düşünerek –özellikle aklının- bunun mutlu bir şans olduğunu söyler. Ona göre akıl da giderse geriye sonsuz bir soğuk kalacaktır.
- Çanta, yer, gök, Willie'nin verdiği şemsiye, göl, kamışlar, -bunların hangisi olduğundan emin değildir- geride kalmışlardır.
- Winnie gözlerini kapatır, zil çalar, gözlerini açar.
- Winnie kelimelerin yetmediği an geldiğinde sahip olduğu nesneler olmadan ne yapacağını düşünür. Bazen sesler duymaktadır. Ona göre bunlar nimettir ve onu avutmaktadırlar. Seslerin olduğu günler mutlu günlerdir.
- Winnie'ye göre çantanın içindeki, dışındaki eşyalar da kendilerince yaşamaktadırlar.
- Winnie zilin bir bıçak gibi acıttığını, onu işitmezlikten gelemediğini, kendi kendine kaç kez zili umursamadan gönlünün dilediği gibi uyuyup uyanmayı düşündüğünü söyler.
- Winnie her şey bitmiş olsa da bir hikayesinin olduğunu, uzun bir hayatının olduğunu söyler.
- Winnie Willie'ye seslenir, yanıt alamayınca davranışını katı yürekli, ilgisiz ve garip bulduğunu söyler.
- Winnie Willie'nin ısrarla kendini yanıtlamayışından başına bir iş gelmiş olabileceğini düşünerek kaygılanır.
- Winnie bazen bağırtilar işittiğini sandığını, ama kafasının içinin her zaman bağırtilarla dolu olduğunu, bunların rüzgar gibi bir gelip bir gittiğini ve harika olanın da bu olduğunu söyler.

- Winnie günün ilerlediğini, ama şarkısı için erken olduğunu söyler. Şarkının zamanlaması iyi yapılmalı ve söyleyiş içten gelmelidir.
- Winnie konuşur, anımsar, her şeyin harika olduğunu düşünür.
- Winnie gözlerini kapatır, zil çalar, gözlerini açar.
- Winnie oradan geçen son iki insanın kendisini şaşkınlık ve anlayışsızlıkla incelediklerini, sonra ellerinde çantalarla ve el ele uzaklaştıklarını söyler.
- Winnie saniyeler arasında hiçbir ayırım olmadığını düşünür.
- Winnie boynunun acıdığını fark eder ve bundan heyecan duyar.
- Winnie sonsuz karanlık bir geleceğin ve sonu gelmeyen kapkara bir gecenin mutlu bir şans olduğunu düşünür.
- Willie ortaya çıkar. Çok şıktır ve emeklemektedir. Emekleyerek Winnie'nin görüş alanı içerisine gelir. Uzunca bir süre ona bakar. Sonra yukarı doğru bakmaktan yorularak başını yere koyar.
- Winnie Willie'nin halinin onun kendisine sızlanarak evlenme teklif ettiği günü anımsattığını söyler.
- Winnie Willie'yi inceler, şimdiye dek nerede olduğunu sorar. Kısacık bir süre de olsa, gelip o yanda yaşamayı düşünüp düşünmediğini, niçin onun sözlerini yanıtlamadığını sorar. Winnie'ye göre Willie hep suskundur. Arada bir *Reynold's News* gazetesinden bir şeyleri yüksek sesle okumanın dışında. Yine de bütün bunların önemi yoktur. Çünkü o gün yeni mutlu bir gün olacaktır. Willie'den kendisine bir kez daha bakmasını ister
- Willie mutlu bir yüzle Winnie'ye bakar, Winnie Willie'nin durumundan kaygı duyar, sarsılır.
- Willie şapkasını ve eldivenlerini bırakarak Winnie'ye doğru sürünmeye başlar.
- Winnie bunun korkunç güzel bir şey olduğunu söyler.
- Willie bir eliyle tepeciğe tutunarak öteki elini Winnie'ye uzatır.
- Winnie Willie'yi yüreklendirmeye ve onun ne için kendisine yaklaşmaya çalıştığını anlamaya çalışır.

- Winnie bir zamanlar Willie'ye elini uzatabilecek durumda olduğunu ve zaten Willie'nin her zaman bir yardım eline gereksinmesi olduğunu söyler.
- Willie gürültülü bir şekilde tepeliğın dibine kadar kayar, orada yüzü koyun bir süre kalır. Doğrulu, emekleme pozisyonunda bir süre Willie'ye bakar.
- Winnie Willie'nin bakışlarından huzursuz olur.
- Willie Winnie'ye seslenir: “Win.”
- Winnie'nin yüzünde bir mutluluk belirir, o günün başka bir mutlu gün olacağını söyler. Yavaşça şarkısını söylemeye başlar. Bittiğinde yüzündeki mutluluk silinir. Gözlerini kapar.
- Zil çalar, gözlerini açar. Gülümseyerek öne bakar. Bakışlarını hala aynı pozisyonda kendisine bakan Willie'ye çevirir. Gülümsemesi silinir.

Mutlu Günler, bir tek ve “kurmaca” bir mekanda geçen bir oyundur. Zaman açısından bakıldığında ise, oyunun geçtiğı zaman sürecini belirten açık ya da kesin herhangi bir gösterge yoktur. Winnie'nin uyanık kaldığı –ya da yaşadığı- zamanları belirleyen “uyanma ve yatma zilleri” arasında geçen zaman belirsizdir. Zillerin düzenli aralıklarla çaldığı da kuşkuludur. İkinci perdede Winnie'nin boğazına dek toprağı gömüldüğü ve zil çalma aralıklarının gitgide kısaldığı görülür. Öyleyse oyundaki zamanın –belirsiz aralıklarla- ileriye doğru aktığını düşünebiliriz. Ayşegöl Yüksel, **Mutlu Günler**'de zaman ögesi ile ilgili şunları söyler:

“Mutlu Günler, Beckett'in sahnedeki dramatik durumu alabildiğine durağanlaştırdığı bir oyundur. 'Zaman' bir anlamda 'Godot'da olduğu gibi geceyle gündüz arasında tekdüze bir döngü oluşturarak geçmekte, tıpkı Vladimir ve Estragon'un serüveninde görüldüğü gibi iki perde arasında belki de uzun yıllar yer almaktadır. Ancak konumlarında hiçbir değişiklik olmayan Vladimir ve Estragon'un tersine, Winnie'nin gitgide 'daha kötüye gidişi, Pozzo ve Lucky'nin konumunu anımsatır. Üstelik Winnie de ilk aşamada izlenen Pozzo gibi 'saat'e (zil

sesine) bağımlıdır. Winnie -durumunun umutsuz oluşuna karşın- yaşamsal ayrıntıların önemine inanmayı sürdürmeye çalışır. Yaşamını uyuma ve uyanma saatlerinin döngüsü içinde düzenler. Beckett bu oyunda günlerin tekdüze biçimde hem çok ağır, hem de çok çabuk akışını da işitsel ve görsel bir sahne anlatımına yerleştirmiştir. Winnie ilk perdede 'zil'in uyarmasıyla pek çok kez uyur ve uyanır; böylece günlerin, ayların ve yılların geçişine seyirci de tanıklık eder. Beckett'in bu yapıtta uyguladığı sahne tekniğiyle 'zaman'ın yaşama süreci içinde bir anlamda dayanılamayacak denli 'ağır', bir bakıma da ancak göz açıp kapama süresine sığabilecek denli 'hızlı' geçtiği iç içe dile getirilmektedir." ¹⁶⁴

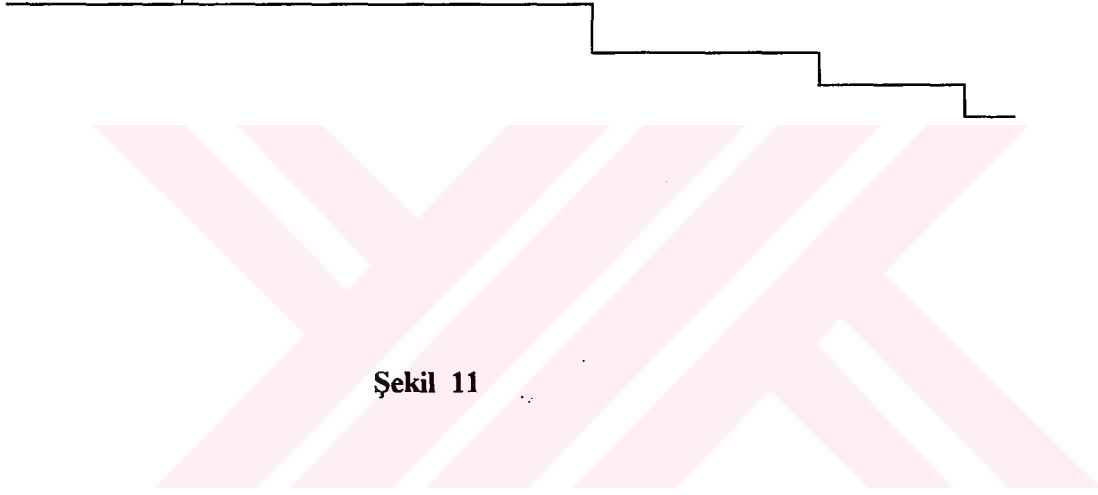
Mutlu Günler'de eylem, dramatik bir oyunu anımsatırcasına, bir tek öykü/durum üzerine kuruludur: Kızgın güneşin altında, bir tepecikte beline dek toprağa gömülü Winnie'nin "uyanma" ve "yatma" zamanlarını belirleyen "uyanma ve yatma zilleri" arasında, gitgide daha fazla toprağa gömülürken, bir yandan tepeciğin arkasında bir yerlerde-göremediğimiz- deliğinde yaşayan kocası Willie'yle sürekli konuşarak, bir yandan anımsayarak, bir yandan da yanında duran çantasından çıkardığı günlük bakımına yarayan eşyalarını kullanarak kendi varoluşuyla/yaşamıyla kurduğu umarsız ilişki. Winnie'nin nesnel durumunun tüm olumsuzluğuna karşın bilinç düzeyinde sürekli yineleyerek dile getirdiği "mutluluğu" acı bir tersinleme yaratır. Dolayısıyla, olay dizisinin akışı boyunca, Winnie'nin hoşnutluğunu belirttiği anlar, art arda dizilerek dramatik eylemi ve oyunun asal anlamını oluştururlar. (bkz. Tablo 11/a,b) İkinci perdenin başında gördüğümüz durum değişikliği, yani Winnie'nin bu kez boğazına dek gömülmüş olması, birinci perde boyunca ufak tefek değişikliklerle tekdüze bir şekilde birbirini izleyen durumlardan oluşan dramatik eylemde bir düşüş yaratır. İkinci perde boyunca bir süre aynı düzeyde devam eden eylemde, Willie'nin ortaya çıkışı ve özellikle yüzündeki mutluluk ifadesini gören Winnie'nin sarsılmasıyla ikinci düşüş

¹⁶⁴ A.g.y., s. 94.

ve finalde uyanma ziliyle yeniden gözlerini açan Winnie'nin Willie'ye bakıp susması ile üçüncü düşünüş ortaya çıkar.

C. Yargı:

Olay dizisinin akışı gibi, eylemin gelişimi de doğrusaldır. Bu da absürd oyunlarda eylemin hareket tarzının yalnızca dairesel ya da doğrusal değil, iki şekilde de olabileceği tezimizi desteklemektedir.



Şekil 11

Zil çalar, Winnie gözlerini açar, boğazına dek toprağa gömüldür. Birinin hala kendisini gözetmesinin mükemmel olduğunu söyler.	Winnie yüzünün ve yüzündeki organlarının kendisinde kalmasının muflu bir şans olduğunu söyler.	Winnie çantası, yer, gök, şemsiye, göl ve kamışların da geride kalmasından hoşnutur.	Winnie ara sıra duyduğu seslerin nime olduğunu düşünür, seslerin olduğu günler muflu günlerdir.	Winnie kafasının içindeki bağırtıların rüzgar gibi gelip gittiğini, bunun da mükemmel olduğunu düşünür.	Winnie sonsuz karanlık bir geleceğin ve sonu gelmeyen kapkara bir gecenin muflu bir şans olduğunu düşünür.	Willie ortaya çıkar, çok şıkır ve emekleyerek yerler ilerler.	Willie'nin yüzündeki mufluluk ifadesi Winnie'yi sarsar.	Willie emekleyerek Winnie'nin bulunduğu yere ulaşmaya çalışır, başaramaz.	Willie Winnie'ye seslenir. Winnie'nin yüzünde bir mutluluk belirir. O günün muflu bir gün olacağını söyler.	Winnie şarkısını söyler, gözlerini kapar.	Zil çalınca gözlerini açan Winnie gülümser, önüne bakar. Bakışlarını Willie'ye çevirir. Susar.
--	--	--	---	---	--	---	---	---	---	---	--

Tablo 11/b - Mutlu Günler - 2.Perde 'de dramatik eylem.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Zil çalar, Winnie uyanır. Beline dek toprağa gömülmüştür. Tepede yakıcı bir güneş vardır. Güzel bir gün olduğunu söyleyerek dua eder.		Yanında duran çan- tasından arada bir eşyalarını alarak günlük uğraşına başlar.	Winnie acılarına katlanabilirse insanın her gün yeni birşeyler öğrenebile- ceğini söyler.	Tepecğin arkasındaki Willie, hiç durmada konuşan Winnie'yi ilk kez yanıtlayınca Winnie bunun mutlu bir gün olduğunu düşünür.	Winnie, Willie'nin kendisini işittiğini belirtmesi üzerine ona iyiliğinden dolayı teşekkür eder.	Winnie ve Willie birlikte kaygısızca gülerler. Winnie buna memnun olduğunu söyler.	Winnie Willie'nin her zamanki deliğinde olmasından ve etraf- larındaki hiçbir şeyin büyümeme- sinden mem- nun olduğunu söyler.	Winnie koşullara uyum sağladığı için ter- lemenin azalması nın harika olduğunu söyler.	Winnie eşyalarının durumlarının bile değiş- mediğini, insanın hiç bir şey yap- mayacağını ve bunun harika oldu- ğunu söyler.	Willie müzik kutusunun ezgisini tekrarlar, Winnie günün mutlu bir güne dönüştüğü- nü söyler.	Winnie "besi domuzu"nun ne olduğunu sorduğunda Willie kendisini yanıtlayınca çok mutlu olduğunu söyler.

Tablo 11/a - Mutlu Günler - 1. Perde'de dramatik eylem.

SONUÇ

Yaşamın özü olan eylem, doğası gereği mimetik bir sanat olan dram sanatının da temelidir. Dram sanatının gelişim süreci içerisinde eylem, önceleri olayların belli bir neden-sonuç dizgesine bağlı olarak art arda sıralanmasıyla, modern ve modern sonrası zamanlarda ise düpedüz eylemsizliğe dönüşerek, yapı içindeki temel öge olma özelliğini daima korumuştur. Eylemin belirleyiciliğinin nedeni nedir? J.P. Sartre, insanın ancak eylemiyle tanımlanabileceğini söyler. İnsanla gerçekleştirilen bir sanat olan tiyatronun da, ele aldığı insanlık durumlarına dair dolaylı ya da açık bir ileti oluşturabilmek için *eyleyen/eylemeyen/eyleyemeyen* insana gereksinmesi vardır. Eylem anlamı yaratmanın başlıca yoludur. Bu bakımdan dramatik tasarımda eylem ve olay dizisi bağlamı yaşamsaldır. Çünkü aktif durumlardan oluşan eylemin ortaya çıkışı ve gelişim süreci, asal olarak anlamın ortaya çıkmasını ve gelişerek tamamlanmasını sağlamaktadır. Pasif durumlar ve dokuyu zenginleştiren simge, motif, atmosfer vb. diğer öğeler, konuları ve işlevlerine göre anlamı tamamlarlar.

Dramatik eylem olay dizisinin omurgasıdır, taşıyıcı sistemidir. Bu açıdan sağlam bir dramatik tasarımın anahtarı, sağlam bir eylem tasarımıdır. İyi bir eylem tasarımı, derme çatma bir olay dizisinden diyalog düzenine geçişin yarattığı/yaratacağı aksaklıkları önleyebilir.

Dramatik eylem, olay dizisinin derin dinamiğidir. Yani hareket tarzı ve yönü bakımından benzeşirler. Buna göre başlıca iki hareket tarzı ortaya koyulabilir: Doğrusal ve dairesel. Doğrusal hareket kendi içinde pek çok alt türe ayrılabilir. Doruk noktası içeren geleneksel yapıli oyunlarda kesintisiz doğrusallık, açık biçim oyunlarda kesintili, dallanmalarla yayılma gösteren bir doğrusallık, neden-sonuç dizgesinin yok olduđu oyunlarda (gerilimin yarattığı yükselme ve düşmeden yoksun) bir çizgi boyunca ilerleyişe indirgenmiş bir doğrusallık görülür. Dairesel hareket ise yalnızca absürditeyi gösterir. Dramatik eylemin hareket tarzına bakarak oyunun hangi tiyatro türü içinde yer aldığına karar verebilmek mümkündür. Bu konuda değinilmesi gereken bir diğer nokta, eylemin türsel sınırlılığına karşın, olay dizisinin sonsuz çeşitlilikte karşımıza çıkabilmesidir. Başka bir deyişle dramatik eylem

açısından bakıldığında oyunlar benzeşebilir; onlara özgün niteliklerini kazandıran olay dizisidir. Olay dizisi oyunun kimliğidir. Sözelimi dramatik eylemin hareket tarzı açısından bakıldığında, Shakespeare tragedyalarının hemen tümü ortak özellikler gösterirler. Diğer taraftan bu oyunların tümü kendilerine özgü yapıtlardır. Onların böylesine benzer ve böylesine farklı olmalarını sağlayan şey, dramatik eylem-olay dizisi bağlamıdır.

Çalışmamda ulaştığım sonuçların, özellikle sınıflandırmaların, genel olarak bir akıl yürütme ve yorum yapma sürecine dayalı olan oyun inceleme alanına belli bir kolaylık getireceğine inanıyorum. Oyun yazarlığı eğitimi konusunda ise, yazar adaylarını kendi seslerine ve renklerine götürecek yolları bir parça aydınlatabilmiş olmayı diliyorum. Algılamayı kolaylaştıracağına ve daha kalıcı kılacağına olan inancımdan dolayı, mümkün olduğunca görsel malzeme üretmeye özen gösterdim.

Bir tiyatro oyununu izlemek ve incelemek, son derece farklıdır. Belli sınıflandırmalar yapmak, tanımlar ve kavramlar geliştirebilmek, yani bilgi üretebilmek için inceleme çalışmalarına çok gereksinme duyulur. Bu türden herhangi bir çalışmanın sonucunda bir oyunu tanımlamak ve sınıflandırmak gereklidir; ancak bir tiyatro oyununun tümel gerçekliği göz önüne alındığında, bu hiçbir zaman tatmin edici değildir. Çünkü bir oyun yaşayan bir şeydir; her zaman birden çok anlam katmanı barındırır; bu katmanlar oyunun ele alındığı döneme göre sınırsız pencereler açabilirler ve oyun ancak onu izleyenin bilincinde tamamlanır. Bu yapı, yorum için sonsuz olanaklara kapı açar. Oyun inceleme yöntemleri, farklı yaklaşımlar ve kavramlar, bu kapılar için yalnızca birer “anahtar” niteliği taşırlar. Kapıyı açanın içerde neler göreceği, onun yaratıcılığına bağlıdır. Yorumda tutarlı olmak için her seferinde bir kapıdan girmek zorundayız. Yine de bu yapıtların çok katmanlı doğaları, bizi, belli bir yorumda takılıp kalmak yerine, hep yeni bakış açıları keşfetmeye zorlar. Çünkü bunun mümkün olabilmesi bile başlı başına kışkırtıcı bir güçtür. Dramatik eylem yorumlama sürecinin en güvenilir kılavuzudur. Bize olay dizisi, kişileştirme ve diyalogun yarattığı büyü, ancak o oranda da kaotik dünyada, aklın ışığıyla yol gösteren dramatik eylemdir.

KAYNAKÇA

1. GENEL KİTAPLAR:

ARİSTOTELES, **Poetika**, Çev: İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, İstanbul 1983.

GUTZEN, Dieter, **Yazınbilime Giriş**, Çev: M. Rıdvan Tatlıcı-Şener Bağ, Atatürk Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Yayınları, Erzurum 1998.

KAGAN, Moissej, **Güzellik Bilimi Olarak Estetik ve Sanat**, Çev: Aziz Çalışlar, Altın Kitaplar, İstanbul 1982.

THOMSON, George, **Aiskhylos ve Atina**, Çev: Mehmet H. Doğan, Payel Yayınları, İstanbul 1990.

2. MESLEK (TİYATRO) KİTAPLARI:

BAKER, George Pierce, **Dramatic Technique**, Da Capo, New York 1996.

BECKSON, Karl-GANZ, Arthur, **Literary Terms**, Andre Deutsch, London 1990.

BENTLEY, Eric, **The Life of Drama**, Atheneum, New York 1970.

BOULTON, Marjorie, **The Anatomy of Drama**, Routledge, London 1988.

BRAUNECK, Manfred – SCHNEİLİN, Gerard, **Theater Lexikon**, Rowohlt Enzyklöpaedie, Hamburg 1992.

BRECHT, Bertolt, **Deneyisel Tiyatro**, Çev: Kaya Öztaş, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara 1981.

Brewer's Theater, HarperCollins Publishers, London 1994.

CADDEN, John, **Drama Appreciation For A-Level**, Hodder and Stoughton Ltd, London 1992.

CASSADY, Marshall, **Characters in Action**, University Press of America, 1984.

ÇALIŞLAR, Aziz, **Gerçekçi Tiyatro Sözlüğü**, Kültür Yayınevi, İstanbul 1978.

- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara 1995.
- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1993.
- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Oyunları Sözlüğü 1**, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1994.
- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatronun ABC'si**, Simavi Yayınları, İstanbul 1993.
- DAWSON, S. W., **Drama and Dramatic**, Methuen, London and New York 1984.
- EFE, Fehmi, **Dram Sanatı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1992.
- EGRİ, Lajos, **Piyas Yazma Sanatı**, Çev: Suat Taşer, Yazko Yayınları, İstanbul 1982.
- ELAM, Keir, **The Semiotics of Theatre and Drama**, Methuen, New York 1980.
- ESLINN, Martin, **Absürd Tiyatro**, Çev: Güler Siper, Dost Yayınları, Ankara 1999.
- EVVEN, Frederic, **Bertolt Brecht: His Life, His Art, His Times**, Acitadel Press Books, New York 1992.
- GOOCH, Steve, **Oyun Yazmak**, Çev: Filiz Ofluoğlu, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1998.
- HODGSON, Terry, **The Drama Dictionary**, New Amsterdam Books, New York 1988.
- HORNBY, Richard, **Drama, Metadrama and Perception**, London and Toronto: Associated University Press, 1986.
- İPŞİROĞLU, Zehra, **Tiyatroda Yeni Arayışlar**, Düzlem Yayınları, İstanbul 1992.
- İPŞİROĞLU, Zehra, **Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik**, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1996.
- MACGOWAN, Kenneth, **A Primer of Playwriting**, Dolphin Books, New York 1962.
- MOBLEY, Jonnie Patricia, **NTC's Dictionary of Theatre and Drama Terms**, National Textbook Company, Chicago 1992.

NAGELBERG, M. M., **Drama in Our Time**, Harcourt, Brace & World, Inc., USA 1948.

NUTKU, Hülya, **Oyun Yazarlığı**, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1999.

NUTKU, Özdemir, **Dram Sanatı**, Kabalcı Yayınevi, 3. Baskı, İstanbul 1998.

NUTKU, Özdemir, **Dünya Tiyatrosu Tarihi 2**, Remzi Kitabevi, İstanbul 1985.

NUTKU, Özdemir, **Gösterim Terimleri Sözlüğü**, TDK Yayınları, Ankara 1983.

NUTKU, Özdemir, **Modern Tiyatro Akımları**, Dost Yayınları, Ankara 1963.

NUTKU, Özdemir, **Oyun Yazarı**, İzlem Yayınları, İstanbul 1965.

NUTKU, Özdemir, **Tiyatro Yönetmeninin Çalışması**, 2. Baskı, Dokuz Eylül Üniversitesi Yayınları, İzmir 1991.

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

ŞENER, Sevda, **Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul 1997.

TENNYSON, G.B., **An Introduction to Drama**, Holt, Rinehart and Winston, New York 1967.

TILLEY, Allen, **Plot Snakes and the Dynamics of Narrative Experience**, University Press of Florida, USA 1992.

TUNCAY, Murat, **Dramatik Olan**, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir 1992.

TUNCAY, Murat, **Dramaturgi Çalışmalarında Çözümleme ve Bir Yöntem Önerisi**, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları, İzmir 1992.

YÜKSEL, Ayşegül, **Samuel Beckett Tiyatrosu**, YKY, İstanbul 1992.

3. MAKALELER

ANAMUR, Hasan, “İonesco ve Tiyatrosu”. (Eugene İonesco, **Toplu Oyunları 2**, Çev: Hasan Anamur, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1997.)

ANAMUR, Hasan, “*Kel Kantocu*”. (Eugene İonesco, **Toplu Oyunları 2**, Çev: Hasan Anamur, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1997.)

- BEHRAMOĞLU, Ataol, “Oyun Yazarı Olarak Anton Çehov”. (Anton Çehov, **Bütün Oyunları**, Çev: Ataol Behramoğlu, Adam Yayınları, İstanbul 1984.)
- BRECHT, Bertolt, “*Kafkas Tebeşir Dairesi* Üzerine Notlar”. (Bertolt Brecht, **Kafkas Tebeşir Dairesi**, Çev: Can Yücel, İzlem Yayınları, İstanbul 1980.)
- DİLMEN, Güngör, “*Antigone* Tragedyası”. (Aiskhülos, Sofokles, **Eski Yunan Tragedyaları 1**, Çev: Güngör Dilmen, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1997.)
- DORT, Bernard, “Oluştugu Üzere Dünya”. (Bertolt Brecht, **Kafkas Tebeşir Dairesi**, Çev: Can Yücel, İzlem Yayınları, İstanbul 1980.)
- IRMAK, Osman Coşkun, “*Antigone* Üzerine”, **Antigone**, Trabzon Devlet Tiyatrosu Oyun Broşürü, 1998.
- NUTKU, Özdemir, “*Othello* Üzerine”. (Shakespeare, **Othello**, Çev: Özdemir Nutku, Remzi Kitabevi, İstanbul 1985.)

4. OYUNLAR:

- AİSKHÜLOS, SOFOKLES, **Eski Yunan Tragedyaları 1**, Çev: Güngör Dilmen, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1997.
- BECKETT, Samuel, **Tüm Kısa Oyunları**, Çev: Akşit Göktürk, Güven Turan, Şadan Aydın, Uğur Ün, Şerif Erol, Levent Mollamustafaoğlu, Mustafa Küpüşoğlu, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1993.
- BRECHT, Bertolt, **Bay Puntilla ve Uşağı Matti**, Çev: Adalet Cimcoz, İzlem Yayınları.
- BRECHT, Bertolt, **Kafkas Tebeşir Dairesi**, Çev: Can Yücel, İzlem Yayınları, İstanbul 1980.
- ÇEHOV, Anton, **Bütün Oyunları**, Çev: Ataol Behramoğlu, Adam Yayınları, İstanbul 1984.
- İBSEN, **Yapı Ustası Solness**, Çev: Avni Givda, MEB Yayınları, İstanbul 1946.
- İONESCO, Eugene, **Toplu Oyunları 2**, Çev: Hasan Anamur, MitosBoyut Yayınları, İstanbul 1997.
- İstanbul 1992.
- İstanbul 1993.

KLEIST, **Kırık Testi**, Çev: Hayrullah Örs, MEB Yayınları, İstanbul 1990.

MAETERLİNCK, Maurice, **Çağrılmadan Gelen**, Çev: Memet Fuat, De Yayınevi, İstanbul 1962.

SHAKESPEARE, **III. Richard**, Çev: Berna Moran, Adam Yayınları,

SHAKESPEARE, **Macbeth**, Çev: Sabahattin Eyüboğlu, Remzi Kitabevi,

SHAKESPEARE, **Othello**, Çev: Özdemir Nutku, Remzi Kitabevi, İstanbul 1985.

