



**NOH VE KABUKİ TİYATROSUNUN CİNSİYET KAVRAMI BAĞLAMINDA
İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

Emine GÖRE

Eskişehir 2024

T.C.
ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
TİYATRO SANAT DALI

NOH VE KABUKİ TİYATROSUNUN CİNSİYET KAVRAMI BAĞLAMINDA
İNCELENMESİ

HAZIRLAYAN
EMİNE GÖRE

DANIŞMAN
DR. ÖĞR. ÜY. SİMTEN DEMİRKOL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Haziran 2024

JÜRİ ÜYELERİ VE ENSTİTÜ ONAY SAYFASI

Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat, Tiyatro Sanat Dalı Bitirme Çalışması öğrencisi Emine GÖRE'nin hazırladığı “Noh ve Kabuki Tiyatrosunun Cinsiyet Kavramı Bağlamında İncelenmesi” başlıklı bitirme çalışması tarihinde aşağıda imzaları olan jüri tarafından Bitirme Çalışması olarak kabul edilmiştir.

Unvanı Adı-Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı) :

.....

Üye :

.....

Üye :

.....

Enstitü Müdürü

ÖZET

Bu çalışma, Noh ve Kabuki tiyatrolarının cinsiyet kavramı bağlamında incelenmesi üzerine gerçekleştirilmiş, Noh ve Kabuki tiyatrolarını oluşturan dönemler, geleneksel Japon tiyatrosu ve spesifik olarak Noh ve Kabuki tiyatrolarındaki erkek ve kadın oyuncuların rolleri incelenmiştir. Temelde, Japon kültürünün, Japon tiyatrosunu nasıl etkilediği ve bu etkilerin nelere yol açtığı araştırılmıştır. Edo- Bakufu yönetimi sebebiyle Kabuki'nin yasaklanması sonucu ortaya çıkan cinsiyet rollerindeki karmaşa üzerine kısa ve öz bir bakış gerçekleştirilmiştir. Tokugawa- Edo döneminden önceki dönemlerde ise, geleneksel Japon tiyatrosunun oluşumuna katkı sağlayan dönemler üzerine inceleme yapılarak, bu dönemlerdeki oyunların Noh ve Kabuki'ye etkileri araştırılmıştır. Çalışma boyunca Noh ve Kabuki tiyatrolarındaki erkek oyuncuların oynadıkları kadın rolleri ve erkek oyuncuların oynadıkları erkek rolleri incelenmeye çalışılmıştır. Çalışmanın başlangıcından sonuna kadar Noh ve Kabuki tiyatrolarındaki cinsiyet konusu açıklanmaya çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Onna, Cinsiyet, Geleneksel Japon Tiyatrosu

ABSTRACT

In this work, analysis of Noh and Kabuki theater in the context of gender concept, the periods that make up Noh and Kabuki theaters, traditional Japanese theater, and specifically the roles of male and female actors in Noh and Kabuki theaters. Basically, how Japanese culture has influenced Japanese theater and what these influences have led to has been investigated. A brief overview of the confusion in gender roles that arose as a result of the banning of Kabuki due to the Edo-Bakufu rule. In the periods before the Tokugawa-Edo period, the periods that contributed to the formation of traditional Japanese theater were examined and the effects of the plays of these periods on Noh and Kabuki were investigated. Throughout the work, female roles played by male actors and male roles played by male actors in Noh and Kabuki theaters were tried to be examined. From the beginning to the end of the work, the issue of gender in Noh and Kabuki theaters was tried to be explained.

Keywords: Onna, Gender, Traditional Japanese Theater

TEŞEKKÜR

Çalışma süresi boyunca cevabını bulamadığım her soru için sabırla bana yardımcı olmaya ve beni doğru kaynaklara yönlendirmeye çalışan değerli danışmanım Dr. Öğr. Üy. Simten Demirkol'a çok teşekkür ederim. Her zaman desteklerini üzerimde hissettiğim değerli aileme, bana inanmayı bırakmadıkları için teşekkür ederim. Uzun yıllardır hayatımda olan ve gelecekte de hayatımda olmasını dilediğim, tez dönemim boyunca ağlamama katlanan değerli dostum Elif Demirci'ye ve her karanlığa baktığımda bana ışık tutmaya çalışan değerli dostum Tarık Dalkılıç'a çok teşekkür ederim. Bir daha yollarımızın ne zaman kesişeceğini bilmediğim biricik sınıf arkadaşlarım Sermin Şenol ve Melis Nur Ölçersoy'a, geçirdiğimiz ders dönemlerimiz boyunca bana yardımcı oldukları için çok teşekkür ederim.

.../.../2024

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmamın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

.....

(İmza)

.....

(Öğrencinin Adı Soyadı)

İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİ VE ENSTİTÜ ONAY SAYFASI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRSELLER DİZİNİ	viii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Amaç	2
1.3. Önem.....	2
1.4. Sınırlılıklar	3
1.5. Yöntem.....	3
2. Japonya’da Sanatı ve Kültürü Oluşturan Dönemlerin İncelenmesi	4
2.1. Heian Dönemi Öncesi ve Sonrası Dönemler	5
2.2. Tokugawa – Edo Dönemi	12
2.2. Meiji Restorasyonu	17
3. Geleneksel Japon Tiyatrosunun İncelenmesi.....	21
3.1. Noh – Kyogen Tiyatrosu	27
3.2. Kabuki Tiyatrosu	38
3.3. Bunraku ve Rakugo Tiyatrosu.....	43
4. Noh ve Kabuki Tiyatrosunda Cinsiyet Kavramının İncelenmesi	50
4.1. Tiyatroda Cinsiyet Kavramı	50
4.2. Noh Tiyatrosunda Cinsiyet Kavramı	53
4.2.1. Noh Tiyatrosunda Erkek oyuncu	53
4.2.2. Noh Tiyatrosunda Onnamono	56
4.3. Kabuki Tiyatrosunda Cinsiyet Kavramı	60
4.3.1. Kabuki Tiyatrosunda Kabuki-mono	61
4.3.2. Kabuki Tiyatrosunda Wakashu	64
4.3.3. Kabuki Tiyatrosundaki Aragoto	66
4.3.4. Kabuki Tiyatrosunda Onnagata.....	70
5. Sonuç	76
Kaynakça.....	79
Özgeçmiş.....	89

GÖRSELLER DİZİNİ

<i>Görsel 1. Kagura Maskeleri.</i>	<i>22</i>
<i>Görsel 2. Ana Karakter ve Oni 'nin olduğu bir sahne. Kagura Kostümü örneği.</i>	<i>24</i>
<i>Görsel 3. Noh Maskeleri.....</i>	<i>29</i>
<i>Görsel 4. Noh Kostümleri.</i>	<i>31</i>
<i>Görsel 5. Bunraku Oynatıcıları</i>	<i>45</i>
<i>Görsel 6. Rakugo Performansı.....</i>	<i>48</i>
<i>Görsel 7. Noh kostüm ve Maskeleri</i>	<i>55</i>
<i>Görsel 8.-9.-10. Oni Erkek, Oni Kadın, Oni Görsel Tasviri</i>	<i>56</i>
<i>Görsel 11. Onna- Mono Sahnede (Galia Gabrovska, Onna-Mono).....</i>	<i>64</i>
<i>Görsel 12. Izumo no Okuni (Galia Gabrovska, Onna-Mono).....</i>	<i>69</i>
<i>Görsel 13. Kabuki-mono görünümü.....</i>	<i>70</i>
<i>Görsel 14. Wakashu ve Nenja.....</i>	<i>73</i>
<i>Görsel 15. Wagato ve Aragoto.....</i>	<i>74</i>
<i>Görsel 16. Ichikawa Kumehachi, Onna Yakusha Rolünde.....</i>	<i>77</i>
<i>Görsel 17. Onnagata.....</i>	<i>81</i>

1. GİRİŞ

1.1. Problem

Geleneksel Japon tiyatrosunun Nara döneminde Kagura dansı ile başladığı bilinmektedir. Ancak Asya tiyatrosu araştırmacılarına göre, geleneksel Japon tiyatrosu Çin temelli Gigaku, Bugaku ve Sangaku ile başlamıştır. Japon kültüründe sıklıkla Çin temelli oyunculuk ve yazarlık konuları yer almaktadır. Çin'den gelen kültürün, Japon kültürünü etkilememesi için Erken Heian döneminde Japon alfabesinin (Kanji) oluşturulduğu ve Japon sanatına ağırlık verildiği bilinmektedir. Çin'den alınan tiyatro ve sanat türleri, Japon kültürüne uyarlanmaya çalışılmıştır.

Noh ve Kabuki tiyatrolarının da geleneksel Japon tiyatrosu içinde yer alan alt türler oldukları bilinmektedir. Bu türlerin ve diğer geleneksel Japon tiyatrosu türlerinin neden ve nasıl oluştuğu çalışma boyunca araştırılacaktır. Çalışmada öncelikli olarak ele alınan konu, Noh ve Kabuki tiyatrolarındaki cinsiyet rolleri ve erkeklerin neden kadın rolleri oynadığıdır. Söz gelimi, kadın oyuncuların Kagura dansı dışında performanslarda yer almadıkları bilinmektedir. Ayrıca Noh tiyatrosunun başlangıcına kadar Tanrıçalar dışında Japon tiyatrosunda bir kadın karakter oluşturulmamıştır. Noh tiyatrosu ile deli kadın, aşık kadın, soylu kadın, saray hanımı, onna-mono gibi kadın karakterler oluşturulmuş ve erkekler tarafından icra edilmiştir. Ayrıca Kabuki tiyatrosu ile diğer kadın rollerinin yanına Onnagata, Onna Yakusha, Kageha gibi kadın rolleri ve oynama stilleri de eklenmiştir. Bu çalışmada Noh ve Kabuki tiyatrolarında erkeklerin oynadığı kadın rolleri, neden bu rolleri erkeklerin oynadığı, kadın oyuncuların oynadığı kadın rolleri ve cinsiyet konusu araştırılacaktır. Dünyanın farklı yerlerinde olduğu gibi, Japonya'da da çeşitli tarihsel dönemlerde cinsiyetler arası eşitsizlik görülmektedir. Bu durumun etkileri Japon tiyatrosu içinde de dikkat çekmektedir. Söz gelimi Kabuki tiyatrosu performanslarında kadın oyuncuların yer alması Bakufu yönetimi tarafından ahlaksızlıkla suçlanıp yasaklanmış ve kadın oyuncular sahneden tasnif edilmişlerdir. Bu sorunun nedeni çalışma boyunca tiyatrodaki cinsiyet konusu bağlamında araştırılacaktır.

Geleneksel Japon tiyatrosunda kültürün ve şogunluğun önemi nedir? Geleneksel Japon tiyatrosunun gelişimine kadın oyuncular, yönetmenler fayda sağlamışlar mıdır? Geleneksel Japon tiyatrosu tarihi boyunca yalnızca erkekler mi oyunculuk

yapabilmişlerdir? Kadın oyuncu gruplarının oluşmasına kimler yardımcı olmuştur? Kadın oyuncuların sahne yasağına rağmen oluşturdukları kadın grupları kimlerdir? Erkekler tarafından oynanan kadın rolleri nelerdir? Bu sorular çalışmada Noh ve Kabuki performanslarındaki cinsiyet kavramı incelenen temel konu olacaktır.

1.2. Amaç

Bu çalışmanın amacı Noh ve Kabuki tiyatrolarında erkek ve kadın rollerini keşfetmek, erkek oyuncuların neden kadın rollerini oynadıkları ve kadınların neden sahneden uzaklaştırıldığı tarihsel süreç içerisinde olacaktır. Çalışma boyunca temel soru olan Noh ve Kabuki tiyatrolarındaki cinsiyet rolleri ve cinsiyet kalıpları çözümlenmeye çalışılacaktır. Spesifik olarak Aragoto, Onna-mono, Wakashu, Kabuki-mono, Onnagata ve Onna Yakusha stilleri ve rolleri üzerinden hem Noh hem de Kabuki tiyatrolarındaki cinsiyet kavramının nasıl oluştuğu çözümlenecektir.

Belirlenmiş bu amaçlar doğrultusunda şu sorulara cevap aranacaktır:

- Noh ve Kabuki tiyatrolarının oluşumunda Japon tarihi ve kültürünün bir önemi var mıdır?
- Erkek oyuncular neden kadın rolleri oynamışlardır?
- Erkek oyuncular tarafından oynanan kadın rolleri nasıl icra edilmiştir?
- Kadın oyuncular tarafından oynanan kadın rolleri nasıl icra edilmiştir?

1.3. Önem

Geleneksel Japon tiyatrosunda kadın oyuncunun varlığı, kadın rolleri, erkek oyuncuların oynadıkları kadın rolleri bu çalışmanın temelini oluşturmaktadır. Bu temel doğrultusunda, çalışmanın önemi Japon tiyatrosundaki kadın- erkek rollerini, stillerini tanımaya ve tanıtmaya çalışmaktır. Bu araştırmanın, oyunculuk öğrencilerine, oyunculara ve tiyatro tarihinde cinsiyet konusunu araştıran diğer araştırmacılara bir kaynak olma özelliği taşıması umulmaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

Noh ve Kabuki tiyatrolarının cinsiyet kavramı bağlamında araştırılması amaçlanan bu çalışmada, Noh ve Kabuki tiyatrosunu oluşturan dönemler ele alınacaktır. Bu dönemlerde uygulanan ve geleneksel Japon tiyatrosunun oluşumuna katkı sağlamış diğer performans türleri üzerinden cinsiyet konusu ve oyunculuk stillerine değinilecektir. Erkek oyuncuların oynadığı roller, neden bu rolleri erkek oyuncuların oynadığı değerlendirilecek, kadınların oluşturduğu tiyatro gruplarında görülen oyunculuk stilleri incelenecektir. Bu oyunculuk stillerinin bugün halen oynanıp oynanmadığı konu içine dahil edilmemiştir. Günümüzde halen devam eden Noh ve Kabuki performansları değil yalnızca Tokugawa- Meiji dönemleri içindeki Noh ve Kabuki performansları bu araştırmada ele alınacaktır. Geleneksel Noh ve Geleneksel Kabuki performansları dışında kalan gruplar, oyunculuk stilleri ve roller çalışma içine dahil edilmemiştir.

1.5. Yöntem

Noh ve Kabuki tiyatrosu oyunculuğunun cinsiyet bağlamında araştırılmasını içeren bu çalışma, bir nitel vaka araştırmasıdır. Monografik bir çalışmanın gerçekleştirileceği bu araştırmada, Noh ve Kabuki tiyatrolarındaki oyunculuk stilleri ve cinsiyet rolleri bakımından incelenecek ve tarihsel süreç içinde erkek oyuncuların neden kadın rollerini oynamaya başladıkları, bu durumun nasıl gerçekleştiği neden-sonuç ilişkisi gözetilerek analiz edilecektir.

Çalışmanın içeriği itibariyle etik kurul onayının alınmasına gerek duyulmamıştır.

2. Japonya’da Sanatı ve K lt r  Oluřturan D nemlerin İncelenmesi

Japon tarihinin antik  a a kadar uzandı ı bilinmektedir. Arkeolojik  alıřmalar sonucu Japon sanatına, Jomon d nemine kadar eriřilmektedir. Jomon d neminde (M. . 1000-300) avcı bir toplum olarak yařayan Japon halkının, bu d nemde toprak  anaklar, tařtan aletler ve silah kullandıkları g r lmektedir. G n m zde bunlar, Japonya’nın sanat tarihinin geliřiminin izlenmesi ba lamında arkeolojik veri olarak kullanılmaktadır (Bkz. University of Pittsburgh Japanese Timeline, s.1-2). Bu d nemden sonra en b y k de iřimin, M. .300’l  yıllarda Yayoi d neminde oldu u g r lmektedir. Jomon ve Yayoi d nemleri arasında fark yok gibi g r lse de, Yayoi d neminde al ak arazide ıslak pirin  tarımının yapılması iki d nemi birbirinden ayırmak a ısından  nem arz etmektedir. Yayoi d neminin, Jomon d neminden ayıran bir di er  zelli in ise silah ve eřyalar i in bronz kullanımı oldu u g r lmektedir. W.G. Beasley “The Japanese Experience” adlı kitabında bu d nemi aktarırken ř yle s ylemektedir: “Kıta etkisinin bu g stergesi, Yayoi k lt r n n silahlar ve t ren eřyaları i in bronz kullanılması ile desteklenmektedir (W.G.Beasley, The Japanese Experience, s.8)”.

Jomon ve Yayoi d nemlerinde Japonya’nın yeni kurulmaya bařladı ı ve Japon halkının konum olarak yakın oldu u  lkelerin k lt rlerinden etkilendi i g r lmektedir. Nara d neminde (M.S. 710-784)  zellikle Kore,  in ve Hindistan gibi  lkelerin k lt rleri Japonya’yı etkilemiřtir (Bkz. Brockett, O., Hildy, J. F., Tiyatro Tarihi, s.260). Bu  lkeler arasında  in’den gelen Budizm inaniři, Japon k lt r n  besleyen ana  ge olarak g r lmektedir. Budizme dayalı performans sanatları –ki  o unlu u dans- yine  in k lt r nden, Japonya’ya ithal edilmiřtir. Bir  nceki c mlede bahsedilen danslar Gigaku ve Sangaku, Japonlar tarafından benimsenmiř ve saray bu dansların e itimi konusunda  zen g stermiřtir (Bkz. Brockett, Tiyatro Tarihi, s.260). Bu d nemde Gigaku, Bugaku ve Sangaku gibi t rler pop ler olsalar da, Kagura da unutulmamıřtır. Selen Korad Birkiye, “Kendi K lt r n  D n řt rmek” adlı makalesinde bu d nemin tiyatro bi emi olarak Kagura’dan bahsetmektedir. Birkiye, Kagura i in “konusunu tanrılardan alan ve din adamları tarafından ayin niteli inde yapılan g steriler olarak bilinmektedir” (Birkiye, S. K., Kendi K lt r n  D n řt rmek, s.3) demesine ra men,  zdemir Nutku, “D nya Tiyatrosu Tarihi 1” adlı kitabında “Bu dans, řinto tapına ında, kadın dans ılar tarafından yapılıyordu” demektedir (Nutku,  ., D nya Tiyatrosu Tarihi 1, s.122). Bu karřılařtırmada da g r ld  u  zere bu d nem performansları hakkında kesin konuřmak m mk n de ildir

ancak bu performans türleri gelecekte Noh dramasına temel oluşturmuşlardır. Diğer asya ülkeleri ile olan etkileşimin, Japonya'yı etkilediği görülmektedir. Erken Heian dönemine kadar Japonya'da bir hece alfabesi olmadığı bilinmektedir. Bu sebeple Japonlar, Çin'den öğrenilen yazı sistemini kendi dillerine adapte etmeye çalışmıştır. Bu durumun da beşinci yüzyıldan, dokuzuncu yüzyıla kadar sürdüğü görülmektedir (Bkz. Kato, S., Japon Edebiyatı Tarihi, s.28).

Nara döneminde, Japon halkının yerleşik hayata geçtiği ve Nara'yı başkent olarak belirledikleri görülmektedir (Bkz. W.G. Beasley, The Japanese Experience, s.30). Bir başkent olmasa da bu dönem için çığır açıcı bir yenilik olarak görülmektedir. Göçebe yaşamın sona ermesiyle birlikte Nara'ya yerleşen Japon halkı sanata ve edebiyata yönelmeye çalışmıştır. Söz gelimi Çin kültüründen alınan Gigaku, Bugaku ve Sangaku türü (bazı kaynaklarda kendinden sonra ortaya çıkan Sarugaku ile karıştırılmaktadır) gösteriler, hem sarayın hem de halkın eğlencesi olarak görülmektedir. Bu üç tiyatro biçiminden günümüze Bugaku ve Sarugaku kalmıştır. Bugaku, saray eğlencelerinde kullanılması ve saray tarafından benimsenmesi sebebiyle korunurken, Sarugaku ve Gigaku ise Noh tiyatrosunun temeli olarak kendini korumayı başarabilmiştir (Bkz. Brockett, O., Tiyatro Tarihi, s.260-261). Gigaku'nun biçim olarak tiyatro ve performans tarihinde önemli bir yeri olduğu görülmektedir. Kabuki, erotizm ve taşlama gibi konuların ele alındığı bir tür olarak görülmektedir ki Salz'ın aktardığına göre; "Gigaku parçaları hiciv, erotizm ve komik konular içerir (Salz, J., A History of Japanese Theatre, s.5)". Bu nedenle Gigaku hem maske ve sahneleme yöntemi yönünden Noh'a, hem de konu bakımından Kabuki'ye yardımcı olmuştur.

2.1. Heian Dönemi Öncesi ve Sonrası Dönemler

Nara döneminin sonlarına doğru başkent Nara'dan, Heian'a taşındığı görülmektedir. Bu taşınmayı Ronald Toby "Why Leave Nara" adlı makalesinde şöyle açıklamaktadır;

"Bazı akademisyenlere göre, Budizm'in devleti koruyucu işlevi, kaçınılmaz olarak din adamlarını politikaya çekti. Keşişlerin siyasi başarısı, Budizmin azalan prestijine katkıda bulundu ve Nara bürokratlarını başkent yerini değiştirmeye zorladı" (Toby, R., Why Leave Nara, s.332).

Bu olay sonrasında, başkent Nara'dan, Heian'a taşındığı görülse de, taşınma sebebinin yalnızca keşişler ya da tapınaklar olmadığı bilinmektedir. Aynı makalede Toby, Nara'ya 730-737 yılları arasında Çin'den gelen çiçek hastalığından bahsetmektedir (Bkz.

Toby, R., Why Leave Nara, s.333-334). Yeni başkentin Heian olarak tercih edilmesi, Çinlileşmenin (Çin'den alınan kültür öğelerinin, kıyafet stillerinin ve yazı stillerinin) terkedilmesine ve Japonya'nın kendi kültürünü oluşturmaya da katkı sağlamıştır (Bkz. Toby, R., Why Leave Nara, s.334).

Japonya'da Heian dönemi 7.-11. yüzyıllar arasında yaşanmıştır. Bu dönemde Japonya'nın özellikle Çin'e karşı bağımsızlık mücadelesi verdiği bilinmektedir (Bkz. Kato, S., Japon Edebiyatı Tarihi s.9). Bağımsızlık mücadelesi verilen bu yıllarda Japon edebiyatı ve sanatının geliştiği görülmektedir. Heian dönemi diğer dönemlere göre biraz daha gelişmiş gibi görülse de, bu dönemde kadın varlığının ikinci plana atıldığı bilinmektedir. Söz gelimi Laura Dimitrio ve Yoko Kimura'nın "Covering One's Face" adlı makalesinde kadınların toplum içinde yüzlerini örttükleri, hatta bazı kadınların ev içinde dahi yüz örtüleriyle dolandıkları aktarılmaktadır. Bunun sebebi olarak makalede, kadınların sosyal yaşamdan dışlanması ve ataerkilliğin, kadın üzerindeki baskısı olarak belirtilmiştir (Bkz. Dimitrio L., v. Kimura, Y., Covering One's Face, ss.371-391). Heian dönemi, modern topluma geçiş çabalarını içerse de, Nara döneminden kalan alışkanlıkların devam ettiği yukarıda adı geçen makalede belirtilmektedir. Kadınların ikinci plana atıldığı bu döneme yakından bakıldığında; kadınların sanatı etkiledikleri görülmektedir. Kato'nun "Japon Edebiyatı Tarihi" adlı kitabında, Heian'lı ev kadınlarının, Çince ve yeni gelişen Japon alfabesini kullanarak şiirler, günlükler tuttukları görülmektedir. Ancak bu dönemde Heian sarayının kadınların yaratıcı şiirlerine değil, geleneğe önem verdiği de bilinmektedir (Bkz. Kato, S., Japon Edebiyatı Tarihi, s.159). Kadınların bu dönemde ürettikleri eserlere ulaşan ve inceleme fırsatı bulan Kato, kadınların yazdığı şiirlerde kadın-erkek ilişkisine dikkat çekmeye çalıştığını belirtmektedir. Günümüzde tartışma konusu olan bu ilişki biçimine Heian'lı kadınlar o dönemde dikkat çekmiş ve geleceğe aktarım sağlamışlardır. Bu aktarım sayesinde Japon edebiyatı ilk filizini almıştır. Ancak Kato'nun aktarımına göre;

"Ayrıca tamamen kurumsallaşmış vaka şiiri dünyasında hangi değerlerin öncelikli olduğu hakkında son sözü söyleyenler kadınlar değil erkeklerdi. Hiçbir imparatorluk seçkisi, kadınlar tarafından derlenip düzenlenmediği gibi, vaka kavramı üzerine yazı yazan binlerce yazar arasında tek bir kadına rastlanmaz" (Kato, S., Japon Edebiyatı Tarihi, s.159).

Burada alıntıda da görüldüğü gibi, kadınlar, Japon edebiyatını etkilemiş olsalar da toplumda ve saray nezdinde ataerkil yönetim- kültür sebebiyle yok sayılmışlardır. Bu dönemde sarayda oynanan oyunlar incelendiğinde tez boyunca sıklıkla bahsedilecek olan

Onnagata kavramıyla karşılamaktadır. Henüz onnagata kavramının adı konulmamış olsa da, toplumsal yaşamda kadınların ikinci plana atılması sebebiyle sarayda oynanan oyunların çoğunluğunda kadın karakterler, erkekler tarafından oynanmaktadır (Bkz. Dimitrio L., v. Kimura, Y., *Covering one's Face*, s.393). Heian döneminde Budizm inancının toplumu etkilediği görülmektedir. Shigeta Shin'ichi'nin yazdığı "Onmyōdō and the Aristocratic Culture of Everyday Life in Heian Japan" adlı makalede, Heian dönemindeki aristokratların yaşamından ve Budizm'in yaşantıları nasıl etkilediğinden bahsetmektedir. Japon tarihinin büyük bir kısmında Budizm'in var olduğu görülmektedir. Budizm, Japonya'da sanatı, kültürü, tiyatroyu etkileyen etkenlerden biri olarak bilinmektedir. Japon edebiyatında ve özellikle Noh tiyatrosunda Budist inanç öğeleri görülmektedir (Bkz. Shin'ichi, S., *Onmyōdō and the Aristocratic Culture of Everyday Life in Heian Japan*, ss.65-77).

Heian döneminden sonra Kamakura döneminin (M.S. 1185 – 1333) geldiği bilinmektedir. Bu dönemin en belirgin özelliği savaşçı sınıfının (şogun) yükselişe geçmesidir. Kamakura dönemi, samurayların Heian'ı ele geçirmesi ve başkentin Kamakura'ya taşınması ile başlamıştır (Bkz. Aygöl, M., *Japonya'da Kamakura Dönemi Budizmi ve Manastır Kurumu*, s.3). Minamoto no Yoritomo Kamakura şogunluğunun kurucusu ve ilk şogun olarak bilinmektedir. Yoritomo ile ortaya çıkan şogunluğun Meiji Restorasyonuna kadar devam ettiği görülmektedir. Yeni yönetim kültür, sanat ve din gibi konulara değinmiş ve bunları değiştirmeye çalışmıştır. Ancak yeni kurulan okullarda da Heian'dan gelen anlayışın devam ettiği görülmektedir (Bkz. Aygöl, M., *Japonya'da Kamakura Dönemi Budizmi ve Manastır Kurumu*, s.4-6). Bu döneme kadar Japonya'daki güç dengesi klanlar arası değişirken bu dönemde Moğolların, Çin ve Japonya'ya saldırdıkları görülmektedir. Moğol saldırıları sebebiyle ülke dışına çıkılmadığı ve Güney Asya ile herhangi bir temasın yaşanmadığı da görülmektedir (Bkz. Şen, H., *Kubilay Han'ın Ordusu Karşısında Shikken (Naip) Hojo Tokimune*, s.985-986). Bu saldırılar sonucunda Kamakura döneminde, *Azuma Kagami* adlı bir kitabın yazıldığı görülmektedir. Bu kitabın Moğol ve Çin saldırılarına karşı Kamakura yönetiminin (Hojo ailesinin) tutumunu ve olası diğer savaşlar için geleceğe kayıt niteliğinde yazıldığı bilinmektedir. Kitap daha sonraki yıllarda yönetimden yönetime aktarılarak Tokugawa İeayasu'nun eline ulaşmıştır (Bkz. Kırkıl, E., Şen, H., *Kubilay Han Döneminde Moğol-Japon İlişkilerine Dair Japonca Kaynaklar Hakkında*, s.320-321).

Kamakura dönemindeki vekillik sisteminin dışında imparatorluk yönetim yapısında da düzenlemeler yapıldığı görülmektedir. Aristokratik hiyerarşiyi organize eden rütbelerin bulunduğu bu sistemin, 701 yılında yayınlanan Çin modeline dayalı Taiho Kanunu'ndan örnek alınarak düzenlendiği görülmektedir (Bkz. Deal, W.E., Handbook to Life in Medieval and Early Modern Japan s.89). Deal'in aktarımına göre; *"Sosyal statü, politik güç, ekonomik durum ve kısmen de yeteneğe dayanmanın yanında bu rütbe sistemi yapılanmasında asıl olarak klanların prestijini göz önünde bulundurmuştur"* (Deal, W. E., Handbook to Life in Medieval and Early Modern Japan, s.89-90). Japonların, Güney Asya'ya giderek ticarete başlamaları, Muromachi döneminin sonlarına doğru görülmektedir. Muromachi dönemi bazı kaynaklarda Asikaga dönemi (M.S. 1336 – 1568) olarak da adlandırılmaktadır. Muromachi Dönemi'nde Japonya'da yeni bir düzenin ortaya çıktığı görülmektedir. Söz gelimi Japonya'da bu dönemde zen bahçeleri gibi mimari alanında gelişmeler yaşanmış ve şehir yerleşimi zen estetiğine göre düzenlenmiştir (Bkz. Gök, A. v. Bingöl, B. Zen Bahçeleri, s.84-86). Bu düzen değişimi ile şehirlerin geliştiği ve yeni bir sınıf olan tüccar sınıfının öne çıktığı da görülmektedir (Bkz. Sicim, E., Japonya'nın Güney Asya ile İlk Temasları, s.240- 241). Tüccar sınıfının ticaret malzemesi olarak ipek kullandıkları ve ipek kumaşlarının özellikle daimyolar tarafından kullanıldığı bilinmektedir (Bkz. Sicim, E., Japonya'nın Güney Asya ile İlk Temasları, s.241). Asikaga ya da Muromachi dönemindeki kültür incelendiğinde; bu dönemde seramik ve resim alanında gelişme katedildiği görülmektedir. Söz gelimi Çin temelli (Zen Budizm'i) insan, hayvan, doğa figürlü resimler bu dönemde Japon sanatçılar tarafından sıklıkla kullanılmıştır (Bkz. Günay, R., Sinan'ın İstanbul'u, s.70).

Bu dönemde Japonya'daki tiyatro anlayışına kısaca göz atacak olursak; Muromachi dönemi Noh tiyatrosunun başlangıç dönemine denk gelmektedir. Bu bağlamda, Noh tiyatrosunun ilk atılımlarının bu yıllarda yapıldığı bilinmektedir. Daha çok saray kültürüne ait olan Noh, geleneksel Japon dramatik yapısını temsil etmektedir. Gelişmiş sahne tasarımı, sembolik maskeler ve yavaş tempolu performanslar, Noh biçiminin estetik zenginliğini göstermektedir. Noh sahne tasarımı konuya, maskeden karakter yaratımına kadar birçok konuda Zen Budizm'inden etkilenmiştir (Bkz. Salz, A History of Japanese Theater, s.45-47). Muromachi döneminde Noh tiyatrosu, kendine özgü dramatik ve karakter yapısıyla ön plana çıkmaktadır. Öne çıkan eserler arasında Zeami'nin "Takasago" adlı eseri ve "Aoi no Ue, Shojjo, Shakkyo" gibi diğer eserlerin yer aldığı görülmektedir (Bkz. Salz, A History of Japanese Theater, s.46).

Noh tiyatrosu, genellikle doğaüstü temaları, geleneksel Japon inançlarına ve mitolojisine dayalı hikayeleri konu almaktadır. Kyōgen, Noh tiyatrosuyla birlikte ortaya çıkan ve genellikle kısa komedi oyunlarını içeren bir diğer tiyatro türü olarak görülmektedir. Muromachi döneminin sonlarına doğru, tiyatronun Japonya halkı arasında geniş bir kitleye ulaştığı görülmektedir (Bkz. Salz, A History of Japanese, s.100-101).

Japonya'nın, Güney Asya'ya ilerlemesinin de, ipeğin önem kazanmasından sonra başladığı görülmektedir. On beşinci yüzyılın sonlarında kimonoların daha şatafatlı bir görünüm kazanmasıyla birlikte Japonya'da ipek üretimi ve ticaretinin para kaynağı haline geldiği görülmektedir. Ancak sonraki yıllarda Japonya, yüksek kalitede ipeği karşılayamaz hale geldiği için Çin'den ipek ithal edilmeye başlanmıştır (Bkz. Sicim, E. Japonya'nın Güney Asya ile İlk Temasları, s.240-241). İpek ticareti sebebiyle Japonya'nın, Güney Asya ile bir bağlantı oluşturduğu bilinmektedir. İpek ile başlayan ticari yakınlık daha sonraki yıllarda Endonezya dahil olmak üzere birkaç Güney Asya ülkesinde Japonya şehirleri kurulmasına dönüşmüştür. Japonya şehirleri, Japonya'nın bu ülkelerde sömürgecilik yaptığının göstergisidir. Söz gelimi kurulan Japonya şehirlerinde koloniler oluşturulduğu ve bu koloniler aracılığıyla yerel halkın sömürgeye maruz kaldığı görülmektedir (Bkz. Sicim, E., Japonya'nın Güney Asya ile İlk Temasları, s.253-254).

Azuchi-Momoyama dönemi (M.S. 1568 – 1600), Japonya tarihindeki önemli dönemlerden biri olarak bilinmektedir. Bu dönemde, savaşan devletler döneminin kapanışını ve Tokugawa şogunluğunun temelini atıldığı görülmektedir. Yine bu dönem, samuraylar ve krallık arası savaşın sonlandırılmasının kültürel zenginleşmeyi ve sanatsal faaliyetleri de getirdiği görülmektedir (Bkz. Jansen, M. B., The Making of Modern Japan, s.24-25). Oda Nobunaga'nın Japonya'daki liderliğinin, 1568'de Kyoto'yu ele geçirerek Ashikaga şogunluğunu devirmesiyle başladığı bilinmektedir. Oda Nobunaga'nın, Azuchi Kalesi'ni inşa etmesi siyasi gücünü pekiştirmek için yaptığı bir hamle olarak görülmektedir. Azuchi Kalesi'nin öneminden bahsedilecek olursa; Azuchi Kalesi, hem kültür merkezi hem de Krallığı koruyan bir kale olarak inşa edilmiştir. Yukarda da daha önce bahsedildiği gibi; Japonya'da yeni bir dönem başlayacağı zaman, başkent konumu değiştirilmiş, yeni mekanlar inşa edilmiştir. Bu durum, Japonya tarihi okuyucuları ve araştırmacıları açısından gücü eline alan kişinin bir güç gösterisi olarak algılanabilir. Azuchi Kalesi'nin, hem mimari açıdan etkileyici hem de sanat açısından bu dönem için bir kültür merkezi haline geldiği bilinmektedir. Bunun sebebi ise Nobunaga'nın kale

içerisine çay töreni evleri inşa ettirmesidir. Çay töreni evleri kültürel açıdan bir sosyal alanı oluştururken, mimari açıdan da gösterişi yansıtmaktadır (Bkz. Jansen, M., The Making of Modern Japan, s.26). Bu dönem için çay töreni evlerinin bir sosyalleşme alanı olduğunu, oradaki amacın yalnızca çay içmek değil, şiirler okumak, felsefe üzerine konuşmak için toplanılan bir alan olduğu bilinmektedir (Bkz. Jansen, M., The Making of Modern Japan, s.26-27).

Momoyama döneminde tiyatronun, Noh, Kabuki ve Kyōgen gibi geleneksel Japon tiyatro formları üzerinden ilerlediği ve geliştiği görülmektedir. Noh, Japonya'nın geleneksel tiyatro formlarından biri olarak bilinmektedir. Bu dönemde, Noh ustaları ve oyuncularının, performanslarına yeni bakış açıları ekleyerek ve teknikleri geliştirerek sanatlarını zenginleştirdiği görülmektedir. Japonya'da yönetici-bilgin olarak görülen siyasi güç bu dönemde samurayların yönetimi sebebiyle savaşçı-yönetici olarak değiştirilmiş ve topluma bu kişilerinin kabulü tiyatro sayesinde sağlanmaya çalışılmıştır. Tiyatro oyunlarında yer alan samuray- savaşçı karakterleri de bu dönem sonrasında yaygınlaşmıştır (Bkz. Jansen, M., The making of Modern Japan, s.104). Momoyama dönemi, Kabuki'nin gelişiminde bir geçiş dönemi olarak kabul edilmektedir ve bu tiyatro formunun Edo döneminde daha da popülerleştiği görülmektedir. Bu popülerleşmenin sebebi halkın sosyal ve siyasi anlamda yoksunluk yaşaması olarak değerlendirilebilir. Donald Shively'in aktarımına göre;

“Siyasi ve sosyal fırsatlardan mahrum kalan kasabalılar daha büyük zevklere yöneldiler ve gösterişli, grafiksel ve duygusal açıdan sınırsız bir tiyatro geliştirdiler. Bu form, şogunlardan oluşan askeri sınıfın, feodal beylerin ve üst düzey samurayların dramasıyla tezatlık gösteriyordu” (Shively, D., Bakufu versus Kabuki, s.326).

Kabuki formu, erotik metinli, gösterişli kostümlü ve maske makyajıyla yapılan performanslar ile bilinmektedir. Bu formda erkek oyuncuların da -bazı gruplar için kadın oyuncuların da (Onna Yakusha, Onna Kabuki gibi gruplardan Kabuki Tiyatrosu başlığında ayrıntılı bahsedilecektir)- hem erkek hem de kadın rollerini oynadıkları bilinmektedir (Bkz. Shively, D., Bakufu versus Kabuki, s.326-327). Bilindiği üzere Kyogen, bir komedi formudur. Bu form, izleyicilere hem dramatik hem de komik deneyimler sunmayı amaçlamaktadır. Yeni hikayeler, karakterler ve temaların, dönemin tiyatrosuna yansıdığı görülmektedir. Momoyama döneminde tiyatro sahnesinin ve kostümlerin gösterişli olduğu bilinmektedir. Bu dönem, Japonya tarihinde kültürel bir geçiş dönemi olarak görülmektedir. Bu görüşün sahne sanatları için de geçerli olduğu düşünülmektedir. Söz gelimi bu dönemden önce yapılan tiyatral formlar Gigaku, Sangaku

ve Bugaku metinsiz, performans olarak bilinse de bu dönem sonrasında metinli oyun formuna geçildiği görülmektedir (Bkz. Salz. J., A History of Japanese Theater, ss.82-95).

Bu dönemde, Nobunaga'nın ölümünden sonra Toyotomi Hideyoshi'nin, liderlik rolünü devraldığı görülmektedir. Hideyoshi de tıpkı Nobunaga gibi çay törenlerine ve çay seramiklerine değer veren bir lider olarak bilinmektedir. Japonya'da çay töreni seramiğinin bir kültüre dönüşmesi için Kore'den sıklıkla çömlek ve seramik ustaları getirdiği bilinmektedir (Bkz. Jansen, M., The Making of Modern Japan, s.27). Ancak Hideyoshi yalnızca Kore'den çömlek ve seramik ustaları getirmemiştir. Hideyoshi'nin Kore'ye sefer gerçekleştirdiği de bilinmektedir. Kore'ye yapılan seferler, Japonya'nın gücünü Asya'da gösterme çabası olarak da görülmektedir. Hideyoshi'nin yönetimi Japonya'da kültür ve aydınlanma yaşatsa da, ölümü sonrasında Japonya'nın kanlı bir savaş içine çekildiği görülmektedir. Turnbull'un aktardığına göre;

“Toyotomi Hideyoshi'nin en büyük derdi, bütün ümitlerini bağladığı çocuk yaştaki oğlu Hideyori'nin mirasını emniyete almaktı. Oğlunun çıkarlarını emniyete almak isteyen Hideyoshi, en sadık tabilerden beşiyle bir naipler meclisi oluşturdu. Bu seçilenler Tokugawa Ieyasu, pek de uzun bir ömrü kalmamış Kaga daimyosu Meada Tosh,,e, Kore seferinin sabık başkomutanı Ukita Hideie, ana Japon adası Honshu'nun batı kısmına hükmeden Mori Terumoto v Tohoku'da üslenmiş bulunan Uesugi Kegatsuydu. Bu beş kişi arasından geleceğin kralına naip seçilen kişi ise Tokugawa Ieyasu'ydu” (Turnbull, S., Tokugawa Ieyasu, s.30).

Hideyoshi, tahtını beş yaşındaki oğlu Hideyori'ye bırakırken, naip olarak Ieyasu'yu seçmiştir ancak Sekigahara Muharebesi'nde Tokugawa Ieyasu'nun muharebeden galip çıkarak ülkeyi birleştiren lider olarak öne çıktığı görülmektedir. Ieyasu'nun tahtı alması sonrasında Momoyama döneminin tamamen kapandığı ve Tokugawa- Edo döneminin başladığı görülmektedir (Bkz. Turnbull, S., Tokugawa Ieyasu, s.42). Azuchi-Momoyama dönemi, Japonya'nın kültürel gelişmeler açısından zenginleştiği bir dönem olarak görülmektedir. Bu dönemde sanat, ikebana, çay seremonisi ve Noh tiyatrosu gibi geleneksel sanat dallarında önemli ilerlemeler kaydedildiği bilinmektedir. Bu dönem, aynı zamanda lüks kıyafetler ve lüks yaşam tarzı ile de dikkat çekmektedir. Özellikle Çin ve Kore ile yapılan alışverişlerde ipek kumaşı en çok ithal edilen malzeme olarak kayıt altına alınmıştır (Bkz. Jansen, M., The Making of Modern Japan, s.69). Tokugawa Ieyasu'nun, Edo dönemini başlatarak ülkede uzun süreli bir barış ve istikrar dönemini başlattığı görülmektedir. Edo döneminin, 19. yüzyılın ortalarına kadar devam ettiği bilinmektedir.

2.2. Tokugawa – Edo Dönemi

Tokugawa dönemi (M.S. 1603 – 1868), Japonya'nın feodal beylik dönemlerinden biridir. Bu dönem, ülkenin savaştan bölgelerini birleştiren ve uzun süreli barışı sağlayan Tokugawa Ieyasu adlı liderin iktidara gelmesiyle başlamıştır.

Tokugawa dönemi, Japonya'nın en önemli dönemlerinden biri olarak bilinmektedir. Bunun sebebi ise, Japonya'nın, Tokugawa döneminde hem siyasal hem de kültürel olarak kendi kültürünü oluşturmuş olmasıdır. Söz gelimi Tokugawa Ieyasu ile başlayan bu dönemde Japonya, hem kendi kültür izolasyonunu koruyabilmiş hem de savaşçı ve daimyo sınıflarını kontrol edebilmiştir. Bu dönemin kurucusu olarak görülen Tokugawa Ieyasu'dan bahsetmek gerekirse; Ieyasu, erken modern Japonya'nın en önemli askeri ve siyasi insanlarından biri olarak bilinmektedir. Ieyasu'nun kazandığı zaferler sonucu, Tokugawa ailesinin iki yüz elli yıl boyunca Tokugawa şogunluğunu sürdürdüğü görülmektedir (Bkz. Turnbull, Tokugawa Ieyasu, s.56). Ieyasu'nun yaşamına kısaca bakıldığında; Ieyasu, Mikawa beyliğinin küçük daimyosu olan Matsudaira Hirotada'nın oğlu olarak dünyaya gelmiştir. Ancak, siyasi çıkarlar nedeniyle Oda Nobuhide'ye evlatlık olarak verildiği bilinmiştir (Bkz. Turnbull, Tokugawa Ieyasu, s.8). Nobuhide'nin ölümü sonrasında Ieyasu'nun evlatlık durumu geçersiz kabul edilmiştir. Bu durum sonrası Ieyasu'nun, babasının müttfeği olarak bilinen Imagawa ailesiyle birlikte yaşamaya başladığı ve burada savaş sanatları öğrendiği görülmektedir. Kısa bir zaman sonra ilk savaşına katıldığı bilinen Ieyasu, bu savaşta Imagawa ailesine ait olan bir kaleyi Nobunaga işgalinden kurtarmayı başarmış ve kendini savaşçı olarak kanıtlamıştır (Bkz. Turnbull, S., Tokugawa Ieyasu, s.9-10). Ieyasu'nun, bu ittifakı, eşi ve çocuğunun Imagawa ailesi tarafından rehin tutulmaya başlayana kadar sürdürdüğü bilinmektedir (Bkz. Turnbull, S., Tokugawa Ieyasu, s.12). Ieyasu'nun, bağımsızlığını kazanabilmek adına, Oda Nobunaga ile ittifak kurmaya çalıştığı görülmektedir. Turnbull'un aktarımına göre “Bu ittifak, Nobunaga'nın 1582'deki ölümüne dek sürecek verimli bir ortaklıktı.” (Turnbull, S., Tokugawa Ieyasu, s.13).

Ieyasu, aynı zamanda siyasal ve sosyolojik reformları ile de bilinmektedir. Ieyasu döneminde, Tokugawa hükümetinin Japonya toprakları tekrar pay etmeye çalıştıkları görülmektedir. Tokugawa hükümeti, daimyoları iyi ve kötü hizmete göre değerlendirmektedir. Söz gelimi daimyolar bir önceki hükümet döneminde toprak ağaları

olarak kabul edilip, yerleşik düzene geçmişlerdir. Ancak, Ieyasu bu düzenin itaatsizlik yarattığını görmüş ve bu düzene engel olmak istemiştir. Bu sebeple daimyoları kendi içinde üç gruba bölen Tokugawa hükümeti, birinci grubu şogunun akrabalarından, ikinci grubu sadık beylerden, üçüncü grubu ise savaş sırasında tarafsız, klan dış beyler olarak ayırmıştır. Bu düzen, Tokugawa hükümetine itaatsizliği önlemek ve iyi hizmetin ödüllendirilmesi için getirilmiştir (Bkz. Turnbull, Tokugawa Ieyasu, s.59). Tokugawa dönemi, Japonya'nın merkezi gücünün güçlendirildiği bir dönem olarak görülmektedir. Tokugawa döneminde şehirleşme artmış, ticaret canlanmış ve orta sınıfın yükseldiği görülmüştür (Bkz. Kazui, T., Foreign Relations During the Edo Period, ss.284-288). Tokugawa Ieyasu'nun başkent olarak Edo'yu seçmesi (şimdi Tokyo), dönemin önemli gelişmeleri arasında yer almaktadır.

Edo'nun başkent olmasının ardından, feodal beylerin dönüşümlü olarak Edo'da ve kendi bölgelerinde yaşamalarını gerektiren Sankin Kotai sistemi ile başkenti korumaya ve göçü düzenli hale getirmeye çalıştıkları görülmektedir (Bkz. Rozman, G., Edo's Importance in the Changing Tokugawa Society, s.100). Japonya, yabancılaşmayı sınırlayan bir politika olan Sakoku'yu (ülkenin izole olması) benimsemiştir. Bunun başlıca sebepleri arasında Çin'den ithal edilen kültür ve Çin'in, Japonya üzerine yaptığı baskı görülmektedir. Bu dönemde sadece Hollandalılar ve Çinlilerin limanlarda ticaret yapmasına izin verilmektedir (Bkz. Kazui, T., Foreign Relations During the Edo Period, s.284). Bu politikanın uygulanması, Japonya'nın kendi izolasyonunu başlatmak için bir adım olarak görülmektedir. Bu izolasyonun, içsel kültürel bir gelişimi teşvik ettiği ve Edo dönemi boyunca birçok kültürel yenilik ve dönüşümü beraberinde getirdiği görülmektedir. Söz gelimi, bu dönemde ukiyo-e gravür sanatı, haikyu şiiri ve Kabuki tiyatrosu gibi kültürel ve sanatsal ifade biçimlerinin popüler hale geldiği görülmektedir (Bkz. Jansen, M., The Making of Modern Japan, s.178-179). Edo, büyüklüğü ve çeşitliliği ile dikkat çeken bir şehir kültürüne ev sahipliği yapmıştır. Şehir yaşamının hızla değişen dinamiklerinin, geleneksel normlar ile modern eğlence arasında bir denge oluşturmasının toplumsal algıyı etkilediği bilinmektedir. Tokugawa dönemi, sanat ve kültürde büyük bir yükseliş dönemi olarak görülmektedir. Ukiyo-e gravürlerinin, Japon günlük yaşamının renkli tablolarını sunarak popüler hale geldiği, Haikyu şiirinin ise, kısa ve öz ifadeleriyle duygusal olarak halkı etkilediği bilinmektedir (Bkz. Jansen, M., The Making of Modern Japan, s.175-178).

Özellikle Noh ve Kabuki tiyatrosu gibi sanat formlarının bu dönemde popüler hale geldiği görülmektedir. Bu dönemde samuray sınıfı için Bushido (buşido) da halkın, kendi kültürünü kazanmasına yardımcı bir diğer form olarak bilinmektedir. Heian dönemi sonrasında, Meiji Restorasyonuna kadar, Japonya'da samuray sınıfının etkisi altında kaldığı, bazı kadınların savaşçı eğitimi alıp, silahlar kullanarak savaşa katıldıkları bilinmektedir (Tonomura, H., Women and Inheritance in Japan's Early Warrior Society, ss.595-609). Bu savaşçı kadınların, erkekleri savaşırken kendilerini savunmak veya ailelerinin onurunu korumak amacıyla eğitim aldıkları bilinmektedir. Onna Bugeisha terimi, Japonya'nın savaş tarihinde çeşitli dönemlerde ortaya çıkmıştır. Bu terim, Japon tarihindeki savaşçı kadınlar için kullanılan bir terim olarak bilinmektedir. Japonca'da Onna kadın, Bugeisha ise savaşçı anlamına gelmektedir (Bkz. Japonca Sözlük, <http://jptr.org/>). Onna Bugeishalar, yaygın olarak yay, mızrak, kılıç ve diğer geleneksel Japon silahları kullanma konusunda uzmanlaşmışlardır. Ayrıca, savunma amaçlı dövüş sanatları ve stratejik beceriler de geliştirdikleri bilinmektedir (Bkz. Nitobe, I., Buşido Japonya'nın Ruhu, s.103-108). Onna Bugeisha'lar genellikle samuray sınıfına mensup ailelerden gelmekte olup, samurai eğitimi alarak savaşa katılmaktadırlar. Ancak, her onna bugeisha'nın aynı değildir. Bazı Onna Bugeisha'lar bazıları savaş alanlarında aktif rol alırken, diğerleri savunma pozisyonlarında yer alarak kaleyi korumaktadırlar.

Onna Bugeisha'ların bilinen en önemli örneklerinden biri Tomoe Gozen'dir. Tomoe Gozen, Genpei Savaşı sırasında yaşamış ve samuray Minamoto no Yoshinaka'nın sadık bir hizmetkârı olarak savaşmıştır. Cesur ve yetenekli bir savaşçı olarak, birçok destansı hikâyeye konu olmuştur. Onna Bugeishalar, Japonya'nın savaş tarihinde sınırlı sayıda olmalarına rağmen becerileriyle tanınmışlardır. Onna Bugeisha'ların sayılarının ve etkilerinin yaşadıkları döneme ve bölgeye bağlı olarak değiştiği görülmektedir. Bu kadın savaşçıların (samurayların), Japon tarihindeki savaş ve çatışma dönemlerinde önemli roller üstlendikleri de bilinmektedir (Bkz. Brown, S., From Woman Warrior to Peripatetic Entertainer, s.183-184). Tomoe dışında diğer önemli Onna Bugeisha'lar arasında Hangaku Gozen ve Nakano Takeko gibi isimler bulunmaktadır (Bkz. Bohnke, C., Onna-Bugeisha, the Female Samurai Warriors of Feudal Japan, s.1). Onna Bugeisha'lar, sadece savaşçı yetenekleriyle değil, aynı zamanda toplumsal etkileriyle de bilinmektedirler. Cesaretleri ve kararlılıkları, Japon toplumunda kadınların güçlü ve etkili olabileceği fikrini güçlendirmektedir. Ayrıca, Onna Bugeisha'lar Japon sanat ve edebiyatında da önemli bir rol oynamaktadırlar. Ukiyo-e sanatçıları tarafından resmedilen sahneler ve

epik şiirlerde yer alarak, Japon kültüründe efsanevi figürler olarak bilinmektedirler (Bkz.Brown, S., From Women Warrior to Peripatetic Entertainer, ss.195-199). Onna Bugeisha'lar, Japonya'nın savaş tarihinde sınırlı sayıda olsalar da, savaş alanında sergiledikleri cesaret ve becerileriyle tarihsel bir miras bırakmaktadırlar. Bu kadın savaşçılar, sadece savaşın etkilerini hafifletmekle kalmayıp aynı zamanda Japon kültürüne ve toplumuna önemli katkılarda bulunmaktadırlar.

Tokugawa döneminde, Japon tiyatrosu da büyük bir gelişme ve çeşitlenme göstermiştir. Tezin bu bölümünde Tokugawa döneminde Japon tiyatrosunun toplumsal ve kültürel bağlamda nasıl algılandığını incelenecektir. Kabuki tiyatrosu, Tokugawa döneminde geniş kitlelere hitap eden ve halkın eğlencesinde merkezi bir rol oynayan bir tiyatro türü olarak bilinmektedir. Şehirlerdeki özel tiyatro binalarında veya açık hava sahnelerinde sahnelenen Kabuki performansları, renkli kostümleri, dramatik hikayeleri ve etkileyici sahnelemesiyle büyük ilgi görmüştür. Halkın günlük yaşantısından esinlenen Kabuki, toplumsal eğlence ve kültürel birleşim için önemli bir araç haline geldiği bilinmektedir (Bkz. Beasley, W., The Japanese Experience, s.181-183). Noh tiyatrosu, Tokugawa döneminde aristokrat sınıf tarafından beğenilen, geleneksel bir form olarak görülmektedir. Noh oyunları, geleneksel Japon mitolojisi ve tarihine dayanan derin sembolizmi içermektedir. Aristokratların katılımı ve destekleriyle Noh formu, geleneksel kültürün ve estetiğin korunması ve geçmişle bağlantının sürdürülmesi için bir platform olarak işlev görmektedir (Bkz. Deal, W., Medieval and Early Modern Japan, s.275-276). Tokugawa döneminde, popüler hikayeleri ve dramatik eserleri anlatan Joruri adlı bir tür gelişmiştir. Bu türün en bilinen alt türü ise kukla tiyatrosu olarak bilinen Bunraku'dur. Joruri ve Bunraku, geleneksel anlatıları ve dramatik öyküleri halka ulaştırmada etkili bir rol oynamaktadır (Bkz. Deal, W., Medieval and Early Modern Japan, s.279-280). Tokugawa döneminde tiyatronun, sadece bir eğlence biçimi değil, aynı zamanda toplumsal ve politik bir araç olarak da kullanıldığı görülmektedir. Kabuki'nin hükümet tarafından kısıtlandığı dönemler olduğu bilinmektedir. Bu kısıtlamalar, hükümet tarafından oyunların siyasi eleştiri barındırması sebebiyle yapılmıştır. Tokugawa döneminde Japon tiyatrosu, halk ve aristokrasi arasında bir köprü kurmuştur. Kabuki'nin popülerliği ve Noh'un aristokratlar tarafından beğenilmesi Japon toplumundaki her insanı tiyatro sanatlarına çekerek, zengin bir kültürel mozaik oluşturmuştur (Bkz. Beasley, W., The Japanese Experience, s.182-186).

Azuchi-Momoyama dönemi ve Edo dönemi boyunca Japonya'da, kadınların genellikle sahne sanatlarında yer alamadıkları bilinmektedir. Bu dönemde, kadınların, sahne performanslarına katılımı toplumsal normlara aykırı görülmektedir. Kabuki tiyatrosu gibi geleneksel Japon tiyatro formlarında, kadın karakterleri oynayan erkek oyuncular bulunmaktadır. Bu dönem, kadınların sahne performansına katılımının sınırlı olduğu bir dönemi yansıtmaktadır. Ancak, Edo dönemi boyunca, bazı yerel festivaller veya özel etkinliklerde kadınların sahne sanatlarına katıldıkları görülmektedir. Söz gelimi Okuni gibi sanatçılar ya da Odori gibi gruplar tarafından kadın fahişelerin kabuki dansı yapmaları bu dönemin sahne sanatları içinde yer alan performanslarındandır (Deal, W., *Medieval and Early Modern Japan*, s.41). Özellikle büyük şehirlerde ve kırsal bölgelerde düzenlenen festivallerde, kadınlar dans gösterileri ve diğer gösterilerde yer aldıkları da görülmektedir. Ancak, bu tip performanslar genellikle toplumsal cinsiyet normlarına uygun olacak şekilde düzenlenmektedir. Japonya'da kadınların sahne sanatlarına katılımında daha geniş çaplı bir değişim, modernleşme ve Meiji Restorasyonu'nun etkisiyle 19. yüzyılın sonlarına doğru başladığı görülmektedir. 20. yüzyılın ortalarında kadınlar sahne sanatlarına daha aktif bir şekilde katılmaya başlamaktadırlar (Bkz. Jansen, M., *The Making of Modern Japan*, s.181-183.).

Tokugawa şogunluğu, ülkenin merkezi hükümeti olarak bilinmektedir. Daimyoların (samuraylar- savaşılar) bu dönemde, toprak sahibi feodal ağalar oldukları ve yönetimde önemli roller üstlendikleri görülmektedir (Bkz. Howland, *Samurai Status, Class, and Bureaucracy*, s.357). Tokugawa döneminin, 19. yüzyılın ortalarına doğru zayıflamaya başladığı da bilinmektedir. Tokugawa Yoshinobu'nun, Japonya'nın son şogunu olup, Tokugawa şogunluğunun sonunu getiren Meiji Restorasyonu'nun önemli bir figür olduğu bilinmektedir. Tokugawa Yoshinobu, 28 Kasım 1837'de Edo'da (şimdiki Tokyo) doğmuştur. Yoshinobu'nun, genç yaşta politik arenaya girdiği ve Edo döneminin sonlarına doğru çeşitli görevlerde bulunduğu bilinmektedir (Bkz. Henshall, K., *A History of Japan*, s.69). 1858-1859 yıllarında Tokugawa Iesada'nın ölümünün ardından, Yoshinobu'nun, Edo döneminin istikrarsızlığını ele almak ve reformlar yapmak amacıyla Ansei Reformları'nı başlattığı görülmektedir. Yine de bu reformların beklenen etkiyi yaratamadığı ve dönemdeki iç ve dış baskıların arttığı görülmektedir (Bkz. Jansen, M., *The Making of Modern Japan*, s.310-311). 1860'ların sonlarına doğru, Tokugawa şogunluğu iç ve dış baskılar altında zayıflamaya başladığı görülmektedir. 1867'de Yoshinobu, ülkedeki istikrarsızlık ve çatışmaları çözmek amacıyla şogunluk görevini

kabul ettiđi ve 1868'de 15. Tokugawa řogunu olduđu bilinmektedir ancak, Yoshinobu'nun řogunluk gřevine başlaması, Kyoto'daki İmparatorluk hükümeti ve güçlü daimyolar arasında karışıklıklara neden olmuştur. Özellikle Satsuma ve Choshu hanlarının, Yoshinobu'ya karşı direniş gösterdikleri bilinmektedir (Jansen, M., The Making of Modern Japan, s.309).

Yoshinobu, Meiji dönemi boyunca birçok sivil görevde bulunmaktadır. Modern Japonya'nın inşasına katkıda bulunmuş, özellikle Japonya'nın demiryolu sistemini geliştirmedeki çabaları ile dikkat çekmektedir. Tokugawa Yoshinobu, Japonya'nın tarihindeki önemli bir dönemde, feodal dönemden modern bir ulusa geçişte önemli bir figür olarak bilinmektedir. Meiji Restorasyonu, Japonya'nın siyasi, sosyal ve ekonomik sistemini kökten deđiştiren bir dönemin başlangıcını işaret ederken, Yoshinobu'nun rolü bu dönüşümde karmaşık ve tartışmalı olarak görülmektedir (Bkz. Jansen, M., The Making of Modern Japan, s.311-314). Politik kariyeri, direniş ve feragat gibi olaylarla dolu olan Yoshinobu'nun yaşamı, Japonya tarihindeki önemli dönemeçlerden birini temsil etmektedir. 1868'da Tokugawa řogunluğunun sona erdiđi ve yerine Meiji Restorasyonu kurulduđu bilinmektedir. Meiji Dönemi öncesi en yoğun ticari ve diplomatik ilişkilerin, ülkenin dışı kapanmasına kadar Tokugawa Ieyasu'nun Güney Asya'da bulunan ülkelere yönelik uyguladıđı politika sonucu yaşandıđı ve karşılıklı olarak ticari anlamda gidip gelmelerin sıklaştıđı görülmektedir. Japonya'nın, Meiji restorasyonu sonuna kadar kendi izolasyonu olan bir ülke olduđu bilinmektedir. Diđer ülkelerle özellikle Batı ülkeleri ile iletişimini kısıtlı tutmaya çalışmasının ardında da Hristiyanlığın ve diđer dinlerin yayılmasını engelleme düşüncesi olduđu bilinmektedir (Bkz. Shinichi, Onmyōdō and the Aristocratic Culture, s.66-67). Bu dönemde, Şintoizm ve Budizm gibi geleneksel Japon dinlerinin de önemli bir rol oynadıđı görülmektedir.

2.2.Meiji Restorasyonu

Japonya'nın, Meiji restorasyonuna (M.S. 1868 – 1912) kadar dış dünyaya kapalı bir yaşam sürdürdüđu görülmektedir. Bu politikaya sakoku denmektedir. Sakoku özünde, Japonya'nın hristiyanlaşmasını engelleyen bir izolasyon süreci olarak görülmektedir. Japon řogunluğu'nun, Batı'nın sömürgecilik anlayışını ve hristiyanlaştırma politikasını bu yöntemle uzaklaştırmayı hedeflediđi görülmektedir. Japonya'nın, coğrafi konumu

sebebiyle başta Çin olmak üzere birçok Asya ülkesi ile doğal olarak bağlantı içinde olduğu bilinmektedir. Meiji Restorasyonu, Japonya'nın tarihindeki dönüm noktalarından biri olarak görülmektedir. Bu dönemde Japonya'nın, geleneksel feodal düzenin yerine modern bir ulus devleti oluşturma sürecinde büyük adımlar attığı görülmektedir. Söz gelimi Şogunluğun sona erdirilmesi, imparatorluk düzeninden, modern devlet düzenine geçilmeye çalışılması bu dönemin en büyük atılımları olarak bilinmektedir. Meiji kelime anlamına bakıldığında; aydınlık kural anlamına gelen gelmektedir (Bkz. Japonca- Türkçe Sözlük jptr.org). Meiji Restorasyonu'nun temel amacı, Tokugawa şogunluğunun sona ermesidir. Bu dönemin sona ermesi, Japonya'nın feodal dönemini de sona erdiği anlamına gelmektedir. Bu dönemi sona erdiren kişilerin düşük rütbeli samuray olduğu bilinmektedir (Bkz. Honjo, E., From the Tokugawa Period to the Meiji Restoration, s.50).

Bu dönemin, Meiji İmparatoru'nun tahta çıkması ve feodal şogun yönetiminin sona ermesiyle başladığı görülmektedir. Modernleşme ve batılılaşma süreci, Japonya'nın geleneksel feodal yapısını bırakıp çağdaş bir ulus olma hedefine yönelmesini simgelemektedir. Söz gelimi bu dönemde yurtdışı bağlantılarının da kazanılmaya çalışıldığı görülmektedir. Yurtdışına öğrenci göndermek ve yurtdışından öğrenci davet etmek Meiji Restorasyonu ile Tokugawa Şogunluğu arasındaki farkı göstermektedir (Bkz. Nobutaka, I., Western Influences on the Meiji Restoration, ss.4-7). Eski sınıf sistemine dayalı hukuk sistemi yerine modern bir hukuk sistemi kurulduğu, Japonya'nın, batılılaşmayı yalnızca bilim ve estetik alanında değil hukuk alanında da düzenlediği görülmektedir. Söz gelimi bir parlamento kurulması ve lordlar için kamara düzeni oluşturulması, İngiliz mahkemelerine benzetilmektedir (Bkz. Nobutaka, I., Western Influences, ss.3-9). Meiji Restorasyonu, Japonya'nın değişimini göstermektedir. Japonya'nın, geleneksel feodal yapıdan modern bir ulusal devlete geçme süreci bazı kaynaklarda bir yıl gibi görülse de aslında süreç Tokugawa şogunluğunun ortalarına kadar uzanmaktadır (Bkz. Beasley, W.G., The Japanese Experience, ss.201-203). Meiji dönemi, Japonya'nın sanayileşme sürecini hızlandırdığı bir dönem olarak bilinmektedir. Fabrikalar, demiryolları, limanlar ve diğer altyapı projeleri ile ekonomik büyüme sağlandığı görülmektedir. Bu durumun, Japonya'nın dünya ekonomisindeki yerini sağlamlaştırarak bölgesel bir güç haline gelmesine yardımcı olduğu görülmektedir (Bkz. Jansen, M., The Making of Modern Japan 333-334). Meiji döneminde, yalnızca teknolojik anlamda değil, kültürel ve sanatsal anlamda da büyük bir dönüşüm yaşandığı görülmektedir. Söz gelimi, geleneksel Japon sanatlarının, modernleşme sürecinde adapte

edilerek geliştirildiği ve yenilendiği görülmektedir. Edebiyat, resim ve diğer sanat dallarında, geleneksel ve modern öğeleri sentezleyerek yeni bir kimlik oluşturma çabası görülmektedir (Bkz. Guth, C.M.E., Japan 1968-1945, s.16-20).

Meiji döneminde, eğitim sisteminin radikal bir şekilde yeniden yapılandırıldığı görülmektedir. Yeni okulların açıldığı, zorunlu eğitim getirildiği ve Batı tarzındaki eğitim modeli benimsendiği bilinmektedir. Bu haliyle Japonya, Jansen'in de aktardığı gibi; "Japonya, modernleşme yolundaki İngiltere gibi imza atıyordu" (Jansen, M., The Making of Modern Japan, s.190). Bu cümle, imza atmayan, damga basan Japon halkı için bir şeylerin değiştiğini, dönüştüğünü göstermek amacıyla kullanılmıştır. Bu eğitim reformu, genç nesil için hem geleneksel hem de modern bilgiyi öğrenmeyi sağlamıştır. Geleneksel ve modern değerlerin bu dönemdeki etkileşimi, Japonya'nın 20. yüzyılda büyük bir güç haline gelmesine zemin hazırlamıştır. Modernleşme ve batılılaşma çabaları, Japonya'nın sadece siyasi ve ekonomik olarak değil, aynı zamanda kültürel ve sanatsal düzeyde de önemli bir evrim geçirmesine yol açmıştır. Bu dönemin etkileri, günümüz Japonya'sında da görülmektedir.

Meiji döneminde Japon kadınlarının sosyal ve kültürel rollerini daha ayrıntılı bir şekilde ele almak gerekirse; Meiji döneminde, eğitim alanında yapılan reformlar Japon kadınlarının eğitime de yeni olanaklar sağlamıştır. Söz gelimi, kız okulları açılarak kadınların okuma- yazma öğrenme fırsatına kavuşturulduğu görülmektedir. Bu reform sonrasında, kadınların daha fazla bilgiye ulaşmaları ve toplumsal konularda daha bilinçli olmaları amaçlanmıştır (Bkz. Patessio, M., Women and Public Life in Early Meiji Japan, s.7-11). Ayrıca bu dönemde, endüstrileşme ve kentleşme ile, Meiji döneminde kadınların iş gücüne daha fazla katıldığı görülmektedir. Fabrikalarda, tekstil atölyelerinde ve ofislerde çalışan kadın sayısı arttığı bilinmektedir. Meiji döneminde bazı kadınların, sosyal ve kültürel etkinliklerde yer almanın ötesine geçerek kadın hakları için mücadele ettikleri bilinmektedir (Bkz. Anderson, M., Women and Political Life in Early Meiji Japan, s.46-47). Bu dönem, moda konusunda da belirleyici olarak görülmektedir. Hastings'in aktarımına göre;

"Japon kadınlarının büyük çoğunluğu yirminci yüzyıla kadar kimono giymeye devam etmesi nedeniyle, moda dünyasındaki trendi belirleyenin İmparatoriçe olduğu bir yanılgıdır. 1880'lerde kadınlar için Batı tarsi giyim sınırlı ölçüde popüler olsa da, İmparatoriçe bu tarsi seviyordu. İmparatoriçe ve hanımları Batılı tarzda kıyafetler giymeye devam ettiler" (Hastings, A., The Empress' New Clothes and Japanese Women, s.678).

Meiji döneminde hukuki düzenlemelerde kadınlara bazı haklar tanındığı görülmektedir. Ancak, bu hakların genellikle sınırlı ve erkeklerle eşit düzeyde olmadığı görülmektedir. Söz gelimi, kadınların evlenirken erkeklerin soyadını almak zorunda kalmaları ve miras hakları gibi konuların genellikle erkekler lehine olduğu görülmektedir (Bkz. Bardsley, J., *Leading Women in Meiji Japan*, s.4-10). Birinci Dünya Savaşı sonrası Japonya'daki kadınlar, kendi aralarında dernekler ve örgütler kurularak, eğitim hakları, evlilik hukuku ve çalışma koşulları gibi konularda seslerini duyurmaya çalışmışlardır (Bkz. Jansen, M., *The Making of Modern Japan*, s.553). Bu başkaldırı sonrası geleneksel aile yapısı üzerinde de değişiklikler yaşandığı görülmektedir. Batılı etkilerle birlikte, bazı ailelerde kadınların rolünün ev dışında da önem kazanmaya başladığı görülmektedir. Özellikle bu dönemde tekstil fabrikalarında çalışan kadınların kurdukları sendikaların, kadın hareketi için öncü oldukları görülmektedir (Bkz. Tsurumi, P., *Female Textile Workers and the Failure of Early Trade Unionism in Japan*, s.5-9). Meiji döneminde kadınların sosyal ve kültürel rollerindeki değişim, Japon toplumunun hızlı modernleşme sürecinin bir yansıması olarak görülmektedir ancak, bu değişikliklerin heterojen bir şekilde yaşandığı ve geleneksel normlara bağlılığın kırsal kesimlerde devam ettiği de görülmektedir.

Kabuki ve Noh gibi geleneksel tiyatro formlarının, Meiji Restorasyonu sırasında değişime uğradığı görülmektedir. Bu dönemde, Kabuki tiyatrosunun daha popüler hale geldiği ve modernleşme sürecine adapte olabilmek için sahneleme ve içerik açısından değişikliklere uğradığı görülmektedir. Kabuki formundaki en büyük değişimlerden biri de oyun tarzının değişimi olarak görülmektedir. Jansen'in aktarımına göre;

“Tokugawa zamanının sonlarına gelindiğinde Genroku çağının kültürel başarıları çok geride kalmıştı. Artan okur-yazarlık ve kentleşme, popüler eğlence için etkileyici bir pazar yaratmıştı, ancak bu pazar çoğunlukla zevk ve kalite gibi ortak payday odaklanmıştı. Kabuki oyunları giderek daha çok kötülük ve sapkınlık figürleriyle ilgileniyordu” (Jansen, M., *Making of Modern Japan*, s.479).

Kabuki'deki erkek egemenliği fark eden Meiji kadınları sendikalar üzerinden kabuki de görünür kadın varlığı için bildiri yayınlamışlardır. Bardsley'in aktarımına göre bildiride şunlar yazmaktadır;

“Meiji Kabuki sahnesindeki cinsiyet farkı o kadar da net değildi, kabuki dünyası daha çok, senaryoların geleneksel olarak erkeksi erkekleri ve kadınsı kadınları stok olarak çağırdığı, İsaaka'nın “geçirgen bir cinsiyet labirenti” olarak adlandırdığı şeyi yarattı. Ancak bu tür roller, cinsiyeti gei (sanatsal) olarak canlandıran erkekler veya kadınlar tarafından oynanabilir. 1629'da kadınların kamusal alanlarda performans sergilemesine yönelik yasak, onnagatanın yaratılmasına

yol açmış olsa da, aynı zaman da kadınları da tiyatrodan itmiştir. Meiji'nin başlarında feodal sınıf sisteminin kaldırılması, bu tür kadınları patronsuz bıraktı ve şimdi onna yakusha (kadın oyuncu) Kumehachi gibi bazıları harekete geçti" (Bardsley, J., Leading Women in Meiji Japan, s.9).

Meiji dönemi tiyatrosunun, geleneksel temalardan ziyade modern konulara odaklandığı görülmektedir. Sosyal değişim, siyasi dönüşüm ve modern yaşamın getirdiği sorunlar, tiyatronun ana temaları arasında yer almaktadır. Bu durum, Japonya'nın hızlı modernleşme sürecine ve dönemin toplumsal değişimlerini göstermektedir (Bkz. Beasley, W.G., The Japanese Experience, s.226). Bu dönem tiyatrosunda, bu bağlamda Japon kültürüne ve kimliğine vurgu yapma eğilimi görülmektedir. Batı tarzı tiyatroya Shingeki (yeni kabuki) adı verildiği ve bu tarzın, geleneksel Japon sahne sanatlarından farklı bir yaklaşım benimsediği görülmektedir. Doğal oyunculuk, gerçekçi sahneleme ve batılı dramatik teknikler Shingeki'nin temel özellikleri arasında yer almaktadır. Leiter'in aktarımına göre; Shakespeare'den, Ibsen'e shingeki adı verilen türde Batı oyunları oynanması, Tsubouchi'nin yönettiği Shakespeare oyununun başarısı, geniş çapta ilk shin kabuki ya da yeni kabuki olarak kabul edilmektedir (Leiter, S., Meiji Kabuki, s.38). Shinpa ise, Meiji döneminde popülerlik kazanan bir tiyatro türü olarak bilinmektedir. Bu tür, Shingeki sonrasında Shingeki temelleri kullanılarak oluşturulmuştur. Bu tiyatro türünde ise, genellikle hizmetkarların yaşamı, aşk hikayeleri ve dramatik olayları işlenmektedir. Shinpa tiyatrosunun, daha genç bir izleyici kitlesini hedefleyerek, geleneksel tiyatrolara bir alternatif sunduğu görülmektedir (Bkz. Leiter, S., Meiji Kabuki, s.14).

3. Geleneksel Japon Tiyatrosunun İncelenmesi

Dans, anlatı ve müziğin birçok ülkede kökleri bulunmaktadır. Her ülke kendine has bir müzik, dans ve anlatı geliştirmiştir. Yüzyıllar boyunca dans, müzik ve tiyatro gibi formlar da bu kültür sebebiyle unutulmamış ve diğer nesillere aktarılmıştır (Bkz. Lancashire, T., From Spirit Possession to Ritual Theatre, s.90). Japonya'da kültür ve sanatı oluşturan temellerden bir önceki başlıkta bahsedilmiştir. Bu başlıkta ise Noh formunun temeli olan Kagura, Sarugaku, Dengaku ve Gigaku gibi formlardan bahsedilecek, bu formların Noh tiyatrosu ile ilişkisini ve Noh tiyatrosunun nasıl bir form olduğunu incelenecektir.

Pek çok kültürde görüldüğü üzere Japon kültüründe de mitolojik ya da dini öğeler ve anlatılar sanatı oluşturan temellerdendir (Bkz. Zeami, M., Çiçeğin Ruhu, s.42). Kagura'nın kökeni, 8. yüzyıla kadar uzanmaktadır. Şinto dini törenlerinin ve festivallerinin merkezinde yer alan Kagura, Lancashire'ın aktarımına göre; Tanrıça Amaterasu Omikami'nin (Güneş Tanrıçası), saklandığı yerden çıkması, ele geçirilmesi için yapılan bir dandır ancak bu ritüel, daha sonra müzikle birleşerek bir performans haline gelmiştir (Bkz. Lancashire, T., From The Spirit to Ritual Theatre, s.90). Kagura terimi, Tanrıların eğlencesi ya da Tanrıların yeri anlamına gelmektedir ve bu formun performansları Şinto tapınaklarında tanrılar ve ruhlar için icra edilmektedir (Bkz. Averbuch, I., Shamanic Dance in Japan, s.295). Kagura performanslarında kullanılan müzik enstrümanları arasında taiko davulları, flütler, ziller ve çanlar bulunmaktadır. Ayrıca müzisyenler her biri Tanrı çağırma gücüne sahip olan, Kami Uta adı verilen şarkılar söylerler (Bkz. Averbuch, I., Shamanic Dance in Japan, s.296). Kagura performanslarında dansçıların, genellikle renkli kostümler giyip, maske taktıkları bilinmektedir. Bu performanstaki kostümler ve maskeler, Tanrılar, mitolojik figürler ve doğaüstü varlıkları temsil eden karakterlere benzemektedir. Bu kostümler ve maskelerin amacı, gösterdikleri performans ile izleyiciyi etkilemek ve arınma duygusu uyandırmaktır (Bkz. Averbuch, I., Shamanic Dance in Japan, s.302).

Kagura maskelerinin, genellikle meşe, ceviz, sandal gibi geleneksel ağaç malzemelerinden yapıldığı bilinmektedir. Kagura maskelerinin her biri farklı bir karakteri veya ruhu temsil etmektedir. Söz gelimi, bir Tanrıyı temsil eden maske yüce bir ifadeye sahip olurken, bir canavarı temsil eden maske ise daha çarpıcı ve korkutucu bir görünüme sahiptir (Bkz. Kobayashi, K., Masked Dances in Kagura, ss.6-11).



Görsel 1. Kagura Maskeleri (<http://yabai.com/p/2243> Erişim Tarihi: 24.4.2024).

Kagura maskeleri, Japon mitolojisindeki tanrılar, doğa ruhları, efsanevi yaratıklar ve tarihi figürler gibi çeşitli karakterleri temsil etmektedir. Her maskenin ardında sembolizm ve bir hikâye veya mitolojik olay bulunmaktadır. Maskeler aynı zamanda kagura dansçısına karakterin özelliklerini kazandırmaktadır. Söz gelimi, *Commedia dell'Arte*'de bu maskeyi takan oyuncunun karakteri canlandırması gibi, Kagura maskeleri de seyircide o an sahnede Tanrılar ve şeytanların varlığını canlandırmaktadır (Bkz. Dorson, R., *National Characteristics of Japanese Folktales*, s.243). Maskeler üzerindeki renkler, desenler ve aksesuarlar da maskelerin anlamını ve kişilerin kim olduklarını belirtmek için kullanılmaktadır.

Kagura performanslarında sıklıkla kullanılan Tengu, Kitsune, Nichi-getsu (Oni), Raijin ve Fujin maskeleri, Japon mitolojisinin önemli karakterleri olarak bilinmektedir. Tengu, Japon mitolojisinde dağlarda yaşayan bir yaratık (goblin) olarak bilinmektedir. Tengu, doğaüstü güçlere sahip bilge ve yetenekli bir varlık olarak görülmektedir. Tengu maskesi, kırmızı, siyah ve beyaz renklere sahiptir (Bkz. Dorson, R., *National Characteristics of Japanese Folktales*, s.242). Kitsune, Japon mitolojisinde tilki ruhunu temsil eden karakterdir. Bu karakter çoğunlukla insanlara yardım eden ya da onları aldatan şeytani varlık olarak bilinmektedir. Kagura performansları için, Kitsune maskesi kırmızı veya turuncu renklerde yapılmaktadır. Aksesuar olarak tilki kulakları, gözleri ve kuyruğu ile dansçıya bir tilki görünümü kazandırılmaya çalışılmaktadır. Kitsune karakteri kurnazlık ve gizem gibi özelliklerin sembolü olarak görülmektedir (Bkz. Dorson, R., *National Characteristics of Japanese Folktales*, s.242- 243). Raijin ve Fujin birbirine en yakın iki Tanrı olarak bilinmektedir. Söz gelimi, Raijin gök gürültüsü ve dağların Tanrısı iken, Fujin ise rüzgâr Tanrısıdır. Kagura dansında bu iki karakter de kırmızı, siyah ve sarı maske ile gösterilmektedir. Raijin, göklerden gelen felaketi, Fujin ise havanın getirdiği felaketi tasvir etmektedir (Bkz. Hume, E., *Gloria on Okinawa*, s.170). Nichi-getsu, Japon mitolojisinde şeytani varlıkları temsil etmektedir. Nichi-getsu maskeleri genellikle kırmızı, siyah veya mavi renktedir. Bu maske, güçlü, korkutucu ve kötü karakterleri temsil etmek için kullanılmaktadır. Nichi-getsu maskeleri, Kagura performanslarındaki mücadelelerin ve engellerin sembolü olarak bilinmektedir (Bkz. Kobayashi, K., *Masked Dances in Kagura*, s.11)

Kagura performanslarında, yukarıda bahsedilen karakterleri, tanrıları ya da doğa ruhlarını temsil etmek için özel olarak tasarlanmış kostümler kullanılmaktadır. Bu

kostümler, Tengu, Kitsune, Raijin ve Fujin gibi popüler karakterlerin kostümleridir. Tengu karakteri uzun, kırmızı burun ve geleneksel Japon kıyafetleri giymektedir. Tengu, Kagura performanslarında cesur ve bilge karakterleri temsil etmek için kullanılmaktadır (Bkz. Blacker, C., Supernatural Abductions in Japanese Folklore, s.146). Kitsune kostümünün ise, kuyruğu bulunmaktadır. Kostümün tasarımı, karakterin kurnazlığını, esnekliğini ve gizemini vurgulamak için tilki şeklinde yapılmaktadır. Bu kostüm, Kagura performanslarında sıklıkla görülmektedir. Kitsune, yalnızca dağlarda dolaşan gizemli bir tilki olarak değil bazı zamanlar insanları kötülüğe yönlendiren kötü bir ruh olarak da görülmektedir (Bkz. Dorson, R., National Characteristics of Japanese Folktales, s.243). Raijin karakteri, pirinç kağıdından yapılan büyük başlı bir tasarıma sahiptir. Kostümün tasarımı, karakterin gücünü, hırçınlığını ve doğal afetleri kontrol etme yeteneğini göstermektedir (Bkz. Immoos, T., The Birth of The Japanese Theater, s.410-411). Nichi-getsu, Japon mitolojisinde şeytani varlıkları temsil etmektedir. Kostümün renkleri kırmızı, siyah, mavidir. Bu mostümün, sivri dişleri, sert ifadesi ve kaslı bir görünümü vardır. Nichi-getsu kostümü, Kagura performanslarında engeller ve kötü karakterleri temsil etmek için kullanılmaktadır (Bkz. Kobayashi, K., Masked Dances in Kagura, s.11). Fujin kostümü rüzgârı kontrol edecek bir tasarıma sahiptir. Söz gelimi, Rüzgâr Tanrısı olduğunu belli edecek şekilde tasarlanmıştır. Fujin karakteri, Kagura performanslarında rüzgârın sembolü olarak kullanılmaktadır (Bkz. Sokyō, O., Shinto The Kami Way, s.26-27). Bu kostümler, maskeler ve aksesuarlar Japon tiyatrosunun zenginliğini ve Kagura performansının çeşitliliğini göstermektedir.



Görsel 2. Ana Karakter ve Oni'nin olduğu bir sahne. Kagura Kostümü örneği (<https://www.japan.travel/en/spot/2201/> Erişim tarihi:27.4.2024).

Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu adlı kitabında tıpkı Kagura performanslarındaki hikayelere benzer olayları ve öyküleri aktarmaktadır. Kahraman, bir yolculuğa başlamak için dağa ya da bir konuma yolculuğa çıkar ve kendi özünü arar. Bu yolculuk esnasında çeşitli ruhlar, hayaletler, orman hayvanları ve kişilerle karşılaşır. Hikayenin sonunda ise kahraman, bir ders edinmiş olur (Bkz. Campbell, J., Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, ss.42-70). Campbell'in aktarımına dayanarak, her kültürde benzer bir yolculuk, arayış ve kendi özünü bulma öyküsünün bulunduğu görülmektedir. Yolculuğa çıkan kahramanın da belirli canavarlarla savaşmak ya da onlardan yardım almaktadır. Bu bağlamda, Campbell'in tezine göre, hangi kıtada olduğu fark etmeksizin kahramanın yolculuk hikayesi ve hatta yardımcı karakterler dahi benzerlik taşımaktadır.

Kagura performansları, topluluğun bir araya gelmesini ve coşkulu bir atmosfer yaratılmasını sağlamaktadır. Bu performansın temelini dini bir tören, ritüel ve ayine dayanması sebebiyle seyirci aynı zamanda performansın katılımcısı olarak görülmektedir. Averbuch'un aktarımına göre; Kagura performansları sırasında seyircilerin şarkı söyledikleri gözlenmiştir (Bkz. Averbuch, I., Shamanic Dance in Japan, s.,306). Bu bağlamda Kagura, Şinto dinine inanan Japon halkı için aynı zamanda ibadetin bir parçası olarak görülmektedir.

Geleneksel Japon tiyatrosu dendiğinde yalnızca Noh ve Kabuki formu düşünülmektedir. Ancak bu konu başlığı altında Noh ve Kabuki tiyatrosunu var eden diğer tiyatro formlarından, ayrıca Noh, Kabuki, Bunraku ve Rakugo gibi formlarının doğalarından bahsedilecektir. Geleneksel Japon tiyatrosu formlarına detaylı şekilde bakmak ve onu anlamak için bir önceki konu başlığında Japonya'nın tarihsel ve kültürel gelişiminden bahsedilmiştir. Bir önceki başlıktan bilindiği üzere Noh formunun temeli olarak kabul edilen Sarugaku'ya yakından bakıldığında; Sarugaku formunun, Japon geleneksel tiyatrosunun tarihî bir türü olduğu ve maymun anlamına gelen Saru kelimesi ile müzik anlamına gelen gaku kelimesinin birleşimiyle ortaya çıktığı bilinmektedir (Bkz. Beasley, W., The Japanese Experience, s.126). Bu tiyatro formunun kökenleri Nara dönemine dayanmaktadır. Nara döneminde saray içinde gösterileri yapılan Sarugaku formu yalnızca daimyolar ve şogun tarafından bilinmektedir. Halka inmemiş olan bu formun, Heian döneminde de zengin soylular arasında popülerlik kazandığı bilinmektedir (Bkz. Brockett, O., Tiyatro Tarihi, s.260). Zeami'nin aktarımına göre; Sarugaku, Kagura ile aynı hikâyeye sahiptir. Hikâyeye göre yine Güneş Tanrıçası Amaterasu Omikami

kendini cennette bir mağaraya kapatmış ve Dünya karanlığa gömülmüştür. Bu olay sonrasında binlerce Tanrı bir araya gelip, onu mağaradan çıkarmak için dans etmiş ve şarkı söylemişlerdir. Ama no Uzume no Mikoto tüm tanrılar arasından öne çıkmış ve elindeki sakaki ağacının dalını yere vurarak şarkı söyleyip, dans etmiştir. Bu olay sonrasında Güneş Tanrıçası saklandığı mağaradan çıkmış ve yeryüzü yine ışıkla dolmuştur (Bkz. Zeami, M., Çiçeğin Ruhu, s.42). Bu hikâye, Sarugaku'nun başlangıcı olarak bilinmektedir. Ancak Hindistan'da da Sarugaku'nun çıkışı için farklı bir hikâye mevcuttur. Zeami'nin aktarımına göre; Sudatta isimli zengin bir adam bir manastır inşa ettirmiş ve Buda bu manastırda konuşma yapmıştır. Ancak Buda konuşmasını yaparken, Devadatta (Buda'nın kuzeni) ve on bini aşkın müridi dans edip, bağırarak ve bambuları sallayarak bu konuşmanın devam etmesini engellemişlerdir. Buda, Shariputra'ya hemen bir davul ve boru gösterisi hazırlamasını emretmiştir. Böylelikle altmış altı oyun oynanmış ve müritler sessizce oyunu izlemişlerdir. Bu hikâye, Hindistan'daki Noh sanatının ve Sarugaku'nun başlangıcı olarak kabul edilmektedir (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhu, s.43).

Sarugaku performanslarındaki temel unsurlar müzik, dans ve akrobatik hareketlerdir. Bu formda eğlenceli sahneler, maymun temalı karakterler ve mizahlı diyaloglar sıklıkla kullanılmaktadır (Bkz. Beasley, W., The Japanese Experience, s.126). Sarugaku formunun zamanla, Noh tiyatrosunun temeli olduğu bilinmektedir. Özellikle Dengaku ve Sarugaku noh adlı türler, Sarugaku'nun geçirdiği evrimi temsil etmektedir. Dengaku, tarım ritüellerinde kullanılan bir performans türü olarak bilinmektedir. Daha sonrasında Sarugaku ile birleşerek Noh tiyatrosunu oluşturduğu bilinmektedir. Ancak Ortoloni'ye göre aslında birleşmemiş ve metin benzerliğinden dolayı aynı olarak görülmüşlerdir (Bkz. Ortoloni, B., Shamanism in the Origins of the Nō Theatre, s.168). Sarugaku formu, başlangıçta dini ve törensel zamanlarda kullanılan bir performans sanatı olarak görülmektedir. Ritüellerin, Sarugaku'nun gelişiminde önemli bir rol oynadığı bilinmektedir. Sarugaku'nun evrimi, günümüzde hala Japon tiyatrosunun temel taşlarından biri olarak kabul edilmektedir. Bunun sebebi ise; Sarugaku'nun önce Dengaku adı verilen bir türe evrilmesi daha sonra ise bu iki türün Noh formunu oluşturmasıdır. Sarugaku, Japon kültürünün önemli bir parçası olup, tarih boyunca geçirdiği evrimle günümüzde bile Japon tiyatrosunun kökenlerini anlamak için önemli bir referans olarak varlığını sürdürmektedir (Bkz. Ortolani, B., Shamanism in the Origins of the Nō Theatre, s.167-170).

Zeami'ye göre, Sarugaku ve Dengaku birbirlerine büyük ölçüde etki etmişlerdir. Söz gelimi, Sarugaku oyunculuğu ve Dengaku oyunculuğu birbirinden farklı olsalar da, konu ve karakter bakımından benzeşmektedirler. Bu bağlamda Dengaku'dan kısaca bahsedilecek olursa; Dengaku, Japonya'nın geleneksel performans sanatları arasında bilinmektedir. Kökeni eski tarım toplumlarının ritüellerine dayanmaktadır. Bu ritüellerin bereketi artırmak, hasadı kutlamak veya doğa tanrılarına minnettarlık göstermek amacıyla yapıldığı bilinmektedir (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhu, s.51). Dengaku dansları, eski geleneklere dayanmaktadır bu sebeple Japonya'nın tarihinde kök salmışlardır. Tarım toplumlarında, hasat zamanlarında veya belirli dönemlerde doğa tanrılarına teşekkür etmek amacıyla ritüel danslar ve müzikler icra edildiği bilinmektedir. Söz gelimi benzer bir durum Antik Yunan tarihinde de görülmektedir (Bkz. Şener, S., Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, s.16). Bu ritüeller, toplumun birlik duygusunu güçlendirmek ve bereketi artırmak için yapılmaktadır.

Dengaku performansları, genellikle Japonya'nın geleneksel festivallerinde ve törenlerinde sergilenmektedir. Bu performanslar, çeşitli müzik aletleri eşliğinde gerçekleştirilmektedir. Dengaku performansı, renkli kostümler ve maskeler kullanan dansçılar tarafından yapılmaktadır. Dengaku dansında müzik için, taiko davulları, flütler, telli çalgılar ve perküsyon enstrümanları gibi çeşitli enstrümanlar kullanılmaktadır. Performans boyunca, ritmik ve sembolik hareketler, tarımla ilişkilendirilen figürler ve semboller görülmektedir. Dengaku, geçmişten günümüze uzanan bir mirasın taşıyıcısı olarak, Japon sanat ve kültürünün önemli bir parçası olarak görülmektedir (Bkz. Kirby, E., The Origin of Noh Dramah, s.270). Zeami ve diğer Noh araştırmacıları Noh'un temelinde Kagura, Sarugaku ve Dengaku-Noh olduğunu iddia etmektedir. Ancak Kirby'nin aktarımına göre, Dengaku yalnızca Ennen-Noh'a temel oluşturmuştur ve Noh'un temelinde yalnızca Kagura olduğunu iddia etmektedir (Bkz. Kirby, E., The Origin of Noh Drama, s.271).

3.1.Noh – Kyogen Tiyatrosu

Japonya'nın kültürel mirası içinde yer alan Noh formu, derin anlam katmanları, estetik zenginlikleri ve ritüel öğeleriyle öne çıkan geleneksel bir sanat formu olarak bilinmektedir. Noh formunun kökenine bakıldığında, yukarıda da bahsedilen, Nara

döneminde Çin'den, Japonya'ya gelmiş olan Sarugaku formu görülmektedir. Bu formun, Heian ve Kamakura dönemlerinde popülerleşerek önce zengin soylu kısma sonrasında da dini törenlere ve halka indirildiği görülmektedir (Bkz. Özhan, G., Japon Şiiri ve Noo Tiyatrosu, s.139). Muromachi döneminde, Kan'ami (bazı kaynaklara göre Kannami) tarafından geliştirilen ve oğlu Zeami tarafından sistemleştirilen Noh formu, daimyolar ve şogun tarafından ilgi görmüştür. Bu ilgi sonrasında Özhan'ın aktarımına göre;

“Edo Feodal yönetiminin resmî törenlerinde Noo tiyatrosu yerini almıştır. Her bir bölge yönetiminde mutlaka bir Noo tiyatrosu sanatçısı istihdam edilmiştir. O zamanlarda yerel lehçeler dışında bugünkü gibi standart bir Japonca mevcut bulunmamaktaydı. Edo'ya taşradan gelenler, Edo halkıyla iletişim kurma durumunda sıkıntılar yaşamaktaydılar. Bu sorunu gidermek amacıyla özellikle asker sınıfı (bushi), Noo tiyatrosundan ezberledikleri replikleri günlük dilde kullanma yoluna gitmişlerdir” (Özhan, G., Japon Şiiri ve Noo Tiyatrosu, s.139).

Bu alıntıda da Noh tiyatrosunun, Japonya'nın dilini ve kültürünü etkilediği görülmektedir. Noh tiyatrosunun belirgin özelliklerinden biri de oyuncuların yüzlerine takılan maskelerdir. Bu maskeler, karakterlerin duygu durumlarını ve rolün kimliğini temsil etmektedir (Bkz. Lamarque, P., Expression and the Mask, s.157).

Noh tiyatrosundaki maskelerin kökeni 7. yüzyıla dayanmaktadır. Prens Shotoku, Kagura gösterilerinde oynanması için altmış altı tane maske yaptırmıştır. Bu maskeler, Japon tiyatrosunun ilk maskeleri olarak bilinmektedir. Noh'da kullanılan maskeler, Noh'un kurucusu olarak kabul edilen Zeami Motokiyo tarafından geliştirilmiştir (Bkz. Mathews, G., Zeami's Confucian Theatre, s.37-38). Zeami, oyuncuların duygularını gizlemesini ve karakterlerini daha etkili bir şekilde temsil etmelerini sağlamak için maskeleri önermiştir. Noh tiyatrosundaki maskelerin, kadınlar, yaşlı (bilge) adamlar, savaşçılar, ruhlar ve doğaüstü varlıklar gibi çeşitli karakterleri temsil etmek için kullanıldığı bilinmektedir. Bu maskeler, karakterlerin duygularını ve ruh halini yansıtmak için tasarlanmıştır. Söz gelimi, bir kadın karakteri temsil eden bir maske, zarif ve hüznü bir ifadeye sahipken, bir savaşçıyı temsil eden maske daha sert ve kararlı bir ifadeye sahiptir (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhu, ss.17-26). Noh tiyatrosundaki maskeler, günümüzde hala önemli bir rol oynamaktadır. Geleneksel Noh performansları sırasında halen maskeler kullanılmaktadır. Maskeler aracılığıyla oluşturulmuş karakterler de Noh tiyatrosunda halen görülmektedir (Bkz. Hsieh, L., The Architecture Utters Nothing, 67). Ayrıca, maskeler Japon sanat ve kültürünün uluslararası tanıtımında da önemli bir rol oynamaktadır.

Noh tiyatrosundaki maskeler iki ana kategoriye ayrılmaktadır. İnsan (waka) maskeleri ve Oniwa (oni- şeytan) maskeleri. İnsan maskeleri, insani özellikleri ve insan karakterleri temsil etmektedir. Maskeler kadın, meczup, keşiş, Çinli, yaşlı ve genç erkek rollerinde kullanılmaktadır. Bu maskeler genellikle daha yumuşak yüz hatlarına ve sakin ifadelerle sahiptir. Söz gelimi, Ko-omote maskesi genç bir kadını temsil ederken, Fukai maskesi daha olgun bir erkeği temsil etmektedir. Oniwa maskeleri ise doğüstü varlıkları, canavarları veya kötülüğü göstermektedir. Bu maskelerin daha keskin hatlara ve korkutucu ifadelerle sahip olduğu görülmektedir. Noh maskeleri aynı zamanda Kagura ve Sarugaku'dan da temel alındığı için Kagura ve Sarugaku karakterlerinin de maskeleri sıklıkla kullanılmaktadır. Söz gelimi Hannya maskesi, öfkeli bir kadın ruhunu temsil ederken, Tengu maskesi kuş kafalı, yarı insan yarı kuş bir varlığı göstermektedir. Maskeler ayrıca karakterin yaşını ve cinsiyetini belirtmek için de kullanılmaktadır. Wakai-Kata, maskeleri karakterin yaşını temsil etmektedir. Genç, orta yaşlı veya yaşlı karakterler için farklı maskeler kullanılmaktadır. Bu duruma benzer şekilde, cinsiyeti temsil eden maskeler de varlığı bilinmektedir. Ko-otoko, erkek karakterlerin duygusal durumunu ifade eden maskelerdir. Ko-omote maskesi ise kadın karakterlerin duygusal durumunu göstermektedir. Ko-omote maskesi, acı çeken bir kadını temsil etmektedir (Bkz. Hsieh, L., The Architecture Utters Nothing, s.64)



Görsel 3. Noh Maskeleri (<https://jref.com/articles/noh-theater.191/> Erişim Tarihi: 27.4.2024).

Noh oyunlarında her şeyin çok sade olmasına dikkat edilirken Özsever'in aktarımına göre; "No sahnesindeki tek gösterişli şey kostümlerdir" (Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.25). Bunun nedeni, Noh formu ortaya çıktığı ilk anda bir gruba ya da zümreye ait olmadığı için kostüm ve maske konusunda daha mütevazî iken,

şogunluğun ve daimyoların desteği sonrasında zenginleşmiş bir tür olarak görülmektedir (Bkz. Denney, J., *Luxury and Propriety*, s.115). Noh kostümleri, geleneksel Japon giysileridir. Bu kostümler genellikle yüksek kaliteli ipek veya diğer doğal malzemelerden yapılmaktadır. Kostümler, sahnedeki karakterin statüsünü, duygusal durumunu ve rolünü yansıtmak için desenler, renkler ve detaylar ile süslenmiştir. Kostümler ayrıca belirli bir karakter veya ruhu vurgulayan aksesuarlarla tamamlanır (Bkz. Denney, J., *Luxury and Propriety*, s.117). Söz gelimi, beyaz genellikle ölümü veya hayaletleri temsil ederken, kırmızı tutkuyu veya şiddeti göstermektedir. Çiçek desenleri güzellik ve saflığı, dalgalı çizgiler ise hareketi ve dinamizmi temsil etmektedir. Kostümlerin renkleri ve desenleri, izleyiciye karakterlerin duygusal durumunu ve ruhsal hallerini görsel olarak iletmektedir. Noh tiyatrosu, sadece bir performans sanatı değil, aynı zamanda bir sanat eseri olarak da kabul edilmektedir. Bu bağlamda kostümler, Noh performanslarının bütünlüğü ve etkisinde önemli bir rol oynamaktadır. Noh tiyatrosunda kullanılan bazı temel kostüm unsurları şunlardır:

Koromo, Noh tiyatrosunda karakterlerin giydiği ana kıyafet veya robe olarak bilinmektedir. Uzun, katmanlı ve geniş kollu olarak tasarlanmıştır. Kumaşları genellikle ince ve yumuşaktır, böylece dansçıların hareketlerini kolayca yapmalarını sağlamaktadır. Hakama, Noh tiyatrosunda kullanılan geleneksel Japon pantolonudur. Genellikle Koromo'nun altına giyilir ve geniş, düşük bacaklara sahiptir. Hakama, karakterin cinsiyetine, yaşına ve sosyal statüsüne göre farklılık göstermektedir. Nuihaku, genellikle shite (başrol oyuncusu) veya waki (yan rol oyuncusu) karakterler tarafından giyilen süslü bir üst giysidir. İpek veya diğer lüks kumaşlardan yapılır. Bu kostüm, karakterin önemini ve zenginliğini vurgulamak için kullanılmaktadır (Bkz. Zeami, *Çiçeğin Ruhu*, s.18, Turner, J., *History and Sustainability of Bunraku, the Japanese Puppet Theater*, s.52). Kosode, genç karakterlerin veya kadınların giydiği bir tür giysidir. Düz kesimli ve kısa kollu veya kolsuzdur. Atsuta, soğuk hava koşullarında performans sırasında kullanılan kalın bir cekettir. Koromo'nun üzerine giyilir ve karakterin giydiği diğer kıyafetlerle uyum sağlamak için tasarlanmıştır (Bkz. Denney, J., *Luxury and Propriety*, s.119).



Görsel 4. Noh Kostümleri (<https://noh.stanford.edu/staging/costumes/> Erişim Tarihi: 18.4.2024).

Noh tiyatrosu kostümleri, karakterlerin kimliğini, duygularını ve ruh halini ifade etmede önemli bir rol oynamaktadır. Noh tiyatrosundaki kostümlerin sınıflandırılmasına bakıldığında; Shite, Noh tiyatrosundaki başrol oyuncusunu temsil etmektedir. Shite karakterleri aristokrat, kadın, tanrı ya da hayalet gibi yüce figürleri temsil etmektedir. Shite kostümleri, gösterişlidir ve karakterin statüsünü, gücünü vurgulamaktadır. Waki ise, Noh tiyatrosundaki yan rol oyuncularını temsil etmektedir. Bu karakterler, Shite'nin karşısındaki kişileri veya diğer destekleyici rolleri oynamaktadır. Waki'nin amacı oyunu başlatmak ve başrol oyuncusuna destek vererek onu nihai gerçeğe ulaştırmaktır. Waki kostümleri, shite kostümlerine kıyasla daha sade ve basittir (Bkz. Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, ss.26-30)

Noh gösterileri arasında yer alan kısa skeçlerde kullanılan Kyogen karakterlerinin kostümleri daha renkli ve dikkat çekicidir. Kyōgen, Japonya'nın geleneksel komedi tiyatrosudur ve genellikle Noh oyunları arasında ara oyun olarak sahnelenmektedir. Kyōgen oyunları genellikle günlük yaşamın komik veya absürd yönlerini ele alırken, Budist öğretiler, karakter gelişimi ve insani duygular bu oyunlarda sıklıkla işlenmektedir (Bkz. Ortolani, B., Shamanism in the Origins of the No Theatre, s.169). Kyōgen, Budist öğretilerin günlük yaşamla nasıl ilişkilendirilebileceğini ve komedi yoluyla evrensel gerçekleri ifade etmektedir. Tıpkı Noh dramasında olduğu gibi, Kyogen'de de kadın oyuncu bulunmamaktadır. Bu türde karakterler, komik veya absürt durumları temsil etmektedirler. Bu nedenle kostümleri de bu tema ve atmosfere uygun olacak şekilde tasarlanmaktadır. Parlak renkler, geniş desenler ve abartılı detaylar, Kyogen karakterlerinin kostümlerinde sıkça görülmektedir. Noh tiyatrosunda canavarlar, hayaletler veya doğaüstü varlıkları temsil eden karakterlerin kostümlerinin daha

korkutucu ve etkileyici olduğu görülmektedir. Bu kostümler genellikle keskin hatlara, karanlık renklere ve çeşitli detaylara sahiptir. Noh tiyatrosunda özellikle Hannya maskeleri, dişler, boynuzlar ve diğer detaylarla korkutucu bir görünüm elde etmek için yapılmışlardır (Bkz. Hsieh, L., *The Architecture Utters Nothing*, s.64). Pinnington'ın Kyogen tiyatrosu ile ilgili aktarımına göre;

“Zeami döneminde Kyogen, cinsel imalarla dolu, kaba üslubu olan bir oyun türüydü. Çoğunlukla kelime oyunları ile taşlama yapılan Kyogen oyunları, doğaçlamaya dayalıydı. Fakat Zeami, Kyogen'in kaba olmaması gerektiğini, belirli sınırlar içinde, incelikli ve estetik olması gerektiğini belirtmiştir. Zeami'ye göre Kyogen oyunlarında amaç, seyirciye kahkaha attırmak değil, tebessüm ettirmek olmalıdır. Çünkü kahkaha kabalığın, gülümseme ise hazzın ifadesidir. Bu ayırım, Japon Aristokrat kültüründe de önemli bir yere sahiptir” (Pinnington, N. J., *A New History of Medieval Japanese Theatre- Noh and Kyogen from 1300 to 1600*, s.190).

Kyogen, kelime anlamı bakımından çılgin sözler anlamına gelmektedir (Bkz. Özsever, K., *Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi*, s.30). Yukarıdaki alıntıda da görüldüğü gibi, Zeami, Kyogen'i kaba bulduğu için onun şeklini değiştirmiş ve Noh draması içine eklemiştir. Kyogen'in temeli de tıpkı Noh gibi Sarugaku'ya dayanmaktadır. Ancak Kyogen'in bilinen ilk formu on dördüncü yüzyılda oluşmuştur. Kyogen oyunlarında sıklıkla gerçekçi ve hayatın içinden konular işlenmektedir. Kyogen, konu bakımından *Commedia dell'Arte* oyunlarına benzemektedir. İki türde de konular genellikle hastalık hastalığı, hizmetçiler-uşaklar ve onların kötü patronlarını dolandırmaları, çirkin eşlerin hikayeleridir. Oyun süresi yirmi ila kırk dakika arasında sürmektedir (Bkz. Özsever, K., *Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi*, s.30-31). Kyogen komedisine ve metinlerine “Ağrı” oyunu örnek verilebilir. Ağrı oyunu, Efendi ile Tarokaca arasında geçmektedir. Bu oyunda Efendi, uşağı Tarokaca'ya Sakai'ye kadar gitmesini ve oradan akşam gelecek misafirler için balık almasını emreder. Tarokaca bu emri umursamaz ve diğer uşağa yönlendirir ancak Efendi, Tarokaca'nın gitmesini emreder. Tam bu sırada Tarokaca yere yığılır ve dizlerindeki ağrıdan şikâyet eder. Bunun üzerine Efendi önce ağrının nedenini sorar, sonra da akşamki ziyafete diğer uşağı götürmekten bahseder. Ziyafeti duyan Tarokaca hemen iyileşir, ağrıdan eser kalmaz. Efendisi ağrının geçtiğini görünce Tarokaca'ya o zaman hadi Sakai'ye der, Tarokaca yine ağrıdan şikâyet edecek gibi olur ancak Efendi kızar ve Tarokaca koşarak sahneden çıkar (Bkz. Akbay, O., *Geleneksel Japon Mizahı*, ss.33-35).

Kyogen oyuncular, Noh oyuncularının aksine genellikle maskesiz performans sergilerler. Bu durum, karakterlerin daha doğal ve gerçekçi bir şekilde oynanmasını sağlamaktadır. Oyunların, yukarıda da bahsedildiği gibi, genellikle stereotipik karakterler

ve durumlar üzerine kurulduğu görülmektedir. Kyogen oyunlarında, Noh oyunlarındaki gibi karmaşık müzik enstrümanlarına veya vokal performanslara yer yoktur. Özsever'in aktarımına göre; Kyogen performanslarında Kouta adı verilen dönemin popüler olan şarkıları kullanılırdı (Bkz. Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.32). Kyogen'in sahnelenme tarzı da Noh tiyatrosundan farklıdır. Söz gelimi, daha hareketli ve doğal bir sahneleme tarzı tercih edilmektedir. Noh, derinlikli ve ritüelistik bir deneyim sunarken, Kyogen daha hafif ve eğlenceli bir yaklaşıma sahiptir. Noh ve Kyogen'un birlikte sunulduğu performanslar Nohgaku olarak adlandırılmaktadır (Bkz. Ortolani, B., Shamanism in the Origins of the Nō Theatre, s.171).

Noh oyunları beş kategoriye ayrılmaktadır: "Kazuramono" (kadınlar hakkındaki oyunlar), "Shuramono" (savaşçılar hakkındaki oyunları), "Katsuramono (ya da Kuruimono)" (akli dengesini kaybetmiş karakterlerin oyunları) "Kamimono" (Tanrı'yı övme oyunları) ve "Kirinomono" (şeytan ve doğaüstü varlıklar hakkındaki oyunları). Her kategori, farklı temalar ve duygular içermektedir (Bkz. Brockett, O., Tiyatro Tarihi, s.592). Özsever'e göre; Noh performanslarında, Kamimono oyunları gösteriyi açan ilk oyun grubudur. Bu oyundan sonra ikinci oyun grubu olan Shuramono'ya geçilir. Savaşçılar hakkındaki pasaj bittiğinde kadın oyunları olan Kazuramono pasajı başlar. Performansın sonuna doğru gelinirken diğer pasajlara göre daha trajik olan Katsuramono pasajı oynanır. Son pasaj olarak da Kirinomono oynanır ve performans sona erer. Özsever "Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi" adlı kitabında "Geneleksen olarak sunulan bir oyunda her gruptan bir oyun temsil edilir ve bu oyunlar yukarıda belirtilen sıra içinde oynanır" demektedir (Özsever, Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.25).

Zeami, Noh oyunlarında Yugen'e önem vermektedir. Yugen, Türkçe'ye tam olarak çevirilebilen bir kelime değildir. Ancak Japon estetiğini ifade eden bir kelime olarak düşünülebilir. Yugen, kelime anlamı olarak derin gizem/ esrarengiz güzellik gibi anlamlara gelmektedir. Japon kültüründe duygusal olmayan ancak sezgisel bir şekilde hissedilen derin güzelliği ifade etmek amacıyla kullanılmaktadır. Yugen yalnızca bir estetiği ifade etmez aynı zamanda duygusal, spiritüel ve metafizik bir boyutta içermektedir. Zeami, Yugen kavramını Noh tiyatrosunun estetik ve felsefi temelleri arasında da önemli bir yerde konumlandırmıştır. Zeami'ye göre, bir Noh performansının gerçek güzelliği ve etkisi, izleyicinin hayal gücüne ve duygusal derinliklerine hitap etmesiyle elde edilir. Bu, sadece gösterişli bir performans veya dışsal güzellikten ziyade,

seyircinin iç dünyasına dokunan, derin anlamlar ve duygusal zenginlikler taşıyan bir sanat anlayışıdır. Yugen, sadece Noh tiyatrosuyla sınırlı değildir; aynı zamanda Japon sanatı, edebiyatı ve düşüncesi üzerinde derin bir etkisi vardır. Bu kavram, insanın doğayla, evrenle ve kendi iç dünyasıyla olan ilişkisini anlama çabasının bir yansıması olarak görülebilir (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhu, ss.57-63 v. Özhan, G., Japon Şiiri ve Noh Tiyatrosu, s.151-152).



Kyogen Performansı

Noh tiyatrosunun önemli figürlerinden biri olan Zeami Motokiyo, çiçek (hana) terimini kullanarak oyunculuğun ve oyuncunun gelişimini açıklamaktadır. Söz gelimi Zeami'ye göre, oyunculuğun ve oyuncunun belli evrelerden geçerek “gerçek çiçeğe” ulaşması yani ustalaşması gerekmektedir. Zeami'ye göre, Noh tiyatrosunda yüksek seviyede bir performans tamamlamak için, aktörün performansının belirli bir noktasında çiçek açması gerekmektedir (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhu, ss.9-16). Zeami'ye göre, bir Noh performansının çiçek açması, aktörün performansının belirli bir anında, karakterin iç dünyasını veya duygularını en üst düzeye çıkarması ve seyircilere derin bir etki bırakması gerekmektedir (Bkz. Özhan, G., Japon Şiiri ve Noh Tiyatrosu, s.149). Bu durum yalnızca fiziksel olarak doğru bir performans sergilemek değil, aynı zamanda karakterin içsel derinliğini seyirciye aktarmak anlamına gelmektedir. Zeami'ye göre, bir Noh performansının çiçek açması, sadece aktörün fiziksel yeteneklerine dayanmaz, aynı zamanda içsel hazırlık ve yoğun konsantrasyon gerektirmektedir (Bkz. Özhan, G., Japon Şiiri ve Noh Tiyatrosu, s.156-157). Oyuncu, karakterin duygusal durumunu derinlemesine anlamalı ve bu duyguları seyircilere inandırıcı bir şekilde iletebilmek için sahnede kendisini tamamen açmalıdır. Oyuncu, dış dünyadan soyutlanmalı ve içine dönmelidir. Bir Noh performansının çiçek açması, seyirciler üzerinde arındırıcı ve duygusal anlamda etkileyici bir etki bırakmaktadır (Bkz. Özhan, G., Japon Şiiri ve Noh Tiyatrosu, s.167).

Zeami'nin işaret ettiği Noh formu, Aristoteles'in işaret ettiği Tragedya ile çeşitli açılardan benzerlik ve farklılıklar göstermektedir. Söz gelimi iki tür de klasik olarak

anılır, törensel bir şekilde gerçekleştirilir. Her iki türde de koronun varlığı, evrensel temalar vardır ve seyircinin arındırılması amaçlanır. Her iki teorisyen de oyunun (tragedyanın) eylemin taklidi olduğunu kabul etmektedir. Zeami, eylemi rol ile, Aristoteles ise tragedya ile özdeşleştirmiştir. Ancak Aristoteles'in tragedyası ile Zeami'nin Noh'u arasındaki farklılıklara bakıldığında; Aristoteles, eylemin taklidi için altı unsur sunmaktadır. Zeami ise yalnızca rolün dışsal ve içselleştirilmiş bir taklidinin yapılabileceğinden bahsetmektedir. Zeami'ye göre, oyuncunun bir karakter olması mümkün değildir ancak onu taklit eden kişi olabilir. Noh oyunlarında karakterlerin genellikle Tanrı olması sebebiyle Zeami, insanın Tanrı'yı yalnızca taklit edebileceğini düşünmektedir. Aristoteles, uygulama hakkında konuşurken eleştirisini oyuncu ya da yönetmene değil şaire (ya da oyun yazarına) yapar. Ancak Zeami'nin Noh'unda oyuncu (performansçı) aynı zamanda oyunun yazarı ve yönetmenidir. Bu bağlamda taklit üzerine yapılan konuşmalar Aristotelesçi anlayışta yazara (şaire) yapılırken, Zeami'ci anlayışta ise oyuncuya (yazara) yapılır. Oyunun mekânı da iki tür arasında farklılık göstermektedir. Antik Yunan tragediyaları bir dağ yamacında, geniş bir sahnede ve çok oyunculu iken, Noh oyunları küçük bir sahnede ve az oyunculu olarak icra edilmektedir (Bkz. Sata, M., Aristotle's Poetics and Zeami's Teachings on Style and the Flower, s.47-49). Aristoteles ve Zeami'ye göre arınma (katharsis) durumuna bakıldığında; Aristoteles, olay örgüsüne bağlı olarak, karakterin seyirci de uyandırdığı acıma ve korku duygularının seyirciyi arındıracağını (katharsis etkisi yaratacağını) söylemektedir. Zeami ise, oyuncunun performansındaki yugen ve hana (çiçek) sebebiyle seyircinin bunu takdir edeceğini ve arınma duygusunu hissedeceğini söylemektedir. Her iki türde de arınma vardır. Ancak Aristotelesçi bakış açısı bunu korku ve acıma ile yaparken, Zeamici bakış açısı bu arınmayı gizemli güzelliklerin görülmesi ve oyuncunun performansındaki çiçekle yapmaya çalışmaktadır (Bkz. Sata, M., Aristotle's Poetics and Zeami's Teachings on Style and the Flower, s.52).

Zeami'ye göre, bir oyuncunun, iyi bir Noh oyuncusu olması için belli eğitimlerden geçmesi ve kişiliğinin yıllar içinde gelişmesi gerekmektedir (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhı, s.9). Zeami, bir oyuncunun eğitime başlaması için en uygun yaşı 7 (yedi) olarak belirlemiştir. Ancak Asya'daki yaş hesaplamaları ile Avrupa'daki yaş hesaplamaları arasında fark vardır. Açıklamak gerekirse, Japonya'da doğan bir bebek bir yaşında ve Avrupa'da doğan bir bebek ise sıfır olarak kabul edilir. Bu sebeple Japonya'da on yedi yaşında olan bir aktör Avrupa'da on beş yaşındadır. Zeami'ye göre, çocuk dans etmeye,

şarkı söylemeye ve hatta iblis rollerini oynamaya uygunluk gösteriyorsa izin verilmelidir. Bu durumda çocuk kendi estetiğini, oyunculuğunu ortaya çıkaracaktır. Ancak yedi yaşındaki bir çocuk asla sahnede oynamamalıdır (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhu, s.9). Çocuk, on bir (11)- on iki (12) yaşlarına geldiğinde sesi yavaş yavaş uygun aralığı yakalamaya ve Noh'un içeriğini anlamaya başlar. Bu aşamada yine çocuk sahneye çıkmamalı ancak pratik yapmaya devam etmelidir. Bu yaşta çocuk ilk çiçeğini göstermeye başlar (burada bahsedilen çiçek, gerçek değildir). Ancak bu çiçek, geçici çiçektir. Eğer çocuğun oyunculuk yolundaki gelişimi devam ederse geçici çiçeği, gerçek çiçeğe dönüşür. Bu yaştan sonra oyuncunun üçüncü yaş evresi başlar. On yedi (17)- on sekiz (18) evresi, Noh oyuncusu için önemli bir yaş evresidir. Bu evrede oyuncu, çocukluğu bırakmış ve ilk çiçeğini kaybetmiştir. Oyuncu, bu evrede kendine Noh'u bırakmayacağına dair söz vermeli ve eğitimlerine devam etmelidir. Bu seviyedeki bir Noh aktörü sürekli ses çalışmalıdır. Kabaca belirtmek gerekirse; Avrupa notasındaki la (oşiki) ve si (banşiki) çalışmak, oyuncuyu geliştirecektir (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhu, s.12). Oyuncu, kendi ait Noh tarzını yirmi dört (24)- yirmi beş (25) yaşında geliştirir. Bu yaş aralığında oyuncunun fiziği yeteri kadar gelişmiştir. Zeami'ye göre, Noh sanatında önemli iki unsur vardır bunlar ses ve görünüşüdür. Bu aşamadaki bir oyuncu görünüşüne ve sesine karar vermeli ve artık sahnede oynamalıdır. Ancak sahnede oynadığında kendini beğenmemeli, diğer insanların iltifatlarına kanmamalıdır çünkü bu evredeki çiçek yine gerçek çiçek değil başlangıç çiçeğidir. Bu çiçeğe ve iltifatlara kanan oyuncu, gerçek çiçekten uzaklaşmıştır (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhu, s.12-13). Oyuncu, otuz dört (34)- otuz beş (35) yaşına geldiğinde Noh sanatında ustalamış ve zirveye ulaşmış demektir. Bu aşamadan sonra ünü ve performansı hızla düşecektir. Kırk dört (44)- kırk beş (45) yaşındaki bir Noh ustası kendine yardımcıları bulmalıdır. Bu yaş ve sonrasında yeteneği bitmemiş olsa bile fiziksel çiçeği ve güzelliği kaybolacaktır. Bu sebeple Noh ustası, bu yaştan sonra maske kullanmalı ve maskesiz roller üstlenmemelidir (Bkz. Zeami, Çiçeğin Ruhu, s.14). Elli (50) yaşından sonra Noh ustası sahneden çekilmeli ve emekli olmalıdır. Bu yaş sonrasında oyuncu yıllar içinde kazandığı tüm çiçekleri kaybetmiş olur.

Noh tiyatrosu Şinto ve Budizm'den aldığı geleneksel Japon dini unsurları (çoğunlukla konuları) içermektedir. Söz gelimi, ölümlerin ruhları, doğayla bağlantı, savaşçının öyküleri, Tanrı'ların hikayeleri ve doğanın güçleri gibi temalar Noh formunda sıklıkla işlenmektedir (Bkz. Brockett, O., Tiyatro Tarihi, s.591). Zen Budizmi'nin Japonya'ya yayılmasıyla birlikte, Noh tiyatrosu da Zen felsefesiyle etkileşime giren sanat

dallarından biri olarak görülmektedir. Zen'in vurguladığı sessizlik, doğa ve içsel keşif gibi kavramlar, Noh'un estetik anlayışını derinleştirmiştir (Bkz. Ishida, I., Zen Buddhism and Muromachi Art, s.417). Noh tiyatrosunun sahne tasarımı, müzik, dans ve şiir gibi unsurlarında Zen'in etkilerini görmek mümkündür. Performans sırasında, oyuncuların zihni ve bedeni birleştirmesi, Zen meditasyonunun bir türü olan “Zazen”e benzemektedir (Bkz. Ishida, I., Zen Buddhism and Muromachi Art, s.421).

Şintoizm, Japonya'nın dini geleneğidir ve Japon tiyatrosunun, ahlakının ve kültürünün gelişiminde önemli bir rol oynamıştır. Şinto tapınakları ve törenleri, Japon tiyatrosunun sahne tasarımı, ritüelleri ve sembollerine ilham vermektedir. Özellikle, Noh tiyatrosunun sahne tasarımında, Şinto tapınaklarının mimarisi ve Şintoizm'in işaret ettiği doğanın öğeleri sıkça kullanılmaktadır. Ortolani'nin aktarımına göre; Noh'un ortaya çıkışında Şinto tapınakları kullanılmıştır. Ortolani, ilk Noh'un taşralardaki Şinto tapınaklarında oynandığını ileri sürmektedir (Bkz. Ortolani, B., Shamanism in the Origins of the Nō Theatre, s.171). Şinto törenlerinin müzik ve dansları, Japon tiyatrosunun müzik ve danslarını etkilemektedir. Söz gelimi, Şinto törenlerinde kullanılan müziklerin ve dansların Noh dramasında sıklıkla kullanıldığı görülmektedir (Bkz. Ortolani, B., Shamanism in the Origins of the Nō Theatre, s.177). Şintoizm, mitolojik ve doğaüstü inançlarını içermektedir. Bu inanç, Japon tiyatrosunda hikayeleri ve karakterleri de etkilemektedir. Özellikle, Noh tiyatrosu, Şinto mitolojisinden esinlenen birçok hikâye ve sembol içermektedir. Söz gelimi Şintoizm'in Tanrısı olan Güneş Tanrıçası Amaterasu Omikami, Noh dramalarında ve Sarugaku performanslarında sıklıkla kullanılmaktadır (Bkz. Ortolani, B., Shamanism in the Origins of the Nō Theatre, s.179). Noh oyunlarında genellikle tanrılar, ruhlar, hayaletler ve doğaüstü varlıklarla ilgili konular ele alınmaktadır. Şintoizm, temizlik ve purifikasyon (bir anlamda ruhu arındırma) ritüellerine büyük önem vermektedir. Bu ritüeller, Japon tiyatrosunun performanslarında ve sahne hazırlıklarında da görülmektedir. Özellikle, Noh tiyatrosunda oyuncular ve sahne, performans öncesi ritüellerle temizlenir ve arındırılır. Bu ritüeller, sahnedeki enerjiyi yükseltmek ve performansın kutsal bir ortamda gerçekleşmesini sağlamak için yapılmaktadır. Şintoizm, Japon tiyatrosunun geleneksel ritüellerinin ve törenlerinin bir parçası olarak görülmektedir. Noh tiyatrosu, Şinto tapınaklarında ve festival alanlarında icra edilmekte ve tanrıların şerefine sunulmaktadır. Bu performanslar, Şinto inançlarına saygı göstermekte ve topluluğun bir araya gelmesini sağlamaktadır (Bkz. Ortolani, B., Shamanism in the Origins of the Nō Theatre, s.170). Şintoizm'in temel özelliği olan

doğaya ve doğanın güzelliklerine saygı, Japon tiyatrosunun estetik anlayışını önemli ölçüde etkilemektedir. Bu unsurlar, Japon tiyatrosunun köklerinde Şintoizm'in önemli bir şekilde katkıda bulunduğunu göstermektedir. Noh tiyatrosu, günümüzde hala performanslarına devam eden, koruma altındaki bir kültürel miras olarak değerini korumaktadır (Bkz. Ishii, M., The Noh Theater: Mirror, Mask, and Madness, s.43).



Noh Performansı

3.2.Kabuki Tiyatrosu

Kabuki tiyatrosu, geleneksel Noh ve Sarugaku tiyatrolarından türememiş olup, Edo döneminde popülerlik kazanmıştır. Kabuki'nin kökeni, Izumo no Okuni'ye dayanmaktadır. Izumo bölgesinde doğan Okuni, sadece performanslarıyla değil, aynı zamanda cesurluğuyla da Japon tiyatro tarihinde unutulmaz bir iz bırakmıştır. Okuni, önce rahibe olarak tapınaklarda dans etmiştir. Daha sonraki yıllarda rahibeliği bırakarak, sokak sanatçılığına ve dansa yönelmiştir (Bkz. Brockett, O., Tiyatro Tarihi, S.595). Okuni'nin, kendi gezici tiyatro grubunu kurarak, halka açık alanlarda ve şehir sokaklarında performanslar sergilediği bilinmektedir. Bu performansların büyük ilgi gördüğü ve ancak fazla erotik olması sebebiyle hükümet tarafından yasaklandığı bilinmektedir (Bkz. Brockett, O., Tiyatro Tarihi, s.595). Okuni'nin ve grubunun performanslarına yakından bakacak olursak; bu grubun zaman içinde Kabuki tiyatrosunun temelini oluşturduğu görülmektedir. Edo dönemindeki geleneksel tiyatrodan farklı olarak, Okuni'nin sahnelemelerinin seyirciye renkli, dramatik ve duygusal açıdan zengin bir deneyim sunduğu bilinmektedir. Okuni'nin performansları, Japonya'da kadınların sanat dünyasındaki rolünü değiştirmiştir. Söz gelimi Okuni'nin kurduğu grup, kadınlara sahneye çıkma, oyun oynama fırsatı sunmaktadır. O dönemin gözlükleriyle bakıldığında bunun ne kadar büyük bir devrim olduğu görülmektedir. Bu dönemde kadınların, Okuni'nin izinden giderek tiyatro dünyasında daha etkin roller üstlendiği görülmektedir. Ancak zaman içinde, Kabuki tiyatrosu erkek oyunculara ait bir sahne

sanatı haline geldiği ve kadınların bu sanat formundan uzaklaştırıldığı da bilinmektedir (Bkz. Brockett, O., Tiyatro Tarihi, s.596). Bunun başlıca sebeplerine bakacak olursak; Kabuki performanslarının sık sık erotik ve cinsel unsurlar içermesi, dönemin toplumu ve hükümeti tarafından hoş karşılanmamış, hatta çoğu zaman skandal olarak algılanmıştır.

Ancak asıl sebep, Edo döneminde, sosyal ve kültürel normlar gereğince, kadınların kamusal alanda sahne performanslarına katılmasının olumsuz bir şekilde değerlendirilmesidir. Söz gelimi, kadınların sahnede cinsellikle ve dansla ilgili performans sergiliyor olmalarının dönemin Bakufu hükümeti tarafından hoş karşılanmadığı bilinmektedir. Hükümet tarafından kadınlara verilen gizli veto sebebiyle kadın oyuncuların sahneden çekildiği ve kadın rollerinin erkek oyuncular tarafından oynandığı görülmektedir (Bkz. Gerstle, A., Flowers of Edo, s.53). Bu durumu Shively şöyle açıklamıştır; “Resmi tutum, Kabuki oyuncularının, Noh oyuncularından daha düşük bir sosyal grup olduğu yönündeydi. Kabuki oyuncularını, tüccarlar ve yoksul sınıfının sadece biraz üstünde” (Shively, D., Bakufu Versus Kabuki, s.355). Bu değişim, Kabuki tiyatrosunun evriminde önemli bir dönemeç olmuştur ve günümüzde hala erkek oyuncuların kadın karakterleri canlandığı geleneksel bir uygulama olarak devam etmektedir. Japonya'nın tarihindeki önemli siyasi yapılandırmalar arasında yer alan Edo Bakufu, ülkenin feodal dönemlerindeki siyasi ve sosyal yaşamını belirlemiştir. Edo Bakufu'dan kısaca bahsetmek gerekirse; Bakufu, Edo dönemi boyunca süren bir yönetim biçimi olarak bilinmektedir. Edo Bakufu'nun temelleri, Tokugawa Ieyasu'nun 1603 yılında Japonya'nın siyasi kontrolünü ele geçirmesiyle atılmıştır. Ieyasu, Sekigahara Savaşı'nda zafer kazandıktan sonra, Japonya'nın geri kalanını da kontrolü altına alarak ülkeyi birleştirmiştir. Bu başarısına dayanarak, Ieyasu'nun Edo'da (şimdiki Tokyo) Bakufu yönetimini kurduğu bilinmektedir. Edo Bakufu'nun siyaseti, Şogunun yetkisi altındadır. Edo Bakufu dönemi, Japonya'nın ekonomik gelişiminde ve ticaretle önemli bir dönem olarak bilinmektedir. Edo Bakufu dönemi, ayrıca Japonya'nın toplumsal ve kültürel yaşamında önemli değişikliklere yol açmıştır. Söz gelimi benimsenen ahlak ilkeleri dönemin tiyatrosunu ve sanatını büyük ölçüde etkilemiştir. Bu dönemde, samuray sınıfının yerleşik hale gelmesi, şehirlerde yaşayan tüccar sınıfının büyümesi, kültürü etkilemiştir. Edo Bakufu dönemi, 19. yüzyılın ortalarında Meiji Restorasyonu ile gelmiş ve Japonya'nın modernleşme sürecine girmiştir (Bkz. Shively, D., Bakufu versus Kabuki, s.330-331). Shively'nin aktarımına göre; Bakufu ve Kabuki arasındaki tartışma iki yüz elli yıl boyunca sürmüştür. Bu tartışmalar Kabuki'yi bazı yönlerden sınırlasa da büyük

ölçüde Kabuki'nin gelişmesine katkı sağlamıştır (Bkz. Shively, D., Bakufu versus Kabuki, s.326). Tezin de konusu olan tiyatrodaki cinsiyet kavramına bakıldığında; bu dönemde, Bakufu'nun kısıtlamaları nedeniyle Onna kabuki gruplarında kadınların erkek ve erkeklerin kadın rolleri üstlendikleri görülmektedir. Shively'nin aktarımına göre ünlü Konfüçyüsçü yazar Hayashi Razan bu konu hakkında şöyle demektedir;

“Erkekler kadın kıyafetleri giyiyor, kadınlar erkek kıyafeti giyiyorlar. Saçlarını kesiyorlar ve erkek topuzu yapıyorlar, yanlarında kılıçları ve para keseleri taşıyorlar. Ucuz şarkılar söylüyorlar ve kaba danslar yapıyorlar, müstehcen sesleri ağustos böceklerinin ağlaması gibi gürültülü. Erkekler ve kadınlar birlikte şarkı söyleyip dans ediyorlar.” (Hayashi'den akt. Shively, D., Bakufu versus Kabuki, s.327).

Okuni'nin yaptığı bu devrim, kadınların sanat dünyasında daha fazla yer almasının bir simgesi olarak görülmektedir. Izumo no Okuni, Japon tiyatro tarihinde bir devrimci olarak anılmaktadır. Kadınların sahne sanatlarına katılmasında cesur adımları ve Kabuki tiyatrosunun temelini atmış olması, onu Japon kültürünün unutulmaz figürlerinden biri yapmıştır. Onun kabuki formu ve kadınların görünürlüğü için çabaları, Japon tiyatrosunun evriminde ve kadınların sahne sanatlarındaki rolünde kalıcı bir etki bırakmıştır.

Kabuki tiyatrosu, dramatik sahneleme ve gösterişli kostümleriyle bilinmektedir. Oyuncuların, belirgin bir makyaj kullandıkları ve çeşitli rolleri temsil etmek için renkli kostümler giydikleri görülmektedir. Ayrıca bu türde, oyuncuların yüz ifadelerini vurgulayan büyük ve dramatik maskeler de kullanılmaktadır (Bkz. Pronko, L., Learning Kabuki, s.427). Kabuki tiyatrosu, 17. yüzyılda Edo döneminde ortaya çıkmış ve yukarıda da bahsedildiği gibi zamanla ve kısıtlamalarla gelişmiştir. Tokugawa dönemi tiyatrosunda ve gündelik yaşamında kıyafetler, saç stilleri ve makyajlar kişinin mesleğini, yaşını ve ait olduğu sınıfı göstermektedir. Kabuki tiyatrosunda maske makyajları, karakterlerin kimliğini, duygularını ve ruh halini ifade etmek amacıyla kullanılmaktadır. Kabuki tiyatrosunda, Noh dramasında olduğu gibi maske kullanımı yoğun değildir. Bu sebeple Kabuki'de oyuncuların, karakterlerin duygu durumları, yaşlarını ve cinsiyetlerini belirtmek için maske makyajı yaptıkları bilinmektedir (Bkz. Kılıçarslan, Y., Geleneksel Japon Kabuki Dans Tiyatrosunun Aykırı Bedenleri “Onnagatalar”, s.319). Bu makyaj, Kumadori makyajıdır. Makyajın özelliği, boyayı fırça ya da herhangi bir alet kullanılmadan direkt uygulamaktır. Kabuki tiyatrosunda bu makyajı ilk kez Aragoto karakterini oynayan Ichikawa Danjuro yapmıştır (Bkz. Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.43).

Kabuki türünde, çeşitli karakterler ve temalar, dramatik ve eğlenceli sahnelerle seyirciye aktarılmaktadır. Kabuki tiyatrosunun önemli karakterlerinden biri Aragoto'dur. Aragoto'nun yaratıcısı Ichikawa Danjiro'dur (Bkz. Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.40). Danjiro, Kabuki tiyatrosunun fuhuş ve eğlence temasından çıkarak dramatik biçime kavuşmasını sağlamıştır. Aragoto, Kabuki performansının ana karakteridir. Bu karakter genellikle savaşçıları, samurayları, kötü ruhları ve efsanevi kahramanları aktarmaktadır. Aragoto, cesaretin, kahramanlığın ve üstünlüğün sembolü olarak kabul edilmektedir. Aragoto, büyük ve gösterişli kostüm giymelidir. Aragoto'nun makyajı da diğer karakterlerden farklılık göstermektedir. Sahnedeki varlığını ve karakterinin gücünü, ihtişamını göstermek için karaktere belirgin bir makyaj yapılmaktadır. Performans sırasında, Aragoto sıklıkla diğer karakterlerle çatışma içine girer veya zorlu durumlarla karşı karşıya gelirler (Bkz. Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.40). Aragoto'nun karşısında, sürekli çatışma halinde olduğu Wagoto bulunmaktadır. Wagoto, Aragoto'nun ve tüm performansın yardımcı oyuncusudur. Wagoto karakteri, tıpkı Noh'taki Waki gibidir ancak karakter bakımından Kyogen'deki yardımcı oyuncuya da benzemektedir. Söz gelimi Wagoto, oyunda komik unsuru yaratan kişidir. Makyajı ve kostümü, Aragoto'ya göre daha gerçekçidir (Bkz. Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.41). Üçüncü oyun kişisi ise Onnagata'dır. Onnagata, erkek oyuncuların canlandırdığı bir kadın karakterdir. Ayrıca Onnagata, Kabuki tiyatrosunda kadın karakterlerini canlandıran erkek oyuncuların toplu adıdır. Bu gruptaki karakterleri her oyuncunun canlandırmasına izin yoktur. Tıpkı Noh ve Kyogen'de olduğu gibi Kabuki'de de belirli ailelerden gelen oyuncular bu rolü canlandırabilirler (Bkz. Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.40-41). Bu oyuncuların amacı, kadın jestleri, mimikleri, dansları ve konuşma tarzlarıyla izleyicilere gerçekçi bir kadın görünümü sunmaktır. Onnagata oyuncuları, sahnedeki diğer karakterlerle olan etkileşimlerinde nazik ve zarif bir tavır sergilemelidir. Kabuki tiyatrosunda kadın karakterlerini canlandırmak için sadece erkek oyuncular kullanılırdı. Bunun sebebinin ise, Edo Bakufu yönetimi olduğu bilinmektedir. Bu uygulama kadınların tiyatro sahnesine çıkmasının yasak olduğu bu dönemde, tiyatro sanatının gelişimi için bir çözüm olarak ortaya çıkmıştır. Onnagata karakteri, Japon kültüründe ve sanatında önemli bir yere sahiptir. Aynı zamanda, Onnagata karakteri, cinsiyet kimliği ve rolünün sınırlarını zorlayarak, toplumsal cinsiyet konularına da dikkat çekmektedir (Bkz. Shively,

D., Bakufu versus Kabuki, s.326). Bu konudan 4.3.'te detaylı şekilde bahsedilecek, Onnagata rolü ve cinsiyet kavramı ayrıntılarıyla ele alınacaktır.

Kabuki tiyatrosunun önemli karakterlerinden biri de Kabuki-mono'dur. Kabuki-mono, asi, efendisi olmayan samurayları ve sıradışı kişilikleri temsil etmektedir. Sıklıkla dramatik çatışma ve gerilim sahnelerinde ön plana çıkarlar. Bu karakter, toplumun kabul ettiği normlara karşı çıkan, sıra dışı ve çoğu zaman şiddet eğilimli kişiliğe sahiptir. Gabrovsk'a'nın aktarımına göre, Kabuki-mono tiplemesi şöyledir;

“Okuni, dönemin popüler erkek tipi için argo bir terim olan kabukimono kılığına girerek performans sergilemiştir. Kabukimono, sıra dışı eylemlere veya davranışlara başvuran ve gösterişli, sıra dışı giyim tarzlarına sahip, çoğunlukla efendisi olmayan ronin samuraylarından oluşan, savaşçı sınıfının alt kesiminden gelen genç adamlardır. Kabukimono, kendini savunmak için gruplar oluşturmuştur. Hoşnutsuzluklarını ve isyankâr ruhlarını sapkınlıklarıyla ifade etmişlerdir. Kendine özgü saç stili, son derece uzun kılıçlar, gösterişli kırmızı kınlar, geniş kemerler, ithal malzemeler, tütünlü pipolar vb. kullanılıyorlardı.” (Gabrovsk'a, G., Onna Mono, s.389).

Sahnedeki diğer karakterlerle olan etkileşimlerinde sıklıkla çatışma içine giren Kabuki-mono, ölüm, cinayet gibi trajik sonlarla sonuçlanan roller üstlenmektedir (Bkz. Gabrovsk'a, G., Onna Mono, s.389). Kabuki oyunlarında sekiz farklı karakter bulunmaktadır. Bu karakterler yaşları, bulundukları sınıf, meslekleri ve cinsiyetleri bakımından ayrılırlar. Söz gelimi, genç adam, genç kadın, yaşlı adam, kahraman ve kötü ruhlar olarak düşünülebilir. Kabuki tiyatrosunda sıklıkla hayvanlar ve hayvan ruhları da kullanılmaktadır (Bkz. Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.42). Kabuki oyunları genellikle güncel olaylara, efsanelere veya popüler hikayelere dayanmaktadır. Aşk, ihanet, intikam ve kahramanlık gibi evrensel temalar, Kabuki'nin sahnelediği hikayelerin temelini oluşturmaktadır (Bkz. Leupp, G., Capitalism and Homosexuality in Eighteenth-Century Japan, s.142). Ayrıca Kabuki tiyatrosu, oyun konularını genellikle tüccarlar, aşk hikayeleri, köylü sınıfının yaşamı ve düşünce tarzından almaktadır. Bu bağlamda Kabuki tiyatrosunda, Noh tiyatrosundaki gibi dini içerikler bulunmamaktadır. Noh tiyatrosunda baş karakterler Tanrılar, ruhlar, kahramanlarken, Kabuki tiyatrosunda baş karakterler tüccarlar, köylüler ve alt tabaka insanlardır. Bu bağlamda, Noh ve Kabuki tiyatroları arasındaki ayırım, Antik Yunan'daki tragedya ve komedy türü arasındaki ayırma benzetmektedir. Bilindiği üzere, Antik Yunan tragedyalarında da ortalamadan daha iyi kişilerin yaşadıkları konu alınırken, komedyalarda ise tam tersi bir durum söz konusudur (Bkz. Şener, S., Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, s.26). Kabuki tiyatrosunun, Edo döneminden günümüze kadar, popülerliğinin devam ettiği ve bu sanat

formunun, modern dünyada da önemli bir kültürel miras olarak varlığını sürdürdüğü görülmektedir. Günümüzde, Kabuki tiyatrosu hala Japonya'da ve dünya çapında performanslara devam eden bir sanat formudur. Takarazuka gibi tiyatro grupları geleneksel ve modern unsurları birleştirerek, Kabuki tiyatrosu ile izleyicilere unutulmaz bir görsel sunmaya devam etmektedir.



Kabuki Performansı

3.3.Bunraku ve Rakugo Tiyatrosu

Geleneksel Japon Tiyatrosu yalnızca Kabuki ve Noh ile sınırlı değildir. Bunraku ve Rakugo gibi tiyatro formları da, Japon kültüründe ve tiyatrosunda önemli bir yer tutmaktadır. Bunraku, Edo döneminde gelişen bir kukla tiyatrosudur (Bkz. Keene, D., Bunraku, s.9). Ancak Bunraku'ya öncülük etmiş bir form daha vardır. Joruri, Bunraku'nun bugünkü haline gelmesini sağlamıştır. Joruri, Edo döneminde (bazı kaynaklara göre Azuchi-Momoyama döneminde) ortaya çıkmıştır. İlk olarak Takemoto Gidayu tarafından geliştirilen bu tiyatro türü, balad tiyatrosu olarak bilinmektedir. Takemoto Gidayu'nun Joruri'yi oluştururken hikâye anlatımında kullanılan müzikal unsurları dikkate aldığı bilinmektedir. Joruri performansları, Prenses Joruri'nin aşk hikayesi ile popülerlik kazanmış ve Japonya'nın çeşitli bölgelerinde sahnelenmiştir. Joruri performansları genellikle bir şarkıcı ve bir anlatıcı tarafından oynanmaktadır. Bu şarkıcılar, tıpkı Kabuki tiyatrosundaki gibi shamisen denilen telli bir enstrüman eşliğinde dramatik hikayeleri anlatır ve şarkıları seslendirirler. Joruri performanslarında maske kullanılmaz. Joruri performansları, genellikle basit bir sahne tasarımıyla gerçekleştirilir. Keene'ye göre; İlk oynanan Joruri oyunu, emekli İmparator Go Yozei'nin evinin bahçesinde oynanmış ve Go Yozei, bu performans sonrasında kukla kullanma önerisi sunmuştur (Bkz. Keene, D., Bunraku, s.27). Joruri sahnesi, arka planı olmayan bir platform veya tahta üzeridir. Performans sırasında, sahne üzerinde yer alan şarkıcı ve müzisyenlerin yanı sıra, hikâyenin gerektirdiği diğer karakterleri de anlatıcı gerektiğinde

sahneye çıkıp oynamaktadır. Joruri formu, müzikal ve dramatik anlatımı bir araya getirerek performans sunmaktadır (Bkz. Keene, D., Bunraku, ss.26-31). Keene'nin aktarımına göre; Joruri, "On İki Bölümlük Masal" ve "Heike'nin Hikayesi" adlı oyunlarla Edo'da popülerliğe ulaşmıştır (Bkz. Keene, D., Bunraku, s.27).

Bunraku performansları, üç kişilik bir ekip tarafından gerçekleştirilmektedir: bir "tayu" (şarkıcı), bir "tsume" (müzikçi) ve bir "ningyotsukai" (kukla oynatıcısı). Bunraku performanslarında kullanılan kuklaların, gerçekçi yüz ifadeleri, elbiseleri ve aksesuarları dikkat çekmektedir. Performanslar genellikle tarihi ve dramatik hikayeleri içermektedir. Tayu, olayları anlatan, anlatıcı konumunda, tsume müziği icra etmekte ve ningyotsukai, kuklayı oynamaktadır. Bu ekip çalışması, gerçekçi sahnelerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bunraku'da, kuklalara duygusal ifadeler çizilmiştir, Tayu'nun anlatıcılığı ve müziğin etkisinin birleştirilmesiyle seyirciye gerçekdışı bir deneyim sunmak amaçlanmaktadır. Bunraku, klasik hikayelerin yanı sıra modern temalara da odaklanmaktadır. Tarihi olaylar, mitoloji ve aşk hikayeleri, Bunraku'nun repertuarındaki çeşitliliği göstermektedir (Bkz.Keene, D., Bunraku, s.24). Bunraku, kukla tiyatrosu olarak bilinmektedir ve kökeni yukarıda da aktarıldığı gibi Joruri'dir. Joruri'de, sahne performanslarını gerçekleştiren anlatıcılar bulunmaktadır. Ancak Bunraku'da, kuklalar ana karakterlerdir. Sahnenin altındaki bir mekanizma ile kuklaların hareketleri ningyotsukai tarafından kontrol edilmektedir. Joruri ve Bunraku performanslarında bir şarkıcı canlı olarak şarkı söyler. Joruri, dramatik bir anlatım tarzına sahiptir, anlatıcı hikayeleri seyirciye aktarır. Bunraku'da kuklaların hareketleri ve oyuncuların kuklaları seslendirmesi ile hikayeler anlatılır. Joruri, balad tiyatrosu olarak tanımlanırken, Bunraku kukla tiyatrosu olarak bilinmektedir (Bkz. Keene, D., Bunraku, ss.26-29).

Alexander Alland, Bunraku tiyatrosu hakkında şöyle demektedir; "Noh tiyatrosu nasıl elitlerin tiyatrosu ise, Kabuki ve Bunraku da yükselen tüccar sınıfının tiyatrosuydu" (Alland, The Construction of Reality and Unreality in Japanese Theatre, s.7). Bu bağlamda Bunraku, Kabuki ve Noh tiyatroları arasındaki farklara bakıldığında, Bunraku formu, Noh ve Kabuki'nin aksine kuklalar aracılığıyla seyirciye insansız bir performans sunmaktadır. Noh tiyatrosunun metin ve oyuncu odaklı bir form olduğu ancak Bunraku'nun yalnızca metin ve Kabuki'nin oyuncu odaklı bir form olduğu görülmektedir. Hem Noh hem de Kabuki formları için dans önemli bir unsurdur ancak Bunraku'da dansa yer yoktur. Bunraku, kukla tiyatrosu olması sebebiyle hem Kabuki'den

hem de Noh'tan ayrılmaktadır. Bunraku'daki hareket, metin, performans düzeni insanı yapay bir gerçekliğe çekmek için tasarlanmıştır. Söz gelimi kuklalar bir soru sorulduğunda ona cevap vermek için bir adım öne çıkarlar ve soruyu cevaplayacak kuklaların ağızlarının açılması için bir düzenek hazırlanır (Bkz. Alland, A., The Construction of Reality and Unreality in Japanese Theatre, s.7-8). Alland, Bunraku kuklalarının neredeyse bir çocuk boyutunda (yaklaşık yetişkin bir insanın üçte bir boyutunda) olduğunu ve bu boyda bir kuklanın seyirciyi etkilediğini ve gerçekliğe yakınlaştırdığını söylemektedir (Bkz. Alland, The Construction of Reality and Unreality in Japanese Theatre, s.8). Noh ve Kabuki gibi Bunraku'nun da kendi gelenekleri bulunmaktadır. Söz gelimi sahnesi Noh ve Kabuki sahnesi gibi değildir. Oscar Brockett, Tiyatro Tarihi adlı kitabında Bunraku sahnesinin genişliği ve derinliğini şu şekilde ifade edilmiştir; "Sahne yaklaşık 36 feet (10 metre) genişliğinde ve 25 feet (7,5 metre) derinliğindedir. Her bir kuklacının bulunduğu konum sahnenin önünden arkasına üç seviyeye bölünmüştür (Brockett, O., History of the Theatre, s.602). Bunraku sahnesinde oyuncular olmadığı için kostümler, makyajlar ve tüm tasarımlar kukla oynatıcıları ve kuklalara yapılmaktadır. Söz gelimi, kukla oynatıcıları (her bir karakter için), dikkat çekmeyen anlatıcı kostümü giyerler.



Görsel 5. Bunraku Oynatıcıları (<https://www.osakastation.com/the-national-bunraku-theater/> Erişim Tarihi: 24.3.2024).

Kuklalar ise, hikâyeye göre farklılık göstermekle birlikte gösterişli kostümler giyerler. Ayrıca bazı kuklaların (kadın ve daha küçük boyuttaki kuklaların) ayakları, ağızları yoktur kullanılan kimonolar ayakların görünmeyeceği şekilde tasarlanır (Bkz. Brockett, History of the Theatre, s.602).

Bunraku oyunlarında sıklıkla Budist öğretiler işlenmektedir. Bunraku performanslarında, kuklalar aracılığıyla seyirciye insanların zayıflıklarını, hatalarını ve yanlışları çıkmak için çırpınışlarını gösterilmektedir. Bunraku, Budist felsefenin karmaşıklığını ve insanın evrensel sorunlarını anlamada önemli bir araç olarak görülmektedir. Çünkü bir insanın duygu ve düşünceleri kuklalar aracılığıyla anlatılmaktadır. İnsani duyguların tamamı başka bir perspektiften sunulmaktadır. Şintoizm, Japon mitolojisini oluşturan temel unsurlardan biri olarak bilinmektedir. Bu sebeple, Bunraku oyunlarında sıkça Şinto mitolojisindeki kahramanlar, Tanrılar ve hikayeleri yer almaktadır. Şintoizm, bir anlamda doğaüstü varlıkları ve doğanın güçlerini içeren bir dini sistemdir. Bunraku oyunlarında da genellikle doğaüstü unsurlar ve olaylar işlenmektedir. Bu bağlamda Bunraku, hikayeleri ve kahramanları sıklıkla Şinto Budizminden almaktadır (Bkz. Keene, D., Bunraku, s.21). Doğüstü varlıkların, ruhların ve doğa olaylarının Bunraku oyunlarında yer alması, Şintoizm'in doğa ve ruhlarla olan bağını göstermektedir. Bu törenlerin amacı, doğa ve ruhlarla olan bağlantıyı güçlendirmek ve dengeyi korumaktır. Bunraku oyunlarının performansı da bir tür ritüel niteliğindedir. Söz gelimi, sahnedeki kukla figürlerin hareketleri ve sesleri, izleyiciler için bir tür arınma ve ayin olarak görülebilir. Şintoizm, ruhsal dengeyi korumaya ve ruhların memnuniyetine odaklanmaktadır. Bunraku oyunlarında da genellikle karakterlerin ruhsal denge arayışı ve ruhların huzuru temaları işlenir. Bu bağlamda, Bunraku'nun, Şinto Budizmi (Şintoizm)'den etkilendiği görülmektedir (Bkz. Keene, D., Bunraku, s.23). Ayrıca Keene, Bunraku adlı kitabında "İlk kukla tiyatrosunun dini ve ritüel işlevinin önemi ister Şintoist ister Budist olsun, gelişiminin son dönemlerine kadar baskın olarak önemini korumuştur" demektedir (Keene, D., Bunraku, s.24). Burada da yine Bunraku için, Budizm'in ve Şintoizm'in önemi anlaşılmaktadır. Bunraku yalnızca Şintoizm ve Budizm'den etkilenmemiştir. Aynı zamanda Zen Budizmi ve Konfüçyüsçü düşüncelerden de etkilenmiştir. Ancak Noh, Kabuki ve Bunraku hatta diğer geleneksel formlar için de en etkileyici inancın Budizm ve Şintoizm olduğu düşünülebilir.



Bu konu başlığı altında incelenecek diğer form ise Rakugo'dur. Rakugo, tek bir kişinin anlattığı komik hikayelerle dolu bir geleneksel mizah sanatı olarak bilinmektedir. Rakugo'da bir sandalye (ya da minder) üzerinde oturan anlatıcı, tek başına birçok karakteri canlandırarak hikayeler anlatmaktadır (Bkz. Morioka, H., *Rakugo The Popular Narrative Art of Japan*, s.4). Morioka, *Rakugo The Popular Narrative Art of Japan* adlı kitabında Kodan kavramından sıklıkla bahsetmektedir. Kodan, "ders" anlamına gelir ve başlangıçta Budist vaizler tarafından sutra açıklamaları için kullanılmıştır. Morioka, "Muromachi döneminde, daimyo ve savaş lordları saraylarında çoğu Budist rahiplerden oluşan anlatıcıları toplayarak onları eğlendirmek için seküler hikayeler okutmuş veya anlattırmıştır" diyerek Kodan'ın dolayısıyla Rakugo'nun başlangıcını aktarmaktadır (Bkz. Morioka, H., *Rakugo The Popular Narrative Art of Japan*, s.5). Kodan kendi başına bir formdur ve bu formun değişmesi ile Rakugo doğmuştur. Kodan, on dördüncü- on beşinci (14.-15.) yüzyıllar arasında popüler olan ve soylu erkekler tarafından çok sevilen bir okuma sanatıdır. Başlangıçta bu sanatın icrası için Budist metinlerin tercih edildiği görülmektedir. Okuyucu bir klaket veya kâğıt yelpaze yardımıyla okuduğu metnin ritmini ayarlar, seyirciye bir olay aktarır ve onun düşünmesini sağlar (Bkz. Mastrangelo, M., *Japanese Storytelling*, s.207). Kodan ve Rakugo aynı tür gibi görülseler de aralarındaki farkın Noh ve Sarugaku gibi olduğu bilinmektedir. Rakugo'da metin savaşçılar, samuraylar, halktan ve komik hikayelerken, Kodan bir ders verme amacı gütmektedir (Bkz. Mastrangelo, M., *Japanese Storytelling*, s.210). Kodan'da da tıpkı Rakugo'da olduğu gibi okuyucu- anlatıcı bir minderin üzerine oturduğu ve önündeki kitabı seyircilere aktardığı görülmektedir. Kodan okuyucusu ve Rakugo okuyucusunu ayıran diğer farklara bakıldığında; Kodan okuyucusu bir anlatıcıdır ve yalnızca önündeki metni okur. Ancak Rakugo oyuncusu, Rakugo'nun gelişimiyle bir anlatıcı-oyuncuya dönüşmüştür. Söz gelimi sahnede yine metni okusa da aynı zamanda o metni canlandıran kişidir. Aralarındaki farklılık yalnızca oyuncu değildir. Aynı zamanda, bu iki tür halkın farklı kesimlerine hitap etmeleri ve Rakugo metinlerinin Noh oyunlarında (yalnızca Kyogen'de) da kullanılması sebebiyle de farklılık göstermektedirler (Bkz. Mastrangelo, M., *Japanese Storytellers*, s.210-211).

Rakugo'da, geleneksel Japon hikayelerinden alınan klasik öykülerden, modern yaşamın günlük olaylarına kadar geniş bir yelpazede hikayeler bilinmektedir. Sanatçıların, geleneksel materyalleri modern anlayışla birleştirerek kendi tarzlarını oluşturdukları görülmektedir (Bkz. Morioka, H., *Rakugo The Popular Narrative Art of*

Japan, s.4). Rakugo oyuncularını, komik diyaloglar, vurgular ve mimikleri-jestleri kullanarak izleyiciyi güldürürler. Mizahi etki genellikle hikâyenin beklenmedik bir sonu veya esprili bir şekilde sonlanmasıyla oluşturulmaktadır. Bu bağlamda Rakugo, Türkiye’deki meddah kültürü ile ya da Dünya’daki stand-up kültürü ile benzeşmektedir.

Bilindiği üzere Meddah ve Rakugo anlatıcısı benzetilmektedirler. Rakugo anlatıcısı işi halktan hikayeler anlatmaktadır. Meddah ise, Nutku’ya göre;

“Tek kişilik oyun sayılabilecek Meddah, elindeki sopası ve sol omzuna attığı mendili ile halkın karşısına çıkar ve onları etkilerdi. Çeşitli havada ve özellikle olan hikayeleri gerektiğinde oynayarak, gerektiğinde şive katarak seyircinin değişik yönlerine oynayan bir oyuncudur” Nutku, Ö., Dünya Tiyatrosu Tarihi 1, s.197-198).

Bu anlatılan Meddah hikayeleri, çoğunlukla halktan hikayelerdir. Bu bağlamda Meddah ve Rakugo anlatıcısı karşılaştırıldığında; iki türde de oyuncu basit bir dekor ile oyun kurar ve amacı halkı eğlendirmektir. Her iki türde de bir anlatıcı rolü görülmektedir. Söz gelimi Rakugo’da oyuncu, kâğıt yelpaze kullanırken, Meddah’da bir beyaz mendil kullanmaktadır. Her iki türde de kutsal sayılan kişiler ya da halk kahramanları övülmektedir (Bkz. Baş İyibozyurt, E., The Role of Armenians in Establishing Western Theatre in the Ottoman Empire, s.458-460). Stand-up kültürüyle karşılaştırıldığında da Stand-up, Meddah ve Rakugo arasında benzerlikler görülmektedir. Söz gelimi Stand-up’ta anlatıcı yine Meddah ve Rakugo’da olduğu gibi yazılı bir metnin ezberlenmesi aracılığıyla olay anlatmaktadır. Stand-up’ta da sahnede dekor yoktur ve anlatıcının tek dekoru sandalyesidir. Ayrıca Meddah, Stand-up’çı ve Rakugo anlatıcısı duruma göre belirli kıyafetler giyseler de her üçünün de kostümü seyircinin dikkatini çekmeyecek kadar sade olmalıdır. Stand-up gösterilerinde komedyen, diğer türlerin aksine methetmek için değil eleştiri yapmak için sahneye çıkar (Bkz. Gillota, D., Reckless Talk, s.5). Bu bağlamda yukarıda bahsedildiği gibi hem anlatıcılık hem de görsel anlamda bu üç tür birbirlerine benzemektedirler.



Görsel 6. Rakugo Performansı (<https://agimat.net/ana-yose-rakugo/> Erişim Tarihi: 27.4.2024).

Meiji Restorasyonu (1911-1912) sonrasında Rakugo ve Kodan seyircisi gözle görülür miktarda azalmıştır. Bunun sebebi ise daimyoların artık tiyatro ya da diğer sanatları desteklememesidir. Ancak 1913 yılında büyük usta Henry Black ile Rakugo tekrar ortaya çıkmıştır. Black, neredeyse yarıya düşen seyirciyi tekrar sahneye çekmeyi başarmıştır. Henry Black’ten kısaca bahsetmek gerekirse; Henry Black’in babası Avusturalya asıllı bir İngiliz’dir. Babasının Japonya’yı sevmesi nedeniyle, aile Japonya’ya taşınmış ve Black ailesi yıllar içinde Japonya’da nüfuz sahibi olmuştur. Hükümet bu nüfuzdan korkarak John Black’i sindirmeye çalışmıştır. Çünkü John Black o dönem için, Japonya’nın en büyük iki gazetesinin sahibidir. John Black, hükümet tarafından Şangay’a ailesi ise İngiltere’ye sürülmüştür. Bu olaylardan üç yıl sonra ise Henry Black, Japonya’ya geri dönmüş ve burada ilk çıkışını yapmıştır (Bkz. Heinz, M., Miyoko, S., *The Blue-Eyed Storytellers*, s.133-136). Çıkışından bir yıl sonra Black, Japonya’nın en ünlü Rakugo grubu olan Sanyuha’ya katılmıştır. Bu ortaklık nedeniyle Black, on yıl boyunca Rakugo’da altın çağını yaşamıştır. Black, Sanyuha ile geçirdiği bir yılın sonunda Rakugo ustaları ve sevenleri arasında tanınmış, Rakugo ustası ünvanını almış ve Kairakutei Black olarak anılmaya başlamıştır (Bkz. Heinz, M., Miyoko, S., *The Blue-Eyed Storytellers*, s.140-143). Tüm büyük Rakugo ustalarının bir lakabı vardır. Black’e de kullandığı “Kairakutei Black” lakabı, halk tarafından verilmiştir. Henry Black’in iyi bir Rakugo ustası olmasının yanı sıra yabancı olması da onun dikkat çekici özelliklerinden biridir. Söz gelimi, yukarda daha önce bahsedilen Japonya’nın yabancılaşmayı engelleyen politikası (sakoku), Black ile kırılmıştır (Bkz. Heinz, M., Miyoko, S., *The Blue-Eyed Storytellers*, s.145). Rakugo formunda Henry Black, seyircileri sahneye çekerken, Kodan okumalarında da kadın sanatçıların ön plana çıktığı görülmektedir. Söz gelimi, Kanda Hakuryushi, Meiji dönemi Kodan performansı için önemli sanatçılar arasında görülmektedir. Bunun sebebi ise Kanda ailesi kendi soyundan gelenleri yetiştirmek için bir okul açmıştır ve Kodan repertuarı hazırlamıştır. Mastrangelo, *Japanese Storytellers* adlı makalesinde, Kanda ailesinden sıklıkla bahsetmektedir. Mastrangelo, Kanda okulunu da şöyle tanımlar; “Kanda okulu aynı zamanda Shinkodan’ın da destekçisidir. Amaçları kısa ve canlı bir kodan’ı bol hareketle icra etmektir. Kanda okulunda hikâye olarak sıklıkla Joan of Arc’ın hikayesi kullanılmaktadır.” (Mastrangelo, M, *Japanese Storytellers*, s.213). Kanda ailesine göre iyi bir Kodan sanatçısı bazı kurallara da uymalıdır. Söz gelimi, sağlığına dikkat etmek, klasik ve geleneksel metinlere saygı göstermek, okunan metni eleştirmek, okuyan kişi bir bilge

olmadığı için seyirciyi aşağılamamak, karakteri iyi anlatmak ve karakterin çizgisinden çıkmamak, çok fazla eğitim (pratik) yapmak, seyircinin gösteri için para ödediğini unutmamak ve repertuarı iyi bilmek sanatçının görev ve sorumlulukları arasında yer almaktadır (Bkz. Mastrangelo, M., Japanese Storyteller, s.211). Kodan okuyucusu olan kadınlar Kanda ailesi öncesinde yalnızca dört kişiydiler ancak Mastrangelo'nun aktarımına göre; “Kanda ailesinin okulu sonrasında on dört Kodan sanatçısı yetişmiştir” (Mastrangelo, M., Japanese Storyteller, s.214). Bu bağlamda Kanda ailesinin önemi tekrar anlaşılmaktadır.



Rakugo Performansı

4. Noh ve Kabuki Tiyatrosunda Cinsiyet Kavramının İncelenmesi

4.1. Tiyatroda Cinsiyet Kavramı

Cinsiyet kavramı ve cinsiyetsizlik gibi konular son yıllarda hem dünyada hem de Türkiye’de sıklıkla tartışılmaktadır. Tiyatro sahnesinde de cinsiyet rolleri ve cinsiyet kavramları uzun yıllar boyunca bir karmaşa yaratmıştır. Söz gelimi Nutku; “Bildığımız kadarıyla, ilk kadın sanatçılar, M.Ö. 4. yüzyılda Helenistik Çağ tiyatrosunda, rahibelerden kurulu kadınlar korosunda yer almışlardır” (Nutku, Ö., Troya’nın Tahta Atı, s.108) demektedir. Nutku’nun bu açıklamasında kadınların oyuncu olarak değil, koronun bir parçası olarak sahnede oldukları belirtilmektedir. Antik Yunan Dönemi’nde kadınların sahneye çıkma hakları yalnızca şenliklerde koroya dahil olmakla kalmıştır. Bu durum cinsiyetler arası eşitsizliğin tiyatro sahnelerine de yansıdığını göstermektedir. Erkeklerin, şenlikler olmadığı zamanda da sahneye çıkıp, oyunlar oynama imkanları varken bu hakkın kadınlara yalnızca şenliklerde verilmesi cinsiyetler arası ayrıştırma görülmektedir.

Antik Yunan’daki yazılı eserlere bakıldığında Sophokles’in *Antigone* adlı oyununa kadar kadın başrol karakter görülmemektedir. Kadın karakterlerin oyunlarda yalnızca koroda ve küçük rollerde kullanılması da o dönem içerisinde kadının toplum

içindeki yerini ve toplumdaki ayrıştırıldığını göstermektedir. Antik Yunan döneminde tiyatroya siyasal baskı uygulayan Hippias, gerçek bir Tiran olarak bilinmektedir. Hippias'ın, Babası Peisistratos kadar adil ve eşitlikçi olmadığı da bilinmektedir. Yönetimde bulunduğu süre içinde sanat aktivitelerine önem vermemiş ve oyun oynatılmasına izin vermemiştir (Bkz. Sacks, D., Hippiler, Antik Yunan Dünyası Ansiklopedisi, s.157). Antik Yunan oyunlarında, Euripides oyunları dahil tüm protagonist kadın karakterler siyasal erke karşı durmaya çalışarak esasen oyunları izleyen erkek Yunanlılar için ibretlik karakterler olarak sunulur. Yani, özellikle Euripides'de, sanılanın aksine, kadın başroller kadın haklarını ve kadının toplumdaki yerini savunmayı değil aksine, kadının önü kesilmezse olacağı budur gibi bir ibret söylemini içerir. Yunan kadınlar düzene uyan, sessiz, çekinik ve haklarını aramayan uyumlu, dolayısıyla olumlu karakterler olarak verilirken, başka ülkelerin kadınları barbar, kontrol edilemez ötekiler olarak tehlikeli karakterlerdir (bkz. Medea). Antigone düzene uyum göstermediği için trajik sona gider. Kardeşi İsmene ise klasik bir iyi Yunan kadınıdır.

Antik Roma Dönemi'nde ise tiyatro sanatı adı altında kadınlar için yazılan veya oynatılan rollerin “fahişe, çingene, hizmetçi, aşık ve anne” gibi kalıplar olduğu görülmektedir (Bkz. Nutku, Ö., Dünya Tiyatro Tarihi 1, s.71). Bu kalıplar kadını tek tipleştirerek, toplumda görünürlüğünü azaltmaktadır. Söz gelimi Antik Roma külliyyatına bakıldığında; Terentius'un ve Plautus'un komedyelerinde görülen “aşık, hizmetçi, zayıf karakterli kadın” tipleriyle sıkça karşılaşılmaktadır. Ancak Antik Roma'da, Kraliçe Theodora, bir oyuncu olarak sahnede rol alabilmiştir (Bkz. Oruç, K., Yeni Başlayanlar İçin Tiyatro Rehberi, s.220). Bunun sebebi ise, Kraliçe Theodora'nın aristokrat sınıftan gelmesidir. Ayrıca Antik Roma'da Nutku'nun iddia ettiğine göre “Hele Mimius gösterileri başlayınca, oyunculuk daha da düştü. Çünkü bu tür gösterilerde kadın köleler de yer alıyor ve açık seçik sahnelerde, kaba bir seyircinin en yozlaşmış tutkularına aracı oluyorlardı” (Nutku, Ö., Dünya tiyatro Tarihi 1, s.79). Bu bağlamda, Antik Roma'da özellikle Antik Yunan'dan getirilen kadınların eğlence için köle olarak kullanıldıkları görülmektedir.

Orta Çağ'a gelindiğinde ise komedya ve oynanan tecavüz oyunlarının yerini dini oyunlara bıraktığı görülmektedir (Bkz. Nutku, Ö., Dünya Tiyatro Tarihi 1, s.85). Bu dönemde oyuncular, kilise tarafından aforoz edildikleri için “Pageant” adı verilen tekerlekli arabalarda oyunlar oynatılmaktadır. Bu oyunlarda kadın rollerini erkekler oynamaktadır. Kilisede oynanan kutsal oyunlarda ise kadın rolleri küçük erkek

çocuklarına ya da papazlara verilmektedir (Bkz. Nutku, Ö., Dünya Tiyatro Tarihi 1, s.89). Bu bağlamda Antik Yunan, Antik Roma ve Orta Çağ'a bakıldığında; kadının geri plana atıldığı ve kadın rollerinin dahi kadına oyuncuya verilmediği bilinmektedir.

Kadın cinsiyeti ya da kadının cinselliği üzerinden tiyatro kavramına bakıldığında; bu üç dönemde de kadının gizli bir süjedir. Arada istisnalar olsa da bu kadın oyuncu istisnalarının aristokrat sınıfındaki kadınlar olduğu bilinmektedir (Bkz. Oruç, K., Yeni Başlayanlar İçin Tiyatro Rehberi, ss.220-226). Tezin diğer bölümlerine bakıldığında Geleneksel Japon tiyatrosunda da kadın rollerini erkek oyuncuların oynandığı bilinmektedir. Kadın karakterlerin sahnede olmaması, kadın ve erkeğin cinsiyetler arası eşitsizliğini göstermektedir. Oyunlarda yalnızca seyirci olarak bulunan kadın bu dönemlerde oynatılan oyunlarda katılımcı konumundan öteye geçememiştir. Sahnede kutsal olayların anlatılması ve oyuncuların sahneye çıkmalarına izin verilmemesi siyasal baskının ve skolastik düşüncenin bir sonucu olarak görülmektedir. Bu dönemde tüm oyuncuların “şeytan, cadı, sihirbaz” olarak nitelendirilip kiliseden ve toplumdan aforoz edilmesi de yine siyasal baskısının sonucudur.

Rönesans Dönemi'nde tiyatro üzerindeki siyasal baskının ve skolastik düşüncenin azaltılması sonucunda oyuncular, sahneye dönmüşlerdir. Ancak bu dönemde yine kadınların sahneye çıkmadığı görülmektedir. Kadının sahne altında yalnızca izleyici olarak bulunması toplumsal cinsiyet ayrımcılığına yol açmaktadır. Bu dönemde yazılan oyun karakterlerinin de genellikle ev hanımı olması yine kadının nasıl olması gerektiğine karar veren eril egemen yapının düşüncesinden gelmektedir. Rönesans Dönemi'nde de kadın oyuncular yine sahneye çıkamamışlardır (Bkz. Oruç K., Yeni Başlayanlar İçin Tiyatro Rehberi, s.222). Commedia dell'Arte geleneğinde doğaçlama yapılan dönemde kadın oyuncular görülme de; metinli oyunlara geçildiğinde kadın oyuncuların sahnede rol alabildikleri görülmektedir. İtalya'da başlayan geleneğin, pagent arabalarında ve meydanlarda oynandığı bilinmektedir. Kadınlara yalnızca aşık, hizmetçi gibi roller verilse de kadınların sahneye çıkmaları bu oyunlarla mümkün olmuştur (Bkz. Nutku, Ö., Dünya Tiyatrosu Tarihi 1, s.146). Ayrıca bu dönemde cinsiyetler arası eşitsizlik yine verilen rollerde görülmektedir. Söz gelimi, erkek rolleri kahraman, kurtarıcı arketipi içerirken, kadınlar rollerin ise yalnızca hizmetçi ve aşık gibi rollerle sınırlı kalmaktadır.

Türk Tiyatrosuna bakıldığında da; Memet Fuat “Tiyatro Tarihi” adlı kitabında Müslüman Türk kadınlarının sahneye çıkmalarının kolay olmadığını çünkü hem yönetim

hem de toplumsal sebeplerden dolayı kadınların bu tür sanatsal aktivitelerden uzak tutulduğunu belirtmektedir (Bkz. Fuat, M., Tiyatro Tarihi, s.276-277). Memet Fuat, Kadriye hanım adlı bir Müslüman Türk kadının ilk kez adını Amelya olarak değiştirdiğini ve bu şekilde sahneye çıkabildiğini söylemektedir. Adını kullanarak sahneye çıkabilen ilk Müslüman Türk kadın oyuncunun ise, Afife Jale olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda, Cumhuriyet dönemine kadar sahnede Müslüman Türk kadın oyuncuların olmasının suç sayıldığı ve yasaklandığı anlaşılmaktadır. Cumhuriyet dönemi ve sonrasında Bedia Muhavvit ve Münire Eyüp Ertuğrul gibi kadın oyuncular ise sahnelerde oyuncu olarak görev aldıkları bilinmektedir. Fuat'ın aktarımına göre, Cumhuriyet dönemi sonrasında, Müslüman Türk kadınlarının sahneye çıkmaları suç kapsamından çıkmış ve bu anlayış sona erdirilmiştir (Bkz. Fuat, M., Tiyatro Tarihi, s.277).

4.2. Noh Tiyatrosunda Cinsiyet Kavramı

Tezin bu kısmında Noh ve Kabuki tiyatrolarında görülen erkek oyuncuların oynadığı kadın rolleri, kadın oyuncuların oynadığı erkek rolleri ve bu bağlamda cinsiyet kavramı incelenecektir. Cinsiyet kelimesi temel anlamda kadın ve erkeği ayırmak için kullanılan bir tabirdir. Ancak tezde ele alınacak yüzyıllar ve tiyatro formları için cinsiyet, yalnızca bir yaradılış özelliği değildir. Geleneksel Japon tiyatrosunda özellikle Noh ve Kabuki gibi dünyaca bilinen formlarda cinsiyet rolleri arasındaki ayrıştırma nasıl yapılmıştır? Söz gelimi, Noh ve Kabuki tiyatrolarının popüler olduğu dönemlere bakıldığında büyük bir zamanı kapsayan Edo ve Meiji dönemleri görülmektedir. Bu dönemlerde yaşanan cinsiyet rollerinin ayrımı ayrıntılı olarak araştırılacaktır. Noh tiyatrosunun, Geleneksel Japon tiyatrosunun bir alt türü olduğu tez içinde sıklıkla belirtilmiştir. Bu konu başlığı altında Noh tiyatrosunda bulunan cinsiyet rolleri, kadın oyunları, kadın- erkek arketipi ve kadın- erkek rolleri araştırılacaktır.

4.2.1. Noh Tiyatrosunda Erkek oyuncu

Noh tiyatrosunun geçmişine bakıldığında birçok formun Noh tiyatrosuna etki ettiği ve bir temel oluşturdukları görülmektedir. Noh tiyatrosunun gelişimi diğer

başlıklarda detaylı şekilde ele alınmıştır. Noh tiyatrosu, Edo döneminde ortaya çıkmış ve Edo Bakufu yönetimi altında popülerlik kazanmış bir tür olarak bilinmektedir. Edo Bakufu yönetimine bakıldığında, kadınların sahnede müstehcen oyunlar oynamaları ve Noh dansı yapmalarının uygunsuz olarak kabul edildiği görülmektedir. Bu durum Edo Bakufu'nun sonuna kadar sürdürülmüştür (Bkz. Geilhorn, B., From Private "Zashiki" to the Public Stage, s.443-444).

Noh tiyatrosundaki erkek rollerine bakıldığında; Keşiş, samuray (savaşçı), Çinli, tüccar, genç ve yaşlı adam gibi karakterler görülmektedir. Keşiş haricinde bu rolleri oynayan oyuncunun sahne adı Shite'dir. Shite, genellikle bir yolculuğa çıkma, kendini arama ve bulma öyküsü anlatmaktadır. Bu formda Shite ve Shite'nin yardımcısı Waki olmak üzere iki ana karakter görülmektedir. Waki, keşiş-yol arkadaşı gibi rollerde oynayan oyuncu olarak bilinmektedir. Noh oyunlarında yalnızca erkekler oynadığı için Serper, Japanese Noh and Kyōgen Plays adlı makalesinde Shite'nin oyun içindeki kadın rollerini oynadığını da şöyle açıklamaktadır; "İlk perdedeki Shite, savaşçı karakterin reenkarnasyonudur ancak oyun içinde tarihsel kadın karakterlerin rollerini de o oynar" (Serper, V., Japanese Noh and Kyogen Plays, s.316). Bu bağlamda rollerin tamamı erkek oyuncular tarafından oynandığı anlaşılmaktadır.

Noh formunda, erkek oyuncular için belirli rol etütleri ve hareketleri bulunmaktadır. Bunlar bir rolün gerektiği gibi yapılması konusunda verilen kurallardır. Söz gelimi yaşlı bir adamı oynayan oyuncu, yaşlı bir adam formu belirlemelidir. Bu forma göre duruşunda bazı bozulmalar meydana gelmeli ve kalçasını bükmeli, zayıf bir şekilde yürümelidir. Ellerini hareket ettirirken hafif titremeli ve küçük hareketler kullanmalıdır. Oyuncu, bu kurallara uyarak oynadığında seyirciyi sahnede yaşlı bir adam olduğuna ikna edebilir (Bkz. Yamazaki, M., On the Art of the No Drama, s.77). Aynı şekilde erkek oyuncuların, kadın rollerini oynamak için de bazı kurallar bulunmaktadır. Seyirciyi, sahnede bir kadın rolü oynandığına ikna etmek için, erkek oyuncu kalçalarını hafif bükmeli ve ellerini yukarıda tutmalıdır. Bedenini sahnede zarif bir şekilde kullanmalı ve seyirci tarafından kadın duruşu, kadın hareketleri hissedilmelidir. Oyuncu sahnede rolün gerektirdiği gibi davrandığında yüzündeki maske ve ifade de rol için uygun hale gelecektir. Bir Noh oyuncusu yalnızca oyuncu değil, aynı zamanda oyunun anlatıcısı ve dansçıdır. Bu bağlamda Zeami, Noh oyuncusuna oyunu ve rolü anladıktan sonra, rolün nesnesi değil, gerçekten rolün kendisi olmayı öğütlemiştir. Eğer bir oyuncu, rolün kendisi

olduđuna inanırsa seyirci de, katılımcı da role inanacaktır (Bkz. Yamazaki, M., On the Art of the No Drama, s.77).



Görsel 7. Noh kostüm ve Maskeleri (<https://noh.stanford.edu/staging/costumes/> Erişim Tarihi: 24.3.2024)

Noh formunda erkek oyuncu, maskeler yardımıyla birden fazla karakteri canlandırmaktadır. Söz gelimi, Zeami, Ise Monogatari’den (halk hikayeleri) “The Well-Cradle adlı oyunu almış ve güncelleştirerek “Izutsu” hikayesini oluşturmuştur. Bu oyunda başrol oyuncusu, erkek, güzel kadın ve hayalet rollerini aynı anda oynamıştır (Bkz. Tyler, R., Japanese No Dramas, s.211). Bu bağlamda karakterlerin ayrımı ve canlandırılması için maske kullanımının zorunlu olduđu görölmektedir. Ayrıca Noh performanslarındaki maske kullanımına bakıldığında; Shite oyun boyunca genç bir kadın maskesi (Waka-onna bazı yerlerde Ko-omote) kullanmaktadır. Bu Noh maskesi, Zeami’nin kendi oyun anlayışını da göstermektedir. Söz gelimi maske, daha kadınsı, zarif hatlara sahiptir. Ancak Kyogen kısımlarında, Shite, yaklaşık kırk yaşında bir kadının yüzü olan Fukai maskesi kullanmaktadır. Bu maske ise, yeni evli olmayan, eşini- çocuđunu yitirmiş, deli kadınlar için kullanılmaktadır (Bkz. Tyler, R., Japanese No Dramas, s.212). Ayrıca Noh formunda sıklıkla Oni maskesi de kullanılmaktadır. Oni, şeytani-canavar varlığı temsil etmek için kullanılan bir kelimedir. Noh oyunlarında Oni’ler için bir cinsiyet belirlenmemiştir.



Görsel 8.-9.-10. Oni Erkek, Oni Kadın, Oni Görsel Tasviri
(<https://nohnohnoh9.tumblr.com/> Erişim Tarihi: 24.3.2024)

Ancak birçok Oni, kadın olarak bilinmektedir. (Bkz.Reider, N., Yamauba and Oni-Women, s.407). Reider’ın aktarımına göre Oni için cinsiyet kavramı şöyledir;

“Ayrıca, Oni kelimesi bir erkek imgesine atıfta bulunurken herhangi bir ek almaz, ancak bir oni kadın olduğunda, “oni-woman” örneğinde görüldüğü gibi "kadın" kelimesi eklenir. Başka bir deyişle, Oni-Woman'ın önerdiği gibi, yaratığın kesin olarak dişi olarak algılanması için, Oni unvanına kadın veya dişi teriminin eklenmesi gerekir. Bir dişi Oni, edebi kaynaklarda sıklıkla görüldüğü gibi, dönüştürülmüş bir erkek Oni olabilir. Oni erkeklerini, oni kadınlarının belirsiz cinsiyeti ile karşılaştırdığımızda, Yamauba kadındır ve her zaman kadın olmuştur” (Reider, N., Yamauba and Oni-Women, s.407).



Noh- Erkek Oyuncu

4.2.2. Noh Tiyatrosunda Onnamono

Noh formundaki kadın oyunlarını beş tiyatro okulu da kabul etmiş ve oynamışlardır. Ancak Kanze, Hosho, Kongo ve Kita okullarında farklı bir performans geleneği (Kogaki) uygulanmaktadır. Bu geleneğe göre; kadın rolünü oynayan erkek oyuncu sahnede, birinci bölümün sonunda sahne asistanı olarak tutulmaktadır. Bunun nedeni ise, kadın rolünün hazırlandığını göstermektir. İkinci perdeye geçildiği zaman bir ara verilir ve erkek oyuncu, kadın cübbesi ve maskesini giyip sahneye çıkar (Bkz. Tyler, R., Japanese No Dramas, s.217). Noh oyunlarında, her oyun bir aşk ve ayrılık hikayesi içermektedir. “Lady Han” adlı oyunda romantik aşk, “The Fulling Block” adlı oyunda ise evlilik aşkı gibi konular işlenmektedir. Zeami, uyarladığı oyunların sonunda kadın ve erkeğin aşkının eşit olduğunu göstermeye çalışmıştır. Söz gelimi, oyunun başlangıcında kadın artık erkeği sevmiyor gibi görülse de, oyunun sonunda gerçek aşk ortaya çıkmaktadır (Bkz. Tyler, R., Japanese No Dramas, s.266).



Görsel 11. Onna- Mono Sahnede (Galia Gabrovska, Onna-Mono Erişim Tarihi: 24.4.2024)

Noh performanslarında kadın varlığının tamamen yok sayılması gibi bir durum yoktur. Tıpkı Antik Roma döneminde aristokrat sınıftaki kadınların oyunculuk yapma şanslarının olduğu gibi, Edo döneminde de aristokrat sınıfa ait kadınların oyunculuk yapabildiği bilinmektedir. Tüm Noh oyuncular ve müzisyenlerinin erkek olmasına rağmen, Edo dönemi samuray ve saray kadınlarının Noh dansı üzerine eğitim aldıkları ve kendi kadın gruplarında Noh oyunları oynadıkları görülmektedir (Bkz. Gabrovska, G., Onna Mono, s.408). Bu türlere bakıldığında tamamının başlarında “kadın” ifadesi bulunmaktadır. Söz gelimi, “Onna Sarugaku (Noh)”, “Onna Kusemai” ve “Nyôbô Kyogen” gibi türler, kadınların yaptığı tiyatro olarak bilinmektedir. Aynı şekilde, 17.yüzyılın ortalarında “Onna Saruwaka”, “Onna Kyogen-shi” veya “Onna Yakusha”, geç Edo döneminde ve Meiji döneminde ise; “Onna Gidayu” ve “Onna Bunraku” gibi kadın performans türleri de ortaya çıkmıştır. Bu türlerin ortaya çıkmasındaki asıl sebep ise, erkeklerin tiyatroyu ve sanatı domine etmiş olmalarıdır. Bu kadın tiyatro versiyonları, kadınların, geleneksel erkek merkezli tiyatrosunda bir devrim etkisi yaratmıştır (Bkz. Gabrovska, G., Onna Mono, s.407).

Onna Sarugaku formu içinde yer alan Onna-mono’ya yakından bakıldığında; Onno-mono, geleneksel Japon tiyatrosunda sıklıkla kullanılan kavramlardan biri olarak görülmektedir. Onna Sarugaku’nun, 1432 yılında performans sergilemeye başlanmış bir tür olduğu bilinmektedir. Bu türün oluşabilmesi için özellikle saray kadınlarının (kadın saray görevlileri) para topladıkları ve danstan hoşlanan aristokratlar için performanslar sergiledikleri bilinmektedir. Gabrovska’nın aktarımına göre; “Elli yedi güzel kadın, aristokratları öven Kanze Sarugaku sanatçıları kadar iyidiler” (Gablovska, G., Onna Mono, s.394). Onna Sarugaku içindeki Onna-mono, karakterine bakıldığında; saray kadınlarının oynadığı ve savaşçı-samuray erkeklerin partneri olması amacıyla yaratılan bir rol kişisi olduğu görülmektedir. Tıpkı Kabuki sahnesindeki Onnagata’nın kadını

temsil etmesi gibi, Onna-mono da maskülen, erkeksi görünümdeki kadın tipini temsil etmektedir. Bu rol özünde, savaşçı erkeklerin karşısındaki güçlü, kadın kahramanı oluşturmak amacıyla ortaya çıkmıştır. Performans boyunca oyuncunun, seyirciye göstermek istediği şey, bir kadın varlığıdır. Bu sebeple karakterin adı da Onna-mono olarak belirlenmiştir (Bkz.Gabrovskaya, G., Onna Mono, s.406). Dönem açısından bakıldığında; yalnızca erkeklerin tekelinde olan Sarugaku için, Onna Sarugaku bir tehdit olarak algılanmıştır. Çünkü, bilindiği üzere Sarugaku da yalnızca aristokratları eğlendirmek ve onları arındırmak için yapılan bir türdür. Ayrıca Sarugaku içinde de kadın rolleri bulunmakta ve bu rolleri erkekler icra etmektedir. Bu türde, seyirciyi şaşırtmak amaçlanmıştır çünkü seyirci Kagura performanslarından sonra herhangi bir tiyatro performansı için sahnede kadın görmemiştir (Bkz. Gabrovskaya, G., Onna Mono, s.394). Onna Sarugaku'nun içeriği ve oyunculuk performansı erkeklerin oynadığı Sarugaku Noh ile aynıdır ancak bu formda oyuncuların tamamı kadınlardan oluşmaktadır. Onna Kusamai'ye bakıldığında; bu formun kökenini, Onna Sarugaku'dan daha önceye, Kamakura dönemine dayanmaktadır. Gabrovskaya bu form için; “Kyoto'da 1466'dan kalma bir performans kaydı, karışık bir erkek-kadın grubunu göstermektedir” demiştir (Gabrovskaya, G., Onna Mono, s.395). Onna Sarugaku ve Onna Kusamai, 19. yüzyıla kadar popülerliğini korumuş iki form olarak bilinmektedir. Bu formun gösterileri yalnızca şarkı ve dans değil, aynı zamanda monomane (taklit) olan Kyogen'i de barındırmaktadır (Bkz. Gabrovskaya, G., Onna Mono, s.395). Ayrıca bu tür erkeklerin zaman zaman rol aldığı Onna Sarugaku ve Onna Kusamai ile farklılık göstermektedir. Çünkü bu tür içinde yalnızca kadın oyuncular oynamaktadır (Bkz. Gabrovskaya, G., Onna Mono, s.395).

Zeami'nin Noh formu için önerdiği kurallar 1880'li yıllara kadar korunmuştur. Ancak 1880'li yılların başlangıcında kadınların kendi aralarında Noh performansları düzenlenmeleri ve Noh dansı yapmaları ile Noh'daki erkek oyuncular, tüm rolleri oynar algısı kırılmaya başlamıştır. Bunun başlıca sebepleri arasında Meiji Döneminde hükümet ve yönetim algısını değiştirmeye yönelik çalışmalar ve gelenekselcilikten modernizme doğru bir çaba olduğu görülmektedir. Kano, Acting Like a Woman adlı kitabında, Japonya'nın modernizme geçiş çabalarını şöyle aktarmaktadır; Japonya, İngiltere, Fransa, Hollanda gibi Avrupa ülkelerine sıklıkla ziyaret düzenlemiştir. Bu ziyaretler sırasında Japon elçileri, operalara, tiyatrolara götürülmüşlerdir. Bu ziyaretler sonrasında Japonya'da böyle bir kültürün olmadığını hatta Noh formunun Japon kültürünü tanımayan insanlar için uyku getirici olduğunu düşünen Japon daimyoları (diplomatları),

tiyatroda reform yapmak için hükümet liderliğinde bir proje başlatmışlardır. Şogunun ve daimyoların desteği ile Japonya'nın dünyadaki yeni görünümünü yansıtacak şekilde tiyatroya destek verilmiştir. 1886'da Tiyatro Reform Derneği (Engeki Kairyokai) kurulmuş ve Onna-Mono ve Onnagataların yerine kadın oyuncular getirilmiştir. Modern tiyatro binaları inşa edilmeye başlanmıştır. Çünkü Avrupa'dan gelen ziyaretçiler, Japon tiyatro binalarını eski ve özensiz olarak aktarmışlardır. Tiyatroya yapılan bu destek sonrasında, Japon tiyatrosunda kadın oyuncuların görünürlüğü tamamen kabul edilmiştir. Ayrıca tiyatro binaları tamamen yenilendiği ve daha modern hale getirildiği görülmektedir (Bkz. Kano, A., Acting Like a Woman, s.6). Bu değişim sürecinde kadınlar da, tiyatro gibi reformun hedefi haline gelmişlerdir. Söz gelimi, yurtdışına sıklıkla çıkan elçiler, kadın hakları ve kadın eşitliği, sosyal ortamlarda kadın görünürlüğüne dikkat etmişler ve bu düzeni Japonya'da da uygulamak istemişlerdir. Kano, bu durumu şöyle açıklamaktadır;

“Entelektüeller ve hükümet yetkilileri yeni rejimin ilk yıllarında yurtdışına seyahat ettiklerinde, kadınların Avrupa ve Amerika Birleşik Devletleri'ndeki sosyal ortamlarda öne çıktığını fark etmekten kendilerini alamadılar. Kadınlar önce kapılardan içeri sokuldu, halka açık yerlerde erkeklerle dans edilmesine izin verildi ve partilerde hostes olarak çalıştılar” (Kano, A., Acting like a Woman, s.7).

1899 yılına gelindiğinde yalnızca sanata değil, topluma da modern bir bakış kazandırılmaya çalışılmıştır. Batı'yla eşit olma çabalarının sonucunda kadınlar için yeni bir idea türemiştir. Bu idea, kadınların, erkekleri desteklemesi gerektiğine vurgu yapan ve ulus-devlet inşasına yardımcı olmaları için uygulanan bir eğitim politikasıdır. “Ryosai Kenbo” olarak bilinen bu idea kısaca “iyi eş, bilge anne” diye tanımlanabilir. Bu düşünce, kadınlara yine bir cinsiyet rolü yüklemektedir. Bu yeni cinsiyet rolü, yine tiyatro metinlerine de yansımıştır. Meiji döneminin başlarından, 1912 yılına kadar erkek egemen algısının hiç değişmediği görülmektedir. Fakat geleneksel sanatlar için modern reformlara gidilmiştir. Söz gelimi Noh sahnelerinin değiştirilmesi, sahneye kadın oyuncunun getirilmesi, metinde kadın görünürlüğünün sağlanması gibi reformlar geleneksel Japon tiyatrosunu etkilemiştir (Bkz. Kano, A., Acting Like a Woman, s.30).

Kano, kadınlar için tiyatro ve toplumda görünürlüğü aktarırken sıklıkla Meiji dönemi sonrasında bahsetmektedir. Terry, Meiji dönemi içinde ve öncesinde, Onna-mono gibi bir kadın grubu olsa da bu grubun toplumda yalnızca amatör şekilde tiyatro yaptığını şu şekilde aktarmaktadır;

“Nō'daki tüm roller erkek oyuncular tarafından gerçekleştirilir. Kadınlar şarkı söylemeyi veya dans etmeyi öğrenirler ve tüm oyunları amatör olarak oynayabilirler ancak şu anda bile çok fazla profesyonel kadın oyuncu yok. Olgun bir erkeğin yüzü ana karakterinkine uygun değilse, oyunda en az bir maskeli rol alır. Nō maskeleri genellikle çok güzeldir ve maske güzel bir performansın oluşumuna katkı sağlar. Nō'nun kostümleri de etkileyici bir şekilde güzeldir. Kadınsı rolleri oynayan aktörler, kadınları bariz bir şekilde 'taklit etmezler', çünkü nō'da oyunculuk, terimin şimdi anlaşıldığı şekliyle sıradan oyunculuktan tamamen farklı bir düzlemde. Hareketler kısıtlanır ve son derece soyut bir şekilde taklit edilir” (Terry, R., Japanese No Dramas, s.26).

Bu bağlamda Meiji Dönemi sonuna kadar, Noh performanlarında kadın görünürlüğünün bir oyunculuk değeri taşımadığı, kadın oyuncuların yalnızca amatör şekilde sahne alabildikleri bilinmektedir. Bu dönemde “Onnagata” gibi bir rol kişisi/karakter oluşmadığı görülmektedir.

4.3.Kabuki Tiyatrosunda Cinsiyet Kavramı

Bu konu başlığı altında Kabuki formundaki erkek oyuncu ve erkek oyuncuların oynadığı kadın- erkek rolleri, spesifik olarak “Wakashu”, “Aragoto” ve Okuni’nin Japon tiyatrosu lügatına kattığı “Kabuki-mono” kavramları araştırılacaktır. Bu konu başlığı altında cinsiyet ve cinsiyet rolleri Kabuki formu üzerinden değerlendirilecektir.

Tiyatronun, tarih ile bağlantısı Paleolitik dönemden itibaren görülmektedir. Erkek oyuncuların, kadın rollerini oynamaları ise Antik dönemlerden beri süregelen bir durum olarak bilinmektedir. Orta çağ döneminin öncesinde Japon sahne sanatları için de aynı durumun geçerli olduğu görülmektedir. Özellikle Gigaku, Bugaku, Sarugaku gibi türler ve Budist seremonilerin tamamında erkek oyuncuların oynadığı, kadınların yalnızca özel törenlerde dans etmek amacıyla sahne aldıkları bilinmektedir (Bkz. Leiter, S., Meiji Kabuki, s.29). Onna-Sarugaku ve diğer Onna gruplarına kadar geleneksel Japon tiyatrosunda kadın oyuncu ya da karma gruplar görülmemiştir. Leiter’a göre; Kadın oyuncu sorunu konusundaki tartışmalar, Japon kadınlarının aktris olmaya fiziksel olarak uygun olup olmadıklarını hakkındadır. Japon tiyatrosu içinde kadın oyuncu görünürlüğünü ilk başlatan form olarak Kabuki görülmektedir. Bu form dışında birkaç grup olsa da diğer başlıkta daha önce bahsedildiği gibi, bu gruplar yalnızca kadınlar arasında performans sergilemişlerdir. Kabuki formunun başlangıcında da kadın oyuncunun varlığı, Tokugawa döneminde bir karmaşaya neden olmuş ve sonrasında Kabuki performansları yasaklanmıştır. Bunun nedeni ise, oyunculuk yapan ya da performans sergileyen kadınların genellikle fahişelerden oluşan gruplar olması ve

oyunlarda sıklıkla erotik temaların işlenmesidir. Edo'daki yönetim biçimi olan Bakufu'ya göre, bu oyunlar ahlaksızlık içerdikleri ve toplumu kötü yönde etkiledikleri gerekçesiyle yaklaşık 200 yıl boyunca yasaklanmışlardır (Bkz. Leiter, S., Meiji Kabuki, s.29-30).

4.3.1. Kabuki Tiyatrosunda Kabuki-mono

Yazar, oyuncu, yönetmen ve Kabuki formunun kurucusu Izumo no Okuni, Kabuki formundaki kadın görünürlüğüne bir alternatif olarak Kabuki-mono rolünü yaratmıştır. Tokugawa- Edo Dönemi başlığında Tokugawa döneminin siyasi ve toplumsal görünümü incelenmiştir. Tokugawa dönemindeki Bakufu/ Şogun yönetimi sebebiyle Kabuki'nin defalarca yasaklandığı görülmektedir. Bu bilgilerle Kabuki-mono'ya yakından bakıldığında; Noh ve Kyogen formlarının aksine Kabuki formu metinlerinde aşk hikayelerinin ana tema olduğu bilinmektedir. Ancak Kabuki formundaki Kabuki-mono rolü kadınsı özelliklere sahip erkek geyşa ve savaşçı olarak tanınmaktadır. Kabuki-mono rolü, sahibi olmayan roninler (samuraylar) tarafından oynanmaktadır. Bu bağlamda bir romantik aşk hikayesinin ana kahramanı ya da öznesi değildirler. Kabuki-mono'lar, bu sebeple her oyunda görev alabilirler. Asıl amaçları seyirciyi ve karşısındaki kişiyi kıskırtmaktır. Kabuki-mono görünümü için en uygun hikayelerden biri "Kırk Yedi Ronin" olarak bilinmektedir. Söz gelimi, Takumi Lordu Asano, Şogun'un kalesine saldırma cüreti göstermiş ve bu suç sebebiyle hem mallarına el konulmuş hem de günahlarından arınmak için harakiri yapması emredilmiştir. Oyuna göre, lordlarının ölümü sonrası kırk yedi sadık ronin, intikam alma amacıyla kavgayı kıskırtan adamı öldürmüş ve kendilerini öldürmüşlerdir. Tıpkı Antik Yunan döneminde olduğu gibi bu oyunda da kanlı olaylar sahnenin gerisinde oynanmıştır. Oyun içindeki roninler aslında birer Kabuki-mono'dur (Bkz. Leiter, S., Meiji Kabuki, s.389). Kabuki-mono görünümü diğer rollerin aksine daha erkeksi bir görünümdür. Söz gelimi, bu rolü canlandıran kişiler efendisi olmayan ya da efendileri ölmüş samuraylardır.



Görsel 12. Izumo no Okuni (Galia Gabrovska, Onna-Mono Erişim Tarihi: 24.4.2024)

Kabuki-mono rolünün, erkekler tarafından canlandırılan bir erkek rolü olmakla birlikte efemine özelliklere de sahip olduğu görülmektedir. Ancak kadın rolü oynasalar dahi, Onna-mono ya da Onnagata rollerinden farklı olarak kadınsı bir hareket etme stilleri yoktur. Ayrıca Onna-mono, Onna Yakusha ve Onnagata'lar aşk hikayelerinde aşık rolleri oynarken, Kabuki-monolar savaşçı/ serseri olarak bilinmektedirler. Sadakat, Kabuki-mono için en ayırt edici özellik olarak bilinmektedir. Söz gelimi, oyun içinde “lord için savaş ve lord için yaşa” gibi bir felsefeleri bulunmaktadır. Bu felsefe de temelinde Konfüçyüsçülük’ten gelmektedir. Söz gelimi Roninlerin ve elbette Kabuki-mono’ların tamamı Konfüçyüsçü erdem ve ahlaka göre yetişmiştir (Bkz. Leiter, S., Meiji Kabuki, 390). Konfüçyüsçülük’teki erdem ve ahlak anlayışına bakıldığında; beş ana başlık olarak ayrıldıkları görülmektedir. Ren, Yi, Li, Xin, Zhi olarak bilinen bu ana başlıklar özünde doğruluk, adil davranma, bilgelik, ritüel ve güven olarak ayrılmaktadır. Konfüçyüsçülük’e göre eğer bir insan bunlara dikkat ediyorsa, erdemli ve ahlaklı bir insan olarak görülmektedir. Bu bakış açısına göre, bir samurayın(roninin) lord için savaşması ve onun için ölmesi normaldir. Ancak bu sadakat hükümete ya da diğer daimyolara karşı değildir. Ayrıca Kabuki-mono rolü diğer rollere göre daha nettir. Oyunda iyiden kötüye ya da kötüden iyiye bir karakter dönüşümü göstermezler. Oyunun başlangıcında iyi olan Kabuki-mono, oyunun sonunda da iyidir (Bkz. Leiter, S., Meiji Kabuki, s.390-391). Şogunluk tarafından yasaklanana kadar Kabuki-mono rolünün halk sahnelerinde oynandığı görülmektedir. Bakufu yönetiminin başlangıcı ile başlayan Kabuki-mono rolü Bakufu yönetiminin ikinci yılında (1605’te) yasaklanmıştır. Bu yasaklamanın sebebi toplumu ahlaki olarak kötü yönde etkileme olarak görülse de, Butler’a göre;

“Bakufu'nun bu yasağı mahkemede kabukimono ile savaşmak için çıkarmış olması daha olasıdır. Yüzyılın başından kısa bir süre sonra Kyoto sokaklarında ortaya çıkan gösterişli genç kabadayılar olarak Kabukimono, topluma dayatılan düzene karşı savaşmıştır.

Saçlarını uzatarak, abartılı elbiseler giyerek ve saçma nişanlar takarak toplumsal normları reddetmişlerdir. Bir adam boyunda kılıç taşıran, pipoları içiyorlardı.” (Butler, L., Tokugawa Ieyasu's Regulations for the Court, s.517).

Bu bağlamda Kabuki-mono'nun büyük kılıç taşıyan, sokak ortasında bütün pipoları içen ve kadınsı görünüme sahip olsalar da erkeksi davranışlar sergileyen bir grup ronin oldukları görülmektedir. Her ne kadar ahlaklı olarak tanımlansalar da Butler, Kyoto vatandaşlarına eziyet eden bir grup olduklarını söylemektedir. Oyun içindeki Kabuki-mono görünümü ile gerçek hayattaki Kabuki-mono görünümü arasındaki farklar görülmektedir (Butler, L., Tokugawa Ieyasu's Regulations for the Court, s.517). Ayrıca Bakufu yönetimi tarafından Kabuki-monoların mahkemeye verilmesi ve yasaklanmaları ardında başka suçlamaların da olduğu bilinmektedir. Söz gelimi, Kabuki-monolar, oyun içinde aşık rollerini oynamasalar da Bakufu yönetimindeki soyluları ve komutanları eşcinselliğe yönlendirdikleri düşünülmektedir. Mahkeme kayıtlarına göre Butler bu durumu şöyle açıklamaktadır;

“Mahkemeye verilen ferman şu şekilde özetlenebilir... İkinci madde, Yönetmeliklere uymayan veya yakışıksız bir şekilde hareket edenler, ister genç ister yaşlı olsun, sürgün edilecektir. Üçüncü, dördüncü ve beşinci maddeler, soyluların çalışmada ihmalden kaçınmalarını ve şehrin arka sokaklarında amaçsız dolaşmak veya kaba hizmetçilerle ilişki kurmak gibi faaliyetlerden kaçınmalarını emreder. Başka bir deyişle, bu son üçü mahkeme için tehdit gibi görünüyor. Bu kısa belgenin dipnotunda şöyle yazıyor: "Bunlar artık kanundur (Butler, L., Tokugawa Ieyasu's Regulation of the Court, s.517).

Butler'ın açıklamalarına dayanarak, Kabuki-monolar yalnızca eşcinselliğin toplumu ahlaki olarak kötü etkileyeceğinin düşünülmesinden yasaklanmamışlardır. Bu dönemde daimyoların da haklarının kısıtlandığı, olası bir savaşa ya da darbeye karşı önlem olarak Kabuki-monoların yasaklandığı görülmektedir. Ayrıca Kabuki formuna bakıldığında, halk tarafından Kabuki oyuncularını ve Kabuki-monoların ayrıldığı bilinmektedir. Çünkü Kabuki oyuncularını, kadın, erkek, çinli, uşak ya da keşiş fark etmeksizin tüm rolleri ve aşk hikayesi içeren metinleri oynarken, Kabuki-monolar yalnızca hükümet karşıtı, serseri rollerini oynamaktadırlar (Bkz. Butler, L., Tokugawa Ieyasu's Regulation of the Court, s.518).



Görsel 13. Kabuki-mono görünümü (Kaynak:<https://historica.fandom.com/wiki/Kabuki-mono> Erişim Tarihi: 27.4.2024)

4.3.2. Kabuki Tiyatrosunda Wakashu

Japon tiyatrosunda 1900’lü yıllarda yeni bir kavram ve rol kişinin ortaya çıktığı görülmektedir. Bu rol kişisi, diğer erkek oyuncularından farklı olarak erkek rollerini kadınsı bir zarafet ile oynamaktadır. Fakat, bahsedilen kadınsı zarafetin, kadın gibi davranmak ya da kadın hareketlerini kopyalamak anlamında olmadığı bilinmektedir. Söz gelimi, bu karakter “genç erkekleri” tasvir etmektedir. Pflugfelder’in aktarımına göre, karakter özünde erkeksi onuru da taşımaktadır. Bahsedilen kadınsı zarafet, özellikle karakterin yaşı yüzündendir. Söz gelimi, Wakashu’lar için bilinen en erken eğitim yaşı 7 (yedi) olarak belirlenmiş ancak yedi yaşındaki çocuklar erotik oyunlarda oynatılmamışlardır. Ayrıca bu erkek çocuklarının erotik bir özne olmadığını belirtmek için onlara Wakashu değil, Warabe denmiştir. Warabe statüsü onların çocuk-erkek olduklarını belli etmek için kullanılan bir isimdir. Bu statü ile erkek çocukları, genç erkeklerden ayrılmışlardır. Wakashu rolleri genellikle onlu- yirmili yaşlardaki (özellikle 14-27) oyuncular tarafından oynanmıştır. Çünkü bu yaştaki gençlerin hem erkeksi onura hem de kadınsı zarafete sahip oldukları düşünülmüştür (Bkz. Pflugfelder, G., *Cartographies of Desire*, s.30-32).

Wakashu, temelde erkeklerin oynadığı erkek rolleri olarak bilinmektedir. Ancak Pflugfelder, “*Cartographies of Desire*” adlı kitabında Wakashu’lardan “eşcinsel erkek oyuncular” olarak bahsetmektedir. Bunun sebebi ise, Wakashu rollerinin genç erkekler tarafından oynanması ve bu genç erkeklerin partnerlerinin de olgun erkekler (Nenja) olmasıdır. Söz gelimi, Pflugfelder, Wakashu’ları şöyle aktarmaktadır;

“Olmadığı şey erkeklikti. Henüz tam olarak olgun erkeklik özelliklerine sahip değildiler. Kadınlar da erkek değildi ancak bu wakashuların tam olarak kadın olduğu anlamına gelmiyordu. Yetişkin erkeğin bakış açısına göre hem kadınlar hem de wakashu kendisinden başkaydı ama aynı zamanda kadınlar ve wakashular da birbirlerinden farklıydılar. Bir kere, genç bir erkek sonunda olgun bir erkek olacaktı, oysa bir kadın asla erkek olamaz” (Pflugfelder, G., *Cartographies of Desire*, s.35).

Bu bağlamda, Wakashu’ların ne tam olarak kadın ne de tam olarak erkek oldukları görülmektedir. Wakashu, oynama biçimi olarak da hem Kabuki-mono’dan hem de Aragoto’dan ayrılmaktadır. Wakashu, rolü gereği erotik bir karakter olarak bilinmektedir. Söz gelimi, Wakashu’nun oyun içindeki rolü, olgun erkek partnerine hizmet etmek ve onun aşığı olmaktır. Bu bağlamda Pflugfelder’in, Wakashu’yu tanımlama biçimine bakıldığında; “Wakashu, erotik bir karakterdi. Ancak Çin’den alınan Nanshoku gibi erotik özne, erkek olarak belirlenmemişti. Wakashu, Japon tiyatrosunda gençliğin erotikliğini ve yaşı temsil ediyordu” (Pflugfelder, G., *Cartographies of Desire*, s.30).

Sarugaku ve Noh performanslarında görüldüğü gibi Kabuki performansı içinde de oyuncular için yaş sınırlaması bulunmaktadır. Yukarda da bahsedildiği üzere, yedi yaşındaki bir oyuncu wakashu değil ancak warabe olabilir. Pflugfelder’in aktarımına göre Wakashu’lar için yaş sınırı şöyledir;

Gençlik güzelliğinin zirvesi on beş (15) ila on yedi (17) yaş arasındadır. Bu yaştaki oyuncular, partnerleri için ilgi çekici bir çiçektir. Yine de genç erkek güzelliğinin ömrü kısadır. Bu güzellik de kısa ömürlü bir çiçeğin güzelliği gibidir. Bu aşamadan sonra oyuncu, yolun sonu (shudo) anlamına gelen döneme girecektir ve erkek onuruna sahip olacaktır. Özellikle on sekiz (18) ila yirmi (20) yaşlarındaki Wakashu’lar hem bu erkeksi güzellik çiçeğine hem de erkeklik onuruna sahiplerdir.” (Pflugfelder, G., *Cartographies of Desire*, s.31).

Ayrıca Shudo ve Shin’yuki metinlerinde Wakashu’lar için yaş sınırının çok kez değiştirildiği görülmektedir (Pflugfelder, G., *Cartographies of Desire*, s.31). Özellikle yirmi ila otuz yaşına kadar hatta bazı metinler de otuz yaşını geçmiş Wakashu’lar için olgun güzel erkek, cazibe sahibi erkek gibi tanımlamalar bulunmaktadır. Bu yaş grubundaki erkeklerin beğenilme sebebi ise, Japon toplumunda küçük yaştaki erkekleri beğenmeyen insanlar tarafından oluşturulmuş “Wakashugirai” gruplarıdır. Bu gruplardaki kişiler kendilerini “genç erkek sevmeyen” olarak tanımlamışlardır (Bkz. Pflugfelder, G., *Cartographies of Desire*, s.39). Ancak Pflugfelder’in aktarımına göre, toplum içinde kadınlarla cinsel birliktelik aramayan ve Wakashu’ların cazibesine çekilen grupların da olduğu bilinmektedir. Bu gruplar “Wakashuzuki” adını kullanmış ve her türlü erotik oyunu-oyunculuğu desteklemişlerdir (Bkz. Pflugfelder, G., *Cartographies of*

Desire, s.39). Toplum içinde Wakashu'lar için böyle bir ayrışma görülürken, Wakashu'nun olgun aşığı rolünü oynayan Nenja için aynı cinsiyet tabularının oluşturulmadığı görülmektedir. Pflugfelder'in açıklamasına göre; Wakashu'nun cinsiyeti ne kadar yorum aldıysa da, Nenja'nın erkekliği de hiç sorgulanmadı" (Pflugfelder, G., Cartographies of Desire, s.39).



Görsel 14. Wakashu ve Nenja (<https://allabout-japan.com/en/article/5187/> Erişim Tarihi: 24.3.2024)

4.3.3. Kabuki Tiyatrosundaki Aragoto

Kabuki performansı içinde kalan diğer erkek karakterlere bakıldığında “Aragoto” karakteri dikkat çekmektedir. Aragoto rolü, Ichikawa Danjiro tarafından oynanmış bir samuray-kahraman rolü olarak bilinmektedir. Danjiro'nun, Kabuki tiyatrosu için öneminden daha önce Kabuki Tiyatrosu başlığında bahsedilmiştir. Kabuki tiyatrosu, Danjiro öncesinde Wakashu, Nenja ve diğer erkeklerin tekelinde erotik bir performans olarak kullanılırken, Danjiro bunu değiştirmiş ve Kabuki'ye yeni bir bakış açısı getirmiştir. Söz gelimi, savaşçı, samuray, kahraman, yolcu gibi karakterler Danjiro sayesinde Kabuki oyunlarına yazılmıştır (Bkz. Özsever, K., Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, s.40). Ayrıca Danjiro sayesinde, Aragoto hem rol hem de oyunculuk stili olarak kabul edilmiş ve yalnızca Ichikawa ailesi tarafından oynanmasına izin verilmiştir (Bkz. Kominz., L., Origins of "Kabuki" Acting in Medieval Japanese Drama, s.132). Kabuki oyunlarını Ichikawa ailesinin domine ettiği döneme bakıldığında; oyunlarda Aragoto ve Wagato adında iki ana karakterin olduğu görülmektedir. Tıpkı Noh tiyatrosundaki Shite ve Waki gibi Kabuki'de de oyun yine iki oyuncu etrafında işlenmektedir. Söz gelimi,

Aragoto yolculuğa ya da savaşa çıkmış bir karakter olarak bilinmektedir. Wagato ise Aragoto'ya yolculuğu boyunca eşlik eden ya da onun kadın aşığı olan yardımcı karakterdir. Wagato, Aragoto'ya göre daha anlayışlı ve eğlenceli olan rol kişisidir. Aragoto ise Ichikawa Danjiro'nun bu rolü kaba şekilde oynamasıyla bilinmektedir (Bkz. Kominz., L., Origins of "Kabuki" Acting in Medieval Japanese Drama, s.132-133).



Görsel 15. Wagato ve Aragoto (<https://www.gibbesmuseum.org> Erişim Tarihi: 20.3.2024)

Muromachi döneminde yazılmış ve Danjiro ailesi tarafından oynanmış “Wada’s Sake Party (Wada Sakamori)” adındaki oyun, ilk Kabuki- Aragoto oyunu olarak bilinmektedir. Oyuna bakıldığında; Juro, güçlü bir samuraydır ve Oisa kasabasının en güzel kızı olduğu söylenen Tora’yı ziyaret etmek için yola çıkar. Savaş ağası olan Wada Yoshimori’nin evine gider ve orada bir partiye katılır. Parti sırasında Tora’yı görür ve Tora’dan kendisine hizmet etmesini ister. Ancak Tora, Juro ile konuştuğu odadan ayrılmak ve ona hizmet etmek istemediğini söyler. Oyunun sonunda Tora’nın annesi gelir ve onu Juro ile gitmesi konusunda ikna eder. Bu oyunda Juro karakterini Aragoto stili ile Ichikawa Danjiro, Wagato karakterini ise Sakata Tojiro oynamıştır. Aragoto büyük bir kılıç kuşanmış ve yüzünde makyaj ile bu oyunu oynamıştır (Bkz. Kominz., L., Origins of "Kabuki" Acting in Medieval Japanese Drama, s.136). Aragoto’nun yüzündeki makyaj, gücünü ve karakterini temsil etmektedir. Söz gelimi, Aragoto bir samuraydır ve yüzündeki makyaj da kılıç yaralarını tasvir etmektedir. Danjiro ve Tojiro, Kabuki tiyatrosu için bilinen en büyük iki performansçıdır. Her ikisi de hem kadın hem de erkek

rolleri oynama konusunda uzmanlaşmış ve Kabuki’de popüler olmuşlardır. Kominz’ın aktarımına göre;

“İki rol tipinin mükemmelliği, Kabuki tarihinin en büyük iki aktörüne, Kyoto Wagoto aktörü Sakata Tojuro'ya ve Edo (Tokyo) Aragoto aktörü Ichikawa Danjuro'ya atfedilir. Her ikisi de mükemmel oyuncular ve sırasıyla bir Wagoto ve Aragoto rolü oynayarak tek başlarına bir oyunu taşıyabilirlerdi, ancak her ikisi de karakter tiplerinin yan yana gelmesinin oyunlarının başarısına katkıda bulunduğunu kabul etmişlerdir... Kabuki’nin başarısı için birlikte sahne almışlardır” (Kominz., L., Origins of "Kabuki" Acting in Medieval Japanese Drama, s.143).

Aragoto oyunlarının içinde en bilindik olanı Shibaraku’dur. Oyun kısaca; Anlatıcının, mağlup bir orduya ve komutanlarına olanları anlattığı uzun bir açılışla başlar. Ordu’nun lideri ve adamları karşı tarafa boyun eğmiş ve idamı beklemektedirler. Bu sırada ortaya yarı Tanrı kahraman olan Kagemasa çıkar. Kagemasa, askerleri idamdan kurtarır ve karşı taraftaki tüm kötü askerleri vahşice öldürür. Kagemasa’nın kostümü, diğer tüm oyuncuların kostümlerinden daha büyük ve gösterişlidir. Tanrısal bir figür olduğu için tüm oyuncular ondan korkmaktadır. Aksesuar olarak büyük bir kılıç kullanmaktadır. Oyunda en düşük rütbeli askerin yüzü kırmızı boyayla boyanmış ve yarı çıplaktır. Liderler ise beyaz bir cübbe giymektedir. Kagemasa rolü, Aragoto stiliyle oynanan bir rol olarak bilinmektedir. Bu rol ve stil, Ichikawa Danjiro ile ilişkilendirilmiştir (Bkz. Siegel, M., Kabuki for Beginners, s.639-340).



Aragoto

Kabuki tiyatrosunda kadın oyuncuların, 1629 yılındaki yasaktan (Bakufu tarafından, kadın oyunculara sahne çıkma yasağı verilmesi) sonra da performans sergilemeye devam ettikleri bilinmektedir. Meiji döneminin sonuna gelindiğinde ise, daimyolar, hükümetten gizli olarak malikanelerinde oyun oynatmak, şarkı ve dans öğretmek için kadın oyuncularını işe almışlardır. Danjiro ailesinin de tek oyuncu rolü ya da stilinin Aragoto olmadığı bilinmektedir. Kumehachi de eşi Ichikawa Danjiro tarafından desteklenen ve eşinin çıraklığını yapan bir Onna Yakusha olarak bilinmektedir. Ancak Kumehachi, hiçbir zaman eşiyle birlikte bir oyunda sahne alamamıştır (Kano, A., Acting

Like a Woman, s.32). Kano'ya göre; Onna Yakushalar, Onnagatalar için 1600'lü yıllarda bir temel oluşturmışlardır. Kumehachi'den önce İzumo no Okuni de, Kabuki'deki kadın görünürlüğü için çalışmış ve Onna Yakushaları eğitmiştir (Bkz. Kano, A., Acting Like a Woman, s.33). Kumehachi, kendi döneminde kadın oyuncuların sonuncusu olarak görülse de, kayıtlara göre Nakamura Kasen, Onna Yakusha'ların sonuncu üyesidir. Ancak, Kumehachi'nin ölümü sonrasında kadın oyuncu topluluklarının da azalmaya başladığı görülmektedir (Bkz. Isaka, M., Women "Onnagata" in the Porous Labyrinth of Femininity, s.109). Kadın oyuncular, Japon tiyatrosu içinde süregelen yasaklama ve kısıtlamalar sebebiyle küçük gruplarda oyunlar oynamışlardır. Hükümet ya da daimyoların desteğini uzun yıllar görmemeleri sebebiyle Japon tiyatrosunda kadın oyuncu kavramının gelişmediği görülmektedir. Kumehachi'nin 1858'de başlayıp 1913 yılında sona eren oyunculuk kariyerine bakıldığında; Kumehachi'nin kadın oyuncular için bir örnek olduğu görülmektedir. Söz gelimi, hem kendi ailesi hem de eşinin ailesi tarafından oyunculığa teşvik edilmiştir. Bu teşvik sebebiyle de kadın oyuncu grupları oluşturmayı başaramıştır.

Kumehachi, yedi yaşında dans eğitimi almış ve on iki yaşındayken dans ustası olarak anılmaya başlanmıştır. Kumehachi, on sekiz yaşındayken ustasının vefat etmesi sebebiyle çıraklık kariyeri sona ermiştir. Kabuki performansları erotikliği sebebiyle özellikle genelevlerde ve gejša konutlarında oynanan bir oyun türü olarak başlamıştır. Ancak Kumehachi, yirmi üç yaşında Kabuki dansını gejšaların özel konutlarından çıkarmaya çalışmış ve oyuncu olarak kariyerine başlayabilmiştir. Kumehachi'nin halka açılmasının ardından popüler olduğu görülmektedir. Ichikawa Danjiro ile tanışmadan önce, eleştirmenler ve halk tarafından "Onna Dansho" olarak tanımlanmıştır. Bu lakabın aynı zamanda Ichikawa Danjiro'nun kullandığı "Dansho" lakabına bir atıf olduğu görülmektedir. Onna Dansho, kadın Danjiro anlamına gelmektedir. Ancak bu durum, büyük tiyatro ustası Ichikawa Danjiro'nun hoşuna gitmemiştir. Danjiro'nun, Kumehachi'yle 1888 yılında tanışana kadar onu "işgalci" olarak tanımladığı bilinmektedir. Kumehachi ile tanıştıktan sonra ise onu öğrencisi olarak kabul etmiştir. İroni olarak Ichikawa Danjiro'nun, öğrencisi İwai Kumehachi'ye "Ichikawa" adını verdiği görülmektedir. Ancak Kumehachi, bu dönemde Danjiro kadar ünlü olduğu için seyirciler tarafından Ichikawa Kumehachi olarak anılmıştır (Bkz. Isaka, M., Women "Onnagata" in the Porous Labyrinth of Femininity, s.110). Kumehachi'nin rol becerilerine bakıldığında, Isaka'nın aktarımına göre; "Sanatsal teknikte Ichikawa

Danjiro'ya benzeyen Ichikawa Kumehachi dansta yeteneklidir. Sahneye çıktığında kimse onun erkek olmadığını söyleyemez" (Isaka, M., Women "Onnagata" in the Porous Labyrinth of Femininity, s.111). Bu bağlamda, Kumehachi'nin neden popüler olduğu anlaşılmaktadır. Kumehachi'nin popülerliğinin bir diğer nedeni de erkek rollerinde de başarı göstermiş olmasıdır. Tamamı erkeklerden oluşan Edo dönemi tiyatrosunda bir kadın olarak, kadınlığın yalnızca cinsiyet olduğunu göstermeye çalışmıştır. Ayrıca Kumehachi'nin ve diğer Onna Yakushaların performansları Onnagataların performansları ile benzeşmektedir. Maki Isaka, Onna Yakushalar'ı da, Onnagata olarak tanımlamaktadır. Çünkü, tıpkı Onnagataların erkek rollerini oynamaları ve başarılı olmaları gibi Onna Yakushalar da hem erkek hem de kadın rolleri konusunda başarı göstermektedir (Bkz. Isaka, M., Women "Onnagata" in the Porous Labyrinth of Femininity, s.110-11).



Görsel 16. Ichikawa Kumehachi, Onna Yakusha Rolünde (Loren Edelson, The Female Danjuro, Erişim Tarihi: 24.4.2024)

4.3.4. Kabuki Tiyatrosunda Onnagata

Hem Okuni hem de diğer Kabuki ustaları tarafından ilgi duyulan bir diğer rol ve oyunculuk stili ise Onnagata'dır. Onnagata, temelde erkeklerin oynadığı kadın rolleridir ve kadın görünümüne en yakın taklit olarak bilinmektedir. Onnagata'nın tarihi 1603 yılına dayanmaktadır. Kabuki formunun oluşumu ve dönemin toplumsal- kültürel yapısı diğer başlıklarda detaylı şekilde aktarılmıştır. Bu başlıkta ise, Kabuki tiyatrosundaki gerçekçi kadın görünümü olan Onnagata araştırılacaktır. Diğer kadın rollerine ve stillerine göre, Onnagata'yı diğerlerinden ayıran en önemli etken görünümü ve eğitimidir. Söz gelimi, Onna-mono, Kabuki-mono ya da diğer onna stillerinde eğitim şartı yoktur ancak eğer bir erkek oyuncu Onnagata olmak istiyorsa eğitim almalıdır. Bu başlık altında

neden böyle bir rol ve stile ihtiyaç duyulduğu, diğer onna rollerinden Onnagata'yı ayıran özelliklerin ne olduğu araştırılacaktır.

1605 yılında gayri resmi, 1629 yılında ise resmi olarak kadınların Kabuki performanslarında yer almaları yasaklanmıştır. 1652 yılına kadar yalnızca dikkat çekmeyen ve kadın rolü oynamaya elverişli erkeklerin Kabuki dansı yapmalarına, 1655 yılında ise üç yıl süreyle önce yalnızca yaşlı erkeklerin Kabuki performansı sergilemesine izin verilmiştir. 1658 yılında ise Kabuki tamamen yasaklanmıştır. Bu yasağın 1877'ye kadar sürdüğü bilinmektedir (Bkz. Leiter, S., From Gay to Gei, s.495). Kadın oyuncuların Kabuki performanslarından neden yasaklandıkları önceki diğer başlıklarda detaylı şekilde aktarılmıştır. Yasaklama sebeplerine ek olarak Konfüçyüsçü ve Budist inanış uygulamalarının 1600'lü yıllarda Japon kültürünü etkilediği söylenebilir. Temelde bu sistemlerin kadın karşıtı sistemler olduğu bilinmektedir. Leiter, Japon kültürünü ve kadın karşıtlığını şu şekilde aktarmaktadır; "Tokugawa döneminin kadınları sanıldığından daha sosyal ve ticari olarak aktif olmuş olabilirler. Ancak Tokugawa kadınlarının genel olarak ikinci sınıf vatandaş oldukları açıktır" (Leiter, S., From Gay to Gei, s.495).

Tokugawa döneminin başlaması ile Bakufu yönetimi de resmi olarak başlamıştır. Bu yönetim biçimiyle birlikte Kabuki formunun toplumsal ahlaka uygun olmadığına karar verilmiştir. Çünkü samurayların ve komutanların onnaların etkisi altında kalıp eşcinselliğe yöneldikleri ileri sürülmektedir. Bu yönelimi ve popülerliği durdurma amacıyla Kabuki formu yaklaşık iki yüz yıl boyunca yasaklanmıştır. Ayrıca Kabuki formunun, metin gereği Noh ve Kyogen ya da diğer saray formları gibi olmadığı görülmektedir. 1600'lerin başında Izumo no Okuni ile başlayan Kabuki formundaki değişimlerin, 1629 yılına gelindiğinde toplumsal değişimlerle birleştiği ve Onnagata rolünün resmi olarak doğduğu bilinmektedir. Diğer geleneksel Japon tiyatrosu formlarında olduğu gibi Kabuki formunda da Onnagata rolü yine iki yüz yıl boyunca erkek oyuncular tarafından icra edilmiştir.

Onnagata rolüne ve stiline bakıldığında; performansların hem zengin hem de fakir sınıflar için sergilendikleri bu sebeple Noh ve Kyogen performansları ile benzeşmedikleri görülmektedir. Onnagataların her oyun sunumu için bir geçit töreni düzenledikleri, bu törenlerde ise tıpkı Oiran (yüksek rütbeli fahişe rolü) gibi yüksek topuklu terliklerinin iç kısımlarını sekiz rakamı şeklinde sürükleyip yürüyüşlerini değiştirdikleri görülmektedir.



Yürüyüş Stili ve Geçit Töreni

Bu yürüyüş şekli Onnagatanın, Oiranın ve Geyşa rollerinin halka rollerini gösterme- tanıtmaya biçimi olarak bilinmektedir. Bu yürüyüş aynı zamanda karakterin erotikliğini de göstermektedir (Bkz. Leiter, S., From Gay to Gei, s.499). Leiter'ın aktarımına göre; Onnagata, fahişe olarak görülse de, temelde Keisei (düşük rütbeli fahişe)'den farklıdır. Aralarındaki fark, Keisei için fahişelik bir iştir, Onnagata için sadece bir roldür. Onnagata her zaman saf görünmelidir. Onnagata rolünde dikkat edilmesi gereken unsurun bu olduğu bilinmektedir. Söz gelimi, Onnagata, rol gereği bile olsa bir fahişe gibi görünmemeli, rolünü oynarken sevgilisi rolündeki erkeğin karşısında utangaç ve çekingen durmalıdır (Bkz. Leiter, S., From Gay to Gei, s.500-501). Onnagata rollerinde komikliği sağlamak amacıyla, oyuncunun bir süre rolden çıktığı ve erkeklikle alakalı davranışlar sergilediği görülmektedir. Bu durum seyircide gerçeklik algısını kırmak için yapılmaktadır. Çünkü, oyuncu her ne kadar kadınsı davranışlar ve hareketler sergilese de erkektir (Bkz. Leiter, S., From Gay to Gei, s.509).

Kabuki oyunlarında kötülüğü yayan kadın tasvirine bakıldığında, tıpkı Noh oyunlarındaki deli anne rolü gibi bu rolde de kadın rolüne bir toplumsal cinsiyet rolü yüklenmiştir. Bu karakter, erkeklerden uzak yaşayan ve zamanını dedikodu ile geçiren saray kadını olarak bilinmektedir. Bu rolün, bir erkek tarafından canlandırıldığı görülmektedir. Erkeklerle birlikte oynayan diğer kadın rollerine bakıldığında da kalpsiz kayınvalide, üvey anne gibi roller görülmektedir. Bu rollerin tamamı kadının tek tipleştirilmesine yol açmaktadır. Ayrıca Leiter'ın aktarımına göre “bu tür cani yaratıklar, saf onnagatanın oynayamayacağı kadar hain olarak kabul edilir” (Leiter, S., From Gay to Gei, s.510). Bu bağlamda, kötülük yapan kadın rolü, tek cinsiyetli Kabuki tiyatrosunda bir cinsiyet seçimini ve tek tipleştirmeyi göstermektedir. Onnagata, saf ve masumken, üvey anne/ kalpsiz kayınvalide ve saray hanımı rollerindeki kadınlar cinsiyetleri bağlamında ötekileştirilmişlerdir.

Goodman, “Kabuki from the outside” adlı makalesinde Onnagata rolünün oynanması için oyuncunun erkekliğini boğması gerektiğinden bahsetmektedir. Buradaki

boğulma kavramı aslında oyuncunun zihni ve bedeni arasındaki karmaşayı yok etmek için mücadele etmesi anlamına gelmektedir. Söz gelimi, eğer bir oyuncu Onnagata olmak istiyorsa tamamen kadın olmayı kabul etmelidir (Bkz. Goodman, D., Kabuki from the Outside, s.184). Bu bağlamda oyuncunun karşılaştığı ilk temel sorun, erkekliğini boğup, nasıl kadın olacağıdır. Bu sorunun çözümü için Onnagata rolüne uygun erkek oyuncular uzun yıllar eğitim almaktadır. Ayrıca diğer geleneksel Japon tiyatrosu formlarında olduğu gibi Kabuki’de de yalnızca seçilmiş ailelerden gelen oyuncuların Onnagata rolü oynayabildikleri görülmektedir. Söz gelimi, Ichikawa ailesi Danjiro I’den itibaren Aragoto rolü ile tanınmaları sebebiyle hiçbir zaman Onnagata rolüne uygun görülmemişlerdir. Ancak Ichikawa ailesinin gelini, Ichikawa Kumehachi hem Onna Yakusha hem de Onnagata rollerinde oynamıştır (Bkz. Leiter, S., Meiji Kabuki, s.322).

Onnagata rolü her ne kadar saf ve masum olarak tasvir edilse de yine de bir erkek oyuncu tarafından oynanmaktadır. Makoto’nun aktarımına göre; “bir onnagata için aşk, bir kadına duyulan aşktan farklıdır. Daha çok uzaktan hastalıklı, ısrarcı, tutkulu ve ateşli bir özelemdir” (Makoto, F., The Changing Nature of Sexuality, s.106). Bu bağlamda Onnagata için aşk durumunun saflığı söz konusu değildir. Ancak güzelliğine duyulan hayranlık, saf bir duygu olarak görülmektedir. 1980’li yıllara kadar Kagema’ya (fahişe) karşı duyulan aşk, toplumda eşcinsellik olarak görülmüştür. Onnagata da, Kagema da bir kadın taklididir ve çoğunlukla eşcinsel erkekler tarafından oynanmayı tercih edilmiş roller olarak görülmektedir. Ancak Onnagatayı, Kagema’dan ayıran bir özellik de toplumun Onnagatayı algılama biçimidir. Söz gelimi, Kagema toplumda kadın kıyafetleri giyip, makyaj yaptığı için dışlanan, nefretin öznesi haline gelen erkek profilidir. Ancak Onnagata, güzelliğine karşı konulamaz bir kadın profili olarak algılanmıştır. Estetik olarak daha güzel görünen Onnagata, Kagema’ya tercih edilmiştir. Bu bağlamda, 1980 yılına kadar Japonya’daki eşcinselliğe bakış açısının estetikle alakalı bir durum olduğu görülmektedir (Bkz. Makoto, F., The Changing Nature of Sexuality, s.122). Onnagata rolünün daha iyi anlaşılması için The Great Mirror of Male Love adlı kitaptaki An Onnagata’s Tosa Diary hikayesi incelendiğinde; hikâye Han’ya ve Tosa adlı iki karakter arasındaki aşkı anlatmaktadır. Han’ya bir aktördür ve kendine bir çiçekçi dükkânı açar. Kısa zaman sonra şehir merkezindeki arkadaşının ölüm haberini alır ve onun yanına gitmek için yolculuğa çıkar. Bu yolculuk sırasında Tosa adlı genci görür ve ona tutulur. Ancak Han’ya erkektir ve duygularını Tosa ile paylaşmak için kadın kılığına (Onnagata) girer. Han’ya, Tosa ile tanıştığında bir kere kadın rolü yapmanın sorun olmayacağını

düşünür. Fakat Tosa, Han'ya'ya âşık olur ve görüşmeye devam etmek ister. Han'ya sürekli kılık değiştirerek Tosa ile buluşur. Bir gün Tosa, Han'ya'nın evine gelmek ister. Han'ya gerçek kimliği ortaya çıkacağı için gergin olur ama bu teklifi kabul eder. Tosa eve geldiğinde Han'ya'nın erkek olduğunu fark eder ancak ona âşık olduğu için bu durumu umursamadığı görülmektedir (Bkz. Saikaku, I., The Great Mirror of Male Love, s.254-260).



Görsel 17. Onnagata (<https://tr.pinterest.com/pin/343329170578618885/> Erişim Tarihi: 24.4.2024)

Edo ekonomisi, Tokugawa dönemi boyunca istikrarlı bir büyüme göstermiştir. Bu büyüme sonucunda da ticaretle uğraşanların zengin olduğu görülmektedir. Halkın zenginleşmesi sosyal hayatı da etkilemiştir. Söz gelimi, başlangıçta yalnızca Sarugaku, Gigaku, Bugaku, Kagura gibi formlar sanat olarak görülse de halkın refah düzeyi arttıkça Kabuki, Bunraku, Rakugo gibi türler de geleneksel tiyatro formları arasında yer edinmişlerdir. Şogunlukta bilinen kast sistemi, Kral, daimyolar ve lordlardan oluşurken bu sisteme tüccarlar da eklenmiştir (Bkz. Beasley, W., The Japanese Experience, s.179). On sekizinci yüzyılın sonlarına doğru kadınların da bağımsızlıklarını kazanmaya başladıkları görülmektedir. Kadınlar için Edo'da üç ana meslek grubunda istihdam sağlandığı bilinmektedir. Bu meslekler, samuray ve chonin (savaşçı ailelerden gelen soylular) kökenli kadınlar için öğretmenlik, kentsel istihdam için kuaförlük ve shamisen-müzik eğitimiydi. Bu alanlar dışındaki diğer alanlar Bakufu yönetimi tarafından geleneksel olmayan olarak tanımlanmıştır. Bakufu yönetiminde uygulanan bu yöntem toplumsal cinsiyet rollerini kontrol etme amacıyla uygulanmıştır. Bakufu'nun yalnızca fahişeleri ve Kabuki oyunculuğu ile ahlaksızlık yapanları değil toplumsal hayattaki

cinsiyet rollerini de birbirinden bu yöntemle ayırdığı görülmektedir (Bkz. Griswold, S., Sexuality, Textuality, and the Definition of the "Feminine" in Late Eighteenth-Century Japan, s.71). Bu kadınlık ideali Onnagata rolünde de sıklıkla görülmektedir. Onnagata çift yönlü bir karakterdir. Söz gelimi, saf ve masum oluşu bir bakireyi temsil ederken, aynı zamanda sevgilisini cezbeden bir fahişeyi de içinde barındırmaktadır. Bu bağlamda toplumdaki ideal kadın algısına uymaktadır. Griswold'un aktarımına göre; "ideal Onnagata, bir samurayın karısının erdemleriyle birlikte fahişelerle ilişkilendirilen erotik duygusallığa sahip olandır" (Griswold, S., Sexuality, Textuality, and the Definition of the "Feminine" in Late Eighteenth-Century Japan, s.72).

Onnagata için belirlenen kurallar yalnızca çift yönlü olması değildir. Aynı zamanda Onnagata bir odanın köşesinde sessizce yemeğini yemeli, kimseyle iletişim kurmamalıdır. Bir kadın ve bir eş olarak erdemlerine sadakatle bağlı olmalıdır. Erkek oyuncu, bu konuda ustalaşmalı ve bir kadınla aynı duyguları hissetmelidir. Soyunma odasında bile bir kadın gibi davranmalıdır. Onnagata rolündeki sevgilisi ile yüz yüze yemek yememelidir. Çünkü bu gibi durumlar Onnagatanın duygusal kimliğine ve yaşayacağı aşka zarar vermektedir. Onnagatalar, kendi hayatlarında da bazı temel kurallara uymak zorundadırlar. Onnagata rolünü oynayan bir erkek oyuncu, karısı olduğu gerçeğini gizlemelidir. Sahnede rolünün inandırıcılığını arttırmak için bu soru sorulduğunda utanmalı ve yüzü kızarmalıdır. Becerilerinin gelişmesi için çocuklarının ondan utanmamasını sağlamalıdır (Bkz. Griwold, S., Sexuality, Textuality, and the Definition of the "Feminine" in Late Eighteenth-Century Japan, s.72). Onnagata için belirlenen kurallara bakıldığında, yalnızca sahnede değil toplumda da örnek teşkil edecek bir kadınlık idealinin kurulduğu görülmektedir. Bu kadınlık ideali ve Onnagata yaratımı için oyuncu yedi (7) yaşından itibaren rolü üzerine eğitim almaya başlamaktadır. Oyuncu büyüdüğünde, çocukluğundan itibaren kadınlık ve kadın davranışları üzerine eğitim alması sebebiyle bir kadından bile daha kadınsı davranışlar göstermektedir (Bkz. Griwold, S., Sexuality, Textuality, and the Definition of the "Feminine" in Late Eighteenth-Century Japan, s.73).



5. Sonuç

Japonya’da çok uzun süre geleneksel Japon tiyatrosundaki kadın rolleri, erkek oyuncular tarafından oynanmıştır. Bunun neden ve sonuçlarının kavranması için Japonya’nın toplumsal ve sosyo-kültürel yapısının incelenmesi gerekmektedir. Japonya’da Nara dönemine gelindiğinde Nutku’nun aktarımına dayanarak, kadın dansçıların tapınaklarda dini danslar yaptığı ancak bu dönem sona erdikten sonra kadınların oyuncu olarak performans icra etmedikleri görülmektedir. Bunun nedeninin ise, Japonya’yı hem kültürel hem de sosyolojik açıdan etkileyen yönetim sistemi olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda, kadın oyuncuların hatta Japon kadınların “iyi eş, bilge anne” rolü altında tek tipleştirildikleri anlaşılmıştır. Bu gibi tek tipleştirmeler toplumdaki kadın görünümünü etkilemiştir. Ancak şogunluktaki kast sistemi sebebiyle kişilerin de sınıflandırıldığı görülmektedir. Daha önce bahsedildiği gibi, aristokrat sınıfına ait kadınların yalnızca öğretmenlik, kırsal bölgelerden gelen kadınların öğretmen olamamaları gibi sebepler Japon toplumundaki ayrışmayı göstermektedir. Ancak yalnızca Japon kadınlarının değil, erkeklerin de tek tipleştirildiği ve toplumun şogunluğa bağlı hale getirilmeye çalışıldığı görülmüştür. Bu gibi tek tipleştirmeler ve sınıflandırmalar oyunlarda roller aracılığıyla dikkat çekmektedir. Söz gelimi, Noh oyunlarındaki saray kadını rolü (dedikoducu, deli kadın) ile evli kadın rolü arasındaki ya da samuray rolü ve tüccar rolü arasındaki farklılıklar şogunluğun yaratmak istediği ideal kadın- erkek profili ile örtüşmektedir. Bu bağlamda, Japonya’da şogunluğun istediği ideal toplumun yaratılabilmesi için Noh ve Kabuki oyunları ve inanç sistemlerinin sıklıkla kullanıldığı görülmüştür.

İnceleme sırasında, Japon toplumu, uzun yıllar savaşçı ve dışa kapalı bir toplum olmaları sebebiyle dünyadan izole bir yaşantı sürse de, Çin’in ve Çin’den alınan kültür öğelerinin Japon kültürünü, sanatını ve toplumunu etkilediği görülmüştür. Japonya’da halen kullanılmaya devam edilen Kanji alfabesinin ortaya çıkış öyküsünde de Çin kültüründen arınma izleri görülmektedir. Geleneksel Japon tiyatrosuna bakıldığında da yine Çin’deki tiyatro biçimlerinin Japon tiyatrosunu etkilediği anlaşılmaktadır. Bu bağlamda geleneksel Japon tiyatrosu ve Japon tiyatrosundaki oyunculuk- rol biçimleri incelenirken Çin temelli oyunculuk ve rol biçimleri ile de zaman zaman kıyaslama yapılmıştır.

Samuray geleneğinin olduğu bilinen Japon toplumuna bakıldığında bu geleneğin oyunlarda da sıklıkla işlendiği görülmektedir. Özellikle Noh ve Sarugaku türünde oyun öykülerinin kahramanlık, savaş, yolculuk ve özünü bulma üzerine yazıldığı bilinmektedir. Bu bağlamda, Japon kültürünün ve toplumunun, Japon tiyatrosunu etkilediği anlaşılmaktadır. Aynı şekilde Konfüçyüsçülük, Zen Budizm'i ve Şintoizm gibi inanışların da Japon toplumu üzerindeki etkisine Japon tiyatrosunda sıklıkla karşılaşılmaktadır. Örnek vermek gerekirse; Konfüçyüsçü bilgin Kaibara Ekken tarafından yazılıp, dağıtılan Onna Daigaku'da (kadınlar için öğrenme kitabı) tüm Japon kadınları tarafından benimsenmesi gereken kurallardan bahsetmektedir. Bu kuralların kısaca, kadının görevinin erkeğe ömür boyu itaat ve hizmet etmesi yönünde olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda Konfüçyüsçülük'teki bu durumun, hem toplumu, toplumsal cinsiyet bakımından hem de Japon tiyatrosunu kadın rolü bakımından (itaatkâr kadın ve ailesini kaybeden deli kadın rolü) etkilediği görülmektedir. Ayrıca, Zeami, hem Budizm hem de Şintoizm'in Noh'u etkilediğini çünkü oyunlarda sıklıkla görülen Tanrısal figürlerin bu dinlerdeki anlatılardan geldiğini belirtmektedir. Bu bağlamda Konfüçyüsçülük, Şintoizm ve Budizm'in, hem dini hem de sanatsal boyutuyla Japon toplumunu ve tiyatrosunu etkilediği görülmektedir.

Bu araştırmanın konusu olan Noh ve Kabuki tiyatrosundaki cinsiyet kavramının oluşma sürecinin erken Japonya dönemlerine dayandığı görülmektedir. Nara, Heian ve Kamakura gibi dönemler Edo dönemini ve Edo (Bakufu) yönetimini hazırlamıştır. Bu yönetim sebebiyle kadın oyuncuların gizli bir şekilde, kendi aralarında tiyatro grupları kurarak oyunlar oynadığı da görülmüştür. Yasaklanan şeyin cazibesi, kadınların hem kadın hem de erkek rolleri oynamalarına sebep olmuştur. Bu sebeple de Kabuki tiyatrosunda Onna Yakusha, Noh formunda ise Onna-mono gibi oyunculuk stillerinin oluştuğu görülmektedir.

Bu bağlamda Bakufu yönetimi ile gelen yasakların aslında Kabuki tiyatrosunu güçlendirdiği ve Onnagata gibi bir rol kişinin/ oyunculuk stiline de oluşmasına zemin hazırladığı görülmektedir. Onnagata'nın stili ve rolü bakımından diğer kadın rollerinden farklı olduğuna inceleme süresince sıklıkla değinilmiştir. Yasaklama sebebiyle oluşturulan bu rol ve oyunculuk stili günümüz Kabuki performanslarında halen sürdürülmektedir.

Bu araştırma Noh ve Kabuki formlarındaki cinsiyet rolleri ve bu rollerin oyunculuk stillerinin nasıl olduğuna, kimler tarafından icra edildiğine odaklanmıştır. Dünya genelinde, Japon tiyatrosunun alt türleri olan Noh ve Kabuki formları popülerlikleri ile bilinmektedir. Çalışma üzerinden Japonya'daki tiyatro biçimleri aracılığıyla toplumsal cinsiyet rolleri ve oyunculuk biçimleri incelenmiştir. İnceleme sonucunda kadın rollerini oynayan erkek oyuncuların ya da erkek rollerini oynayan kadın oyuncuların ikinci bir cinsiyete sahip olmadıkları, oyuncu olarak performans icra ettikleri görülmüştür. Benzer bir durumun, Elizabeth dönemi ve Çin tiyatrolarında da geçerli olduğu görülmektedir. Oscar Brockett ve Thomas Hildy'nin "Tiyatro Tarihi" adlı kitabında da Elizabeth döneminde oğlan çocukların, genç kadın rolleri oynadıkları, yaşlı erkeklerin ise kadın rolleri oynadıkları belirtilmiştir. Bu durumun Japon tiyatrosunda da paralellik gösterdiği, genç erkeklerin warabe ya da kadın rollerini oynadığı, olgun erkeklerin ise Onnagata gibi kadın rollerini oynadığı görülmektedir. Aynı şekilde Çin tiyatrosundaki Huashan ve Japon tiyatrosundaki Onnagata arasında da benzerlikler bulunmuştur. Çin tiyatrosunda Huashan rolü, Japon tiyatrosunda ise Onnagata rolü, erkekler tarafından oynanan bekar ve saf genç kadını temsil etmektedir. Bu bağlamda Japon tiyatrosunda ve Dünya tiyatrosunda cinsiyet rolleri ve oynanma biçimleri paralellik göstermektedir.

KAYNAKÇA

Akbay, O.H. (2014). Geleneksel Japon Mizahı, Konya: Çizgi Kitabevi.

Alland, Jr. A. (1979). The Construction of Reality and Unreality in Japanese Theatre. The Drama Review: TDR, (23). 3-10. (Erişim Tarihi: 9.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/1145211>

Anderson, M.S. (2013). Women and Political Life in Early Meiji Japan: The Case of the Okayama Joshi Konshinkai (Okayama Women's Friendship Society), U.S.-Japan Women's Journal, (44). 43-66. (Erişim Tarihi: 4.1.2024)

<https://www.jstor.org/stable/42771845>

Aygül Susuz, M. (2020). Japonya’da Kamakura Dönemi Budizmi ve Manastır Kurumu. Din & Felsefe Araştırmaları Dergisi, (3), 209-231. (Erişim Tarihi: 1.10.2023)

Bardsley, J. (2006). Leading Women in Meiji Japan, U.S.-Japan Women's Journal, (30/31). 3-12. (Erişim Tarihi: 4.1.2024)

<https://www.jstor.org/stable/42771941>

Baş, E. (2020). The Role of Armenians in Establishing Western Theatre in the Ottoman Empire. Asian Theatre Journal University of Hawai'i Press, (37), 442-463. (Erişim Tarihi: 9.3.2024).

<https://doi.org/10.1353/atj.2020.0036>.

Beasley, W. G. (1999). The Japanese Experience, Londra: The Orion Publishing.

Birkiye, S. K. (2016). Kendi kültürünü dönüştürmek: Japon tiyatrosu. https://www.academia.edu/31645312/Kendi_K%C3%BClt%C3%BCr%C3%BCn%C3%BC_D%C3%B6n%C5%9F%C3%BCrme_k_Japon_Ti%20yatrosu_Transforming_Ones_Own_Culture_Japanese_Theatre (Erişim Tarihi: 17.8.2023)

Blacker, C. (1967). Supernatural Abductions in Japanese Folklore, Asian Folklore Studies, (26). 111-147. (Erişim Tarihi: 3.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/1177730>

Brockett, O., Hildy, J. F. (2014). History of the Theatre, Essex: Pearson Education Limited.

Butler, A.L. (1994). Tokugawa Ieyasu's Regulations for the Court: A Reappraisal. Harvard Journal of Asiatic Studies, (54) 509-551 (Eriřim Tarihi: 11.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/2719438>

Bohnke, C. (2022). Onna-Bugeisha, the Female Samurai Warriors of Feudal Japan, Jstor Daily, (1). 1. (Eriřim Tarihi: 8.12.2023)

Brown, T. S. (1998). From Woman Warrior to Peripatetic Entertainer: The Multiple Histories of Tomoe, Harvard Journal of Asiatic Studies, (58). 183-199. (Eriřim Tarihi: 26.11.2023)

<https://www.jstor.org/stable/2652649>

Campbell, J. (2015). Kahramanın Sonsuz Yolculuęu (Çev. Sabri Gürses). İstanbul: İthaki Yayınları.

Deal, W. E. (2006). Handbook to life in medieval and early modern Japan, New York: Infobase Publishing.

Denney, J. (2014). Luxury and Propriety: Edo-Period Noh Costumes and Samurai Women's Garments in the Detroit Institute of Arts, Bulletin of the Detroit Institute of Arts, (88). 114-127. (Eriřim Tarihi: 6.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/43493632>

Dimitrio, L.v. Kimura, Y. (2015). Covering One's Face. (Eriřim Tarihi: 28.8.2023)

<https://www.jstor.org/stable/24754124>

Dorson, M.R. (1975). National Characteristics of Japanese Folktales, Journal of the Folklore Institute, (12). 241-256. (Eriřim Tarihi: 3.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/3813928>

Ford, Barbara Brennan. "Heian Döneminin Dini Sanatı." Metropolitan Sanat Müzesi'ndeki Gerry Koleksiyonundan Japon Sanatında. New York: Metropolitan Sanat Müzesi, 1989.

([https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Japanese Art from the Gerry Collection in The Metropolitan Museum of Art](https://www.metmuseum.org/art/metpublications/Japanese_Art_from_the_Gerry_Collection_in_The_Metropolitan_Museum_of_Art)) E.T. 24.08.2023.

Fuat, M. (1984). Tiyatro Tarihi, İstanbul: Varlık Yayınları.

Gabrovska, G.T. (2015). Onna Mono: The "Female Presence" on the Stage of the All-Male Traditional Japanese Theatre, Asian Theatre Journal, (32). 387-415. (Erişim Tarihi: 7.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/24737038>

Geilhorn, B. (2015). From Private "Zashiki" to the Public Stage: Female Spaces in Early Twentieth-Century "Nō". Asian Theatre Journal (32). 440-463. (Erişim Tarihi: 10.3.2024).

<https://www.jstor.org/stable/24737040>

Gerstle, C.A. (1987). Flowers of Edo: Eighteenth-Century Kabuki and Its Patrons, Asian Theatre Journal, (4). 52-75. (Erişim Tarihi: 7.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/1124436>

Gilliot, D. (2019). Reckless Talk: Exploration and Contradiction in Dave Chappelle's Recent Stand-Up Comedy. Studies in Popular Culture, (42.1). 1-22. (Erişim Tarihi: 9.3.2024).

[\(9\) Reckless Talk: Exploration and Contradiction in Dave Chappelle's Recent Stand-Up Comedy | David Gillot - Academia.edu](#)

Goodman, D., Goodman, K. (1971). Kabuki From the Outside. The Drama Review: TDR, (15). 175-184 (Erişim Tarihi: 19.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/1144636>

Gök, A. B., & Bingöl, B. (2016). Zen Bahçeleri. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, (7). 84-93. (Erişim Tarihi: 1.10.2023)

Guth, C.M.E. (1996). Japan 1968-1945: Art, Architecture, and National Identity, Art Journal, (55). 16-20. (Erişim Tarihi: 24.12.2023)

Griswold, S. (1995). Sexuality, Textuality, and the Definition of the "Feminine" in Late Eighteenth-Century Japan. *U.S.-Japan Women's Journal*. (9). 59-76 (Eriřim Tarihi:20.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/42772085>

Günay, R. (2014). *Sinan'ın İstanbul'u*, İstanbul: Yem Yayınları.

Hastings, S.A. (1993). The Empress' New Clothes and Japanese Women, 1868–1912, *The Historian*, (55). 677-692. (Eriřim Tarihi: 4.1.2024)

<https://www.jstor.org/stable/24448791>

Heinz, M., Sasaki, M. (1983). The Blue-Eyed Storyteller: Henry Black and His Rakugo Career. *Monumenta Nipponica*, (38). 133-162. (Eriřim Tarihi: 9.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/2384558>

Henshall, K.(2004). *A History of Japan: From Stone Age to Superpower*, Eastbourne: Antony Rowe Ltd.

Honjo, E. (1932). From the Tokugawa Period to the Meiji Restoration, *Kyoto University Economic Review*, (7). 32-51. (Eriřim Tarihi: 22.12.2023)

<https://www.jstor.org/stable/43217270>

Howland, D. R. (2001). Samurai Status, Class, and Bureaucracy: A Historiographical Essay, *The Journal of Asian Studies*, (60). 353-380. (Eriřim Tarihi: 8.12.2023)

<https://www.jstor.org/stable/2659697>

Hume, E.E. (1950). Gloria on Okinawa, *The Military Engineer*, (42). 167-171. (Eriřim Tarihi: 3.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/44574200>

Hsieh, L. (2015). The Architecture Utters Nothing, *Log*, (35). 60-68. (Eriřim Tarihi: 5.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/43631615>

Immoos, T. (1969). The Birth of The Japanese Theater, *Monumenta Nipponica*, (24). 403-414. (Eriřim Tarihi: 3.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/2383881>

Irit Averbuch, I. (1998). Shamanic Dance in Japan: The Choreography of Possession in Kagura Performance, *Asian Folklore Studies*, (57). 293-32. (Eriřim Tarihi: 31.1.2024)

<https://www.jstor.org/stable/1178756>

Isaka, M. (2006). Women "Onnagata" in the Porous Labyrinth of Femininity: On Ichikawa Kumeachi I. *U.S.-Japan Women's Journal*, (30/31). 105-131 (Eriřim Tarihi: 18.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/42771946>

Ishida, I. (1963). Zen Buddhism and Muromachi Art (Çev. Delmer M. Brown), *The Journal of Asian Studies*, (22). 417-432. (Eriřim Tarihi: 6.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/2049856>

Jansen, M. B. (2022). *The Making of Modern Japan*, Londra: Harvard University Press.

Kano, A. (2001). *Acting Like a Woman in Modern Japan: Theater, Gender, and Nationalism*. New York: Palgrave.

Kato, S. (2009). *Japon Edebiyatı Tarihi*. (Çev. Oğuz Baykara). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Kazui, T. (1982). Foreign Relations during the Edo Period: Sakoku Reexamined, (Çev. Susan Downing Videen), *The Journal of Japanese Studies*, (8). 283-306. (Eriřim Tarihi: 30.10.2023)

Kılıçarslan, Y. (2017). Geleneksel Japon Kabuki Dans Tiyatrosunun Aykırı Bedenleri "Onnagatalar", *İnsan ve İnsan dergisi*, (14). 314-334. (Eriřim Tarihi: 24.8.2023).

Geleneksel Japon Kabuki Dans Tiyatrosunun Aykırı Bedenleri "Onnagatalar" (insanveinsan.org)

<https://www.jstor.org/stable/132341>

Kırkıl, E. & Şen, H. (2020). Kubilay Han döneminde Moğol-Japon ilişkilerine dair Japonca kaynaklar hakkında, *Turkish Studies- History*, (15). 317-329. (Eriřim Tarihi: 30.9.2023) <https://dx.doi.org/10.29228/TurkishStudies.40483>

Kirby, E.T. (1973). The Origin of Nō Drama, Educational Theatre Journal, (25). 269-284. (Eriřim Tarihi: 4.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/3205689>

Kobayashi, K. (1981). On the Meaning of Masked Dances in Kagura (Çev. Peter Knecht). Asian Folklore Studies, (40). 1-22. (Eriřim Tarihi: 31.1.2024)

<https://www.jstor.org/stable/1178138>

Kominz, L. (2016). A History of Japanese Theatre. (Editör. Jonah Salz). Cambridge: Cambridge University Press.

Kominz, L. (1988). Origins of "Kabuki" Acting in Medieval Japanese Drama. Asian Theatre Journal, (5). 132-147 (Eriřim Tarihi: 12.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/25161488>

Lamarque, P. (1989). Expression and the Mask: The Dissolution of Personality in Noh, The Journal of Aesthetics and Art Criticism,(47). 157-168. (Eriřim Tarihi: 5.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/431828>

Lancashire, T. (2004). From Spirit Possession to Ritual Theatre: A Potential Scenario for the Development of Japanese Kagura, Yearbook for Traditional Music, (36). 90-108. (Eriřim Tarihi: 31.1.2024)

<https://www.jstor.org/stable/20058793>

Leiter, L.S. (1999-2000). From Gay to Gei: The Onnagata and the Creation of Kabuki's Female Characters. Comparative Drama, (33). 495-514 (Eriřim Tarihi: 19.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/41154044>

Leiter, S. (2023). Meiji Kabuki, Lexington Books, Lanham: Amerika Birleşik Devletleri.

Leupp, G. P. (2007). Capitalism and Homosexuality in Eighteenth-Century Japan, Historical Reflections / Réflexions Historiques, (33). 135-152. (Eriřim Tarihi: 7.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/41299405>

Makoto, F. (1994). The Changing Nature of Sexuality: The Three Codes Framing Homosexuality in Modern Japan (Çev. Angus Lockyer). U.S.-Japan Women's Journal, (7). 98-127 (Eriřim Tarihi: 19.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/42772078>

Masakazu, Y. (1984). On the Art of the No Drama The Major Treatises of Zeami (Çev. J. Thomas Rimer). Amerika Birleşik Devletleri: Princeton University Press.

Mastrangelo, M. (1995). Japanese Storytelling: A View on the Art of Kodan. Rivista degli studi orientali, (69). 207-217. (Eriřim Tarihi: 9.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/41880857>

Mathews G. (2013). Zeami's Confucian Theatre, Asian Theatre Journal, (30). 30-66. (Eriřim Tarihi: 4.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/43187406>

Morioka, H., Sasaki, M. (1990). Rakugo The Popular Narrative Art of Japan, Amerika Birleşik Devletleri: Harvard University Press.

Nitobe, I. (2023). Buřido Japonya'nın Ruhı, (Çev: Selvi Danacı). İstanbul: Maya Kitabevi.

Nutku, Ö., (1993). Dünya Tiyatrosu Tarihi 1, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Nutku, Ö. (2009). Troya'nın Tahta Atı. İstanbul: Şenocak Yayınları.

Nobutaka, I. (1948). Western Influences on the Meiji Restoration, Pacific Historical Review, (17). 1-10. (Eriřim Tarihi: 24.12.2023)

<https://www.jstor.org/stable/3634763>

Ono, S. (1962). Shinto The Kami Way, Tokyo: Tuttle Publishing.

Ortolani, B. (1984). Shamanism in the Origins of the Nō Theatre, Asian Theatre Journal, (1). 166-190. (Eriřim Tarihi: 4.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/1124563>

Oruç, K. (2020). Yeni Başlayanlar İçin Tiyatro Rehberi. İstanbul: Tida Yayınları.

Özsever, K. (2022). Geleneksel Japon Tiyatrosu'ndan Batıya Açılan Bir Kapı: Yoshi Oida Oyunculuk Yöntemi, İstanbul: Mitos Boyut.

Özhan, G. (2016). Japon Şiiri ve Noo Tiyatrosu, Ankara: Hitabevi Yayınları.

Patessio, M. (2011). Women and Public Life in Early Meiji Japan, University of Michigan Press, 1-32. (Erişim Tarihi: 4.1.2024)

<https://www.jstor.org/stable/10.3998/mpub.9340032.4>

Pflugfelder, G.M. (1999). Cartographies of Desire: Male-Male Sexuality in Japanese Discourse, Amerika Birleşik Devletleri: University of California Press.

Pinnington, N. J. (2019). A New History of Medieval Japanese Theatre- Noh and Kyogen from 1300 to 1600, İsviçre: Palgrave Studies Macmillan.

Pronko, C.L. (1971). Learning Kabuki: The Training Program of the National Theatre of Japan, Educational Theatre Journal, (23). 409-430. (Erişim Tarihi: 7.2.2024)

<https://www.jstor.org/stable/3205749>

Reider, N. (2019). Yamauba and Oni-Women: Devouring and Helping Yamauba are Two Sides of the Same Coin. Asian Ethnology, (78). 403-428 (Erişim Tarihi: 11.3.2024)

<https://www.jstor.org/stable/26845333>

Rozman, G. (1974). Edo's Importance in the Changing Tokugawa Society, The Society for Japanese Studies, (1). 91-112. (Erişim Tarihi: 7.11.2023)

<https://www.jstor.org/stable/133438>

Sacks, D. vd. (2009). Hippiler, Antik Yunan Dünyası Ansiklopedisi. İstanbul: Bilgi Bankası Yayıncılık.

Sata, M. (1989). Aristotle's Poetics and Zeami's Teachings on Style and the Flower, Asian Theatre Journal, (6). 47-56. (Erişim Tarihi: 5.2.2024).

<https://www.jstor.org/stable/1124289>

Serper, Z. (2005). Japanese Noh and Kyōgen Plays: Staging Dichotomy. Comparative Drama, (39). 307-360. (Erişim Tarihi: 10.3.2024).

<https://www.jstor.org/stable/4115428>

Sicim Kaplan, E. (2020). Japonya'nın Güney Asya ile İlk Temasları (1582 – 1639). Tarih Araştırmaları Dergisi, (39). 237-261. (Erişim Tarihi: 2.10.2023)
<https://doi.org/10.35239/tariharastirmalari.625407>

Siegel, B.M. (1986). Kabuki for Beginners. The Hudson Review, (38). 637-642 (Erişim Tarihi: 12.3.2024)
<https://www.jstor.org/stable/3851567>

Shin'ichi, S. (2012). Onmyōdō and the Aristocratic Culture of Everyday Life in Heian Japan. (Erişim Tarihi: 25.9. 2023)
<https://www.jstor.org/stable/44167487>

Shively, D. H. (1955). Bakufu versus Kabuki, Harvard Journal of Asiatic Studies, (18). 326-356. (Erişim Tarihi:3.10.2023)
<https://www.jstor.org/stable/2718437>

Şen, H. (2022). Şen, H., Kubilay Han'ın Ordusu Karşısında Shikken (Naip) Hojo Tokimune. Tarih & Gelecek Dergisi. (8). 983-995. (Erişim Tarihi: 30.9.2023)
<https://doi.org/10.21551/jhf.1176957>

Şener, S. (2017). Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi, Ankara: Dost Kitabevi.

Toby, R. (1985). Why Leave Nara?: Kammu and the Transfer of the Capital. (Erişim Tarihi: 28.8.2023)
<https://www.jstor.org/stable/2384764>

Tonomura, H. (1990). Women and Inheritance in Japan's Early Warrior Society, Comparative Studies in Society and History, (32). 592-623. (Erişim Tarihi: 8.11.2023)
<https://www.jstor.org/stable/179066>

Tsurumi, P.E. (1984). Female Textile Workers and the Failure of Early Trade Unionism in Japan, History Workshop Journal, (18). 3-27. (Erişim Tarihi: 4.1.2024)
<https://www.jstor.org/stable/4288585>

Turner, J.W. (2018). History and Sustainability of Bunraku, the Japanese Puppet Theater, The Journal of Asian Studies, (23). 314-334. (Erişim Tarihi: 6.2.2024)

[history-and-sustainability-of-bunraku-the-japanese-puppet-theater.pdf \(asianstudies.org\)](#)

Turnbull, S. (2022). Tokugawa Ieyasu - Osprey Büyük Komutanlar, İstanbul: Kronik Kitap.

Zeami, M. (2023). Çiçeğin Ruhı (Çev. Rümeyza Taşkın). İstanbul: İthaki Yayınları.

Zeami, M. (2004). Japanese Nō Dramas (Çev. Editör. Royall Tyler). Londra: Penguin Books Ltd.

İnternet Kaynakları

Japon Haritası Timeline: <https://www.japanpitt.pitt.edu/timeline> (Erişim Tarihi: 8.8.2023)

Japonca Sözlük: [Japonca Türkçe Sözlük \(jp.tr.org\)](#) (Erişim Tarihi: 8.11.2023)

[Onna-Bugeisha, Feodal Japonya'nın Kadın Samuray Savaşçıları - JSTOR Daily](#)

https://kotobank.jp/word/%E6%B0%B4%E6%9C%A8%E8%BE%B0%E4%B9%8B%E5%8A%A9%28%E5%88%9D%E4%BB%A3%29-1112246#goog_rewarded

[https://samurai-archives.com/wiki/Mizuki Tatsunosuke I](https://samurai-archives.com/wiki/Mizuki_Tatsunosuke_I)

<https://www.kabuki21.com/mtatsunosuke1.php>

<https://www.cumhuriyet.com.tr/haber/mecliste-kadin-tiyatroculari-sahneye-cikarmadilar-uc-gundur-prova-yapiyorduk-950480>

<http://yabai.com/p/2243> (Erişim Tarihi: 24.4.2024)

<https://www.japan.travel/en/spot/2201/> (Erişim tarihi:27.4.2024).

<https://jref.com/articles/noh-theater.191/> (Erişim Tarihi: 27.4.2024).

<https://noh.stanford.edu/staging/costumes/> (Erişim Tarihi: 18.4.2024).

<https://www.osakastation.com/the-national-bunraku-theater/> (Erişim Tarihi: 24.3.2024).

<https://agimat.net/ana-yose-rakugo/> (Erişim Tarihi: 27.4.2024).

<https://noh.stanford.edu/staging/costumes/> (Erişim Tarihi: 24.3.2024).

<https://nohnohnoh9.tumblr.com/> (Erişim Tarihi: 24.3.2024).

Gabrovska, G. Onna Mono. (Eriřim Tarihi: 24.4.2024).

Gabrovska, G. Onna-Mono Izumo no Okuni. (Eriřim Tarihi: 24.4.2024).

<https://historica.fandom.com/wiki/Kabuki-mono> (Eriřim Tarihi: 27.4.2024).

<https://allabout-japan.com/en/article/5187/> (Eriřim Tarihi: 24.3.2024).

<https://www.gibbesmuseum.org> (Eriřim Tarihi: 20.3.2024).

Edelson, L. The Female Danjuro, Ichikawa Kumeachi. (Eriřim Tarihi: 24.4.2024).

<https://tr.pinterest.com/pin/343329170578618885/> (Eriřim Tarihi: 24.4.2024).

Qr Kod Kaynakları

<https://www.youtube.com/watch?v=oKfriCzdjSg> (Eriřim Tarihi: 25.4.2024).

<https://www.youtube.com/watch?v=88v-HYGAKMQ> (Eriřim Tarihi: 25.4.2024).

<https://www.youtube.com/watch?v=tvkCOHCGHWQ> (Eriřim Tarihi: 25.4.2024).

<https://www.youtube.com/watch?v=8F-xtbiTtjQ> (Eriřim Tarihi: 25.4.2024).

<https://www.youtube.com/watch?v=pIdAii1yQWc> (Eriřim Tarihi: 25.4.2024).

https://www.youtube.com/watch?v=QTtRzKiJR_4 (Eriřim Tarihi: 25.4.2024).

<https://www.youtube.com/watch?v=IehDh7P7WWk> (Eriřim Tarihi: 25.4.2024).

https://www.instagram.com/reel/C3xHv2KP6sh/?utm_source=ig_web_copy_link
(Eriřim Tarihi: 25.4.2024).

https://www.youtube.com/watch?si=nnKzAPHnUhj0G0A2&v=So_bPCjW-Vc&feature=youtu.be (Eriřim Tarihi: 25.4.2024)

