

**Sevda Şener**

İnsanı Geçitlerde Sınayan Sanat

# Dram Sanatı



Mitos-Boyut Yayınları • TİYATRO/ KÜLTÜR DİZİSİ 51

SEVDA ŐENER / DRAM SANATI

---

Sevda Şener / Dram Sanatı

TİYATRO / KÜLTÜR DİZİSİ • 51

*Baskı ve cilt:* Can Matbaası / İstanbul. Tel. 212. 613 10 77

*1. Baskı:* Eylül 2003

ISBN 975-8648-45-2

MİTOS-BOYUT Yayınları

**TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti.**

Ağa Çırağı Sok. 7/2, Gümüşsuyu/ 80090 İstanbul

Tel. 212. 249 87 37; Faks. 212. 249 02 18

*E-posta:* mitosboyut@hotmail.com

Mitos-Boyut Yayınları • TİYATRO/ KÜLTÜR DİZİSİ 51

SEVDA ŞENER

İnsanı Geçitlerde Sınayan Sanat

**DRAM SANATI**



## İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ, 5

TİYATRONUN KAYNAĞINA İLİŞKİN KURAMLAR, 7

ANTİK YUNAN TRAGEDYASINDA DEĞER YARGILARININ SINAVA ÇEKİLMESİ, 33

İNSANI GEÇİTLERDE SINAYAN SANAT, DRAM SANATI, 42

KAHRAMAN ve KURBAN, 49

ÇAĞDAŞ TİYATRONUN BOCALAYAN İNSANI, 53

BEKLEYEN İNSAN, 57

MODERN SONRASI OYUNLARDA DRAMATİK OLAN, 68

TİYATRO SANATININ İŞLEVİ, 84

POPÜLER TİYATRO, 93

TİYATRODA GELENEKTEN MODERN SONRASINA "OYUN İÇİNDE OYUN", 97

GÜLEREK ÖZGÜRLEŞMEK, 111

SAHNEYLE SEYİRCİ ARASINDAKİ ESNEK MESAFE, 113

TİYATRO SEYİRCİSİ VE ALIMLAMA KURAMI, 119

ÇOKKÜLTÜRLÜ ORTAMDA TİYATRO, 122

GERÇEKLIK- DOĞRULUK- İNDİRİCİLİK, 125

TİYATRO İLE BİLİMLERİN YAKIN İLİŞKİSİ, 128

ELEŞTİRİ ve ELEŞTİRİ KURAMLARI, 139

## ÖNSÖZ

Sevda Şener

*İnsanı Geçitlerde Sınayan Sanat: Dram Sanatı* daha önce, bir bölümü *Oyundan Düşünceye* adlı kitabımda, bir bölümü çeşitli dergilerde yayınlanmış olan araştırma ve incemelerimden oluştu. Bu yazıları, tiyatro öğrencilerime ve tiyatro sanatıyla ilgilenlere yardımcı olacağı inancıyla biraraya getirdim.

Derlemedeki yazıların benim için önemi, başka kaynaklarca da kolayca bulunabilecek bir bilgi birikimini aktarmak dışında, tiyatro sanatından ne anladığımı, bu sanatı neden ciddiye aldığımı, onu nasıl yorumladığımı, dolaylı olarak da olsa dile getirmesidir. Onun için kitabın adı, içindeki yazılardan birinin başlığı olan *İnsanı Geçitlerde Sınayan Sanat: Dram Sanatı* oldu.

Benim için tiyatro, insanı bir oyun dünyası içinde sınayan, onun ruhsal ve ahlaksal kişiliğini kurgusal bir düzenleme içinde irdeleyen, ilgi çekici olduğu ölçüde eğitici, eğlendirici olduğu ölçüde incelikli bir sanattır. Onun için toplumdaki işlevi her zaman ciddiye alınmış, kaynakları, gelişim çizgisi üzerinde durulmuş, akımları incelenmiş, kurgusu, yapısı, dili üzerinde düşünce üretilmiş, ürünleri eleştirilmiş, seyircisiyle ilişkisi üzerinde durulmuş, en önemlisi, her zaman sevilmiş bir sanattır. Bu konularda bir tutam bilgi sunarak tiyatro sevgisinin düşünsel alt yapısına katkıda bulunmak, aynı zamanda dram sanatı konusundaki yorumumu okurlarımla paylaşmak istedim. 22.8.2003



## TİYATRONUN KAYNAĞINA İLİŞKİN KURAMLAR

Ülkemizin en ilginç tiyatro olayı köylerde belli günlerde oynanmakta olan köy oyunlarıdır. Köy oyunlarının yaygın bir gelenek olarak benimsenmiş olması, bu oyunlardan çağdaş Türk tiyatrosunun oluşturulmasında yararlanılabileceğini göstermektedir. Köy oyunlarının günümüz için de geçerli olan bazı özellikleri, bu kaynağın değerini artırmaktadır. Bu özelliklerin başında köy halkının oyuna katılması, oyun-seyirci bütünlüğünün sağlanmış olması gelir. Ayrıca, köy oyunlarında *pagan* büyü törenlerinin izi açıkça görülmekle beraber, sırasında güncel toplum olaylarına da yer verilmektedir. Oyunların özündeki esneklik sınırlı bir ölçüde dondurulmuş biçim kalıbını da etkilemiş, yeni gereksinimler doğrultusunda geliştirmiştir. Köy oyunları şarkı ve dansla karışık olarak eğlence için oynanmakla ve güldürü niteliğinde olmakla beraber, oyun çıkarmanın, kökündeki dinsel işlevini anımsatan bir ciddiliği, bir saygınlığı da vardır. Anadolu köylerinde bu oyunlar yolu ile doğa olaylarının etkilenebileceği inancı hâlâ yaşamaktadır. Anadolu'da olduğu gibi, dünyanın başka yerlerinde de oynanmakta olan bu çeşit köy oyunlarının ilkel toplulukların büyü törenlerinde yapılan taklitlerin bir uzantısı olduğu sanılmaktadır. Bu konuda araştırma yapan bilim adamları, Yunan tiyatrosunun *pagan* ritüellerinden doğduğunu ileri sürmüşlerdir.

Bütün sanatlar başlangıçta zorunlu bir gereksinimden doğmuştur. Sanat, insanın yaşam kavgasında kendi gücünü ve karşısındaki güçleri tanımasına yardım etmiş, ilkel toplumlarda doğanın gizemli görünen güçlerini etkilemeye yaramıştır. Sanat, kolektif bir coşku yaratarak insanı çalışmaya yöneltmiş, onu eğitmiş, işine tat katmıştır. Gelişimi boyunca sanatın öğrenmeye, düzeltmeye, geliştirmeye, değiştirmeye katkıda bulunduğu, kendine özgü güzellik boyutuyla işlevini daha başarılı olarak gerçekleştirdiği görülür. Gerçeğin tanınmasıyla edinilen bilgi birikimi, güzelden alınan tadin heyecansal etkisiyle el ele vermiş insanı güçlendirmiştir. Usla



beğenin bileşiminde insana özgü gizemli bir formül vardır. Sanatın niteliğini, yaratma eylemini, sanattan hoşlanma duygusunu açıklamak kolay değildir. Bu konuda birbirinden farklı pek çok sav ileri sürülmüştür. Bildiğimiz, başlangıçta bu bileşimin daha iç içe, daha pekişik olduğudur. İlkelerde sanat, yaşamın süsü değil, kendidir. Yaşama ışık tutar, onu güçlendirir. Sırasında somut gerçeklerin dökümünü yapar, sırasında soyut olanı yakalamaya çalışır. İlişkileri, bu ilişkilerin saklı nedenlerini bulup ortaya çıkarır. Toplumu düzenleyen kuralları ele alır. Bu kuralları koşullayan değer yargılarını eleştirir, düzeltir, yeniler. Başlangıçta sanatçı da, sanatın alıcısı da aynı kişidir. Yaratırken coşar, kendi gizil gücünün bilincine varır. Yaratı eyleminden sonra heyecanları dinginleşir, düşüncesi aydınlanır, bilgisi arılaşır, becerisi berkleşir. Toplum, topluca katıldığı yaratma eyleminden güçlenmiş olarak çıkar. Bu güçlenmeyi sağlayan bireyin kendine özgü sanat deneyi değildir. Birey, topluca katıldığı ortak yaratıdan o toplumun üyesi olarak pay almıştır.

Antik Yunan tragedya ve komedyasının kaynağını araştıranlar, dramın tanrı Dionisos için yapılan ritüellerden doğduğunu ileri sürmüşlerdir. Bu sav, Cambridge Okulu denilen ve evrimci görüşe dayanan antropologların bulgularıyla pekişmiştir. Max Müller, Wilhelm Mannhardt, Andrew Tang, E.B. Taylor, William Robertson gibi ritüel konusunu inceleyen bilim adamları ilkel insanların inançları ve ritüelleriyle bugünkü halk bayramları arasında bağlantı kurmuşlardır. Bu bilim adamlarına göre, modern bayramlar eski büyü törenlerinin uzantılarıdır. Günlerin uzaması, kışın sona ermesi, tarlaların canlanması, üremenin artması için yapılan törenler bolluk duası niteliğindedir. Bayram sırasında cinselliğe özgürlük tanınması, hasadı güvenlik altına almak içindir. Bu törenlerde gerçekleşmesi istenen durum simgesel olarak canlandırılır.

Evrimci görüşü benimsemiş olan ve bulguları ile bu görüşü geliştirmiş olan Sir George James Fraser, ritüellerde yer alan taklit ögesinin mitolojiye geçişini ve çeşitli mitlerde yer alan ölme ve dirilme öykülerini aydınlığa çıkarmıştır. Fraser'in izinden giden Jane Harrison, Gilbert Murray, Francis Macdonald Cornford dramın ritüellerdeki taklitten doğduğunu kabul ettiler ve Antik Yunan dra-

mının yapısal özellikleriyle ritüellerin yapısı arasındaki benzerliğe dikkati çektiler. Pickard Cambridge, E.K. Chambers, Allerdyce Nicoll, Eric Bentley gibi tiyatro tarihçileri bu savı benimsediler. Karşılaştırmalı antropoloji, yalnız Antik Yunan'da değil, tüm Yakın Doğu ülkelerinde, Uzak Doğu'da ve Avrupa'da mevsim değişimi sırasında törenler yapıldığını, bu törenlerde ölüp dirilme motifinin yer aldığını kabul etmişlerdir. Anadolu'da bugün de oynanmakta olan köy oyunlarının çoğunlukla bollukla ilintili sayılması bu görüşü doğrular. Öte yandan, tiyatronun ritüellerden doğarak geliştiğini ve bağımsız bir sanat dalına doğru evrimleşirken bazı özelliklerini değiştirerek sürdürdüğünü kabul eden evrimci görüşle, ilkel toplumların mevsim değişiminde yapılan törenlerinde benzer motiflerin bulunduğunu ileri süren karşılaştırmalı antropoloji, zaman zaman eleştiriye uğramış, bilim adamlarının benzerlikleri, olanaklarının ötesinde zorlayarak sonuçlar çıkarttıkları ve inandırıcı olmayan genellemelere gittikleri ileri sürülmüştür.

Bununla beraber, Antik Yunan'da tiyatronun doğayla, bağ bahçeyle, üzümle ve şarapla yakından ilgili olan tanrı Dionisos için yapılan taklitli şarkı ve danslardan doğmuş olduğu savı benimsenmiş durumdadır. Yakın Doğu kültürlerinde mevsim değişimleriyle ilgili olarak bazı oyunların oynandığı ve bu oyunlarda ritüel özelliklerin bulunduğu, bu özelliklerin giderek mite ve öyküye geçtiği, günümüz folkloruna dek uzandığı da kanıtlanmıştır.

Sir James Fraser, ilk cildi 1890 yılında yayınlanan, 1911-1913 yılları arasında on iki cildi tamamlanmış olan dev eseri *The Golden Bough*'da ilkel kavimlerin dinsel inançları üzerinde durdu. Bu eserde, Alban tepelerindeki Nemi ormanında bulunan Diana tapınağında yer alan bir olay tipik örnek olarak ele alınmıştı. Bu olay, orman ruhunu simgeleyen rahip-kralın kaçak bir köle tarafından öldürülmesi ve yerine onunla çarpışıp onu yenen kişinin rahip-kral olmasıydı. Fraser, çatışma, ölüm ve yeniden güçlenme motifinin başka toplumların kültürlerinde de bulunduğu dikkati çekiyordu. Fraser'in açıklamasına göre, doğal olayların değişkenliği ilkel insanı doğrudan doğruya etkilemektedir. Her yıl toprak üzerinde meydana gelen büyük değişiklikler ilkel insanları bu değişiklikler üze-

rinde düşünmeye zorlamıştır. İlkel insan bu değişiklikleri büyü yolu ile etkileyebileceğine inanmış, yağmuru yağdırmak, güneşi doğdurmak, yemişleri oldurmak, hayvanları üretmek, baharı getirmek için büyü törenleri yapmıştır. Bu törenlerde büyücünün önemi büyük olmuştur. Büyücü, toplumun baş kişisidir, kralıdır. Büyücü kral doğanın gizemli gücünü özümleyebilir, bu güçle doğal olayları etkileyebilir. Toplum bu etkilenme işinde büyücüsüyle işbirliği yapar, büyü yapma işinde ona katılır, onu pekiştirir. Büyü gücünün zayıflaması tehlikelidir. Onun için her yıl eski kral öldürülerek yerine yeni bir kral getirilir. Fraser'in örnek olarak ele aldığı Nemi ormanındaki kaçak köle, kutsal ağaçtan bir dal koparmakta, bu dalın aracılığı ile ağaç ruhundan pay alıp güçlenmekte ve eski kralı öldürmektedir. Ağacın ruhu yeni kralla birliktir artık. Böyle bir yenilenme zorunludur. Çünkü, hastalığın ve yaşın yıpratdığı eski kralın, bedenindeki eskimeye paralel olarak ruhsal gücünü de yitirdiğine inanılmaktadır. Yazın arkasından kışın gelmesi, bolluk aylarını kuraklık aylarının izlemesi bu tükenmenin belirtisi olarak kabul edilir. Eski kralın öldürülmesi güç tazelemeye olduğu kadar, kötülüklerden arınmaya da yarar. İlkel inançlara göre kötü ruhları tek insanda toplayıp sonra onu kurban ederek bu ruhların etkisinden kurtulmak mümkündür. Bu iki inanç, zamanla aynı tören içinde birleştirilmiştir. Böylece eski kral günahları yüklenmiş olarak ölüren toplumu da bu günahlardan arındırmış olur.

İlkel insan giderek doğal değişimlerin kendi büyü gücünün ötesinde kalan bazı nedenlere dayandığını anlar. Bu nedeni doğal olayların ardında yatan üstün güçler olarak açıklar. Kışın yazı, kuraklığın bolluğu izlemesi, toprağın kurummasından sonra baharın gelip bitki örtüsünün canlanması, bu kutsal varlıkların ölüp dirilmeleriyle açıklanır. Bu inanç aşamasında yapılan kutsal törenlerde tanrının ölüp dirilmesi olayı canlandırılır. Baharın başlangıcında, gün dönümlerinde yapılan, ölme ve dirilme olayını taklitli olarak canlandıran bu törenlerin amacı üstün güçleri etkilemek, değişimi hızlandırmaktır. *Osiris, Attis, Thammuz, Adonis, Dionizos, Demeter* mitlerinde ölme ve dirilme olayının çeşitli biçimlerde yer aldığı görülür. Bu mitlerin hareketli olarak taklit edilmesi dramatik yapıyı

meydana getirmiştir. Bu aşamada kutsal törenler içerik bakımından büyüsel, biçim bakımından dramatikdir.

Piramitlerde bulunan yazılarda, piramite gömülen kralın ölümsüzlüğü anlatılırken, *Osiris* öyküsüne de yer verildiği görülür. Bu öyküde ölme, parçalama ve yeniden canlanma süreci yer almıştır. Tarihçi **Herodotus** bu mitin eski Mısır'da dramatik biçimde canlandırıldığını anlatır. Bu metinler elimizde bulunan en eski dram metinleri sayılmaktadır.

*Osiris* öyküsü kısaca şöyledir: Toprak tanrısı Seb ile gök tanrısı Nut'un oğulları olan Osiris, Mısırlıları yabanılıktan kurtarmış, onlara ekin ekmesini, bağcılığı, meyve yetiştirmesini öğretmiştir. Bilgisini yaymak için çıktığı yolculukta kardeşi Seb tarafından tuzağa düşürülerek öldürülür. Seb, Osiris'in ölüsünü bir tabuta koyarak papirüs bataklıklarına saklar. Suların sürüklediği tabut Suriye kıyılarına gelir. Orada fıskıran bir ağacın gövdesine girer. Kral, bu ağaçtan sarayına bir direk yaptırır. Osiris'in kardeşi ve karısı olan İsis, kardeş-kocasının ölümüne yas tutar. Ölüsünü aramaya çıkar. Uzun serüvenlerden sonra tabutun saklı olduğu direği bulur. Kraldan izin alarak tabutu oradan çıkarır, direği krala geri verir. İsis, Osiris'in tabutu üzerinde gözyaşı döker. Daha sonra İsis, oğlu Horus'u almaya gidince, Typhon, İsis'in cesedini bulur ve onu on dört parçaya ayırarak her parçayı başka bir bölgeye atar. İsis, Ra'nın gönderdiği çatal kafalı tanrı *Anubis*'in yardımı ile Osiris'in cesedinin parçalarını toplar, biraraya getirir. İsis kanatları ile mummyayı kurutur. Yeniden canlanan Osiris ölümsüzlüğe kavuşur, öteki dünyada ölülerin kralı ve hakemi olur. Ölüler ona günahlarını itiraf ederler. Osiris'in ölümsüzlüğü ile insanların ölümsüzlüğüne de ima edilmiştir.

Osiris ekinin temsilcisidir. Cesedinin parçalanıp dağıtılmasıyla tohumun saçılması arasında benzerlik vardır. Osiris aynı zamanda ağacın ruhunu temsil eder. Meyveyle, bağla da ilintilidir. İsis Asya'nın ana tanrıçasını andırır, yaratıcı, besleyici, koruyucudur; sevgi doludur ve sadıktır. Yunanlılar onu *Demeter* ile bir tutarlar. **Herodotus**'un anlattığına göre, Güney Mısır'da, Bais'de Osiris'in çileli serüveni canlandırılmış. Halk bu temsil sırasında yas tutup, göğ-

sünü dövermiş. Gece oynanan bu oyunda İsis'i temsil eden yaldızlı tahtadan yapılmış ve boynuzları arasında bir güneş bulunan bir öküz tasviri bir yıldır durduğu adadan taşınır, İsis'in Osiris'i arayışı temsil edilmiştir. Bu törenin değişik yerlerde değişik biçimleri yapılmış.

Tıpkı Osiris gibi, *Thammuz*, *Adonis*, *Attis* mitlerinde de ölme ve dirilme olayı, kışın yazı, bolluğun darlığı izlemesinin simgesi olarak kabul edilmiş, yılın belli günlerinde yapılan törenlerde bu tanrıların ölüp dirilmeleri ve çileli yaşantıları canlandırılmıştır.

Bitki örtüsünün önce kuruyup sonra yeniden canlanmasını yansıtan bir başka ritüel de *Demeter* ve *Persephone* ile ilgili olandır. Bu mit, Suriye'nin *Aphrodite* ve *Adonis*'i, Frigya'nın *Cybele* ve *Attis*'i, Mısır'ın *İsis* ve *Osiris*'i ile benzeşir. Bu mitlerin tümünde sevdiğini yitirdiği için yas tutan bir tanrıça bulunmaktadır. Yitirilen sevgili, bitki örtüsünü, özellikle ekini temsil eder. Doğu mitlerinde yitirilen kişi koca veya sevgili, Yunan'da ise evlattır. *Demeter* mitinde tanrıça *Demeter*'in kızı *Persephone*'nin, yılın yarısını toprağın üstünde annesiyle, öteki yarısını da toprağın altında kocasıyla geçirmesi uygun görülmüştür. Bu düzen mevsimlerin altı ay yaz, altı ay kış paylaşımına koşuttur. Bu mitin en eski yazın örneği *Homeros*'un *Demeter İlahisi*'dir. Bu şiirde *Eleusis* misterlerinin kaynağı açıklanmıştır. Şiirin sonunda çıplak, yapraksız *Eleusis* çayırlarının birdenbire ekinle doluverdiği anlatılır. *Demeter* ve *Persephone* öyküsü her dört yılda bir *Eleusis* misterlerinde dram olarak canlandırılmıştır.

Mevsim değişikliklerini ve bitkilerin yıllık büyümesini ve solmasını tanrıların yaşantılarının çeşitli aşamaları olarak gören eski inanışın bir başka örneği de *Dionisos* mitidir. *Dionisos*, Trakya kökenlidir, şarap ve esriklik tanrısıdır, aynı zamanda ağaç, meyve ve tarım tanrısı sayılır. Öküzü boyunduruğa koşandır, tarlayı sürendir. Mısır tanrısı *Osiris*'e benzer. Bütün ürün tanrıları gibi, *Dionisos*'un da acı bir ölümle öldüğüne ve sonra yeniden dirildiğine inanılır. *Dionisos*'un ölüşü ve dirilişi kutsal törenlerle temsil edilir. Bu törenlerin çeşitli yörelerde birbirinden farklı biçimlerde yapıldığı görülür. *Dionisos* genel olarak boğa biçiminde, bazen da keçi olarak düşünülmüştür. Keçinin öldürülmesi tanrının öldürülmesi anla-

mındadır. Sonradan keçinin tanrıya adak olarak kabul edildiği görülür. Sir James Fraser, Yakın Doğu, Mısır ve Yunanistan'da saptadığı mitleri ve bunların yakın zamana kadar dramatik biçimde yansınmasını anlattıktan sonra, analogi yolu ile, aynı temanın başka ırk ve dinlerde de bulunduğunu, kalıntılarının ise günümüzdeki bayramlarda yaşamakta olduğunu ileri sürmüştür. Karşılaştırmalı antropoloji bilginlerinin daha sonra eleştiriye uğrayacak olan görüşüne göre, ilkelerin düşünüş tarzı, hangi ırktan ve ülkeden olursa olsun birbirine benzer. Başka başka topraklarda yaşayan insanlar benzer nedenler karşısında benzer biçimde tepki gösterirler. Mevsimlerin değişimlerini tanrıların ölüp dirilmeleri olarak açıklayan ve bu olayı temsil yolu ile etkilemeye çalışan inanış da bu ortak özelliklerden biridir. İlkel insanların inançları arasındaki bu benzerlik bugün çeşitli toplumların törelerinde de görülmektedir. Avrupa'nın çeşitli yörelerinde yazın, kışı izlemesi birbirine benzeyen törenlerle kutlanır. İsveç'te kürk giyinmiş gençler kışı, çiçek ve yapraklarla donatılanlar da yazı temsil ederler. Mayıs ayında yapılan bu bayramda yaz kışı yener ve tören bir şölenle son bulur. Orta Avrupa'nın başka yörelerinde de bu çeşit temsili oyunlar yapılmaktadır. Yazı ve kışı canlandıranların yalancıkant kavgası, yazın kışı kovalaması, kaçırması, sonra evlerden yiyecek toplanması ve hep birlikte yenmesi bu törenin vazgeçilmez öğeleridir. Slav ülkelerinde kızlar yeşil elbise giyip "mayıs ağacı" çevresinde dolaşırlar. Biri beyaz, biri yeşil giysili iki kız ağaca çıkıp konuşurlar. Beyazlı kız kovulup oradan uzaklaştırılır ve daha sonra yeşil giysi giyinmiş olarak döner. Tören bir dansla son bulur. Kuzey Amerika Eskimoları kışla yazın çatışması törenini bugün de sürdürmektedirler. Bu törenle havaların etkileneceği umulmaktadır. Bu törenlerde fok derisinden yapılmış bir ip çekme yarışı yapılır. Yazın doğanlar ipin bir ucunu, kışın doğanlar öteki ucunu tutarlar. Yaz grubu kazanırsa havaların ılık geçeceğine, kış grubu kazanırsa soğuk geçeceğine inanılır. Sir James Fraser'in bu açıklamaları bize Anadolu'da günümüzde de oynanmakta olan *Ak Kara, Köse, Cemal Oyunu* gibi oyunları, bayramlarda yemiş toplama, şölen yapma gibi adetleri anımsatıyor. Fraser bu oyunları öz bakımından büyüsel,

biçim bakımından dramatik olarak nitelemekle daha sonra tiyatrunun kökenini bu ritüellerde gören kurama öncülük etmiştir. Fraser'in izinden giden Jane Harrison, ritüelizm kuramını benimsemiştir. Harrison, dinsel inançların kökeninde ilkelerin büyü ile doğa olaylarını etkileme törenlerinin yattığını kabul etmiştir. Harrison, doğanın yeniden canlandırılması için yapılan büyüün ilkelerin toplum yapısı ile ilintili olduğunu belirtir. Toplumun evrimi ile ritüellerden mite geçildiğini, ilkelerin inançları ile Homeros'un yansıttığı Antik Yunan toplumunun dinsel inançları arasında büyük farklar bulunduğunu, bunun bir evrim sürecini belirlediğini ileri sürer. Harrison, ritüelden mite geçişte meydana gelen değişiklikleri ayrıntılı olarak açıklamıştır. Ayrıca ritüelden sanata geçişte meydana gelen farklılaşmalar üzerinde de durmuş, ritüeldeki taklit ile özgün bir sanat dalı olarak gelişen tiyatrodaki taklitli oyunun öğelerini karşılaştırmış, böylece dramın ciddi ve oyunsu, gerçek ve düşüklüğüne ışık tutmuştur. Jane Harrison, *Themis* adlı eserinde *Olympos* tanrılar düzenine yeni bir yaklaşımda bulunduğunu söylüyordu. Yazar, ilkel toplulukların dinsel inançları ile Homeros'un yansıttığı Yunan toplumunun inançları arasında farklar bulunduğunu, bu farkın inançları ve tanrıları yaratan toplum yapısından ileri geldiğini ileri sürdü. İlkelerde din kolektif duygu ve düşüncüyü temsil etmektedir. Tanrı korkulu ve gizemli bir güçtür. Kişi bu gücü içinde duyar; onu paylaşır. Doğal varlığın dürtüsü ile bu güce ayak uydurmak gerekir. Yoksa düzen bozulacaktır. Bu güç yaşamın kendidir ve bir süreç içindedir. Onun için de yıldan yıla yenilenmesi gerekir. Harrison, bu güce bir yıl süren doğal yaşam gücü anlamına *enniatos daimon* demiştir. Her yıl bu gücü yenilemek için büyü dansı yapılır. Dansla yeniden doğuş temsil edilir. Dansın içerdiği taklitli harekete *dromenon* denilmektedir. Esrikli dansçıların yaptığı hareketli taklit, iç gücü çağırmak ve onu özümlemek içindir. Özellikleri, kolektif olarak yapılması, kolektif olarak duyulmasıdır. Doğum, ölüm, evlenme, erginliğe erişme gibi, bir durumdan öteki duruma geçişi gösteren hareketleri içerir. Bu danslı hareket büyük bir gerilim yaratır ve daha sonra rahatlama sağlar. Büyük dansları hem anımsayıcı hem yön verici niteliktedir. Bir olayı olma-

dan önce yansılacağı gibi, olduktan sonra da yansıtabilir. Amaç topluluğu düzen içinde tutmak, her bireyi bu düzenin uyumlu ögesi yapmaktır. Bunun için bireyin ortak güçten pay alması gerekir. Örneğin, erkek çocuğun anasının parçası olmaktan çıkıp kabilenin üyesi olması, toplumsal ve dinsel güce ortak olması için inisiyasyon töreni yapılır.

Jane Harrison, Girit Adası'ndaki Zeus tapınağında bulunan *Kouretes İlahisi*'ni incelemiş ve şu gerçekleri saptamıştır: *Kouretes İlahisi* ile büyük "Kouros" denilen *daimon*, (doğal yaşam gücü, tanrısal güç) çağrılmaktadır. *Kouros*'u çağırarak ve onu etkilemek için dans yapılır ve kurban verilir. Bu büyü dansı bir yeniden doğuş oyunudur. *Dromenon* denilen dansı esrikli dansçılar yaparlar. *Dromenon* aracılığı ile *daimon* yeniden doğar ve törene katılanların iç gücü olarak belirir. Topluca duyulur ve paylaşılır. Büyü dansı bu gücü duymaya ve özümlemeye yaramıştır.

Tanrı *Dionisos* için yapılan kutsal törenlerde de aynı özellikler bulunmaktadır. *Dionisos* için söylenen *dithirambos* şarkıları ve dansları da bir *dromenon*'dur. Büyü ile *daimon*'u paylaşma ve yeniden doğma eylemidir. Dram sanatı bu hareketlerden, *dromenon*'dan doğmuştur. Doğanın baharda yeniden canlanması için yapılan taklitli danslar ve kurban verme töreni dramın kökenini oluşturmuştur. Bu hareketlerin yapısal düzeni ile Antik Yunan dramının yapısı arasındaki benzerlik bu savı kanıtlamaktadır. Dramın *agon* denilen çatışma bölümü, tıpkı Olimpiyat oyunlarındaki yarışmalar gibi, ritüelin temel yapısından gelmez. *Dromena*'nın çatışma, yenilgi, yas, yeniden doğma, sevinç ve kutlama öğeleri drama geçmiştir. Yalnız, *Kouretes İlahisi* ile *Dithirambos* koro şarkıları arasında bir fark vardır. Bu fark Olympos tanrılar düzenine geçişteki evrimin sonucudur. İlkelerin ritüellerinde güç, insanın paylaştığı doğadan gelir, içten özümlemlenir ve bir iç gereksinme olarak toplumu uyum içinde tutar. Oysa, Olympos tanrıları, babayı, otoriteyi, dış gücü temsil ederler. Dıştan düzenleyicidirler. Onların buyruklarına uyulur. Toplum düzeninin koşuludur bu buyruklar. Bu gelişime koşut olarak *Dithirambos* korosunun şarkı ve dansları giderek ağırbaşlılık kazanmış, gerilim azalmıştır. Seyirci bu taklitli ve tartımlı dansı



uzaktan seyreder. Yalnızca Koro, ortak bir ritme ayak uydurmakla ve kendi kişiliğini maske ardına saklayıp ufaltmakla, ortak heyecanı paylaşmakla ritüellerdeki özelliğini bir ölçüde korumuştur. Bununla beraber artık tanrıyı içinde duymamaktadır. Heyecan içte olandan değil, dışta olandan gelmedir. Koronun sesi dışa yöneliktir. Tanrı *Dionisos*'un acıları, ölüşü ve ikinci kez yeniden doğuşu, önemli, korkulu fakat insanlardan uzakta olan işlerdir. *Dionisos*, bir Olympos tanrısı gibi, bir kahraman gibi saygı görür. Anrıtık, ortak yaşam gücü bir tanrıda, bir toplum kahramanında billurlaşmıştır. Bu değişme büyüden sanata geçişte de gözlemlenir. Ölüp dirilme ritüeli aynı temayı içeren bir oyuna dönüşmüş, büyüünün gizemi yerini düşünceye bırakmıştır. Büyüdeki ortak yaratının yerini bireysel yaratı almıştır.

Ritüelden sanata geçişte görülen farklılaşmayı Jane **Harrison** şöyle açıklamaktadır: Ritüel, sanat ile gerçek yaşam arasında bir köprüdür. Ritüelde pratik bir amaç güdülür. Bu amacı gerçekleştirmek için yaşamın taklidi yapılır. Yaşamdaki işler, ya önceden onları etkilemek için, ya da sonradan onları paylaşmak amacıyla canlandırılır. Oysa sanat pratik amaçlı değildir. Sanat yaşamı taklit ederken sadece kendini amaçlamaktadır. Ritüeldeki tartışılmaz inancın yerini eleştirel düşünce almıştır. Ritüelde hareket ve iş ön planda gelir. Sanat ise sözdür, duadır, övgüdür, yergidir. Ritüelin konusu tekdüzedir. Sanat ise kendine yeni konu arar, konularını çeşitler. Ritüelin yaşamın kendi olmasına ve biçimi değişken olmasına karşın, sanatta yaşamın benzeri sunulmakta ve belli biçim kalıpları yinelenmektedir. Ritüel heyecan verici, korkutucudur. Sanat ise gerilimi azaltır, heyecanları yatıştırır, düzene sokar. Ritüelde yaşam duygusu pekişir. Sanatta ise yaşam gözlenir, aksaklıkları saptanır ve bu aksaklıkları giderme yolları aranır. Ritüelde ayrı bir oyun yeri olmamasına karşın, sanatta seyir ve oyun yerleri birbirinden ayrılmıştır. Tiyatroda orkestraya bir seyir yeri eklenmesi ile bu ayırım gerçekleştirilmiştir. Oysa başlangıçta orkestra bir oyun yeri değil, bir tapınma alanıydı. Seyir yeri eklenince araya bir düşünce ve gözlem uzaklığı girmiş oldu. Giderek orkestranın arkasında bir *skene* duvarı yükseldi ve dekor panoları yer aldı. Jane **Harri-**

son, dram sanatının her zaman bir ritüel aşamasından geçtiğini fakat her ritüelden sanat oluşmadığını da belirtmiştir.

Gilbert Murray, Jane Harrison'un *Themis* adlı eserine eklediği bir bölümde Harrison'un Fraser'den geliştirdiği kuramı Antik Yunan tragedyasına uyguladı. Bu bölümde ritüelde görülen yapısal düzenin Antik Yunan tragedyasında da bulunduğu gösteriliyordu. Murray, kendi kuramını açıklarken Dietrich'in *Die Entstehung der Tragödie* adlı eserinde öne sürdüğü, tragedyanın *Eleusis* misterlerinden doğduğuna ilişkin savını benimsemiştir. Bu törenlerdeki *Sacer Ludes* denilen ritüel danslarının özelliği bir dönüm noktasını içermesidir. Bu dönüm noktası, karanlıktan aydınlığa, üzüntüden sevince geçişi ve tanrıyı yeniden buluşu belirtir. Yunan dinsel inancı kabile misterlerinden oluşurken ölümden dirilmeye geçişi ve yaşamın böylece sürdürülmesi motifini almıştır. *Dionisos* kültü de, tıpkı *Adonis* ve *Osiris* kültürlerinde olduğu gibi, her yıl yenilenen yıl ruhu ile ilintilidir. *Dionisos* için her bahar yapılan ritüellerdeki dit-hirambos koro şarkıları giderek tragedyaya evrimleşirken bu yenilenme motifi korunmuştur. Yunan tragediyalarında, özellikle Euripides'in oyunlarında saptadığımız yapısal öğelerin ritüellerin temel yapısında bulunması bu varsayımı doğrulamaktadır. Antik tragedyalarda bulunan *agon*, *pathos*, haberci, *threnos*, *peripetelia*, *anagnorisis* ve *theophany* bölümleri ritüellerin yapısından gelmez. *Agon*, ışıkla karanlığın, yazla kışın çatıştığı bölümdür, yarışma, çatışma bölümüdür, *pathos*, yıl ruhunun ölümünü gösterir. *Dionisos*'un, *Osiris*'in, *Orpheus*'un öldükleri veya kurban edildikleri acılı bölümdür. Tragedyada *pathos* bölümü seyircinin önünde oynanmadığından haberci ölüm haberini iletir. Ölü sedye ile sahneye getirilir. *Threnos* bölümü yas bölümüdür. Yas bölümünü *daimon*'un yeniden canlanması bölümü izler. *Peripeteia*, acıdan sevince geçişi, *anagnorisis*, bu geçişin bilincine varılmasını gösterir. *Theophany* ise son zafer bölümüdür, yeniden doğuşu kutlar.

G. Murray her yıl yenilenen yıl ruhu ilkesi ile *hybris* ilkesi arasındaki ilinti üzerinde de durmuştur: Her yeni yıl gelir, büyür, *hybris* günahını işler ve öldürülür. *Hybris*'in cezalandırılması eski Yunan'da bir yaşam görüşüdür, bir aktördür. Zaman ve yargı çarkı döndükçe

gurur, haddini bilmezlik, cüretkarlık öç almayı ve cezalandırılmayı gerektirecektir. Bu ilke tragedyada da gözetilmiştir. Tragedyada bir gurur ve ceza öyküsünü canlandırırlar. Tragedya kahramanı aşırılığı, gururu yüzünden yıkıma uğrar. Bu bakımdan ritüeldeki ölme nedeni ile tragedyadaki yıkım nedeni arasında koşutluk görülür. Her iki yıkım da haddini bilmezlik yüzünden olmaktadır.

Tragedyanın yapısı ile ritüellerin yapısı arasındaki benzerlik kuramını Antik Yunan komedyasına uygulayan Francis Macdonald Cornford oldu. Cornford'a göre, nasıl bolluk törenlerinin izi tragedyada görülüyorsa, aynı iz, öz ve biçim arasında bir tür sayılması gereken "eski komedyaya" türünde de açıkça belli olur. Aristophanes'in komedyaları bu etkiye en güzel örnektir. Cornford, Harrison'un ve Murray'in izinden giderek şu açıklamayı yapmıştır: İlkel toplumların ritüellerinde kışla yazın, eskiyle yeninin çatışması bir aşırılıkla açıklanmıştır. Yılın daimon'u, ya da onu temsil eden kral, zaferinin sevinciyle gurura kapılır, aşırılık yapar. Bu *hybris* korku uyandırır ve cezalandırılır. *Daimon*'u, ya da kralı cezalandırmak ikinci bir günahdır. Yeni yıl ruhu öç almak için ortaya çıkar. Eskinin yıkımı üzerine yeninin zaferi kutlanır. Bu ilkenin doğadaki paraleli kıştan sonra yazın gelmesi, toprağın kuraklıktan sonra ürün vermesi ve bolluk olmasıdır. Bu bolluk törenlerinde yapılan taklit zamanla sanatlaşmış, Antik Yunan dramını oluşturmuştur. Tragedya türünde üstün kişinin, tanrının, kahramanın, soylunun *hybris*'i ve bunun sonucu olarak yıkımı gösterilir. Komedyaya türünde sıradan kişinin haddini bilmezliği ve bunun sonucunda düştüğü gülünç durum ele alınır. Platon insanın bu zaafını saçmalık olarak adlandırmıştır. Kişinin kendini olduğundan daha zengin, daha cesur, daha akıllı, daha genç göstermeye kalkışması gülünç saçmalıklardır. Bu saçmalık, üstün kişinin gurura kapılmasına, gücünün üstünde aşırılıklar yapmasına benzer. Tragedyadaki yıkım, ölüm ve yasla komedyadaki gülünç düşme arasında da benzerlik vardır. İkisi de cezalandırmadır. Tragedyanın bolluk simgesi keçi, komedyanın üreme simgesi cinsel organ, *phallus*'tur. Keçinin varlığındaki tanrısal güç, keçinin kurban edilmesiyle parçalanır ve yenilip özümленir. Birleşme ve üreme eylemi ise insan biçimindeki

tanrı *Phaules* olarak temsil edilir. Kısacası, uygarlığın gelişmesi sonucu insan kurban olarak öldürülüp parçalanmayınca bunun oyunsu taklidi yapılmış, böylece ölüp dirilme töreni, ciddiliğini, acılığını yitirmiştir. Ayrıca sondaki birleşme, evlenme, töreni sevinçli, hatta erotik bir eğlence oluşturmuş, törenin acılı keçi şarkısı tragedyayı, eğlenceli, oyunlu *phallos* taklitleri ise komedyayı meydana getirmiştir. Cornford, tragedyanın *Aiskhylos* zamanında yıkımla bitmediğine, mutlu sonla bittiğine dikkati çeker. *Krisna* kültürüne dayanan ve böylece dinsel bir kökeni olan Hint dramında da trajik sondan kesinlikle kaçınıldığını hatırlatır. **Kalidasa** ve öteki Sanskrit oyun yazarlarının oyunlarında trajik bir hava olmadığını, acının yanında nüktenin yer aldığını ve bu oyunların mutlu sonla bittiğini gösterir.

Sir William **Ridgeway**, 1915'de yayınlanan *The Dramas and Dramatic Dances of Non-European Races in a Special Reference on the Origin of Greek Tragedy* adlı eserinde, Dr. **Farnell**'in, **Dietrich**'in ve **Murray**'in, tragedyanın doğuşu ile ilgili görüşlerine karşı çıkmıştır. Ridgeway'e göre bu konudaki yanlış **Aristoteles**'in *Poetika*'sında ileri sürdüğü bazı görüşlerin yanlış anlaşılmasından kaynaklanmaktadır. **Aristoteles**, tragedyanın *Dionisos*'a tapınma törenlerinden doğduğunu ileri sürmüş, fakat *Dionisos* ile tragedya arasında bağlantı kurmamıştır. Ayrıca, iddia edildiği gibi **Aristoteles** tragedyanın satir dramalarından türediğini de söylemiş değildir. Zaten Dr. **Reish**, Dr. **L.R. Farnell**, **Pickard-Cambridge** gibi otoriteler tragedyanın satir dramalarından doğduğu savını kabul etmemişler, tragedyanın da, satir dramının da *Dionisos* bayramlarından türediğini, fakat aynı kökten iki ayrı tür olarak geliştiğini ileri sürmüşlerdir. **Ridgeway**, tragedyanın baharın canlanması için yapılan törenlerden doğduğu görüşüne karşıdır. İlkel insanın, soyut bir güce, bir ağaç, bir bahar ruhuna yönelmeden önce somut insana ve onun, öldükten sonra da etkinliğini sürdüren ruhuna yönelmesini daha inandırıcı bulmuştur. Çünkü düşünce soyuttan somuta doğru değil, somuttan soyuta doğru gelişmektedir. Zaten ilkelerde ölünün ruhuna tapınma totemcilikten ve yeşerme ruhuna tapınmadan önce gelir. İlkel insan, ruhun vücut öldükten sonra da devam ettiğine

ve yaşarken duyduğu istek ve eğilimleri sürdürdüğüne inanır. Hindular, Yunanlılar, Latinler doğal olayları simgeleyen tanrılardan önce tanrılaştırdıkları kahramanlara tapınmışlardır. Sir James Fraser'in söz ettiği kutsal dalın, bir ağaç ruhunun simgesi değil, bir ulu ölünün mezarı başına dikilen ve bu yüzden kutsal sayılan bir ağacın dalı olması gerekir. **Ridgeway**'e göre, tragedya ölünün ruhu için yapılan ve onun hayattayken yaptığı işleri canlandıran taklitlerden doğmuş olmalıdır. Kahraman kültlerinde oynanan taklitli oyunun amacı soyun gücünü paylaşmak, bu gücü kendi yararı doğrultusunda etkilemektir. Soy gücü korkulu, tehlikeli, gizemli ve çekicidir. Bu güç, ancak kahramanın yaşarken yaptığı işleri canlandırma yoluyla uyarılabilir. Her ölüye kendi işine göre oyun çıkarılır. Eğer ölü hayattayken bir savaşçı idiyse oyunda savaşım yapılır. Eğer ölü hayattayken bir atlet idiyse onun ruhunu çağırarak yarışmalar düzenlenir. Patroclus öldükten sonra Aias ile Diomedes'in teke tek vuruşması buna örnektir. Romalıların gladyatör oyunları da aynı şekilde, ölünün ruhunu uyarmak, onu memnun etmek için yapılmıştır. **Ridgeway**, kendi kuramına dayanarak mevsimlerin geçişi ile ilgili olarak yapılan ölüp dirilme oyunlarının, insan yaşantısını canlandıran taklitli oyunlardan sonra yapıldığını ileri sürer. **Ridgeway**'e göre tragedya kahraman kültlerinden doğmuştur. İlk tragedya yazarının beyaz maske kullanmış olması buna kanıttır. Beyaz maske bahar, yeşerme simgesi olamaz. Olsa olsa ölü simgesidir. Aynı şekilde, *Dithirambos* ve tragedya korolarının, kahramanların mezarları ile tapınakların bulunduğu yerlerde yapılması, tragedyanın ve onun kaynağı sayılan *Dithirambos* şarkılarının kahraman kültleriyle ilintili olduğunu göstermektedir. Zaten Dionisos kültü de başlangıçta bir kahraman kültü olarak doğmuştur. **Ridgeway** bunu şöyle açıklamaktadır: Akha ve Dor öncesi dönemde Scion Kralı Adrastus için her yıl törenler düzenlenir ve bu iyi kralın ruhunun halkın yararına uğraş vermesi sağlanmış. Dionisos kültü daha sonra **Cleisthenes** tarafından Scion'a getirilerek Adrastus kültüne özümletilmiş olmalıdır. *Dionisos* için yapılan ve tragedyanın kaynağı sayılan taklitli kutsal tören aslında bir ölü için yapılan kutsal törendir. *Thespis*, bu törenin koro şarkılarını ken-

di ülkesindeki tapınaktan almış, kent kent dolaşarak temsil etmiştir. Böylece koro ve dans dinsel kökeninden uzaklaşarak ilk tiyatroyu meydana getirmiş olmalıdır. **Ridgeway**, tiyatronun kaynağını kahraman kültürlerindeki oyunlarla açıklayan görüşünü Hindistan, Malaya, Burma kültürlerinden aldığı örneklerle desteklemiştir. İran'da **t a z i y e** adı altında her yıl oynanan oyunların Hazreti Ali, Fatma ve oğullarının acılı yaşantılarını canlandırdığını anlatan yazar, "tazia" sözcüğünün yas anlamına geldiğini açıklar ve bu ölüm kültürü töreninde yapılan taklitli hareketin günümüze dek sürdürüldüğünü hatırlatır.

Dramın temel niteliğini açıklamakta ritüeli ve miti önemli bir anahtar olarak yeniden ele alan ve inceleyen önemli bir eser **Theodor H. Gaster**'in *Thespis* adlı yapıtı oldu. Bu çalışmanın en önemli özelliği Yakın Doğu'nun bugüne dek ele alınmamış mitlerini ve ritüellerini ele alması ve onları kendi ortamları ve koşulları içinde incelemesidir. **Gaster**, **Fraser** gibi, ritüellerin topluluğun canlılığını yenileme işlevi üzerinde durmuştur. Mevsimlerin yer değiştirmesi ile ilgili törenlerin düzeninde iki asal bölüm bulunmaktadır.

**Kenosis**, ya da boşalma ritüelleriyle **Plerosis**, ya da doldurma ritüelleri. **Kenosis**, yaşamın sona erişini, acıyı, yaşamın durmasının doğurduğu kuşku ve üzüntüleri yansıtır, oruç tutularak belirtilir. **Plerosis** ise, yeniden doğmayı, kötülükten arınmayı, bolluğu, güneşin parlamasını, yağmurun yağmasını anlatır, toplu şölenle kutlanır. Bu temele bağlı olarak mevsim ritüellerinin kanavasını şöyle verir:

1-**Ölüm**: Yaşamın durması, yıl sonu, yeni yılın gelmesinden kuşku duyma. Bu dönem oruç, ağlama, yas, yakınma dönemidir.

2-**Duraklama**: Bekleyiş dönemidir.

3-**Arınma**: Toplumu kötülüklerden temizlemek için, ateşle suyla, eşya kırarak fiziksel ve moral bozuklukların giderilmesi, kurban kesilmesi.

4-**Canlandırma**: Yaşamın sürmesini sağlamak için taklitli savaş yapılır. Bolluk ile kıtlık çatışır.

5-**Kutlama**: Yeni yılın başlaması, korkuların yok olması, rahatlama bir şölenle kutlanır. Bu tören takvimin belli bir gününde başlar. Genellikle ya gündüzle gecenin eşit olduğu, ya gecenin en

uzun olduđu, ya da gündüzün en uzun olduđu gün yeni yılın başlangıcı sayılır.

**Gaster**, ritüel ile mitin işlevleri ve yöntemleri üzerinde karşılaştırmalı olarak durmuştur. Ritler hem geçici ve anlık yarar sağlar, hem ülküsel yarara yöneliktir. Pratik yarardan ülküsele geçiş mit yolu ile olur. Mit bunu yaparken taklit ögesini kullanır. Mitin işlevi, ritüelin derindeki kalıcı anlamını sözle ifade etmek, ülküsel düzeni yansıtmaktır. Bunu yapmak için tanrıları da içeren bir tören düzenler. Ritüelin taklitle canlandırma ögesi bir taklitli oyun haline gelir, dramı oluşturur. Mevsim ritüelinin olay dizisi ile mevsim mitinin olay dizisi aynıdır. Oyuncular, hem yaşam tecrübesini doğrudan doğruya yaratır, hem de onu yansılarlar. Hem gerçek kişiler, hem de onların taklitleridirler. Yaşamla onun yansılanması birbirinden ayrılınca törenin eski paydaşları da seyirci ve oyuncu olarak birbirlerinden uzaklaşmışlardır. Toplumun kentleşme sürecinden sonra törenler işlevselliğini yitirmiştir. Ritüel mitin içinde eriyip gitmiş, mitler ise mitolojik anlamları ile masa olarak sürdürülmüştür. Bununla beraber tiyatro sanatında eski törenlerin biçimsel özellikleri korunmuştur. Bunlar, çatışma, huzursuzluk, kurtulma, yeni bir düzen kurma ve şölen öğeleridir.

**Pickard Cambridge, E.K. Chambers** gibi tiyatro tarihçileri, tiyatronun ilkel toplulukların kutsal büyü törenlerinden doğduđu düşüncesini benimsediler. **E.K. Chambers**, Ortaçağ tiyatrosunun kaynağında, dinsel inançlara dayanan halk bayramlarının bulunduğunu gösterdi. *The Medieval Stage* adlı ünlü eserinde yazar, halk bayramlarında oynanan köy oyunlarının Ortaçağ ve Rönesans tiyatrosuna büyük ölçüde katkıda bulunduğunu ileri sürdü. **Chambers**, geleneksel inanç ve adetlerin çoğunda Hıristiyanlık öncesi inançların izlerini görmüş, özellikle köy bayramlarında oynanan oyunlarında puta taparlık dönemi törenlerinin etkisini saptamıştır. Araştırmacıya göre, bu oyunlar, ilkelerde olduđu gibi, halkın tarla, nehir, orman ruhuna adadıkları taklitli oyunlardır. Tıpkı ilkel toplumlarda olduđu gibi, ürünün bol olması umuduyla yapılır. Bu oyunlarda halkın derinde yatan dram içgüdüğü belli olmaktadır. Zamanla bu ritüeller folklor alanına geçmiş, giderek kilise tiyatrosuna

sunun ve Rönesans tiyatrosunun oluşumuna katkıda bulunmuşlardır.

Sanatın, özellikle dram sanatının kaynağında büyü törenlerinin bulunduğu görüşü Şamanlıkla ilgili bulgularla da kanıtlanmaktadır. Abdülkadir İnan, Doğu Türkistan Türklerinin ve Yakutların şamana "oyun" dediklerini, şaman sözcüğünün de "zıplayan, dans eden" anlamına geldiğini bilgin **Banzarov**'a dayanarak açıklıyor. Şaman (kam), şamanistlerin inancına göre, tanrılar ve ruhlarla insanlar arasında aracılık yapma kudretine sahip olan kişidir. Bu gücü göklerden gelmedir. Esriklik durumu sırasında ruhlar dünyasına karışır. Hastalığı iyi etme törenlerinde ruhlar dünyasına yaptığı geziyi taklitle canlandırır. Kaza binip uçtuğunu, yedi kat göğe çıktığını temsil eder. Yakut şamanları yeryüzünde ve göklerde gezdiklerini sanatlı bir biçimde temsil ederler. Dans yaparken bazen dağ tepesine çıkmayı, bazen inmeyi, bazan göklerde uçmayı, menzillerde dinlenmeyi güzel bir biçimde yansıtarlar.

Görüldüğü gibi bu törenler, sanatın sadece taklitle yeniden yaratma yanına değil, illüzyon yaratma yanına da ışık tutuyor. İncelemecilere göre, Şaman'ın kendinden geçişi ve esrikken yaptığı danslar yaratıcılık durumu ile özdeştir. Bir düş içindeki kişi doğanın yaratıcılığını paylaşmakta, ona benzeterek değil, onun gibi yaparak yaratmaktadır. Şaman özel bir eğitimle kendinden geçme, esrik duruma gelme işini başarır. Bu durumdayken ruhu bedeninden ayrılır ve atalarının ruhlarıyla buluşmaya gider. Ölüler ülkesinde ruhların şarkı söyleyip dans ettiklerine tanık olur. Dans bitince bu ruhlar Şaman'a bir düş gibi gelir. Hep o düşü düşünür, o dansları anımsar. Gidip onları daha çok görmek ister. Kendine geldiği zaman gördüklerini önce karısına sonra herkese öğretir. Sanattaki büyü ve düş ögesine ilişkin bu açıklama bizi İ.Ö. 30.000-50.000 yıllarına götürmekte, sanatın illüzyon ögesinin en ilkel toplulukların dinsel inançlarında yer aldığını göstermektedir.

Friedrich Nietzsche, yaratma eyleminin mistik bir yaşantı olduğunu, kolektif olarak paylaşıldığını ileri sürmüş, bu yaşantının iki ayrı yönüne, *Dionisos* kaynaklı esriklik durumuyla *Apollon* kaynaklı düşünme yönüne dikkati çekmiştir.



Uygulamalarında dramın ritüel özelliklerinden yararlanan yönetmen Richard Schechner, çalışmasını bilim adamlarının bulgularına dayanarak açıkladıktan sonra, şaka yollu şöyle bir benzetme yapıyor: "Drama" sözcüğünün Yunanca "dram", yani yapmak sözcüğünden türediği söylenir. İngilizce'de "dream" (düş) sözcüğü de pekâlâ "drama" sözcüğüne benzer. İster misiniz, "dream" sözcüğü, "dram" sözcüğüyle aynı kökten gelmiş olsun!

Şamanlıkla ilgili taklitli ve düşsel canlandırmalar günümüzün Asya tiyatrosunda yaşamaktadır. Asya ülkelerinin tiyatro sanatını inceleyen kuramcılar Şamanlıkla ilgili esriklik ritüellerinin izini bu oyunlarda görmüşlerdir. E.T. Kirby, Asya temsil sanatlarının ve estetiğinin temelinde bu ritüellerin bulunduğunu ileri sürmüştür. Hint dansları ve dramı bu ritüellerin uzantısıdır. Şaman ritüellerinin özelliği olan doğa üstüne yönelme ve simgelerle anlatma nitelikleri bu oyunlarda da bulunmaktadır.

A.J. Gunavardana, geleneksel bir Seylan oyununun bir ritüelin oyunlaştırılmış uzantısı olarak günümüze kadar geldiğini göstermiştir. *Thovil* adını taşıyan bu oyun bir iyileştirme ritüelidir. Bugün de tıbbın çare bulamadığı hastalıkları, özellikle ruhsal ve sinirsel bozuklukları iyileştirmek amacıyla oynanmaktadır. Bu oyunun belli bir zamanı yoktur. Hastalık ortaya çıkınca istek üzerine hazırlığı yapılır ve sunulur. Bu ritüel-oyunun kaynağı hakkında bilgimiz yeterli değildir. *Thovil* ritüeli şu inanca dayanmaktadır: Fiziksel ve ruhsal hastalıklara bazı cinler neden olurlar. Bu cinler yol kavşaklarında, mezarlıklarda, arka avlularda barınırlar, hastaya oralarda musallat olurlar ve belli saatleri seçerler. Öğleden hemen sonra, akşam üstü, gece yarısı kurbanlarını seçtikleri saatlerdir. Büyü yolu ile de kişiye bu ruhları musallat etmek mümkündür. Hastalık yapan ruhlar, tüm öteki ruhlar gibi Buda'nın denetimi altındadır. Buda'nın kurduğu düzene göre hasta ettiklerini iyileştirmeleri de gerekir. Buda'nın adını anarak bu ruhları etkilemek mümkündür. *Thovil* töreni böyle bir etki sağlamak için yapılır. Töreni düzenlemesi için bir *thovil* uzmanına başvurulur. Bu tören bazan gizlilik içinde yapılır, bazan da akrabalara, dostlara, arkadaşlara, halka açıktır. Hatta bu davetlilerin törenin etkisini pekiştirmek-

te yararlı olacakları düşünülür. Törende ruhlar alana çağırılır. Onlara sunular sunulur. İyileşmeyi sağlamak için dans ve oyun yapılır. Oyunu *thovil* rahipleri yaparlar. Hasta, oyunun dışındadır. Seyrederken kendinden geçerse ruhların hastanın içine girdiğine inanılır. *Thovil*'de dört anlatım biçimi vardır: Sözle, jestle, müzikle ve taklitle. Söz vezinlidir. Arada doğmaca olarak yapılan dialoglar da vardır. Hareketler çok canlıdır. Oyuncular birer cambaz kadar ustadırlar. Müzik tartımlıdır. Tören boyunca davul hiç susmaz. Taklitse, özel giysili ve maskeli olarak yapılır. Hastalığa neden olan ruhların nasıl doğdukları, ne özellikler taşıdıkları, hastaya nasıl musallat oldukları taklitle anlatılır. Taklitli oyun bölümü fars ve soytarılık öğeleri ile yüklüdür. Konuşmalar açık saçıktır. *Thovil* töreninin hazırlığı sabahtan başlar. Buda ve başka görünmeyen ruhlar da devetlidir. Oyun gece boyunca sürer. Başta uzun dans ve şarkı bölümleri yer alır. Taklitli oyun bölümünde ruhları temsil edenler davulcu veya *Thovil* rahibi ile konuşurlar. Ruh neden çağrıldığını sorar. Rahip, ya da davulcu ona, birinin hasta olduğunu, sunularını kabul edip iyileştirmesini söyler. Ruh pek çok sunu ve kurban ister. Rahip onunla pazarlık eder. Sonunda uzlaşırlar. Bu diyalog güldürücü ve açık saçık sözlerle doludur. Güncel olaylara değinilir. Kutsal olan alaya alınır. Gece boyunca bir düzine ruh böylece gelir gider. Ruhları oynayan oyuncular sık sık esrik duruma geçerler. Güneş doğunca ruhlar hediyelerini almış ve hastayı iyileştirme görevini kabul etmiş olarak giderler. Seyirciler yavaş yavaş dağılırlar. Oyuncular ücretlerini aralarında bölüşürler. Hastanın iyileşip iyileşmediği hemen anlaşılmaz.

Bu tören de gösteriyor ki, *thovil* bir yandan yaşamla doğrudan doğruya ilintili işlevsel bir ritüel, bir yandan da para ödenen, seyredilen bir oyundur. Seyirciler oyuna hiçbir şekilde karışmazlar. Salt bir eğlence gibi seyrederek. Bununla birlikte bu tören toplumsal bir olaydır. Toplumsal ilişkileri pekiştirmekte, bir inancı yaşatmakta, toplum üyelerini bir ortak olayda bütünleştirmektedir. Richard Schechner, tanık olduğu başka törenlerden örnek vererek bu savı desteklemiştir. Bugün yaşayan ritüeller bir bakıma yaşamsal işlevlerini sürdürmekle beraber turistik bir eğlence niteliği almıştır.

Bu törenlerde kâr amacı güdülmektedir. Öte yandan bu törenlerin toplumsal ilişkileri yaşatıcı işlevi vardır.

Ahmet Kudsi **Tecer**, **Metin And**, **Şükrü Elçin**, ülkemizin hemen her yöresinde oynanan köy oyunlarında *pagan* ritüellerinin izlerini saptadılar. Bu oyunlarda hem bahar ve tarım törenlerinin kanava-sını, hem de Şamanlıkla ilintili büyü törenlerinin etkisini görmenin mümkün olduğunu gösterdiler.

Dinlerin kaynağında araştırmalar yapan ve dinsel bayramların kaynağında pagan ritüellerinin yattığını ileri süren evrimci antropologlar zaman zaman eleştirilmişlerdir. **Harrison**, **Murray** ve **Cornford**'un, **Fraser**'e dayanarak oluşturdukları ritüelizm, tiyatronun gelişimini açıklamakta yeterli görülmemiştir. Evrimci kuram şu açılardan eleştirilmektedir:

1- Tiyatronun ritüellerden türediğine dair elimizde kesin kanıt yoktur. Ritüeller konusundaki bilgimizin kaynağı, bugünkü yetersiz kalıntılardan ibarettir.

2- Karşılaştırmalı antropoloji, gerek dansın ve tiyatronun ritüellerden oluştuğu görüşünde, gerek bugünkü bayramların bu ritüellerin uzantısı olduğu savında zorlama benzerliklere başvurmuştur. Bu konuda yeterli kanıt bulmadan genelleme yapmak sakıncalıdır. Örneğin, **Roger H. Abrahams**'a göre bayramlar kutsal törenlerin yozlaşmış uzantısı olamaz. Bayramlar da, kutsal törenler de aynı gereksinmeyi doyumak üzere birarada doğmuştur. İkisi de önemli geçiş dönemleriyle ilintilidir. Ritüel, geçiş dönemi töreninin ciddi yanını gösterir, tutucu ve koruyucu niteliktedir, kurallarına uyulması gerekir, zorlayıcıdır, resmidir. Bayram ise, aynı kutlama töreninin eğlenceli yanındır; ritüelin ciddiliğine karşın yaşamı hafife alır, sorunlarla alay eder, tehlikeyi geçiştirmeye bakar.

Törende biçimsel kurallar ağırlıklıdır. Erkekler üniformalıdır, ya da özel tören giysileri giyerler. Etikete uyulması gerekir. Buna karşın bayram eğlencelerinde kişi tüm kurallara meydan okur. Toplumdaki orununu gizler. Maske takar, kılığını değiştirir. Krallar dilenci, uşaklar efendi, erkekler kadın, kadınlar erkek kılığına girerler ve öyle davranırlar. Dram, hem ritüelden hem de bayram eğlencelerinden etkilenmiştir. Halk oyunları ve halk dansları sevince,

şenliğe, gülünce yer verir. Tragedya ise ağırbaşlıdır, belli biçim kurallarına uyar.

3- Ritüel ile sanatı uzlaştırmaya çalışmak eğilimi kültürümüzün her zamanki çelişmesini göstermektedir. Fraser'in kuramı kültürümüzün diyalektik karşıtlığını ifade eder. Bu kuram ile Nietzsche'nin tragedya hakkındaki görüşü arasındaki benzerlik ilgi çekicidir. Çünkü Fraser de kuramıyla sanatın heyecansal içeriğini sağduyu ile uzlaştırmaya çalışmıştır. Sanatı bir uzlaştırıcı olarak kabul etmek, peygamberleri sağduyuyla açıklamağa çalışmak, kısaca tiyatroya kilisenin görevini yüklemek idealist dünya görüşüne uygun bir tutumdur. Nietzsche kendi tragedya anlayışıyla aynı şeyi yapmış, sanatın hem coşturucu, artııcı yanına, hem de düzene koyucu, akla yönelik yanına işaret etmiştir. Jung'un dramı bir ritüel olarak değerlendirmesi, insanını yitirmiş olan dünyada tiyatronun dinsel yaşantının yerine geçmesini istemesi aynı eğilimin sonucudur. Tiyatroya toplum psikolojisine katkısı bakımından eğilen bilim adamları, onu, sağduyuya aykırı içgüdülerin boşalma aracı olarak görmüşlerdir. Oysa ritüellerdeki özellikler olduğu gibi drama geçmiş olamaz. Sanat başka bir gereksinmenin ürünü olmalıdır. Özellikleri de farklıdır.

4- Ritüelizm kuramı kültürü koşullayan toplumsal ortamı yeterince dikkate almamaktadır. Dinsel törenleri oluşturan ortamla, sanatı oluşturan ortamın farklı özellikleri vardır. Günümüzde ritüel uzantısı sayılan oyunlar dinsel anlamlarını yitirmişlerdir. Ritüellerin işlevi toplum yapısını korumak, toplumsal ilişkileri canlı tutmak, toplumun ekonomisine katkıda bulunmaktır. Ernst Fischer, bugünkü tiyatronun kaynağında dinsel törenler bulursa, hatta bazı biçimsel özelliklerini korusa bile tiyatro sanatının toplum yapısına bağlı olarak ritüellerden farklı nitelikleri bulunduğunu, farklı bir işlevle yükümlü olduğunu belirtmiştir.

William Graham Sumner, tiyatronun *Dionisos* için yapılan dinsel törenlerden doğduğunu kabul eder. Bu törenlerde bulunan dramatik yapının zamanla mitleri ve efsaneleri dile getirdiğini, daha sonra dinsel ilgiden doğan adetlerin eğlence isteğine cevap verdiğini, dinsel öğenin unutulduğunu belirtir. Richard Schechner ise,

törenlerin dinsel anlamlarını yitirdikleri, fakat bir oyun, bir eğlence haline gelirken toplumsal işlevlerini sürdürdükleri kanısındadır. Her eğlencenin yaşamsal bir işlevi olduğunu hatırlatır, her yaşam olayının da bir gösteri yanı bulunabileceğini ileri sürer, ritüellerin işlevsel bir eğlence olmasına Asya tiyatrolarından örnekler verir, Şamanların en ciddi törenlerinde bile bazı göz boyama trüklerine başvurduklarını anlatır. **Schechner**'in sıraladığı örnekler arasında Türkiye Turizm Bakanlığı'nın 1972 yılında New York'da, Brooklyn Müzik Akademisi'nin işbirliği ile sunduğu bir Mevlevi ayini de bulunmaktadır. Bu ayini yalın ve etkili bir gösteri olarak nitelleyen yazar, New York'daki birçok tiyatro topluluğunun bu gösteriden etkilendiğini, bazı dans topluluklarının bu gösteriyi izledikten sonra hazırladıkları temsillerde dönen dervişler kullandıklarını belirtmiştir. Bu eleştiri ve açıklamaları da dikkate alarak, ritüelizm kuramını ve tiyatronun ilkel toplulukların büyü törenlerinden türediği görüşünü şöyle özetleyebiliriz:

a) İlkelerin inancına göre doğanın gizemli bir gücü vardır. İnsanoğlu bu güçle aynı evreni paylaşır. Kişi bu gücü kendi içinde duyabildiği gibi, onun kendi dışında ve kendine etken olduğunu da hisseder. Doğanın bu tanrısal gücü, korkulu olduğu kadar çekici, anlaşılmaz olduğu kadar kaçınılmazdır. İnsan doğal varlığının dürtüsü ile bu güce ayak uydurur. Bir yaşam damarı olarak gördüğü bu gücü özümlemek, onunla uyum kurmak ister. Uyum kuramazsa evrenin düzeni bozulacak, tehlike baş gösterecektir. Kış mevsimi bu gücün zayıfladığını gösterir. Bahar ayları bu gücü yeniler. Toplum düzeni içinde tutmak, bireyi bu düzenin uyumlu üyesi yapmak için bu gücün paylaşılması gerekir. Erkek çocuğun ergenliğe geçişini sağlamak için yapılan geçiş törenlerinin amacı, çocuğu anasının bir parçası olmaktan çıkarıp onu kabilenin ortak üyesi yapmaktır.

Daha ileri aşamalarda ilkel insan doğa gücünü kendi dışında görmeye başlar. Onu kendi yararı doğrultusunda etkilemek için törenler düzenler. Büyü yolu ile baharı getirmeyi, yağmuru yağdırmayı, avı yakalamayı amaçlar. Büyü törenleri iki asal amaca yöneliktir: Doğa gücünü paylaşma ve birlikli güç yaratma. Gücü pay-

laşma doğa doğrultusunda güçlenmek ve uyum kurmak demektir. Güç yaratmak ise doğa ile olduğu kadar toplumda da güçlenmek, birbirinden güç almak, yaratıcı bir kaynak olmak ve doğaya ege-men olmak demektir.

b) İlkelerin büyü törenlerinde güç yaratmak ve gücü paylaşmak için taklitli oyun yapılır. Bu oyun önemli ve ciddi bir eylemdir. Doğal yaşam gücünün doğmasını ve paylaşmasını yansıtır.

c) Büyü törenlerinde yapılan taklitli oyunun belirgin özellikleri vardır. Bu özellikler büyüünün işleviyle sıkı ilintilidir: Törende birey önemini yitirir. Amaç doğal ruhu kolektif olarak duymak, birbirinden güçlenmektir. Büyüde yapılan taklitli oyun ve dans bir toplu yaratı eylemidir. Büyü törenleri heyecan yaratır, sarsıcı bir tecrübe olur. Topluluk bir gerilim içine girer. Gerilimi rahatlama ve şenlik izler. Büyü törenlerinde yapılan dans ve oyunlar düzenli, uyumlu ve tartımlıdır. Dans, şarkı ve oyunun belli biçim kalıpları vardır.

Yakın Doğu ülkelerinde saptanan mevsim ritüellerinin belli bir kanavası vardır. Bu kanava, çatışma, ölme, yas tutma, kurban verme, arınma, canlandırma, kutlama ve şölen bölümlerini içerir. Baştaki umutsuzluğun yerini güven ve sevinç alır. Çatışmanın taklidinde toplum etken bir tavır almış, isteklerini gerçekleştirmiştir.

d) Toplumdaki değişimler ritüellerin önemini azaltmıştır. İnanç, somut kişiler olarak görülen tanrılara yönelmiş, büyüün yerini dua ve tapınma almıştır. Büyünün içten güçlenmeyi amaçlamasına karşın, tanrısal inanç gücü dışta görmüş, onun yardımına yönelmiştir. Büyü birarada güçlenmeyi sağlarken, tanrıya yakarma bireyin kendi özel kurtuluşunu, kendi yararını amaçlamıştır. Büyünün heyecansal ve coşkulu oluşuna karşın, dua ussal bir yaklaşımdır. Bu değişim sırasında ritüellerde işlenen motifler mitolojiye geçmiştir. Mitolojik anlamı ile sürdürülen bu motiflerin işlevleri de farklıdır.

e) Toplumdaki bu değişimler ritüellerdeki taklitli canlandırma olayının oyuna, tiyatroya dönüşmesine olanak hazırlamıştır. Dram doğarken ritüelin temel kanavasını biçim olarak benimsemiştir. Bir huzursuzluk dönemini çatışmanın izlemesi, çatışmadan sonra kur-

tulma ve rahatlamanın gelmesi, yeni bir düzen kurulması, kurtuluşun bir şölenle kutlanması bu kanavanın belli başlı bölümleridir. En eski Yunan tragedyalarının ölümle ve yıkımla bitmeyip mutlulukla sonuçlanması ritüelin bu asal biçiminin korunmuş olmasından ileri gelir. *Aiskhylos*'un *Oresteia Üçlemesi* buna örnektir. Bu oyunda çatışmaları ve ölümleri hesaplaşma izlemiş, bu hesaplaşma uzlaşma ve rahatlama ile son bulmuştur.

f) Bu biçimsel benzerliklere karşın oyunlaşan ritüelin niteliklerinde büyük farklılaşmalar görülür. Büyü törenlerinin taklitle canlandırması ile sanatlaşma dram arasında şu farklar vardır: Büyü törenlerinde oyun yaşamın kendidir. Dram sanatında ise yaşamın oyun olarak yansıtılmasıdır, "mimesis"dir. Büyü törenlerinde hareket ve iş önde gelir. Dramda ise dua, övgü, söz önem kazanır. Büyü törenlerinde taklit inanca dayanır, tartışılmaz. Dramda ise taklit usa yöneliktir ve eleştireldir. Büyü törenlerinde gerilim, heyecan, coşku, korku, acıma gibi heyecanlar baskındır. Dramda ise gerçekler gözlenir, sorunlar saptanır, çözüm yolları gösterilir. Büyü törenlerinde taklidin konusu hep aynı temayı ele alır. Dramda ise yeni konular bulunur, eski konular çeşitlenir. Törenlerinde taklitle canlandırma tören yerinde yapılır. Eski Yunan'da orkestra, hem tapınma yeri, hem oyun yeridir. Dramda ise, seyir yeri oyun yerinden ayrılmıştır. Orkestraya sıralar eklenmiştir. Oyun ortada oynanırken seyirciler onu uzaktan seyrederek.

g) Ritüellerden türeyen dram zamanla günümüzün tiyatro sanatını oluştururken, ritüel uzantısı olan köy oyunları da halk arasında geleneksel bir tür oyun olarak oynanmaktadır. Bu kalıntılar ilkeldeki büyüsel anlamlarını yitirmiştir. Eğlence olsun diye, bazan da belli bir yarar sağlamak için oynanır. Bununla beraber, bu ritüel uzantılarının toplumun ekonomik yaşamını desteklemek, toplumsal ilişkileri pekiştirmek ve toplum düzenini korumak gibi işlevleri vardır.

h) Ritüelizm kuramı günümüzde başka bir açıdan önem kazanmıştır. Tiyatronun günümüzde karşılaştığı sorunları çözümlenmeye çalışanlar gözlerini bu sanatın kaynağına çevirmişlerdir. Bugün belli bir azınlığın eğlencesi ve seçkinler grubunun anlatım aracı

olan bu sanatın, başlangıçta toplumu bütünleyici ve ona güç kazandırıcı bir kaynaktan türediği gerçeği dikkati çekmiştir. Tiyatronun, başlangıçtaki işlevini yeniden kazanmasına, insanı doğayla, toplumla bütünleştirerek ona güç katmasına çalışılmaktadır. Toplum koşullarının değişmiş olmasına karşın, tiyatro sanatının yeni koşullar içinde de asal işlevini yerine getirebileceği, topluma yön verecek gücün yaratılmasında etken olabileceği inancı yaygınlaşmaktadır.

Özünde her zaman büyüsel yanını korumuş olan bu sanat, düşle gerçeği, sağduyuyla heyecanı, akılcı açıklama ile gizemli sezgiyi birarada barındırmıştır. Tiyatronun bu özelliği ona gerçek işlevini kazandıracak bir gizilgüçtür. Tıpkı ilkel insanların büyü törenlerinde olduğu gibi, bugün de tiyatrodan, bütünleyici, güçlendirici ve güç yaratıcı bir sanat olarak yararlanılabileceği düşünülmekte ve bu yolda deneyler yapılmaktadır.

#### Kaynakça:

- AND, METİN: *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*, Elif Yayınları, İstanbul, 1962.
- CAUDWELL, CHRISTOPHER: *Yanılsama ve Gerçeklik*, (Çev. Mehmet Doğan) Payel Yayınevi, İstanbul 1974.
- ELÇİN, SÜKRÜ: *Anadolu Köy Ortaoyunları*, Türk Kültürünü Araştırma Enstitüsü Yay. 1964.
- ELIADE, MİRCAE: *Shamanism, Archaic Techniques of Ecstasy*, New York 1964.
- ELIADE, MİRCAE: *Shamanism*, (trans. by R. Task) Pantheon Book, 1964.
- FİSCHER, ERNEST: *Sanatın Gerekliliği*, (Çev. Cevat Çapan), De Yayınları, 1972.
- FRASER, GEORGE JAMES: *The Golden Bough*, Macmillan and Co. 1911.
- GASTER, THEODOR H: *Thespis: Ritual, Myth and Drama in the Ancient Near East*, Doubleday Anchor Book, New York 1961.
- GUNAWARDANA, A.J.: "Wievers as Healers": aspects of audience participation in a Cylonese traditional theatre", *Association Internationale des Critiques de Theatre*, Bulletin 7, Juin 1975.
- HARRISON, JANE: *Themis, A Study of Social Origins of Greek Religion*, Meridian Books, 1959.
- HARRISON, JANE: "From Ritual to Art", *Sociology of Art and Literature*, ed. by Elizabeth and Tom Burns, Penguin ed. 1973. (Ancient Art and Ritual, (1913) adlı eserden alınmış).
- HUIZINGA, JOHN: *Homo Ludens*, Paladin Books, London 1970.
- HUNNINGHER, BENJAMİN: "The Primitive Phase", *Perspektives on Drama*, ed. James Calderwood and Harold E. Toliver, Oxford University Press, New York, London, Toronto, 1968.



- İNAN, ABDÜLKADİR: *Tarihte ve Bugün Şamanizm*, Türk Tarih Kurumu Yay. Ankara. 1972.
- JAMES, E.O: *Seasonal Feasts and Festivals*, Thames and Hudson, 1961.
- KARADAĞ, NURHAN: *Köy Seyirlik Oyunların Özü ve Biçimi* (Doktora tezi)
- KARADAĞ, NURHAN: *Köy Seyirlik Oyunları*. İş Bankası Yayınları, 1978.
- KAZMAZ, SÜLEYMAN: *Köy Tiyatrosu*, C.H.P. Temsil Yay. Ankara 1960.
- KIRBY, E.T: "Shamanistic Origins of Popular Entertainments", TDR 18 vol. Nr. 1. March (1974).
- KIRBY, E.T: "Asian Shamanism and the Origin of Indian Drama", Association Internationale des Critiques de Theatre, Bulletin, Nr. 7 Juin 1975.
- KUBENOVİĆ, TURTKO: "Rational and Social Aspects of Ritual Traditions in Theatre" Association Internationale des Critiques de Theatre Bulletin, Nr. 7, Juin 1975.
- MURRAY, GILBERT: "Exursus on the Ritual Forms Preserved in Greek Tragedy" in Jane Harrison'a, THEMIS., Meridian Books, 1959.
- MURRAY, GILBERT: *Aiskhylos, Creator of Greek Tragedy*, Clarendon Press, 1940.
- NIETZSEHE, FRIEDRICH: *The Birth of Tragedy and the Genealogy of Morals*, Anchor Book, 1956 (İlk basımı 1872)
- ÖRNEK, Sedat VEYİS: *Sivas Çevresinde Hayatın Çeşitli Safhalarıyla İlgili Batıl İnançların ve Büyüsel İşlemlerin Etnolojik Tetkiki*, A.Ü. Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yay. Ankara 1966.
- SCHECHNER, RICHARD: "Approches to Theory and Criticism" TDR 36 Nr. 4.
- SCHECHNER, RICHARD: "From self-contained, self-sustaining performances as part of ecosystems to becoming 'trading partners' with other 'professional Theaters'", Association Internationale des Critiques de Theatre Bulletin, 7 Juin 1975.
- SMİTH, ROBERT JEROME: "Festivals and Celebrations." in *Folklore and Folklife*, ed. by Richard Dorson, University of Chicago Press, London 1972.
- SUMMER, WILLIAM GRAHAM: *Folkways*, Dover Pub. Inc. New York 1940.
- TECER, AHMET KUDSİ: "Köylü Temsilleri", Türk Tiyatrosu, Mart-Nisan 1941. sayı 128-130

## ANTİK YUNAN TRAGEDYASINDA DEĞER YARGILARININ SINAVA ÇEKİLMESİ

Antik dönem tragedya yazarları, insanı çevresi ile ilişkileri içinde ve bir eylemde bulunurken ele alırlar. Bu oyunlarda olay dizisi önde gelen öğedir. Seyircinin insan davranışları üzerinde düşünmesini sağlar. *Poetica* yazarı Aristoteles, tragedyada olay dizisini oyun kişisinden önemli bulmuş, insan kişiliğinin, onun davranışları ile ortaya çıktığına işaret etmiştir. Gene Aristoteles'in tragedyayı, "hareketin taklidi" olarak tanımladığını, anımsıyoruz. Burada hareket, mekanik bir devinime değil, bir eyleme işaret etmektedir. Tragedya yazarları eylemi ön plana alırlarken bu eylemin nedeni, nedene bağlı olan amacı üzerinde dururlar. Eylemin uygulama yöntemini, beklenen, ya da beklenmeyen sonuçlarını tartışırlar. Amaç, seyirciyi eyleme yön veren değer yargılan üzerinde düşündürmektir. Hangi eylemin hangi amaçla yapılırsa, nasıl uygulanırsa "doğru" olacağı belirtilir. Bu oyunlarda insanlar davranışları bakımından denetlenirlerken, dolayısı ile, bu davranışlara kaynaklık eden değer yargıları da sınava çekilmiş olur. Doğru olarak belletilenin farklı durumlarda ne dereceye kadar geçerli olduğu saptanır. Bu işlemde ölçüt topluma ve insana yararlı olandır. Davranışlar, nedenleri açısından da, uygulama yöntemleri açısından da insanca olursa değer kazanır. İnsanca olan benci olana üstün tutulur.

Tragedya yazarları eylemleri ve onlara yön veren değer yargılarını insanlığın denek taşında sınava çekerlerken kendilerine somut bir olay, bir öykü, belli bir durum seçerler. Bu somut ve tipik durumda karşıt güçleri çatıştırırlar. Bu güçlerin simgelediği değerleri yoklarlar. Sahnedeki kişilerin davranışları, farklı durumlarda farklı biçimde değerlendirilir. Salt erdem değil, belli bir davranış için erdemli sayılan gösterilir. Kısacası, tragedya yazarı bir irdeleme görevini üstlenmiştir. Bu onun yazar sorumluluğunun gereğidir. Görevinin bilincinde olarak işlevini özgürce yerine getirir. Görüldüğü gibi yazar toplum değerlerine, değer yargılarına, insan

ilişkilerine karşı ciddi bir tavır içindedir. Onları görmezlikten gelmez, hafife almaz. Fakat hiç bir kuralı da tartışmasızca benimsemez, eserinde katı biçimde örneğe uygulamaz. İster yasal olsun, ister dinsel, ya da ahlaksal, her kuralı değişen zaman ve koşullar içinde tartışır. Düşünce esnekliğini korumaya önem verir.

Aklın denetim gücünü uyanık tutar. Düşünceyi otomatizmin kalıplarından, ezberin kuruluşundan korur. Antik Yunan tragediyaları her yeni durumda yeniden düşünme, yeniden ölçüp biçme alışkanlığı aşılar. Farklı durumların ayrıntılarını görme ustalığı kazandırır. Bu tutum yazarın ayrıcalığıdır. Politikacıya, devlet adamına değil, ama yazara, sanatçıya tanınmış bir ayrıcalıktır bu. Kural-lara tutsak olmamak, özgürce tartışmak, fakat aklın denetimini de eksik etmemek. Kural dışı olana geçerlik hakkı tanımak, fakat insanca olanı da gözden uzak tutmamak.

Burada Antik tragedyalardan örnek seçerek yazarın irdeleme işlevini nasıl yerine getirdiğini göstermek, bundan yazarlarımız için pay çıkarmak istiyorum. Bu tragedyalarda yazarların seyircisine, okuyucusuna düşünme, özeleştirme yapma, tavrını, davranışlarını denetleme, toplumu eleştirme, doğruları arama alışkanlığı sağladıklarını göstermeye çalışacağım. Önemli olan değerlerin ve değer yargılarının bugün de geçerli olup olmadıkları değildir. Değişen zaman içinde elbette bunlar da değişmiştir, değişecektir. Önemli olan yazarın, sanatçının, değerler ve değer yargıları karşısındaki irdeleyici tutumudur.

Ele alacağım örneklerden ilki **Aiskhylos**'un *Prometheus* adlı tragedyasıdır. Öteki üçü ise **Sophokles**'in *Aias*, *Antigone* ve *Philoctetes* adlı oyunlarıdır. Bu oyunlarda başkaldırı gibi, cana kıyma gibi, hakkını arama, ödevini yerine getirme gibi davranışlar gösterilmiş, bu davranışların nerede, ne zaman, hangi amaçla ve nasıl yapılırsa doğru olacağı belirtilmiştir. Davranışlara yön veren değer yargıları başka değer yargıları ile çatıştığında, kişinin nasıl bir seçim yapacağı üzerinde durulmuş, davranışları haklı gösteren koşulların neler olacağı belirlenmiştir.

*Prometheus*, bir başkaldırı öyküsü üzerine kurulmuştur. Prometheus, Olympos tanrılar düzeninin kurulması için Zeus ile işbir-

liği yapmış ve kendi soyundan olan Titanlara baş kaldırmış olan ileri görüşlü bir tanrıdır. Gelişime açıktır. Daha sonra Zeus'un acımasız yönetim biçimine de karşı çıkmış, onun zorbalığına ket vurmak için tanrıların ayrıcalığı olan ateşi çalarak insanlara iletmiştir. Zeus bu davranışı cezalandırır. Oyun başladığında Prometheus'un, Zeus'un buyruğu uyarınca dağlar üzerindeki bir kayaya çivilendiğini görürüz. İlk ikilemlenmiş durum karşımıza burada çıkar: Prometheus'u kayalara çivilemek görevi kendine verilmiş olan Hephaistos, bu insafsız ve haksız cezayı uygulamak istemezse de, Zeus'un buyruğuna karşı çıkmayı da göze alamamış, iç çatışmasından yenik çıkmıştır. Prometheus uğratıldığı bu aşağılayıcı ceza yüzünden Zeus'a karşı korkunç bir kin beslemektedir. Zeus'un egemenliğini sona erdirecek olan olayı bildiği halde bu gizi açıklamamakta direnir. Zeus istediği bilgiyi koparamayınca Prometheus'u daha büyük cezalara çarptırır, daha dayanılmaz acılara uğratar. Burada üç başkaldırı olayına tanık oluruz. Birincisi Prometheus'un Zeus'la birlik olarak Titanlara başkaldırmasıdır. Tanrılar düzeninin evrimi doğrultusunda bir davranıştır bu. Bu düzene paralel olarak devlet yönetimindeki gelişime ışık tutar. Onun için de haklıdır. İkinci başkaldırı Prometheus'un Zeus'a karşı gelmesi, ateşi insanlara götürmesidir. Bu başkaldırı da zalim bir yöneticinin otoritesini sarstığı, insanlığın yararını gözetmediği için yararlıdır. Prometheus'un bu başkaldırısı yürekli bir davranış olarak nitelenir. Üçüncü başkaldırısında Prometheus'un amacı, Zeus'un egemenliğine son vermektir. Bunu kişisel öfkesi yüzünden ve Zeus'tan öç almak için yapmaktadır. Onun için ilk iki başkaldırı gibi haklı değildir.

Prometheus tüm davranışlarında ileri görüşü, yiğitliği, dürüstlüğü ile belirlenir. Erdemli ve akıllı bir Titan olduğu gösterilir. Davranışları tutarlıdır. Ancak duygusal davrandığı zaman doğruluktan uzaklaşmış olur. Bu oyunda üç başkaldırı amaçlarına göre değerlendirilmiş oluyor. Tarihsel evrim doğrultusunda olan, insanlığın yararına olan başkaldırı haklı ve doğru, kişisel öfkeye temellenen, sonucu kuşkulu olan başkaldırı ise aşırı ve tehlikeli olarak gösteriliyor.

Sophokles'in *Antigone* adlı oyununda benzer bir olaya tanık

oluruz. Antigone'nin Krala başkaldırması Prometheus'unkinden farklı bir değer yargısına dayandırılmıştır. Antigone, yeni bir düzen kurmak için değil, bir töreyi sürdürmek için yasaya karşı gelendir. Antigone'de bir davranış değil, birbirine ters düşen iki davranış sunulmuş ve ortaya bir ikilem çıkmıştır. İki de kendi içinde haklı olan iki eylem birbirine ters düşerse doğru olan hangisidir? Burada eylemin nedeni ve uygulama yöntemi üzerinde değil, koşulu üzerinde duruluyor. Birbirine karşıt olan iki hak birbirini koşulluyor. Kendi başına haklı ve doğru olan iki davranış birbirlerine karşı çıkarılınca sarsılıyorlar, eski sağlamlıklarını yitiriyor. Olay Thebai kentinde geçmektedir. Bahtsız Kral Oidipus'un iki oğlunun krallığı dönüşümlü olarak yönetmesi kararlaşırmışken oğullardan biri olan Eteokles, sırası geldiğinde yönetimi kardeşi Polyneikes'e bırakmaz. Buna kızan Polyneikes, iktidarı zorla almaya kalkışır ve kentin düşmanları ile işbirliği yapar. Thebai halkı yedi kumandanın yönettiği yedi orduya karşı koymak zorunda kalır. Savaşmada iki kardeş kral birbirlerini öldürürler. Onların, tahta en yakın olan dayıları Kreon yönetimi eline alır. Savaşı atlatan kentte kunt bir yönetim düzeni kurmak ister. Otoritesini pekiştirmek için de, vatani için dövüşen Eteokles'e usulüne uygun bir gömme töreni düzenletirken, vatanına ihanet eden Polyneikes'in ölüsünün gömülmemesini, kurda kuşa yem edilmesini buyurur. Böyle bir davranış eski Yunan'da, ölüye ceza biçerek yeraltı dünyasının işine karışmak anlamına gelir ve törelere aykırıdır. Polyneikes'in kardeşi Antigone, ölünün en yakını olarak ölüyü gömme işini kendine görev edinir. Tehlikeyi göze alarak Kreon'un buyruğuna karşı gelir ve cesedin üstünü toprakla örter. Sonra da tutuklanır. Kreon önceki buyruğu uyarınca Antigone'yi ölüme mahkûm eder. Kreon'un oğlu, aynı zamanda Antigone'nin nişanlısı olan Haimon, babasını uyarırsa da Kreon onun uyarı ve ricalarına kulaklarını tıkar. Antigone diri diri gömülmek üzere götürüldükten sonra bilici Teiresias gelir; Tanrıların cesedin gömülmemesinden hoşnut olmadıklarını, kuşların cesetten koparıp taşıdıkları et parçaları yüzünden tapınakların kirlendiğini, kurbanların Tanrıarca makbul sayılmadığını anlatır. Kreon bu sözlerin altında bir gizli niyet bulunmasından kuşkula-

nırsa da, bir süre sonra yaptığı işin yanlışlığını fark eder, ölüyü gömdürür; Antigone'yi diri diri kapatıldığı mağaradan çıkartmaya gider. Fakat geç kalınmıştır. Antigone kendini asmış, Kreon'un oğlu Haimon kendini öldürmüştür. Oğlunun acısına dayanamayan annesi, Kreon'un karısı Euridike de intihar edince Kreon acıları ile baş başa kalır.

Görüldüğü gibi, Antigone de Kreon da görev duygusu ile hareket etmişlerdir. Antigone kardeşini gömmekle "tanrıların kutsal yasası"na hizmet ettiğine inanmaktadır. Bunu görevi sayar. Kardeşi İsmene ona bu işte yardım ederse ona teşekkür etmeyecektir. Çünkü böyle bir davranışı doğal bulur. İsmene yardımdan kaçınıncaya onu kutsal olana değer vermemekle suçlar. Antigone şerefli bir iş yaptığına o denli inanmıştır ki, ölüme gülerek meydan okur. Başkaldırısı küstahlığa, kararı inada dönüşür. Kreon ölünün gömülmemesini buyururken de, Antigone'yi ölüme gönderirken de görevini yapmanın özgüveni içindedir. Ülkede düzeni korumak için böyle yapması gerektiğine inanmıştır. Bu güven onu dargörüşlü ve acımasız yapmıştır. Koyduğu yasayla ülkesinin töresine de insanca değerlere de ters düştüğünü fark edemez. Böylece, devletin yasası ile vicdanlara yerleşmiş ahlaki kuralların karşı karşıya getirildiğini görürüz. İnançlar ve töre, yasaların koruduğu toplum düzeni ve disiplini karşısında sınav vermiş, yasalar törenin hakkı ile sınırlanmıştır. Bu çatışmada ölçüt halkın isteği ve halkın yararidir. Haimon, babasıyla tartışırken Thebai halkının Kreon'un buyruğundan hoşnut olmadığını belirtir. Bu hoşnutsuzluk, Kreon'un kuşkulandığı gibi kötü niyetten değil, işin yanlışlığının bilincinde olmaktan gelmektedir. Kreon, krallık mevkiinin verdiği güçle Thebai halkının eğilimini küçümsemiştir :

*Kreon* : Thebai halkı mı? Ne zamandan beri Thebai halkından emir alıyorum?

*Haimon*: Bu söz biraz çocukça değil mi?

*Kreon* : Ben kralım ve yalnız kendime karşı sorumluyum.

*Haimon*: Ne çeşit bir devlettir bu. Tek kişilik bir devlet mi?

*Kreon* : Neden, devlet onu yönetenin değil midir?

*Haimon*: Sen ıssız bir adada ne mükemmel bir kral olurdu.

Halkı ve onun isteklerini hiçe sayan bir yönetim anlayışı sakattır. Bu anlayışla uygulanan yönetim de hatalı olur. Bu oyunda görevini en doğru olarak yerine getiren kişi Kâhin Teiresias olmuştur. O, tanrıların eğilimini Kreon'a iletmekle ve bunu cesaretle yapmakla hem halka, hem tanrılara karşı görevini yerine getirmiş olur. Kreon'u başına gelecek felaketlere karşı uyarması onun devlet başkanına karşı da görevini yerine getirdiğini gösterir. Bu oyunda çeşitli güçlerin hakkı gözetilmiştir. Ölünün gömülerek yer altı dünyasına gönderilmesini istemek Tanrıların hakkıdır. Antigone'nin kardeşini gömmek istemesi onun bireysel hakkıdır. Kreon'un buyruğu otoritenin hakkıdır. Arka planda iki kardeşin birbiri ile çarpışması siyasal hak içindir. Kişi temsil ettiği gücün hakkını aramakta özgür sayar kendini. Önemli olan, bu özgürlüğü kullanırken, vicdanına ya da yasalara karşı görevini yerine getirirken kamu yararını gözden kaçırmamaktır. Haklar ve özgürlükler salt değerler olarak kabul edilmemeli, içinde bulunulan koşullara göre yeniden gözden geçirilmelidir.

**Sophokles**'in *Philoktetes* adlı oyununda olaylar bir Troya kahramanı çevresinde örgütlenmiştir. Kehanet, Troya Savaşının kazanılabilmesi için Philoktetes'in savaşa katılmasını zorunlu kılar. Çünkü Herakles'in her attığını vuran yayı ve okları Philoktetes'dedir. Oysa Philoktetes ıssız bir adada yalnız yaşamaktadır. Yıllar önce Philoktetes'in ayağındaki ağırlı ve akıntılı yaranın verdiği acı yüzünden inleyip bağırması savaş arkadaşlarını rahatsız etmiş, tanrılara yakarılabilir, sunak sunulamaz olmuştur. Öteki erlerin kurtuluşu için ordu kumandanların buyruğuyla Lemnos adasına bırakılan Philoktetes, on yıldır dinmez acılar içinde ve zor koşullar altında bu ıssız adada yaşamaktadır. Oyun, Odysseus ile Neoptolemos'un Lemnos adasına gelmeleri ile başlar. Philoktetes'i Troya'ya götürme görevi onlara verilmiştir. Odysseus, Philoktetes'in kumandanlara karşı öfkeli olduğunu, kendi rızası ile Troya'ya dönmeyeceğini bildiğinden bir hileye başvurmayaya karar verir. Zaten hile ve düzen yapmakta Odysseus'un üstüne yoktur. Neoptolemos, ünlü kahraman Akhilleus'un oğlu olarak böyle düzenlerden hoşlanmazsa da, Odysseus'un önerisini kabul etmek zorunda kalır.

Gençliği ve içten tavırlarıyla Philoktetes'e yaklaşmayı, onun güvenini kazanmayı, hatta onunla dost olmayı başarır. Philoktetes, ayağındaki yara yüzünden geçirdiği bir kriz sırasında değerli yayını Neoptolemus'a emanet eder. Neoptolemus ve bu anı bekleyen Odysseus fırsatı kaçırmazlar. Silahı elinden alınmış olan Philoktetes'i zorla gemiye bindirmeye çalışırlar. Philoktetes düş kırıklığına uğramıştır. Küskün ve öfkelidir. Eski kini daha da bilenmiştir. Troya savaşıma kesinlikle katılmayacağını belirtir. Odysseus ise değerli silahı kendine saklamayı ve bu silahla Troya fatihi olmayı düşlemektedir. Bu durumda Neoptolemus bir ikilem karşısında kalmıştır. Ya Odysseus'un yolundan giderek vatanına karşı görevini yerine getirecek, ya da vicdanının buyruğuna uyarak bu hileli işten vaz geçerek dostuna sadık kalacaktır. Neoptolemus'un vicdanı baskın çıkar, Philoktetes'e yayını geri verir. Silahını ele geçiren Philoktetes yeniden güçlenmiştir, Troya'ya gitmemekte direnir. Duruma Tanrı Herakles el koymak zorunda kalır. Philoktetes'e, Troya'ya giderse ayağındaki yaranın Tanrı Asklepios tarafından iyi edileceğini, savaşı kazanacağını, şerefli ve mutlu bir yaşantısı olacağını bildirir. Philoktetes, bu akılcı tavsiyeye uyarak Troya'ya gitmeye razı olur. Oyun böyle bir uzlaşmayla sona erer. Bu oyunda hak, adalet, doğruluk, inanç gibi ahlaki ve dini değerlerin ele alındığı, bu değerlerin somut ve zor koşullar altında sınındığı görülmektedir. Değer yargılarının hangi koşullarda geçerli olduğu sorusu kurcalanmıştır. Olayın temelinde kişinin başkasının istemine karışma, ona yön verme, ona egemen olma isteği vardır. Bir davranış hangi amaçla yapılırsa, nasıl uygulanırsa doğru olur, hangi koşullarda geçerli sayılır, sorusu sorulmuştur. Bu oyunda üç müdahale olayı görürüz: İlki, yaralı Philoktetes'in Lenmos adasına bırakılmasıdır. Bu acımasızca bir davranıştır. Fakat bu davranış topluluğun yararı için yapıldığında geçerli sayılır. Özellikle toplum dini görevini yapamaz duruma gelmişse zorunlu da olabilir. İkinci müdahale olayı, Philoktetes'in zorla Troya'ya götürülmek istenmesidir. Bu da orduların zaferi için gerekli bir davranış olarak gösterilmiştir. Fakat uygulama yöntemleri tartışılır. Üç yol gösterilir: İkna etmek, zor kullanmak, hile yapmak. Odysseus'un hile yolu en kötüsüdür. Zor kul-



lanmak daha mertçe görünse de bazen olanaksız, bazen de şerefsiz bir iştir. Philoktetes'in silahlarını hile ile ele geçirdikten sonra ona zor kullanmaksızca yanlıştır. En doğru yolun ikna etmek olduğu görülür. Bunu Neoptolemus dener, Herakles başarır. Kişinin duygularına yenik düşmeyip, aklıyla hem kendi, hem çevresindekiler için yararlı olanı yapması en doğru davranıştır. Bu konuda Herakles'in müdahalesi insanlığa yakışan biçimde olmuştur.

Sophokles'in *Aias* adlı oyununda mücadele etme, savaşma, hükmetme, zor kullanma, kötülük etme, kin besleme, hile yapma, öldürme gibi çeşitli davranışların tartışması yapılmış, bunların hangi koşullarda geçerli, hangi koşullarda geçersiz olduğu gösterilmiştir. Oyuna adım veren Aias, iri kıyım, güçlü, yürekli bir kahramandır. Teke tek dövüşte üstüne savaşçı yoktur. Troyalı ünlü kumandan Hektor ile dövüşmüş, başa baş kalmıştır. Yiğitliği su götürmez. Akhilleus ölünce onun silahlarını almayı hak kazanacak yiğidi saptamak üzere düzenlenen yarışmanın doğal birincisi Aias olmak gerekir. Oysa ordu kumandanlarının yarışmaya hile karıştırması yüzünden Aias umduğu ödülü alamamış, silahlar Odysseus'a verilmiştir. Bu duruma çok kızan Aias, öç almaya karar verir. Bir gece gizlice kumandanların çadırına yaklaşır. Tam onları öldürecekken Tanrıça Athena işe el koyar; Aias'ın gözünü karartarak ona koyunları, sığırları düşmanlarıymış gibi gösterir. Şaşırtılan Aias düşmanlarını öldürdüğünü sanarak koyunları keser. Oyun başladığında Aias'ın bu çılgınlık nöbetinden çıkmakta olduğu görülür. Aias aldatılarak yaptığı işin gülünçlüğünü görünce büyük bir üzüntüye kapılır. Yanıltılmış, küçük düşürülmüştür. Karısına ve oğluna veda ederek sahile gider. Hektor'dan armağan olan kılıcını yere saplayarak üzerine atılır ve kendini öldürür. Oyunun bundan sonraki bölümü ölüye son görevini yapmaya ve onu gömmeye çalışan Aias'm kardeşi Teukros ile Aias'ın ölüsünün gömülmesine engel olmak isteyen Menelaos ve Agamemnon arasındaki mücadeleyi gösterir. Odysseus'un işe karışması ile çatışma durdurulur. Aias gömülür.

Bu oyunda birbirinden farklı üç kıyım olayı vardır. Bu üç kıyımdan ikisi, amacı, sonucu ve yöntemi bakımından doğru, biri ise

hatalı olarak değerlendirilmiştir. Aias'm savaştaki kıyıcı dövüşkenliği bir yiğitlik belirtisidir, saygı uyandırır. Aias haksızlığa uğradığını düşünüp kumandanların canına kıymaya kalktığında ise, doğru olmayan bir iş yapmıştır. Böyle bir davranış savaşın geleceği için sorun yaratacağından zararlı olacaktır. Ayrıca kişisel öfkeyle girişilmiş, heyecansal bir davranıştır. Aias'ın düşmanlarını gece karanlığında, sinsice öldürmeye kalkması da şerefli bir davranış değildir. Bu girişim, nedeni, sonucu ve uygulama yöntemi bakımlarından yanlıştır. Aias'ın kendini öldürmesi oyundaki üçüncü kıyım olayıdır ve sahne üzerinde yer alır. Bu öldürme olayı kişisel bir nedene dayandığı halde bireyin şerefi ile ilgili olduğundan doğru ve haklı bir davranış olarak değerlendirilir. Ayrıca bu girişimin Hektor'un kılıcı ile gerçekleştirilmesinin özel bir anlamı vardır. Eski düşmanı Hektor'un kılıcıyla can veren Aias'ın durumu ironiktir. Seyirciye Aias'ın eski şerefli günlerini anımsatacağı için anlamlıdır da. Aias öldükten sonra ölünün gömülüp gömülmemesiyle ilgili olarak yapılan tartışma bir irdelemedir. Odysseus, Aias'ın kendini öldürmesinden sonra şöyle söyler: "Ben ona kin beslemek güzelken kin besledim." Aias artık öldüğüne göre ona kin beslemenin yararı yoktur. Ondan öç almakta direnmek, ölüsünü gömdürmemek doğru bir davranış değildir. Demek ki kin beslemenin güzel olduğu ve olmadığı haller bulunmaktadır.

Örnek olarak ele alınan bu dört oyunun başka nice değerli yönleri, dikkate değer özellikleri vardır. Burada düşünsel içeriğinin bir bölümü üzerinde durulmuştur. Amacım, Antik Yunan'da yazarların kahramanlarını, önemli bir eylem, bir yaşam savaşımı içinde ele aldıklarını, onların eylemlerine yön veren değer yargıları karşısında irdeleyici bir tavır takındıklarını belirtmektir.

## İNSANI GEÇİTLERDE SINAYAN SANAT DRAM SANATI

Dram sanatı bir eylem sanatıdır. Aristoteles, tragedyayı "hareketin taklidi" olarak tanımlarken, dramın insanı eylemi içinde gösterdiğini ve bunu anlatarak değil, göz önünde canlandırarak yaptığını belirtmiştir. İnsanın eylemini anlamlı yapan, bu eylemin gerçeğe, akla ve Dram sağduyuya, vicdana uygun nedenlerden kaynaklanması ve gene böyle bir amaca yönelmesidir. Eylemin, moral, tarihsel, toplumsal ve ruhsal boyutu olmalıdır. Oyun kişisi, eylemini gerçekleştirmek üzere devinirken toplumun ilişkiler düzenine, bu ilişkileri yöneten yasalara, bu düzeni bozan sorunlara ve sorunların derinindeki nedenlere ışık tutar; aynı zamanda bu gerçekler karşısındaki kendi kişiliğinin tartılıp, değerlendirilmesini sağlar. Toplumsal göndermeleri ne kadar zengin olursa olsun, dramda ilginin odağında insan bulunur. Eylem, insandan dolayı ve insanla ilişkisi oranında önemlidir. Gerçek, insanı aydınlattığı ölçüde anlamlıdır. Bu bakımdan usta yazarlar oyunlarında olayları kurgularken bireysel özellikler üzerinde durmaya, kişilikleri açıklamaya da özen gösterirler. Daha da ustalıklı olanları böyle bir serimle yetinmeyip insanı sınavdan geçirirler. Onun kişiliğini yoğurmuş olan ruhsal durumun, ahlak değerlerinin, bilgi ve görgüye dayanan tüm birikiminin sağlamlığını denerler. Bu çeşit oyunlarda oyunun iskeletini oluşturan olaylar dizisi hem anlamlı bir öyküyü dile getirir, hem de oyun kişilerinin çeşitli durumlarda nasıl davrandığına dikkati çekerek insan ögesini aydınlatır. İnsan kişiliğinin en iyi belirlendiği süreçler yaşamın geçitleridir. Bunlara yaşamın eşik durumları da diyebiliriz. İnsan bu eşik durumları atlayarak yeni bir döneme girer. Ne var ki eşik atlamak kolay değildir. Kişi, eşik ötesi koşulları göğüslemeye hazır olmalı ve yeni durumla uyum kurmayı göze almalıdır. Bu iş hem yürek ister, hem de esneklik. Eşiği atlarken duraksayan, ya da atlamayı beceremeyip tökezleyen kişi sınavda başarı kazanmamış demektir. Onun için insanın, cesaret gibi, beceri gibi, uyumluluk gibi, esneklik gibi, toplumun üyesi ol-

ması için zorunlu olan niteliklerini sınamaya en elverişli durumlar yaşamın eşikleri, ya da aynı anlamda kullanmaya çalıştığımız yaşamın geçitleridir. Kişiliği böyle geçitlerde sınanmamış kişiler kendilerini kanıtlamış sayılmazlar. Bunun için ilkel toplumlarda çocuktan ergenliğe geçiş zorlu bir sınavla kutlanır. Bu kutlama törenlerinde delikanlılar analarının kuzusu olmaktan çıkıp kabilenin erkeği olabilmek için güç ve tehlikeli işler başarmak zorundadırlar. Avda, üretimde, savaşımında güçlerini ve yeteneklerini sınarlar.

Kaynağını ilkelerin kutsal törenlerinden alan tiyatro sanatı da insanı sınavan bir sanattır. Antik tragedyalarda, Shakespeare'in oyunlarında, çağdaş tiyatronun büyük yapıtlarında geçit durumları ele alınmış, insanın bu geçitlerde nasıl bir sınav verdiği gösterilmiştir. Bu oyunlarda ele alınan geçitler yalnızca insanın bireysel yaşamının eşikleri değildir. Toplumsal gelişimin yarattığı eşik durumlar da insanı sınamaya elverişlidir. Toplumsal değişime ayak uyduramayanlar yıkıma uğrarlar.

Antik tragedyalarda kahramanın yıkımı, onun ilkelerine fazla bağlı olmasından, yeni duruma uymak için benimsediği değerlerden ödün vermeye yanaşmamasından kaynaklanır. Uyumsuzluk, hem trajik bir hata, hem de kahramanı yücelten bir erdemdir. Antik Yunan düşüncesi bu çelişkiyi senteze ulaştırmak için bir ölçüt koymuştur: Ö l ç ü l ü l ü k . Yerleşik değerlere bağlı kalmanın da, yenilerle uyum sağlamanın da bir ölçüsü olmalıdır. Yıkım, aşırıktan gelir. Eşiği geçmenin en doğru yöntemi, kendini ve çevresini doğru değerlendirmek, esneklik göstermek, kişiliğinden, erdemlerinden fazla ödün vermeden yeni duruma ayak uydurmaktır. Ne var ki toplumun önünde giden kişilerinin, kişilikleri çok sağlam, inançları çok güçlü olduğu için bu ölçüyü uygulamaları kolay olmaz. Tragedya kahramanlarının eşiklerde tökezlemeleri trajik boyutları gereğidir. Fakat onları izleyen sıradan kişiler trajik kahramanın yıkımını görüp daha dikkatli davranmayı, ölçüyü gözden kaçırmamayı öğreneceklerdir. Tragedya, bir yandan trajik kahramanın bir kez daha kanıtladığı moral değerleri pekiştirirken, bir yandan da yeni gelişimlere ayak uydurma gereği üzerinde durarak seyircinin us gücünü biler. Tragedyanın eğittiği insanoğlu, gele-

neksel ahlaki değerlerle, uygulamada ortaya çıkan yeni zorunluklar arasında bir orta yolu bulmaya çalışacak olan ahlaklı ve akıllı yaratıktır.

Bir örnekle açıklayalım: Sofokles'in *Philokteles* adlı oyununda genç Neoptelemus bir geçitte sınanır. Bu geçit onun ergenlikten erginliğe, toyluktan deneyime, sorumluluğa geçiş sürecidir. Neoptelemus'un sınavı dolayısı ile toplumun geçirmekte olduğu bir değer değişimine, bir toplumsal geçite de ışık tutulmuş olur. Neoptelemus'a zor bir görev verilmiştir: Issız bir adaya atılmış olan ve orada yıllardır vatandaşlarına küskün olarak yaşayan eski kumandanlardan Philoktetes'i kandırarak onun yeniden Troya'ya dönmesini ve savaşa katılmasını sağlamak. Çünkü savaş ancak onun elinde bulunan Herakles'in büyüleri ve yayı ile kazanılabilecektir. Neoptelemus için bu görev, bir askerin duraksamadan yerine getirmesi gereken bir vatan borcudur. Ne var ki Philoktetes Troya'ya gitmemekte direnmektedir. Küskünlüğü geçmemiştir. Onu götürmek için ya zora başvurmak, ya da hileyle tuzağa düşürmek gerekecektir. Oysa, onurlu bir genç olan Neoptelemus hileden de, zorbalıktan da hoşlanmaz. Şerefi ile görevi arasında sıkışır kalır. Yazar şerefin göreve ters düştüğü dönemlerde karar vermenin ne denli güç olduğunu belirtmek ve bu iki asal değeri dengede tutmak için sorunun çözümünü tanrı Herakles'e vermiştir. Herakles, Philoktetes'in kendi rızası ile Troya'ya gitmesini sağlayarak Neoptelemus'un ikilemine çare bulur. Burada görüldüğü gibi insanoğlu bileğinin gücünden çok aklını ve kurnazlığını kullanma aşamasında bir sınavdan geçmektedir. Bireysel yiğitlik döneminin değer yargıları geçerliğini yitirmiştir. Savaşlar akılla, hileyle kazanılmaktadır. Tüfek icat olmuş, mertlik bozulmuştur. Fakat tüfek döneminin de bir mertlik anlayışı olmalıdır. Eski mertlik kahpelikle değil, yeni bir mertlik anlayışı ile yer değiştirecektir. Toplumun sağlıklı gelişimi bunu gerektirmektedir. Kahramanlık, ne eski değerlere sıkıca bağlılıkla dondurulmalı, ne de ödünlerle zaafa uğratılmalıdır. Kahramanlık her seferinde yeniden hak edilmelidir. Sophokles'in *Antigone* gibi, *Aias* gibi öteki oyunlarında da toplumsal değişimin yaratığı değer farklılaşmasının ele alındığı, oyun kişilerinin bu değişim

süreçleri içinde zorlu sınavlardan geçirildiği görülür.

Tiyatro sanatının daha sonraki dönemlerinde, soylu kahraman tahtından inmiş, yerini, kusurları daha bol, gücü daha sınırlı oyun kişilerine bırakmıştır. Bu oyun kişileri yaşam eşiklerini aşmaya çalışırken bizi kendi insani nitelikleri yanında, sınavın koşulları üzerinde düşünmeye zorlarlar. **Shakespeare** tragedyalarında oyun kahramanı geçit sürecinin özel koşulları içinde ele alınmıştır. Böyle dönemlerin insandaki tutkuları ateşlediği ve durumu daha büyük bir çıkmaza soktuğu gösterilmiştir.

*Kral Lear*'i ele alalım : Lear, ülkesini iyi yönetmiş bir kraldır. Ne var ki yaşlanıp yetkesini kendinden sonrakilere devretme zamanı gelince emeklilik eşliğini atlamakta zorluk çeker. Kralın sahip olduklarını yitirme düşüncesi hükmetme tutkusunu ateşler. Otoritesini çevresindekilere yeniden kanıtlamak istercesine aşırı davranışlarda bulunur. Kızlarını anlamsız bir sınavdan geçirir. Öfkelenme, yargılama hakkını ölçsüzce, akılsızca kullanır. Yanlış kararlar verir. Komşu ülke kralını gücendirmekten, yakınlarını düş kırıklığına uğratmaktan, en sevgili kızına kötülük etmekten kendini alamaz. Lear, emeklilik eşğinde kötü bir sınav vermiştir. Tutkularını dizginleyememiş, yeni duruma alışmayı denememiştir. Yetkesini son kez, akıllardan hiç çıkmayacak biçimde kullanayım derken taşkınlık yapmış, aklını, sağduyusunu dinlemez olmuş, öfkesine yenik düşmüştür. Fakat sınav daha bitmemiştir. Lear'i yeni sınavlar beklemektedir. Lear, sınavın bundan sonraki aşamalarında kral olarak yitirdiklerini insan olarak kazanacaktır. Ne kadar az kral olursa, o kadar çok insan olacaktır. Yıllarca kral olarak yaşamış, ne çevresini ne çocuklarını, ne yaşamı, ne doğayı, hatta ne kendini tanıma fırsatı bulamamış bir yaşlı kralın, her şeyi yeni baştan öğrenmeye başlaması kolay değildir. Kısa bir süre içine sıkıştırılan insanlaşma süreci Lear'in ihtiyar yüreğini yıpratır, tüketir. Onun trajedisi, bir geçiş dönemini en zor koşullar altında geçmek zorunda kalışından kaynaklanmıştır.

*Hamlet*'de başka bir geçit sınavına tanık oluruz. Bu kez genç bir prens, sorumsuz öğrencilik dönemini geride bırakıp sorumlu evlat görevini yüklenme dönemine geçmektedir. Wittenberg Üniversite-

sinde okuyan, asal uğraşı aklını ve bilgisini geliştirmek olan Hamlet'e babasının öcünü alma görevi verilmiştir. Bu görev, yıllardır hazırlanmış krallık etme görevine de benzemez üstelik. Hamlet, sorumluluğu üstleniş eşiğini üç aşamada geçer. Birincisi şaşkınlık ve öfke aşamasıdır. Öç almak zorunda olduğu Kral'ın, amcası olması ve babasının ölümünden kısa bir zaman sonra annesiyle evlenmiş bulunması, sevdiği genç kızın Kralın başmabeyincisinin kızı olması Hamlet'in durumunu zorlaştırmıştır. Bu aşamada Hamlet, Hayalet'in verdiği bilginin doğruluğunu araştırır. İkinci aşama, Hamlet'in harekete geçme aşamasıdır. Fakat şaşkınlığı ve öfkesi geçmemiştir. Bu yüzden en iyi öç alma fırsatını kaçırmış ve yanlış adamı öldürür. Üçüncü aşamada olgunlaşmış bir Hamlet görürüz. İngiltere yolunda kendine hazırlanan tuzağı fark etmiş, düşmanlarını aldatıp kaçmayı başarmıştır. Ophelia'nın mezarı başında, olaylara uzak açıdan bakmayı bilen, durulmuş, fakat içi acı dolu bir Hamlet görürüz. Ne var ki bu süre içinde koşullar aleyhine gelişmiştir. Hamlet çevresini kuşatan düşmanlık çemberini yaramaz. Annesinin, son anda onun safına geçmesi bile yarar sağlamaz. Tam kişiliğini bulduğu, görevini gerçekleştirdiği zaman yaşamını yitirir. Hamlet zor koşullar altında onurlu bir sınav vermiştir, Fortinbras'ın ölüye gösterdiği saygı, seyircinin duygularını yansıtır.

Gerçekçi akımın büyük yapıtlarında insan bireysel gelişiminin eşik dönemlerinde değil, toplumsal gelişimin dönemeçlerinde sınanır. Değişen, toplumun yapısı ve buna bağlı olarak değer yargılarıdır. Oyun kişisi, Antik tragedyalarda olduğu gibi, bu değişimi yönlendiren, ya da onu etkileyen güçlü kahraman değildir. Shakespeare'in oyunlarında olduğu gibi aşırı tutkuları da yoktur. Gerçekçi oyunun kişisi, koşullarının çetinliği ölçüsünde dramatik anlam kazanan sıradan insandır. Ibsen'in, Çehov'un, Strindberg'in, Gorki'nin, Hebbel'in oyunlarında, toplumun değişim ve gelişimine ayak uyduramadıkları için yıkıma uğrayan insanların dramını izleriz. Bu insanların kişiliğinde toplumun değerleri de sınanmış, eşik öncesi değerler dengesinden, eşik sonrası değerler dengesine geçişin sorunları yansıtılmış olur.

Hebbel'in *Maria Magdalena*'sında, Anton Usta'nın son sözü,

"Artık ben bu dünyayı anlayamıyorum," olmuştur. Toplum hızlı bir gelişim içindeyken değer yargıları da değişmekte, Anton Usta'nın ölçüleri geçerliğini yitirmektedir. Yaşlı baba, itina ile yetiştirdiği, iyi eğittiğine inandığı çocuklarından birinin hapse düşmesini, ötekini günaha sürüklenip intihar etmesini içine sindiremez. Onun için bu durumun bir açıklaması yoktur. Açıklayamadığı için bağışlamaz da. Anton Usta bir geçit döneminin şaşkın ve umarsız insanıdır.

**Çehov** bütün oyunlarında toplumsal değişimin saf dışı bıraktığı insanların dramını işlemiştir. Hazır yemeye alışmış toprak soyluları yoksul düşüp, çiftliklerine kapanmak, ya da çalışmak zorunda kalınca bocalamaya başlamışlardır. Bu insanlar, Avrupa'ya gitmiş, gelişmiş uygarlıkların ölçülerini benimsemiş, ince beğenili, aydın kişiler olmalarına karşın, çalışmaya alışık değildirler; toprağı işletmeyi bilmezler; beceri, güç, dayanıklılık, kurnazlık ve yeni uyumlar gerektiren durumlarda acemilik gösterirler, alışkanlıklarından vazgeçemezler. Bu insanlar, bağlı oldukları değer yargılarına ihanet etmektense, fırsatları kaçırmayı yeğlerler; açıkelli oldukları için son varlıklarının yitip gitmesine seyirci kalırlar, varlıklarını yeni güçlenen orta sınıfa kaptırırlar. Toplumun bu geçiş döneminde eşiği atlamakta zorluk çeken, tökezleyen bu insanların durumu hem acıklı, hem gülünçtür. Türk tiyatrosunda bu gibi geçit dönemlerini, bu dönemlerin kısıtlanmış insanlarını başarı ile yansıtan oyunlar yazılmıştır. En iyi örneklerden biri olan Reşat Nuri **Güntekin**'in *Yaprak Dökümü*'nde, toplumun alaturka yaşam biçiminden alafranga yaşam biçimine geçişi ve değer yargılarında meydana gelen değişim sergilenmiştir. Yeni hayata ayak uydurmayla çalışan genç kızların babası Ali Rıza Bey, tıpkı *Maria Magdalena*'daki Anton Usta gibi, değişimi anlamamakta direnir. Eşikte durduğunu fark etmediği için aynı durumda olan ve hata yapan çocuklarına yardım edemez. Ali Rıza Beyin karakter sağlamlığının göstergesi olarak yüceltiği ilkelilik, böyle bir geçiş döneminde esneklikten yoksunluk, inatçılık olmuştur. Reşat Nuri **Güntekin** bu oyunu açıklarken, eskiden yeniye geçiş hareketinin tutucu ailelerde yarattığı çöküntüyü dile getirmek istediğini belirtmiştir. Yazar, eski düşüncelerin, alışkanlıkların geçerliğini yitirmesini kaçınılmaz ola-



arak kabul etmiş, toplumsal değişimle yaşlanmanın insanda meydana getirdiği değişim arasında benzerlik görmüştür. Ali Rıza Bey, hem toplumdaki değişmeden, hem de kendi yaşlanmasından etkilenen, önce otoritesini, sonra akıl gücünü yitiren babadır. Öte yandan, toplumdaki değişimi yanlış değerlendiren gençler de bir değer bunalımı içindedirler. Değerlerin tümüyle yitirildiği ortamlar güvenceden yoksun kalır. Bu durum en çok yeni yaşama biçimine hazırlıklı olmayan, kişiliği yeterince gelişmemiş olan gençleri ve kadınları etkileyecektir. Gençler, çocukluktan ergenliğe, geleneksellikten çağdaşlığa geçişte, kadınlar, ataerkil aile düzeninden modern aile düzenine geçiş eşliğinde sınanırlar.

Güngör Dilmen'in *Kurban* adlı oyununda başka bir geçiş döneminin dramı yaşatılır. Törelere egemen olduğu köy yaşamında erkeğin birden fazla kadınla evlenmesi olağandır. Ne var ki zaman değişmiştir. Zehra, kocasının eve kuma getirmesini kabul edemez. Erkeğini başka bir kadınla paylaşmamakta direnir. Yazar, Zehra'nın orta yaş eşliğine de dikkati çekmiştir. Zehra kocasından vazgeçemeyecek kadar diri, fakat onun isteklerini doyuramayacak kadar yıpranmıştır. Taşlı tarlayı ekip biçmek, iki çocuğunu yetiştirmek için çabaladığı yılların sonunda yorgun düşmüş, hastalanmıştır. Kocasını ise gücünü korumaktadır. Yeni gelecek gelinin kocasına, evine ve çocuklarına sahip çıkması olasılığı Zehra'nın korkulu düşü olur. Bu karabasan giderek çılgınlığa dönüşür. Böylesine değer bilmez bir dünyada ne kendinin, ne de çocuklarının yaşaması gerektiği sonucuna varır. Hem çocuklarını, hem kendini öldürür. Güngör Dilmen, Zehra'nın korkunç eyleminden önce duyduğu yılgınlığı ustaca dile getirirken, bir eşik durumuna işaret etmiştir. Zehra'nın aşağıya aktardığım dizeleri açıklamaya çalıştığım dramatik durumu özetliyor:

"Birden ihtiyarlığımı özledim  
İhtiyarlık kuytu gölgeler olmalı.  
Şimdi öyle bir ot, kök olsa  
Beni bu yaşımdan kurtarsa  
Ne zor eşiklerde durmak"

## KAHRAMAN ve KURBAN

İstanbul Şehir Tiyatroları'nın sergilediği Aleksandr Gelman'ın *Biz Altında İmzası Olanlar* adlı oyunu tiyatrodaki kahraman konusu üzerinde bir kez daha düşünmeye zorluyor insanı. Oyunların başkışısına kahraman demek âdet olmuştur. Tragedyaların gerçekten kahraman olan kahramanları da, gerçekçi dramların kahramanlıkla ilgisi olmayan sıradan kişileri de bir kez oyunun konusunda önemli bir yer aldılar mı kahramanlık orununa ulaşmış sayılırlar. Oyunun öyküsünü geliştiren, olayların akışını yönlendiren, yazarın düşüncelerini dile getiren, öncelikle de oyuna insanlıkla ilgili anlamını kazandıran oyun kişisi kahramanlığı hak etmiştir oyun dünyasında.

Tiyatroda yüzyıllar boyu çeşitli kahraman tipleri üretilmiştir. Bu kahramanlar, içinde buldukları toplumun yapısına, özlemlerine, gerçeklerine göre türlü işlevler yüklenmiş, türlü nitelikler kazanmışlardır. Antik Yunan tragedyalarının kahramanları ortalamadan üstün olan kişilerdir. Bu oyunları ilkel toplumların ritüellerinin sanat boyutu kazanmış uzantısı olarak değerlendirdiğimizde oyun kahramanlarının aynı zamanda kurban olduklarını, bu iki işlevi birden yerine getirdiklerini görürüz. Kurban kahraman tipi ilkelerin Rahip-Kralı gibi güçlü olduğu için yönetme hakkını kazanmış olan, fakat gücü azalınca eksilmeyi canı ile ödeyen kişidir. Çünkü tanrısal yetkiyi taşımak ancak en iyilerin hakkıdır. Yönetme yetkisi onu koruma sorumluluğunu da beraberinde getirmiştir. İnsan hayatının dramatik anlarını yakalamakta usta olan tragedya yazarları, ölümcül bir yolun yolcusu olan kahramanların öykülerini dile getirirlerken üstün nitelikleri ile büyük görevlere layık olan, bu görevlere özellikle getirilen kahramanların ayaklarının nasıl olup da sürçüverdiğini göstermişlerdir. Antik tragedya kahramanı ölümcül bir yolun yolcusu olduğunun farkında olan, fakat görevi gereği kurban edilme onurunu gururla taşıyan kişidir. Çünkü bu göreve layık olduğunu bilir. Tragedya kahramanının yıkımı acı uyandırır. Oidipus, Orestes, Aias, Antigone gibi tragedya kahra-

manları toplumun bunalımlı dönemlerinde ortaya çıkan, yıkımlarıyla bunalımdan çıkılmasını sağlayan kurban-kahramanlardır. Bir aile lanetinin topluma yayıldığı, halkın veba hastalığı ile cezalandırıldığı bir ortamda, Kral Oidipus kendini cezalandırarak tanrıların öfkesini yatıştıracak, Orestes'in acıları yeni bir adalet mekanizmasının kurulmasına zemin hazırlayacak, Antigone'nin ölümü yönetim erkinin bireyin kazanılmış hakları ile dengelenmesine yarayacak, Aias'ın intiharı, kahramanlık, cesaret gibi kavramların içeriğinin yeniden gözden geçirilmesini, yeni değerlendirmelerin eskileriyle uzlaştırılmasını sağlayacaktır. Görüldüğü gibi, ritüel tragedya evrimleşince tanrısal güçlerin yerini toplum düzeni, tanrıya kurban edilen seçilmiş kişinin yerini toplum için kurban edilen kahraman almıştır.

Antik tragedya çağının ahlak öğretisi açısından değerlendirdiğimizde tragedya kahramanının bir başka görev daha üstlenmiş olduğunu görürüz. Tragedya kahramanı, üstün niteliklere sahip olmakla beraber, sıradan insanlar gibi yanılığa düşebilen, yanılığısı yüzünden yıkıma uğrayabildir. Aristoteles, kahramanın bir yanılığısı olmasını toplumun adalet duygusuna ters düşülmemesi için gerekli görür. Kahraman ortalamadan ne kadar üstün olursa olsun yıkımını bir ölçüde hak etmelidir. Antik Yunan tragedyalarının seyircisi, yapıcı, geliştirici güçlere karşı saygılı olan, bu güçlerin gerekliliğine inanan, kahramana hayranlık duyan, aynı zamanda kahramanların yanılabilceği olasılığını saklı tutan, bu yanılığının tehlikeli sonuçlarına karşı tetikte duran yurttaş topluluğudur.

**Shakespeare** tragedyalarında kahramanların zaaflarının iyice sivriltildiği görülür. Gerçi bu kahramanlar gene orun sahibi soylu kişilerdir. Fakat orunları ölçüsünde tutkuları da artmıştır. Onların aşırı tutkuları kendi yıkımlarını hazırlamakla kalmaz, öncelikle yakın çevrelerini, giderek tüm toplumu etkiler. Onun için toplum kahramanların yanılığlarına karşı duyarlıdır. **Shakespeare**'in kraları, prensleri, kumandanları kişisel istekleri, kişisel tercihleri yüzünden siyasal sorumluluklarını göz ardı ederler. *Kral Lear*, *Macbeth*, *Coriolanus*, *Julius Caesar*, *Antonyus ve Kleopatra*, kahramanlarının ülkeyi savaşa sürüklediği oyunlardır. **Shakespeare** kahra-

manlarını inceleyen düşünürler, onları hem bireyin psikolojik açmazları, hem toplumu etkileyen güçlerin anatomisi bakımından ilginç bulmuşlardır. **Shakespeare** tragedyalarında kahramanın yanılgısı insanlığın kaçınılmaz yanılıgına, kahramanın acısı insanlığın acısına, kahramanın yıkımı insanlığın yıkımına dönüşür ve seyirciye felsefi bir bakış açısı kazandırır.

On sekizinci yüzyılın duygusal dramlarından başlayarak ortalamadan üstün kahraman tipinin yerini ortalama nitelikler taşıyan kahraman tipi almıştır. Özellikle gerçekçi oyunların kahramanları sıradan insanlardır. Onlar, sıradan oldukları için kendimize yakın hissettiğimiz, acılarını paylaştığımız, yanılıgılarını hoşgördüğümüz kişilerdir. Çünkü onların yanılıgıları toplumu etkilemez. Bu yanılıglar neden değil, sonuçtur. Sıradan kişiler toplumdaki bozukluklardan dolayı acı çeken, yanılıgıya düşen, zavallı insanlardır. Onlara acır, onlar aracılığı ile dikkatimizi toplum düzenindeki yanlışlara yöneltiriz. İnsanı toplumun kurbanı olmaktan kurtaracak çareler düşünürüz. Gerçekçi oyunların kurban-kahramanları genellikle seyircide umarsızlık duygusu uyandırırılar. Sanki insan kurban olmaya yazgılıdır. Bu yanılgılığın aşılmasını öneren yazarlar ise, oyunlarında insanı toplumun kurbanı olmaktan kurtaracak çareler aramaya, olumlu kahraman tipleri yaratmaya çalışmışlardır. Ancak bu tipler, inandırıcı olmadıkları sürece seyircide özlenen iyimserlik duygusunu uyandıramazlar. Sanırım burada **Alexandr Gelman**'ın *Leonya Şindin* karakteri devreye girer.

*Biz Altında İmzası Olanlar*'ın kahramanı *Leonya*, tıpkı anıştırdığı **Çehov** kişileri gibi sıradan bir insandır. Ne var ki sıradan sözcüğü *Leonya Şindin*'i anlatmaya yetmez. Ona, özel artı ve eksileri olan sıradan bir kişi olarak bakmak gerekir. *Leonya Şindin*'i, kendi gibi olanlardan ayıran sıradanlığının farkında olması, bunu biraz da gururla taşımasıdır. O, sınırlarını iyi bilen, iddiası olmayan, er olduğunun, rütbesiz olduğunun bilincinde olan kişidir. Erlik görevini severek üstlenmiştir. Bu görevinde en iyi olmaya çalışır. Ne *Martı*'nın *Treplev*'i gibi iyi bir yazar olmak, ne *Üç Kız Kardeş*'ler gibi başkente gitmek hayalleri vardır. *Vanya* gibi kendini daha iyi bir hayata da layık görmez. *Leonya Şindin* küçük bir memur, halktan

bir kiři olarak varlığını sürdürmekten memnundur. Kendine biçilmiş sınırlar içinde küçük kusurlarını, ayıplarını, günahlarını kabullenmekten çekinmez. Küçük insan olmanın avantajlarını kullanmaktan mutlu bile olabilir. Gene de onu çağımızın karşı-kahramanlarından ayıran bir şeyler vardır. Çünkü Leonya, absürd oyunların oyun kişileri gibi kuşkucu, alaycı, inkârcı da değildir. İnsan ilişkilerindeki kopukluğun, toplumdaki yanlışların simgesi olma iddiasını taşımaz. Leonya Şindin'in özelliđi, halkın gizli cevherini taşımasıdır. Bu cevher, ancak tehlike anlarında ışımaya başlayan örtük kahramanlık cevheridir. Gene de Leonya'yı bir halk kahramanı gibi algılamak yanlış olur. Yazar, kahramanının kusurlarını oyunun başında açıkça sergileyerek bizi romantik kahraman idealinin tuzağına düşmekten korumuştur. Leonya Şindin yalnızca doğrudan yana olan, gerektiğinde doğruyu savunan halktan bir kişidir. Daha da genelleyerek, yazar onun kişiliğinde insanın özündeki olumlu cevheri sergilemiştir, diyebiliriz.

## ÇAĞDAŞ TİYATRONUN BOCALAYAN İNSANI

Çağımız tiyatrosu bocalayan insanın dramını yansıtıyor. İnsanoğlu nasıl bir değerler dizgesi içinde yaşadığını, hangi ölçülere göre davranması gerektiğini bilemediği için bocalayıp duruyor. Bir yandan yaşamını sürdürmek, yaşadığı dünyada kendine bir yer yapmak için uymak zorunda kaldığı kurallar, öte yandan insanlığını korumak için kabullenilmiş, vicdanlara yerleşmiş olan olduğu ahlaki ölçüler onu iki ayrı doğrultuya çekiştirip duruyor. Birbirine karşıt olan, birbirini yadsıyan değerlerden hangisini seçeceğine karar veremeyen insanın davranışları amaçsız ve anlamsızdır. Çağdaş insanın dramını bu amaçsızlıktan ve anlamsızlıktan üreten tiyatro sanatı, onun eylemini de bir bocalama olarak sınırlandırmış durumda.

Lucien **Goldmann** tragedyanın ortaya çıkışını, insanlarla tanrılar arasındaki uyumun bozulmasıyla açıklamış. Bilicilerin tanrılardan gelen haberleri iki farklı yoruma açık biçimde iletmeye başladıklarındanberi insanoğlunun bir bilinmezlik duygusu içine düştüğünü söylüyor. **Goldmann**'a göre tragedyanı doğuran insanın hangi seçeneği kabul edeceğini bilememesi, doğruyu bulamaması, yanılığa düşmesidir. Bu yanılığın onun yıkımına yol açar.

Antik tragedya oyununun başkışisinin yıkımı bir ölçüde kendi yanılığından kaynaklansa da, bu yanılığın onun savunduğu değerleri gözden düşürmez. Tam tersine, oyun kahramanı kendi yaşamından yitirdiğini, savunduğu değerleri yücelterek kazanır. Bu tragedyalarda kazanan, aynı zamanda yitiren, yenik düşen aynı zamanda başarıya ulaşandır. Bu bakımdan bireysel yıkım toplumsal değerleri yıpratmaz, tersine, bireyin özverisiyle bağlantılı olarak onları yüceltir. Toplumda birbirine karşıt, birbiriyle çatışan değer yargılarının birarada bulunması bireyi bir seçim yapmaya zorlamıştır. Birey seçimini özgürce yaparken kendi içindeki zorunluğa uymuş olur. Çünkü oyunun kahramanı bu değerlerin simgelediği toplumsal gücün yandaşı, onun savunucusudur. Kahraman, bile

isteye yaptığı seçimin sonucuna özgürce katlanır. Onun önceden bilemediği, savunduğu değerın doğru olup olmadığı değil, savaşımın nasıl sonuçlanacağıdır. Antik Yunan tragedyalarının kahramanı, bütün olasılıkları göze alarak ve bir iç zorunlulukla seçimini yapan, bu seçimden dolayı karşıt güçlerle savaşıma giren, olayların önceden tasarlayamadığı bir biçimde gelişmesinden dolayı yıkıma uğrayan insandır. Seçimin, tragedya kahramanının çıkarı açısından yanlış yapılmış olması seçilen yolun doğruluğu konusunda kuşku uyandırmaz. Kahraman doğruyu seçmiş olmanın bilinci içinde sonuca özgürce boyun eğer. Antigone, Kreon'un buyruğuna karşı kendi doğrusunu savunan kişidir. Oidipus, yazgısına karşı savaşımını sürdürürken doğru bildiği yöntemi uygular. Ne var ki, bu aşırı özgüven, bu aşırı uzlaşmazlık kendi içinde bir yanılığın barındırmaktadır. Ölçüyü aşmak, aşırı gitmek Antik tragedya kahramanlarının ortak yanılığıdır.

**Shakespeare** tragedyalarında, kişisel yanılığa bocalama eklenir. Oyun kişisi hem yanlış bir seçim yapmış, hem de sonucu görünce şaşkına dönmüştür. Çünkü artık sorun, iki zorunluluk arasında seçim yapmak ve kendi zorunlu değerini sonuna dek savunmak sorunu değildir. Toplum bir değer çokluğu içindedir. Doğrularla eğriler birbirine karışmıştır. Doğruları eğri, eğrileri doğru gibi gösteren yanıltmacalar yapılmaktadır. Kral Lear, emeklilik yaş gelince ülkesini kızları arasında paylaştırmakla akıllıca bir iş yaptığını sanmıştır. Bu paylaştırmada kullandığı ölçü ise çocuklarının kendine olan sevgisinin boyutudur. Sevgisini en abartılı biçimde dile getiren en büyük payı alacaktır. Oysa bir Kralın, ne ülkesini bölmeye, ne de bu bölme işleminde öznel ve duygusal ölçüler kullanmaya hakkı olmamalıdır. Macbeth, savaşta kazandığı göz kamıştırıcı yengiden sonra ülkeyi yönetecek kişinin kendi olması gerektiğine karar vermiş, bu karar doğrultusunda Kralı öldürmekte sakınca görmemiştir. Oysa bir komutanın ne böyle bir karar vermesi, ne de böyle bir uygulamaya geçmesi hakkı vardır. **Shakespeare**'in oyunlarında bu çeşit yanlış kararları oyun kahramanının bocalama dönemi izler. Bu bocalama döneminde doğru sanılanlar irdelenir, yanılığın açıklanır. Ne var ki, **Shakespeare**'in kahramanla-

rı pişmanlıklarla ömür tüketecek insanlar değillerdir; onurlu ve güçlü bireyler olarak savaşımalarını sonuna dek sürdürürler; eylemsizlikten tükenmektense, eyleyerek yıkılırlar. İpi göğüsledikleri zaman, bilmezlikten bilmeye geçmiş, büyümüş, olgunlaşmış olurlar. **Shakespeare**'in kahramanları uzun bir bocalama ve uğraş döneminden sonra gerçeğe ve doğruya ulaşan, fakat olayların kendi olasılık zinciri içindeki gelişimine yeni bir yön vermekte geç kalan kişilerdir.

Çağdaş oyunlara gelince, toplumdaki doğruların ve eğrilerin büsbütün karışarak arap saçına döndüğünü görürüz. Oyun kişileri için bu karmaşaya bir anlam vermek, davranışlarını bu anlam doğrultusunda yönlendirmek olası değildir. Çağdaş oyunlarda bilmezlik durumu aşılamaz, bocalama eyleme dönüşemez. Gene de oyun kişilerini ayakta tutan sindirilmiş bir aktöre birikimine sahip olmalarıdır. Fakat bu birikim bir gizil güç oluşturmaktan uzaktır. Çünkü bireylere bölünmüş, kişisel değeri kanıtlamak için kullanılır olmuştur. Toplumla paylaşılabilen değerler bir dizge oluşturmaz, kişiye tutarlı, güvenilir bir dayanak sağlamaz, olsa olsa kişinin kendine onurlu bir son hazırlamasına yarar. **Anton Çehov**'un kişileri, olayların neden bu yönde geliştiğini, eski güzelliklerin neden bu denli çabuk yitip gittiğini, kendilerinin neden yaşamın dışına itildiklerini anlamayan insanlardır. Sorularının ancak yüz yıllar sonra yanıtlanacağını düşünürler. Bilememenin ve bocalamanın acısını **Çehov** kadar ustalıkla dile getiren yazar yoktur. Umudun düş kırıklığına, çabanın sabırlı bir bekleyişe dönüşümü seyirciyi insan davranışları ve nedenleri üzerinde düşündürür. Kendi küçük çevrelerine kapanarak toplumdaki kopan insanlar, ne denli iyi eğitilmiş ve incelmış olurlarsa olsunlar, kendilerine ve çevrelerine uzak açıdan bakmayı, olayları değerlendirmeyi, gerçekleri görmeyi başaramayacaklardır. Oyun kişilerine saygınlık kazandıran, onların karanlıklarını onurlu bir biçimde taşıyabilmeleridir.

**Çehov**'dan bu yana insanoğlunun bocalaması onu bir onur çizgisinde tutmaya bile yetmez oldu. Düş kırıklıkları yılgınlığa dönüştü. Her şeyin hızla değiştiği, insanın zaman çarkının dışına fırlatıldığı bir dünyada, seçim yapamamanın değil, bilememenin de-



ğil, bilme gerektiği bilincine ulaşamamanın korkusu yaşanıyor. Bu bilinçsizlik en iyi girişimlerde bile çalima dönüştürüyor. Arthur Miller, *Satıcının Ölümü*'nde, toplumdaki değer karmaşası içinde hep yanlış seçim yapmış olmanın korkusunu yaşayan, suçu kendi yanılığında arayan küçük insanın dramını yaşatır. Bilememe, tanrısal bir yazgı olmaktan çıkmış, toplumsal bir olgu olmaktan bile uzaklaştırılmış, insana, kendi suçu olarak kabul ettirilmiştir. Uyarılan suçluluk duygusu, insanın gerçekleri arama dürtüsünü de sindirmiştir. Kendi bilgisizlik utancının üstüne bükülüp kapanan birey çevresinden büsbütün uzaklaşmakta, bu utancın üstesinden gelmek için çabaladıkça daha derin bir yanılığa düşmektedir. Artık onun, kendi bireysel sınırları içinde de olsa, anlamlı bir varlığı, kendi yanılığı içinde de olsa onurlu bir çabası, bir bekleyişi bile yoktur. Willy Loman'ın çocuklarına hiç olmazsa bir sigorta parası bırakmak için canına kıyması, karısına da çocuklarına da anlamsız gelir. Çünkü sigorta şirketi ölümün önceden tasarlanmış olduğunu kolayca anlamış ve sigorta primini ödememiştir. Bu durum, Willy'nin büyük özverisini acınası bir çalima dönüştürmüştür.

Günümüzün oyunlarında beyhudelik duygusu öylesine baskindir ki, oyun kişileri bocalamaktan bile vazgeçmişlerdir. Suçluluk duygusu yerini yılgınlığa bırakmıştır. Değer yargıları karmaşık değil bulanıktır. Bu bulanıklık içinde korku kol gezer. Oyun kişileri kaynağını bilmedikleri korkular içinde kıvranırlar. Tehlike bilinci istençlerini köreltmıştır. Bocalama çırpınmaya dönüşmektedir. Harold Pinter'ın, Samuel Beckett'in oyunlarında kaynağı belirsiz bir tehlike sezgisi, umarsız bir saçmalık bilinci yaşanır. Bu oyunlarda hoşça gidenin yerini ürkütücü olan, düşündürenin yerini şaşır-tan almıştır. Çağımız tiyatrosu, insanın gittikçe daha derin bir bilmezlik çukuruna düşüşünün dramını yansıtmaya çabasıdadır.

## BEKLEYEN İNSAN

Samuel Beckett'in *Godot'yu Beklerken* adlı oyunu, yazıldığı elli-  
li yıllardan bu yana bir ölçüde seyircinin rağbetini, ondan da çok ti-  
yatro kuramcılarının ve bilimin her alanında düşünenlerin ilgisini  
çekmeyi sürdürüyor. Godot sözcüğü ile anlatılmak istenenin ne ol-  
duğu, bir türlü gelmeyen, gelip gelmeyeceği de belli olmayan bir  
Godot'yu beklemenin ne anlama geldiği, bu durumun yaşadığımız  
hangi gerçeğe ışık tuttuğu soruları güncelliğini koruyor. Acaba bu  
oyun, umudunu, zayıf bir olasılığa, hatta bir olanaksıza bağlamış  
insanlığı temsil eden bir umarsızlık dramı mıdır, yoksa bu duruma  
başka yorumlar da getirilebilir mi?

San Quentin Hapishanesindeki *Godoyu Beklerken* temsili ile il-  
gili ünlü öyküyü bir kez daha anımsıyoruz: Martin Esslin'in nak-  
lettiğine göre, hapishanedeki yaşamları umutsuz bir bekleyişle ge-  
çen mahkûmlar bu oyunu anlamışlar ve beğenmişler. Oyundaki ki-  
şilerinin durumlarıyla mahkûmların durumları arasındaki benzer-  
likle açıklanan bu sonuç, önümüze yeni ve farklı sorular getiriyor.  
Elli-li yıllardan bu yana değişmeyen nedir ki bu oyun aydın seyirci  
için olduğu kadar sıradan seyirci için de anlamlı bir gerçeğin işare-  
ti sayılmaktadır? Ya da, bu oyunun güncelliğini koruması farklı yo-  
rumlara açık olmasından mı kaynaklanıyor? Öyleyse, oyunun gü-  
nümüz ve/veya tüm zamanlar için, ya da hepimiz ve/veya her bi-  
rimiz için geçerli olabilecek yorumları neler olabilir?

Tiyatro sanatı bağlamında düşündüğümüzde, başlangıcından  
beri her dönemde bir şeylerin olmasını bekleme temasının ele alın-  
dığını ve dramatik olanla farklı biçimlerde ilişkilendirildiğini görü-  
rüz. Tiyatro sanatının ayırıcı özelliğinin insan gerçeğini onun eyle-  
mi aracılığı ile yansıtması olduğunu biliyoruz. Tiyatroda kişinin  
sosyal kimliğini de, bireysel kişiliğini de davranışları ele verir.  
Oyun kişilerinin davranışlarına bakarak insan ilişkileri, toplumun  
yapısı ve sorunları hakkında bilgileniriz. Eylemleri değerlendire-  
rek bu gerçeklerden insanlık hakkında genel sonuçlar çıkarabiliriz.  
Bu bağlamda bekleme olgusu, klasik oyunlarda bazan eylemi ge-

ciktiren, bazen ateşleyen, ya da önseyen, modern oyunlarda ise, eylemin yerine geçen gerilimli bir süreç olarak çıkar karşımıza. Beklenenin niteliği ise, gerçekleşmesi olası olan ve gerçekleştiğinde tepki uyandırması beklenen bir olay, bir durum, bir haber, ya da Godot durumunda olduğu gibi bir bilinmeyendir.

Kaba bir genelmeyle, Antikten başlayarak on dokuzuncu yüzyılın sonlarına kadar uzanan uzun bir dönemin tiyatrosunu, kalıplaşmış yapısına ve işlevine bakarak klasik, on dokuzuncu yüzyıl sonlarında, gerçekçiliğe bir karşı çıkış olarak başlayan ve işlevini, yapısını, biçimini yeniden belirleme yolunda denemeler yapan, yeni bir kimlik arayışlarında olan tiyatroyu da modern olarak adlandırdığımızda, bekleme olgusunun bu iki asal tiyatro anlayışına göre farklı biçimlerde değerlendirildiğini görürüz. Klasik genellemesine giren gelenekleşmiş oyun kurgulamasında bekleme, beklenenin gerçekleşmesinden sonra ortaya nasıl bir durumun çıkacağı ve kahramanın bu duruma nasıl tepki göstereceği sorusuna endekslenmiştir. Bekleme, oyun kişisi ve/veya seyirci için bir merak biriktirme sürecidir ve gerilim yaratır. Beklemenin nedeni ile beklenenin gerçekleşmesinden sonra olacaklar arasında neden-sonuç bağı kurulmuştur. Nedeni öğrenmiş olan oyun kişisi de, seyirci de mutlaka bir sonuca ulaşılacağını bilir. Sonuç, seyirciye önceden bildirilerek onun oyun kişisine üstün duruma gelmesi sağlanmışsa oyun kişisinin heyecanlı bekleyişi bu üstünlük duygusu içinde izlenir ve onun bekleyiş biçiminden karakter özellikleri, düşünceleri, tasarıları hakkında ipuçları edinilir. Seyirci, tıpkı oyun kişisi gibi, sonucu bilmiyorsa, bu durumda bekletme her şeyden önce seyircinin dikkatini uyanık tutmak, onu heyecanlandırmak, bir sonraki duruma hazırlamak, ya da bir sonraki eylemin anlamına gereken önemin verilmesini sağlamak için araya yerleştirilmiş bir geciktirme işlemi olarak değerlendirilmiş olur. Oyunun akışına canlılık katan, seyirciyi, sonunda yanıtını alacağından emin olduğu bir bekleme sürecine sokarak ona heyecan zevkini tattıran bu teknikten oyun yazarları ve oyuncular gibi, politikacıların, hatta arkadaş meclislerinde öyküleri ile sohbeta lezzet katan konuşma ustalarının da yararlandıkları görülür. Bekletme tekniğinin, hem oyun ki-

şilerinin kendi aralarında, hem de sahne ile seyirci arasında gerilim yaratma amacı ile kullanma becerisine verilebilecek en başarılı örneklerden biri, Henrik İbsen'in *Nora, Bir Bebek Evi* adlı oyununda yer alır. Bu oyunda Nora'nın, kocasına açıklamak cesaretini göstermediği bir sırrı vardır. Nora, kocası Helmer hastayken, onun tedavisi için gereken parayı temin edebilmek için bir imza sahtekârlığı yapmış, ölmek üzere olan babasının imzasını taklit ederek bankadan para çekmiştir. Bu gerçeği bilen banka memurlarından Krogstad, gerçeği kocasına bildireceğini söyleyerek Nora'ya şantaj yapar ve ondan para sızdırır. Aynı bankanın müdürü olan kocasının böyle bir skandala göğüs geremeyeceğini bilen Nora, durumu açıklayamamıştır. Krogstad baskıyı giderek artırır ve istediği görev atanmasını sağlamak için, Helmer'e, gerçeği açıklayan bir mektup yazar. Mektup Helmer'in eline geçmiş fakat henüz açılmamıştır. Nora kocasının mektubu okumasını, hiç olmazsa bir süre geciktirmek için dans ederek onu oyalamaya çalışır. Bu tarantella dansı, Nora'nın yaşamının dramatik anlamını yoğun olarak vurgulayan, daha sonra vereceği önemli kararın psikolojik alt yapısını oluşturan ustalıklı bir bekletme tekniği olarak kullanılmıştır. Nora'nın çabası boşa gidecek, Helmer mektubu okuyacak ve oyun hiç beklemediğimiz bir biçimde, Nora'nın evi terk etmesiyle sona erecektir. Nora, büyük bir gerilim yaşadığı bu geciktirme çabasından güçlenmiş olarak çıkmış, ondan umulmayan yürekli bir karar vermiş ve özgür seçimini uygulamıştır. Böylece bekleme süreci, oyun kahramanına ve seyirciye gerilimli dakikalar yaşatmakla kalmamış, olayların yeni bir yönde gelişmesini de sağlamış olur.

Bekleme süresinin bir sonraki eylemi hazırlaması, hatta Nora'da olduğu gibi eyleme yeni bir yön vermesi tiyatrodaki sıkça başvurulan bir düzenleme olmuştur. **Sophokles**'in *Kral Oidipus*'unda kahraman kendi kimliği ile ilgili bilgiye sahip olduğu söylenen çobanın gelmesini bekler. Çoban gelip istenen bilgiyi verdikten sonra Oidipus geçmişine ile ilgili acı gerçeği öğrenecek ve gözlerini kör ederek kendini korkunç bir biçimde cezalandıracaktır. Durumu zaten bildiği varsayılan Antik dönem seyircisi için bekleyiş süresi, Oidipus'un bu gerçeği öğrendikten sonra nasıl bir tepki göstereceği

sorusuna kilitlenmiştir. Ulaşılabilecek olan bilgi, Oidipus'un sürpriz niteliğindeki son anlamlı eylemini ateşleyecektir. Tanrıların oyununa getirdiği kahraman, bu eylemle bilmeden işlediği günahın sorumluluğunu yüklenme yürekliliğini göstermiş, ona böyle bir oyun oynayanlara iç gücünü kanıtlamış, hatta kendine tanrıların öngörmediği bir cezayı uygulayarak insanlık erdemini tanrılarınkinin önüne geçirmiştir.

Bekleyişten sonra ulaşılan bilgi aşamasında kahramanın umulmadık bir tepki göstermesine, ya da yeni bir eylemle kendi kimliğini, dolayısı ile insan olmanın farkını kanıtlamasına başka Antik oyunlardan da örnek verilebilir. *Sophokles*'in *Elektra*'sında Elektra'nın yıllardır beklediği kardeşi Orestes gelince olaylar yeni bir yönde gelişir. Orestes, babası Agamemnon'un öcünü almaya gelmiştir. Bu, Elektra'nın tüm umutlarını bağlamış olduğu bir eylemdir. Anne Clytemnestra ve şimdi kral olan sevgilisi Aigistus'un öldürülüşü, Elektra'nın uzun bekleyişini ürkütücü bir zaferle sonuçlandırmış olur. Elektra'nın gözettiği adalet yerini bulmuş, fakat gündeme annenin öldürülmesi gibi kolay onaylanamayacak bir durum çıkmıştır. *Euripides*'in *Medea*'sında kocası tarafından ihanete uğrayan ve kentten kovulan Medea, Kral Kreon'dan bir gün daha Thebai'de kalma iznini koparmaya çalışır ve sonucu bekler. Bu gerilimli bekleyişten sonra olumlu yanıtı alan Medea karşımıza bizi dehşete düşürecek bir dizi eylemle çıkacaktır. Onu aldatmış olan kocası İason'dan oç almak için kendi çocuklarını öldürme planını bu bekleme sırasında tasarlamış olmalıdır. Her iki oyunda da bekleme süresi doğurgandır ve düşündürücü bir eylemle sonuçlanmıştır.

Bekleme süresinin eylem öncesinde belli bir kritik kararı alma fırsatı olarak değerlendirildiği ve beklemenin bu işleviyle anlam kazandığı oyunlar yanında, bu sürenin kahramanın ruh durumunu sergileyecek biçimde değerlendirildiği oyunlar da yazılmıştır. Hamlet, saraya gelen oyunculara amcasının işlediği suçları canlandıran bir temsil düzenletir. Amcası Kral Claudius, bu oyuna göstereceği tepki ile gerçekten suçlu olup olmadığını belli edecektir. Görünüşe göre Hamlet, Hayalet'le karşılaştıktan ve babasının bir cina-

yete kurban gittiğini öğrendikten sonra, babasının ölümü ile ilgili gerçek hakkında daha sağlam bilgilere gereksinim duymaktadır. Bu bilgi sağlandıktan sonra Hamlet'in göstereceği tepki, onun kişiliği, ahlaki değerleri ve ruhsal durumu hakkında daha doğru bir fikir edinmemizi sağlayacaktır. Hamlet, Krala sergilenecek olan oyunu seyretmeye hazırlanırken Kral Claudius'un göstereceği tepkiyi gözleme görevini dostu Horatio'ya bırakır. Kendi de ailesine yakın bir yerde yere oturarak başını Ophelia'nın kucağına koyar. Bu tavır bir sevgi gösterisi olduğu kadar bir saldırganlık gösterisi olarak da yorumlanabilir. Çünkü Hamlet'in aşkla nefret, güven ile güvensizlik arasında bocaladığının göstergesidir. Shakespeare gerilimli bir bekleme süresini, büyük bir ustalıkla, Hamlet'in iç çelişkisini yansıtacak biçimde değerlendirmiştir. Claudius, işlediği cinayeti yansıtan temsile suçunu ele veren bir tepki gösterecek, böylece gerilimli bekleme süreci yanıtın alınmasıyla sona erecektir. Sıra bu durumda Hamlet'in ne yapacağı sorusuna gelir ve oyun yeni eylemler ve yeni beklemlerle gelişir.

Tiyatro tarihinden seçebileceğimiz pek çok örnek, olayları birbirine neden sonuç bağı ile bağlanmış olan klasik kurgulu oyunlarda bekleme sürecinin, oyun kahramanı hakkındaki bilgimizi zenginleştirmek, bir sonraki eylemi ateşleyecek birikimi sağlamak, en önemlisi gerilimi arttırmak için bir kurgulama tekniği olarak kullanıldığını gösterir.

Tiyatroda bekleme sürecine kendi başına anlam yüklenen oyunlar da yazılmıştır. Maeterlinck, oyunlarında bekleme durumunu sezgisel bilgiye varış süreci olarak yorumlar. *Evin İçi* adlı oyunda sahne, dışardan iki kişi tarafından gözlenen bir odayı gösterir. Odanın içinde anne baba ve üç çocuktan oluşmuş bir aile vardır. Ailenin bütün üyeleri hemen hiç devinmeden oturmaktadırlar. Odanın atmosferine endişeli bir bekleyiş havası sindirilmiştir. Oda dekorunun dışında, eve doğru yaklaşan ışıklar görünür. Odayı pencereden gözleyen iki kişi durumu açıklarlar: Evin büyük kızı gölde boğulmuştur. Köylüler kızın cesedini eve getirmektedirler. Aile üyeleri bu durumdan habersiz olmadıkları halde kötü bir şeylerin olduğunu hissetmiş gibi endişeli bekleyişlerini sürdürürler.

Bekleme, kapının çalınması, aile üyelerinin acı gerçeği öğrenmesi ile son bulur. *Evin İçi*'nde bir olay değil bir durum yansıtılmıştır. Bu durumda dramatik olan, insanların kötü bir şeylerin olacağını sezebilme yeteneğine sahip olmaları ve henüz öğrenmedikleri bir gerçeğin acısını önceden yaşamalarıdır. Sezginin henüz bilgiyle doğrulanmamış olması, beklemenin gerilimine yoğunluk kazandırmıştır. Maeterlinck'e göre, yaşamın dramatik anlamını tanımak için bir eylemin içinde yer almak şart değildir. Ölüm gibi, en kaçınılmaz hayat gerçeğinin varlığını hissetmek de insana aynı duyguyu yaşatır. Yazar, *Çağrılmadan Gelen* adlı oyununda da aynı temayı işlemiştir. Bu kez bekleyenlerin gece vakti bir masa çevresinde sessizce oturdukları, istenmeyen bir şeylerin olacağı sezgisıyla endişeli bir bekleyiş içinde oldukları görülür. Tek tük konuşmalardan içeriği odada yeni doğum yapmış bir kadının yattığı anlaşılır. Kör büyükbaba ürpertici bir esinti hissettiğini söyler. Bahçedeki kazlar da alışılmadık bir biçimde sesler çıkarmaya ve koşuşmaya başlamışlardır. Masanın üstündeki lamba birdenbire söner. Oda kapısı açılır. Hemşire, genç kadının öldüğünü haber verir. Adı konmayan bekleyişin, aslında farkında olmadan yaklaşan ölümün beklenişi olduğu, kör adamın ölüm meleğinin gelişini sezdiği anlaşılır. Bu atmosfer oyununda yazar, yaşamın uzun bir ölümü bekleyiş olduğunu sık sık yineleyen şiir sanatının yönteminden yararlanmışır.

Yaşamın bekleyişlerden oluştuğunu dramatik bir yapı içinde imleyen oyun yazarlarından biri de Anton Çehov'dur. Onun oyunlarında kişiler kendi yaşamlarının akışını denetleme gücünden yoksundurlar. Çünkü bu akışın yönünü ve amacını saptayamamışlardır. Özlemlerini gerçekleştirme yolunda deneyebildikleri birkaç eylem girişimi başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Yenilginin bilincine varıldıktan sonra yapılacak şey ya *İvanov*'da İvanov'un, *Martı*'da Treplev'in yaptığı gibi, bu akışa bir son vermek, ya da *Vanya Dayı*'da Vanya'nın ve Sonya'nın, *Üç Kız Kardeş*'te Martha'nın ve diğerlerinin yaptığı gibi, kendiliğinden gelecek bir sonu sabırla beklemektir. Vanya sevdiği kadına erişemeyeceğini, yaşama biçimini değiştiremeyeceğini anladıktan sonra öleceği güne kadar geçecek süreyle katlanmanın ne kadar zor olduğunu düşünür. Yeğeni Sonya

için de aşkına karşılık bulma, yaşamını değiştirme umudu kalmamıştır, yazgısına sessizce boyun eğer. Martha ve kardeşleri Moskova'ya giderlerse bir şeylerin değişeceği umuduyla yaşamışlardır. Umutları boşa çıkınca kendilerinden sonra yaşayacak olanların kavuşacağı mutluluğu düşlemekle yetinirler. Yazar, ustalıklı bir teknikle olaylar arasına sıkıştırdığı kısa susmaları ve beklmeleri vurgulayarak yaşamın tümünün uzun bir bekleyiş olduğunu imlemiştir. *Martı*'da Treplev, yakınlarda olduğu söylenen Nina'yı, *Üç Kız Kardeş*'te genç kızlar kendilerini Moskova'ya götürecek birilerini, *Vişne Balçesi*'nde ev halkı evin satılıp satılmadığı haberini, *Vanya Dayı*'da Sonya Doktor Astrov'un onu sevip sevmediği konusundaki yanıtını ve hemen bütün oyunlarda oyun kişileri kendilerini oradan uzaklaştıracak vasitanın gelmesini beklerlerken, ömürlerinin tümünü kapsayacak kadar uzun bir bekleyişin ilmeklerini dokumaktadırlar.

Görülüyor ki, yakın zamanlara gelinmeye başladığında bekleme, eylem için aşılacak bir duraklama süresi, kahramanın göstereceği tepkiye hazırlık süreci, ya da gerilim yaratma aracı olmaktan çıkmış, kendi başına anlam yüklenmiştir. Kahramanlık dönemlerinin, kendini bir şeyler yaparak var eden, aynı zamanda dramını kendi eylemi ile yaratan insanının yerini, modern dünyanın bir şeyler yapma olanağı elinden alınmış olan, güçsüzlüğünün dramını yaşayan insanı almıştır. Yaşam artık, gerçekleşeceğine inanılıp inanılmadığı bile belli olmayan güzel günleri, gelip gelmeyeceği belli olmayan sevgilileri, ya da öğrenildikten sonra bile nasıl davranılacağı bilinmeyen haberleri beklemekle geçmektedir. Seyircinin ilgisi, beklenen şeyin nasıl gerçekleşeceğinde değil, bekleyen insanın durumunda odaklanmıştır.

Daha sonra iki dünya savaşının karmaşası yaşayacak, bir soykırıma, bir atom bombası yıkımına tanık olunacak, hızlı sosyal değişimlerin sancıları çekilecek, umutsuzluğa yeni korkular eklenecektir. Çağımız insanının başına gelebilecek her türlü tehlikeyi korkuyla bekleyişine tiyatrodan verilebilecek en çarpıcı örnekler Harold Pinter'in oyunlarında görülür. Pinter'in oyun kişileri yakalanıp bilinmeyen bir yerlere götürülmeyi (*Doğum Günü Partisi*), soka-



ğa atılmayı (*Kapıcı*), bir öldürülmeyi (*Gitgel Dolap*), ziyarete geleceği söylenen tehlikeli bir yabancıyı (*Oda*) beklerler. Beklenenin ne getireceği, nasıl bir duruma yol açacağı belli değildir. Tehlikenin açıklanamaz oluşu durumu daha da ürkütücü kılmaktadır. Bu belirsizlik tehlikeyi aynı zamanda genelleştirmiş, beklemenin endişesini sahneden seyir yerine taşımıştır. Pinter'in oyun kişileri, İkinci Dünya Savaşı'nın korkularını yaşamış, kurulu düzeninden ve güvencelerinden koparılmış, esir kamplarına sürülmüş, işkence görmüş acılı bir kuşağın uzantısı olan insanların temsilcileridir. Anne Frank'ın korkulu bekleyişi artık başka insanların da kaçınmadığı bir yaşama biçimi olmuş gibidir. Tehlikenin varlığı bir gerçektir. Üstelik, savaş sonrası toplumlarının acımasız rekabet ortamında tehlikenin kimden, nereden, nasıl geleceği belli değildir. Bu belirsizlik korkuyu yaşamın her anına sindirmiştir. Korku, ancak tehlikenin gelip çatması ile aşılabilme noktasına ulaşmış olacaktır. Bu da, başarının yenilgiyle sağlanması gibi, insanı hiç de rahatlatmayan çelişkili bir durumdur.

Alışılmışın dışındaki durumlardan dram malzemesi çıkaran ve böylece dünyaya başka açılardan bakmamızı, yeni düşünme ve değerlendirme biçimlerine açılmamızı sağlayan çağdaş oyun yazarlarından biri olan Tankred Dost, *Dönemeç* adlı oyununu, kurbanlarının, hazırladıkları tuzağa düşmesini bekleyen iki kardeşin bekleyişleri üzerine kurmuştur. İki kardeş, sürücülerini uyarmak için anayolun tehlikeli bir dönemecine konulmuş olan aynayı kaldırmışlardır. Bu yüzden meydana gelen kazalarda ölen kişilere görkemli gömme törenleri düzenleyerek geçimlerini sağlamakta, vicdanlarını rahatlatmak için de Bakanlığa dönemecin tehlikeli olduğunu bildiren mektuplar yazmaktadırlar. Beklemenin ardında yatan kâr amaçlı kurgulamadaki korkunçluk ve acımasızlıkla beklenenin gerçekleşmesinden sonra kardeşlerin sergiledikleri saygılı ve yasal tavır arasındaki çelişki, insanların ikiye bölünmüşlüğü konusunda irkiltici bir uyarı olur. Grotesk bir durum üzerine kurulmuş olan oyunda, beklenen olayın koşullarının önceden hazırlanmış olduğu belirtilerek bekleme olgusuna yeni bir boyut getirilmiştir.

Günümüzde beklemenin korkulu bir süreç olarak değil, bir

umuda bağlanış olarak ele alındığı oyunlar da yazılmıştır. Bu kez bekleme olgusuna dramatik bir anlam yükleyen gerçek, umudun gerçekleşme olasılığının çok kuşkulu olması, ya da hiç olmamasıdır. Yaşama koşullarını değiştirme gücü olmayan insan kendini boş hayallerle avutmayı seçmiştir ve beklemeyi bir eylem biçimi olarak algılama eğilimindedir. Yaşadığımız ortamda bütün yolların insanoğlunun bireysel gücünü ve istencini kanıtlayacağı eylemlere kapalı oluşu, eyleme koşullu tiyatro sanatını bekleme olgusundan eylem üretme yoluna itmiştir. Oysa, bir tiyatro konvansiyonu olarak bekleme durumunun eylemden önceki duraklama dönemi, dolayısıyla bir eylemsizlik süreci olduğunu görmüştük. Beklemenin eylem yerine geçtiği ve dramatik anlam kazandığı çağdaş oyunların en çarpıcı örneği Samuel Beckett'in *Godoy'u Beklerken* adlı oyunudur. Bu oyunun kahramanları olan Vladimir ile Estragon geleceği söylenen bir Godot'yu beklemektedirler. Godot'nun kim olduğu, gelmeyi ertelediğine göre bir gün gelip gelmeyeceği belli değildir. Oyun kişilerinin böyle bir bilgiye sahip olup olmadıklarını da bilemeyiz. Böylece belirsizlik sahneden seyir yerine taşınmış, seyredenleri de kapsamış olur. Vladimir ile Estragon'un, oyun boyunca bir bekleme durumunu sürdürmelerine çeşitli yorumlar getirilmiştir. Bu yorumların her biri insanlık dramına değişik yönlerden ışık tutar. *Godoy'u Beklerken*'in üzerinde çok durulan, çok tartışılan, çok önemsenen bir oyun olması, hatta modern bir tragedya olarak değerlendirilmesi, bu oyunda can alıcı bir insanlık gerçeğine parmak basıldığını gösteriyor.

Başlangıçtan beri insan, doğaüstü güçlere, tanrılara, peygamberlere, kitaplara inanmış, kurtarıcıların, kahramanların, öncülerin, yöneticilerin ardından gitmiş ve bunu kendi özgür seçimi sayarak avunma yolunu seçmiştir. Yaşamını yönlendirme gücüne sahip olmayan, ya da bu gücü elinden alınmış olan insan istencini kendinden daha güçlü olanına teslim ederek rahatlamış, bunu olağan bir yaşama biçimi olarak kabullenmiştir. Bu durumda, bireysel tercihini ortaya koyamama, kendi istenci doğrultusunda eyleyememe etik ve psikolojik boyutları olan bir insanlık gerçeğidir. *Godoy'u Beklerken* bu gerçek bağlamında ele alınıp yorumlanabilir.

Öte yandan sorunu çağdaş toplumun düzeni ile ilişkilendirerek açıklamak ve çağımız insanının dramı olarak görmek de olasıdır. Umudunu bilmediği bir geleceğe bağlayarak sürekli bir bekleme durumuna razı olan insanın durumu, çağımıza özgü bir insanlık dramını yansıtıyorsa bu dramı yaratan özel toplumsal koşulların bir kez daha gözden geçirilmesi ve tanımlanması gerekmiştir. Denilmiştir ki, yirminci yüzyıl insanı, art arda savaşların, soykırımların kurbanı olmuş, atom bombasının ezici gücünü tanımış, zorba yönetimlerin baskısına uğramış, vahşi kapitalizmin acımasız rekabet ortamında ayakta durmaya çalışmış, işleyişini bilmediği mekanizmaların dişlileri arasına sıkıştığını hissetmiş, çevresi ile iletişim kurmakta zorluk çekmiş, giderek yalnızlaşmış insandır. Böyle bir çıkmazı yaşayan kişinin umudunu bir olmaza bağlaması, kendini oyunlarla oyalaması inandırıcı bir umarsızlık göstergesi sayılmalıdır.

Oyundaki oyun oynama olgusundan yola çıkarak bekleme durumunun başka yorumlara da açık olup olmadığına bakabiliriz. Vladimir ile Estragon aslında bir oyun oynamaktadırlar ve gösterim bir oyun içinde oyun olarak sunulmuştur. Bu durumda bekleme olgusu da, Godot da oyunun öğeleri olarak değerlendirilebilir. Mademki Vladimir ile Estragon birbirlerini Didi ve Gogo gibi oyun adları ile hitap ediyorlar, Godot da tanımadığımız, fakat varolması gereken birinin oyundaki adı olabilir. Nasıl oyundaki Didi ile Gogo'nun asılları Vladimir ile Estragon adlı gerçek kişilerse Godot'nun da gerçek bir aslı olmalıdır. **Beckett**, kişilerini kendi kurguladıkları bir oyun içinde ele alırken gerçek yaşamda oyun oynayan insanın dramını da yansıtmıştır. Oyun oynamayı insanın doğal gereksinimi olarak açıklayan görüşe göre insan oynayarak yalnız düşlerini gerçekleştirmiş olmakla kalmaz, kendini ve dolayısı ile kendi kimliğini var eder. Oyun aynı zamanda insanın yaşamın zorluklarına karşı direnç kazanma yollarından biridir. Başka bir deyişle oyun, hem bir var olma ve var etme biçimi, hem de bir yalan gerçek, bir gerçeğe katlanabilme yoludur. Bu durumda, *Godot'u Beklerken*'de yansıtılan ortam, çağımız dünyasının, yaşam damarları kesilmiş, çölleşmiş ortamı, bu ortamda oyun, kişilerinin oynadığı

bekleme oyunu, her şeye rağmen direnme ve belki bir umut yeşertme oyunu olmalıdır. Böyle bir umudun umutsuzluktan kaynaklanması ve ancak oyun olarak yaşatılabilmesi yaşamın hüznün veren gerçeğidir. Fakat önemli olanın, umulanın gerçekleşip gerçekleşmemesi değil, insanoğlunun böyle bir dirence sahip olmasıdır, diye düşünüldüğünde, oyunda sunulan özel durum umutsuz olsa da, bizim insanoğlundan umudu kesmememiz gerektiği sonucuna varabiliriz.

Dönüp dolaşım gene ölümsüz **Çehov**'u anımsıyoruz. Onun oyun kişileri de umutlarını yıllar sonra gelecek iyi günlere bağlamışlardır. Kendileri için hiçbir şey vaat etmeyen bu iyimserlik acı verici de olsa, bu insanların gelecek kuşaklara inanmalarında, insanlığın onurunu koruyan, hatta onu yücelten bir yan vardır. Yazgısına alçakgönüllü bir biçimde boyun eğmiş olan insan, insanlığın bir gün bu yazgıyı değiştireceğine olan inancını yitirmemiştir. **Çehov**'un oyun kişileri, her şeye rağmen erdemlerini korumayı başararak böyle bir umudu yeşertmeye hakları olduğunu kanıtlamışlardır. Onlar bu gün de sahnelerimizde yaşamlarını sürdürüyorlar ve bize onları haklı çıkarıp çıkarmadığımızı soruyorlar. Onlara ne cevap vereceğiz? **Beckett**'in sunduğu seçenekle mi, yoksa yeni ve yapıcı eylemlerimizle mi? Tiyatro tarihi bizi hayata karşı sorumluluklarımızı hatırlatan yapıtlarla örüldü. **Çehov** da, **Beckett** de bu örüntüdeki yerlerini aldılar. Onların uyandırmaya çalıştıkları etik kaygıyı duymak, sorumluluklarımızı üstlenmek de bize düşüyor.

## MODERN SONRASI OYUNLARDA DRAMATİK OLAN

Modern sonrası oyunlarda dramatik olan, yepyeni bir durumla ortaya çıkıyor. Bu durum, güvensizlik ve şaşkınlık olarak özetlenebilir. Bilememekten, anlayamamaktan doğan şaşkınlık. Tiyatro tarihinde 'absürd' genellemesi altında ele alınmış olan oyunlarla Harold Pinter'ın, Tom Stoppard'ın oyunlarında dramatik olan, insanın, nedenini ve sonucunu bilmeden seçmek, bilmeden eylemek zorunda kalışından kaynaklanıyor. Antik Yunan'dan beri bir yan tema olarak kalan ve asal temayı destekleyici olarak kullanılan bu durum kimi günümüz oyunlarının ana temasını oluşturuyor. Bu gelişimde içinde yaşadığımız ekonomik ve kültürel durumun etkisi var kuşkusuz. Dramatik olanın böyle yeni bir insani gerçekte ele alınması oyun biçiminde ve biçiminde de bazı değişikliklere neden oluyor.

Çağdaş oyunların çoğunun temeldeki yapısına baktığımızda, eskidenberi uygulanagelmekte olan dram yapısının büyük ölçüde korunduğunu görürüz: Günümüz yazarlarının çoğunun oyunlarında, klasik kurgulamada olduğu gibi, bir eylemle gerçekleşen ya da bir durumda potansiyel olarak varlığını duyuran iç veya dış devrim vardır. Eylemler, tepkilerle gelişir ve çatışmaya yol açar. Eylemin iç veya dış koşulların etkisiyle filizlenmesi, serpilip dışa vurulması ilgiyle, merakla izlenir. Dış eyleme dönüşen, ya da dönüşemeyip tıkanan iç veya dış dürtüler bizi insan gerçeği üzerinde yeniden düşündürür. Fakat bugün, işte bu noktada, kimi önemli yeni oyunların biçimini etkileyen bir farklılaşma görülüyor. Bu oyunlarda oyun kişisine ne seçme hakkı tanınmakta, ne de böyle bir hakkın tartışılması yapılmaktadır. Çünkü oyun kişisi, seçebilmek ya da neden seçemediğinin bilincine varmak için gerekli ön bilgiye sahip değildir. Oyun kişisi, kendini, nedenini bilmediği, sonucunu kestiremediği bir durum içinde bulur. Tek bildiği, bu duruma ayak uydurmak zorunda oluşudur. Bu durumun trajik boyutu yoktur. Kişiye büyük acı vermez. Tragedyalara özgü *pathos*'u ya-

şatmaz. Yalnızca bilgisizliğin verdiği bir şaşkınlık, bir güvensizlik-tir yaşanan. Biraz da nedensiz bir sıkıntı duygusu. Kişiler sıkıntılarını, şaşkınlıklarını gevezelik ederek dışa vururlar. Anlamsız konuşmalar, sorular, şakalaşmalar, oyun kişilerinin duruma gösterdikleri gizli tepkiyi dolaylı olarak dile getirir. Bu çeşit tepkide ne iddia, ne amaç, ne seçim, ne kararlılık, ne umut, ne eylem düşüncesi, ne de çatışma hazırlığı vardır. Oyun kişileri sanki kendi aralarında bir çatışmacılık oyunu oynamaktadırlar. Dramatik olan, insanın istencini gerçek yaşamda değil oyunda öne çıkarmaya çalışmasıdır. Kişi bunu yaparken, belki de umarsızlığının ironik bir ifadesi olarak kendine oyun oynama, saçmalama özgürlüğü tanımıştır ve böyle bir özgürlükle avunmaktadır.

Tiyatronun gelişimine baktığımızda, gerçeği bilememenin, Antik Yunan'dan bu yana yazılmış kimi oyunlarda da dramatik bir anlam taşıdığı görülür. Fakat bu oyunlarda bilgi eksikliği asal tema olarak değil, bir yan tema, ya da eylemi ateşleyen etken olarak işlenmiştir. Bunun en eski ve ünlü örneği, kuşkusuz **Sophokles**'in *Kral Oidipus* adlı oyunudur. Oyun başladığında, Kral'ın bir bilinmezle karşı karşıya olduğunu görürüz. Tebai kentine musallat olan veba salgınının nedenini öğrenmek için kahine başvurulmuştur. Kahinin verdiği bilgi, bir başka bilinmeze yol açar. Veba salgınının nedeni, eski Kral Laios'un katilinin kentte barınıyor olmasıdır. Fakat katilin kim olduğu belli değildir. Oidipus, bilmece çözme ustalığını Tebai'ye ilk gelişinde Sfenks'in sorusunu doğru yanıtlayarak kanıtlamış ve kenti bu beladan kurtarmış olmanın özgüveni içinde bu yeni bilinmezi de çözmeye kararlıdır. Fakat soruşturma sırasında daha çetin bir üçüncü bilinmezle karşı karşıya gelir: Gerçek anne ve babasının kim oldukları. Oyun, son bilinmezin de açıklanmasından sonraki eylemle sona erecektir.

*Kral Oidipus*'ta gözleri görmediği halde gerçekleri görebilen Kahin Teiresias'ın bilgisine karşın, gözleri gören Oidipus'un gerçekleri görememiş olması, gerçeği gördüğü anda gözlerine gereksinimi olmadığını anlaması ve onları kör etmesi, hiç kuşkusuz tragedyanın yan temalarından biri olan, gerçeğin bilgisine dış gözlemden öte bir bilgelikle varılabileceği düşüncesini öne çıkarmış,

aynı zamanda tragedyanın kaçınılmaz işlevi olan büyük acıyı kahramanda ve seyircide yaşatmayı başarmıştır. Fakat oyunun temeldeki dramatik anlamı, kişinin gerçekleri bilememesi değil, bir yoruma göre yazgısına tutsak olması, bir başka yoruma göre ise, bütün koşulların aleyhinde olduğu durumlarda bile, doğru bildiğini yapmakta direnmesi, kendi gücünü ve savunduğu değeri böylece kanıtlaması, bu uğurda yaşamım ya da en değerli organım yitirmek zorunda kalmasıdır. *Kral Oidipus*'da bilememe durumu, yanlış eylemi ateşleyici, geliştirici ve sonuçlandırıcı bir etken olarak kullanılmıştır. Oysa çağdaş oyunlarda, oyun kişinin bilgisizliğini eylemsizlik, oyun ve gevezelik izler. Bu durum farklı bir oyun kurusu gerektirir.

**Shakespeare**'in *Kral Lear*, *Othello*, *Hamlet* tragedyelerinde de gerçeği bilememe, eylemin ateşlenmesinde, olayların gelişiminde, hatta trajik olanın oluşmasında rol oynar. Fakat bu oyunlarda sorun, bilgiye giden yolun insanoğluna kapalı olmasından değil, oyunun kahramanı olan oyun kişinin bilmesi gerekirken bilememesinden kaynaklanır. *Kral Lear*, o yaşa gelmiş insanları tanıyamamıştır, kendi kızlarının duygularını, düşüncelerini bile doğru tahmin edemez. *Lear*'in, küçük kızı *Cordelia*'nın dürüstlüğünü takdir edememesi, öteki kızlarının iki yüzlü olduklarını anlayamaması, kendisine bağlı olanları yanından uzaklaştırarak, krallığını parçalayarak hem kendini, hem ülkesini tehlikeye açık duruma getirmesi kolay bağışlanamayacak bir bilgisizlik örneğidir. Bu bilgisizlik, *Lear*'in yaşının ilerlemiş olması ile açıklanabileceği gibi, belki ondan da fazla, bir kral olarak ailesine ve halkına uzak düşmüş olması ile açıklanabilir. Yakınlarını bile tanıyamayan birinden halkını tanımaması beklenemez. Bu, bir kral için önemli bir eksikliktir. Bu oyunda *Lear*'in bilgisizliği, onun acıklı sonunu hazırlayan, oyunun gelişimine katkıda bulunan bir ilk etkendir. Gene de, insanın en yakınına bile tanıyamamış olması, evladının ihanetine uğraması insanlık durumu konusunda düşündürücüdür. Tiyatro dilinde buna trajik hata denmiştir. Tragedya türünde kahramanın trajik hatası, uğrayacağı yıkımın sorumluluğunu bir ölçüde kahramana yükler. Günümüz oyunlarını antik ve klasik tragedyalardan ayıran,

çağdaş yazarların insan değerleri ve sorumluluğu gibi temaları gözardı etmeleri, ya da ikinci planda tutmaları, yoğunlukla insanın umarsızlığı, beceriksizliği, korkuları ve bilgisizliği üzerinde durmaları, dramatik olanı bu gerçekten üretmeleridir.

Othello için de Kral Lear'inkine benzer bir açıklama yapılabilir. Othello da savaş sanatındaki becerisine, renkli yaşam serüveni-ne, olgun yaşına karşın insan tanıma sanatını öğrenememiş bir yaşam acemisidir. Kinci düşman Iago'nun oyununa gelir. Önce onu dostu sanarak yanında görevlendirir, sonra da karısına kara çalmalarına inanır. Küçük bir mendil hilesine kanarak sevdiği kadının ona ihanet ettiğini sanır ve onu öldürür. Gerçek anlaşıldığı zaman, karısını çok fazla sevdiğini, fakat akıllıca sevmeyi başaramadığını itiraf edecek, bu bilgisizliğinin cezasını canına kıyarak ödeyecektir. Othello'nun bu itiraf anı, oyunun en etkileyici sahnesidir. Fakat oyunun tümünün dramatik anlamı, böyle bir bilgisizlik çıkmazına indirgenemez. *Othello*'dan çıkarılacak dramatik anlam, toplumda yalanın, hilenin, iki yüzlülüğün at oynatması ve insanın bu koşullarda yanılığa düşmeye yazgılı olmasıdır. Bu ortamda, özel bir bilgisizlik, bir trajik hata olarak olayları ateşler, geliştirir ve bilememiş olanın yıkımıyla sonuçlandırır.

*Hamlet*'te ise kahramana bilgi verilmiş fakat gerekli kanıt gösterilmemiştir. Oyunun başlangıç bölümü, Hayalet'in verdiği bilginin doğruluğunun araştırılması sürecinde Hamlet'in bu konudaki kuşkusu ve duraksaması ile geçer. Bilgi eksikliği, kahramanın elini kolunu bağlayan dramatik bir önkoşuldur, fakat aşılır. Hamlet, Kral Claudius'un sahnedeki oyuna gösterdiği tepkiyi gözlemledikten sonra, Hayalet'in verdiği bilginin doğru olduğundan emin olacak ve eyleme geçecektir.

Klasik Akım yazarları da gerçeği bilmemenin yol açtığı yıkımları ele almışlardır. Fakat bu oyunlarda bilgi eksikliği, dramatik eylemin ancak bir bölümünde etken olur. Örneğin, Jean Racine'nin *Phedre* adlı tragedyasında, Kral Theseus'un karısının yalanına kanması ve oğlunu suçlu sanıp onu lanetlemesi, masum gencin ölümüne yol açar. Ne var ki oyunun ana teması, gerçeğin bilinmemesinin yanılığa yol açması değildir. *Phedre*, vicdanlarda kök salmış



ahlaki deęerlere bile meydan okuyan, dizginlenemez bir tutkunun tragedyasıdır. Bu gibi oyunlarda, bilgi eksiklikleri daha çok oyunun bütüne egemen olmayan ironik durumlar yaratmaya elverişlidir. Dramatik ironi, tiyatro sanatında özel yeri olan klasikleşmiş bir kurgu ustalığıdır. Oyun kişinin belli bir bilgiye ulaşmamış olmasına karşın, seyircinin bu gerçeęi bilmesi ve oyun kişinin yanılıęıya düşüşünü bir bilgi üstünlüğü duygusu içinde izlemesi ile sağlanır. Tragedyalarda olsun, komedyalarda olsun, dramatik ironi, oyun yazarlarının sık kullandığı, seyirci üzerindeki etkisi kanıtlanmış bir yazın ve kurgu hüneri olmuştur. Bu bağlamda, seyircinin bilgi üstünlüğüne karşın oyun kişinin bilgisizliğine hemen her oyundan küçük büyük örnekler verilebilir. **Molière**'in *Tartuffe*'ünde önce Orgon'un Tartuffe tarafından aldatıldığını bilmediğini, sonra Tartuffe'ün bilmeden tuzaęa düştüğünü görürüz. Oysa seyirci herşeyin farkındadır. **Molière**'in öteki oyunlarında, **Shakespeare**'in hemen tüm komedyelerinde bir bilme/bilmeme oyunu olan dramatik ironiye bol bol yer verilmiştir.

Romantik Akım oyunlarında, oyun kişilerinin bilgi eksikliği önemli yanlış anlamalara, çatışmalara yol açar. Ne var ki, bu oyunlarda bilgisizlik geçici bir durumdur. Olayların gelişiminin bir aşamasının sonunda gerçek anlaşılır ve konu kapanmış olur. Bu çeşit geçici bilgi eksiklikleri, seyircinin ilgisini çekmek, aklını pohpohlamak, olay kurgusunu karmaşıklaştırmak, heyecan uyandırmak için kullanılmıştır. Günümüz oyunlarında söz konusu olan ise, çağımız insanının gerçeğin bilgisine asla sahip olamayışından kaynaklanan dramıdır.

Modern sonrası da dediğimiz günümüz oyunlarına gelmeden önce, bu oyunların öncüllerinden örnek vermek, gerçeğin bilgisine sahip olamamanın dramatik anlamına değinen, bunu genel bir toplum ve insanlık durumu ve dramı olarak ele alan yazarların yapıtlarına eğilmek istiyorum. Bu yazarların başında, kuşkusuz ölümsüz Anton **Çehov** geliyor. **Çehov**'un oyunlarında, oyunun geçtiği yer ve zaman belirtilmiştir ve gerçeklere uygundur. Sahne tasarımında gerçekçi ayrıntılara yer verilmiş, sahnede On dokuzuncu yüzyıl Rusya'sının bir yöresi, doğası, insanları yaşamdakine benzer

bir biçimde yansıtılmıştır. Bu bakımdan, oyun kişilerinin bir şeyleri bilememeleri, kendi özel toplumsal, sınıfsal konumları gereğidir. Oysa ileride, modern sonrası kümesi içinde inceleyeceğimiz oyunlarda, bilememe durumunun, çağımız insanının ortak sorunu olarak, daha genel bir ekonomik ve kültürel bağlam içinde ele alındığı görülecektir.

Anton Çehov, *Plahanov, İvanov, Martı, Vanya Dayı, Vişne Bahçesi* adlı oyunlarında hep aynı sınıfın insanlarını ele almıştır. Bu insanlar on dokuzuncu yüzyılın sonlarında yoksullaşmaya başlayan toprak soylularıdır. Köleliğin kaldırılmasıyla toprak işçilerini kaybettikten sonra çiftliklerini yönetememişler, alışageldikleri varlıklı yaşantıyı sürdüremeyecek duruma düşmüşlerdir. Çiftlek evlerine kapanmak zorunda kalan bu insanlar kışın büyük kentte geçirilen, incelikli eğlencelerle süslenmiş günlerini, Avrupa gezilerini, kent yaşamının kendine özgü zarif toplantılarını özlerler. *Üç Kız Kardeş*'te aynı özlemi çekenler, gene kent yaşamından ayrı düşmüş, bu kez bir kasabada yaşamak zorunda kalan yüksek rütbeli subay çocuklarıdır. O dönemde subay sınıfına tanınan ayrıcalıkların kaymağı ile beslenmiş olan bu insanların artık yoksul düşmekte oldukları ve alıştıkları yaşama biçimini sürdüremedikleri görülür. Hepsinin ortak özelliği, iyi eğitilmiş olmaları, beğenilerinin inceliği, değer yargılarının sağlamlığı ve keskinleşmiş duyarlıklarıdır. Bu incelik, bu duyarlık onları kırılğan yapmıştır, toplumdaki hızlı değişimle oluşan yeni ortama, bu ortamın hoyrat koşullarına ayak uyduramazlar. Mücadele etmeyi bilmedikleri, hatta çetin yaşam koşullarında oluşan zorunlu dayanışmayı öğrenmedikleri için savrulurlar, yenik düşerler. Yenilgi, bazen zorunlu bir yer değiştirme, bazen umutsuz bir direniş, bazen de ölümle gerçekleşir.

Çehov'un oyun kişileri görgülü, akıllı, duyarlı insanlar oldukları halde, sınıfsal konumlarının, yetişme koşullarının gereği, olaylara uzak açıdan bakamayan, toplumsal olguların oluşumundaki neden-sonuç ilişkisini göremeyen insanlardır. Açıklaması olmayan bir acıyı çektikleri, bu acının geçici olmadığını anladıkları için umutsuzluğa düşerler, ara sıra tepki gösterebilirler de yakınmazlar, kırgınlıklarını vekarla taşımasını bilecek kadar da iyi yetişmişler-

dir. Son istekleri ise kendilerinden sonra neler olacağını bilebilmektir. Bu istek, oyunların sonunda vurgulanarak belirtilir. Bu oyunlarda bilememe durumu, bir insanlık dramı olarak yaşanır. Belli bir ülkeye, belli bir döneme özgü de olsa, hızlı toplumsal değişimler sırasında bütün insanların içine düştüğü şaşkınlığı anımsatır. Bu çeşit şaşkınlıkların her zaman dramatik bir anlamı vardır. Bu bakımdan **Çehov**'un oyunları, ulusaldan evrensele, sınıfsaldan bütün insanlığa uzanabilmiş oyunlardır. Oyunların sonunda, oyun kişilerinin bundan yıllar sonra neler olacağını, kendilerinin nasıl anılacaklarını bilmek istemeleri, onların şimdiki bilememe durumunu ve bu yüzden çektikleri acıyı vurgulayarak tragedya türüne özgü bir büyük acıma duygusu yaratır.

**Çehov**'un da içinde yer aldığı gerçekçi akım yazarları, somut gerçek bilgisinin, bilgiye temellendirilmiş mantıksal düşünüşün yüceltildiği bir ortamın yazarlarıdır. **İbsen**'in, **Gorki**'nin, **Strindberg**'in oyunlarında, gerçekleri görememe, bir insana, bir sınıfa özgü eksikliklerdir. Kişiler, bu eksikliği trajik hata olarak eylemlerine yansıtırlar ve yıkıma uğrarlar. Örneğin, **Strindberg**'in *Baba*, **İbsen**'in *Bir Halk Düşmanı*, **Gorki**'nin *Küçük Burjuvalar* adlı oyunlarında, varlıklı ve aydın kişiler kendi yakınlarına ya da halka yabancı düşmüş, beceriksiz insanlardır. Yenilgiyi bir ölçüde hak etseler bile durumları acınasıdır ve anlayış görürler. **Piscator** gibi, **Bertolt Brecht** gibi, toplumbilim verilerine ağırlık veren, bu konuda politik bir tavır da alan yazarlar ise bu kişilerin hatasına hoşgörülle bakmamışlar, bencilliğin, çıkar kaygısının, bilgisizliğin neden olduğu yanılıgyı, bazen gülünesi, bazen yerilesi bir sınıf takıntısı olarak yargılamışlardır.

Dışavurumcular ve Gerçeküstücüler, endüstrileşme ile birlikte gelen toplum sorunlarını irdelerken bilgi ve bilme konusunda farklı bir kaygıyı dile getirdiler. Bu kaygı, makine gücüne karşı duyulan güvensizlikten ileri geliyordu. Buharlı makine, hem kendi başına insan direncini aşan karşı konulamaz bir güç kaynağı, hem de sermayedarın elinde bir egemenlik aracı olmuştur. Bu güç, sıradan insanın denetimini aşmakta, bilgi yetmezliğine benzer bir yetersizlik duygusu, hatta korku uyandırmaktadır. **Fritz Lang**'ın *Metropo-*

*lis* adlı filmi bu korkuyu en çarpıtıcı biçimde görüntüye geirmiştir.

Tiyatroda, gerçeğin ne ölçüde bilinebilir olduğu sorusuna, felsefi bir tavır içinde Simgeciler eğildi. Simgeci yazarlar, yaşamın gizemli olduğunu, şiirde ancak imge ve simge aracılığı ile ifade edilebileceğini savundular. Karşımıza gene bir bilinmezlik sorunu çıkıyordu. Ancak burada, fizikötesi gerçeğe olan inançtan, metafizik düşünceden ileri gelen bir bilinmezlik söz konusuydu. İnsan aklının, gerçeğin ancak görünebilen yüzünü algılayabildiği, tanrısal gerçeği göremediği inancına dayanan bu düşünce sanatçıya bir ayrıcalık tanıdı: Ötegerçeği sezebilme yetisi. Ozanlar, sezgilerini sözcük hünerleri ile dile getirirlerken, oyun yazarları görüntülerden de yararlanılabileceğini gösterdiler. Dekorda gizem atmosferi yaratacak düzenlemelere gidildi. Gerçekleri açık seçik göstermeyen, fakat sezdirenen bu görüntüler korku ve ürperti yanında estetik bir zevk de uyandırıyor. Simgecilik'in tiyatrodaki güçlü temsilcisi Maurice Maeterlinck, bilinmezden büyüsünden ustaca yararlandı. *Evin İçi, Kör, Pelleas ve Melisande* gibi oyunlarında, gizemli bir atmosfer yarattı. Örneğin, *Evin İçi*'nde, gölde boğulmuş olan genç kızın cesedi eve doğru taşınırken, durumdan habersiz olan aile üyelerinin durağanlığı, sessiz bir bekleyiş içinde olduklarını gösteriyordu. *Çağrılmadan Gelen*'de, yeni doğum yapmış bir kadın, içerideki odada ölüme yaklaşırken, dışarıda, bir masa çevresinde oturan yakınları, ölümün gözle görülmeyen varlığını seziyor ve ürperiyorlardı. Bu oyunlarda insanoğlunun en yadsınamaz gerçeği olan ölümün, insan bilincini aşması, belli bir zamana, yere, koşula bağlı olmayan bir insanlık durumu olarak ele alındı. Ölümü bekleyişin, yıkımın yaklaştığını sezmenin dramına Syngel, Ghelderode gibi yazarların oyunlarında da yer verilmiştir. Bu oyunlarda fizikötesi olanın bilinçli bilgiye kapatılıp sezgiye açılması, aklın ve mantığın önemini ikinci dereceye düşürüyor, bilgiyi ve bilmeyi dramatik olanın temel sorunu olmaktan çıkarıyordu.

Tiyatroda, insanoğlunun bilgi eksikliğini dramatik bir durum olarak ele alan yazarlardan biri Luigi Pirandello oldu. Onun oyunlarında insanlar gerçeği bilememenin şaşkınlığını ve kararsızlığını yaşarlar. Bu oyunlarda, antik tragedyalardan ve Shakespeare tra-

gedyalarından farklı olarak bilgisizlik, eylemi ateşleyici değil, tutuklayıcı bir rol oynar. Gerçeğin mantıklı olarak anlaşılabilir ve güvenilecek bir yüzü olmadığını, farklı, hatta karşıt gerçeklerin yan yana yaşadığını anlayan insan, nasıl davranacağını bilemez. Bu yüzden Pirandello'nun oyunlarında oyun kişileri bol bol konuşurlar, oyunlarla, çalılarla oyalanırlar ve bu tıkanıklığın dramını yaşarlar. Yazar, bu durumu belli bir zümreye, belli bir sınıfa maletmemiş, toplumsal yaşamın bir gereği saymıştır. Yasalarla, kurallarla, ahlaki değerlerle çevrelenmiş insan, kendine bu koşullara uygun bir yaşama biçimi seçmiştir. Bu biçim, onun özü ile çelişebilir. İnsanın toplumsal maskesi ile gerçek kimliği arasındaki çelişki, gerçeğin görece olduğu düşüncesini gündeme getirir. Burada bilememe durumu, kişinin eyleminde başarılı olamamasının nedeni değil, sonucudur. Pirandello'nun oyunlarında oyun kişileri gerçeğin herkese göre değiştiği, farklı maskelerin ardında farklı gerçeklerin yaşandığı bir ortamda, hiçbir şeyi doğru bildiklerini iddia edemezler, bilgilerinden emin olamazlar. *Altı Kişi Yazarını Arıyor* adlı oyununda yazar, oyun kişilerinin umutsuz bir çırpınış içinde kendi yaşamlarının oyununu oynamak istediklerini gösterir. Bu istekle, sahnedeki provaları durduran altı kişilik aile, yaşamlarının en can alıcı gerçeğini sahnede oynarlar ve oyuncularından bu serüveni tamamlayarak ona bir anlam kazandırmalarını beklerler. Baba'nın, Anne'nin, Üvey Kız'ın, Oğul'un canlandırdıkları gerçekler birbirini tutmaz. Eskiden gerçekleşmiş olması gereken bir ölüm olayı, o anda, sahnede gerçekleşir. Gerçekle oyun içiçe girmiştir. Böylesine değişken, böylesine çelişkili yaşantılar yumağına, tiyatro sanatı da bir ad koyamamaktadır. *IV. Henry*, Pirandello'nun, yalanla doğrunun, oyunla gerçeğin birbirinden ayrılamaz olduğunu gösteren bir başka oyunudur. Bu oyunda işlenen bir cinayetin, bunalım ve bilinç yitiminin sonucunda mı işlendiği, yoksa bilerek mi yapıldığı anlaşılmaz. Görüldüğü gibi Pirandello, oyunla gerçeğin, maskeyle gerçek yüzün birbirinden ayrılamadığı bir dünyaya seyirciyi de dahil etmiş, bilememe durumunu sahneden seyirciye taşımıştır. Bu durum, ironi sanatıyla sağlanan etkinin tersini yaratır. Daha doğrusu, hayatın ironisi seyirciyi de kapsayarak onun bilgi

üstünlüğü saltanatına son vermiştir. Bu da bizi günümüzün oyunlarına bir adım daha yaklaştırır.

İkinci Dünya Savaşı'nı hazırlayan ortam, savaşın öncesi ve sonrası, insan ve değerleri konusunda yeni kuşkulara yol açtı. Adalet, insan hakları, karşılıklı güven, saygı, insan sevgisi gibi evrensel değerlerin ancak kitaplarda korunduğu, günlük yaşama geçirilmediği görüldü. Önceki dönemlerde yüceltilen bazı değerlerin ise savaşlara yol açtığı, kısıcılığı desteklediği, sonuçta eksikli, sakat, en iyi yorumla çocuksu olduğu anlaşıldı. Savaşla birlikte amaç ve amaca yönelik eylem, anlamını yitirmişti. Umudun, amacın, insanın yitirilmiş olduğu bir dünyada yaşamak anlamsızlaşmış, insan, eyleyerek kimliğini adlandırma fırsatından yoksun kalmıştı. Çağımız oyunlarında isteksizliğin, amaçsızlığın, giderek kaygının egemen olduğu bu dünya yansıtıldı. Birbirinden çok farklı biçimlerde ve biçemlerde yazılmış oyunlarda, bu anlamsızlık, bu uyumsuzluk bilinci dile getiriliyordu. Sonradan absurd başlığı altında kümeleşen oyunlarda dramatik olan, insanın nedenini ve sonucunu bilmeden eylemek ya da hiç eyleyememek zorunda kalışıydı. Karşılıklı ilişkilerde anlayış, sevgi, hatta iletişim olmayışı, insanın bu durumda kişinin kimliğini adlandıramayışı, kişiliğini geliştiremeyeceği, düşündürücü bir durum olarak sergileniyordu. Absurd kümesine giren oyunlarda, beceriksizliğin ve bilgisizliğin nedeni, aslında mantıklı ve düzenli bir sistemin insana kapalı olması değil, dünya düzeninin tümüyle bir karmaşa, bir kaos olmasıydı. **Beckett, Ionesco, Tardieu, Adamov, Genet** gibi yazarların oyunlarında, dramatik olan bu durumdan üretildi.

Ionesco'nun *Kel Şarkıcı*'sında usdışı bir ilişkiler düzeni sergileniyor, konuşmanın gerçek bir iletişim sağlamadığı, aile üyelerinin bile birbirini tanımadığı gösteriliyordu. Aynı yazarın *Sandalyeler*'inde, iki yaşlı insan, gelmeyen konuklarına hitap edecek olan konuşmacının sözlerinin anlaşılmaz olduğunu görüp umutsüzlüğe kapılıyorlardı. *Gergedan*'da insanlar, nedeni bilinmeyen bir gergedanlaşma salgınına uğrayıp insanca özelliklerini yitiriyor, sürüleliyor, *Amedée*'de bir genç adamın cesedi, gene bilinmeyen bir nedenle uzuyor, odanın duvarından dışarı çıkıyordu.

Ionesco'nun traji-komik dünyasına karşın Beckett, tragedyanın sınırlarını zorlayan durumlar yarattı. *Godot'yu Beklerken*, bu akımın öne çıkan yapıtı oldu. Vladimir ile Estragon'un, kim olduğunu bile bilmedikleri bir Godot'yu, gelmeyeceğini bilmeden, ya da bile bile beklemeleri, bu beklemeyle hiçbir açıklama olmaksızın sürdürmeleri, günümüz insanının amaçsızlığını, eylemsizliğini, bilgi boşluğunu anlatıyordu. Beklemek biçiminde bile olsa, nedenini bilmeden eyleminin insan iradesini, insan kimliğini yok etmesi ve insanın bu duruma umutsuzca ama gene de oyun oynayarak direnmeyle çalışması çağdaş toplumun sorunuuydu. Absurd oyunlarda anlamsızlık, bilgi gereksinimini bile geride bırakan, düşündürücü bir dramatik durum olarak ortaya çıktı. Seyirci, yaşamın anlamsızlığı konusunda olduğu kadar, insanoğlunun en temel güdülerinden biri olan bilme, öğrenme isteğinin yok oluşu üzerinde de düşünmeliydi.

Absurd kümesine giren oyunlarda savaş sonrası kötümserliğinin, Varoluşçu düşüncenin etkisi belirgindi. Ellili ve altmışlı yıllara gelindiğinde ise ortaya yeni bir durum, yeni sorunlar, yeni kaygılar çıktı ve sanata yansdı. Modern sonrası da diyebileceğimiz son çeyrek yüzyılda medyanın, reklam endüstrisinin, yeni teknolojinin, bilgisayarın, çok uluslu kapitalist sistemin hayatımıza, değerler sistemimize, kültürümüze ve doğal olarak sanata etkisi tartışılmaya başladı. İnsanın, içine düştüğü durumu, bu durumu yaratan nedenleri açıklayamaması, sonucun ne olacağını kestirememesi bir bilgi sorunu olarak kimi oyunların ana temasını oluşturdu. Oyun yazarı, önceki geçiş dönemlerinde olduğu gibi, toplumsal değişim sırasında, insanın, toplumdaki yerini, hatta kimliğini tanımakta zorluk çekmesini, ona acı veren yüzeysel gerçeğin ardındakini görmemesini ve eylemine istediği gibi yön verememesini dramatik bir durum olarak yeniden ele alıyordu. Yazarlar bu gerçeği bir insanın durumu olarak yansıtadursunlar, toplumbilimciler duruma çağımızın ekonomik kökenli temel sorunu olarak eğildiler ve çeşitli açıklamalara giriştiler.

Sanayi sonrası tüketim toplumu denen düzenin içinde yaşayan insan, kendi dışında geliştirilmiş bir işleyişin çarkları arasında kısı-

lıp kalmıştı, ulusal ve uluslararası ilişkilerde hangi kuralların geçerli olduğunu bilemiyor, kendini kuralını bilmediği ölümcül bir oyunun içinde buluyordu. İnsanoğlu, güçsüzlüğünün, bilgi eksikliğinin ve ölümlülüğünün bir kez daha bilincine varmaktaydı. Antik ve klasik tragedyalarda özel bir durum olarak karşımıza çıkan, Shakespeare tragedyalarında trajik hata olarak kahramanı çelmeleyen, Romantik oyunlarda ataklığın bahanesi olan, Çehov oyunlarında bir geçiş dönemi ile sınırlanan, Simgeciler'in büyüüne yaslandığı, modern yazarların felsefesini yaptığı bilememe durumu, önce bir saçmalık bilinci oluşturmuş, giderek kaygılara, korkulara ve ölümcül yanılığlara yol açmıştı. Bu oyunların insanları korkmaktadırlar. Evin içi bile güvenliğini yitirmiştir. Kapalı kapılar, içine saklanılan odalar, insanı korumaya yetmez olmuştur. Ölümcül tehlike her an karşımıza çıkabilir, kapımızı çalabilir, düzenimizi altüst edebilir, canımıza kıyabilir. Daha da kötüsü, güvenli olduğu sanılarak yapılan bir işin sonunda insan, kendi kuyusunu kazmış olduğunu farkedebilir, kendisine güvenen kişiyi düş kırıklığına uğratabilir, onu koruyamaz olabilir, hatta onun için bir tehlike oluşturabilir. İnsanın, kendi dışında işleyen bir sisteme karşı önlem alması olanaksız, bu sistemden yararlanması ise tehlikelidir. Bu tehlikenin işaretleri, özellikle Edward Albee gibi, Harold Pinter gibi yazarların oyunlarında görülür. Albee'nin *Kıl Payı*'nda, komşu karı koca, nedeni belirsiz bir korkuya kapılıp dostlarının evine taşınırlar. Ev sahiplerinin kendi kaygıları, konukseverlik duygularına baskın çıkar. Konuklara, istemeye istemeye de olsa, kapının yolu gösterilir. Oysa, aynı korkunun bir gün onları da etkilemesi olasıdır.

Pinter'ın *Gitgel Dolap* adlı oyunu da bilgi ve güven eksikliğine, onu izleyen tehlikeye tipik bir örnek oluşturur. Bu oyunda, bilmedikleri bir evin bodrum katında, yukarıdan gelecek buyrukları bekleyen iki kiralık katil görürüz. Konuşmalarından bu işi daha önce de yaptıklarını anlarız. Fakat bu kez farklı bir durum ortaya çıkmıştır. Bir mikrofon aracılığı ile yukarıdan iletilen buyruklar, bir takım yiyeceklerin ısmarlanması biçiminde başlamıştır. Kiralık katillerin bulunduğu mekanda bu yiyeceklerin bulunmaması, buy-



rukuları yerine getirememesi telaşı, gitgel dolap aracılığı ile gönderilenlerin yukarıda beğenilmemesi, aşağıdakilerin bu durumu anlamamaları ve değerlendirememeleri karşımıza uyumsuz, anlamsız, saçma bir dünya çıkarmıştır. Fakat durum, giderek saçmalığı da aşar. Kiralık katillerden birinin tuvalete gitmek üzere dışarı çıktığı sırada, yukarıdan bir buyruk daha gelir. Öldürülecek olan, kapıdan ilk giren olacaktır. Bu buyruğu alan tetikçi, o sırada tuvaletten dönen arkadaşını öldürür. Durum birkaç bilinmeyenli denkleme gibidir. Yukarıdan verilen öldürme buyruğunda tetikçilerden biri mi kastedilmiştir, yoksa onun ilk giren olması bir rastlantı mıdır? Vuran tetikçi, arkadaşım öldüreceğini evvelden bilir mi, yoksa buyruk onun için de bir sürpriz mi olmuştur? Vurulan, çok soru sorduğu için mi ortadan kaldırılmak istenmiştir? Yukarıdan buyrukları verenler kimlerdir? Amaçlanan nedir? Olayın geçtiği yer neresidir? Bu soruların yanıtları seyirciye de kapalıdır. Geleneksel dramatik ironi, sahneden taşıp seyirciyi de kapsamıştır. Seyirci de kendini bir bilinmezde bulur. Öldürülen kiralık katil bu işi nasıl çıkarını düşünerek üstlenmiş, fakat sonra kendisi tuzağa düşmüşse, biz de lehimize sandığımız bir durumun her an aleyhimize dönebileceğini düşünürüz. Çünkü her şey bizim dışımızda planlanmakta, bizim bilğimiz dışımızda uygulamaya konmaktadır. Oidipus'un tanrısal yazgısının yerini yeni bir sistemin kurguladığı yazgı almıştır. Bu sistem, para gücünün egemen olduğu, çıkarların gözetildiği, ahlaki kurullarla denetlenemeyen bir düzen kurmuştur. Bu düzen içinde kimin, ne zaman tökezleyeceği bilinmez. Güç, el değiştirebilir. Üstte duran alta düşebilir. Kendi kurallarına göre işyelen çarklar sistemi yürütenleri de öğütebilir.

**Dürrenmat**'ın *Ulyarca*'sında böyle bir durum yaratılarak seyircinin dikkati, dramatik durumu yaratan sisteme çekilmiştir. Oyun, bu sisteme ayak uydurarak, ondan yararlanmayı uman aydın kişinin, bilmeden nasıl kendi kuyusunu kazdığını gösterir. Öldürdükleri kişileri, eritmek üzere bodrumdaki çözüm yerine gönderen ve bu konuda bilim adamının teknik bilgisinden yararlanan üst güçler, bir gün aynı adamın oğlunun cesedini de, çözülmek üzere basının önüne atacaktırlar. Çarklar böyle işlemektedir. Sıranın ki-

me geleceği bilinmez.

**Sam Shephard**, *Aç Sınıfın Laneti* adlı oyununda, bir çiftçi ailesindeki parçalanmayı gerçekçi bir anlatımla sunar. Yatırımcıların gözü, kent kıyısındaki bu çiftliktedir. Avokado ağaçlarının yerine yapılacak pahalı konutların kar getireceği hesaplanmıştır. Para gücünün ve zorbalığın at oynattığı bu alanda, aile bireyleri de oyuna beceriksizce katılma eğilimindedirler. Baba, ileride para getireceğini düşünerek çölde işe yaramaz bir arazi parçası almış, borçlanmış ama aslında bu yolla kandırılıp borçlandırılmıştır. Anne, avukatı ile bir olup gizlice evi satmaya girişmiştir. Kız da, Oğul da uzaklara gitme düşü kurarlar. Hiçbirinin ötekilere saygısı kalmamıştır. Kimse kimseyi dinlemez, ciddiye almaz. Konuşmalar, oyunmuş gibi sürdürülen bir ağız dalaşı niteliğindedir. Örtük düşmanlık, rastlantısal davranışlarla dışa vurulur. Oğul'un kırık kapıyı onarma, çiftliği yaşatma girişimi sonuçsuz kalacak, yırtıcı güçlerin savaşım alanı içinde kalan ailenin son parçaları acımasız pençelere yem olacak, tıpkı oyundaki hastalıklı kuzu gibi yok edilecektir. Oyunda anlatılan öyküdeki kartal ile kedi, üst güçleri, iğdiş edilen koyunlar da kurbanları simgeler. *Aç Sınıfın Laneti*, bir ailenin parçalanışını sergilerken, gerçeğin bilinmemesi temasını öne çıkarır. Büyük güçler, kurallarını kendilerinin koyduğu bir oyunu oynamaktadırlar. Bu sistemi bilmeyenlerin aynı alanda at oynatmaları olanaksızdır. Onlar, er geç yem olacaklardır.

Bu aşamada, gerçeği bilememe temasının, ana fikir olarak tiyatro yapıtına malzeme olduğu görülür. Üstelik bilinemeyen, yapıntı bir gerçek, kuralları değiştirebilen bir oyundur. Bilim ve bilgi anlayışı üzerinde duran ve bu açıdan konumuza ışık tutan düşünür Lyotard, amacı gerçeği görmek ve anlamak olan, gerçeği bu yolda tanıyan ve açıklayan bilimsel bilginin yerini, yapıntı bir gerçek bilgisinin aldığını söylemiştir. Bu yapıntı gerçek geçerliliğini işlevsel olmasından, işe yaramasından, kar getirmesinden ve güç sağlamasından alır. Bilimsel bilginin, doğruluğunu, kendi dışından kanıt getirerek, tartışarak kanıtlamasına karşın, modern sonrası dönemde bilim, geçerliliğini, kendi aralarında uyuşuma varılmış geçici ölçülere dayandırır. Böylece bilim, kuralları olan fakat istendi-

ği zaman kuralları değiştirebilen bir oyuna dönüşmüş olur. Eylem, dil oyunları ile gerçekleştirilir. Tartışmanın yerini sözlü hamleler ve karşı hamleler alır. Ne Akıl Çağı'nın gerçeği usa vurarak betimleme çabası, ne Aydınlanma'nın gerçeği özgürleşmek için arama inancı kalmıştır ortada. Bilim de, teknoloji de yalnızca gücü artırma araçları olmuşlardır. Lyotard'ın bu değerlendirmesi, örneğin **Stoppard**'ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* adlı oyununa uygun düşer. **Shakespeare**'in oyununun iki yan kişisi olan, Kral tarafından Hamlet'in gizli niyetini anlamak üzere görevlendirilen, fakat daha sonra Prens Hamlet'in oyununa gelerek yaşamlarını yitiren Rosencrantz ve Guildenstern, **Stoppard**'ın oyununun başkişileri olmuşlardır. Yazar onları, ne olduğunu bilmedikleri bir göreve çağrılmış, nasıl oynandığını bilmedikleri bir oyuna katılmış, kendilerini gerçekte düş arası bir savaşım alanı içinde bulan iki umarsız insan olarak ele almıştır. Bu kişiler, kaygıdan çok şaşkınlık içindedirler. Olası tehlikeye karşı önlem almak mı, yoksa oyunun keyfini çıkarmak mı gerektiğini anlayamazlar. Oyunla gerçeğin, şaka ile ciddinin sınırları belirsizleşmiştir. Gerçeğin oyunu mu, yoksa oyunun gerçeği mi egemendir duruma, bilinmez. **Shakespeare**'in bu iki sahteci kişisi, **Stoppard**'ın bahtsız kurbanları olmuştur. Onlar, çağımızın, kendini bir oyunun içinde bulan, belki bu oyundan yarar uman, fakat üst güçlerin kapıştığı bu ortamda kazançlı çıkamaları olanaksız küçük insanlarıdır. Dramatik olan, bilgisizlik içinde eyleme geçmiş olmak, daha doğrusu böyle bir eylem için seçilmiş olmaktır.

Bu oyunlarda, bilgi eksikliği, gerçeğin kuralları ile oyunun kurallarının birbirine karışması ve bu durumun yarattığı şaşkınlık duygusu seyirciyi de kapsar. Artık seyirci, eski oyunlarda olduğu gibi, bilgi üstünlüğüne sahip değildir. Tiyatronun geleneksel hüneri olan dramatik ironi geçerliğini yitirmiştir. Günümüz oyunlarında daha çok kullanılan

beklenti bozma tekniğidir. Seyircide önce olayların gelişmesine dair belli beklentiler uyandırılır. Daha sonra da bu beklentiler boşa çıkarılır. Beklenti bozma denen bu kurgulama, seyircide dramatik ironinin sağladığı duygunun tersini uyandırır. Beklenti bozma,

sürpriz denen kurgulamadan da farklıdır. Çünkü tiyatrodaki makbul olan, sürprizin önceden hafifçe hissettirilmesi, bir unutturma süresinden sonra yeniden ortaya çıkarılmasıdır. Böylece, seyircide hem istenen şaşkınlık uyandırılmış olur, hem de onun, bu durumu önceden sezindiğini hatırlayarak kendi aklından memnun olması sağlanır. Oysa beklenti bozmada, bunun tersi bir yol izlenmiş, seyirci kendini oyun kişisi ile aynı çıkmazın içinde bulmuştur. Bu da, sonuçta sahne illüzyonunun bir ölçüde bozulması, gerçeğin illüzyona müdahale etmesi demektir. Zaten günümüz tiyatrosunun bir eğilimi de, sahne ile seyir yeri ayrımının gözardı edilmesi, oyunun düş dünyası ile yaşam gerçeğinin aynı yaşantı içinde yoğrulmaya çalışılmasıdır.

## TİYATRO SANATININ İŞLEVİ

Çağlar boyunca tiyatro sanatında toplumdaki gelişme ve değişimlere paralel olarak birbirinden farklı akımlar oluşmuştur. Sahne seyirci ilişkisi, tiyatronun seyirciye etkisi, topluma karşı görevi gibi konular her akımın sanatçıları ve düşünürleri tarafından farklı yorumlanmıştır. Günümüzde de tiyatronun eğlendirme, rahatlatma, eğitime, güçlendirme, değiştirme, yönlendirme gibi işlevlerinden birini veya birkaçını, gerekçeleri ve uygulama yöntemleriyle birlikte vurgulayan çeşitli görüşler bulunmaktadır. Bu görüşler iki asal gerçeğe temellendirilmiştir: Tiyatronun seyircisiyle canlı bir alış veriş içinde olması ve seyircisini çok yönlü olarak etkileyebilmesi.

Sanatlar başlangıçta insanın doğa güçleri ile mücadelesinde ciddi bir görevi yerine getirmek üzere ortaya çıkmıştır. Bu aşamada sanatı yaşam kuralları yönetir. Sanat, toplum yaşamının organik bir parçası olarak gelişir ve onun can damarıyla beslenir. Fakat sanat giderek bağımsızlaşıp kendi özerk varlığını oluşturdukça düşünürler yaşamla sanat arasındaki ilişkiyi yeniden tanımlamaya çalışmışlardır. Çünkü sanat özerk varlığına karşın yaşamla olan organik bağlantısını hiçbir zaman koparmamıştır. Bu bağlantı, bazan görüldüğü gibi yansıtma, bazan yoğunlaştırma, bazan özüne inme, bazan ülküselleştirme, bazan da yeniden düzenleme olarak açıklanmıştır. Tiyatro tüm sanatlar içinde somut yaşama gerçeğine en çok bağlı ve bağımlı kalmış olandır. Müzik, resim, şiir, yontu gibi, soyutlama yapmaya, dolaylı anlatıma pek elverişli değildir tiyatro sanatı. Salt güzele hizmet eden biçimsel düzenlemelerle yetinemez. Tiyatro, çeşitli öncü denemelere rağmen, hiç bir dönemde gerçeğe bağlantısını tümünden koparmamıştır. Anlatım aracının oyuncu, yani yaşayan insan olması, seyirciyle bütünleşebilmesi yaşamla tiyatro oyunu arasında sıkı bir ilişki kurulmasını sağlamıştır. Oyuncunun somut varlığı yazarı her şeyi insan bağlamında söylemeye zorlamıştır. En soyut gerçekler bile insana ilişkin olarak anlatılacak, soyut düşünceler insanın yaşamında somutlaştırılacaktır.

Yaşamın açıklanması, yorumu ve düzenlenmesi insana bağlı olarak yapılır. Oyuncunun somut varlığı sahnede canlandırılanı daha ilginç, daha anlamlı, daha etkili kılar.

Tiyatro eseri birkaç aşamada gerçekleşir ve her aşamada bir kez daha yaratılır. Yazılan, sahnelenen, oynanan, birlikte seyredilen tiyatrodaki her yaratıcılık aşaması bir öncekini pekiştirir ve değiştirir. Özellikle seyircinin etkin varlığı önceki yaratıcıları da belli bir paydada buluşmaya zorlar. Sonuç olarak tiyatro, toplumla olan ilişkisi hiç kopmayan ve onu etkileyen bir sanat olarak çıkar karşımıza..

Tiyatro bir devinim sanatıdır, insanı eylemi içinde gösterir. Yaşamın devingenliğini yansıtır. Bunun için de yaşama, onu bir an, bir durum içinde tutuklayan plastik sanatlardan daha çok benzer. Sürekli bir akış içindeki yaşamımızı bu akışa paralel bir eylem içinde gösterdiği için daha canlı, daha gerçek görünür. Bu yüzden de toplumdaki değişimlerden çabuk etkilenir. Güncel olana yakın durur. Bu yakınlıktan dolayı tiyatronun işlevi üzerinde çok durulmuştur. Tiyatronun etkinleme gücünden tedirgin olanlar onu kısıtlama yollarını denemişler, tutucu çevrelere karşı savunanlar ahlak eğiticiliği üzerinde durmuşlar, topluma kendi inançları ve ideolojileri doğrultusunda yön vermek isteyenler tiyatrodan yararlanmak istemişlerdir.

Başlangıçta tiyatro toplumun ortak malıydı, çünkü ortak bir gereksinmeden doğmuştu. İnsan kendi gücünü aşan durumlarda doğal olayları taklit yoluyla etkilemeğe ve böylece onlara egemen olmağa çalışıyordu. Oyun bir büyü aracı olmaktan çıktıktan sonra da toplulukları etkilemeğe devam etti. Antik Yunan'da toplumun ilk yasa koyucuları, ilk tarihçileri, ilk felsefecileri, dram yazarlarını da içeren şairlerdi. Şairlerin toplumu böylesine etkilemesi filozofları telaşa düşürdü. Şiire ve dram şiirine karşı ilk tepki felsefe okullarından geldi. Platon taklitli sanatları, gerçeklerin aslından üç kez uzak kopyaları olduğu, insanları bu kopyalarla oyaladığı gerekçeyle suçladı. Dram sanatını heyecanlandırıcı ve sağlıklı düşünmeyi engelleyici bularak eleştirdi. Geleneksel değerleri, inançları hafife alan dizelerin budanmasını önererek sanata sansür düşüncesini gündeme getirdi. (1)

**Aristoteles** tragedyayı tanımlarken bu sanatın kendine özgü bir hoşlanma duygusu yarattığını, ahlak değerlerine ters düşmediğini ve uyandırdığı heyecanları arıttığını söyleyerek tiyatronun olumlu işlevine dikkat çekti. (2) Latin eleştirmen **Horatius**, tiyatronun zevk ve yarar sağladığını ileri sürüyor, bu yararı ahlaki eğitici olarak yorumluyordu. Onun izinden gidenler tiyatronun eğitici görevi üzerinde ısrarla durdular. (3)

Ortaçağın sonlarında tiyatronun açık seçik ve kolay etkileyici oluşundan yararlanmayı akıl eden kilise babaları onu dini konularda eğitim aracı olarak kullandılar. Tiyatro etkinliklerinin yönetimi esnaf loncalarına devredildikten sonra bu sanat kent ve kasaba halkının eğilimlerini yansıtacak biçimde gelişti. Bu kez din adamlarının bu gelişime karşı çıktıkları, tiyatroyu, ahlak dışı olana yer verdiği, dinsel inançların gelişmesi için gerekli olan ruhsal dinginliği bozduğu, insanları aşırılıklara sürüklediği gerekçesiyle kınadıkları görüldü.

Kilisenin tepkisini ahlakçılarınki izledi. Bu kez de tiyatro, bayağı, kaba ve açık saçık olmakla suçlanıyor, sanatçıların kural dışı yaşadıkları, haika kötü örnek oldukları, tiyatronun her çeşit çirkin işe paravana edildiği ileri sürülüyordu. Zamanla kilisenin ve ahlakçıların denetleme görevini Devlet üzerine aldı. Yöneticiler tiyatroyu yerleşik düzeni bozmak, kışkırtıcılık yapmakla suçladılar. Sansür kurumu geliştirildi. Günümüzde de tiyatronun etkinliklerini kuşku ile karşılayanlar ve kısıtlamalara başvuranlar olduğunu görüyoruz.

Tiyatro başlangıçtan bu yana en geniş anlamıyla eğitici olmuş bir sanattır. İlk tragedya, temel toplum değerlerinin irdelendiği bir gösteri alanı olmuştur. Mitolojik, ya da tarihsel olaylara dayandırılan öykülerde topluma yön veren asal güçler çatışır. Seyirci bu güçleri yönlendiren değer yargılarını tanır, onları birbiriyle dengelemeyi, uzlaştırmayı, içinde yaşadığı gerçeklere uzak açı kazanarak çevresini denetlemeyi, özeleştiri yapmayı, aşırılıkları törpülemeyi öğrenir. Antik Yunan'da tiyatronun görevi, hem özgür, sorumlu ve düşünen yurttaş yetiştirmek, hem de sağlam değerlerin korunacağı, aşırılıkların önleneyeceği bir ortam yaratmak olmuştur.

Roma tiyatrosu, toplumun siyasal yapısına uygun olarak, kurulu düzeni korumak, inançları güçlendirmekle görevlendirilmiştir. Temel değerleri tartışmaz. Günlük ilişkileri ele alır. Komedyada gülünç rastlantılar, yanlışlıklar, küçük kusurlar eğlendirici bir biçimde işlenir. Tiyatrodan beklenen, zevk vermesi ve ahlak açısından eğitmesidir. Roma'da tiyatro yozlaşmaya başlayıp kaba ve bayağı bir eğlence aracı olmaktan başka işlevi kalmayınca gücünü yitirmiştir.

Hristiyanlığın kabulünden sonra yasaklanana tiyatro, on birinci yüzyılda, başlangıçta olduğu gibi, dinsi amaca hizmet etmek üzere yeniden doğar. Kilise tiyatroyu, halka İncilin içeriğini, Azizlere ilişkin öyküleri, ahlak kurallarını öğretmek için kullanır. Bu dönemde tiyatro, kolay anlaşılır olmasından ve canlılığından yararlanılan bir eğitim aracı olmuştur.

Tiyatro kiliseden kopup, alış veriş yapılan bölgelerde yoğunlaşan halkın eğilimi doğrultusunda gelişmeye başlayınca insanın tutkularını, çevresiyle ilişkilerini, çıkar kavgalarını yansıtmaya başladı. Rönesans insanının, bilme, arama, elde etme isteğini, değer yargılarının değişmesinden dolayı yaşadığı iç çelişkilerini, kuşklarını dile getirdi. Bu dönemde hümanist değerlere göre yetişmiş olan tiyatro kuramcıları tiyatronun düşündürücü, uyarıcı, tanıtıcı, düzeltici işlevi üzerinde durdular. **Minturno**, "Tiyatro seyircisi kendi üzerinde düşünmeli, üstün kişilerin beşeri hatalarından dolayı uğradıkları yıkımı görüp ibret almalı, umulmadık yıkıma hazırlanmalı".<sup>(4)</sup> diyordu. Sir Philip **Sidney** komedyanın işlevini şöyle tanımlamıştı: "Komedy günlük yaşamın hatalarını yansıtır, bize kendimizi ve çevremizi tanıtır. Komedy yaraları deşer, tecrübemizi arttırır, eğlendirerek eğitir"<sup>(5)</sup>.

Klasik akım on yedinci yüzyılda Fransa'da en güçlü örneklerini vermiştir. Bu dönemde siyasal koşulların tiyatroyu etkilediği görülür. Krallık yönetimi tiyatroyu desteklemekte, tiyatro da saray çevresinin ve aydınların yaşam görüşlerini yansıtmaktadır. Oyunlarda monarşinin dayandığı değer yargıları savunulur. Tiyatro, kurulu düzeni koruma, ahlak değerlerini savunma görevini üstlenmiştir. Öte yandan, akıl ve sağduyu ölçüleri tartışmasız inanca kar-



şı güçlenmektedir. Aydın kişiler tiyatronun akla ve sağduyuya uygun olana yer vermesini isterler. Akılcı ve ahlakçı anlayış, birbirini destekleyerek tiyatroya egemen olmuştur. Düşünürler tiyatrodaki düşsel olanın değil, gerçeklerin yansıtılmasını, bireysel isteklere karşı toplumsal ahlak değerlerinin yüceltilmesini, bireysel tutkuların denetlenip cezalandırılmasını gerekli görürler. Tiyatronun görevi akıl yolunu ve erdemleri pekiştirmek olarak saptanmış, **Horatius**'un "zevk ve yarar" ilkesi benimsenmiştir. İnsanın doğal olarak sağduyuya uygun olandan hoşlanacağı, zevk veren şeylerin aynı zamanda doğru olduğu düşünülmüştür. Akılcı tutum yazarı hem gerçeğe, hem doğruya, hem güzele götürecektir. Çünkü düzen gerçeğin özelliğidir. İnsan doğal olarak karmaşadan, düzensizlikten hoşlanmaz. **Pierre Corneille** zevk vermenin dolaylı olarak eğitmek olduğunu söyler, tiyatronun iyiyi ve kötüyü iyice belirterek, ahlak öğüdü vererek, kötünün gücünü gösterip korkutarak, arınma sağlayarak yararlı olduğunu belirtir.<sup>(6)</sup> **Molière**, kötülükleri gözönüne sererek alaya almanın onları düzeltmede en etkin bir yol olduğunu, çünkü insanların kötü olmaktan çok gülünç olmaktan korktuklarını söylemiş, sahnenin "düzeltici bir ortam" olarak değer taşıdığını belirtmiştir.<sup>(7)</sup>

Daha sonraki yüzyıllarda, sarayın ve aydın kesiminin yanında, kentsoyluların da tiyatro seyircisi olduğu görülür. On sekizinci yüzyıl tiyatrosu ortasının gerçeklerini, ilgilerini ve beğenisini dikkate almak zorunda kalmıştır. Ortalamadan üstün kahramanın mitoloji ve tarih çerçevesi içinde başardığı olağanüstü işlerin yerini sıradan kişilerin yaşadığı günlük çatışmalar alır. Trajik etkiyi değil, duygulandırmayı amaçlayan dramalar yazılır. Konuşulan dille yazılan, yaşam gerçeğine uygun olduğu gerekçesiyle acı verenle gülünce yanyana yer veren duygusal dramalarda ahlaki eğiticilik gözetilir. Kentsoylunun değer yargılarının savunulması istenir. **Diderot**'ya göre tiyatro, "oyunun akıcı ve yoğun devinimini aksatmadan en önemli ahlak sorunlarının tartışılacağı yerdir." Fakat bu ahlak eğitimi, klasik dönemde olduğu gibi akıl ve sağduyu yoluyla değil, duygulandırma yoluyla yapılacaktır.<sup>(8)</sup> **Beaumarchais**, seyirciyi korkutmayan, onu sahneyle özdeşleştirerek etkileyen, sıcak ve pra-

tik bir ahlak eğitimi önermektedir.<sup>(9)</sup> **Lessing**, komedyanın görevini koruyucu bir ilacinkine benzetir ve hastalığı iyi etmese de sağlıklıları hastalığa karşı koruduğunu ileri sürer. **Lessing**'e göre, kusurlu kişinin kusurlarının alaya alındığını görüp onları düzeltmesi beklenemezse de, "bizim ne gibi insanlarla karşılaşabileceğimizi bilmek" komedyanın sağlayacağı yararlarıdır. <sup>(10)</sup>

On sekizinci yüzyılın sonunda Romantik akım tiyatroyu da etkilemiş, idealist düşünceden esinlenen, Fransız devriminden hız alan tiyatro, ülkücü, ulusçu, atılgan, heyecanlı bireyi yüceltmış, bireyin hak ve özgürlük mücadelesini yansıtmıştır. Tiyatroda klasik değerlerin karşısına yeni değerler çıkarılır. Birey ahlakı yüceltilmekte, kişi, toplumun kurallarına değil, kendi değer yargılarına karşı sorumlu tutulmaktadır. Erdemli kişi temeldeki gerçeği görmeli, eylemini ona göre düzenlemeli ve hakkını aramalıdır. Tiyatronun görevi iyiyi ve kötüyü açıkça belirtmektir. Böylece şiirsel adalet yerine getirilmemiş olsa bile, iyiler kötülüğe karşı uyarılmış olacaktır. Amaç, cezalandırmak yerine düzeltmek ve uyararak olmalıdır. **Schelling**, dramın görevini "özgürlük ile gerekliliğin çatışması"nı göstermek olarak yorumlamıştır. Seyirci karşıt güçler tarafından iki yana çekildiğini anlamalı, kendi yerini belirleyebilmelidir.<sup>(11)</sup> Böylece tiyatronun görevi üç noktada toplanmış olur: Birey ahlakını güçlendirmek, seyirciyi kötüye karşı uyararak ve ona, güçler çatışması karşısında olayı uzak açıdan değerlendirme fırsatı sağlamak. Böylece tiyatro seyircinin kişiliğini bulmasına, doğru yolu seçmesine yardım edecektir.

On dokuzuncu yüzyılın sonlarında endüstrileşmenin ve kapitalizmin neden olduğu sorunlar sanatı etkiledi, gerçekçi akım oluştu. Gerçekçilik, yazarlıkta, sahneye koyuşta, oyunculukta yenilikler getirdi. Sahnede güncel gerçekler dış görünüşleriyle olduğu gibi yansıtılıyor, ayrıntılarda duyusal olana benzerlik gözetiliyordu. Toplum sorunları ele alındı, çevre koşulları altında ezilen kişinin dramı yaşatıldı. Gerçekler yansıtılırken sanatçı bir bilim adamı kadar tarafsız kalmaya, sorunların altında yatan nedenleri, biyoloji, toplumbilim, ruhbilim alanındaki yeni görüşlerin ışığında açıklamaya çalışıyordu. Tiyatronun işlevi seyirciye sahnede görmeye

alışmadığı acı gerçekleri göstermek, onun bu gerçekler üzerinde düşünmesini sağlamak, bir de, insanı çaresizliği içinde tanıyıp sevmesini öğretmek olarak belirlendi. İbsen amacının "insanlığı anlatmak" olduğunu dile getirdi.<sup>(12)</sup> George Bernard Shaw, romanda, şirde, tiyatrodaki toplum sorunlarının işlenmesini, bu sorunlara karşı önlem alınabilmesi için gerekli görüyordu. Shaw'a göre sanat ahlak kaygısından kurtulmuş değildi, fakat asıl amaç seyirciyi düşündürmek olmalıydı. Tiyatroda kesin kalıplı öğretilerden kaçınılarak neyin doğru olabileceği tartışılmalı, doğru, kendini aldatma yoluna gitmeden aranmalıydı.<sup>(13)</sup>

Gerçekçi akıma karşı çıkan öncü akımlar güncel sorunların ve duyumsal gerçeklerin ötesinde kalanı yansıtmayı denediler. Günlük gerçeğin benzerini veren biçimler çarpıtıldı, olay zincirinin ve konuşmanın sağduyusal akışı bozuldu. Sanatçılar eski biçim kalıplarına da, ahlak kurallarına da uymayı reddediyor, tiyatronun belli bir öğretisi olmayacağını, ancak kendi gerçeğine hizmet edeceğini belirtiyorlardı. Simgeciler gizemli olana, gerçeküstücüler ruhsal gerçeklere, dışavurumcular toplum bilincine, usdışı tiyatro yapanlar yabancılaşma olgusuna ve yaşamın temel çelişkilerine yöneldiler. Tiyatro artık evrensel, bilinçaltına, sezgisel olana eğiliyor, görünenin ardında kalanı anlatmayı deniyordu.

Bu karşı çıkışlara rağmen gerçekçi tiyatro yeni atılımlarla gelişti. Bazan acı gerçekleri sergileyerek seyircinin bu konularda aydınlanmasına, bazan da seyirciyi değiştirmeğe ve belli siyasal görüşler doğrultusunda eyleme sokmağa çalıştı. Güncel gerçeklerden hareketle genellemeler yapıyor, toplum gerçekleri bu genellemelere göre açıklanıyordu. Bertolt Brecht'e göre insanlığın durumu korkunçtu ve bunu değiştirmek gerekiyordu.

Tiyatro dünyanın değişebilir olduğunu göstermeliydi.<sup>(14)</sup>

Günümüzde tiyatronun işlevi üzerinde duran kimi kuramcılar, bu sanatın rahatlatıcı ve birleştirici yanını ruhbilim açısından değerlendiriyorlar. Bilinçaltına itilmiş isteklerin sanat yoluyla açıklanmasının baskılardan kurtulmayı sağladığını söylüyorlar. Ayrıca yasak dürtülerin sanat yolu ile değiştirilerek yüce amaçlara, sağlıklı ve yapıcı olana yöneltileceği belirtiliyor. Tiyatronun insana, "ya-

sak meyveyi yedirdiği halde Cennetten kovulmamasını" sağladığı ileri sürülüyor.<sup>(15)</sup> Tiyatro sanatına psikososyal açıdan eğilenler ise, onun kolektif bilinci ortaya koyucu, birlik ve düzen getirici işlevine değiniyorlar. Bu bilgiler ışığında tarihsel gelişimi içinde tiyatronun işlevi şöyle özetlenebilir:

**Tiyatro gerçekleri tanıtır :** Tiyatronun, insanın bilme ve öğrenme isteğine cevap verdiği görülür. Tiyatro insana, kendi gerçeğini, çevresini, tarihteki olayları, bunların nedenlerini, içinde yaşadığı toplumu ve ilişkilerini canlı olarak tanıma olanağı sağlar.

**Tiyatro düşünme yeteneğini geliştirir :** Yaşamın sahne üzerinde canlandırıldığını görmek gerçeklerin uzak açıdan değerlendirilmesini sağlar. Kendi sorunlarına kuş bakışı bakmasını öğrenen seyircinin eleştiri ve yargılama gücü bilendir.

**Tiyatro insanın çevresi ile ilişkisini düzenlemesine yardım eder :** Tiyatro toplumsal güçlerin çatıştığı, değerlerin sınıandığı, ilişkilerin denetlendiği bir açık alandır. İlişkiler ya uyumu korumak, ya da yeni bir uyum yaratmak üzere düzenlenir. Bu bağlamda bazan yönetici güçlerin isteğine uyularak seyircinin geleneksel ahlak kurallarına nasıl uyacağı, uymayanların nasıl cezalanacağı gösterilmiş, bazan da kurulu düzene karşı çıkarak, yeni bir düzen için çarpışması öğütlenmiştir.

**Tiyatro yaşama gücünü destekler :** Başlangıçta tragedyaya doğal olayları etkilemek, komedyaya bolluğu, üremeyi sağlamak için yapılan kut törenlerden doğmuştur. Evrimleşerek bağımsız bir sanat dalı olan tiyatro bu ilkel işlevini sürdürmekte, bir yandan güldürerek, eğlendirerek yaşama dürtüsünü güçlendirirken, bir yandan heyecanlandırarak, acı çektirerek ruhsal arınmayı, rahatlamayı, boşalmayı sağlamaktadır. Böylece tiyatronun insanın sağlığını koruyarak pratik yarar sağladığı, aynı zamanda kişiliğini geliştirerek uygarlaştırıcı bir rol oynadığı söylenebilir. Seyirci sahnedeki oyunun hem paydaşı, hem seyircisi olarak insan olmanın tüm gizil olanaklarını yaşar. Bir yandan yanılısama içinde sahnedeki eyleme katılarak kendi sınırlarını zorlar, bir yandan da sahneyi seyrederek soğukkanlılığını korumasını, bilinçli ve esnek kalmasını öğrenir, kendini ve çevresini tanımanın sevincini, yaşama katıl-

manın mutluluğunu duyar, eylemin heyecanını paylaşır, derinliğine anlamının gururunu yaşar. Bütün bunlar birey için üstün bir zevk, toplum için uzun vadeli yarar sağlar. Tiyatronun işlevi sağlıklı, güçlü, kültürlü, ahlaklı, kişilik sahibi, etkin insan yetiştirmek ve böylece toplumun gelişimine yön ve hız vermektir.

#### Notlar:

- 1-Platon, *Devlet, X. Kitap*. (Çev. Sabahattin Eyüboğlu, Adalet Cimcoz), Remzi Kitabevi, İstanbul 1971.
- 2-Aristoteles, *Poetica* (İ. Ö. 360-322), (Çev. İsmail Tunalı), Remzi Kitabevi, İst. 1963.
- 3-Horatius, *Arte Poetica* (İ. Ö. 24-20), *European Theories of the Drama*, Barret H. Clark, Crown Pub. New York 1965.
- 4-Antonio Minturno, *Arte Poetica* (1563), a.g.e., s.44
- 5-Sir Philip Sidney, *An Apologie for Poetrie* (1595), *Criticism*, ed. Mark Schorer, Josephine Milles, Gordon Mc Kenzie, Harcourt and Brace N.Y. 1948.
- 6-Pierre Corneille, *Premier Discours*, "De Utilite et des Partica du Poeme dramatique" (1660), *European Theories of Drama*, Barret H. Clark, Crown Pub. N.Y. 1665. S.102-11.
- 7-Jean-Baptiste Poquelin Molière, *Preface Tartufe* (1669), a.g.e., s. 113.
- 8-Denis Diderot, *De la Poesic Dramatique A Monsieur Grimm* (1758), a.g.e., s.241.
- 9-Beaumarchais, *Essai sur le Genre Dramatique Serieux* (1767), a.g.e., s.255.
- 10-Gotthold Ephraim Lessing, *Hamburgische Dramaturgie* (1769), *Lessinge Werke*, Schriften L, Insel Verlag, Frankfurt am Mein, 1967.
- 11-Rene Wellek Schelling, *Samtliche Werke 5, A History of Modern Criticism - The Romantic Age*, , Jonathan Cape, London, 1955.
- 12-George Bernard Shaw, *Author's Apology From Mrs. Warren's Profession* (1957). a.g.e., s.442.
- 13-Henrik Ibsen, *Konuşmalar ve Yeni Mektuplar* (1898), *European Theories of the Drama*, Barret H. Clark, Crown Pub. N.Y. 1965.
- 14-Bertold Brecht, *Schriften zum Theatre* (1957), *Brecht on Theatre*, ed an trans. by John Willet, Hill and Wang, N.Y. 1964.
- 15-Sigmund Freud, *The Collected Papers of Sigmund Freud, vol IV*, Basic Books 1959.

## POPÜLER TİYATRO

Tiyatromuzun sorunlarını tartışırken ortaya çıkan kavram karışmasını gidermek için "halk tiyatrosu", "popüler tiyatro" tanımlarına da açıklık getirmemiz gerekiyor. Arnold Hauser, *The Philosophy Of Art History* adlı yapıtında, halk sanatı, kalabalıkların sanatı ve okumuş sanatı ayrımını yapmış, sanat ürünlerini, alıcısının eğitim düzeyine göre sınıflarken, her eğitim düzeyini etkileyen toplumsal, ekinsel ve parasal etmenleri, tarihteki gelişimleri içinde göstermiştir. Arnold Hauser'e göre halk sanatı (folk art), kentleşmemiş, eğitilmemiş, ya da endüstrileşmemiş kesimin sanatıdır. Halk sanatının özünde birlikte yaratmak ve birlikte algılamak vardır. Kalabalıkların tuttuğu sanat (popüler sanat) ise kent işidir. Alıcısı, yarı eğitilmiştir, yaratıcı eyleme katılmaz, edilgendir ve ancak topluca tepki göstermeye eğilimlidir. Halk sanatında yaratıcılıkla tüketiciliğin birbirinden ayrılmamasına karşın, popüler sanatta alıcı tüketicidir, yaratıya katılmaz. Okumuş kişilerin sanatı ise yüksek sanattır, ağırbaşlıdır, sorumludur, yaşamın sorunlarıyla uğraşır, insan varlığının anlamını yakalamaya çalışır, yaşam biçimimizi değiştirmeye zorlar. Okumuşların yüksek sanatı ne halk sanatına benzer, ne de kent kalabalığının tuttuğu popüler sanata. Hauser, bu ayrımın sınırlarının çok kesin olmadığını, yüksek sanatın da sırasında popüler sanat öğelerinden yararlandığını, halk sanatının çocuksu içtenliğini, oyunculuğunu kullandığını belirtmiştir.

Hauser'e göre popüler sanat iki anlamda kalabalığın sanatıdır: Kentlerde yaşayan geniş bir toplum kesimine yönelik olduğu için ve birbirine benzeyen ürünler verdiği için. Popüler sanat toplumdaki demokratlaşmanın ürünü olmuştur. Onun için kent çoğunluğunun onayını alır. Yapım yönteminin gittikçe daha çok teknik bulgulara dayanması, makineleşmeyle sıkı ilintisi bu çeşit sanat ürünlerinin birbirine benzemesine yol açmıştır. Kalabalığın sanatı satma elverişli olabilmek için standartlaşma yoluna gider. Ucuz ve kolay elde edilenle yetinir. Halk sanatı gibi anonim olarak yaratılmadığı, bireylerin ürünü olduğu halde, öznel olana, farklı olana yer

vermez. Yaratıcı kişi ortalamaya uymak zorundadır. Popüler sanat genellikle kent kalabalığının, gerçeklerden kaçarak avunma ve oyalanma isteğini yanıtlar. Onun için, göz alıcı, çarpıcı olanı kullanır. Duygusalık ya da şaşkınlık uyandıran etmenlerden yararlanır. Kalabalığın sanatı alıcısının kültür gereksinmesini, onu yormadan, sıkmadan, en kolay yoldan karşılamak zorundadır. Genellikle bu gereksinmeyi tam olarak doyurmadan giderir, hatta unutturur.

Arnold Hauser'in açıklamaları ışığında tiyatro sanatındaki popülerlik öğelerini saptamaya çalışalım. Kent kalabalığını kendine çekecek, ucuza maledilen, satış gücü fazla, kalabalığın hem günlük sıkıntılardan kaçma, hem de düşünme ve bilme gereksinmesini karşılar gibi yapacak, kolay etkileyici, göz boyayıcı bir tiyatronun özellikleri neler olabilir:

Yüzeysel, ya da aldatıcı gerçekçilik: Yarı okumuş kalabalığın bilme ve öğrenme gereksinmesini en iyi yanıtlayan tiyatro, günlük gerçekleri seyircinin bildiği ve anladığı yorumlayıp yansıtan tiyatrodur. Böyle bir yaşam bilgisi seyircinin düşünce gücünü zorlamaz. Onu kendi bilgisi doğrultusunda onaylar. Popüler tiyatro kent kalabalığının ilgi alanını kollamak zorundadır. Bu ilgi, genellikle özdeki gerçeğe değil, ayrıntılara yöneliktir. Onun için tutulmak isteyen tiyatro yapıtında çoğu kez günlük yaşamın, ayrıntılarına bağlı kalınarak yansıtıldığı görülür. Dekorda, kullanılan eşyada, giysilerde gerçeğe benzerlik gözetilir. İlişkilerin, aile, komşuluk, iş ilişkileri sınırı içinde kalması, oyun kişilerinin, kolayca anlaşılabilir tipik özellikler taşıması, sorunların, her gün evde, sokakta konuşulan türden olması gerekir. Günlük konuşma dili, ya da şive ve ağız ayrımları kolayca anlaşılıp değerlendirilebilecek bir çekicilik aracı olarak kullanılır. Kent çoğunluğu gerçekleri yazarın öznel gözlemi ve yorumu açısından değil, kendi anladığı ve sandığı gibi görmek ister. On sekizinci yüzyıldan bu yana, duygusal dram türü ile başlayıp, gerçekleri kentsoyluların duygularını okşayacak biçimde yorumlayan ve yüzeysel olanla yetinen pek çok oyun yazılmıştır. Çünkü asal gerçeklere yönelik ve yoğun olanı, yaşamı yeniden yorumlayanı kalabalıklara sevdirmek kolay değildir. Yenilikler, ancak çarpıcıysa, görsel zenginliğe dayanıyorsa, hüner

gösterisine yer veriyorsa kendini kabul ettirebilir.

**Kalın çizgili düşünürme:** Popüler tiyatronun düşünce ögesinden yoksun olduğunu sanmak yanlıştır. Kalabalığa yönelen tiyatro, seyircisinin düşünme gereksinimini de doyumaya çalışırken seyircisinin anlayış gücünün sınırlarını zorlamamaya, alışılmış düşünce doğrultusunun dışına çıkmamaya özen gösterir. Seyirciyi değiştirmeye çalışan, onu, kendini ve çevresini yeni bir bakışla görüp tanımaya zorlayan oyunlar kalabalığı tedirgin ettiğinden, popüler oyunlarda gerçeğin, ezberlenmiş, değiştirme gücünü yitirmiş, düşünceyi zorlamayan yorumu yansıtılır. Kent kalabalığı, kendi inançları ve kanıları doğrultusundaki yorumları severek alkışlar. Onun için bu çeşit oyunlarda moda olan görüşler en kolay anlaşılacak biçimler içinde sunulur. Bilinen simgelerden yararlanır. Popüler tiyatro, kalıplaşmış, kalın çizgili görüşlerle yetinmek zorundadır. Çünkü bu çeşit görüşler, yeni bile olsalar, insanları değiştirme gücünü yitirmişlerdir.

**Güldürme:** Kent kalabalığı, aklının, yeteneklerinin, bilgisinin, kişiliğinin övülmesinden hoşlanır. Popüler tiyatro bu isteği karşılamak için gülünç olandan yararlanır. Sahnede eksikli ve kusurlu olanın sakarlıklarını görmek seyirciye üstünlük duygusu verir. Seyirci kendini eksikli ve kusurlunun gözlemcisi, eleştiricisi, yargılayıcısı konumunda bulur ve bundan hoşlanır. Bu tiyatrodaki seyirci kendi kusurları hakkında uyarılmaz. Alayın kendine değil komşusuna yöneltilmiş olduğunu varsayar. Güldürü türünde olmayan oyunlara bile serpiştirilen gülünçlükler, ne gerilimi azaltmak, ne de seyirciye uzak açığı sağlamak için kullanılmıştır. Bu tür tiyatrolarda gülme seyirciye sahnedekilere tepeden bakma fırsatı sağlayarak onu sevindirme görevini yerine getirir. Güldürülerde çok kullanılan tersinme (ironi) hünerinin kökeninde seyircinin aklını övme eğilimi vardır.

**Yüceltme:** Popüler oyunlarda oyun kişileri küçük düşürülerek seyirciye üstünlük duygusu sağlanır. Ya da seyirci ortalamadan üstün nitelikler taşıyan oyun kişileriyle özdeşleştirilerek yüceltilir. Sahnede yaratılan illüzon, seyirci ile sahnedeki soylu, erdemli, üstün yetenekli oyun kişisi arasında bir duygu eşliği kurulmasını



sağlamıştır. Seyirci geçici olarak kendi cılız kişiliğini aşarak oyun kahramanının gücünü paylaşacak, özgüven kazanacaktır.

**Heyecanlandırma:** Seyirci kalabalığı tekdüze yaşantısında eksik olan serüveni özler. Heyecanlarının uyarılmasından, geçici bir süre doludizgin yaşadığını duymaktan hoşlanır. Popüler tiyatro bu gereksinimi karşılamak üzere heyecan yaratan durumlara bolca yer verir. Bu çeşit oyunlar, gerçeklere, sağduyuya uyup uymadığına fazla dikkat edilmeden merak ve heyecan öğeleriyle donatılır.

**Beceri gösterisine yer verme:** Ortalama eğitim görmüş, yarı aydın kent seyircisi, yüksek sanatın kendine özgü öz - biçim ilişkisini değerlendiremediği gibi, öncü denemelerin çekiciliğini de kolay kolay paylaşamaz. Fakat içinde güzele, yeniye yönelme eğilimi yok değildir. Tanıdığı biçimlemelerin yeni, farklı ve herşeyden önce ustalıklı ygulamalarını değerlendirebilir.

Ayrıca seyirci kendisi için emek harcadığını, ter döküldüğünü, pahalı ve marifetli araçlar kullanıldığını görmekten hoşlanır. Zaten böyle hünerelerin üretilme yöntemine yabancı da değildir. Onun için kendini seyirci çoğunluğuna kabul ettirmek tiyatrolarda, carpıcı dekor, ışık, ses, müzik düzenlemelerine, teknik ustalıklarına bolca yer verilerek seyirciyi bu alanlardaki hünere hayran bırakma yolunu seçer.

Özetleyecek olursak, anlayış, bilgi ve beğeni düzeyi ortalama-yı geçmeyen kent çoğunluğu için yapılan tiyatro, güncel olanın, alışılmışın, kolay anlaşılmanın sınırları içinde gerçekleri eğlendirici ve kolay yoldan düşündürücü olarak yansıtır. Seyircinin kültür gereksinimini de, avunma isteğini de kollar. Ürününü hem ucuza çıkarmaya, hem çekici yapmaya çalışır. Hüner gösterilerden, teknik olanakların sağladığı görsel ve işitsel etmenlerden yararlanır. Popüler tiyatronun, onarma, değiştirme, yön verme gücü yoktur. Onun görevi seyirciyi eğlendirerek rahatlatmak, güven duygusu vererek içten güçlendirmektir. Olumlu etkisi dolaylıdır. Doğru bir ortamda yararlı olabilir de yoz ortamlarda zararlı olabilir.

## TİYATRODA GELENEKTEN MODERN SONRASINA OYUN İÇİNDE OYUN

Bu gün tiyatrodaki çok bilinçli ve çok işlevsel olarak kullanılan kurgu yöntemlerinden biri "oyun içinde oyun" düzenlemesidir. Bu, hem sahneyi iç içe iki oyun alanı olarak kullanmak gibi somut bir uygulamayla gerçekleştirilmekte, hem de hayata bir oyunmuş gibi bakabilmeyi sağlayacak sözler ve durumlar düzenleyerek yapılmaktadır. Tiyatronun geçmişine baktığımızda her iki anlamda "oyun içinde oyun" kurgulamasının Batı tiyatrosunda, bizim geleneksel seyirlik oyunlarımızda da bol bol uygulandığını görürüz. Bu yöntemle anlatımı pekiştirmeye verilebilecek en belirgin örnek sahnede oynanan oyunun içine başka sahne oyunu yerleştirerek yapılandır. Bu durumda seyirci iki oyunu birden seyretmiş olur. Bir de oyun kişilerinin birbirlerine tuzak kurarak onları oyuna getirme biçiminde "oyun içinde oyun" uygulaması vardır. Bu düzenlemede oyuna getirilenin düştüğü gülünç, ya da acıklı durumu hem tuzağı kuran oyun kişileri, hem biz seyirciler seyrediyoruz. Oyun kişisinin yaşama bir oyunmuş gibi bakması, ya da seyircilerin sahnedeki oyunun etkisiyle yaşamı da bir oyunmuş gibi algılama sürecine sokulması anlamına "oyun içinde oyun" kavramından da söz edilebilir. Gerçeğin göreceliği, yaşamla oyun arasındaki ayrımın ortadan kalkması, kişinin yaşamdaki rolünü oynaması gibi yorumlara olanak sağlayan bu türlü düzenlemelere daha çok modern ve modern sonrası oyunlarda rastlıyoruz.

Sahnedeki oyunun içine yerleştirilmiş oyun: Seyircinin zaten oyun olarak seyrettiği sahne yapısının içine ikinci bir oyuncu, ya da sahnecik yerleştirmeye verilebilecek en tipik örnek, **Shakespeare**'in *Hamlet* oyununun içindeki "Gonzago'nun Öldürülmesi" adlı oyundur. Hamlet saraya gelen oyuncu topluluğuna bu oyunu Kralın önünde oynatır. Oyunda babasının öldürülme sahnesi canlandırılacaktır. Hamlet'in amacı katil zanlısı olan Kralın göstereceği tepkiyi gözlemleyerek onun gerçekten babasını öldürüp öldür-

mediğini anlamaktır. Hamlet'in kurduğu tuzak başarılı olur. Kral oyunu seyrederken heyecanlanarak kendini ele verir. Böylece bu oyun sahnesi ile bir kaç iş birden görülmüş olur: Seyirci Hamlet'in artık geri dönemeyeceği bir dönemece geldiğini ve eyleme geçeceğini anlar. Onun için de bu küçük gösteriyi artan bir gerilimle izler. Seyirci aynı zamanda sahnedeki tüm olaya uzaktan bakabilme avantajını elde etmiştir. Kral'ın korkulu, Hamlet'in coşkulu, hepsini gözlemleyen Horatio'nun ölçülü tepkilerine tanık olur. Hepsini asıl oyunun içindeki yerlerine ve asal kişiliklerine oturtur. Oyun kişileri arasındaki ilişkinin gizini merak eden seyirci için bu katmerli bir tecrübedir. Tiyatrodan artı tatlar çıkarmasını bilenler için Hamlet oyununun içindeki "Gonzago'nun Öldürülmesi" oyuncuğu Elizabeth dönemi tiyatrosunun oyunculuk tarzı hakkında bilgi vermesi bakımından da işlevseldir.

Oyun içinde oyuna bir başka tipik örnek de Çehov'un *Martı* adlı oyununda vardır. Genç Treplev gölün kıyısına kurduğu bir sahne de kendi yazdığı modern bir oyunu sergiler. Oyunun baş ve tek oyuncusu Treplev'in sevdiği kız Nina'dır. Çiftlik evinde toplanmış olan aile üyeleri, bir kaç komşu ve özellikle de Treplev'in etkilemeye çalıştığı annesi Arkadina, oyunun seyircilerini oluştururlar. Treplev'in oyununa gösterilecek tepki oyun kişileri arasındaki ilişkinin dramatik yapısını açıklayacaktır. Treplev'in kendine güvensizliği, annesinin onayına olan gereksinimi, sanat anlayışının annesininkinden çok farklı oluşu, Arkadina'nın yaşlanmakta ve ününü yitirmekte olduğunu farketmesinden dolayı duyduğu endişe, Nina'nın kendini orada bulunan ünlü bir yazara beğendirme çabası göl kenarında ancak kısacık bir bölümü oynanabilen bu oyun içindeki oyunla dolayısıyla anlaşılır. Treplev'in küçük oyunu tiyatro sanatının gelişim süreci içinde ileri, fakat henüz kimliğini bulamamış bir öncü akımın habercisidir. Bu oyuna Arkadina'nın gösterdiği tepki bir arayış içinde olan Treplev'in tıkanma noktasına yaklaşmasına neden olur. O, toplumun gelişimi içinde arkada kalan, fakat sanatta önde gitmek isteyen, artçılığın da, öncülüğünde sorunlarını göğüslemek zorunda olandır ve dramı, tıpkı yazdığı o küçük oyun gibi, bu iki durumu birbiriyle bağdaştıramamış olmasında yatar.

Bizim tiyatromuz bu tür oyun içinde oyun kurgulamalarına yabancı değildir. İlk ağızda akla, içine Karagöz, Ortaoyunu, Meddah gibi geleneksel oyun türlerimizden sahneler yerleştirilerek özel tatarlar üretilmiş oyunlarımız geliyor. **Musahipzade Celal**'in *Kaşıkçılar* adlı oyununda bir karagöz ve bir ortaoyunu gösterisi yer alır. Karagöz gösterisi oyunun dolantisına hizmet edecek biçimde düzenlenmiştir. Ortaoyunu ise oyunun mutlu sonundaki şölene renk katar. Turgut **Özakman** *Fehim Paşa Konağı*'nda bir gölge oyunu gösterisine yer vermiştir. *Töre*'adlı oyununda ise bu çeşit bir gösteri çok amaçlı olarak kullanılmıştır: İki aile arasında kan davası olduğu için ölmek ya da öldürmek zorunda kalan, fakat İstanbul'da büyüdüğünden bu töreye uymak istemeyen delikanlı düşman tarafın evine evine sığınır. Gene töre gereği, aileye sığınan kişi, düşman da olsa korunacaktır. Delikanlı bu fırsatı değerlendirir ve İstanbul'da görüp öğrendiği Şehzadebaşı eğlencelerini taklit ederek evin kadınlarının sevgisini kazanır. Biz seyirciler de hem onun oyununu, hem de o oyunu izleyen kadınların nefretten sevgiye doğru gelişen tepkilerini gözlemlemiş oluruz. Haldun **Taner**'in *Sersem Kocanın Kurnaz Karısı* adlı oyununda **Molière**'in *Georges Dandin*'inden seçilmiş sahneler, önce Tanzimat döneminin tiyatro anlayışına göre, sonra **Ahmet Vefik Paşa**'nın uyarlaması biçiminde, son bölümde ise bir ortaoyununa dönüştürülmüş olarak oynanır. Bu deneme batı tiyatrosu ile geleneksel türlerimizi kaynaştırma çabasına da iyi bir örnek oluşturmuştur.

**Oyunun içinde oyuna getirme oyunu:** Bu düzenleme oyundaki kişilerin birbirlerine oyun oynamaları biçimindedir. Bu durumda seyirci hem oyun oynayanların kurduğu tuzağı bilir, hem de tuzağa düşen kişinin gülünç, ya da acıklı durumunu değerlendirir. **Shakespeare**'in kişileri birbirlerini oyuna getirmekte ustadırlar. Onlar oyuna getirdikleri kişinin tepkisini izlerken, biz seyirciler de hem oyuna gelenin, hem onu izleyenin gözlemcisi oluruz. *On İkinci Gece*'de Kontes Olivia'nın kahyası Malvolio kibirli, sevimsiz bir adamdır. Üstelik hanımına aşiktir. Onun bu zayıf tarafını bilen ve bu kendini beğenmiş adamdan öğ almak isteyen hizmetçi Maria bir tuzak hazırlar. Malvolio'ya Kontesin ağzından bir mek-

tup yazarak aşkının karşılıksız olmadığını belirtir. Sonra da arkadaşlarıyla beraber Malvolio'nun tepkisini gözlemeye başlarlar. Mektupta okuduklarına kanan Malvolio çılgına dönmüştür. Kontese olan tuksunu aşırı bir biçimde dile getirince çok şaşırın Kontes tarafından cezalandırılır. Kibirli Malvolio oyuna getirildiğini, küçük düşürüldüğünü anlayacak, seyirci de bu oyun içinde oyundan çifte tat alacaktır. Molière'in *Tartuffe*'ünde oyuna adını veren sahtekara inanmış olan Orgon'un gözünü açmak için bir oyun hazırlanır. Masanın altına saklanmış olan Orgon, Tartuffe karısına sarkıntılık ettiğini, ayıp günah tanımadığını görüp öğrenir. Seyirci de oyuna gelen sahtekarla onu izleyen eski hayranının şaşkınlığını aynı zamanda seyretmiş, hem Orgon'un gözünün açıldığına, hem *Tartuffe*'nin oyununun bozulduğuna sevinmiştir. Bu çeşit oyuna getirmeler tiyatrodaki çok kullanılır. Dramatik ironi çoğu kez bu türlü kurgulamalarla gerçekleştirilir. Seyirci gerçeği önceden bilme üstünlüğüne sahip olduğu için kurbanın tuzağa nasıl düştüğüne tanık olur ve durum değerlendirmesi yapar.

Yaşamı oyun olarak değerlendirme: Olaylara uzak açıdan bakabilme üstünlüğünü bazen seyirciden önce oyun kişisi elde eder. Genellikle tragedya kahramanları engellerle savaşıp eylemlerini gerçekleştirdikten ve kaçınılmaz sonna doğru yaklaştıklarını gördükten sonra böyle bir bilgelik aşamasına ulaşırlar. Shakespeare tragedyalarının kahramanlarının bu noktaya geldiklerinde yaşamı bir oyun olarak değerlendirdikleri görülür. Seyirci, yaşamın taklidi olarak seyrettiği oyunda yaşamın kendinin de bir oyun olduğu düşüncesini içine sindirirken oyun içinde yaşamı, yaşam içinde oyunu algılar. Bu da bir çeşit oyun içinde oyundur. Macbeth karısının ölümünü haber aldıktan sonra şöyle söyler:

Sön cılız kandil sön. Hayat dediğin ne ki:  
 Yürüyen bir gölge, bir zavallı kukla bu sahnede:  
 Bir saat boy gösterip boyun kırıp gidecek.  
 Bir daha da duyulmayacak artık sesi.  
 Bir aptalın anlattığı bir masal bu:  
 Kuru güürtüler, deli saçmalarıyla dolu.

(V. Perde. V. Sahne)

Macbeth'in yaşamının son döneminde ulaştığı bu bilince Hamlet daha başlarda sahiptir. Lear ise, her şeyini yitirdiğini anlayınca bu olgunluğa erişecektir. Burada paylaşılan pişmanlık değil, beyhudelik duygusudur. Ölümün karşı konulmaz gerçeği karşısında dünyasal istekler anlamını ve değerini yitirmiştir. Bu tutkulu kişiler artık kendilerini iradeleri dışında gelişen bir oyunun piyonları gibi görmeye başlamışlardır. Onların algı güçlerini aşan bir güç böyle bir oyun hazırlamıştır onlara. Büyük sandıkları eylemlerini bir çocuk oyununun boyutlarına indirmiştir. Seyirci, seyrettiği sahne eserinin içinde ifade edilen bu oyun duygusunu algılamak, sahnede rol yapan oyuncu ile hayatta kendine biçilen rolü oynayan insanı aynı kimlik içinde tanıyacaktır.

Toplumdaki rolünü oyun gibi oynama: Oyuncu oyun kişisini, toplumdaki rolünü oynayan insan olarak canlandırıyor. Bu karşımızda bir oyun içinde oyun sergileniyor demektir. Bu kurgulamanın dayandığı görüş, insanların kendileri gibi olamadıkları, ait oldukları sınıfa, topluluğun, grubun biçtiği rolü oynadıklarıdır. Bertolt Brecht'in *Bay Puntila ile Uşağı Matti* adlı oyununda, sınıflı toplumlarda insanların sınıflarına yakıştırılan rolü oynamak zorunda oldukları belirtilir. Bay Puntila sarhoş olup sınıfının beklentilerini gözardı edebildiği zaman normal bir insan gibi davranır. Kendi doğal insanca özelliklerini özgürce sergiler. Ayılıp patron kimliğini takındığı zaman ise, patron rolünün gereğine uyarak hoşgörüsüz, katı, kibirli, çıkarıcı bir adam gibi davranır. Kendi içten dostluk gereksinimini, eğlenme isteğini unutmak zorunda kalır. Oyun boyunca aynı ad ve kişilik altında iki insan tanırız: Doğal duygularını, isteklerini rahatça belirten Puntila ile, patronluk görevinin gerektirdiği tavrı takınmış olan Puntila. Ne var ki bu durum Shakespeare tragedyalarındaki kahramanın ulaştığı oyun bilincinden farklıdır. Puntila'nın oyunu toplumsal koşullarla ilişkilendirilmiştir ve zaman içinde değişme olasılığı vardır. Shakespeare'in kişileri ise bir insanlık halini dile getirirler.

Modern oyunlarda düş-gerçek-oyun ikilemi: Modern ve modern sonrası oyunlarda seyircinin oyun içinde oyun duygusuna doğru yöneltildiği görülüyor. Klasik yapıtlı oyunlarda

oyun içinde oyun, ya bir anlatım tekniği olarak, ya da bir bilinçlenme düzeyine erişme durumunu belirtmek için kullanılmıştır. Modern oyunlarda ise oyun yaşamın kendi ikilemi olarak sunulur. Artık oyunla gerçek, oyun içinde oyunla oyunun kendi arasındaki sınırlar belirsizleşmiştir. Bu, **Shakespeare** oyunlarında gördüğümüz, yaşama bir oyunmuş gibi bakma olgunluğuna erişme gerçeğinden farklıdır. Çünkü oyun kişisi böyle bir üstünlüğüne sahip değildir. Bir oyunu yaşadığını, bilmez ve dramı bu bilmezlikten kaynaklanır. Karşımızda, ne eylemi ile ilişkilere yön veren tragedya kahramanı, ne de ayrıcalıklı kişi olma hakkını koruyan dram kahramanı vardır artık. Onların yerini, içinden çıkamadığı oyunlar arasında yitip giden sıradan insanlar almıştır. Bu tür oyunlarda gerçek ile yanılsamanın, yaşama ile düşlemenin bazan yanyana, bazan içiçe verildiğini görürüz. Oyun kişisi iki durumu birden yaşar, bilmeden bir oyun oynar. Bu onun karmaşık ruhsal durumunun gereğidir. Tennessee **Williams**'in *Arzu Tramvayı*, George **Büchner**'in *Woyzeck* adlı oyunu bu duruma yaşatan oyunlardır. Blanche gerçekleri göğüsleyemediği zaman düşlerine, düşünde yarattığı bir oyun dünyasına sığınmıştır. *Woyzeck*'in umarsızlığını oyunlarla aşmaya mı çalıştığı, oyunlarının tuzağına mı düştüğü, ya da sanrılarına tutsak mı olduğu belli değildir.

Oyun-gerçek ikilemine başka bir yönden değinen yazarlardan biri de Luigi **Pirandello** olmuştur. **Pirandello**'ya göre nesnel gerçek diye bir şey düşünmek olanaksızdır. Gerçekler görecedir. Her insan kendi öznel gerçeğini tanır ve durumları ona göre değerlendirir. Onun öznel gerçeği başkaları tarafından yanılsama olarak algılanabilir. Belki de bu algı onların kendi yanılsamasından ibarettir. Seyirci, **Pirandello**'nun oyunlarında gerçekle yanılsamanın sınırlarının belirsizleştiği bir ortamda içiçe yerleştirilmiş bir kaç oyunu birden seyrediyormuş gibidir. Bir yandan oyun kişilerinin gerçeğini paylaşırken, bir yandan olaya ötekilerin gözünden bakarak bunu bir illüzyon olarak değerlendirir. Oyunu hem yaşayan hem seyreden olarak çok katmanlı bir seyir tecrübesi edinir. **Pirandello**'nun *Altı Kişi Yazarını Arıyor* adlı oyununda iki türlü oyun içinde oyun uygulaması görülür. İlki, bildiğimiz geleneksel oyun içinde oyun

kurgulamasıdır. Perde açıldığında sahnede provaya hazırlanan oyuncu grubunu tanırız. Onlar sahnelenecek oyun üzerinde tartışırken seyir yerinden gelen altı kişinin sahneye yaklaştığı görülür. Bu altı kişi sahnede kendi yaşamlarını oynamak istediklerini söylerler ve oyuncuların yerini alarak geçmişte yaşamış olduklarını canlandırmaya başlarlar. Bu çok tipik bir içiçe iki oyun düzenlemesidir. İçteki oyunu oynayacak olan sanatçıların seyircilerin arasından çıkıp gelmesi ile seyirci sahneye yakınlaştırılmaya çalışılmıştır. Fakat modern anlamda oyun içinde oyun altı kişinin kendi yaşamlarını canlandırmaya başlamalarıyla gerçekleşir. Şimdi geçmişte yaşamış olanların oyunu oynanmaktadır. Ayrıca anne, baba, delikanlı, üvey kız ve iki çocuk, aralarındaki ilişkiyi oynarken ortak bir öyküde anlaşamazlar. Yaşamış olaylar hakkında her birinin anısı ve yorumu birbirinden farklıdır. Seyirci sanki bir kaç oyunu birden seyrediyormuş gibidir. Aynı öyküyü paylaşmış olmaları gereken her kişinin dramı başkadır. Giderek geçmişte olanlarla şimdi gözümüzün önünde gerçekleşenler arasındaki ayrım da silinmeye başlar. Küçük kızın bahçedeki havuzda boğulması ve delikanlının kendini öldürmesi şimdiki zaman dilimi içinde yer alır. Oysa oyunun temel mantığına göre ölümlerin geçmişte olması ve oyunun başında onların canlı olarak sahnede bulunmaması gerekirdi. Başlangıçta yaşamın yerini almaya çalışan oyunun yerini sanki yaşam yeniden ele geçirmiştir. **Pirandello**, zaman kavramını bir daha gözden geçirmemizi, geçmiş- şimdiki zaman- gelecek kavramlarının göreceliği konusunda yeniden düşünmemizi sağlayarak modernsonrası oyun yazarlığının öncülüğünü yapmıştır.

**Pirandello**, *IV. Henry* adlı oyununda da yaşamla oyun arasındaki geçişliliği yansıtan ilginç bir düzenleme yapmıştır. Karşılıksız aşka düşmüş olan soylu bir kişi, içinde rakibinin parmağı olan bir kazada attan düşerek bilincini yitirir ve kendini on birinci yüzyılda yaşamış olan Alman İmparatoru IV. Henry zanneder. Onun bu yanılısına içinde mutlu olmasını isteyen ablası bir saray ortamı hazırlar. On iki yıl bu masal ortamında yaşayan adamın bilinci zamanla yerine gelir. Fakat imparator rolünü sürdürmeyi yeğler. Bu arada ablası ölmüştür. Hastasının aklının başına geldiğini bilme-



yen ruh doktoru ona bilincini kazandıracak bir şok yaşatmak üzere bir oyun düzenler. Bu oyunda hem eski sevgili, hem de onun gençliğini canlandıran bir benzeri de yer alacaktır. Rolünü sürdüren IV. Henry oyuna katılır ve eski rakibini öldürür. Şimdi karşımızda iki olasılık vardır: Ya adam cezadan kurtulmak için deli rolünü sürdürmektedir, ya da ona yaşadığı şok bilincini yeniden yitirmesine yol açmıştır. Gerçek hangisidir? Henry'nin deliliği mi, yoksa akıllıca düzenlenmiş oyunu mu? Bu sorunun yanıtı bırakılışı seyircinin düşüncesini sahnedeki oyundan uzaklaştırıp gerçekle yanılısma arasındaki ayrımın belirsizliği üzerinde durmaya zorlar. Delilikle akıllı başındalığın birbirinin yerini aldığı bu oyun eleştirmenler tarafında bir *Hamlet* parodisi olarak yorumlanmıştır.

Kırklı yıllarda yazdığı *Hizmetçiler*'le gerçek-oyun ikilemini bir oyun içinde oyun düzenlemesiyle ele alan ve yer yer yaşamla oyun arasındaki ayrımı ortadan kaldırarak modernsonrası tiyatroya öncülük eden bir yazar da Jean Genet oldu. Genet'in oyun kişileri baskılara karşı direnmeye çalışırken kendilerini bir çıkmazın içinde bulurlar. Çünkü ezilmişlikleri içinde kimliklerini yitirme tehlikesiyle karşı karşıyadırlar. Hizmetçiler'de oyunmuş gibi başlayan kimliğini değiştirme deneyi giderek üstlenilen rol içinde tutuklanma, kendini başkalarının gördüğü gibi görme tehlikesini doğurmuştur: Varlıklı bir evde hizmetçilik yapan Solange ile Claire adlı iki kız kardeş, Hanımın varıl yaşamının sağladığı üstünlüğe ve güzelliklere karşı hayranlık ve nefret duygularını birarada yaşarlar. Hayranlıkları onları bu yaşamı taklit etmeye, nefretleri ise onu yok edecek yollar aramaya itmiştir. Bu ikilem Claire'in Hanım, Solange'in Claire rolünü oynadığı bir oyun içinde iyice belli olur. İki kardeş yaşamın acımasız koşulları içinde gerçekleşmeyecek olanı oynadıkları oyunda yaşarlarken kendi gerçeklerini bile Hanımın perspektifinden görebildiklerini farkedirler. Bu oyunda seyirci hayata bir aynanın içinden bakıyormuş gibidir. Aynalar başka aynalara karşı yerleştirilmiş olduğundan imgeler birbirini görüntüleyerek gerçeklerden giderek uzaklaşır. Daha sonra hizmetçi kızkardeşler oynadıkları oyundan çıkıp gerçeğe döndükleri zaman oyunla aşamadıkları bir tehlikeyle karşı karşıya kaldıklarını görürler. Bu

zorunluğa ancak yeniden oyuna dönerek ve Hanım için tasarladıkları ölüm cezasını kendilerine uygulayarak kafa tutabileceklerdir. Claire bu son oyunla gerçeği bozmuş olur. Fakat aslında bu da bir yanılsamadır. Çünkü Hanım için değişen bir şey yoktur. Claire'in ölümü ancak oyun boyutunda bir başarıdır. Zaten oyun da bozulmuştur.

Gerçekle örtüşen oyun: Birinci Dünya Savaşı sonrası tiyatrosunda tiyatral değerini koruyan oyun içinde oyun düzenlemesi, Absurd oyunlarda yerini oyunun oyununa bırakmıştır. Bunu yeni bir gerçekçilik anlayışı içinde sunan yazarlar da vardır, oyun bilincini uyanık tutanlar ve yaşama böyle bir perspektiften bakanlar da. Oyunun oyunu kavramı, modernsonrası düşüncesinde yer alan kimlik parçalanması kavramı bağlamında açıklanabilir. Yeni dünyanın çevresine yabancılaşmış, iletişimsizliğe, tek başınalığa koşullanmış insanı kendini oyun kişilerine bölerek çoğaltmaya çalışır. Oyun, her zaman olduğu gibi gerçeğin sınırlarını zorlamanın, onu aşmanın bir yoludur. Ne var ki çağımız insanı, bunu gerçeği oyun içinde yok etme aşamasına vardırıarak kendi gerçeğinden tümüyle uzaklaşmakta, oyunda sığındığı kimlikler içinde yitip gitmektedir. Bu, önceki dönem oyunlarında görülen oyun-gerçek ayırımının belirsizleşmesi durumundan bir adım daha ilerisidir. İnsan giderek kendi kimliğinin oyun kimliklerinde eriyip gitmesini kabullenecek fakat yaşamını sürdürmeyi başaracaktır. Bazı absurd ve absurd sonrası oyunlarda yenilginin bu çeşit bir yengiyeye çevrildiğini görürüz. Kendini oyunla gerçekleştirme oyunu da bir çeşit varolma biçimi olmuştur. Modernsonrası tiyatrodaki oyun gerçeğin öteki yüzü olma konumunu aşıp gerçeğin yerini almaya başlamıştır.

Beckett'in *Godot'yu Beklerken* adlı oyununda Vladimir ile Estragon'un dramı, gelmeyecek bir Godot'yu ısrarla beklemelerinde değil, gelmeyeceğini bildikleri Godot'yu bekleme oyununu sürdürmelerinde yatar. Bu iki oyun kişisi söz ve davranışları ile sirk soytarılarını çağırıştırırlar ve dış görünüşleri ile güldürücüdürler. Ancak bekleme oyununun, aslında bir kendini var etme çabası olması, gülüncü düşündürücü olana dönüştürür. *Godot'yu Bekler-*

ken'de gerçeği oyunla bozma oyunu oynanmaktadır. Oyun, sürdürüldüğü sürece gerçeğin yerini alır. Bu da bir çeşit kafa tutma sayılabilir.

Ancak eylem, çalım boyutunda kalmıştır.

Bir başka örnek Edward Albee'nin *Kim Korkar Hain Kurttan* adlı oyunundan verilebilir. Bu oyundaki mutsuz karı koca bir çocukları olduğunu varsayarlar. Çocuk, onların iletişim kuramama, yabancılaşma gibi çağımıza özgü sorunları bir oyunla çözme girişimlerinin sonucu olarak düşlerinde yaratılmıştır. Çocuğun gerçeğine inandıkları sürece oyun gerçeğin yerini almıştır. Gerçekleri göğüsleyebilmek, en azından buna katlanabilmek için bu oyunu bozmaları, düş çocuğunu öldürmeleri gerekecektir.

Harold Pinter'in yapıtları, oyunun gerçeğin yerini almasına ve yeni bir tür oyun içinde oyun duygusu yaratılmasına en iyi örneklerdir. *Gitgel Dolap'ta*, ne yukarıdan verilen buyrukların kaynağı, ne de bu buyruklara uymak zorunda olan Ben ve Gus'ın kimlikleri hakkında bilgi edinemeyiz. Yukarı kattan istenilen şeylerle, aşağıda bulunabilenler arasında hiç bir bağıntı bulunmaması da gerçekler hakkında bilgilenme yollarımızı tıkamıştır. Ben ve Gus önceden tasarlanmış bir oyunun kuklalarıdır. Kurallarını iyice öğrenmeden girdikleri bu oyun, sonunda onları ölümcül bir gerçekle yüzleştirecektir. Oyun yaşamın yerini alırken, insanın, eylemi ile olaylara yön verme iradesini tümüyle yok etmiştir. Oyun başkaları tarafından kurulmakta, insana rolünü oynadığının bilinci bile çok görülmektedir.

Modemsonrası tiyatrodaki gerçeğin tümüyle yerini almaya başlayan oyunda kişi karşımıza birbirinden farklı kimliklerle çıkar. Oyun kişisi bu kimlikleri hem yaşar hem oynar. Oyun, oyunun gerçeği değil, yaşamın gereğidir. Yaşam gerçeğinin pek çok yüzü vardır. Hepsi de aynı geçerlikte olan alternatiflerin varlığını tanımak gerçeğin çoğul olduğunu kabul etmektir. Bu, Pirandello'da gördüğümüz gerçeğin görece olduğu kavramından daha ötede bir kavramı gündeme getirmiştir. Oyun kişileri kimliklerini bölerek başka başka gerçekleri birarada yaşarlar, daha doğrusu oynarlar. Seyirci bu bölünmeyi, ya da çoğalmayı biraz da endişe içinde izler. Çünkü

tek gerçeğe koşullanmış olan mantığı birbirine karışmış iplikler arasında izini süreceği kararlı bir yol bulamaz. Önceki dönemlerin oyunlarında ona tanınmış olan, sahnedeki olayları uzak açıdan görme, durumu oyun kişilerinden daha iyi tanıma ayrıcalığı elinden alınmıştır. Seyirci, dramatik ironi sanatının öznesi olmaktan çıkmış, nesnesi olmuştur ve bunun farkındadır. Sahnede çoğul anlamlı sözler ve görüntüler karşısında bunlara yanlış anlam verdiğini anlar. Bir oyunmuş gibi gelen bu durum yaşamın kendi ironisidir.

Tom Stoppard, *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* adlı oyununda içinde buldukları durumun gerçeğini tek açıklamaya sığdıramayan, bir karmaşıklık değil, fakat bir çoğulluğu algılayan ve bize de algılatan kişilerin oyununu yazmıştır. *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler* yazar tarafından verilen rolü oynayan kişilerin dramıdır. Onların oyun içindeki oyunu, yaşam oyununda çeşitli rollere bölünen ve gerçeklik bilincinden giderek uzaklaşan modernsonrası dünya insanının durumunu anlatır. *Hamlet* tragedyasının bu iki önemsiz kişisi ölüme yazgılıdır. Bu yazgıyı onlara Shakespeare seçmiş, Hamlet'e uygulamıştır. Tıpkı Pinter'in *Gitgel Dolap* adlı oyununda olduğu gibi, Rosencrantz ile Guildenstern başkalarının oynattığı kuklalardır. Kimlikleri başkaları tarafından belirlenmiştir. Bu yüzden kendilerinin kim olduklarını bilmeye çalışırken tek bir nesnel kimlikte anlaşamamaktadırlar. Onlar, önceden tasarlanmış bir dramda rollerini oynayan kişilerdir. Sanki, Macbeth'in kaasını kurcalayan sorular yeni boyutlarda ele alınmış, varlığın anlamı birden fazla yanıtla açıklanmıştır. Görünüşte mantıklı olan açıklamalar yaşamın temel mantıksızlığına işaret etmektedir. Gerçekle yapıntı olanın, yaşamla oyunun, asıl olanla taklidinin ayrımı yapılamamaktadır. Sanki sahnede sunulan her durum, yansıtılan her kişi, bilmediğimiz aslının parodisidir ve bizim onları ancak parodinin çarpıtan açısından tanıma olanağımız vardır. Bu da, eğlendirici gibi görünen, fakat aslında tedirgin edici bir durumla karşı karşıya olmamız demektir. Hiç bir şeyden emin olamamanın, gerçekler, algılarımız, düşüncelerimiz hakkında kesin bir bilgiye ulaşamamanın sıkıntısını yaşarız.

İletişimsizliğin, yabancılaşmanın, kendine de yabancılaşma, ve giderek kendini başka benliklere bölme kertesine geldiğini oyun içinde oyun duygusu verecek biçimde sahneye getiren bir başka yazar da Sam Shephard oldu. Onun, dıştan bakıldığında gerçekçi gibi görünen oyunlarında bile gerçeğin ne olduğunu anlayamadığımızı, kişileri tanıyamadığımızı görürüz. Oyun kişilerinde tutarlılık ilkesi gözetilmediği için onların karşımıza başka başka kimliklerde çıkmasını günümüz insanının çoğul kimliği olarak açıklamaya çalışırız. Bu kişiler sanki her seferinde bir başka kişiyi yaşıyor ve oynuyorlardır. Bu da onların davranışlarını bir oyun, ya da bir törenin gereği gibi algılamamızı sağlar.

Modernsonrası tiyatrodaki dil oyunlarına yer verildiği görülür. Dramatik eylemin yapıtaşısı olan çatışma ve savaşım dil oyununa dönüşmüştür. Konuşmalar gerçekleri dile getirmek üzere değil, sözcüklerle oynamak üzere düzenlenmiştir. Bu nedenle konuşmalar hamleler ve karşı hamlelerle gelişir. Söz oyunlarında yenme veya yenilme önemini yitirmiş, dil oyunu kendi adına bir eğlence, bir zevk aracı olmuştur. Olaylar ne kadar değişken, nedenleri ne kadar çoğulsa, oyunun kuralları da o kadar değişken ve şaşırtıcı olabilir.

*Aç Suufın Laneti*'ndeki minicik bir giriş diyalogu bütün oyunun oyunsu karakterinin önsemesini yapar: İlk bölümün başında evin oğlu kırılmış bir kapıyı onarmaktadır. Eve sarhoş gelen baba içeri girebilmek için kapıyı kırmış, sonra da çekip gitmiştir. Sabah olunca Anne oğul durumu tartışırlar:

*Wesley*-Polisleri sen mi çağırdın?

*Ella*-Dün gece?

*Wesley*-Evet.

*Ella*-Elbette ben çağırdım. Dalga mı geçiyorsun? Hayatım tehlikeydi. Beni tehdit ediyordu.

*Wesley*-Seni tehdit ettiği filan yoktu.

*Ella*-Alay mı ediyorsun? Nah işte kapıyı kırmadı mı?

*Wesley*-İçeri girebilmek için.

*Ella*-Eve öyle mi girilir? Eve girmenin bir sürü yolu var. Pencereden tırmanırseydi.

*Wesley*-Kapıyı kilitleyen de sensin.

Burada bir oyun oynanmaktadır. Ella, gelenin kocası olduğunu, içeri giremediğini, onun için kapıyı kırmak zorunda olduğunu bilir. Kapıyı kilitleyen de kendisidir. Fakat geceyarısı eve gelip kapıyı kırmaya çalışan kişiden korktuğunu ve bu yüzden polis çağırdığını söyler. Bilerek bir oyun mu oynamaktadır, yoksa sahiden korkmuş mudur?

"Wesley-Ne diye polis çağırdın sanki?

Ella-Korktum da ondan.

Wesley-Seni öldüreceğini mi sandın?

Ella-Sandım ki...Kendi kendime dedim ki: Bu adam kimin nesi bilmiyorum. Kapıyı yıkmaya çalışan biri var, ama kim olduğunu nereden bileyim? Herhangi bir kimse olabilir.

Wesley-Avaz kıyamet birbirinize bağırıyordunuz.

Ella-Doğru.

Wesley-Öyleyse kim olduğunu pekala biliyordun.

Ella-Emin değildim, diyorum. İşin en kötüsü oydu. Kokusunu kapının bu yanından duyabiliyordum.

Ella'nın hem gece eve geç gelen kocasıyla, hem şimdi oğluyla bir oyun oynadığı bellidir artık. Ella, bir gerçeği aydınlatmak için değil, karşısındakıyla oyun oynanamak için konuşmaktadır. Bu hafif, çocuksu giriş bölümü, oyun kişilerinin değişken kimliklerini tanımamız için akıllıca düzenlenmiş bir anahtar niteliği taşır. Daha sonra evin kızı Emma'nın ve Wesley'in başta tanıdığımız karakterleri ile hiç de tutarlı olmayan yeni kimliklere girdiklerini, yeni amaçlar edindiklerini görürüz.. Kişilik bütünlüğünü ve amaç tutarlılığını yitiren insan kendini oyunlara bölerek varetmeye çalışmakta, yaşam savaşımını dil oyunlarına dönüştürmektedir.

Ülkemizde bu bağlam içinde ele alabileceğimiz iki yazarımız Oğuz Atay ve Memet Baydur'dur. Oğuz Atay, *Oyunlarla Yaşayanlar* adlı yapıtında günlük yaşamının kalıplarından kaçmak, sorumluluklarından kurulmak için oyunlara sığınan kişinin dramını yansıtır. Coşkun Ermiş emekli bir öğretmendir. Oyun yazmaya çalışır ve oynamayı dener. Onun için oyun, hem hayattan kaçış, hem de yeni bir arayış olmuştur. Giderek oyunla gerçek arasındaki ayrımın

belirsizleştigi, Coşkun Ermiş'in günlük yaşamını oyuna çevirdiği, buna karşın yaşamın en kaçınılmaz gerçeği olan ölümünün onu oyunda yakaladığı görülür. Oğuz Atay bu yapıtıyla, içinde bulunduğu ortamın değer ölçülerinin ilerisine geçmeyi başarmış olan, fakat yakaladığı bu ileri çizgide varolmayı başaracak kadar güçlü olamayan kişinin çıkmazını, kendini ancak oyunları ile vareden bir aydın portresi çizerek ifade etmiştir.

Memet Baydur, *Limon* adlı oyununda tüm ilişkileri bir oyun havası ve kurgusu içinde göstermiştir. Gerçekle yüzleşmek istemeyen belki de gerçekleri küçümseyen (ikisi de olabilir), akıllı, şakacı, muzip, bazan da zalim kişilerden oluşmuş bir dost meclisine rastlantıyla katılmış bir yabancı vardır. Her zamanki oyun ona da oynanır. Bir süre sonra yabancıнын oyuna girdiği, ötekilerin dil oyunlarını karşı hamlelerle yanıtladığı görülür. Oyun oynama bu kişiler için de konuşma düzleminde savaşıma ve kendini bu yolla varetme yöntemi olmuştur. Ne var ki kendilerini sözcük oyunları ile kanıtlamaya çalışan insanlar kaygan bir zeminde çabaladıklarını anlayacak kadar akıllıdırlar da. Oyunun şakasına gerçeğin buyrukluğunu katan bu bilinç olmuştur.

Sonuç olarak "oyun içinde oyun" kurgusunun çok eskiden beri bilinen bir olay kurgulama tekniği olduğunu, fakat giderek bu tekniğin tiyatral amacını aşarak yaşam gerçeğinin yerini aldığını görüyoruz. Tiyatro hayata ayna mı tutar, yoksa onu oyuna mı çevirir sorusu yerini, ne hayatın içinde, ne de tiyatrodaki hayatla oyun birbirinden ayrı düşünülebilir mi sorusuna bırakmıştır.

## GÜLEREK ÖZGÜRLEŞMEK

Komedyanın çok çeşitli tanımları yapılmıştır. Bu çeşitlilik komedyanın birbirinden farklı tatlar yaratabilmesinden gelir. Komedyayı seyircisini sevindirir, şaşırtır, pohpohlar, alaya alır, eleştirir, yerer, yargılar ve her yaptığını güldürerek kabul ettirme becerisini gösterir. Fakat, seyirciyi mantığının denetiminden kurtaran bir türü vardır ki ona çılgın komedyayı demek geliyor içimden. Çılgın komedyayı bütün bilinen güldürme yöntemlerinden yararlanırsa da en kendine özgün güldürme yöntemi us dışı durumlar yaratarak insanın düşüncesini özgürleştirmesidir. Çılgın komedyanın yarattığı oyun dünyasında neden-sonuç bağları kırılmış, olasılık kuralları göz ardı edilmiştir. Bu oyun ortamında en gerçek dışı durumlar, en olmayacak olaylar, en saçma ilişkiler, en mantıksız konuşmalar doğalmışçasına yer alır. Çünkü önemli olan, oyun kişisinin bu olaylara, bu durumlara karşı gösterdiği tepki, bu tepkilerin yansıttığı insan gerçeğidir. İnsan, evrensel insanlık özellikleriyle çılgın bir oyun dünyasının içine düşmüştür ve bu dünyada ayakta durmağa çalışmaktadır.

Ciddi oyunlarda mantıklı işleyişin dışına düşmek, akla mantığa uygun olanın sağladığı güvenliği yitirmek insana ne denli korku verirse, güldürülerde o denli rahatlık verir. Çünkü oyun kişisi de, seyirci de geçici bir oyun dünyası içinde bulunduğunu bilir. Tehlikesiz bir özgürlüğü yaşadığının bilincinde, endişeye kapılmadan işin tadını çıkarmaya bakar.

Seyircinin çılgın komedyayı sevmesinin bir nedeni us dışı bir oyun dünyasında gülerek özgürleştiğini duyumsaması olmalıdır. Üstesinden gelemeyeceği sorunların kısılcığında bunalan insan o sorunları yaratan mantıklı ve başedilmez nedenleri geçici bir süre gözardı etmiş, onları us dışı bir oyun dünyasında iflas ettirerek rahatlamayı başarmıştır. Böyle gülmelerin insan ruhu üzerinde onarıcı bir işlevi olmalıdır. Gene de unutmamak gerekir ki, geçici süre için başından savmakla sorunlar giderilmiş değildir. Yürekten gül-



menin, gülerek rahatlamanın bir sonucu da gülerken direnç kazanmak, gerçekteki sorunlarla baş edecek iç gücü biriktirmek olmalıdır. Bu ölçüde bir başarının sırrı ise seçilen, sahnelenen, oynanan oyunun sanatsal niteliğinde yatar. Çılgınlığın estetik boyutu özgürlük duygusunu kalıcı kılacaktır.

## SAHNEYLE SEYİRCİ ARASINDAKİ ESNEK MESAFE

Estetik uzaklık tiyatronun temel sanat ölçütlerinin başında gelir. Uyum gibi, tartım gibi, birlik, bütünlük gibi, denge gibi, karşılık-koşutluk gibi bütün sanatların gözettiği sanatsal biçim kuralları yanında estetik uzaklık özellikle tiyatro sanatının dikkate aldığı ve tartıştığı bir norm olmuştur. Bunun başlıca nedeni, tiyatronun yaşamı karmaşık toplumsal ilişkileri ve hareketliliği içinde canlı insanlarla canlandırması, bu nedenle somut yaşam gerçeğine öteki sanatlardan daha fazla bağlı olması, ayrıca çeşitli anlatım araçlarını kullanabildiği için seyircisi üzerinde güçlü bir etkiye sahip olmasıdır. Tiyatroda seyirci bir oyun seyrettiğinin bilincinde olmakla beraber oyun süresince bu bilinci askıya alır ve seyrettiklerinden gerçekmişçesine etkilenir. Böylesi bir heyecan sürecinin oyunun düşünsel ve estetik boyutlarının gözden kaçırılmasına neden olacağından endişe eden düşünürler sahneyle seyirci arasında bir mesafe bulunması gerektiği üzerinde durmuşlardır. Bu mesafe başlangıçtan beri sahne ile seyir yeri arasına konulan fiziksel bir aralıkla sağlanmaya çalışılmıştır. Antik Yunan'da seyircinin oturduğu anfi-den ayrılan ve sahne görevini yapan orkestra alanı, Latin tiyatrosunda podyum yükseltisi, Kilise Oyunlarında oyun yerini seyir yerinden ayıran çeşitli biçimlerdeki aralıklar, Rönesans tiyatrosunda sahne yükseltisi, daha sonra çerçeve sahne, orkestra çukuru, sahne ışıkları çeşitli biçimlerde mesafe uygulanmasının örnekleridir.

Oyunu yaşamdan ayıran, yaşamla oyun arasına girerek seyircinin bu iki varlık alanını birarada ve birbirinden farklı olarak algılamasını sağlamak için, araya fiziksel bir mesafe koymanın dışında, düşünsel ve duygusal bir uzaklaşma gerçekleştirme yolunda çeşitli öneriler getirilmiştir. Bu öneriler her dönemin sanat anlayışına, tiyatrodan beklentilerine göre farklılaşır. Tragedyanın sonunda gerçekleştirilmesi istenen sağılma işlemi, romantik ironi kavramı, estetik uzaklık ilkesi, komedinin uzak açısı, epik tiyatronun yadır-

gatma kuramı ve uygulaması farklı dönemlerin düşünsel ve duygusal mesafe kaygısını ifade eder.

Aristoteles Poetika adlı yapıtında tragedyanın sonunda gerçekleşmesini istediği bir katharsis olgusundan söz eder. Katharsis arınma anlamına gelir ve burada seyircinin tragedyanın sonunda oyunun kahramanının yıkımı karşısında duyduğu pathos denilen büyük acıdan sonra dinginleşmesi için korku ve merhamet gibi heyecanların sağltilması anlamına gelir. Poetika'nın bütününe dikkate aldığımızda sağltilma işlemi ile, seyircinin duygularının etkisinden kalmadan sağlıklı düşünmesinin, seyrettiği olayları ve durumları serinkanlılıkla ve akılcı açıdan değerlendirmesinin, oyundan doğru sonuç çıkarmasının amaçlandığını anlıyoruz. Bu anlamda tragedyanın sonunda gerçekleştirilen sağltilma ile oyunun aşırı heyecan gösterisine dönüşmesi önlenmiş oluyor.

On dokuzuncu yüzyılda aynı bağlamda bir estetik uzaklık kavramı geliştirildi. Estetik uzaklık oyunun sanatsal özelliklerinin gözden kaçırılmasını önlemek için gerekli görülmüş bir geri çekilme ve uzaktan seyretme ilkesidir. Seyirciye düşünme payı kazandırmakla kalmaz, sağduyunun olduğu kadar sağbeğenininde kendi bilincine vardığı, bir uzak açı sağlar. Aynı dönemde takdim edilen romantik ironi kavramı yazarın yaşama kuşbakışı baktığı, evrenin tümel uyumunu tanık olduğu, insanların çabalarının boşunalığının bilincine vardığı buruk ve alaycı tavra işaret eder. Komediya türünün seyirciye bir perspektif kazandırdığı, olayları uzak açıdan görüp değerlendirebilmesini sağladığı da bilinmektedir.

Gerçekçi tiyatronun, çerçeve sahne içine yerleştirilmiş kutu dekoru ve gerçekçi oyunculuk uslubuyla pekiştirdiği sahne illüzyonu (yanılsaması), seyirciyle oyun kişileri arasında sıkı bir empati bağı oluşturduğu için ara mesafe kavramı yeniden gündeme getirildi. Epik tiyatro anlayışının kuramcısı ve uygulayıcısı Bertolt Brecht, gerçekçi tiyatrodaki seyircinin kendini oyun kişileriyle özdeşleştirdiğinden, gördüklerini ancak kendi yaşantısı açısından değerlendirebildiğini, bu nedenle kendi bilgi, görenek, alışkanlık ve koşullanmışlık sınırını aşamadığını belirtmiştir. **Brecht'e** göre, Gerçekçi tiyatro gözettiği düzey benzetmeciliği ile bu yanlışı düzeltemez.

Gerçekçi tiyatronun seyirciyi yanılısma içine sokması, sahneyle arasında duygusal bir yakınlık kurması gerçeklerin eleştirel açıdan görülmesini engellemektedir.

Bertold **Brecht**, estetik uzaklık kavramına uzak durur, aynı zamanda yanılısamaya olduğu kadar Aristoteles'ten bu yana uygulanan sağıltma anlayışına da karşıdır. Sağıltmayı boşalım olarak niteler. Bu boşalım seyircinin iç birikim oluşturmaya engel sayar. Oysa tiyatronun oluşturacağı gizilgüç gene tiyatro içinde tüketilmemeli, tersine seyircinin düşüncesini yönlendirecek ölçüde yoğunlaştırılmalıdır. Bertolt **Brecht**'in estetik kaygılara karşı da kuşkucu bir tavır takındığı, estetik kuralları belli kalıplar içine kilitleyici saydığı, kendi değişken ve devingen sanat anlayışına aykırı bulduğu görülür. **Brecht** estetik kuralların kalıbına sıkışmamak, gerçekçi tiyatronun yanılısma anlayışını çürütmek için yadırgatma kavramını sundu ve uyguladı. Yadırgama, yanılış görmenin ilk koşuludur. Önce ezberletilmiş bilginin küfünü silmek, alışılmış kalıpları kırmak gerekir. Seyirci illüzyona kapılıp oyunun gerçeğini yaşamadığının, onun oyununu seyrettiğinin bilincinde olmalı, sahne de sergilenenleri yeni bir gözle görüp değerlendirebilmelidir. Bunun için tiyatrodan yeni bir biçimlemeye gitmek, yadırgatma yaratacak yazım, sahneleme ve oynama yöntemleri geliştirmek gerekir. Yadırgatma çeşitli tekniklerle sağlanır. Taklitle yaşatma yerine taklitle anlatma yöntemi benimsenmiştir. Seyircinin sahneye uzaktan bakacaktır. Ancak buradaki uzaklık estetik bir hoşlanma yaratmak, sanatsallığın tadını çıkarmak için değildir. Amaçlanan, seyircinin düşünme ve eleştirme sürecine sokulması, gerçekleri yeni bir gözle görmesi ve dünyanın değişebilirliğini anlamasıdır.

Epik tiyatronun yadırgatma kuralı tiyatronun toplumsal sorumluluğu açısından geçerli olduğu kadar, sanatsal niteliği açısından da geçerli olabilir. Sahneye yabancılaşan seyirci, bir yandan amaçlandığı biçimde bilinçlenirken, bir yandan da bu işlemin nasıl sanatlıca yapıldığını gözlemleyebilir. Bu yorum, **Brecht**'in diyalektik tiyatro anlayışına da uygundur. Bertolt **Brecht**, dekorla aksesuar, sahne müziğiyle oyun, müziğin sözüyle ezgisi, oyun kişinin gerçek kişiliğiyle toplumsal tavrı, oyuncunun oyunuyla

kendisi, giderek oyunla seyirci arasında çelişkiler üreterek diyalektik bir ilişki kurulmasını istemiştir. Aynı ikili ilişkiyi yadırgatma işlemi için de düşünebiliriz. Yadırgatma, öz ve biçim arasında böyle diyalektik bir ilişki kurulmasını sağlayacak biçimde uygulanabilir. Ancak burada yadırgatıcı uzaklığın yeni yorumunu yapmak, bunun dondurulmuş bir uzaklık olmadığını belirtmek gerekecektir. Epik tiyatrodaki yadırgatma katı bir uzaklık uygulaması olarak değil, bir yaklaşma ve uzaklaşmalar devinimi olarak yorumlanabilmelidir. Seyircinin sahneyi ilgiyle izlemesi, kendi yaşantısı ile karşılaştırma yapabilmesi için zaman zaman böyle bir yaklaşıma gereksinim vardır. Ayrıca, yabancılaşmanın estetik niteliği, bu duygu ve düşünce dalgalanmasının tartımında ortaya çıkar. Seyirci zaman zaman hızlanan, zaman zaman yavaşlayan bu yaklaşma ve uzaklaşma tartımından hoşlanacaktır.

Özetlersek, epik tiyatronun yadırgatma ilkesi şöyle yorumlanabilir:

- a) Seyircinin sahneye yadırgatılması,
- b) Yadırgatmanın sağlanması için çeşitli yöntemler kullanılması,
- c) Yadırgatma yöntemiyle seyircinin eleştirel bir bakış açısı kazanmasının ve gerçekleri doğru bilgiye temellendirmesinin sağlanması,
- d) Bu bilginin çelişkilerden üretilmesi,
- e) Çelişkilerin yalnız oyunun içeriği ile değil, biçimi ile de üretilmesi,
- f) Yadırgatmada çelişkinin uzaklaşmaya karşı yakınlaşma olarak saptanması,
- g) Seyircinin sahneye duygusal yakınlaşması ile düşünsel uzaklaşmasının kendine özgü bir tartım olması ve seyircinin bu tartımdan hoşlanması.

Duygusal ve düşünsel uzaklık uyumsuz tiyatro için de geçerlidir. Uyumsuz (Absürd) Tiyatro seyirciyi karşısına aldığı ve onu rahatsız etmeği amaçladığından bu tür oyunlarda sahneye seyirci arasında duygusal bir yakınlık kurulamaz. Seyirci gerçekçi tiyatrodaki gibi yanılısına içine girmez. Tersine, sahnede sergilenen oyun seyircinin duyularını şiddetle uyarır. Görüntü ve seslerde alı-

şılmış uyumlardan kaçınılmıştır. Oyun yazımında ve sahnelemede bilinen biçim kalıpları kullanılmadığı için düzenlemeler şaşırtıcıdır. Gerçeküstü, düşsel biçimler seyirciyi tedirgin eder. Onu sahnedeki kişilerle, durumlarla özdeşlik kurmaktan alıkoyar. Tanıdık biçimlerin çarpıtılmış olması uyarıcı olur. Seyircinin dikkati bilendir. Bu biçimsel uyumsuzluğun gerçeğin özündeki uyumsuzluğa koşut olduğunu hissedilir. Toplum yaşamının bir uyumsuzluk dönemine girildiği, kişilerin birbirleriyle iletişim kuramadıkları, topluma yabancılaştıkları, endüstrileşmeye koşut olarak doğaya ters düşülmeğe başladığı, insansızlaşma aşamasına gelindiği, bu durumun sevgisizliğe, düşmanlığa, savaşa yol açtığı anlaşılır.

Sahneyle seyirci arasına giren mesafe oyunun oyunsal özelliklerinin fark edilmesini de sağlayacaktır. Seyirci oyunun alt anlamlara gönderme yapan yapısal düzenini uzak açıdan görecektir, bu çok katmanlı düzenlemeden tat alacaktır. Uzaklaşma, bilinçli ve hoş giden yeni bir yaklaşımın ön koşulu olmuştur. Öte yandan, uyumsuzluk kendi uyumsuzluk kuralının tutsağı olmuyor, kolayca yinelenen kalıplarla yetinmiyorsa, her seferinde kendine özgü yeni ve özgün bir uyum yaratabilir. Seyirci hem oyundan oyun olarak hoşlanır, hem oyunun gerçekle olan bağlantısını görebilirse, şaşırtıcı, tedirgin edici uzaklık bir estetik uzaklık değeri kazanmış demektir.

Özetlersek, uyumsuz tiyatrodaki uzaklık durumu şöyle açıklanabilir.

- a) Duygusal iletişimin ortadan kalkmış olması,
- b) Şaşırtıcı gerçeklerin ve genel uyumsuzluğun, seyircinin daha önce tanımadığı biçimler içinde sunulması,
- c) Anlatımda duyuları uyuracak etmenler kullanılması,
- d) İlk uzaklaşmadan sonra seyircinin oyunun özünü kavramağa, biçimsel uyumsuzluğun kendine özgü uyumunu görmeye başlaması ve bundan hoşlanması. Böyle bir yoruma göre sahne ile seyirci arasındaki uzaklık, epik tiyatrodaki olduğu gibi, uzaklaştırma eşlik eden yakınlaştırmalarla işlevsellik kazanacaktır. Bu yöntem daha çok kısa ve tek perdeli oyunlarda başarılı olma şansına sahiptir.

Başlangıçtan beri oyun yerini seyir yerinden ayıran aralık, ya-

şamla sanatın bağlantısını güçlendirmiştir. Yaşamın vazgeçilmezliğinin olduğu kadar, oyunun kurgusallığının da kanıtıdır. İkisinin birbiri içinde yitip gitmemesi için gösterilen özeni belirtir. Bu uzaklık sayesinde seyirci yaşamla sanatın iki yönlü ilişkisini görür. Görüntünün ardındaki gerçeği tanır. Ayrıntının temelindeki geneli seçer. Bireyselin kökenindeki toplumsalı fark eder. Bu bağlantının iletişindeki hünere hayran kalır. Tiyatroda sahneyle seyirci arasındaki esnek uzaklık anlayışını, uzaklığın ayırıcı değil, aynı zamanda bağlayıcı olmasına dayandırıyorum.

Esnek ve devingen olarak düşündüğüm uzaklaşma ve yaklaşmaların oyunun her bölümünde, bazen geniş, bazen dar aralıklarla dalgalandığını düşünüyorum. Bu dalgalanmanın tıpkı nefes alıp verme gibi, tıpkı gel-git olayı gibi bir tartımı olmalıdır. Yakınlaşmalar oyunun yaşamdan beslenmesini, uzaklaşmalar uzak açıdan değerlendirilmesini sağlayacak biçimde düzenlenmelidir. Böyle uygulamalar uyumsuz tiyatrodaki şaşkınlığın aşılmasına, epik tiyatrodaki yadırgamanın ilgiyle dengelenmesine yardım edecektir.

## TİYATRO SEYİRCİSİ ve ALIMLAMA KURAMI

Günümüz tiyatro incelemelerinde, seyircinin oyunu seyrederek yaşadığı ruhsal süreç, göstergelere yüklediği anlam, uyarılara gösterdiği tepki üzerinde de yoğunlaşıyor. Giderek belli doğal ve toplumsal koşullarda, hatta yılın belli dönemlerinde, haftanın belli günlerinde seyirci tepkisinde gözlemlenen değişim üzerinde bile durulduğu oluyor. İşi zorlaştıran tiyatro seyircisinin homojen bir kitle olmayışı, toplumsal bir birim değil, raslantısal olarak yanyana gelmiş bir topluluk oluşu. Tiyatro, farklı yaş ve cinsiyet gruplarından, farklı kültürlerden, farklı ekonomik koşullardan gelen, belki yalnızca tiyatroya ilgi duymaları bakımından benzeşen bu topluluğa belli bir zaman diliminin sınırları içinde ulaşmak, onunla iletişim kurmak zorunda olan bir sanattır. Bu bakımdan, oyunu genellikle her seyircinin kendi kültürel alt yapısına uygun olarak anlamlandıracağı, açık uçlu bir yapıt olarak düşünmek bu sanatın koşullarına daha uygun görünüyor.

Bugün sahnelenen oyunu tamamlanmış bir bütün olarak gören eski anlayışın yerini, seyircinin anlamlandırmasına açık bir yapıt olarak algılayan görüş almış durumda. Seyircinin, kendi kültürü ile, kendi düşünce yapısı ile, kendi duyarlılığı ile oyunun anlamına katkıda bulunduğu düşüncesi öne çıkıyor. Onun için de tiyatro yapıtlarını değerlendirenler seyircinin kültür yapısını, estetik duyarlılığını araştırmaya özen gösteriyorlar. Tiyatro tarihinde bir akımdan, bir yazardan, bir oyunun başarısından söz ederken böyle bir akımın hangi tarihsel ortamda, hangi kültürel özelliklere sahip olan seyirciyle yönlendiği araştırılıyor. Buna, sanatsal gelişimin kendi tarihselliği içinde farkedilmesi diyoruz. Bu bağlamda, edebiyat eleştirisi kuramları içinde, yazar-okur ilişkisini ele alan ve okuyucuyu yaratma sürecinin işlevsel birimlerinden biri sayan "Alımlama Kuramı" tiyatroya da uygulanabilir.

Tiyatroda seyircinin katkısının eskidenberi dikkate alındığını



biliriz. Alımlama kuramı ile bu katkının boyutları ve niteliği konusuna yeni bir açıklama getirilebilir. Bu açıklamaya göre, oyun seyirciye bir takım ipuçları sunacak, seyircinin bu ipuçlarını değerlendirmesini isteyecektir. Seyirci bu ipuçlarından hareketle sahnede açıklanmış olanlar yanında açıklanmamış olanlar üzerinde de düşünecek, özellikle açılmış boşlukları doldurmaya çalışacaktır. Böyle bir iletişim ortamında seyirci üretime bilinçli olarak katılmış, ona sunulmuş olanı bir daha işletmeye başlamış olur. Böylece oyunun içinde saklı olan, seyircinin bilgi birikiminin, kültürel alt yapısının verileri ile her seferinde yeniden anlamlandırılarak ortaya çıkacaktır.

Bu bağlamda seyircinin, zihinsel gücünü harekete geçirmek, estetik farkedişini ortaya çıkarmak için onun nasıl bir önbilgi ile beslenmesi gerektiği üzerinde durulmalıdır. Aynı biçimde, seyircinin, hangi düşüncesinin nasıl bir strateji ile harete geçirilebileceği tartışılmalıdır. Oyun içinde seyircinin doldurması istenen boşluklar, anlamlandırması istenen belirsizlikler dikkatle seçilmelidir. Kalıplaşmış biçimlemelerden kaçış, raslantısal izlenimi, hatta düzen yokluğu duygusunu veren düzenleme yeni anlamlar doğurabildiği ölçüde işlevseldir. Böylece belirsizlik, seyirciye yeni yorum olanakları sunan bir değer olma hakkı kazanır. Kisacası seyirci oyunu hem oyunun öngördüğü, hem de kendi canının istediği gibi anlamlandırarak ona katkıda bulunmuş, daha doğrusu onu, kendi birikimi doğrultusunda ve oyunun elverdiği ölçüde tamamlamış olur. Sahneden işbirliğine çağrılmış olduğunu duyumsayan seyirci şanslıdır. Verilen bilgiyi özümlemek, ipuçlarını yorumlamak, göstergeleri anlamlandırmak ve bu katılım sürecinde kendi yaratıcı zekasının bilincine varmak onu mutlu eder. Bunu bilen akıllı yazarlar başlangıçtan beri seyirciyi düşünmeye, anlamlandırmaya isteklendiren düzenlemeler yapmışlardır. 'İroni' dediğimiz kurgu tekniği bu düzenlemelerin başında gelir. Günümüz sanatçıları bu bilinen tekniklerle yetinmeyip belirsizliği başlı başına bir değer olarak kullanıyorlar. Seyirciye birden fazla yorum olanağı sağlayan düzenlemeler yapıyorlar. Bununla beraber her yeni yorumun kendi estetik düzenini çağrıştırmalı olması gerektiği gözden uzak tutulmuyor.

Kalıplaşmış düzenlemelerden kaçış nasıl ancak yeni anlamlandırmalara açılabilirdiği ölçüde işlevselse, kalıplaşmış biçimlerden kaçış da ancak yeni estetik duyarlıkların yolunu açtığı zaman bir sanat ölçütü olabiliyor.

Doğrudan ilişkisi olmasa da, burada aklımızı kurcalayan bir soru da, neden kapalı biçimi olan, tamamlanmış bir bütün olarak sunulan, klasik dediğimiz kimi oyunların yüzyıllar boyunca değerini korumuş, farklı toplumsal koşullar altında bile her kesimden, her kültürden insanın beğenisini okşamayı başarmış, belli bir zamanda, belli kurallara göre yazılmış olan kimi oyunların neden başka zamanlarda, başka ülkelerde, başka koşullar altında tekrar tekrar sahnelenmiş, tekrar tekrar ilgiyle seyredilebilmiş olmasıdır. Bu oyunlar incelendiğinde de, organik bir bütün içinde olmalarına karşın çoğul yorumlara açık özellikler taşıdıkları görülür. Klasik olarak adlandırdığımız, belli bir kurgusal düzeni, açık bir bildirisi olan oyunlarda bile seyircinin yorumuna açık noktalar bulunabilir. Doğru vurgulandığında seyirci bu noktalardan hareket ederek oyunu yeniden keşfetmeye çalışacak, oyunun asal insani temasının kapsamı içinde kendi yerini, kendi insanlığının değerlerini yakalayıp, onu yeniden anlamlandıracak ve bu anlam doğrultusunda, temeldeki yapıyı bozmadan onu yeniden kuracaktır.

## ÇOKKÜLTÜRLÜ ORTAMDA TİYATRO

Eugenio Barba'nın yöneticisi olduğu Uluslararası Tiyatro Antropolojisi Okulu (İSTA) Kopenhag Üniversitesi ile işbirliği yaparak, 3-12 Mayıs, 1996 tarihleri arasında Kopenhag'da ve Kopenhag yakınındaki Louisiana'da birbirini izleyen iki sempozyum düzenledi. Bunların, 'Tiyatro ve Dansta Fısıdaşan Rüzgârlar' adı verilen ilkinde, çeşitli geleneklerden gelen oyuncular ve dansçılar gösteriler düzenleyerek, söyleşiler yaparak tiyatro ile dansın buluştukları noktaları sergilediler ve bulgularını tiyatro antropolojisi bağlamında değerlendirmeye çalıştılar. Bu sempozyuma ülkemizden Beklan Algan katıldı. 'Çokkültürlü Toplumda 'Tiyatro' konusunda düzenlenen toplantılara ise Beklan Algan'la birlikte, Aşkın Candan, Dilek Başak ve ben katıldık. 9-12 Mayıs tarihleri arasında yapılan bu sempozyum özellikle, konuşmacıları arasında Jerzy Grotowski, Rihard Schehner, Dario Fo, Wole Soyinka, Luis de Tavira, Johannes Fabian gibi ünlü isimlerin bulunması açısından ilgi çekiciydi.

Yapılan konuşmalardan ve konuşmaları izleyen tartışmalardan çıkan sonuçları şöyle özetleyebilirim: Batı dünyasının yüzyıllardan beri benimsediği ve uyguladığı tiyatro biçimleri dışında araştırmalar yapmak, tiyatro sanatına yeni ufuklar açmak gerekir. Bu açılım için farklı kültürlerin ürünlerinden yararlanılabilir. Özellikle Avrupa'ya dünyanın her yanından göçler olduğu, farklı yörelerden, farklı kültürlerden gelen insanların yan yana yaşadığı, etnik ve milliyetçi tavırların zaman zaman şiddete dönüştüğü günümüz ortamında tiyatro aracılığı ile barışçıl ve yaratıcı bir kültür alışverişi sağlanabilir. Bu tür sahne çalışmaları, tiyatro sanatı için zengin bir kaynak oluşturacağı gibi, aynı toplulukta yaşayan etnik gruplar arasındaki gerginliği, kültürel farklılaşmaların doğuracağı olası çatışmaları giderecek, bir kültürel iletişim aracı olacaktır. Burada antropoloji ile tiyatro sanatı arasındaki ilişkinin önemi gündeme gelmektedir. Farklı kültürlerin verilerinden yararlanmada antropoloji konusundaki çalışmalarının tiyatroya, bu çalışmaların yararlanan sahne gösterilerinin antropoloji bilimine katkısı söz konusudur.

Eugenio Barba'nın üzerinde ısrarla durduğu bir nokta, çokkültürlü ortamda bu kültürlerin verilerinden yararlanılırken her kültürün kendi özel kimliğinin korunmasına dikkat edilmesi ve bu kimliklerin bütün içinde eritilmemesi oldu. Barba'nın yönetimindeki Odin Tiyatrosunun gösterilerinde bu hususun gözetildiğini gördük. (Kültürel kimliklerin korunmasına gösterilen bu özenin gerçek bir değerbilirlikten mi kaynaklandığı, yoksa Batı kültürüyle öteki kültürler arasındaki farkın korunmasına mı yönelik olduğu tartışmaya açıktır.)

Pek çok kuramsal yapının da yazarı olan Meksikalı yönetmen Louis de Távira, kültürel postkolonyalizm üzerinde durarak günümüzde siyasal açıdan bağımsızlığını kazanmış ülkelerde sömürgeci anlayışın sürdüğünü, bunun aşılması ve her ulusun kendi farklı kültürel kimliğine saygı gösterilmesi gerektiğini belirtti. Tam olarak açıklanmayan, bir gizi olan bu farklılığın başkalarının düşlerini paylaşma olanağı sağladığını, söylenenle söylenmemiş olana doğru uzanılabilirdiğini belirtti. Postkolonyal modern sonrasında, kalıplaşmaya, estetik biçimlemelere, mantığın hegemonyasına karşı çıkılıyor, yeniyle eski, geleneksel olanla modern, marjinal olanla alışılmış olan arasındaki ayrım ortadan kalkıyordu.

Aynı bağlamda konuşan antropoloji profesörü Johannes Fabian, Zaire'de seyrettiği bir gösteriden yola çıkarak bu gösterilerdeki içtenlikle tiyatrallık, sahicilikle oyunsuluk arasındaki gidip gelmelerden söz etti, bu gösterilerin informative (bilgi verici) ve performative (gösteriye dönüştürücü) özellikleri üzerinde durulmasını, ayrıca tiyatro sanatının iki önemli türü olan tragedya ve komedyanın ele alınarak, yazgı anlayışının tragedyada, yanılığının komedyada nasıl dile getirildiği konularında araştırma yapılmasını önerdi.

Ünlü Hintli dansçı, özellikle *Odisi* dansının önde gelen tanıtıcısı Sakunta Panigrahi kendi özel yaşamından verdiği örneklerle ve daha sonra yaptığı gösterilerle Hint kültüründe dansın anlatım olanaklarını sergiledi. Nobel Edebiyat Ödülü sahibi Nijeryalı şair Wole Soyinka, *Aslan Kral* çizgi filmi için yaptığı vokal düzenlemeyle Grammy Ödülü almış olan Güney Afrikalı yönetmen Mbongemi

Ngema, kültür emperyalizmine karşı verilen savaşı kendi yaşantılarından örnekleyerek dile getirdiler ve çalışmalarını anlatarak aynı bu konuya değişik açılardan ışık tuttular.

Sonuçta bütün konuşmacılar tiyatro sanatının kültürler arası bir bilgi kaynağı olduğu düşüncesinde birleşmiş oldu. Sıra, yeni bir tiyatro anlayışını gerçekleştirmek için bu birikimden nasıl yararlanılacağı sorusuna geliyordu. Konuşmacıların üzerinde ısrarla durdukları nokta, gelenekselleşmiş tiyatro anlayışının dışında bir 'öteki tiyatro'ya gereksinme duyulduğu oldu. Ulusal birliği temsil eden, orta sınıfa özgü, kent işi, resmi tiyatro anlayışına karşı yeni bir tiyatro anlayışı geliştiriliyordu. Üçünü tiyatro, alternatif tiyatro, öncü tiyatro, labaratuvar tiyatrosu, cep tiyatrosu, yoksul tiyatro, marjinal tiyatro gibi adlar altında yapılan çalışmalar böyle bir anlayışın ürünü olarak ortaya çıkmıştı. Tiyatro sanatı kavramı, insanlar arasında gerçek ilişkiler kurmayı amaçlayan, yeni anlamlar peşinde koşan, çelişkileri yadsımayan, kültürel kimlikleri eritmeyen, azınlıkların yaşadıkları yerlerde, hastanelerde, hapishanelerde, sokaklarda sergilenen etkinlikleri kapsamaktaydı. **Schechner** gibi, **Grotowski** gibi, **Dario Fo** gibi sanatçılar yıllardan beri uyguladıkları ve açıkladıkları tiyatro formüllerini bir kez daha dinleyicilerin tartışmasına açtılar. Yaşamın çelişkilerle dolu olduğu, başat kültürlerin baskısı yerine, kültürler arası bir diyalogun yer alması gerektiği belirtildi. Konuşmacılar kendi uygulamalarından seçtikleri görüntülerle, **Dario Fo** ve karısı **Franca Rame** ise, sergiledikleri gösterilerle böyle bir diyalogun nasıl gerçekleştirilebileceğini örneklediler. Öteki tiyatro transcendence (aşkın) olarak nitelendi. Aşkın sözcüğü, fizikötesini gösteren bir aşkınlık anlayışını değil, bilinenin, alışılmışın, keşfedilmişin ötesini kurcalayan bir sınır aşma olarak açıklandı. Tiyatro sanatı, nasıl bir tiyatro ve neden tiyatro sorularına yanıt vermeli, yeni değerler arayışında olmalıydı. Günümüzün uluslararası göçlerle oluşan çokkültürlü toplumlarındaki kültürler arası hareketlilik 'öteki tiyatro'nun can damarını oluşturabilecekti. **Eugenio Barba**'nın yönettiği iki gösteri, *Cosmos* ve *Theatrum Mundi* böyle bir tiyatro anlayışına örnek olarak sergilendi.

## GERÇEKLİK, DOĞRULUK, İNANDIRICILIK

Tiyatroda olsun, sinemada olsun eleştirilerin çoğu yapıtın gerçeğe benzeyip benzemediği noktasında yoğunlaşır. Oyundaki olayların, durumların, kişilerin yaşamdakine benzememesi çoğu kez seyirciyi rahatsız ediyor. Oyunu eleştirme gereğini duyan, fakat bu konuda yeterli bilgiye sahip olmadığı için bildiği tek ölçü olarak yaşama benzerliği gözeten seyirciden geliyor bu tür eleştiri. Bilinene tıpatıp benzemeyeni gösteren yapıt gerçeklerin bile isteğe çarpıtılmış olduğu, sorunların sömürülmek istendiği, seyircinin aldatıldığı gibi kuşkulara yol açıyor. Eleştiri, sanat yapıtının niteliğinden sanatçının kişiliğine kaydırılıyor.

Oysa bir sanat yapıtının gerçeğe benzerliği, yaşamdan kopuk olup olmadığı, doğru söyleyip söylemediği, doğaya, insana, topluma yaklaşımı konularındaki soruları, sanatçının niyetini, dilini, yaratıcı gücünü çözümlenmeden yanıtlamak olası değildir. Her sanat akımı gerçeğe farklı açıdan yaklaşmış, gerçeğin seyirciye aktarılış biçimini ve dilini farklı saptamıştır. Her sanat anlayışının kendi dünya görüşüne göre bir gerçeklik anlayışı, bir düzenleme ve değiş ilkesi, seyircisiyle/okuyucusuyla ilişki kurma yöntemi vardır. Hiçbir iyi sanatçı anımsamıyorum ki, yaşamla sanat arasında bağ kurmaya çalışmamış, kendince bir gerçek tanımı yapmamış, bunu inandırıcı kılmak için kendi yöntemini belirlememiş olsun. Eğer Platon gibi, taklit sanatının gerçeğe uzak düştüğünü, Oscar Wilde gibi, tiyatronun bir yalan olduğunu söyleyenler olmuşsa da bu, sanatın yaşamdaki yerini irdelemeye çalışırken kalıplaşmış genel kanıya bir antitez getirme gereğinin duyulmasından ileri gelmiştir.

Fizikötesine, tanrısal gerçeğe inananlar için sanat bu asal gerçeği ışıtan gizemli bir olgudur. Sanatçı tanrısal esinini veya doğal iç itilimini sanatına aktarır, ya da onu bilinç düzeyine çıkararak görünen gerçeğe benzer biçimler içinde ifade eder. Klasik sanat fizikötesine olduğu kadar somut gerçeğe de önem vermiş, duyularımızla algıladığımız somut dış gerçeğin düzeltilip mükemmelleştirilerek yansıtılmasını önermiştir. Hem olası, hem olması gerektiği gibi olan sanat yapıtı genel gerçeğe benzediği gibi, olasılık sınırını zorlamadan ülküsel olana da yaklaşır. Klasik kuramcı için genel ger-

çeğe benzeme, sağduyuya aykırı olmama, zevk verici ve eğitici olma bir sanat yapıtının doğruluk ölçüleridir. Romantik kuramcılar için sanatın büyüğü etkisi onun doğaüstü ile olan ilişkisinin kanıtıdır. Doğruyu söylediği, güzelliğinden, seyredende uyandırdığı heyecanından bellidir. Romantikler için seyirciyle sanat yapıtı arasında büyüğü bir bağlantı kurmak inandırıcılık sağlamak için yeterlidir. Seyirci, okuyucu, dinleyici bu büyüğü bağlantı yoluyla sanatçının yaratıcı gücünden pay alır. Gerçekçi/Doğalcılar'a göre, malzemenin gerçek yaşamdan alınması, dış görünüşüne benzetilerek yansıtılması, malzemenin dayandığı belgelerin doğruluğu, bilimsel kanıtlara dayanması yeterlidir oyunu inandırıcı kılmak için.

Modern sanat uygulamasında gerçeklerin dış görünüşüyle yansıtılmasına karşı çıkılmış, sanat soyut olanın, ruhsal olanın, gizli olanın, düşsel olanın, düşünsel olanın anlatımı olarak değerlendirilmiştir. Modern oyunlarda inandırıcılık, seyirciyi sahnede yaratılan atmosfere, özel olanın çekimine davet etmekle sağlanır. Bu iç katılım ortamında yaşamın kendinin bir bunalım, bir saçmalık, bir oyun, bir gizem, bir sorunsal olduğu gerçeği kabul edilecektir.

Gerçeğin sanata dönüştürülmesinde ve inandırıcılık sağlanmasında yapıtın biçemi ve biçimi önemli bir rol oynar. Her akımın konusunu inandırıcı kılma yöntemi kendine göredir ve kendi gerçeklik anlayışına göre saptanmıştır. Günümüzde, daha güçlü, daha yoğun, daha anlamlı anlatım yöntemleri bulmak için bütün akımların biçim ve biçem özelliklerinden aynı zamanda yararlanılıyor. Aynı yapıtta dış gerçeğe benzeyenin yanında, dolaylı anlatıma, abartıya, çarpıtmaya, oyuna yer veriliyor. Şiirle nesir birarada kullanılıyor. Trajik olanla komik olanı iç içe sunan kara komedy bu yöntemin en başarılı örneğidir. Bu oyunlarda amaç, seyircinin, merhamet duygusundan korkuya, korkudan gülmeye, gülmeden irkilmeye kadar bütün heyecanları art arda yaşaması, dehşete düşmekten, grotesk olanın tadını çıkarmasıdır. Korku, acıma, sevinç, şaşkınlık, öfke gibi duyguların birarada yaşanması günümüz insanının karmaşık ruh durumuna uymaktadır. Günümüz sanatının tanımını yapmak, eskisi kadar kolay değildir. Bir yapıtta somut gerçeğe benzerlik yanında simgelerden yararlanılıyor, öznel olanla nesnel olan, somutla soyut yanyana yer alıyor, yalın anlatımla abartı arka arkaya sıra-

lanıyorsa bunun bir tutarsızlığın göstergesi olarak algılanması olasıdır. Bu durumda, ya görünen gerçeğe benzemeyen bölümler gerçeği çarpıtmış olmakla suçlanacak, ya da düz anlatımlar yüzeysel sayılarak küçümsenecektir. Sanatçı bu gibi eleştirileri aşabilmek için farklı öğelerden uyumlu bir bütün oluşturmak zorundadır. Ancak bu yolla kendine özgü bileşimi kabul ettirebilir. Çeşitli akımların malzemesini, bu malzemeyi işleyiş biçimini, farklı türlerin anlatımlarını, uyandırdıkları heyecanları bir bütün oluşturacak biçimde yoğurmak kolay değildir. Fakat olanaksız da sayılmamalıdır. Elmalarla armutların toplandığı, fiziksel tepkilerle, kimyasal tepkilerin aynı deneyde kullanıldığı durumlar da vardır. Bir Federico Garcia Lorca'nın doğal olanla doğaüstü olanı, gerçekçi anlatımla şiirsel anlatımı beraber kullanması onun çelişkisi değil, yaratıcılığıdır. Bir Anton Çehov, gerçekçi, hatta doğalcı anlatımla simgesel anlatımı birbirine öyle rahatlıkla kaynaştırmıştır ki, genelde sürü olarak dolaşan martılardan birinin nasıl olup da göle tek başına geldiğini, bunun gerçeğe aykırı olduğunu ileri süren eleştirmen hamlık etmiş olur. Bir **Musahipzade Celal** gülüncü sahnedeki kişiden seyredene öyle ustalıkla aktarır, tersinmeyi (ironi) öyle ustalıkla iki yanlı kullanır ki, her duyduğuna inanan *Yedekçi'*nin kişiliğinde Türk köylüsünün horlandığı akla bile gelmez de onu hödük sayıp gülenlerin yanlıgısı dramatik anlam kazanır. Bir **Aziz Nesin** sağduyusal ve gerçekçi anlatımdan abartıya, usdışına öyle kıvraklıkla geçer ki, *Sarıit Hopsait'*in tek ayağı bağlandığında bile koşup gol atmasındaki usdışılık kimseyi rahatsız etmez. Bu yapıtlarda inandırıcılık, yazarın gerçeklik anlayışına, öykünün bu anlayışa doğru olana temellendirilmesine ve seyirciye aktarımındaki sanatsallıkla sağlanmıştır.

Yerli olsun, yabancı olsun bir yapıtı gerçeği çarpıtmakla, sorunları sömürmekle suçlamadan önce, sanatçının nasıl bir gerçeği vermeyi amaçladığını, inandırıcılık sağlamak için hangi biçimleme ve anlatım yöntemlerinden yararlandığını, bileşimin başarılı olup olmadığını araştırmak zorundayız. Sanatın dilini çözmeden onu yargılamaya hakkımız olmamalı. Hele sanatçı, gerçeği çok yanlılığı içinde kavramaya, tümün karmaşık ve dinamik yapısını vermeye çalışmış, bunun için çeşitli anlatım yollarının sınırlarını zorlamış, güç bir sentezi gerçekleştirmişse.



## TİYATRO SANATI İLE BİLİMLERİN YAKIN İLİŞKİSİ

Bilim de, sanat da insanoğlunun yaşamı tanıma, anlama, anlamlandırma ve yönlendirme çabasının ürünleridir. Gerçeğe yaklaşımları farklı da olsa ikisi de aynı amaca hizmet eder. Sanat başlangıcından beri bilimsel araştırmaların bulgularından yararlanmış, bu bulguları kendi yöntemi ile yeni boyutlara taşımıştır. Araştırmalar bilimsel nitelik kazandıkça malzemesini bilimden alan sanat ayağını gerçeklere daha sağlam basmış, buna karşın, kendi yaratısıyla bilimsel araştırmalara esin kaynağı olmuş, bilimsel bulgulara örnekler sunmuştur. Her dönemde sanatın bilimle olan karşılıklı alışverişine çarpıcı örnekler verebiliriz.

Tiyatro sanatı bilimsel bulgulardan en çok yararlanan sanat dallarından biridir. Tiyatronun en eski, en vazgeçilmez malzemesini tarih biliminin başlangıcı sayabileceğimiz mitoslar oluşturur. Tiyatro yazınının ilk örneklerini vermiş olan Antik Yunan oyun yazarları oyunlarının konularını mitolojiden almışlardır. Mitoslardan, söylencelerden, masallardan yararlanma geleneği yüzyıllar boyunca sürdürülmüştür. Günümüzde de aynı kaynaktan yararlanan, bu kaynaktan çağdaş yorumlarla yeni temalar üreten oyunlar yazılmaktadır. Bu gelenek, halkbilim gibi, sosyal antropoloji gibi bilimlerle tiyatro sanatı arasındaki bağlantıları, hem bu bilimlerin, hem tiyatro biliminin konusu yapmaktadır. Örneğin, tiyatronun doğuşu hakkındaki en dikkate değer savlardan biri Cambridge Antropologları tarafından ortaya atılmış, James Fraser, Gilbert Murray gibi bilim adamları ilkelerin kut törenlerinde yaptıkları taklitli eylemlerin tiyatronun kaynağını oluşturduğunu, günümüz ilkel topluluklarının yaşamından örnekler vererek açıklamaya çalışmışlardır. Bu sav, bugün tartışmaya açık olsa da değerini korumaktadır. Tragedya türü de, komedyaya türü de ritüellerden, mitoslardan, söylencelerden yola çıkılarak yaratılmıştır. *Prometheus*, *Kral Oidipus*, *Antigone*, *Aias*, *Philoktetes*, *Medea*, *Helen* gibi Antik dönem oyunlarının kaynağı söylenceler, mitoslardır. Tiyatronun klasik dö-

nemine de egemen olan bu eğilim çağdaş tiyatrodaki sürdürülme-  
te, mitoloji kaynaklı öyküler yeni yorumlarla sahneye uyarlanmak-  
tadır. Batı tiyatrosunda olduğu gibi Türk tiyatrosunda da konusu-  
nu mitolojiden alan başarılı oyunlar yazılmıştır. **Selahattin Ba-**  
**tu'nun** *Güzel Helena'sı*, **Güngör Dilmen'in** *Midas Üçlemesi*, tiyatro  
tarihimizin klasik yapıtları arasında yerlerini almış oyunlardır.  
Oyun yazarlarımızın Yunan mitolojisi yanında Yakındoğu, ve Do-  
ğu mitoslarını ve söylencelerini de zengin bir kaynak olarak deęer-  
lendirmeleri tiyatromuza ciddi bir katkı sağlamıştır. Orhan Ase-  
na'nın Gilgameş söylencesini yorumladığı *Tarırlar ve İnsanlar* adlı  
oyunu, **Güngör Dilmen'in** Dede Korkut masallarından esinlendi-  
ğini *Deli Dumrul'u*, **Murathan Mungan'ın** Yakındoğu mitoslarından  
yararlandığı *Geyikler ve Lanetleri*'i bu yolda yapılmış başarılı  
çalışmaların önde gelen örnekleridir.

Halkbilim bulguları her zaman tiyatro için verimli malzeme  
oluşturmuştur. Oyunların konularına kaynaklık eden masalların,  
sahnelemede kullanılan halk danslarının, halk müziği parçalarının  
bilimsel yöntemlerle saptanıp sınıflandırılarak tiyatronun yapıtının  
yazım ve sahneleme aşamalarında kullanılması tiyatromuzun ken-  
dine özgü bir kimlik kazanması yolunda atılan gereken güvenilir  
adımlardır. Tiyatro Bölümü'nde geçen yıllarda Prof. Dr. Nurhan  
**Karadağ** tarafından sahnelenmiş olan *Emrem Yunus* adlı çalışma  
böyle bir bilimsel araştırmanın sonucunda ortaya çıkmıştır. Bu  
oyunun ön hazırlık aşamasında elbirliği ile yapılan araştırma ile  
halkbilimin edebiyat, müzik, dans alanlarındaki bulgularından ya-  
rarlanılmış, bu bulgular tiyatro sanatının gereğine uygun olarak  
yeniden yoęrulmuştur.

Gene Tiyatro Bölümü'nde **Ergin Orbey** tarafından sahnelenen  
*Ölüm, Doğum, Evlenme* adlı oyun, Prof. Dr. Sedat Veyis **Örnek'in**  
halkbilim alanındaki çalışmalarından yola çıkılarak **Yeşim Dorman**  
tarafından sahneye uyarlanmıştır. Bu ve benzeri çalışmalar göster-  
miştir ki halkbilim tiyatro için çok renkli, çok sıcak, çok çekici mal-  
zeme kaynağıdır. Bu gün eęer düzeysizliğe düşmeden, çoğunlu-  
ğun kaba zevkini okşamadan halka yakınlaşmak isteniyorsa bu-  
nun doğru yolu halkın sanat ve kültür birikimi hakkında bilimsel

bilgi edinmek ve sanat üretimini böyle sağlam bir zemin üzerine oturtmaktır. Bu yöntemle üretilen sanat yapıtları bilimlerin aydınlatıldığı gerçeklere renkli örnekler sunacaktır. Çünkü üretilen iş, her ne kadar gerçekleri yaratıcısının duygu ve düşünce süzgecinden geçirerek yansıtıyor ve onun özgün yorumuyla sunuyorsa da, temelde yaşayan bir doğruya işaret etmektedir. Böyle bir sanat yapıtı seyircisini, yaşanmış gerçeklerin ortak paydasında buluşturacak ve halk çoğunluğu tarafından kabul görececek, ucuz aldatmacaların tuzağına düşmeden, ortalama beğeniye sömürmeden de halka yaklaşılabileceğini gösterecektir.

Tiyatroda başlangıçtan buyana en çok tarih bilgisinden yararlandırdığı görülür. Tarih, tiyatro sanatı için her zaman tükenmez bir konu kaynağı oluşturmuştur. Tarihteki olayların ciddi eylemleri içermesi, savaşlarla, mücadelelerle gelişmesi, tiyatronun aradığı hareket ve çatışma öğelerini içinde taşır. Oyunların iskeletinin kurulmasında bu olaylardan yararlanır. Olayları başlatan ve yürüten güçlü kişiler tragedyaların, romantik dramların vazgeçilmez kahramanlandırırlar. **Shakespeare** Roma oyunları dediğimiz *Julius Caesar*, *Antoniüs ve Cleopatra*, *Coriolanus* gibi oyunlarının konularını Roma tarihinden, tarihi oyunlar dediğimiz *Kral John*, *V. Henry. III. Richard* gibi oyunlarının konularını İngiliz tarihinden almıştır. **Schiller**'in *Wallenstein Üçlemesi*, *'Don Carlos*, *Orleanslı Genç Kız*, **Goethe**'nin *Egmond*, **Victor Hugo**'nun *Hernani* gibi, oyunlarının konuları da, yazarların kendi ulusal tarihlerinden alınmış kahramanların eylemlerinden alınmış, bu kişilerin kimliğinde, ulusların bağımsızlık özlemi, başkaldırısı, savaşımı ve zaferi gösterilmiştir. Çağdaş oyun yazarları tarih olaylarına ve tarihteki ünlü kişilere, tarih biliminin yeni bulguları doğrultusunda ve yeni yorumlarla yaklaşıyorlar. Jean D'Arc olayı **George Bernard Shaw**'ın kaleminden din adamlarının adalet kurumunu politikaya nasıl araç ettiklerini göstermek üzere ele alınıyor ve ortaya *Ermiş Jean* gibi bir yapıt çıkıyor. İngiliz Kralı V. Henry'nin Canterbury Başpiskopusu **Beckett**'i öldürtmesi, T. S. **Eliot**'un *Katedralde Cinayet* adlı oyununda ve Jean **Anouilh**'un *Beckett* adlı oyununda iki ayrı yorumla oynanmıştır. Çağdaş İngiliz yazarlarından **Robert Bolt**, aynı olayla ilgi-

li olan Sir Thomas More'un yaşamını *Bütün Zamanların İnsanı* adı ile oyunlaştırdı. Bertolt Brecht, *Arturo Ui'nin Önlemez Yükselişi*, *Hitler'in Korku ve Sefaleti* gibi oyunları ile tarihin belli bir dönemini ve o dönemin olaylarını çağdaş tarihbilim verileri açısından yeniden yargıladı. Brecht'in *Galileo Galilei*'si seyircinin kafasında bir bilim adamının insanlığa bilimsel bulguları ile mi, yoksa örnek kişiliği ile mi daha yararlı olacağı konusunda sorular uyandırmayı sürdürüyor. Bu örnekleri çoğaltığımızda görürüz ki, tarih biliminin verileri, hem tarihte yer almış olaylar, hem o olaylara yön veren kişiler bakımından tiyatro yazarlarına zengin malzeme sağlamıştır.

Tarihi oyunlar Türk tiyatrosunda da ciddi bir birikim oluşturur. Tanzimat döneminden başlayarak oyun yazarlarımız oyunlarının konusunu çoğu kez tarihten seçmişlerdir. Namık Kemal'in *Vatan Yahut Silistre*'si yalnızca tarihi bir olaydan hareket eden bir oyun değil, aynı zamanda tarihsel önemi olan olaylar yaratmış bir oyundur. İstibdat yıllarında sahnelenen bu oyundan sonra seyircilerin sokaklarda toplu olarak gösteri yaptıkları, bu gösteriler yüzünden işkillenen zamanın Padişahının Namık Kemal'i ve kimi başka aydın kişileri sürgüne gönderdiğini, bir süre sonra da gene tarihi bir oyun olan *Çerkes Özdenleri*'nin temsilinden rahatsız olarak Gedikpaşa Tiyatrosunu kapatma buyruğunu verdiğini biliyoruz. Turan Oflozoğlu'nun *Deli İbrahim*, *IV. Murat*, *Cem Sultan*, *Kılıç ve Ney* adlı oyunları, Orhan Asena'nın *Hürrem Sultan*, *Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe*, İlhan Tarus'un *Suavi Efendi*, Bekir Sami Manav'ın *Düşüş*, Güngör Dilmen'in *İttihat ve Terakki* gibi oyunları ve daha bir çokları ilk anda aklımıza gelenlerdir. Haldun Taner, *Lütfen Dokunmayın* adlı ilginç oyununda, Baltacı Mehmet Paşa ile Rus Çariçesi Katerina arasında geçtiği varsayılan olaylara üç farklı anlayışla yaklaşmış, tarihi gerçeklerin her dönemin dünya görüşüne göre nasıl çarpıtıldığı göstermiştir.

Geçmişteki olaylardan hareketle günümüz sorunları üzerinde düşündürmeyi amaçlayan, tarihi olayları günümüzün ölçüleri ile değerlendiren oyunlara güzel bir örnek, Ülker Köksal'ın 1994-95 mevsiminde Ankara Devlet Tiyatrosu Şinasi Sahnesi'nde sahnelenen *Karanlıkta İlk Işık* adlı oyunu oldu. Yazar bu oyununda Kubi-

lay Olayı'nı ele almış, konusunu bu olayla ilgili geniş bir tarih araştırmasına dayandırmıştır.

Tiyatroda oyunların çevre ve giysi tasarımında tarih bilgisine gereksinim vardır. Tarih olaylarını ele alan ve gerçeğe benzerlik gözetilerek yazılmış oyunlarda, olayların geçtiği çevrenin, kullanılan eşyanın, giyilen giysilerin aslına uygun tasarımını yapmak için o dönemde yazılmış betimlemelerden, fotoğraflardan, resimlerden yararlanılır. **Musahipzade Celal**'in, Osmanlı dönemini ele aldığı oyunlarında kostümlerin gerçeğe benzemesi için titiz bir ön çalışma yaptığı, günlerce müzelerde eski giysileri incelediği ve oyunlarının başında her kostümü ayrıntılarıyla anlattığı görülür.

Tiyatroda tarih biliminin verilerinden yararlanılırken, yazarın da, sahneye koyucunun da bu malzemeyi özgürce kullanma hakkını saklı tuttuklarını gözden uzak tutmamak gerekir. Yazar, ya da yönetmen tarihten aldığını kendi amacına uygun olarak yoğurup bir tiyatro yapıtı oluştururken öncelikle sanatına karşı sorumludur. Yapıtın değerlendirilmesinde öncelikli ölçü tarihteki gerçeğe uygunluk olmamalıdır. Aynı tarihi olayın farklı zamanlarda, başka başka yazarlar tarafından farklı yorumlar ve düzenlemelerle işlenmiş olması bunun kanıtıdır. Gene de tarihi gerçeklerin tümüyle gözardı edilmesin tarihi oyunun ruhuna aykırı düşebileceği unutulmamalıdır. Tiyatronun tarihsel gelişimi boyunca her dönemde o dönemin felsefi görüşlerinden etkilendiği görülür. Örneğin Antik Yunanda sofist yaşam görüşünün oyun yazarı Euripides üzerinde etkisi olmuştur. **Euripides** bu etki altında Tanrılara da, insanlara da kuşku ile yaklaşır. Oyunlarında tanrısal adaletin gerçekleşmediği, oyun kahramanı olan soylu kişilerin üstün değerler taşımadığı görülür. Bu tutumu ile **Euripides** çağdaşı **Sophokles**'inkinden farklı bir düşünceyi sergilemiştir. Bu düşünce sofizm kaynaklıdır. Onun *Medea*'sında bir anne, kocasından öç almak için kendi çocuklarını öldürebilir ve hiç bir ceza görmeden çekip gidebilir. *Elektra*'sında Tanrılar Orestes'i ve Elektra'yı annelerinden babalarının öcünü almaları için zorlayacak, fakat bu kanlı eylem gerçekleştikten sonra onların sorumluluğa ortak olmadan uzaklaşacaklardır. Medea'nın kıyıcılığı, kocası Iason'un ihaneti, Kral Kreon'un insafsızlığı, Elek-

tra'nın ve Orestes'in ellerini anne kanına boyamaları, yazarın insana ve adalete güvenmediğini, geleneksel değerlerin geçerliğini korduğu konusunda kuşkuları olduğunu gösterir.

Onyedinci yüzyıl yazarları **Descartes**'in görüşlerinden, Romantik oyun yazarları **Kant** ve **Hegel**'den, Gerçekçi akım yazarları **Auguste Comte**'dan ve positivisminden, Dışavurumcu, Gerçeküstücü yazarlar ile **Erwin Piscator**, **Bertolt Brecht** gibi Siyasal Tiyatro savuncuları Marksist felsefeden büyük ölçüde etkilenmişlerdir. Fransız klasikçilerinin bir oyunun başarısında akıl ve mantık dene-timini en geçerli ölçü saymaları, Romantik yazarların sanatın tanrıya yaklaşımcı gücüne inanmaları ve oyunlarında bu görüşü yansıtmış olmaları, yirminci yüzyılın siyasal eğilimli tiyatro oyunlarında diyalektik materyalizmin izinden gidilmiş olması düşünce akımlarının tiyatro yazarlarını etkilediğini gösterir. Yüzyılımızın Absurd akım genellemesi içinde yer alan oyunlarında Varoluşçu düşüncenin etkisi apaçık görülür. Bu etki altında kalan yazarlar karamsar bir tablo çizerler. Bu tabloda sunulan yaşam amaçsız ve uyumsuzdur. Toplumda insanca bir düzen kurulmamıştır. İnsan, *Sisyphos* söylencesinde olduğu gibi, yeniden düşeceğini bile bile bir kayayı dağın tepesine taşıyan ve bu işi durmadan tekrarlayan Titan'ın durumunu yaşamaktadır. Ona artık usu değil, ilkel güdüler egemen olmuştur. Bu yüzden yapıntı düzen duygusuyla avunmayı bırakıp düzenin özündeki saçmanın bilincine varmak gerekir. **Ioncsco**'nun, **Beckett**'in, **Genet**'nin, **Tardieu**'nün oyunları Varoluşçu düşüncenin tiyatroyu etkilediğini gösteren örneklerdir.

Ondokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında ortaya atılan bilimsel savlar ve bilimsel bulgular oyun yazarlarının oyunlarında doğrudan yankılanır. Örneğin, **Darwin**'in, doğal koşullarda çevresine uyum sağlamayı başaran canlının yaşamını sürdürebildiği, bu yüzden canlıların çevre koşullarına uyum sağlayacak biçim değişikliğine uğradığı savının etkisiyle oyunlarda çevre koşulunun önemi vurgulanmış, oyun kişilerini koşullayan toplumsal ortam üzerinde dikkatle durulmuştur. Yirminci yüzyılda yazılan oyunlarda dramatik olanın eylemden çok insanı koşullayan durumlardan ve durumlara gösterilen tepkilerden oluştuğu görülecektir. Darwin'in,

türlerin kökeni, insanın evrimi, kalıtım yasaları, doğal ayıklama kuramları yazarları etkilemiş, toplumda gözlemlenen savaşımın bir doğa yasası olduğu görüşü benimsenmiştir. Bu da, tiyatro yapının temel öğelerinden olan eylemin daha da amansız bir çatışma olarak algılanması demektir.

Bilimsel savların başka biçimlerde de tiyatroya yansıdığı görür. Örneğin, kalıtım kuramı ve kalıtımla geçen hastalıklar üzerinde yapılan araştırmaların sonuçları **İbsen**'in *Hortlaklar* adlı oyununda dramatik olanı ateşleyen güçlü bir etken olarak ele alınmıştır. Aynı yazarın *Yaban Ördeği* adlı oyununda gene bir kalıtsal hastalık ilk dramatik düğümün atılmasına yardımcı olur. Hippolyte **Taine**'nin ırk, ortam, zaman kuramı dramatik olanın temellendirildiği tartışılmaz ön koşul olarak kabul edilir. Oyun kişileri ırklarına özgü kalıtsal zaafların, hastalıkların, içinde buldukları toplumsal ortamın ve zaman diliminin kurtuluşsuz kurbanlarıdır. Onların koşullarına karşı verdikleri savaşım başarısızlıkla sonuçlanmaya mahkumdur. **İbsen**'in *Rosmersholm*'u, **Strindberg**'in *Matnzal Julie*'si bu kuramın doğruluğunu kanıtlamak üzere yazılmış gibidir. **Claude Bernard**'ın, insanın fizyolojik özellikleri konusundaki bulguları ve insan yapısının kendine özgü yasalara uygun olarak işlediği görüşü tiyatrodaki oyun kişisini bağlayan yeni bir koşul olarak değerlendirilmiştir. Artık oyun kahramanı, yalnız çevresinin, ırkının, içinde yaşadığı zamanın koşulları ile değil, kendi bünye yapısının özellikleri ile de kuşatılmış olarak ele alınmaya başlanır. Bu da, engellere meydan okuyan ve onları aşabilen tragedya kahramanının yerini, savaşımında baştan yenik düşmeye mahkum dram kişisinin alması demektir. **İbsen**'in, **Strindberg**'in, **Çehov**'un, **Hauptmann**'ın, **O'Neill**'in oyunlarının olay dizisi böyle umutsuz savaşımardan oluşturmuştur. Özlediği hiç bir şeyi gerçekleştiremeyen oyun kişisinin durumu acıklıdır. Tragedyada, ortalamadan üstün kişinin hak etmediği biçimde yıkımına neden olduğu büyük acı (*pathos*) yerini, sıradan insanın umarsızlığını görmekten gelen yürek burkulmasına bırakmıştır.

Ondokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında tiyatroya egemen olan doğalcı akım sanatta bilimin yalnız bulgularını değil, araştırma, in-

celeme yöntemini de benimsemiştir. Anatomi, deney, göz/em gibi terimler tiyatro terminolojisine yerleşir. Tiyatro kuramcıları, yazarların yaşamdan bir kesit aldıklarından, gözlem ve deney yaptıklarından söz ederler. Oyunlarda hobi olarak evlerinde kimya, fizik deneyleri yapan kişilere yer verilir. Artık dünyaya pozitif bilimlerin penceresinden bakılmaktadır. Yazarın, tıpkı bir bilim adamı gibi yaşamı nesnel bir görüşle değerlendirdiği, anatomi yaptığı belirtilir. İnsana egemen olan doğal ve toplumsal yasalar, yazın yoluyla da öğrenilebilecektir.

Bilimsel gelişmelerin yalnızca oyun yazarlığını değil, oyunculuk anlayışını ve bu anlayışa yön veren oyuncu eğitimi yöntemini de etkilediği görülür. **Stanislavsky**, oyuncunun bilinçaltı mekanizmasını harekete geçirmek ve usun denetim alanının dışında olan gizli yaratıcılığını su yüzüne çıkarmak için **Pavlov**'un şartlı refleks dediği fizyolojik olgudan yola çıkmıştır. Pavlov canlıların tepkileriyle sinir merkezi olan beyinleri arasındaki bağlantıyı bulmuştu: Canlı belli uyarılara karşı, istencinin denetimi dışında kalan belli tepkileri gösteriyor, uyarılara eşlik eden koşullara da koşullanıyordu. Bu koşullar uyarılardan bağımsız olarak oluştuğunda canlının aynı tepkiyi gösterdiği görüldü. **Stanislavsky**, **Pavlov**'un şartlı refleks adını koyduğu bu fizyolojik olgudan hareket ederek yeni bir oyuncu çalıştırma yöntemi uygulamıştır.

Tiyatro yapıtlarında toplumsal ortamın dramatik durumu belirleyici bir koşul olarak ele alınması toplumbilim verilerinin dikate alınmasını gerektirmiştir. O dönemde, gelişmekte olan bu yeni bir bilim dalı toplumların sınıfsal yapıları konusundaki savıyla tiyatroyu etkiledi. Yazarlar dramatik durumları bu savın ışığında değerlendirdiler. **Maxim Gorki** *Ayaktakımı Arasında*, *Küçük Burjuvalar*, *Güneşin Çocukları* gibi oyunlarında Rus toplumunun sınıfsal yapısını ve bu sınıfların karşıt özelliklerini sergiledi. **Anton Çehov**, *İvanov*, *Martı*, *Vanya Dayı*, *Vişne Bahçesi* adlı oyunlarında gücünü yitirmekte olan toprak soylularının durumunu ele aldı, bu insanların, beceriksizlikleri yüzünden sorunlarını aşamadıklarını, onların inceliklerini, kırılganlıklarını da gözardı etmeden yansıttı. Bizim tiyatromuzda da toplumsal ortamın kişileri nasıl etkilediğini ve gös-



teren başarılı oyunlar yazılmıştır. Özellikle toplumun bir değerler sisteminden başka bir değerler sistemine geçiş dönemleri bu çeşit dramatik durumlar yaratmaya en elverişli ortamlar olarak ele alınmıştır. Reşat Nuri Güntekin, *Yaprak Dökümü* adlı oyununda, geleksel ataerkil toplum düzeninin değerler sisteminden Batının daha demokratik değerler sistemine geçiş dönemini yaşayan ve kültürel alt yapısı bu eşiği başarı ile aşmasına yeterli olmayan insanların dramını yansıtmıştır. Ahmet Kudsi Tecer'in *Kösebaşı*, Haldun Taner'in *Fazilet Eczanesi* gibi oyunlarında ise, ellili yıllarda yaşanan ekonomik sistem değişikliğinin hem kentin dış yapısını, hem insan ilişkilerini nasıl etkilediği, gösterilmiştir.

Bütün sanatlar gibi tiyatro sanatını da çok etkileyen bir bilim dalı da psikoloji oldu. Aslında bu etkileşim karşılıklıydı. Freud, Jung, Adler gibi ruhbilimciler, bilimsel bulgularını kanıtlamak için edebiyat dünyasından, tiyatro dünyasından örnekler verdiler. İnsanın karmaşık kişiliğine, alt benliğine yer veren, dramatik eylemi karakterlerin iç çatışmalarından üreten, bu yolla oyuna iç dinamizm sağlayan oyunlar yazıldı. Önceki dönemlerde yazılmış oyunlar da bu bakışla yeniden yorumlandı. *Hamlet* gibi tartışmalı oyun kahramanlarına yeni açıklamalar getirildi. Örneğin, Freud'u yakından izleyen Dr. Edmund Jones, *Hamlet*'in, babasının öcünü almaya kararlı olduğu halde eyleme geçememesini, bilinçaltında annesine karşı cinsel istek beslemesi, küçüklüğünden beri babasını kendine rakip olarak görmüş olması ile açıkladı. Bu açıklamaya göre, *Hamlet*'in babasının amcası tarafından ortadan kaldırılması, bir zamanlar kendinin de içinden istemiş olduğu bir eylemin başkası tarafından gerçekleştirilmesi demektir ve böyle bir öç alma aynı zamanda kendini cezalandırma olacaktır. Freud, İbsen'in *Rosmersholm* adlı oyununun kahramanlarından Rebeka'yı da psikanaliz yöntemi ile çözümlenmiş, yazarın satır aralarına bilerek gizlediği ve seyircinin ancak sezinlemesini istediği bir gerçeğe parmak basmıştır. Bu açıklamaya göre Rebeka, Rosmer malikanesine bakıcı olarak gelmeden önce hamisi olan Dr. West ile cinsel ilişkide bulunmuş, daha sonra Dr. West'in babası olduğunu öğrenmiştir. Büyük bir aşkla sevdiği Rosmer'in evlenme teklifini geri çevirmesi ve intihar

yolunu seçmesi, Rosmer'in eski karısı Beate'yi ölüme sürüklemiş olmasının verdiği vicdan azabından dolayı değil, bu incest olayının ruhunda yarattığı suçluluk duygusu yüzünden olmalıdır.

İbsen'in *Rosmersholm*'de bilerek böyle bir imaya yer verip vermediğini bilmiyoruz. Fakat bu dönem oyunlarında ve onları izleyen yapıtlarda suçluluk duygusu, aşağılık kompleksi, şizofreni, paranoya gibi ruhsal bozukluklara sık sık yer verildiği, ve bu ruh hastalıklarının psikoanaliz yöntemiyle açıklandığı bir gerçektir. Strindberg'in *Baba* adlı oyununda, hiçbir erkeğin çocuğunun gerçek babası olup olmadığını kesinlikle bilemeyeceği kuşkusu oyunun kahramanın yıkımına yol açan bir saplantıdır. Tennessee Williams'ın *Arzu Tramvayı* adlı oyununda Blanche'ı yıkıma sürükleyen ruh sağlığının altını oyan suçluluk duygusudur. Blanche, eşcinsel kocasının intiharına neden olduğu için kendini cezalandırmak istemiş ve içinden çıkılmaz bir duruma düşmüştür. Bu konuda ilginç bir örnek bizim tiyatro edebiyatımızda yer alır. Halit Fahri Ozansoy'un *Hayalet* adlı oyununun kahramanı ruh hastası bir kadındır. Psikanaliz yöntemi ile onu iyileştirmeye çalışan doktoru kadının rüyalarından yola çıkarak bilimsel bir açıklama yapar. Bu açıklamaya göre kadının evlendiği gün eski sevgilisi intihar etmiştir. Bu olayı yıllarca bilinç altında suçluluk duygusu olarak saklayan kadın giderek hastalanmış ve kendini cezalandırmak için intihar yolları aramaya başlamıştır.

Günümüzde sanatları en çok etkileyen bilimsel çalışmaların başında kuşkusuz uzayda yapılan araştırmalar ve bu konudaki bulgular yer alıyor. Uzaybilim, bilimkurgu romanını da, sinemasını da büyük ölçüde etkisi altına aldı. Bizim tiyatromuzdaki da en güncel örneği ise Memet Baydur'un *Komarov* adlı oyunu oldu. Bu oyunda bir uzay gemisinin, yapım hatası yüzünden, içindeki pilotla birlikte yörüngeden çıkıp evren boşluğu içinde yitip gitmesi canlandırılır. Uzay pilotu kaçınılmaz sona doğru gidişinin bilinci içinde karısı, oğlu ve asistanıyla son konuşmalarını yapar.

Bilimler ve oyunlar arasında yaptığımız bu kısa gezinti tiyatro sanatının bilimsel bulgulardan geniş ölçüde yararlandığını gösteriyor. Tiyatro sanatçısı kendi gözlemine, kendi yaşam deneyimine ol-

duđu kadar bilim adamlarının vardığı sonuçlara da yaslanmış, bilimsel bulgularda kendine güvenilir bir kaynak keşfetmiştir. İncelediğimiz örneklerde tiyatro adamlarının bu malzemeyi kullanırken özgür davrandıklarını, onları kendi amaçlarına göre yoğurup biçimlendirdiklerini görüyoruz. Böylece bilimsel bilgi, sanatçının düş gücüyle yeni boyutlara kazanmıştır. Bilimlerle sanat arasındaki etkileşim karşılıklıdır. Sanatsal yaratının bilim adamlarına esin kaynağı olmadığını kim söyleyebilir. Bilimsel bulgulara sanat yapıtlarından örnekler verilmesi böyle bir etkileşimin varlığını kanıtlamaktadır.

## ELEŞTİRİ ve ELEŞTİRİ KURAMLARI

Sanat için kullanılan sözcüklerin günlük dilde farklı, ya da dar anlamda kullanılması çoğu kez kavram kargaşasına neden olur. Eleştiri sözcüğü de bunlardan biridir. Günlük konuşmada kusur bulma anlamına gelen eleştiri, sanatta, kapsamı, yöntemleri, bilimsel ve sanatsal boyutları dikkate alınan bir anlamlandırma ve değerlendirme etkinliğidir. Eleştiri kavramının gazete ve dergilerde çıkan kısa değerlendirme yazılarını da, uzun, ayrıntılı incelemeleri de kapsaması eleştirinın içeriğinin tanımlanmasını zorlaştırıyor. Kısa eleştiri yazılarında eleştirmen, yerinin sınırlı olmasından dolayı değerlendirmelerinin nedenlerini yeterince açıklayamaz. Bu yüzden okuyucuya, (seyirciye, sanatçıya) yargılarını dayatıyormuş izlenimi verir. Uzun inceleme yazılarında ise, ister istemez konusuna giren tarihi bilgiyi aktarmak zorundadır. Bu yüzden de yazısı edebiyat, tiyatro ya da sanat tarihi kapsamına da alınabilir.

Eski Yununca da krites sözcüğünün yargıç anlamına geldiğini, kritikos sözcüğünün ilk kez İ.Ö. dördüncü yüzyılın sonlarında yazını değerlendiren kişi anlamında kullanıldığını öğreniyoruz. Latince'de criticus, sözcüklerin ve yazılı metinlerin yorumunu yapan kişi olarak biliniyor. Başlangıçta konuşma ve dil konularını da kapsayan eleştiri giderek yazın eleştirisi olarak sınırlanmıştır. Bugün yalnızca yazın üzerine değil, tiyatro gibi, başka sanatlar üzerine yazılan değerlendirme yazılarına da eleştiri diyoruz. Tiyatro eleştirisinde bugüne dek üretilmiş yazın eleştirisi kuram ve yöntemlerinden büyük ölçüde yararlanılıyor.

Tiyatroda eleştiri yöntemleri ve kuramları deyince öncelikle aklımıza oyun metninin geldiğini ve yazın için geçerli yöntem ve kuramları oyunun yazılı metni için de geçerli sayma eğiliminde olduğumuzu unutmamak gerekir. Sahnede sergilenen, yaratım sürecini tamamlamış oyunlar üzerine yapılan inceleme ve değerlendirmeler konusunda bugüne dek yapılmış olan çalışmaların çoğu bir tiyatro eleştirisi kuramı ve yöntemi oluşturma çabasından çok bu

tür eleştirinin kapsamını ve niteliğini belirleme biçiminde olmuştur. Bir tiyatro yapıtının üç aşamada tamamlandığı, yazarın, yönetmenin, oyuncunun (ve kuşkusuz çevre ve ışık tasarımcılarının, sahne müziği bestecisinin, sahne dansı yaratıcısının) katkılarının birbirini bütünlediği düşünülünce, tiyatro eleştirisi konusunda sınırları belirli bir kuram ve yöntem oluşturmanın hiç de kolay olmadığı görülür.

Genelde eleştirinin en çok tartışılan konularından biri, yazarın nesnellik ölçüsü olmuştur. Elbette ki eleştirmen değerlendirmelerinde siyasal baskılardan, otoritenin dayatmalarından, kendi duygusal eğilimlerinden etkilenmemeye, yargılarında nesnelliğini korumaya çalışacaktır. Ancak eleştirel değerlendirmelerin, yazarın kişisel bilgi birikimi, kültürü, estetik duyarlılığı, sanat anlayışı ile koşullu olduğunu da akıldan çıkarmamak gerekir. Bu bakımdan eleştiriye elbette bir ölçüde öznellik karışacaktır. Eleştiri yazısına kendine özgü biçimini, çekiciliğini, rengini kazandıran eleştirmenin bu ölçülü öznellik payıdır. Eleştiri bu özellikleri ile bir yazın türü sayılmaya hak kazanır. Eleştirinin bağımsız bir yazın dalı olduğu görüşünü benimsemiş olan Roland Barthes eleştiriye 'söylem üzerine söylem', kendi sistemli terimlerini kullanan bir 'üst dil' olarak tanımlamıştır. Bu açıklamaya göre sanat nasıl yaşamdan yola çıkıyorsa, eleştiri de sanattan yola çıkmaktadır.

Eleştirinin işlevi üzerinde de çok tartışılmıştır. Eleştiriye yapıt ile alıcısının (okuyucusu, seyircisi, dinleyicisi) arasına gereksiz yere giren, yararsız bir etkinlik sayanlar vardır. Böyle düşünenler, okurun/ seyircinin/ dinleyicinin doğrudan sanat yapıtı ile karşı karşıya gelmesini, ondan taze izlenimler edinmesini, bu izlenimlerden yeni duygular, düşünceler üretmesini doğru bulurlar. Dışardan gelen anlamlandırmaların bu doğal süreci bozacağından endişe ederler. Eleştirmenin kendi hantal varlığının gölgesini sanat yapıtının üstüne düşürmemesini isterler. Öte yandan eleştirmenin yaptığı anlamlandırmanın sıradan okuyucunun, seyircinin, dinleyicinininkinden daha zengin, daha incelikli, daha derin olacağı, yapıtın içerdiği duygu, düşünce, düş zenginliklerini okura, seyirciye açacağı, yapıttan alınan zevki arttıracığı da bir gerçektir. Eleştir-

men bunu kendi birikimi, kendi anlayış derinliği ölçüsünde başarakacaktır. yöntemi giderek daha çok önem kazanmaktadır. Eleştiriyi yapıt üzerinde çiçek açma olarak yorumlayanlar da vardır. Bu görüş gündeme eleştiride yaratıcılık konusunu getirir.

**Dilbilimsel Yaklaşım:** İncelemede özellikle yazın yapıtına hangi açılardan yaklaşılabileceği konusunda çeşitli kuramlar üretilmiş, çeşitli uygulamalar yapılmıştır. Bir yazın metnine yaklaşımın en eski, en bilinen yöntemi, yapıt dili açısından ele almak, dilin kullanılışı, sözcüklerin anlamını, yapıt içindeki yerlerini ve işlevlerini bulup çıkarmak olmuştur. Bu yüzden uzun bir süre bir yapıtın incelemesinde dilbilim ile eleştirinin alanları birbirine karışmış, hatta dilbilim ile eleştiri benzer etkinlikler olarak ele alınmıştır. Tiyatroya da öncelikle yazılı metinden yaklaşıldığı düşünülürse aynı geçişliliğin tiyatro eleştirisinde de görülmesi olağan sayılmalıdır. Örneğin, **Shakespeare**'nin oyunları üzerinde yapılan incelemelerin büyük bir bölümü yazarın dili üzerinde yoğunlaşmıştır. Shakespeare oyunlarının ilk ve sonraki basımlarında görülen farklılıklar, zaman içinde bazı sözcüklerin farklı anlamlar kazanmış olması, dil incelemelerinin önemini arttırmıştır.

**Tarihbilimsel yaklaşım:** Yapıtla ilgili tarih bilgisinin gün ışığına çıkarılması biçimindedir. Yazın ve basım tarihlerini araştıran, yazılma aşamaları hakkında bilgi veren, kısacası yapıtın yazılışını ve yazılışından bu yana geçirdiği serüveni aşama aşama izleyen bir çalışmanın ürünü olarak ortaya çıkar bu tür araştırma-inceleme yazıları. Tiyatroda oyunun ilk ve sonraki suhnelenişleri hakkında verilen bilgi de bu kapsamdadır. Bu çeşit ön araştırmalar yapıtın kendine, anlamına yeni bir açıklık getirmeye yaramadığı sürece yazın tarihinin malı olur. Eleştirel değer taşıması için bu bilgilerin yapıtın değerlendirilmesinde yararlanılan bir kaynak oluşturması gerekir.

**Biyografik Yaklaşım:**Yapıtın aydınlatılmasında yazarın, yönetmenin yaşam öyküsünden yola çıkan, yaşam öyküsündeki olaylarla, durumlarla, kişilerle yapıtın içeriği arasında bağlantılar kuran yaklaşımdır. Özellikle yazarın ruhsal durumunun oyun kişilerinde yansıdığını gösteren açıklamalara yer verir.

**Moral Yaklaşım:** Tiyatro yapıtları başlangıcından beri eğitici işlevi açısından değerlendirilmiştir. Eğitcilik kavramı, seyirciye toplumun geçerli ahlak değerlerini benimsetmeyi kapsar. Özellikle klasik sanat anlayışı tiyatroya böyle bir görev yüklemiştir. Ahlakçı yaklaşımı Platon'dan başlayıp günümüze kadar izlemek olasıdır. Yapıttaki iyi kişilerin ödüllendirilmesi, kötülerin cezalandırılması yöntemi ile uygulanan, daha sonra iyinin iyiliğinin, kötünün kötülüğünün belirtilmesi olarak biraz daha ılımlı bir yol izleyen, on sekizinci yüzyılda seyircide acıma duygusu uyandırarak ondaki iyilik duygusunun güçlendirilmesini öneren ahlakçı yaklaşım, kimi zaman tiyatroya sansür uygulama biçiminde hayata geçirilmiştir. Modern tiyatro anlayışı ise bu sanatı ahlaki yükümlülükten bağımsız sayma eğilimindedir.

**Toplumbilimsel Yaklaşım:** Tiyatro inceleme ve değerlendirmelerinde çok rastladığımız bir başka yaklaşım oyunun yazıldığı toplumsal koşullara eğilme, oyunla toplum arasındaki ilişkiyi gösterme biçiminde görülür. Toplumun yaşama biçiminin, toplumsal değerlerde meydana gelen değişimlerin, sınıflar arası ilişkilerin, ekonomik çalkantıların dramatik olanı yaratmada, dramatik yapının temelinde yatan çatışmayı üretmede ne kadar etkin olduğu düşünülürse, tiyatro yapıtlarının değerlendirme ve anlamlandırmalarında toplumsal koşulların incelenmesinin yararı ortaya çıkar.

Ayrıca bu koşulların yapıtta nasıl yansıdığı, yazarın, kurguladığı oyun öyküsünde okuyucu ve seyirciyi hangi gerçeklerle yüzleştirmek istediği, bunu doğrudan ya da dolaylı olarak nasıl yaptığı da bu tür araştırmaların sonunda anlaşılır. Yapıtın toplumbilim verileri ışığında incelenmesi son iki yüzyıldır kullanılan bir yöntemdir.

**Ruhbilimsel Yaklaşım:**Yirminci yüzyılın başlarından bu yana oyun incelemelerinde ruhbilim verilerinden de yararlanılıyor. Özellikle Freud öğretisi ışığında yapılan çalışmalar ilgi çekiyor. Yapıtlara bu açıdan eğilen eleştirmenler oyun kişilerinin ruhsal sorunlarına, tıpkı gerçek bir insanınki gibi eğiliyor, klinik tanımlar koyarak bu kişilerin iç dünyasını, ruhsal durumunu açıklıyorlar. **Sha-**

kespeare kahramanlarına, hatta Antik ve klasik oyunların kişilerine, **Strindberg** gibi, Tennessee **Williams** gibi, ruhsal bunalımları hakkında bilgi sahibi olduğumuz oyun yazarlarının oyun kişileri psikoanaliz yöntemi ile inceleniyor.

**Biçimsel Yaklaşım**: Seyircisine kısıtlı bir süre içinde, belli bir mekanda sunulan, bir seferinde anlaşılması gereken tiyatro oyunlarında biçimlemenin önemi çoktur. Bu bakımdan bir tiyatro yapıtında yer alan öğelerin nasıl bir düzen içinde kurgulandığını araştırmak başlangıçtan beri tiyatro kuramcılarının önde gelen ilgi konusu olmuştur. Aristoteles'ten başlayarak tiyatro yapıtını kurgulama yöntemleri araştırılmış, olayların, durumların düzenlenişi, oyun kişilerinin biçimlendirilişiyle oyunun anlamı arasındaki bağlantılar çözümlenmiştir. Yapıtı öncelikle biçimsel özellikleri açısından yaklaşan, olayların, durumların, oyun kişilerinin kurgulanışını inceleyen yaklaşım Biçimcilik olarak bilinir. Biçimciler anlamın biçimsel düzenleme ile oluşturulduğuna dikkati çekerler. Biçimle içerik arasındaki bağ üzerinde duran eleştirinin yapıtın anlamına ışık tutacağını belirtirler.

**Göstergebilimsel ve Yapısalcı yaklaşım**: Yapıtın bütün öğelerinin düzeni ile yapıtın alt anlamları arasındaki bağlantı dikkate alınır. Oyunun izlekleri çözümlendikçe bu anlamlara ulaşılabileceği gösterilir. Sahne üstü göstergelerinin bu anlamlandırmadaki payı dikkate alınır. Tiyatroda görsel anlatımın ağırlık kazandığı günümüzde göstergebilimsel incelemenin önemi artmıştır.

Sonuç olarak, tiyatro eleştirisi, tarih, toplumbilim, ruhbilim, dilbilim bilgisi, yazarın, sanatçının yaşamı hakkında bilgi, biçim ve yapı bilgisi, göstergebilim bilgisi gerektiren, yazarın iç birikimi oranında derinleşen, deneme türü gibi, biçem güzelliği, anlam açıklığı gerektiren bir yazın türüdür ve yazarın yazın yetisi oranında özgün bir yapıt olma şansını taşır.

**SON**



## Mitos-Boyut Yayınları \* Tiyatro/Kültür Dizisi

01. BİR AVUÇ ALKIŞ (Anılar) / Mücap Ofluoğlu
02. TİYATRO KAVRAMLARI SÖZLÜĞÜ/ Aziz Çalışlar
03. TİYATRO ADAMLARI SÖZLÜĞÜ/ Haz. Aziz Çalışlar
04. TİYATRO İÇİN KÜÇÜK ORGANON / Bertolt Brecht
05. 20. YÜZYILDA TİYATRO/ Haz.: Aziz Çalışlar
06. TİYATRO OYUNLARI SÖZLÜĞÜ - Cilt 1 (Dünya T.) /Haz. Aziz Çalışlar
07. SHAKESPEARE SÖZLÜĞÜ / Haz. Aziz Çalışlar
08. OYUNCULUK ELKİTABI / Gerhard Ebert
09. TİYATRO ÇALIŞMASI / Bertolt Brecht
10. TİYATRO OYUNLARI SÖZLÜĞÜ. Cilt 2 (Türk T.) Haz. Aziz Çalışlar
11. REJİ DEFTERİ (Üç Kız Kardeş) / Stanislavski
12. İNSANCA BİR TİYATRO/ Giorgio Strehler
13. GECENİN MASKESİ / Özdemir Nutku
14. ÇEHOV ve MOSKOVA SANAT TİYATROSU / Stanislavski
15. TİYATRODA DÜŞÜNSELLİK/ Zehra İpşiroğlu
16. DÜNYA BİR SAHNEDİR/ Mücap Ofluoğlu
17. BALE SÖZLÜĞÜ/ G. Grant
18. HALK TİYATROSU ve DARİO FO / Metin Balay
19. UYUMSUZ TİYATRODA GERÇEKÇİLİK/ Zehra İpşiroğlu
20. YÖNETMEN PETER STEİN / Aziz Çalışlar
21. ÇAĞDAŞ TİYATRO ve DRAMATURGİ / Esen Çamurdan
22. OYUNCULUK SANATI/ Toby Cole
23. TİYATRO -DEVİRİM ve MEYERHOLD / Ali Berktaç
24. KUTSAL ATEŞ / Juri Liubimov
25. Çağdaş Türk Tiyatrosundan ON YAZAR / Ayşegül Yüksel
26. 2000'Lİ YILLARA DOĞRU TİYATRO / Zehra İpşiroğlu
27. BRECHT'İ ANIMSAMAK / Hans Mayer
28. ARADIĞIMIZ TİYATRO / Ahmet Cemal
29. ELEŞTİRİNİN ELEŞTİRİSİ / Zehra İpşiroğlu
30. OYUN YAZMAK / Steve Gooch
31. CUMHURİYETİN 75. YILINDA TÜRK TİYATROSU / S. Şener -A. Yüksel
32. ÇAĞDAŞIMIZ SHAKESPEARE / Jan Kott
33. OYUN YAZARLIĞI / Hülya Nutku
34. ÇOCUK TİYATROSU / Nihal Kuyumcu
35. NASIL OYNANMALI / Jean Genet
36. SAHNEDEN İZDÜŞÜMLER / Ayşegül Yüksel
37. TİYATRO YAZILARI / Dikmen Gürün
38. COMMEDIA dell'ARTE / John Rudlin
39. DÜNYA TİYATRO TARİHİ / Özdemir Nutku
40. PANDOMİMİN ANATOMİSİ / Alke Gerber
41. TİYATRODA DEVİRİM / Zehra İpşiroğlu
42. 100 MONOLOG (Yabancı O.) Cilt 1 / Haz.: T. Yılmaz Öğüt
43. 100 MONOLOG (Türk Oyunları) Cilt 2 /Haz.: T. Yılmaz Öğüt
44. Oyun Sanatbilimi DRAMATURGİ / Hülya Nutku
45. HIÇKIRMAKLA HAYKIRMAK ARASI / Esen Çamurdan
46. ÇAĞDAŞ TİYATROMUZDA GELENEKSELLİK / Yavuz Pekman
47. ELVEDA DÜNYA MERHABA KÂİNAT /Haz. Sevda Şener-Ayşegül Yüksel
48. SAHNEDE ELLİ SENE / Ahmet Fehim
49. 100 MONOLOG (Yeni Oyunlar-Genç Yazarlar)Cilt 3 / Haz. T. Yılmaz Öğüt
50. 100 MONOLOG (Antik ve Klasik Oyunlar)Cilt 4 /Haz.T.Yılmaz Öğüt

“Dram sanatı bir eylem sanatıdır.

**Aristoteles,**

tragedyayı ‘hareketin taklidi’ olarak tanımlarken,  
dramın insanı eylemi içinde gösterdiğini  
ve bunu anlatarak değil,  
göz önünde canlandırarak yaptığını belirtmiştir.

Eylem,

insandan dolayı ve insanla ilişkisi oranında önemlidir.

Gerçek, insanı aydınlattığı ölçüde anlamlıdır.

Bu bakımdan usta yazarlar

oyunlarında olayları kurgularken

bireysel özellikler üzerinde durmaya,

kişilikleri açıklamaya da özen gösterirler.

İnsan kişiliğinin en iyi belirlendiği süreçler  
yaşamın geçitleridir.

Bunlara yaşamın eşik durumları da diyebiliriz.

İnsan bu eşik durumları atlayarak yeni bir döneme girer.

Ne var ki eşik atlamak kolay değildir.

Kişi, eşik ötesi koşulları göğüslemeye hazır olmalı  
ve yeni durumla uyum kurmayı göze almalıdır.

Bu iş hem yürek ister, hem de esneklik.

Eşiği atlarken duraksayan,

ya da atlamayı beceremeyip tökezleyen kişi  
sınavda başarı kazanmamış demektir.”

**Sevda Şener**

Kapak fotoğrafı:  
Aiskhülos-Orestea .  
Yönetmen: Peter Stein  
1994, Moskova.