

DRAMATURJİ ÇALIŞMASI

Bir Oyun Metni Nasıl Okunmalı?

David Ball

Türkçesi: Burcu Yasemin Şeyben

İçindekiler

Önsöz.....

Giriş

Birinci Bölüm: Biçim

1. Bir Şey Başka Bir Şeyin Olmasını Nasıl Sağlıyor?

2. Ve Sıradaki?

3. Ama Geriye Doğru da Gitmelisiniz!

4. Sükûnet ve İhlal

5. Engel, Çatışma

6. Cehalet Mutluluktur

7. Teatral Olan Şeyler

İkinci Bölüm: Yöntemler

8. Serim

9. İlerlemeler: Sonrakine Duyulan Açlık

10. Kayıp Kişiler (Karakter)

11. Görüntü

12. Tema

Üçüncü Bölüm: İşin Sırları

13. Arka Plan Bilgisi

14. Oyun Yazarına Güvenmek

15. Aileler

16. Genellemeler: Duygu Durumu, Atmosfer

17. Eşsiz Etmen

18. Değişen Dönemler

19. Doruk Noktası

20. Başlangıçlar/Sonlar

21. Yeniden Okumak

22. Sonra Ne Var?

Önsöz

Oyun metinlerini okuyan çoğu kişi onların sahneye nasıl konulduğunu hayal etmeye çalışır. Ama Sir Barry Jackson ile İngiltere’de Birmingham Repertuar Tiyatrosu’nda çalışma ayrıcalığı yakaladığımda keşfettiğim üzere herkes bunu yapmaz. O, biraz tuhaflıklarla dolu olmanın yanısıra belki de İngiliz tiyatrosunun büyük hamilerinin sonuncusuydu. Ne zaman sahnede bir oyun görse, o oyunun kitapta nasıl görüldüğünü hayal ederdi.

Yakın bir zamanda bu biraz tuhaf olan yaklaşımı sınama fırsatım oldu. Noel Coward’ın hâlihazırda sahneye konulmuş ve seyircilere oynanmakta olan *Çılgun Ruh* oyununun prodüksiyonu konusunda danışmanlık yapmam istendi. Oyunu okumadım, ama oyunun üç gösterimi sırasında oturup yazarın prodüksiyon tarafından kaybedilen veya bulanıklaşan amaçlarını algılamaya; diğer bir deyişle orijinal metne dönmeye çalıştım. Sir Barry’nin oyun yazarının niyetini anlama yöntemi, David Ball’ın okuduğunuz bu faydalı kitapta önerdiği alışlagelmiş yöntemden ilk etapta çok daha etkilidir.

Dramaturji Çalışması’nın faydası bir oyun metnini sadece edebiyat olarak değil, aynı zamanda tiyatro gösterisinin ham maddesi olarak – bazen onun bir müzik notasyonu ile karşılaştırılabilmesini sağlayan yapısal özellikleriyle birlikte – gözler önüne serdiği gerçeğinde yatmaktadır. Edebiyat ve dram arasında dünya kadar fark vardır. Bir oyunun sesi, müziği, hareketi, görüntüsü, dinamikleri – ve daha fazlası – metnin derinliklerinde keşfedilmelidir, ama bunlar sadece edebi okuma ve analiz yöntemleri kullanılarak ortaya çıkarılamaz. Bu küçük kitabı gözden geçirmek oyun yazarının alet çantasına bakarak zanaati için kullandığı özel araçları incelemeye benziyor. *Dramaturji Çalışması*, oyun okumaya yeni başlayanlar için oyun okumak için faydalı neredeyse herşeyi içermeye yeltenen yöntemleri sunuyor. Okuma konusunda biraz – hatta çok deneyimli olanlar – içinse metnin doğası hakkında kendilerinin gelecekteki benzer keşiflerini zengin ve kişisel kılacak yönlendirmeler ve açıklamalar yer alıyor.

MICHEAL LANGHAM
The Juilliard School
New York
1982

Sonra Kral'ın çehresi
Değişti ve düşünceleri canını sıktı.
Bu yüzden bel eklemleri
Gevşedi ve dizleri birbirine
Çarpıştı. Ve Kral konuştu ve dedi ki “Kim
Bu yazıyı okuyacak ve bana
Onun yorumunu gösterecek
Al kırmızı giydirilecek ve boynuna
Altın zincir takılacak.”

[Daniel, 5:2]¹

Polonius: ... Ne okuyorsunuz Lord'um?
Hamlet: Laf, laf, laf.
Polonius: Mesele nedir Lord'um?
Hamlet: Kiminle kimin arasında?
Polonius: Yani okuduğunuz mesele, demek istedim Lord'um.
Hamlet: İftira bayım... Çünkü siz de bayım, benim gibi yaşlanacaksınız,
yani, yengeç gibi geri geri gidebilirsiniz.

[2. perde, 2. sahne, s. 94]²

¹ Çeviri, kitabın çevirmeni tarafından yapılmıştır.

² William Shakespeare, *Hamlet*, Çev. Bülent Bozkurt, 13. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2010. Bu çevirideki tüm *Hamlet* alıntıları için aynı çeviri kullanılmıştır.

Giriş

Bu kitap oyun sahneye koyanlara yöneliktir: oyuncular, yönetmenler, tasarımcılar, teknisyenler ve oyun yazarları (Aynı zamanda – eğer bir oyun metninin sahnelenme amaçlı yazıldığını kabul ederlerse – oyun okumak için oyun okuyanlar içindir ama kitap doğrudan oyun sahneleyecek olanlara hitap edilmiştir. Geri kalanlar kulak misafiri olabilir). Bir oyun metni sadece diyalog biçiminde yazılmış düz yazı bir anlatım değildir. Sahneleme için kullanılan özel yöntem ve tekniklere dayanan bir yazıdır.

Bu kitapta yer alan teknikler oyunu analitik olarak okurken oyunun nasıl çalıştığının farkına varmanıza yardımcı olacaktır. Oyunun ne anlama geldiği aklınıza gelen ilk düşünce olmamalıdır. Bir tiyatro sanatçısı ya da teknisyen için saati neyin çalıştırdığı, saatin kaç olduğundan daha önemlidir. Ve nasıl çalıştığını anlamadan oyunun anlamını da bulamazsınız.

Oyun metnini sahnelerken üzerinize düşeni yapmak için, metnin mekanizmasını ve değerlerini anlayarak başlayın. Eğer bunlar sizin için açık değilse, bunları seyirci için de açıklayıcı yapamazsınız ve harcadığınız tüm emek boşa gider. Tiyatro, sanatçıların, teknisyenlerin ve oyun metninin bir bileşenidir. Anlamadığınız şeyi etkili bir şekilde birleştiremezsiniz.

Ama tiyatro öğrencileri oyun okumaya son verdiler. Oyunlara, hatta bazen sayfalara bakıyorlar, ama çok azının neden baktıkları konusunda bir fikri var. Bu yüzden, yeteneklerine ve gelişkin eğitimlerine rağmen, yapamıyorlar. Tasarımcılar fikirleri değil, nosyonları anlıyorlar. Hamlet'in babasının hayaletinin neden 1. perde 5. sahneye kadar konuşmadığı veya [konuştuğunda] ne söylediği konusunda hiçbir fikri olmayan oyun yazarları önemsiz şeyler altında eziliyorlar. Ve yönetmenler de, onlardan daha fazlasını sahneye taşıyamıyorlar.

Sayfada olanı az anlayan tiyatro sanatçısı sahneye de az şey koyar. Dolayısıyla kariyerleri bir türlü eyleme dönüşmeyen bir alay insan var. Hiçbir şeyden, en sonunda, hiçbir şey çıkıyor.

Bu kitap oyun metnini okuma tekniklerinden oluşuyor. Öğrenciler çoğu zaman teknik yanlısı olmamışlardır. Ama ilham ettiğiniz oyunculuk, tasarım ve yönetmenlik, zekâya ve hayal gücüne dayanan bir okuma kadar teknik bir beceri de gerektirir. Tekniği olmayan bir ilham – eğer böyle bir şey varsa – sadece tanrı vergisidir. Eğer sadece ilhamınız varsa, ilham sizi en çok ihtiyacınız olduğu zamanda ortada bırakacaktır.

Bu kitap sadece teknik anlatıyor. İlham, zekâ ve hayal gücünü siz getirmelisiniz. Bunlar öğretilemez ya da bunların hakkında yazılamaz. Zar zor tasvir edilebilirler. Ama büyük ihtimalle teknik, onların görünmesini daha olası kılacak ve ilham, zekâ ve hayal gücünün görünmediği kaçınılmaz ve sıkça karşılaşılan dönemleri atlatmanızı sağlayacaktır.

Teknik, tüm diğer iyi aletler gibi, sizin sonucunuzu etkilemez. İyi bir oyunun sadece bir tane “doğru” yorumu olamaz, ama sağlam okuma teknikleri yorumunuzun geçerli ve sahnelenmeye değer olduğunu güvence altına alır.

Bir oyun metnini incelemek çok zahmetli bir iştir – en azından tiyatrodaki yaptığınız diğer işler kadar zahmetlidir. Ama oyun metinlerini düzgün biçimde okuyacak tekniğiniz ve hamaratınız varsa, pazar değerinizin bir rekabet şansı olacaktır. Oyuncuysanız, tek bir sıçramada rol dağıtan kişileri atlarsınız. Tasarımcıysanız, oyunları dekore etmez, tasarlarsınız. Yönetmensiniz –yardımcı sahne amiri değil – yönetmen olursunuz ve ilk görüşmeden itibaren sizin değerinizin farkına varan yapımcılar tarafından işe alınırsınız. Ve eğer oyun yazarıysanız, oyun metninizin Türkçe dersinizin³ dışındaki seyircilere ulaşmasının yolunu keşfedersiniz.

Bu kitapta William Shakespeare’in *Hamlet* adlı oyununa pek çok kez referans veriliyor. *Hamlet*’i okuyun ve *Dramaturji Çalışması*’nı okurken elinizin altında olsun. Birkaç kitaba daha referans veriliyor; bu oyunları iyi bilmiyorsanız, oyundan ilk bahsedildiği zaman bunu bir okuma ödevi olarak değerlendirin. Okumayı atlayarak veya oyunları tarayarak kendinizi kandırmayın. Fazlasıyla insan sizin tiyatrodaki işinizin (eğer böyle bir işiniz olursa) peşinde olacak ve tembellik etmenizi bekleyecektir.

Bir kere okuma tekniklerinde ustalaştığınız zaman, hiçbir oyun metni sizi korkutmayacaktır. Ve nitelikli oyun okuma size özel bir zevk verecektir. Nitelikli okuma aptalca okumanın angaryasına hiç benzemez.

Kavramlar hakkında bir söz

Doruk noktası, saldırı noktası, çözüm, yükselen eylem, düşen eylem, omurga ve Aristoteles’in *olay örgüsü, karakter ve düşüncesi*, diğer sayısız kavramla birlikte, oyun metinlerine sayısız yaklaşımı yansıtır. Bu kavramların tam olarak ne anlama geldiği konusunda az, bunların oyun analizinde nasıl kullanılacağı konusunda daha da az bir uzlaşma vardır. Bu kavramları geçersiz kılmaz, ama dikkatli olmalıyız. Örneğin, doruk noktası en fazla duygusal yoğunlaşmanın olduğu yer anlamına mı gelir? Kimin duygusal yoğunlaşması: oyundaki karakterlerin mi seyircilerin mi? Veya tamamen farklı bir anlamı mı var: eylemin oyunun yönünü tersine çevirdiği yer mi? Bu ikisi her zaman aynı yerde olmayabilir. Kelimenin özel kullanımını tanımlamadan doruk noktası konusunda yapılan bir tartışma kafa karıştırıcı ve aldattıcı olacaktır. Doruk noktası tanımlandığında bile, onu nasıl bulacağınızı bilmek zorundasınız – ve bu noktada daha özel analitik araçlara ihtiyacınız olur.

³ Orijinal metinde İngilizce dersi olarak geçiyor.

Aristoteles’le birlikte oyunun temel malzemelerinin olay örgüsü, karakter ve düşünce olduğunu söylemek kolaydır. Ama bunlar sonuçtur, ilk adım değildirler. Bunlar bulmanız gereken şeylerdir, ama *bunları nasıl bulmanız gerektiği değildir*. Bu kitap *nasıl* hakkındadır.

Bir oyunun olay örgüsü farklı öğelerin ürünüdür. Özellikle dramda karakter, analizin başladığı yer değil, bittiği yerdir. Sahnede (gerçek hayatta değil) karakter şekilsizdir, değişkendir, elle tutulamaz. Karakteri anlamak onu oluşturan bileşenlerin – somut, elle tutulur bileşenlerin – analizini gerektirir.

Ve düşünce – oyunu oluşturan somut öğeleri anlamadan bir oyunun düşüncesi hakkında düşünmeyin bile. Bu kitap somut öğeler hakkındadır.

Olay örgüsü, karakter, düşünce – ve diğerleri – dikkatli bir analizin bazı sonuçlarını tanımlamaya yarayan kavramlardır. Ama bu sonuçlara varmanın en iyi araçları değildirler.

Çünkü her okur var olan terimlerin belirli tanımlarını kendisine göre şekillendirir, çünkü bu kavramların çoğu yöntemleri değil sonuçları tanımlar ve çünkü çoğu kavram şekilsiz ve belirsiz olanı tasvir eder, bu kitap kavramları dikkatlice tanımlanmış bir şekilde kullanır. *Bu kitapta kullanıldığı şekliyle* kavramları anlamak bu kavramların uzlaştığı yöntemleri anlama işini yarılar.

Oyun metni analizi titiz bir iştir. Kavramlar sizin araçlarınızdır ama araçlarınızın doğası konusunda net olmanız gerekir. Eğer çekici baltadan ayırt edemezseniz, bir ev inşa edemezsiniz. Veya bir ağacı kesemezsiniz.

Birinci Bölüm

Biçim

1

Bir Şey Başka Bir Şeyin Olmasını

Nasıl Sağlıyor?

Hadi bakalım, dostum Peter Quince, önce oyunun konusunu açıkla...

Bir Yaz Gecesi Rüyası 1. perde, 2. sahne, s. 31⁴

Bir oyun bir dizi *eylemdir*. Oyun bir eylem *hakkında* değildir veya bir eylemi *tanımlamaz*. Bir ateş kıvılcımlar hakkında mıdır? Kıvılcımları mı tanımlar? Hayır, ateş kıvılcımlardır. Bir oyun *eylemdir*.

Niye oyuncuya eyleyen dendiğini sanıyorsunuz?

O zaman eylem nedir? Oyun metni analizi için eylem çok özel bir oluşumdur. **Eylem bir başka şeyin olmasını sağlayan veya olmasına izin veren bir başka şey olduğunda olur.** Eylem iki “olan şeydir”, *biri diğerine yöneltir*. Bir şey başka bir şeye yol açar veya izin verir. Kalemimi bırakıyorum (yarım bir eylem); kalemim yere düşüyor (eylemin diğer yarısı). Bu birbirine bağlı iki olay birlikte eylemi oluşturur.

Eğer “Nasılsın?” dersem, bu eylemin yarısıdır. Eylemin diğer yarısı senin “İyiyim, teşekkürler” demendir. Biri diğerine yol açar; ikisi birlikte eylemi oluşturur.

Mercedes’teki benzin de, arabanın özellikleri (karakteri) de eylem değildir: Şekli, mekanik konfigürasyonu, özellikleri, rengi, yılan⁵ derisi koltuk yüzü kaplamaları. Mercedes’in ancak hareket ettiğinde – sadece bir yerden bir yere gittiğinde – eylemle ilgisi vardır.

O zaman keşfedilmesi gereken ilk şey oyunun bir yerden başka bir yere nasıl gittiğidir. Her eylemin ilk *olayını* bulun, ondan sonra ikincisini ve sonra ikisi arasındaki bağlantıyı. Oyunun yolculuğu eylemlerinin içindedir, oraya ulaşmak eğlencenin yarısıdır. İyi bir oyun bizi oraya şampanya, çok güzel arkadaşlıklar ve hatırdaki kalır servis eşliğinde birinci sınıfta ulaştırır. Kötü bir oyun Calcutta otobüsünde. Ama ikisi için de oyunun başından sonuna (ve göreceğiniz gibi, tam tersi bir şekilde) olaylar arasındaki tüm bağlantıları bilmek zorundayız.

⁴ William Shakespeare, *Bir Yaz Gecesi Rüyası*, Çev. Bülent Bozkurt, 8. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2006. Bu çevirideki tüm *Bir Yaz Gecesi Rüyası* alıntıları için aynı çeviri kullanılmıştır.

⁵ Orijinal metinde kullanılan sözcük olan “*snail-darter*” Tennessee Nehri’ndeki bir tatlı su yılanının adıdır.

Deneyin. *Hamlet*'te herhangi bir sahneye bakın. Önce yolculuğu bulun. *Bir şeye yol açan başka bir şey nedir?* Başlangıç için, başka hiçbir şey konusunda endişe etmeyin.

Ne oluyor da bir şey başka bir şeyin olmasına yol açıyor? Eğer bunu *Hamlet*'te olan her olay için cevaplayabilirseniz, oyun hakkında yıllar süren seminerlerin ve raflar dolusu kitabın açığa çıkaracağından daha fazla bilginiz olur. Ve kendiniz için ve kendi terimlerinle oyuna hâkim olursunuz. Bu bir oyun üzerinde eğlenmekten başka herhangi bir şey yapmak istiyorsanız, en temel şeydir.

Eğer (1) bir odaya bina yanıyor diye bağırarak girersem ve (2) sen hayatın için kaçarsan, bu bir eylemdir.

Eğer (1) sen hayatın için kaçarken (2) beni pul koleksiyonunu yürütmek için özgür bırakırsan bu başka bir eylemdir.

Eğer (1) ben senin pul koleksiyonunu çalıp ve (2) sonra satarsam bu da başka bir eylemdir.

Senin pul koleksiyonunu çalmam onu satana kadar eylem değildir. Bir olay bu olaya bağlı başka bir olay gerektirir. Başka şekilde nasıl oyunun gelişiminin bir parçası olabilir?

Başka bir olaya etkisi ve sonucu bağlı olmayan bir olay, ya yetersiz bir oyun yazımı, ya da daha muhtemel, yetersiz bir oyun okumasıdır. Hayatta ve sahnede birbirine bağlı olmayan olaylar konu dışıdır. Hayatı bir kenara bırakırsak, konu dışılığı teatral olarak yaşanabilir kılmak zordur.

Eğer senin başka bir şey yapmana yol açan bir şey yaparsam, birlikte bir eylemimiz olur. Eğer sana ateş eder ve sen de derin bir kuyuya düşersen, bir eylemimiz olur. Birinci göreviniz oyun okurken bütün eylemleri bulmaktır: her eylemin ilk olayını (*tetikleyici unsur*), sonra ikinci olayını (*sonlandırıcı unsur*) bulun. İkisi de orada olacaktır. Her sonlandırıcı unsur için bir tetikleyici unsur ve her tetikleyici unsur için bir sonlandırıcı unsur bulunur.

Oyun yazarı oyunun başından sonuna an be an dakika dakika bir dizi eylem oluşturur; tetikleyici unsur, sonlandırıcı unsur. Hepsini bulun.

ODAK: *Olay, meydana gelen herhangi bir şeydir. Bir olay, başka bir olayın olmasına sebep olur veya izin verirse, iki olay birden eylemi oluşturur. Eylemler bir oyunun en temel yapı taşlarıdır.*

2

Ve Sıradaki?

Geceyle gündüz nasıl peş peşe giderse...

Hamlet 1. perde, 3. sahne, s. 60

Her tetikleyici unsur yeni bir sonlandırıcı unsura yol açar. (Her olay ikinci bir olaya sebep olur ya da izin verir.) Bu bir eylemdir. Ama sonra, sonlandırıcı unsur, yani ikinci olay, [yeni bir eylemin] tetikleyici unsuru haline gelir: (bir eylemdeki yeni *birinci* olay).

İlk olay: Hamlet'in babasının hayaleti tüyler ürpertici öyküyü anlatır (1. perde, 5. sahne). İkinci olay: Hamlet babasının intikamını almaya yemin eder. Sahneyi okuyun ve iki olay arasındaki ilişkiyi bulun. Ve ikinci olayın *sıradaki* eylemin ilk olayı haline nasıl geldiğine (sonlandırıcı unsurun nasıl tetikleyici unsura dönüştüğüne) bakın. Hamlet'in intikam yemini yeni bir sonlandırıcı unsura yol açıyor: Hamlet'in askerlerine gizlilik yemini ettirmesi.

Bir sonraki eylem nedir? Birinci olay: Hamlet askerlerine gizlik yemini ettirir. İkinci olay (Hamlet'in hemen sonra ne yaptığı): Hamlet, Ophelia'ya karşı tuhaf davranır. Bu eylemin ikinci olayının (sonlandırıcı unsur) bir sonraki eylemin nasıl birinci olayı (tetikleyici unsur) olduğunu keşfederseniz – diğer bir deyişle, Hamlet'in Ophelia'ya karşı tuhaf davranışının sonucu olarak ne yapacağını bulursanız, oyunun esasına doğru bir yolda olacaksınız. Kendi yorumlarınız için halen geniş bir hareket alanınız olacak, ama oyundan sapmayacaksınız.

Eğer olaylar arasında bu tür bağlantıları keşfederseniz, bizi adım adım, bir olayı ona bağlı bir diğer olaya, eylemi [ona bağlı bir başka] eyleme ve de doğruca oyunun sonundaki beden yığımına götürürsünüz. Ama bunu yapamazsanız, o zaman karakteri veya demek isteneni veya Freud'u veya dünya görüşlerini veya felsefeyi ne kadar iyi anlarsanız da, oyunu sahneye koyamazsınız. Maalesef, bu hiç kimseyi denemekten alı koymuyor.

Bir deney yapın: bir domino taşını dik koyun. Yanına başka bir domino taşı koyun. Birinci domino taşını devirin ve eğer akıllıca yerleştirildiyse, yanındakini devirecektir.

Bir oyun bir dizi domino taşı gibidir; bir olay diğerini tetikler, vesaire. İlk başta oyunu bu şekilde okumak zordur, standart vitesli bir araba kullanmaya benzer. Ama ilk vitesten çıkmak hiçbir zaman kolay olmamıştır. Sahip olunması gereken bütün teknikleri sadece pratik öğretir. İlk adımı atlayarak sahip olduğunuza inandığınız yeteneğinize ihanet etmeyin.

Domino taşlarını düşünün. Yangın diye bağırarak odanıza giriyorum. Panik halinde kaçıyorsunuz. Pul koleksiyonunuzu alıyorum. Koleksiyonu nakit para karşılığında rehinci

dükkânında satıyorum. Parayı bebeğimin ameliyatı için doktora veriyorum. Doktor ameliyat ediyor... ve bu böylece son perdedeki ceset yığınınına veya düğüne kadar gidiyor.

Bazen domino taşlarının rotası bölünerek çoğalır. (Bir tetikleyici unsur aynı anda iki ya da daha fazla sonlandırıcı unursa yol açar.) Eğer bu farklı rotaları domino taşı domino taşı inceler, her domino taşının yanındakiyle ilişkisini tespit ederseniz karmaşaya gerek kalmaz. Bu şekilde incelendiğinde olay örgüsündeki hiçbir karışıklık sizi yenemez.

Burada anahtar *ardışık* domino taşlarıdır: bir domino taşının onun tam yanındaki domino taşıyla çarpışması. Hiçbir zaman adım kaçırmayın. Eğer bir domino taşı ve yanındaki arasındaki bağlantıyı bulamazsanız (neden ve nasıl biri diğerinin düşmesine sebep olur), o zaman ya yazımda ya da okumanızda bir sorun vardır. İkisi de olabilir, ama en azından sorunun yeri tespit edilir. Çözümüne dair ilk adımdır.

Sıralı, domino taşı-domino taşı analizi oyun hakkında yanıltıcı seçimler yapmanızı önlemeye yardımcı olur. Örneğin, nesiller boyunca iyi niyetli yorumcular Hamlet'in eylem becerisi olmadığını iddia ettiler. Fakat ilk iki perdenin domino taşı-domino taşı analizi bile Hamlet'in bir insanın bir yılda başardığından daha fazla doğrudan eylemi başlattığını açık ediyor. Bu yorumcular Ozan'a nasıl da hakaret ediyor! Shakespeare seyircilerin hiçbir şey yapmayan bir karakteri izleyerek saatler harcamasını istemiş olabilir mi? Eylem becerisi olmayan bir kişinin yaptığı hiçbir şey yoktur.

Eğer yorumcular sizin şimdi bildiğinizi biliyor olsalardı, Hamlet'in hiçbir şey değil neredeyse her şeyi yaptığını görürlerdi. Eylemin sıralı analizi oyunun kapısı açar ve onu yanlış yorumlamadan korur.

ODAK: *Bir eylem, iki olaydan oluşur: bir tetikleyici unsur ve bir sonlandırıcı unsur. Her sonlandırıcı unsur bir sonraki eylemin tetikleyici unsuru olur ve böylece eylemler tıpkı dominolar gibi birbirini devirir. Sıralı analiz bir oyunu başından sonuna domino taşı domino taşı takip etmektir.*

Ama Geriye Doğru da Gitmelisiniz!

...Haydi oradan iktidarsız muhteris sürüngenler.

Hırçın Kız 5. perde, 2. sahne, s. 15⁶

Odanıza gelebilirim ama yangın diye bağırarak zorunda değilim. Bunun yerine kendimi bıçaklayabilirim, ayak parmağımı koparabilirim, kitap okuyabilirim veya ayakkabılarınız konusunda size iltifat edebilirim. Bu özgür iradenin ta kendisidir. Yangın diye bağırırsam bile, hiçbir şey sizin odadan kaçmanızı önceden hesaba katamaz. Bunun yerine pullarınızı kurtarmak için onları camdan aşağı atıp sonra da itfaiyeyi arayabilirsiniz.

Domino taşlarının sadece ileriye doğru incelenmesi oyundaki her şeyi tesadüfe bırakır. Siz (1) kitapçıya girersiniz, (2) dram rafını bulursunuz, (3) bu kitabı alırsınız, (4) ödeme yaparsınız ve (5) çıkarılırsınız. Fakat (1) kitapçıya girmiş ve (2) şeker tezgâhını bulmuş olabilirsiniz. Veya (2) kitaplarla dolu yeri görüp (3) hayal kırıklığı içinde kaçmış olabilirsiniz. Bu kitabı elinize almış olsanız bile, ödeme yapmak yerine kitabı ahlak kitabınızın altına saklayıp gizlice tüymüş olabilirsiniz. Hayat devam ediyor, ilerliyor – ama hiçbir zaman tahmin ettiğimiz gibi değil.

Ne zaman ki olaylara tersten bakarız, o zaman domino taşlarının nasıl ve hangisinin hangisine doğru düştüğünü kesinlikle görürüz. Sizin (4) kasada bu kitabın ödemesini yapmak için bekliyor olmanız (4) kitabı bulmuş olmanızı gerektirir.

İleriye gitmek öngörülemez olasılıklara izin verir.

Geriye gitmek neyin gerekli olduğunu açığa çıkartır.

Şimdi çok özel bir geçmiş ister ve bu geçmişi açık eder. Özel ve tanımlanabilir bir olay bir diğerinin hemen öncesinde yer almaktadır. Ama kim neyin sırada beklediğini söyleyebilir? Herşey olabilir. Bir sonraki şey, bir sonraki paragraf ya da Mars'tan gelen küçük bir adam olabilir. Ama dönüp de ona tersten bakmazsanız emin olamazsınız.

Olayları tersine doğru incelemek oyun metnini anlamamızda bir boşluk kalmamasını güvence altına alır. Eğer bir önceki olaya bağlayamadığımız bir olay keşfederseniz, yazar ya da okurdan birinin çözmesi gereken bir sorun olduğunu bilirsiniz.

⁶ William Shakespeare, *Hırçın Kız*, Çev. Zeynep Avcı, 1. Baskı, İstanbul: Mitos Boyut, 2003.

Hamlet'teki olaylara tersten bakın. Bunun zor ya da zaman kaybına yol açan bir şey olduğundan şikâyet etmeyin: eğer tiyatro yapmak kolay olsaydı, başarılı olmanın hiçbir dikkat çekici yanı olmazdı.

5. perdenin sonundan başlayın. Bu ceset yığını nereden çıktı? Örneğin, tacı yamulmuş ve bıçak yarası olan bir tanesine bakalım. O kral olmalı. Claudius ölü, devrilmiş bir domino taşı. Onu kim devirdi? “Onu çoktan beridir deviren şey” değil, “Tam şu anda kim devirdi?”. Yanında ne vardı? Hamlet yok muydu? Ama Hamlet'in biraz önce başına ne geldi?

Hamlet'in başına pek çok şey geldi ama onlardan birisi biraz önce oldu. Her şeyin arasında, örneğin Hayalet Hamlet'le konuşmuştu. Ama o birkaç perde önceydi. Ve Hamlet korsanlarla savaşmıştı (eyleme geçemeyen birisi için hiç de fena değil), ama bu da uzak geçmişteydi. Ne korsanlar ne de hayalet kralı deviren Hamlet'i deviren domino taşıdır. *Bir domino taşı – tıpkı gerçek domino taşları gibi sadece hemen yanındakini – bir diğeri olamaz devirir.*

Yanıdaki domino taşına bakın. Hiçbir şeyi atlamayın.

Hamlet'in Claudius'u öldürmesinden hemen önceki bitişik domino taşı nedir? Laertes'in sözleri mi?

...Hamlet ölüyorsun.
Dünyanın hiçbir ilacı seni iyileştiremez artık.
Yarım saatlik bir ömrün bile kalmadı.

[5. perde, 2. sahne, s. 216-217]

Şaşırtıcı derecede açık bir oyun! Kimi yanıltabilir? Neden dolambaçlı bir incelemeye veya felsefeye ihtiyaç duyulsun? Birkaç sözcükte belirsiz şekilde üç kere Hamlet'e ölmek üzere olduğu söyleniyor. Ama tam da bitişik domino taşı değil; Claudius'un bıçaklanmasından çok daha önce. Eğer tetikleyici domino taşı Hamlet'in öleceğini öğrenmesi olsa, Claudius'u hemen oracıkta öldürürdü. Ama öldürmüyor; henüz eyleme geçiren repliği duymamış. Neyseki Laertes devam ediyor:

Hain alet işte senin elinde.
Ucu düğmesiz ve zehirli.
Bu iğrenç dolap beni de götürüyor sonunda.
İşte şuraya uzanıyorum... bir daha kalmamak üzere.

[s. 217]

Kimsenin Laertes'in de öldüğünü anlamak için dipnota ihtiyacı yok. Ama Hamlet halen Claudius'u öldürmüyor. Halen Hamlet'i hükümdar katili ve intikamcıya dönüştüren domino taşı eksik. Laertes konuşmaya devam ediyor, ama halen domino taşı sallanmıyor. Gerilim artıyor: domino taşı hiç düşecek mi?

Annen zehirlendi. Başka bir şey söyleyemem.

[s. 217]

Şimdi Laertes daha fazlasını söylemezse daha fazla domino taşı – ve ceset yığını – olmayacağını hemen herkes biliyor. Ama domino taşı geliyor. Hiç de kapalı değil. Shakespeare, her zaman olduğu gibi elimize veriyor, hatta bizim için patlatıyor. Laertes şöyle diyor,

Kral, suçlu Kral!

[s. 217]

Bu anda, daha önce değil, Hamlet oyun boyunca bunu yapmanın eşiğindedi, kralı öldürüyor. Cinayet doğru domino taşını bekliyor ve o domino taşı da ondan önceki doğru domino taşı devrilmeden önce düşmüyor. Ve böylelikle en başa doğru gidiliyor. Ceset yığından geriye gidip, önce gelen domino taşını kolaylıkla buluyoruz.

Bunu deneyin. Hangi domino taşı düşüp Laertes'in yukarıda belirtilen "Hamlet ölüyorsun" demesine sebep oluyor? Hayati derecede yaralanış olması mı? Ve hangi domino taşı devrilip onu bu şekilde yaraladı? Eğer Laertes'in oyuna ilk dâhil olduğu ana kadar onun domino taşlarını geriye doğru izlerseniz, Laertes'i oynamaya, yönetmeye veya tasarlamaya başlayabilirsiniz. Ve bunu Hamlet için yapana kadar, okumaya değer bu oyunu okumamış olursunuz.

Hamlet oyununda 15 yaşındaki normal bir çocuğun hayal edemeyeceği hiçbir şey yok. Bunu kanıtlayın. Bilge insanların ayak bastığı yerlere dikkatlice adım atın: Hamlet'in kendisini analiz edin. Domino taşlarını, repliklerini, eylemlerini, bir önceki olayı başa doğru takip ederek *Hamlet* üzerinde çalışın. Ve çalışmanızı eyleminin gerçek anlamda başladığı yerde: Hayalet onu intikama sevk ettiği (1. perde, 5. sahne) sonlandırın.

Oyunun kapsamı ve derinliği hiçbir dipnot ve kafa karışıklığı olmaksızın gözler önüne serilecektir. Oyunun her bir ünitesini Shakespeare'in sağladığı net ve basit adımlar sayesinde rahatça anlayabilirsimiz.

Ama unutmayın: büyük sıçramalar yapmayın. Hemen bitişikteki domino taşını bulun. Bağlantıları kaçırmayın. Hamlet 1. perde 5. sahnede Hayalet'in onunla konuşması yüzünden değil, Laertes'in Hamlet'in kralı öldürmesinden hemen önce söylediklerinden dolayı Claudius'u öldürüyor. Hayat ve dram bu türden bitişik bağlantılardan oluşur.

ODAK: *Eylemlerin sıralı analizi tersten yapıldığında çok yararlıdır: oyunun sonundan başına doğru. Her şeyin neden gerçekleştiğini anlamak sizin en iyi güvencenizdir.*

Sükûnet ve İhlal

...Ama ne yaparlarsa yapsınlar, buradan ayrılmayacağım.

Bir Yaz Gecesi Rüyası 3. perde, 1. sahne, s. 60

Sükûnet hareketsizliktir: çeşitli güçler arasındaki denge durumudur; ama beklemede olmaktır; değişmeyen stabilite; hiçbir harekete yol açmayan, tüm güçlerin birbirini dengelediği bir durumdur.

İhlal, dürtme ve içeri girmedir.

Bir oyun metninin yapısında domino taşları atomlardır. Şimdi geriye yaslanarak bakışımızı atomlardan gezegenlere genişletelim.

Bir oyunun gidişatı dünyanın hareketini resmediyor. Bu dünya Danimarka'da bir kale veya bir çöp yığınının tepesi veya İskoçya'da bir çalkantı veya İngiltere'nin üçe bölünmesi veya üniversite şehrinde George ve Martha'nın oturma odası veya veba salgınının mahvettiği Tebai olabilir.

Önce oyun yazarı bu dünyayı bir sükûnet içinde sunar.

Hamlet, uzun bir zaman önce, Danimarka'daki bir kaleyi gösterir. Orada Hamlet adında bir prens vardır. Mutsuzdur çünkü babası yeni ölmüştür ve annesi yeniden çarçabuk evlenmiştir. Bu statik olan bir durumdur. Hiçbir şey değişmez. İlişkili tüm güçlerin dengesi, halinden memnun yeni bir kral, melankolik bir prens ve endişeli bir anne yaratmıştır. Hiçbirinin bir şeyleri değiştirmeyi deneyecek kadar yeterli gerekçesi yoktur. Bu mutlak bir durgunluktur – ama bir şey beklemektedir.

Kral Oedipus, uzun bir zaman önce Tebai kentindeki kral sarayının dışını gösterir. Kral tahminen içeride karısıyla uyumaktadır. Dışarıda halk veba yüzünden acı çekmektedir. Bu statik bir durumdur. Veba dayanılmaz hale gelene ve halkı yardım çağrısı yapmaya zorlayana kadar, bu dünya da hareketsizdir; değişim için bir itki, sebep veya ipucu yoktur. Mutlak durgunluktur.

Macbeth, uzun zaman önce kralına savaşta cesurca hizmet edip övülmek ve ödüllendirilmek için geri dönmekte olan asil ve sadık bir baronun olduğu İskoçya'yı gösterir. Hırs duygusu

taca ve hukuka sadakatinden dolayı saygılı bir biçimde kontrol altına alınmış (dengelenmiştir). Güvenli ve ihtiyatlı bir durgunluk içindeyiz.

Kral Lear, uzun zaman önce İngiltere'deki bir kralın kalesini gösterir. Ayrılmaya karar vermiş olan yaşlı kral krallığını üç kızı arasında paylaştırarak yükümlülüklerinden kurtulmayı planlamıştır. Kralın üç kızının ona karşı konulmaz bir şekilde sadık olduklarını göstermeleri için bir resmi tören hazırlığı vardır. Bu statik olan bir durumdur. Bu beklenen, değişmeyen durum beklenmeyi men ederek kalacaktır: sükûnet.

Ne zaman Lear kızı Cordelia'dan babasını ne kadar sevdiğini göstermek için birşeyler söylemesini isterse, Cordelia "Hiçbir şey efendimiz" şeklinde cevap verir (1. perde, 1. sahne, s. 36).⁷ Sükûnet bozulur. Lear önce şaşırır, sonra incinir, sonra da öfkelenir; öfkelenildiği andan itibaren oyun harekete geçer.

Odanızda oturmuş okuyorsunuz. Odada olup pul koleksiyonunuzu koruyabileceğiniz bilgisine güvenerek zaman zaman göz ucuyla değerli pul koleksiyonuza bakıyorsunuz. Bu sükûnettir.

Oyunun başında gösterilen dünya sükûnet içindedir. Arada sırada sükûnet oyun başlamadan bozulur, ama o zaman bile sükûnetin ne olduğunu biliriz. Cadılar hakkındaki ilk haberlerden önce Salem'de hayatın nasıl olduğunu anlarız. Eğer anlamazsak, cadılar bize ihlal gibi görünmez. *Ve oyunun oynamaya başlaması için bir ihlal olması gerekir.*

Her oyunda bir şey veya birisi gelip sükûneti bozar. Bir hayalet gelir ve babanızın şu anda kral olan Claudius Amcanız tarafından iğrenç bir şekilde öldürüldüğünü söyler. Halk sarayın basamaklarında vebayı Tebai'den göndermeniz için ulumaktadır. Bir kazan etrafında anlaşılmadan konuşarak dans eden üç cadı size Cawdor Baronu, yüksek majesteleri Macbeth, bundan sonraki kral şeklinde seslenmektedir. En sevdiğiniz kızınız Cordelia, sizi (size sözcüklerin ifade edemeyeceği kadar çok sevdikleri konusunda sözcüklerden oluşan yeminler eden) içten pazarlıklı kardeşlerinden daha fazla sevdiğini söylemeyecektir. Biri siz kitap okuyup pullarınızı düşünürken odaya girip "Yangın var!" diye bağıracaktır.

Her durumda ihlal başlangıç zilidir. Dengemiz bozulur. Sükûnet – hareketsiz, değişmez ve çatışmasız olan – eyleme geçer. Arka bahçenizde güvenli bir şekilde pullarınızı yalamak sükûnettir. Ansızın bir kuş üzerinize saldırır, sizi pençeler ve yakalayıp ufkun ötesine götürerek bir okyanusun içine bırakır. Sevgili hayatınız için yüzer, kıyıya ulaşır, şehre dönmek için otostop yapar, sonra... başka pek çok şeyin üstesinden gelerek sonunda evinize ulaşırsınız, pullarınız kuşu gönderen iblisten geri alınmıştır. Kuşları uzakta tutmak için üste bir tel örgü yaparsınız. *Sükûnet oyunun sonunda oyunun temel güçleri istediklerini elde ettikleri veya denemekten vazgeçtikleri zaman geri gelir.*

Hamlet, bir kez Hayalet'i dinlediği zaman, orijinal sükûnet durumuna (eylemsiz depresyonuna) geri dönmek istemez. Bu oyunun depresyon içindeki bir adam hakkında

⁷ William Shakespeare, *Kral Lear*, Çev. Özdemir Nutku, 10. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2006. Bu çevirideki tüm *Hamlet* alıntıları için aynı çeviri kullanılmıştır.

olduğunu söylemek büyük bir hata olur. Sadece başlangıçtaki sükûnet durumu depresyonla ilgilidir. *İhlal genelde değişebilecek olan herşeyi değiştirir.* Hamlet’te, 1. perde 5. sahnede Hayalet’in konuşmasından sonra, oyunda hiçbir replikte Hamlet’in depresyonda da olduğuna dair bir ima vardır. Ama nesiller boyunca yorumcular tüm oyunu başlangıçtaki sükûnetin ışığında görmüşler ve yorumlarının tamamını depresyona (“Melankoliye”) dayandırmışlardır. Keşke dramatik yapıyı anlasalardı! Hayalet (*ihlal*), Hamlet’i miskin bir depresyona hiçbir alan tanımayacak nefes kesici bir hızda eylemin ve çatışmanın içine fırlatır. Depresif Hamlet’le bir gece teatral olmadığı gibi, eylemsiz Hamlet’le bir gece ise depresiftir.

Her oyun için sükûnet içindeki dünyayla eylem içindeki dünya arasındaki *farkı* inceleyin. Bu fark oyuna yön veren güçlere ışık tutacak ve depresyonu önlemeyi sağlayacaktır.

Önce sükûnet, sonra ihlal gelir – ve sonra da oyunun dünyasındaki tüm kaynaklar vites değiştirir. Yüksek enerjideki güçler yeni bir sükûnet gelene kadar birbiriyle çatışır.

Sükûnetin ihlali bir olaydır (yukarıya, birinci alt bölüme bakınız), bir olaya sebep veren başka bir olay – bu sebeple, eylem. Karakter ya da karakterler doğru şeyi yapmaya çalışır. Ben (2) “Yangın” diye bağırdıktan sonra siz (1) kendinizi kurtarmak için odadan hızla çıkarsınız. Yeni bir sükûnet sağlamak için Lear, geçimsiz Cordelia’yı sürgüne gönderir ve bundan sonra mutlu bir şekilde yaşayacaklarını umarak Goneril ve Regan arasında krallığını bölüştürür.

Eğer siz ya da Lear ihali ilk aşamada bertaraf ederseniz oyun sona erer. Ama ya ben sizin pullarınızı çalarsam ve Goneril ve Regan’ın Lear için başka planları varsa. O zaman siz ve Lear’ın yeniden demesi gerekir ve sonunda karakterler başarana, denemeyi bırakana ya da yenilene kadar oyun domino taşları şeklinde devam eder. Sonra da sona erer.

Bazen yeni sükûnet karakterin beklediği gibi bir şey değildir, o zaman oyun sona ermez. Macbeth cadılar tarafından eylemin içine fırlatılır; kendini tatmin edecek yeni bir sükûnet durumu– tacı ele geçirmek – için mücadele eder. Fakat bunun yine de bir sükûnet olmadığı ortaya çıkar; bunun ötesine geçmek zorundadır. İş başındaki güçler yön değiştirir, yeni sükûnet arayışı başlar – ve oyun sürer gider.

Adımları hatırlayın: sükûnet, ihlal, ihlalin bozduğu sükûneti sağlamak için bir çatışma.

İhlalin olduğu anı dikkatlice araştırın ve domino taşlarını takip edin. Oyunu eylemin içine fırlatan ihlalin salıverdiği güçleri, enerjileri ve temel hareketleri bilin. Bu çatışmanın amaçlarını bilin: yeni bir sükûnet aranıyor.

Bu adımlar dört saat boyunca seyircilerin depresyondaki bir Danimarka prensini veya iki saat boyunca anlaşılmaz bir şekilde ağzının suyu akacak hiçbir şeyi kalmayan bir İşkoç baronunun anlamsız saçmalamalarını seyretmekten kurtarır.

Dramatik sükûnet, hiçbir şey gelip araya girmiyormuş da herşey sonsuza kadar aynen devam edecekmiş gibi olması durumudur.

Dramatik ihlal, bir şeyin araya girmiş olması ve bu andan itibaren oyunu sonuna kadar götüren karşı konulmaz güçlerin serbest bırakılmasıdır.

Eğer Hamlet'in (Lear gibi, Oedipus gibi, Hedda gibi, Willy Loman gibi, Romeo gibi, okyanusun ortasındaki kendiniz gibi, Macbeth gibi) karşı konulmaz güçler tarafından harekete geçtiğini algılırsanız, üçüncü perdenin ortasında yeniden depresif görünmesine ve kendini öldürmekten bahsetmesine şaşırırsınız. "Var olmak ya da olmamak" sözünün (3. perde, 1. sahne, s.114) intihar hakkında bir monolog olduğuna inanmak sizi hayrete düşürür. Onun monolog bile olmadığını anlayabilirsiniz. Hamlet kulak misafirleri, Polonius ve kralın, orada olduğunun farkındadır.

3. perde 1. sahnede Hamlet'in kendini öldürmek için hiçbir nedeni yoktur ve artık depresyonda da değildir. Ama Claudius ve Polonius bunu bilmemektedir ve Hamlet de onların bilmediğini bilir. Hamlet sınırları aştığı konusunda onları kolayca ikna edebileceğinin farkındadır.

Domino tekniğini kullanarak Hamlet'in neden ihtihar düşünüyormuş gibi davrandığını bulun. İlk adım olarak kendinize hangi olayın Hamlet'in bu mekâna bu zamanda gelmesine sebep olduğunu sorun. (Herkes, bazıları kaçırsa da, 3. perde 1. sahne ve s. 112'de: Claudius "Hamlet'in buraya gelmesini ayarladık" dediğinde) bu gösteriliyor. Hamlet takip edildiğini ve Polonius'un usta bir ajan olduğunu biliyorsa (Biliyor mu? Nasıl biliyor? Bildiğini nerede öğreniyoruz?) o zaman bu çok meşhur monolog aslında bir monolog değil. Bu kendisini takip etmek için gönderilen adamlar tarafından dinlendiğini bilen Hamlet'in bir manevrası, 1. perde ve 5. sahnede Hayalet'in Danimarka krallığında kokuşmuş bazı şeyler olduğunu duyurmasından sonra tersine dönen bir dünyada yeniden sükûneti sağlamak için Claudius'u hedef alan bir manevradır.

"Var olmak ya da olmamak" repliğini, intihar üzerine eylemi sekteye uğratan bir sapma olarak yanlış anlamadığınız sürece manevrayı istediğiniz gibi yorumlayın. Sükûnet ve ihlalin yapısal incelemesi bunun böyle olmadığını gösteriyor. Genellikle Shakespeare'nin en zeki karakteri olarak nitelendirilen Hamlet, neden ölümüne "sınırlarını bir geçenin bir daha dönmediği o bilinmeyen ülke" şeklinde aptalca bir referans versin? Hamlet 1. perde 5. sahnede kimi gördüğünü unutmuş olabilir mi?

Hiçbir zaman herhangi bir oyun hakkındaki sıradan veya hatta karmaşık varsayımlarla yetinmeyin. Siz bir sanatçısınız; kendi yorumunuzu kendiniz yapın. Bu yenilik adına yenilik yapmak veya oyunu olmadığı birşeye dönüştürmek anlamına gelmiyor. Sizin oyunu ihlal etmeyecek, onu aydınlatacak sonuçlara doğru gitmenize yardımcı olan analitik okuma tekniklerinde uzmanlaşmanız anlamına geliyor.

En beğenilen on oyunu inceleyiniz. Her oyunun başındaki sükûnet durumunu, sonra ihlali bulunuz, daha sonra da ihlalden oyunun sonundaki nihai sükûnete doğru onu götüren güçleri ayırdediniz.

Oyunlar gezinmezler. Karşı konulmaz güçler de gezinmez. Oyunun serbest bırakılan gücü onu bütün akşam götüremeye yeter. Gezinmeye izin vermeyecektir. *Farkındalığınızı, saldırganın ve çatışma halindeki güçlerin çarpışmasının etrafında yoğunlaştırın.* Eğer bunu yapmazsanız, onların ilgisini çekecek bir yeteneğe sahip olduğunuza inanma hatası gösteren seyircileri uyuklatırsınız.

ODAK: Sükûnet oyundan önce var olan ve oyunun başında devam eden statükodur. İhlal, bu statükoyu bozan, oyunun çatışmasını ve ilerleyişini oluşturan güçlere sebeo olan, bu güçleri serbest bırakan şeydir. Güçler artık çatışmadığında, yeni bir sükunete erişilmiştir ve oyun sona erer.

Engel, Çatışma

Utan, Jan, nasıl böyle inatçı⁸ olabilirsin.

VI. Henry, 1. Bölüm, 5. perde, 4. sahne, s. 164⁹

Tiyatro hakkında konuşan, yazan veya tiyatro yapan insanlar çok az konuda anlaşır. Ama anlaştıkları tek bir şey vardır: hepimiz az rastlanır bir birliktelik içinde “Dram *çatışmadır!*” diye bağırırız. Sonra da *Kısasa Kısas*’ın neden komedi olduğu konusunda didişmeye başlarız.

Peki, ama çatışma nedir? Bu sözcük o kadar çok kullanılıyor ki hiçbirimiz onu anlamı için incelemiyoruz. Bu da gelişigüzel oyun analizlerine yol açıyor. Çatışma dram için hayatidir, bu yüzden ne olduğu konusunda net olmalıyız.

Dramatik çatışma tam olarak nedir?

Bir şeyin başka bir şeyle genel çarpışması değildir. Gerçek hayattaki insan davranışlarından yabancılaştırılmayacak ve bu davranışların içine derinden işlemiş, özel bir çeşit etkileşimdir. Çatışmanın doğası o kadar basittir ki, bazı okurlar farkında bile varmaz veya başka bir şey olduğunu düşünürler.

Dramatik Çatışmanın Tarihsel Kökü, Kısa Versiyon

Yeni ölmüş olan asker-yöneticiyi onurlandırmak için düzenlenen bir törendeki Antik Yunanlı diğer Antik Yunanlılarla koro halinde övgü ve yas sözcükleri söyler. “Ey, Tanrılar!” der koro. “Kuzeyden gelen kavimleri bastıran, denizden gelen yağmacı gemileri yenen, o... cesur Pesticles olmadan biz nasıl hayatta kalırız?” ve dinleyenlerden gözleri kuru tek Atinalı kalmayana kadar devam ederler. “Ey Pesticles, Pedicles’in oğlu olan Panticles’in oğlu,” şeklinde ağıt sürer.

Buraya kadar dramatik çatışma yoktur – bu yüzden, dram da.

Yakarıcılar şarkılar söylese ve hatta öykü anlatsalar bile bu bir dram değildir. (“Ey Peticles, fırtınalı bir akşamda atına binip kılıcınla vahşi Moğol’un başını kopartmıştın”), yakarıcılar törensel kıyafetler giymiş olsalar ve hatta çalışkan bir Atinalı fonu çelenkler, sütunlar ve

⁸ Orijinal metinde inatçı yerine kullanılan “*obstacle*” kelimesinin bir diğer anlamı engeldir.

⁹ William Shakespeare, *VI. Henry*, Çev. Hamit Çalışkan, 2. Baskı, Ankara, İstanbul: İmge Kitabevi, 2007. Bu çevirideki tüm *Hamlet* alıntıları için aynı çeviri kullanılmıştır.

yapraklarla süslemiş olsa da dram yoktur. Yakarıcılar sonunda eğilse ve alkışlansa da dram yoktur. *Dram yoktur çünkü başlıca malzemesi eksiktir.* Koronun önüne ilk o çıktığı için Thespis'i ilk oyuncu olarak nitelendirenler için özünü kaçıır. Halen dramı başından beri şekillendiren ve dramın kalbinde yatan o hayati olay eksiktir. *Bir Yaz Gecesi Rüyası*'nda Snout bizi oyunun kalbine daha da yaklaştırır:

Oyunlardan bu oyunda ben *Duvar'ı oynuyorum.*
Snout derler adıma, size kendimi sunuyorum.
Hem bilin ki bu duvar çok başka bir duvar,
Bir yerde çatlak bir deliği ya da yarığı var.
İşte âşıklar, Pyramus ve Thisbe,
Sık sık gizlice bu yarıktan fısıldaşılar.
Bu kireç, bu harç, bu taş gösteriyor ki,
Size bahsettiğim duvar benim, doğrusu da bu kadar.

[5. perde, 1. sahne, s. 103, vurgular eklenmiştir]

Ölü Pesticles için yas tutan veya onu öven Antik Antinalı, Snout'tan farklı olarak hiçbir zaman kendisinden başka biri gibi davranmaya çalışmamıştır. Büyük keşif koronun önüne tek başına konuşmak için çıkmaktan daha fazlasıydı. *Büyük keşif bir başkası gibi olmaya çalışmaktı.* Thespis, *Pesticles olmaya çalışmadan önce oyuncu değildi.* Kıyafeti seyirciye onun Pesticles olduğunu düşündürme amacıyla kullanılmadan önce tiyatro kostümü değildi. Ve boyanmış fonlar ancak sahne dışındaki bir yeri, Pesticles'in barbar istilacıları geri püskürttüğü sahili, *temsil etmek için kullanıldığında dekor oldular.*

Oyuncu üstü kapalı olarak seyirciden bir şey ister ve o istek dramın temelinde yatmaktadır: “Benim Pesticles olduğumu, bu kitonun onun kitonu, bu kısa pelerinin onun kısa pelerini, buranın onun üstünde savaştığı kanlı kumlar olduğunu varsay.”

Thespis sahne önüne gelip, “Ben Pesticles'im” dediği zaman, bu büyük bir adımdı. Yeni ama zekice ve zor bir adımdı çünkü bir başkası gibi yapmak bir takım değiştirilmesi katıyetle olanaksız koşullar arz etti.

Bu koşulların en önemlisi inandırıcılıktır. Seyirciye sizin aslında temsil ettiğiniz karakter olmadığınızı hatırlatacak çok az şey yapmalısınız. Bir aslanı canlandırdığınızda, eğer maskenizin ardından yüzünüzün görünmesine izin verirseniz seyirciye sürekli sizin bir aslan olmadığınızı hatırlatılacaktır.

Bir başkasıymış gibi yaptığımızda, inandırıcılığı olan insan davranışları sergilemelisiniz. Eğer insanların (veya aslanların, durum neyi gerektiriyorsa) yapmadığı şeyleri yaparsanız, seyirci sizin kişileştirmenize inanmayacaktır. Taklidiniz başarısız olacaktır. Çağlar boyunca oyuncuların inandırıcı olma çabalarının derecesinde çeşitlenmeler olmuştur, ama terazinin en aşağı kademesinde *kişileştirme ve taklit desteği* tiyatronun en önemli işi olmuştur.

Bunun çatışmayla ne ilgisi vardır? Şu: oyundaki karakter çok *konusur*. Konuşma dramın en genel etkinliğidir. Konuşma neredeyse oyun, karakterler ve gelişim hakkında bilmek istediğimiz her şeyi aktarır. Tüm bu konuşmalar, elbette, *kişileştirme hilesini destekleyecek* şekilde meydana gelmelidir. Bundan dolayı oyun yazarları karakterlerinin konuşma

biçimlerinde aşına olduğunuz davranışlarını yansıtmaya çalışırlar. Oyun yazarları dili yükseltebilir veya alçaltabilir veya bölebilir veya istedikleri kadar suni hale getirebilirler, ama taklit hilesini hiçe saymak yerine onu desteklemek istediklerinden konuşmayı daima alışlageldik insan davranışı şeklinde sunarlar.

Konuşmada onu alışlageldik insan davranışına bağlayan ne vardır? *Bir insan istediğini elde etmek için konuşur.*

Bu şiir ve dramatik olmayan yazılı nesrin dilinden çok farklı olan dramatik dilin anahtarıdır.

Ve konuşmayı öğrenmeye çalışan çocuğun anahtarıdır. Bebekler sözcükleri çevrelerini kontrol etmek – istediklerini elde etmek – için kullanırlar. Belki de olgunluk istediklerimizi elde etmek için miyavlamaktan daha iyi yollar bulmaktan başka bir şey değildir. Bir çocuk bağırdığında ve kızardığında veya yetişkin “Lütfen, kibar ölümlü” dediğinde ikisi de bir şey ister.

Karakterin istediği şey konuşmasına sebep olur. İnsanlar konuşmadıkları pek çok şey düşünürler. Düşündükleri onca şeyden arasından istedikleri şeye göre bir tanesini seçerler.

Başka bir şekilde ifade edelim: Eğer hiçbir şey istemiyorsanız, hiçbir şey söylemezsiniz.

Dramdaki her şey gerçek hayatı yansıtmaz, ama bu yansıtır. Konuşan bir karakter bir şey ister veya konuşmaz. İnsan doğasının bu ortak ögesi her türlü dramın temelini oluşturur.

Bu kadar az ve öz olan bir gerçeği anlamak için çok yol kat edildi. Bu gerçeğin evrenselliği estetiğe dayanmaz ama vardır çünkü dram kişileştirmeyi içerir ve kişileştirmede bariz bir şekilde inanılabilir olmayandan kaçınılmalıdır ve çünkü isteme amacı olmayan bir konuşma inanılır değildir.

O yüzden oyun yazarları zavallı bir oyuncunun serim için “Sen bildiğin gibi benim kardeşimsin” demesine sebep olur. Bu sözcükler karakterin ihtiyacı yerine oyun yazarının (seyirciye bilgi aktarma) ihtiyacı sebebiyle zorla karakterin ağzına tıktırılmışlardır.

Bir şey isteyip istemem konuşup konuşmayacağımı belirler. Ne istediğim de ne söylediğimi belirler. Bunu bilmeyen oyun yazarları hiç bitmeyen boş laf yazarlar. Bunu bilmeyen oyuncular düzgün bir dramın gevezeliğe çevirirler. Bunu bilmeyen tasarımcılar tiyatroyu tasarımlarını asacakları bir mekan olarak kullanırlar. Bunu bilmeyen yönetmenler asılmalıdırlar. Darağaçları bir yıl içerisinde dolacaktır.

Bir engel istediğim şeyi elde etmem önündeki herhangi bir dirençtir. İsteddiğim ve istediğimi elde etmeme direnç gösteren şey (*engel*) birbirine karşı çalışarak dramatik çatışmayı yaratır.

Dramatik çatışma tüm diğer çatışmalardan farklıdır. Bir romanın çatışması özgür iradenin kaderle çatışması olabilir. Bir şirin çatışması gençliğin yaşlıklar veya şehrin taşrayla çatışması olabilir. Ama bir oyunun çatışması birinin bir şey istemesi ve o isteğe mani olan şey: engel arasındadır.

Bir şeyi isteyip istemediğim konuşup konuşmayacağımı belirler. Ne konuşacağım tastamam ne istediğime ve önüme çıkan şeye (engele) bağlıdır. Önümdeki engeli kaldırmak veya baypas etmek için gereken en elverişli sözcükleri düşünerek konuşurum.

Bebek susuzdur. Su içmek ister. Engel: ona en yakın olan sıvı odanın öbür ucunda ulaşamayacağı bir yerdedir. Ona ulaşmak için bebek tiz sesiyle “Vava!” veya “Anne!” diye bağırır. Otuz yıl sonra daha net ifadeler kullanma yeteneğini elde edince: “Buzlu ve limonlu bir Johnny Walker” der. Her iki durumda da engel konuşmayla aşılmaya çalışılır.

Bir karakterin ne düşündüğünü anlamak yeterli değildir. Onu neden *sesli bir şekilde* ifade ettiğini bilmeniz gerekir. Ne isteniyor (*itki*)? Önüne çıkan (*engel*) nedir?

Engeller maalesef rahatlıkla gözden kaçırılır. Oyuncular ne istediklerini hatırlarlar ama engelleri unuturlar. Ama istedikleri şey engelin enerji sağlayan direnciyle karşılamadığı zaman replikler gevşek ve otomatik olarak kaygan bir biçimde aktarılır. Direnç olmaması dramatik çatışma olmaması anlamına gelir. Bu da oyuncu her ne yaparsa yapsın oyun olmadığı anlamına gelir. Skoru 95-27 olan bir basketbol karşılaşmasının son iki dakikası, engeli olmayan bir itkiye benzer: seyretmeye değmez.

Yönetmenler de engelleri unuturlar. Hamlet’in bütün bir prodüksiyonu Hamlet’in neden 1. perde 6. sahnede Claudius’u hemen bıçaklamadığı konusunda hiçbir fikir vermez.

Tasarımcılar sadece engeli değil itkiyi de unuturlar. Bu sebeple Macbeth’in kalesi ölümün geleceğini önceden hissettirecek kadar kasvetli ve karanlık olur. Sadece akılsız bir Duncan o kaleye girecektir ve hatta ne kadar davetkâr ve hoş görüldüğünden bahsedecektir. Bu tür hatalar oyunu özellikli insan davranışları yerine duygu durumu ve genel etki (“atmosfer”) için okumaktan kaynaklanır.

Oyundaki her sözcüğün onu kullanan tarafından istediği şey önündeki engeli kaldırmak için söylendiğini görene kadar bir oyunu gerçekten bilemezsiniz. Sorun (Lear’in krallığından vazgeçmesi gibi) çok önemli veya önemsiz olabilir ama bir karakterin konuşması için başka bir sebep yoktur. Bu temel ilkenin kendisi birçok genç oyun yazarının oyunlarındaki sözcüklerin yarısını eler. Sonra, birileri onların oyunlarını sahneleyebilir.

Engel her şey olabilir. Çoğunlukla başka birinin istediğinden kaynaklanır. (İtki: Kral olmak istiyorum. Engel: Sen kral olarak kalmak istiyorsun.) Engel çevresel koşullardan veya kendi yetersizlikleriniz veya korkularınızdan veya şans ve kaderden de kaynaklanabilir. Her durumda, engel savaşmak istediğim bir şey olmalıdır. Eğer istemiyorsam hiçbir şey yapmam – böylece eylem de olmaz. Sonunda seyirciler uykuya dalar.

Seni seviyorum (itki). Sen benim bir kaçık olduğumu düşünüyorsun (engel). Bu yüzden senin tutumunu değiştirecek bir şey yapmak istiyorum (“Mercedes’imle dolaşmak ister misin?”).

Acilen bir iş arıyorsunuz (itki). Görüşme yapan kişi otuz iş başvurusu arasından seçim yapacak (engel). Bu yüzden onu etkileyecek bir şey yapmak istiyorsunuz (Daha önce bu tip bir iş yaptım”).

Jack, Jill'e katlanamıyor, bu yüzden de gitmesini istiyor. Jack'in engeli: Jill onu tek başına bırakmayacak. Bu yüzden Jack ondan kurtulmak için bir şey söylüyor ("Git başımdan" veya "Kızamık oldum").

Oyun sadece sonucu gösterir: söylenen sözcükler. "Mercedes'imle dolaşmak ister misin?" veya "Kızamık oldum" denmesine yol açan itkiyi ve engelleri siz bulmalısınız.

Alışkanlığa dayalı, önemsiz eylemler bile itkiye ve engellere dayanır, ama onları bulup çıkartmak daha zordur. Örneğin, komşunuza günaydın dersiniz. Sekiz yıldır her sabah komşunuza günaydın demişsinizdir. İtki? Engel? Bunları bulmak için komşunuza günaydın *demediğinizdeki* sonuçları düşünün: komşunuz sizin istemediğiniz bir şey düşünebilir. *Bazı alışkanlığa dayalı eylemler* ("Merhaba", "Güzel bir gün", vb.) *bile sizin yapmak istediğiniz şeye direnç gösteren şeye karşı istediğinizi yapma çabasından ortaya çıkmalıdır.*

Dramatik çatışma – istek karşısında engel – dört çeşit olabilir. Bazıları veya hepsi her oyunda vardır. Ana karakterin bakış açısından, dramatik çatışma çeşitleri şöyledir:

1. *Ben kendime karşı.* Senin pul koleksiyonunu istiyorum, ama çalmanın yanlış olduğunu biliyorum ve bunu yapmakta zorlanıyorum. Eğer pul koleksiyonunu gerçekten istiyorsam bu engeli (çalmaya karşı olan ahlaki duruşumu) aşmaya çalışacağım. Çatışma kendim ve kendi çekincelerim arasında: ben kendime karşı.

2. *Ben başkalarına karşı.* Senin pullarını istiyorum, ama sen onları beysbol şapkanın içinde saklıyorsun. Bu çatışma benimle senin aranda: *Ben başkalarına karşı.*

3. *Ben topluma karşı.* Senin pullarını çaldım. Şimdi F.B.I. tarafından aranıyor, köpekler tarafından takip ediliyorum. Yasaları çiğnedim; şimdi toplumun öfkesi peşimi bırakmıyor. Benim düşmanım sen değilsin; özgürlüğüm için savaşıyorum ve topluma karşı mücadele ediyorum.

4. *Ben kadere veya evrene veya doğal güçlere veya tanrıya veya tanrılara karşı.* Bu kazanılması güç bir çatışmadır! Bu adamın birinin uçurumun kenarında olması veya Lear'in fırtınaya "Uğuldayın rüzgârlar" diye uluması veya Macbeth'in kaderini kabullenmeyerek "vuruş bakalım, Macduff!" diye bağırmasıdır. Bu tür bir çatışma büyük olasılıkla benim senin pullarını çalmamdan kaynaklanmaz.

Her dört durumda da çatışma ne istediğim ve engellerim arasındadır. Bir oyun ne kadar iyiye, dramatik çatışmanın sınıflandırması ne olursa olsun itkinin gücü daha da karşı konulmaz olacak ve engel bir o kadar sarsılmaz olacaktır. Ama oyundaki temel çatışmanın haricinde oyununun her anında hangi sınıflandırmanın işe dâhil olduğunu bildiğinizden emin olun. Bu sizi *Kral Lear* veya *Kral Oedipus*'u aile melodramı veya toplumsal eleştiri veya *Godot'yu Beklerken*'i trajedi olarak sahnelemekten alıkoyacaktır.

Dramatik çatışma (itki karşısında engel) bir oyunu eylemden eyleme sürükleyen güçtür. Bu tiyatroyu ezberden okumadan ayıran farktır.

ODAK: Karakterin isteğine bir mani – bir engel karşı koymaktadır. Karakter istediğinin önündeki engelin kaldırılması için karakter veya karakterleri yönlendirecek bir şekilde konuşur. Bir diyalogu anlamak için karakterin ne istediğini ve konuşulan sözcüklerin isteğinin önündeki engeli aşmak için nasıl kullanıldığını bilmelisiniz.

Cehalet Mutluluktur

(Veya: Hamlet Konusunda Herkesin

Çıldırmasının Sebebi)

...Yazık,

Daha az anlayışlı¹⁰ olsaydım keşke.

Kış Masalı 2. perde, 1. sahne, s. 31¹¹

Oyun metni boyunca hangi bilginin açıklandığını ve hangisinin esirgendiğini noktası noktasına bilin. Prodüksiyon sırasında bilgiyi olgunlaşmadan açıklamayın çünkü oyunun altını atom karınca gibi oyarsınız. Seyircinin bildiği ve henüz bilmediği şeyler arasındaki boşluk hayatidir. Köprüyü erken kurarsanız kendinizi tehlikeye atarsınız.

Eteğinizdekileri çok erken dökmeyin!

Bundan daha anlaşılır ne olabilir? Ama seyircinin ne zaman Claudius'un suçlu olduğunu keşfettiğini hiç düşünmeden Hamlet'i yönetiyor ve üzerine yazıyorlar. Böylece Claudius'u oynayan oyuncu başından itibaren onu bariz şekilde suçlu gibi sergiliyor. Kedi çantadan çıktı, seyirci çok önceden bildiği için kandırıldı.

İlk kez izleyen seyircinin naif bakış açısıyla oyunu okuyun ve Claudius'un suçlu olduğunu 3. perdede Hamlet'in kendisi bunu keşfetmeden bir sahne öncesine kadar bilemezsiniz.

Eğer Claudius'un suçlu olduğunu baştan bilerseniz, ilk üç perdenin gizem-öyküsünün kaynağını göremezsiniz. Eğer gizem perdesi kalkarsa, Hamlet'in ne yapmaya çalıştığını (Claudius'un suçlu olup olmadığını bulmak) kaçırsınız – ve hiçbir şey yapmadığını varsayarsınız. Bu da Hamlet'in eylem yapabilecek birisi olmadığı konusundaki çılgınca fikirlerin kaynaklandığı yerlerden biridir.

Ama Hamlet, Hayalet'in öyküsünden itibaren gördüğü ruhun yanlış bilgi veren bir şeytan mı, yoksa gerçekleri söyleyen iyi niyetli bir ruh mu olduğunu keşfetmek için çok çalışır. Eğer

¹⁰ İngilizce'de "anlayışlı" yerine "bilgili" sözcüğü kullanılıyor. "Alack, for lesser knowledge" olan bu mısranın tam karşılığı "Keşke, daha az bilseydim" olmalıdır.

¹¹ William Shakespeare, *Kış Masalı*, Çev. Turan Oflazoğlu, İstanbul: İz Yayıncılık, 2009.

Hamlet'in durumunu düşünürseniz, eğer gücün Danimarka krallığında yattığını bilerseniz ve eğer birini babanızı öldürüp öldürmediği konusunda sorguya çekemeyeceğinizi bilerseniz (Danimarka'da bile bu görgü kurallarını çiğnemek olur ve her halükarda bu soruya doğrudan bir cevap verilmeyecektir), Hamlet'in neden delilik maskesi altında hamleler yapmaya başladığını anlarsınız. Bu ona Claudius'un suçlu olup olmadığı konusundaki gizemi çözmede yardımcı olur ve bu gizem oyunun ilk yarısının ana zembereğidir. Hamlet de bunu çözmeye çalışıyor, *seyirciler de*. Bu yüzden Claudius'a suçlu kıyafeti giydirmeyin veya onun sinsice davranmasına izin vermeyin. Ana devrenin sigortasını attırmayın.

Bu yüzden iyi niyetli pek çok öğretmen tiyatrodaki göreceklere bir oyunu önceden okutarak öğrencilerine büyük bir zararda bulunurlar. Acaba onlar ancak oyunları bildiğiniz takdirde seyretmenin daha iyi olduğunu mu düşünüyorlar? Bu bir oyun yazarının yapmak istediğine ne kadar ters düşüyor! Veya öğretmenler öğrencilerin sözcükler sesli okunduğunda anlayamayacaklarını ve renk ve hareket durumunun akıllarını karıştıracağını mı düşünüyor? Vah zavallı öğrenciler!

Öğrencileri (ve de hiç kimseyi) tiyatronun en büyük zevkinden mahrum bırakmayın: sonra ne olacağını bilmek isteyen leziz ve genellikle gerilim dolu susuzluk. *Venedik Taciri*'ni Shylock'un kazanıp kazanmayacağını bilmeden seyrettiğinizi hayal edin. Ve bir öğretmenin (veya ders kitabının) bu zevki yok ettiğini hayal edin.

Oyunun macerası sizin bilmeyişinizde yatmaktadır. Claudius'u, ölümcül silahlarla Hamlet'in arkasında dolaştırmayın veya öğrencilerinizin *Venedik Taciri*'ni izlemeden oyunu okumasına izin vermeyin veya oyunun programına Godot hiçbir zaman gelmeyecek diye yazmayın. Seyircilerin ellerine şöyle bir oyun özeti vermeyin: "Oyunun şimdiye kadar ki öyküsü: Claudius Danimarka tacını elde etmek için Hamlet'in babasını öldürmüştür." Eğer Shakespeare seyircinin bunu oyunun başında bilmesini isteseydi, zaten söylerdi.

Seyircinin cehaletini bağrınıza basın. Oyunun sonu hakkındaki bilginizi oyunun başında haksızca istifade etmeyin.

ODAK: Dramatik gerilimin çekirdeği genellikle seyirciden bilgi saklamakta yatar. Bu gerilimi mevsimsiz açıklamalarla yok etmeyin.

Teatral Olan Şeyler

Gözlerin ve kulakların işlevini şaşırtırdı.

Hamlet 2. perde, 2. sahne, s. 109

Teatral olan şeyler güçlü seyirci tepkisi çeken her şeylerdir. İyi bir şaka teatraldır. Etkili anlatılmış bir son veya çağrışımlarla yüklü kostüm ya da dil veya bir şey uyandıran bir ses de teatraldır. Seyircinin sürekli öne eğilmesini sağlayan gerilimi yüksek bir sahne veya ana kahramanın sandalyesinin çevresine sarılmış sarı mamba yılanı veya uzun zamandır dinleme arzunuzu körükleyen şeyleri söyleyen Hayalet'in sözleri veya Yunan kralının babasına ne yaptığı ve annesine neler yapmakta olduğunun keşfi de teatraldır.

Teatral olan bir şey seyirciyi tiyatro salonunda tutar: etkileyici bir gerilim, iştahlı bir ilgi, büyük bir eğlence, güçlü bir ehemmiyet, derin duygular. Teatral olan iyi tiyatrodur. Olmayan da iyi değildir. Teatral sıkıcı olanın tersidir.

Teatrallik basit efektler anlamına gelmez ama basit efektler (sandalyelerin altındaki sarı mambalar) teatral olabilir. Bu yüzden Shakespeare'in en yüce anları (ve en bayağları). Teatrallığın iyi veya kötüyle, yüce veya bayağı olanlar, sanat veya çöple bir ilgisi yoktur. Beş paralık batakhanedeki köhne striptiz gösterileri de *Cyrano de Bergerac*'ın muhteşem son sahnesi de teatral olabilir.

Oyun yazarları bazı şeylerin teatral bazılarının ise olmadığını bilirler. Örneğin eylem olmaması genellikle hiç teatral değildir. Durumsal itkisi olmayan vaazlar veya uzun felsefi konuşmalar nadiren teatraldır. Kadın kılığına girmiş olan erkekler (veya tam tersi) genellikle teatraldır. Kılıç savaşları, âşıkların birbirlerini ilk (veya son) kez görmeleri ve ölüm sahneleri genellikle teatraldır. Çatışma neredeyse her zaman teatraldır ve neredeyse hiçbir şey çatışma kadar teatral değildir.

Yenilik teatraldır. Çıplaklık bir süreliğine teatraldı ama bu yenilik de eskidi.

Değişim teatraldır. Değişimlere dikkat ederiz. İki üç karakterin yer aldığı küçük bir sahneden elli kişinin olduğu bir saray sahnesine geçmek kendi içinde teatraldır.

Oyun analizi için teatral öğelerin tanımlanması önemlidir çünkü *iyi oyun yazarları en önemli malzemelerini en teatral anlara yerleştirir*. Göreceğimiz gibi Shakespeare Hayalet'in 1. perde 5. sahnedeki konuşmasını teatralleştirmek için büyük çaba harcamıştır çünkü içeriği çok önemlidir. Önemli olan her şey teatral olmalıdır ki seyirci farkına varabilsin.

Eğer bir oyun yazarıysanız en önemli malzemenizin kanalizasyon ızgarasının arasına sıkışan anahtarınız gibi en teatral anların arasına sıkışmasına izin vermeyin. Teatrallik bir süsleme değildir. Oyunun kalbi ve en başta gelen sinyal cihazıdır.

Havai fişekler teatraldır. [Seyirciyi] yerle bir eden bir çıkış repliği de öyledir. Oyunun başarısı teatrallüğünün yarattığı etkiye dayanır. Oyunu okurken bu öğeleri tespit etmede başarısız olursanız, oyunu sahneye de aktaramazsınız ve ne siz ne de seyircinizin oyunun ne hakkında olduğundan haberi olur.

Bilmediğiniz şeyler size yardımcı olmaz.

ODAK: *Bazı şeyler seyirci ilgisi ve katılımı topladığı zaman teatral olur. Oyun yazarları en önemli malzemelerini oyunun en teatral anlarına koyarlar ve böylelikle yüksek seyirci dikkatinden faydalanırlar. Bir oyunun teatral öğelerini tanımlamak oyun yazarının önemli gördüklerini keşfetmemizi sağlar.*

İkinci Bölüm

Yöntemler

8

Serim

Kalan ömrünü feda etmemiz gerekse de,
Yorumun yanlış oldu çünkü.

Pericles 1. perde, 1. sahne, s. 10¹²

Başlangıçta, seyirci hiçbir şey bilmez. Ama eylem bir yerlere gitmeden, seyirciye bir takım bilgiler verilmelidir yoksa hiçbir şeyin anlamı olmayacaktır.

Bu bilgi genellikle ilk sükûnet durumdaki oyunun dünyasının doğasıyla başlar. Neredeyiz? Burası neye benziyor? Durum nedir? Zaman ve dönem ne? Daha sonra insanlar ve onların birbiriyle olan temel ilişkileri konusunda bilgiye ihtiyaç duyarız. Tüm bu insanlar kim? Birbirleriyle ilişkileri ne? Burada ne yapıyorlar?

Bu tür gerekli bilgilerin açıklanmasına serimleme denir.

İki tür *serim* vardır. İlki sahne üzerindeki herkesin bildiği bilgiyi içerir, örneğin: burası Danimarka, gecenin yarısı ve eski kral Hamlet yakın bir zamanda ölmüş. Oyun yazarının görevi bu bilgiyi seyirciye aktarmaktır.

İkinci tür serim sadece bazı karakter veya bir karakter tarafından bilinen bilgiyi içerir. Oyun yazarının görevi bu defa bilgi sahibi karakterin bu bilgiyi sahnedeki diğer karakterlerin ve böylece seyircilerin duyacağı şekilde açıklamasını sağlayacak nedenler yaratmaktır. Klasik Yunan tragedyelerinde bu işi haberci yapar. Ama ileride göreceğimiz gibi, daha gelişmiş yöntemler de mevcuttur.

Birinci tür serimi – karakterlerin hepsi veya çoğunluğu tarafından bilinen bilgiyi – iyi yazmak zordur. Çünkü (5. alt bölümde) gördüğümüz gibi sahnede söylenen her şey karakterin istediği bir şeyden kaynaklanmalıdır. Ama herkes zaten bu bilgiye sahipse, ne istediğini belirtmek için bunu söylemenin kime faydası vardır? “Merhaba John sen bildiğin gibi benim ikiz kardeşimsin” demek biraz tuhaf sonuçlar doğurur: sözcüklere hayat veren aktörlerden hiç biri bu repliğe hayat veremez. Oyun yazarının yeteneği bu özel zorlukların altından kalkma becerisiyle ortaya çıkar.

¹² William Shakespeare, *Pericles*, Çev. Hamdi Koç, 1. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2007. Bu çevirideki tüm *Pericles* alıntıları için aynı çeviri kullanılmıştır.

Özensiz ve tuhaf serilmeme tekniklerine dikkat edin; bu oyundaki diğer öğelere de zarar veren eksiklikleri tespit etmeniz kolay yoldur. “Alo,” der telefonu kaldıran hizmetçi, “Burası karanlık ve fırtınalı bir Şubat akşamında büyük ve boş Crumfort malikânesi. Ah, iyi akşamlar Bay Crumfort, ben sizin Calcutta’ya gidiyor olduğunuzu düşünmüştüm.” Veya “Sarah! Nasılsın? Seni üç yıl önceki talihsiz boşanmamızdan sonra bu akşam Albany’de karşılaşana kadar görmemiştim.” Oyunlar böyle başlarsa daha sonra neler olacağı konusunda temkinli olun.

Bundan daha kötüsü de var: hiçbir açık amacı olmayan serimin olduğu oyunlar. Bazı yazarlar önemsiz konuların “atmosfer”, “yerel tat” veya “zaman ve mekân algısı”na dönüşeceğini umarak karakterlerin ağzını önemsiz şeylerle doldururlar. Bu hiç bitmeyen sohbet tarzındaki detaylar gerçeği imar etmek içindir. Maalesef alakasız detaylar alakasız gerçekler yaratır.

Ama güvendiğiniz bir yazarla, serimdeki bilginin doğrudan eylemle ilişkili olduğunu kabul edin.

Eylemle ilişkili serimin sunumunun tedrici veya bütüncül bir yönü olmadığı gibi, bu tür serim için fazla beklemezsiniz de. Kral Lear’in ilk mısralarını¹³ okuyun.

<i>Kent:</i>	Kralın Albany Dükünü, Cornwall dükünden daha çok sevdiğini sanıyorum.
<i>Gloucester:</i>	Biz de öyle sanırdık; ama şimdi krallığı paylaştırırken hangisine daha çok değer verdiği anlaşılmıyor; paylar öylesine iyi dengelenmiş ki, ne kadar dikkatle bakarsan bak, birini ötekine tercih edemezsin.

Oyunun başlamasının üzerinden sadece birkaç sözcük geçti ve Shakespeare size serimin çok hayati bir kısmını söyledi: hâlihazırda Lear krallığını nasıl böleceğine karar vermiştir. Planlanmış olan ve kızlarının birbiriyle onu ne kadar çok sevdiklerini göstermek için yarışacağı halka açık bir yarışma sadece bir formalitedir, bir seremonidir. Bu yarışmanın amacı hangi kızın krallığın en büyük kısmını alacağına karar vermek değildir. Garip bir şekilde, bu bilgi genellikle gözden kaçırılır. Pek çok prodüksiyon bunu halkla ilişkiler kampanyası değil yarışma gibi sahnelerler. Bu yorum faklılığından kaynaklanmamaktadır. Bariz biçimde serimi görmeme hatası yüzündendir. İki artı iki dört eder. Farklı bir cevap daha ilgi çekici olabilir ama o zaman aritmetik olmaz.

Dikkatli bir okumada başarısız olmak zayıf bir sahnelemeye yol açar.

Ozanı mezardan çıkardığınızda midesinin çürüdüğünü görürsünüz. Kral Lear’in ilk altı mısrası ilerideki eylemin şeklini açıklayan ve onunla doğrudan ilişkili çok önemli bir serimdir. Yerel bir tat katmak veya arka plan yaratmak için boşluk doldurmaz.

¹³ William Shakespeare’in İngilizce baskılarında mısralar numaralandırıldığı için yazar, kaçınıcı mısra olduğunu belirterek alıntı yapmıştır. Shakespeare’in Türkçe çevirilerinde mısra sayıları belirtilmemiştir. Dolayısıyla çevirmen çeviride yaralandığı oyun metinlerindeki sayfa numaralarını veya mısra sayılarını kullanmıştır.

Hamlet'in ilk mısralarında ne kadar çok bilgi (genellikle bizden önce karakterlerin çoğu tarafından bilinen şeyler) edindiğimize bakın: nerede olduğumuzu ve şu ana kadar hikâyede ne olduğunu öğreniyoruz. Başiboş dolaşan bir hayaletin iki kere burca geldiğini, gece yarısı olduğunu, bu karakterlerin Danimarka'nın tahtına sadık olduklarını öğreniyoruz ve biz gerçekten bu hayaleti gördüğümüzde (s. 40), hayaletin “ölmüş olan Krala” çok benzediğini öğreniyoruz. Bunların hepsi bariz bir şekilde eylemle ilişkili olan bir hayli fazla bir bilgi demek. Şimdiye kadar çok iyi. Ama s. 41'deki bilgi ilgisiz *görünüyor*, böylece çoğu okur bu bilgiyi göz ardı ediyor.

Gözü dönmüş Norveç Kralı'yla savaşırken
Bir zırh vardı Kral'ın üzerinde.
Bir ateşkes görüşmesinde,
Savaş baltasını öfkeyle buzun üstüne indirdiğinde,
Kaşlarını böyle çatmıştı.
Acayip.

Gerçekten de acayip. Norveç? Savaş baltası? Birkaç mısra sonra daha da ilgisiz gibi görünen bilgiler geliyor: Danimarka'nın Norveç'le son çatışmasının tarihçesi. Dikkatsiz bir okur bunların gereğinden fazla detay olduğunu düşünür – ve bunları atlar. Dikkatsiz okurun genç Fortinbras'ın oyunla ne ilgisi olduğu konusunda en ufak bir fikri olamayacağına şaşmamak gerekir. Ama oyun bitmeden, Hamlet'in paraleli olan Fortinbras savaşmak için baltasıyla Norveç'ten Danimarka'ya yürüyecektir. O zaman Fortinbras'ın oyunla çok ilgisi olduğunu kabul eder miyiz? Evet, ama doğrudan doğruya ilgili görünmeyen serimi atlarsak hiçbir zaman bunu bilemezsiniz.

Serimin her bir parçasının – alakasız görünenlerin bile – oyunun eylemi için elzem olduğunu kabul edin. Bağlantıları bulmayı *deneyin*; vazgeçmeden önce çok çalışın yoksa konunun esasını kaçırabilirsiniz.

İkinci tür serimi – tek bir karakterin bildiği bilgiyi sunma işini – oyun yazarlarının randımanlı bir şekilde yapması daha az eziyetlidir. En ilkel yolla, bu bir haberci tarafından halledilir – oyunun eylemiyle mesajını aktarma dışında hiçbir bağlantısı olmayan tarafsız bir karakter: “Lordum, Gotlar ve Vizigotların kasıp kavurdıkları kaleden geldim...”

Daha gelişmiş (ve etkili) bir yol: Verdiği bilginin üstünde ve ötesinde “Haberci”yi eylemle ilişkilendir. Önemli bir karakter, serimleyen bilgiyi başka bir karaktere bir şey yaptıran araç olarak açıklar.

Örneğin, Hamlet'in babasının hayaleti serimleyen bilgiye sahiptir. Seyircinin oyunun eylemini anlaması için bu bilgiye ihtiyacı vardır. Ama Hayalet seyirciyi umursamaz. Onun kaygısı Claudius tarafından öldürüldüğü konusundaki bilgiyi sadece Hamlet'in bir şey *yapmasını*: öç peşinde koşmasını sağlamak için kullanmaktır. Hayalet Hamlet'e geçmiş hakkında bilgi vererek Hamlet'i *şimdi* eyleme geçmeye sevk eder. Serim için en elverişli yol budur: *geçmiş eylemi şimdiki* (sadece açıklamak için değil) *eyleme sevk etmek* için kullanmak. Oyun yazarları bunu yaptığı zaman fark ettiğinizden emin olun. İbsen'i okuyun, bu tekniğin ustasıdır. Bu iki şey yapan bir tekniktir: ilk olarak, seyircinin ihtiyacı olan bilgiyi aktarır ve ikincisi eylemi harekete geçirir.

Kral Oedipus'ta bu teknik neredeyse doruk noktası kadar geç kullanılır.

Bu teknik sıklıkla en önemli serim için kullanılır. Hamlet'in 1. perde 5. sahnesinde Hayalet'in anlattığı öykü Hayalet'in oraya daha önce kaç defa gelmiş olduğundan veya nasıl giyindiğinden veya Polonya/Norveç/Danimarka sorunlarının tarihinden çok daha önemli bir bilgidir. Önemi gereğince Shakespeare her sözcüğü dinlememizi sağlamak için dikkat çeken güçlü bir araç kullanır. Bu araç, teatrallığın en önemli yapıtaşdır, bir sonraki alt bölümde tasvir edilmektedir. Şimdilik, bir oyun yazarı dinlememizi sağlamak için güçlü teknikler kullandığında serime daha fazla dikkat etme ihtiyacımız olduğunu anlayın. Bu gibi teknikler idareli ve seçerek kullanılmalıdır; keza (güvendiğiniz bir oyun yazarı tarafından) bir tanesi kullanıldığı zaman çok önemli bir sebep için kullanıldığı kabul edin.

Örneğin, *Kral Lear*'in ilk mısraları bir hayli önemlidir; Shakespeare bu yüzden seyircinin kaçırmaması için ihtiyatlı davranmıştı. Oyunu bu mısralarla başlatarak onları odak noktası haline getirdi. Bu odak noktası yirminci yüzyıl seyircisi üzerinde işlemiyor çünkü Lear'in öyküsünü başka kaynaklardan bilmiyoruz. Ama Shakespeare'in seyircisi biliyordu. 1604 Londra'sına yabancı olmayan diğer kaynaklarda yarışma sahnesi gerçekten bir yarışmaydı: Lear'in kendisini en çok sevdiğini söyleyen kızı en çok toprağı alacaktı. Shakespeare yaptığı büyük değişikliğin özellikle de oyunun tam başına yerleştirildiğinde dikkat çekeceğini biliyordu. Bu Sindirella'nın sahne uyarlamasını kasıtlı olarak üvey kız kardeşlerin Sindirella'ya karşı çok iyi ve üvey annesinin de cömert ve şefkatli olduklarını göstererek başlatmaya benziyor.

Nasıl ele alınırsa alınsın, iyi bir serimleme seyircinin oyunun eyleminin başlangıcını anlaması için gerekenleri ne eksik ne de fazla açık eder. Oyuna geçmek için sabırsızlanan ve serimi şöylesine okuyan bir okur eylemin neden ve nasıl başladığı konusunda sadece muğlâk bir fikre sahip olacak ve olup biteni oyunun sonuna kadar yanlış anlayacaktır.

ODAK: Serim seyircinin oyunun eylemini anlaması için gereken bilginin açığa çıkartılmasıdır. İki çeşidi vardır. İlki, tüm karakterlerin sahip olduğu bilgidir. (Burası Danimarka). İkincisi tüm karakterler tarafından paylaşılmayan bilgidir. En iyi durumda bu tür serim bir karakterin bu bilgiyi başla bir karakteri eyleme sevk etmek için kullanmasıdır.

İlerlemeler: Sonrakine Duyulan Açlık

...yine de ben rolümü sürdüreceğim.

Aşkın Çabası Boşuna 5. perde, 2. sahne, s. 118¹⁴

En bariz olan en çok ihmal edilendir: seyirciler ense köklerinden kavranabilir ve gece boyunca yerlerinde duramayabilirler. Sadece onların bir sonrakini bulmak için iştahlarını kabartacak şu ya da bu aracı kullanın.

Gelecek olaylar için seyircinin ilgisini kabartan herhangi bir şey bir ilerlemedir. Oyun yazarları seyircilerin şimdiye takılmayıp *geleceğe* bakmalarını ister.

İlerlemeler dramatik olan veya olmayan her çeşit yazıda kullanılır – ama dramda bunlar bir seçenek değildir. Bir roman okurunun şimdiye gelecekte daha fazla ilgi göstermesine izin verilebilir ama tiyatroya başka koşullar hâkimdir. Seyircilerin yoğunlaşma süreleri, ilgileri, beğenileri, anlama yetileri, duygusal ve entelektüel katılımları, fiziksel rahatları, davranışları ve duygu durumları gibi şeylerdeki bireysel çeşitliliğine bakılmaksızın çok farklı türde insanın dikkat ritimlerinin birlikteliğinin sağlanması zorunludur. Oyun yazarı seyircinin dikkatini *kontrol* altına almak zorundadır.

Kitap okurları kendi ritimlerini kontrol edebilirler. Yarım saat okuyup, kalkıp, dolaşıp, muz yiyip, pullarını sayıp, aynı bölümü tekrar okuyup daha az ilgi çeken bir paragrafı, sayfayı veya bölümü tarayıp (veya atlayıp), bir şeyi birisiyle tartışıp, kitabı camın dışındaki bir kuşa veya şömineye atıp, bir hafta bir kenara bırakabilirler.

Ama tiyatrodaki seyirci anrakttan yirmi dakika önce oyunu izlemekten sıkılırsa, o gösteri zor durumdadır. Bu yüzden oyun yazarları oyunlarını ilerlemelerle doldururlar, böylece bir sahne ne kadar güçlü (ya da zayıf) olursa olsun, seyircinin bir sonrakini görmek için heves etmesi sağlanır.

Evde bir kitap okuyorsanız ve lavaboya gitmek zorundaysanız, okumayı bırakıp gidersiniz veya kitabı da yanınızda götürürsünüz. Ama dikkat çekecek derece az tiyatro pratisyeni veya teorisyeni belli bir zamanda seyircinin büyük bir kısmının tuvalete gitmesi gerektiğinin farkındadır. Tiyatronun bu özelliği (Atinalılar bizim bilmediğimiz bir şeyi bilmiyorlardıysa)

¹⁴ William Shakespeare, *Aşkın Çabası Boşuna*, Çev. Ali H. Neyzi, 1. Baskı, İstanbul: Mitos Boyut, 2002, s. 118. Bu mısranın orijinal metinden birebir çevirisi “Yine de ben aracım ile ilerleyeceğim” şeklinde yapılabilir.

baştan beri vardır. Bu yüzden eğer oyun sonra ne olacağıyla seyirciyi umutlandıramıyorsa, seyircilerin birçoğu çıkacak, 1. perde 5. sahneyi tuvalette geçirerek veya en iyi ihtimalle oyun yerine kendi biyolojik ihtiyaçlarını düşünecektir.

Bir seyirci dolaşamaz, ara veremez, muz yiyemez veya... *Zavallı seyirci kıpırdamadan oturmak zorundadır.* Şairin ve roman yazarının aksine oyun yazarı seyirciye kıpırdaman oturmayı *istemek* zorundadır. İlerlemeler olmadan seyirci bir sonraki konuşmanın başında kalmaya hazırdır. Bu dramatik ve diğer edebiyat çeşitleri arasındaki en temel farktır. Bir sonrakini bilmek için ölüyorsak, düzgünce oturup dikkatimizi veririz. Eğer öyle değilse, vermeyiz – kıpırdaman oturmak dışında her şeyi yapabiliriz. Buna inanmıyorsanız biri size sesli olarak *Kaybedilmiş Cennet*'i okurken üç saat boyunca oturun. Yerinizde duramayacaksınız. Sonuna kadar kalamayacaksınız çünkü eserde çok az ilerleme vardır.

Bazı dramatik olmayan edebi eserler sesli okunmak için yazılmıştır: Chaucer, Homeros, *Beowulf*. Hepsi ilerlemelerle doludur. Hemingway, Dickens, Faulkner, Pope böyle degillerdir. Ama Shakespeare öyledir, Sofokles de. İlerlemeleri her sayfada kullanın – sadece büyük yazarlar değil modern ya da değil aklınıza gelen bütün oyun yazarları böyle yapmıştır. (İlerlemeler olmadan yazan yazarlar adlarını kimsenin hatırlayamayacağı yazarlardır.)

İlerleme seyirciyi sonra ne olacağı konusunda heves ettiren çok sayıda araç, teknik, numara, manevra, hile, iştah açıcı, geciktirici ve bulmacalardan herhangi biridir. Oyun metninin ilerlemelerini kaçırsanız, oyun yazarının sahip olduğu en belirgin ve sürükleyici aracı kaçırmış olursunuz. Striptizcinin bilmediği şey çıplaklık vaadinin çıplaklığın kendisinden fazla seyirciyi heyecanlandırdığı olabilir mi?

Zevkin yarısı beklemektedir.

İlerlemeler sadece bizi heyecanlanmayı değil aynı zamanda *oyun yazarının istediği yere dikkatimizi toplamamızı sağlar.* (Yetenekli bir yazar tarafından) dikkatimiz olması gerektiği yerde keskinleşir. Bu oyun yazarının neye önem verdiğini anlamamız için güvenilir bir araçtır. Shakespeare bir şey üzerinde odaklanmamız için özenerek bir dizi ilerleme tertipliyorsa, bir şey hayati olmalıdır.

Shakespeare'in (1) bir sonrası için ilgi çekmek, (2) tam istediği yere en fazla dikkat etmemiz için ilgimizi arttırmak ve odaklamak için kullandığı bir dizi ilerlemeyi inceleyelim.

Hamlet: Oyunun 1. perde 5. sahnesinin sonuna kadar Hayalet konuşmaz. Buraya kadarki kısım neredeyse bir Yunan tragedyasının yarısı uzunluğundadır. Daha beceriksiz bir oyun yazarı Hayalet'in konuşmasını ilk mısraya koyacaktır. Ama Shakespeare net ve basit bir ilerleme dizisi koymak için bunu erteler. Seyircilerin dikkati sadece Hayalet'in varlığı değil ne söyleyeceği üzerinde toplanır.

Hamlet hakkında İngiliz edebiyatındaki herhangi bir eser için yazıldığından çok daha fazlası yazılmıştır. Ama bütün bu incelemeler arasında en bariz olan şey kaybedilmiştir, bu yüzden onu siz kendiniz için bulmak zorundasınız. Örneğin, Hayalet'in birinci girişinden önce onun üzerine ilgimizi çeken öğeleri bularak başlayın. Oyunun birinci mısrası – pek çok baskıda *I* şeklinde numaralandırılmıştır – “Kim var orda?”dır. Ansızın kimin – veya neyin – burç

duvarında dolaştığını biz de bilmek isteriz. Ve hemen birkaç mısra sonra Horatio'nun Shakespeare tarafından merakımızı kabartmak amacıyla söylenen mısrası gelir:

Söylesene, o şey bu gece yine göründü mü?

Horatio “hayalet” demiş olabilirdi ama “bu şey” demesi daha belirsiz ve tahrik edici türdendir. Sıradaki altı ve yedi mısra konusunda baştan çıkarıldık, “bu şey” hakkındaki her bir bilgi kırıntısı için hevesliyiz.

Horatio: Söylesene, o şey bu gece yine göründü mü?
Bernardo: Ben bir şey görmedim.

[s. 38-39]

Ama bu seyirciye bir an olsun rahat vermeyecek çünkü seyirci Bernardo'nun hiçbir şey görmediğini biliyor – Bernardo daha yeni geldi. Beklemeyi – ve böylece dikkatimizi – kışkırtan ima, “bu şeyin” her an görünebileceğidir.

Marcellus: Horatio'ya göre, biz hayal görmüşüz.
Bu korkunç şeyi iki defa gördüğümüze inanmıyor.

[s. 39]

(“Bu şey” şimdi daha belirginleşen bir gölgedir: “Korkutucu bir görüntü”. İştahımızı kabartın da kabartın.)

Horatio: Bu yüzden getirdim onu. Bu gece o da beklesin bizimle.
Hayalet yine ortaya çıkarsa,
Gördüğümüzü oda görsün ve onunla konuşsun.
Hadi canım! Göreceksiniz, çıkmayacak ortaya.

[s. 39]

Seyirci Horatio'nun bilmediği birkaç şey biliyor, bu yüzden şüphe duymak için az nedeni var. İlk olarak, seyirci bunun oyun olduğunu biliyor ve ne zaman bir oyun iştah kabartsa bunun bir geri dönüşü olduğunu biliyor. İkinci olarak, seyirci gece yarısı olduğunun farkında – oyunun ilk mısralarında verilen bir bilgi. Horatio da seyircilerin hepsi de hayaletlere inanmıyor olabilirler ama seyirci için eğer hayalet oralardaysa (öyle diyelim), vakit büyük ihtimalle gece yarısıdır.

Daha da iyisi, Shakespeare şu anda akılcı ve inançsız Horatio'nun (“Hadi canım! Göreceksiniz, çıkmayacak ortaya”) inanmadığı şeyle karşılaşması gibi daha lezzetli ilerlemeler koyuyor. Bu yüzden Hayalet'in ilk ortaya çıkışından önce seyirciler bir hayli teatral iki olay için heveslendiriliyor: korkutucu bir hayaletin görüntüsü ve hayaletin ortaya çıkmayacağına yemin eden bir adamın hayaletle yüzleşmesi.

İlk mısralar başlangıç gevezeliği olarak sahnelenirse, seyirci oyunun içine giremeyecek ve iştahı kabarmayacaktır. Bu yüzden oyundaki sis, tüyler ürpertici ses ve korkutucu ışık numaralarına rağmen Hayalet'in görüntüsünün az etkisi olacaktır. Ama ilk mısraların ilerlemeleri net bir şekilde sahnelenirse, seyirciler bekleyiş ve özenli bir dikkat içinde öne

eğileceklerdir. Sis, ışık, efekt olmadan da Hayalet teatral açıdan çok etkili olacaktır. Işık, sis ve sesler tabii ki kullanılabilir ama Shakespeare'in yazmış olduğu şeyin özünü ihmal etmeyin: basit, usta işi, etkili ilerlemeler.

Ama bu henüz bir başlangıç. Shakespeare'in asıl görevi bizi külfetli bir dikkatle Hayalet'in (1. perde 5. sahnede) konuşmasında Hamlet'e ne söylediğini dinlememizi sağlamaktır. Ama biz tiyatroya öyle veya böyle Hayalet'i umursadığımız için gitmedik, bu yüzden Shakespeare ilk dört sahneyi umursamamızı ve Hayalet'in sadece orada olmasının yarattığı teatralliğinin, Hayalet'in söyleyeceği önemli şeylerin önüne geçmemesini sağlamak için uğraşiyor. Shakespeare'in yönlendirmelerinin ne kadar bariz olduğuna ve tekrar ettiğine bakın:

Horatio: [Hayalet] Kimsin ne arıyorsun gecenin bu saatinde burda?
Şimdi toprak altında yatan majeste Danimarka Kralı'nın
Sağlığında yaptığı gibi, savaş kılığında,
Ne dolaşıyorsun burda?
Tanrı adına, emrediyorum sana, konuş!

Marcellus: Kızdı.
Bernardo: Bakın, çekiliyor, gidiyor.
Horatio: Dur, konuş, konuş diyorum sana, konuş!
(Hayalet çıkar.)

Marcellus: Konuşmuyor. Gitti.

[s. 40, vurgu eklenmiştir]

Birkaç mısra içinde beş kere Hayalet'in konuşmayı *reddettiğini* öğreniyoruz. Hayalet'in ne söylediğini duymak istememiz için Shakespeare'in bizi yönlendirmesinin (veya Hayalet'in Horatio'yu yönlendirmesinin) daha iyi bir yolu olabilir mi?

Yetmiş yakın mısra sonra Hayalet geri geliyor. Bu arada oldukça fazla serim yapıldı: Danimarka ve Norveç hakkındaki malzeme, Hayalet'in gerçek hayattaki kimliği, şu anki uğursuz siyasi durum, kötü haber tellallığı yapan ürkütücü hayaletlerin görüntüsü (42. sayfada Sesar suikastından hemen önce Roma sokaklarında çılgık çılgılığa, anlamsız biçimde konuşarak dolaşan ölümlerden bahseder). Hayalet hakkındaki canlı merakımız, yoğunlaştırılmış serimi – Shakespeare bizim *bilmek istememizi* sağlamış olmasaydı çok az ilgileneceğimiz ve dikkat edeceğimiz bir bilgiyi – dikkatlice dinlememizi sağlar Taktikler *bizim* işi yapmamızı sağlar.

Hayalet ikinci kez geldiğinde çok şey biliyoruz.

Horatio yeniden deniyor ve o denedikçe Hayalet'in ne söyleyebileceğini duyma arzumuz artıyor.

İlerleme şimdi seyircinin kaçıramayacağı ritmik bir tekrar içinde çan sesleri gibi yineliyor.

Horatio: [Hayalet] Dur, ey hayal,
Dilin varsa, sesin varsa,
Konuş benimle.
Seni rahatlatacak, beni bağışlatacak
Bir iyilik istiyorsan,

Konuş benimle.
Ülkenin kaderini görüyorsan eğer,
Bize de söyle ki, kaçınalım ondan.
Ne olur, konuş!
Yoksa bir ömür boyu gaspettiğin
Hazineleler mi gömdün toprağın karnına?
Dediklerine göre, siz ruhlar
Ölümden sonra bu yüzden yürürmüşsünüz.
(Horoz öter.)
Konuş. Dur gitme, konuş.

[s. 43, vurgu eklenmiştir]

Beş tane daha “Konuş” üzerimizdeki işini hallediyor. Hayalet’in konuşması için cilalandık. Onun yerine horoz ötüyor ve Hayalet uzaklaşıyor.

İştahımız açıldı ama aç kaldık. Ama Shakespeare’nin bizimle işi bitmedi. Hayalet’in konuşmasına izin verdiği an, bir seyircinin olabileceği en keskin dinleyici olacağız. İlerlemeler Horatio’nun Hamlet’e ne olduğunu anlatmasıyla devam ediyor.

Hamlet: *Konuşmaya çalışmadınız mı onunla?*
Horatio: Ben çalıştım Lord’um,
Ama *cevap vermedi*. Yalnız, galiba,
Bir keresinde başını kaldırdı,
Ve *koşuşacakmış gibi* hareket yaptı.
Ama tam o sırada tiz bir sesle horoz öttü.
Sesi duyunca birden irkilerek çekildi
Ve gözden kayboldu.

[s. 54, vurgu eklenmiştir]

Neredeyse konuştuğunu duyacak olmamız ne kadar da karşı konulmaz!

2. sahne sona erdiğinde nelerin olacağını konusunda umutlandıran bir başka ipucu elde ediyoruz. Hamlet, Hayalet’in gelecekteki değil hâlihazırda işlenmiş ama şimdi saklanan bir kötülüğü haber vereceğini düşünüyor.

Hamlet: ...Ah, bir gece olsa!
O saate kadar sakın ol ruhum
Tüm dünya birleşip örtmeye çalışsa da,
Gözden kaçmaz kötülükler, çıkar sonunda ortaya.

[s. 57, vurgu eklenmiştir]

Son iki mısra kafiyeli. Büyük çoğunlukla bu gibi kafiyeli beyitlerin sonunda yer aldıkları sahneyi topladıkları ve kapattıkları düşünülür. Ama aslında bunun tam tersini yaparlar: *bize ne olduğunu söylemek yerine ne olacağı konusunda ipucu verirler*. Aksi takdirde kafiyeli olmayan bir sahnede mısralar göze çarpmaları için kafiyeli yapılırlar; göze çarptıklarında ilerleme olabilirler – bize umutlandırır, sırada ne olduğun konusunda iştahımızı kabartırlar. “Tüm dünya birleşip örtmeye çalışsa da/ Gözden kaçmaz kötülükler, çıkar sonunda ortaya” –

böylece 2. sahnenin sonu Hayalet'in ne diyeceği, neyi açık edeceğini daha da fazla merakla arzular. Şimdi Hayalet'in korkunç bir eylemi ortaya çıkaracağını düşünürüz. Hayalet'in söyleyeceği her sözcüğe tutunmaya hazırız. Ama Shakespeare'nin işi henüz bitmedi! 1. perde 4. sahneye ve 1. perde 5. sahnenin başına bakın. Kendinizi seyircinin ruhsal durumuyla özdeşleştirin: Hayalet'in ne söyleyeceğini duymak için her şeyi göz alırdınız.

Horatio: Bakın Lord'um, işte geliyor.
Hamlet: Ey Tanrı'nın melekleri, elçileri, bizi koruyun!
İster iyilik perisi ol, ister lanetli cin;
İster cennetin serin havasını getir,
İster cehennemin alevlerini;
İster kötü olsun niyetin, ister hayırlı;
Görünüşün öyle sorular getiriyor ki aklıma,
Konuşmalıyım seninle. "Hamlet" diyeceğim sana,
Kral, baba, soylu Danimarkalı...
Cevapsız bırakma beni.

[s. 65]

Son cümleye sahne amirinin sufle metninde yer alması gerektiği biçimiyle bakın.

Hamlet: ... "Hamlet" diyeceğim sana,
[cevap yok]
Kral!
[cevap yok]
Baba!
[cevap yok]
Soylu Danimarkalı.
[cevap yok]
Cevapsız bırakma beni!

Kaç tane Hamlet bu unvanları hiç yanıt beklemeden çarçabuk sarf etmiş ve sanki kahrolası şeye bir şans tanımışçasına ve anlamsızca "Cevapsız bırakma beni!" diye bağırmıştır? Ama Shakespeare'in yazdığı Hamlet cevap bekler, öfkeyle cevap peşindedir. İştahı kabaran seyirci, Shakespeare ilerlemeler kullandığı için, cevabı bir o kadar arzulamaktadır.

Hamlet: ...Söyle,
Kutsal törenle tabuta konan, toprağa gömülen kemiklerin
Neden yırtıp çıktı kefeni? *Nasıl* oldu da
Seni huzurla içinde yatar gördüğümüz mezar
O koskoca mermer çenelerini açıp
Dışarı bıraktı yine seni? *Nedir bunun anlamı?*
Sen, cansız bir beden,
Şimdi baştanbaşa yine çeliğe bürünmüş, ayışığında dolanıyor,
Böyle ürkütücü yapıyorsun geceyi?
Biz, doğanın zavallı şaşkınları da,
Dehşet içinde, aklımız karmakarışık,
Ruhumuzun erişemediği düşüncelerle doluyoruz.
Söylesene, neden,
[cevap yok]

niçin bu?

[cevap yok]

Ne yapmamız gerekiyor?
(*Hayalet [izlemesi için] Hamlet'e işaret eder.*)

[s. 65, vurgu eklenmiştir]

Sonraki otuza yakın mısradaki Hamlet, Hayalet'in ne söyleyeceğini duymak için mücadele eder. Diğer karakterler Hamlet'i caydırmaya çalışır. Shakespeare tam da ana karakterin istediği şeyi bizim de istememiz için tedbir almıştır. Şu an için kaderimiz Hamlet'inkidir. İstedikimizi elde etmemiz için (Hayalet'in sözcüklerini duymak), engellere rağmen Hamlet'in Hayalet'i takip etmesi gerekir.

Horatio: Sizi çağırıyor. Onunla gitmenizi istiyor.
Sanki yalnız size söylemek istediği bir şey var.

[s. 66]

(Örneğin, ben *size gizlice bir şey söylemek* istersem – bu başka bir ilerlemedir.)

Marcellus: Bakın nasıl zarif bir hareketle
Sizi biraz öteye çağırıyor;
Ama gitmeyin onunla.
Horatio: Hayır, sakın yapmayın.
Hamlet: Konuşmuyor. O halde peşinden gideceğim.

(“Güzel!” diye düşünür seyirci, Hayalet'in ne söyleyeceğini duyma isteğiyle.)

Horatio: Yapmayın Lord'um.

(“Kötü!” diye düşünür seyirci.)

Hamlet: Niye korkacak ne var ki?
Hayatımın bir iğne kadar değeri yok.
Ruhuma gelince; ne yapabilir ki ona,
Ruhum da o kadar ölümsüz olduğuna göre?
Bak, el ediyor yine. Gidiyorum.

Horatio'nun Hamlet'in yoluna çıkarmaya çalıştığı engellere bakın.

Horatio: Ya sizi denize çekerse Lord'um?
Ya şu burundaki yarların, denize doğru sarkan
O korkunç tepesine götürürse,
Orda birden biçim değiştirip müthiş bir şey oluverirse?
Aklınızı kaybeder, çıldırabilirsiniz...

(Çıldırarak? “Hım”, diye düşünür seyirci, “bak burada ne var? Bu nereye gidebilir? *Sonra ne olacak?*”)

Horatio:(devam ediyor) İyi düşünün.
Kim bilir kaç kulaç altınızda denizi görüyorsunuz,
Aşağıda kükrediğini duyuyorsunuz.
Öyle bir yerde, yaşama isteği kaybolabilir,

Hamlet: Çaresizlik düşünceleri bir anda sarabilir insanı.
Hala çağırıyor.
Sen git. Peşinden geleceğim.
Marcellus: Gidemezsiniz Lord'um.
Hamlet: Bırak beni.
Horatio: Beni dinleyin, gidemezsiniz.
Hamlet: Kaderim beni çağırıyor,
Ve şu bedendeki en zayıf sinirin bile
Nemea Aslanı'nın kasları kadar güçlendiğini hissediyorum.
Hala çağırıyor. Bırakın beni baylar.
Tanrı hakkı için engel olanı hayalete döndürürüm!
Çekilin diyorum! Hadi yürü, arkandan geliyorum.
(Hayalet ile Hamlet çıkar.)

[s. 66-67]

Nihayet Hamlet Hayalet'in peşinden gider. Şimdi deminden beri açlığını çektiğimiz şeyi elde edeceğiz:

Hamlet: Nereye götürüyorsun beni?
Konuş. Daha ileri gitmiyorum.
Hayalet: Dinle beni!

[s. 68]

“Dinle beni” dramatik edebiyatın en önemli terfidi olabilir.

Shakespeare zor algılanmaz. Hayalet'i konuşmak için yüreklendirip, yüreklendirip, yüreklendirip bir dizi ilerleme patlatır. Oyundaki başka herhangi bir şey bunun kadar çok tekrar edilmiş mi?

Shakespeare işi buraya vardırır çünkü Hayalet'in konuşması oyunun temel serimidir: oyunun eylemi seyircinin buradaki her detayı kavramasına bağlıdır. Shakespeare seyirciyi duyma konusunda bu kadar aç bıraktığı için, seyirci dikkatli dinlemek için gerekeni memnuniyetle yapar.

Göreceli bir detayın nasıl önemli olduğuna bir örnek: Hayalet Hamlet'e annesinden öğ almamasını emreder. Bu detayı kaçırırsak, o zaman oyun ilerledikçe Hamlet'in Getrude'a olan davranışları akıl karıştırıcı ve mantıksız gelecektir.

İlerleme aracını anladıysanız, seyircinin Hayalet'in konuşmasındaki tek bir sözcüğü kaçırmayacağı bir şekilde oyunu sahneleyebilirsiniz. Öte yandan Shakespeare'in üçüncü perdeye kadar olan teknik çabasını göz ardı edip dikkat çekmek için tamamen sahne efektlerine dayalı bir Hayalet sunabilirsiniz. O takdirde Hayalet'in sözlerini tamamen çıkarıp ona kollarını sallatıp, çığlık atıp, onu anlamsız konuşurup, “böö” dedirtirebilirsiniz.

Var olan ilerlemelerin güçlü kullanımı prodüksiyonun kendisini ve seyircilerini *Hamlet* denen eylem seline fırlatmasını sağlayacaktır. Aynı zamanda seyirciyi Hayalet'in konuşmasını dikkatle dinlemeye yönlendirmek performans boyunca süren yapısal ve duygusal bir taban oluşturacaktır.

İlerleten Beyitler

Başka ilerlemelere bakalım. Bir tanesine önceden değinildi: Shakespeare'nin sahnelerini sonlandıran kafiyeli beyitler. "Tüm dünya birleşip örtmeye çalışsa da/ Gözden kaçmaz kötülükler, çıkar sonunda ortaya". Diğer beyitlerden bazılarını bakıp seyircinin dikkatini nasıl ileriye sevk ettiklerine bakalım.

Hamlet, 2. perde, 2. sahne, s. 110

Hamlet: Daha geçerli kanıtlar bulmalıyım. Her şey oyunda bitiyor.
Kral'ın vicdanını ele geçirmenin yolu oyundan geçiyor.

Ve olayı merakla bekliyoruz.

Hamlet, 4. perde, 4. sahne, s. 165.

Hamlet: Oh, şu andan itibaren ya kanlı olacak düşüncelerim
Ya da tümüyle değersiz.

Bu beyitte kafiye yok ama 1601'de vardı. Hamlet'in Fortinbras'ın Norveç'ten gelen askeri birliklerini görmüş olduğu sahne. Bu birliklerin Hamlet üzerinde bir etkisi olmuş olabilir. Ama Hamlet şimdi İngiltere'den gitmeye zorlanıyor – görünürde eylemi terk ediyor. Dikkatlerimizi toplayalım, Shakespeare bize sabırsızlıkla beklememiz için bir şey veriyor: kanlı düşünceler şiddeti azalmamış eylem anlamına gelir.

Othello, 1. perde, 3. sahne, s. 56¹⁵

Iago: Cehennemle gecenin karanlığı
Doğuracak dünyanın aydınlığına bu canavar yaratığı.

[vurgu eklenmiştir]

Oyunu hiç okumadıysanız bile, neyin sırada olduğu konusunda merakını arttı. Birkaç sahne sonra (5. perde 1. sahne, s. 190) Iago yaklaşan geceden bahseder:

Iago: Bu gece ya gerçekleşir bütün dileklerim
Ya da mahvolur giderim.

Shakespeare sürekli önümüzde havuçları sallar. Onun eserlerinde bir ya da diğer ilerlemenin olmadığı çok az an bulursunuz.

Sahneyi sonlandırmak için ileri götüren kafiyeli beyitlerin kullanımı Elizabeth dönemi yazarları ve onların birkaç taklitçisine özgü bir uygulamadır, yani kendi içinde çok da önemli değildir. Ama ilerleme ilkesi *öyledir*, bu yüzden ilerlemeleri anlama ve kullanma konusunda uzmanlaşmak için birçok beyidi inceleyin.

Diğer İlerlemeler

Oyunlar an be an bizi beklentide bırakmak için küçük veya oyunun genel eylemiyle alakalı olan büyük ilerlemeler içerirler. Er ya da geç, oyun üstü örtülü olarak, temel karşıt güçlerin kafa kafaya geleceğini vaat eder. Er ya da geç, Hamlet Claudius'la yüzleşecektir.

¹⁵ William Shakespeare, *Othello*, Çev. Özdemir Nutku, 14. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi, 2009. Bu çevirideki tüm *Othello* alıntıları için aynı çeviri kullanılmıştır.

Yüzleşmenin beklentisi seyirciyi gece boyunca tutacaktır. Yüzleşme konusunda seyirciyi heveslendirmeyen bir prodüksiyon, bileşenleri her ne kadar büyüleyici de olsa sıkıcı olacaktır.

Shakespeare bizimle neredeyse gerçekleşecek olan bir Hamlet/Claudius yüzleşmesi sahnesi vasıtasıyla alay edecek (aynı Hayalet'i neredeyse konuşacakken horozun öttüğü sahnede bizimle alay ettiği gibi) kadar ileri gider – Hamlet, kral dua ederken sessizce çıkar gider (3. perde 3. sahnede). Shakespeare oyunun sonundaki nihai yüzleşme için tekrar ve tekrar iştahımızı kabartır.

Herhangi bir oyunda nihai yüzleşmenin vaadi seyircinin hevesini attırmak için kullanılmalıdır. Er ya da geç, Macbeth ceremesini çekecektir ve bizim o anı görmek istememiz sağlanmalıdır.

Seyirci *Kral Lear*'da tuhaf bir şekilde eşleştirilen iki kardeş olan Edmund ve Edgar'ın en nihayetinde kavga edip işi sonlandıracaklarını bilir. Lear ve Cordelia da böyle yapmalıdır. Seyircinin buna şahit olmak için yönlendirilmelisi, tatlı sözlerle kandırılması ve seyirciye kur yapılması gerekir. *Prodüksiyonun gerilimi burada yatar*. Tam da gerilimin olmaması, herhangi başka bir sorunun yapığından daha fazla prodüksiyonu mahvetmiştir.

Bazen ilerlemenin vaadi karşılanmaz. Heves ettiğimiz şey hiçbir zaman olmaz. Ama bu olabilir. Oyun yazarı hile yapmıyordur. Çehov'un *Vişne Bahçesi*'nin başlarında biri silahla oynar. O günlerde oyunun başında silahın görünmesi oyunun sonunda onun ateşlenmesi anlamına gelirdi, bu yüzden seyirci bekledi de bekledi. Ama *Vişne Bahçesi*'nde kimse vurulmaz. Hiç olmayacak bir şey için beklentiyle doldurulduk. (Bu birçok insanın "Çehovyen" derken kastettiği şeydir.) Ama hiçbir şey vurulmamış olsa da, *ilerlemenin etkisi aynıdır*: seyirciler yakından dikkat etmeye yönlendirilir.

Vladimir ve Estragon er ya da geç Godot'nun geleceğini umar. Geliş için biz de onlar kadar hevesleniriz, ama vaat hiçbir zaman karşılanmaz. Ne olursa olsun, beklenti bizi oyun boyunca sürüklemiştir. (Tabi ki, *Godot'yu Beklerken* şimdi bir klasik ve biz sofistike kişiler seyircinin arasında Godot'nun gelmeyeceği konusunda ütün bilgimizde otururuz. Bu sebeple ilk yıllarında bu oyunu izleyen ve Godot'nun her an gelebileceği konusunda lezzetli ve karşı konulamaz bir gerilim içindeki şanslı seyircilerden daha fazla sıkılmamız muhtemel.

Kral Oedipus'ta seyirci ana karakterin korkunç gerçeğini bilerek tiyatronun içine girer. Sofokles'in prömiyerindeki Atinalılar bile bunu biliyorlardı. *Vişne Bahçesi*'nin ateşlenmeyen silahından ve Godot'nun gelmemesinden farklı olarak, *Kral Oedipus*'ta nihai beklenti gerçekleşecektir – ve bundan eminiz. Ama beklenti sadece bizim hâlihazırda bildiğimiz bir gerçeğin ortaya çıkması ve tam anlamıyla anlaşılması değildir. Korkunç gerçeği öğrendiğinde Oedipus'un nasıl tepki verdiğini görmek için hevesleniriz. Bu gururlu, güvenli, ahlaklı, umutlu, şanslı aile adamı ve kahraman çarşaflarının altında ve kavşaklarda dolaşan dehşeti keşfedince *ne yapacak?* Eğer bunu görmek için bizi heveslendiremiyorsanız, bu oyunla işiniz olamaz. Yoksa bize alakasız bir göz çıkarma [sahnesi] gösterirsiniz.

Birkaç yıl önce televizyondaki *Her Şey Aile Arasında* [adlı dizide] herkesin sevdiği dar kafalı Archie Bunker kapısını açar ve ilk kez komşusunu selamlar. Sahne Archie'nin kendisinin ve komşusunun aynı ırktan olmadıklarını keşfetmesiyle sona erer. Amerika'da [dizi arasındaki]

reklamlar sırasında sadece birinin telefona tuşuna basması ne kadar tuhaf. Tek görmek istediğimiz Archie'nin *bundan sonra* ne yapacağıydı.

İster Shakespeare'in, ister Sofokles'in, *Her Şey Aile Arasında*'nın yazarlarının, Beckett'in veya Çehov'unkiler olsun ilerlemelerde dolu her metin seyirciyi tutar.

Bazıları önemsizdir. *Equus*'taki bir psikiyatrist bir replik söyleyiverir. Terapi yaptığı çocuğun evini ilk kez ziyaret etmek için yola çıktığında, şöyle der: "Eğer [o evde] din hakkında herhangi bir gerilim varsa bu Sebt akşamında meydana çıkacaktır!"

Görünürde boşa sarf edilmiş bir replik, ama din hakkında bir gerilim olacağını umarak çocuğun evindeki sahneye yakından dikkat etmemizi sağlıyor. Yakın dikkatimizin karşılığında bize teatral bir sahne vaat ediliyor – ve bu sahneyi görüyoruz. Bonus olarak dikkatimiz sahnedeki daha önemli bir konuya yönlendiriliyor.

Equus, ilerlemelerini incelemek için iyi bir eser. Bunlarla dolup taşıyor. İlk görüntüden itibaren merakımız artıyor; böylece tiyatroya ilk girdiğimizde muhtemelen çok ilgimizi çekmeyen şeylere hevesle ve yakından dikkat ediyoruz. *Equus*'taki pek çok ilerlemeyi bulun ve inceleyin.

İlerlemeler bizi kıpırdamadan oturtur, heveslendirir ve oyun yazarının önemli saydığı öğelere odaklanmamızı sağlar. Eğer size bir sonraki alt bölümde İngiliz dilindeki en komik şaka, herkesin ilgisini çekebilecek ölçüsüz pornografi parçası, en korkunç vampir öyküsü, tiyatrodaki nasıl iş bulacağınız konusunda bir sır ve kitabın yazarının, benim fotoğrafım olduğunu söylerseniz, muhtemelen – yalan söyleyeyim ya da söylemeyeyim – bir sonraki bölümü okursunuz

Bu bir *ilerlemedir*.

ODAK: Dramatik gerilim seyircinin nelerin olacağını bulma arzusunu gerektirir. Bu arzu ne kadar büyükse, seyircinin katılımı da o kadar büyük – ve de etkin – olacaktır. Oyun yazarları ne olacağına duyulan açılığı arttırmak için birçok teknik – ilerleme – kullanırlar. Bu teknikler aynı zamanda oyun yazarının önem verdiği öğelerin yerini tespit etmenin de anahtarıdır.

Kayıp Kişiler (Karakter)

Gözlerin ve kulakların işlevini şaşırtırdı.
Hamlet 1. perde, 1. sahne, s. 37

Karakter analizi ve karakter geliştirme dramda büyük ölçüde ihtisaslaşmıştır. Dramatik olmayan edebiyattaki çok az yöntem dramda işe yarar, hatta bu yöntemlerin bazıları sağlıksız sonuçlar vererek zarar verirler.

Bunun sebebi dramda karakterin sadece bir yolla ortaya çıkmasıdır: bir insanın gerçekleştirdiği eylem –*edim* aracılığıyla. Edimin kendisi hakikat demektir, hakikaten de öyledir.¹⁶ İnsanoğlu her zaman kişiliğin insanın yaptıklarıyla ortaya çıktığını kabul etmiştir. Diğer çeşit karakter açıklamaları özel kurallar uygulayan dramda nadiren bulunur. (İleride göreceğimiz gibi bir istisna, tehlikeli bir istisna vardır.)

Karakter, kişinin doğasını yaratan ve kişiden kişiye değişen niteliklerin, kişiye özgü ve fiziksel özelliklerin tamamını kapsar.

Karakterler “Ben kimin?” sorusuna cevap verir. En asgari cevap isimdir. Dişçinin sekreteri “Siz kimsiniz?” diye sorar. Hasta bir isim verir – bu durum için yeterli bir cevaptır. Azami cevap ise sonsuzdur. Hasta hiç bitmeyen ayrıntılara girip kim olduğunu saatler, günler, aylar boyunca anlatabilir.

Asgari (sadece isim) ve azami (kendisi hakkında sınırsız gevezelik) arasında bir yerde edebiyatta karakter yaratmak için gereken bilgi miktarı vardır. Dramatik olmayan edebiyat genelde dramdan çok daha fazla karakter bilgisi sunar. Gerçekten de, dram neredeyse hiçbir şey sunmaz. Siz yakınlarınız hakkında *herhangi birinin* Hamlet hakkında bildiğinden çok daha fazlasını biliyorsunuzdur. Yakınlarınız hakkında ne kadar çok şey bilindiğiniz ve Hamlet hakkında ne kadar az şey bilindiği arasındaki fark dramda çok bariz olan – bariz olan ama göz ardı edilen – bir şeyden kaynaklanır:

Hamlet diye biri yoktur.

¹⁶ Bu cümlenin orijinalinde İngilizce “*deed*” (Türkçe anlamıyla “edim”) sözcüğünün başına getirilen “*in*” ön takısıyla “*indeed*” (Türkçe anlamıyla “hakikaten”) anlamında dönüşmesinden faydalanılarak bir kelime oyunu yapılmıştır: “The very word *deed* means *truth*, *indeed* it does.”

Kral Lear veya Willy Loman veya Oedipus veya Archie Bunker diye birileri yoktur. Hayatta değildirler. Hiçbir zaman olmamışlardır. Dikkatlice seçilmiş olan özelliklerinin çetisel birikimiyle metinde asgari derecede var olurlar. Yazılı bir karakter dikkat çekecek derecede az şeyden oluşur – *çünkü herhangi bir oyun karakteri ağırlıklı olarak o rolü oynayan oyuncu tarafından belirlenmiştir*. Olivier Olivier'dir. Brando Brando'dur. Oyuncular tıpatıp benzeyen yorumlar yapsalar bile, bir oyuncunun Hamlet'i diğersininkine çok az benzeyebilir – çünkü Olivier Brando'ya çok az benzer.

Oyun karakterleri *gerçek* değildir. Onlar hakkındaki her şeyi metinden çıkartamayız. Oyun yazarı çok şey koyamaz çünkü koyduğu takdirde rolü oynayacak oyuncu bulmak zorlaşır. Oyun yazarı oyuncunun doğasına yer açmak için karakterin büyük kısmını *boş* bırakır. Bu romanların neden oyunlardan daha uzun olduğunu açıklayan bir sebeptir: romanların oyuncular için boşluğa ihtiyacı yoktur. Ahab'da Oedipus'tan daha fazlası vardır; hatta Miss Marple da Oedipus'ten fazladır. *Oyun metinleri, insanları değil kemikleri içerir*.

İyi oyun yazarları kemik seçimlerini karakterleri eşsizleştiren şeylerle kısıtlar. Bu eşsizliğin üzerine oyuncu insanlığın geri kalanını giydirir.

Kemikler – oyun metninde dikkatlice seçilmiş karakter özellikleri – eylem aracılığıyla ortaya çıkartılır. Koro veya anlatıcı veya monologla içsel düşüncelerin sunumu veya bazen ağızlara tuhaf bir biçimde tıktırılan serim:” Bildiğin gibi ben senin dürüst ama beceriksiz ikiz kardeşim” gibi araçlar çevreseldir, uygulamada özel kurallar çağırırlar ve nadiren oyunun başka bir yerinde – daha da iyisi – eylem aracılığıyla açığa çıkan bilgilerden daha fazla bilgi sunarlar. Bu araçlar göz ardı edilmemelidir, ama bilgi kaynakları olarak eyleme yardımcı olmalıdırlar.

Eylemin jest veya aşağı yukarı zıplamak anlamına gelmediğini unutmayın. Eylem karakterin engellere rağmen istediğini (itki) elde etmek için yaptığı şeyin sonucudur. Bir karakterin derinine inmek için ilk adım (1) karakterin ne istediğini, (2) karakterin yoluna çıkan şeyi (engel) ve (3) karakterin bu konuda ne yaptığını veya itkisini tatmin etmek için nelere razı olduğunu bulmaktır. (Bu adım, elbette en bariz olan şeylerden: isim, yaş, cinsiyet, konum ve durumdan, sonra gelir. Örneğin Hamlet – 5. perde 1. sahnenin dikkatli okumasıyla ortaya çıkacağı üzere – otuzlarının başındadır, erkektir, Danimarka prensidir ve babasının yasını tutmaktadır. Oyunun başlığı – *Hamlet, Danimarka Prensi* – olmasına rağmen pek çok kişi Hamlet'in prens olduğunu kaçırır, bu yüzden prensin belli beklentileri olduğunu ve ondan da belli şeyler beklendiğini fark etmez.)

En bariz olan kısımları işaretleyip karakterin ne eylediğini çalışın.

Bir karakterin kendisini tanımlaması veya oyundaki başka karakterlerin onu nasıl tanımladığı gerçek hayattaki basit sebeplerden ötürü güvenilir değildir çünkü insanların söyledikleri güvenilir değildir. Polonius, Hamlet hakkında bir şey *söyler*:

Polonius: [Claudius ve Getrude'a]
... Soylu oğlunuz deli.
Deli diyorum. Çünkü, gerçek deliliği anlatmaya çalışmak
Deliliğin ta kendisi deliliğin de nedir? ...

Deli olduđu gerek.

[2. perde, 2. sahne, s. 89]

Her Őey bir yana, diye akıl yrtr Polonius, Hamlet oraplarını ters giyiyor ve Ophelia'yla tuhaf konuŐuyor. Ve (tm insanlar arasında) Polonius Hamlet'i deli diye damgaladıđı iin, nesiller boyunca okurlar ve yorumcular da aynı fikirde olmuŐtur. Sadece okumakla bu fikre katılmak kolay nk okurlar ne sylendiđine, ne yapıldıđından daha hazla dikkat ederler. Ama seyirci ne yapıldıđına odaklanır ve oyunlar seyirciler iin yazılmıŐtır.

Ne yapılıyor? Bir kere Hamlet oraplarını ters giymiŐtir ve Ophelia'yla tuhaf konuŐmaktadır nk *Polonius'u deli olduđunu dŐnmeye ynlendiriyor*. Bu ynlendirme o kadar baŐarılı ki buna sadece Polonius deđil nesiller boyunca okur ve yorumcular da ikna olmuŐlar. Bu yorumcular Hamlet, kendisinin melankolik olduđunu iddia ettiđinde Rosencratz ve Guildenstern kadar yanlıŐ ynlendiriliyor.

Hamlet: ... Son zamanlarda
Neden bilmem – tm neŐem katı, her trl sporu bıraktım. y-
le bir kasvet kt ki stme; Őu heybeytli dzen, Őu yeryz, o-
rak bir yarımada gibi grnyor bana...

[2. perde, 2. sahne, s. 99]

Rosencratz ve Guildenstern gibi pek ođu Hamlet'i szleriyle deđerlendiriyor. Ama Hamlet bir nceki sahnede Rosencratz ve Guildenstern'in kendisine izlemek zere gnderildiđini keŐfetmemiŐ miydi? Hamlet'in onalara yalan sylemek iin her trl gereekesi var ve *sylyor* da.

Karakterlerin kendi kendilerini tanımlamaları gvenilir deđerildir nk karakterlerin ođunlukla diđer karakteri yanlıŐ ynlendirmek iin bir sebepleri olur. Bir karakterin baŐka bir karakteri tanımlamasıda da gven olmaz nk tanımlayan yanılabilir veya yalan sylyor olabilir.

Tanımlar eylemin incelenmesiyle dođrulanmalıdır. Eylem ya tanımını gereksiz kılarak onu dođrular veya tanımın yanlıŐ olduđunu ortaya ıkarır. Gereksiz veya yanlıŐ: bu tanımların olacađı Őey bu kadardır.

Eylem/Ne ve Eylem/Neden

Karakterin *ne* yaptıđı aıklamanın yarısıdır. Karakterin *neden* bunu yaptıđıysa diđer yarısı.

Hamlet savunmasız bir adamı lmne bıaklar (*eylem/ne*). Bu eylem Hamlet'in zorba ve adaletsiz biri olduđunu ortaya koyar gibi grnr. Ama bunu *neden* yaptı? Neden Polonius'u ldrd? Perdenin arkasındakinin Claudius olduđunu mu dŐnd? Eđer byle olsaydı, Hamlet halen zorba ve adaletsiz olarak mı grnrd? Veya Hamlet onun Polonius olduđunu bilseydi, Hamlet'in Polonius'un Claudius'un cinayetinin sır ortađı olduđunu bile ihtimali Hamlet'in karakteri hakkındaki sonularımızı deđeriftirebilir miydi?

Ben köpeklere tekme atmam. Köpekleri severim. Birini teklemek benim “karakterime uymaz”. Ama bir tanesini tekmeliyorum. Bu benim köpekleri sevmediğim anlamına mı gelir? Belli olmaz. Eylem/ne: köpeği tekmelemek. Eylem/neden: köpek kuduz ve senin boğazını ısıyor. Kendimi riske atarak seni kurtarmaya çalışıyorum.

Veya: Köpekleri severim, ama şirin olanlarını sevmem. Şirin olan köpekleri tekmelerim.

Eylem/neden değişiklikleri farklı karakter çıkarımları yaratır.

Beyan edilen Eylem/Neden Karşısında Gerçek Eylem/Neden

Beyan edilen eylem/neden ve *gerçek* eylem/neden arasındaki fark çoğunlukla karakter hakkında pek çok şeyi ortaya çıkarır. Hamlet’in İngiltere’de öldürülmesini ayarlayan Claudius, Hamlet’e “neden” gönderildiğini anlatır: Hamlet, Claudius öyle iddia eder, Polonius’u öldürdüğü için tehlikededir.

Kral: Hamlet, yaptığın şey bizi fazlasıyla üzdü.
Ama senin güvenliğinin de çok önemli bizim için.
Bu olaydan sonra hemen burdan ayrılman gerekiyor.
Hazırlığını yap. Tekne hazır, rüzgâr da uygun.
Yol arkadaşların bekliyor;
İngiltere yolculuğu için her şey tamam.

Hamlet: İngiltere mi?

Kral: Evet Hamlet.

Hamlet: İyi.

Kral: Amacımızı bilsen öyle olduğunu görürdün.

Hamlet: O amacı bilen bir melek görüyorum...

[4. perde, 3. sahne, s. 159]

Hamlet gerçek eylem/nedeni biliyor – veya en azından Claudius’un iyi şeyler çevirmediğinin farkında. *Beyan edilen* eylem/neden ve *gerçek* eylem/neden arasındaki farkı – sahnede ve hayatta – gördüğümüz zaman kişinin içini görürüz.

Özetlersek: karakterin başı ve sonu eylemde yatar – tasvir edilen şeyler de değil *gösterilen* şeylerde. Karakter, eylem/ne ve eylem/nedeni aynı anda inceleyerek ortaya çıkartılır ve daha ötesinde *beyan edilen* eylem/neden ve *gerçek* eylem/neden arasındaki farkla açıklanır.

Diğer bir deyişle: eylem sözcüklerden daha fazla konuşur ve konuşma ucuzdur.

Bu sözcüklerin önemsiz olduğu anlamına gelmez. Ama sadece tanımladıklarında şüphelidirler. Eğer “İyi Noeller” dersiniz ve ben size “Noel’den nefret eden huysuz yaşlı bir ihtiyarım” dersem, teatral etki asgaridir. Ben kendimi *tanımlamış* olurum ve seyirciler tanımlamalara az dikkat ederler. Ama “İyi Noeller” dersiniz ve ben siz hiddetle “Tu! Şarlatan” dersem siz ve seyirciler beni eylem içinde görmüş olursunuz.

Öznellik, Karakter Değişimi, Gizem

Karakteri sahnede en çok ortaya çıkaran eylemler, bunu gerçek hayatta eylemlerin yaptığı şekilde yaparlar. Bunları kendiniz için bulmalısınız çünkü benim gördüklerimi nasıl yorumladığımı sizinkinden farklıdır. Sizi dikkate aldığım da benim algıladığım pek çok şey

sadece sizin değil *benim* de kim olduğuma dayanır. Karakterin tarafsız bir analizi mümkün değildir. *Karakter yaratımının bir kısmı bakan kimsenin gözlerindedir çünkü biz başkalarını hep kendi kişiliğimiz doğrultusunda yargılarız.*

Bu yüzden, karakter büyük ölçüde yoruma açık bir serbesti sunar. Olay örgüsü konusunda anlaşabiliriz çünkü tamamı oyun metninin içindedir ve genellikle belirsiz değildir. Oyunun temaları konusunda da üç aşağı beş yukarı hemfikir olabiliriz. Ama nadiren iki okur tam anlamıyla aynı karakteri görebilir çünkü sadece iskeleti yargılayabilirsiniz ve çünkü kişisel yargı işin içindedir.

Mamafih tiyatronun başarısı karakterin algılanmasına bağlıdır. Bu yüzden kısa yollara ve tuzaklara dikkat edin. Özellikle hain olan bir tuzak, karakterin oyun boyunca değiştiği yönündeki genel kabuldür. Ama oyundaki karakterler gerçek hayattaki karakterlerin değiştiğinden daha fazla değişmezler. Eğer değişirlerse, onlara inanmayız. Bir davranış veya karakterin kullandığı bir yöntem değişebilir, bir karakter özelliği değişiyormuş gibi görünebilir, ama büyük ihtimalle değişen şey *durumdur*. Karakterin aynı özelliğinin tatmini sayesinde daha iyi veya daha elverişli veya daha kolay veya daha kabul edilebilir bir yol ortaya çıkar.

Örneğin, *Kral Lear*'da Edmund Edgar'ın kötü kardeşidir, oyunun sonunda ansızın “pişman olur”.

Edmund: Güçlkle soluk alıyorum artık. Karakterime aykırı da olsa,
Ölmeden bir iyilikte bulunacağım buradaki dostlara.

[5. perde, 3. sahne, s. 228]

Babasının mahvetmiş olan o karakter, Edmund değişti mi? Bu cani öldüğünü (veya oyunun 5. perdesi olduğunu) bildiği için kumaşını mı değiştirdi? Gerçekten “kendi doğası”nı istismar mı ediyor?

Aslında ne olmuş olduğu daha mantıklıdır. Başından itibaren Edmund yasal kardeşi Edgar'ın eşiti olmak istemektedir. Bu yüzden Edmund onu eşit olmaktan alı koyan şeyi kazanmak üzere bir yola çıkmıştır: Edgar'ın toprakları. Ama 5. perdede Edgar'a toprağı için değil erdemi için saygı duyuluyor. Şimdi Edmund da yol boyunca arzu ettiği şeyi elde etmek için erdemli *görünmek* zorundadır. Aynı özellik, ama değişen bir durum farklı taktikleri çağırıyor. Edmund, Edmund kalıyor.

O yüzden tam bir döngü: karakteri keşfedin, itkisini, engelini ve bu engelin etrafından dolanmak için ne yaptığını veya yapacağını inceleyin. Engeller değişebilir, ama genel itki nadiren değişir. Ne istersek onu isteriz ve sadece onu elde etme yöntemimizi değiştiririz.

Son olarak: En iyi karakter yaratımları bile özünde bir gizemdir. Sadece daha önemsiz oyun yazarları (veya daha önemsiz psikologlar) insanoğlunun bütününe anlamaya ve hatta algılamaya çalışırlar. *Net, mantıklı ve bütünüyle açıklanmış bir karakter sadece imkânsız değil, aynı zamanda sıkıcıdır ve inandırıcı değildir.* Gerçek hayatta buna benzer hiçbir şey yoktur. Hamlet, Lear, Oedipus en nihayetinde – *tıpkı gerçek hayatta birbirimize ve kendimize*

karşı olduğumuz gibi – gizem olarak kalırlar. Bu gizem Medea veya Faust veya Macbeth veya Cyrano'yle tek ortak yönümüzdür, ama yeterlidir. Bu hepimizin paylaştığı bir şeydir, güçlerimizin ve zaaflarımızın bir yerde olması. Karakterin nihai gizemini basit, basmakalıp bir mekaniğe oturmaya çalışarak insanları eksik formüllere indirgemiş oluruz. Bu onları diriltmez. Ve sahnenin amacı karakterleri diriltmektir.

“Ben kimim?” Bu soruya kimse adamakıllı bir cevap veremez. Ama bir karakteri sahnede sunmaya yardım etmek için – yazıyor, tasarlıyor, yönetiyor veya oynuyorsanız – karakterin her bir somut parçasına tutunun. Ve on yıllarca süren yoğun psikolojik çalışma ve araştırmalardan sonra bile, hiç kimsenin bir karakteri sunma veya yorumlamak için karakterin ne *yaptığından* daha iyi bir yol bilmediğini unutmayın.

Bir oyundaki insanları sanki onların hayatı buna bağlıymış gibi çalışın. Sonra oyuncularını ekleyin. Bunun toplamı karakterdir.

ODAK: *Karakter esas olarak ne yaptığıyla ortaya çıkartılır. Ama oyunların en iyileri bile sadece bir iskelet sunar çünkü seyircilerin karakter olarak algıladığı şeyin büyük bölümü oyunculudur. Ek olarak, karakter dramın en öznel öğesidir çünkü belirli bir karakteri hepimiz kendi doğamıza dayanarak farklı algılarız. En iyi okuma yaklaşımı eylemin ortaya çıkardığı karakter iskeletini keşfetmektir.*

Görüntü

Benim resmimi de bir meyhaneye tabela yap.

IV. Henry 2. Bölüm 3. perde, 2. sahne, s. 280

İki tür iletişim vardır. İlki genellikle bilimin ve felsefenin alanıdır, olayları/odluları birer birer, tekil öğeler şeklinde ayrıntılı olarak tanımlar: “Yüz kasları, dudaklarını, beyazlıkları ten rengiyle yüksek bir kontrast oluşturan dişlerinden ayıracak biçimde gerildi.” Sözlük tanımları – örneğin, bu *American Heritage Sözlüğü*’nden:

Ay: Güneş ışığının yansımalarıyla görünen, biraz eliptik bir yörüngeye sahip olan, yarıçapı 221,600 mil, yarıçapı 252,950 mil uzaklığında olan dünyanın doğal uydusu. Ortalama çapı 2,160 mil, ortalama kütlesi yaklaşık dünyanın on sekizde biri ve güneşe göre yapılan bir hesaplama dünyanın etrafında ortalama dönüş süresi 29 gün, 12 saat ve 44 dakikadır.¹⁷

İkinci tür iletişim öğelerle birer birer uğraşmaz, bunun tam tersi birlikte doluluk ve bütünlük beyan eden çoklu ve eş zamanlı öğelerin bileşimini ve toplamını ifade eder. Bu ilkinden daha kusurlu ama daha çağrışımsal bir iletişimdir. Bu sanatın alanına girer. “Gülümsemesi bahar fırtınasını dindiren gündeğümü gibiydi.” Veya *Bir Yaz Gecesi Rüyası*’ndan:

Theseus: Şu eski ay da nasıl ağırdan alıyor değil mi?
Babasından kalma parayla oğlunun arasına giren
Bir dul eş ya da üvey ana gibi.

[1. perde, 1. sahne, s. 21]

Birinci tür iletişim ikincisinden daha iyi ya da kötü değildir. Birincisi *belirginleştirir* ve *sınırlandırır*, ikincisi *genişletir* ve *çağrıştırır*. Birinci tür iletişim tanımlanan şeye ilgilendir. Ayın kendisi sözlük tanımının konusudur. Ama ikinci tür – *görüntüyü* uygulayan tür – bizim tanımlanan şeye tepkimizle ilgilendir. Bir Ocak gecesi sabah 4:00’da orman ağaçlarının arasından parıldayan ay bilimsel olarak tanımlanabilir ama hiçbir sözlük bizim ona tepkimizi tanımlayamaz. Bilimsel tanım tahtaya sürten tırnaklarımızın her farklı öğesini açıklayabilir ama (bizim tepkimizi de içermesi gereken) olayın bütünü hiçbir sözlükte bulunamaz. Bütünlük, çoklu ve çağrışımsal öğeler gerektirir – ve bu da görüntünün işlevidir.

“Fil gibi kocasının yanında serçe gibi yürüyordu.” Görüntü olmadan, bu cümlenin içerdiği her şeyi iletmek için sayfalar dolusu yazıya ihtiyacım olurdu. **Görüntü hâlihazırda bildiğimiz**

¹⁷ Çeviri, yazarın alıntısından yola çıkılarak bu kitabın çevirmeni tarafından yapılmıştır.

veya kolayca anlatılabilen bir şeyi, bilmediğimiz veya kolayca anlatılamayan bir şeyi tanımlamak, aydınlatmak ve büyütmek için kullandığımız şeydir. Görüntü olmadan komşumun arabasını nasıl kullandığını tanımlamak için paragraflar dolusu tanıma, örneğe ve analize ihtiyaç duyarım. Ama sadece bir görüntü sizin hâlihazırda bildiğiniz bir şeye olan tepkinizi çağrıştırarak durumu dört sözcükte iletir. “Araba kullanmıyor, hedef alıyor.”

“Kocasını bir paçavra gibi fırlatıp attı.” Bu görüntüyü (bir paçavra gibi) benim yorumladığımdan çok küçük de olsa farklı yorumlarsınız. Bu sebeple herkesin sanat eserine olan tepkisi eşsizdir. Burada bilimsel *olmayan* yöntemi, aslında aşağı yukarı bilimsel bir şekilde tartışıyoruz. Kusursuz bir tanım iyidir. *Bütünlük pahasına kusursuzluk bilim, kusursuzluk pahasına bütünlük sanat içindir.* “Bir kimyager gibi yemek yapıyor” – burada kusursuz bir bilgi yok, ama ah ne kadar da çok şey söylüyor. Onu yemek yaparken görebiliyorsunuz: nasıl yapıyor, mutfağı neye benziyor, hatta ne giyiyor [görürsünüz]. Kişiliğini tahmin edebilirsiniz ve hatta yemekleri nasıl servis ettiği hakkında tahminde bulunabilirsiniz. Hepsi ve daha fazlası beş sözcükte iletilmiştir – ve her dinleyiciye çok az bir farkla ulaşmıştır.

Görüntüler sıkıştırır: küçük bir alanda büyük bir bilgiyi sunar. Ve bu bilgi sadece dinleyicinin algısı ve hayal gücüyle sınırlıdır. Hamlet’in 1. perde 1. sahnesinde Bernardo Horatio’nun hayaletle inanmayı reddetmesi karşısında şöyle der:

Bernardo: Kale gibi çevirdiğin kulakların
İki gecedir anlattıklarımıza dayanıyor.

[s. 39]

Bu kadar az sözcükle ne kadar çok şeyin aktarıldığını keşfedin: Horatio’nun tüm davranışlarının ve Bernardo’nun bunlarla nasıl başa çıktığının anlatımı neredeyse Cecil B. DeMille’nin olağanüstü manzaraları gibidir. Ve tesadüfe bırakmaksızın görüntü konuşmacıyı saran durumdan çıkartılmıştır: Danimarka savaş için hazırlanıyor ve sahne silahlı bir burç duvarının üstünde geçiyor.

Buradaki etki “çevirmek”, “dayanmak” gibi savaş terminolojisine¹⁸ verdiğimiz bireysel ve kişisel tepkilere yaslanır. Bu terimler seyircilerde onların bu terimlerle ilgili kendi çağrışımlarına dayanan, pek de farklı olmayan tepkiler uyandırır.

İlk başta görüntü sadece katı bir biçimde görsel olan anlamına geliyordu: ayna görüntüsü veya mağara resimleri veya fotoğraf gibi görüntü – bir ya da diğer çeşit optik yeniden üretimdi. Ama şimdi bu terim görsel olsun ya da olmasın duyularımızla algıladığımız her tür yeniden üretim biçimi anlamına geliyor.

Oyunlarda, yeniden üretim özellikle okurken genellikle sözcükler şeklinde oluyor. Sözcükler arasından görüntüleri bulmalı ve seçip çıkartmalısınız. “Odaya bir bulantı dalgası gibi girdi”

¹⁸ “Çevirmek” ve “dayanmak” sözcüklerinin İngilizceleri olan “assail” ve “fortified against” savaş terminolojisinde kullanılan fiillerdir. Türkçe çevirileri doğrudan savaşı çağrıştırmıyor.

bir görüntüdür: duyularımızla algıladığımız bir şeyin (bulantı) yeniden üretimidir. Bizim bulantı hakkında bildiklerimizi kullanarak bilmediğimiz bir şeyi imler: odaya nasıl girdiğini.

Hamlet : Her yanını ot bürümüş bir bahçe,
Tohuma kaçmış baştan başa.
Doğada çürümüş kokuşmuş ne varsa
Onlara kalmış her yer.

[1. perde, 2. sahne, s. 50]

Yeniden üretilen görüntü: çoğumuzun resmedebileceği veya anlayabileceği (ama kendi kişisel biçimimizde) bakımsız bir bahçe, böylelikle ona tepki verebiliriz. Tepkilerimiz entelektüel veya duygusal açıdan Hamlet'in dünyaya bakışını anlatır. "Her yanını ot bürümüş bir bahçe", "tohuma kaçmış", "doğada çürümüş kokuşmuş ne varsa" – duygusal çağrışımlarımız veya tepkilerimiz verilen bilgi kadar önemlidir. (Ve eğer ben bahçelerin bol olduğu bir kırsal alanda yetiştysen, ve eğer siz pencerelerinizdeki bir ya da iki saksıdan başka bir şeyin olmadığı bir şehirde büyüdüyseniz benim tepkilerim sizlerinkinden çok farklı olacaktır.)

Bir oyun ilerledikçe, duygusal tepkiler ve çağrışımlar birikir. Bu tepkilerin birikimi en sonunda seyircilerin sadece anlamasına değil duygusal bir *deneyim* yaşamasına yardımcı olacaktır. *Anlamanın ve duygusal deneyimin eş zamanlı iletişimi sanatın alanıdır.*

Duygusal bir içerik olmadan veya kişisel tepkiler uyanmadan tek başına anlamak felsefenin ve bilimin alanıdır.

Anlamak ve duygusal deneyim eş zamanlı olarak görüntüler – ister bir anlatım tarzını güçlendiren önemsiz görüntüler isterse dikkatimizi vermemiz gereken temel yönlendirici görüntüler (Tennessee Williams oyunundaki cam hayvanlar koleksiyonu olsun) – aracılığıyla aktarılabilir. Bu görüntüleri seyircilerimize aktarmanın yollarını bulun yoksa prodüksiyonunuz sadece bir bilgi olacaktır.

Oyun Başlıklarındaki Görüntüler

Unutmayın: bir okur olarak göreviniz konuyu tanımlayan veya aydınlatan görüntünün tanıdık özelliklerini keşfetmek. Bir takım görüntüler o kadar barizdir ki öğeleri kolayca göz ardı edilir: oyunların başlıklarının içerdiği görüntüler.

Ölüm Dansı (August Strindberg). Kaç kişi bu oyun üzerinde çalışmış ama oyunun başlığındaki etkinliği araştırma zahmetine katlanmamıştır? Sadece sözlüğe bakarak oyunun tamamını aydınlatılabilir ve "gizemli Strindberg" tarafından daha az şaşırtılabilirsiniz. Ölüm dansı, canlı ve karmaşık hareketlerle meşgul olan katılımcılarının adım adım ölüme benzeyen bir iskelet tarafından mezarlarına götürüldüklerini fark etmedikleri bir ortaçağ dansıdır. *Ölüm Dansı* – eğer dikkat ettiyseniz – oyunun eylemi zaten onun başlığındadır.

Sırça Kümes (Tennessee Williams). Görüntü – zarif, kırılğan, cansız – toz toplayan minyatür cam hayvanlar koleksiyonudur. Oyunun bu ve benzeri özelliklerini açan anahtar sadece kendinize bu görüntünün size ne çağrıştırdığını sorusudur. Bu sonuçlar özenli örnek vaka çalışması sunmaz, ama oyunun kişilerinin en önemli özelliklerini aklımızda canlandırır.

Cadı Kazanı (Arthur Miller). Muhtemelen hiç başlığını düşünmeden *Cadı Kazanı*'ni okudunuz, yönettiniz, tasarımı yaptınız veya bu oyunda oynadınız. “Kazan?”¹⁹ Peki, bu oyun cadılar hakkında değil mi? Araştırmanızı yapın ve onu oyunlar ilişkilendirin.

Hayaletler (Henrik İbsen). Oyundaki hiç kimse ölümden geri dönmüyor. Ama ölümler canlıların üzerinde dolaşüyor. Bu noktayı kaçırsanız oyunu da kaçırmış olursunuz.

Bir Yaz Gecesi Rüyası. Başlık ne çağrıştırıyor? Bir “yaz akşamı” size soğuğu ve tehlikeyi veya ciddiyeti ve suratsızlığı veya çok önemli şeyleri mi düşündürüyor? Ya *rüyalara* ne dersiniz? Onlar cismi olmayan – “gerçek” olmayan şeylerdir – ama bizler rüyalar devam ederken onları gerçek sanırız. Bu durumda başlık oyunun kalbine giden yolu açıyor.

Rüyanın bana ne çağrıştırdığı size çağrıştırdıklarından biraz farklıdır. Bu onun değeridir. İyi bir sanatçı toplu tepki aramaz ama bireysel tepkiler bütünü arar. Ama *yanlış* tepkiler çekmeyecek görüntüler seçilmelidir. Eğer Williams insanların kedilerin kızgın damda olmaktan hoşlandıkları düşündüklerine inansaydı, başka bir başlık seçerdi. Ama bizim tepkilerimizin aşağı yukarı aynı olacağını biliyordu. Siz ve ben yüzlerinde farklı ifadeler olan ayaklarını yakan çatıdan farklı yollarla kaçmaya çalışan farklı kediler hayal edebiliriz, ama görüntü bireyselleşmiş de olsa, görüntünün özü dinleyiciden dinleyiciye farklılık göstermez. Başarılı bir görüntü kişiden kişiye değişen tepkiler uyandır ama herkes için ortak bir [görsel] alan yaratır. *Kızgın Damdaki Kediler* başarılı bir görüntüdür.

Oyunların başlıkları çok şey söyler. Martılar veya yaban ördekleri hakkında hiçbir şey bilmiyorsanız, *Martı*'yı veya *Yaban Ördeği*'ni okumadan önce araştırın. Yazarlar bazen günlerce, aylarca oyunlarına ne ad vereceklerini bulmaya çalışırlar. Başlığı oluşturan sözcükler oyun metnindeki en dikkatli biçimde seçilmiş olanlardır. *Eğer başlık bir görüntü içeriyorsa, o görüntünün saklı anlamlarını ve oyunun biçimini ve/veya doğasını nasıl çağrıştırdığını öğrenin.*

Yıllar önce bazı evlerde öğleden sonra veya akşam bir vakitte bütün etkinlikler sonra erer ve dikkatler çocukların üzerine çevrilirdi. Öyküler anlatılır, oyunlar oynanır, süt ve kurabiye servis edilirdi. Bu çocukların zamanıydı: güzel, sağlıklı ve masum bir zaman. Henry Wadsworth Longfellow bu zaman hakkında şöyle yazmıştır:

Duyuyorum üstümdeki salonda
Küçük ayakların pıtırılarını.
Açılan bir kapı gıcırıtısı
Ve yumuşak ve tatlı sesler.

Görüyorum çalışma odamdaki masa lambasından
Holün geniş merdivenlerinden inen
Üzgün Alice ve gülen Allegra
Ve altın saçlı Edith'i.

¹⁹ *Cadı Kazanı*'nin orijinal adı olan *The Crucible* sözcüğü ocak anlamına gelmektedir. Yazar, oyunun İngilizce adından yola çıkıldığında bu kazanın cadıları hatırlatması gerektiğini söylüyor. Oysa Türkçesinde zaten hatırlatmaya gerek kalmıyor.

Bir fıslı ve sonra sessizlik:
Ama gülen gözlerinden biliyorum
Birlikte beni şaşırtmak için
Kumpas kuruyor ve plan yapıyorlar.²⁰

Bir Amerikalı oyun yazarı, Lillian Hellman, böyle bir zamana tepki uyandıran şaşırtıcı derecede ironik bir başlık yaratır. Bu ironiden oyunun gücü doğar: *Çocukların Saati*.

Oyunun başlığını göz ardı etmeyin. Oyun metninin anahtarı olabilir: *Oyunun Sonu, Arsenik Kurbanları, Düşüşten Sonra, Küller, Balın Tadı, Doğum Günü Partisi, Fırtına* vb.

Görüntüleri Tekrarlamak

Başlıkta olmayan, oyun boyunca tekrar ederek büyük bir anlam kazanan görüntüler de en az başlıktaki kadar önemli olabilir. *Tekrar eden görüntülerin gücünü hiçbir zaman hafife almayın.*

(“Bir yaz gecesi” böyle bir imge çağırıyor olsa da) *Bir Yaz Gecesi Rüyası* başlığında ay imgesi yoktur, ama oyundaki birinci sözcüklerden sonundakilere kadar birkaç mısradan bir aya görüntüsüne referans verilir. 5. perdede karakter, ayı neredeyse kişileştirir. Ay hep oradadır – ama neden? Bu görüntü bize eylem hakkında ne söyleyebilir?

Bu kadar yaygınlaştırılmış bir görüntü için verilecek cevap da uzundur. Ama başlangıç olarak bir bariz özelliğini söyleyelim: Ay ışığının doğası nedir? Yayılmış mıdır ve güneş gibi her yeri aydınlatmakta mıdır? Sıcak mıdır ve güneş gibi çarpar mı? Sarı mıdır? Hayır, bunların hiçbiri değildir. Ay ışığı net ve yumuşaktır; tuhaf gölgeler yapar. Güneş gibi gerçek şekilleri ortaya çıkarmaz, ama nesnelere günışığında olduklarından farklı gösterir. Ay ışığı soğuktur, güzeldir ama kötü hisler uyandırır, cezp eder ama ürkütücüdür. Güneş ışığına benzemez. Sarı değildir. Ay görüntüsü (tuhaf ve şekil değiştiren doğası gereği) illüzyonu, değişimi, belirsiz şekilleri, doğayı – ve daha fazlasını – çağırır.

Ay imgelemine yüzeyde uyandırdığı duygular: romans, gizem, büyü, korku, mesafe, delilik – ve yine daha fazlası. Ay imgelemine ne uyandırdığı konusunda ne kadar çok şey görürseniz, ay imgesinin cömertçe ve karmaşık bir şekilde yedirildiği oyundan o kadar fazla şey anlarsınız. Oyunu okuyun ve ay referanslarını işaretleyin. Ondan sonra da bu referansların her biri bizde bireysel şekilde tepki uyandıran bir dizi zengin, çağırışimsal öğenin içine nasıl inşa edildiğini inceleyin.

Aptal okur ayı fark etmez, bu yüzden oyunun çoğunu karanlıkta geçirir. *Bir Yaz Gecesi Rüyası*'nın aptal okur tarafından yapılan sahnelemesi bu yüzden aptal bir tiyatrodur. *Aysız Bir Yaz Gecesi Rüyası*, güneşsiz bir güne benzer – veya yıldızlar olmadan yıldızların içinde kaybolmak gibidir.

²⁰ Şiirin çevirisi, bu kitabın çevirmenine aittir.

İster – *Yaz Gecesi*'nin ayı gibi – büyük, isterse (“yazarın mürekkebi şaraba değil de üzüm suyuna benzer” benzetmesi gibi) küçük olsun, görüntüler iletişimi sınırlarının ötesine doğru genişletir. Görüntüler duygusal olduğu kadar entelektüel olarak da tepki verebileceğimiz şeyleri iletir; görüntüler olgusal ve kavramsal olanın çok ötesinde çağrışımlar uyandırır; görüntüler kişisel ve bireysel iletişimi sağlar çünkü hepimiz çoğunlukla eşsiz bir şekilde tepki veririz. Görüntüler fırfır değildir; iyi yarı yapıtaşlarıdır.

ODAK: *Görüntü, bilmediğimiz bir şeyi anlatmak için çok iyi bildiğimiz bir şeyden yararlanmaktadır. “Marvin deve gibi yürüyor” : bilmediğimiz şey (Marvin’in nasıl yürüdüğü) bildiğimiz bir şeyle (devenin nasıl yürüdüğü) tanımlanır. Görüntüler tanımlamak ve sınırlandırmak yerine çağrıştırır ve genişletir. Seyirciden seyirciye[değişen] birebir aynı olmayan çağrışımlar yaparak çok özel kişisel bir iletişim sağlar.*

Tema

Diyelim ki cılız ve anlamsızdı konumuz,
Ama rüyada geçmedi mi oyunumuz?

Bir Yaz Gecesi Rüyası 5. perde, 1. sahne, s. 115

Hırs, intikam, aşk, sadakat, aç gözlülük, kıskançlık, ebeveyn/çocuk hukuku, kader ve daha fazlası – bunların hepsi soyut kavramlardır.

Oyunun teması oyunun bir bölümü veya bütünü “hakkında” olan soyut bir kavramdır.

Çoğu yazar *temayı* tartışmakta isteksizdir. Oyun yazarlarına oyunlarının ne “hakkında” olduğunu sorun, size “iki saat otuz dakika uzunluğunda”²¹ şeklinde yanıt vereceklerdir. Tema bir soyutlamadır, ama yazarlar somut olanla ilgilenir. Tema hakkındaki sorulara düşmanca yaklaşabilirler. Sayısız geç okurun şiir ve dram okurken hayatı zehir olmuştur çünkü pedagoglar onlara şiir veya oyun okumanın amacının sanki [bu şiir ya da oyun] çözülmesi gereken bir bulmaca ya da kodmuş gibi, sanki şiirsel ve dramatik ifade aşılması gereken bir iletişim engeliymiş gibi, [bir şiirin ya da oyunun] ne anlama geldiğini bulmak olduğunu öğretmişlerdir. Ama Archibald MacLeish – bilen bir adam olmalı – “Ars Potice”da ifade ettiği gibi:

Bir şiir anlam ifade etmemeli
Ama [anlamın kendisi] olmalıdır.

Bir şiirin veya oyunun temasının incelenmesi oyunun ne anlatmak istediğini keşfetme çabası *değildir*. Oyun bir *anlama gelmez*. O *anlamdır*. Sanatsal ifade başlı başına bir anlamdır. Kendisi dışındaki hiçbir şeyi çevirmez, deşifre etmez, çözmez, hesaba katmaz.

Oyunun bazı öğeleri eylem için önemli veya eylemden kaynaklanan soyut konular olabilir. Hamlet’in temalarında biri intikamdır. Bu oyunun amacının intikamı çalışmak, incelemek veya araştırmak olduğu anlamına gelmez. İntikamın oyunun eylemi tarafında somutlaştırılan soyut bir kavram olduğunu ifade eder.

²¹ “About” kelimesi İngilizce de iki anlama gelir. Hakkında şeklinde veya yaklaşık olarak şeklinde çevirilebilir. Dolayısıyla metnin orijinalinde yer alan “*What is your play about?*”, oyunun ne hakkında veya oyun yaklaşık ne kadar sürüyor anlamlarına gelebilir. Yazar, eğer oyun yazarı böyle bir soruyla karşılaşırsa oyunun konusunu değil, oyunu süresini anlar demek istiyor.

Macbeth hırs üzerine bilimsel bir inceleme değildir. Temalarından biri hırs olan bir oyundur. Bir diğer teması güç, bir başkası da suçluluktur. Fazlası da vardır.

Kral Lear'ın güç, ebeveyn-çocuk ilişkileri, delilik... ve daha fazla, çok daha fazla teması vardır. Shakespeare'in bunlardan biriyle daha fazla ilgilendiğini söylemek diğerlerinin oynama payını zayıflatır.

Bir oyun yazarının geniş bir bakış açısı ve derinliği varsa, oyundaki temalar önem kazanır. Yoksa tema düşüncenin, yansımanın ve duygusal katılımın yemeği olmayacaktır; tema sadece konu olacaktır.

Her durumda, *tema bir oyunun ne anlama geldiği demek olmadığı gibi, oyunun "amacı" temayı ifade etmek değildir.*

Genel ve çok büyük bir hata temayı ilk ve en önce temayı araştırıp oyunun daha büyük ve doğrudan önemli öğelerini göz ardı etmektir. Olay örgüsü netleşmeden önce *Kral Lear*'ın temaları düşünülemez bile. İlk yedi mısradaki serimi incelemesizseniz 1. sahnenin krallığın paylaşımını belirleyen bir yarışma sunduğunu zannedersiniz ve bu hata oyunun tamamının gerçek temalarını maskeleyecektir. (Bkz. 8. alt bölüm)

Tema bir *sonuçtur*. *En sonunda* onu arayın. Önce dikkatlice eylemi, karakterizasyonu, görüntüleri ve diğer öğeleri analiz edin. Bunu yaptığınızda tema neredeyse kendiliğince açıkça görülür olacaktır. 1. perde 5. sahnede Hayalet'in anlatmış olduğu korkunç öykünün Hamlet'i yönlendiren itki olduğunu görürseniz, intikam temasını kaçıramazsınız. Kendiliğinden ortaya çıkar.

Tema önceden yüklenemez. Eğer tiyatrouz, lobi duvarlarında veya programın kapağında temaları açıklamak için zahmet etmek zorundaysa, işleyen bir sahne performansı yaratmayı başaramamışsınızdır. Program kapaklarında *Aşkın Çabası Boşuna* için küçük kalplerin, *Godot'yu Beklerken* için tutacaksız saatlerin, *Kral Oedipus* için beyaz uçlu değneğin bulunmalarının kimseye zararı olmaz, ama eğer bunlara seyircinin oyunun ne hakkında olduğunu anlaması için ihtiyaç duyuyorsanız, eserin öğelerinin olması gereken yer olan sahne üzerinde olmayacağından emin olabilirsiniz.

Analitik okumanızı yaparken temaların küçük bir listesini tutun. Bazı oyunların her biri aynı derecede önemli olmayan çok fazla teması vardır. Bu liste oyunun ele aldığı soyut kavramları konusunda rehberiniz olacaktır – ama bunlara takılıp kalmayın. Temayı bulmak için sanatı eserini göz ardı ederek, eseri deniz kabuğu sanıp parçalayarak, seyirci ve oyun arasındaki aşılması gereken bir engel [gibi görerek] oyuna kısa devre yaptırmayın. Tema teatrallığe rağmen değil onunla aracılığıyla aktarılır.

Ve dramı felsefeye dönüştürmeyin. *Hamlet* ve *Kral Oedipus*'ta orta düzeyde zekâsı olan bir lise öğrencisinin tamamen anlamayacağı hiçbir fikir yoktur. Çok büyük oyunların derin yalınlığının üstüne kendinizin (veya ödünç aldığımız) ayrıntılı fikirlerini yansıtmak sizi eğlendirebilir ama başka pek çok insanı eğlendirmeyecektir.

Eylem veya diđer temel *teatral* öğeler tarafından ifade edilmeyen bir tema “bulursanız”, o tema büyük ihtimalle orada yoktur. Olmamasından gözü korkan bazı insanlar bu temaları prodüksiyonlarında dışa vurmaya çalışır. Dramın temel yapıtaşlarında – yapıtaşları bu kitabın en önemli konusudur – olmayan bir temanın oyunun üstüne yüklenmesiyle oyun çarpıtılır.

Tema sadece oyunun teatral özellikleriyle: eylem, karakter, görüntü vb. – ifade edilir. Saklanmış olan incelikler veya okurun dışarıdan eklemeleri nadiren oyunu engellemeden yeri aydınlatan ışıkları geçebilirler. Bu kolayca elinde en güçsüz ve gizli saklı kanıtlarla “ilginç” temaları oyuna yamama tuzağına düşen genç, hevesli (bazıları o kadar da genç değil) yönetmenler için özellikle zor bir durumdur.

Tema oyundan çıkmalıdır. Ve siz izin verirseniz çıkacaktır. İşler tersinden yürümez.

ODAK: Tema oyunun eylemi tarafından somutlaştırılan soyut bir kavramdır. Tema anlam değildir; oyundaki bir konudur. Tema bir sonuçtur; oyun metninin çalışılmasından çıkar, bu yüzden ancak oyunun temel öğelerine adamakıllı aşına olduktan sonra, oyunu teması için inceleyin.

Üçüncü Bölüm

İşin Sırları

Arka Plan Bilgisi

[Oyun metninde] mevcut olan her tür bilgi faydalıdır: yazar, dönemi, oyun metninin ortaya çıktığı sanatsal çevre ve benzeri arka plan bilgisi. En faydalı bilgi aynı yazarın diğer eserlerinden gelir. Örneğin, *Venedik Taciri*'ni sahneliyorsanız ve Shakespeare'nin diğer oyunlarına aşina değilseniz, Belmont'un Venedik'le ilişkisini kaçırsınız. Ama *Size Nasıl Geliyorsa, Bir Yaz Gecesi Rüyası, Fırtına, Veronali İki Centilmen*'de – Shakespeare'nin kariyerinin tamamına yayılan oyunlar – Venedik'i çeşitli biçimlerde bir kez gördüğünüz zaman bu ilişki tanıdık gelir

John Steinbeck'in *Fareler ve İnsanlar* romanını sahneleyecek olursanız sizi bir tuzak beklemektedir: (işçi kulübelerindeki adamların onu gördüğü gibi) Curly'nin karısını fingirdek bir fahişe yapmak. İşçi kulübelerindeki duyarsız adamlar kadar duyarsız kaç hazırlıksız yönetmen aynı derecede hazırlıksız, yönetmene güvenen ama kendisini rahatsız hisseden oyuncuyu o tuzağın içine itmişlerdir? Birkaç Steinbeck romanı okuyun ve onun algısının insani boyutunu keşfedin çünkü bu eserlerinin tamamı için esas olan şey budur. Curly'nin karısı samanlıkta yuvarlanmaya düşkün, sorun çıkartan bir fahişe değildir. Yalnızdır, tek bildiği yolla arkadaş aramaktadır.

Eğer mükemmeliyeti ve bütünlüğü seven bir sanatçıysanız, yazarın yazmış olduğu her şeyi okuyun. Ekstra yolu kat edin. Her taşın altını kaldırım çünkü o taşın altında hangi anlam hazinesinin yattığını hiçbir zaman bilemezsiniz. Bu çok fazla bir iş ve kimse bunu yapmanız için kafanıza silah dayamıyor. Ama alın terinden tasarruf edip ve “idareli” olup neden kasıtlı olarak vasatlığı hedefleyesiniz?

Oyun Yazarına Güvenmek

Oyun metninin içindekilerin bir amaçla orada olduğunu farz edin. Oyun yazarının ne yaptığını bildiğini kabul edin. Eğer bir oyuna onu sahneye koyacak kadar güveniyorsanız, oyunun yazarına da güvenin. Zorlukla karşılaştığınız her zaman oyunu değiştirir veya keserseniz önemli olan bir şeyi kayırabilirsiniz.

Hamlet'in 2. perde 1. sahnesinin başındaki Polonius-Reynaldo bölümü (s.79-81) sıklıkla kesilir çünkü ilgisiz görünür. Ama [ilgisiz] “gibi görüneni” bilin. Shakespeare'nin ne yapmak istediğini bildiğini kabul edin. Bu sıkça kesilen bölüm Hayalet'in 1. perde 5. sahnede kendi ölüm öyküsünden hemen sonra gelir ve Polonius'un Paris'teki Laertes'i gözetlemek için yola çıkacak olan Reynaldo'ya talimatlarıyla ilgilidir (2. perde, 1. sahne).

Çoğu yönetmen bu bölümün ne demek istediğini ortaya çıkarma çabasından çarçabuk vazgeçer. Belki de, Reynaldo oyunda bir daha görünmediği için, bu yönetmenler Shakespeare'nin bu bölümünü borçlu olduğu işsiz bir arkadaşı için yazdığını farz ediyorlar. Bu sebeple bu bölüm prodüksiyondan çıkartılır. Bu çıkarmanın sonuçları ağırdır.

Bu bölüm olmadan, Polonius sadece titreyerek ve sendeleyerek hareket eden, zararsız yaşlı bir ahmaktır. Reynaldo bölümünün önemini anlamayan – çoğu okur Polonius'un sendeleyeni bir ahmak olduğundan gerçekten de emindir. Ama bu bölüm onun uzman ve merhametsiz bir ajan olduğunu açık eder. Becerikli ve akıllıdır ve zaman zaman ağzında laf gevelese de, farkına varılması ve kullanılması gereken bir güçtür.

Hamlet eninde sonunda Polonius'u öldürür. Zararsız yaşlı bir ahmağımı yoksa hesaplı kitaplı bir istihbarat ajanını mı öldürür? Eğer ahmaksa, seyircinin Hamlet'e olan tepkisi – hele ki Hamlet bundan büyük bir zevk alınca – çığırından çıkacaktır.

Bir oyunu değiştirmek veya kesmek için geçerli sebepler vardır. Ama hatanın sizde olmadığından emin olun. Gelişi güzel kesmenin tehlikesi konusunda kendinizi ikna edin, *ajanlığın Hamlet*'teki işe yararlılığını keşfedin. Her türlü ajanlık anımı bulun. Bunu az sayıda okuyucu fark eder ama ajanlık oyunun en sık rastlanan etkinliğidir. Neredeyse herkes ajanlık yapar – Hayalet bile. Bu yüzden 2. perde 1. sahnesinin başındaki Polonius-Reynaldo bölümünü (s.79-81) kesmeden iki kez düşünün. Büyük olasılıkla bu mısraların oyunla ilgisi sizinkinden daha fazladır.

Aileler

Gelenekler, tarzlar, politika, hukuk, beğeniler ve neredeyse her şey zamandan zamana, dönemden döneme değişir. Ama bizim çok yakından bildiğimiz bir şey çok az değişir: aile fertleri arasındaki ilişkiler. Bir aileyi uzaktan andıran herhangi bir şeyin içinde yetişen herkes sadece normal, tanıdık *aile* güçlerini inceleme zahmetine katlanırsa neredeyse tüm oyunlardaki insan ilişkilerini anlar.

En önemli mertebede, *Hamlet* bir oğul, baba, anne, kız arkadaş ve amca hakkındadır. Kral Lear bir baba ve onun üç kızı ve bir başka baba ve onun iki oğlu hakkındadır. Babalar, oğullar, anneler, kızlar konusunda kendi deneyimlerinize bildiklerinizi oyuna taşıyın, böylelikle oyunun en önemli dinamiklerini kendi evinize taşımaya başarmış olursunuz. *Kral Oedipus* gibi bir oyun için klasik Yunan etiği ve ahlaki konusunda anladıklarımız bir kocanın karısına duyduğu aşk ve bir oğulun anne ve baba sevgisinden anladığımızdan daha faydalı değildir.

Bu seyirci için de geçerlidir. Seyirci aile fertleri arasındaki ilişkileri başka herhangi bir çeşit insan davranışından daha rahat anlayabilir. *Kral Lear* sadece bir kral ve üç prenses hakkında olsaydı, seyircinin bu oyunla duygusal bağı az olur.

Aile ilişkileri neredeyse tüm oyunların merkezinde veya merkezine yakın bir yerdedir. Oyunun anlaşılması ve seyirciyi oyuna yakınlaştıran bu mükemmel aracı yok saymayın.

Genellemeler: Duygu Durumu, Atmosfer

Muhtemelen tasarımcılar duygu durumu yaratmaya yardımcı olmak zorunda oldukları için “atmosfer” için okuma yönünde cesaretlendirilirler. Neredeyse hiçbir şey bundan daha kötü olamaz. Bir oyun, hayat gibi, özel şeylerden oluşur. Atmosfer genellenmiş bir *sonuçtur*, özel parçaların *sonucudur*. Özel parçaları bulun, atmosfer ortaya çıkacaktır. Atmosferle başlarsanız, özel parçalar sonsuza kadar gömülü kalacaktır.

Duygu durumunu geriye doğru kotlayın.

Dört saatlik melankolik bir *Hamlet*, duygu durumu ve atmosfer için okumaktan çıkar. Hiçbir seyirci sanat için bile olsa o kadar sıkılmak istemez.

Eşsiz Etmen

Oyun yazarları nadiren sadece hayatlarında herhangi bir gün geçiren insanlar yaratmak ister. Her zaman değil ama çoğunlukla oyunda erken bir yerde – alışılmadık bir şey tezahür eder ve bu sıradan olayların çark etmesine sebep olur, oyunun geri kalanını takip ettiği bir dönüşür.

Hamlet'te bu eşsiz etmen kolayca görülür: daha önce hiç gelmemiş olan bir hayalet gelir ve daha önce hiç olmamış olan bir dizi eylemi başlatır. *Kral Oedipus*'ta veba ilk kez katlanılmaz hale gelmiştir. Ama *Tartuffe*'un eşsiz etmeni o kadar net değildir çünkü Tartuffe uzun süredir ailenin içindedir. Tartuffe'nin belirli bir zamanda yaptığı belirli bir şey eşsiz etmendir ve siz onun ne olduğunu bulmalısınız. *Godot'yu Beklerken*'de eşsiz etmen incedir ve güç bela görünür – ama oradadır. Onu bulamayan yönetmen 2. perdeyi 1. perdeden farklılaştıramayacaktır.

Bazen eşsiz etmen bazı şeylerin bir bileşkesidir ve bazen bardağı taşıran son damla etkisidir – bir şey uzun bir zamandan beri olagelmektedir ama şu an nihayet uçurumun kenarına gelmiştir.

Eşsiz etmen genellikle sükûneti bozan ihlalle ilişkilidir (4. alt bölüme bakınız). Bazen ikisi (*Hamlet*'te olduğu gibi) aynı şeydir ama her zaman değil. *Kral Lear*'in eşsiz etmeni Lear'in krallığını daha önce hiç bölüşürmemiş olmasıdır – ama ihlal Cordelia'nın “Hiçbir şey, Efendim” den fazlasını söylemeyi reddetmesidir.

Eşsiz etmen oyundaki olayların neden dün veya geçen hafta veya gelecek yıl yerine bugün olduğunu ortaya çıkarır. Oyunun eylemini belirli bir zamana teslim eder.

Gerçek hayatın gerçekmiş gibi görünmesini sağlayan şey her zaman belli bir şimdiki zamanda yaşadığımız farkındalığıdır. Yineleyen etkinliklerin en sıradanıyla meşgulken bile bu anla diğer tüm anlar arasında net bir ayrımı genellikle koruruz. *İnsanoğlu “şimdiye” odaklanır.* Belirli bir şimdinin aynı niteliği oyunda sergilenen hayatında bir parçası olmalıdır yoksa o hayat eksiz, belirsiz, genellenmiş ve gerçekdışı gibi görünecektir. Bir oyunu zamanın içinde belirginleştiren şey ve eylemin neden eşsiz olduğunu bilin.

Değişen Dönemler

Oyun yazarları – en iyileri bile – dönemler için yazmamıştır. Belli bir zamanda belli seyircileri için yazmışlardır. Bazı oyunlar sonraki dönemlerdeki seyircilere teatral gelmeyi başarır, ama içinde yazıldığı dönemki seyirciden başkasında sahnelenen oyunlar da özel sorunlar çıkar.

Örneğin, yirminci yüzyılın Amerikalıları *Hamlet*'i (Elizabeth kostümleri içinde) İngiliz gibi davranan karakterleriyle Elizabeth dönemi İngiltere'si hakkındaki bir oyun olarak okurlar. Ama Shakespeare oyunu 1601'deki Londra seyircisinin Danimarkalılar hakkında özel fikir ve duygularını bilerek Danimarka'da geçirir. Modern Amerikalılar aynı fikir ve duyguları paylaşmazlar; hatta bunların farkında bile değillerdir.

1601'de Shakespeare'nin Londralılarının Danimarka'nın savaşçı, kana susamış vahşilerden oluşan dehşet korkunç bir yer olarak düşünmek için sebepleri vardı. Londralılar Danimarkalıların birkaç yüzyıl önce Thames nehrine kadar geldiklerini ve Londra Köprüsü'nü ateşe verdiklerini ("Londra Köprüsü Yıkılıyor" adlı çocuk tekerlemesi buradan çıkmıştır) biliyorlardı. Ve on altıncı yüzyılda bile Danimarkalılar sıklıkla İngiltere'nin sahillere çıkarak تنها köylere saldırıyor – denize dönmeden öldürüyor, tecavüz ediyor ve yağmalıyorlardı. Elizabeth döneminde yaşayanlar için Danimarka yıkım, ilkel gaddarlık ve terör demektir.

Shakespeare Hamlet'i böyle bir dünyanın içine yerleştirir. Oyundaki temel çatışma berraklaşır: kendi düşünce ve duygularını inceleyen ve düşünen bir *insan* fevri olan ve rastgele zulüm yapan bir *topluma* karşı. Bu çatışma prensi sakatlayan melankoli konusunda modern psikolojik teorilere başvurmadan Hamlet'in eyleme geçmedeki "kifayetsizliğini" kısmen açıklar.

Oyunun ilk temsilinden yüzyıl sonrasına kadar – yaklaşık olarak İngilizlerin Danimarka'nın kanlı ve vahşi olduğu yönündeki algının kaybolmaya başladığı zamandır – kimsenin Hamlet'in eylem yetisi olmayan biri olduğunu düşünmemiş olması bir tesadüf olabilir.

Sizin zamanınız ve mekânınızdan farklı her oyun için, *resmedilen dünya hakkında orijinal seyircilerin ne düşündüğünü ve hissettiğini dikkate alın*. Bazen bu çok araştırmayı gerektirir, ama sonuçlar çabaya degecektir.

Oyundaki dünyayı (örneğin Danimarka'yı) oyunun ilk sahnelendiği dünyayla (1601 Londra'sıyla) karıştırmayın. Bazen ortak çok az şey vardır ve sıklıkla bunlar birbirinin

tersidir. *Kral Oedipus* azametli, medeni, klasik Atina'da geçmez. Oyunun dekoru simetrik ve mimari açıdan kusursuz ve dengeli olmamalıdır, kostümleri M.Ö. beşinci yüzyıl Yunanistan'ının altın dönemini yansıtmamalıdır. *Kral Oedipus* yüksek Attik medeniyetinin içinde geçmez. Sofokles oyunu Tebai'de – beşinci yüzyılın *çok öncesine* yerleştirir. Sofokles'in Atinalı seyircisi erken dönem Tebai'sini belli bir şekilde: çok önceki bir geçmişin ilkel kalıntısı, modern Atina kadar aydınlanmamış olarak değerlendirir. Atina ve erken dönem Tebai arasındaki fark bütün oyunun eylemini aydınlatmaya yardımcı olur.

Sonuç olarak, modern prodüksiyonlar orijinal sahnelemelerin ihtiyaç duymadıkları mesafelere gitmek zorunda kalabilirler. Atinalılar çoktan biliyorlarsa da biz seyircilerimize erken dönem Tebai'sinin neye benzediğini göstermek için yardım etmek zorunda olabiliriz. İşte size iyi bir kostüm ve dekor tasarımının sahici bir prodüksiyonun altyapısını sağlaması için bir alan.

Genellikle seyircilerin oyunun dünyasına olan tepkileri tarih boyunca değişir. Değişimi bulun ve ayarlamalarınızı yapın yoksa oyunu tamamen kaybedebilirsiniz. Bu oyunu Hamlet'i kibar bir İngiliz sarayına tıktırmaktan daha fazla ne kısırlaştırabilir? Shakespeare'nin prodüksiyonu İngiliz olmuş olabilir çünkü onun seyircisi beraberinde Danimarka'nın doğası hakkında canlı bir farkındalık getirmiştir. Ama bizim seyircimiz getirmez.

Doruk Noktası

Oyunun sonlarına doğru bir yerde, çatışmanın büyük güçleri birbirine girer. Bu son çatışma dengenin – ya oyunu başlatan denge ya da yeni bir denge – tekrar sağlanmasıyla son bulur.

Çoğu okur oyunun genel biçimini doruk noktası olan çatışmaya kadar derece derece, adım adım artan ve hemen ardından son sükûnet sırasında keskin biçimde düşen bir yoğunluk olarak görmeyi yararlı bulur.

Başlangıçlar/Sonlar

Her oyunun sonu (doruk noktasından son kez perde inene kadar) yeni bir oyunun başlangıcı olabilir—çünkü bu kısım sükûnettir ve sükûnet bir oyunu başlatır. Aynı şekilde her bir oyunun başı bir başka oyunun sonu olabilir. *Hamlet*'i başlatan sükûnetin bir başka oyunu sonlandırdığını hayal etmek zor değildir. Ve *Kral Oedipus*'un sonu gerçekten de Sofokles'in birkaç yıl sonra yazdığı oyunun başlangıcıdır.

Dikkatli bir okur incelenen oyunun başlangıcında son eren oyunun ne olduğunu düşünecektir. Son sükûnet durumundan sonraki oyun da düşünülmelidir. Bu [çalışma] incelenmekte olan oyunun eylemini sadece bir takım yalıtılmış olaylar dizisi şeklinde değil, oyunun dünyasının geniş kapsamı içinde görmeye yardımcı olur.

Yeniden Okuma

Oyunun ilk okuması yüzeyini çizemez. Oyun metni okumadaki analitik teknikleri artık anladığınıza göre, birkaç kez okumanın başlangıç için gerekli olduğunu kavramışsınızdır. Bir veya iki okumadan sonra ilk provaya veya tasarım görüşmesine gitmeyin. Bu hâlihazırda bir uçuruma doğru kayarken buzda araba kullanmayı öğrenmek gibi olur.

Bir oyun metnindeki sözcükler sesli okunmak için yazılmıştır. İlk provadan veya görüşmeden önce oyunu kendiniz de yüksek sesle okuyun.

Sonra Ne Var?

Analitik okuma teknikleriyle oyun metni hakkında detaylı ve işe yarayan bir farkındalık elde ettiğinizde ne yaparsınız?

Okuyarak keşfettiğinizi alın ve adamakıllı öğrendiğiniz tiyatro zanaat ve sanatlarını kullanarak seyirciye verin. Dikkatli okumayla *Kral Lear*'in ilk sahnesinin bir sınavdan ziyade halka açık bir sergileme olduğunu ortaya koyan bir tasarımcı sergileme mekânının neye benzediğini ve sergileyenlerin ne giyebilecekleri üzerinden düşünmeye hazırdır. *Hamlet*'in 1. perde 5. sahnesinde Hayalet'i canlandıran oyuncu bilir ki bu sahneyi katiyen hafife almamalıdır çünkü hem Hamlet hem de seyirciler onu kadar çok duymak istiyorlardır ki tüm dikkatlerini ona vereceklerdir. Teknik analizle *Kral Oedipus*'un eyleminin bir veba yüzünden başladığı ortaya koyan bir yönetmen, katilin ortaya çıkartıldığı zaman vebanın biteceğini hatırlayacaktır.

Oyun okumanız, oyun yazarı tarafında sağlanan araçları, silahları, yöntemleri, avantajları (ve olasılıkları) ifşa edecek kadar iyiye, o zaman (ve atalarımın hayaletleri üzerine yemin ederim ki, *sadece* o zaman) tiyatro eğitiminizi, tiyatro sanatınızı ve zanaatınızı ve yeteneğinizi uygulamaya hazırsınızdır. Başka hiçbir saldırı noktası sizin en temel dostunuzun: oyununu sahneleyecek kadar hayran olduğunuz oyun yazarının gücünden men edemez.

Oyunu bir araç olarak düşünün. Kullanmak üzere onu yerinden kaldırmadan önce tutacağın ve bıçağın hangileri olduğunu bilin – yoksa boğazınızı kesebilirsiniz.

İyi okuma önce gelir. Geriye doğru okuyun, ileriye doğru okuyun. En son aptal okurlar bitirir.