




Tiyatro Metinlerinde Alımlama ve Metin Stratejileri

Fakiye Özsoysal



altkitap-inceleme

Ö-inceleme

Tiyatro Metinlerinde Alımlama ve Metin Stratejileri

Fakiye Özsoysal

altkitap - inceleme 5

Tiyatro Metinlerinde Alımlama ve Metin Stratejileri

Fakiye Özsoysal

Şubat 2002

Yayına Hazırlayan: Leyla Şimşek

Düzeltili: Leyla Şimşek

Tasarım: Faruk Ulay

Tasarım Uygulama: Yekta Kopan

Kapak Resmi: Masks

© 2002 altkitap ve Fakiye Özsoysal

Yapıtın tüm yayın hakları saklıdır. Tanıtım için yapılacak kısa alıntılar dışında yayıncının izni olmaksızın hiçbir yolla çoğaltılamaz.

www.altkitap.com

editor@altkitap.com

Yazar Hakkında

Fakiye Özsoysal

1967 yılında Ceyhan'da doğdu. Lisans eğitimini Marmara Üniversitesi İngiliz Dili Eğitimi Bölümünde, Yüksek Lisans ve Doktorasını İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümünde tamamladı. 1993 yılından bu yana Cumhuriyet Gazetesi ve Cumhuriyet Kitap Eki'nde, Milliyet Sanat, Tiyatro..Tiyatro ve Mimesis dergilerinde kitap tanıtım, söyleşi, tiyatro kuramı ve tiyatro eleştirisi yazıları, 1997-99 yıllarında da *Hayalet Gemi* dergisinde yazınsal denemeleri yayınlandı. Halen İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümünün eğitim kadrosunda görev yapmakta.

Okuyucunun Başkaldırısı

Tiyatro oyunlarının diđer yazınsal türlerden, sözgelimi, öyküden, romandan ayıran özelliđi okuyucusunu çok katmanlı bir alımlama sürecinin içine çekmesi; oyun metninin alımlanması, sahne yorumunun alımlanması ya da oyun metniyle sahne yorumunun karşılaştırılarak alımlanması vb. Kuşkusuz burada sıradan okuyucudan ya da izleyiciden, dramaturg, yönetmen ya da eleştirmen gibi profesyonel okuyucuya deđin çeşitli alıcı kümelerinden sözedilebilir. Sözgelimi sıradan bir izleyici sahne yorumunu alımlarken, yorumun dayandığı oyunun özellikleri üzerinde pek kafa yormayabilir. Buna karşılık tiyatro eleştirmeni sahne yorumunu çok katmanlı bir alımlama süreci içinde yaşayarak oyun metninin özelliklerini de göz önüne almak, metinle sahne yorumu arasındaki ilişkiyi irdelemek zorundadır. Ya da oyuna yeni bir yorum getirmeyi tasarlayan bir dramaturgun ya da yönetmenin oyun metnini alımlamaları, sıradan bir okuyucununkinden gene çok daha farklı olabilir. Ancak alıcısı kim olursa olsun, alımlamanın kurallarını metnin kendisi oluşturur. Alımlayan, bir yandan oyun metnindeki göstergelerden yola çıkarak metni anlamlandırır, bir yandan da kendi birikimine dayanarak metindeki boş alanları doldurmaya çalışır.

Oyun metni ile alımlayan arasındaki bu iletişimin nasıl gelişeceğini belirleyen yazardır. Ancak okuyucu yazarın çizdiği yolda ilerleyebileceđi, başka bir deyişle yazarın ona verdiği rolü benimseyebileceđi gibi, yazarla metin arasında yepyeni boş alanlar bulgularak, yazarın hiç düşünmediđi yollara da sapabilir. Önemli olan bu tür sapmalarda, metindeki göstergelerin göz ardı edilmemesi, kısaca okuyucu ile metin arasındaki iletişimin kopmamasıdır. Bu iletişimde belirleyici olan yazar deđil metnin kendisidir.

Klasik oyunların çağdaş bir yaklaşımla sahnelenmesinde kimi yönetmenin oyun metninden bütünüyle koparak yepyeni bir yaratım sürecini başlatması, yeni sahne uyarlamalarına yol açıyor. Burada bilinçli olarak sahne yorumu değil, sahne uyarlamasından sözediyorum. Çünkü bu tür sahnelemelerde yeni bir okuma ve yorumlama biçiminden sözedilemez. Burada oyun metninden bütünüyle bağımsız bir yaklaşımdır sözkonusu olan. Oyun metni yönetmenin yaratıcılığını kamçılayan bir dürtü işlevini görmüştür yalnızca. Son yıllarda bu tür örneklere bizde de sıkca raslanmakta.

Ancak dramaturg ya da yönetmen oyun metnini önemsiyorsa, ciddiye alıyorsa, metni anlamlandırmak için gerçekten bir çaba harcıyorsa, metinle yoğun bir iletişim kaçınılmaz olmuştur. Böylesi bir iletişimde yazar-metin-okuyucu ilişkisi nasıl gelişmekte? Yazar okuyucusunu nasıl yönlendirmekte? Bu yönlendirmenin dayandığı Umberto Eco'nun deyişle "örnek okuyucu" nasıl bir okuyucu? Okuyucunun ille yazarın kendisine yakıştırdığı "örnek okuyucu" ya da ideal okuyucu rolünü benimsemesi mi gerekiyor? Ya okuyucu yazarın onu yönlendirmesine izin vermek istemiyorsa? Ya yazara karşı çıkıyorsa, o zaman metine belki de yazarın hiç düşünmediği yepyeni bir yaklaşım getirmesi düşünülemez mi? Bu vb. sorunlar elinizdeki kitabın temelini oluşturuyor. Bertolt Brecht'den Haldun Taner'e, Samuel Beckett'den Melih Cevdet Anday'a değin süregelen bir çizgi içinde seçilen epik ve uyumsuz tiyatro türünde çeşitli oyunlar okuyucunun dramaturgisi doğrultusunda teker teker çözümleniyor, yazarın okuyucu ile ilişkisindeki stratejiler belirlenmeye çalışılıyor. Bu yaklaşım epik ve uyumsuz tiyatro türünde yazılan yerli oyunlara eleştirel bir bakışı da beraberinde getiriyor. Çünkü yerli oyunlarda göze çarpan, yazarların okuyucuyu kendi düşünceleri doğrultusunda belli bir çizgide yönlendirmeye, dahası onu güdülemeye çalışmaları ve ona kendi düşüncelerini oluşturabileceği düşünsel bir özgürlük alanı pek tanımamaları. Başka bir deyişle otoriter bir yapılanma içinde yazarın her şeyi bilen bir öğretmen konumunda olması, okuyucunun da edilgen öğrenci konumuna itilmesi bu oyunların ortak özelliğini oluşturuyor. Burada ilginç olan yazarların sosyal eleştirel bir yaklaşımla baskıcı ve otoriter bir toplum sistemine karşı çıkmaları, ancak bu karşı çıkışta kendilerinin de otoriter eğilimlerden kurtulamamış olmaları, bu açıdan da karşı çıkışlarını inandırıcı bir biçimde dile getirecek bir söylemi bir türlü yeterince geliştirememeleri.

Okuyucunun dramaturgisinden yola ıkarak gndeme gelen bu eleřtirel yaklařım, "rnek okuyucu" rolne bir karřı ıkıřı dile getiriyor. Oyun metinleriyle yapıcı bir hesaplařmanın rn olan bu karřı ıkıřın, okuyucu-metin iliřkisine yeni bir boyut getirdiđini dřnyorum. nk yazınsal bir metni metindeki gstergelerden yola ıkarak yazara, yazarın iletisine ve stratejisine karřı okuma, yaratıcı okumanın temellerini oluřturuyor. Bu aıdan bu kitabın, bařta oyun yazarı, dramaturg, ynetmen, eleřtirmen olmak zere tm profesyonel okuyuculara seslendiđi gibi tiyatroyu seven ve tiyatro zerinde dřnmek isteyen herkese de bir Őeyler syliyebileceđini dřnyorum.

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	1
I. Metin-Okur/İzleyici-Sahne İletişimi	6
I.1. L.Althusser, W.Iser ve U.Eco'nun Okur Merkezli Yaklaşımları	10
II. Bertolt Brecht ve Yeni Okur/İzleyici Yaratma Yolunda Düşünme Eğitimi	26
II.1. Brecht'in Metin Stratejisi ve Sezuan'ın İyi İnsanı	31
II.2. Tiyatromuzda Brecht'in Epik Tiyatro Anlayışından Etkilenen Oyun Yazarlarımız ve Alımlamada Ortaya Çıkan Sorunlar	44
II.2.a. Haldun Taner'in Epik Tiyatro Anlayışının Okur-Metin/İzleyici-Sahne İlişkisine Yansıma Biçimi	46
II.2.b. Vasıf Öngören'in Epik Tiyatro Anlayışının Okur-Metin/İzleyici-Sahne İlişkisine Yansıma Biçimi	64
III. Metin Stratejisi Olarak 'Belirsizlik, Uyumsuzluk ya da Absürd Durum'	76
III.1. Beckett'in Metin Stratejisi ve Godot'yu Beklerken	79
III.2. Tiyatromuzda Uyumsuz Tiyatronun İlk Örnekleri ve Alımlamada Değişen Noktalar	90
III.2.a. Melih Cevdet Anday'ın Uyumsuz Tiyatro Özellikleri Taşıyan Oyunlarında Okur-Metin/İzleyici-Sahne İlişkisi	91
III.2.b. Sabahattin Kudret Aksal -Bay Hiç	108
IV. Tiyatromuzda Epik ve Uyumsuz Tiyatro Oyunlarının İlk Örneklerinde Alımlayana Yönelik Tavrı Üzerine Genel Değerlendirme	115
SON SÖZ	120
SÖYLEŞİ	
KAYNAKÇA	

GİRİŞ

"Tiyatro Metinlerinde Alımlama ve Metin Stratejileri" adlı bu çalışma, aslında çok geniş bir alanı kapsamaktadır, çünkü tiyatro söz konusu olduğunda, alımlamayı etkileyen bileşmelerin çeşitliliği konuyu ister istemez oldukça geniş bir düzleme yaymaktadır (oyun yazarı, yönetmen, oyuncular, dekor, ışık, kostüm, efektler, tiyatro salonu, yazarın metin stratejisi, yönetmenin dramaturjisi, izleyici dramaturjisi, tarihsel koşullar vb. gibi). Bu nedenle bu çalışmanın odak noktasını, oyun yazarının yazma stratejileri ve buna bağlı kurgusunun okuru ya da izleyeni koşullama biçimleri oluşturacaktır.

Oyun metninin okuru koşullama biçimi olarak görebileğimiz metin stratejileri, oyun henüz sahne üzerine gelmeden bir okur olarak yönetmenin alımlamasını nasıl koşullar? Sahneleme öncesinde metnin ilk okuru dramaturg ve yönetmendir. Bu okurların metin alımlaması, sahnelemeyi, sahne göstergelerini ve yorumu etkileyecektir. Çünkü metnin okurla kurmak istediği iletişim biçimi, yani, yazarın biçim-içerik kurgulaması, okurunun alımlama biçimini koşullayacaktır. Metnin kurgulanma yönteminin ve yazarın metin stratejisinin açığa çıkarılması, yönetmenin, metnin okurla kurduğu iletişim biçimini anlamasını, metne bir dış göz olarak bakabilmesini sağlayacaktır. Böylece yönetmen izleyenin alımlamasını ne tür sahne göstergeleriyle etkileyeceğini belirleyecektir. Örneğin, metin-okur ilişkisinde ortaya çıkabilecek sorunları sahne üzerinde giderebilecektir.

Bundan sonraki aşama, sahne göstergelerinin, izleyenin alımlamasını koşullama biçimi ya da izleyiciye bırakılan anlam yaratma alanının -yani boş alanın- izleyici tarafından doldurulması

olacaktır. Buradan hareketle, Akşit Göktürk'ün "Bir bakıma, okurun düşgücü katkısıyla, onun bilincinde bütünlenir iletişim. Bu anlamda etkin okur katkısı, yazınsal iletişimin temelidir"¹ sözlerini izleyici-sahne ilişkisine taşıyarak, etkin izleyici katkısının, izleyici-sahne iletişiminin temeli olduğunu söyleyebiliriz.

Bu çalışmanın temel amacı, her oyunun kendi alımlanmasını koşulladığını, metnin alımlanma biçimini önceden belirlediğini göstermek, oyun metninin bu alımlamayı nasıl koşulladığını ve okurun/izleyicinin anlamın üretilmesinde etkin katkısının nasıl olabileceğini ortaya çıkarmaktır. Bunun için de metnin yapısı, iletisi, kurgusu, kullandığı simgeler ve imgeler yorumbilimsel yaklaşımdan, okur merkezli yaklaşımlardan ve yapı çözümlmelerinden yararlanılarak incelenecektir.

Buradan hareketle, özellikle Türkçede yazılmış tiyatro eserlerinde yazarın, okurlarına ve dolayısıyla izleyicilerine bakışı, onlara metinlerinde verdikleri rolleri nasıl ele aldıkları ortaya konmaya çalışılacaktır. Bu bağlamda çalışmanın kapsamını epik ve absürd özellikler taşıyan oyunlar oluşturacaktır. 1950'lerden itibaren, gerek tiyatro uygulayıcılarımız gerekse oyun yazarlarımız, Bertolt Brecht'in epik tiyatro anlayışından etkilenecek ya doğrudan Brecht'in oyunlarını sahnelemeye ya da onun anlayışından yararlanarak epik oyunlar yazmaya yönelmişlerdir. Bu süreçte, tiyatromuzun yeni bir dil arayışına girmesine, izleyici-sahne ilişkisine önem verilmesine ve yenilikçi yaklaşımlara zemin hazırlamışlardır. Bunun yanısıra, tiyatromuzun, yeni ifade biçimleri keşfetme ve metin-okur/sahne-izleyici ilişkisini farklı boyutlara taşıma açısından Batı Avrupa tiyatrosundaki absürd^{*} akımdan etkilendiği de bir gerçektir. Gerek tiyatroların repertuarlarında bu tür oyunlara sıkça rastlanması, gerekse oyun yazarlarımızın

1. Akşit Göktürk; "Sözün Ötesi", İnkılap Kitabevi, 1989, s. 26

* "Absürd" sözcüğünün Türkçedeki karşılığı olarak "uyumsuz" sözcüğü

kullanılmaktadır. Ne var ki, "uyumsuz" nitelemesi "absürd" sözcüğünün tüm anlam yelpazesini kapsamamaktadır. Bu nedenle, cümlelerin yapı bütünlüğünü korumak amacıyla kimi yerde "absürd" sözcüğü, kimi yerde ise "uyumsuz" sözcüğü kullanılacaktır.

azımsanmayacak sayıda absürd öğeler taşıyan oyunlar yazmış olmaları bu etkilenmenin bir kanıtı sayılabilir. Özellikle Samuel Beckett'in Godot'yu Beklerken adlı oyunu tiyatrolarımızda en çok sahnelenen uyumsuz tiyatro örneği olarak bilinmektedir. Dolayısıyla, çalışmanın uyumsuz tiyatrodaki alımlamayı konu alan bölümünde bu oyun, okura/izleyiciye verdiği rol açısından temel alınacaktır. İnceleme kapsamına alınan Türkçe yazılmış oyunlar, tiyatromuzda türün ilk örnekleri olarak yazılmış ya da sık sahnelenmiş olanlardan seçilmiştir.

Yukarıda genel hatlarıyla değinilen, alımlamaya ve yazı stratejilerine yönelik temel araştırma noktalarını biraz daha açarsak, belki de ilk akla gelen, yazmaktaki amacın ne olduğu sorusudur. Aslında, böyle bir soruya yanıt vermek sanıldığı kadar kolay değildir ve pek çok yanıtın biraraya geldiği geniş bir tartışma alanı açabilir. Ama konumuz dahilinde en genel ve yalın anlamıyla "iletişim kurmak" için yanıtını verirsek, şu önermeyi de doğrulamış oluruz: Yazmak bir iletişim ve eylem biçimidir. Böylece herhangi bir iletişim olgusunun gerçekleşebilmesi için gerekli koşulların hepsi, yazı aracılığıyla kurulmak istenilen iletişim için de geçerlidir. Yani bir "verici ya da gönderici"(yazar), bir "alıcı"(okur) ve iletilecek herhangi bir "bilgi"(yazının içeriği, iletisi), iletişimin tamamlanması için de alıcıdan vericiye iletinin algılandığını gösterir bir "geridönüm" (feed-back) gerekir. Ancak bu genel tanım, yazınsal iletişimde temelde aynı kalmasına karşın, farklı boyutları da içermektedir. Çünkü yazın dünyasında nesnelere birbiriyle ilişkisi, 'gerçek' deneyler dünyasının ya da 'somut gerçekliğin' algılandığı dünyanın nesnelere arasında kurulan ilişkiden farklıdır. Dahası tiyatro metinleri söz konusu olduğunda, sahnelemeyi etkileyen unsurlar, göstergeler ve bunlar aracılığıyla izleyicinin alımlamasıyla doldurulacak 'boş alan' da işin içine girer ve böylece sahneleme aşamasında görsel iletişimin karmaşık yapısı ortaya çıkar. Bu durumda alıcının iletiyi algılaması ve alımlamasını etkileyen çok yönlü ilişkiler ağıyla karşı karşıya kalırız. İşte bu karmaşık ilişkiler ağını çözümlerken tiyatro yazarlarının ve yönetmenlerin ortaya koydukları söylemi nasıl oluşturdukları üzerinde durulacak, izleyicinin alımlamasını koşullayan metin ve sahne stratejileri incelenerek bazı öneriler geliştirilmeye çalışılacaktır.

Yazar, yazmak istediği şeyi kendi söylemine hizmet edecek biçimde seçer, ayıklar, bunları kurmaca düzeyinde yoğurarak, yapıtının kendine özgü dünyasını kurgular. Yazarın, bu dünyanın kurgulanma aşamasında oluşturduğu iskelet, yani eseri biçimlendirme yöntemi, metnin kendi içindeki göstergelerinin birbiriyle olan ilişkisini belirleyen kendine has yasaları ortaya çıkarır. İşte geridönümü (feed-back) etkileyen, yani okurun alımlamasını yönlendiren, okurla iletişimin ana çizgilerini ve okurun metindeki rolünü belirleyen temel nokta, yazarın metin stratejisidir. Bu stratejiyi belirleyen, yazarın kurguladığı yapıyı nasıl biçimlendirdiği, içeriği bu iskelete nasıl ördüğü, hangi göstergeleri kullandığı ve bunlar arasındaki ilişkidir.

Üretici bir işlem (dolayısıyla bir nesne, bir yapıt) tasarladığı anda, sanatçının ayrıca bir tüketim tipini tasarladığı da yine bir gerçektir; çoğun, o, çeşitli tüketim olanakları tasarlar, (...) üretimi yapan sanatçı, nesnesiyle bir bildiri yapılandırdığını bilir: Bir alıcı için çalışmakta olduğunu bilmezlikten gelemez. (..) Bunun sonucu olarak, her poetika, daha baştan, işlemsel bir tasarı olarak, iletişim tasarısını açıkça ortaya koyar; o, bir nesne üzerine ve onun etkileri üzerine bir tasarıdır.²

Bu durumda okurdan beklenen ilk adım metnin iç işleyiş kurallarını, yasalarını bulgulamaya çalışmak oluyor. Metinle işbirliğine hazır bir okur, metin stratejisini çözümlenmeye çalışırken, metnin anlam potansiyelini de kurulu çerçeve içinde farklı boyutlarıyla ortaya çıkaracaktır. Bu, bir anlamda okurun kendi rolünü de bulgulaması ve rolünün bilincine varması demektir. Kimi zaman yazar (Brecht'in epik anlayışında olduğu gibi), okura adım adım düşünme biçimini öğretirken, kimi zaman metni bütünüyle bir boş alan haline getirip (Beckett'in oyunlarında olduğu gibi), okuru metnin yazarı konumuna sokabilir ya da otoriter bir tavır takınarak okuru tümüyle pasif bir role de itebilir. Rolünün farkına varan okur için bir sonraki adım, role de eleştirel yaklaşmak olabilir; ne de olsa iç işleyişin, kurmaca oyunun kuralları görünür olmaya başladı mı, yazarın okuruna tavrı da ortaya çıkacaktır. Gerisi, bir çeşit satranç oyunu gibi, düşünsel düzeyde metinle karşılıklı stratejiler geliştirmeye dönüşecektir.

2. Umberto Eco; "Açık Yapıt", çev. Yakup Şahan, Kabalıcı Yay., Kasım 1992, s. 9

Anlaşılacağı gibi, ilk çağrı yazardan gelmiş olsa da, çağrıya kulak verildiği anda başlayan iletişim süreci, aslında metinle okur arasında gerçekleşir. Dolayısıyla, yazarın kurguladığı iskeletten tamamiyle bağımsız olmasa da, bu çağrı metinle okur arasında karşılıklı değişim sürecinin de başlaması demektir. Ancak, böyle bir oyunda söz konusu olan rakip olmak, kazanmak ya da kaybetmek değil, metin stratejileri, anlam potansiyeli ve okurun rolü üzerine düşündürmektedir.

Çalışmanın kuramsal çerçevesinde okur merkezli yaklaşımlardan yola çıkılarak Louis Althusser, Wolfgang Iser ve Umberto Eco'nun görüşlerine yer verilecektir. Daha sonra Bertolt Brecht'in epik tiyatro anlayışı ve Sezuan'ın İyi İnsanı adlı oyununda, alımlayana yönelik metin stratejisi açıklanacak, bu tiyatro anlayışından etkilenecek eserler vermiş yazarlarımızın oyunları aynı yöntemle incelenecek, sonraki bölümde tiyatromuzda etkisi görülen bir başka akım olan uyumsuz tiyatronun alımlayana yönelik tavrı ele alınacak ve bu tavrın örneklenmesinde Samuel Beckett'in Godot'yu Beklerken adlı oyunundaki metin stratejisi ortaya konacaktır. Ardından uyumsuz tiyatrodan etkilenecek bu türün özelliklerini kullanan yazarlarımızın oyunları alımlayana yönelik stratejileri açısından incelenecek ve son olarak da bütünsel bir bakışla tiyatromuzun epik ve uyumsuz tiyatro örnekleri okur-metin/izleyici-sahne ilişkisi açısından değerlendirilecektir.

I. METİN-OKUR / İZLEYİCİ SAHNE İLETİŞİMİ

"Sanatın işlevi, dünyayı tanımak (bilmek) değil, dünyanın tamamlayıcılarını ortaya koymaktır; o, varolan biçimlere eklenen özerk biçimler yaratır, ama bunların da bir yaşamı ve kendilerine özgü yasaları vardır."

U.Eco-"Açık Yapıt"³

Jorge Luis Borges'in Averroes'un Arayışı adlı öyküsünde Averroes (İbn Rüşd), Aristoteles'in Poetikasını yorumlamaya çalışırken, yapıtta söz edilen "tragedya" ve "komedy" sözcüklerinin anlamını kavrayamaz., çünkü müslüman dünyasının "temsil etme" yasağının bir sonucu olarak, hayatında hiç tiyatro seyretmemiştir. Tiyatronun ne olduğunu bilmeyen İbn Rüşd, bir oyunun ne olduğunu nasıl anlayacaktır? Öykünün ikinci bölümünde, Kuran bilgini Farah'ın evinde, uzak ülkelerden yeni gelmiş olan gezgin Ebülkasım'ın Sin Kalan'da seyrettiği bir gösteriyi anlatmasına tanık oluruz. Gezgin, ahşap kaplamaları boyalı, daha çok da üstüste dizilmiş, sıra sıra bölmelerden, balkonlardan oluşan tek bir odayı andıran bir evden söz eder. Heryer insanlarla doludur ve herkes bir platforma doğru bakıyordur. Platformda Tanrı'ya yakaran, şarkı söyleyen ve konuşan, kızıl maskeler takmış onbeş-yirmi kişinin zindan acısı çektiğini ama kimsenin zindan görmediğini, at sırtında gittiğini ama ortalıkta at falan olmadığını, savaştıklarını ama kılıçlarının kamıştan olduğunu, öldüklerini ama aslında ölü olmadıklarını anlatır. Sözlerine ek olarak da, onların deli olmadıklarını vurgulamak zorunda kalır. Sadece bir

3. Umberto Eco; "Açık Yapıt", çev. Yakup Şahan, Kabalcı Yay., Kasım 1992, s.25

öyküyü canlandırmaktadırlar. Oysa Ebülkasım'ı dinleyenlerin onu anlaması kolay değildir. Hiçbirisi bir öykünün anlatılması için bu kadar çok insana ve konuşmaya gerek olduğunu düşünmez. Öykü karışık bile olsa, bir tek kişi anlatıcı olarak yeterlidir onlar için. Averroes (İbn Rüşd) de bu düşünceye katılır. Evine döndüğünde Poetikanın yorumunu yazmaya devam eden filozof, "tragedya" ve "komedy" sözcüklerinin anlamını, kendi deneyim ve birikiminin sınırları içinde, kasidelere tragedya, taşlamalarla kargışlamalara da komedy adını vererek açıklar.⁴

Borges'in bu öyküsü sonuçta bir kurmacadır ama öyküde Poetikayı okuyan filozofun onu nasıl alımladığını ya da Ebülkasım'ın deneyimini nasıl aktardığını, onu dinleyenlerinse anlatılanları nasıl yorumladığını göstermesi ve alımlamanın boyutlarının alımlayanın beklentisiyle, bilgi ve deneyim birikimiyle olan bağlantısını ortaya koyması açısından konumuzla yakından ilgilidir. Dahası, herşeyden öte, yazılanın okuru, gösterinin seyircisi ve anlatılanın dinleyeni olmadan, alımlamadan söz edilemeyeceği de ortadadır. Yine öyküden yola çıkarak, sözlü ya da yazılı anlatımın sahne gösterisine üstün tutulmasının, kişilerin sahne diline yabancı olmalarından, bu dili kendi yaşam ya da dönemlerinin sanat deneyimleri içinde bir yere oturtamamalarından kaynaklandığını söyleyebiliriz. Bu yüzden kişilerin, sahne gösterisini anlamsız ve işlevsiz bularak dışlamaya yöneldikleri görülüyor. Öyleyse öyküdeki kişilerin alımlamasını etkileyen şey, öncelikle deneyim ve bilgi birikimleriyle, sonra Ebülkasım'ın gördüklerini anlatış biçimiyle, daha sonra da her sanat dalının kendine özel, özerk dili olması ve alımlayanın bu dili bilmesi gerektiğiyle ilgilidir diyebiliriz. Sonuncusunun anlaşılammaması ve dışlanması doğal olarak ilk iki etkenden kaynaklanmaktadır.

Günümüzde, Averroes'in içine düştüğü duruma ya da Ebülkasım'ın tiyatro binasını ve tiyatro oyununu anlatış biçimine belki de tebessümle bakıyoruz, çünkü tiyatro metinlerine ve sahne gösterilerine kimse

4. J.L.Borges'in bu öyküsü, Drama Review/ T 73' de U.Eco'nun "Semiotics of Theatrical Performance" adlı makalesinde de örnek olarak verilmiş ve göstergebilimsel açıdan daha ayrıntılı incelenmiştir.

yabancı değil artık. Kimse sanat dalları arasında kıyaslama yapmakla boşa zaman tüketmiyor. Tiyatronun ya da sahne gösterilerinin herkesin yaşam deneyiminde ya da bilgi birikiminde belli bir yeri var. Bu yüzden, günümüzde "seyirci" mi yoksa "izleyici" mi olduğu belki çok daha önemli bir konu. Yani sahnede olup biteni salt seyreden (seyirci kalan) birisi mi, yoksa oyunu düşünsel düzeyde de baştan sona adım adım izleyen, onun dilini anlamaya çalışan, kendi birikimiyle oyun arasında bağlantı kurup iletiyi değerlendiren, düşünsel müdahalede bulunma cesareti olan, sahneyle iletişime geçen birisi mi -yani "izleyici" mi- olduğu önem kazanmakta. Bu bağlamda, çalışmada "seyirci" yerine "izleyici" sözcüğünün kullanılacağı da belirtilmelidir.

Bu noktada akla gelen bazı sorular olacaktır: Tiyatro izleyicisinin yukarıda söz edilen anlamı kazanması, salt kendi bireysel çabasının sonucu olarak mı gerçekleşir, yoksa bir tiyatro oyunu kendi dilini öğretebilir, böylece kendi izleyicisini de oluşturabilir mi? Bunu başarabilmesi için bir oyunun metin ve sahne stratejileri nasıl biçimlenmeli? Bu anlamda, izleyicinin alımlamasını etkilemeye yönelik bir izleyici dramaturjisinden söz edilebilir mi? Soruların yanıtlarını, ilgili kavramları açıklarken bulmaya çalışacağız.

İlk bakışta, dramaturji ve izleyici sanki birbirlerinden ayrı iki kavram gibi görünebilir. Çünkü genel kanı, dramaturjinin, metinsel çözümleme kuramı ve tekniği, bunların sahne yorumuna aktarımı ve sahne metninin oluşturulma aşamaları olarak girift bir yapı içinde yer aldığı; izleyicininse, bu girift yapının sahne üzerindeki son aşaması olan gösteride devreye giren, hazırlanmış olanın bir hazır-alıcısı konumunda bulunduğu yönündedir. Bu tür bir açıklama kavramsal olarak izleyiciyi pasif bir konumda ele alır. Mekanik ve tamamlanmış bir sahneleme, belirlenmiş bir anlamın izleyen tarafından kabulüne ya da izleyenin ikna edilmesine dayanır. Onu kesin anlamlara, kesin dönüşümlere inandırmaya, belli bir davranış biçiminin doğrudan onaylatılmasına ya da kazandırılmasına yönelir. Yani bir anlamda, izleyici yukarıda sözünü ettiğimiz "seyirci", yani salt seyreden konumunda ele alınıp, yaratıcı düşünceden uzaklaştırılarak, bir

anlamda ideolojik baskı altında bırakılır ve edilgenleştirilir. Oysa, (kavramsal olarak) izleyici aktif konumda, yani merkezde, eserin anlam potansiyelini tamamlayıcı öge rolü aldığı anda durum değişir ve bu tür bir yaklaşım, yanısıra alımlama, yorumlama, düşünsel tepki, estetik onaylama benzeri bir çok noktayı beraberinde taşır. İşte izleyicinin aktif kılınmasına yönelik çalışmaları izleyici dramaturjisi olarak düşünebiliriz. Bu düşünce, oyunun tamamlanmamış, açık uçlu, çokanlamlı bir yapısı olması gerektiği ve ancak izleyicisiyle birlikte anlam potansiyelini çoğaltıp, iletişimsel sürecini tamamlayabileceği görüşünün bir sonucu olarak karşımıza çıkıyor.⁵

Böylece, bir izleyici dramaturjisinden söz edilirken, aslında sahnede olanı salt mekanik ve tamamlanmış bir sergileme olarak görmeyen, sahnelemeyi izleyicinin devam ettirdiği değişken bir süreç olarak gören bir anlayıştan söz edilmekte. Dolayısıyla bu görüşün çerçevesinde izleyici sahne ilişkisinde sınırların kesinleşmediği, iletişimsel, yaratıcı ve özgür bir alan oluşurken, izleyicinin de etkin bir rolü oluyor. Belki de tiyatrodaki estetik deneyim esasına dayanan canlılığın kaynak noktası da budur. Yani, tamamlanmamış bir süreç olması. Tamamlanmamış bir süreçten söz ettiğimizde izleyicinin oyunu tamamlayabilmesi için sahnelemenin bileşkelerinin de izleyiciyi bu açıdan sürece katması gerekir. Bu noktada sahnelemenin alımlamayı etkileme, yönlendirme biçimleri, boş alan bırakması, sahne üzeri göstergeleri gibi etkenler işin içine girmektedir. Konu, tiyatro göstergebiliminden çok, tiyatro metinlerinin göstergeleri oluşturma biçimleri, okur-metin diyalogundan ve yazarların kendi söylemlerini oluşturma biçimlerinden izleyici-sahne diyaloguna doğru uzanmayı hedeflediği için, öncelikle alımlama ve metin ilişkisi üzerinde durmak, daha doğrusu alımlamanın okur/izleyicinin üretimiyle ilişkisini, metnin alımlamayı, dolayısıyla okur/izleyici üretimini koşullama biçimlerini ortaya çıkarmamız gerekiyor. Okur merkezli yaklaşımlardan yola çıkarak, kuramsal çerçeveyi oyun yazarları ve tiyatro metinleriyle ilişkili olarak çizmeye çalışalım.

5. Marco De Marinis; "Dramaturgy of the Spectator", çev. Paul Dwyer, The Drama Review, T114, Volume 31, no:2, June, s.100-101-102

I.1. L.Althusser, W.Iser ve U.Eco'nun Okur Merkezli Yaklaşımları

Sanatın bir 'yansıma' değil de bir 'üretim' olarak açıklanmaya başlamasıyla beraber, yazın yapıtı da tamamlanmamış bir anlam alanı olarak ele alınmaya ve yorumlanmaya başlar. Bu görüşün savunucularından olan Louis Althusser, sanatı, ideolojinin aynası ya da ideolojinin bilgisini pekiştirme ve yansıtma aracı olmaktan bağımsız bir üretim tarzı içinde varlık gösteren yeni bir tür bilgi alanı olarak ele alır ve yeni bir sanat görüşü ortaya koyar.⁶

Althusser yepyeni bir sanat epistemolojisi üretir. (...) (Althusser'in kuramına göre) aile, okul, kilise, devlet, siyasi parti gibi kurumların maddi pratiğinde üretilen ve gerçekliği bulandıran bir güçtür ideoloji. İnsan, ideolojinin pratiği içinde, gerçekliği çarpıtılmış hayali ilişkiler içinde görür ve ister istemez gerçekliğin başka türlü görülemeyeceği yanılığısına düşer. İşte sanatın amacı da ideolojinin "görünmez kıldığını" aydınlatmak, göstermektir. Sanat, bu bağlamda artık toplumu yansıtan bir ayna değil, ideolojiyi temizleyen yeni bir tür bilgi üretimidir.⁷

Yukarıdaki alıntının da işaret ettiği gibi Althusser, yazınsal metnin, ideolojinin bir yansıması ya da bir aracı olarak değil, metnin kendi iç işleyişinde, ideolojinin görünmez yaptıklarını görünür hale getirmesi, algılatması, hissettirmesi anlamında önem kazanmakta olduğunu vurgular. Sanatı, ideolojinin bireylere verdiği değerlerin, normların dönüştürülmesinde etkin görür ve yazın yapıtının anlam potansiyelinin ortaya çıkmasında, anlam boşluklarının doldurulmasında 'okuru', etkin ve üretken bir konuma yerleştirir.

'Sanat Üzerine Bir Mektup' adlı makalesinde Althusser, sanat ile ideoloji ilişkisinin karmaşıklığından söz ederken, aynı zamanda açık ve net bir biçimde gerçek sanatı ideolojilerin arasında saymadığını söyler.

6. Nazan Aksoy; "Batı ve Başkaları", Düzlem Yay., 1996, s.67-70

7. a.g.e. s.68

Gerçek sanatın okura kesin anlamda bir (bilimsel) bilgi vermediğini, bilginin yerini almamasına rağmen, bilgiyle belli bir özgül ilişkiyi koruduğunu, ama bunun bir özdeşlik değil farklılık ilişkisi olduğunu vurgular.⁸

Sanatın özgünlüğünün, gerçekliği anıştıran bir şeyi 'görmemizi', 'algılamamızı', 'hissetmemizi' sağlamak olduğuna inanıyorum. (...) Sanatın bizim görmemizi sağladığı ve dolayısıyla 'görme', 'algılama', 'hissetme' biçiminde (bilme biçiminde değil) bize verdiği şey, içinden doğduğu, içinde yıkandığı, sanat olarak kendisini ondan ayırdığı ve anıştırdığı ideolojidir.⁹

Bu görüşlerini, 'Materyalist Bir Tiyatro Üzerine Notlar' adlı makalesinde, tiyatro metni ve sahnelenmesi, metin-okur/izleyici-sahne ilişkisi içinde ele alarak metin ve sahneleme göstergeleri olarak 'iki zamanlılık' ve 'merkezsiz yapı' kavramları üzerinde durur. Bu kavramları Bertolazzi'nin El Nost Milan oyunundan ve Brecht'in oyunlarından örneklerle somutlaştırır:

Bertolazzi'nin (metni yazarkenki) görünür niyetleri çok önemli değildir: mühim olan, oyunun aksiyonunun karakterlerinin ve sözlerinin ötesinde, oyun yapısının temel öğeleri arasındaki içsel ilişkidir.¹⁰

Althusser'in sözünü ettiği bu oyun yapısı ve iki zamanlılık, El Nost Milan'da, halkın zamanı ve çatışmanın zamanı ikiliğinde, gerçek zamanın durağanlığının yanısıra çatışmanın zamanının şimşek hızında parlayıp sönmesi ikiliğinde, dramın odaklandığı üç kişinin içselleştirmiş oldukları, kanıksadıkları, ama aslında kendileri dışında üretilmiş bir kurmacanın parçası halinde yaşadıkları burjuva değer yargılarının, sefalet içindeki insanların gerçek halleriyle tezat oluşturan ikilikte kendiliğinden ortaya çıkmaktadır. Yani oyunun iç işleyişinin sağlam kurgusu bütün bunları doğrudan, parmak sallayarak değil,

8. Louis Althusser; "Sanat Üzerine Bir Mektup", çev: Bora Tanyel, Mimesis Tiyatro/Çeviri- Araştırma Dergisi, Sayı: 6, Boğaziçi Üniversitesi Yay., s.265

9. a.g.e. s.264

10. Louis Althusser; "Piccolo Tiyatro Bertolazzi ve Brecht Materyalist Bir Tiyatro Üzerine Notlar", çev: Çiğdem Genç, Mutlu Öztürk, Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi, sayı: 7, Boğaziçi Üniv.Yay., s.140

örtük bir biçimde, kendiliğinden görünür kılmaktadır. Dolayısıyla metin ve sahneleme stratejisi, örtük biçimle, alımlamayı açık bırakmakta ve böylece yaratılan boş alan okur/izleyici tarafından doldurulabilmekte, anlam okurun/izleyicinin alımlamasıyla tamamlanmaktadır.

Bu yapı oyun içinde hiçbir yerde (doğrudan) gözönüne serilmez, hiçbir yerde bir tirada ya da diyaloga konu olmaz. Oyunun hiçbir yerinde aksiyon akışının ya da ortalıktaki şu veya bu karakterin algılanabileceği gibi doğrudan algılanamaz. Ama o orada; halkın zamanıyla dramın zamanı arasındaki örtük ilişkide, bu iki zamanın karşılıklı dengesizliğinde, birbirlerine oyun boyunca yapıp durdukları "göndermelerde" ve nihayet o hakiki ve aldatici eleştirilerindedir. (...) seyircinin (...) doğrudan aydınlık bir bilinçliliğin terimlerine tercüme edemese de- algılaması sağlanan şey, işte bu yürek parçalayıcı gizli ilişki, bu önemsiz görünen ama aslında belirleyici gerilimdir.¹¹

Aynı tür bir ikililik ve durumun doğrudan değil, oyunun yapısı aracılığıyla seyirciye iletilmesi, algılatılması Brecht'in oyunlarında da geçerlidir. Örneğin, Cesaret Ana'da Ana, bir yanda oğullarını savaşta yitirirken, öte yanda sefalet içindeki durumundan kurtulma çabasıyla silah satar. Althusser aynı makalede bu yapıyı; "gizli asimetrik-eleştirel" yapı olarak, "birbiriyle bütünleşmeyi başaramayan, birbirleriyle ilişkisi olmadan bir arada varolan, birbiriyle kesişen ama neredeyse karşılaşmayan zamansallık biçimleri" olarak adlandırıyor. Yani onun deyişiyle, "bir yanda Cesaret Ana'nın körlüğünden doğan kişisel trajedileri ve açgözlülüğünün uyduruk aciliyeti, bir yanda savaş" ikili zamansallığı, "Galileo'daysa, hakikat için sabırsızlanan bilinçlilik ve ondan daha yavaş ilerleyen tarih." Eleştiriye oluşturan nokta, dünyanın kendi itkisiyle hareket ettiğini sanan, kişisel trajedisini bu noktada diyalektikmiş gibi yaşayan ama aslında diyalektik olmayan bir gerçeklikte varolan yaşantıların örtük yüzleşmesinde görülür. Yanılsamanın içkin eleştirisi mümkün kılınır.

11. Louis Althusser; "Piccolo Tiyatro Bertolazzi ve Brecht Materyalist Bir Tiyatro Üzerine Notlar", çev: Çiğdem Genç, Mutlu Öztürk, Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi, sayı: 7, Boğaziçi Üniv.Yay., s.141

Oyunların yapısında asıl eleştiriyi yönelten, sözlerden çok yapıyı oluşturan öğelerin güçleri arasındaki denge ya da dengesizliklerdir. Çünkü hakiki eleştiri ancak içkinse ve bilinçli olmadan önce zaten gerçek ve maddiyse doğrudur. (..) kendi çelişkilerinden yola çıkarak kendi başına gerçekliğe ulaşabilecek bir bilinçlilik diyalektiği yoktur; (..) çünkü, bilinçlilik gerçeğe kendi içsel gelişimi yoluyla değil, kendisinden başka olanın radikal keşfiyle varır.¹²

Althusser, insanların içinde yaşadıkları "kendiliğinden ideolojinin" bir eleştirisini yapmanın, bu kendiliğinden ideolojinin görünür kılınmasının Brecht'in oyunlarında amaçladığı şey olduğunu vurgular. Shakespeare ve Molière'i sözlerinin dışında tutarak, klasik tiyatrunun ele aldığı konuyu okura/izleyiciye tamamiyle merkezi bir karakter aracılığıyla, bu karakterin kurmaca bilinçliliğinde yansıtılan koşullarla kendi ideolojisinin diyalektiğini verdiğini ve klasik tiyatrunun temalarında yansıyan ideolojinin, bu ideolojinin doğasının sorgulanması gerektiğini söyler. Brecht'in ustalığı bütün bunları salt sözlere ya da temaya değil, oyunun yapısına işlemiş olmasındadır.

Kahramanlar, Brecht onları oyunlarından kovdu diye değil; tüm kahramanlıklarına rağmen ve oyunun kendi içinde, oyun tarafından olanaksız hale getirildikleri, oyun onları da, bilinçliliklerini de, bilinçliliklerinin uyduruk diyalektiğini de bütünüyle hiç ettiği için yokoldular. (...) (Bu söylenenler) ayrıntılarda ya da akış düzeyinde değil oyunun yapısal dinamiğinin daha derin bir düzeyinde üretilmiştir.¹³

Brecht'in oyunları bu açıdan okura/izleyiciye alternatif sunacak niteliktedir. Yabancılaştırma etkisiyle, okur/izleyici oyunla özdeşleşmeden kurtarılmakta ama tamamiyle dışarıda da bırakılmamaktadır. Yani Brecht, izleyiciyi bir "yargılayıcı" ya da "yüce

12. Louis Althusser; "Piccolo Tiyatro Bertolazzi ve Brecht Materyalist Bir Tiyatro Üzerine Notlar", çev: Çiğdem Genç, Mutlu Öztürk, Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi, sayı: 7, Boğaziçi Ün.v.Yay., s.142

13. a.g.e. s.146

yargıç" konumundan da uzaklaştırmaktadır. İzleyici ile oyun arasına konulan mesafe oyunun kendi iç mekanizmasında, kendi yapısında üretilen bir şey olarak izleyiciyi de oyunun içine alır, düşünsel bir etkinliği vareder. Brecht, herşeyden öte tamamlanmamış oyunu gündelik yaşamı içinde tamamlayacak oyuncu-izleyiciler üretmek istemiştir. Okurun/izleyicinin etkin konuma getirilmesi bu açıdan oyun aracılığıyla yanılısamaların eleştirisine yönelik bir yöntemin gösterilmesi yoluyla olur ki bu da oyunun, yöntemi somutlayan, iç işleyişi içinde kendiliğinden algılanmasını sağlayan yapısında gizlidir. İzleyicinin bilinçliliği oyunun kendisidir.

Brecht haklıydı; eğer tiyatronun tek amacı bu ebedi kendini tanıma tanımama üzerine bir yorum olursa, bu seyircinin zaten bildiği bir ezginin tekrarlanması olacaktır; bu onun kendi ezgisidir. Ama bunun aksine, eğer tiyatronun amacı bu dokunulmaz imgeyi yok etmek, mitik dünyanın yanılısamalı bilinçliliğinin o ebedi küresini harekete geçirmekse, o zaman gerçekten de oyun seyircide yeni bir bilinçliliğin üretimi, oluşması demek olacaktır - bütün bilinçlilikler gibi tamamlanmamış olan ama tam da bu tamamlanmamışlık, fethedilmiş bu uzaklık, aksiyon içindeki eleştirinin bu devasa eseri tarafından harekete geçirilmiş bir bilinçlilik: Oyun gerçekten de yeni bir seyircinin, oyunun bittiği yerde işe koyulan ve sadece onu tamamlamak, ama yaşam içinde tamamlamak için işe koyulan bir oyuncunun üretilmesidir.¹⁴

Şimdi söylediklerimizi kısaca toparlayacak olursak Althusser'in kuramı, ideolojinin maddiliğinden yola çıkarak insanların 'toplumsal formasyon' içinde kendilerini önceden belirlenmiş ilişkiler ve roller içinde buldukları temeline dayanıyor.

Bireyler toplumsal ilişkilere belirleyici özneler olarak değil, ilişkiler içinde kendileri belirlenen bireyler olarak girerler. Ancak toplumsal yapılanmanın işleyişi içinde, ilişkilerin bütününe göremedikleri için

14. Louis Althusser; "Piccolo Tiyatro Bertolazzi ve Brecht Materyalist Bir Tiyatro Üzerine Notlar", çev: Çiğdem Genç, Mutlu Öztürk, Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi, sayı: 7, Boğaziçi Üniv.Yay., s.149

kendilerini özneler olarak görmektedirler.¹⁵ (..) gerçeklikle ideoloji arasındaki ilişki bir yansıtma ilişkisi değildir. İdeoloji yoluyla kendilerini özne olarak gören insanlar, aslında gerçeklikle kendi aralarındaki ilişkiyi ideoloji içinde tasarlamaktadırlar.(...) somut etkiler yaratan, somut sonuçlar veren bir pratiktir ideoloji. İdeolojinin pratiği içinde insan gerçekliğin başka türlü de görülebileceğini bilemez, ya da başka türlü olamayacağı yanılısaması içinde yaşar.¹⁶

Konuyu Althusser'in bakışından sanat eserine doğru yönlendirdiğimizde sanata ve yazın yapıtına bir amaç yüklediğini görüyoruz. Bu amaç da, okurun/izleyicinin etkin hale gelmesi, düşünsel hareketlilik içinde eleştirel olabilmesidir. Bu, ideolojinin 'görünmez kıldığını', metin stratejilerinde kendiliğinden görünür hale getirmek anlamındadır. Çünkü Althusser'e göre, sanat ve edebiyat da kendine özgü bir gerçeklikle uğraşmaktan çok, ideoloji ve gerçeklik arasında kendiliğinden yaşanan ilişkiyi işleyip, dönüştürür.¹⁷ Böyle bir üretim için de doğal olarak okur, sanat eseri karşısında edilgen bir alıcı değil, eserin anlamlandırılmasında merkez durumuna gelmiş, okurun etkin bir rol içinde olması önem kazanmıştır. Tamamlanmamış anlam okurla beraber kendini varedecektir. Ancak Althusser'in kuramı ışığından Brecht'in yöntemine baktığımızda, okurdan yine de belli bir bakış tarzı beklendiğini, ya da söz konusu bakış tarzına doğru yönlendirildiğini söyleyebiliriz.

Umberto Eco, Açık Yapıt adlı kitabında, yapıtın anlam potansiyelini ortaya çıkaracak çeşitli "açık"lık örnekleri verirken, Brecht'in oyunlarında sonların belirsiz bırakılmasının, okurun/izleyicinin yapıtı anlamlandırması açısından nasıl bir "açıklık" olduğunu anlatır. Oyunlarda ortaya konulan sorunlara, okurun/izleyicinin kendi bilinçlenmesiyle bulacağı çözümler geliştirmeye yönlendirilmesini de yapıtın "açık"lığı olarak görür. Çünkü ne yazar ne de dramaturg doğrudan bir çözüm önermemektedir.

15. Murat Belge; Önsözden (s.10)- Louis Althusser, "İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları", çev. Yusuf Alp, Mahmut Özışık, İletişim Yay.,1994.

16. a.g.e. s.12

17. Nazan Aksoy; "Batı ve Başkaları", 'Yirminci Yüzyılda Edebiyat Eleştirisine Kısa Bir Bakış', Düzlem yay., 1996, s.68-69

Brecht'in oyun-poetikasını incelediğimizde (...) dramatik eylem, kimi gerilimli durumların sorunlu bir sergilenmesi olarak düşünülür; ama dramaturg bunlara bir çözüm önermez -gözlenecek olguları, bir yana çekilerek, adeta dışarıdan seyirciye sunmakla yetinen "epik" oyun tekniğini izler. Gördüklerinden eleştirel sonuçlar çıkarmak, seyircinin üstüne düşen bir görevdir. Brecht'in dramaları ikirciklik içinde son bulur.Yalnız burada sözkonusu olan artık o bungunluk içinde yaşanan bir gizin ya da sezinlenen bir sonsuzluğun marazlı ikircikliği değildir; bir çözüm bulunması gereken sorunlarla karşılaşma şeklindeki toplumsal bir varoluşun çok somut ikircikliğidir. Dolayısıyla yapıt bir tartışma anlamında "açık"tır: Bir çözüm istenir, beklenir, ama bu, seyircinin bilinçlenmesinden doğmalıdır. Böylece "açılış", devrimci bir eğitim aracına dönüşür.¹⁸

Okur/izleyici çözümü bulmak için kendi kendiyile bırakılmasına karşın, Brecht'in metin stratejisinde ve Althusser'in kuramında, metin karşısında okur yaşantısını Marksist bakış açısından yorumladığını ve okurdan da (ya da sahne gösteriminde izleyiciden de) benzer bir tavrı beklediğini görüyoruz. Böylece yapıtın da toplumsal dönüşüme işaret eden bir işlevi yerine getirmesi bekleniyor.

Wolfgang Iser ise daha farklı bir görüş sunar ve metnin kendine özgü bir gerçekliği olduğundan söz ederek, okurdan "önyargısız, liberal, estetik bir tavır"¹⁹ bekler. Althusser ve Iser'in yaklaşımlarında ortak olan noktalar, okuru merkeze almaları ve metin stratejilerine önem vermeleridir. Okur, yazın yapıtının koşullamasını hissedecektir. Bu nedenle yazarların söylemlerini nasıl oluşturdukları, metin-okur diyalogu ve okurun metnin anlam potansiyelini üretmesi her iki görüş açısından da önemlidir. Ama Althusser, yazın yapıtına yerleşik toplumsal dizgeyi dönüştürücü bir amaç, belli bir işlev yükler ve sanatın kendi gerçekliği gibi bir sorunsalla uğraşmazken, Iser, kurmaca metnin iç yaşantısını, bu yaşantı içinde kurgulanan dünyanın, okurun katılımıyla nasıl varedildiğini inceler. Metnin anlam

18. Umberto Eco; "Açık Yapıt", Kabalcı Yay., Kasım 1992, s.21

19. Nazan Aksoy; "Batı ve Başkaları", 'Yirminci Yüzyılda Edebiyat Eleştirisine Kısa Bir Bakış', s.68-69, Düzlem yay., 1996

potansiyelinin ortaya çıkmasında okurun rolünü ve okuma sürecinin kendisini tartışır. Bu bağlamda Iser'in alımlamaya ve yazın yapıtı karşısındaki okur yaşantılarına dair görüşlerine bakalım.

'Metinlerin Çağrısıl Yapısı' adlı makalesinde Wolfgang Iser, yazınsal metnin kendine özgü niteliğini, gerçek nesnelere dünyasıyla okurun deneyim dünyası arasında gidip gelen bir sarkaca benzetir. Metin ne tam anlamıyla gerçek nesnelere dünyasına ne de okurun deneyimine kök salar ama sürekli bir salınım içerisindedir.²⁰ Metne canlılığını kazandıran, okuma sürecinin kendisidir.

Okuma sürecini bir yandan bileşimsel niteliği olan metnin biçimi oluşturmakta, diğer yandan ise aynı metin ancak okurda yarattığı tepkiyle etkinlik kazanabilmekte. (...) yazınsal metinlerin anlamları ancak okuma sırasında, 'okuma' dediğimiz süreç içinde üretilir. Anlam, sadece yorumcuya kapılarını açan ve metnin içinde gizli bir boyut değil, metin-okuyucu iletişiminin bir ürünüdür.²¹

Iser'in okuma süreci ve metin-okur iletişimi dediği noktada, metnin belirlenmiş ya da belirlenmemiş olma özelliğinin, yapısının, yazılma biçiminin, kısacası metnin okurla nasıl bir iletişime girdiğinin önemi ortaya çıkıyor. Iser, belirlenmiş metinler olarak, konu edindiği nesneyi açıklayan metinleri gösteriyor ve bunları yazınsal metinden ayırıyor, çünkü bu tür metinlerin, metnin dışında da aynı belirlenmişlikle varlığını sürdüren bir nesneden söz ettiğine işaret ediyor. Oysa belirlenmemiş metinlerin, konu edindiği nesneyi kendisi oluşturan metinler olduğunu, bu metinlerin betimledikleri nesneyi yaşam dünyamızda verilmiş öğelerden hareket ederek kendilerinin oluşturduklarını ve bunların kurmaca özelliğinin olduğunu vurguluyor.²² Yani Iser'in "yazınsal metin" tanımında, kendi dilini oluşturan ve bu dilin kuralları içinde anlam potansiyeli olan, bu kurallar içinde kendi gerçeğini vareden metinler söz konusu edilmektedir. Iser bunu şöyle ayrıntılandırıyor:

20. Wolfgang Iser; "Metinlerin Çağrısıl Yapısı", çev.Şara Sayın, Bağlam, İ.Ü.Yb.Diller Yüksek Okulu,Almanca Bölümü Dergisi , İstanbul 1979, s. 145

21. a.g.e. s. 140

22. a.g.e. s. 145

Yazınsal metin eğer karşısındaki nesneye karşı bir tepki içeriyorsa, o zaman oluşturduğu evrenin karşısına çeşitli tutumlar koyar. Yazınsal metnin gerçekliği, kendinden önce var olan bir gerçekliği yansıttığı gerekçesinden değil, bu gerçeği görme olasılıkları hazırlamasından doğar. (..) ancak metnin kendisinin oluşturduğu bir gerçeklikten söz edilebilir. Bu ise ancak kendinden önce var olan gerçekliğe bir tepki olarak ortaya çıkar. (..) hiç bir yazınsal metin, eş değerli olduğu ya da özdeşleşebileceği bir yaşam gerçeğine indirgenemez. (..) Onun için de gerçeklikleri içinde yaşadığımız dünyada değil, okuma sürecinde aranmalıdır.²³

Kendi dilini ve gerçeğini oluşturan kurmaca metinlerin, okurla iletişim sürecinde, belirlenmemişlikleri okur-metin ilişkisini doğru orantılı olarak etkiler. Yani metnin, okura bıraktığı boş alan -ya da belirlenmemişliği- arttığı oranda, okurun metinde amaçlanan şeyin oluşumuna katkısı artar. Böylece metin, bu doğru orantı doğrultusunda okurlar tarafından sürekli yeniden üretilebilir. Peki metnin anlamını üreten okur olduğuna göre, acaba okur metindeki boş alanları bireysel bir biçimde, istediği gibi, rastgele doldurmakta serbest bırakılır mı? Boş alan yaratırken metnin stratejisi nasıl oluşturulur? Okur-metin diyalogu yazardan ya da metnin kurgu biçiminden ne derecede bağımsız olabilir? Metin okuru üretken kılarken, kendi dilini de öğretebilir mi?

Bir metin kendi alıcısını zorunlu bir koşul olarak ister; sadece kendisi için, somut iletişimsel edimi için değil aynı zamanda anlam potansiyeli açısından da buna gereksinimi vardır. Bir metin kendi işleyiş mekanizması içinde, bu mekanizmaya ait bir üretilir.²⁴

Metin, okuyucusuz varolamaz. Ancak metnin iç işleyiş mekanizması da okuru tamamiyle serbest bırakmaz. Okur, metnin

23. Wolfgang Iser; "Metinlerin Çağrısız Yapısı", çev.Şara Sayın, Bağlam,

İ.Ü.Yb.Diller Yüksek Okulu,Almanca Bölümü Dergisi , İstanbul 1979, s. 144

24. Marco De Marinis; "Dramaturgy of the Spectator", Drama Review, çev. Paul Dwyer, 1986 (Marinis bu paragrafı U.Eco'nın Drama Review 1979 s.452-54'den alıntılanmıştır.)

kendini koşullaması yönünde, "klavuzlu bir yaratış"²⁵ içinde metnin belirlenmemiş alanlarını bulgulayarak anlam üretecektir. Akşit Göktürk, 'Roman Ingarden'e Göre Okuma Edimi' adlı makalesinin bir bölümünde aynı konuya şöyle işaret eder.

Boş anlam alanlarını doldurma etkinliğinde okur, yardımsız ya da gelişigüzel bir davranış içinde değildir. Sözünü ettiğimiz iskeletin işlevi, ilk düzeylerde beliren anlamlar ışığında okurun bu etkinliğini yönlendirmektedir. Bu iskelet, yapının alımlanışının değişik süreçleri boyunca, gitgide değişmez bir yapı niteliği kazanacaktır. Okurun görevi, yapının değişik düzeylerinden kaynaklanan sezdirimlere, birbirine örülü görüşlerin yönlendirmesine uyarak, yapıta dile getirilen olaylarla durumların, kişilerin belirlenmemiş kesimlerini kendi düşüncüyle, bütüne uyacak bir biçimde doldurmaktır.²⁶

Bu durum kesinlikle okurun özgürlüğünün kısıtlanması anlamında düşünülmemelidir. Metne özgü kurgu ve yapı özellikleri alımlamayı etkileyen bir ögedir. Böylece diyebiliriz ki yukarıdaki soruların yanıtı metinde okurdaki tepkilere yön veren teknik koşulların dile getirilmesine, bunun için de kurmaca metnin nasıl oluşturulduğunun çözümlenmesine ve metnin çağrısız yapısı açısından, ne biçimde, hangi teknikle oluşturulduğunun bilinmesine bağlıdır.²⁷

Okunma sırasında oluşan anlam metin tarafından koşullanmıştır, ama bu koşullanma biçimi yine de anlamın okur tarafından oluşturulmasını sağlar. (..) Yazar okura bazı roller, görevler yüklemişse, bu, yazarın istediğini dile getirme yeteneğinden yoksun oluşundan değildir. Metnin birlikte oluşturulmasında katkısının artması, okurun kendini ortaya koymasını zorlar.²⁸

25. Jean Paul Sartre; "Edebiyat Nedir", çev.Bertan Onaran, İstanbul 1967, s. 44, alıntılan Akşit Göktürk, "Sözün Ötesi", İnkılap Kitabevi, 1989 s. 21,

26. Akşit Göktürk; "Sözün Ötesi", İnkılap Kitabevi, 1989, s.32

27. Wolfgang Iser; "Metinlerin Çağrısız Yapısı", çev. Şara Sayın, "Bağlam", İ.Ü.Yab.Diller Yük.Ok.Almanca Bl. Dergisi, İst.1979, s.153

28. Wolfgang Iser; "Metinlerin Çağrısız Yapısı", çev. Şara Sayın, "Bağlam", İ.Ü.Yab.Diller Yük.Ok.Almanca Bl. Dergisi, İst.1979 s.161 ve 157

Peki, Iser'in sözünü ettiği bu okur nasıl bir okurdur? Iser, soruya, "Örtük Okur" (implied reader) yanıtını veriyor. Ama Örtük Okur, bir kişi ya da insan topluluğu olarak anlaşılmalıdır. Örtük Okur, bir model ya da bir roldür. Böyle bir okur pasif olduğu kadar aktiftir de, metnin onun tepkisini yapılandırırken, o da varsayılan anlamı üretir; metnin onu yönlendirdiği bakış açısına doğru anlamı bütünler. Örtük Okur, metin kurgusu, metnin iskeleti, okuma süreci, ve anlam oluşturma arasında birbirini tamamlayan, birbiriyle uyumlu, tutarlı, bütünsel bir inşa (consistency building) görevini üstlenir.²⁹ Yani inşanın en önemli yapı taşıdır, dolayısıyla Örtük Okur, okuma sürecinin ve metin stratejisinin somut, gerçek/ampirik bir okurun kafasında düşünceye, anlama dönüşmesidir. Buradan hareketle, Örtük Okur ve gerçek/ampirik okurun birarada var olduğunu ve farklı bilinç düzeylerinde metinle etki-tepki ilişkisinde bulunduğunu söyleyebiliriz.

Örtük Okur kavramı transandental bir modeldir. Bu model, yazın yapının önceden belirlenmiş (yazan tarafından) etkilerinin tanımlanmasını mümkün kılar ve okurun rolünü, metinsel yapı ve yapı içinde önceden belirlenmiş, kurgulanmış tepkiler aracılığıyla gösterir. (...) Örtük Okur kavramının kökleri metnin yapısının derinliklerine uzanır. Hiçbir şekilde somut bir kişiye karşılık gelmez, örtük okur metinsel yapının kendisidir. Dolayısıyla, bu, alıcının kim olduğunu, nasıl bir kişi olduğunu tanımlamaksızın, bir alıcının varlığını öngören metinsel yapıdır. Her bir alıcı tarafından tahmin edilecek rolü ve anlamı, önceden bünyesinde yapılandırır, okuru işbirliğine çağıran bir yapılar ağı kurar ve okuru metni kavramaya teşvik eder.³⁰

Iser'e göre metin, okuru işbirliğine çağıran yapısını temelde dört ana perspektife göre kurar: anlaticı, karakterler, olay örgüsü ve varsayılan okur. Bu dört elemanın hiçbiri tek başına metnin anlamını oluşturmaz. Bunların birbiriyle önceden belirlenmiş ilişki biçimleri, gerçek okurun, belli bir duruş noktası ya da bakış açısından, metnin anlam potansiyelini (tamamlanmamış anlamı) ortaya çıkarmasında yol

29. Wolfgang Iser; "The Act of Reading, A Theory of Aesthetic Response", The John Hopkins University Press, USA, 1978, s.34-38

30. a.g.e. s.38

gösterici işleve sahiptir. Ancak sözü edilen dört perspektif ya da eleman, sözsel olarak metnin içinde doğrudan temsil edilmezken, okuma süreci içinde görünür hale gelir ve anlama (anlamlara) dönüştürülürler.³¹

Burada bir başka soru daha akla geliyor. Acaba metnin önerdiği rol, ancak okur tarafından iyi anlaşılırsa mı bir işlev kazanır? Okurun, metinde kendi rolünü bilinçli bir biçimde kabul etmesi, örnek okur kavramının ortaya koyduğu okuma süreci içinde anlamın oluşturulması için bir gereklilik değildir. Gerçek okurun deneyim dünyası, bilgi birikimi kuşkusuz ki alımlamada, anlamın oluşturulmasında etken olacaktır ama oluşan anlam ne dış gerçeklik, ne de okurun kendi dünyasının bir kopyasıdır. Söz konusu anlam, okurun kafasında düşünceye dönüştürülen metin stratejileridir.

Örtük Okur, metnin çok sayıdaki potansiyel bağlantılarını açığa çıkaracak bir okurdur. Bu bağlantılar, metnin hammaddesini işleyen zihin tarafından yaratılır, ancak metnin kendisi değildirler -çünkü metin yalnızca cümlelerden, beyanlardan, bilgilerden, vb. oluşur... Bu etkileşimin metinde yeri yoktur, ancak okuma süreci aracılığıyla gelişir. Bu süreç, metinde biçim verilmemiş olan, ancak o metnin niyetini temsil eden bir şeye biçim verir.³²

Dolayısıyla okur, farkında olmasa da zaten metin, yapısı itibariyle okuru yeni bir deneyime yönlendirecektir ve bu yeni deneyim, okuma süreci sonunda okurun, bilinçli olarak kendi bilgi birikimine katmak isteyeceği bir şey haline gelecektir. Kısaca, Iser'in Örtük Okur kavramı, "metinsel yapıların düşünsel etkinlik aracılığıyla kişisel deneyimlere dönüştürüldüğü süreci tanımlayan bir yol ya da yöntem önerir."³³

31. Wolfgang Iser; "The Act of Reading, A Theory of Aesthetic Response", The John Hopkins University Press, USA, 1978, s.34-38

32. Wolfgang Iser; "The Implied Reader", Baltimore, Johns Hopkins U.P., 1974, s. 278-287, alıntılaman Umberto Eco, "Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti", Can Yay., 1995, s. 23

33. Wolfgang Iser; "The Act of Reading, A Theory of Aesthetic Response", The John Hopkins University Press, USA, 1978, s.34

Şimdi akla gelen bir başka soruyu daha yanıtlamaya çalışalım. Wolfgang Iser'in sözünü ettiği okur katkısının artması, metnin okuru koşullama biçimi açısından ne anlama gelir? Örneğin, Samuel Beckett'in metinlerindeki boş alanın aşırılığı, hatta metinlerinin bütününe boş alan olarak kullanması, okurun günlük yaşamına yüklediği anlamları birden yanılsamaya dönüştürecek biçimde kurgulanmıştır. Metindeki belirlenmemişlik, okura, anlamı kendisinin bulma özgürlüğünü verir. Ancak Beckett metinlerinde okur, anlamın ne olacağına kesin bir karar veremez. Sadece anlamı aramak, metni yeniden üretmek için okurun düş gücünü sonuna kadar kullanması istenir ve ulaştığı nokta sonuçta asla okuru rahatlatacak nitelikte değildir. Aslında, okur, metinde hiç sözü edilmeyeni, yani kendini bir eleştiri konusu ya da odağı olarak bulur. W. Iser, Beckett'in metinlerinin sanki düş dünyamızı da aştıkları zaman özgünlüklerini gerçekleştirebileceklermiş gibi bir etki bıraktıklarını söylüyor ve şunları ekliyor:

Metnin yeniden gerçekleşmesi için gereken "artık bilgi"yi (okurun) bu düş gücü oluşturur. Metinlerin iletişim gücü ise, düşlediklerimiz ve yeğlediğimiz biçimlerde değişmeler uyardıkları oranda artar. Anlama ve algılama kalıplarımızda bir sarsılma sağladıkları zaman, etkinliğe kavuşurlar. Biz ise, kendimizi kişisel düş dünyamıza hapsedtiğimiz sürece, özgürlüğümüzü kullanamayacağımızı anlarız.³⁴

Beckett, oluşturduğu metin stratejisi açısından, okurun anlama ve algılama kalıplarını şiddetle sarsar ve kemikleşmiş anlam üretme biçimlerini kırar. Okur, tutunduğu dalların elinden kaydığını hisseder. Önce metinde olup bitenlere kalıplaşmış anlamlar, yalın benzetmeler yükleyerek, metni alışılmış sınırlara indirgerken, sonra bildik kalıplarını kırması gerektiğini anlar. İşte bundan sonrası okurun kendi düşünme, anlam yaratma kalıplarının, biçimlerinin genel gerçeklikle, yaşamı boyunca kendisine öğretilen kemikleşmiş yapılarla, kendi düş dünyası arasında gidip gelmesi, kendine ve kendini oluşturan öğelere (toplumsal, kültürel ve bireysel olanlara) de eleştirel bakabilmesi

34. Wolfgang Iser; "Metinlerin Çağrısız Yapısı", çev. Şara Sayın, "Bağlam", İ.Ü.Yab.Diller Yük.Ok.Almanca Bl. Dergisi, İst.1979 , s.160

noktasında odaklanır. Hepsinden de önemlisi değişmez, somut bir gerçeklikmiş gibi bağlandığı "dil" yapısı, yanısıra oluşmuş toplumsal, kişisel ilişkiler ağı ve sözcüklerin sanrı yaratan yan etkilerini görmeye başlar. Anlamı ve anlam yaratmada yararlandığı bileşkeleri de sorgulamaya başlar. Yazınsal yapının insanın kendi durumuna nasıl bir yaklaşım sağlayabileceği sorusu Beckett'in oyun metinlerinde okurun yazar konumuna getirilmesiyle yanıt bulur. Bilindiği üzere Beckett oyunlarının sahnelenme aşamasında bizzat bulunarak yönetmenin sahne üzerinde doğrudan anlam yaratacak, izleyicinin alımlamasını doğrudan etkileyecek öğelerden kaçınması için müdahalelerde de bulunmuştur. Yazarın bu tutumu, aslında oyuncu ve sahneleme biçimleri adına bir kısıtlama getirme, oyunun zaman içinde kalıplaşması, kemikleşmiş bir sahnelemeye esir kalması gibi bir çelişkiyi ve tehlikeyi de beraberinde taşımaktadır. Yani bu tavır, izleyiciyi özgür bırakma adına tiyatral yaratıcılığı kısıtlama anlamına da gelmektedir ki, Zehra İpşiroğlu Tiyatroda Yeni Arayışlar adlı kitabında, "Godot'yu Yaşatabilmek için Beckett'den Kurtarmalıyız" diyen tiyatro yönetmeninin oyunun alımlanmasına getirdiği farklılığı, yorumuyla yaşanan çağın insanı getirdiği duruma doğrudan gönderme alanları açtığını anlatırken, çağdaş tiyatro anlayışının yaratıcılığa dayandığını da vurguluyor.³⁵ Özellikle tiyatro metinlerinin sahnelenmesi söz konusu olduğunda, metnin sahneleme öncesi ilk okuru olarak görebileceğimiz yönetmen ve dramaturgun, yazarın iletisine karşı bir tavır takınması da söz konusu. Kuşkusuz, tiyatro metinleri salt metin olarak değil, yönetmenin yorumu, iletisi, yaratıcılığı ve tiyatro göstergelerini kullanma biçimiyle sahnede de üretilecek, canlılık kazanacak yapıtlardır. Ancak yönetmen ve dramaturg okur olarak ilk adımı, metnin kodlarını çözme işlemiyle, yani metinle işbirliği yaparak atarlar -ki konumuz sınırları içinde bizi ilgilendiren şimdilik bu adımdır. İkinci adım, yönetmenin iletisi doğrultusunda metnin sahneye taşınmasıdır. Bu aşamada, yorumlama, karşı okuma, parodileştirme, aşırı yorum benzeri yaklaşımlar, dramaturji ve sahne göstergeleri aracılığıyla devreye girer. Alımlama ve üretim birbiriyle ilişkilidir. Çağdaş tiyatro anlayışı yaratıcılığın özgür bırakılmasına dayanmakta, ama yaratıcılık ancak metinle girilecek diyalogun ve metinle hesaplaşmanın sonucunda kalıcı ürünler verebilir.

35. Zehra İpşiroğlu; "Tiyatroda Yeni Arayışlar", Düzlem yay., Mart 1992, s.179-180

Wolfgang Iser'in "Örtük Okur" kavramının benzerini, Umberto Eco'nun, metnin okur tarafından nasıl anlaşıldığını açıkladığı alımlama göstergebilimi kuramında geliştirdiği "Örnek Okur (The Model Reader)" kavramında da görüyoruz. Ancak Eco'nun "Örnek Okur"u bir metin stratejisi, metinde cümle ya da çeşitli göstergeler olarak beliren metinsel talimatların bütünüdür.³⁶ Okurun Rolü (The Role Of The Reader) adlı kitabında kendi "Örnek Okur" kavramını, "metnin, olası okurunu işbirliğine gidecek biri olarak öngörmekle kalmayıp, aynı zamanda metnin (ya da metin stratejisinin) yaratmaya çalıştığı bir okur"³⁷ olarak tanımlar. Her metin, kendi iç işleyişini harekete geçirecek kendi olası okurunu amaçlar, tasarlar ya da başka bir deyişle örnek okurunu öngörür ve bu okuru stratejisi içinde yaratmaya çalışır. Yani Örnek Okur, Eco'nun, okurdan, onun işine katılmasını isteyen tembel bir araç olarak gördüğü metinle birlikte de yaratılır.³⁸ Yazar, oluşturduğu metin stratejisinde okurla oynayacağı bir çeşit oyun kuralları ortaya koyar ve 'Örnek Okur', bu kuralları görebilen, oyunu sürdürebilen, oyunda kalabilen, yorumlamada etkin ve eleştirel olabilen kimsedir.³⁹ Yani yazar ve okurun, metin stratejisi içindeki deneyim alanlarının örtüşmesi, metnin yorumlanmasında gerekli bir koşul olarak karşımıza çıkmakta. Buradan hareketle, okurun yorum özgürlüğünün de yapının biçimsel özelliklerine, metin stratejilerine bağlı olduğunu, metnin tutarlığı çerçevesinde sınırlandığını söyleyebiliriz. Kimi metinler çok sayıda olası okuma üretebilecek yetenekte bir örnek okuru öngörür ve metinsel yapısını da buna göre oluşturur, kimi metinler daha kısır ve sınırlayıcıdır.

Eco'nun kuramında, örnek okurun, belli bir okuma modeli geliştirmek ya da okuma sürecinin nasıl olması gerektiğini sergilemek gibi bir amaçla üretilmediğini, yazar-metin-okur ilişkisinde, alımlamayı, yorumlamayı, üretimi etkileyen yapısal etkenlerin araştırıldığını ve bu etkenlerin, olası örnek okurunu metin stratejisiyle oluştururken, bir

36. Umberto Eco; "The Role Of The Reader", Indiana Univ. Press, 1979, s. 3-11

37. a.g.e. s.17

38. Umberto Eco; "Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti", çev. Kemal Atakay, Can Yay., 1995, s.9

39. Umberto Eco; "Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti", çev. Kemal Atakay, Can Yay., 1995, s. 16, 22 ve 23

yandan da bu örnek okurun işbirliğini beklediğini görüyoruz. Böylece, metin-okur diyalogu denildiğinde, yazarın söylemini oluşturma biçimi, kurduğu metin stratejileri, metnin tutarlılığı ve okurun üretimi, alımlaması arasında karşılıklı gelişen sıkı bir ilişki olduğu ortaya çıkıyor.

Bu çalışmada ele alınacak tiyatro oyunları bu açıdan incelenmeye çalışılacaktır. Şimdi yukarıda kurulmaya çalışılan kuramsal çerçeveyi, okura/izleyiciye verdikleri rol, bekledikleri işbirliği ve metin stratejileri açısından birbirine karşı noktalarda görünen epik oyunlar ve absurd oyunlar üzerinde bulgulamaya, yazarların söylemlerini nasıl oluşturduklarını anlamaya çalışalım.

II. BERTOLT BRECHT VE YENİ OKUR/İZLEYİCİ YARATMA YOLUNDA DÜŞÜNME EĞİTİMİ

Sahne üzerindeki çeşitli göstergeler, yönetmen ve oyuncuların belirlediği gönderme alanlarıyla ya da hiç düşünülmedikleri anlamlarıyla da olsa bir şekilde izleyiciye taşınırlar. Öyle ya da böyle bir oyun hakkında herkesin ortak alımladığı şey oyunda kime ne olduğudur. Yani oyunun öykü kısmıdır. Sahne üzerindeki her türlü göstergenin izleyici tarafından alımlanması, izleyenin düşüncesinde birtakım gönderme alanlarında yerini bulması kuşkusuz izleyicinin kendi kapasitesi, bilgi birikimi, toplumsal arka planı, kodları çözebilme derecesi, konsantrasyonu ve bütünü algılamaya hazır olma durumuyla da bağlantılıdır. Dolayısıyla oyundan sonra izleyicilerin aklında kalan şeyler farklılıklar gösterecektir. Bununla beraber, oyunun sahnelenme biçimi, izleyicinin alımlaması üzerindeki en büyük ve önemli etkenlerden biridir. Bütün suç ya da övgü izleyicinin üzerine de bırakılamaz.⁴⁰

Yukarıda söz edilenleri değerlendirirken üzerinde önemle durmamız gereken temel bazı sorular şunlardır: "Gerek oyun hazırlayanları sahneye çıkartan, gerekse izleyicide tiyatroya gitme, bir tiyatro deneyimi yaşama arzusunu uyandıran şey nedir? İzleyici-sahne birlikteliğini yaratan motivasyonun ardında ne vardır?"

Bu soruları, tarihsel açıdan bakarak, pek çok farklı biçimlerde yanıtlayabiliriz, ancak burada, Bertolt Brecht'in izleyici dramaturjisi üzerine odaklanacağımız için, Brecht'in Tiyatro İçin Küçük Organon kitabından örnekle yanıtımızı geliştirmeye çalışalım. Brecht kitaba şu tanımlamayla başlar:

40. Martin Esslin; "The Field Of Drama", Methuen, 1987, bölüm 12, s.128

'Tiyatro' insanlar arasında geçip dünden bugüne aktarılagelmiş ya da kafada tasarlanmış olayların canlı görüntülerle yansıtılması ve bunun eğlendirme amacına yönelik olarak gerçekleştirilmesidir. (...) 'tiyatro' kurumunun en genel işlevini eğlendirme diye tanımladığımızda (...) söz konusu işlev, 'tiyatro' için saptadığımız en soylu işlevdir. (...) Öğreticilik işlevini bile üstlenmesi beklenmemelidir tiyatrodan. En azından insanın gerek bedensel, gerek ruhsal bakımdan nasıl hazla devineceğini göstermekten daha yararlı bir öğreticilik, tiyatro için tasarlanamaz. Kısacası tiyatro, düpedüz fazladan bir kurum olarak kalabilmelidir. Bu da, insanın fazladan şey için yaşadığı anlamına gelir. Savunulmayı eğlence kadar az gereksinen bir başka şey yoktur.⁴¹

Brecht tiyatronun eğlendirme işlevinin üzerinde dururken eğlenmenin yüce ya da alçak diye ayırımına karşıdır. Ancak tiyatronun verdiği hazzın güçlü ya da zayıf olabileceğinden söz eder. Büyük yapıtlardaki güçlü hazzın nedeniyse haz alma derecesinin gittikçe yükselmesine yol açan daha karmaşık, zengin, çelişkili ve çokanlamlı yapılarının olmasıdır.

Brecht, tiyatronun kökenlerinin dinsel törenlere dayandığını yadsıamaz ama ona göre tiyatro, kendi niteliğini dinsel törenlerden ayrılıp çıkarak kazanmıştır. Tiyatro, dinsel törenlerin işlevini değil onlardan alınan hazzı içinde barındırmaktadır. Kuşkusuz haz alma ve eğlenme farklı dönemlere, farklı toplumsal koşullara göre değişiklik gösterecektir.

Burada önemli olan, hedef alınan izleyicinin bu tür özelliklerinin oyun hazırlayanlar tarafından iyi değerlendirilebilmesidir. Bu değerlendirme yapılırken oyunun kurgusunda birebir gerçeklikle bağlantısı olması ya da sahne üzeri göstergelerinin, gerçekliğin bir taklidi biçimine bürünmesi beklenmez. Sanatın ayrı bir dili vardır. Yazar ya da yönetmen oyunun kurgusunu tamamiyle farklı bir boyuttan izleyiciye sunabilir, parçalayabilir, soyutlamaya gidebilir. İzleyen aldıkları haz daha çok kendi anlam yaratma ve düş gücüne bırakılan boş alanlarda kendini gösterir; yani sahne göstergeleri arasında ilişkiler kurarak yaşadığı anlamlandırma sürecinde haz alma derecesi

41. Bertolt Brecht; "Sanat Üzerine Yazılar", çev:Kamuran Şipal, Cem Y.,1990, s.9

artacaktır. Aslında oyunun çarpıcı etkisini yaratan şey izleyenin düş gücüdür.

Peki oyun hazırlayanları motive eden şey nedir? Salt izleyiciye iyi zaman geçirtip, haz almalarını sağlamak mı? Bir dereceye kadar soruya "evet" yanıtını verebiliriz. Yani sanatçıyı motive eden asıl şeyin kendini ifade etme gereksinimi ve yaratma tutkusunu olduğunu göz ardı etmeden, sanatçının izleyicisine iyi zaman geçirtmek istediğini söyleyebiliriz. Çünkü kendini başarılı bir biçimde ifade edebilmesi, derdini anlatabilmesi izleyicisiyle buluşmasına bağlıdır. Bu buluşma için de izleyenin ilgisini canlı tutacak bir sahneleme gerekir kuşkusuz. Burada, temelde sanatsal estetik ve hazdan yoksun olmayan, öte yandan izleyiciyi düşünsel katılıma da çağıran bir tiyatro anlayışından söz edilmek istenmektedir. Brecht'in izleyicisiyle kurmak istediği diyalogun gözardı edilemeyecek temel noktalarından biri haz alma üzerine kuruludur; izleyici-sahne diyalogunu oluşturan diğer önemli etkense izleyicinin düşünsel süreç içine sokularak sahnelemeye katılımıdır.

Brecht'in ütopyik dileği, zorunlu olarak yabancılaşmış dünyanın çelişkilerinden, akış içindeki dünyanın tekinsizliğinden, kişi ve zeminin diyalektik bir devinimle sürekli kaymasından hoşlanan bir seyirci yaratmaktır.⁴²

Şimdi, Brecht'in tiyatro yazarı olarak kurmak istediği okur-metin, sahne-izleyici diyalogunu nasıl biçimlendirdiğini, okurunun ve izleyicisinin alımlaması üzerindeki etkisini nasıl oluşturduğunu anlamaya çalışalım. Diğer bir ifadeyle, Brecht'in, yeni okur ve izleyiciyi yaratma amaçlı düşünme eğitimini gözden geçirelim.

Brecht eğlencenin izleyici açısından önemini vurgularken bu düşünceye belli bir değerlendirme sonunda gelmiştir. Brecht tiyatrosunun didaktik olmayla eğlendirme işlevlerini birleştirmek gerekliliği üzerinde durur. Çünkü Brecht, hocası Piscator'un politik tiyatrosunun, dönemin ekonomik, politik ve dolayısıyla toplumsal değişim temellerine dayalı nedenlerden çöküşüne tanık olmuştur.

42. Elizabeth Wright; "Postmodern Brecht", çev.Ayşegül Bahçivan, Dost yay, 1998, s.66

Piscator'un tiyatrosu, tiyatronun gerçekleri değiştireceği düşüncesine odaklanmış ve bu düşünce onun tiyatroya yaklaşımındaki amacı belirlemiştir: Politik Tiyatro. Tiyatronun siyasal bir görev üstlenmesinin gerekliliğini savunan Piscator, tiyatroyu aynı zamanda sınıf mücadelesinin en etkin aracı olarak görür, çünkü elindeki bu araç doğrudan gerçekliği değiştirecek insanlarla, yani izleyicisiyle, canlı bir buluşma sağlamaktadır. Bu nedenle politik görüşü doğrultusunda başlangıçta ajit-prop sahnelemelerle işe başlayan Piscator, daha sonra politik belgeselden, total tiyatro diye adlandırdığı tiyatroya doğru farklı sahnelemelere girişmiştir.⁴³ Sahnelemelerinde, projeksiyon makinası benzeri bir çok teknik malzemeyi de anlatım aracı olarak kullanan Piscator doğrudan izleyiciye seslenen, onunla bütünleşen, onun hem duygusal hem de bilinçlenmiş bir düşünceyle tepki vermesini sağlayan kurgulara başvurur. Piscator'un salt içerik değil biçimsel açıdan da burjuva tiyatrosundan farklı bir tiyatro oluşturma çabasında izlediği yol ve epik anlatım biçimine dayandırdığı sahnelemeleri, Brecht'in epik tiyatro kuramının temelini oluşturan en önemli öğedir.⁴⁴

Ancak Piscator'un sahnelemeleri, tiyatroya yüklediği siyasal görevin ön plana çıkarıldığı, provokasyona dayalı, sanatsal estetikten uzak bir anlayışın ürünü olmaya başladığında, salt politik bir öğretiden ileri gidemeyen bir tiyatroya dönüşerek, tarihsel koşulların değişimiyle de geçerliliğini yitirmiştir.⁴⁵ Çünkü Piscator değişen koşullara uygulanacak yeni bir estetik anlayış geliştirememiş, dünyadaki politik değişimin yarattığı yeni insanları görememiştir. Tiyatrosu ve izleyici kitlesi giderek kendi kendini tatmin eden, etkisiz bir yandaşlar azınlığı halini almıştır. Brecht'in Piscator'u eleştirdiği nokta da burada kendini gösterir. Ayrıca Brecht, Piscator'un, karşı çıktığı burjuva tiyatrosunun yanılısamacı anlayışının içine düştüğüne de işaret eder ve Piscator'un da izleyicisine teknik araçların aşırı kullanımıyla bir yanılısama yaratıyor olduğunu söyler.⁴⁶

43. Erwin Piscator; "Politik Tiyatro", çev. Mustafa Ünlü-Suavi Güney, Metis Yayınları, Ocak 1985'den genel düşünce olarak yararlanılmıştır.

44. a.g.e.

45. Zehra İpşiroğlu; "Tiyatroda Devrim", Çağdaş Yay., 1988, s.32

46. a.g.e. s.32

Piscator'un tiyatrosunda kullandığı efektler ve sahneleme biçimi, izleyicinin duygularını kışkırtarak bir anlamda, sahnede ona gösterilen gerçekleri yargılayıp harekete geçirmek için bir çağrı yapar. İşçiler devrim yapacak, tiyatro da devrim hareketini örgütleyen, hızlandıran bir işlev üstlenecektir. Döneminde gerçekten de bir devrim olmuştur ama bu Nazilerin işine yarayan faşist bir devrimdir. İnsanlara daha iyi bir yaşam ve umut vadeden, onları birleştiren öge faşizmin kollektif ruhu oluvermiş, ne yazık ki Piscator'un kendi propaganda yöntemleri de Nazilerin yararına kullanılma durumuna kadar gelmiştir.⁴⁷

İşte Brecht bütün bunları görerek hem politik olan, hem de estetikten ödün vermeyen seçeneğin ne olabileceği üzerine düşünmeye başlar. İzleyiciyi, tiyatrodaki kesin bir yargıya ya da çözüme götüren, estetikten yoksun, duygusal özdeşliğe dayanan bir propaganda anlayışından uzak tutarak, izleyiciyle düşünsel, eleştirel bir diyaloga girmeyi amaçlar. Bunun için, izleyene tüm toplumsal ilişkileri ve ardındakini yine ilişkiler dahilinde gösterebilecek ve ona hem duygusal hem de düşünsel açıdan bütünü kavratılabilecek, izleyici-sahne diyaloguna dayalı bir tiyatro tasarlar.

Brecht'in Tiyatrosunda yazar, gördüğü ya da duyumsadığı dünyanın benzeri bir dünyayı canlandırmaya çalışmaz, benzetmeci tiyatro geleneğinden bağımsız olarak, kafasında kurduğu, tasarladığı bir dünyayı anlatır izleyicilere. Sahnede bu dünya koro, pandomim, dans, müzik gibi açıklama ve anlatmada yardımcı olan öğelerle somutlaştırılır.⁴⁸

İzleyicinin alıştığı, kanıksadığı şeylere, olaylara şaşırarak bakması için kullanılan koro, dans, müzik, oyuncunun rolünü mesafeli oynama tarzı, dekorda stilize kullanımlar, döner sahne, çeşitli teknik malzemeler vb. sahne üzeri araçlarla yapılan soyutlamalar, Brecht'in ünlü "yabancılaştırma etkisinin" temelini oluşturur. Amaç sanatsal estetik kaygılardan ödün verilmeden, tiyatronun eğlendirme, haz

47. Kerem Karaboğa; 'Politik Tarihsel Oyunlar-Weimar Cumhuriyetinde Tiyatro', "Türk Tiyatrosunda Tarihsel Oyunlar", İ.Ü.Sosyal Bilimler Enst., Tiyatro Bl.,Yüksek Lisans Tezi, s.74-80

48. Zehra İpşiroğlu; "Tiyatrodaki Devrim", Çağdaş Yay., 1988, s..39

verme işlevi göz ardı edilmeden, izleyicinin sahnede olanlarla özdeşleşme yaşamasını, duygu birliği içine girmesini engelleyip, düşünsel bir süreç içine de sokulmasıdır. Böylece, izleyici-sahne diyalogu üretime dayalı bir aktivite haline getirilir.

Brecht'in tiyatrosunda oyunlar en can alıcı aşamada yarım bırakılır ve izleyicinin onu tamamlaması beklenir. Tamamlama salt tiyatro binası içinde sınırlı kalmayıp, izleyicinin günlük yaşamında da sürdürülebilir, yani bir anlamda 'izleyici-oyuncu' yaratılabilir. İzleyici, öyküden ve özdeşleşmeden tamamiyle yoksun bırakılmadan, olana yabancılaşmış uzaktan bakabilecek, kendi çözümünü üretebilecektir. İzleyen sıradan olana, alışıldık, bildik olana yabancılaştırılarak, şaşırtılarak, her şeyden önce sahnede gerçekte birebir bağlantılı bir kesiti değil, yazarın kurguladığı bir dünyayı izleyecek, bir oyun izlemekte olduğunun farkındalığıyla işe koyulacak, düzenin işleyişini algılaması kolaylaşacak, böylece bütünü görebilecektir. Tiyatro, eğlendirme öğesinin, düşünsellikle birleşeceği bir estetik anlayış içine sokulursa, her kesimden izleyiciye ulaşılması söz konusu olacaktır. Böylece Brecht, o döneme kadar olan anlayışlara karşı, gerek biçim, gerek içerik ve gerekse izleyiciye yaklaşımı açısından yeni bir model ortaya koyar. Brecht'in yazım tarzı ve metin stratejisi izleyicinin tek yönlü düşünme biçimini kırarak bir biçime dayanır. Ancak Brecht, izleyicisini dinamik bir konuma oturturken onun alımlamasını da kontrolsüz bırakmaz.

II.1.Brecht'in Metin Stratejisi Ve Sezuan'ın İyi İnsanı

Sezuan'ın İyi İnsanı adlı oyunda yazar, gerçeküstü güçlerin, dogmaların söylemleri üzerine kurulmuş bir yaşamla, gerçek toplumsal yaşam pratiği arasındaki çelişkiye işaret ederek, 'İyi' insan ve 'kötü' insan olma arasında şizofrenik bir hale sokulan Shen Te'nin durumunu anlatılır. (Şizofreni sözcüğü, burada patolojik bir sorun olmaktan çok, düzenin nesneleştirerek böldüğü kişinin çelişkilerinin, düzenin 'yabancılaştırdığı' bir durumun göstergesi olarak kullanılmaktadır. 'İyi' ve 'kötü' insan tezleri ise dünyanın olduğu gibi kalıp kalmayacağı sorunuyla, değişimle bağlantılı düşünülmektedir.)

Fahişе olarak yaşamını sürdürmeye çalışan ve bu yüzden erdemsiz, aşağılık birisi olarak görülen Shen Te'nin 'iyi' insan olma uğraşında bireysel mücadelesi, salt bireysel düzeyde kaldıkça, toplumsal bir yansıması görülmedikçe şizofrenisi devam edecek ve aslında bu bireysel çözüm arayışı da varlığını sürdürmesine yardımcı, 'çözüm' olmaktan çok durumu daha çetrefilli, çelişik bir hale sokacaktır.

Oyunda temel olarak birbirine karşıt iki şey vardır: yerleşik tanrı, din, ahlak anlayışının yargıları ve dünya üzerindeki ekonomik-politik düzenin işleyiş kuralları. Birine göre 'iyi' diye nitelendirilen ötekine göre 'kötü' olmaktadır. Shen Te de bu anlayışlar arasında ikiye bölünür: tanrıların isteği doğrultusunda "mutlak iyi ve erdemli" olma adına fahişeliği bırakan ve herkese karşılıksız yardımda bulunan iyiliksever, saf kadın Shen Te, düzen içinde sömürülmeden ayakta kalabilme ve kendini koruma adına da kurguladığı karşıtı, acımasız amcaoğlu Shiu Ta rollerine, kişiliklerine ya da kılığına girip çıkmak zorunda bırakılır ama yine de dengeyi bulması çok zordur. Shen Te zamanla kendine bile yabancılaşır. Hem 'iyi' insan olma özelliklerini kaybetmeden, hem de sömürülen insan durumuna gelmeden, sefil bir hale düşmeden varılması kolay değildir. Oyunda okura/izleyiciye, durumun işleyiş mekanizması salt ikili karşıtlık biçiminde değil, çok yönlü olarak çeşitli durumlar içinde gösterilir.

Shen Te'nin çevresindeki insanlara baktığımızda, kendisine karşıt bir potansiyel oluşturduklarını görürüz; düşkün hallerine acıyarak dükkanında besleyip barındırdığı arsız, tembel ve asalak yoksul aile, bireyci, bencil ve çıkarıcı sevgilisi Sun, dalkavuk, üçkağıtçı olan sucu Wang, emeğinden fazlasını isteyen marangoz, fırsatçı bir evsahibi, adaleti çifte standartla uygulayan polis, Shen Te'ye ilgisi cinsel arzularından, çocuklarına bir çeşit hizmetçi bulmaktan ileri gitmeyen ve çevirdiği entrikayı Shen Te'ye hayranlık kisvesi altında gizleyen Shu Fu, Shen Te'nin sırdaşı gibi davranan ama bir yandan da dükkanını satın aldığı için ona kızgın olan çamaşırçı kadın Shin, genç kadına sözde yardımcı olurken aslında yarı yolda bırakan üç tanrı ve bütün bunlarla başedebilmek için Shen Te'nin yarattığı bir tip olarak katı, acımasız amcaoğlu Shui Ta. Bu tiplerin hepsi bir gelgit içinde karşıt

halleriyle ortaya konulurken, oyunda belki de gerçekten 'iyi' diye adlandırılabilir ve Shen Te'ye yaptıkları iyiliğin sonucunda kendileri zor duruma düşen halı tüccarı yaşlı karı-koca komşuları vardır. Oyunda, Shen Te'nin erdemli olmaya çalışırken kendinden başka zarar verdiği kimse yokmuş gibi görünürken, aslında istemeden de olsa kötülük yaptığı insanlar bu komşulardır ve zaten kendi açmazı da burada ortaya çıkar: 'iyi insan' Shen Te, amcaoğlu Shui Ta kılığına girmeden de kötülük yapabilmıştır. Yani, Shen Te tipinin kendi içinde, iyi olana antitez haline geldiği durum, sevgilisine yardımcı olmak isterken, bilmeden yaşlı komşulara haksızlık ettiği andır. Şartların onu sürüklemesinin yanısıra, olayları, kişileri, durumları değerlendirme yetisi olmadan, düşünmeden, olabilecekleri görmesi olanaksızlaşır ve 'iyi' insan zarar vermeye başlayabilir. Ayrıca oyunda bütün tipler de değişime uğrarlar. Sabit kalan, mutlak iyi ya da mutlak kötü olan bir kişi yoktur. Şartlar ve durumlar da değişir. Okur ya da izleyici de kanıksadığı değer yargılarını oyun aracılığıyla sorgularken değişir ya da değişimi hedef alınır. Bu nedenle oyunun merkezsiz bir yapısı olduğunu görürüz. Hatta oyun metninin başında Brecht; "Olay: Yarı batılılaşmış Başkent Sezuan'da geçer." diye belirtirken yine kesin bir tavırdan kaçınır; oyunun kurgusu açısından şehrin tam değil yarı batılılaşmış olması, para dönüşümüne dayalı düzenin toplumsal yapıdaki ilişki biçimini ne yönde etkilediğinin gösterilmesi açısından önemlidir ve bir geçiş noktasına parmak basılarak değişimin yönü sergilenir. Düzen para odaklı bir yöne doğru evrilirken ne insanlar ne de değer yargıları sabit kalmaz. Olayların ardını göremeyen, düzenin işleyişini, değişen toplumsal ilişki biçimlerini çözümlenemeyen Sezuanlı insanlar sömürü aracı olmaktan, ezilmekten ve nesneleşmekten öte bir duruma geçemezler. Roller, acıları, sevinçleri, görme biçimleri düzenin işleyişi tarafından belirlenir.

Metin, kendi içindeki işleyiş mekanizmasıyla kendi dilini okura/izleyiciye algılatır. Salt oyun kişilerinin ve durumların karşıtlıklar içinde kurulmasından değil, oyunun baştan sona diyaloglarının, episodlarının, mekan ve izleklerinin kurgulanış ve yazılış biçimi planlı bir düşünme dizgesi oluştururken, okuyanı/izleyeni kendiliğinden, biçim aracılığıyla dizgenin işleyişine katar, düşünsel çözümlenme içine

sokar. "(oyunda) Brecht'in tezleri üç yoldan tartışılır: 1. Öykü aracılığıyla sahnede canlandırılarak; 2. Öykü içi yorumlar, seyirciye yönelmeler ve şarkılar aracılığıyla; 3. Olaya bir "üst noktadan" bakış getiren ara oyunlarda".⁴⁹ Şimdi oyunun yapısını daha ayrıntılı olarak açmaya çalışalım.

Oyunda okur/izleyici, suyu Wang'ın daha ilk repliklerinde tek yönlü düşünmekten uzaklaştırılır. Oyun boyunca her replik ya da durum karşıtıyla birlikte ortaya konulmaktadır:

WANG: (...) Yorucu bir iş. Sular çekilince, ta uzaklardan taşımak zorundayım. Çoğalınca da kazancım azalır.

Bu alıntıdan yola çıkarsak, elimizdeki bilgi şöyle olur: Wang'ın yaptığı iş insanlara susuz zamanlarda su sağlamak olduğundan yararlı bir hizmettir ama çok yorucudur. Zahmetlidir ama yine de kazanç sağlayabilmesi ve yaşamını sürdürmesi için bir işi olması, çalışması iyi bir şeydir. Kazanç sağladığı bir işi vardır ama herkesin yararına olan yağmur yağması ya da suların çoğalması kazancını azaltıp yaşamını güç duruma sokmaktadır. Wang doğal olarak karşılıksız bir su getirme yardımı yapamaz ama herkesin yararına görünen bir şeyin onun zararına olması durumunda kuraklıktan yana mı tavır sergilemelidir? Oyunda Wang'ın, hileli su maşrapası kullanarak litre hesabına hile karıştırdığı da sonradan ortaya çıkacaktır.

Daha tek bir konuşma başladığında bile ne çok "ama" ve birbirine karşıt durum ortaya konmuş olduğunu görebiliriz. Okurken biçimin farkına varmasak bile dil ve yarattığı anlam genel geçer bilgi birikimimizi düşüncemizde mantıksal bir karşılaştırmaya yöneltiyor. Oyundan bir başka konuşmaya bakalım: Dalkavuk ve fırsatçı Wang, tanrılarla karşılaştığında kendini önlerine atıp buyruklarını beklediğini söyler. 1.Tanrı'nın "Bekleniyor muyduk?" sorusuna, Wang'ın yanıtı; "Hayli zamandır. Ama geleceğinizi yalnız ben biliyordum" olur. Yani hem "bekleniliyordunuz" çok kişi bekliyordu anlamına çoğul bir gönderme yapar, hem de yine bir "ama" ile birleştirilen tek bir kişinin,

49. Marianne Kesting; "Tarihte ve Günümüzde Epik Tiyatro" Adam Y., 1985, s.94

Wang'ın, tanrıların geleceklerini bilmesi tezat bir durum yaratır. En basit konuşmalarda bile Brecht, diyalogları karşıtlıkları içinde sergilemektedir.

Düşünme alıştırmaları böylece başlatılır. "Ama" sözcüğüyle kesinliğin kırılması tek bir noktaya odaklanıp kalınmasını engellerken, okurun/izleyicinin kesin bir taraf belirlemesine de engel koyar. Sürekli değerlendirme durumunda, arada bir yerde bırakır. Replikler örnek olarak çoğaltılabilir. Ancak kurgunun çatısına başka noktalardan da bakalım.

Ön Oyunda Sucu Wang'ı ve Üç Tanrıyı tanırız. Tanrılar, büyük olasılıkla, baş tanrının "Yeter derecede insanca yaşayan iyi kişiler bulunursa dünya olduğu gibi kalabilir." emri üzerine araştırma yapmak için yeryüzüne inmişlerdir. Ancak bildik muhteşem tanrı görüntülerinin yerine üstleri başları toz toprak içinde, yorgunluktan bitap düşmüş tanrılarla karşılaşırız. Wang onlara kalacak yer ve yiyecek verecek birini bulmakta zorlanır ama kendisi de evini açmaz. Tezatlık odur ki, fahişelik yapan, yani erdemsiz kabul edilen ve yeri cehennem olan Shen Te tanrıları konuk eder. Böylece Ön Oyunda "iyi" insanla da tanışırız. Yani ortaya "iyi insan" tezi konur. Bundan sonrasında tezin antitezi oluşmaya başlar. Ayrıca tanrıların ikiyüzlülüğü de anlatılır çünkü fahişenin evinde kaldıklarınının, şan şöhretlerini koruma uğruna kimseye söylenmemesini isterler. Tanrılar da içlerinde çelişkiler barındırırlar ve onlar mükemmeliyetlerine inanılan yüce tanrılar gibi değil, öncelikleri şanlarını şöhretlerini korumak olan dünya insanları gibidirler.

Birinci episodda tanrıların hediye olarak verdiği parayla aldığı tütüncü dükkanında karşılıksız iyilik yapmaya başlayan Shen Te ve yardımseverliğini sömürerek asalak yaşayan insanların, onu içine düşürdükleri zor durumu görürüz. Bu asalak insanlar birden Shen Te'nin bakmakla yükümlü olduğu insanlar haline gelirler. Brecht gösterdiği durumu, öykü içi yorum olarak koyduğu "Duman Türküsü"yle karşıt bir imge yaratarak destekler. Türküyü söyleyenler

yoksul aile üyeleridir. Türküde yaşamak için her yolu denediklerini anlatırlar. Denenen yollar kurnazlıktan, 'eğri' yola sapmaya kadar gitmiştir ama umut yoktur. Nakaratta tekrarlanan

"Onun için ben de boş ver diyorum

Kara dumana bak diyorum

Yok oluyor karanlıklar içinde

kıvrıla kıvrıla

Öyle olacağım ben de"

sözleri, yanlış çözüm arayışlarından sonra bir boş vermişlik içine girildiği ve duman gibi rüzgar yönünde hareket edildiğini, duman gibi yükselirken havanın ısı değişimiyle biçim değiştirildiğini doğrudan okura/izleyiciye seslenerek anlatır. Fırsatçı yoksul aile Shen Te'yi sömürmektedir.

İlk episoddan sonra giren Ara Oyun, birinci episod'un karşıtı konumundadır. Görülen olay ve Ara Oyunda tanrıların sözleri birbirine tezat oluşturur. İyi insanın Sezuan'da yaşaması güçtür ama tanrılar Shen Te'ye iyilik yapmasını öğütlerler; yine, bir yandan da iktisadi duruma karışamayacaklarını söylerler. Dahası kimse duymasın diyerek Shen Te'nin kirasını para olarak ona verirler. Tanrıların sözleri ve yaptıkları, gerçekdışı öğütleri ve gerçek durum karşıtlığı, tanrıların mükemmel olduğu inancının karşıtı olarak kusurlu tanrılar ikilemi burada da gösterilir: Shen Te'de ikilem içindedir.

İkinci episodda Shen Te'nin karşıtı yaratılır: Amcaoğlu Shui Ta. Okur/izleyici bir de Shui Ta tipinin asalak insanlara karşı davranışını ve olayların aldığı boyutu görür. Shui Ta acımasız, soğuk, katı, işini bilen, kendini ezdirmeyen bir tiptir. Cani ya da sadist olduğu, kimseye acı çektirmeye niyetli olduğu söylenemez ama çıkarına uymadığında, yararına kazanç elde edemediğinde kötülük yapabilecek birisidir. Sömürü yapmak, adam çalıştırmak, çıkarını korumak için entrika çevirme benzeri şeyler konusunda herhangi bir ahlaki tereddüt yaşamadan kendi yararına kararlı davranır. Asalak aileyi polise ihbar eder, eski dostlara ihanet etmekten kaçınmaz vb. Onun bu sert ve güçlü tavırları karşısında insanlar ona karşı korku ve saygı karışımı bir

tavır takınırlar ve onu sömüremeyeceklerini anlarlar. Buraya kadar okur/izleyici birbirinin tam karşıtı olan iki kişiyi, Shen Te ve Shui Ta'yı ve yanısıra davranış farklılıklarını, asalak insanların, polis, marangozun, fırsatçıların iki karşıt durumda aldıkları tavırları görmüş olur. Hiçbirinden taraf olamayacağı bir konumdadır şimdi, çünkü mutlak 'iyi' ve onun tam tersi mutlak 'kötü' davranışlar kimseyi acıdan kurtaramamış, herkesin yararına olabilecek bir çözüm, değişim verememiştir. Okur/izleyici tam ara yeredir ve değerlendirme bundan sonra daha ayrıntılı devam edecektir.

Üçüncü episodla beraber çok yönlü ve çetrefilli bir başka durumun içine gireriz: Bir aşk hikayesi. Shen Te asalak insanların sorumluluğunu aldığından beri sefil bir duruma düştüğü ve sorumluluğu altına girmiş olan insanlara yeteri kadar yardım edemediği için, kendisini bu durumdan kurtaracağı düşünülen üç çocuklu Shu Fu'yla evlenmesi gerekmektedir. Yani iyilik yapma uğruna kendini bir çeşit kurban etmek durumundadır. Shu Fu kadının erdemine hayranlık duyuyormuş gibi görünse de aslında cinsel arzularını karşılayacak, çocuklarına bakacak, evi çekip çevirecek bir çeşit hizmetçiye, köleye duyduğu ihtiyaç nedeniyle Shen Te'nin zor durumundan yararlanmaktadır. Böyle çifte standart bir evliliğe karşıt durum olarak, Shen Te'nin pilot olma hayalleriyle yanıp tutuşan Sun'a aşık olması verilir. Shen Te 'iyi insan' özelliğiyle aşkı da son derece saf, fedakar bir biçimde yaşar. Shen Te için Sun akıllı, yiğit, kahraman bir insandır. Oysa Sun bireyci, bencil ve, pilot olma isteğinin de çağrıştırdığı gibi, havadan, en kolay ve en kısa yoldan çok para kazanma, sınıf atlama hayallerinde olan, uçarken yaşayacağı macera duygusuna kendini kaptırmış birisidir. Küçük burjuva olma yolundadır. Başka bir iş bulmaya yanaşmaz bile. Ne var ki en kötü hava ve uçuş koşullarında işe çağrılır ve kendi koşullarını belirlemekten uzaklaştırılır. Dahası, işvereni dolandırıcının tekidir ve onu en fazla para veren kişiye satar. Sun'un hayallerini süsleyen pilotluk işi de 'yabancılaşmış emek' durumunda görülür. Sun da ikilem yaşamaktadır aslında.

Okur/izleyici önceki episodların sertliğinden sonra daha duygusal bir alana girer. Shen Te'nin bu aşkla kendine bir umut bulduğunu sanır ve belki de bildik mutlu son hikayeleri umar. Çünkü Shen Te başkaları için yaşamaktayken, ilk kez kendine dair bir sevinç duymaktadır. Ama oyun izleyicinin kalıplaşmış mutlu son beklentisini kıracaktır.

Ara Oyunda Wang, bir çeşit peygamber gibi, tanrıları rüyasında görür ama böyle kusurlu tanrıların peygamberi de kusurludur. Shen Te'nin iyiliklerini anlatır tanrılara. Tanrılar hala eski söylemlerini sürdürmektedir.

Dördüncü episod yine Shen Te'yle devam eder. Shui Ta daha görünmemektedir. Bu episod'un belki de en önemli noktası yaşlı karı-kocanın Shen Te'ye yardım etmesi ve Sun'la birlikteliğinin başlamasıdır. İlk kez birisi Shen Te'ye yardım etmektedir. Ama Shen Te başkasına iyilik yapmak uğruna borç olarak parasını aldığı karı-kocayı zor duruma düşürecek. İşler çetrefilleşir ve iyilik yapmak için kendini düşünmemek, kendini hiçe saymak gerekmektedir. Sevgilisine olan aşkı ve fedakarlığı yüzünden elindekilerin hepsini yitirme durumuna gelir. İşte tam bu sırada Shui Ta'ya ihtiyaç belirir.

Okur/izleyici için dönüşüm noktası, Ara Oyunda Shen Te'nin doğrudan izleyiciye seslendiği ve amcaoğlu Shui Ta kılığına izleyicinin önünde girdiği, maskesini takarak şarkı söylediği andır. İçine düştüğü durumu, tanrıların söylemlerini, düzenin zorladıklarını eleştirir şarkısında. Kılık değiştirmesinin zorunluluğundan söz eder. O ana kadar Shen Te'nin kılık değiştirerek başka bir kişiliğe girdiğine dair herhangi bir ipucu verilmezken, okur/izleyici burada kadının kendini koruyabilmek için nasıl yapay bir bölünmeye sürüklendiğine tanık olur. Shui Ta, Shen Te'nin yarattığı bir kişiliktir. Bu noktadan sonra okurun/izleyicinin, şimdiye kadar yaptığı değerlendirmeleri yeniden gözden geçirmesi ve bundan sonra olacaklar için gözünün daha da açık olması gerekmektedir. Bundan sonra karşılık, durumlarda daha da belirginleşecektir ve sonraki episodlarda Shen Te sık sık amcaoğlu rolüne girmek zorunda kalacak, derken son episodlarda artık görünmez olacak, yerini Shui Ta'ya bırakacaktır. Bir anlamda Shen

Te'nin iyiliği tamamen kişisel bir hal alacak ve kötü olan Shui Ta kişiliği kamulaşan olarak iyi insanı yok edecek, silecektir. Shen Te -dolayısıyla okur/izleyici de-, Shui Ta rolü aracılığıyla iyilik yaptığı insanların gerçek yüzlerini görmeye başlamıştır. Sevgilisi Sun'un çıkarıcı hallerini ve kendini nasıl kullandığını da öğrenir ama Shen Te olarak bir şey yapamaz. Ancak, Shui Ta olarak kurduğu tütün fabrikasına onu işçi olarak alıp, daha sonra ustabaşılığa getirir. Sun, hem ucuz iş gücü olarak sömürülen kişi hem de kraldan çok kralcı olmaya başlayan diktatör ustabaşı rollerine girer. Ustabaşılığa getirilince sorumluluğundaki işçilere son derece katı ve kötü davranmaya başlar. Shui Ta da aynı şeyi ona yapmaktadır. Sun, bir yandan da düzenin yan ürünü olarak tatminsiz, açgözlü bir tavırda fabrikayı ele geçirmeyi planlar. Yani aşk hikayesi de, bildik kalıplar kırılarak okura/izleyiciye sunulur. Shen Te'nin Sun'dan hamile kalmasıyla, Brecht çocuk ve umut düşüncesini birleştirir. Shen Te çocuğuna sefil bir hayat yaşatmamak için söz verir. Ama bunu nasıl yapacaktır? Artık Shui Ta rolünden çıkamayacak bir hale gelmiştir. Oysa bu durum kimsenin işine yaramaz. Özellikle de tanrıların. Çünkü, yeryüzündeki yaşamdan yorulmuş olan tanrıların, emri yerine getirmiş olarak bir tek iyi insanla da olsa yetinebilmeleri ve geri dönebilmeleri için Shen Te'yi yeniden bulmaları gerekmektedir.

Son episodda Mahkeme salonunda üç tanrı, yargıç olarak bulunmaktadır. Shui Ta, Shen Te'yi yok etmekle suçlanırken, okur/izleyici başka entrikalara da tanıklık etmiş, düzenin işleyişini görmüştür artık. Eylemler ve sözler, olaylar ve değer yargıları arasındaki tutarsızlık gözler önündedir. Çözüm ne olacaktır? Bu durumun ulaşacağı bir sentez var mıdır? Böyle bir düzende iyi kalmak mümkün müdür? Daha doğrusu asıl sorun 'iyi' ya da 'kötü' kalmaktan çok, dünyanın değişip değişmeyeceği, olduğu gibi kalıp kalmayacağı sorusunun cevabını verebilmektedir. Mahkemede Shui Ta maskesini çıkararak Shen Te, bu kez tanrıların önünde (izleyicinin önündeysen bir kez daha) kılık değiştirir ve tanrıları dehşete düşürür, çünkü tanrıların dünyada buldukları tek 'iyi' insan, aynı zamanda herkesin nefret ettiği kötü Shui Ta'dır da. 'İyi' insan bulamazlarsa dünya olduğu gibi kalamayacaktır. Tanrılar böyle bir gerçekle yüzleşemezler ve "pembe

bulutlarına" binip kaçmayı yeğlerler. Bundan sonra ne yapması gerektiği konusunda tanrılardan yardım dileyen Shen Te, "Kuzenim olmadan nasıl hem iyi olup hem de yaşamayı sürdürebilirim, ey Ermiş Kişiler?" diye sorar. Tanrılar bile böyle bir dünyada salt iyiliğin insanca yaşamak için yeterli olmadığına kanaat getirirler ama Shen Te'ye sık olmamak koşuluyla Shui Ta'yı çağırabileceğini söylerler. Sonra da "pembe bulutlarına" binip giderler.⁵⁰ Böylece Shen Te, çocuğu için beslediği umutlar adına Shui Ta'yı tanrılara kabul ettirmiştir ama Sezuan'ın 'iyi insanı' olarak yine çaresiz ve yalnızdır. Ne tanrılar ne de bir başkası kesin bir çözüm getirememiştir. Brecht bu noktada, tanrıların deus ex machina olma özelliklerini de ters yüz ederek, 'kurtarıcı', 'kahraman', 'çözüm getirici' mitini de kırar, çünkü tanrılar kaçıp gitmişlerdir. Shen Te'nin çözümü zaman zaman Shui Ta olmakta gibi görünür ama ikiye bölünmüş bir kişilikle yaşamak iyiliğin, insanca yaşama özleminin bedeli mi olmalıdır? İnsanca yaşayabilmek için şizofren bir yaşam mı sürmek gerekmektedir? Burada yeniden belirtmek gerekir ki şizofren sözcüğüyle patolojik bir sorun değil, kapitalist düzenin nesneleştirerek böldüğü kişi, bu kişinin çelişkileri ve 'yabancılaşmış' bir durum anlatılmak istenmektedir. Oyun biterken okura/izleyiciye doğrudan yönelttiği sorularla Brecht, oyunun sonunu açık bırakır. Ama yine de tartıştığı konu bellidir: İnsan ancak 'kötü' olabildiğinde 'iyi' oluyorsa, dünya düzeninde değişmesi gereken şey, düzenin kendisidir. Peki ama nasıl? Yanıt diyalektik analitik düşünme biçiminin gelişmesinde, öğrenilmesinde ve bu yolla çözümlerin üretiminde gizlidir. Yani oyuncu-izleyicide.

Brecht izleyiciyi düşünce sürecinden koparmamak için dramatik anlarda, ya da Shen Te'nin çıkmaza girdiği durumlarda Shen Te'yi izleyiciye yöneltir ve durumu yorumlatır. Bu yorumlar izlenilenin gerçek yaşamla ilişkisini de hatırlatır izleyiciye. Shen Te'nin karşılıksız iyilik yapma adına başına gelenler, tanrıların bunlar karşısındaki pasif, inatçı ve vurdumduymaz tavırları, ara oyunlarda Wang'ın düş görme sahnelerinde verilir. Ara oyunlar bir anlamda yazarın olup bitene oyunun dışından bakan yorumlarıdır. Yani bir çeşit yukardan herşeyi izleyen üçüncü göz gibidir.

50. Bertolt Brecht; "Sezuan'ın İyi İnsanı Üzerine", çev. Hülya Bahçeçi, Mimesis Tiyatro Çeviri ve Araştırma Dergisi , sayı 6, Boğaziçi Üniv.Y., s.105-119

Tanrılar Shen Te'yi en perişan halinde bırakıp, "pembe bulutlarına" binip giderek ve söylemlerini değiştirmeyerek, iyiliği bu dünya üzerinde yalnız bırakmış olurlar. İyilik tek başına salt iyilik olarak kendini koruyamaz. Ayakta kalabilmek için biçim değiştirmek zorundadır. Aslında tanrılar, sıkı sıkı bağlandıkları öğretilerinin dışında, gidişe boş vermişlerdir. Öğretileri de bir işe yaramaz. Bu arada yoksullar ve Shen Te'nin sevgilisi Sun da gidişe boş vermişlerdendirler. Bu düzenin değişmeyeceğine inanmak işlerine gelir, kıllarını kıpırdatmazlar ve fırsatları değerlendirmeye bakarlar. Bir anlamda düzene uyum sağlamışlardır. Peki bu iki anlayışa karşı bir seçenek yok mudur? Shen Te, seçeneği amcaoğlu Shiu Ta rolüne girerek bulur ama bu da uzun süreli bir çözüm getirmez. Sürekliliği sağlayacak seçenek ne olmalıdır? İşte bu, izleyenin üreteceği çözümlerde gizlidir. Oyunun sonunda da yazar, en can alıcı karar aşamasında oyunu yarım bırakır ve izleyiciye üç soru sorar, soruları çoğaltmak yine izleyicinin işidir aslında.

(...) Bir son bulamayışımız belki korkumuzdan;
Nasıl bitmeli dersiniz? -Bizimki olağan-
Kesemizi boşalttık gene bulamadık.
İnsan mı değişmeli, dünya mı?
Tanrılar mı yoksa? Ya da hiç mi olmasın Tanrı!
Şaka değil, durumumuz gerçekten bitik.
Tek çıkar yol bu kargaşalıkta:
Bir de siz düşünün oturduğunuz koltukta.
Ne türlü yardım etmeli ki insanoğluna
İyi yaşasın ömrü boyunca?
Saygıdeğer seyirciler kendiniz arayın, haydi kendiniz bulun sonu
Güzel bir son olmalı; olmalı, olmalı!

Yukarıdaki alıntıda oyuna bir son bulma işini izleyiciye bırakmanın dışında, özellikle son cümlede yazarın güzel bir son olacağına dair umut beslediğini, buna inandığını ve izleyiciye değişimi gerçekleştireceği konusunda samimi bir biçimde güvendiğini de anlıyoruz.

Brecht'e göre gerçeklik, kadınların ve erkeklerin yarattığı ve yine onlar tarafından dönüştürülebilecek bir şey olarak görülmelidir. Dünya sabit ve değişmez değildir."⁵¹

Oyun boyunca okur/izleyici, repliklerin yanısıra, kurguda oluşturulmuş karşıtlıklarla da belli bir düşünme süreci içine sokulur. Dahası, bu düşünme biçimini bir kez edindikten sonra okur/izleyici, günlük yaşamında gördükleri ve yaşadıkları üzerine de eleştirel düşünmeye başlayacaktır; ya da en azından Brecht'in değişime olan inancında böyle bir beklenti vardır.

Yazarın düşüncesi, gizli bir içeriğin ortaya çıkmasını kurgulamak ve bir maskenin düşüşünü sahnelemektir. (...) Hem sahnelenmesi hem de yazılması bakımından Brecht, deneysel "metinlerin" yaratıcısıdır. O, tarihi sanki değiştirilmezmiş gibi sunan temsil biçimlerine radikal bir biçimde karşı çıkar. Onun epik tiyatrosu, izleyiciye müdahalenin gerçek bir olasılık olduğunu fark ettirmek için tasarlanmıştır ve bu amaca hizmet edebilmek için hem oyuncular hem izleyiciler tarihin bugüne kadar alımlanan yorumunun sunduğunun dışında bir anlatının yapılandırılmasında rollerini oynamaya davet edilir.⁵²

Okur/izleyici, oyunun bütünündeki kurgu ve diyaloglardan, yaratılan imgelere ve durumlara kadar her adımda bu karşıtlığı anlayacak ve oyun bitiminde iki saat içinde yaşadığı deneyim sonunda kendi çözümünü üretmeye yönlendirilmiş olacaktır. Oyun, kendi iç dinamiğiyle izleyiciye rolünü ve oyunun kendi dilini algılatır. İzleyici bu dilin kuralları içinde düşündürülür ve oyunun bir parçası, tamamlayıcı ögesi haline sokulur. Böylece metinle ilişkisi içinde okur, Oyuncu-Okur, sahnelemeyle ilişkisi içinde de izleyici, "Oyuncu-İzleyici" haline gelir.

Brecht, özellikle izleyici-sahne ilişkisinin adını koyarak sistematik bir biçime sokan ve bu alanda geliştirdiği tekniği sahnede uygulayan bir tiyatro adamı olarak çok önemli bir yere sahip. Brecht'in, yabancılaştırma etkisi, gestus, (sahnelemede) oyuncuların sabit

51. Elizabeth Wright; "Postmodern Brecht", çev.Ayşegül Bahçıvan, Dost Y., 1998, s.20.

52. a.g.e., s.20

rollerde bulunmayıp oyuncular arasında rol değişiminin esas alınması, izleyiciye doğrudan sesleniş, şarkılar, vb. deneysel yaklaşımları, yazar-metin, oyuncu-rol, izleyici-sahne, kurgu-gerçek özdeşleşmesini bozmak için tasarladığı sembolik araçlar ve tekniklerdir. Ayrıca izlek ve ileti açısından da sosyalist dünya görüşünden ortaya koyduğu tezlerini, oyunun kurgusu içinde bir kaç boyutta birden tartışır. İzleyici, bu tartışmalarla yabancılaştırılarak, günlük yaşantısında otomatik olarak algıladığı, koşullandırılarak kanıksadığı şeylerden soyutlanarak, oyunda ortaya konan olgunun bilinenden beklenilmeyene dönüşme sürecini yaşar ve bunun üzerine düşünmeye çağrılır. İzleyici farkında olmasa bile, kurgu onu adım adım bu süreci yaşamaya yöneltir. Yazar izleyiciyle kuracağı düşünsel diyalogu, onu getireceği noktayı önceden ayrıntılı bir biçimde planlamıştır. Tasarımında, katı otoriter tutumdan çok izleyici merkezli bir düşünme eğitimi esas alınmıştır. Bu perspektifden bakıldığında Brecht'in epik tiyatrodan ayrı olarak "Öğrenilen/öğretilen Oyun-Tiyatrosu (Lehrtheater)" kavramını da ortaya çıkarmış olduğunu görüyoruz. Brecht'in bu bağlamda hedeflerini "Küçük Pedagoji ve Büyük Pedagoji" olarak nasıl belirlediğini E.Wright'ın Postmodern Brecht adlı kitabından bir alıntıyla açıklayalım:

Küçük pedagoji'nin işlevi, (sosyalist bir topluma) geçiş dönemi için hazırlık yapmak ve yıkıcı bir şekilde burjuva gelenekleriyle kökten bir kopuş yaşamadan burjuva ideolojisinin temelini çürütmektir; bundan dolayı burjuva izleyici bilincini yükseltmeye teşvik edilirken oyuncu ve izleyici kategorileri korunur. Öte yandan Büyük Pedagoji, sosyalist bir devletin varlığını koşul olarak gerektirir ve bu yüzden oyuncuyla izleyici ayrımının tamamen silindiği kökten değişik bir gelecek tiyatrosu modeli oluşturur. Hepsi de bir şekilde amatör olan oyuncular, sanatı toplumsal bir uygulamaya, toplumsal olarak üretken bir davranış deneyine dönüştürmek amacıyla sürekli değiştirilebilen komünal bir set metnini tekrar tekrar çalışarak hem gözlemeyi hem de rol yapmayı gerektiren ikili bir rol üstlenir. Çelişkileri yaratan kurumları devam ettirirken bu çelişkileri açığa vuran epik tiyatronun tersine Lehrtheatre, burjuva tiyatrosundan kopar ve yeni, devrimci bir praxis sağlar.⁵³

53. Elizabeth Wright; "Postmodern Brecht", çev.Ayşegül Bahçivan, Dost Y., 1998, s.31-32

Böylece, Brecht'in Öğrenilen/Öğretilen Oyun-Tiyatrosu (Lehrteater), bir deneme metni niteliğinde ortaya konulur ve belli bir düşünme biçimi kazanan, öğrenme deneyimini geçiren oyuncu-okur ya da oyuncu-izleyici tarafından metnin pratik yaşamda da denenmesine ve değiştirilmesine izin verir. Bu anlamda Lehrteater düşüncesi, yeni bir estetik durum yaratılması açısından hiç de kolay olmayan bir kurgu deneme metni olarak epik tiyatronun görece kolaylığından farklılaşır.⁵⁴

II.2. Tiyatromuzda Brecht'in Epik Tiyatro Anlayışından Etkilenen Oyun Yazarlarımız Ve Alımlamada Ortaya Çıkan Sorunlar

Muhsin Ertuğrul, 'Bizde Tiyatroculuk' adlı yazısında tiyatroyu bir okul olarak değerlendirirken, tiyatronun temsilcilerini de birer öğretmen, birer 'bilen insan' konumuna yerleştirir. Ertuğrul yazısında "Daha hala tiyatronun bir nezaket yuvası, bir mektep, temsilcilerin bir çeşit muallim, mürşid olduğunu ve bizim çingene tiyatrosu değil Türk Tiyatrosu yapmak istediğimizi anlamayanlar var"⁵⁵ derken tiyatronun, bütünde izleyiciye yönelik işlevini öne çıkarır. İzleyici eğitilmeli ve olgunlaştırılmalıdır; ona göre, bu işlev iyi anlaşıldığında her şey kendiliğinden yoluna girecektir. Muhsin Ertuğrul, tiyatro binası içine astığı yazılarla, uyarılarla tiyatro salonunda nasıl davranılması gerektiği konusunda izleyiciyi eğitme çabalarına da girmiştir.

Kuşkusuz Darülbeday'i'nin ilk zamanlarından, 1960'lı ve 70'li yıllara gelinceye kadar tiyatroya bakış farklı bir boyuta taşınmış, ülkenin politik, ekonomik ve toplumsal değişimlerinin de etkisiyle tiyatro daha fazla izleyici odaklı olmaya başlamıştır. İzleyici aktif bir hale getirilmeye çalışılmış, bu amaç doğrultusunda tiyatronun toplum için ne yapması, nasıl yapması gerektiği tartışma konusu olmuştur. Yani bir anlamda tiyatro toplumsal değişim için araç haline getirilmiştir. Biçim ve anlayışta değişiklikler yaşanmasına karşın, izleyicinin alımlamasına

54. Elizabeth Wright; "Postmodern Brecht", çev.Ayşegül Bahçıvan, Dost Y., 1998, 'den genel düşünce olarak yararlanılmıştır.

55. Muhsin Ertuğrul; "Bizde Tiyatroculuk", Temaşa, 12.09.1918, '60.Sanat Yılında Muhsin Ertuğrul'a Saygı', 1969, alıntılayan Dikmen Gürün, "Türkiye'de Tiyatro Eleştirisi (1950-1975)", Doktora Tezi, Ankara Ün. Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Kürsüsü, Eylül 1978, s.1

yönelik yaklaşımlarda büyük bir değişim gözlenmemiştir. İzleyenin bilinçlendirilmesi, eğitilmesi, varolan potansiyelini fark etmesi ve olup biteni değerlendirebilmesi istenirken, otoriter yaklaşım terk edilmemiştir. Yazar, yönetmen, oyuncu, daha çok 'bilen insan' konumundan hareketle, izleyiciye yapılması gerekenin ne olduğunu ve bunun gerektirdiği doğru davranış biçimini öğretme rolünü üstlenmiş görünürler.

Türkiye'nin bu dönemlerinde, Brecht'in epik tiyatro anlayışını ve tekniğini benimseyen yazarlarımız, Haldun Taner ve Vasıf Öngören, tiyatromuza içerik, biçim ve deneysellik açısından bir seçenek sunmuş, yenilikçi yaklaşımlara bir yol açmışlardır.

Brecht'in, oyun yazarken, ele aldığı konuyu okura/izleyiciye farklı bakış açılarından verdiğini, her bir cümleden, cümleler arası ilişkilerden, kurgunun bütünü için benimsediği biçim ve içerik, ikili zamansallık, merkezsiz yapı aracılığıyla adım adım okurunu/izleyicisini belli bir düşünme sistemi sürecine soktuğundan söz etmiştik. Brecht okurun/izleyicinin alımlamasını tamamiyle özgür bırakmıyordu. Ama ele alınan konu ve düşünme sistemi çerçevesinde, okuru/izleyiciyi kesin yargılardan, kesin duygusal özdeşleşmelerden uzak tutarak, onun çözüm üretme kapasitesini geliştirmeye çalışıyor, çok yönlü eleştirel olmaya doğru itiyordu. Böylece okur/izleyici, kendisine sunulan sistematik içinde kendi yaratıcılığını kullanabiliyordu. Kuşkusuz, Brecht de yazar olarak didaktik bir konumda görülebilir, ama oyunlarında okura/izleyiciye yorum alanı, boş alan bırakan bir metin stratejisi uygular. Toplumsal dönüşümün ancak düşünme biçiminin dönüştürülmesiyle gerçekleştirileceğine inanır. Ele aldığı olguları, evrensel bir boyuta taşır; yerleşik anlayışları, kalıplaşmış düşünce sistemlerini kırma ve bunlara bir seçenek oluşturma temeline dayalı oyun kurguları içinde yeni bir düşünme yöntemi geliştirir.

Ülkemizde epik öğeler taşıyan oyunların yazıldığı dönemler düşünüldüğünde, yazarların tiyatromuza özgün bir dil kazandırma çabalarını, kemikleşmiş tiyatro anlayışlarına tepki gösteren yenilikçi

yaklaşımlarını, tiyatromuzun gelişmesinde öncü adımlar olarak görüyoruz. Ancak, okura/izleyiciye yaklaşımları açısından baktığımızda, yazarlarımızın Brecht'in epik tiyatro anlayışını kendi oyunlarına uyarlarma stratejilerinde, Brecht'in metinlerinde sunduğu çokanlamlılığı, okura çeşitli yorumlarda bulunma olanağını tanıyan dinamiği zayıflatan öğelerle karşılaşıyoruz. Şimdi yazarların oyunlarından yola çıkarak yazma stratejilerini nasıl oluşturduklarını anlamaya çalışalım.

II.2.a. Haldun Taner'in Epik Tiyatro Anlayışının Okur-Metin/İzleyici-Sahne İlişkisine Yansıma Biçimi

Haldun Taner, benzetmeci tiyatro geleneğinden uzaklaşarak, geleneksel halk tiyatrosu öğelerini oyunlarına katarak, bize özgü, özgün bir yabancılaştırma tiyatrosu yaratmanın yollarını aramış, bu amaçla yazdığı oyunlar, özellikle de yazıldıkları dönemler düşünüldüğünde, tiyatromuzda yeni bir başlangıcın tohumlarını atmıştır. Burada, yazarın metin stratejileri ön plana çıkarılarak metin-okur ilişkisi açısından ele alınacaktır. Amacımız, okurun metinlerde kendi rolünün bilincine vararak, metinle nasıl hesaplaşacağına dair bir öneri oluşturmaktır. Yazarın üç oyununu ele alarak, metin stratejilerinde okura yönelik yaklaşımının ortak ve ayrılan yönlerini incelemeye çalışalım.

Haldun Taner sömüren-sömürülen ana çizgisinde işlediği Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım adlı oyununun basılmış metnine yazdığı sunu bölümünde "Yanlış koşullandırmalar oldum olası beni en çeken tema" diyerek söze başlar ve bu oyunu yazma amacının, söz konusu 'yanlış koşullandırmalar' olduğunu belirtir. Bu nedenle de, genelde bütün oyunlarında olduğu gibi Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım'da da oyun kişilerinin bireysel sorunlarından çok, toplumun ve politik entrikaların koşullandırmaları sonucu ortaya çıkan davranış biçimlerini vurgular. Oyunun adına baktığımızda da düşünmeden, sorgulamadan kendisine verilen görevi yerine getiren insanların eleştirildiğini görürüz. Oyunda gözlerini gerçeğe, olup bitene kapatan ve daima herşeyi

kendisinden (sözde) daha iyi bilen, (sözde) büyük insanların söylediklerinin doğruluğuna sorgusuz sualsiz inanan, dolayısıyla zararına dahi olsa kendine verilen görevi harfiyen yerine getiren, otoriteye boyun eğen, düşünmeyen insanlar eleştiri konusu edilir.

Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım iki karşıt anlayış üzerine oturtulur: Fırsatçı ve çıkarı için önüne geleni sömüren Efruz ve sömürülmeye ses çıkaramayan Vıcdani'nin olaylar karşısındaki tutumları. Oyunda, bu iki tipten davranış biçimleri, aslında egemen söylemle örtüşmekte ve bir yandan da varolan düzenin sürdürülmesine yardımcı olmaktadır. Böylece, Efruz ve Vıcdani aracılığıyla, madalyonun iki ayrı yüzü de gösterilirken, arka planda dekor ve sokak adlarının değişmesi aracılığıyla doğrudan, 31 Mart olaylarından 12 Mart olaylarına kadar ülke tarihinin nasıl oluşturulduğu ve oynanan siyasi oyunlar verilmektedir. Ne bu siyasi oyunların kurbanı durumundaki ezik insan Vıcdani, ne de bu siyasi oyunlardan fırsatçı bir biçimde yararlanmasını bilen, uyanık geçinen Efruz ülkeye bir yarar sağlayamazlar. Tarihler değişir ama onların davranış biçimleri değişmez. Oyunda, bu iki tipin varolma biçimleri ve her ikisini yetiştiren politikaların sonucunda ortaya çıkan traji-komik durum temsil edilir. Haldun Taner, oyuna yazdığı Sunu bölümünde oyununu şöyle anlatıyor:

GÖZLERİMİ KAPARIM VAZİFEMİ YAPARIM'ın ana teması da bir yanlış koşullandırma. Oyunun ekseni: küçük ezik bir adam. Kapsadığı süre: yakın tarihimizin yetmiş yılı. Dekor: Türkiye ve Yakın Doğu haritası. 31 Marttan 12 Mart'a kadar oynanan siyasi oyunların zengin fonu önünde çeşitli dönemlerin çeşitli koşullandırma evrimlerinin kurbanı bir küçük, bir ezik adamın acı komedyasını izliyoruz. On beş tablo boyunca.⁵⁶

Taner bu sözleriyle oyunu yazmaktaki amacını belirtirken, oyun da okuru/izleyiciyi 'yanlış koşullandırmalara' karşı bilinçlendirme, yaşadığı ülkenin siyasi durumunu ve kendi konumunu anlaması için yol gösterici bir işlev yüklenmekte. Bu amaçla da, metne yazdığı sahne

56. Haldun Taner; Bütün Oyunları/6, Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım, Bilgi Yay.,1992, s.5

direktiflerinde yazar, oyunda dekor olarak Türkiye ve Yakın Doğu haritasının kullanılmasını önerir ve kesin tarihleri verilen siyasi olaylarla bezeli bir arka plan çizer. Ayrıca, oyun kişileri, gerek geleneksel tiyatromuzun karagöz-hacıvat tiplmelerine benzerlikleri, gerekse yerel özelliklerinin öne çıkarılması aracılığıyla, dekorun ülke tarihine yaptığı göndermeleri güçlendirmekte etkin bir işlev görürler. Dolayısıyla, oyunun iletisi, okurun/izleyicinin kafasında doğrudan gönderme alanı bulacak şekilde tasarlanmıştır. Oyunda, okurun/izleyenin kurguya katılımıyla kafasında dönüştüreceği anlam, yazar tarafından başta kesin bir biçimde belirlendiği için, bu anlamda, metinde bir boş alan bırakılmamıştır. Yani okurun bakış açısı kendi ülkesiyle, kendi tarihiyle sınırlanmış ve anlatılacak olayları bu noktadan değerlendirmeye koşullandırılmıştır. Diyebiliriz ki, okur, yazarın 'yanlış koşullandırma' dediği şeyin, 'yanlış' mı 'doğru' mu olduğunu kendi bilgi birikimi, kendi deneyim dünyası içinde bulgulama, metinle ilişki içinde anlamlandırma ve kendi seçeneğini oluşturma özgürlüğünü yeterince kullanamayacaktır, çünkü olaylara hangi noktadan bakacağı yazar tarafından belirlenmektedir. Dolayısıyla yazarın onu 'doğru' koşullandırmasına maruz kalmaktadır. Herşeyden öte 'yanlış' denildiğinde hemen akla karşıtı 'doğru' geldiği için, Sunu bölümünü okuyan okurun kafasında, 'yanlış koşullandırmaları' ortaya koyacağını kesin hatlarıyla belirten yazarın, mutlak bir 'doğru koşullandırma'nın varlığına işaret ettiği düşüncesi uyanmaktadır. Ne var ki, her iki durumda da doğrudan bir koşullandırma söz konusudur. Yazar, bütünde koşullandırmalara seçenek aramaktan çok, koşullandırmaların 'doğru' olanını, 'yanlış' olanına alternatif olarak sunmaktadır. Bu nedenle, yazarı, 'doğru' olanı okura sunan kişi konumunda görebiliriz. Yazarın sözlerinden yola çıkarsak, okur/izleyici, bir koşullanmadan ötekine kaymaktadır diyebiliriz.

Taner'in başta belirttiği öğeler, oyunun iç yapısında da ak/kara kesinliğinde oluşturulmuş bir karşıtlık olarak gelişim göstermekte. Oyunun başlığında "Şarkılı İbret" ibaresinin bulunması da, oyunun yazılış amacını başından belirler. Oyun kişisi olarak kullanılan Anlatıcı, ilk repliğinde okura/izleyiciye seslenerek "bir dersi ibret" sunmak istediklerini söylerken, "Şarkılı İbret" imasını da güçlendirir. Bu, ister istemez okurun/izleyicinin oyuna bakıp ne yapmaması gerektiğini bir

ibret dersi olarak öğreneceği durumunu yaratmakta:

ANLATAN: Yüksek müsaadelerinizle

Sizlere bu akşam burda

Bir dersi ibret sunmak isteriz.

Acayip bir kıssadır bu.⁵⁷

Oyun kişisi olarak Anlatan'ın metin içindeki görevlerinden biri okuru/izleyiciyi tarihi gerçekler açısından da bilgilendirmektir. Vicedani ve Efruz'un okul çağına kadar olan tarihsel olaylar, doğrudan anlatılır ve betimlenir. Anlatıcı, Vicedani'nin doğduğu sokağın adının neden Fehim Paşa olduğunu, bu kişinin kim olduğunu, sokağın adının aynı hafta Mahmut Şevket Paşa ordusundan bir nefer tarafından neden değiştirildiğini, 10 Temmuz tarihinin "Hürriyetin ilanı" olduğunu ve ülke tarihimize ait daha bir çok ayrıntıyı kesin bilgilerle aktarır. Anlatıcı bunları doğrudan okura/izleyiciye seslenerek yaparken, sözlerini destekleyecek tarihi göndermelerin, görüntülerin, fonda ve dekorda görselleştirilmesi gerektiği metindeki sahne direktiflerinde yazılmıştır. Ayrıca, oyunda her tablo başı ve bitiminde Anlatıcı, okura/izleyiciye sahnede gördüklerini ya da metinde okunanları nasıl alımlaması, dekor ve arka planla tablolar arası ilişkiyi nasıl kurması gerektiğini son derece açık bir biçimde söyler. Bir anlamda izleyici eğlendirilirken belirgin bir biçimde bakış noktasının nasıl olacağı da öğretilir. Böylece, metnin anlam boyutu, okurun/izleyicinin alımlama ve üretim çizgisi belirlenir.

Anlatan, hem tarihsel gerçeklerle hikayenin kronolojik akışı arasındaki bağlantıyı hem de tablolar (episodlar) arası geçişi sağlayan önemli bir rol üstlenir. Hatta anlatıcının baş oyuncu olduğunu bile söyleyebiliriz. Böylece yazar, aslında Anlatan'la özdeş bir biçimde, onun aracılığıyla izleyiciye gerekli uyarılarını yapmakta, 1908'den 1960'lı ve 70'li yıllara kadar olan toplumsal ve siyasal değişimlere bakışını doğrudan dile getirmektedir. Ayrıca oyunun basılı metninde bu tarihsel değişimi gösteren fotoğraflar da yer almaktadır. Bu açıdan bakıldığında, oyun bir çeşit tarih dersi gibidir.

57. Haldun Taner; Bütün Oyunları/6, Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım, Bilgi Yay.,1992, s.11

Oyunun yapısına baktığımızda, bir Vicdani'nin, bir Efruz'un yaşadıkları olayları -ki bu iki tip aynı şeyleri karşıt durumlar halinde yaşarlar- anlatan tablolar, her tablo başında ve bitiminde, ayrı olarak ya da tabloya dahil biçimde anlatıcı, koro ve şarkılar yer almakta ve bu kurgu sürekli tekrarlanmaktadır. Bu yüzden kurgusal açıdan monotonluğa kayış da gözlenir. Çünkü, tablolar, kendi içinde gelişim gösteren olaylar zincirinden çok, salt Anlatıcı'nın ülke tarihi ya da oyun kişilerinin yaşamlarına dair söylediklerini desteklemek için gösterilen skeçler halinde ve iki karşıtlığın sürekli tekrarına dayanan bir kurguda tasarlanmıştır. Oyun, okuru/izleyiciyi, tekrarlar ve araya giren gülmece öğeleri yoluyla oluşturduğu biçim içinde koşullamaktadır. Okur/izleyici, okuma/izleme süresince, tabloların değişmesinin durumda bir değişiklik yaratmadığını ve yaratmayacağını fark eder. Çünkü, oyun kurgusu kesin iki karşıtlığın üzerine kurulmuştur. Oyunda Vicdani hep ezik kişi, Efruz ise hep uyanık kişidir. Metnin kurgusunun koşullaması sonucu, okur/izleyici, hem kötü şansın hem de sömürünün hep Vicdani'yi bulacağını, yani Vicdani'nin hep yenilen taraf, Efruz'unsa hep kazanan taraf olacağını, her tablo başında görmeyi bekler ve tablo sonunda beklentisi yerine gelir. Yani aynı tür durumların sürekli tekrarlanması, durmadan ders veren bir anlatıcının ve koronun araya girmesiyle, okur/izleyici artık tablo boyunca neler olacağını önceden bilir hale getirilir. Başı ve sonu bilinen bu tablolarda oyun süresince oluşan monotonluğun eğlenceli bir hale dönüşmesini sağlayan noktaysa, yazarın oyuna kattığı halk tiyatrosu öğeleri ve geleneksel motifler aracılığıyla skeç benzeri bir yapıda şekillendirdiği mizah anlayışıdır. Aksi takdirde, oyun son derece sıkıcı bir yapıya bürünebilirdi.

Kuşkusuz, oyunda, değişik mekan ve zamanlarda tekrarlanan benzer durumların aslında değişmeyen bir siyasi ve toplumsal yapıya gönderme yaptığını görebiliriz. Ancak alımlama açısından sorun, bu yapının okura/izleyiciye boş alan bırakmamasında düğümlenmektedir. Oyun boş alanları doğrudan dolduran bir anlatıcı ve koro figürüyle okuru/izleyiciyi çok yönlü düşünmeye değil, salt yazarın yukardan, uzaktan bakışı ve alaylaması yönünde eleştirel düşünmeye yönlendirir. Yazarın deyimiyle 'yanlış' tutumların yanlışlığı yazarın

bakış açısından öylesine vurgulanır ki, bunun tam tersi yazarın 'doğru' dediğidir ve okura/izleyiciye onaylamaktan başka seçenek kalmaz. Hatta oyunun sonunda akıl hastanesine düşen Vicdani'nin izleyiciye dönük konuşmasında,

(...) Ey benim kardeşlerim
İbret olsun hayatım
Açın ne olur gözünüzü,
Sakın siz de benim gibi
Safçasına
Plak olmayın
Gözlerimizi açalım
Gerekeni yapalım
(...)
Sakın plak olmayın,
Sakın plak olmayın,

diyerek doğrudan ders vermesi de yazarın metin stratejisindeki otoriter-didaktik eğiliminin bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Bu yüzden Vicdani'nin son tiradı en vurgulu biçimde izleyiciye gözünü açması, ne fırsatçı, sömüren konumundaki Efruz'a, ne de herşeye boyun eğen, sömürülmeye razı olan Vicdani'ye sessiz kalmaması için bir uyarı niteliğindedir. Her ikisi de bu ülke için zararlıdır. Okur/izleyici ne Vicdani gibi ne de Efruz gibi olmak istemeyecektir. Ancak metinsel açıdan bakıldığında, oyunda örtük anlam bırakılmadığı için, okura/izleyiciye de seçenek üretmesi, farklı bakış açıları ortaya koyması, yeni anlam boyutları keşfetmesi için fırsat verilmemektedir.

Oyunun yapı ve kurgu özelliklerinde de şematik çizgiler hakimdir. Örneğin, tarihler değişse bile özünde aynı kalan davranış biçimleriyle belirlenmiş iki insan tipi, iki şematik sınıflama içinde, herhangi bir değişimi, çelişkisi, dönüşüm noktası olmayan karşıt tipler olarak çizilir. Kurgunun bütününde de bu şematik karşıtlık korunur. Bu yüzden de metindeki eleştiri tek bir iletiye doğru odaklanırken, metinsel strateji olarak, varolan düşünme biçimlerini, kemikleşmiş yapıları dönüştürmeye yönelik alternatif bir içerik-biçim ilişkisi ortaya konulmamaktadır.

İşte tam da burada yazarın okuru/izleyiciyi düşündürme, bilinçlendirme amacı içinde ters düştüğü bir nokta ortaya çıkmakta. Metin, oyun boyunca gerek kurgudaki tekrarlarda, gerekse içerikte vurgulanan ve eleştirilen plak sendromu anlayışının içine kendisi düşmektedir. Yani metin de, kurguda ve iletide aynı tür şeyleri durmadan tekrarlamaktadır. Yapısında örtük anlam barındırmadığı, çözümü hazır verdiği için de durmadan aynı müziği çalan "plak" özelliği göstermektedir. Bilindiği gibi plak üzerindeki kayıtların silinmesi olanaksızdır. Plak, kendini tekrarlayacak, yeni, farklı bir düşünce üretemeyecek, ya da üretilmesine yardımcı olamayacaktır. Oysa daha örtük ve çok yönlü bir anlatım, okuru/izleyiciyi, boş anlam alanlarını doldururken kendince bir alternatif çözüm oluşturabilmeye yönlendirebilirdi.

Bu açıdan baktığımızda, oyunun içeriğinin son derece doğrudan ve 'gerçekçi' bir biçimde Türk siyasal tarihinin belli dönemlerine gönderme yapması, tek boyutlu bir yapısının olması, okurun/izleyicinin düş gücünü zayıflatan, oyunun evrensel boyutunu indirgeyen niteliklerdir diyebiliriz. Dolayısıyla, metin stratejisinde seçenek oluşturacak bir düşünme biçimi geliştirilmediğinden, okur/izleyiciyi de düşünsel etkinlik anlamında seçenek üretmeye yönlenebilecek, toplumsal düzenin değişmesi gerektiğine yönelik bir iletiyi onaylamaktan öteye gidemeyecektir. Ayrıca, iletinin ortaya koyduğu şey de, düşünsel etkinlik ya da günlük yaşama yönelik eylemden çok, salt değişim beklentisi ya da olması gerekenin değişim olduğu yönünde şematik bir sonuçtur. Hatta metin stratejisi olarak benimsenen yinelemeler, ülkenin geçmişiine ait verilen kesin tarihler, belki de, alımlamaya yönelik istenilmeyen bir sonucu bile ortaya çıkarma tehlikesini barındırır. Tarihler değişse de politik oyunların ve toplumsal düzenin değişmemesi, Vicdani ve Efruz'un aynı kalan tavırları vb. gibi öğeler, salt tek yönlü bir eleştiri yöntemi belirlendiği için, okur/izleyici "bu ülkede herşey böyle gelmiş böyle gider" gibi özetlenebilecek bir çıkarıma bile ulaşabilir. Bunun dışında oyun, yapısal özellikleri açısından, kurgusu yönünden, tabloların yer değiştirmesi, ekleme, çıkarma yapılmasına olanak veren bir esneklikte görünmesine rağmen yazılmasından 10 ve 20 yıl sonraki sahnelemelerinde iç dinamiğinde

zayıflamalar yaşamış, değişen koşulları ve ilişki biçimlerini ortaya koyma açısından yetersiz kalmıştır.⁵⁸

Taner, bu oyunda, özünde okura/izleyiciye yaklaşımı açısından yukarıda sözü edilen metinsel çelişkiye düşmesine karşın, geleneksel halk tiyatrosu öğelerini epik tiyatro öğeleriyle birleştirip yeni bir biçime sokarak, tiyatromuzda yeni bir anlayışın başlangıcını yapmıştır. Ayrıca Taner oyunda, yazının başında söylenen izleyiciyi tiyatroya gelmeye motive eden "eğlence" unsurunu son derece etkili kullanmaktadır. Yazar kendi toplumunun eğlence anlayışını ve geldiği geleneği iyi bildiğinden, ancak aynı yolla ona ulaşabileceği düşüncesinden hareket etmiş görünür. Belki de, yazarın öngördüğü toplumsal ve siyasal gelenek içinde, epik-diyalektik tiyatroyu alımlama biçimi, onun öğretici yönünün vurgulanması, otoriter-didaktik bir anlatımın kullanılması şeklinde karşımıza çıkıyor. Bu tür bir alımlama, epik tiyatronun estetik anlayışının ve epik oyunculuğun da önüne geçmiş görünüyor. Taner, oyunun başına yazdığı Sunu bölümünde Vicdani rolünü oynayan Ulvi Uraz'a minnetlerini sunarken, "Bu oyunumu, onu en iyi anlayan, onunla şaşılacak kadar özdeşleşen (...) büyük sanatçı" diyerek ona övgüde bulunur. Oysa oyunla özdeşleşen bir epik oyunculuk anlayışı, Brecht'in özellikle kaçınılmasını önerdiği bir oyunculuk biçimidir.

Epik tiyatro ve geleneksel halk tiyatrosu birleşimi izleyiciyi düşündürme açısından Brecht'in ortaya koyduğu anlayışın tersine işleme tehlikesini içinde barındırmakta. Bir dönem, Brecht'in oyunlarının da, ülkemizde sahnelenirken son derece otoriter, öğreten ve slogancı bir hale dönüştürüldükleri bilinmektedir. Brecht'in izleyici dramaturjisi, yabancılaştırma tekniğiyle, merkezsiz yapıyı ve analitik düşünme biçimini, metnin çok boyutlu işleyiş biçiminde birleştirirken, izleyicinin düşünsel etkinliğini öne çıkarır ve oyunda tartışılan sorunun çözümünü izleyicinin kendi yorumuyla bulacağı açık uçlu, tamamlanmamış bir yapıya oturtur. Bu nedenle, oyunları, sosyalist bakış açısından analitik bir düşünme sistemi öğretmeye yönelik stratejileriyle didaktik (öğretici) oyunlar sınıflaması içinde yer almakla birlikte, otoriter-didaktik değillerdir.

58. Ayşegül Yüksel; Haldun Taner Tiyatrosu, Bilgi Yay. 1986, s.89-90

Ayşegül Yüksel, Haldun Taner Tiyatrosu adlı kitabında, Brecht'in, sorunları toplumcu gerçekçi bir yaklaşımla ele aldığından, Haldun Taner'inse eleştirel gerçekçi yaklaşımı benimsediğinden söz eder:

Brecht sorunları toplumcu gerçekçi yaklaşımla irdeler. Taner'in ise eleştirel gerçekçi yaklaşımı benimsediği söylenebilir. Taner'in "epik-göstermecî" oyunlarında gerçekleri eleştirme kaygısı, gerçekleri toplumcu anlayış doğrultusunda değiştirme kaygısından daha yoğundur.⁵⁹

Taner'in "epik-göstermecî" tiyatro anlayışı, temelde Brecht'in epik tiyatro anlayışı doğrultusunda biçimlenmiş, bunun yanısıra, Taner, geleneksel tiyatromuzun, Hacivat-Karagöz, meddah ve Ortaoyunu'nun göstermecî özelliklerini, benimsediği epik anlayışın içine yerleştirmeye çalışmıştır. Ama Taner'in anlayışı, toplumsal değişime ve bireyler tarafından içselleştirilmiş varolan iktidar ilişkilerinin dönüşümüne işaret etmediği, salt bir eleştiri, salt bir yukardan bakış temelinde kaldığı için, oyunlarında kullandığı bu geleneksel özellikler, otoriter yapıyı sürdüren ve pekiştiren bir biçim almıştır.

Geleneksel halk tiyatromuzun öğeleri şematik bir biçimde oyunlara aktarıldığında ortaya bazı sorunlar çıkmaktadır. Örneğin, "ibret alma", "kıssadan hisse" ve bu anlayışın oyunlarda "ön deyiş ve son deyiş"le ders veren bir tavırda pekiştirilmesi, ülkenin toplumsal düzeninde süregelen otoriter eğitime yönelik yapıyı besleyen öğelerdir. Ayrıca, oyunlarda geleneksel halk tiyatrosu motiflerinin doğrudan yansımaları olarak görülen, "kişilerin abartılmış tipler boyutunda"⁶⁰ ele alınması, oyun kişilerini değiştirmeyen, belirlenmiş, kalıplaşmış bir çizgiye oturtmaktadır. Ayrıca, "yoğun bir güldürü ortamının kotarılması, söz oyunlarının, "nükte" kullanımının",⁶¹ halk tiyatrosunun fars özelliklerinin öne çıkartılması, oyun dokusunun gevşek bırakılması, okurla/izleyiciyle geleneksel tiyatronun kurduğu ilişki biçimi üzerinden yakınlaşmanın göstergeleridir. Ülke insanına tanıdık gelen, bilindik olandan yola çıkmak bir yöntem ya da tercih olsa da, özde taşıdığı

59. Ayşegül Yüksel; Haldun Taner Tiyatrosu, Bilgi Yay. 1986, s.67

60. a.g.e., s.68

61. a.g.e., s.68

analitik olmayan düşünme biçimini sorunsal olarak ele almadan onu oyunlara aktarmak, geleneksel anlayışın içindeki gizli otoriter tutumu sürdürmeye neden olmakta. Ayşegül Yüksel, Taner'in, "Türk seyircisinin seyretme alışkanlığı içinde yer alan bu tanıdık, göstermeci "biçim"leri, geleneksel tiyatromuzda ağırlıklı olarak yer almayan bir "içerik"le, başka bir deyişle, toplumsal-politik eleştiriye yönelen akılcı, ilerici, uyarıcı bir "içerik"le kaynaştırarak özgün bir Türk "epik-göstermeci" tiyatrosu bireşimi oluştur"duğuna işaret eder.⁶² Ancak, alıntıda söz edilen bu bireşim, yapısal bir değişim değil, toplumun hiyerarşik otoriter yapısı içinde içselleştirilmiş 'bilen', öğreten insan figürünü koruyan, bu yüzden de biçimsel ve yüzeysel kalan bir değişim olarak görünür.

Haldun Taner'in yurt içi ve yurt dışı temsillerinde en çok ses getiren, en çok övgü alan oyunu Keşanlı Ali Destanı'ysa, metinsel iskeleti, kişilerin ikilemleri, kimlik ve yer değiştirme, oyun içinde oyun özelliği açısından Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım oyunundan daha karmaşık bir yapıdadır ve otoritenin kendisini sorun edinir. Oyun, temelde, halkın, kendi gücünü, iradesini kullanmak yerine, uydurulmuş bir 'kurtarıcı kahraman' mitini içselleştirerek, böyle bir kahramana ihtiyaç duymasını, çözümü hep bir 'kahraman'ın kurtarıcılığında aramasını yani "otoriteye bağımlılığı"⁶³ eleştirir.

Keşanlı Ali Destan'nda, (...) devlet otoritesinin zayıf olduğu, hukuk düzeninin kurulmadığı, ekonomik güvenliğin bulunmadığı, politikacıların aldattığı bu yoksul çevrede halk, kendini çıkarıcıların baskısına karşı savunacak bir kahramana özlem duyar. Keşanlı Ali biraz da kimsesiz, terkedilmiş halkın düzen, güven, korunma ihtiyacının yarattığı bir düş kahramanıdır.⁶⁴

Bu kahramanlık miti halkın kendi gücünün farkına varmasını geciktirmekten öte engelleyen bir şeydir. İnsanların böyle bir kurmaca yaratmaları ve buna inanmaları da yine Taner'in deyimiyle "yanlış koşullandırmaların" sonucudur. Oyun, iki karşıt toplumsal kesimde,

62. Ayşegül Yüksel; Haldun Taner Tiyatrosu, Bilgi Yay. 1986, s.68

63. Zehra İpşiroğlu; "Tiyatroda Devrim", Çağdaş Yay., 1995, s. 130

64. Sevda Şener; "Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlak, Ekonomi, Kültür Sorunları", Ankara Üniv.Basımevi, 1971, Ankara, s.112

yoksul gecekondulu ve zengin kent çevresinde geçer ve gecekondulu ortamında efsaneleşen bir kahramanlığın kof iç yüzünü gösterirken, büyük kentlerde süren aynı tür bir efsaneleştirme oyununa gönderme yapar ve bu tutumu parodileştirir.

Keşanlı Ali Destanı, okur-metin ilişkisi açısından daha diyaloga açık bir yapıya sahip görünmesine rağmen, Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım adlı oyunda eleştirdiğimiz metinsel öğeleri de içinde barındırır. Yazar, halk tiyatrosunun göstermecili özelliklerinden, özellikle gülmece, taşlama ve söz oyunlarından yararlanırken, metinde hem bu öğeleri hem de Ali-Zilha aşk hikayesini farsdan melodrama doğru kayan bir biçimde öne çıkarır. Bu durum iletinin zayıflamasına, metin yapısının gevşemesine ve yapıda dağınıklığa neden olur. Bu açıdan oyun, halk tiyatrosu motiflerinden oluşmuş, epik özellikleri olan bir melodram görünümündedir.

Taner gülmeceyi iletme istediği düşünceyi, yani burada kahramanlık mitini aydınlatmaya yarayan bir yabancılaştırma etkisinden çok, tıpkı Ortaoyununda olduğu gibi değişik sosyal kesitlerden gelen insanların yaşamlarını canlandıran bir atmosfer yaratmak amacıyla kullanıyor. Böylece kahramanlık teması düşünsel düzeye tam olarak aktarılamadığından çarpıcılığını yitiriyor ve oyunun bütünü içinde bir ayrıntı olarak kalıyor.⁶⁵

Yapıya baktığımızda, metnin ilk anda okura/izleyiciye söylediği şey, bir destanın var olduğu ve bunun anlatılacağı, ardından yine kıssadan hisse çıkarılması gerektiğidir:

ŞERİF- (...) Şu suret Keşanlı Ali'yi gösterir
Destanı var işte her yerde söylenir
Gel gör bakalım neymiş bu destan
On beş fasılda edelim beyan.
KORO- Edelim meclise bir kıssa beyan
Kıssadan hisse arif olan.⁶⁶

65. Zehra İpşiroğlu; "Tiyatroda Devrim", Çağdaş Yay., 1995, s. 131

66. Haldun Taner; Bütün Oyunları 1, Keşanlı Ali Destanı, Bilgi yayınevi, 4.Basım, 1984

Okur/izleyici, Keşanlı Ali'nin destanını, oyunun 5. tablosunda, Zilha'nın sevgisini yeniden kazanmak isteyen Ali'nin yani destanın kahramanının ağzından öğrenir. Keşanlı Ali, işlemediği bir suçu, (Zilha'nın dayısının öldürülmesi) üstüne alarak efsaneleştirilmiştir. Ali, bu efsaneyi sürdürmek için, kişiliği tam tersi olsa da, destanın kendisine dayattığı zorba, sert adam rolünün gerektirdiği davranışları gösterecektir. Kurtarıcı mitinin ve kurtarıcı kişinin sahteliği ortaya çıkınca, okur/izleyici bundan sonraki tabloları gecekonduda ortamında, halkın sömürülmesi üzerine oynanan bir oyun ya da oyun içinde oyun olarak görmeye başlar. Böylece kahraman da anti-kahraman durumuna düşer. Ayrıca 5. tabloya kadar olan olaylarda, Ali'nin hileyle kendini muhtar seçtirmesi, getirdiği sözde yeni düzenin eskisinden farklı olmaması vurgulanır. Ardından 5. tabloda, destanın sahteliği de anlaşılır. Böylece, gerçekte neler olup bittiği, çarpık, çıkarıcı bir düzen içinde nasıl bir oyun çevrildiği okurun/izleyicinin kafasında bütünlenir. Bu strateji, okurun/izleyicinin oyuna mesafeli yaklaşmasını sağlamak, görünenin ardını bilinç düzeyine taşımak açısından önemlidir. 5. tabloya, yani destanın çürütülmesine kadar olan bölümlerde vurgulanan önemli başka noktalar da vardır. Bunlardan birisi, oyun kişilerinin sözlerinden yansıyan, baskıcı yönetim yapısı, güçlünün güçsüzü ezdiği bir düzenin göstergesi olan tutumlardır:

Z.POLİS: Tek tek başa çıkılmaz kardeşim. Kökünden kazıyacaksın ki..,

Ş.POLİS: Mebuslardan biri önerge vermiş okumadın mı? Tümünden yıktırmalı konduları, bunlar şehrin başına bela diyormuş. (1.tablo),

ALİ: Hayatta ya sünepe olup okkanın altına gideceksin. Ya da üste çıkıp ezeceksin. İkisinin ortası yok. (2.tablo),

İZMARİT NURİ: Elim üstünde oynadık biz kazandık. Ne yaparsın? Karşıdaki dinsiz olursa sen de imansız olacaksın. (3.tablo),

TEMEL: (Haracı) Eskiden üç kişi alırdı, şimdi bir elde toplandı.

NURİ: Eskiden başıbozuk haraç vardı, şimdi organize haraç. (4.tablo)

ALİ: Demem şu ki, bu dünyada namuslu insanıyetli oldun mu alaya alınıyorsun. Zorba, katil oldun mu saygı itibar görüyorsun. Efsanemiz de bu yalandan çıktı. Hepsi bu kadar ... (5.tablo)

NURİ: İnsanın eski huyu. Kendine hep bir put yapar

Oldum bittim böyle bu. Kendi yapar kendi tapar. (3.tablo)⁶⁷

Okur/izleyici buraya kadar, toplumsal bir sorunu, ezen-ezilen ilişkisinde süren bir düzen içinde kendine kurtarıcı miti yaratmaktan başka çözüm bulamayan anlayışı, bir otoriteden ötekine sürüklenen otorite bağımlılığını görür, anlar. Ancak, buraya kadar belli bir düzende ilerliyor görünen yapıda, daha sonra bir dağınıklık başlar. Başta kurulan metin stratejisi, istenilmeyen bir yöne doğru kayar. 5.tablodan sonra metinsel yapının, bu ana tema üzerine yoğunlaşmasını, okura boş anlam alanları bırakarak, çözüme yönelik farklı bakış açıları geliştirmesini bekleyebiliriz. Ama bu beklenti gerçekleşmemektedir. Birinci perdenin sonunda, bürokrasi ve Politikacı'nın çıkar sağlama girişimlerinden de söz edilmiştir ama ikinci perde fars havasında, yanlış anlamaların, yer değiştirmelerin çözüme ulaşması temelinde ilerler: Zilha, garip bir rastlantı sonucu, zengin kent ortamına girer. Köşkü ve kocasını terk eden zengin kentli hanıma yüzü çok benzemektedir, bu benzerlik yüzünden önce köşke hizmetçi olarak alınır, sonra yine aynı nedenden Beyin hanımı olması istenir. Düğün gecesi asıl hanım eve döner, Zilha'yla karşılaşır. Gerçeği anlayan Zilha gecekondu mahallesine dönerken, bu arada yavuklusu Ali Zilha'yı köşkten kaçırmaya gelir ama Zilha'ya ikizi kadar benzeyen zengin hanımı kaçırmaya vs. Sonunda da işler çözülür. Herkes ait olduğu mekana döner. Zilha Ali'yle beraber olmaya karar verir, ama oyunun ana teması, işin içine giren gülmece öğeleriyle ve farsvari yapıyla dağılır gider.

Her ne kadar ikinci perdede zengin kesim ile gecekondu ortamının karşıtlığı ortaya konmaya çalışılsa ve arada taşlamalar yapılsa da, abartılı komik tipler, hareket güldürüsüne dönüşen olaylar yüzünden, ana izlek birden yan tema haline gelir. Böylece oyunun başında kurulmaya çalışılan metin stratejisi, stratejinin kaybolması durumuna dönüşür. Yazar, oyunun sonunda, Ali'nin hapse girmesine neden olan olayın gerçek failini ortaya çıkarıp, okuru yeniden ana

67. Haldun Taner; Bütün Oyunları 1, Keşanlı Ali Destanı, Bilgi yayınevi, 4.Basım, 1984

temaya yönlendirmeye çalışır ama bunu başaramaz. Kahramanlık miti ve otorite bağımlılığı teması birinci perdede kalır, sorun olarak tartışılmaz, ikinci perdede de kabadayılık söylemi içinde güldürü ögesine dönüşür, oyunun sonundaysa bir melodrama taban oluşturmaktan öteye gidemez.

Son sahnede, Zilha ve Ali'nin aşkı alevlenmiş ve tam birleşmişlerken, yazar doğrudan okura/izleyiciye seslenerek, bildik mutlu bir son vermeyeceğini söyler ve bir 'yabancılaştırma' yaratmaya çalışır. Ancak oyun, yine de bildik bir sona ulaşır. Beklenen mutlu son değil ama yine de melodramın parçası olarak bilinen, tanıdık bir mutsuz sona ulaşılır. Ali, istemeden de olsa suçunu üstlenip yerine ceza çektiği Manyak Cafer'i öldürür ve bu sefer gerçekten suçlu birisi olarak tutuklanır. Zilha gözü yaşlı kalır. Okurun/izleyicinin bildik acıklı sahneler karşısında verdiği duygusal tepkisi öne çıkar. Ama sonda yine kıssadan hisse çıkarması öğütlenir ve alınacak ders şarkıyla pekiştirilir.

KISSADAN HİSSE

(...)Burda biter kıssamız

Gördünüz işittiniz

Böyle işte çoğu destan

Destan için afyonu

Kaldırdı mı altından

Ali Cengiz oyunu

(...) Yoksa sen de bizcilen

Saf mısın ey ehali

Bizim kadar kolayca

Kanar mısın ehali⁶⁸

Peki bu anlayışın değişmesinde nasıl çözümler üretilebilir sorusunun yanıtıysa, oyunun yapısında çok yönlü olarak ortaya çıkmaz. Çünkü salt varolanın taşlanmasıyla yetinen, dağınık anlatım ve boş anlam alanları yaratmayan metinsel yapı, "efsanelere

67. Haldun Taner; Bütün Oyunları 1, Keşanlı Ali Destanı, Bilgi yayınevi, 4.Basım, 1984

kanmayın" diyen bir tutumla sınırlı kalmaktadır. Metin stratejisinde, iletinin çok yönlü işlenmesine değil, değişik kesimlerden insanların tiplerini, konuşma biçimleri ve bunların komik durumlar yaratması ön plana geçer. Karşıtlıklar yine kesin ve kalın çizgilerle ve yine güldürü ögesi olarak ele alınır.

Metnin yapısı bütünde, birinci perde gecekondu ortamı, ikinci perde yoğunlukla kent çevresi kesin karşıtlığında kurulur. Bu karşıtlık içinde bir simetrik yapının olduğundan söz eden Hasan Anamur, oyun üzerine yazdığı yapısal incelemede bu simetrimin ayrıntılarını anlatırken, gecekondu çevresini oluşturan kişilerin benzerlerinin kent çevresinde de benzer şematik biçimle çizildiklerini ve bunun anlatımı güçlendirdiğini söyler.⁶⁹ Oyunda kent çevresi denilen yere gelenlerin kökenleri kentsoylu bir yapılanmadan gelmez. Onlar, gecekondu çevresinden gelenlerin kentleşmiş ama bu konumu sindirememiş biçimleri olarak çizilir. Sonradan görmedirler. Yazar, iletiyi öne alma düşüncesiyle, bu simetride, kentli de olsa, kondulu da olsa benzer 'kurtarıcı kahraman miti yaratan' anlayışı besleyen bir yapıya da gönderme yapmak ister. Bunun yanısıra, Ali ve Zilha'nın kimlik ve yer değiştirmeleri, kendileri gibi olamamaları, bir düşü yaşamak istemeleri de, şizofrenik bir varoluş biçimine gönderme yapar. Ama oyunun sonunda bu simetri, metin yapısını güçlendirmekten çok zayıflatan bir öge halindedir ve oyunu zaten iki boyutlu olan bir noktadan daha da aşağı çekerek tek boyuta, 'aynılığa' indirir: Kıssadan alınacak hisse. Oyun, çarpıcı bir temayı ele alarak işe başlar ama kahramanlık temasına ve çarpık sosyo-politik düzene çok yönlü eleştirel bakabilmeyi okurun/izleyicinin düşünsel düzeyine taşıyamaz. Oyunda, ne tam olarak gecekondu sorunu, ne yüceltilmiş ama içi kof 'yiğitlik' kavramı, ne de kahramanlık efsanesi derinlemesine işlenmez. Bütün bu temalar, metinsel yapıda yüzeysel ve küçük ayrıntılar olarak kalırlar. Buradaki aksamanın kaynağı yine, geleneksel halk tiyatrosundan alınan öğelerin, ana temayı gölgeleyerek, eğlence unsuru olarak fazlaca öne çıkarılmasıdır. Oyunlar, geleneksel halk tiyatrosu öğelerinin öne çıkan etkileriyle 'gerçeğin' bir kesitini doğrudan yansıtmaya çalışmakta, bu yüzden, ele alınan temanın nasıl biçimlendirileceği ikinci planda kalmaktadır.

69. Hasan Anamur; 'Keşanlı Ali Destanı Üzerine Bir İnceleme', Tiyatro Anadolu Dergisi, Eskişehir

Haldun Taner, epik özellikler taşıyan oyunlarından sonra, Kabare oyunları yazmaya başlamadan, son olarak *Ayıışığında Şamata*'yı yazmıştır. Bu oyun, onun, bir anlamda, okura/izleyiciye bakış açısının belli bir geçiş dönemi sonunda geldiği noktanın da göstergesidir diyebiliriz. Okura/izleyiciye birşeyler öğretmeye, kıssadan hisse çıkartmaya yönelik çabaları bu oyunda, kurmaca okurun/izleyicinin ve yazarın 'yanlış koşullanmışlığı' ve koşullanmanın sanatı da bu duruma alet etmesini alaya almaya dönüşür. Oyun, doğrudan yazar-metin-okur ya da yazar-yönetmen-oyun-izleyici ilişkisi üzerine odaklanır. Bu sefer oyunda, ileti, metnin kurgusal yapısı öne çıkarılarak verilir, okurun/izleyicinin alımlama boyutu sorunsal olarak ele alınır ve tartışılır. Metinsel yapı okuru/izleyiciyi, alımlama üzerine düşünmeye çağırır. Oyunun sonu açık bırakılır.

Ayıışığında Şamata, Taner'in *Ayıışığında Çalışkur* adlı öyküsünün oyun diline uyarlamasıdır. Oyun, *Çalışkur Apartmanı* sakinlerinden birinin doğum günü kutlaması yaptığı mehtaplı bir akşamda, apartmanın içinde ve dışarıda olanları konu alır. Apartmanda oturan burjuva kesiminin 'yozlaşmış' ilişkilerinde gelişen olaylar, birinci ve ikinci perdede iki farklı bakış açısından anlatılır. İki perde arasındaki *Ara Oyun*, karşıtlığın ortaya çıkarılmasında rol oynar. Oyunun en büyük özelliği aynı olayların iki perdede iki kez yinelenmesidir. Yineleme, yine oyun gereği ilk perdede olup bitene tepki gösteren oyun kişisi kurmaca izleyicilerin eleştirileri doğrultusunda, ilk perdenin aynen onların istediği değişiklikler yönünde yeniden oynanmasıyla olur. Böylece Taner, kurmaca yazarın ve kurmaca izleyicilerin, yani bir anlamda sanatın ve koşullanmış alımlayanın karşıt bakış açılarını ortaya koymaya çalışır. Oyunun yazıldığı dönemin (70'li yıllar) sanat ve tiyatro anlayışını, ideolojik yaklaşımlarını, sanatın işlevi üzerine tartışmaları, hem iki karşıt görüş, hem kurmaca-gerçek ilişkisi ve alımlama boyutunda okurun/izleyicinin eleştirisine bırakır. Yazar, *Ara Oyun*'da kurmaca izleyicileri ve onların alımlamasını engelleyen toplumsal kökenleri gözler önüne sererek, gerçek okurun/izleyicinin de kendiyile hesaplaşmasını ister.⁷⁰ *Ara Oyun*'la birlikte üç bölümden oluşan oyunun geçişlerini sağlayan bir Anlatıcı kullanılır. Fakat bu defa

70. Zehra İpşiroğlu; 'Haldun Taner'in "Ayıışığında Çalışkur" Öyküsünde Okuyucu-Yapıt-Yazar Diyaloğu', *Adam Öykü Dergisi*, Mayıs-Haziran 1999, sayı 22, s. 110-111

Anlatıcı, izleyiciye ders veren 'bilen kişi' rolünde değil, oyun kişilerini ve yaşamlarını daha iyi tanımamıza yardımcı olan, oyundaki geçişleri sağlayan, ironiyi yansıtan bir roledir.

İlk perdede yazar, çıkarıcı, iki yüzlü insan ilişkilerine, toplumsal olaylar karşısındaki duyarsızlığa bir eleştiri getirir. Ara Oyun'daysa oyun kişisi olarak kurmaca izleyicilerin buna olumsuz tepkisi verilir. Kurmaca izleyiciler, oyunu ahlâka, geleneklere aykırı bulurlar. Yazarın anarşist bir tavır takındığından yakınırırlar. Oyundaki her bir kişiyi ve olayı nasıl görmek istiyorlarsa tepkilerini, o yönde, kızarak, bağırarak dile getirirler. Bunun üzerine aynı oyun, ikinci perdede onların istediği değişikliklerle yeniden oynanır. Bu değişiklikler orta sınıfın tüm yerleşik değerlerini destekleyen, geçerli ve doğru kılan bir hale bürünür, iyiler ve kötüler klişe biçimlerde belirlenir, kötü adam sonunda iyi adam olur, oyun mutlu sonla noktalanır. İkinci perde, ilk perdedeki aynı olayların, kişilerin ve ilişki biçimlerinin tam karşıtı olarak biçimlenir. Böylece Ara Oyun'daki kurmaca izleyici rahat bir nefes alıp evine huzur içinde gidecektir, çünkü onlar sahnede yadırgatıcı şeyler görmek istememektedirler. Bir anlamda onlar, Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım oyununda hoca efendinin çocuklara öğütlediği, duyma, görme, konuşma, düşünme, sana söylenilenin dışına çıkma telkinleriyle doldurulmuş plaklar gibidirler. Tutucu değer yargılarına bağımlı kalarak girdikleri konforlu uyuşukluğun içinden çıkamaz, kalıpların dışında düşünemez ve farklılığa tepki duyar haldedirler.

Yazar, kurmaca izleyicilerin ikinci perdede yapılmasını istediği değişiklikleri, ağdalı, yapay, abartılı bir dil kullanımıyla da besler ve daha da gülünç hale getirir. Böylece, aynı oyun, iki perde içinde birbirinden öylesine farklı bir hale bürünür ki kendiliğinden bir gülünçlük çıkar ortaya.

Taner, oyunun ikinci perdesini, yaşamı ve toplumu, orta sınıf değerlerini hep geçerli kılan "pembe gözlükler" arkasından izlemeye alıştırmış seyircinin seçimleri doğrultusunda yeniden yazarken, kişiler ve olaylar bağlamında ilk perdeyle oluşan karşıtlığın doğal güldürücülüğünü, özellikle dil kullanımında yaptığı değişikliklerle

destekleyerek, çeşitli ilişkileri ve durumları abartma yoluyla gülünçleştirerek, ikinci perdenin baştan sona "mantıksız" ve "geçekdişi" görünmesini sağlamıştır.⁷¹

Haldun Taner, daha önce sözünü ettiğimiz diğer iki oyundaki anlayışından farklı olarak, bu oyunda sözlerden çok kurgu aracılığıyla farklı bakış açılarını okura/izleyiciye aktarır. Oyunun yine belirgin bir iletisi vardır ama bu sefer yazar okurla/izleyiciyle ilişkisinde öğretici tavrından bir ölçüde uzaklaşmış, sınırlarını belirlemiş de olsa izleyiciye yorum yapacak bir alan bırakmıştır. Bu sefer kurgu yoluyla kendiliğinden bir karşıtlık ve gülünç öğeler ortaya çıkarılır.

Ara Oyun'da kurmaca izleyiciler tepkilerini verirken, Taner aslında izleyicinin tiyatroya (ve genelde sanata) bakışını da eleştirir. Bu bölümde kurmaca izleyici herşeyden önce oyunun bir perde olmasına ve sonunun çözümsüz kalmasına sinirlenmiştir. Hepsi "böyle oyun mu olur?"⁷² diye karşı çıkarlar. Onlara göre doğru dürüst oyun, "başı, sonu, ortası, gerilimi olan bir oyun"dur ve "her oyun üç perde olur", "hissiyatlarına hitap eden," "duygulu sahneleri" içerir. Kimisi, ilk perdedeki oyunu, anlamaya çalışmak yerine Raşit Rıza'nın bir oyunuyla karşılaştırıp yerer. Kimisi de tiyatroya gülmeye gelmiştir ama bu oyunda gülemediğinden yakınıyor. Kısacası kimse oyunu olduğu biçimiyle anlamaya, oyunu kendi içinde değerlendirmeye yanaşmayıp, hepsi kendi görmek istedikleri yönden ya da beklentilerine ne derece cevap buldukları açısından yaklaşırlar.

Yazının başında da belirtildiği gibi izleyenin oyunun bütününü alımlama biçimi kendi kapasitesinin, bilgi birikiminin ve deneyim dünyasından getirdiklerinin de ürünü. Bu açıdan Ara Oyun, kurmaca izleyicinin sanatla ilişkisinde saldırganlığa varan, sürekli taraf tutmaya yönlendirilmiş davranış biçimini de eleştirir.

Ayıışığında Şamata, metinsel yapısı içinde okurun/izleyicinin dolduracağı bir anlam boşluğu yaratması açısından çarpıcı bir örnek olmasına rağmen, kurgu yine, kalın çizgili iki kesin karşıtlık üzerine

71. Ayşegül Yüksel; Haldun Taner Tiyatrosu, Bilgi Yayınevi, 1986, s.119

72. Haldun Taner; Bütün Oyunları/9, Ayıışığında Şamata, Bilgi Yayınevi, 1996

oturduğu için, bu defa da doğrudan okuru/izleyiciyi, yargıç rolüne sokma tehlikesini taşır. Yani oyun özde, okuru/izleyiciyi yargılamaya yönelterek, bir şekilde otoriter yaklaşımın izlerini sürdürür. Çünkü, iki perde arasında, özellikle de oyun kişilerinin konuşma tarzlarında ve aynı olayların tersi akışında, öylesine abartılı ve alaycı bir karşıtlık vardır ki, gerçek okur/izleyici, Ara Oyun'daki kurmaca izleyicinin olumsuz eleştiri tavrında ve yargısında ne denli 'yanlış' davrandığına yine ikna olur. Çünkü, kurmaca izleyicinin arzuladığı değişiklikler bir hayal dünyası yaratmaktan öteye gidememektedir. Ve oyunda, kurmaca izleyicinin kalın çizgilerle belirlenen 'yanlış koşullanması' yazarın 'doğru'sunu kanıtlamak için bir araç durumundadır. Yani okur/izleyici ne yapmaması gerektiğini iki kesin karşıtlık aracılığıyla anlar. Okurdan iki perde arasındaki farklılığı görüp 'doğru' yolu bulması istenmektedir. İki seçenek sunuluyor gibi görünse de aslında, okurun/izleyicinin bunlar arasından bir yargıya varması istenmekte, yani üçüncü ya da dördüncü ya da başka seçenekler oluşturması değil, gösterilen üzerinden belli bir yargıda bulunması beklenmekte, dolayısıyla alımlamanın yönü kesin biçimde belirlenmektedir. Bu da yine kıssadan hisse çıkarmanın bir başka yöntemidir.

II.2.b. Vasıf Öngören'in Epik Tiyatro Anlayışının Okur-Metin/İzleyici-Sahne İlişkisine Yansıma Biçimi

Haldun Taner gibi Vasıf Öngören de, Brecht'in yabancılaştırma tiyatrosundan etkilenerek, oyunlarında bu tiyatro anlayışına özgü biçimsel özellikleri kullanır. Vasıf Öngören özellikle varolan düzenin sınıfsal farkları ortaya koyuş biçimi üzerinde durur. O da, Haldun Taner gibi orta sınıf değerlerine karşıdır, ama bunu dile getiriş biçiminde kendi politik görüşü çok daha ağır basar. Öngören'e göre, işçi sınıfının bilinçlenmesi gerekmektedir. Çünkü işçi sınıfı kendini, yöneten üst sınıfın değerleriyle görmekte, sınıfsal farklar ve bunun gerektirdiği davranış biçimlerini içselleştirilerek kanıksamakta ve bunun gerçekliği içinde yaşamaktadır. Dolayısıyla, sömürülen sömürülmeye ses çıkartamaz halde kalırken, egemen sınıf, oyununu bunu besleyecek yanılsamalar yaratarak oynamaktadır.

Haldun Taner okuruna/izleyicisine geleneksel halk tiyatrosu öğelerinin tanıdık imgeleriyle yaklaşırken, Vasıf Öngören Zengin Mutfağı, Asiye Nasıl Kurtulur? ve Oyun Nasıl Oynanmalı? adlı oyunlarında ortak bir imge olarak, bir dönemin Yeşilçam filmlerinin izleyiciye tanıdık gelecek tiplerini ve olgularını kullanır. Bu filmlerde zengin-fakir, iyi-kötü karşıtlığının yarattığı durumlar duygusal bir biçimde işlenirken, ele alınan olaylar, mutlu bir sona doğru yönlendirilmiş, filmin sonunda kötü kişinin iyi kişi haline gelmesi ya da cezasını bulması, kimsenin hakkının yenmemesi, haksızlık yapan kişinin hatasını, suçunu anlaması gibi tatlı hayallere, yanılsamalara, masallara dönüştürülmüştü. Öngören, sanki izleyicinin gerçeklerden uzaklaştırıldığı bu tür film kurgularını oyunlarında tersyüz etmek ister.

(Vasıf Öngören) Oyunun kişilerini seyircinin yerli sinema ve televizyonda izleme alışkanlığında olduğu kişiler arasından seçer. Oyunu da yine yerli film seyircisine yabancı olmayan bir "mekan"da geçirir. Ve böylece seyirciyi avucunun içi gibi bildiğini sandığı bir ortamın gevşekliği içinde kısıvrak yakalar.⁷³

Yazara göre, okurun/izleyicinin gerçekle yüzleşmesi, düzenin işleyiş biçiminin, sermaye-emek arasındaki çatışmanın bilincine varması gerekir. Öngören, oyunlarını bu temel üzerine kurarken, "Brecht'in tiyatrosuna özgü bazı biçimsel özellikleri olduğu gibi alıp, benzetmeci tiyatro geleneğiyle bütünleştirmeye"⁷⁴ çalışır.

Bir köşkün mutfağında geçen olayları konu alan Zengin Mutfağı adlı oyunda, 1970'li yılların kargaşa ortamında yaşanan çelişkiler, toplumsal sınıflar arasında oluşan uçurumlar ve sermaye-emek çatışması anlatılır. İnsanların süregelen düzenin çatışma noktalarını görmeleri ve sömürüye karşı taraflarını seçmeleri gerektiği, oyunun temel aldığı noktadır. Yazar, metinde kesin tarihlerle belirlediği bir dönemden söz eder: 1970'li yıllar, 16-17 Haziran olayları ve 12 Mart dönemi. Böylece, metnin kurmaca yapısı tarihsel gerçeklerle doğrulanır ve oyunda, belli bir tarihsel dönemin gerçeklerinin

73. Ayşegül Yüksel; "Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar", Mitos Boyut Yay., s. 122

74. Zehra İpşiroğlu; "Tiyatroda Devrim", Çağdaş Yay., 2.Baskı, 1995, s. 130

yansıtıldığına işaret edilir. Oyun kişileriyle beraber okur/izleyici de toplumsal çatışmaların ortamına çekilir ve oyunun sonunda okurun/izleyicinin de bilinçlenmesi ve saf seçmesi beklenir.

Zengin Mutfağı, (...) 1970'ler Türkiye'sinde "kavganın dışında kalma" çabası içinde safını şaşırınların öyküsüdür. Bir çeşit "bakarkörlük"tür bu kişilerin ortak özelliği; Öngören safını şaşırılmışlığın, faşizmi görmezden gelmekten tutun da, faşizme ödün vermeye, giderek faşizme uşaklık etmeye kadar varan çeşitli görüntülerini sergiler. (...) (Yazarın) amacı oyunun başkışileriyle birlikte seyirciyi de bu çatışmanın orta yerine atarak saf seçme durumuyla karşı karşıya bırakmaktır.⁷⁵

Metnin okura/izleyiciye vereceği rolü kesin hatlarıyla belirlemiş olan yazar, kurguyu da bu amaca uygun biçimde tasarlamıştır. Oyun, eski pehlivanlardan aşçı Lütfü'nün yirmi yıldır çalıştığı zengin mutfağından ayrılma anında, doğrudan izleyiciye seslenerek, bu mekanı terkedip terketmeme konusunda akıl danışmasıyla başlar. Ama aşçı kararsızlık içinde değildir aslında:

AŞÇI: (...) Ama ayrılıyorum buradan, karar verdim. (..) bir de size danışayım dedim.. Karar verdim ama gene de size danışayım dedim.⁷⁶

Oyun bundan sonra Lütfü Usta'nın geriye dönüşlerle ayrılma nedenini anlatmasıyla sürer. Oyunun sonunda da Aşçı yine "Ayrılmaya karar verdim. Ama yine de danışayım dedim. Ayrılmak mı zor, Kerim Bey'e hizmet etmek mi? Hadi bana eyvallah!"⁷⁷ derken aslında kararını kesinleştirmiş görünür. Aşçı, oyun boyunca bir yandan olanları anlatırken bir yandan da durumu yeniden gözden geçirmektedir. Bir anlamda verdiği kararın haklılığını kanıtlamak istemekte, onay beklemektedir. Buradan hareketle yazarın, daha başta Lütfü Usta'nın sözlerinde, okuru/izleyiciyi farklı bir karar anından uzaklaştırdığını

75. Ayşegül Yüksel; "Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar", Mitos Boyut Yay., s. 122

76. Vasıf Öngören; Bütün Oyunları, Boyut Yayınevi, Mayıs 1991, s.235

77. a.g.e. s.286

söyleyebiliriz. Metinsel kurgu içinde Lütfü Usta'nın karakteri öylesine çizilir ki, böyle sabırlı, iyi niyetli, saf, dünyadan bihaber bir insan bile, gördükleriyle, yaşadıklarıyla hesaplaşması sonucu politik bir görüş kazanmaya başlayıp, dönüşüm geçirirken, okurun/izleyicinin metindeki rolü de onunla birlikte aynı süreci yaşamak olarak belirlenir. Aşçı'nın okura/izleyiciye danışmasıysa, yazarın okurun merakını uyandırmak için yaptığı küçük bir hiledir. Çünkü, birisine akıl danışılması hem o kişinin önemsendiği, fikrine saygı duyulduğu, hem de akıl danışan kişiden daha fazla birşeyler bildiği düşüncesini uyandırır. Ayrıca, ne konuda akıl danışılacağı da merak uyandırır. Böylece akıl danışılan kendisi olduğuna göre, okur/izleyici, oyunun sonuna kadar anlatılan hikayeye dikkatle odaklanmaya koşullanmaktadır. Yazar bu kurguyla hem okurun/izleyicinin ilgisini sürekli ayakta tutmakta, hem de bir anlamda ona Lütfü Usta'nın bile gerçeği görerek, kararını verip harekete geçtiğini, artık uyanmak gerektiğini söylemektedir. Lütfü Usta'nın zengin mutfağından gitmesinin mi yoksa orada kalmasının mı iyi olacağına dair sorulan iki seçenekli soru, kurguda okurun/izleyicinin tarafını belirlemesi biçimine dönüşmekte, neyin doğru olduğu, hangi safın seçilmesi gerektiği ortaya çıkmaktadır. Aslında bir yazarın, okura/izleyiciye seçenek sunmasıyla, seçme şansı vermesi arasında büyük fark vardır. Öngören ilkinin uygular.

(Selim) Adamıysa Kerim beyin adamı. Eee? Ben de Kerim beyin adamıyım...Yani şimdi bu ne demek, yani benle Selim aynı mıyız? İşte bu ağırımaya gitti (..) İtler çoğaldı... Üç taneler şimdi, ya sabır... Yahu biz kimlere hizmet ediyoruz?.. İnsan kimlere hizmet ettiğini düşünmeli.⁷⁸

Aşçının bu şikayetlenmesinde de 'iyi' ve 'kötü', 'dost' ve 'düşman' tarafların hangileri olduğu gösterilerek, okurun/izleyicinin düşünme süreci yönlendirilir. Oyun kişilerinden üçü -Kız, Selim ve Aşçı- dönüşüm yaşarlar. Öteki kişilerin yerleri bellidir. Olayların gelişim çizgisinde Kız sosyalist tarafa, Selim faşist tarafa yönelir. Kararı konusunda akıl danıştığı için Lütfü Usta, yazarın henüz tarafı bilinmeyen kişi olarak çizmeye çalıştığı tiptir. Bu anlamda yazar, iletisi yönünde seslendiği okuru/izleyiciyi de, onun metindeki rolünü de Lütfü

78. Vasıf Öngören; Bütün Oyunları, Boyut Yayınevi, Mayıs 1991

Usta'yla temsil eder. Daha önce de söylenildiği gibi Aşçı, olanları anlatırken kararını yeniden gözden geçirmekte ve bir dönüşüm yaşamaktadır. Aynı şekilde okur/izleyici de, Aşçı'yla beraber aynı aşamaları yaşar. Oyunun sonunda Lütfü Usta dışında herkesin tarafı belirlenmiş, herkes safını seçmiş görünür. Şimdi sıra Lütfü Usta'yla beraber okurun/izleyicinin safını seçmesine gelmiştir ki, zaten oyun biterken son sözü "Hadi bana eyvallah!" olan Aşçı'nın dönüşümü, kararı ve seçtiği taraf aslında bellidir. Bir anlamda, oyun kişisi faşist Selim'in sözlerinde tekrarlanan "ölçü" meselesi, "bir insan ya bizdendir ya karşıdan, bunun ortası yoktur" görüşü, yazar tarafından eleştirilmek istenirken, metin kurgusunda ve metin-okur iletişimde yazarın da içine düştüğü bir tuzak haline gelmektedir. Sanki aynı görüş, yazarın tarafında olanlarca benimsendiğinde sakıncalı olmayacak gibi çizilir. Okur/izleyici ikilem ve çatışma içine sokulurken, ondan beklenen şey farklı çözümler üretmesi değil, bir yargıya varmasıdır. Dolayısıyla, Öngören, kurgusu içinde dilini ya da düşünme sistemini analitik biçimde kendiliğinden algılatan, yoruma açık, okur merkezli yöntemi benimsemez. Bu metninde, Brecht'in III.Reich'in Korku ve Sefaleti adlı oyununun (özellikle 3.episodun) etkileri de görünür. Ancak, metnin yapısında ve olayların aktarılışında, Lütfü Usta'nın anlatıcı rolünü de üstlenmesi gibi epik tiyatroya özgü biçimsel bir özelliğin dışında, benzetmeci tiyatro anlayışına bağlı kalınır

Okurun düşünme, anlama, yorumlama edimi ve düş gücünün daha etkin hale gelebilmesi için, metinsel iletişim tasarısının, okur-metin arasında karşılıklı değişime izin verebilen açık bir yapı kurması beklentisinden ya da gerekliliğinden çalışmanın ilk bölümünde söz edilmişti. Oysa metnin koşullaması sonucu okur/izleyicinin "ya bu, ya öteki" biçiminde bir yargıya varması, gerçekte seçeneksiz halde bırakılması anlamına gelmektedir.

Öngören, Asiye Nasıl Kurtulur? ve Oyun Nasıl Oynanmalı? adlı oyunlarının kurgularında da aynı karşıtlık stratejisini koruyarak, bunu iletisi doğrultusunda biçimlendirir. Asiye Nasıl Kurtulur? adlı oyun, kadınların sömürülmesi ve sömürü aracı olarak kullanılması sorununu konu alır. Oyunda, bir genç kıızı fahişe olmaya iten koşullar ve onun

yaşamından kesitler sunulur. Ayşegül Yüksel, *Asiye Nasıl Kurtulur?* oyununun birbiriyle yoğun bir diyalektik içinde olan üç söylem düzleminde kurulduğunu yazıyor.

Temel söylem düzleminde, gecekondularında yaşama savaşı veren Asiye ve annesinin dramı dile getirilir. İkinci söylem düzleminde öyküyü seyircilerle birlikte izleyerek tartışan küçük burjuva "hanımefendi" ile "yorumcu" yer alır. Üçüncü söylem düzlemi ise oyunun sonunda oluşur ve izleyici konumundaki "hanımefendi" ile oyun boyunca "kişisel dram"ını yaşamış olan Asiye karşı karşıya getirilir.⁷⁹

Aynı yazıda, izleyicinin üç aşamalı bir yadırgatma sürecine girerek, gerçeklerle yüzleşerek olaylara "uzak aç"dan bakabildiği söyleniyor. Ancak oyunda gerçekleştiği söylenen bu üç söylem, aslında farklı bakış açılarını ortaya koymamakta, temelde aynı söylemi destekleyen tekrarlar biçiminde yer almaktadırlar.

Oyunun adı *Asiye Nasıl Kurtulur?* daha ilk anda bir soruyla okuru/izleyiciyi kavrar, meraklandırır ve oyunun soruya yanıt aramayı hedeflediğini gösterir. Okur/izleyici farkında olmadan, yanıt arama, bulma rolünün içine çekilir. Oyun, ilk sahneden itibaren tartışmalı bir oyun içinde oyun olarak ortaya konur. Okur/izleyici jüri gibidir, olanları izler. Metinde, oyun kişileri Seniye Hanımefendi ve Anlatıcı da, Asiye'nin hayatından kesitler halinde verilen oyunu izlerler. Fuhuşla Mücadele Dernekleri Genel Başkanı Seniye Hanımefendi getirdiği önerilerle, izlediği oyunun akışını Asiye'nin sözde kurtuluşu için değiştirir. Bir sonraki sahnede bu öneri doğrultusunda değişiklikler yapılır. Ama Seniye'nin önerdiği seçeneklerin hiçbiri, Asiye'nin hayatının olumlu bir yöne doğru gitmesine yardımcı olamaz. Hatta işleri daha da karmaşık hale getirir. Bu açıdan, Seniye tiplemesi resmi mercilerin, kadınlar için ürettiği çözüm önerilerinin işlevsizliğini çok açık bir şekilde ortaya koyması bakımından önemli bir noktaya işaret eder. Seniye'nin çözümleri toplumsal yapıda köklü bir değişim sunamayacağı için, oyunun sonunda, Asiye'nin kurtuluşu, ancak

79. Ayşegül Yüksel; 'Vasıf Öngören Tiyatrosu: Tanıdık Durumlardan Yabancılaşmaya..', Vasıf Öngören Tüm Oyunları, Boyut Yay., Tiyatro dizisi, Mayıs 1991, s.7

sömürülen durumundan sömüren durumuna geçmesiyle gerçekleşebilir. "(...) Çünkü insana insanca yaşama hakkının tanınmadığı bir düzende, iki seçenek kalmıştır; ya sömürmek ya da sömürülmek. Asiyeye de kurtuluşunun bedelini yeni Asiyeler yetiştirerek ödeyecektir."⁸⁰

'Birinci Konuşma'da Anlatıcı "Bilindiği gibi Asiyeye'nin önünde iki yol var.." der. Bu yollar bellidir: "Namuslu" ya da "Namussuz" yaşamak. Kuşkusuz namuslu yaşamak ilk seçilen yoldur ama yol tıkanınca, Seniye hanım "Esas olan netice. Netice almaya bakalım (..) binlerce çözüm yolu yoktur hayatta... Asiyeye yaşamak için çalışmaya mecburdur" der. Dolayısıyla netice alınabilecek öteki yola yani 'namussuz' olana yönelinir. Derken Asiyeye ancak sermaye sahibi olup, başkalarını ezip, onların sırtından geçinerek kurtulur. Böylece Seniye hanımın 'sığ/yüzeysel' düşünce tarzı Asiyeye'ye bildik mutlu sonların kurtuluşunu sağlayamaz ama yazarın Seniye'nin maskesinin ardındakini ortaya çıkarmasını sağlar. Zaten oyunun sonunda, bir anlamda Seniye'nin seçimlerinin kurbanı olan Asiyeye, ezen-ezilen gerçeğini anlamış olarak İkinci Final Türküsünü söyler:

Ben de kurtuldum işte
Ben de öğrendim artık
Bu düzende yaşamamanın sırrını
(...)
Yoksulları KADER deyin, uyutun
Uyananı PARA verin susturun
Susmayanı ZORA koyun, çektirin
Böyle gelmiş böyle gitsin sürdürün (...)⁸¹

Son Değiş ise izleyiciye doğrudan bir mesaj ya da ders veren bir niteliktedir:

Sevgili seyircimiz
Bütün olanları
Gördünüz, işittiniz
(..)

80. Zehra İpşiroğlu; "Tiyatroda Devrim", Çağdaş Yay., 2.Bası, 1995, s. 126

81. Vasıf Öngören; Bütün Oyunları, Boyut Yay., Mayıs 1991

Sakın ha unutmayın
Burnu kurtulmaz pislikten
Klavuzu karga olanın.⁸²

Bu söylem Öngören'in öteki oyunlarında da olduğu gibi sınıfsal çatışma ve sermaye-emek çatışmasını anlatır. Ezen, ezilen ve bunun üzerine kurulu düzen bellidir. Yazar da bütün bunların nasıl işlediğini gözler önüne sermeye çalışır.

Metin kurgusunda, gerek Anlatıcı, gerekse Seniye aracılığıyla okura/izleyiciye her sahnenin değiştirilmesi için 'iki' seçenek sunulur. Seniye, seçeneklerden birini onaylayıp, nedenini belirtirken, okur/izleyici de bu iki seçenek üzerine düşünmeye başlar. Ancak yine okur/izleyici iki öneriden birini seçmeye yönlendirilmektedir. Asiye için sunulan çözüm, ancak iyi-kötü karşıtlığında sunulan bu iki seçenek üzerinden düşünölmek zorundadır.

Oyunda, düzen eleştirisi ve ideoloji ön plana çıkarılırken, metinsel yapıda, yazarın kullandığı iskelet iki temel noktaya yaslanır: Asiye'nin yaşamından kesitler ve tartışma sahneleri. Asiye'nin yaşamından kesitler, salt rastlantılara dayalı gelişen, yerli film senaryolarının kopyası gibidir. Tartışma sahnelerindeyse ağırlık Anlatıcı'nın dış göz olarak olaya bakmasına verilmiştir.⁸³ Yani oyunun bütünsel yapısı da iki boyutlu kurgulanmıştır. Oyun kişilerine baktığımızdaysa net, değişmeyen, insani çelişkileri olmayan, belli kalıplar içinde konuşan tipler görüyoruz. Oyun, bütünde, son derece genel hatlarıyla çizilmiş, şematik bir sosyalist görüş dersi gibidir.

Öngören'in bir diğer oyunu olan Oyun Nasıl Oynanmalı?da da yine yazarın izleyiciye sunduğu ikili seçenekleri görürüz. Oyun, televizyonlarda görmeye alışık olduğumuz türden bir yarışma programında geçer. Program sunucusu (Anlatıcı), Noter ve orta sınıfa mensup karı-koca olan iki yarışmacı vardır. Oyun, bir anlamda Asiye Nasıl Kurtulur?un kurgusuna benzer bir kurguda tasarlanmıştır. Yarışmacılara "hayata dair" bir oyun gösterilir ve bunu devam

82. Vasif Öngören; Bütün Oyunları, Boyut Yay., Mayıs 1991

83. Zehra İpşiroğlu; "Tiyatroda Devrim", Çağdaş Yay., 2.Bası, 1995, s. 127-128

ettirmeleri istenir. Gecekonduya yaşayan bir işçi ailesinin büyük kızları, film yıldızı olma yolundadır ve olayların gidişini, kızın yükselişini yarışmacılar yönlendirecektir. Yine gecekondu genç kızın 'bu sefil gecekondu hayatından kurtulması' konusu ortadadır. Ama bu defa, oyunun sonunda genç kız Asiye gibi sömüren durumuna geçmez, oyunun gidişi onun sömürülen olarak kalmasına doğru yönelir.

Yarışmacılar gösterilen oyunu sürdürdükleri sürece her defasında katlanan bir miktarda para kazanacaklardır. Oyun ilerledikçe gözlerini para hırsı bürüyen yarışmacılar, yaşamını yönlendirecekleri işçi ailesini öylesine harcarlar ki, salt yarışmayı kazanma uğruna insanlıktan çıkmaya başlarlar, yarışmanın başında gösterdikleri güvenilir portreleri, imajları ve tüm maskeleri düşer, yarışmanın sonunda artık 'yapay' değerlerinin ardına saklayacak yüzleri kalmaz. Aslında yarışmanın sonunda kazanan da olamaz. Oyunda, Program Sunucusu, doğrudan seslenerek okuru/izleyiciyi de oyuna katar ve yarışmacıların kararına tepki gösterebileceklerini söyler. Ancak izleyicinin tepkisi sahnedeki oyunun gidişini değiştiremeyecek, sadece olumlu ya da olumsuz tepki olarak kalacaktır. Her programın bir izleyicisi olduğuna göre burada da, okurun rolü yarışmayı izleyen kişi olarak belirlenmiştir. Yazar, yarışma oyununun bildik kalıplar, orta sınıf değer yargıları ve düzenin işleyişi çerçevesinde kısır döngüye gireceğini kurgusal olarak ortaya koyarak, sonunda izleyiciyi, günlük yaşamda da benzerleri oynanmakta olan bu oyunun, başka nasıl oynanabileceğine dair çözüm üretmeye çağırır.

Öngören, kurgusu içinde, oyunu "yarışma" biçiminde tasarlayarak izleyiciye yine bir tuzak hazırlamıştır; kazanmak ya da kaybetmek üzerine kurulu bir oyunda, şüphesiz, kazanmak için yarışılmaktadır ve kazananın yüklü bir para alması söz konusudur. Metin stratejisinde, oyun, yarışmacılar tarafından devam ettirilebildikçe artan para miktarının, okuru/izleyiciyi de heyecanlandırması ve onu yarışmacıyla ister istemez özdeş konuma sokması tasarlanmıştır. Böylece, okur/izleyici de yarışanlar gibi sahnedeki oyunu devam ettirmek için sunulan ikili seçeneklerden birisinde karar kılmaya çalışacaktır. Ancak sunulan seçenekler yazar tarafından öyle bir biçimde kurgulanmıştır ki, oyundaki yarışmacının verdiği karardan başkası sahnedeki oyunu

devam ettiremeyecek haldedir. Bu nedenle okura/izleyiciye sunulan seçenekler, seçenek niteliği taşımazlar, yazarın koşullamasının aracı durumundadırlar. Çünkü yazarın bilinçli olarak eleştirmek istediği orta sınıf değer yargıları ve 'yanlış' işleyen bir düzendir. Kurgu açık uçlu tasarlanmadığı için, kararların yazarın görüşü yönünde verilmemesi halinde metindeki ileti ve yapı bozulur. Bu nedenle okur/izleyici belli bir çizgide yürümeğe koşullandırılır ve bunun dışına çıkarılmaz. Oyunun sonunda Yarışmacı, yarışmayı ya da oyunu neredeyse bir servet kazanacakken kaybeder. İşte bu an, metinsel kurgunun özdeşleşmeye yöneltmesiyle yarışmaya kendini kaptırmış bir okurun/izleyicinin de kaybetme anıdır. Öyle ki yarışmacı haksızlığa uğradığı gerekçesiyle okurdan/izleyiciden yardım istediği halde, izleyicinin sessizlikten başka bir seçeneği kalmamıştır. Kazanması için bir çözüm üretmesi gereklidir, ama yarışmacıyla özdeş konumda hata yapmış ve suçlu durumundayken, yani para kazanmak için oyundaki işçi ailesini harcamış, sömürüye hizmet etmişken, çözüm üretme yerine tıpkı oyundaki yarışmacının yaptığı gibi kendini savunmaya yönelecektir. Zaten kurguda çözüme yönelik bir başka seçenek de bırakılmamıştır.

Öngören'in oyunlarında, metnin iskeleti, kişilerin, olayların ve durumların, ya 'iyi/doğru' ya 'kötü/yanlış' ya 'dost/düşman' karşıtlığı üzerine kurulmuştur, hem iyi hem kötü olan bir oyun kişisi ya da durum tasarlanmamıştır. Yazarın, tiyatronun eğlence yanını ortaya koyuş biçimiyle, kurgularında yarattığı bir çeşit yarışma heyecanı, merak duygusuyla sağlanır. Bunun dışında gülmece öğeleri, olayı yönlendirdiğini sanan oyun kişilerinin abartılı tavırlarıyla ve anlatıcının ince alaylarıyla verilir.

Öngören, oyunlarında "bilimsel sosyalist" bir gerçeği benimsediğini söyler. Ancak, onun metin kurgusunda ve stratejisinde hazır bir reçeteye karşı karşıya geldiğimiz için, bu gerçeğin nasıl bir düşünce sistemi içinde oluşabileceğini, yeşerebileceğini metinlerinde ve metin stratejilerinde sorun olarak ele almadığını görmekteyiz.

Haldun Taner'de olduğu gibi Vasıf Öngören'in metin stratejisinde de okurun rolü onaylama ya da yargılama olarak ortaya çıkıyor. Oyunların yazılma dönemleri olan 1960-1970'li yıllar halkın hızlı karar verip, bir

değişimi, geçişi sağlaması, durumla hesaplaşması beklentisinin hakim olduğu, ülkenin siyasi, ekonomik ve toplumsal açıdan en çalkantılı olaylarının yaşandığı dönemlerdir. Yazarların, Brecht'in tiyatrosundan etkilenerek, epik tiyatroyu bu ülkenin şartlarına uygulama biçimleri de bu temelden hareket etmiş görünmektedir. Metinler konuları itibarıyla da yazıldıkları dönemin sosyo-ekonomik ve politik meseleleriyle sınırlı kalmaktadırlar. Dolayısıyla, oyunların, dünyanın herhangi bir yerinde, herhangi bir dönemde ele alınabilecek ya da değişen koşullarda yeniden yorumlanabilecek, çokanlamlılığı barındıran yapısal özellikler taşımadıkları da söylenebilir. Ülkemizde genele yönelik olarak bakıldığında tiyatro alanında estetik ve biçimsel sorunlarla daha az ilgilenilmesinin nedenlerinden birini Zehra İpşiroğlu Tiyatroda Devrim adlı kitabında şöyle yazıyor:

Ülkemizde yazın ve tiyatro alanında konuya böylesine ağırlık verilmesinin, biçimsel sorunlarınsa pek önemsenmemesinin başlıca nedeni sanatın gelişmekte olan tüm ülkelerde olduğu gibi bizde de yaşadığımız gerçeklerle yoğun bir hesaplaşmayı dile getiren bir araç işlevi taşıması.⁸⁴

Belki yine yukarıdaki alıntıda söz edilen nedenden dolayı, yazarların oyunlarını kurgulama biçimleri de okura/izleyiciye ne yapmaları gerektiğini doğrudan öğretmeye yöneliyor.

Bu çalışmanın önceki bölümlerinde de değinildiği gibi Althusser, sanatın, ideolojinin görünmez kıldıklarını görünür hale getirme işlevinden söz ederken ve Brecht, dünyayı alışkanlıklarımızdan sıyrılarak yeni bir gözle görmek ve değerlendirmek gerektiğini anlatırken, temelde düşünme biçiminin değişmesi gerektiğine işaret ediyorlardı. Brecht'in tiyatro sanatına katkısı, önerdiği düşünme biçimini, eserlerinin yapısına, iç işleyiş mekanizmasına, yazma stratejisine de yansıtmış olmasında yatıyor. Metin-okur, izleyici-sahne ilişkisinde karşılıklı değişime açık bir iletişim biçimi ve estetik anlayışı geliştiriyor.

84. Zehra İpşiroğlu; "Tiyatroda Devrim", Çağdaş Yay., 2.Bası, 1995, s. 134

Brecht'in yapıtlarında en bildik konular bile yabancılaştıran bakış açısıyla bambaşka, değişik biçimlerde ele alınıp, okur/izleyici, farklı dünyalar, düşünceler bulgulamaya, keşfetmeye yönlendirilirken, Taner ve Öngören'in metin stratejileri, okur/izleyiciyle kurdukları ilişkide iktidarın ve otoritenin varlığını korumakta ve okurun rolünü de bu ilişkiye göre belirlemektedirler. Bu durum, yazarların ele aldıkları sosyo-politik meselelere gösterdikleri duyarlılığı, aynı ölçüde metindeki biçim-içerik örtüşmesine göstermemelerine de bağlanabilir. Gerek Haldun Taner'in gerekse Vasıf Öngören'in ülkemizde Tanzimattan bu yana benimsenen dramatik tiyatro geleneğini kırma, kendi kaynaklarımızdan yararlanarak özgün bir tiyatro dili oluşturma çabaları, kuşkusuz ki tiyatromuza, çağdaş tiyatro anlayışının kazandırılmasında ve bu anlayışın gelişmesinde ilk ve en önemli adımlardır. Ancak, oyunların dönemleri içindeki öncü özelliklerinden, niteliklerinden çok, günümüzde değişen koşullar ve dengeler düşünülerek, okur/izleyici ilişkisi temelli baktığımızda sorun olarak görülen noktalar, yeni sahnelemelerde dikkat çekici ayrıntılar olarak gözönünde bulundurulması önerilen noktalardır. Çalışmanın kapsamı içinde tartışılan sorun, metinlerin alımlamaya yönelik stratejilerine eleştirel bir yaklaşımdır. Bu açıdan yaklaşıldığında, yazarlarımızın söylemlerini oluşturma biçimlerinde karşılına çıkan engelin otoriter, hiyerarşik düşünme biçimi olduğunu ve metin stratejilerinin bu engeli aşamadığını, dolayısıyla Brecht'in epik tiyatro anlayışının ülkemizde alımlanma biçiminin ve okurun/izleyicinin etkin kılınmasına yönelik çabaların da aynı engelin içinden çıkamadığını, süregelen düşünme biçimini dönüştürmekten çok yüzeysel bir değişimle uğraştığını söyleyebiliriz.

III. METİN STRATEJİSİ OLARAK 'BELİRSİZLİK, UYUMSUZLUK YA DA ABSÜRD DURUM'

Brecht'in epik tiyatro anlayışı, yanılısama yaratan geleneksel tiyatro anlayışının özdeşleşmeye dayalı, okuru/izleyiciyi görünmez bir duvarla (Brecht bunu 'dördüncü duvar' diye adlandırır) dışarda tutan yapısına karşı çıkarak, okurun/izleyicinin oyun izlediği bilincini ve düşünsel aktivitesini sürekli ayakta tutmaya yönelik bir teknik olarak "yabancılaştırma etkisi" (projeksiyon kullanımı, anlatıcı, maskeler, döner sahne vs.) geliştirir, oyunların sonunu okurun/izleyicinin bulacağı çözümlere açık bırakır, ele aldığı sorunları gündelik yaşamın içinde ve toplumsal ilişkiler çerçevesinde işler. Ancak, okuru/izleyiciyi belli bir düşünme biçimine doğru da yönlendirir ve oyunun gelişim çizgisini yansız bırakmaz. Oyunlarda, çeşitli yazım ve anlatım biçimlerinin kullanılmasında yararlanılan önemli bir öge de sözdür. Sözün yarattığı imgeler ve gerçekte olanlar arasında oluşturulan karşıtlıkların sergilenmesi ve bunun yarattığı çelişkiler de, oyunlarda analitik bir düşünme biçiminin oluşturulmasında etkindir. Oysa uyumsuz tiyatrodaki toplumsal ilişkilerinden, zamandan ve mekandan soyutlanmış, kendi öznel dünyalarına hapsolmuş oyun kişileri vardır. Ancak bu kişilerin psikolojik düzeyleri sorun olarak ele alınmaz. Kişilikleri kaybolmuş görünen oyun kişilerinin 'yabancılaşmışlıkları', temel davranışları, korku, yalnızlık duyguları, iletişim kopuklukları, tekdüze ve tekrarlanan yaşamları vb. imgelerle, insan varoluşunun değişmez yanına gönderme yapılır.

Uyumsuz tiyatro yazarları -belli düşünceleri izleyiciye benimsetmek isteyen epik ve didaktik tiyatro yazarlarının tersine- izleyici-sahne diyalogunun dışında kalırlar. Çünkü izleyicinin burada karşılaştığı temel durumlar, ancak belli koşullar içinde, kişinin kendi davranışlarıyla yanıtlanabilir. (...) Uyumsuz tiyatronun derinliklerine indiği öznel dünyada karşılaştığı sorunlar, bireysel bir çözüm yolu bekleyen ortak sorunlardır.⁸⁵

Oyunun biçimsel dokusu ise, hiçbir olayın olmadığı etkisi ve belirsizlik üzerine kurulur. Oyunların bütünü bir boş alan, bütünü yabancılaştırmanın kendisi halindedir. Okurun/izleyicinin merak duygusu yerini, oyunun bütününe algılamaya ve durumdan yola çıkarak kendi temel davranışı ve bireysel gerçeğiyle hesaplaşmaya bırakır. Okura/izleyiciye doğrudan tanıdık gelecek bir durum ya da ilişki biçimi sunulmadığından, bütünüyle bir yadırgatma söz konusudur. Oyunlarda çizilen gerçekten kopuk bir yaşantı ya da durum içinde, sözler ve dil de bir anlatım aracı olmaktan çok, sıkışmışlık duygusunu, kalıplaşmış düşüncelerin tekrarını kodlayan, ifade gücünü yitirmiş, işlevsiz bir şey olarak vardır.

(...) uyumsuz tiyatro, dilin gücüne dayanan geleneksel tiyatronun etkisinden büsbütün sıyrılarak Brecht'in "yabancılaşma-etkisiyle" uygulamak istediği, ama bir türlü tam erişemediği amaca kendiliğinden varır. Dil, yazının bu en öz, en vazgeçilmez anlatım aracı, uyumsuz tiyatro yazarlarının açısından gerçekten kopmuş, yazınsal kalıplar içinde boğulan bir düşüncenin ürünüdür. Bu yüzden bu tiyatrodaki dil, yalnızca bir parodi konusudur. Dolaysız bir anlatım olarak kullanılmaz. İmgeler, simgeler ve tipler ağırlık kazanırken, bir takım anlamsız kalıplara dönüşerek, gerçek işlevini yitiren dilin sınırları gösterilir burada. Belli tipler, ipleri hiç de gizlenilmeyen birer kukla olarak çıkarlar sahneye.⁸⁶

Oyunların kurgu biçimleri, okuru/izleyiciyi bir sonraki sahnede ne olacağından çok, sahnede o anda, o garip durum içinde ne olduğuyla ilgilenmeye yönelir.

85. Zehra İpşiroğlu; "Uyumsuz Tiyatrodaki Gerçekçilik", Mitos-Boyut Yay., 1996, s.23

86. a.g.e., s.21

Uyumsuz tiyatrodaki sahne ile izleyici arasındaki "dördüncü duvar" imgesi (tamamiyle) yıkılıyor ve sahne izleyiciye açılıyor. (...) İzleyici burada heyecana kaptırmaz kendini, oyunun sonunu merakla beklemez, değişmeyen, kaçınılmaz temel-durumlarla karşı karşıya gelir. Bu temel durumlar izleyiciden, etkin bir davranışla yanıtlanma beklerler. Böylece izleyici, geleneksel tiyatrodaki olduğu gibi dışında kalmaz oyunun. Sahne ile arasında bir ilişki kurulur, karşılıklı alışveriş, bir diyalog başlar.⁸⁷

Okurdan/izleyiciden beklenen etkin davranış, metnin doğrudan söylemediği şeyleri ortaya çıkarmak için, oyunun bütününe saran belirsizliği, boş alanı dolduracak anlam potansiyelini, kendisiyle ve temel insanlık durumuyla hesaplaşarak oluşturmasıdır. Okur-metin/izleyici-sahne ilişkisi, uyumsuz tiyatrodaki okurun/izleyicinin bir anlamda yazar haline gelmesi demektir. Belirsizliğin artışı oranında, yapıtın anlam potansiyeli, çok-anlamlılığı da artacak, okur/izleyiciye sunulan düşünsel seçenek de aynı şekilde artış içinde olacaktır. Bu oyunlarda belirsizlik ve absürd durum, bilginin kaynağına doğru yapılan bir yolculuğu koşullar gibi görünmekte.

Umberto Eco'ya göre tümüyle belirsiz nitelikli bir bildiri, büyük ölçüde bilgi yüklü olarak belirir; çünkü alıcıya çok sayıda yorumsal seçenek sunar.⁸⁸

Kuşkusuz oyunlardaki bu soyutlama, okuru/izleyiciyi tamamiyle başıboş bir anlam yaratmaya doğru da sevk etmez. Oyunların yapısı, herşeyden önce okurun/izleyicinin kendine, yaşama, dünyaya, süregelen düzen anlayışına, saplantılarına, tutunduğu değerlerin kalıplaşmışlığına, insan ilişkilerine, varoluşuna bireysel noktadan bütüne yönelen bir eleştirel bakış geliştirmesi yönünde kurgulanır. Uyumsuz tiyatro yazarlarının çıkış noktasını oluşturan soruları Zehra İpşiroğlu şöyle yazıyor:

87. Zehra İpşiroğlu; "Uyumsuz Tiyatrodaki Gerçekçilik", Mitos-Boyut Yay., 1996, s.23

88. Sema Rifat; 'Yapıt-Okur İlişkisi ve Umberto Eco', "Eleştiri ve Eleştiri Kuramı Üstüne Söylemler", Düzlem Yay.,1996, s.51

(insanlık durumu içinde) Bu yalnızlık değişmez bir alın yazısı mı? İnsanın insana yabancılaştığı bu dünyada, onun için hiçbir kurtuluş yok mu? Bu "yabancılaşma"nın nedeni insanın sosyal bir varlık olması mı? Sosyal ilişkilerden sıyrılırsa, kendini bulup bu yalnızlıktan kurtulabilir mi?⁸⁹

Bu sorulara aranan yanıtlar, salt oyunların ele aldıkları kurmaca abartılı, yalnız, silik oyun kişileriyle ya da olaysız temalarla değil, metnin iç işleyişinde, yapısında da biçimsel açıdan görünür haldedir. Yani anlatım biçimi, içerikle örtüşür. Oyunlarda okura/izleyiciye tanıdık gelen bir dünya, ya da doğrudan gönderme alanı bulunan bir öge yoktur. Metinler de, geleneksel tiyatronun biçimlerini, dile dayalı anlatım tarzını kıran, ya da bunlardan sıyrılan, kendi içine kapanarak kendini bulmaya çalışan, okuru/izleyiciyi yazar konumuna getirerek içine çeken yeni bir tiyatro dili yaratmaya uğraşır. Burada, yaşadığımız gerçeklerle hesaplaşmanın farklı bir biçimini ve biçimini görüyoruz.

III.1. Beckett'in Metin Stratejisi Ve Godot'yu Beklerken

Okurla/izleyiciyle diyalogu açısından, konumuz dahilinde, metin stratejisini anlamaya çalışacağımız oyun, dünyada olduğu kadar ülkemizde de üzerinde en çok konuşulan, ve en çok sahnelenen, Samuel Beckett'in Godot'yu Beklerken adlı oyunu.

Beckett bu oyununda, metnin iç dinamiğini, özellikle dil üzerine kurgulanmış bir düşünme ve algı biçiminin, bilinen, alışlageldik tüm dizgelerini kırma biçiminde oluşturmuştur. Okur/izleyici için oyunun bütünü bir yabancılaştırma ve boş alan halinde tasarlanmış görünür. Böylece okurdan/izleyenden beklenen, boş alanı doldurması için, oyundan yola çıkan yeni bir dil ve dizge oluşmasıdır. Yeni dil ve dizge derken sözü edilmek istenilen, varolmayan bir şeyin oluşturulması değil, varolan dizgelerin sorgulanması ya da düşünmeden algılanmasının kırılması, alışkanlıkların yabancılaştırılması ve bunun sonucu olarak farklı bir bakış açısının ortaya çıkarılmasıdır.

89. Zehra İpşiroğlu; "Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik", Mitos-Boyut Yay. 1996, s.59

Gerçek, Beckett'e göre, bizim dışımızda donmuş, saptanmış bir şey değildir; kişinin duyarlığı ve algılama yeteneğine göre değişir. Bu bakımdan gerçek, bir kurmacadır. Nesnel gerçekten söz ettiğimiz anda, kurmacayı yani gerçeği dondurmuş oluyoruz. Gerçeğin yerini, alışılmış kalıplar alıyor ve yaşam akışıyla bu dondurulmuş gerçek arasında bir uyumsuzluk doğuyor.⁹⁰

Beckett'in kırmak istediği de bu kurgunun uydurulmuş gerçekliğidir bir anlamda. Kuşkusuz oyunun, okuru/izleyeni bu açıdan koşullayan bir biçimi vardır. Daha oyunun adıyla beraber okur/izleyici farkında olmadan yazarın oyununa katılır, çünkü oyunun adına baktığımızda tamamlanmamış bir cümle görürüz: Godot'yu Beklerken. Beklerken sözcüğü hem bir kesinliği yok eder, hem de cümlenin devamını okurun/izleyicinin düş gücüne bırakır; bekleme durumunun yanısıra getirdiği anlam alanının kapısını okurun/izleyicinin düşüncesinde aralar. Okur/izleyici metinle daha başta girdiği bu iletişimi, oyun boyunca ve oyunun sonunda yeniden gözden geçirmeye yönelecektir.

Oyun en basit haliyle, Vladimir ve Estragon'un, gelip gelmeyeceği belli olmayan Godot adında birisini beklemelerini gösterir. Bir öykü yoktur. Geleneksel tiyatro anlayışının gerilim yaratma, öykü anlatma, karakter, zaman, mekan belirginliği benzeri öğeleri, bu oyunda tamamiyle kırılarak, oyun belirsizlik, öyküsüzlük, eylemsizlik ve sessizlik temelinde kurgulanmıştır. Bu temel kurgu içine anlamsızlık, umutsuzluk gibi kavramlar da katılabilir, hatta Beckett üzerine yorumlarda, yazarın son derece karamsar olduğunu belirtmek için bu kavramların kullanıldığına da tanık oluruz. Tam da bu tanımlamalarda, Beckett'in metin stratejisinde kırmaya çalıştığı, karşı çıktığı, hazır, verili dünya görüşlerinin kalıplarını görebiliriz. Dil, gerçekliği yansıtmayıp, yeniden ürettiğine göre, bizim gerçeklik sandığımız şey aslında kurgunun tam da kendisidir. Dolayısıyla istek, arzu, acı, anlam, umut, beklenti, kurtarıcı gibi kavramlar dilin işleyiş biçimiyle beraber kurgulanıp anlamlandırılmış ve insanın yaşam biçimlerini oluşturmuş görünür. Bütün bu düzen algı ve düşünme biçimini öylesine belirler ki, insan, 'doğal' olmayanı (kurguyu) 'doğal' bir gerçeklik sanır. Dahası, bu

90. Zehra İpşiroğlu; "Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik", Mitos-Boyut Yay. 1996, s.83

kurgunun yarattıklarına somut şeylermiş gibi müthiş bir inançla sarılır. Beckett, Godot'yu Beklerken'in metin stratejisini oluştururken, insanların sarıldığı bu kavram kalıplarını, karşıtlarını kullanarak (bir çeşit tersinleme ya da hayırlamayla) kemikleşmiş bir sistemi sorgulatmak için kullanır; eyleme karşılık eylemsizlik, umuta karşılık umutsuzluk, söze karşılık sessizlik, kesinliğe karşılık belirsizlik gibi. Böylece Beckett, basit karşıtlıkların insan için birer tuzak olduğunu da hatırlatır. Oyunda sorunsal olarak, yaşamın anlamsızlığını değil, kalıplaşmış, dondurulmuş bir gerçekliğin içinde yaşamın anlamsızlaştırılmasını, içinin boşaltılmasını, insanın hiçleştirilmesini tersinleme aracılığıyla görürüz. Yani oyun yaşamı absürd bir biçimde ele almaktan çok, insanlığın yaşamı absürdleştirme dizgelerini altüst eder.

Genel bir bakışla, basit bir anlatı modelinde kurgunun, önce düzenin bozulması sonra yeniden kurulması temeline dayandığını düşünürsek, anlatının, okur ya da izleyen açısından bir anlamda teselli kaynağı halini aldığı söylenebilir. Kurguda, düzenin bozulması, bir şeylerin kayıp olma durumu, eksiklik, yoksunluk duygusu yaratılması okur ya da izleyende endişe ve gerilim oluşturur. Yazar anlatı sonunda eksik, kayıp olanı, yoksun olunanı yerine koyduğunda ya da kurgu içinde bunu gizliden de olsa hissettirdiğinde okur ya da izleyeci bir haz duygusuyla rahatlayacaktır.⁹¹ İşte bu açıdan yaklaştığımızda Godot'yu Beklerken oyunu, okuru/izleyiciyi bir haz duygusu içinde rahatlatmaz; onu endişe, gerilim, sıkıntı duygularıyla başbaşa bırakır. Bir anlamda kayıp olan yerine konulmaz, yoksunluk hali hep sürecektir. Vladimir ve Estragon oyunun sonunda da, başında olduğu gibi, bekleme durumundadırlar ve Godot'nun gelip gelmeyeceği, gelse bile onlara mutluluk getirip getirmeyeceği belirsizdir. Godot, bir anlamda belirsizliğin kendisidir de. Zaten Beckett, oyunda kesinlik üzerine kurulmuş hiçbir şey sunmaz okura/izleyene. Belirsizlik, oyunun kurgusunda boş alan yaratan önemli bir öğedir. Mekan, zaman, giysiler de doğalcılıktan uzak bir biçimde ele alındığı için, izleyici tanıdığı bir dünyayı izlerken duyduğu güven duygusundan yoksun bırakılır. Sahne üzeri neredeyse boştur. Kuru bir ağaçtan başka bir dekor yoktur.

91. Terry Eagleton; "Edebiyat Kuramı", çev.Esen Tarım, Ayrıntı yay., 1990, s.206'da bu görüş psikanalitik edebiyat eleştirisi çerçevesinde ayrıntılı bir biçimde ele alınmıştır.

Ayakkabı, şapka, ip gibi basit bazı eşyalar dışında oyuncunun kullanabileceği bir dekor parçası da yoktur. Okur/izleyici iletişimde, gönderme alanını genişletmek, belirsizliği vurgulamak için herşey minimal ve indirgenmiş bir düzeyde bırakılmıştır ve bu anlamda yazar, okuru/izleyiciyi özgür bırakma adına, sahne dramaturjisinde oyuncunun ve yönetmenin özgürlüğünü kısıtlayan bir tavır içinde kalır.

Oyun kişilerinin sözleri, hareketleri, kullandıkları sınırlı sayıdaki eşyalar hep tekrarlar halinde karşımıza çıkar ve bildik kalıplarda bir olay, öykü kurgulanmaz. Oyun doğrusal olmayan bir biçim izler. Döngüsel görünmekle birlikte, aslında döngünün ilerleyerek başlangıç noktasına dönen yanı bile bu oyunda kırılmıştır. Sanki döngü de bir yanılısamadır, ya da daha doğrusu döngü de oyun kişilerinin dışında gelişir. Oyun, bu anlamda, insanlığın kesinlik üzerine dayalı tüm yanılısama mekanizmalarını ortaya döker ve belirsizlik üzerine yeniden kurgular. Okurun/izleyenin sıkı sıkıya sarıldığı dil, artık güvenilmez, bir şey ifade etmez, edemez bir haldedir ve iletişim sağlamaz. Metinde bunun izlerini Vladimir ve Estragon'un konuşmalarında görürüz. Konuşmalarını hep yarım bırakırlar, birbirlerinin sözlerini tekrarlarlar, bu sözler üzerinden yeni bir konuyu geliştirme, bir sonuca veya yargıya varma, başladığını bitirme, tutarlı şeyler ortaya koyma gibi bir kaygıları yoktur. Geçmişe dair anıları bile birbirini tutmaz. Oysa ortak anılar olarak konuşulmaktadır. Zaman ve mekan konusunda da sürekli çelişirler. Dün, yarın gibi zaman belirteçleri, elli yıldır beraber olduklarına dair sözler çıkar ağızlarından ama tamamiyle kesinlikten uzak ve konuşmalarında birbiriyle çelişen şeylerdir bunlar. Dahası metinsel kurgu, zamanın bildik anlamıyla hiç geçmediği gibi bir izlenim verir. Tam uykudan uyanmışlardır ve okur/izleyici yeni bir gün başlıyor sanısına kapılır, biraz ileride akşam üzeri olduğundan söz ederler, ama Gogo ve Didi gün batımı mı yoksa gün doğumu mu olduğu konusunda yine çelişirler. Böylece okurun/izleyicinin doğrusal zaman algısı doğrultusunda düşünmesi engellenir. Geçmiş, gelecek ve şimdinin bir arada olduğu bir bütünsellikten bile söz edilemez. Zaman sanki durulan/bakılan noktaya göre değişir.

Mekan için de aynı şey söz konusudur. Örneğin, birinci perdenin sonunda okurun/izleyicinin somut bir şey olarak gördüğü Estragon'un ayakkabıları, sahnenin önüne konur. İkinci perdede ayakkabılar aynı yerdedir ve Vladimir kendinden emin bir biçimde bu ayakkabıların bir önceki gün konduğu yerde durduğundan ve Estragon'un ayakkabıları olduğundan söz eder. Okur/izleyici de aynı şeyi düşünmektedir, ama ilk perdede Estragon'un ayaklarına dar gelen bu ayakkabılar, ikinci perdede ayağına tam gelir. Yani, ne ayakkabıların aynı ayakkabılar olduğu, ne de onların dün oraya konulduğu (ki hangi dün?) metin içinde kesin olarak bildirilmez. Böylece, okurun/izleyicinin herhangi bir konuda emin olması engellenir. Aynı şekilde, ilk perdede kuru olan ağaç, ikinci perdede yapraklanmış görünür. Okur/izleyici tam da zamanın geçtiğini, ya da oyun kişilerinin başka bir yere geldiklerini düşünürken, bu göstergenin kesinliği de belirsizliğe dönüşür.

Gogo ve Didi, içinde buldukları belirsizlikte, varoluşlarına ve neden orada bulduklarına bir anlam kazandırmak için durmadan birbirlerine Godot'yu beklediklerini hatırlatırlar. Okur/izleyici için belki de kesinliğine inandıkları tek şey, bu bekleme durumudur, ki bu durumun da ne başı, ne sonu, ne de nedeni belirsizdir.

Godot, somut olarak kendini göstermese bile, bir anlamda varlığını belli eder ve oyun içinde iki kez haberci yollar. Haberci, Godot'nun o gün de gelemeyeceğini söylerken, bir yandan da bekleme durumunun süreceği anlatılmış olur. Kendi görünmese de, habercilerin sözlerinden anlaşıldığı kadarıyla, Godot'nun ne zaman merhametli ne zaman acımasız davranacağı da belli değildir. Godot, keçi güden haberci çocuğa iyi davranırken, habercinin koyun güden kardeşine kötü davranır, onu döver. Bunun nedeni bilinmez. Martin Esslin, bu durumun kutsal kitaplardaki Habil ve Kabil bağlantısını vurgulayarak, kutsal kitaptaki Tanrı'nın da, nedeni açıklanmayan bir biçimde kardeşlerden birini (koyun güdeni) diğerine üstün tuttuğunu söyler. Ancak burada Godot, kutsal kitaplarda bahsi geçen durumla ters bir tutum içinde verilmiştir.⁹² Beckett'in bu tersinleme yöntemi, bir

92. Martin Esslin; "The Theatre Of The Absurd", The Anchor Books Edition, 1961, page: 20-21.

anlamda Godot'nun gelişinin mutlak bir sevinç kaynağı olmayabileceği, hatta lanetlenme ya da yıkım anlamına bile gelebileceğinin de göstergesidir. Nitekim, ikinci perdede Estragon, Godot'nun geldiği sanısına kapıldığında, ilk düşündüğü şey "Lanetlendim!" olur ve Vladimir coşkuyla, "Bu Godot! Nihayet! Hadi gidip karşılayalım," derken, Estragon, "Cehennemdeyim!" diye bağırarak kaçar.⁹³ Yani bekleyişin bitişi fikri bile, neyle karşılaşılacağına bilinmezliği karşısında korkudan başka bir şey yaratmaz. Godot'nun gelmesinin yaratacağı değişiklik, bekleyişin bitmesi demek olur; bu da aslında kendini bu bekleyişte varetmiş tiplerin varolma nedenlerinin de sonu anlamına gelir ki, sonrası yine belirsizliktir. Çünkü metinde beklenen kişinin gelmesiyle nelerin değişeceğine dair bir ipucu da verilmez. Bu konuda, okurun/izleyicinin yorumu gerekmektedir.

Metinde bir çeşit döngüyü oluşturan ilk perde ve ikinci perdenin benzer yapıları okurun/izleyicinin anlam yaratmasında etkin bir metin stratejisidir.

(Godot'yu Beklerken adlı) oyunun anlamı, ancak izleyicinin, oyunun ikinci bölümdeki yapısının birinci bölümdekiyle aynı olduğunu fark ettiğinde ortaya çıkar. Burada yapının kendisi, oyunun ne söylediğini belirten bir anlam üreticidir: yani insan varoluşunun değişmezliği, aynılığın üzerine bir mecazdır. Bunu vurgulayan dokunun bir imgesi: zamanın "beklemek" ile geçip gitmesi, insanoğlunun birbirine gereksinimi, buluşma ve ayrılmaların tartımıdır. 'Hiçbir şeyin olmadığı' bu oyundaki merak, imgenin giderek açılmasıyla ortaya çıkar. Bu oyunda dikkatimizi çeken şey önceden varolan bir dokunun adım adım yayılmasıdır.⁹⁴

Bu döngüsel görüntü, ikinci perdenin başında Viladimir'in söylediği şarkıyla, okura/izleyiciye anlatılır aslında. Yani daha ikinci perdenin ilk sözlerinde, birinci perdenin benzeri bir durumun devam edeceğine, değişen bir şey olmayacağına gönderme yapılırken, öte yandan

93. Martin Esslin; "The Theatre Of The Absurd", The Anchor Books Edition, 1961, page: 20-22.

94. Martin Esslin; "Dram sanatının Alanı", Yapı Kredi Yay., çev: Özdemir Nutku, 1996, s. 98

sonsuz bir biçimde devam edecek aynı tekrarı, okurun/izleyicinin imgeleminde yaşamla bağlantılandırma alanı açar. Zamanın çizgiselliği kırıldığı gibi, şarkıdaki sözlerin aynı zamanda mezar taşı üzerine yazılmış bir metin olduğunun anlaşılmasıyla kurgu ile gerçek birbiri içinde kaybolur, belirsizleşir. Olanlar yazıya döküldüğünde bir kurgusalığa da bürünmüştür ve sonsuz kere tekrarlanacaktır. Bu şarkıda sözlerin anlamından çok tekrarın, diğer bir deyişle şarkının kurgusunun basitliği içinde tekrarın çarpıcılığı ve biçimsel algısı öne çıkar. Bir anlamda, oyunun bütünündeki kurgunun sadeliğinde olduğu gibi:

Köpek girdi mutfağa.
Kapıverdi sucuğu
Kepçeyi kapan aşçı
Un ufak etti onu.
Bunu gören köpekler
Hemen gömdüler onu
Beyaz bir haç altına
Ve yazdılar üstüne:
Köpek girdi mutfağa
Kapıverdi sucuğu
Kepçeyi kapan aşçı
Un ufak etti onu.
Bunu gören köpekler
Hemen gömdüler onu (...)⁹⁵

Oyun iki perde olmasına karşın, metin olarak sonsuza kadar tekrarlanabilecek bir yapıyı barındırır aslında. Bu yapının kendisi, okurun/izleyicinin anlam alanının kendisidir. Ancak burada belirtmek gerekir ki, oyundaki tekrarlar belirsizlik temelinde hareket eder. Örneğin, biçimsel açıdan bakıldığında, haberci çocuğun sahneye iki kez gelmesi, tekrarlanan bir döngü gibi görülebilir ama ikinci kez gelen çocuğun ilk gelen haberci çocuk olup olmadığı belirsizdir. Çünkü haberci çocuk, Vladimir ve Estragon'u daha önce görmediğinden, ilk kez haber getiriyor olduğundan söz eder. Aynı şekilde, ilk ve ikinci

95. Samuel Beckett; Godot'yu Beklerken, çev. Hasan Anamur, Can Yay., 2. Basım, s. 64

perdede tekrarlanan imgelerden bir diğeri olan Pozzo ve Lucky ikilisi de belirsizliği pekiştirir. Pozzo da, haberci çocuk gibi, ikinci perdede, Vladimir ve Estragon'la ilk kez karşılaşmış gibi davranır. Yani biçim tekrarlanırken, döngünün (okurun/izleyicinin kabullenmeye hazır olduğu) kesinliği metin stratejisinde kırılır ve belirsizleşen bir öge durumuna gelir. Okur/izleyici, metinde kesin bir anlam yaratabileceği bir noktanın olmadığını anlar. Böylece bütünsel bir bakışa yönelir, yani oyunun bütününe boş bir anlam alanı olarak görmeye başlar ki, bu da, ancak oyunun finalinde ortaya çıkacaktır. Yani metin, okurdan bütünsel bakışa yönelik böyle bir işbirliği istemektedir.

Metinde, Estragon ve Vladimir'in birbirine bağımlı yaşamının farklı bir örneği olarak Pozzo ile Lucky'nin ilişkisini görüyoruz. Pozzo-Lucky ilişkisi, birinci perdede, dizgeleri belli efendi-köle ilişkisi gibi görünse de, ikinci perdede kimin kim olduğu yine birbirine karışır. Okur/izleyici yine belirsizlikle başbaşadır. Birinci perdede Pozzo, Lucky'yi pazarda satmaya götüreceğini söylerken, ikinci perdede satmamış olduğunu görürüz. Bu ikili de, Gogo ve Didi gibi, aslında dönüp dolaşıp sonunda aynı yere geliyorlardır. Kesin olarak nereye gittikleri ya da gerçekten pazara gidip gitmedikleri, pazar diye bir yerin olup olmadığı bile belli değildir. Hiç konuşmayan Lucky'nin, Pozzo'nun "düşün" komutu üzerine konuşmaya başlamasıyla düşüncenin, veya düşünme biçiminin de başı, sonu, ortası olmayan çağrışımsal, kaypak bir halde olduğu ortaya çıkar. Düşünmenin de anlam kalıpları kırılır ve yine bir kesinlikten, kesin doğrudan veya anlamlı bir ilişkiden uzaklaşılır. Daha ileri giderek Godot'nun da haberci çocuklarla, Gogo ile Didi ve Pozzo ile Lucky arasındaki ilişkiye benzer ya da aynı tür bir bağımlılık ilişkisi içinde olduğu söylenebilir. Gogo-Didi ve/veya Pozzo-Lucky'nin yaşadığı döngü, ya da aslında hep aynı noktada kalıyorlar duygusu, Godot'nun da bulunduğu yerden kıpırdıyamadığı, gelemediği, onun yerine haberci yolladığı gibi bir durumla benzerlik içinde düşünülebilir. Hatta daha da ileri gidersek, oyunun daha adından başlayarak süren, Godot ile bekleyenlerin arasında pasif-bağımlı bir ilişkiden de söz edebiliriz. Oyundakilerin hiçbirisinin, eyleme geçme gücü yoktur, edilgenlerdir. Her eylemleri sözde kalır, tamamlanamaz, uygulanamaz. İster istemez okur/izleyici de kendi bağımlılık ilişkilerini, edilgenlik durumlarını düşünmeye yönelecektir.

Böylece dil, zaman ve mekana bildik anlamda atfedilen dizgenin anlam yaratma, kurgulama işlevi de okura/izleyene yabancılaştırılır. Metin stratejisindeki bu yabancılaştırmanın bir parçası olarak belirsizliğin yanısıra sessizlik de, oyun boyunca kullanılan önemli öğelerdendir. Bu açıdan, yazarın metindeki sahne direktiflerinde kullandığı göstergeler, belirli bir eylemi bildirmekten ve sözcüklerden çok, sirk palyaçolarının hareketlerine benzer bir mizansen kullanımını öngörür. Şapkaların değiştirilmesi benzeri bir çeşit oyun gibi görünen, tekrarlanan hareketler de, neden-sonuç ilişkisi içinde değerlendirilemeyecek, herhangi bir mantıksal dizgede işlemeyen, oyun kişilerinin durumunda bir değişime neden olmayan eylemlerdir. Uzun sessizlikler ise hem izleyiciyi yadırgatmak, hem hiçbir şey olmuyor hissini vermek, hem de alt metni algılatmak için biçimsel olarak da işlev görüyor. Kuşkusuz burada, okur ve izleyici ayrımı geliyor. Çünkü okur, metinde "sessizlik" direktifinin yazılı olduğu yerleri beklemeden, hızla okuyarak geçebilir. Ayrıca bu sessizliğin süresi, yönetmenin sahnelemede kendi kararına kalmış bir şeydir. Ancak metin stratejisi olarak baktığımızda, sık sık "sessizlik" yazılı yazar notları görmek, tekdüzeliği vurgulayan metin yapısıyla birleştirilince anlam kazanmaktadır. Aslında, metin stratejisinde önemli bir başka öge olarak, yazarın parantez içinde belirttiği sahne direktiflerini de görüyoruz:

ESTRAGON: Eee, gidiyor muyuz?

VLADİMİR: Evet, hadi gidelim.

(Yerlerinden kıınıldamazlar.)⁹⁶

Burada parantez içi, söz ve eylem karşıtlığı açısından işlev görür, metnin işleyişindeki yapıda tutarlılık sağlar. Ayrıca ilk perdenin sonunda söylenen bu sözler, ikinci perdenin sonunda da tekrarlanır ama konuşmacıların yeri değişir, yani bu sefer Vladimir, Estragon'un sözlerini söyler, Estragon da Vladimir'in. Buradan hareketle, değişen rollerin aynı kalan bir yapıyla değişmeyen çizgisinin,⁹⁷ metnin genel yapısıyla da örtüştüğünü söyleyebiliriz. Bütün bunlar, belirsizliği

96. Samuel Beckett; Godot'yu Beklerken, çev. Hasan Anamur, Can Yay., 2. Basım, s.62 ve 106, perde sonları

97. Martin Esslin; "Absürd Tiyatro", çev: Güler Siper, Dost Yay., 1999, s.42

vurgulamak, kesin anlam odaklarını kırmak için izlenen bir metin stratejisi olarak görülebilir. Biçim ve içerik birbiriyle bütünleşir. Böylece, okur/izleyici bir çok gönderme alanını kendi deneyimi içinden bulgulayacaktır. Ama bazı temel sorular ışığında.

(...) İzleyici ister istemez sorar kendine "oyun kişileri Vladimir ve Estragon neyi bekliyorlar? Beklemeleri yaşamlarında hiçbir değişiklik yapmadığına göre son derecede anlamsız ve saçma değil mi?" Oyunun sonunda Vladimir ile Estragon'un bu bekleme durumundan kurtulup kurtulmadıkları bile anlaşılmaz, her ikisi de, "gidelim" diye hazırlanırlar ama (..) onların oldukları yerde donakaldıklarını görürüz.⁹⁸

Dolayısıyla oyunun yapısı, biçim-içerik kurgusu ve bunun içinde işleyen metin mekanizması, okuru/izleyici soruların yanıtını kendi kendine bulmaya, yanıtta yaşamına dair anlam alanları keşfetmeye, bağlandığı dizgeleri yeniden gözden geçirmeye yönlendirirken, okuru/izleyiciyi, sorularını yanıtlamada ve oyunu yorumlamada özgür bırakır.

Bunun yanısıra belki de en zor nokta, metin stratejisinin sahne üzeri dramaturjisiyle, sahneden izleyiciye geçirilmesi olarak görülebilir. Çünkü izleyicinin yazarlaştırılması, yani yorum özgürlüğünün sağlanması için sahne üzeri göstergelerinin (oyuncu, yönetmen, ışık, sahne tasarımı, giysi, mizansen vb.) minimalde kalması gerekir ve sahne üzeri bir anlamda sınırlanır. Boş alan oyunda bir öge değil, oyunun kendisi olduğundan, sahne de öyle olmalıdır. Ne var ki, Beckett'in bu tutumu oyunlarının da dondurulması, her yerde ve her tarihte aynı biçimde oynanması gibi bir tehlikeyi içinde barındırır. Beckett'in oyunlarında eleştirdiği kalıplaşma, dondurup kemikleştirmeye yönelik anlayışın içine, sahnelemede kendisinin düşme tehlikesi üzerine ne düşündüğü bilinmiyor. Ama sahne insanlarının, yaratıcılıklarını kullanma ve izleyiciye bu oyunu belli bir yorumla sunma seçeneğinin olduğu da bir gerçek. En azından çağdaş tiyatro anlayışının yaratıcılığa verdiği önem göz önüne alındığında,

98. Zehra İpşiroğlu; "Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik", Mitoş-Boyut Yay., 1996, s. 87

yeniden ve farklı biçimlerde üretimin ortaya çıkması için, belki de önemli olan, Beckett'in oyunlarında varolan bu durumun bilincinde olarak düşünme süreçleri geliştirmektir. Yani, metni bu bağlamda bilinçli olarak değiştirmek ve yorumdaki değişimler içinde tutarlılığını koruyarak belli dizgelerde sunmak için bir düşünme, okuma, yorumlama süreci geliştirmek gerekir.

Genel bir bakış ve değerlendirmeyeyle Brecht ve Beckett'in anlayışlarına ve metin stratejilerine yöneldiğimizde, öncelikle birbirinin karşıtı metin yapıları, yöntemler ve amaçlarla karşılaşırız. Aynı şekilde metinlerin okur/izleyici ilişkisi de birbirinin karşıtı olarak yer alıyor. Yazarların söylemlerini oluşturma biçimleri, metin-okur diyalogunun biçimini de belirlemektedir. W.Iser'in "Örtük Okur", U.Eco'nun ise "Örnek Okur" olarak sözünü ettiği kavramlar çerçevesinde ele alındığında Beckett, metinlerinde önyargısız, metinle işbirliğine hazır, kendi yargılarına özgürce varan, otoriteden kurtulmuş bir (örtük) örnek okur/ (örtük) örnek izleyici tasarlar. Bu amaçla uyguladığı metin stratejisinde, okuru/izleyiciyi metnin çokanlamlılığının içine çekerek yorumunda özgür bırakır, onun kendi dünyasında bireysel çözümlerini üretmesini ister. Oysa Brecht'in metin stratejisi, okura/izleyiciye belli bir politik bakış tarzı, analitik bir düşünme biçimi öğretirken, onun yorumunu yönlendirir. Böylece okuru/izleyiciyi, toplumsal ilişkilerin dönüşümünde düşünsel ve fiziksel eyleme yönelik bir görev almaya çağırır. Yani, gündelik yaşamında da süregelen ideoloji doğrultusunda, bu düşünme biçimi üzerinden görebilecek ve müdahale gücü olabilecek oyuncu-okur ya da oyuncu-izleyiciler yaratmayı amaçlar. Althusser'in sanata yüklediği işlev, yani devletin ideolojisinin görünmez yaptıklarını görünür kılma işlevi, Brecht'in metinlerinde, edindiği düşünme biçimiyle, okurun/izleyicinin yaşam pratiğinde uygulama alanı bulacak, toplumsal dönüşüme yönelik bir metin stratejisi halini alır.

Yazarların yöntemleri, metinsel yapıları, okurdan beklentileri farklı gibi görünse de, aslında geleneksel yapıya ve süregelen düşünme biçimine yönelik eleştirel bakışlarında ve dogmalara karşı çıkışlarında birleştikleri bir sanat anlayışları olduğunu,⁹⁹ okurdan/izleyiciden de bu

99. Zehra İpşiroğlu; "Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik", Mitoş-Boyut Yay., 1996, s. 87

açından benzer eleştirel bir düşünsel etkinlik içine girerek metinleriyle işbirliği yapma ortak çağrısında bulduklarını görüyoruz. Örneğin, bu çalışmada işlenen iki oyunda (Sezuan'ın İyi İnsanı ve Godot'yu Beklerken), kısaca karşılaştırılacak olursa, bazı ortak noktalar saptanabilir. Oyunlar, "tanrısal, gerçekdışı güçlerden insana yardım gelmeyeceği"¹⁰⁰ ortak temasında buluşurlar. Okura/izleyiciye hazır bir çözüm yolu sunmazlar. Tam tersi, onun kendi öz varlığına güvenmesini, kendi çözümünü üretmesinin isterler. İki oyun da okuru/izleyiciyi dogmatik öğretilere karşı duruş içine çeker, kanıksanan değerler, yaşam biçimleri ve ilişkileri sorgulama, yaşanan gerçeklerle ve toplumsal sorunlarla hesaplaşma çağrısı yapar.

III.2. Tiyatromuzda Uyumsuz Tiyatronun İlk Örnekleri Ve Alımlamada Değişen Noktalar

Ülkemizde tiyatro yazarlarının uyumsuz tiyatrodan etkilenmesi ve tiyatromuzda bu türün özelliklerini taşıyan ilk oyunların yazılması 1970'li yıllara rastlıyor. Epik tiyatro örneklerinin de yine aynı dönemlerde görülmesi bir rastlantı olarak düşünülemez. Ülke siyasetinin en çalkantılı dönemleri olan, solun yükselişi olarak da kabul edilen bu yılların, yazarlarımızın baskıya karşı farklı ifade biçimleri ve farklı sanat dili geliştirmelerinde etken olduğunu söyleyebiliriz. Ülkemizdeki uyumsuz tiyatro örnekleri de, epik tiyatro örneklerinde olduğu gibi, yaşanan toplumsal ve siyasi gerçeklerle yoğun hesaplaşmanın bir uzantısı olarak ürünler vermiş görünür. Oyunlarda yazarların ele aldıkları konuları soyutlama biçimleri de bu politik ve toplumsal etkilerin izlerini yoğun bir biçimde taşımaktadır. Çünkü ülkemizin toplumsal yaşam pratiğinde, Batı Avrupa'nın yaşadığı savaş sonrası dönemin umutsuzluk ortamı ya da beklentilerin boşa çıktığı, yaşamın anlamsızlaştığı benzer bir durum yaşanmamıştır. Beckett'in absürd oyunları tanrı kavramının yitirildiği, anlamsızlığın, boşluğun ve bunalımın toplumsal olarak hissedilip yaşandığı bir dönemin (II.Dünya Savaşı sonrasında) ürünüdür. Bu yüzden bütünsel olarak bakıldığında Batı Avrupadaki uyumsuz tiyatronun, bizim yazarlarımızın yaşam

100. Zehra İpşiroğlu; "Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik", Mitos-Boyut Yay., 1996, s.87

pratiğinde ve toplumsal sorunlarımızda tanıdık gelmeyen bir yanı olduğunu söyleyebiliriz. Dolayısıyla, bizdeki uyumsuz tiyatro özellikleri taşıyan metinlerin okurdan/izleyiciden beklentisi ya da onu koşullama biçimleri de batıdaki örneklerle karşılaştırıldığında doğal olarak oldukça farklılık göstermekte. Bunun dışında, yazarlarımızın bu tür oyunlar yazmaya başlamadan önce dramatik oyunlar üzerine yoğunlaştıklarını da belirtmek gerek. Yazarlarımızın, belli bir deneyim sonrası geldikleri noktada, bu tarzın ifade biçimlerinin uygunluğuna karar vermiş oldukları söylenebilir. Yine de okur/izleyici ilişkisi merkeze alındığında, metin stratejilerinde alımlamaya yönelik sorunların olduğu görülmektedir. Diğer bir ilginç nokta da, 70'lerde yazılan ilk örneklerinden bu yana ülkemizde yazılan bu tür oyunların genelde "tek perdelik" oyunlar olmasıdır. Bu konunun ayrıntılarına, bölümün sonunda değinilecektir.

III.2.a. Melih Cevdet Anday'ın Uyumsuz Tiyatro Özellikleri Taşıyan Oyunlarında Okur-Metin/İzleyici-Sahne İlişkisi

Tiyatromuzun ilk uyumsuz tiyatro örneklerinde, metin stratejisiyle dikkat çeken ilk isim olarak Melih Cevdet Anday'ı görüyoruz. Anday'ın tiyatro söylemini Ayşegül Yüksel genel hatlarıyla şöyle açıklıyor:

Anday tüm oyunlarında, karmaşık bir dolantı ya da entrika oluşturabilecek gibi görünen çarpıcı durumlardan ve yaşamda ya da anlatı kültürümüzün birikimi içinde yakından tanıdığımız kişilerden yola çıkarak bizi sahnede olabileceklere ilişkin bir beklenti içine sokar ve oyunları bu beklenti içinde sonuna dek okumamızı ya da izlememizi sağlar. Oysa amacı beklentilerimizi karşılamak değil, bizi tartışmanın içine çekmektir. Bu tartışma, insanın, varoluşunu dayandırdığı "aldanış" duvarlarını yıkıp "gerçek"le yüzleşmesini amaçlar.¹⁰¹

Anday'ın okurun/izleyicinin yüzleşmesini amaçladığı 'gerçek' nasıl bir gerçektir? Yazarın oyunlarının Batı Avrupadaki uyumsuz tiyatro

101. Ayşegül Yüksel; "Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar", Mitos Boyut Yay., s.58

örneklerinden ayrılan ana noktası, yukardaki sorunun cevabında ortaya çıkmakta. Anday'ın oyunlarında, insanlık durumu tartışılmaz. Yaşamın kendisi ve alışkanlıklar arasındaki, ya da insanın temel davranışlarıyla kültüre bağlı edindiği alışkanlıkları, kalıplaşmış düşünme biçimleri arasındaki uyumsuzluğun gösterilmesi değil, toplumsal sorunlarla doğrudan ilişkili bir "aldanış-gerçek" uyumsuzluğuyla yüzleşme vardır. Oyun kişileri bireyler olarak değil de, toplumun belli kesimlerini temsil eden tipler olarak karşımızdadırlar. Bu kişilerin üzerlerinde bir otoritenin baskısı vardır. Oyunlarda otoritenin ne olduğuna gönderme yapan bir sembol kullanılır ve karşı çıkılacak ya da yüzleşilecek 'gerçek', söz konusu otoriteyle olan ilişkinin, bu otoritenin kurduğu baskı düzeninin ve toplumsal ilişkilerin 'gerçeği'dir. Oyunlarda 'değişim', 'kurtuluş' izlekleri de, düzene yönelik toplumsal çözümlere gönderme yapar. Bu yaklaşımı açısından yazar, oyunları iki kesin karşıtlık üzerine kurar: Baskı unsuru ya da otorite ile baskıdan etkilenen kişiler ve bunların davranış biçimleri. Anlatımda sözün gücüne güvenen yazar, dilin kalıplarını kırmaya yönelik bir metin stratejisi uygulamaz. Metinlerde çok fazla imge ve sembol içiçe kullanılır. Bu semboller, doğrudan toplumsal gerçeklik düzeyindeki gönderme alanlarına işaret eder ve okurun anlam yaratma süreci bir anlamda yönlendirilir. Çünkü oyunlarda metafor oluşturacak farklı, absürd bir dünya çizilmez. Onun yerine doğrudan bildik, yaşanılan bir dünyanın öğeleri, tipleri, mekanları ve ilişki biçimleri kullanılır. Metinde yadırgatılmaya çalışılan alışkanlıklardan sıyrılma değil, alışkanlıkların değiştirilmesi yönünde bir strateji izlenir. Oyunlar okurun/izleyicinin yadırgayacağı düşünülen bir cümleyle açılır, ama bildik mantıksal akıl yürütmelerle devam eder, ya da oyun kişilerinden mutlaka birisi, olanın mantıksız yanını vurgulayan bir cümle söyler. Durumun bir başlangıcı verilmez, herhangi bir zamanın "şimdi"sinde başlar ama bu "şimdi"nin içinde belli bir sona doğru ilerler. Dikkat Köpek Var, Ölüler Konuşmak İsterler ve Müfettişler adlı tek perdelik oyunların bu ortak özelliklerinin yanısıra metin stratejilerinde de değişen noktaların olup olmadığını ve okurdan/izleyiciden nasıl bir işbirliği istediğini anlamaya çalışalım.

Dikkat Köpek Var adlı tek perdelik oyun, bahçesi demir parmaklıklarla çevrili büyük bir evin dışındaki yolda, bir banka oturup kitap okumakta olan delikanlının evin kızıyla evlenmek istemesini konu

alır. Evin kapısındaki levhada yazılı olan "Dikkat Köpek Var" uyarısı delikanlının eve girmesini, kızla iletişim kurmasını engeller. Delikanlı, yasağa karşı savaşımlar verir ve sözde mücadelesini kazanır. Oyunda, kişiler, günlük yaşamda kullanılan adlarıyla değil, "adam", "kadın", "delikanlı", "kız", "doktor" kodlamalarıyla, belli tipler olarak verilirler. Kişilerde alışılmalı karakter gelişimi-değişimi görülmez ve genellemeye yönelik sembolik birer gösterge haline gelirler. Sembolize ettikleri şeyler ilişki biçimleriyle ortaya çıkar. Doktor evi kontrol altında tutmakta ısrarlı olan evsahibidir ve maskelidir. Kadın, Adam ve Kız evde kiracı bir aile, Delikanlı ise kitap okuyan, işsiz bir gençtir. Yazar, evin içini göstermez. Durumlar, olaylar ve konuşmalar evin dışındaki yolda, evdekiler ve Doktor'un tek tek Delikanlı ile konuşmaları sırasında öğrenilir. Herkes rastlaşmalarında Delikanlı'ya kendisini, ötekileri, sorununu kendi gözünden anlatır. Oyunda sözler ve durum arasında bir kopukluk verilir. Örneğin kapıdaki levha ve arada bir duyulan köpek havlaması, bahçede bir köpek olduğunun göstergesi gibi durmakla beraber, oyun kişileri bahçede köpek olmadığını iddia ederler. Kadın, kocasının damat adaylarını korkutmak için köpek gibi havladığını iddia eder; Adam, karısının aynı nedenden ötürü bahçede köpek olduğu yanılması uydurduğunu söyler; Doktora, bahçede köpek olmadığını, havlamaların Delikanlı'nın iç sesi olduğunu söyler ama oyunun sonunda Doktor maskesini çıkarınca altından köpek maskesi çıkar. Okurun/izleyicinin levhadan yola çıkarak bahçede gerçek bir köpeğin olduğuna dair düşüncesi sembolik bir noktaya çekilir.

Aynı şekilde Adam, Kadın'ın yatalak olduğunu, iyileşmeyeceğini söylemesine karşın, kadın ayaktadır, dışarı çıkar, jimnastik yaptığından, evi temizlediğinden söz eder. Konuşmalardan anlaşılan, evdeki düzenin ya da bu kurumunun varlığının sürmesi için Kadın'ın yatalak hasta olması, iyileşmeyeceğini bildiği halde Doktor'un sürekli onu tedavi etmesi ve kontratta yazılı olduğu için "Dikkat Köpek Var" uyarı levhasının kapıda bulunması gerektiğidir. Ancak bu durumun evdeki Kız'ın evlenmesini engellediği söylenir. Metinde yaratılan bu çelişkili durumlar okurun/izleyicinin, "hastalık", "doktor", "maske", "köpek", "kırk yıllık evlilik", "yeni bir evlilik", "ev" ve "yol" imgelerinin

yine sembolize ettikleri noktaları bulgulamaya çağırır. Oyunun bütün kurgusu dilin gücüne dayanarak yapılmıştır. Dilin yarattığı imgeler, sahne üzerinde görünmesi istenen, somut bazı dekorlarla ya da bir aksesuarla bütünlenmeye çalışılır. Yani, "doktorun maskesi", "levha", "demir parmaklıklı bahçe kapısı", "ağaçlıklı yol" gösterenleriyle somutlanmaya çalışılır. Gerisi, sözlerde anlatılanlarla bunların birleşmesi biçiminde tasarlanmıştır. Örneğin, oyunun sonunda levhanın yasaklayıcı gücü, Delikanlı'nın levhayı Doktor'dan tarafa ters çevirmesiyle, tersine döndürülmeye çalışılır. Levhanın ters çevrilmesi, Kız'ın Doktor'la değil Delikanlı'yla evlenmesi için bir karşı duruş eylemi anlamına gelmektedir. Dolayısıyla, okurun/izleyicinin anlam yaratma alanı belli bir noktaya doğru yönlendirilir. Delikanlı'nın Kız'la evlenmek için verdiği mücadele, Doktor'a ve levhaya, yani kontrolü elinde tutmaya çalışan baskı öğelerine ve yasaklamaya, dolayısıyla da evin düzenine karşı verilen bir mücadeleye dönüşür. Nitekim bu mücadele, Delikanlı'nın okura/izleyiciye doğrudan seslenen, ders verir bir tavırda eylemini gösteren sözleriyle ve yazarın parantez içi sahne direktifleriyle verilir.

DELİKANLI: Bugünü kendimden yana çevirmek elimde benim. Nasıl mı? Bakın! (Gider, "Dikkat Köpek Var!" levhasını tersine çevirir) İşte bu kadar kolay.¹⁰²

Oyunun sonuna doğru, Doktor'un maskesinin değişmezliği vurgulanır ve kemikleşmiş bir yapıya, onun koruyucusu olan güçlere gönderme yapılır; ardından Delikanlı'nın bu değişmez olana karşı çıkışı doğrudan söz ve hareketlerinde yansır. Doktor, genç adamı karşı duruşundan döndürmeye çalışır ama delikanlı yılmaz:

DOKTOR: (..) maskeli olduğum için söylüyorum, çünkü hiç değişmiyorum. (Elini papazlar gibi yukarı kaldırır.) Oğlum suç işlediniz.

DELİKANLI. Beni suç işlemeye iten kim? (Bağırır) Yeter bu kadar haksızlık! Sizden de maskenizden de nefret ediyorum. Ben yalnız içimden gelen sesi dinliyorum.

DOKTOR: (...) Bu levhayı gördünüz, değil mi?

102. Melih Cevdet Anday; Toplu Oyunları 1, Dikkat Köpek Var, Adam Yay, 1987, s.108

DELİKANLI: Beni bu levhayla korkutamazsınız.

DOKTOR: (..) Bu levhayı gördüğünüz halde yine de kıza aşık olmadığınız mı?

(..)

DELİKANLI: Beni kandıramazsınız. Hiç bir engelden yılmayacağım. Kızı bekleyeceğim burada.

DOKTOR: Yanlış, çok yanlış. Kızı beklerseniz, annesi ölür. Seçin birinden birini. Aşk mı, ölüm mü?

DELİKANLI: Maskeni çıkar şeytan!

DOKTOR: Peki. (Maskesini çıkarır, altından başka bir maske, bir köpek maskesi çıkar) İşte çıkardım. Dikkat!

DELİKANLI: Köpek!

DOKTOR: Git burdan, düzeni bozma! İçerde hastam var.

DELİKANLI: Sen bana karışamazsın.

DOKTOR: Bu evin sahibi benim.

DELİKANLI: Yolun da sahibi değilsin ya... (...) gitmiyorum.¹⁰³

Böylece, Doktor'un evin sahibi ve baskının kendisi olduğu, bu kemikleşmiş yapıyı ve evin düzenini bozma eylemini ise karşı duruşuyla delikanlının yaptığı okura/izleyiciye doğrudan anlatılır. Yani iki karşıt nokta ve eylemin yönü, oyunda boş alan bırakılmadan belirlenir. Bu açıdan bakıldığında oyun, alımlamayı açık bırakan bir eğretileme değil gönderme alanı belirlenmiş bir sembol görüntüsündedir. Metin stratejisi okuru/izleyiciyi, iki karşıtlığı kesin hatlarıyla çizerek, 'doğru' olan ve 'yalnız' olanı belirleyerek, karşı çıkış eyleminin haklılığını onaylamaya yönlendirir. Ayrıca, kurumlaşmış, içe kapalı bir yapı olarak çizilen ev ve evdekilerin ilişkileri, doğrudan toplumdaki kurumsal yapılara, düzene gönderme yaparak okurun/izleyicinin bu göndermeyi toplumsal yaşantısı içinde yasaklama koyan, baskı kuran noktalara oturtması beklenir. Delikanlı'nın içinden gelen sesi özgürce dinlemesi ve bunun için savaşması da düzeni değiştirmek gerektiğine işaret eder. Okurun/izleyicinin, metindeki göndermeyi gerçeklikteki yerine doğrudan koymaktan başka bir anlam yaratma seçeneği yoktur.

103. Melih Cevdet Anday; Toplu Oyunları 1, Dikkat Köpek Var, Adam Yay, 1987, s.107

Okurun/izleyicinin metni üretme biçimini bu açıdan koşullayan yazar, metnin kurgusunu da iki tam karşıtlık üzerine oturtmuştur. Ama aslında tek bir noktaya gönderme yapılır. Karşıtlık şöyle kurulur:

-Evdekiler	-Delikanlı
-içerisi	-dışarı
(demir parmaklıklı ev, içe kapalı yaşam)	(ağaçlıklı yol, açıklık)
-yasaklar	-özgürlük
-kalıplaşmış değişmez düzen	- değişim
-edilgenlik	-eylem

Delikanlı yazarın sözlerinin ve toplumsal değişime, düzeni eleştirmeye yönelik düşüncelerinin doğrudan somutlaşmış kişisidir. Karşı çıkışın tüm öğeleri Delikanlı üzerine yoğunlaşmış görünür. Karşı çıkılan düzense Ev ve içindekilerle temsil edilir. Bu durumda oyunun metin yapısı bu iki ana nokta üzerinde odaklanır. Yapının kurgulanma biçimi de bu iki noktanın birbirine karşıtlıklarını ortaya çıkaracak şekilde ele alınır. Metin her ne kadar garip durumlardan söz ediyor, benzetmeciyatironun kalıplarından çıkmaya çalışıyor görünse de, uyumsuz tiyatironun (belli bir başlangıç noktası verilmemesi, zaman belirsizliği, tersinleme gibi) biçimsel özelliğini kullanmasının dışında, iletisi belirlenmiş, sonu belli biçimiyle aslında kanıksanmış yapıyı kıramaz. Burada salt tiyatro arayışı değil, oyunun toplumsal bir göndermeye hizmet etmesi, işlevselliği ön plandadır. Ama metin stratejisinde ne yazarın aldığı tavır, ne kurmak istediği alternatif tiyatro dili, ne de okuru koşullama biçimi, çoğul okumalara elverişli değildir. Metin, okuru/izleyiciyi çok yönlü düşünmeye değil, yine iki karşıtlıktan birini seçmesi için ikna etmeye yönelir. Okur/izleyici, dolayısıyla metnin kendisine sunduğu seçenekler dahilinde sınırlı kalır. Ayrıca, oyunun sonunda özgürlük, umut, yeni ve mutlu bir hayat olarak sembolize edilen öğeler, yani Delikanlı ve Kız'ın evlilikle birleşmesi, varolan düşünme biçimine bir seçenek değildir, varolanı sürdürür. Yani, iyi işlemeyen, kemikleşmiş bir evlilik kurumu, iyi işleyeceği beklenen bir başka evlilikle yer değiştirir. Kötü düzenin yerine iyi düzen gelecektir ama özde korunan nokta kurumsal hiyerarşik bir yapının (evliliğin) devamı/varlığıdır. Çünkü oyunun sonunda Delikanlı'nın, "Dikkat Köpek

Var" levhasını tersine çevirmesi bir dönüşüm değil, sadece yüzeysel, biçimsel bir değişimdir. Bu sefer, levhanın koruması altına giren yeni evliliktir. Kemikleşmiş, değişmez düzen yasak konulması gereken, tehlikeli olan konumuna gelir. Baştaki durum tam tersine döner. Ama özdeki ilişki biçimi korunur.

Belki yazarın, tam da bu duruma gönderme yapmak istediği savunulabilir ama metnin yapısındaki ikili biçim, ele alınan konunun oyun boyunca sembolik düzeyde de ikili karşıtlık (yasaklar ve karşı mücadele) biçiminde görünmesi, oyunun sonunda da evlenecek gençlerin mutluluklarından söz edilmesi, birbirlerine özlemlerle sarılmaları ve evden uzaklaşarak yolda kaybolmaları dışında başka bir ipucunun verilmemesi, yazarın yeni evliliği, dolayısıyla metinde koyduğu iki karşıtlıktan birinin mutluluk getireceğini onayladığının göstergeleridir. Oyunun sonunda Doktor ve Adam'ın felç olmuşlar gibi donup kalmaları, anlamsız bakışları, Delikanlı'nın eyleminin onları ve düzenlerini felç ettiği görüntüsündedir. Ama kalıplaşmış yapının yeni evlilikte de ortaya çıkıp çıkmayacağı tartışılmaz, kurumsal açmazların sürüp sürmeyeceği sorgulanmaz, yeni evlilik doğrudan mutlu bir başlangıcı ve kurtuluşu muştular. Metinde, her ne kadar mantık dışı bir alana çekilerek yabancılaştırma sağlanmaya ve değişmesi gerektiği vurgulanmaya çalışılsa da, düzenin işleyiş biçimi değişmez, sadece el değiştirir. Oyundaki 'eylem'in ortaya konuluş biçiminde de hiyerarşik bir yapının izleri sürülebilir. Eylem insanı ve kurtarıcı konumunda bir erkek, edilgen konumdaysa genç kız vardır. Genç kız oyun boyunca çok az konuşur, evden kurtarılması gereken, hakkında konuşulan ve karar verilir. Böylece okur/izleyici, metinde ne yaşadığı gerçeklikte süregelen düzenden farklı bir dünyanın göstergeleriyle karşılaşır, ne aynı yapının biçim değiştirmiş halinden başka bir şey görebilir, ne de farklı anlam alanlarına açılan, seçenek oluşturacak bir çözüm üretebilir. Okurun/izleyicinin geliştireceği düşünsel katılım böylece sınırlandırılır ve tek bir yöne kanalize edilir: Metnin sonuçlanma biçimini (sözde mutlu sonu) onaylamaya.

Sonucu belirleyen benzer bir metin stratejisi, Ölüler Konuşmak İsterler adlı tek perdelik oyun için de geçerlidir. Oyun kısa bir vapur yolculuğunda geçer. Vapur gittikçe su almakta ve batmaktadır ama

güvertede rastlantısal olarak birarada bulunan çeşitli kesimlerden yolcular durumun farkına varıp, müdahalede bulunmak yerine, kendi dünyalarının yüzeysel, çıkarıcı ve bireyci söylemlerini birbirlerini dinlemez ve uzlaşmaz bir şekilde sürdürürler. Bu halde ölümleri kaçınılmazdır, çünkü oyunun başında belli olmasa da, sonuna doğru insanlar arasında iletişimsizlik ve karmaşanın artmasına paralel olarak gittikçe artan bir düzeyde durmadan su alan vapurun batacağı kesindir. Ayşegül Yüksel, oyunun toplumsal eleştiri işlevini öne çıkararak şunları söyler:

Ölümler Konuşmak İsterler'de vapur yolcularını bilinen toplumsal 'tip'ler oluşturur. Bu tiplerin kısacık yolculuk süresi içinde oluşan birliktelikleri boyunca sürdürdükleri bireysel "oyun"lar diyalog yoluyla içiçe kurgulandığı için her birinin iç yaşantısı diğerinin iç yaşantısıyla çelişerek topluca oluşan bir iç devinimin belirleyicisi olur. Bu devinimin temelinde uzlaşmaz bir düşünce/ tavır kargaşası yatmaktadır. Bu nedenle de vapurun (toplumun) yolcularıyla birlikte yavaş yavaş batması okuru hiç de şaşırtmaz.¹⁰⁴

Alıntıda belirtilen önemli iki nokta yazarın metin stratejisini anlamakta yol gösterebilir. Oyunda, karikatürize edilmiş (ki günlük yaşamda kullanılan adları yoktur, bir çeşit lakap gibi kullanılan Posbıyık, Etyemez, Rozetli Genç, Şişman Kadın, Cenaze Memuru vs. olarak tanımlanırlar) ya da grotesk görünen tipler, toplumun belli bazı kesitlerini yansıtır. Çünkü, toplumsal yaşantıda gönderme alanlarını doğrudan çağrıştıracak biçimde söylemlerini tekrarlarlar. Yani sözler, boş alan oluşturmaktan çok, tipin özelliğini belirlemek için kullanılır. Örneğin Şişman Kadın sürekli mal varlığından, parasının çokluğundan söz eder. Öylesine ben merkezlidir ki, komşusunun hanımellerinin kendi bahçesine uzanmasını, çiçeğin kokusunun bahçeye gelmesini bile bir çeşit işgal gibi algılar; kiracılarının evinde oturuyor olması bile onu çıldırtır. Dünyadaki herşeye sahip olmak, parasını artırmaktan başka bir şey istemez. Posbıyık ve yardımcısı Kız vapurlarda görmeye alışık olunan işportacı ya da satıcı görünümündedirler. Ellerindeki tarakları satmak için duygu sömürsünden, tarakların olmadık

104. Ayşegül Yüksel; "Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar", Mitos Boyut Yay., s.63

işlevlerini anlatmaya kadar her yolu denerler. Yaşlı Adam, askeri yönetimin ve ordu disiplininin savunucusu olarak, Tanrının bile asker olduğunu iddia eden biridir. Rozetli Genç gözlem yapmaktan öte gidemeyen, gözlemlerini değerlendirmeye dönüştürmeyi bilmeyen sözde entellektüel bir tiptir. Etyemez vejeteryanlığı savunur ve bunu herkese benimsetmeye çalışır. Cenaze Memuru hem bir memur tipi çizer hem de bilgi geçinir, vs. Bu tipler durmadan konuşur, aynı şeyleri tekrar ederler. Dolayısıyla oyun, toplumdan bir kesit verdiğini okura, bu tipler aracılığıyla söyler. Oyunun başında, vapurda asılı siyah bir bayrak olduğu, parantez içi sahne direktiflerinde belirtilir. Gemicilikte "karantina, ölüm" anlamına gelen siyah bayrak, daha başta, okuru/izleyiciyi vapurda bir hastalık olduğu, ya da hastalıklı bir durumun gösterileceği düşüncesine yönlendirir. Buna ek olarak, oyunun adı da Ölüler Konuşmak İsterler olduğu için, doğrudan bu kişilerin yaşayan ölüler ya da konuşan ölüler olduğu çağrışımı da sembolik düzeyde okuru/izleyiciye ulaştırılır. Kaptan, kamarot gibi kişilerin olmayışıyla gemiyi kontrol edecek birisinin bulunmadığı vurgulanırken, merkeziz bir yapıya ya da kendi kendini yöneten bir sisteme değil, nereye gideceği belli olmayan, başıboş bırakılmış bir topluma gönderme yapılır. Nitekim bu gönderme, oyun kişilerinin kendi söylemlerini ötekilere benimsetmeye uğraşan, uzlaşmaz tavırlarında ve iletişimsizlikle oluşan kargaşa ortamında somutlaştırılır. Dolayısıyla, okur/izleyici, bu kişilerden hiçbirisinin, tek başına ya da toplu hareketle vapuru batmaktan kurtaramayacağı, dahası vapurun batma nedeni oldukları düşüncesine yönlendirilir. Ve mutlak son olarak verilen vapurun batması durumu, bu yüzden okuru/izleyiciyi şaşırtmaz, gösterilen durumun kaçınılmaz bir sonucu olarak algılanır. Kaldı ki, Cenaze Memuru da yolculara öleceklerini, vapurun batmakta olduğunu söyler, yolcular da kaderlerini kabullenmişlerdir zaten, edilebilirler, konuşmaktan başka bir şey yapmazlar, duruma müdahale etmezler, edemezler.

CENAZE MEMURU: (...) (dua eder gibi) (..) Vakit geldi.

ŞİŞMAN KADIN: Sular yükseliyor değil mi?

(..)

ROZETLİ GENÇ: Yoksa vapur batıyor mu?

ETYEMEZ: Evet.

ROZETLİ GENÇ: Kaptan nerede? Haberi yok mu acaba?

CENAZE MEMURU: Bu vapurun kaptanı yoktur arkadaşlar.

ROZETLİ GENÇ: Lostromo?

CENAZE MEMURU: Lostromo da yoktur.

ROZETLİ GENÇ (Sakin sakin): Kamarot filan?

CENAZE MEMURU: Hayır.

ROZETLİ GENÇ (Etyemez'e): Her ülkenin kendine özgü bir yanı var dememiş miydiniz?¹⁰⁵

Yazar, metinde, okura/izleyiciye toplumsal göndermeleri ve mantıksızlıkları salt yarattığı imgede göstermekle kalmaz, gerek yukarıdaki alıntıda Rozetli Genç'in, gerekse sonraki repliklerde Cenaze Memuru'nun sözlerinde yeniden hatırlatır; altını çizerek ve duruma kesin bir son ya da sonuç belirler: Vapur batacaktır.

CENAZE MEMURU: Bir toplumda herkes kendi yetki sınırlarını bilse ve onu aşmasa

(...)

Teker teker konuşsak her iş yoluna girer. Bizim en büyük kusurumuz hep birden konuşmamızdır. Yoksa toplumumuz bugünkü ile ölçülemeyecek kadar ileri giderdi. Ama bu kusurumuzu ya da anlaşmazlığı düzeltmeye nereden başlayacağımızı bilmiyorum.

(..)

Yakında öleceksiniz. Benden söylemesi. Şurda az bir zamanınız kaldı.

(...)

Ölümler Konuşmak isterler. Alışkanlıkla... Ağlamaktan konuşmaya vakit kalmaz ki ... (Elini sallar. Yolcular "Güle güle" diye seslenirler.) Sizlere de güle güle!¹⁰⁶

Böylece sonucun ne olacağı da ortaya çıkar. Oyun belli bir başlangıç noktası vermez, ama belli bir gelişim gösterir ve belli bir sonuca ulaşılır. Yani Dikkat Köpek Var oyununda da olduğu gibi Ölümler Konuşmak İsterler oyunu da çizgisel bir biçimde ilerler ve çizgi

105. Melih Cevdet Anday; Toplu Oyunları 1, Ölümler Konuşmak İsterler, Adam Yay.,1987, s.129

106. Melih Cevdet Anday; Toplu Oyunları 1, Ölümler Konuşmak İsterler, Adam Yay.,1987, s.130

okuru/izleyiciyi belli bir düşünme biçimine yönlendirir. Konuşmalar gittikçe artan bir iletişimsizliği gösterir, kimse birbirini dinlemeden kendi sözlerini tekrarlar, durum gittikçe karmaşaya dönüşür, vapurda sular yükseldikçe yükselir ve ilerleme yönü vapurun batmasıyla bir noktada kesilir. Okurun metne katkısı sadece yazarın görüşünü destekleyen bir gönderme alanını, doğrudan yaşanan gerçeklikteki yerine koyarak olacaktır. Başlangıç noktasının olmaması, konuşmalardaki absürlük, grotesk tiplerin kullanılması benzeri yapısal özellikler, uyumsuz tiyatro örneklerine yakın duruyorsa da, biçimden çok konunun, imgenin ve iletinin öne çıkarılması oyunun absürlük boyutunu zayıflatır. Yani farklı bir anlatım biçimi ya da farklı bir bakış açısı oluşturmaz. Çünkü gerek tiplerin, gerekse yaratılan "batmakta olan vapur" imgesinin gönderme alanını doğrudan belirleyen cümleler araya girer. Dolayısıyla tiplerin saçmalaşan cümleleri, mantık yürütme biçimleri, bu tiplerin gerçek dünyadaki karşılıklarının söylemlerinin saçmalığına işaret etmektedir. Yoksa bu tipler kendi içinde mantıksal bir düzeni olan farklı absürd bir dünyanın insanı değillerdir. Toplum içinde bildik tiplerdir. Ayrıca, konu çizgisel ilerleyen bir anlatımla belli, net bir sonuca ulaşır. Okura/izleyiciye, anlamı yeniden üreteceği boş alan neredeyse bırakılmamıştır, ya da sadece, metinde altı çizilen toplumsal göndermelerle daraltılarak sınırlanmıştır. Metinde yolcuların vurdumduymazlığının, bencil, bireyci hallerinin altı çizilerek, tersi bir durumun gemiyi batmaktan kurtaracağı savunulmaktadır. Ortaya konulan eleştiri salt eleştiri biçiminde kalır. Metnin kendi içinde çokanlamlılığı belirleyecek bir belirsizlik kullanmaması, okurun/izleyicinin de düş gücünü sınırlar. Metin yine iki seçenek sunar: Ya bu tipler gibi bireyci olur ve batarsınız, ya da birlik olup kurtulursunuz. Metnin belirlediği ve okuru yönlendirdiği seçenek, oyunda gösterilenin onaylanmamasıdır. Oyunda yaratılan imge her dönemde geçerliliğini koruyacak bir anlam alanı bulabilecektir belki ama bu anlam alanı her okurun düş gücüyle yeniden üretilen bir anlam alanı değildir. Her dönemde, yazarın koşulladığı tek bir anlam alanına, toplumsal sorunlara, ülke yönetimine, bireyci yaklaşımlara gönderme yapacaktır. Yapıt, metnin okurla ilişkisinde, okuru tek bir noktaya yönlendirmesi, farklı bir düşünme biçimine izin vermeyen yapısı yüzünden aslında açık bir yapıt özelliği taşımaz.

Melih Cevdet Anday'ın bir başka oyunu Müfettişler, yapısı açısından öteki iki oyundan ayrılır. Müfettişler, çizgisel bir biçimde ilerlemez. Metinsel stratejisinde döngüsellik vurgulanır. Ülkemizdeki toplumsal kurumların birey üzerinde birer baskı aracı olarak kullanılmasına yaptığı göndermeler belirgin olsa da, salt yerel bir noktaya saplanmadan daha 'evrensel' bir noktaya da işaret eder. Bu açıdan, öteki oyunlarıyla karşılaştırıldığında okura/izleyiciye daha geniş bir anlam üretme alanı ve olanağı sağlar.

Müfettişler, bir ev alım-satımı örgüsü içinde denetleme mekanizması, baskı, suç, korku, paranoya, tutsaklık izleklerini işler. Yaşlı bir karı-kocanın evlerini satıp, deniz kıyısında yeni bir eve taşınma ve yeni bir yaşam kurma istekleri ardında, yaşanmamış bir yaşam, edilgen, içe kapalı bir yaşam tarzı, paranoyak bir ruh hali anlatılır. Oyunun gerek yapısı, gerek oyun kişilerinin davranışları, gerekse ruh halleri inişli çıkışlı, gel gitlerle doludur. Evlerini hem satmak isterler hem de bir türlü satmazlar, ondan vazgeçemezler. Bekledikleri müşteriler, bir yandan evi satıp yeni bir hayata başlamak için umut kaynaklarıdır, bir yandan da dışardan gelen tehlike, yaşamlarını tehdit eden kabuslarıdır. Müşterilere evlerini satmakta kararsızdırlar. Oyun ilerledikçe, okurun/izleyicinin kafasında belki de bütün bunları uydurmuş olabilecekleri düşüncesi uyanır. Tutsaklık duygusu ve kurtuluş umudu kişinin iç dünyasından, toplumsal ilişkilere kadar bir yaşam tarzı ya da varolma biçimi olarak belirir. Çünkü oyun, sonunda başladığı noktaya döner, belli bir başlangıç, gelişim noktası ve ulaşılan bir son verilmez, durmadan tekrarlanacak bir döngüden, kısırdöngüden kurtulunamayacağı vurgulanır. Dolayısıyla bulunduğu noktada sabit kalan, donmuş bir yaşam gösterilir. Ancak metnin belirsiz bıraktığı noktalar ve yabancılaştırarak merak duygusunu uyandıran durumlar, okurun düşgücünü çok yönlü harekete geçirmek yerine, bazı sorulara kesin yanıtlar bulmaya çağırır.

Oyunda dört oyun kişisi bulunmakla beraber, baskıdan doğrudan etkilenen ve paranoya ve kâbus içinde kalan kişi Adam'dır. Onun üzerinde baskı yaratan, korkularına neden olan kişiler Kadın ve, memuriyeti sürecinde denetlemelerinden çekindiği müfettişlerle

özdeşleştirdiği, Müşteri ve Tellal'dır. Bu durumda iki karşıt kutup çizilmiş olur: Adam ve ötekiler, ya da baskı unsurları ve karşısında ezilen kişi. Durum, karşıtlık, değişmezlik ve döngü, Adam'ı merkez olarak kurgulanır. Baştan itibaren odanın içinden kıpırdamayan, her an korku içinde saklanacak yer arayan, kendini 'suçlu' konumunda gören, hastalığı hareketlerini engelleyen, kimliğini yitirmiş, edilgen kişi Adam; odaya girip çıkan, onu denetleyen, sorgulayan, hesap soran, yasak koyan, hareket halinde ve aktif olanlar öteki kişilerdir.

Oyunun başında, parantez içi sahne direktiflerinde ilgi odağı penceresinin kapalı perdesidir. Adam korku içinde perdenin yanına gidip, kendini geride tutarak dışarı bakar ve ardından koşarak masanın altına saklanır. Okur/izleyici perdenin ardında Adam'ı bu kadar ürküten şeyin ne olduğunu merak ederken, kapıdan giren ilk sorgucu ve yasak koyucuyla, yani Kadın'la karşılaşır:

KADIN (soğukkanlı fakat sert): Neredesin? (Çevresini dinler, sesini yükseltir.) Neredesin?

(...) (çok sert) Kalk Ayağa!

ADAM (korku içindedir, kendini bağışlatmak ister gibi masanın altını gösterir): Ben şuradaydım... Şurada, masanın altında.

(...)

KADIN (gözlerini açarak bağırır): Pencereden bakmışsın sen.

ADAM (korku ile kekeler): Hayır, bakmadım.¹⁰⁷

Kadın hem serttir, hem de Adam'ın suçunu ya da suç sayılan şeyi yaptığını itiraf ettirmek için yumuşak, sevecen tavırlar da takınır. Kadın'ın dengesiz davranışıyla okura/izleyiciye Adam'ın güvensiz bir ortamda olduğu, hareketlerinin sürekli kontrol altında tutulduğu gösterilir. Kadın'ın yöntemi, Adam'ı yasağın nedenini sorgulayamayacak duruma getirmektir. Bu yüzden Kadın yasağı ihlal etme, aldatma ve suç işleme üzerine odaklanan bir konuşma geliştirir:

KADIN (Adam'ın yanına gelir, diz çöker, Adam'ın dizlerine sarılır): Sana güveniyorum sevgilim. Beni hiç aldatmadığını biliyorum.

107. Melih Cevdet Anday; Toplu Oyunları 1, Ölüler Konuşmak İsterler, Adam Yay.,1987, s.137-138

(Ağlamaya başlar.) Ama eğer bir gün aldatırsan... (Hiçkırıklardan sözünü tamamlayamaz.)

ADAM (ayağa kalkar): Aldatmak bir suçtur. Bense hiç suç işlemedim sevgilim. Yadsımazsın bunu sanırım. (Perdeleri kapalı duran pencereye bakar.) Yoksa suçlamak mı niyetin?

KADIN (ağlaması durmuştur): Hayır hiç suç işlemedin. Biz yeni evimize suçsuz olarak, tertemiz gideceğiz.

ADAM (boşluğa bakarak): Ama biliyorum, müfettişler her şeyi duyar, her şeyi gözler, her şeyi izler ve sonunda yargırlar insanı. Yeni evimize yalnız başımıza gidebilecek miyiz?¹⁰⁸

Böylece okurun dikkati de, aynı biçimde, 'suç' teması üzerine çekilir. Ardından oyunda etkin ikinci noktayla karşılaşılır: Yeni ev, yani kurtuluş, yani değişim. Yeni evlerine suçsuz gidecek bu kişiler demek ki şu andaki evlerinde suçlu durumdadırlar. Suçun nedeni bilinmez. Hangi yasağın neden ihlal edildiği belirsizdir. Okur/izleyici merak duygusu içine çekilir ve sorunun oyunun geri kalanında yanıtlanacağı beklentisine girer. Yazar, tam da bu anda, başka bir baskı unsurunu gösterir: Müfettişler. Adam'ın otuz yıllık memuriyetinden, kağıtlar arasında kayıt tutarak, giren çıkanı dengeleyerek geçirdiği tek düze çalışma hayatından ve bu süre içinde ve hatta emekliliğinde bile peşini bırakmayan müfettişlerden söz etmesi, onun evlilik kurumunun baskısının yanısıra, iş kurumunun baskısı ve denetlemesinden de kurtulamadığını anlatır. Metinde müfettişlerle, evi satın alacak müşteriler arasında bir benzerlik kurulur.

ADAM: (...) Müfettişlerle birarada yaşamayı öğreneceksin.

KADIN: Yahut müşterilerle.¹⁰⁹

Böylece, okur/izleyici iki karşıt noktayı görür ve müşterilerin müfettişlerle benzerliği sonucu, ev alım-satımı konusu da birden denetleyen-denetlenen konusuna dönüşür. Yani yazar, okuru/izleyiciyi oyunun devamını nasıl algılayacağı konusunda belli bir bakışa yönlendirir. Nitekim, baştaki soru, yani kapalı perdenin ardında ne

108. Melih Cevdet Anday; Toplu Oyunları 1, Ölüler Konuşmak İsterler, Adam Yay.,1987, s.141

109. Melih Cevdet Anday; Toplu Oyunları 1, Ölüler Konuşmak İsterler, Adam Yay.,1987, s.142

olduğu sorusu metinde yanıtlanır. Aralanan perdenin arkasından görünenler müfettişle, yani sorgulama ve baskıyla özdeşleştirilmiş müşterilerdir. Dolayısıyla okurun kafasında, oyunda perdenin daha sonra da neden kapalı kaldığı, dışardan gelecek tehlike olarak korkulan şeyin ne olduğu açıklık ve kesinlik kazanır.

Müşterilerin gelişi korku yaratsa da bir şekilde eve kabul edilirler. Müşterilerin (Tellal ve Müşteri) birbirlerine ikiz gibi benzedikleri metinde vurgulanır. Kadın'ın odadan çıktığı bir anda Adam, aniden bu gelenlerin önüne diz çökerek herşeyi itiraf edeceğini söyler ve bu iki kişi de onu sorguya çekmeye başlar. Bir çeşit düş sahnesi görünümünde olan sorgulama, aynı zamanda işkence sahnesi gibidir. Böylece, müşterilerin ikiz gibi benzerliğinin nedeni açıkca ortaya konarak kesin bir gönderme alanı yaratılır. Onlar, bireyin üzerinde söz sahibi olan, ona baskı uygulayan kurumların sembolik karşılıklarıdır. Sorgulamayı bitiren sözlerin, "Bugünlük yeter" cümlesiyle verilmesi de, bu işin durmadan yinelenildiğini kesinler. Sorgulama suçun tam olarak ne olduğunu ortaya çıkarmaz; okur/izleyici için anlam yaratmaya yönelik belirsiz bırakılan nokta burasıdır. Ama Adam'ın itiraf ettiği şeyler, perdenin arasından dışarı baktığı ve bir zaman önce intihar girişiminde bulunduğuudur. Yaptığı her iki şey de aslında, yaşadığı hayattan kurtulmaya, yaşamını öyle ya da böyle değiştirmeye yönelik hareketlerdir. Buradan hareketle, okurun varabileceği bir sonuç belirir: Evi satıp, baskıdan, denetlemeden, korkudan uzak yeni bir yaşama başlamak, yani yaşamını değiştirmeye çalışmak da bir suç haline gelir.

MÜŞTERİ: (...) Bir evi satıp başka bir eve geçmekle kimse kurtulamaz.

Dolayısıyla, okur/izleyici suçun ne olabileceği yorumunda sınırlandırılmış görünür. Oyunda konuşma temposu ve gerilim artarken Kadın, müşterileri kovar ve kalbi sıkışan Adam'ı sakinleştirmeye çalışır. Adam, sakinleşirken yeni ev yanılısamasını ve baskılardan kurtulma düşünüyü tekrarlar.

ADAM: Bu evden hiçbir şey götürmeyecek miyiz oraya?
KADIN: Hiçbir şey.
ADAM: Hiçbir anımızı?
KADIN: Hiçbir anımızı.
ADAM: Müşteriler, tellalla da gelmeyecek kapımıza, değil mi?
KADIN: Gelmeyecek sevgilim.
ADAM: Bizi kimse tanımayacak mı?
KADIN: Tanımayacak.
ADAM: Ya biz? Biz de tanımayacak mıyız kendimizi?
KADIN: Konuşmakla yoruyorsun kendini. (..) yat, uyu biraz.¹¹⁰

Oyunun sonunda Kadın'ın, kocasını uyuttuktan sonra pencereye gidip perdenin aralığından dışarı bakması, hemen geri çekilip uyuyan kocasına dönerek heyecanla gülümsemesi, tıpkı müşterileri gördükleri bir önceki sahnenin aynının tekrarı olarak, herşeyin yineleneyeğine gönderme yapar. Zaten, Kadın'ın ve Müşterilerin temsil ettiği baskıların, otoritelerin varlığını sürdürebilmesi için Adam'ın yeni yaşam düşünün varolması ama bu düşünüyü bir türlü gerçekleştirememesi gerekmektedir. Bu yüzden Adam'ın yaşamında denetlenme, gözetlenme aracılığıyla sürekli suçluluk ve korku duyguları öne çıkarılarak asıl soruyu sorması engellenir ve ancak herşeyi bırakıp giderek kurtulacağı yanılsaması içine itilir. Böylece Adam, niye böyle bir yasaklar ağı kurulmuş olduğu, neye ve neden yasak konulduğu sorularını soramayacak bir duruma getirilir. Böylece, okurun/izleyicinin oyunun sonunda kafasında oluşacak sorular da metin tarafından belirlenir. Yani metnin bütünü bir boş alan sağlamaz, ama okur/izleyici için belirsizlik olarak ortaya konulan şey suçun, yasağın, baskının, korkunun kaynağının ne olduğu sorusudur ve ondan beklenen yanıtı kendi yaşam pratiğinde bulgulasıdır. Ama metinde zaten baskı unsuru olarak Kadın ve Müşterilerin (ya da müfettişlerin) sembolize ettikleri toplumsal gönderme alanlarının belirlenmiş olması, okurun/izleyicinin düşgücünü zorlamadan metnin kendini yönlendirdiği noktadan olayı görmesine neden olur. Metin, ezilen Adam ve ezenler olarak iki kesin karşıtlığı, tüm belirginliğiyle ortaya koyar. İletisinin belirginliği dışında, oyunda yan öğeler olarak okurun/izleyicinin aklını

110. Melih Cevdet Anday; Toplu Oyunları 1, Ölüler Konuşmak İsterler, Adam Yay.,1987, s.172

kariřtiran gereksiz dađılmalar da vardır. Örneđin, yařlı karı-kocanın evlerinde bir ölü bulunup bulunmadıđına veya çocuklarını kaybedip kaybetmediklerine, ya da kapalı duran odanın anahtarını kimin kaybettiđine dair geen konuřmalardaki gizlilik, belki bu insanların gemiřlerinde olan bazı řeyleri gizledikleri dűřüncesini uyandırır ama konunun bütününde işlevsiz kalan, ya da yanıtının oyun içinde hi bir önem taşımadıđı, oyunun tutarlılıđını bozan ayrıntılardır. ünkü oyunda belki belirsizlik ya da boş alan olarak verilmiř gibi görünen bu ayrıntılardan, oyun boyunca sadece bir yerde söz edilmesinin dıřında konunun üzerine giden bařka ip uları bulunmaz. Dolayısıyla metinden ıkarılsalar bile bütünsel anlam alanı deđiřmez.

Melih Cevdet Anday, özellikle Müfettiřler adlı oyunda, evin içinde kapalı, ie dönük bir yařamı yansıttıđı genel atmosferle, oyunun bütününde küük ayrıntılar olarak görünen bazı cümlelerle, yani ierde tutulan cenazeler yüzünden evin daraldıka daraldıđından, kapalı duran ve anahtarı kaybedilmiř bir odadan, bir ocuk ölüsünden söz eden cümlelerle, yařlı karı-kocanın bütün bunlardan kurtulmak istemeleri ama kurtulamamalarıyla, Eugéne Ionesco'nun Amédée Ya Da Nasıl Kurtulmalı adlı absürd oyunundaki ana temaya gönderme yapar gibidir. En azından, bilgi birikimi olan bir okur/izleyici iin bunlar, Amédée'yi ađrıřtıracak ve Anday'ın, İkinci Dünya Savařı sonrası Batı Avrupa yazınında ortaya ıkan absürd tiyatro oyunlarından etkilenmiř olduđu dűřüncesini uyandıracaktır.

Anday'ın tiyatrodaki farklı bir dil arayıřına girerek, absürd tiyatro özellikleri taşıyan oyunlar yazması, Türk tiyatrosunun geleneksel benzetmeci tiyatro anlayıřına alternatif geliřtirmesinde bir yol açmıř ve 70'lerden sonra 80'ler ve 90'larda da bir ok oyun yazarı bu yolda yürüyerek, aynı tür özellikleri gösteren oyunlar yazmıřlardır.

Ancak Anday'ın metinlerinde okurla girdiđi diyalog, okurun dűřgücünü zorlayan bir boş alan yaratmamakta, metnin okur tarafından yeniden üretilme biçimi, yine metin tarafından kısıtlanıp, belli bir gönderme alanına yönlendirilmektedir. Oyunların izleklerinde ülkenin toplumsal sorunlarının öne ıkması ise, biçimsel özelliklerin

geri planda kalmasına neden olmaktadır. 'Dil', 'dilini düşünme biçimini etkilemesi' oyunlarda bir sorunsal olarak ele alınmazken, oyunlar anlatım aracı olarak dilin gücünden yararlanırlar. Oyunlarda ortaya konan sorular çoğunlukla oyunda yine yazar tarafından yanıtı belirlenmiş şeyler olarak karşımıza çıkar. Belirsizlik ya da anlam potansiyeli yaratacak boş alanlar, metinde ya doğrudan sözlerle, ya da metnin yapısındaki, iskeletindeki kesin karşıtlıklarla belirlenerek doldurulur. Bu yüzden okura son derece kısıtlı bir özgürlük alanı kalmaktadır.

III.2.b. Sabahattin Kudret Aksal - Bay Hiç

Bir başka oyun yazarımız Sabahattin Kudret Aksal'ın tek perdelik oyunu Bay Hiç de, Anday'ın oyunlarında izlediği stratejinin benzerini kullanır. Oyun, adından da anlaşılacağı üzere bir hiçlik, yokluk ana izleği çerçevesinde yaşanmamış yaşamları, insanın insanla, insanın toplumla ilişkilerindeki kopuklukları ve yalnızlığı konu alır. Oyun kişileri orta yaşlarını biraz geçmiş yalnız bir kadın ve bir erkektir. Birbirlerini tanımazlar, herhangi bir adları yoktur ve salt cinsiyetleri belirtilir. Okuyucu/izleyici oyun boyunca ne kadına ne de erkeğe belli bir kimlik uyduramaz. Gerçek yaşantıları yoktur bu insanların. Onlar hem herkes, hem hiçkimsedirler.

Oyunda yaratılan durum absürd özellikler göstermesine karşın, sözlerde ve durumun işlenişinde aynı şeyi göremeyiz. Adam bir akşam ansızın, yıllar önce boşanmış, tek başına yaşayan Kadın'ın evine gelir ve Kadın'ın tereddütlerine, korkusuna rağmen, tanımadığı bu insanın evine çekinmeden girer. İki yıldır geceleri, odasının penceresinden Kadın'ın ışığına bakarak onu bulmayı hayal etmiştir. Absürd bir durum olarak, Adam'ın evi öylesine uzaktır ki, o mesafeden herhangi bir evin ışığını diğerlerinden ayırdedip, Kadın'ın evini bulması, üstelik de bu evde yalnız bir kadının yaşadığını bilmesi olası değildir. Kadın birden bire ortaya çıkan, evine gelen bu adamın sözlerine inanmaz, durumu bir mantık dizgesine oturtamaz ve olağandışı gördüğü bu karşılaşmanın belirsizliğinden rahatsızlık, korku ve endişe duyarak

konuşmalar boyunca Adam'a bir kimlik uydurma arayışına girer. Böylece bildik mantıksal dizgeler içinde bir anlam yaratarak kendi kimliğini onunkiyle varedecek, korkusunu azaltacaktır.

KADIN: Ama? Öyleyse siz kimsiniz? (Bir susuş) Evet, kimsiniz? (ERKEK'in çevresinde döner, her yanından adeta inceler onu) Kimsiniz? Ne bir ozan? Ne sokaklardan bezmiş bir mutsuz? Ne bir kan emici, korkunç? Ne başkasının gönderdiği bir aracı? Ne de bir hırsız, adi? Hiçbiri değilsiniz bunların! Ama kimsiniz? Öyle ya, kimsiniz? Ne istiyorsunuz benden? Daha adınızı bile bilmiyorum? Ne diye seslenebilirim size , bilmiyorum? Söyleyin, haydi söyleyin doğrusunu, ne olur? Kimsiniz siz? Nesiniz? Ne düşünüyorsunuz? Söyleyin haydi, kimsiniz? Nesiniz?

ERKEK: (Yavaşça, önemsemeden) Hiç!

KADIN: (Merakla) Hiç mi?

ERKEK: Evet.. Hiç..

KADIN: Nasıl hiç? Adınız mı hiç?

ERKEK: Nasıl isterseniz?

(...)

KADIN: Peki siz, nasıl hiç oldunuz böyle.. Bay, Hiç?

(...)

ERKEK: Her şey... evim, sokaklarım, kentim beni hiçliğe doğru itiyordu. Sonra ben de biraz törpüleyebilmek, daha da kamaştırabilmek için o madeni (..) Hiç fabrikasına girdim.

KADIN: Hiç fabrikası mı? Neymiş o?

ERKEK: Her şey! Her şey olabilir! Seçmeye bakar, kimi kez de insanın kolunu kaptırmasına ya da yakasını!

(...)

ham madde olarak girdim. Döküldüm büküldüm, öğütüldüm, eğitildim ve çıktım, gördüğünüz gibi bir hiç olarak!

KADIN: Fabrikanız nerede?

ERKEK: Her yerde bayan, her yerde! Nerede isterseniz orada! (...) Ham madde bekliyor öğütmek için o kocaman dev ağız! (...) Özenmemeye bakın, kaptırmamaya bir ucundan kolunuzu ya da yakanızı!¹¹¹

111. Sabahattin Kudret Aksal; Bay Hiç/Sonsuzluk Kitabevi, Cem Yay., 1991, s.51-52

Kadın metinde absürd bir oyun kişisi olarak çizilmez. O, sadece sıradışı bir durum içinde bulmuştur kendini ve bu durumu saçma olmaktan, sıradışı olmaktan kurtarma uğraşındadır. Duruma bir anlam vermeye çalışır. Oyunda aktif konumda olan, absürd görünen ve belirsiz durumu yaratan Erkek'tir. Aslında onun belirsizliği bile adının Bay Hiç oluşuyla belirginleştirilmektedir, çünkü Erkek, kendisini hiç yapan şeyin şehir hayatı olduğunu kesin bir biçimde söyler. Hiç denilenle herşeyin kastedildiği de metnin içinde sözlerle vurgulanır ve metinde absürd mantıkla işleyen bir dünya çizilmez. Her iki oyun kişisi de kendilerinin bilincindedirler. Oyun boyunca Adam'ın konuşmaları aracılığıyla Kadın kendini, değer yargılarını, mantık dizgesini sorgular ve belli bir gelişim çizgisinde de ilerler. Yani oyunun belli bir başlangıç noktası olmasa da, belli mantıklı bir gelişim ve belli mantıklı bir sona ulaşma çizgisi vardır. Kadının iç sorgulama aşaması salt karşılıklı soru cevap biçiminde gelişen konuşmalarla verilir. Yazar, bu oyunda salt dilin gücüne güvenmekte, dahası absürdlüğü sözle çözümleme yoluna gitmektedir. Böylece ülkemizdeki yazarların, Batı Avrupa yazınında gelişen absürd tiyatrodan etkileniş biçimlerindeki farklılaşma noktalarından en önemlisi de ortaya çıkar: Batı Avrupa yazınındaki absürd tiyatro örneklerinde yazar, izleyicinin genel geçerliliği olan mantık dizgelerini, değer yargılarını ve koşullanmışlıklarını kırmak için, dilin işleyişini ve anlam dizgelerini bozarak oyunun bütünü içinde işleyen absürd bir mantık kullanır, metaforlar yaratır ve bunlar oyun kişilerinin kanıksadığı, yadırgamadığı bir şey olarak okura/izleyiciye sunulur. Böylece, izleyici metinsel göstergelerdeki soyutlama aracılığıyla oyunun bütününe yönelik bir yadırgama, yabancılaşma içine sokulur. Okur/izleyici oyun devam ederken oyunun kendi içindeki absürd mantık mekanizmasının işleyişini görmeye davet edilir, çünkü bildik mantık dizgesinde anlamlandıracağı hiçbir ipucu sahnede/metinde verilmez ve ancak oyun bittiğinde oyunun mantıkdışı mekanizmasının işleme biçimi bütünsel olarak görülebilir. Bu tür bir stratejide okur/izleyicinin rolü, metnin iç işleyişini, sistemini o anda, oradaki haliyle anlamaya çalışmaktır. Oyunun sonunda da kendi özgür yorumunu ortaya koyarak, kendi düşünme, yaşama dizgelerini sorgulamaya yönelik bir rolün içinde bulunur.

Bay Hiç adlı oyundaysa okurun/izleyicinin rolü, bildik mantık dizgelerine uygun konuşan, absürd özellikler taşımayan oyun kişisine yani Kadın'a daha yakın durur ve Kadın'ın, Erkek'in gizemli tavrına ve yarattığı sıradışı duruma karşı tepkisiyle özdeşleşir. Kadın'ın yalnız birisi olarak, evine zorla giren bir yabancıya duyduğu kuşku, kendini güvende hissetmemesi benzeri duygular, okurun/izleyicinin yadırgamadığı bir biçimde gelişirken, okur/izleyici, Kadın'la birlikte, Erkek'in kim olduğu sorusuna takılıp kalır. Tıpkı Kadın'ın yaptığı gibi, Erkek'in anlattıklarında her seferinde mantıksız bir nokta bularak ona inanmaz, ve Erkek'e bir kimlik uydurmaya yönlendirilir. Dolayısıyla okur/izleyici yaşamı, kendisini, insanlık durumunu ya da temel davranışları sorgulamaktan çok, bu iki oyun kişisinin kim olduğu konusuna yönelir. Erkek, hiçlik ve belirsizlik aracılığıyla, Kadın'a mantıksal dizgesini, düşünme biçimini, şehir yaşamını, alışkanlıklarını doğrudan nasıl olması gerektiğini öğreterek sorgulatır(!?), yani oyunda Erkek bir 'bilen kişi' konumundadır. Bu noktada, Erkek oyun kişisi, yazarın sözcüsü olarak ele alınabilir ve yazarın oyunun bütününde okura/izleyiciye tavrıyla özdeş bir konuma sokulabilir. Metin stratejisi, şehir yaşamının insanları yalnızlaştırdığını öylesine kesinler ki, okur/izleyici oyunu ne yönde alımlayacağını, hiç sözcüğüyle gönderme yapılan alanı, metin boyunca kesin bir biçimde öğrenir. Yalnızlık, bunalım, umut kavramları, oyun kişilerinin de üzerinde bilinçli bir biçimde tartıştığı konular olarak doğrudan verilir ya da somutlanırken, okur, soruların yanıtını, sorunların çözümünü metnin içinde doğrudan bulabildiği için örtük kalan bir anlam alanı bırakılmadığını gözlemleriz. Hatta bu belirlenmiş haliyle, sanki sorunlar salt oyun kişilerine aitmiş gibi görünme tehlikesini de taşımaktadır. Oyunun iskeletine baktığımızdaysa yine iki karşıt kutup görürüz:

- | | |
|--|-------------------------|
| - Kadın | - Erkek |
| - kalıplaşmış değer yargıları ve alışkanlıklar | -bundan sıyrılma isteği |
| - varoluş | -hiçlik |
| - kısıtlayıcı, yalnızlaştıran şehir yaşamı | -özgürlük |
| - tek tip, aynı kalıp olma | -kendini keşfetme |

Bütün bunlar, metinde kendiliğinden ortaya çıkan, hissettirilen şeyler değil, metnin açık, kesin ve bilinç düzeyinde sözle ortaya koyduğu, çözümlendiği şeyler olarak görünür ve yabancılaştırılmaz. Didaktik bir anlatıma kayış içerisinde, uyumsuzluk olarak görünen karşıtlıklardan biri olumsuzlanırken, metnin okuru yönlendirdiği noktada öteki onaylanır.

Önceki bölümde uyumsuz tiyatronun, insan durumuna 'evrensel' bir boyutta temel noktalarından yaklaşan, insanlığın kendini varediş biçiminde sarıldığı dogmalara karşı çıkan anlayışından kısaca söz edilmişti. Yeniden hatırlarsak, uyumsuz tiyatro yazarları, okurun/izleyicinin dikkatini yaşamdaki bir uyumsuzluğun üzerine çekerken, bu uyumsuzluğun temelinde yatan toplumsal ilişkileri ve geleneksel tek yönlü düşünme biçiminin açmazlarını, metin stratejisinde okuru/izleyiciyi yabancılaştırarak, konuyu soyutlayarak ve örtük bir biçimde aktarıyorlardı. Süregelen alışkanlıkların, gelenek ve törelerin dondurduğu kalıplarla yaşam arasındaki tutarsızlık, uyumsuzluk, çeşitli anlam boyutlarında okurun/izleyicinin bilinç düzeyine ancak oyunu yorumlarken çıkabiliyor, metinde okura/izleyiciye düşgücünü sonuna kadar kullanma fırsatı veren, özgür bırakan bir anlam belirsizliği yaratılıyordu. Bunun için de, geleneksel tiyatro anlayışına, dili bir anlatım aracı olarak kullanmaya, geleneksel düşünme biçimine karşı duran, eleştiren bir biçim ve biçem uygulaması görülüyordu.

Sözü edilen bu noktalar, ülkemiz yazarlarının oyunlarında yerini daha yerel toplumsal temalara, okurun/izleyicinin özgür yorumunu kısıtlayan daha çok didaktik bir anlatım, metin yapısı ve stratejisine bırakıyor. Çoğu zaman metinlerin ele aldığı sorun ve sorular metnin içinde ya doğrudan yazılmış olarak ya da metnin salt iki karşıt noktayı yanlı bir biçimde gösteren yapısında iletiyi vurgulayacak biçimde yanıtlanıyor, çözümleniyor. Metnin, olası okurundan beklediği işbirliği, genellikle bu safı belirlenmiş yapının yönlendirdiği noktaya doğru gitmek ve iletiyi onaylamak oluyor. Oyunlarda ele alınan konulara baktığımızda görülen ise, 'insan doğası'nın 'evrensel' unsurlarından çok, toplumsal kökenleri olan açmazlar, kurumların, geleneklerin birey

üzerindeki baskıları. Konuların işleniş biçiminde de, absürd bir mantığın çerçevesinde oluşturulan ve öykülenen, tanıdık gelmeyen, yadırgatıcı farklı bir dünya kurulmuyor. Tam tersine, tanıdık olandan yola çıkılıyor ve yazarın eleştirmek istediği toplumsal sorunun kendisi, doğrudan verilen iletiyi güçlendirmek için absürd bir noktaya çekiliyor. Böylece, metinlere, toplumun dönüştürülmesinde önemli bir işlev, önemli bir politik görev verilmiş olduğu tablosu karşımıza çıkıyor.

Toplumsal sorunlarla yoğun bir hesaplaşma içine giren yazarlarımız, iletinin öne çıktığı metinler aracılığıyla ve ülkenin geçmişiyle, toplumsal ilişkilerin durumuyla hesaplaşmanın bir yolu olarak absürd tiyatro anlayışından yararlanmış, yanısıra tiyatromuzun kendine özgü, özgün bir dil oluşturmasına çabalamışlardır. Tartışma konusu edilen asıl önemli noktaysa, okurun yorumlama, anlam üretme alanlarını daraltmış olmalarının, hatta bu daraltmayı belli ideolojik bir görüş çerçevesine indirgemelerinin ötesinde, yazarların, eleştiri biçimlerini nasıl ve hangi metin stratejileriyle ortaya koydukları ve bunların okura farklı bir bakış açısı, farklı bir düşünme biçimi sağlayıp sağlamadığıdır. Görünürde, oyunlar, okurun yaşam pratiğinde, farkında olmadan benimsediği iktidar ideolojisinin, çeşitli kurumlarca uygulanan baskı mekanizmasının ve ideolojinin görünmez yaptığı, normalleştirdiği noktaların görünür kılınmasına uğraşiyor.

Ancak, yazarların, metinlerinde toplumsal iktidar ilişkilerini ve aydın olarak otoriteye karşı çıkış yöntemlerini ortaya koyarken, varolan iktidar ilişkilerinin özünde yatan hiyerarşik, otoriter düşünme biçiminin tuzağına düşme tehlikesinde oldukları söylenebilir. Metinler incelendiğinde ortaya çıkan ilginç durum, yazarların, yöneten-yönetilen, ezen-ezilen, alışkanlıkların, koşullanmaların yanılsaması-gerçek temelinde karşı çıktıkları düzeni, kendi metin stratejilerinin koşulladığı metin-okur ilişkisi içinde farkında olmaksızın sürdürmeleridir. Metnin bütünsel yapısı da, yapının üzerine oturduğu iskelet de, ele alınan izlek ve kişiler de ak-kara karşıtlığında ortaya konulduğunda, soyutlama çok yönlü bir düşünme biçimi geliştirecek yapıdan yoksun kaldığından, metinlerin kendi dünyalarını kurmak yerine, süregelen toplumsal dizgeleri pekiştiren bir yapıyla, zaten

varolan dizgenin bir benzerini kurguluyor, üretiyor ve okuru da aynı şeyi üretmeye yönlendiriyor olduklarını söyleyebiliriz. Dilin gücüne dayalı anlatımın öne çıkarılması yüzden de, düşünme biçiminin oluşmasında etkin olan "dil ve dilin bir baskı aracı olarak, alışkanlıkları, koşullanmaları pekiştiren işleyiş biçimi" metinlerde sorunsal olarak ele alınamıyor. Ayrıca metinlerde erkek oyun kişinin aktif rolde olması ya da mutlaka metinde hazır yanıt, çözüme doğrudan yer verilmesi gibi unsurların, yazar ve olası okuru arasında önemli bir hiyerarşik iktidar ilişkisini kendiliğinden, ya da amaç edinilmese bile farkına varılmadan kurguladığı gerçeği de ortaya çıkıyor. Dolayısıyla, sorun edilen, sorgulanan şey otorite, iktidar ve iktidar ilişkilerinin biçimleri değil, iktidarı ele geçirme durumuna ya da onu tersine çevirme ama özdeki yapıyı koruyarak iktidarda kalma haline dönüşüyor. Böyle bir metin stratejisi içinde kurgulanan olası okurlara verilen rol, 'bilen insan'ın, yani yazarın öğrencileri konumunda yer almak şeklinde görünürken, bir şey öğrenmesi gerektiği düşünülen 'öğrenci-okur'un metinle işbirliği de, 'bilen insan'ın gösterdiği yöne doğru ilerlemek, onun yolunu onaylamak, ya da o yolda ikna olmak biçiminde ortaya çıkıyor. Ayrıca, oyunların tek perde olmaları da, metin stratejisinde hakim olan anlayışın, yani metinlerin iletilerini tek noktaya yoğunlaştırma yönelimine yardımcı bir öge olarak karşımıza çıkıyor. Oyunlar yadırgatan, ya da örtük anlam yaratan farklı bir dünyayı kurgulamadıkları ve eğretilmeden daha çok, toplumsal ilişkilerdeki bir uyumsuzluğun doğrudan simgeleşmiş hali olarak ele alındıkları için, tek perde olmaları, simgenin gönderme alanını belirleme açısından işlev görüyor. Anlam alanı da oyunun adıyla bütünleşen simgede doğrudan somutlanarak, metnin iç işleyişindeki boyutu pekiştiriyor.

Çalışmanın önceki bölümleriyle bağlantılı olarak bakarsak, tiyatromuzda epik ve uyumsuz tiyatrodan etkilenecek yazılan oyunların ortak özelliği olarak karşımıza çıkan tabloda, metin-okur diyalogunun iktidar odaklı biçimlendirildiği, ya da bu anlayışın (belki de yazardan bağımsız) farkında olmadan, kendiliğinden pekiştirildiği bir mekanizma içinde yapılandırılmış metinlerin var olduğunu görüyoruz.

IV. TİYATROMUZDA EPİK VE UYUMSUZ TİYATRO OYUNLARININ İLK ÖRNEKLERİNDE ALIMLAYANA YÖNELİK TAVIR ÜZERİNE GENEL DEĞERLENDİRME

Tiyatromuzda, Tanzimattan beri süregelen geleneksel benzetmecî tiyatro anlayışına karşı yeni ve özgün bir dil oluşturma çabasına giren oyun yazarlarımız, özellikle 1960'lı yılların sonu ile 70'li yılların başında, Brecht'in epik tiyatro anlayışından ve uyumsuz tiyatrodan etkilenerek tiyatrodaki farklı ifade biçimleri aramaya, farklı türlerde oyun yazmaya yönelmişlerdir. Yazarların bu etkilenimlerinde ülkenin koşullarıyla paralel özgün bir estetik dil oluşturma çabaları görülmüştür. Haldun Taner'in kaynaklara inerek, geleneksel halk tiyatromuzun öğelerini epik tiyatroyla birleştirme denemeleri, Melih Cevdet Anday'ın uyumsuz tiyatro özellikleri taşıyan oyunlar yazması bu açıdan hem yeni bir kapı aralamış, hem de tiyatromuzda metin-okur/izleyici-sahne ilişkisinin başka bir boyuta taşınmasında öncü adımlar atmıştır. Tiyatromuzun gelişiminde, bu yazarlarımız, kendi dönemlerinden bakıldığında, yeni arayışların ilk örneklerini kazandırmışlardır. Onların bıraktığı mirasa yeni açılımlar kazandırma, bugünden bakıldığında önemli bir ihtiyaç olarak belirmektedir. Bu yüzden, ilk ustalara ve yapıtlarına günümüzde değişen bakış tarzlarının ve koşulların getirdiği yeni anlayışların penceresinden de bakarak, metinlerle çok yönlü hesaplaşma içine girmek, yeni açılımlara öneriler sunacaktır. Bu çalışmada, metinler, alımlama ve okurla diyalog biçimleri odaklı bir çerçevede ele alınmışlardır.

Alımlama ve yorumlamanın birbiriyle sıkı sıkıya ilişki içinde olduğu düşünülürse, metnin okuru koşullama biçimi önem kazanmakta. Bir tiyatro metninin sahneye konulmadan önceki ilk okuru olarak kabul ettiğimiz yönetmen ve dramaturgun metin tarafından koşullanma

biçiminin bilincinde olunması, izleyici-sahne iletişimde farklı yönelimlere, yaratıcılıklara ve arayışlara da yön verecektir. Aksi halde metinsel sorunların sahneye taşınması da söz konusu olabilecektir. Bu tür bir düşünceden hareketle, okur merkezli kuramların ışığında metinleri, okurla girdikleri diyalogun biçimi açısından ele almak amaçlandığı için, çalışmada, oyunlar, yapısal özellikleri ve okuru ne tür bir işbirliğine çağırdıkları, nasıl bir düşünsel etkinlik bekledikleri açısından irdelenmeye, bu bağlamda ortaya çıkan metinsel sorunlar gündeme getirilmeye çalışılmıştır.

Genel bir bakışla önceki bölümlerde söylenenleri hatırlarsak, epik tiyatro ve uyumsuz tiyatro metinleri, biri yabancılaştıran ve diğeri örtük anlamlı metinler olarak, açık ve yalın metinlerin, geleneksel benzetmeci tiyatronun tam tersine, metinle alımlayan arasında bir mesafenin olmasını, özdeşleşmenin engellenmesini, alımlayanın düşünsel etkinliğini amaçlar. Bu ortak özelliğe karşın, uyumsuz tiyatro metinlerinde okuyucu tarafından doldurulması beklenen boş alanlar, epik tiyatroya oranla daha çoktur. Epik tiyatro yazarı, yaşanan gerçekleri sorgulatmak için didaktik ya da politik bir amaç doğrultusunda, gelenekleri sarsarak, alışkanlıkları tersyüz ederek alımlayanı belli bir yönde düşünmeye iter ve bu yüzden daha çok toplumsal sorunlara yönelir.

Tiyatromuzdaki epik tiyatro örnekleri de didaktik ya da politik bir amaç doğrultusunda toplumsal bir sorun üzerine odaklanır, yabancılaştırmayı kullanarak alımlayanın oyunla özdeşleşmesini engeller, onu belli bir yönde düşünmeye kanalize eder. Ama yazarlarımızın, Brecht'in epik tiyatro anlayışından ayrıldığı nokta, metinlerinde otoriter-didaktik bir yöntem kullanmaları ve çoğu zaman alımlayanı belli bir doğrunun kabulüne ikna etmeye çalışmalarıdır. Bu nedenle oyunların sonlarını açık bırakmadıkları gibi bilgiyi, iletiyi ya da sorunun yanıtını da metnin içinde doğrudan verirler. Metnin kendi içinde getirdiği öğelerden hepsi iki kesin karşıtlık üzerine oturtulur ve bu karşıtlıklardan biri onaylanırken, öteki olumsuzlanır. Alımlayan, çok yönlü eleştirel bir çözüm üretmek, düşünme biçimi geliştirmek yerine yazarın söylemini tek doğru çözüm ya da yanıt olarak görmeye

koşullandırılır ve bu söylemi aynı biçimde yeniden üretmeye yönlendirilir. Oyunlarda konular ve iletinin öne çıkması, biçim ve estetik kaygıları geri plana itmektedir. Oyunların yapısal özelliklerinde de kendini gösteren ikilik; yani çatının, iskeletin iki karşıt nokta üzerine kurulmuş olması, biçimden içeriğe, biçeme kadar herşeyin kesin ve net bir karşıtlık içinde ortaya konulması, aslında toplumsal çerçevede benimsenmiş taraf olma, ailede, okulda, kurumlarda vs. süren zorla bir doğruyu kabul ettirme durumuna, otoriter düşünme biçimine seçenек oluşturmayıp, varolanın pekiştirilmesine, yeniden üretimine yardımcı olan unsurlar şeklinde görünmektedir. Toplumsal sorunlara yeni ve farklı bir açıdan bakılmakta, ancak yaklaşımda benzer bir yenilik gözlenmemekte, geleneksel ikili karşıtlıklar korunmaktadır. Söylem değişse bile, özde yapısal bir değişim ya da dönüştürme söz konusu edilmemektedir.

Brecht'in alımlayanı belli bir yönde düşündürmesiye, metin stratejisinde uyguladığı biçim ve biçem özelliklerini iletiyle bütünleyerek, alımlayana analitik bir düşünme yöntemini kendiliğinden algılatması yoluyla gerçekleşir. Brecht, oyunların sonlarını açık bırakarak, soruların yanıtını alımlayanın kendi yaşam pratiği içinde bulmasını ve analitik düşünme yöntemini bu pratik içinde de uygulayabilmesini amaçlar. Tiyatromuzda ise Brecht'in epik tiyatro anlayışından etkilenim, metinlerde ortaya çıkan haliyle, ancak yüzeysel ve biçimsel bir düzeyde kalmaktadır.

Epik tiyatro örneklerimizde görülen okur/izleyici iletişimine ilişkin sorunu, uyumsuz tiyatro özellikleri taşıyan oyunlarımızda da görüyoruz. Uyumsuz tiyatrodaki, 'insanın doğası', temel davranışları ve toplumsal ilişkilerdeki uyumsuzluğunun öznel bir açıdan irdelenmesi, okura yorumlamada özgürlük tanınması, yazar-alımlayan eşitliği, örtük anlam, mantık kuralları ve dilin kırılması gibi özellikler, bizdeki örneklerde toplumsal içeriğin ve iletinin öne çıkması, didaktik bir anlatımın okuru belli bir yönde düşünmeye kanalize etmesi, örtük anlam olmaması, oyunda mantık dışı görünen bir durumun bildik mantık dizgesinde sorulması ve yanıtının ya doğrudan sözle ya da yapının ikili karşıtlığında verilmesi biçimine dönüşüyor. 'Dil'in

anlamsızlaşması, insan davranışlarını belirleyen yanı, insan üzerindeki baskısı gibi konular ise sorunsal olarak görülmüyor. Metinler daha çok didaktik ya da politik bir iletleri ya da sorunları olduğunu açıkca gösteriyor ve metinlerin alımlayanla ilişkisi yine otoriter ve hiyerarşik bir düşünme biçimini koruyor. Yani tiyatromuzun, uyumsuz tiyatrodan etkilenimi de biçimsel düzeyden öteye gidemiyor.

Kuşkusuz bu durum, bir yandan ülkenin Osmanlıdan bu yana taşıdığı kültürel ve sosyo-politik mirasın, öte yandansa 60'lı ve 70'li yılların toplumsal sorunlarının yazarlar üzerindeki etkilerinin bir sonucu olarak da düşünülebilir. Çalışmada incelenen oyunların yazıldığı dönemler ve yazarların, 12 Mart'ı, öncesini ve sonrasını yaşamış kişiler olduğu düşünüldüğünde, yapıtlarında öncelikli olarak toplumsal sorunlarla hesaplaşmaya yönelmeleri, uyumsuzluklardaki mantık dizgesini bu sorunlar içinden yaklaşılarak yabancılaştırmaya, soyutlamaya çalışmaları asıl kaygılarını oluşturmuştur. Dolayısıyla oyunlarda egemen ideolojinin gizlediği noktaların açığa çıkarılması, varoluş sorununun bu açıdan ele alınması, alımlayanın bu konuda bilgilendirilmesi ve bunun için dilin anlatım gücünden yararlanılması, kaçınılmaz olarak okur/izleyici diyalogunun didaktik ya da politik biçimini de belirliyor.

Althusser'in terimleriyle ifade edersek, "Her ideoloji, zorunlu olarak hayali çarpıtması içinde, varolan üretim ilişkilerini (ve onlardan türeyen öbür ilişkileri) değil, fakat her şeyden önce bireylerin, üretim ilişkileri ve onlardan türeyen ilişkilerle olan hayali ilişkisini gösterir."¹¹² Yazarlarımızın, sanatın toplumu bilgilendirme ve yönlendirmede etkin bir işlev yüklendiği düşüncesinden hareket ettiğini söyleyebiliriz. Yazarların yapıtlarında hem toplumsal sorunlarla hesaplaşmaya girdikleri ve ideolojinin sis perdesi altında gizlediği, ama gerçekte varolan üretim ilişkilerini oyunlarında görünür kılma çabasında olduğunu, hem de tiyatromuzu geleneksel anlayıştan sıyırmaya, özgün bir dil oluşturmaya çalıştıklarını görüyoruz. Sanat anlayışları, söylemlerini oluşturma biçimleri kuşkusuz temel toplumsal gereksinimleri karşılamaya yöneliyor. Yazarların düzenle uzlaşmayan,

112. Louis Althusser; "İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları", çev. Yusuf Alp, Mahmut Özışık, İletişim Yay., Ekim 1994, s.54

düzeni sorgulayan tavırları, metin stratejilerine de yansiyarak, alımlayanı da aynı tür bir tepki içine girmeye koşulluyor. Ancak egemen ideolojinin, söylemini benimsetme biçiminde kullandığı otoriter tavrın ve yöntemin bir benzeri metinlerin içinde de varlığını sürdürdüğünden, söylemin değişmesi yapısal bir değişime yön vermiyor. Temelde varolan yapı aslında korunuyor. Yani, metnin alımlayanı yönlendirme biçimi, alımlayanla girdiği diyalog, alımlayandan beklediği işbirliği, başta amaçlananla sonuçta gelenin yerin uzlaşmadığı bir noktada duruyor. Alımlayan çok yönlü eleştirel bir bakıştan uzaklaşırken, metinlerin çokanlamlılık özellikleri de kayboluyor. Dolayısıyla, tiyatromuzun epik ve uyumsuz tiyatrodan etkileniminde, yeni arayışların ilk adımlarının atıldığını ama özellikle biçimsel sorunların üstesinden gelinmesinde ve oyunların alımlayana yönelik tavrında eksik kalan yönler olduğunu söyleyebiliriz.

SON SÖZ

Üretimi yapan yazar, kurduğu metin stratejisinin olası etkilerini de üretir. Bir alıcı için çalıştığının bilincindedir ve metni tasarlarırken bir iletişim tasarısı da ortaya koyar. Bu iletişim tasarısının gerçekleşmesi de okuma sürecinde ortaya çıkmaktadır. Her metin kendi tasarısı yönünde okurun alımlamasını çeşitli biçimlerde, çeşitli yöntemlerle koşullamakta ve olası okurunu da üretmektedir. Okurun anlam yaratma ve metni yorumlama biçiminde de etkin olabilmekte, kimi zaman bunu sınırlamakta, kimi zaman özgür bırakmaktadır.

Tiyatro metinleriyse salt okunduklarında değil, sahnelendiklerinde de yaşam bulan metinler olarak, diğer yazın yapıtlarından ayrılırlar. Böylece, anlam potansiyellerinin, hem okunma hem sahneye aktarılma hem de izlenme süreçlerinde farklı boyutlarda ortaya çıkması açısından çok katmanlı bir alımlanma serüveni içindedirler. Kuşkusuz sahneleme söz konusu olduğunda alımlamayı etkileyen tiyatroya özgü bambaşka bir göstergeler sisteminden söz etmek gerekir. Ancak, bu çalışmada konu sınırlandırılarak esas alınan nokta, oyunların metinsel alımlanma serüvenlerinde okurla girdikleri diyalogun biçimini ortaya çıkarmak, oyun yazarlarının söylemlerini metinlerinde nasıl oluşturduklarını bulgulamaya çalışmak oldu. Çünkü, tiyatro metinleri, stratejilerinin sahne dramaturjisine aktarılması yoluyla dolaylı olarak izleyici-sahne ilişkisinin biçimini de üretmektedirler. Bu ilişkinin bilincinde olunması, eleştirel yaklaşarak metinle hesaplaşılmasıysa sahne yorumunda izleyiciyle kurulacak iletişimin biçimini, yeni bir stratejiyi ve farklı bir seçeneği doğurabilecektir.

Bu düşüncenin temelinde, tiyatromuzdaki epik ve uyumsuz tiyatro örneklerinin, Batı Avrupa tiyatrosu kaynaklı epik ve uyumsuz tiyatrodan özellikle metin-okur/izleyici-sahne ilişkisi anlamında ayrılan yönü ortaya çıkarılmaya çalışıldı. Oyun yazarlarımızın bu akımlardan etkilenme biçimleri, oyunlarında okura/izleyiciye verdikleri rol aracılığıyla tartışıldı. Ülkemizde yazılmış oyunlarda, doğrudan toplumsal sorunlarla hesaplaşma aracı olarak işlevsel bir noktadan hareket edilerek işlenen konu ve iletinin öne çıkarıldığı, biçimsel ve estetik kaygıların ikinci planda kaldığı bir metin stratejisinin hakim olduğu görüldü. Yazarlarımızın metinleri aracılığıyla okurla/izleyiciyle girdikleri diyalogun, didaktik-otoriter bir çerçevede biçimlendiği ve bu ilişkinin yeniden üretimine dönüştüğü, okurun/izleyicinin söylenileni onaylamasına ya da iknasına yönelik bir metin stratejisi kurgulandığı, bunun sonucu olarak da metinlerde okurun/izleyicinin düşünsel etkinliğinin ve düş gücünün sınırlandırıldığı ortaya çıktı.

Tiyatro, çalışmanın kapsamı içinde ele alınan yazarlarımızın, kendi siyasal ideolojilerini okurlarına iletecekleri bir aygıt işlevi görmektedir. Yazarlar, okura/izleyiciye seslenerek, onu, kendi ideolojisinin içinden bakmaya çağırırlar. Okuru/izleyiciyi, tıpkı egemen ideolojinin yaptığı gibi, bu çağrıya koşulsuz cevap vermeye davet ederler. Böylece, anlamlandırmanın yazarın ideolojisi çerçevesinde gerçekleşmesi öngörülür ve okura pasif bir rol atfedilir. Dolayısıyla, metinler aracılığıyla, (belki de bilinçdışı süreçlerle) süregelen iletişim biçiminin yeniden üretimi söz konusu olmakta, düşüncenin ve düş gücünün özgürleşmesi, farklı bakış açılarının, çok yönlü eleştirel bir tavrın geliştirilmesi bir anlamda engellenmekte ya da bu yöne açılan yeni kapılar ve öneriler üretilememektedir.

İncelemenin sonunda, yazarlarımızın, egemen ideolojinin perdelediği, bireylerin değişmez gerçeklermiş gibi benimsedikleri ilişki biçimlerinin temelinde yatan otoriter-hiyerarşik ve karşıtıyla kendini vareden yapının bir benzerini metin yapılarında da barındırdıkları gözlenmiştir. Oysa, günümüzün açık totaliter yapılarının ürettiği yeni koşullar düşünüldüğünde, hiyerarşik-otoriter anlayışın biçim değiştiren, karşı tepkileri, muhalefeti kendine dönüştüren, bunları içine

eken ve dzenin srmesinde yan rn olarak besleyen ynlerinin aığa ıkarılması iin, basit ikili karşıtlıklardan fazlasına gereksinim olduğu ortadadır. Metinsel yapının okanlamlılığı, okurun/izleyicinin dřgcnn, ok ynl eleřtirel bakıř geliřtirmesinin engellenmemesi de bu aıdan nemlidir.

alıřmada incelenen, tiyatromuzda yeni arayıřlara giren bu oyunların, tiyatromuzun geliřimine byk katkıları olmasına karřın, gnmzde yeniden sahneye konulma ařamalarında eleřtirel bir yaklařımla ele alınmaları gerekli olacaktır. nk, okur-metin/izleyici-sahne iletiřiminin biiminde nemsiz bir ayrıntı gibi ikinci plana itilen metinsel yapılarının, aslında sregelen dřnme biimini ve yapıyı yeniden retme ve yaratıcılık aısından sınırlı kalma tehlikesi tařıdığını gryoruz. Oyunların, izleyicinin dřnsel etkinliğini ve dřgcn zgr bir biimde harekete geirebilmesi ve farklı bir iletiřimin ortaya ıkabilmesi iin, belki de metinlerin ynetmen ve dramaturg tarafından uyarlanması yoluna gidilmesi ya da sahne dramaturjisinde yeniden yazılması nerilebilir.

“Çağdaş tiyatro anlayışı, sanat üreticisiyle beraber alımlayanın da yaratıcılığını özgür bırakan metin ve sahne stratejilerini gerektiriyor.”

Fakiye Özsoysal ile “Tiyatro Metinlerinde Alımlama ve Metin Stratejileri” üzerine bir söyleşi

altKitap: İncelemende 1960'lı-70'li yıllarda ülkemizde yazılmış, epik ve absürd tiyatro akımından etkilenen oyunları ele alıyorsun. Seçtiğin dönemin tiyatromuz açısından önemi nedir?

Fakiye Özsoysal: 1960'lı ve 70'li yıllar ülkemizde öncü ve deneysel tiyatronun başlangıç yılları olarak düşünülebilir. Bu özelliğiyle, geleneksel benzetmecî tiyatro anlayışından sıyrılma dönemidir. Gerek tiyatro yazınında gerekse sahnelemelerde yeni biçim ve farklı ifade yolları arayan, izleyicinin etkin katılımını amaçlayan çalışmaların ilk adımları bu dönemlerde atılıyor. Tiyatro insanları özgün bir tiyatro dili oluşturma arayışı içine giriyorlar. Tiyatromuzda, insanın sınırlı gerçeklik algısını aşmaya yönelik çabalar, dünyaya başka bir gözle bakma girişimleri bu dönemde yoğunlaşıyor. Batı Avrupa yazınında ortaya çıkan epik tiyatrodan ve absürd tiyatro akımından etkilenim de bu arayışların bir parçası olarak beliriyor. Ayrıca tiyatro, izleyici kitleyle karşılıklı "canlı" bir etkileşim içinde doğrudan diyalog kurabilen bir sanat dalı olduğu için, diğer sanat dallarından belki daha fazla sosyo-politik olaylarla da içiçe yaşıyor. Söz konusu dönemde ülkenin siyasal hareketliliği içinde tiyatro, toplumsal değişimin sözcüsü olarak yalnızca bir misyon üstlenmekle kalmıyor, bu misyonun aracı durumunda da görülüyor. Bu durum, aynı zamanda, tiyatro insanlarını toplumsal sorunlarla farklı sanatsal ifade biçimleriyle aracılığıyla hesaplaşma yolları aramaya iten bir unsur da.

altKitap: Çalışmada Haldun Taner, Vasıf Öngören, Melih Cevdet Anday ve Sabahattin Kudret Aksal'ın epik ve absürd özellikler taşıyan tiyatro metinlerini, okurun/izleyicinin "alımlama"sına yönelik otoriter tavırları açısından eleştiriyorsun. Aslında bu bakış açısı, metinlerin yazıldığı dönemin "değişim" anlayışına ve düşünme biçimine de dolaylı yoldan bir eleştiri getiriyor sanırım.

Fakiye Özsoysal: Öyle de denilebilir ama çalışmam daha çok okur-metin/izleyici-sahne iletişimine yönelik bir öneri niteliği taşıyor. Aslında, bu inceleme, bir "ilk çalışma" olarak değerlendirilebilir. Çünkü, şimdiye kadar yapılan kuramsal tiyatro metin incelemelerinde, okur-metin (dolayısıyla izleyici-sahne) diyalogunun sorun edilmediğini, "alımlama"ya yönelik metin çözümlenmeleri yapılmadığını gördüm. Bu tür bir çözümlenme, tiyatro metninin okurla kurmak istediği iletişim tasarısını, yani yazarın metin stratejisini ortaya çıkaracaktı. Kurulmak istenilen metinsel iletişimin biçimi, aslında yazarın okura yönelik tavrını ve düşünme biçimini de ortaya koyuyor. Yine de bir çok farklı metin çözümlenme yöntemleri var kuşkusuz. Ele aldığım tiyatro oyunlarında, metin stratejilerinin didaktik-otoriter bir tavırdan kurgulandıklarını gözlemledim. Bu oyunlar, Brecht'in epik tiyatro anlayışından ve absürd tiyatrodan etkilenilerek yazılmış örnekler ama etkilendikleri tiyatro yazını biçimlerinin okura özgür düş gücü ve yorumlama alanı bırakan özelliklerini, biçim-içerik ve estetik örtüşmesini hemen hiç barındırmıyorlar. Bu durum metnin çokanlamlılığını yok ettiği gibi, karşılıklı etkileşimi de aksatıyor. Metinler, okuru iletilerinden ders almaya ya da iletileri yönünde iknaya koşullayan stratejiler ortaya koyuyor, okuru özgür bırakmıyor, düşünme, yorumlama ve yaratıcılık süreçlerinden uzaklaştırıyorlar. Dolayısıyla, metinler bir çeşit iktidar ilişkisi kurup, bu tür bir ilişkinin yeniden üretilmesine neden oluyorlar veya farkında olmadan bu tür bir ilişki biçimini okurun alımlamasında pekiştiriyorlar. Yazıldıkları dönemsel özelliklere bugünden bakıldığında, iktidarın değil de, iktidarın el değiştirmesinin sorun edildiği bir anlayışın hakimiyeti eleştirilebilir. Bu nedenle, metinsel iletişim sorunlarının sahne üzerinde yeniden üretilmemesi için, "alımlama", "metin stratejileri" ve "izleyici dramaturjisi" gibi konuların da, belki daha fazla önem verilerek, düşünülmesi önerilebilir. Çağdaş tiyatro anlayışı, sanat üreticisiyle beraber alımlayanın da yaratıcılığını özgür bırakan metin ve sahne stratejilerini gerektiriyor.

altKitap: Günümüzde tiyatro yazarlarımıza ve genel olarak tiyatromuzun durumuna nasıl bakıyorsun?

Fakiye Özsoysal: Günümüzde tiyatromuzun bir sıkışmışlık duygusu içinde olduğu söylenebilir. Belki de toplumsal değişimin hızı ve işlenecek malzemenin çokluğu da insanın nereden tutacağını şaşırmasına neden oluyor. Kuşkusuz bir yandan da arayış devam ediyor. Yeni çalışmalara baktığımızda, uluslararası bir platformda yer alma çabalarının yoğunlaştığını, daha çok kültürlerarası etkileşime önem verildiği, masallara, söylencelere, arketiplere dönerek, bunlar aracılığıyla günümüz değerleriyle hesaplaşmaya gidildiğini görüyoruz. Özellikle alternatif çalışan grupların önemli bir çıkış yapacaklarına, izleyiciyi şaşırtacak yapımlar üreteceklerine inanıyorum.

altKitap: Bundan sonra neler yapmayı düşünüyorsun?

Fakiye Özsoysal: Tiyatro göstergebilimi ve sahne üzeri göstergelerinin izleyicinin alımlamasını etkileme biçimi üzerine yoğunlaşmayı düşünüyorum. Ayrıca, İstanbul Üniversitesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü öğretim üyeleriyle birlikte yürüteceğimiz iki proje var: Ortaöğretim edebiyat dersleri içinde tiyatro metinlerinin çözümlenmesine yönelik kitapçıklar hazırlamayı ve tiyatro tarihimize yönelik kapsamlı bir araştırma yapmayı planlıyoruz.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

AKSOY, Nazan, "Yeni Eleştiri", Eleştiri ve Eleştiri Kuramı Üstüne Söylemler, (Yay.Haz. Mehmet Rifat), Düzlem Yay., İstanbul, Ocak 1996, s.15-26

AKSOY, Nazan, Batı ve Başkaları, Düzlem Yay., İstanbul, Ekim 1996

ALTHUSSER, Louis, İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları, (çev. Yusuf Alp/Mahmut Özışık), İletişim Yay., İstanbul, 4.Baskı, Ekim 1994

BARTHES, Roland, "The Death of The Author", Modern Criticism and Theory, (edited by David Lodge), Longman, New York, 1995, s.166-172

BECKERMAN, Bernard, Theatrical Presentation: Performer, Audience and Act, Routledge, 1990

BENNETT, Susan, Theatre Audiences A Theory of Production and Reception, Routledge, London, 1990

BENTLEY, Eric, The Brecht Commentaries 1943-1986, Grove Press, New York, 1987

BENTLEY, Eric, The Theory of The Modern Stage, Penguin books, 1992

BRECHT, Bertolt, Epik Tiyatro, (çev.Kâmuran Şipal), Cem Yay., İstanbul, 1990

BRECHT, Bertolt, Oyun Sanatı ve Dekor, (çev.Kâmuran Şipal), Cem Yay., İstanbul, Aralık 1994

BRECHT, Bertolt, Tiyatro İçin Küçük Organon, (çev.Ahmet Cemal), Mitos Boyut Yay., İstanbul, Kasım 1993

BROOK, Peter, Boş Alan, (çev.Ülker İnce), Afa Yay., İstanbul, Şubat 1990

EAGLETON, Terry, Edebiyat Kuramı, (çev.Esen Tarım), Ayrıntı Yay., İstanbul, Kasım 1990

ECO, Umberto, Açık Yapıt, (çev.Yakup Şahan), Kabalıcı Yay., İstanbul Kasım 1992

-
- ECO, Umberto, Alımlama Göstergelimi, (çev.Sema Rifat), Düzlem Yay., İstanbul, Nisan 1991
- ECO, Umberto, Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti, (çev.Kemal Atakay), Can Yay., İstanbul, 1995
- ECO, Umberto, The Role Of The Reader, Indiana University Press, Bloomington, 1979
- ECO, Umberto, Yorum ve Aşırı Yorum, (çev.Kemal Atakay), Can Yay., İstanbul, 1996
- ESSLIN, Martin, Absürd Tiyatro, (çev.Güler Siper), Dost Yay., Ankara, Ağustos 1999
- ESSLIN, Martin, Dram Sanatının Alanı, (çev.Özdemir Nutku), Yapı Kredi Yay., İstanbul, Mayıs 1996
- FOUCAULT, Michel, "What Is An Author?", Modern Criticism and Theory, (edited by David Lodge), Longman, New York, 1995, s.196-210
- GÖKTÜRK, Akşit, Okuma Uğraşı, Yapı Kredi Yay., İstanbul, Kasım 1997
- GÖKTÜRK, Akşit, Sözüñ Ötesi, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 1989
- GÜRÜN, Dikmen, Türkiye'de Tiyatro Eleştirisi (1950-1975), Doktora Tezi Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Kürsüsü, Ankara 1978
- HOMAN, Sidney, The Audience as Actor and Character, Associated University Presses, USA, 1989
- ISER, Wolfgang, "Indeterminacy and the Reader's Responce", Twentieth-Century Literary Theory, (edited and introduced by K.M. Newton), Macmillan Education Ltd., 1988, s.226-231
- ISER, Wolfgang, "The Reading Process: A Phenomenological Approach", Modern Criticism and Theory, (edited by David Lodge), Longman, New York, 1995, s.211-227
- ISER, Wolfgang, The Act of Reading, A Theory of Aesthetic Response, The Johns Hopkins University Press, London, fourth printing, 1987
- İPŞİROĞLU, Zehra, 2000'li Yıllara Doğru Tiyatro, Mitos Boyut Yay., İstanbul, Mayıs 1998
- İPŞİROĞLU, Zehra, Tiyatroda Devrim, Çağdaş Yay., İstanbul, İkinci Bası, Şubat 1995
-

-
- İPŞİROĞLU, Zehra, Tiyatroda Düşünsellik, Mitos Boyut Yay., İstanbul, Ekim 1995
- İPŞİROĞLU, Zehra, Tiyatroda Yeni Arayışlar, Düzlem Yay., İstanbul, Mart 1992
- İPŞİROĞLU, Zehra, Uyumsuz Tiyatroda Gerçekçilik, Mitos Boyut Yay., İstanbul, Nisan 1996
- JAMESON, Fredric, Brecht ve Yöntem, (çev.Yurdanur Salman), Yapı Kredi Yay., İstanbul, Haziran 1998
- KESTING, Marianne, Brecht, (çev.Veyssel Atayman/Zeynep Özkan), Alan Yay., İstanbul, Haziran 1985
- KESTING, Marianne, Tarihte ve Çağımızda Epik Tiyatro, (çev.Yılmaz Onay), Adam Yay., İstanbul, Nisan 1985
- KURAN, Nedret, "Alımlama Estetiği ve Hans Robert Jauss", Eleştiri ve Eleştiri Kuramı Üstüne Söylemler, (Yay.Haz. Mehmet Rifat), Düzlem Yay., İstanbul, Ocak 1996, s.29-39
- MORAN, Berna, Edebiyat Kuramları Ve Eleştiri, Cem Yay., İstanbul, 9.Bası, 1994
- PISCATOR, Erwin, Politik Tiyatro, (çev.Mustafa Ünlü/Suavi Güney), Metis Yay., İstanbul, Ocak 1985
- RİFAT, Sema, "Yapıt Okur İlişkisi ve Umberto Eco", Eleştiri ve Eleştiri Kuramı Üstüne Söylemler, (Yay.Haz. Mehmet Rifat), Düzlem Yay., İstanbul, Ocak 1996, s.43-54
- ŞENER, Sevda, Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlâk Ekonomi Kültür Sorunları, Ankara Üniv.Basımevi, Ankara 1971
- WILLETT, John, The Theatre of Erwin Piscator, Eyre Methuen Ltd., London, 1978
- WRIGHT, Elizabeth, Postmodern Brecht, (çev.Ayşegül Bahcivan), Dost Yay., Ankara, Nisan 1998
- YÜKSEL, Ayşegül, Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar, Mitos Boyut Yay., İstanbul, 1997
- YÜKSEL, Ayşegül, Haldun Taner Tiyatrosu, Bilgi Yay., İstanbul, Temmuz 1986
- YÜKSEL, Ayşegül, Samuel Beckett Tiyatrosu, Yapı Kredi Yay., İstanbul, Ekim 1992
- YÜKSEL, Ayşegül, Yapısalcılık ve Bir Uygulama Melih Cevdet Anday Tiyatrosu, Gündoğan Yay., Ankara, İkinci Basım, Mayıs 1995
-

Oyunlar:

AKSAL, Sabahattin Kudret, Bay Hiç/ Sonsuzluk Kitabevi, Cem Yay., İstanbul, 1991

AKSAL, Sabahattin Kudret, Bütün Yapıtları, Oyunlar, Yapı Kredi Yay., İstanbul, Ocak 1998

ANDAY, Melih Cevdet, Toplu Oyunları-1, Adam Yay., İstanbul, Temmuz 1987

BECKETT, Samuel, Godot'yu Beklerken, (çev.Hasan Anamur), Can Yay., İstanbul, 1990

BRECHT, Bertolt, Sezuan'ın İyi İnsanı, (çev.Adalet Cimcoz Teo), İzlem Yay., İstanbul, Nisan 1964

ÖNGÖREN, Vasıf, Bütün Oyunları, Mitos Boyut Yay., İstanbul, Mayıs 1991

TANER, Haldun, Bütün Oyunları/1 Keşanlı Ali Destanı, Bilgi Yay., İstanbul, Eylül 1984

TANER, Haldun, Bütün Oyunları/6 Gözlerimi Kapatırım Vazifemi Yaparım, Bilgi Yay., İstanbul, Mayıs 1992

TANER, Haldun, Bütün Oyunları/9 Ayışığında Şamata , Bilgi Yay., İstanbul, Ekim 1996

Dergiler:

ALTHUSSER, Louis, "Piccolo Tiyatro: Bertolazzi ve Brecht Materyalist Bir Tiyatro Üzerine Notlar", (çev.Çiğdem Genç/ Mutlu Öztürk) Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi, sayı:7, Boğaziçi Üniversitesi Yay., İstanbul, Nisan 1999, s.131-149

ALTHUSSER, Louis, "Sanat Üzerine Bir Mektup", (çev.Bora Tanyel), Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi, sayı:6, Boğaziçi Üniversitesi Yay., İstanbul, s.263-267,

ANAMUR, Hasan, "Keşanlı Ali Destanı Üzerine Bir İnceleme", Tiyatro Anadolu Dergisi, Güz 1989, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yay., s. 92-106

BRECHT, Bertolt, "György Lukacs'a Karşı", (çev. Taciser Belge), Birikim, sayı:7, Kasım 1989, s.10-22

BRECHT, Bertolt, "Sezuan'ın İyi İnsanı Üzerine", (çev.Hülya Bahçeci) Mimesis Tiyatro/Çeviri-Araştırma Dergisi, sayı:6, Boğaziçi Üniversitesi Yay., İstanbul, s.105-119

De MARINIS, Marco, "Dramaturgy of the Spectator, (çev.Paul Dwyer), The Drama Review, Volume 31, no:2, T114, June 1987, s. 100-114

ECO, Umberto, "Semiotics of Theatrical Performance", The Drama Review, Volume21, no:1,T73, March 1977, s.107-117

ISER, Wolfgang, "Metinlerin Çağrısız Yapısı", (çev.Şara Sayın), Bağlam- İ.Ü.Yb. Diller Yüksek Okulu Almanca Böl. Dergisi, Hüsütabiab Matbaası, İstanbul, 1979, s.139-162

İPŞİROĞLU, Zehra, "Gerçek ve Düşüntü", Bağlam- İ.Ü.Yb. Diller Yüksek Okulu Almanca Böl. Dergisi, Hüsütabiab Matbaası, İstanbul, 1979, s.163-168

İPŞİROĞLU, Zehra, "Okuma Edimi ve Yazınsal Metin Türleri", Alman Dili ve Edebiyatı Dergisi VIII, Prof.Dr.Şara Sayın'a Armağan Sayısı) Ayrı Basım, İ.Ü.Edebiyat Fk.Yay., İstanbul 1993, s.129-138

İPŞİROĞLU, Zehra, "Haldun Taner'in "Ayışığında Çalışkur" Öyküsünde Okuyucu-Yapıt-Yazar Diyaloğu", Adam Öykü, Adam Yay. sayı:22, Mayıs-Haziran 1999

RİFAT, Sema, "Metni Kim Oluşturur? Yazar mı? Okur mu?", Kuram 3, Kur Yay., İstanbul, 1993, s.17-18

RİFAT, Sema, "Metnin İçindeki Okur", Kuram 5, Kur Yay., İstanbul, 1994 , s.23-24

SAYIN, Şara, "Yazınbilim ve Alımlama Estetiği (Rezeptinsaesthetik)", Bağlam- İ.Ü.Yb. Diller Yüksek Okulu Almanca Böl. Dergisi, Hüsütabiab Matbaası, İstanbul, 1979, s.103-118
