

**T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO KURAMLARI, ELEŞTİRİ VE DRAMATURGİ
ANABİLİM DALI**

GERÇEKÇİ TİYATRODA KURUCU BİR UNSUR OLARAK SAHNE DİREKTİFLERİ

Yüksek Lisans Tezi

Vecihe Özge ZEREN

Ankara-2011

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO KURAMLARI, ELEŞTİRİ VE DRAMATURGİ ANABİLİM DALI

GERÇEKÇİ TİYATRODA KURUCU BİR UNSUR
OLARAK SAHNE DİREKTİFLERİ

Yüksek Lisans Tezi

Vecihe Özge ZEREN

Tez Danışmanı
Doç.Dr. B.Beliz GÜÇBİLMEZ ALTAN

Ankara-2011

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TİYATRO KURAMLARI, ELEŞTİRİ VE DRAMATURGİ
ANABİLİM DALI

**GERÇEKÇİ TİYATRODA KURUCU BİR UNSUR
OLARAK SAHNE DİREKTİFLERİ**

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Doç.Dr. B.Beliz GÜÇBİLMEZ ALTAN

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı

İmzası

.....
.....
.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Tez Sınavı Tarihi

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ

GİRİŞ

I. DRAMATİK YAZIN TARİHİ İÇİNDE SAHNE DİREKTİFLERİNİN DÖNÜŞÜMÜ	1
I.i. Klasik Dönem Oyunlarında Sahne Direktifi Kullanımı	7
I.ii. Karşı-Gerçekçi Oyunlarda Sahne Direktifi Kullanımı	19
II. GERÇEKÇİ TİYATRODA KURUCU BİR UNSUR OLARAK SAHNE DİREKTİFLERİ	31
II.i. 19.yy Gerçekçi Tiyatrosunun Kurucu Unsurları ve Romanla İlişkisi	31
II.ii. Gerçekçi Roman ve Tiyatro İlişkisi Bağlamında Mimetik ve Diegetik Anlatı Biçimleri	53
II.ii.a. Mimesis ve Diegesis	53
II.ii.b. Dramatik Yazında “Anlatı”, “Betimleme” ve “Söylem” Kavramları ile Sahne Direktifi İlişkisi	69
II.iii. Gerçekçi Tiyatroda Sahne Direktifi Kullanımı	86
SONUÇ	116
TÜRKÇE ÖZET	
İNGİLİZCE ÖZET	
KAYNAKLAR	

ÖNSÖZ

Sahne direktifleri, tiyatro kuramcılarının üzerinde fazlaca durduğu bir konu olmamıştır. Genel olarak sahne uygulamacılarına yol gösteren, sahne üzerindeki trafiği sağlayan ve okurun metni takibini kolaylaştıran basit bilgi notları olarak ele alınan sahne direktifleri, aslında çok daha geniş bir inceleme malzemesi sunmaktadır.

Oyun metni içinde hem içeriğe hem de biçime ilişkin olarak oynadığı rolle kurucu bir unsur olarak beliren sahne direktifleri, dramatik yazının sadece sahneye yönelik bir dil kurma zorunluluğunu ortadan kaldırır. Direktifler, sahne uygulamacıları için önemli bir yol gösterici olsalar da, esas olarak oyun metninin edebi konumunu güçlendirir ve çoğunlukla sadece okur algısına yönelerek metinsellik fikrini besler. Mimetik bir kurgunun içinde beliren diegetik anlatım, meydana getirdiği yan metin ile dramatik dünyanın sınırlarını genişletmiş olur. Bu sayede oyun metni, sadece canlandırma fikrine dayalı bir yazın olmaktan çıkar ve betimleme tekniğini kullanarak daha edebi bir forma bürünür. Gerçekçi tiyatro özelinde ele alınması hedeflenmiş olan sahne direktifi kavramı, bu çalışma içerisinde geniş bir perspektiften ele alınacaktır. 19.yy gerçekçi tiyatrosunun sahne direktifi kullanımındaki ayırt edici niteliklerin anlaşılır hale gelmesi için, ilk olarak Antik Yunan'dan itibaren dramatik yazın tarihi içinde sahne direktiflerinin dönüşüm çizgisi takip edilecektir. Gerçekçi tiyatronun romanla kurduğu ilişki ve sahne direktiflerinin de bu ilişki içinde olduğu fikri nedeniyle, çalışmanın teorik çerçevesinde dramatik yazın kadar, roman kuramı üzerinde de durulacaktır. Bu bağlamda sahne direktiflerinin anlatım biçimlerinin netlik kazanması ve sınıflandırılması amacıyla “mimesis” ve “diegesis” kavramları da incelemeye dahil edilecektir.

Bu alışmanın başlangıcından itibaren yönlendirici ve destekleyici tavrıyla büyük emek harcamış olan danışmanım Do.Dr.Beliz Güçbilmez'e, İngilizce'den yapmış olduğum çevirilerde kontrol desteęi sağlayan arkadaşım Barış Yıldırım'a, sunduęu lojistik olanaklar ve dostluęu için sevgili Bilge Serdar'a ve aileme teşekkür ederim.

GİRİŞ

Sahne direktifleri, genel olarak oyun metni içinde fiziksel eylem, mekân, zaman, ses ve ışık efektlerine ilişkin parantez içinde veya italik yazımla bilgi veren betimleme ve yönergelerdir. Sahne direktifleri, farklı amaçlara yönelik olarak kullanılabilir ve bunlar hem dramatik metin hem de performans metni için önemli pratik bilgiler sağlar. Dramatik metinde oyunun içinde geçtiği mekânı betimleyen yönergeler, performans metnine gelindiğinde dekora ilişkin; oyun kişilerinin karakteristik özelliklerini tanıtmak amacıyla verilen dış görünüş betimlemeleri de kostüm tasarımına ilişkin pratik ipuçları sunar. Fiziksel eyleme ilişkin olarak verilen direktifler, okurun metni takibi açısından gerekli algıyı sağlarken, performans metni bağlamında, sahne trafiğinin düzenlenmesini ve oyuncu yönergelerinin oluşmasını beraberinde getirir. Sahne direktifleri, oyun kişinin nasıl konuşması gerektiği ya da kime yönelerek konuştuğuna bağlı olarak diyalogdan önce, sonra ya da diyalog içinde kullanılabilir.

Dekor, kostüm ve diğer tasarım unsurlarına ilişkin olarak verilen direktiflerde oyun öyküsüne hizmet edecek biçimde, genel ve pratik bilgiler verilir. Dekor ya da kostüm tasarımına ilişkin olarak kullanılacak her parçanın rengi, malzemesi, boyutu vb. detay bilgiler değil, sadece göstergesel olarak önem taşıyan nitelikler belirtilir. Bu sayede yönetmenin kendi tasarımını ortaya çıkarmasına imkân sağlandığı gibi, okurun da gereksiz detay içinde kaybolmasının önüne geçilir.

Roman Ingarden, oyun metnini iki düzlemde ele alır: Haupttext (ana metin) ve Nebentext (yan metin). Ingarden'in bu yaklaşımına göre, Haupttext, diyalog sisteminin oluşturduğu, içinde oyunun öyküsünün aktığı ve sahnede ya da metinde

oyun kişisi tarafından konuşulan metni oluşturur. Nebentext ise ana metnin içermediği, sözel olmayan göstergeleri içerir. Sahne direktifleri bu yaklaşıma göre Nebentext'e ait göstergelerdir.¹

Martin Esslin'e göre, dramatik metnin pek çok anlam üretme mekânizması vardır. Bunların belki de en önemlisi sözcüklerdir. Ana metni oluşturan diyalog örüntüsü, bir anlamda sözcüklerin taşıdığı literal anlamı iletir.

Sözcüklerin her birinin *asal sözlük anlamı* vardır; bunların sözdizimsel anlamı, 'gerçek' yaşamın koşullarına ilişkin anlamları (örneğin politik bir oyunda bir toplumsal durum üzerine yorumu hedefleyen anlam gibi), kısacası günlük yaşamda konuşmanın ilettiği tüm anlamlar bu sözcüklerdedir. Dramatik diyalogdaki sözcükler, insanlar arasındaki iletişimi sağlayan dil kullanımı açısından bildiğimiz her şeye uyar.²

Ancak ağızdan çıkan sözün taşıdığı gerçek anlam, oyun kurgusunun iletmeyi tasarladığı anlam olmayabilir. Bu noktada, yan metnin oyun için gerekliliği ortaya çıkar. Diyalog içinde ifade bulmayan anlam, yan metin aracılığıyla üretilir. Oyuncunun bedensel hareketleriyle, jest ve mimikleriyle ya da duraklama veya sessizlik anlarıyla oluşturulan yan metin, oyunun iletmeyi amaçladığı anlamı üretir ve metin düzeyinde parantez içi bilgilerle kendisine ontolojik bir zemin kazanır. Sahne düzleminde yan metin görülebilir, somut olarak algılanabilir bir olgu değildir. İzleyicinin sezgisiyle varolur ve gerçek anlamı üretmesi bakımından diyalogdan daha önemlidir; diyaloglar gerçeği gizleyebilir, sözden geriye kalanlarsa gizi çözer. Martin Esslin, yan metnin anlam üretici olarak baskın rolü nedeniyle, ana metinden daha

¹ Martin Esslin. Dram Sanatının Alanı. (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996) s.66

² a.g.e., s.66

önemli olduğunu düşünür. Yan metin, bir tür sahne ya da performans metni üretir ve genellikle sahneleme aşamasında yönetmen ve oyuncular tarafından hemen her durumda üretilebilir.

Diyalog yapısı, art arda gelen sahnelerle yapılan aksiyonu ortaya çıkartan ‘anlatım’ tekniğini içerir; uzun ve kısa, şiddetli ve yumuşak parçalar arasındaki devingen karşıtlıklar, tekrarlar ve sesli harflerin melodisi; diyalogun tartımı, sahne açıklamaları olmasa bile duraklar, sessizlikler bir yan metin oluştururlar. Yan metin, ustaca yazılmış metinlerde, sözel yapı ile tümce tartımlarının ve diyalogun inceliklerle hazırlanmış zamanlamasının gerektirdiği bir şeydir. Bunların yanı sıra, oyundaki konuşmalar, anlamı değişik aşamalarda üretir. Belli bir anlam, bir karakter tarafından başka bir karaktere aktarılırken, aynı tümce, başka bir anlamı da içerir, dramatik açıdan daha önemli bir anlamı da seyirciye iletmiş olur.³

Elaine Aston ve George Savona’ya göre, Ingarden’in “Haupttext” ve “Nebentext” terimleri, bütünleyici ve birbirine bağlı, paralel bir gösterge sistemi oluşturur. Bu gösterge sistemi içinde sahne direktifleri, iki ayrı algı düzeyi içinde diyaloga şekil verir: sayfa düzeni içinde literal olarak üretilen anlam ve sahnelenmek üzere yayınlanmış olan metin içinde teatral olarak üretilen anlam.⁴ Sahne direktifleri sayesinde, performansın yaratıcı ekibine, oyun yazarının teatral amaçlarının ipuçları sunulur. Aynı zamanda metin düzeyinde bakıldığında, sahne direktifinin oluşturduğu teatral anlam ile okura, kendi hayal ettiği bir tiyatrodaki sahnelenmek üzere yazılmış olan metinden, performans düzenini okuması için fırsat sunulmuş olur.

³ a.g.e., s.67

⁴ Elaine Aston, George Savona, Theatre As Sign System, (London:Routledge, 1991) s.72

Esslin'e göre, yan metin stratejisi, dramatik metin tarafından ortaya çıkarılan anlamın karmaşıklığını vurgular. Çehov oyunlarında olduğu gibi, yan metnin ağırlıklı olarak kendisini hissettirdiği oyunlarda karakterler, kendilerini çoğunlukla sözlerle ifade edemezler. Oyun kişileri, tıpkı gerçek yaşamda olduğu gibi, aralarındaki sorunları konuşarak çözmezler ve çoğunlukla gerçek düşüncelerini dile getirmezler. Esslin'e göre bu durumun nedeni, gelişen durum ile konuşulan sözler arasındaki diyalektik ilişkidir. Karakterlerin sözle ifade edemedikleri gerçek düşünce ve duyguları, yan metin içindeki göstergelerle izleyiciye sezdirilir; izleyici bu gösterge şifrelerini çözerek gerçek anlama ulaşır. Diyalog içindeki sözlerin gerçek anlamı, sözlerin hangi durumlarda, kimlerle ve ne şekilde dile getirildiğine bağlı olarak oluşur; yani sözcüklerin anlamı, içinde bulundukları durumdan varolur. Söz konusu durumlarsa, dramatik metin içinde sahne direktifleri ile sağlanır.

Roman Ingarden, dram sanatının kendisini üç düzeyde yansıttığını belirtir: Görsellik ve diğer araçlarla gösterilen olaylarla, hem sözel hem görsel olarak gösterilen öğelerle ve son olarak da yalnızca sözel olarak gösterilen olaylarla. Esslin'e göre, Ingarden'in saptadığı bu üç düzlemde en önemlisi, görsellik ve diğer araçlarla gösterilen olaylardır. Esslin bu savını, temel olarak mimetik aksiyona dayalı olan dram sanatında, aksiyonun metne göre öncelikli konumda olmasına bağlar. Oyuncunun aksiyonu ile sözleri arasında çelişki varsa, gerçek anlamı üreten, aksiyondur.⁵

Elaine Aston ve George Savona, sahne direktiflerinin dram sanatı için önemli bir gösterge sistemi oluşturdukları halde, edebi kanaate sahip eleştirmenlerin ve

⁵ ön.ver., Esslin, s.66

yorumcuların bu konu üzerinde fazlaca durmadıklarına değinir. Pek çok eleştirmen için sahne direktifleri dogmatik bir biçimde eylemle ilgilidir ve okur, direktiflere hızlıca göz atmalı, üzerinde fazla durmadan süzüp geçmelidir. Veltrusky, bu yanlış kanaatin nedeni olarak, edebiyat dünyasında roman geleneğinin sahip olduğu egemenliği ve dram sanatına da uzun yıllar boyunca edebiyatın bir dalı olarak yaklaşılmasını görür. Oyun metnine, bir romana yaklaşır gibi yaklaşmak, hem eleştirmenler hem de okurlar için sınırları belirlenmiş bir algıyı gerektirir. Okuduğu metinden keyif almak ve akıp giden öyküyü merakla takip etme isteği, metnin kesintisiz olarak ilerlemesi gerekliliğini beraberinde getirmiştir. Oyun metni içinde sıklıkla karşılaşılan sahne direktifleri ise bu kesintisizliğe ket vurur; okuyucunun metinden alacağı zevki azaltır. Öykü anlatma kipinin dışına çıkılarak, teknik bir dille ifade bulan sahne direktifleri, bu nedenle pek çok eleştirmen için edebiyatın bir parçası olarak kabul görmemiştir.

Veltrusky'e göre bir oyun, salt tiyatronun edebi bileşenlerinden oluşmaz. Roman gibi okunan oyun metni, deforme bir metin ve hayalkırıklığına uğramış okur gibi, verimsiz sonuçlar üretir. Bu okuma alışkanlığı aynı zamanda dramatik ve edebi form gibi farklı formların yer değiştirmesinde problem yaratır. Benzer bir biçimde Peter Reynold, kapsamlı olarak meydana getirilen sahne direktiflerinin 19. ve 20.yy dramının karakteristiği olduğunu söyler. Dram metninin sadece kendi terimleri çerçevesi içinde okunması gerektiğini iddia eden Reynold'a göre, oyun metnlerinin roman gibi okunması oldukça şaşkınlık vericidir.⁶ Martin Esslin, edebiyat bilimcilerinin metnin önceliği konusundaki ısrarını belli bir noktaya kadar kabul edilebilir olarak niteler. Oyun metni, okunma anında edebiyatın bir parçasıdır ve

⁶ ön.ver., Aston, Savona, s.93

tıpkı diğer edebi türler gibi, kendi başına incelenip yorumlanabilir. Esslin’e göre, metnin edebi varoluşu, sahnelenmek üzere yazılmış metnin gösterim için ele alınmasıyla sona erer. Bu tür metinlerde sözel öge, gösteri için yeniden kurulmadığı takdirde belirsiz kalacaktır. Oyun metni, diğer edebi türlerdeki gibi sözel anlatıma dayalı bir gösterge sistemi barındırmasının yanı sıra, sahne direktifleri gibi başka gösterge sistemlerini de bünyesinde taşır. Dolayısıyla, oyun metinleri kendi gösterge dizgeleri içinde, bağımsız olarak ele alınmalıdır.⁷

Esslin’in yan metne verdiği ağırlıklı önem, bir anlamda tiyatro göstergebiliminin yöneliminde önemli bir değişime zemin hazırlar. Jiri Veltrusky, sahne direktiflerinin oyunun edebi yapısı için gerekli olduğunu ve anlamın inşası için çok önemli fonksiyonları olduğunu kabul eder, ancak Esslin’den farklı olarak Veltrusky, diyalogla kurduğu ilişki bakımından sahne direktiflerinin ikincil öneme sahip olduğunu söyler. Ingarden ve Veltrusky tarafından “asal” nitelemesiyle öncelikli konuma getirilen sözel anlatı, Esslin’in edebi önyargı eleştirisiyle yerinden edilir ve “mimetik aksiyon” öncelikli konuma yerleştirilir.⁸

Bu noktada sahne direktiflerinin, tiyatro yazını ile edebi anlatı arasında kurduğu ilişki önem kazanır. Tiyatro yazını, Esslin’in de belirtmiş olduğu üzere temel olarak mimetik aksiyona dayalı bir türdür. Metne, canlandırma esasına dayalı mimetik anlatı hâkimdir. Sahne direktifleri ise edebiyata, özel olarak da romana egemen olan diegetik anlatı biçimine sahiptir. Direktifler, kendisini dramatik yazının

⁷ ön.ver., Esslin, s.72

⁸ ön.ver., Esslin, s.66

mimetik kuruluşunun içine sözel betimleme yapısıyla yerleştirir ve bu yolla mimetik aksiyonun işleyişini kesintiye uğratır.

Mimesis ve diegesis, Aristoteles ve Platon'dan bu yana tartışılan ve anlatı içindeki konumlanışına göre, belirli bir hiyerarşik düzene yerleştirilmeye çalışılan iki kavramdır. Anlatının birbirine karşıt görünen iki türü olan mimesis ve diegesis, genel anlamda tüm edebi türler bağlamında tartışılrsa da, roman türünün anlatı geleneği içinde özel olarak ele alınır. Bu iki kavram, anlatıcının kimliğini, metnin kuruluş biçimini ve söylem tarzını belirlediği için, yazarlar açısından önemli bir seçim unsuru olarak belirir. Mimesis, canlandırılan eylem yoluyla anlatmaktan ziyade gösterir. Mimetik anlatıda, bir tür gösterme ve doğrudan takdim durumu söz konusudur. Diegesis ise bir anlatıcı tarafından hikâyenin anlatılmasıdır ve mimesisin doğrudan takdiminin aksine, dolaylı bir taklit etme durumunu barındırır. Anlatıcı, belirli bir karakter olarak konuşabilir, görünmez anlatıcı olabilir ya da her şeyi bilen anlatıcı, eylem ve karakterler üzerine yorumlama formu üzerinden konuşur. Anlatıbilimciler için, anlatının karakterler, anlatıcılar, varlıklar, aktörler gibi tüm parçaları, diegesis terimiyle karakterize edilir.⁹

Gérard Genette, diegesisin temsil özelliğini ele alırken iki tür saptar. İlkinde tam anlamıyla bir anlatı söz konusudur; burada aksiyonların ve olayların temsili yapılır. İkincisinde ise bir tür tasvir etme ya da betimleme durumu söz konusudur; nesnelerin ve karakterlerin temsili yapılır. Dramatik metin içinde, söz konusu betimleme ve tasvir etme işlevlerini yerine getiren sahne direktifi, “rol’e bürünmüş gizli anlatıcının konumunu yerinden eder ve yazarın kendi diline bürünür. Roman

⁹ www.answers.com/topic/diegesis, 10.03.2010

geleneğinden devralınmış olan uzun betimleme ve açıklamalara dayanan sahne direktifi kullanımı özel olarak 19.yy gerçekçi tiyatrosunun belirgin bir özelliğidir.

Genette, mimetik ve diegetik anlatı biçimlerini temel olarak üç düzeyde ele alır: anlatı (narration), betimleme (description) ve söylem (discourse). Anlatı, temel olarak aksiyonların ve olayların anlatılmasıdır. Mimetik karakter özellikleri gösteren anlatı, 19.yy gerçekçi romanı ile betimlemeden ayrılmaya başlar. Bu dönemde roman anlatısı içine, uzun betimleme pasajları dahil olur ve betimlemenin diegetik karakteri ortaya çıkar. Gerçekçilerin insanı ve onun yaşadığı çevreyi olduğu gibi, abartısız bir doğallık içinde aktarma arzularının ürünü olan betimlemeler, 19.yy romanının belirgin bir niteliği haline gelir. Genette, anlatı ve betimleme arasındaki farkı zaman ve mekân düzlemindeki hareketlerine göre belirler. Anlatı, aksiyon ve olay akışının zaman düzleminde aktarıldığı alandır. Betimleme ise nesnelerin üzerinde durduğu ve onları eş zamanlı olarak ele alan, sürecin kendisini de seyirlik malzeme haline getiren türdür. Betimlemede zaman adeta askıya alınır ve anlatının mekânda yayılmasına katkı sunar. Yani anlatı zamanda, betimleme ise mekânda var olur. Üçüncü bir anlatı türü olarak ortaya çıkan söylem, yazın içinde yazar “ben”inin açık bir şekilde mevcut olduğu durumlara işaret eder. Genette, anlatı ve söylem arasındaki farkı, anlatının nesnel, söylemin ise öznel durumda olmasıyla tespit eder. Bu öznellik ve nesnellik de bir tür dilsel hiyerarşiye tabidir; öznel olanın içinde “ben” açık ya da gizli olarak her zaman mevcuttur ve alttan alta imlenir.¹⁰ Genette’in roman ve epik bağlamında ele aldığı bu üç tür, bu çalışmada dramatik yazına uygulanacak ve sahne direktiflerinin kullanım biçimleri bu çerçevede değerlendirilecektir. Bu bağlamda anlatı, dramatik

¹⁰ Gérard Genette. Figures of Literary Discourse. (New York: Colombia University Press, 1982) s.129

yazında olay öyküsü (plot) ile ilişkilendirilecek ve Ingarden'in Haupttext olarak adlandırmış olduğu, aksiyonun ve olayların aktarıldığı ve diyalog sistemi içinde beliren mimetik anlatım olarak ele alınacaktır. Betimleme ve söylem ise Nebentext ile yani sahne direktifleri ile ilişkili olarak ele alınacaktır. Betimleme, teknik bir dille yazılan ve anlatıcının kimliğinin açık olmadığı sahne direktifi türüdür. Esas olarak her direktif yazımında diegetik bir yazar anlatımı olsa da betimleme niteliğindeki direktiflerde yazar kendi varlığını hissettirmez. Söylem ile ilişkilendirilecek olan direktiflerde ise yazar anlatıcı olarak kendi kimliği ile belirir. Mimetik aksiyondan bağımsız olarak diegetik anlatı içine sızan yazar, sahne direktifleri aracılığıyla sağlanan yabancılaştırmayı perçinler. Söz konusu anlatı ve temsil etme biçimleriyle sahne direktifleri arasındaki ilişki, 2.bölümde detaylı olarak ele alınacaktır.

Veltrusky, gerçek sahne direktifleri ile 19. yüzyıl gerçekçi romanındaki yazar üstmetni (anlatıcı sesi/sesleri) arasında bir ayırım yapmaya girişir. Buna göre, dramatik metin düzeyinde anlam, dilin tamamen farklı iki formu tarafından taşınır; oyun kişilerine atfedilen konuşmalar ve yazarın notları (genellikle sahne direktifleri) arasında bir ilişki vardır. Veltrusky'nin bahsettiği bu ilişki, bir tür ana metin-yan metin ilişkisidir. Bu notların bazen anlatı olarak isimlendirilebileceğine işaret eden Veltrusky, bu kapsamlı notların, uzun bir dizin olarak, bir anlatı işlevinden öte betimleyici nitelik taşıdıklarından bahseder. Veltrusky, bu bağlamda Commedia dell'Arte senaryolarını örnek verir ve bunlarda olaylar dizisinin ana çerçevesinin, doğaçlama performanslarının temeli olarak hizmet ettiğini ve bu nedenle bütünüyle yazarın notlarından meydana geldiklerini tespit eder. Veltrusky, Commedia dell'Arte senaryoları gibi metinlerin, okur tarafından edebiyat eserleri olarak değil, yalnızca libretto olarak yani yalnızca bir sanat eseri oluşturmak üzere kullanılacak materyaller

olduğunu düşünür. Bu senaryolar ya da dramatik akış notları, bir edebi türün ikincil bileşenlerinden yapılmışlardır ve estetik işlevi taşıyan esas bileşeni içermezler. Dolayısıyla sahne direktifleri de metnin estetik yönelimine büyük ölçüde zarar veren, yoğun olarak kullanılmaması gereken unsurlardır.¹¹

Sahne direktiflerinin, özellikle natüralist ve gerçekçi oyun yazma stratejileriyle gelişmeye başlayan ve belirli bir kurallar örüntüsü içinde beliren kullanımları, karşı-gerçekçi oyun yazarlarının yapı-bozumcu hareketlerinden kaçınılmaz olarak etkilenmiştir. Salt betimlemeye yönelik, kuralcı, ana metinden dilsel ve biçimsel farklılıkla ayrıştırılan direktifler, artık ana-metne karşı bir saldırı ve birleşim hareketine dönüşmeye başlar. Aston ve Savona'nın, ana metin-yan metin ilişkisi bağlamında, özel olarak üzerinde durduğu metinler, Commedia dell'Arte senaryoları ve Beckett mimleridir. Bu metinler, diyalog-dışı sahne direktifleri ve yazar notlarından meydana geldikleri için, sadece yan metin düzeyinde işlerler. Söz konusu durum, tiyatronun teatral varoluşu konusunu iyiden iyiye bir sorunsal haline getirmektedir. Özellikle Beckett oyunları ile birlikte sahne direktiflerindeki işlevsel değişim dikkat çekici hale gelmeye başlar. Veltrusky, sözsüz oyunları ortaya çıkaran sahne direktiflerine edebi araçlar olarak yaklaşır ve bunların incelenmesi gereken şiirsel bir işlevi yerine getirdiklerini düşünür.¹²

Sözsüz oyun yazımının en önemli isimlerinden biri olan Beckett, yalnızca direktiflerden oluşan metinlerinde (*Sözsüz Oyun 1* ve *Sözsüz Oyun 2*), teatral göstergeleri ustalıkla kullanır. Beckett, oyunlarında her ne kadar uzam, zaman ve

¹¹ ön.ver., Aston, Savona, s. 74

¹² ön.ver., Aston, Savona, s. 74

ışıklandırma gibi tasarım unsurlarının betimlemelerine çok az yer verse de, oyun kişilerinin hareketlerini hiçbir detayı atlamadan tarif eder.

Sözsüz oyunlarda, dramatik metnin çift kişilikli yapısı ortaya çıkar; metin, bir yandan edebiyat nesnesi, diğer yandan bir gösterim projesi olarak aynı anda var olur. Metin içindeki sahne direktifleri, metnin teatral potansiyelinin garantörü olmaya yöneliktir. Hülya Nutku, sözsüz oyunların yorumlayıcıya oyunun anlamı içindeki değerlendirmelerin yanı sıra, malzeme seçiminin düzenlenmesini ve bunlar üzerinde denetim kurma olanağını sağladığını söyler.

Sözsüz oyunla sahnede kesin çizgilerle canlandırmaya gidilebilir; oyunun kişileri, yöre, atmosfer, buradan yola çıkarak öykü ve konuşma düzenine varabiliriz. Bu, tıpkı var olan bir metnin, yönetmen tarafından alt metnini oluşturmak üzere, provalar aşamasında oyuncusundan abartıya dayanan bir doğaçlamaya gitmesini istemesi gibidir. Burada oyuncu alt metni, yani sahnede verilmeyeni arar, bulur, yaratır.¹³

Hülya Nutku'nun üzerinde durduğu altmetin kavramı, yazarın metninde vermediği, ancak öykünün içinden yönetmen ve oyuncu işbirliği ile çıkartılan anlamlardan oluşan metindir; yani performans metni bağlamında oluşturulan altmetindir. Ancak, performans ekibinin ulaşacağı her altmetin, kaçınılmaz olarak yazarın verilerine dayanır; dolayısıyla sahne direktiflerinin meydana getirdiği yan metin, altmetin kavramıyla ilişki içindedir. Yaratıcı sahnelemelere olanak sağlayan sözsüz oyunların performans ekibine sağladığı olanaklar, aynı zamanda açık ve yoruma olanak sağlayan sahne direktiflerine bağlıdır. Sözsüz oyunlarda aksiyon,

¹³ Hülya Nutku. Oyun Yazarlığı. (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1999) s.102

direktifler sayesinde netleşir ve bu bağlamda direktifler aracılığıyla sunulan tüm görsel ve işitsel elementler, uygulamada anlamın açığa çıkarılmasında etkin rol oynar.

Ses tonu, tavır, büyük bir sahnede gövdeyle verilebilen ama küçük bir sahnede bir baş hareketiyle anlamı pekiştirebilecek aksiyon önemlidir. Her tümcenin altında yatanı, oyunun tümünü gözden kaçırmadan inşa eden yönetmen, yazarın sözlerinden aksiyona giderken, sahnedeki oyuncunun sesi, yürüyüşü, dış görünüşü, tavrı, giysi ve makyajı üzerine düşünürken, aynı zamanda da o kişinin iç yaşamı, yetiştirme koşulları, kültürel durumu, hangi ulus ve ırktan olduğu, inanç ve ahlak anlayışı ile kafa yapısı hakkında fikirler edinir. Bu anlamda yazarın bir metni oluşturması bence görsel fikrin kağıda dökülmesidir. Bu nedenle de sözsüz oyuna başvurmak yazar olmak isteyen edebiyat parçalamaktan kurtarır.¹⁴

Hülya Nutku'nun sözsüz oyunlar üzerinden yaptığı tespit, esas olarak tüm dramatik yazın türleri açısından geçerli bir fikri içinde barındırır. Özellikle modern çağın oyun yazma stratejisiyle gelişmeye başlayan dramatik metnin sahneleme fikrinden bağımsız olarak ele alınması gerektiği fikri, geçerli ve doğru bir saptama olsa da, oyun metinleri sahnelenme düşüncesinden kurtulamaz. Okur, dramatik metinlere, diğer edebi türlere yaklaştığı gibi yaklaşamaz; zihnindeki görsel imgeler, sahneye ait imgelerdir. Dolayısıyla metnin anlam katmanlarını teatral göstergeler oluşturur. Roman türüne yatkın okur zihni için, perdelere ve sahnelere bölünmüş, olaylar dizisinin diyalog sistemi içinde aktığı oyun metnindeki biçimsel mesafede, sahne direktiflerinin de önemli bir etkisi vardır.

¹⁴ a.g.e., s.103

Kimi oyun yazarlarının oyun metnine okunmak üzere yazılmış bir metin olarak yaklaşması, bu amaç doğrultusunda oyun yazarken sahne direktifi kullanmamalarına neden olur. Sahne direktifleri, okur ile metin arasında yabancılaştırıcı bir faktördür. Diyalogdan kesin olarak ayrılan direktifler, metnin akışını kesintiye uğratar ve metnin okunma hazzını azaltır. Bazı çağdaş oyun yazarlarının, tıpkı Klasik dönemlerde olduğu gibi, sahne direktiflerini neredeyse hiç kullanmamaları, yazarlıkta yeni yaklaşımların oluşmaya başladığını gösterir. Sahne direktifi kullanımını minimum seviyeye çekme yönelimi, yazarlık bakımından her ne kadar bir tür geriye dönüşü çağırırsa da, Klasik dönemlerdeki pratik nedenlerin ötesinde, daha yazınsal bir amacın varlığı kendisini sezdirir. Oyun yazarları, neredeyse nesir biçimine dönüştürdükleri metinlerle, tiyatronun iç hesaplaşma içine girişini ve edebi olarak metinselliğin yüceltilişini ilan ederler. Sahne direktifleri, bu tartışma içinde, teatral bir gösterge olarak, dramatik metnin kendine referans sağladığı bir araç olmasıyla yeniden gündeme gelir.

Aston ve Savona, teatral üretim sürecine ilişkin olarak yaptıkları sınıflandırma çerçevesinde, belirli teatral ve dramatik formlarla sahne direktifleri arasında bir bağıntı kurmaya çalışırlar. Dramatik yazın tarihi süresince değişim gösteren sahne direktiflerini iki temel düzeyde ele alırlar: Klasik dönemlerde sıkça karşılaşılan ‘diyalog-ıç’ direktifler ve gerçekçi tiyatroyla birlikte önemli bir anlatım aracına dönüşen ‘diyalog-dış’ direktifler. Diyalog-ıç direktifler dramatik metinde, diyalogun içine serpiştirilen ya da diyalogun yerine geçen; biçimsel olarak ana metinden bağımsız olmayan bir yan metin aracıdır. Tiyatro tarihinin belirli dönemlerinde, performans kurallarının, metinden performans eyleminin okunmasıyla belirlendiği düşünüldüğünde, metnin kendi sahneleme sürecini içinde bulundurduğu

varsayılabilir. Buna göre, sahne direktiflerine atfedilen ikincil düzeydeki önemin nedeni, performansa yardımcı olacak gerekli bilgilerin diyalogun içinde bulunması olarak tespit edilebilir.

Modern tiyatroyla birlikte gelişen ‘diyalog-dışı direktifler’ ise genellikle italik olarak veya parantez içinde yazılır. Böylece direktiflerin, sayfa üzerinde diyalogdan biçimsel olarak ayrılması sağlanır. Esslin’e göre, anlam üretici bir mekânizma olarak performans izleyicileri için sadece ana metin vardır. Yan metin, izleyicinin görmediği, sahne üzerindeki duruma göre, soyut olarak sezinlediği metindir. Biçimsel olarak yalnızca okur için anlamlı ve görünür bir faktördür.

“Klasik” metinlerdeki diyalog-içi sahne direktifi kullanımlarında kesin bir eleştirel mesafenin varlığı gözlenir. Ronald Hayman’ın sahne direktifi kullanımına ilişkin olarak elde ettiği formül şudur: “En iyi oyun yazarlarının çoğu, Shakespeare gibi, sahne direktiflerinde çok az bilgi verir.”¹⁵ Aston ve Savona, Roman Ingarden’in ana metin-yan metin ayrımını, temelde belirledikleri üç yazın evresinden yola çıkarak ele almışlardır. Buna göre “klasik metin”, “burjuva metni” ve “radikal metin” olarak saptanmış olan yazın türleri içinde, yan metnin yeri ve işlevlerine dair önemli ipuçları elde etmişlerdir. Ingarden’in de üstünde durduğu üzere, klasik oyunlarda metin, sadece ana metin düzeyinde işler. Antik tragedyalar ve Elizabeth dönemi oyunlarında görüldüğü gibi, metin tamamen diyaloglardan oluşur. Bu metinlerde diyalog, aynı zamanda sahne direktiflerinin de görevini yerine getirir. Diyalog-içi kurulmuş olan yan metin, ekonomik ve mantıksal bir biçimi meydana getirir. Esslin’e göre, bilgi ekonomisine dayalı direktif kullanımı ile modern yönetmenler, kendi

¹⁵ ön.ver., Aston, Savona, s.93

tasarladıkları bir yan metin kurmak zorunda kalmışlardır. Antik tragedyalardan başlayarak, “klasik” metinlerde ve daha sonra “burjuva” metninde eylem planı, yan metnin yaratıcı kurgusunun performe edilmesine dayanır. Yazarın vermediği detaylar, yönetmene ve yaratıcı ekibe bir tür özgürlük ortamı sağlar.

“Burjuva” metinlerinde ise oyunun hem ana metin, hem de yan metin düzeyinde işlediği görülür. Ağır diyalog yükü içinde şekillenen metinler, aynı zamanda oldukça uzun ve detaylı sahne direktiflerini de beraberinde taşır. Bu metinlerde her ne kadar diyalog-içi bilgi verme eğilimi sürdürülüyor olsa da, diyalog-dışı bilgi aktarımının yoğunluğu da yok sayılamayacak düzeyde metinlerin biçimsel kurulumunda rol oynar. Burjuva metinlerinde, diyalog-dışı direktiflerde, görsel ve sözel vurgular, sosyal çıkarımlara hizmet edecek biçimde, geniş bir ayrım çizgisi içinde belirtilir. Diyalog tarafından desteklenen direktifler, eylemle ilişki içindedir. Oyun kişilerinin duygu durumları, hem ses tonları hem de bedensel duruşlarındaki belirgin jestlerle diyalogu destekler. Metinlerin sahne yorumlarında, ses tonu ve beden diliyle koşutluk içinde olan konuşmalar, aynı zamanda dekor, kostüm ve ışık direktifleriyle de desteklenir.¹⁶

Radikal metinlerde de ana metin ve yan metin düzeyinde işleyen bir yapı söz konusudur. Ancak buradaki önemli fark, direktiflerin teatral bir form oluşturmak için kullanılmasıdır. Burjuva metinlerinde pratik olarak sahne düzenine ve oyuncu yönelimlerine ilişkin bilgi sunan ve metin-dışı nitelik taşıyan direktifler, radikal metinlerde teatral olarak yer tutar ve metin-içi nitelik taşırlar. Bu metinlerde, yazarın bir zorunluluktan öte, biçimsel ve özsöl olarak, iradi bir kararlarla direktif verdiği

¹⁶ ön.ver., Aston, Savona, s.94

görülür. Bu sayededir ki, teatrallığın gerçekleşmesi sonucunda, modern dönemin baskın formu olan illüzyonistik tiyatro anlayışı yerinden edilmiş ve sahne-izleyici ilişkisi tamamen değişmiştir.

Sam Smiley'e göre, bir oyun metni içindeki sahne direktifleri, görsel verinin sözel ifadeleridir. Yazarın, metnini oluştururken, karakterin hareketlerini ya da herhangi bir görsel unsuru belirtmek için seçebileceği iki yol vardır: İlki, sahne direktiflerini diyalog içinde eritmek; ikincisi ise diyalogdan bağımsız belirtilmeler olarak direktif kullanmaktır. Smiley, her ne kadar diyalog içindeki belirtilmelerle görsel unsurların algılatılabileceğini söylese de, parantez içi bilgi niteliğindeki direktif kullanımının da göz ardı edilemeyecek bir önemi olduğunu kabul eder. Sahne direktifleri, kimi zaman oyun yazarı tarafından bilinçli olarak sadece okura sunulan bir ayrıcalık olabilir. Sahne üzerinde diyalog veya aksiyonun yönelimiyle ifade bulan sahne direktifleri, metin düzeyinde canlı bir izleyicinin belirgin olarak fark etmesine gerek olmayan şeyleri okura anlatır. Smiley'e göre, sahne üzerindeki duraklama ve sessizlik anları arasındaki fark, performans metnini takip eden izleyiciye her defasında aynı anlamı iletebilir. Ancak dramatik metinde verilen sahne direktifleri ile okur, özel olarak belirtilmiş olan *duraklama*, *kısa bir sessizlik* veya *gergin bir sessizlik* arasındaki ayrımı her defasında yakalar.¹⁷

Smiley, sahne direktiflerine, oluşturdukları “görsel farkındalık” nedeniyle büyük önem atfeder. Görsel bir dışavurum olarak nitelendirdiği oyunun, kusursuz ve akıcı bir bütünlük oluşturmasını, görsel hayalgücünün harekete geçmesine bağlı olduğunu ifade eder. Smiley'e göre hiç kimse, bir oyunu basitçe okuyarak

¹⁷ Sam Smiley. Playwriting. (USA: Prentice-Hall Series, 1971) s.218

anlayamaz. Her oyun, sözsel ve görsel iletişime bağı bir nesnedir. Bu nedenle, bir oyun yazarı sadece sözcüklerle bir oyun yaratmayı umamaz. Görselliği üreten kelimeleri araştırır. Sözcükleri, aktörleri, yönetmenleri ve tasarımcıları görselliği yaratmak için tahrik etmelidir. Bunun ardından her yazar, görsel hayalgücünü geliştirmelidir. Bu sayede okura sunacağı bakış açısı da gelişecektir. Gerek sahne üzerinde, gerekse gerçek yaşamda hisleri, düşünceleri ve hareketleri meydana getiren görsel algıdır. Yazar tarafından metinde sahne direktifleri aracılığıyla oluşturulan görsel veriler, okurun kendi zihninde yeniden canlanacaktır. Dolayısıyla yazarın bakış açısının genişliği ve hayalgücünün sınırları, okurun görsel algısını da etkileyecektir.¹⁸

Sahne direktifi kullanımında amaç, bir oyunun gerekli parçaları olarak öncelikle eylemi belirlemek, söylenenleri ve yapılanları nitelendirmek ve diğer sözel olmayan öğeleri belirtmektir. Smiley'e göre sahne direktifleri, her ne kadar okur için önemli bir görsel malzeme sağlasa da, yazarın öncelikli hedefi oyuncu olmalıdır. Direktifler, okur için öncelikli değildir. Çünkü dramatik metin, ilk olarak performansı ve ikinci olarak da yayınlanmayı hedefler. Smiley'nin yaklaşımına göre, yazarın öncelikli hedefi oyuncu, yönetmen ya da tasarımcı olsa da, yazının temel hedefi her durumda sahnelemedir. Ancak bu durum, yazarın sahneleme sürecine ilişkin olarak sınırsız öngöründe bulunmasını da haklı çıkarmaz. Smiley, yazarın direktif kullanımında, sahneye koyuculara kendi görsel vizyonunu empoze etmemesi gerektiğinin altını çizer. Sahne direktifleri, oyuncunun, oyunun görselliğini harekete geçirmek için ne yapılabileceğini açıklamalıdır ama bu direktifler, yaratım ve tasarım ekibinin çalışmasındaki “nasıl”ları veya “niçin”leri açıklamamalıdır. Oyun eyleminin

¹⁸ a.g.e., s.219

sürekliliğinin gereği olarak karakterin fiziksel eylemini tarif etmek, yazar için gereklidir ama bunu nasıl yaptığını ya da eşlik eden ikincil eylemlerin ne olduğunu ortaya çıkarmayı denememelidir. Yazar, sahne dekorasyonunun elementlerine işaret edebilir ama önemsiz yerleşim ve dekor detayları verme cazibesine de direnmelidir. Sahne üzerinde karakterin ne yaptığını göstermelidir ama karakterlerin sahne üzerindeki düzenini yönetmene bırakmalıdır. Kısacası, bir oyun yazarı, aktörler, yönetmen ve tasarımcılar tarafından hatırlanacak veya hatırlanması gereken işlevsel sahne direktiflerini düzenlemelidir.¹⁹

Smiley, oyun yazarlarının metinlerini oluştururken sahne direktifi kullanımında dikkat etmeleri gereken nitelikleri belirler. Yaptığı saptamalarda en dikkat çekici unsur, sahne direktifinin minimal ölçekte pratik faydaya yönelik olması ve yaratıcı tasarımlara olanak vermesidir. Buna göre, sahne direktiflerinin temel ölçütü, gereklilik ve açıklıktır. Diyalog dışı direktif kullanımı minimum olmalıdır. Gereksiz direktif verilmemeli ve kullanılan direktifler çok uzun olmamalıdır. Direktif cümlelerindeki zaman kipleri, şimdiki zaman kipinde olmalıdır. Direktif cümleleri, parçalı ya da bütünlüklü olsun, büyük harfle başlamalıdır ve çok uzun olmamalıdır. Direktiflerde kısaltma kullanılmamalıdır. Kısaltmalar, her ne kadar gerçekçi diyaloglar için kimi durumlarda zorunlu olsa da, sahne direktifleri için uygunsuzdur, çünkü direktifler açıklık vermek içindir. Aynı şekilde, argo ve “vb” gibi hazır ifadeler direktifler için anlamsızdır. Diyalog dışı sahne direktifi kullanımı genellikle daha anlamlıdır. Eğer bir karakterin güldüğü düşündürülmek isteniyorsa “güler” gibi bir sahne direktifi, diyalog içinde geçen “ha, ha” gibi bir ifadeden daha

¹⁹ a.g.e., s.219

iyidir. Ayrıca karakterlerin giriş ve çıkışları sahne direktiflerinde mutlaka verilmelidir.²⁰

Sam Smiley, diyalog içinde erimeyen tüm görsel ve işitsel belirtilmeleri kapsayan bir unsur olarak ele aldığı sahne direktiflerini, üç temel işlevsel niteliğe göre sınıflandırır: Çevreye ilişkin sahne direktifleri, karaktere ilişkin sahne direktifleri ve önsöz niteliğindeki sahne direktifleri.²¹ Bu çalışma çerçevesinde sahne direktifleri, Smiley'nin sınıflandırması da baz alınarak, dört temel başlık halinde ele alınacaktır: Açılış sahne direktifleri, durum sahne direktifleri karakter sahne direktifleri ve aksiyon sahne direktifleri.

Açılış sahne direktifleri, genellikle perde başlarında verilen uzun ya da kısa mekân, zaman ve kişilere ilişkin fiziksel bildirimlerde bulunan direktiflerdir. Bu direktifler, esas olarak betimleme görevini üstlenirler ve okura, oyunun nerede ve hangi zaman diliminde geçtiğine, ortamda kimlerin bulunduğuyla ilişkin bilgiler sağlar. Açılış sahne direktifleri, erken dönem oyun yazarlarının oyunlarında oldukça kısa ve net ifadelerle verilir. Kabaca mekâna ve zamana ilişkin bilgi verilmesi yazarlar için yeterlidir. Uzun paragraflar halinde açılış direktifi verilmesi, 19.yy gerçekçi tiyatrosuna rastlar. Bu dönemde açılış direktiflerinin çok ayrıntılı ve uzun olması, esas olarak dönemin dramatik yazınının, roman geleneği ile girdiği etkileşimin bir sonucudur. Söz konusu durum çalışmanın ikinci bölümünde ayrıntılı olarak ele alınacaktır.

²⁰ a.g.e., s.219

²¹ a.g.e., s.219

Durum sahne direktifleri, özellikle Beckett tiyatrosundan aşına olduğumuz “durur”, “duraklama”, “sessizlik” gibi an’a ilişkin olarak verilen direktiflerdir. Bu direktifler, yazarın sözel olarak ifade etmekten kaçındığı duygu durumu değişikliklerini, zaman geçişlerini ve sahne üzerindeki atmosferi açığa vururlar. Durum sahne direktifleri aynı zamanda yapımcı ekibe de yol gösterecek biçimde ışık değişikliği, efekt kullanımı, dekor değişimi gibi teknik bilgileri de aktarır.

Aksiyon sahne direktifleri, oyun kişileri arasındaki fiziksel aksiyonlara, diyaloglarda aktarılmayan ancak sahne üzerinde önemli bir gösterge niteliği taşıyan hareket ve davranışlara, konuşmaların kime yöneldiğine ilişkin bilgi verir. Giriş ve çıkışların her defasında belirtilmesi sayesinde, sahne üzerindeki trafiğin aksamadan gerçekleşmesini sağlar.

Karakter sahne direktifleri, karakter isminin hemen ardında veya diyalog çizgisiyle konuşma arasında yer alır. Oyun kişinin ses tonunun nasıl olduğuna ve buna bağlı olarak oyun kişilerinin hangi psikolojik durum içinde konuştuklarına ilişkin bilgiler verir. Oyun yazarları direktiflerde genellikle tutumludurlar; olabildiğince öz bir biçimde bilgi verirler.

Dramatik metnin performe ediliş sürecinde, metnin biçimsel kurgusu, büyük ölçüde direktif yönlendirmelerine göre inşa edilir. Yazarın oyununu illüzyon estetiği veya anti-illüzyon estetiği çerçevesinde oluşturmaya yönelik fikirleri, performans ekibine yan metin aracılığıyla iletilir. Yazar ve performans ekibi arasındaki ilişki, yazarın verileriyle yönetmenin bu verilerden ne ölçüde yararlanacağı noktasında sorunsallaşır. Performansın, yaratıcı ekibin özgür yaklaşımıyla sahnelenebilmesinde, yazarın performansa ilişkin verdiği notları ne ölçüde sınırlandırdığı önem kazanır.

Oyun yazarlığına ilişkin genel yaklaşımlar, Smiley'nin de üzerinde durduğu gibi, direktiflerin detaylandırmada aşırıya kaçmadan, yalnızca gerekli olan bilgilerin, açık ve özsel nitelikte verilmesi gerektiğidir. Dramatik metinden yola çıkarak oluşturulan performans metni, yönetmene, oyunculara, tasarımcılara ve teknik elemanlara açıklayıcı bilgiler sunar. Ancak söz konusu verilerde aşırı detaylandırma ve sürekli müdahalede bulunma durumu, metindeki tüm direktiflerin yok sayılmasına neden olabilir. Bu durumda, yazarın oyuna yaklaşımının ortadan kaybolmasıyla önemli bir boşluk meydana gelebilir. Dolayısıyla, yazar ve performans ekibi arasında dengeli ve birbirinin koşullarına eşit mesafede duran bir yaklaşım öngörülür.

Aston ve Savona, sahne direktiflerinin performans metni bağlamındaki konumunun, tiyatrocularla göstergebilimciler arasında bir çekişme konusu olduğunu düşünür. Esas çatışma ise, yazarın önerileriyle yönetmenin mizanseninin uyuşmadığı noktalarda ortaya çıkar. Keir Elam ve Patrice Pavis, sahne direktiflerinin performans metni aracılığıyla, yazarın süreç üzerinde oluşturduğu kontrol konusunda hemfikirdir. J.R.Searle ise diyalog-dışı direktiflerin yüceltmesine karşı çıkar ve bu nedenle diyalogun marjinalleşmesinden yanadır. Pavis, diyalog-dışı direktiflerin metinsel durumunu 'belirsiz' olarak niteler ve bu nedenle de yönetmenin onlara bağımlı kalma yükümlülüğünden kurtulmasını önerir. Pavis'e göre, diyalogla bağlantılı olan sahne direktifleri, metnin nihai gerçeği değildir. Bunlar, metnin yaratımında biçimsel bir komut veya metin ile performans arasında zorunlu bir köprüdür. Elam, yazarın verdiklerinde ve performans metninin tüm olasılıkları içinde yönetmenin ayrıcalıklı bir özerkliği olmasından yanadır. M.Issacharoff ise performansın sabit anlamlar üreten bir yapı olarak metnin bilgisini zayıflattığını düşünür ve sahne direktiflerini, potansiyel konuşma eylemleri olarak görür.

Direktifler, mizansen içinde sözsüz bir konuşma olarak, sözlü konuşmanın görevini yerine getirebilir.²²

Diyalog-dışı sahne direktifleri, illüzyon tiyatrosunun gelişiminin bir parçası olarak ortaya çıkışıyla birlikte, yazarın sahneleme sürecine ilişkin otoritesini güçlendirmiştir. Yazarın hüneri, somut olarak algılanan ‘oyun uzamı’yla doğrudan ilişkili hale gelir. Uzam içindeki karakterlerin fiziksel etkileşimleri, sahne üzerinde devindikleri mekân ölçüsündedir. Diyalog-dışı direktifler, yazarın hayalgücünün somut yansımasıdır; yazarın zihnindeki sahne görüntüsünü ve zihninde duyduğu diyalogları belirtir. Sahne uygulamacıları açısından yazarın önerilerini tamamen reddetmek de, tamamen onun tasarımına göre hareket etmek de eşit derecede verimsiz sonuçlar getirir. Direktifleri diyaloga ek olarak görmek ve yapım sürecinde onların potansiyel faydalarını ciddi ve sistematik olarak incelemek yönetmenin ve beraberindeki ekibin işidir.

Direktiflerin diyalogla ilişkisi farklı düzlemlerde meydana gelebilir. Genel olarak dramatik diyalogun çerçevesini çizen diyalog dışı yönlendirmeler, okuru diyaloga ilişkin olarak açıklamalar getirmeye veya onunla ilgili bir konuma oturtmaya eğilimlidir. Ancak kimi zaman yönlendirmeler ve diyalog birbirleriyle çelişki içinde olabilecek şekilde de ifade edilebilir. Sahne direktiflerinin birbiriyle etkileşimi, birbirini tamamlamaya yönelik olabileceği gibi, çelişkinin olanaklarıyla, karışıklık içinde de sunulabilir. Genel beklenti, sahneleme sistemlerinin birbirlerine bağlı bir biçimde ve paralel işlemesi yönündedir, ama bu beklenti de zaman zaman ters çevrilebilir.

²² ön.ver., Aston, Savona, s.124

Diyalogla direktifin birbirini destekleme biçimi, “aksiyon sahne direktifleri” bağlamında direktiflere yer verilen hemen her oyunda karşılaşılan teatral bir yönlendirmedir. Bu yönlendirmeler sayesinde ki, direktifler en yalın görev tanımlarına geri dönerler ve sahne üzerindeki trafiğin düzenlenmesini sağlarlar. Sırası gelen sahnede, sahne üzerinde kimlerin bulunduğu, kimlerin konuştuğu ya da eylemde bulunduğu, giriş ve çıkışların belirtilmesi oyun yazarının temel görevlerinden biridir. Dolayısıyla aksiyon yönelimine ve sahne trafiğine ilişkin olarak verilen direktifler, sahne koordinasyonunun sağlanmasında uygulamacı ekibin işini kolaylaştırıcı birer unsur olarak belirir. Sözü biten oyun kişisi, sahne üzerindeki varlığını da sonlandırır. Sahne üzerindeki oyun kişinin diyaloguna eşlik eden durum sahne direktifleri, oyun kişinin hareketlerini, kime yöneldiğini ve duygu durumunu da destekleyici niteliktedir. Okurun hayal dünyası içinde canlandırdığı sahne düzeninin, herhangi bir karışıklık ya da anlam kaybı olmadan, yazarın isteğine göre şekillenebilmesi önemlidir. Metin içinde çok sık karşılaşılan durum ve aksiyon sahne direktifleri, oyun akışının doğru ve mantıklı bir düzen içinde gerçekleşmesi için bir gerekliliktir. Bu nedendir ki, metinlerini hem içerik hem de biçim bağlamında gerçekçilikten uzaklaştıran ve yazını yapı-bozumuna uğratan yazarlar bile, çoğunlukla durum sahne direktiflerini kullanmaktan kaçınmazlar. Sahne direktifleriyle diyalogun çeliştiği durumlar “radikal” metinlere özgü bir anlam katmanı yaratma aracıdır. Özellikle karşı-gerçekçi metinlerde görülen ve oyun kişinin söyledikleriyle hareketleri arasında uyumsuzluğa yol açan çelişkili ifade ve durumlar, yazarların kaotik bir evren ve yabancılaşmış bir insan profili yaratmalarında destekleyici bir biçimsel girişim olarak belirir.

Aston ve Savona'nın sahne direktiflerinin performans bağlamındaki etkinliğine ilişkin bir diğer saptaması da sahneleme sistemi ile direktifler arasındaki bağıntıyla ilgilidir. Sahneleme sistemi ile direktifler, illüzyon tiyatrosunda birbirini destekleyici bir paralellik sergiler. Direktiflerin sahneleme sistemiyle çeliştiği durumlarda ise oyunun derin anlamına ilişkin ayrıntılı göstergeler elde edilir. Oyunun tasarım aşamasının oluşmasında, direktiflerin göz ardı edilemeyecek bir rolü vardır. Klasik dönem metinlerindeki direktif yokluğu nedeniyle, tasarımcı ekip, hem dekor hem de oyun kişilerinin kostüm ve aksesuarlarının belirlenmesinde tarihsel materyallere başvururlar. Oyun kişinin sosyal statüsü ve rol dağılımındaki önemine uygun kostüm, aksesuar ve duruma göre mask tasarlanır. Tasarımcı, Antik Yunan oyunları için Yunan rahiplerinin kostümlerini ve masklarını, ortaçağ dramasının soyut canlandırmaları için sembolik kostümleri, Elizabeth ve Jakoben tiyatrosu için dönemin sosyal sınıflarına uygun kostümler kullanma opsiyonuna sahiptir. Prodüksiyon aşamasında, yönetmenin metin üzerine çağdaş bir yorumu yoksa 'tipiklik' ve 'tarihsel uygunluk' normları gözetilerek çalışılır. Bunun için dramaturgi aşamasında, dönemin tüm görsel sanat verilerinin, mimari yönelimlerinin ve üretim malzemelerinin incelenmesi gerekir. Anakronik bir uyarlamanın söz konusu olduğu durumlarda ise tüm görsel ve işitsel malzeme, yorumu destekleyecek biçimde çarpıtılarak yeni bir gösterge dizgesi oluşturulur.²³

Modern dönemlere gelindiğinde, sahne direktiflerinde tasarım konularıyla ilgili ayrıntı ve açıklık konusunda artan bir vurgu izlemek mümkündür. Burjuva dramında oyun kişinin kostümü ve kullandığı aksesuarlar çok önemli

²³ ön.ver., Aston, Savona, s.126

göstergelerdir. Bu nedenle yazarlar, uzam kadar oyun kişilerinin dış görünüşünü de olabildiğince detaylı olarak verirler.

Karakterlerin fiziksel ve psikolojik etkileşimi, aktör için önemli bir konudur. Tartışmasız olarak aktörün öncelikli teatral görevi, karakter rolüdür. Aktörün rolüne ilişkin olarak dış görünüşü, tavır ve davranışları, karakterlerin karşılıklı etkileşimleri ya da durumları, açıkça ya da örtülü olarak sahne direktifleri tarafından verilir. Direktif içinde imlenen kişiler arası kültürel ve toplumsal ilişkiler, statü ve kontrol problemlerini yansıtmaya yarar. Dışsal/fiziksel durumlara ilişkin belirtiler, içsel/psikolojik durumlara ve çatışmalara dair işaretler sağlar. Bilgi, karakterin kişiliğine ve eyleminin anlamına, tematik bağlamına veya metnin ideolojik temellerine ilişkin olabilir. Sahne direktifleri, performans metni bağlamında hem özgürleştirici hem de yol gösterici bir işlevi bir arada görür. Pavis ve Elam'ın, yazarın sahneleme sürecine ilişkin kontrol mekânizması olarak ele aldıkları direktiflerin ne derece yazarın isteğine göre değerlendirileceği, son tahlilde sahne uygulamacılarının vereceği karardır.

I. DRAMATİK YAZIN TARİHİ İÇİNDE SAHNE DİREKTİFLERİNİN DÖNÜŞÜMÜ

Dramatik yazın tarihi, sahne direktiflerinin kullanım sıklığı, metin/sahneleme bağlamındaki varlık amaçları ve biçimsel farklılıklarıyla geniş bir yelpaze sunar. Bilinen ilk yazılı dramatik metinlerden, günümüz post-dramatik metinlerine dek geçen süreç, gerek sahne uygulamaları gerekse metinsel düzlemde tiyatronun kendisiyle ve diğer sanatsal edimlerle hesaplaştığı bir perspektifi yansıtır. Sahne direktifleri, tiyatronun kendisine tuttuğu aynada, kimi zaman silik, kimi zamansa göz ardı edilemeyecek denli güçlü bir görüntü aksettirir. Metin içinde, fiziksel anlamda yer almadığı durumlarda bile zihinsel çağrışımlarıyla metnin bir parçası olur.

Metnin sadece sahne koşulları düşünülerek oluşturulduğu durumlarda sahne direktifleri, işlevsel ve kısa notlar halinde bulunur. Ancak dramatik metnin, özerk bir alan olarak hem okunmak, hem de sahnelenmek amacıyla yazıldığı durumlarda, çok daha kapsamlı, detaylı sahne direktifleri kullanıldığı görülür. Klasik form özelliklerinin reddedilmeye başlandığı avant-garde girişimlerin sonrasındaysa, tüm içeriksel ve biçimsel farklılaşmalarda olduğu gibi, sahne direktifi kullanımında da radikal girişimlerin izi sürülebilir. Günümüz tiyatro yazınında sahne direktifi kullanımı, bir zorunluluk olmanın dışında, yazarın iradi kararıyla oluşturulan ve hatta hiç kullanılmayan bir tercih nesnesine dönüşmüştür.

Elaine Aston ve George Savona, sahne direktiflerine özel olarak iki boyutta yaklaşır; diyalog-içi direktifler ve diyalog-dışı direktifler. Söz konusu direktif kullanımları, tiyatro tarihi boyunca farklı evrelerden geçerek belirginleşmiştir. Klasik çağ, Ortaçağ ve Rönesans dönemi metinlerinde, diyaloga paralel olarak düzenlenmiş

sahne direktiflerinin önemli bir kaydı bulunmamaktadır. Bu dönemlerde sahne direktifleri minimaldir ve kuralcı değildir. Martin Esslin de benzer bir biçimde, Antik Yunan ve Elizabeth dönemi oyunlarında dikkate değer sahne direktifi kullanımlarının yokluğuna işaret eder. Sahne direktiflerinin egemenliği, gerçekçi akımın tiyatrodaki kendisini inşa etmesiyle başlar.

Yan metin düşüncesi, tiyatro tarihi boyunca değişik biçimlerde ortaya çıkmış ve meydana getirdiği estetik algıyla, hem izleyici/okur'un metinle olan ilişkisini, hem de tiyatronun kendi ontolojik yapılanma süreçlerini belirlemiştir. Bu bağlamda, Aston ve Savona, performans estetiği ve teatral gösterim tarihi içinde üç temel evre belirler. "Klasik metinler" olarak adlandırdıkları ilk evre, antik tragedya ve komedya içeren, M.Ö. 6.yy'da kurulup, yaklaşık 2000 yıllık bir periyoda yayılan evreyi kapsar. "Burjuva metinleri" olarak adlandırdıkları ikinci evre, geç Rönesans oyunları ile başlayıp, modern dönemin baskın teatral yönelimini meydana getiren, illüzyon tiyatrosudur. "Radikal metinler" olarak adlandırdıkları son evrede ise, izleyici ile performans arasında eleştirel bir mesafe koymak için ön plana yerleştirilen anti-illüzyonist estetik anlayışı vardır.²⁴

Dramatik yazın tarihine sahne direktifi kullanımı açısından bakıldığında, 19.yy'ın önemli bir ayırım noktası olduğu görülür. Antik çağlardan 19.yy gerçekçi tiyatrosuna dek geçen süreçte, özel olarak Antik Yunan ve Elizabeth Dönemi tiyatrosunda sahne direktiflerinin yok denecek kadar az olduğu göze çarpar. Özellikle günümüzde okuduğumuz antik çağ oyun metinlerindeki sahne direktifleri, karakter

²⁴ ön.ver., Aston, Savona, s. 72

listesi, sahne ve perde bölümleri, modern editörler tarafından, okura ve tiyatro uygulamacılarına yardımcı olması için sonradan eklenmiştir.

19.yy'dan itibaren geçmişteki tiyatro yazınının aksine detaylı ve uzun sahne direktifleri yazılmaya başlanır. Tiyatro yazınındaki bu radikal değişimin, hem tiyatro sanatına yaklaşım biçiminin değişmesiyle, hem de dönemin sosyo-kültürel dinamikleriyle ilişkili olduğu söylenebilir. 19.yy'da gerçekleşen yol ayrımının nedenlerinden en önemlisi, oyunların artık sadece sahnelenmek üzere yazılmasından vazgeçilmesi ve edebi olarak oyun metninin önem kazanmış olmasıdır. Ancak özellikle antik çağ ve Elizabeth dönemi oyunlarının yalnızca sahnelenmek için yazıldığı bilinen bir gerçektir. Elizabeth döneminde, Shakespeare ve Molière gibi yazarlar, kendi tiyatro topluluklarında sahnelenmek üzere, üstelik de sahnelenmeden hemen önce oyunlarını yazıyorlardı. Söz konusu yazarlar, tiyatrolarının aynı zamanda birer oyuncusu olmalarının da verdiği özgüvenle, direktif niteliğindeki notlara gereksinim duymadan oyunlarını yazıp, yönetebiliyorlardı. Modern dönemlerde ise, oyunlar sadece oynanmak için yazılmadığı gibi, yazarlar genel olarak sadece yazar sıfatıyla varlık gösterirler ve oyunlarının sahnelenme süreci, tiyatro uygulamacılarının alanına girer. Sahneleme sürecinde yazarın fiziki varlığı mümkün olmadığından yazarlar, yönetmene, oyunculara ve tasarımcılara yol gösterecek notlara ihtiyaç duyarlar. Teknolojinin ve görsel anlatı araçlarının yoğun olarak kullanıldığı dönemlerde sahne direktifleri yazarın, tiyatronun canlı yönüne ilişkin fikirlerini yansıtabilmesinin de bir aracı olur. Erken dönem oyunlarının sahnelendiği neredeyse çıplak sahneler karşın, modern dönemlerin vazgeçilmezi olan sahne tasarımının geliştirilmesinde ve yazar-uygulamacı bağlantısının sağlamlaştırılmasında sahne direktiflerinin önemli bir rolü vardır. Tiyatronun metin

dışında dekorla, kostümlerle, ıřıklandırmayla, efektlerle de bir “hikâye” anlatmaya başlaması, sahne direktifi yazımının gelişimini ve gerekliliğini artırır ve metin içindeki yerini sağlamlaştırır.

Oyun metnlerinin, edebiyatın özerk bir alanı olduğunun kuramcı ve eleştirmenler tarafından kabul edilmesiyle birlikte dramatik metinler, okurun da beğenisine sunulabilecek bir sanat yapıtına dönüşür. Oyunlar, diğer edebiyat türleri gibi yayınlanmaya başlanır. Dolayısıyla yazarın sorumlu olduğu yeni bir okur kitlesi oluşur. Yazarların detaylı açıklamaları, bu nedenle sadece tiyatro uygulamacılarına değil, okur algısına da yönelir. Sahne direktifleri, hem tiyatro uygulamacılarının hem de okurların, oyunun yaratıcısının bakış açısını kavramaları bakımından önemli bir işlev taşır. Sahne üzerinde duyulan ve görülen metnin ya da okurun zihninde canlanan metnin oluşumunda, sahne direktiflerinin yadsınamaz bir payı vardır. Erken dönem oyun yazarları ise sadece uygulamaya yönelik bir yazma pratiğı içinde oldukları gibi, oyunlarının yayınlanmıyor olması da sahne direktifi yazımını onlar için gereksiz kılar.

Erken dönem oyun yazarları, özellikle Elizabeth dönemi yazarları, romantik idealizmin de etkisiyle şiirsel oyunlarını ağdalı bir dille yazarlar. Oyun kişileri tüm duygu ve davranışlarını, metnin romantik, coşkulu atmosferine uygun olarak süslü cümlelerle ifade ederler ve göstermekten ziyade söze dökmeyi tercih ederler. 19.yy gerçekçi tiyatrosuyla birlikte, süslü ve abartılı dilin yerini günlük konuşma diline yakın bir diyalog sistemi ve daha az konuşan karakterler alır. Oyun kişileri nasıl davranacaklarını ya da ne hissettiklerini konuşarak değil, jest ve mimiklerle anlatmaya başlarlar. Yazarın şiirsel üslubunun yerini, basit durum bildiren direktif

notları alır. “Gülümseyerek”, “gözyaşları içinde”, “aniden” gibi basit ve net ifadeler, yazarın işlevsel anlatı biçiminin bir parçası olur.

Sahne direktiflerinin tarihsel dönüşümünde, dramatik biçime ilişkin niteliksel değişimlerin yanı sıra, sosyal bilimlerin değiştirdiği dünya düzeni ve bu yeni düzenin insanlar üzerindeki etkisinin de önemli bir rolü vardır. Sigmund Freud gibi bilim adamlarının çalışmaları doğal olarak oyun yazarlarını da etkiler. Özellikle Freud’un, insan davranışlarının temelindeki içgüdüsel etkilere, çocukluk ve geçmiş bağlantılarına yaptığı vurgular, yazarın karakter gelişiminde kendisini gösterir. Karakterin giyimine, yaşadığı atmosfere, oyunun içinde geçtiği uzamın fiziki koşullarına ilişkin belirlemelerde, Freud’un insanoğlunun yaptığı seçimlerde bilinçdışının etkisi olduğu fikrinden yola çıkılır. Çevresel faktörlerin, insanlığın düşünsel ve duyuşsal yönelimleri üzerindeki etkisinin tartışılmaya başlanması, yazarların ve sahne uygulamacılarının oyun atmosferi oluştururken ve oyun kişinin içinde bulunduğu uzamda nasıl davranacağını belirlerken, yaşam koşullarını göz önüne almaya başlamalarını beraberinde getirir. Kostüm, dekor, ışıklandırma, davranış biçimleri gibi unsurlarda, sosyal statü ve geçmişin izleri sezdirilmeye çalışılır. Dolayısıyla oyunun ve karakterin tanıtılmasında sahne direktiflerinin önemli bir belirleyici etkisi olur. Bu bölümde sahne direktiflerinin dramatik yazın tarihi içerisindeki değişimi ele alınacaktır. Antik Yunan’dan başlayarak ele alınacak olan ve Aston ve Savona’nın “klasik metinler” olarak ele aldığı oyunlar “klasik dönem oyunları” olarak; 20.yy sonrası “radikal metinler” ise karşı-gerçekçi oyunlar olarak sınıflandırılacak ve genel bir çerçeve içinden ele alınacaktır. Aston ve Savona’nın “burjuva metni” olarak ele aldıkları gerçekçi metinler ise bu çalışmanın esas odak

noktası olduđu ve alıřmanın son bölümünde ayrıntılı olarak ele alınacağından bu bölümde söz konusu sınıflandırmanın dışında tutulacaktır.

I.i. Klasik Dönem Oyunlarında Sahne Direktifi Kullanımı

Klasik metinler, büyük ölçüde ana metin düzeyinde işler. Oyun metinleri neredeyse sadece diyaloglardan oluşur. Diyalogu meydana getiren dil, belirli bir öykünün aktarıcısı olduğu kadar, modern anlamdaki sahne direktiflerinin de görevini yerine getirecek biçimde düzenlenir. Antik Yunan'dan Aydınlanma Çağı'na gelene kadar geçen süreçte, hem şiirsel hem de işlevsel bir dilin üzerine inşa edilen oyunlar hüküm sürer.

Dramatik yazın tarihi içinde bilinen ilk yazılı oyun metinleri, İ.Ö. 534 yılını işaret eder. Ritüelistik tiyatro kuramının da desteklediği üzere tragedya, dinsel bir işlevi yerine getirmek adına yazılır. Tragedyanın tanrı Dionysos'un onuruna düzenlenen *dithyrambos* şenliklerinde söylenen şarkılardan ve doğaçlamalardan evrildiği varsayılır. İ.Ö.625-585 yıllarında Arion adlı bir yazar tarafından edebi hale getirilen bu şarkılar, Thespis'in eklediği prolog ve dizelerle gelişmiş ve bilinen esas dramatik biçimine Aiskhylos ile ulaşır. Biçimsel olarak geçirdiği evrim sürecinde, Sophokles ve son olarak Euripides belirleyici olur.

Aristoteles, tragedyanın katharsis amacına yönelik, ahlaki sorumluluk yüklü içeriksel yoğunluğunun yanı sıra, biçimsel varlık koşullarının da yadsınamayacak bir önem taşıdığına vurgu yapar. Organik bütünlük esasıyla yazılmış olan tragedyaların belirli bir uzunluğu, kesin olarak çizilmiş bir başı ve sonu vardır. Birbirine neden-sonuç bağıyla bağlanmış olan hareket, olasılık ve zorunluluk kurallarıyla belirlenmeli ve bir günlük bir zaman algısı içinde sonlandırılmalıdır. Ancak yazarlar, oyun zamanına ve mekânına ilişkin bilgi vermezler. İzleyici, mitlerden bildiği öykünün içinde geçtiği uzamın, sahne üzerinde taklit edildiğini bilir.

Tragedyalar, bir prolog ile başlar. Prolog, koronun ortaya çıkmasından önceki bölümdür ve bir anlamda konuya giriştir. Prologun ardından koro gelir ve koro parçaları arasındaki epizotlarla oyun devam eder. Tragedyalarda perde bölünmeleri yoktur; metin kesintisiz olarak ilerleyen koro şarkıları ve epizotların ardından exodos ile biter. Kesintisiz bir anlatı dilinin hâkim olduğu tragedyalarda, şiirsel dilin vazgeçilmez öneminin de etkisiyle sahne direktiflerine yer verilmez. Oyunların başında mekâna, öykünün geçtiği zamana ve sahnede bulunan kişilere ilişkin olarak verilen direktiflerin metinlerin orijinalinde bulunup bulunmadığı kesinlik taşımaz. Bu direktiflerin, zaman içerisinde metinlerin daha anlaşılır kılınması için çevirmenler ya da yayın editörleri tarafından yapılmış müdahaleler olma olasılığı yüksek görünmektedir.

Aston Savona, *Kral Oidipus*'da, prologla birlikte sahne direktiflerinin işlevini taşıyan nitelikleri saptarlar. Oidipus'un rahiple yaptığı konuşmanın sona erip, sahneden çıkmalarına dek geçen prolog sürecinde, oyun zamanının öncesine dair bilgilere ulaşıldığı gibi, sahne resmi ve hâkim olan atmosfer gibi biçimsel duruma ilişkin de bilgi edinilir. Oidipus'un rütbeleri kostümüyle, cinsiyeti ise maskesinin rengi ile gösterilir. Geleneğe göre, erkek karakterler toprak rengi mask, kadın karakterler ise beyaz mask takar. Mertebe ise saçının olgunluk derecesi ile gösterilir. Oidipus'a muhtemelen bir statü göstergesi olarak muhafızlar eşlik eder ve aksayarak yürür. Söz konusu saptamalar Antik Yunan tragedyalarında geleneksel olarak uygulanan; ancak metin içinde sözel olmayan yollarla aktarılmayan, bir anlamda anonim bilgilerdir.

İlk konuşma prologunda Oidipus, kurulan atmosferde yalvaranları ve kendisini tanıtır. Söz konusu anlatım, modern dönemlerde yerini diyalog-dışı direktiflerle yapılacak betimlere bırakacaktır:

Oidipus: Ulu Kadmos'un genç evlatları! Bu niyaz dallarıyla sarayımın önünde niçin diz çöktünüz? Şehrin her yanından buhur dumanları, matem havaları, iniltieler yükseliyor...²⁵

Burada Oidipus, ilk olarak sorumluluk sahibi bir hükümdar izlenimi yaratır ve heyet sözcüsü olarak Zeus'un rahibini seçer. Rahip, şehir adına Oidipus'a cevap verir, dikkat odağı sahne resminden acı çeken bir dünya imajına doğru değişir. Rahip tüm şehrin ricasını dile getirir; salgın ve vebanın gücünü tasvir ederek tanımlar. Burada belirgin bir biçimde sahne üzerinde bulunan kişilerin tanıtılması da söz konusudur:

Rahip: ...Oidipus, yurdumun hükümdarı! Sunakların önünde diz çökenleri görüyorsun: bazıları, pek uzaklara gidemeyecek çocuklar, bazıları, benim gibi, ihtiyarlığın belini büktüğü rahipler; ben Zeus'un rahibiyim. Şunlar da gençlerin en değerlileri. Halk, elinde dallarla, meydanlarda, Pallas'ın çifte mabediyle kahin İsmenos'un külleri önünde oturmuş. Sen de görüyorsun: şehir, içine düştüğü felaket kasırgasına göğüs geremiyor artık...²⁶

Aristoteles, *Poetika*'da tragedyalar için dekorasyonun en çok etki yapan unsur olduğunu; ancak dekorasyonun teorik araştırmaya en az elverişli bir eleman olup, şiir sanatıyla bir iç bağlılığının olmadığını ifade eder. Bu tasarıma dayalı unsurlar, daha

²⁵ Sophokles. Kral Oidipus. (Ankara: MEB Yayınları, 2001) s.29.

²⁶ a.g.e. s.29-30

ziyade rejisörlük sanatını ilgilendirir. Açıktır ki, metnin şiirsel yapısını ve öykünün akışını kesintiye uğratacak bir direktif kullanımı söz konusu değildir. Oyunların sahnelenmek üzere yazılıyor olması da okur zihninde oluşan boşlukları tartışma dışında tutar. Hareketin taklidi esasına dayanan tragedyalarda, direktifin işlevini bir anlamda koro yerine getirir. Sophokles'in *Antigone*'sinde Kreon'un sahneye gelişini, geliş esnasındaki duygusal durumunu ve etrafında olup bitenleri koronun monologundan öğreniriz:

KORO: ... İşte bakın, Kreon, Menoikeus'un oğlu, yurdun bugünkü hükümdarı, Tanrıların sebep olduğu yeni hadiseler üzerine buraya geliyor. Acaba nasıl bir karar onu, tellal çağırarak burada ihtiyar meclisini toplamaya sevketti.²⁷

Tragedyalarda oyuncuların sahneye giriş çıkışları direktif aracılığıyla değil, koronun sözleriyle sağlanır. Özellikle Aiskhylos'un ikinci oyuncuyu sahneye taşımaya dek geçen tek oyunculu dönemlerde koro, sahne üzerindeki trafiğin bölünmeden ve mantıklı bir süreklilikle devam etmesini sağlayan en önemli unsurdur. Koronun hareketleri sahne direktifleriyle açıklanmasa da belirli bir form doğrultusunda gerçekleşir. Koro elemanları ağır ve görkemli hareketlerle sahneye girerler; kümeler halinde şarkı söyleyip dans ederler. Ancak oyun süresince nasıl kümelendikleri, sahneye nasıl yerleştikleri gibi teknik konular sahne direktiflerinin yokluğu nedeniyle bilinmemektedir.

²⁷ Sophokles. *Antigone*. (Ankara: Maarif Matbaası, 1941) s.16.

Brockett koronun işlevlerini belirtirken, koronun sahne direktiflerinin görevini yerine getirme durumuna ilişkin olarak önemli saptamalar yapar. Buna göre, koro oyunun başından sonuna kadar oyunun ve tek tek sahnelerin duygu durumunu belirlemede katkı sağlayarak dramatik etkiyi arttırır. Ayrıca hareketi, gösteriyi, şarkı ve dansı ekleyerek teatral etkililiğe pek çok katkıda bulunur. Oyun sürerken yarattığı duraklama ve geciktirme anları, izleyicinin beklentisini oluşturur ve ilerleyen dönemlerde sahne direktiflerinin devralacağı bir strateji de yine koro tarafından yerine getirilmiş olur.²⁸

Koro Başı: Ne inanılmaz şey! Bir mucize mi görüyorum? Tanıdım, artık inkar edebilir miyim? Antigone, bedbaht bir babanın, bedbaht çocuğu. Ne oluyor? Yoksa hükümdarın emrine aykırı hareket ettiği için mi seni böyle tutup getiriyorlar. Böyle bir çılgınlık yaparken mi yakalandın?²⁹

Koro bu diyalogda, hem Antigone'ye karşı izleyicinin bakış açısını belirler, hem de sahneye yeni girenleri tanıtmış ve eylemi belirlemiş olur. Antik dönem komedyelerinde, koronun metadramatik yönelimleri dikkat çekicidir. Aristophanes'in *Eşekarıları*'nın kapanışında koro, tipik bir metadramatik gönderme yaparken, aynı zamanda diyalog-îçi direktiflerin de en belirgin örneklerinden birini verir:

Koro: Haydi ey denizin ünlü evlatları, hoplayın çiçeksiz, meyvesiz kumlarda! Dönsün fırıl fırıl ayaklarınız; basın çifteleri Phrynikhos gibi. Seyirciler görünce sizi bacak havada, vay, vay, vay diye bağırsınlar. (...) Bu kanatlı, bu

²⁸Oscar Brockett. *Tiyatro Tarihi*. (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000) s.37.

²⁹ön.ver. Sophokles. S.28

rüzgarlı adımlarla komedya korolarının bir sahneden oynaya oynaya ilk çıkışıdır bu.³⁰

Dramatik yazın tarihinin ilk metinleri, Aristoteles'in de yol göstericiliğinde, dramatik biçimin gelişimi için bir basamak oluşturur. İlerleyen süreçte, antik çağların mask-kostüm kullanımı ve diyalog-içi direktifler, görsel ve işitsel göstergelerin gelişiminde önemli bir rol oynar.

Dinsel bağın çok güçlü olduğu ortaçağ metinleri, alegorik özellikleriyle önplana çıkar. İzleyicinin ibret alıp, dogmatik kilise öğretilerinden uzaklaşmaması için düzenlenen gösterimler, metadramatik niteliklerin belki de en saf biçimde ortaya çıktığı oyunlardır. Şiirsel ve yoğun katmanlı oyun metinleriyle, toplumsal katılımı ve dini boyutuyla, oyuncunun açıkça oyuncu olarak kendini sunması ve işlevsel performans geleneği ile 15 ve 16.yy Avrupa açık-hava tiyatrolarının gelişimi, açık-hava performansı tarafından belirlenir. Yunan sahnelerinde mask kullanımı cinsiyeti ve statüyü ifade ederken; Ortaçağ sahne düzeninde bitişik “mansiyonlar”, Cennet ve Cehennemi temsil eder. İzleyiciler, tıpkı Antik Yunan'da olduğu gibi, izledikleri gösterimin içeriksel bilgisine İncil'den ve kilise öğretilerinden aşinadırlar. Dolayısıyla izledikleri metin, modern anlamda merak uyandıran bir nitelik taşımaz. *Everyman*'in alegorik oyun kişisi listesi çarpıcıdır: *Haberci, Ölüm, İnsanoğlu, Dostluk, Akraba, Kuzen, Servet, İyi Davranışlar, Bilgi, Günah Çıkarma, Güzellik, Güç, Akıl, Beş Duyu, Melek, Bilgin*. Söz konusu alegorik oyun kişilerinin ve sahnenin görsel kaynakları, “tipiklik” ilkesi bağlamında oluşturulur.

³⁰ Aristophanes. Eşekarıları (Yargıçlar). (İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları, 2000) s.79-80.

Donatus, yaşlı erkek giysisinin yıpranmış ve beyaz, yoksulların giysilerinin pembe, yosmalarının yeşil, mutlu kişilerin beyaz, mutsuzların kirli beyaz, zenginlerin mor olması gerektiğini, gençlerin giysilerinde çeşitli renkler kullanılabileceğini, köylü tiplerin şal örttüğünü, aracılık edenlerin alaca renkler kullandığını belirtmiştir.³¹

Oyun metinlerinde özel olarak belirtilmeyen bu ayrıntılar, izleyicinin ön bilgisi nedeniyle, sahne tasarımı ve anlam aktarımında önemli bir boşluk yaratmaz. Tiyatronun yasak olduğu bir dönemde, dramatik yazın belki de olabileceği en yalın haliyle mevcuttur. Dolayısıyla bir geçiş dönemi olarak, sahne direktifi kullanımında önemli bir adımın atılmasında rol oynamaması doğaldır.

Elizabeth döneminin kuşkusuz en önemli yazarı olan Shakespeare, oyunlarında hem diyalog-içi hem de diyalog-dışı sahne direktifleri kullanır. Diyalog-dışı direktifleri oldukça kısa, net ve detaysızdır. Fazla detaylandırılmamış sahne direktifi, hem okur hem de tasarımcı için yaratıcı bir yorumlamaya pencere açar. Kuşkusuz bunda yazarın kendi oyunlarını sahnelemek üzere yazmasının ve direktiflerin sağladığı bilgiyi, sahneleme esnasında üretmeyi hedeflemesinin etkisi bulunmaktadır.

Shakespeare, sahne tasarımının henüz gelişmediği dönemlerde, sahne kullanımı konusunda oldukça yaratıcı girişimlerde bulunur. Shakespear'ın *Bir Kış Masalı* adlı oyununun üçüncü sahnesinde, yoruma açık ve nasıl değerlendirileceği kesin olarak bilinemeyecek bir sahne direktifi mevcuttur:

³¹ Sevda Şener. Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi. (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1998) s.72.

Antigonus: ...Bu ne vahşi şamata! Hayırlısıyla gemiye bir atabilsem kendimi!

İşte kovalanan av, benim işim tamam artık! (*Çıkar, ardından da bir ayı koşar.*

Bir çoban girer.)³²

Söz konusu kovalamada başka bir oyuncunun ayı kostümü içinde Antigonus'u kovaladığı düşünülebilir. Ancak bilinen bir başka gerçek de Elizabeth döneminde Globe Theater'da gerçek ayı-avı eğlenceleri düzenlendiği ve Shakespeare'in bunlara gönderme yapıyor olabileceği; dahası sahneye gerçek bir ayı çıkarmayı bile tasarlamış olabileceğidir.

Yorumlamaya açık, esnek betimlemeler özellikle klasik oyunların çağdaş yorumlarına imkân sağlar. Shakespear'in kısa ve detaysız sahne direktifi kullanımı, oyunlarının günümüzde defalarca çağdaş yorumlarla sahnelenmesine olanak tanımıştır. Yazarın açık bıraktığı boşluklar, yönetmenin zihninde özgürce tamamlanabilir. Shakespeare, uzam ve zaman betimlemelerini çoğunlukla diyalog-içi direktiflerle verir. Diyalog-dışı belirtilerse kısa, ancak sahneleme anlamında yönetmenlere özgür bir uygulama alanı bırakacak niteliktedir. *Macbeth*'in açılış direktifi:

(*İssız, açık bir arazi. Gökürültüsü ve şimşek. Kaynayan bir kazanın çevresinde üç cadı*).³³

Söz konusu arazinin yeri ya da çevresinde olup bitenlere ilişkin bilgi yoktur. Bu nedenledir ki, *Macbeth*'in pek çok farklı yorumunda, açılış sahnesinin mekân

³² William Shakespeare. *Kış Masalı*. (İz Yayıncılık, 2009) s.65.

³³ William Shakespeare. *Macbeth*. (İstanbul:Remzi Kitabevi, 2002) s.19.

tasarımı farklıdır; kimi yorumlarda bir mezarlık, kimilerinde kasvetli bir oda, kimilerinde ise ıssız bir ormanın derinlikleri seçilmiştir.

Shakespeare, zaman geçişlerini belirtmek için genellikle “*gece oldu*”, “*gündüz oldu*” veya “*dolunay var*” gibi sözlere başvurur. Macbeth’in açılış sahne direktifinde olduğu gibi, zamana ilişkin net bir bilgi vermez. Zamana ve mekâna ilişkin bilgiler, diyalog-içi sahne direktifi biçiminde verilir.

BİRİNCİ CADI: Gümbür gümbür, şimşekli fırtınada. Ne zaman buluşuyoruz
bir daha?

İKİNCİ CADI: Bu velvele bittiğinde. Cenkçiler yenilip yediğinde.

ÜÇÜNCÜ CADI: Güneş inmeden.

BİRİNCİ CADI: Nerede?

İKİNCİ CADI: Bozkırda.

ÜÇÜNCÜ CADI: Macbeth’le buluşmaya.³⁴

Birinci perdenin ilk sahnesindeki cadılar arasındaki bu diyaloglar, üçüncü sahnedeki buluşmanın zamanına ve mekânına ilişkin olarak verilen ön bilgiler niteliğindedir.

Macbeth’deki en önemli sahne direktifi kullanımı, üçüncü perde dördüncü sahnededir. Şatoda ziyafet verilmektedir ve Macbeth’in tuttuğu katil, Banquo’nun öldürüldüğünü haber verir. Aldığı haberle rahatlayan Macbeth, konuklarıyla ilgilenmek üzere salonda dolaşır. Bu esnada verilen direktifle ironik bir sahnenin

³⁴ a.g.e., s. 19

temelleri atılır: (*Banquo'nun hayaleti girer ve Macbeth'in yerine oturur.*)³⁵ Bu direktifin ardından Macbeth'in konuşmalarından, Banquo'nun bir hayalet olduğu ve onu sadece Macbeth'in gördüğü anlaşılır:

Macbeth: Ne olur bak şuraya! İşte bak! Baksana! Görmüyor musun?

(*Hayaleti*) Ne yani, bana ne? Madem başını sallayabiliyorsun, konuş o zaman.

Gömdüğümüz herkes, mezarlarından, kemik depolarında çıkar gelirse, o zaman anıt yerine çaylak kursağı yakışır onlara. (*Hayalet çıkar.*)³⁶

Banquo'nun bu sahnede, Macbeth'le dalga geçercesine sahneye giriş çıkışları tekrarlanır ve izleyici, Macbeth'in suçunu, deliliğe gidişini veya tahta Banquo'nun mirasçılarının hakkı olduğunu anlar. Shakespeare, verdiği sahne direktifleriyle çağdaş yönetmenlere oyun içinde değişiklikler, ekleme ve çıkarmalar yapabilmeleri için uygun fırsatlar verir. *Macbeth*'in oyun kişileri listesinde Banquo'nun hayaleti de vardır, ancak Shakespeare, yönetmenlere bu karakterin hiç konuşmayan bir karaktere dönüştürülebilecekleri imkânı verir. Örneğin, Banquo'nun hayaleti, ayrı bir karakter olarak düşünülmebilir. Yönetmen, sahneye hayaleti sokmak yerine, tıpkı diğer oyun kişilerinde olduğu gibi, izleyiciye de boş bir sandalye gösterebilir. Bu durumda izleyici, Macbeth'in halüsinasyon gördüğünü konuşmalarından anlar. Söz konusu durumda, performans metnine oyuncunun sergilemesi gereken jestlerin daha ayrıntılı bir dökümünün eklenmesi gerekir. Oyuncu, sahne üzerinde olmayan bir varlığı gördüğünü ve tedirgin oluşunu ya da o çıktığında yaşadığı rahatlama ile değişen ruh halini ses tonuna, hareketlerine, bakışlarına katmak durumundadır.

³⁵ a.g.e. s.82

³⁶ a.g.e. s.84

Shakespeare oyunlarında, aksiyona yönelik karakter sahne direktifleri, sadece oyun kişilerinin kime yöneldiklerine ve sahneye giriş-çıkışlarına ilişkindir. Direktiflerde oyun kişilerinin duygu durumuna ilişkin bilgi vermez; söz konusu bilgi diyaloglar aracılığıyla aktarılır. Ama bu kadarlık bilgi bile Shakespeare'in, ironik sahneler oluşturmaya yeterli olur. Sahne üzerinde yalnız olmayan karakterler, sıklıkla “*kendi kendine*” konuşur ve aslında bu diyaloglarda karakter, doğrudan izleyiciye yönelir. Bu durumlarda karakterin asıl düşünceleri açığa çıkar. Birinci perde üçüncü sahnede, cadıların kehaneti ve kehanet karşısında hem Banquo'nun hem de Macbeth'in asıl düşünceleri, akıllarından geçeni sadece izleyiciye duyurarak yaptıkları konuşmalarla açığa çıkar:

Ross: (*Macbeth'e*) ... Kral sana Cawdor Beyi unvanını verdi ve bunu da sana iletmemi istedi ...

Banquo: (*Kendi kendine*) Ne? Şeytanın sözü doğru çıkıyor galiba!³⁷

Sahnenin öncesinde Cadıların kehanetini sevinçle karşılayan Banquo, bu sayede esas fikrini izleyiciye belli etmiş olur. Macbeth'in esas düşünceleri ve bu düşünceleri ustaca etrafındakilerden gizleyişi de benzer biçimde ortaya çıkar:

Macbeth: (*Kendi kendine*) İki kehanet doğru çıktı. Asıl konusu krallık olan muhteşem oyunun gelişiminde hayırlı bir başlangıç bu. (*Ross ve Angus'a*) Teşekkürler beyler. (*Kendi kendine*) Bu doğüstü kehanetler uğurlu da olabilir uğursuz da...³⁸

³⁷ a.g.e. s.30

³⁸ a.g.e. s.31

Macbeth, başlangıçtan itibaren şeytanın tarafında yer alır ve bunu sadece izleyici bilir. İzleyiciye sağlanan bu avantaj, sahne direktifleri sayesinde gerçekleşir. Shakespeare, çok kısa direktiflerle oluşturduğu yan metinleriyle, kendisini takip eden yazarlara, sahne direktiflerini geliştirmek konusunda da önemli bir yol gösterici olmuştur.

Shakespeare'in kısa ve net sahne direktifi kullanımı, romantik akım yazarları tarafından da sürdürülür. Diyalog-içi direktif kullanımı, 19.yy gerçekçi tiyatrosuna dek dramatik yazının ağırlıklı direktif verme biçimi olarak devam eder. 19.yy gerçekçi tiyatrosu ile birlikte diyalog-dışı, uzun ve detaylı direktifler yazına hâkim olur. Özellikle açılış sahne direktiflerinin mekân ve karakter betimlemeleri, dönemin gerçekçilik anlayışına uygun olarak oldukça ayrıntılı bir biçimde yapılır. Aston ve Savona'nın "burjuva metni" olarak ele aldıkları oyunlar, hem ana metin hem de yan metin düzeyinde işler. Klasik akımın ana metin odaklı yazın biçimi, esas olarak bu dönemde kırılmış olur. Dramatik yazın tarihinin direktif kullanımı bakımından gördüğü en parlak dönem olan 19.yy gerçekçi tiyatrosu, bu çalışmanın esas odağı olarak son bölümde ele alınacaktır.

I.ii. Karşı-Gerçekçi Oyunlarda Sahne Direktifi Kullanımı

Aston ve Savona'nın üçüncü evre olarak nitelendirdikleri illüzyon karşıtı, yanılsamacı olmayan tiyatro anlayışı, Meyerhold'un sahne denemelerine ve Meyerhold'un devrim sonrası Rusya'dan çalışma arkadaşları olan Piscator ve Brecht'tin çalışmalarına dayanır. Belirli sosyal ve politik durumlar içinde açıkça didaktik ve harekete geçirici olan bir estetik mesafe ile kurulan tiyatro anlayışı, geleneksel temelli Yunan, Ortaçağ ve Elizabeth tiyatrolarından net bir biçimde ayrılmaya başlar. Brecht, modern sahne uygulamacılarını en çok etkileyen teorisyen ve yazarlardan biridir. Epik tiyatronun anti-illüzyonist tavrı "Brechtian" sıfatıyla kabul edilir ve söz konusu teatral deneyimde izleyici aktif konumdadır. Performans açıkça performans olarak sunulur ve hem oyuncu hem de izleyici üzerinde duygusal kişileştirme tuzağı, sonuçta kurgusal yapıyla karşıtlık içindedir. İzleyicinin dikkati, o anda ve orada yazılmış kanundan sosyal gerçekliğe çevrilmiştir.³⁹

Karşı-gerçekçi oyunlarda, sahne direktiflerinin diyalogla çatıştığını, kendi radikal yan metnini oluşturduğu gözlenir. Pinter, Beckett ve Ionesco oyunlarında uzun sessizlikler, tekrarlar ve duraklamalar göze çarpar. Bir anlamda direktiflerin oluşturduğu anlam katmanı, diyaloglarla desteklenir. Kimi oyunlarda diyalogla sahne direktifi neredeyse kesişir; direktifteki teknik dil, yerini ana metnin diline bırakır. Bu tür sahne direktiflerinde okur için sağlanan avantajlı anlam katmanı, performans düzeyinde düşünüldüğünde yerini yaratıcı bir sahneleme mantığına bırakır. Eugène Ionesco'nun *Ders* adlı oyununda, öğretmenın öğrencisine bıçakla saldırdığı sahne direktif kullanımı bakımından dikkate değer bir yaratıcılık içerir:

³⁹ a.g.e. s.92.

ÖĞRETMEN: (ÖĞRENCİ'yi çok gösterişli bir bıçak vuruşuyla öldürür.)

Aaah! Al bakalım!

(ÖĞRENCİ de 'Aaah!' diye bağırarak düşer ve pencerenin yanında tesadüfen oradaymış gibi duran bir sandalyenin üstüne her tarafı görünür bir biçimde yığılır kalır. Katil ile kurban aynı anda 'Aah' diye bağırırlar...) ⁴⁰

Yazarın “çok gösterişli bir bıçak vuruşuyla” vurgusundan, sahnenin olabildiğince teatral bir oyunculukla yansıtılmasını istediği anlaşılır. Hareketin bir yandan da diyalogla desteklenmesi, klasik dönemlerdeki oyunculuk anlayışının parodize edilmesiyle, yeni bir anlam katmanının daha oluşmasını sağlar. İkinci direktifte bulunan “tesadüfen oradaymış gibi duran bir sandalye” betimlemesi, okur algısı için açık bir göstergeyken, sahneleme bağlamında, uygulamacının bu etkiyi nasıl ortaya çıkaracağını düşünmesi gereken kapalı bir göstergeye dönüşür.

Karşı-gerçekçi oyunlar genel olarak hem ana metin hem de yan metin düzeyinde işler. Direktifler, hem sahne trafiğini düzenler hem de teatral bir form oluşturmak için kullanılır. Teatral yönelimler sonucunda, modern dönemin belirleyici formu olan illüzyon tiyatrosu tarafından kurulmuş olan ve dördüncü duvar ilkesine yaslanan sahne-izleyici ilişkisi yıkılır. İzleyicinin varlığı reddedilmez, aksine izleyici ile kimi zaman doğrudan ilişki kurulur. Aston ve Savona'nın adlandırmasıyla “radikal” metinlerin bir diğer ayırıcı özelliği de bilginin, diyalog içinde iletilmesi yerine, performans seyri içinde izleyiciye direkt olarak aktarılmasıdır. Klasik dönem oyunlarında ve gerçekçi metinlerde, diyalog-dışı direktiflerde yer alacak bilgi

⁴⁰ Eugène Ionesco. Toplu Oyunları 2. (İstanbul:Mitos-Boyut Yayınları, 1997) s.115.

karşılaştırılabilir niteliktedir ve izleyiciye bir mizansen içinde dönüştürülen uzam içinde iletilir.

Modern dönemlerde oyun yazarlarının, metnin performansta gerçekleştirilmesi problemini hızla çözmek için kapsamlı sahne direktifi pasajlarına sık sık başvurduğu açıktır. Gerçekçi oyun yazarlarının birçoğu açılış direktiflerinde sahnelemeye ilişkin olarak gerekli tüm bilgileri verirler. Ibsen ve takipçisi olan yazarlar, diyalog öncesinde oyunun tümünün içinde geçtiği dekoru, son derece kuralcı ve dikkatle detaylandıran betimlemeler yaparlar. Benzer bir kuralcı yaklaşım karşı-gerçekçi oyunlarda görülse bile, yazarın amacı bu noktada sorgulanmaya açık bir konumdadır. Beckett, *Oyun Sonu*'nda ışık, dekor ve karakterleri kısaca tarif eder, ama Clov'un mimiklerini oluşturan hareketler, kesin detaylar halinde verilir.

*(Eşyasız bir ev içi. Gri ışık. Arkada, sağ ve sol duvarlarda, yüksekte, perdeleri kapalı iki küçük pencere. Önde, sağda bir kapı. Kapının yakınında yüzü duvara dönük duran bir tablo. Önde, solda, eski bir çarşafı örtülü, bitişik duran iki çöp tenekesi. Tam ortada, eski bir çarşafı örtülü, tekerlekli sandalyesinde oturan HAMM. İskemlenin yanında kıpırdamadan duran CLOV, HAMM'a bakar. Yüzü kıpkırmızıdır.)*⁴¹

Karşı-gerçekçi yazarların oyunlarına hâkim olan yabancılaşma, iletişimsizlik, kaotik dünya düzeni gibi kavramlar, doğal olarak oyun mekânı ve karakter tavırlarına da yansır. Eşyasız, gri, perdeleri örtülü bir ev tarif eden Beckett, daha başlangıçta karanlık bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu göstermiş olur. Karakterlere ilişkin tarif ettiği tüm ayrıntılar ve hareket detayları, ana metindeki anlaşılmaz, absürd

⁴¹ Samuel Beckett. Bütün Oyunları 1 (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1993) s.165

anlatıyı daha anlaşılır kılar. Anlam, ağırlıklı olarak yan metin aracılığıyla üretilir. Oyunun sonunda, Hamm ve Clov'un başarısız sahneyi terk etme girişimleri oldukça ironik bir hal alır ve sahne direktifleri ile diyalog arasındaki uyumsuzluk, anlamın doğru aktarımına katkı sağlayacak biçimde düzenlenir:

CLOV: (...) Kulübenin kapısını açıp gideceğim....(*susar*) Kendiliğinden olacak bunlar. (*susar*) Düşüp kaldığım zaman mutluluktan ağlayacağım. (*Susar. Kapıya doğru gider.*)⁴²

Clov, gitme niyetini her defasında “gidiyorum” olarak ifade eder ve hemen o anda harekete geçeceği izlenimini uyandırır. Ancak sözünü tamamladıktan sonra her defasında susar ve kalır. Oyunun sonunda yalnızca bir defa, kısa süreliğine çıkar ve ardından hemen geri döner. Beckett'in insanoğlunun evrendeki sıkışmış, çaresiz durumuna ilişkin ulaşmak istediği derin anlam, sözcüklerden öte, yan metin aracılığıyla üretilir.

Roman Ingarden, dram sanatının kendisini üç düzeyde yansıttığını belirtir: Görsellik ve diğer araçlarla gösterilen olaylarla, hem sözel hem görsel olarak gösterilen öğelerle ve son olarak da yalnızca sözel olarak gösterilen olaylarla. Esslin'e göre, Ingarden'in saptadığı bu üç düzlemde en önemlisi, görsellik ve diğer araçlarla gösterilen olaylardır. Esslin bu savını, temel olarak mimetik aksiyona dayalı olan dram sanatında, aksiyonun metne göre öncelikli konumda olmasına bağlar. Oyuncunun aksiyonu ile sözleri arasında çelişki varsa, gerçek anlamı üreten,

⁴² a.g.e, s.209

aksiyondur. Esslin'in, Beckett'in "Godot'yu Beklerken" oyunundan verdiği örnek açıklayıcıdır:

VLADIMIR: Eee, gidelim mi?

ESTRAGON: Evet, gidelim.

*Kımıldamazlar.*⁴⁴

Oyunun finalinde oyun kişileri "gidelim" derler; ama yan metindeki açıklamaya göre, kımıldamazlar. Burada ana metin ve yan metin açık bir biçimde çelişir. Oyunun anlam üretme mekânizması bakımından, oyun kişilerinin "gidelim" demeleri kadar kımıldamamaları da önemlidir. Anlam açıkça yan metin aracılığıyla oluşur ve sahne düzleminde görsel olarak iletilen anlam, metin düzeyinde sahne betimlemesi aracılığı ile okura aktarılmış olur.

Aston ve Savona'ya göre, Beckett ve Tom Stoppard oyunlarında sahne direktifleri, sıklıkla oyunbaz işlevler taşır. Bu direktifler, diyalogun görevlerini tamamlar ve bu nedenle de yan metin ve ana metin arasında sıkı bir bağ kurarlar. *Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler*'de Stoppard, oyun anlatısının genel akışına uygun olarak sahne direktiflerinde dille oynar ve okura 'tuzaklı' göstergeler yollar. Direktifler, bir tanımlama ve betimleme aracı olmanın dışında, anlatının asal ögesi olarak metne hizmet eder. Bir yazı-tura oyunu ile açılan sahnede olanlar yazar tarafından söze gerek bırakmayacak bir biçimde aktarılır:

GUILDENSTERN'in para kesesi neredeyse boş. ROSENCRANTZ'ın para kesesi neredeyse dolu. Nedeni: Yazı tura oynamaktadırlar. Şu şekilde:

⁴⁴ Samuel Beckett. Godot'yu Beklerken. (Birinci Basım. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2000) s.124.

GUILDENSTERN (bundan böyle “GUIL” denecek) kesesinden bir para çıkarır, havaya atar, yere düşmesini bekler. ROSENCRANTZ (bundan böyle “ROS” denecek) parayı inceler, “tura” olduğunu söyler (para hep tura gelmektedir) ve kesesine koyar. Aynı olay tekrarlanmaktadır. Belli ki, uzunca bir süredir bunu yapmaktadırlar. Paranın sürekli “tura” gelmesi olanaksızdır ama ROS hiç şaşkınlık belirtisi göstermemektedir. Ancak, arkadaşının bu kadar parasını aldığı için biraz utanacak kadar düşüncelidir. Bu, onun kişilik özelliğidir. GUIL olayın garipliğinin farkındadır. Para kaybetmesi onu kaygılandırmamaktadır; onu kaygılandıran, olayın akla getirdikleridir. Durumun farkındadır ama paniklemeyecektir – bu da onun kişisel özelliğidir.⁴⁵

Oyun yazarlarının genel olarak, karakterlerinin kişisel özelliklerini tanıtmak için kıyafetleri, duruşları ya da belirgin fiziksel eylem, jest ya da mimiklerine ilişkin kısa açıklamalar vermelerine karşın, Stoppard’ın “imkânsız” direktifleri çarpıcı özellikler barındırır. İçinde bulunduğu durumun farkında olup, bu durumdan değil, “olayın akla getirdikleri”nden kaygılanan oyun kişinin karakter özelliği, okur için açık bir gösterge sunarken, yazarın sahne uygulamacılarına sunduğu hiçbir açıklık yoktur. Dolayısıyla yazarın metnine, yazılı olduğu haliyle değer biçtiği; metnin metin olarak işlevsel kılındığı düşünülebilir. Yazar, sahne için değil; okur zihni için yazmış gibidir. Bu bakımdan sahne direktifleri, en az ana metin kadar önemli bir gösterge sistemi oluşturur.

Karşı-gerçekçi metinlerde, görsel tasarıma dair her şey, teatral bir odağın oluşturulmasına hizmet edecek biçimde kurgulanır. *Oyun Sonu*’nda oyun kişilerinin dış görünüşüne ilişkin olarak verilen direktifler, makyaj ve kostüm ile teatral bir

⁴⁵ Tom Stoppard, Toplu Oyunları 1. (Birinci Basım. İstanbul: Dost Kitabevi, 2000) s.25.

yaklaşım kurar ve böylece izleyici, metaforik bir karakterle yüzleştiği bir pozisyona geçirilir. Clov'un "yüzü kıpkırmızıdır"; Nagg'ın "yüzü bembeyazdır". Oyunun sonuna kadar Clov'un kostümüne ilişkin hiçbir bilgi yoktur. Oyunun sonunda ise yapamadığı yolculuk için gereken donanımın bir dökümü verilir:

*"CLOV girer, yolculuk için giyinmiştir. Başında panama bir şapka, üstünde tüvid bir ceket, kolunda yağmurluğu, elinde bir şemsiye, bir valiz vardır..."*⁴⁶

Hamm, onun aksine baştan beri detaylı olarak tarif edilir:

*"Tam ortada, eski bir çarşıyla örtülü, tekerlekli iskemlesinde oturan HAMM... Sabahlık giymiş, başında yün takke, yüzünde kan lekeleriyle dolu bir mendil, boynunda asılı bir düdük, dizlerinde battaniye, ayaklarında kalın çoraplarıyla HAMM uyur gibi görünür..."*⁴⁷

Nagg ve Nell ise bazen başlarını "çöp tenekeleri"nden çıkarırlar, sırasıyla bir "gece başlığı" ve bir "dantel başlık" giymişlerdir. Beckett'in esas ayrıntıcı kimliği mekân ve karakterlerden ziyade, onların hareketlerine yöneliktir. Açılıştaki bu tarifi ardından Beckett, CLOV ve HAMM'ın hareketlerini, sözsüz oyunlarında olduğu gibi, tüm detaylarıyla aktarır. Karakterler, sürekli konuşurlar ama her zaman mantıklı sözler söylemezler. Kimi zaman oldukça uzun replikleri olduğu görülür ama klasik oyunlarda görmeye alışık olduğumuz türden kesintisiz monologlar değildir bunlar. Sözler sürekli olarak parantez içi karakter ya da durum belirtimleri ile kesintiye uğrar. *Mutlu Günler*'de karakterlerin konuşmaları o kadar çok kesintiye uğrar ki, okur zihninde söz yoğunluğu adeta içi boş bir yığına dönüşmeye başlar:

⁴⁶ ön.ver. Samuel Beckett., 1993, s. 210

⁴⁷ a.g.e, s.165

WINNIE: (*Tam tepesine bakarak.*) Çok güzel bir gün daha. (*Susar. Baş arkaya eğik, gözleri önde, susar. Ellerini göğsünde kavuşturur, gözlerini yumar. Dudaklar kıpırtısız. Eller göğüs üzerinde kalır. Alçak sesle.*) Tanrıya şükürler olsun amin. (*Gözler açık, eller çözülür, tepenin üstüne dönerler. Susar. Sonra yine ellerini göğsünde kavuşturur, gözlerini yumar, dudaklar işitilmeyen duaya ek bir şeyler daha mırıldanır, söz gelişi beş saniye, alçak sesle.*) Oh sonsuzsun dünya Amin. (*Gözler açık, çözülen eller yine tepenin üzerine dönerler. Susar.*) Başla Winnie. (*Susar.*) Başla gününe Winnie. (...)

...⁴⁸

Beckett'in kısa oyunlarında, benzer diyalog ve sahne direktifi ilişkilerine sıklıkla rastlanır. Karakterler çok da büyük olmayan hareketleri ve suskunluklarıyla diyaloglarını devamlı olarak kesintiye uğratırlar. Beckett oyunları, bu nedenle sahne direktifi kullanımı bakımından oldukça cömert bir görünüm sergiler; hatta oyun metnini yalnızca sahne direktifleri ile oluşturur. Beckett'in *Sözsüz Oyun 1* ve 2'sinde veya *Quad*'ında oyuncu için tüm hareketler kuralcı bir detaylılık içinde ve sistematik bir biçimde düzenlenmiştir. Oyuncunun bu kurallara tam olarak uyması istenir. Yazar, oyuncudan aksiyon düzeninde ne eksik ne fazla, verilen düzenden en küçük bir sapma bile gerçekleştirmeden oynamasını bekler. Okur için takibi oldukça zor olan bu metinler, esas olarak uygulamacı ekip göz önüne alınarak yazılmış hareket taslakları gibidir.

Aston ve Savona, Pirandello'yu yaşadığı dönem itibariyle olmasa da *Altı Kişi Yazarını Arıyor* oyunuyla “radikal” metin yazarları çerçevesinde değerlendirirler. Bu seçim, yazarın meta-dramatik yazın biçimi ve sahne direktifi kullanımı bakımından

⁴⁸ Samuel Beckett. Tüm Kısa Oyunları. (Birinci Basım. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 1993) s.85-86.

yersiz değildir. Diyalog-dışı sahne direktiflerinin teatral ifadesi, Pirandello'nun *Altı Karakter Yazarını Arıyor* oyununda ön plandadır. Yazar notları, çok uzun pasajlar halinde bulunur.

Oyunda iki grup oyun kişisi vardır: Oyunun açılışında bir oyunu prova eden 'aktörler' ve prova esnasında gizemli bir biçimde sahneye giren 'karakterler'. Pirandello, oyundaki 'karakter' ve 'aktör' arasındaki temel farkın, performansın ilkesi olan izleyici etkileşiminde olduğunu düşünür. Sahneleme sisteminin mantıksal anlamına ulaşabilmesi için de bu etkileşimin göz önüne alınarak oyunun bir sentezinin yapılmasını önerir. Pirandello'nun bu önerisi, hem diyalogların birleştirilmesi hem de sahneleme sistemi açısından yararlıdır. Yazarın direktifleri, diyalogla ve sahneleme sistemiyle paralellik içinde olduğunda bile, meta-dramatik bir unsur olarak vurgu almaktan kaçınmaz:

Baba: Rica ederim, gülmeyin! Gülünecek bir yanımız yok bizim. Büyük bir acı taşıyoruz içimizde. Şu kadına bakın!

(Kadını elinden tutarak öne doğru getirir. O konuşurken oyuncular bir an için susarlar.)

Baba: Bakın, nasıl karalar giymiş. Dili tutulmuş acıdan. Trajik bir durumda.

*(Bu sözler istemediği teatral bir hava yaratmıştır. oyuncular alaycı bir tutumla alkışlarlar. Kadın şaşkınlık içinde eğilip selam vererek durumun gülünçlüğünü arttırır.)*⁴⁹

⁴⁹ Luigi Pirandello. Toplu Oyunları 1. (İstanbul:Mitos-Boyut Yayınları, 2009) s.25.

Yazar, bir yandan diyalog-içi direktif kullanımını, trajedi oyuncularına yönelik bir gönderme olarak kullanırken, bir yandan da direktifler aracılığıyla meta-dramatik oluşumu pekiştirir. Pirandello, metinde oyun kişilerinin kostümlerine ve genel olarak atmosfere ilişkin detaylı bilgiler vermez. Aston ve Savona, oyunda net olarak iki gruba ayrılan oyun kişilerinin dış görünüşleri, performans stilinin sahne uzamı içindeki pozisyonu ve ışıklandırmaya ilişkin olarak yazar tarafından verilmiş bir nota değinir:

*Bu oyunun herhangi bir yapımında yapımcı, altı karakter ve aktör arasında oluşabilecek herhangi bir anlam karmaşasını önleyecek tüm yolları kullanmalıdır. İki grubun yerleştirilmesinde, sahne direktifleri içinde öncelikle karakterlerin sahnede olduğunun belirtilmesi şüphesiz yardımcı olacaktır. Her biri farklı renklerde olacaktır. En önemli ve etkili olan ise her biri için farklı maskeler kullanmasıdır...*⁵⁰

Karakterler, sahnede belirişleri ve bir muammaya dönüşen varlıklarıyla yönetmen açısından, yaratıcı bir biçimde değerlendirilebilecek birer malzemeye dönüşürler. Karakterler, teatral bir biçimde tamamlanmamış oyunlarının rolündedir ve ısrarla kendilerine işaret ederler:

Yönetmen: Oyununuzun metni nerede öyleyse?

Baba: İçimizde! Dram bizim içimizde yaşıyor. Dışarı çıkmayı, özgürlüğe kavuşmayı bekleyen tutkularımızda!

Üvey Kız: (*Şeytanca Baba'ya bakarak*) Bak bunu hatırladığına çok sevindim!

O dizginlenmez tutkularımızı! Ah, seni dayanılmaz adam.

⁵⁰ ön.ver. Aston ve Savona. s. 136

*(Sarılmak istiyormuş gibi Baba'ya yaklaşır, sonra birden geri çekilerek onu aşağılarcasına bir kahkaha atar.)*⁵¹

Oyundaki teatral sunum ve meta-dramatik unsurlar, hem diyalog hem de direktifler aracılığıyla işlenir. Oyun içinde oyun geçişlerinin ve prova sürecinde aktörlerle karakterler arasındaki tutum farkının anlaşılır kılınması için, sıklıkla düzenli ve detaylı diyalog-dışı direktifler kullanılır. Karakterlerin kendi oyunlarını oynamalarına izin verildikten sonra, aktörler, bir anlamda dış göz olarak izleyici konumuna geçerler. Karakterler ise, zaten özdeşleştikleri oyun sürecine, gerçek yaşamın ta kendisi gibi yaklaşırlar. Anne, kızını kötü yola sürüklemeye çalışan Madam Pace'nin sahnesinde oldukça gerçekçi bir tutumla sahneye dalar:

Madam Pace: ... *(Parmağıyla müstehcen bir işaret yapar.)*... Yaşlı, evet, epeyce yaşlı... ama öylesi daha iyi, çünkü hoşuna gitmese bile, boşboğazlık etmez.

*(Anne yerinden fırlar. O ana kadar sessizce yerinde oturduğu için bu beklenmedik tepkisi herkesi şaşırtır. Madam Pace'ye saldırıp onu sarsmaya başlar, kadının başındaki peruğu alıp yere fırlatır.)*⁵²

Yazar, kullandığı direktiflerle hem sahnenin gerektirdiği duygu durumunu, hem hareket planını, hem de kafasındaki tüm teatral stratejileri boşluğa yer bırakmaksızın bildirmeye çalışır. Pirandello, yazar konumunda, sahneleme sürecinin kontrolünü tamamen elinde tutmak ister. Yazar, bu yolla metnin daha sonraki sahneleme girişimlerinin yönünü belirlemeye çalışır. Ancak yine de daha açık fikirli

⁵¹ ön.ver. Pirandello. S.27

⁵² a.g.e. s.64

ve yapıcı bir okuma, okur ya da izleyicinin sonuçta kendi çözümünü üreteceğini ortaya koyabilir.

Verilen direktifler uygulamacı için bir kural olmak yerine bir öneri olarak kabul edilebilir. Yönetmen, prova sürecinin akışı içinde tam ve sistemli olarak kavradığı sahne direktiflerini kabul etme, tartışma ya da reddetme seçeneğine sahiptir. Dolayısıyla direktiflerin dramatik metin özelindeki hâkimiyeti, performans metni için eşit derecede bağlayıcı olmak zorunda değildir. Radikal metinlerin yaratıcı sahneleme olanakları da bu nedenle, yönetmenlerin direktifleri ele alış biçimine göre şekillenebilir.

II. GERÇEKÇİ TİYATRODA KURUCU BİR UNSUR OLARAK SAHNE DİREKTİFLERİ

II.i. 19.yy Gerçekçi Tiyatrosunun Kurucu Unsurları ve Romanla İlişkisi

19.yy, edebiyat ve tiyatro açısından yazın tarihinin önemli bir dönemecidir. Yüzyılın özellikle ikinci yarısından sonra, gerçekçi akımın sanat üzerindeki etkisi, anlatının yeni ufuklara evrilmesini sağlamış, yazarların hem içerik hem de biçim bağlamında yenilikçi adımlar atmalarına imkân sağlamıştır. 19.yy, sanat tarihi için yalnızca bireysel meselelerle ilgilenen, toplumsal değer taşımayan, şiirselliğe ve abartılı gösterişçiliğe yaslanan eserler devrinin yavaş yavaş ortadan kalktığı bir dönem olur. Avrupa’da yüzyıl başından itibaren varlığını hissettiren ekonomik, siyasal ve toplumsal değişiklikler, gerçekçi akımın, takipçisi olduğu romantizme bir tepki olarak gelişmesinde önemli rol oynar.

19.yy, endüstri devrimi ve giderek yükselen kapitalist değerlerle Avrupa tarihi için önemli bir geçiş sürecidir. Makine endüstrisinin kurulması ve buna bağlı olarak kırsaldan kentlere doğru yaşanan hızlı göç hareketleri, ezen ve ezilen sınıfların giderek belirgin hale gelmesine ve kent yaşamının giderek zorlaşmasına neden olur. Büyük kitleler halinde oluşan işçi sınıfı, ekonomik basamakların en alt sırasında yer almakta, zor ve sağlıksız koşullarda yaşamaktadır. Politikada liberalizmin yükselen değer olması ve zenginliğin ancak emek sömürüsüyle gerçekleşeceği fikri, sınıf çatışmalarını hızlandırır. Sanayileşen kapitalist dünya insanların birbirlerinden giderek daha fazla uzaklaşmasına ve hem kendilerine hem de yaşadıkları çevreye yabancılaşmalarına neden olur. İyi yaşamının koşulu çok çalışmak, çalışmanın

bedeli ise emeğin sömürülmesi anlamına geldiğinden, özellikle işçi sınıfı için “yaşam gerçeği” giderek daha karanlık bir tablo sunmaya başlar. Burjuva ise elde ettiği avantajlı toplumsal konumu yitirmemek ve ezilenlerin arasında olmamak için ezen tarafta olmayı seçer. Gerçekçi sanat da tam olarak bu noktada toplumsal panoramayı tüm açıklığıyla gözler önüne serer. Ernst Fischer, gerçekçi sanatın yaşamla girdiği savaşı, bir anlamda kapitalizm ile yüzleşme olarak görür.

İnsanın kendisine ve çevresine yabancılaşması kapitalizmde öylesine ağır basmış, loncalara ve sınıflara dayanan ortaçağ düzeninin zincirlerinden kurtulan insan kişiliğinin hakkı olan özgürlük ve yaşama zenginliği konusunda öylesine aldatılmış, bütün malların piyasa “meta”sına dönüşmesi, her şeyi kapsayan yararcılık, dünyanın tümüyle ticaret üstüne dönmesi hayal gücü olan herkesi öylesine tiksindirmiştir ki yaratıcı insanlar başarılı kapitalist düzene büyük bir tepkiyle karşı çıkmışlardır.⁵³

Yoksulluk, sağlıksız yaşam koşulları, ezilen sınıfın her geçen gün daha da genişlemesi ve etik değerlerin giderek daha da fazla yitiriliyor olması, yeni sanat akımının itici güçlerini de zorunlu olarak belirler. Böylesi bir ortamda romantizmin acı aşk hikâyeleri ve basit dolantı kurguları önemini yitirir. Artık toplumsal sorunlara değinen ve gerçekleri olduğu gibi yansıtan eserler üreilmeye başlanır. Yazarlar gelişen burjuva sınıfına küçümseyerek yaklaşır ve toplumsal duruma karşı eleştirel bir tutum sergilerler. Dönemin baskın yazın türü olan romanda Balzac, Flaubert, Zola, Stendhal; dramatik yazında ise Ibsen, Strindberg, Çehov, Shaw gibi yazarlar, dönemin toplumsal ve sanatsal dinamiklerini ortaya koyarlar.

⁵³ Ernst Fischer. Sanatın Gerekliği. (Sekizinci basım, İstanbul: Payel Yayınları, 1995) s.100

Romanın bir yazın türü olarak ortaya çıkışı 18.yy sonuna rastlar. Roman tarihçileri, 18.yy başı romanlarını, daha eski kurmaca yapıtlardan ayıran en önemli niteliğin “gerçekçilik” olduğunu düşünürler. Ian Watt, tarihsel olarak edebi gerçekçiliğin izlerini sürer:

Eleştirmenler, “gerçekçilik” terimini öncelikle Fransız gerçekçi okuluna atfederler. İlk olarak 1835’te, yeni klasik resmin “şiirsellik idealine karşı Rembrandt’ın “insani gerçek”ini belirtmek üzere estetik bir niteleme olarak; daha sonra 1856’da, Duranty’nin yayımladığı R  alisme dergisinde tamamen edebi bir anlamda kullanılmıştır.⁵⁴

Ian Watt’a g  re, ger  ek  ilik terimi, kısa s  rede roman karakterlerinin ahlaksızlı   ile ili  kilendirilerek yanlış bir de  erlendirmeye tabi tutulur. Roman karakterlerinin toplumsal etik kurallarıyla ba  da  mayan davranı   ve e  ilimlerinin ger  ekli  in temsili olarak algılanması Watt’a g  re, ger  ek  ili  in eksik bir bi  imde algılanmasına yol a  ar. Ona g  re romanın ger  ek  ili  i, sadece belirli bir ya  am tarzını ortaya koymasından de  il, onu sunu   tarzından da kaynaklanır.

Roman, modern   a  da ortaya   ıkar ve bu   a  ın genel d    nsel e  ilimi, t  melleri reddederek Klasik   a  ın ve Orta  a  ın mirasından uzakla  maya   alı  maktır. Orta  a   skolastik d    ncesinde, ger  eklik anlayı  ı nesnelerle ili  kili de  il, soyutlamalara dayalıdır. Modern ger  ek  ili  in Descartes ve Locke’a dayalı k  keninde ise, bireyin duyuları yardımıyla hakikati ke  fedebilece  i fikri vardır. Dı   dünyanın ger  ek olu  u ve insanın duyuları aracılı  ıyla hakikatin bilgisine ula  ması edebi ger  ekli  in anla  ılmasında yeterli veri sa  lamaz. Romandaki ger  ek algısı

⁵⁴Ian Watt-Roland Barthes. Roman ve Ger  ek Etkisi. (  stanbul: Don Ki  ot Yayınları, 2002) s.10

daha genel bir bakış açısıyla gerçekçiliği ele alır ve onun yöntemlerini kullanır. Felsefî gerçekçiliğin yöntemi, eleştirel, gelenek karşıtı ve yenilikçi bakış açısıyla deneye dayalı bir durum incelemesidir. Geleneksel inançlar ve geçmişe dair varsayımlar devre dışı bırakılır. Bu yöntemin edebiyatta, sözcüklerle gerçeklik arasındaki bağıntı üzerinde çok önemli katkısı vardır.

Descartes'ın hiçbir şeyi incelemeden kabul etmeme yöntemi, bütünüyle bireysel bir çaba olan modern ilkenin yerleşmesini sağlar. Roman da bu bireyci ve yenilikçi yöntemi kullanır. Eski dönemlerin kurmaca yapıtları, ait oldukları kültürlerin geleneklerine sadakati, hakikatin ölçüsü olarak kabul ediyorlardı. Klasik dönem ve Rönesans epik şiirleri, konularını tarihsel olaylardan ya da masallardan alıyordu; yazarların üslubu, türün önceden belirlenmiş modellerine benzerlik ilkesine dayanıyordu. Roman bu edebi gelenekçiliğe son veren ilk türdür. Romanın hakikat ölçüsü, bireyin yaşantısıdır ve dolayısıyla da benzersiz ve yenidir. Eski türlerin aksine, bir romanın başka bir romana benzemesi istenmeyen bir durumdur. Her biri birbirinden farklı insan yaşantılarından kesitler sunan romanlar, benzersiz ve yeni olma arzusundadır. Romanın biçimsel kurallara fazlaca bağlı kalmamasının önemli bir nedeni, gerçekçi olmaya yaklaşma arzusudur. Orijinallik kaygısının arttığı 18.yy, terimin anlamının da değişmeye başladığı dönem olmuştur. Orijinal olan Ortaçağ'da "ezelden beri varolan" anlamında kullanılan bir terim iken 18.yy'da "türememiş, bağımsız, birinci elden" anlamlarına gelmeye başlamıştır. Edebi üretim bağlamında ise Edward Young tarafından "karakter ya da üslup yeniliği ya da diriliği" anlamında kullanılır.⁵⁵

⁵⁵ a.g.e, s.14

Ian Watt, romanın ‘novel’ olarak adlandırılmasında, “new” (yeni) kökünün önemli bir rol oynadığını düşünür. Watt’a göre, romanın başlıca ölçüsü bireysel yaşantı ve bu yaşantının benzersiz ve yeni olarak sunumudur.⁵⁶ 19.yy’da büyük bir yükselişe geçen roman türünün, kelime kökeninden anlaşılacağı üzere yeni ve orijinal olma arzusu baskındır. 19.yy, edebi geleneğin yıkılarak yeni ve gerçekçi bir üretim çağının başlangıcına tanıklık ederken, romanın bu ortamdaki yenilik iddiası, yalnızca kelimenin etimolojik kökeniyle ilişkili değildir. Modern burjuva insanının kendisini halkın genelinden ayrı tutmasının ve burjuva idealleriyle yücelttiği değerlerinin sanat eserindeki yansıma biçiminin biricik oluşunu arzulamasının da etkisi vardır. Kapitalist değerlere sahip olan burjuva toplumunun içsel yaşantısı, toplumsal çevreden bağımsız hale gelir. Onlar kendi özerk yaşamlarının üstün bir dille anlatılması talebi içindedir. Hauser, burjuva kapitalist bireylerinin, içinde yaşadıkları çağı yeterli derecede ilginç bulduklarını ve bu çağın mutlaka temsil edilmesi gerektiğini düşünmelerine vurgu yapar. İzleyicisi oldukları tiyatro sahnesinin kendi kendisine yeten küçük bir evren olması gerektiğine inanırlar.⁵⁷ Georg Lukacs ise Balzac gibi büyük yazarların, özerk taleplere göz yummadan, toplumsal yaşantıyı olduğu gibi aktardıkları zaman gerçekçiliğin esas olarak uygulandığını söyler. Büyük gerçekçi yazarlar, zamanlarının büyük evrensel sorunlarının derinine inen ve gerçekliğin özünü gördükleri gibi acımasız bir biçimde ortaya koyan yazarlardır.⁵⁸

⁵⁶ a.g.e., s.16

⁵⁷ Arnold Hauser. Sanatın Toplumsal Tarihi. (Ankara: Deniz Kitabevi Yayınları, 2006) s.53

⁵⁸ Georg Lukacs. Avrupa Gerçekçiliği. (İkinci basım, İstanbul: Payel Yayınları, 1987) s.22

19.yy roman geleneğinin gerçekçi tiyatro üzerinde ciddi bir etkisi vardır. Antik dönemlerden itibaren merkezi tür olarak beliren tiyatro, 19.yy'ın ikinci yarısında romanın edebi yükselişi karşısında söz konusu merkezi konumunu yitirmeye başlar. Gerçekçi akımın sanattaki en etkili aracı haline gelen roman, dramatik eserlere verilen önemin azalmasına neden olur. Jovan Hristic, romantizmin lirik şiirin mutlak hâkimiyetini temsil ederken, gerçekçiliğin ise ilk akla gelen tür olan romanı temsil ettiğini söyler. 19.yy'da tiyatro sahnelerine hâkim olan romantik oyunlar, romanların sağladığı gerçekçi etkiyi yaratamaz hale gelince, oyun yazarları dönemin ihtiyaçlarına cevap verecek nitelikte oyunlar yazmaya yönelirler. Bu çabada elbette dramatik yazını yeniden eski merkezi konumuna yerleştirme arzusu da vardır. 19.yy'da sosyoloji ve psikoloji bugün bildiğimiz biçimde henüz ortada yokken roman, hayatın bir tür bilimsel keşfini içeriyordu ve hayat hakkında önemli hakikatlerden bahsediyordu. Bu nedenle oyun yazarları romana yakınlaştılar; çünkü bu dönemde edebi ve entelektüel ciddiyetin garantisi romandı. Jovan Hristic'e göre Ibsen, modern dönemde dramın tarihini başlatan yazardır ve bu dönemin başında dram, romanla çok yakın bir ilişki içindedir. Ibsen, tiyatroya kaybolmuş edebi ve entelektüel onurunu geri vermek ister ve bu nedenle de kendisini roman sanatının yakınında bulur. Roman, insan ile ilişkili olan konuları ve sorunları net bir biçimde dile getiren türdür ve Ibsen de dram sanatında aynı sorunların yer alabileceğini düşünür. Ibsen aynı zamanda tiyatronun sadece gösterime dayalı bir eğlence değil, ciddi bir edebiyat türü olabileceğini de göstermek ister ve bunu yaparken de romanın bahsettiği konularda konuşan bir tiyatro ortaya çıkarması gerekir.⁵⁹

⁵⁹ Jovan Hristic, The Problem of Realism in Modern Drama. (New Literary History, 1977, vol.8, no.3) s.312.

Hristic'e göre, Ibsen'in temel modeli Balzac'tır. Ibsen'in gerçekçi dönem oyunları, insan ve toplum karakterinin tiyatrodaki Balzac romanlarındaki kadar ciddi bir biçimde aktarılabilceğini gösterir. Her ikisi de insanı ve toplumu incelemek, insanı toplum içinde gördüğümüz ilişkileri ile ortaya koymak isterler. Hristic, insanı yaşadığı ortamda tüm gerçekliği ile temsil etmek konusunda Ibsen'in Balzac kadar başarılı olduğunu düşünür. Ibsen, tıpkı Balzac romanlarındaki gibi, aile ilişkilerini, büyük kapitalist şirketlerin durumunu, bütün biçimleriyle kamusal hayatı ve tüm bu durumlara kendilerini adapte eden ve edemeyen kişilikleri, onların başarı ve başarısızlıklarını oyunlarında net bir biçimde ortaya koyar.

Hristic'e göre roman, realizm ideallerinin en iyi ve tam olarak gerçekleştirildiği türdür; realizmin ideallerinin gerçekleşmesi için romana ihtiyaç vardır. Roman, günlük yaşamı, taklit içgüdümüzü ve tanınma arzumuzu tatmin edecek şekilde yeniden yaratma gücüne sahip tek edebi türdür. Bu nedenle de modern dramda gerçekçilik sorunu her şeyden önce dram ve roman arasındaki bir ilişki olarak ele alınmak durumundadır. Hristic, gerçekçi tiyatroyu ele alırken realizm ve natüralizm ifadelerini eş anlamlı olarak kullanır. Buna göre realizm ve natüralizm, hayatı gözlemlemek ve temsil etmek üzere belirli bir tür model oluşturur.

Tiyatro, bir dünya yaratma konusunda romana nazaran daha kısıtlı imkânlarla sahiptir. Dramatik yazın, romanın sahip olduğu mekânsal ve zamansal genişliğe sahip olmadığı gibi, karakterlerini yansıtmak, onların tüm psikolojik örüntülerini gereğince yansıtabilmek imkânına da sahip değildir. Gerçekçi tiyatro yazarlarının roman türüne olan yakınlıkları bir anlamda bu açığı kapamaya yönelik bir girişim olarak okunabilir. Lukacs, modern tiyatro tarihinin ilk gerçekçi oyunlarını yazan Ibsen'in oyunlarını çoğunlukla yazılmamış romanların son bölümleri olarak

değerlendirir. Bu bağlamda *Rosmersholm*'un aslında bir roman olduğunu ve Ibsen'in romanın son bölümüne dramı adeta dışarıdan giydirmiş olduğunu söyler.

Ibsen sağduyulu sanatsal aklın malzemenen çıkarabileceği şeyleri çıkarmıştır. Fakat asıl dramının, Rebecca West'in mücadelesinin, trajik çatışmasının ve zarifleşmesinin malzeme, kurgu, olay örgüsü, karakterlerin psikolojisi dikkate alındığında, aslında, son bölümünü Ibsen'in usta işi sahnelerle ve diyaloglarla dramatik bir forma soktuğu bir roman olduğu tam da belirleyici anda ortaya çıkıyor. Bundan dolayı bir drama olarak *Rosmersholm*, artık problematik ve kırılgandır: Dönem tasviri olarak ise sahici ve gerçeğe sadıktır.⁶⁰

Lukacs'a göre, toplumsal konuların dramatik metin aracılığıyla aktarımı romandaki kadar başarılı değildir. Olay örgüsünün canlı hale getirilmesi, karakterlerin inceltilmesi ve bütün bunlar yapılırken toplumsal yaşantının edebi bir biçimde yansıtılması özellikle gerçekçi romanda mümkündür. Dramın benzer bir eğilim içine girmesi zorunlu olarak onu romanlaştırır. Bu nedenle, teatral dünyanın jargonunda gerçekçi tiyatroya çoğunlukla “sahne üzerindeki roman sanatı” denilmektedir.⁶¹ Hristic ise roman ve tiyatro arasındaki ilişkiyi Virginia Woolf ve Sartre'ın yaklaşımlarını örnekleyerek açıklar. Woolf'e göre, roman dedikodunun bir biçimidir; kişiselliğe ve kişisel tarihe yönelmiştir; dram ise kişisellikten uzaklaşır. Sartre ise tiyatronun sadece gerçeklikle ilgilenmediğini, esas olarak hakikatle ilgilendiğine değinir. Sokaktaki adamın türü olan romanın aksine dram, kendi başına dinsel bir türdür. Her zaman insandan gelir ve sadece insanla ilgilenir. Bütün

⁶⁰ György Lukacs. *Tarihsel Roman*. (Ankara: Epos Yayınları, 2008) s.156

⁶¹ ön.ver. Hristic, s.311.

olayların yansıttığı bu aşkınsal düzlemin mevcudiyeti, realist romanda olduğu gibi dramın da sadece bir hayat resmi olmadığını, bir hayat formülü olduğunu gösterir.⁶²

Hristic, Una Ellis-Fermor'un *Dramın Sınırları* isimli kitabından tiyatronun güçlü tutkular talep ettiğini, bir dizi kısa ve şekillendirilmiş ilişkili olayları içerdiğini, fikrin büyük ölçüde basitleştirildiğini; doğurganlık, hızlılık ve sunumun şekilliliğinin tiyatronun temel talepleri olduğunu aktarır.⁶³ Dramatik formun temelleri az ve öz olma, konsantrasyon ve doğrudanlık, açık ve sağlam replikler, kesin bir sanatsal biçim, duygunun ve temponun yoğunlaşması ve hızlılıktır. Ancak dramatik yazın, imada bulunma ya da ayrıntı verme, karakter inceliği, fikir açıcı bir yorum sunma gibi konularda romana göre daha kısıtlı bir alan içindedir. Dramatik yazının aksine roman, sonsuz bir biçimde genişleyebilen bir türdür ve pratik olarak her şeyi özümseyebilir. Roman, türlerin karışımını destekleyebilen bir türken tiyatro, doğası gereği çok daha saf bir tür olmak durumundadır; çünkü sahnede sergilenir. Hristic'e göre bu açıdan bakıldığında dramatik yazın, saflığa yazgılı bir türdür ve bu nedenle de şairler, romandan ziyade oyun yazmaya eğilimlidir.⁶⁴ 19.yy oyun yazarlarının romancılardan biçimsel olarak etkilenmelerinin yanı sıra, beslendikleri toplumsal ve fiziki koşullar da aynıdır.

19.yy gerçekçi sanatında yazarların üzerinde dönemin önemli bilimsel ve düşünsel gelişmeleri etkili olur. Endüstrideki gelişmeler, fabrikalaşma ve ezilen işçi sınıfının giderek büyüdüğü Avrupa'da kapitalizm önüne geçilemez bir hızla yükselirken, idealist felsefe de yerini materyalizme bırakır. Ekonomik güce sahip

⁶² ön.ver. Hristic, s.311.

⁶³ ön.ver. Hristic, s.313.

⁶⁴ ön.ver. Hristic, s.313.

olmanın toplumsal yaşantıdaki belirleyici etkisi, yazarların karakter yaratmalarında belirleyici bir etken olur. Karakterlerin sosyal statülerine uygun olarak çizilmesi, içinde yaşadıkları koşulların gerçekçi bir biçimde belirlenmesi öncelik kazanır. Gerçeğin olduğu gibi yansıtılması ilkesi gereğince, oyun kişilerinin sosyal durumlarına uygun olarak konuşması, fiziksel ortamlarının gerçek yaşantıdaki ile birebir örtüşmesi beklenir. Bilimin, insanın fizyolojik özellikleri, içgüdüleri ve bilinçaltı gibi konularda elde ettiği yeni bilgiler, yazarların yaklaşımını belirler. Yazarlar, insan malzemesini, adeta bir laboratuvar ortamında deneye tabi tutarcasına incelemeye başlarlar. Özellikle Darwin ve Freud gibi bilim adamlarının çalışmaları, karakter yaratımında etki gösterir. Darwin'in türlerin kökenine, insanın evrimine, kalıtım yasalarına ilişkin düşünceleri, yazarları etkiler ve toplumsal yaşantıdaki savaşımmlarla Darwin'in teorileri arasında bir bağ kurmaya yönlendirir. Freud'un insan psikolojisine ilişkin iddiaları da yazarlığa önemli katkılar sağlar. Gerçekçi tiyatronun mottosu haline gelen "çevresine yazgılı insan" düşüncesinde, Freud'un psikolojik tahlillerinin önemli bir payı vardır. Seveda Şener Freud'un gerçekçi sanat üzerindeki etkisini şöyle açıklar:

Gerçekçi kuramın odağını oluşturan "çevresine yazgılı insan" düşüncesi bilimsel bulguların ürünüdür. Bu bulgu ve varsayımlara göre insan, kalıtımla gelen bireysel özelliklerine, gövde ve ruh yapısına, toplumsal ortamına, bu ortamın ekonomik koşullarına, töresine, değer yargılarına tutkuludur. İnsan, varlığını sürdürmek ve onurunu korumak için çetin bir savaş vermek zorundadır ve ne kadar gözü pek olursa olsun, ne kadar direnirse dirensin bu savaşta yenik düşecektir.⁶⁵

⁶⁵ Seveda Şener. Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi. (Ankara: Dost Kitabevi, 2000) s.167

Dönemin yazını etkileyen önemli düşünürlerden biri de Hippolyte Taine'dir. Taine'e göre, doğada her şey birbirine neden-sonuç bağı ile bağlıdır ve doğa birlikli bir zorunluluk yasasına tabidir. Söz konusu zorunluluk, insanın düşüncesinden değil, nesnenin kendisinden gelmektedir. Taine'in "ırk ortam zaman" kuramı gerçekçilere yol gösterir. Bir eseri ve sanatçıyı anlamak için, çağın kültür ve toplum durumunu anlamak gerektiğini, sanatın çevresinin bir ürünü olduğunu ileri sürer. Emile Zola gibi natüralist yazarların ayrıntıları saptayan ve yorumlamadan sadece gözlem yapan yazın biçiminde Taine'in bilimsel yöntemlerinin önemli bir etkisi vardır.⁶⁶

Taine, her sanat eserinin kendi özgün terimleriyle kurallı ve bütünlüklü bir yapı içinde olması gerektiğini düşünür. Düşünür ünlü "ırk, zaman ve ortam" kavramlarını edebiyata uyarlarken, bir anlamda gerçekçi sanat yapma biçiminin düsturlarını da belirlemiş olur. Taine'in bu üç değişken üzerine düşüncelerini Marvin Carlson şöyle aktarır:

Irk, "insanın kendisiyle birlikte dünyaya getirdiği içsel ve kalıtsal mizacı" kapsar ve genellikle insan psikolojisindeki değişimlere bağlıdır; *ortam* insanların dış çevrelerinden oluşur – mevsim ve coğrafya olduğu kadar, toplumsal ve kültürel tavırlar da buna dahildir; *zaman* ırk ve ortamın birlikte işleyerek bir sanatçının ya da eserinin ortaya çıktığı belirli bir noktada hali hazırda ürettiği "kazanılmış moment"tir.⁶⁷

Taine'e göre, bu kavramların çözümlenmesi, insan eylemlerinin nedenlerinin de doğru bir biçimde çözümlenmesini sağlar. İyi tahlil edilmiş psikolojik yönelimler

⁶⁶ a.g.e., s.169

⁶⁷ Marvin Carlson. Tiyatro Teorileri. (Ankara: De Ki Yayınları, 2007) s.289

ve çevresel etmenlerle, romantik akım yazarlarının yapay kurgularının geride bırakılması dönemin esas hedeflerindendir. Yazarların eserlerinde sundukları karakterlerin ve onların içinde bulundukları ortamın toplumsal ve kültürel açıdan gerçeklikle bağdaşması sayesinde eser, bilimsel ve tutarlı bir bütünlüğe ulaşacaktır. Emile Zola, Taine'in görüşlerine destek verecek biçimde, sanatçının yöntem ve amaç bakımından bir bilim insanına benzemesi gerektiğini dile getirir. Zola'ya göre yöntem, nesnel fenomenin dikkatli bir çalışması, amaç ise insanın kesin olarak çözümlenmesidir. Zola, doğanın birebir olarak esere yansıtılması gerekliliğini dile getirirken, sanatçının yaratıcı katkısını da yok saymaz. Yazarın yaratıcı etkisinin, ideal halinde eseri doğadan ayırmadan güçlendirdiğini ve şekillendirdiğini söyler. Bu bakımdan sanatçının yalnızca bir fotoğrafçı gibi hareket etmek zorunda olmadığını, ama kendi ilgileri çerçevesinde de doğayı gerçekte olmadığı bir biçime de dönüştüremeyeceğini düşünür.⁶⁸

Zola ve Taine'in doğa ve insan arasında kurduğu birlikli ve neden-sonuç bağıntılı ilişkisel yapı, gerçekçi oyun yazarlığının da temel yapısal ilkelerinde kendisini ortaya koyar. Gerçekçi oyun yazarları, her ne kadar Scribe'in "iyi kurulu oyun" yapısını kabul etmek istemeseler de, oyunlarını esas olarak bu ilke çerçevesinde oluştururlar. Seyircinin merak duygusunu oyun sonuna kadar korumayı hedefleyen, serim, gerilim ve çözüm basamaklarını içeren bu yapı, gerçekçi oyunların temel yapısal kurucu unsurudur. Bu dönemin yazarları, klasik dönemlerdeki gibi yapay merak unsurlarından, inandırıcı olmayan çözümlerden ve uzayıp giden diyaloglardan kaçınarak, Scribe'in tekniğini daha modern bir çizgiye taşımaya çalışırlar. Arnold Hauser, roman türü ile ilişki içinde ele aldığı gerçekçi

⁶⁸ a.g.e., s.285,287

oyunları “iyi kurulu oyun” bağlamında değerlendirirken, modern tiyatronun yeni gereksinimleri olduğuna değinir:

Sahne hilelerinin apaçık belli olduğu yöntemlerin, karmaşık entrikaların ve yapay gerilimlerin, gecikmelerin, sürprizlerin, büyük çatışma sahnelerinin ve ansızın, şiddetle inen perdelerin, tiyatroda, romanda olduğundan daha uzun bir süre ile geçerliliklerini korudukları doğrudur. Fakat bunlar şimdi ansızın gülünç bulunmaya başlanmış ve yerlerini daha ince ve ustaca etkilere bırakmaları veya bu etkilerin ardından gizlenmeleri gerekmiştir.⁶⁹

Gerçekçi oyunlarda merakın kaynağındaki olaylar, ilişkiler ve çözüme ulaşma aşamaları, gerçeklikle bağını koparmadan işlenir. Sıkı dokulu oyun yapısı gereğine uygun olarak, aksiyon birliği ve bütünlüklü yapı korunur. Gerilimli, kriz noktaları içeren, geçmiş serimlemelerine ağırlık veren bu yapı, gerçekçi tiyatronun esas hedefi olan illüzyonu yaratmak içindir.

Gerçekçi tiyatroda oyunun sıkı dokulu ve gerilimli olması, yanılsama sağlamak için gereklidir. Çünkü bu oyunlarda olaylardan çok durumlar ele alınır ve bu durumlar romantik tiyatronun devinimi ile karşılaştırıldığında durağan sayılır. Dram oyunlarını ilginç yapabilmek için tüm ayrıntıların dikkatle işlenmesi, yoğun ve gerilimli bir gelişim izlemesi gerekir.⁷⁰

Oyunların biçimsel yapılandırılmasına ilişkin olarak bir diğer bütünlüklü kuramı geliştiren Gustav Freytag, bir anlamda Aristoteles’in *Poetika*’sından itibaren tüm dram tarihini değerlendirmiş ve modern tiyatronun dramatik yapısını ortaya koymuştur. Çatışma kavramını dramatik yapının temel unsuru olarak ele alan

⁶⁹ ön.ver., Hauser, 366

⁷⁰ ön.ver., Şener, s.191

Freytag’a göre, oyunun devinimi, sürekliliğe ve sağlam dayanakları olan çatışmaya göre şekillenir. Sağlam bir çatışma temelinde oluşan oyun kurgusu, tanıtma, yükseliş, doruk, geri dönüş ya da düşüş ve yıkım bölümlerini ve bu bölümler arasında kurguyu besleyen kriz ya da dramatik anları içerir.⁷¹ Freytag’ın oyun yapısını biçimsel anlamda oldukça kuralcı bir tutumla belirlemesi, gerçekliğin sunumunun kusursuz bir biçimde işletilmesi gayesinden kaynaklanır. Birlikli ve neden-sonuç bağı ile ilerleyen bir oyun yapısını öngörürken, oyunların tutarlılık ve inandırıcılık niteliğini asla kaybetmemesi gerektiğine vurgu yapar. Bu bağlamda oyun kişilerinin, çevrelerinin ve ilişkilerinin iyi tanıtılması gerektiğini düşünür.

Gerçeğin olduğu gibi taklit edilmesi ilkesine yaslanan gerçekçilik akımı, mükemmel bir sunum adına, birlik ve bütünlük ilkelerine büyük önem verir. Alfred de Musset, birliklerin ve kuralların sanatın yapay değil, asal bileşenleri olduğunu söyler ve yazarların bu kurallara sıkı sıkıya uymasını öngörür. Musset’ye göre, ancak kurallı bir biçimsellik sayesinde sanat, romantizmin yapay kurgusundan ve inandırıcı olmayan doğasından kurtulabilir. Yazarlar şiirsel bir dil kullansalar bile açık ve basit olmaya özen göstermeli, aşırı duyguları coşumcu bir üslupla aktarmaktan kaçınarak akla ve sağduyuya yaslanmalıdır.⁷² Bu bağlamda Scribe gibi kuramcıların belirlediği yöntemler de gerçekçi dramatik yazının kurucu unsurlarını oluşturmakta önemli birer yol gösterici olarak görülmüştür. Alexandre Dumas fils, “insanı Balzac’ın tanıdığı gibi tanıyan ve tiyatroyu Scribe’in yaptığı gibi yapan oyun yazarı, bugüne kadar

⁷¹ ön.ver., Şener, s. 198

⁷² ön.ver., Carlson, s.282

yaşamış en iyi oyun yazarı olacaktır”⁷³ diyerek bir anlamda gerçekçi tiyatronun kaynaklarını ve hedeflerini de belirlemiş olur.

Gerçekçi oyun yazarları, yaşamın birebir doğru bir aktarımını yapabilmek için, her şeyden önce dilde sadelik ve gerçeklik ilkesine yaslanırlar. Klasik dönemlerin ve romantik tiyatronun süslü ve şiirsel dilinin yerine, gündelik konuşma dili esas alınır. Oyun kişileri, rolüne büründükleri kişinin gerçek yaşamdaki statüsüne uygun olarak konuşurlar. Gerilimli diyaloglar, doğal ve açıklayıcı bir konuşma örgüsünü açığa çıkarır. Dilin gerçekçi tiyatrodaki önem taşımasında dış hareketin azalmasının da rolü vardır. Olay örgüsüne ilişkin olarak anlamın esas taşıyıcısı eylemlerden çok diyaloglarla açığa çıkar. Diyaloglar, düşünceyi ve durumu doğal bir biçimde aktarmak durumundadır. Karakterlerin inandırıcı olabilmesi ve doğru bir biçimde anlam aktarımının yapılabilmesi için kullanılması gereken dil de elbette günlük konuşma dilidir. Sahne üzerinde mekâna ilişkin olarak yaratılması öngörülen illüzyon, konuşmaların ve oyunculuğun doğallığı ile birleşerek, gerçeğin dramatik esaslarla taklidi sağlanmış olur.

Gerçekçi tiyatro, illüzyon tiyatrosudur ve sahne üzerine taşınan gerçekliğin, izleyicide inandırıcı bir etki bırakması, yaratılan illüzyonun başarısına bağlıdır. Söz konusu inandırıcı etkinin yaratılabilmesi için sahne üzerinde gerçeğe olabildiğince yakın bir resmin sunulması gerekir. İllüzyon, birlikli ve bütünlüklü oyun kurgusu, dekor, kostüm uygulamaları, oyunculuk, konuşulan dilin sadeliği ve hareketlerin doğallığı gibi unsurların biraradalığı sayesinde yaratılır.

⁷³ ön.ver., Carlson, s.284

Gerçekçi tiyatro, konuşma ve görüntü dili ile de illüzyonu pekiştirmeye çalışır.

Konuşma dili, dekor, giysiler, makyaj, ışıklandırma, aksesuar, gerçekçilik duygusu yaratacak biçimde özenle seçilir. Bunu başarmak için dekor sahne ağzını çevreleyen çerçevenin arkasına itilmiştir. Sahne aydınlatılmış, seyir yeri karartılmıştır. Oyuncu rolünü, seyircinin kendini oyun kişinin yerine koyabileceği ve duygularını paylaşabileceği doğrulukta oynar. Amaç seyirciyi kendi dünyasından çıkarıp onun sahne ile özdeşleşmesini sağlamaktır.⁷⁴

Şener'in net olarak ifade ettiği biçimiyle, sahne kurulumu, oyuncu tavrı, oyun mekânının atmosferi, görsel ve işitsel materyallerin tümü illüzyonu kurmak ve inandırıcı olmayı başarmak içindir. Fiziksel çevrenin, karakterler ve oyunun bütünü için taşıdığı önem, bir anlamda modern çağın tragedyası olarak nitelendirilebilecek olan 19.yy gerçekçi dramında, psikolojik örüntüsü içinde sunulan insanın, ürünü olduğu çevrenin dekoruyla belirlenmeye duyduğu ihtiyacı yansıtır. Hakikate, gözleme ve doğanın doğrudan incelenmesine dayanan bir tiyatro yapma biçimini benimseyen André Antoine, oyunculukta doğal jestlere geri dönülmesini ve sahnede sadece ses unsurlarının kullanılmasını önerir. Antoine, önerdiği sade ve doğal oyunculüğün elbette gerçekçi bir dekor uygulaması içinde gerçekleşmesinden yanadır. Antoine'dan etkilenmiş olan Jean Jullien ise adeta gerçekçi tiyatronun mottosu olan bir cümle kurar: "Oyun, sanatlı bir şekilde sahneye koyulmuş bir yaşam dilimidir."⁷⁵ Jullien, oyunlarda gereksiz ayrıntıların varlığını yadsır ve izleyicinin beklentisinin, iyi kurulmuş olay örgüleri değil, sürprizli ve sıklıkla çözümsüz kalan bir aksiyon olduğunu düşünür.

⁷⁴ ön.ver., Şener, s.190

⁷⁵ ön.ver., Carlson, s.291

Tiyatro sanatı oyun yazarının “karakterleriyle uzun bir süre zihinsel olarak yaşaması, onlar gibi düşünmeye başlaması ve böylece her birine has bir dil oluşturması, uygun olmayan bir üslupla yaratılmış etkiler olmaksızın gerçek bir diyalog yazılabilir hale gelmesine” bağlıydı. Buna “perdelerin ve sahnelerin konuşmalarla akıllıca birbirine bağlanmasıyla ilgilenmek yerine, bunların gözlenen olgulardan oluşan ve mantıksal olarak sağlam bir zemine yerleştirilmesi”, “giriş ve çıkışlar” gibi teknik detayların “doğada bir karşılığının” olduğunu kesinleştirmek de dahildi.⁷⁶

Jullien’in yaklaşımı, oyunun kurucu unsurları bağlamında, sahne direktifleri gibi teknik etmenlerin de ele alınmasını gerekli kılar. Gerçekçi oyun yazarları, oyun kişilerinin hareketlerini, değişen duygu durumlarını ve giriş-çıkışları tüm ayrıntılarıyla belirtirler. Dramatik yazın tarihinin en kapsamlı direktif kullanımına tanıklık eden bu dönem, yazarların sadece mantıklı bir olay örgüsünü anlaşılır kılama çabasını değil, yaşamın birebir taklidini sunarken hiçbir detayı atlamadan hakikate ulaşma arzusunu da ortaya çıkarır. Dekor ve kostümler, tüm detaylarıyla betimlenirken, sosyal gerçeklikten uzaklaşmama güdüsü kendisini ortaya koyar. Richard Sennett, 19.yy sonlarında kamusal tercihin, sahne üzerinde görülen kişinin kim olduğunu hemen kavrayabilmekten yana olduğunu söyler. Bu bağlamda tarihsel kostümlerin ve dekorun aslına uygun olması gündeme gelir. Karakterlerin, oyunun ait olduğu döneme ait kostümler giymesi ve bu yolla rolün doğru bir şekilde yansıtılması beklenir. Sennett’e göre kamusal alan, tiyatronun “zorunlu yanılısama”sını yaratmak için aslına tam uygunluk ister. Sennett, söz konusu zorunluluğu, Moyr Smith aracılığıyla açıklar; buna göre zorunlu yanılısama, bir

⁷⁶ ön.ver., Carlson, s.291

oyuncunun inandırıcı olabilmek için, yer ve zamana ilişkin bir gerçeği kurma zorunluluğudur. Tiyatroda aranan bu gerçek ise oyuncuların da izleyicilerin de kendi yaşamlarında bulamadıkları bir gerçektir. Sahnede görülen kişi, gerçek kişinin bir kopyası gibidir. Oyuncular gerçekten oynadıkları rolü temsil ederler, hile yoktur.⁷⁷

Aristoteles bize tiyatronun “şüpheyi gönüllü olarak ertelemeyi” gerektirdiğini söyler. 19.yy başkentlerinin sahne kostümleri bu düşünceyi aştılar. Şehirde gizemliliği sona erdirmek, bir hakikati dile getirmek için toplum sanata dayanmalıydı, aksi halde erkek kadın herkes o hakikate çoğunlukla hatalı bir yolla, minyatürleştirilmiş verilerden türeterek oluşacaklardı. Yani, izleyici ile bu sanat biçimi arasındaki ilişki bir bağımlılık ilişkisi olmaya başlıyordu. Onların modern başkentte kendileri için kolaylıkla yapamadıklarını tiyatro onlar için yapıyordu. Bir yanda gizemlilik, yanılsama, aldatma ve öbür yanda da hakikat arasındaki çizgiler 19.yy ortasında kendine özgü bir biçim kazandı: Hiçbir şifre çözme çabası gerektirmeyen sahici yaşam ancak sahne sanatının himayesi altında ortaya çıkıyordu.⁷⁸

Sennett, kamusal insan üzerinden yaptığı çözümleme ile 19.yy tiyatrosunun temel yönelimini de açıklamış olur. Tiyatro, gerçek yaşamın hakikiliği ile boy ölçüşebilecek kadar iddialı bir yansıtma teorisine yaslanır. Seyir yeri ve sahne arasındaki gizli anlaşma, hiçbir dönemde olmadığı kadar tarafların mutabık kaldığı bir gerçeklik algısına dönüşür. Söz konusu algının oluşması için sahne uygulamasında da bazı kuralların varlık göstermesi beklenir. Seyir yerinin karartılması, zemin ışıklarının iptal edilmesi, boyalı dekorlar yerine gerçek eşyalarla

⁷⁷ Richard Sennett. Kamusal İnsanın Çöküşü. (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1996) s.222,224

⁷⁸ a.g.e., s.224

dekor kurulması ve karaktere uygun kostüm kullanılması gibi kurallar kusursuz bir illüzyon yaratmanın aracı olarak görülür.⁷⁹

Gerçekçi tiyatronun sahne üzerinde gerçek bir dünya kurma ve illüzyon perdesi ile tiyatronun kurmaca varlığını yok sayma iddiasının gerisinde, dönemin resim sanatına hâkim olan perspektif anlayışının da izi sürülebilir. Zira bu çalışmanın esas konusu olan gerçekçi tiyatrodaki sahne direktifi kullanımı, perspektif yasasıyla doğrudan ilişki içindedir. Beliz Güçbilmez, *Zaman/Zemin/Zuhur* adlı çalışmasında gerçekçi tiyatroyu tam da bu noktadan ele alır. Resim sanatında doğrusal perspektif tekniği, bakan kişinin gördüklerini olduğu gibi gösterme fikri üzerine kuruludur. Perspektif sayesinde resimdeki bir nesnenin görünen ölçülerinin uzam içinde değişebileceği ve nesnenin, çizgiler ve kaçış noktaları ile belirlenebileceği fikri söz konusudur. Resme bakan göz, baktığı nesneden uzaklaştıkça nesne daha küçük görünecektir. Tek bir bakış açısından yansıtılan resimde, ressam özellikle vurgulamak istediği nesneyi yakınlaştırarak diğerlerinden ayırmayı başarır. Kalabalık bir nesneler topluluğu bile söz konusu olsa, derinlik sayesinde göz vurgulanan nesneyi rahatlıkla seçer.⁸⁰

Tiyatro sanatının 19.yy'da insanı doğal çevresi içinde olduğu gibi, tüm gerçekliğiyle sunma iddiası perspektifli resim ile yakın ilişki içine girmesine neden olur. Doğanın olduğu gibi yansıtılması amacının tiyatrodaki uygulaması, yazarın sahne üzerindeki uzamı, kendi bakış açısına göre tüm detayları ve derinliği ile yansıtmasıyla oluşur. Gerçekçi oyunlardaki sahne direktiflerinin hiçbir dönemde

⁷⁹ ön.ver., Carlson, s.292

⁸⁰ Beliz Güçbilmez, *Zaman/Zemin/Zuhur*. (Ankara: Deniz Kitabevi, 2006) s.61

olmadığı kadar uzun ve ayrıntılı oluşu, izleyiciye sahne üzerinde yaratılması planlanan dünyanın, gerçek dünya ile karşılaştırılmasına bile imkân vermeyecek netlikte resmedilmesini sağlar. Ibsen, O'Neill, Shaw gibi yazarlar, açılış sahne direktiflerinde oyun uzamlarını betimlerken, perspektif tekniğinin olanaklarından faydalanırlar. Genellikle ev içinde geçen oyunlarda uzam, sahne gerisine doğru daralarak ve derinleşerek ilerleyen, sağlı sollu kapılarla sahne mekânının da gerisinde uzamın devam ettiğine işaret eden bir perspektif açısından tarif edilir. Yazar, kendi bakış açısını izleyicinin bakış açısına sabitleyerek mekânı kurar. Dördüncü duvar ilkesi gereği oyuncunun yok saydığı izleyici, gerçekçi bir esasla yaratılmış olan derinlikli ve eksiksiz mekânla baş başa bırakılır.

Peter Szondi, *Theory of the Modern Drama* başlıklı çalışmasında modern dramın temel niteliklerinin esas olarak Rönesans'ta belirlenmiş olduğunu ve modern tiyatronun kurucu esaslarının bu bağlamda ele alınabileceğine değinir. Szondi'ye göre, modern tiyatro kendisini yalnızca kişilerarası ilişkiler temelinde sabitleyebilir ve yansıtabileceği bir sanatsal gerçeklik arayışına odaklanır. Modern dramdaki diyalogun mutlak hâkimiyeti, kişilerarası ilişkinin de mutlak hâkimiyetini beraberinde getirir. Bu hâkimiyet, dramın sadece kişilerarası ilişkilerin yeniden üretiminden ibaret olduğu olgusunu yaratır. Szondi'ye göre dramın temel karakteristiği mutlak oluşudur; dramatik olabilmek için kendisinin dışında olan her şeyle bağlantısını koparmak durumundadır ve kendisinin dışındaki hiçbir şeyin bilincinde olamaz. Szondi, bu mutlaklık çerçevesinde dramın yazarsız bir yazın türü olduğu sonucuna ulaşır. Szondi'nin metaforik olarak yok saydığı yazarın metin içindeki konumu önemlidir; oyun yazarı konuşmaz, o sadece tartışmayı ortaya çıkartır; yani dram yazılmaz, oluşturulur. Söylenen bütün replikler aslında bir tür ifşa

etmedir; bağlam içinde konuşurlar ve orada kalırlar. Hiçbir şekilde yazardan gelmiş gibi algılanmazlar; dram, yalnızca bütünü açısından yazara ait bir şeydir. Aynı mutlak nitelik seyirci açısından da mevcuttur. Bir oyundaki replikler yazarın beyanları olmadığı gibi seyirciye de hitap etmezler. Tiyatro seyircisi bir gözlemcidir; elleri bağlı, sessiz, yaratılmış olan dünyanın etkisine bırakılmış birer gözlemcidirler. Rönesans ve neo-klasik dram tarafından ortaya çıkarılan “resim çerçevesi” sahnesi olarak kötölenen sahne, dramın mutlaklığına yetebilecek tek sahnedir ve her bir özelliğinde de bu mutlaklığa hizmet eder. Szondi’ye göre, oyuncunun sanatı bile dramın mutlaklığına tabidir. Oyuncu-rol ilişkisi görünür olmamalıdır; oyuncu ve karakter tek bir kişilik oluşturacak şekilde birleşmelidir. Bu mutlaklık anlayışına göre dram, birincil olan başka bir şeyin ikincil temsili değildir; kendisini temsil eder, kendisidir.⁸¹

Gerçekçi tiyatro, Szondi’nin Hegelci bir mutlak anlayışı temelinden açıkladığı modern tiyatronun kurucu unsurlarını büyük ölçüde bünyesinde barındırır. Diyalogun, kişilerarası ilişkileri belirlemek konusundaki mutlaklığı, seyircinin illüzyon sahnesi ile kurduğu ilişki, oyuncunun pozisyonu ve yazarın metin içindeki tavrı büyük ölçüde Szondi’nin bahsettiği biçimde gerçekçi tiyatronun kurucu niteliklerini belirler. Ancak bu çalışma bağlamında özellikle üzerinde durulacak olan yazarın metin içindeki pozisyonu meselesi, Szondi’nin bahsettiği netlikte ele alınmayacaktır. Zira yazarın bir anlatıcı olarak metin içinde yer almadığı fikri, yazarın sahne direktiflerinde sergilediği tavırla olumsuzlanacaktır. Oyun öyküsünün içinde aktığı diyalog sisteminde hiçbir biçimde yer almayan yazar, sahne

⁸¹ Peter Szondi. Theory of the Modern Drama. (Minnesota: University of Minnesota Press, 1987) s.8, 9

direktifleriyle kimi zaman nesnel, kimi zamansa açık bir “ben” ya da tanık olan öznel anlatıcı kimliği ile belirir. Yazarın, karakter ve olayları temsil etmekten uzaklaşıp, kendi yazarlık pozisyonunu temsil etmeye giriştiği bu anlatım araçları, dramatik yazın içinde mimetik ve diegetik anlatım biçimlerinin kesişmesine de neden olur. Diegesisin dramatik yazın tarihi içinde en yoğun biçimde varlık gösterdiği 19.yy gerçekçi oyunlarının sahne direktifleri bağlamında ele alınması için, öncelikli olarak mimesis ve diegesis kavramlarının teorik olarak incelenmesi gerekir.

II.ii. Gerçekçi Roman ve Tiyatro İlişkisi Bağlamında Mimetik ve Diegetik

Anlatı Biçimleri

II.ii.a. Mimesis ve Diegesis

Edebiyat ve tiyatro arasındaki ilişki, ilk yazılı anlatıların ortaya çıktığı antik çağlara dayanır. Epik şiirle tragedya arasındaki karşıtlık ve benzerliklerden başlayan ve ilk olarak Aristoteles tarafından kuramsal bir temele oturtulmaya çalışılmış olan bu ilişki, Homeros ve Aiskhylos'dan başlayarak, günümüz roman ve tiyatro yazınına dek süren bir tartışmanın da temelini oluşturur. Söz konusu tartışma, anlatının sınırlarını ve biçimsel farklılıklarını ele alır. Edebi türlerin kendi varlık koşullarını belirleyen anlatısal özelliklerinin, diğer türlerde de görülmeye başlanması, çoğunlukla bir karşıtlık ilişkisi içinde ele alınır ve konu bir tür değer tartışmasına doğru evrilir. Bu karşıtlığın temelini, anlatı içinde anlatıcının konumu sorunu ve gerçekliğin temsili meselesi oluşturmaktadır.

Homeros'un İlyada ve Odysseia destanları ile Yunan tragediyalarının özelliklerinin tartışılmaya başlanmasından bu yana, hangi edebi türün estetik açıdan daha değerli olduğu bir sorunsala dönüşmüştür. Genette, anlatıyı bir olayın ya da bir olaylar dizisinin, gerçek ya da kurgusal olarak, özellikle yazılı dil yoluyla temsili olarak tarif eder.⁸² Bu tanıma göre, anlatının kolaylıkla anlaşılır olma niteliği ön plana çıkarılır; ancak anlatının sınırlarını ve anlatma edimini sorunsallaştıran bir takım zıtlıklar bulunur. Her anlatının belli bir durumun, olayın ya da aksiyonun temsili ya da taklidi olduğu varsayımından hareketle bu sorun, temsilin nasıl

⁸² Gérard Genette. Figures of Literary Discourse. (New York: Colombia University Press, 1982) s.127

gerçekleştigiine ilişkindir. Bu bağlamda, mimetik olanla diegetik olanın karşılıklı ilişkisinin ele alınması gerekmektedir.

İki anlatı türü arasındaki karşıtlığa ilişkin tartışmaların miladı, Platon ve Aristoteles çağına dek uzanır. Aristoteles'e göre taklit, insanın doğasında vardır ve çocukluktan itibaren öğrenme edimi, taklit yoluyla gerçekleşir. Dolayısıyla sanat, tragedya da olsa resim de olsa taklit üzerine kuruludur ve insanlar bu eserlerden doğal olarak haz alırlar. Aristoteles'in bu yaklaşımı, Platon'un taklit kavramına bir tür karşı çıkıştır. Platon'a göre doğa, İdea evreninin bir yansımasıdır. Yani gerçeğin gölgesinden veya temsilinden ibarettir. Sanatın konusu olan nesne ya da fenomenler, gerçekliği olmayan kopyalardır, gerçekten var olan yalnızca İdealardır. Sanatın yöneldiği şeyler, yani mimetik nesneler gerçek varlığın kopyalarından başka bir şey olmadığından sanat eseri, gerçek bir varlığın değil de, kopyanın kopyası olarak ortaya çıkar. Sanat aracılığıyla bunun yansıtılması ise yansımanın yansımasından başka bir şey değildir; dolayısıyla temsil, gerçekten üç kere uzaktır. Bu nedenledir ki gerçek ve sanat bir arada gidemez.⁸³

Mimesis kavramı, sanat tarihi içinde çok defa ayna ya da yansıtma teoremi başlığı adı altında ele alınır. Taklit olgusunun ayna metaforu ile açıklanmasının ilk izleri de yine Platon'da görülür. Düşünür, *Devlet* adlı yapıtında sanatın gerçekliği hayatın aynasından yansıtması gerektiğini şöyle ifade eder:

⁸³ Ahmet Cevizci, Felsefe Sözlüğü. (Beşinci baskı, İstanbul: Paradigma Yayınları, 2002) s.714

“İstersen bir ayna al eline, dört bir yana tut. Bir anda yaptın gitti güneşi, yıldızları, dünyayı, kendini, evin bütün eşyasını, bitkileri, bütün canlı varlıkları.”⁸⁴

Sanatçının hayatı taklit ederken, hayatın çıplak gerçekliğine ayna tutup, aynadan yansıyanı birebir olarak eserine aktarması fikri, bir ressam için de tragedya yazarı için de esas olarak belirlenmiştir. Yüzyıllar boyunca sanat yapmanın koşulları ve temel alınacak kriterler tartışılırken, estetik bağlamında esas mesele her zaman mimesis kavramı olagelmıştır. Yansıtma ya da taklit teorisinin temel tartışması ise elbette “gerçek” ve “gerçeklik” kavramlarıdır. Sanatın bir tür gerçekliği yansıtma işlevi taşıdığından yola çıkan Berna Moran, gerçekliğin temsil edilme biçimlerini üç başlık altında ele alır; ilki sanatın görüngüyü yani yüzeysel gerçekliği olduğu gibi yansıtması; ikincisi geneli ya da özü yansıtması ve üçüncüsü de ideal olanı yansıtmasıdır.⁸⁵

Aristoteles’in mimesis anlayışına göre, şiirin yakaladığı gerçeklik, olanı değil, olması muhtemel ya da gerekli olanı anlatır. 19.yy’a kadar hâkim olan sanat anlayışı da Aristoteles’in bu mimesis anlayışına dayanır. Aristoteles, sanatsallığın temelinde mimesisin bulunduğunu iddia eder ve insanın doğasında hazır olarak bulunması nedeniyle dolaysız olarak ortaya çıkan uzantısının da harmonia (ahenk ya da uyum) olduğunu belirtir. Mimesis, taklit yoluyla insanın öğrenme arzusuna, harmonia ise

⁸⁴ Platon. Devlet. (Yirminci baskı, İstanbul: İş Bankası Yayınları, 2010) s. 597

⁸⁵ Berna Moran. Edebiyat Kuramları ve Eleştirisi. (Yirminci baskı, İstanbul: İletişim Yayınları, 2010) s. 19

uyum yoluyla zevk arzusuna karşılık verir. Sanat, bu iki temel güdünün birleşiminden doğar.⁸⁶

Gunter Gauber ve Christoph Wulf'a göre 19.yy, retorik geleneğin arkada bırakıldığı ve dilin sözel unsurlarının geri kazanıldığı bir dönem olmuştur. Bu geri kazanım süreci aynı zamanda duyular tarafından kaydedilen bir toplumsal pratiğe yönelik bir dönüşü de ifade eder. Değişiklikler özellikle de gerçekliğin ya da imgelemenin duyusal temsili içindeki imgelerin düzenlenmesinde belirgin bir biçimde ortaya çıkar. Platon, özün bilgisini kazanma konusunda pek işe yaramadıkları ve bilimle uyuşmadıkları için imgeleri tehlikeli görüyordu. Ama Rönesansla birlikte imgeler, düşüncede ve ifadede önemli bir rol oynamaya başladılar. Kozmos, toplumsal ortam ve insan bedeni, karşılıklı bir ilişki içerisine getirildi ve imge biçimleri içerisinde sınıflandırıldı; hem mistik hem bilimsel olan bir fiziksel görüngü olarak ele alınmaya başlandı.⁸⁷

Toplumsal hayatın imgeleri 19.yy'da, özellikle de Fransa'da toplumsal romanlarda öne çıkmaya başlar. Bu kaymanın en temel özelliklerinden biri, 19.yy'daki imgelerin dokunaklı doğasıdır. Yazarlar kendilerini temsil ettikleri dünyanın içerisinde hissedirler ve yazınlarına bir iç perspektif kazandırma eğilimi gösterirler. Toplumsal ilişkileri, fırsatları ve beklentileri bireysel bir biçimde görme ve roman karakterlerinin içinde yer aldığı eylem bağlamını yoğun bir biçimde ifade etme eğilimi başlar. 19.yy edebi mimesisi, bireysel olayları toplumsal bütünlüğün dışına çıkarma hizmetini görür ve kendisini sosyolojik, ekonomik ve politik teorisinin

⁸⁶ Jale Parla. Don Kişot'tan Bugüne Roman. (Dördüncü baskı, İstanbul: İletişim Yayınları, 2002) s. 328

⁸⁷ Gunter Gauber. Mimesis. (California: University of California Press, 1995) s. 217

büyük modellerinden açık bir biçimde ayırır. Edebi mimesis, metodolojik bir bireyciliğe dönüşür. Yeni kodlara sahiptir ve bu kodların karakterlerin iç koşullarında ifadesini bulması gerekir. Karakterlerin iç koşulları, kesin olarak tanımlanmış sosyal göstergeler içerisinde gerçekleşir. Bu yeni kodlar, toplumsal eylemin ya da sosyal aksiyonla birlikte verilir. Edebiyat dış toplumsal görüngülere, iç dünyalara erişmenin bir yolu olarak bakar ve kendisini gerçekliği iletme göreviyle donatır. Edebi mimesiste bilimsel, filozofik, teolojik ve edebi betimleme gibi ampirik betimleme kipleri, estetik kodlarla aktarılır.⁸⁸

19.yy burjuva toplumu, sosyal hiyerarşinin temsili konusunda ısrarlıdır. Balzac, hem yazarı hem de okuru etkileyebilecek dokunaklı bir biçimde, toplum imgelerini ortaya çıkarmak için bütün olası sanatsal aygıtların yelpazesini kullanır. Bu sanatsal aygıtlar, sosyal pratiğin dünya yaratma uygulamasından kaynaklanır. Balzac'ın romanları, duygusal enerji içindeki sosyal pratiği yüklemeye katkı sunar ve aynı zamanda normatif yargıların geleneksel ya da töresel örüngülerini güçlendirmeye katkı sunar.⁸⁹

Toplum içerisindeki mevcut dünya yaratma kiplerinin edebi mimesisi, estetik temsil uzmanı olan romancı tarafından temsil edilir. Mimesisin işlevi, okurların sosyal gerçekliği deneyimlemesini güçlendirir. Bu sosyal gerçekliği dramatize etmesi, gerekçelendirmesi veya haklı kılması gibi bir işlev görür. Balzac'ın yazın dünyası tarafından etkilenen okurlar, adeta bir büyü'nün kurbanı olmuşlardır ve yazarın otoritesine direnemeyecek hale gelmişlerdir.

⁸⁸ a.g.e., s.218

⁸⁹ a.g.e., s.218

Görsel sanatlar içerisinde izlenimcilik, benzeşik bir dönüşümü temsil eder. Bu dönüşüm özellikle de bu kadar seyirlik bir biçimde gerçekleştirildiği için özellikle dikkat çeken bir dönüşümdür. İzlenimcilik, sanat kavrayışının temelinde ışık ve görme malzemelerinden bir dünya yaratma fikri vardır. Anti-romantik edebiyat, romanı toplumsal mimesisten kurtarır ve romanın kendi kendini çözündürmeye yönelik bir eğilimi gözlemlenir: Temsilin temsili. Mimesis tam anlamıyla görünür hale geldiği zaman ve betimleme projesini sürdürdüğü sürece roman, mimetik olmaya devam eder. Böylece edebi mimesisi sonlandıracak tek şey, sessizliktir.⁹⁰

Berna Moran'ın üzerinde durduğu ve daha önce bahsedilmiş olan yansıtma biçimleri sanat tarihinin farklı dönemlerinde etkili olmuş ve sanatçının eseriyle ve yaşamla kurduğu ilişkiyi birebir olarak etkilemiştir. Sanatın görüngüler dünyasını ve ideal olanı yansıttığı fikri 18.yy ortalarına kadar edebiyatın ve diğer sanat türlerinin mimetik tavrını belirler. Toplumsal ve psikolojik bağlamda, içsel ve dışsal gerçekliğin aynen yaşamda olduğu gibi yansıtılması fikri ise özellikle 19.yy roman ve tiyatro yazınında varlığını gösterir.⁹¹

Aristoteles için anlatı ya da diegesis, poetik taklidin yani mimesisin iki kipinden biridir. Diegesiste olayların ya da durumların sözel olarak betimlenmesi durumu söz konusu iken, mimesiste olayların seyirci önünde konuşan ve hareket eden oyuncular yoluyla doğrudan temsili söz konusudur. Burada anlatısal şiirle dramatik şiir arasındaki klasik ayrım ortaya konulmuş olur. Söz konusu ayrıma ilk olarak Platon değinmiştir. Platon, *Devlet*'in üçüncü kitabında “şiir stili” üzerinde

⁹⁰ a.g.e., s.220

⁹¹ ön.ver., Moran, s.19

durur ve komedya, tragedya, epik ve lirik şiiri tartışır. Platon’a göre, bu türlerin her biri bir anlatı olayıdır, ama hepsinin anlatı yöntemi birbirinden farklıdır. Platon, anlatı veya rapor etme (diegesis) ile taklit veya sunum (mimesis) arasında bir ayrım yapar. Buna göre, tragedya ve komedya, tamamen taklit tipidir, yani mimetiktir. Dithyramb ise tümüyle anlatıdır ve bunların kombinasyonları epik şiir içinde de bulunur. Rapor verirken ya da tasvir ederken şair kendi kimliği içinde konuşur, asla başka biri olduğunu düşünmemize yol açmaz. Taklit ederken ise ses veya jest kullanarak kendisini başkasına benzetir. Dramatik metinlerde şair asla direkt konuşmaz; anlatı metinlerinde ise şair, kendisi olarak konuşur.⁹²

Aristoteles ise *Poetika*’da şiir türlerini dram, flüt, müzik ve lir çerçevesinde tartışır. Bunları temel olarak çevre, nesne ve durum-davranışlara göre sınıflandırır. Aristoteles’e göre, çevre ve nesnelerin aynı olması için şair, anlatı yoluyla taklit edebilir. Bu durumda şair, Homeros gibi başka bir kimlik olabilir ya da kendi kimliğiyle konuşur. Diğer yandan tüm karakterlerini bizden önce yaşamış ve hareket etmiş gibi sunabilir. Platon ve Aristoteles, mimesis kavramını farklı biçimlerde tarif etmiş olsalar da ortak bazı tanısal verilere ulaşırlar. Buna göre, biri canlandırır, diğeri rapor eder; biri oluşturur, diğeri anlatır; biri dönüştürür, diğeri işaret eder; biri sadece şimdiki zamana ilişkindir, diğeri ise geçmişe ilişkindir.⁹³ Bu bağlamda anlatı, her iki düşünür için de taklidin karşısına konulur. Aralarındaki fark, Aristoteles’in diegesisi, taklidin kiplerinden biri olarak, Platon’un ise bir antitezi olarak ele almasıdır.

⁹² Karol Berger, *Diegesis and Mimesis: The Poetic Modes and the Matter of Artistic Presentataion* (The Journal of Musicology, 1994, vol.12, no.4) s.407

⁹³ www.answers.com/topic/diegesis

Platon, teorik olarak mimesisi, tam taklit ve diegesisi de basit anlatı olarak ele alır. Basit anlatıyla şairin kendi kişiliği içerisinde, okuru konuşmacının kendisi dışında biri olduğuna ikna etmeye çalışmadan anlattığı şeyleri kasteder. Genette'in Homeros'un *İlyada*'sından verdiği örnek açıklayıcıdır.

“...Khryses kurtarmak için Akhaların elinden kızını bir yığın kurtarmalıkla gelmişti tezgiden gemilerine. Elinde okçu tanrı Apollon'un şeritleri sarılı altın değneği. Bir bir yalvarıyor teknil Akhalara, daha çok, orduları dizen Atreusoğullarına yakarıyordu.”⁹⁴

Burada Homeros, kendi şair kişiliği içinde, herhangi bir role bürünmeden konuşur. Chryses'in başından geçenleri okura doğrudan aktaran bir “ben” anlatıcısının tavrı içindedir. Tanık olan, betimleyen ve aktaran şair anlatıcı, tamamen diegetik bir mod içinde bulunur. Ancak Homeros anlatısında sadece bu modu kullanmaz; epik yazın içine, daha sonra dramatik anlatı içinde de görüleceği gibi, hem diegetik hem de mimetik anlatı biçimlerini dahil eder. Anlatıcının konumu bakımından henüz başlamamış olan taklit, ilerleyen dizelerle kendini ortaya çıkarır. Şair, Chryses'in kimliği içinde konuşmaya başlar ve bize konuşanın Homeros değil de yaşlı bir rahip olduğunu düşündürtmek için elinden geleni yapar. İlerleyen dizelerde Chryses'in konuştuğu bölüm bir bölüm:

“Güzel dizlikli Akhalar, Atreusoğulları, Olympos'taki yüce tanrılardan dilerim, Priamos'un ilini yerle bir edesiniz, sonra sağ salim dönesiniz evinize.

⁹⁴ Homeros. *İlyada*. (On birinci baskı, İstanbul: Can Yayınları, 1999) s. 73

Alın bu kurtulmalıkları, kızımı verin bana, korkun Zeus'un oğlu Apollon'dan,
sayın onu.”⁹⁵

Hmeros, Platon'un da arzu ettiği gibi, kendi anlatısına saf anlatısal biçimde de devam edebilir, Chryses'in sözlerini alıntılarla yerine aktarabilirdi. Bu durumda, dolaylı bir üslup ve düz yazıyla sadece tanık olunan durumu ya da olayı aktarmak için ilk örnekteki anlatma biçimini sürdürebilirdi.

...şair kendini hiç gizlemezse, anlattıklarına taklit karışmaz... Hmeros, Khryses'in kızı için kurtulmalık getirerek Akhai'luların ayaklarına kapanmaya geldiğini söyledikten sonra, kendisi Khryses olmuş gibi değil de, Hmeros olarak konuşsaydı, işe taklit karışmaz, bu bir anlatma olurdu. Örneğin şöyle; ama ben vezinsiz konuşacağım, şair değilim: “Rahip geldi, Tanrılardan Akhai'luların burunları kanamadan Troia'yı almalarını diledi. Kurtulmalığı alıp kızını serbest bırakmalarını istedi”... İşte dostum, taklide başvurmadan düpedüz anlatma böyle olur.⁹⁶

Ama şair, doğrudan rahibin kendi sözlerini aktarmayı tercih eder. Genette'e göre bu teorik ayrım, şiirsel diksiyon içindeki iki saf ve heterojen mod; anlatı ve taklit modunu birbirinin karşısına koyar ve türler arasında pratik bir sınıflandırma yapar. Buna göre iki saf mod vardır; antik dithyrambosun temsil ettiği anlatı, yani diegesis ve tiyatronun temsil ettiği mimesis. Genette'e göre epik, her iki anlatı biçimini de içeren ve karmaşık bir mod olan “değişmeli mod”da yazılmıştır.⁹⁷

⁹⁵ a.g.e., s.73

⁹⁶ ön.ver., Platon, s.84

⁹⁷ ön.ver., Genette, s.129

Karol Berger, edebiyat eserlerinin içerik sunumları bağlamında sınıflandırıldığında, konuşması aktarılan kişinin sesinden konuşan eserlerin ön planda tutulması gerektiğini düşünür. Berger’e göre, doğrudan konuşan sesler zaten herhangi bir edebi aktarımın ortaya çıkarılabilmesi için kaçınılmazdır. Oysa dolaylı anlatım, yani bir başkasının sözlerinin aktarılması yazarın seçimine bağlıdır. Müzik teorisi verilerinden yola çıkarak mimetik ve diegetik anlatı biçimleri üzerine fikir üreten Berger, sadece doğrudan konuşan bir sesi kullanan eserlerin “monofonik” yani “tek sesli” iken, bu türden pek çok sesi kullanan eserlerin “polifonik” yani “çok sesli” olduğu sonucuna ulaşır. Buna göre monofonik bir edebiyat modunda, sadece konuşan bir tek ses vardır; polifonik modda ise aynı anda pek çok doğrudan konuşan ses vardır.⁹⁸ Berger’e göre, bir edebi eser, kendi içeriğinde en azından doğrudan konuşan bir tek ses yoluyla (monofoni) kendi içeriğini sunmak durumundadır; ancak yazar sadece bir değil, birden fazla konuşan ses (polifoni) de kullanabilir.

Platon, mimesis ve diegesis kavramlarını ele alırken, doğrudan konuşan seslerin sayısına değil, onların özelliklerine önem verir. Platon’un kafasındaki ayrımı anlamanın en iyi yolu, bir konuşmacının kendi sözcüklerinin sunduğu dünyaya ait olup olmadığına bakmaktır. Anlatıcının eser içindeki konumlanması bu bağlamda farklı biçimlerde ortaya çıkabilir. Konuşmacının kendisi, sunduğu konuşmanın dünyasına ait olabilir, o dünyadaki bir karakterin ağzından konuşuyor olabilir veya tamamen kendisinin ait olmadığı bir dünyayı anlatabilir. Dramatik yani mimetik mod, bütün doğrudan konuşan seslerin karakterlere ait olduğu moddur. Diegetik modda ise doğrudan konuşan ses anlatıcıya aittir.

⁹⁸ Karol Berger, Diegesis and Mimesis: The Poetic Modes and the Matter of Artistic Presentataion (The Journal of Musicology, 1994, vol.12, no.4) s.409

Berger, anlatıcının sunduğu dünyaya ait olmadığına ilişkin olarak fikir yürütebilmek için, söz konusu dünyanın kimliğine ilişkin bazı kriterlere ihtiyaç olduğunu belirler. Söz konusu kriter ise karakterlerle kullandıkları deiktik zamansal zarflar arasındaki ilişkiyle açığa çıkar; “şimdi”, “o zaman”, “dün”, “bugün”, “yarın” gibi zaman zarflarıyla kişiler arasındaki ilişki, anlatıcı ile eserin dünyası arasındaki ilişkiyi ortaya koyar. Aynı eserde iki kişi “şimdi” sözcüğünü kullanabilir ama bu sözcük her iki kişi için de aynı anlama gelmeyebilir veya aynı zaman dilimine gönderme yapmayabilir. Anlatıcı ile anlattığı kişinin “şimdi”si aynı olmak zorunda değildir, onlar iki ayrı dünyaya ait olabilirler. Anlatıcı, kendi anlattığı şeyle aynı anda gerçekleşen bir hikâye anlatıyor olabilir ama bu anlatıcının şimdisiyle kişiliklerin “şimdi”sini zorunlu ve sürekli olarak eşitlemez. Çünkü her zaman anlatıcının aynı hikâyeyi tekrar anlatma olanağı vardır; o zaman da hikâyenin zamanı değişecektir. Bir sonraki seferde anlattığında karakterin “şimdi”si, anlatıcının “şimdi”sinin geçmiş olacaktır. Bunun nedeni, bir hikâyedeki karakterin “şimdi”si, hikâye her anlatıldığında hep aynı zamana tekabül ederken, anlatıcının “şimdi”sinin hikâyeyi her anlattığında değişmesidir. Aynı durum, anlatıcının anlattığı hikâyenin içindeki bir karakter olması halinde de geçerlidir; çünkü onun anlatıcı olarak “şimdi”si, kişilik olarak “şimdi”sinden farklılık gösterir. Yazar anlatıcı rolü içerisinde, anlattığı dünyadan farklı bir dünyaya aittir, hikâye içindeki karakter olarak ise daha farklı bir dünyaya aittir. İki “şimdi”nin senkronizasyonunun imkânsızlığı, anlatıcı geçmiş zamanı kullandığında daha çok açığa çıkar. Berger’e göre, bu zamana da genellikle “tarihsel şimdiki zaman” denir. Bu tür durumlarda okuyucu, anlatıcının bir hikâye mi anlattığına, yoksa o anda tanık olduğu bir şeyi mi aktardığına dikkat etmelidir;

anlatıcı, diegetik mod kullanarak bir hikâye de anlatıyor olabilir, dramatik mod kullanarak o an gerçekleşen bir şeyi de aktarıyor olabilir.⁹⁹

Hem anlatıcı hem de karakter edebi eserde sunulan dünyaya aittirler; ancak dramatik olarak sunulan dünya, tek bir dünya olabilirken, diegetik olarak sunulan dünya en azından iki ayrı ontolojik seviyeye sahip olmak durumundadır: anlatıcının ait olduğu dünya ile onun sunduğu dünya. Böylece bütün doğrudan ve aktarılan sesler ve onların konuşmacıları edebi eserde sunulmuş olur.

Eserin içeriği, sunulma biçiminden ibaret değildir. Eserde sunulan dünya, sadece temsil edilen nesneden yani varolan materyallerden ibaret değildir. Berger'e göre, rol yapan karakterler ve onların içinde bulunduğu ortam, aynı zamanda kendi aralarındaki biçimsel ilişkilerin hepsi ile birlikte eserin dünyasını ortaya çıkartır. Bütün doğrudan konuşan seslerin, temsil edilen kişiliklere ait olduğu dramatik mod için söz konusu durum aşıkarken, diegetik mod için aynı açıklık gözlenmez. Anlatıcı ses, sadece temsilin ya da sunumun değil; aynı zamanda sunulan dünyanın da bir bileşenidir. Anlatıcı farklı, değişen seviyelerde tamlıklara sahip olabilir; örneğin tam bir karakter olabilir ya da açık bir kişilik olabilir ya da ete kemiğe bürünmüş bir sestten ibarettir. Her durumda anlatıcının dünyası, anlatılan dünyadan farklılıklar göstermeye de devam eder.¹⁰⁰

Berger'e göre, anlatıcı ve karakter arasındaki senkronik uyumsuzluk, diegesisin en temel özelliğini ortaya çıkarır. Bir edebi eser, bir anlatıcıyı sunabilir; bu anlatıcı da kendisine ait olmayan bir dünyayı anlatabilir. Okuyucunun dikkati

⁹⁹ ön.ver., Berger, s.412

¹⁰⁰ a.g.e., s.414

genellikle anlatıcının anlattığı dünyaya yönelir, ama yapısal olarak anlatılan dünya, hiyerarşik bakımdan anlatıcının dünyasının aşağısındadır. Berger bu noktada, sunulan dünyanın anlatıcının kendi dünyasının içine gömülü olduğu ya da ona bağımlı olduğuna değinir; anlatıcının sesi olmaksızın anlatılan dünyanın var olması mümkün değildir.¹⁰¹

Berger’e göre, polifonik ve monofonik ikili karşıtlığı, anlatı içinde her zaman hüküm sürer; anlatı içinde resmedilen dünya ister imgesel olsun (kurgusal), ister gerçek (tarih) olsun her durumda anlatıcının konumu, anlatının mimetik ya da diegetik yapısının belirleyici bir unsur olarak ortaya çıkar. Sadece romancı değil, tarihçi de eserinde kendi şimdisini, dolayısıyla dünyasını kurarken, anlatıcının hikâyesinde ortaya çıkan dünyadan farklı bir şekilde sunulan bir anlatıcı kullanır. Tarihçi, anlatıcıyı mümkün olduğu kadar güvenilir göstermeye ya da görünmez kılmaya çalışabilir ama bütünüyle yok edemez. Başlığın seçimi, materyalin düzenlenmesi, anlatılan hikâyedeki aktörler ve olaylar üzerine varılan yargılar, her zaman anlatıcının fark edilmesini sağlar; ne tür bir insandır, öncelikleri ve değerleri nelerdir fark edilir.¹⁰²

Aristoteles ise bütün bir şiir anlatısını taklide indirger ve sadece iki taklit modu tanımlar: Platon’un kesin taklit olarak ele aldığı “direkt taklit” ve Platon’un diegesis dediği “anlatı”. Aristoteles, sadece taklit modu içindeki dramatik türle özdeşleşir ve aynı zamanda onun karmaşık karakterini hesaba almaz. Yani epik tarzı, saf anlatı kipinden bir ayrıma tabi tutmaz. Aristoteles, taklit modunu, Platon’dan

¹⁰¹ a.g.e., s.412

¹⁰² a.g.e., s.413

daha katı bir biçimde, dramatik temsilin sahnesel koşullarıyla saptar. Epik bir eser, diyalogların rolü ne kadar büyük olursa olsun, temelde bir anlatıdır. Çünkü diyaloglar, zorunlu olarak eseri oluşturan anlatısal kısımların çerçevesine alınacak, anlatının temeline oturacaktır.

Aristoteles, Homeros'un diğer bütün epik şairlerden üstünlüğünü kabul eder. Çünkü Homeros kişisel olarak şiirine mümkün olduğu kadar az müdahale eder. Genel olarak karakterlerini, şairin rolüne uygun olarak doğrudan dramatize eder. Çünkü şairin rolü, mümkün olduğu kadar taklit etmektir. Bu aynı zamanda Homerik diyalogların taklitçi karakterini de kabul ettiği anlamına gelir. Bu nedenle de epik söylemin karmaşık niteliğini kabul etmiş olur. Epik söylem temelde anlatısaldır, ama daha geniş anlamda dramatiktir.¹⁰³

Platon'un ve Aristoteles'in sınıflandırmaları arasındaki farklılık aslında sadece terimlerdeki bir değişmedir. İki sınıflandırma da özünde dramatik olanla anlatısal olan arasında bir ayrım olduğu görüşünden hareket eder. Her iki düşünür de dramatik olanın, anlatısal olandan daha fazla "tam taklit"e yakın olduğunu düşünür. Platon şairleri, özellikle de oyun yazarlarını taklitçi oldukları için eleştirir. Aristoteles ise bunun tam tersi bir biçimde tragedyayı epiğin üstüne koyar. Hem Platon'a hem de Aristoteles'e göre anlatı, edebi temsilin inceltilmiş bir kipidir. Doğrudan taklit, sahne üzerinde işlev görürken, jestlerden ve konuşmalardan oluşur. Jestlerden oluştuğu kısım, aksiyonları temsil edebilir; ama bu noktada da dilsel düzlemde kaçmış olur. Çünkü şairin özgül etkinliğinin uygulandığı düzlem, dil düzlemidir. Ama sözlerden oluşan kısım, karakterler tarafından söylenen sözler veya

¹⁰³ Gérard Genette. Figures of Literary Discourse. (New York: Colombia University Press, 1982) s.129

söylemlerdir. Anlatısal bir eserde doğrudan taklidin bütün rolü, bu söylenen sözcüklere indirgenmiştir. Karakterlerin söylediği sözcükler, tam olarak temsili bir konuşma değildir, çünkü gerçek yahut kurgusal bir konuşmayı yeniden üretme gibi bir hedefi vardır. *İlyada*'dan verilen ilk örnekte, rahibin aksiyonlarının sözel bir temsili görülür. İkinci örnekte ise rahibin konuşması temsil edilmez; sadece konuşma alıntılanır. Bu bölüm, kurgusal bir konuşmaysa da onu edebi bir biçimde inşa ederler. Yani rahip gerçekten bunları söylemişse bir tekrar; söylememişse inşa etme durumu vardır. Önemli olan nokta, bunun hiçbir zaman temsil olmamasıdır. Genette'e göre, şiirsel taklide sözel olmayan bir gerçekliğin, sözel araçlarla temsili olgusu ve istisnai koşullarda sözel bir gerçeklik denirse, taklidin kesinlikle ilk örnekte değil, ikinci örnekte bulunacağı kabul edilmelidir. Bu netlikteki bir ifade modu bile son derece heterojen bir karaktere sahiptir. Platon'un karmaşık anlatısı, hem taklit eder hem de sözel olmayan materyali aktarır. Çünkü elinden geldiği kadar bunu yansıtmayı gerekir ve sözel materyal zaten kendisini temsil eder, çoğunlukla da alıntılanmakla yetinilir.¹⁰⁴

Giriş bölümünde Veltrusky'nin sahne direktifleri ile 19. yüzyıl gerçekçi romanı arasında kurduğu ilişkiye değinmiştik. Buna göre, yazarın kendisi olarak anlatıcı sesine bürünmesi ile direktifler arasında bir ayrım yapılmalıdır. Oyun kişilerine atfedilen konuşmalar ve sahne direktifleri arasında mutlaka bir ilişki vardır ve bu ilişki, bir tür ana metin-yan metin ilişkisidir. Veltrusky, direktiflerin bir tür anlatı olarak değerlendirilebileceğini düşünür; ancak esas anlatının yanında sadece yardımcı bir betimleme işlevi taşıdıklarını düşünür.¹⁰⁵ Yazarın sahne direktifinde

¹⁰⁴ a.g.e., s.131

¹⁰⁵ Elaine Aston, Georg Savona, Theatre As Sign System. (London:Routledge, 1991) s. 94

kendisi olarak konuşması, yani “ben anlatıcı” konumunda olması önemlidir. Ana metin içinde oyun kişilerinin kendi benlikleriyle konuşması, yazarı metin içinde namevcut kılar. Diyaloglar arasında yazarın kendi sesine yer yoktur. Ancak direktifler sayesinde yazar bir anda anlatının içinde belirir; direktiflerde konuşan ses, yazarın kendi sesidir.

Sözel olan ve olmayan nitelikler içeren kurgusal faaliyetin, iki tür taklidin farkını gizlemek gibi bir etkisi vardır. Bir tanesi doğrudan temastır, diğeri ise daha karmaşık bir seviyeler sistemi ortaya koymaktadır. Aksiyonların hayal edilmesi ya da imgeleme dökülmesiyle, konuşulan sözcüklerin imgeleme dökülmesi aynı zihinsel operasyonlara dayansa da, bu aksiyonları anlatmak ile sözcükleri anlatmak, iki farklı sözel operasyondur. Aksiyonların aktarımı, sözcük aktarımına nazaran daha gerçek bir sözel operasyondur. Şair, sadece sözcükleri aktarır. Taklit teorisi, şiirsel kurguyu gerçekliğin bir benzeri ya da kopyası olarak algılar; onu tutan ve gerçekleştiren söyleme aşkıdır. Tıpkı tarihsel olayın, tarihçinin söyleminin dışında olması gibi ya da resimde temsil edilen manzaranın, manzaranın kendisinden farklı olması gibidir. Taklit teorisi temsil ile kurgu arasında ayırım yapmaz. Kurgunun nesnesi, bir tür sahtesi çıkartılmış gerçekliğe indirgemıştır. Temsil edilmeyi bekleyen bir gerçeklik vardır ve şair de onu temsil edermiş gibi taklit eder.¹⁰⁶

¹⁰⁶ ön.ver., Genette, s.132

II.ii.b. Dramatik Yazında “Anlatı”, “Betimleme” ve “Söylem”

Kavramları ile Sahne Direktifi İlişkisi

Dramatik yazında, diyalog sisteminin oluşturduğu ana metin, Aristoteles’in mimesis kavrayışı bağlamında, hareketin taklidine yöneliktir. Hareketin taklidi ve konuşma örüntüsünün belirli bir aksiyon ağına göre biçimlendiriliyor oluşu, ana metni canlandırma esasına dayalı, mimetik anlatı türüne dahil eder. Ancak dramatik yazın yalnızca diyaloglardan meydana gelmez. Ana metnin akıcı konuşma dilini kesintiye uğratan sahne direktifleri, mimetik anlatının içine diegetik olanın sızmasını sağlar. Dolayısıyla mimesisin barındırdığı canlandırmaya dayalı temsil etme fikri, salt metinsel anlatım diliyle iç içe geçer. İki anlatım biçiminin bu biraradalığı, Ibsen ve onun takipçisi olarak değerlendirilebilecek olan gerçekçi yazarların oyunlarında önemli bir yer tutar. 19.yy’da roman türünün merkezi edebi tür olmasının ve dramatik yazının roman türünden hem içerik hem de biçim bakımından etkilenmiş olması söz konusu tartışmanın zemini hazırlar. Bu bakımdan Gérard Genette’in roman türüne ilişkin olarak geliştirmiş olduğu anlatı biçimleri, bu çalışma ekseninde dramatik yazına ve özel olarak da sahne direktiflerine uygulanacaktır.

Gérard Genette, bir önceki bölümde aktarılmış olduğu üzere, “anlatı” (narrative) kavramını, roman türünde olayın ya da bir olaylar dizisinin, gerçek ya da kurgusal olarak, özellikle yazılı dil yoluyla temsil edilmesi olarak tarif eder. Genette’in roman türü için “anlatı” olarak belirlediği biçim, dramatik yazında oyun öyküsü (plot) olarak ele alınacaktır. Bir tür mekân tasvir etme yöntemi olarak beliren “betimleme” (description) ve yazarın kendi kişisel varlığını “ben” anlatısı ile ortaya koyduğu “söylem” (discourse) kavramları ise sahne direktifleri ile ilişkilendirilecektir. Bu bağlamda betimleme ile teknik bir dilin hâkim olduğu sahne

direktifleri, söylem ile de yazarın öznel anlatısının yansıdığı sahne direktifleri ilişkilendirilecektir.

Esas olarak diyalogların oluşturduğu dramatik anlatı, hareketin doğrudan temsilini içeren mimetik bir ifade biçimidir. Karakterlerin karşılıklı etkileşimleri, hareketleri ve konuşmaları sahne düzleminde mimetik olarak hayat bulur. Yazın düzleminde ise anlatının diğer modu olan diegetik tavır, sahne direktifleri ya da yan metin aracılığıyla devreye sokulur. Tamamen mimetik aksiyona dayalı olarak ilerleyen dramatik anlatı, parantez içi bilgi ve betimlemelerle kesintiye uğratıldığında, mimetik olanın içine diegetik olan da dahil edilmiş olur. Hareket ve durum sahne direktifleriyle mimetik aksiyonun ve olayların yönelimi belirlenirken, açılış ve karakter direktifleriyle de bir tür betimleme işlevi yerine getirilmiş olur. Oyun yazarları için sahne direktifleri, konuşmayla aktarılmayan, genellikle mekâna ve karakter yönelimlerine ilişkin olarak okur ve uygulamacıların zihninde sahneleri doğru bir imgeleme dönüştürme sürecine müdahale eden diegetik bir araçtır.

Genette'e göre her anlatı, iki tür temsilden oluşur ve bu iki tür birbiriyle iç içe geçmiştir. Bir yandan aksiyonların ve olayların temsili vardır ve anlatıyı inşa ederler; diğer yandan ise betimlemenin sonucu olan nesneler veya karakterler vardır. Anlatıyla betimleme arasında sıklıkla vurgulanan karşıtlık, 19.yy'dan önce önemli bir ayrım olarak belirmez. Ancak 19.yy'da uzun betimsel pasajlar, roman yönteminin bir takım kaynakları ve gerekliliklerine uygun olarak anlatının içine yerleştirilmeye başlanır. Betimsel metinlerin hedefi, nesneleri basit bir biçimde temsil etmek ve sadece kendi mekânsal varoluşları içerisinde, herhangi bir olayın dışında, hatta zamansal boyutun dışında nesneleri temsil etmektedir. Hatta herhangi anlatısal bir ögenin saf temsilini kavramak, bir betimlemenin anlatısal unsurunu kavramaktan

daha kolaydır. Çünkü bir süreci oluşturan unsur ve ortamın tarafsız olarak tayin edilmesi, betimlemenin başlangıcıdır. Balzac, *Vadideki Zambak*'da vadi evini tüm ayrıntılarıyla aktarır.

Görünüm içinde güzel bir etki yapan bu yapı, gerçekte pek öyle görkemli bir yapı değildir. Önde beş penceresi vardır, güneye bakan duvarın ucuna rastlayan pencerelerden her biri aşağı yukarı iki kulaç ileri çıkar, iki ayrı yapı gibi görünüp eve güzellik katan bir mimarlık oyunudur bu; ortadaki pencere kapı işi görür, buradan iki yanlı bir merdivenle Indre kıyısına uzanan, dar bir çayıra dek uzanan set set bahçelere inilir. Bir bucak yolu, akasyalarla, Japon teremontileriyle çevrili bir yolla bu çayırı son setten ayırırsa da bahçeye bağlıymış gibi görünür; çünkü yol çukurdadır, bir yanını set kapatır, öbür yanı da bir Norman çitiyle çevrilidir...¹⁰⁷

Balzac, betimlemelerinde aşırı detaycılığı ile sayfalarca bir mekânı ya da durumu aktarır. Bu betimlemelerde nesnel ve yalın bir tutum sergileyen Balzac, kimi zaman anlatıcı yazar kimliği ile betimlemelerin içinde belirir. Söz konusu durumlarda durağan betimleme dilini kırarak aksiyona dair bildirimde bulunur. Vadideki ev betimlemesinin devamında söz konusu durumun izi sürülür:

Merdivenin camlı kapısı üstünde küçük bir kule vardır, burada Blamont-Chauvrylerin armaları hala oyulu durur: kenarlarda avuçları görülen, canlı renklerle belirtilmiş iki el, tepede uçları birleşen iki mızrak, ortada, yukarıdan aşağı bir kalın çizgi üzerine sıralanmış çanlar. Simgesi “*Herkes baksın, kimse*

¹⁰⁷Honoré De Balzac. *Vadideki Zambak*. (Beşinci baskı, İstanbul: Can Yayınları, 2010) s. 39

dokunmasın!' yazısı beni şiddetle sarstı. Ağızları altın zincirli bir anka ile bir ejderden oluşan destek, oyma olarak güzel bir etki yaratıyordu.¹⁰⁸

Genette'e göre, bir mekâna ilişkin olarak yalnızca fiziksel, nesnel varoluş tanımları yapıldığında, herhangi bir anlatı unsuru oluşmayacaktır. Ancak cümle içinde aksiyon tanımlamaları olduğu zaman betimsel nitelikten söz edilebilir. Betimleme, anlatıdan daha vazgeçilmezdir. Çünkü herhangi bir anlatım yapmaktansa betimlemek, herhangi bir betimleme yapmadan anlatmaktan daha kolaydır. Bunun nedeni, nesnelerin hareketsiz olarak da var olabilirken, hareketlerin nesnesiz var olamamalarıdır. Genette'e göre bu temel durum, aktarmanın doğasını ortaya koymaktadır. Betimleme, anlatıdan bağımsız olarak kavranabilir, ama aslında hiçbir zaman özgür olarak bulunamaz. Anlatı ise betimlemesiz var olamaz. Epik, masal, kısa roman ve roman gibi bir takım anlatısal türlerde betimleme oldukça geniş bir yer kaplayabilir ama sade metin olarak kapladığı alan geniş olsa bile, hatta metnin tümünü kapsasa bile, işlevi gereği her zaman anlatının yardımcı unsurudur. Önemli olan nokta, betimlemenin anlatıya hizmet etmesidir; anlatı, betimleye hizmet etmez. Anlatısal ve betimlemesel olanın ilişkisinin incelenmesi, özünde betimlemenin diegetik işlevlerinin göz önüne alınması ve anlatıdaki betimsel pasajların oynadığı rolün tartışılmasıdır.¹⁰⁹

Genette'in roman anlatısı üzerinden yaptığı betimleme çözümlemesi, 19.yy gerçekçi oyun yazarlığının sahne direktifi kullanımındaki betimleme işleviyle örtüşür. Dramatik yazın içinde betimleme tekniği, sıklıkla açılış sahne direktifleri aracılığıyla gerçekleştirilir. Oyunun içinde geçtiği mekânın tanıtılması, uzamda

¹⁰⁸ a.g.e., s.40

¹⁰⁹ ön.ver., Genette, s.134

bulunan kişilere dair bilgi verilmesi ve aksiyon zamanının anlaşılmasında yazarların betimlemeleri oldukça önemlidir. Gerçekçi tiyatro, yaşamın birebir taklit edilmesi fikrini benimsediği için yazarlar da doğal çevrenin aktarılmasında bir fotoğrafçı titizliği ile davranırlar. Tüm detaylar okura aktarılır ve betimlemede teknik bir dil kullanımı esas alınır. Söz konusu teknik dil, durum sahne direktifleri ve karakter sahne direktifleri için de geçerlidir. Ancak, serimlemenin esas olarak sağlandığı açılış direktifleri betimleme bakımından daha çarpıcı nitelikler taşır.

Dönemin önemli yazarlarından biri olan Ibsen, sahne açılışlarında, mekâna ve oyun kişilerine ilişkin uzun betimlemeler verir. Dekor tasarımında açık kapı bırakmayacak kadar ayrıntılı bir sunum yapar; okurun bir Ibsen sahnesini zihninde canlandırırken yaratıcılığına başvurmasına gerek kalmaz.

Şık ama abartısız döşenmiş rahat bir oda. Arkada, sağdaki kapı giriş holüne, soldaki kapı Helmer'in çalışma odasına açılır. Kapıların arasında bir piyano. Soldaki duvarın ortasında bir kapı, yanında bir pencere. Pencerenin yanında yuvarlak bir masa, koltuklar ve küçük bir koltuk. Sağdaki duvarda en arkada bir kapı, aynı taraftan rampa ışıklarına yakın bir soba, iki koltuk ve bir sallanan sandalye; kapı ile soba arasında küçük bir masa. Duvarlarda oymalar, içinde çin porselenleri ve küçük bir vitrin; kitap dolu küçük bir kitap rafı. Yerler halı kaplıdır ve soba yanmaktadır.¹¹⁰

Nora'nın bu açılış direktifinde Ibsen, hem okur hem de yönetmen için her tür yaratıcı olanağı kısıtlayan, detaylı ve işlevsel bir mekân betimlemesi sunar. Henüz metnin başında, muhatap alınacak oyun kişilerinin nasıl bir sınıfsal konuma sahip olduğu anlaşılır. Oyun ilerledikçe, Ibsen'in neden bu kadar çok kapı, pencere

¹¹⁰ Henrik Ibsen. Ibsen Oyunları 2. (Ankara:Deniz Kitabevi, 2007) s. 9

konumu tarif ettiđi, mekâna ilişkin neden bu denli ayrıntılı açıklamalar yaptıđı anlaşılır hale gelir. Ibsen, teatral göstergeleri kullanmak konusunda oldukça usta bir yazardır. Verdiđi detaylarla, belirli bir gösterge dizgesi oluştururken, özellikle oyun kişilerine ilişkin önemli ipuçları sunar. Diyalog-dışı direktiflerle diyalog arasında, yani bir anlamda mimetik anlatıyla diegetik anlatı arasında paralel bir ilişki kurarken, her şeyi sözle anlatmaktan kaçınır ve göstergeleri görsel/işitsel malzemelerin içine yerleştirir. Kabaca bir değerlendirmeye, bu büyük ve gösterişli evin sahibesi olan Nora'nın, tüm ihtişama karşın mutsuz oluşu ve evin içindeki tertipli, düzenli kurulumun, iç dünyalarıyla oluşturduđu zıtlık göze çarpar. Yazarın geniş bir perspektif içinde betimlediđi uzam, oyun kişilerinin yaşantılarına ve geçmişlerine ilişkin bir gönderme niteliđi de taşımaktadır.

Diyaloga ilişkin direktifler, neredeyse tüm fiziksel hareketlerin betimlenmesine yöneliktir; tüm giriş-çıkışlar, sessizlik ve duraklama anları direktif aracılığıyla belirtilir. Dolayısıyla diyaloglar sık sık direktiflerle kesintiye uğrar. Direktifler, oyunun gerçekçi anlatımına hizmet edecek biçimde dramatik anlatıyla uyumludur; direktif ile anlatı çatışmaz. Nora, kocasından bir şeyler gizleyen ve planlarını çocuksu tavırlarıyla örten bir kadındır. Oyunun başındaki gizlice kurabiye yeme ve bunu kocasından ustalıkla bir biçimde gizleme durumu, oyunun sonunda evi terk ettiđinde aslında giriştiđi eylemin ipuçlarını küçük ayrıntılarla vermiş olduđu izlenimi yaratılır.

(...Cebinden bir paket acıbadem kurabiyesi çıkarır. Bir, iki tane yer; birden kocasının odasını fark eder ve dinler.)

Helmer: *(Ona parmađını sallayarak)* Tatlı düşkünü küçükhanım, bugün şehirde kurallara uymamış mı?

Nora: Hayır; bunu da nerden çıkardın?

Helmer: Pastaneye gitmemiş mi?

Nora: Seni temin ederim Torvald...

Helmer: Tatlıları kemirmemiş mi?

Nora: Tabi ki hayır.¹¹¹

Genette'e göre, Homeros'tan 19.yy'ın sonuna dek uzanan klasik edebi gelenekte betimlemenin iki tür işlevi vardır. İlki dekoratif türden bir işlevdir; geleneksel retorik, betimlemeyi diğer söz sanatlarıyla birlikte söylemin süsleri arasına yerleştirir. Burada betimlemeler, tam olarak saf bir estetik rol oynarlar. Betimlemenin ikinci önemli ve günümüzde en belirgin olan işlevi ise Balzac ile birlikte roman geleneğine yerleştirilmiş olan hem açıklayıcı hem de simgesel niteliğidir. Fiziksel portreler, kıyafetlerin ve mobilyaların betimlemeleri, Balzac ve onun realist ardıllarında, bir yandan bir şeyleri sergileyip açığa çıkarırken, aynı zamanda karakterin psikolojisinin temelini oluşturur. Aynı anda hem gösterge hem de sonuçturlar. Betimleme burada serimlemenin temel unsurlarından biri haline gelir. Anlatısal formun evrimi en azından 20.yy başlarında anlatısal unsurun hâkimiyetini yeniden tahkim etme yönüne evrilir. Şüphesiz günümüzde betimleme kendi özerkliği bakımından kazandığı dramatik önemi kaybetti. Çağdaş romanın belirli türlerinde betimsel kipi anlatının egemenliğinden kurtarma gibi çabalar olduğu görülür. Örneğin, Robbe-Grillet'nin eserleri belki de büyük ölçüde bir anlatısal, bir hikâyeyi sadece betimselle kurmaya yöneliktir. Bu betimlemeler sayfalar arasında belli

¹¹¹ a.g.e., s.14

belirsiz bir biçimde deęiřir. Bunlar betimsel iřlevin hem seyirlik hem de imgesel amaçlılıęını ortaya koyar.¹¹²

Genette'e gre, betimleme ile anlatıyı birbirinden ierik farklılıkları ayırır. Anlatı, saf sreler olarak ele alınan eylemler veya olaylarla ilgilidir ve bu nedenle anlatının zamansal ve dramatik boyutunu vurgular. Betimleme ise nesneler zerinde durduęu ve onları eř zamanlı olarak ele alıp, srecin kendisini de seyirlik malzemeye dnřtrdę iin zaman iinde adeta askıya alınmıřtır ve anlatının meknda yayılmasına katkı sunar. Anlatı zamanda, betimleme ise meknda var olur. Temsil kipleri aısından bakıldığında, bir olayı aktarmak ve bir nesneyi betimlemek, iki benzer iřlemdir; ikisi de dilin aynı kaynaklarını kullanır. Aralarındaki en nemli fark, anlatının sylemsel aıdan akarken, olayların zamansal aıdan birbirinin takibini glendirmesidir. Yani sylem bir taraftan zamansal olarak akar, szler birbirini kovalar ve anlatıda ardı ardına gelen szler, birbirini takip eden olayları tarif eder. Betimlemede ise sylemsel bir ardışıklığın yanı sıra, mekn iinde birbiriyle iliřkili olarak aynı anda var olan nesnelerin tarifi sz konusudur. Anlatısal dil, nesnesine zamansal bir uyuşum gsterirken; betimsel dil, tersine bu zamansal uyuşumdan yoksundur. Ama yazılı edebiyatta bu karřıtlık, gcn nemli lde kaybeder; okuyucu istedięi zaman geriye gidebilir, metni tekrar ele alabilir, zamansal olarak aynı anda nelerin yer aldıęına bakabilir. Dahası hibir anlatı, anlattıęı olaylarla senkronik deęildir, aynı anda gerekleřmez. Hikyenin zamanıyla anlatının zamanı arasında var olabilecek iliřkiler eřitlilięi, anlatısal temsilin zgllęn saęlar.

¹¹² n.ver., Genette, s.136

Roland Barthes, roman içindeki betimlemelerin işlevsel değerini yadsımamakla birlikte, anlatı içinde “lüks” denebilecek denli gereksiz yer kaplamalarına değinir. Bir eşyanın, bir durumun ya da bir hareketin betimlenmesi olsun, anlatının özüne ilişkin olarak katkı sağlamadığı durumların varlığına işaret eder. Barthes, betimlemeye ilişkin olarak fikrini Flaubert’den bir alıntı ile açıklar:

“Bir barometrenin altına yerleştirilmiş eski piyano, piramid gibi yükselen bir yığın mahfaza ve kutunun ağırlığı altında eziliyordu”¹¹³

Bu alıntıda eski bir piyanonun, pek çok eşya tarafından çevrelenmiş oluşu ayrıntılı bir biçimde aktarılıyor. Barthes’a göre, bu betimlemeden burjuva yaşantısına ilişkin olarak, düzensizlik ve düşkünlük gibi bir takım sonuçlara ulaşıyor olsa da, barometrenin hiçbir anlamı yoktur. Dolayısıyla yazar tarafından eklenmiş, işlevsiz ve gereksiz bir ayrıntıdır. Barthes, bu tür gereksiz ayrıntılardan kaçınmanın zorluğunu kabul eder ve aslında bu ayrıntılara bir tür değer de atfeder. Bu alıntıda barometre, kendisi olarak ele alınmamıştır, mekâna konumlandırılmıştır ve gösterge dizgesi içine yerleştirilmiştir. Barthes’a göre betimlemeler, hiçbir öngörüselle işaret taşımaz. Paradoksal bir biçimde, ancak ortada bir eylem ya da iletişim niyeti olmadığında bir “üstdil” olarak belirir.¹¹⁴

Betimleme, 19.yy yazarlarına dek retorikğin bir aracı olarak değerlendirilir. Gerçekçi yazarlarla birlikte betimlemeler, adeta dille çizilen bir sahne yaratmaya başlar. Bu noktada Platon’un öngördüğü biçimde bir taklit nosyonunun hayata geçirilmesi söz konusudur; yazar, bir özün bir simülasyondan başka bir şey olmayan

¹¹³ ön.ver., Watt, Barthes s. 61

¹¹⁴ a.g.e., s.65

benzerini taklit etmektedir.¹¹⁵ Barthes’a göre, betimlemedeki gerçeğe uygun göndermeler, aynı zamanda estetik bir işlevin de taşıyıcılığını yapmaktadır. Yazar, roman kahramanının yürüdüğü bir yolu betimlerken, bir yandan gönderge bakımından gerçeğe uygunluk işlevini yerine getirirken, öte yandan da estetik bakımdan “güzel” olana işaret eder.

Basamak basamak alçalan sise gömülmüş şehir, köprülerin ötesinde belli belirsiz genişliyordu. Sonra kır, yeknesak bir yayılışla, uzakta, solgun gökyüzünün kararsız alt çizgisine kadar yükseliyordu. Böyle yukardan görülünce, peyzajın baştan başa resim gibi hareketsiz bir hali vardı; demir atmış gemiler bir köşede birbiri üzerine yığılıyordu; nehir, yeşil tepelerin eteğinde, eğriliğini daha da yuvarlaklaştırıyordu; adalar, uzun uzun, su üstünde durakalmış siyah balıklara benziyordu. Fabrikaların bacaları, birer ucu uçup giden koyu renkte muazzam duman bulutları savuruyordu. Dökümhanelerin uğultusuyla birlikte, sis altından yükselen kiliselerin çan sesleri duyuluyordu. Bulvarların yaprağı dökülmüş ağaçları, evlerin arasında mor çalılıklara benziyor, yağmurdan ıslanmış çatılar, mahallelerin yüksekliğine göre, değişik değişik parlıyordu. Bazen rüzgar çıkıyor, bulutları, tıpkı falezlere sessizce çarpıp kırılan havai dalgalar gibi Saint-Catherine tepesine götürüyordu.¹¹⁶

Barthes’a göre, gerçeğin somut aktarımı, anlama direnmektir. Bu direniş canlı olan ile akılla kavrananın karşıtlığını da ortaya çıkarır. Somut aktarım, kurmaca yapıt ile tarihsel yapıtın aktardığı durumlar açısından farklılık gösterir. Tarihsel bir

¹¹⁵ a.g.e., s.68

¹¹⁶ Gustave Flaubert. Madame Bovary. (İstanbul: Dördüncü Basım, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2010) s.287,288.

anlatıda olup bitmiş olanın işlevsiz de olsa aktarılmasının bir sakıncası yok gibidir; kurgusal olanda ise, betimlenen durum, nesne ve olayların anlatı bağlamında işlev taşıması beklenir.

...estetik işlev “parça”ya bir anlam kazandırarak göndermenin aşırıya kaçmasını önler. (Söylem, öykülerin yapısal gereklilikleriyle yönlendirilmediği ve sınırlandırılmadığı zaman, betimlemeyle ilgili ayrıntıları nerede kesmek gerektiği bilinemez); çünkü betimleme estetik ya da retorik bir seçime tabi kılınmazsa söylemin bir “görüntü”yü tüketmesi mümkün değildir (aktarılması gereken bir köşe, bir detay, bir mekân, bir renk her zaman bulunabilir). Öte yandan, göndergeyi gerçek olarak ortaya koyup, onu bir köle gibi izleyen gerçekçi betimleme, kendini düşselliğe dayanan bir etkinliğe kaptırmamış olur (anlatılanı “nesnellik”i için bunun zorunlu bir önlem olduğu düşünülür).¹¹⁷

Barthes’ın bir tür edebi “lüks” olarak ele aldığı betimleme pasajları, 19.yy gerçekçi tiyatrosunda aşırı detay verilerek yazılan direktiflerin benzer bir tutumla değerlendirilebileceği fikrini çağırır. O’Neill ve Shaw gibi yazarların özellikle bir mekânı tasvir etmeye giriştikleri ve kimi oyunlarında sayfalarca süren açılış sahne direktifleri, hem okur hem de sahneleme sürecinde yapım ekibi açısından yorucu bir bilgi külfetine dönüşür. Tüm detayların eksiksiz olarak aktarıldığı betimlemeler sonucunda yapım ekibinin herhangi bir biçimde yaratıcılığa başvurmasına gerek kalmaz; yazar zaten görsel bir veri hazinesi sunmuştur. Okur ise bu betimlemeleri adeta bir romandan parçalar okur gibi takip eder. Gerçekliğin aktarımındaki somutluk, okurun algısını yazarın algısıyla aynı seviyeye getirir. Bu bakımdan

¹¹⁷ a.g.e., s.69

Barthes'ın üstünde durduğu biçimde anlatım içindeki tüm göndergeler, gerçeğe bir köle gibi hizmet ederek, düşsel bir yaratımın önüne geçerler.

Genette, anlatı ve söylem arasındaki ilişkiyi incelerken söylemin içinde yazar “ben”inin açık bir şekilde mevcut olduğu durumlarda, anlatının nesnel, söylemin ise öznel durumda olduğunu tespit eder. Bu öznellik ve nesnellik de bir tür dilsel hiyerarşiye tabidir; öznel olanın içinde “ben” açık ya da gizli olarak her zaman mevcuttur ve alttan alta imlenir. Genette'in Chateaubriand'dan verdiği örnek açıklayıcıdır:

“Deniz yükseldiğinde ve fırtınalı olduğunda dalgalar, büyük kıyı boyunca kalenin duvarlarını döver, neredeyse büyük kulelere kadar sıçrar. Yirmi metrenin üzerinde tabanı olan bu kulelerin biri, dar ve parlak, dışa doğru eğimli, granit bir korkuluktur...”¹¹⁸

Burada anlatının kendisinde anlatıcı yok gibidir, olaylar kendi kendisini anlatır gibidir. Kim anlatıyor, neredeler, kimden bahsediliyor bunlar önemli değildir; göz önüne alınan sadece olup biten olaylardır. Anlatıcı bu pasaj sırasında bir anlamıyla kendisini silmiş gibidir; ama anlatıcı hiç de uzakta değildir. Yazar aynı eserde şu türden bir söyleme geçer:

“İçimizden hiçbiri maceraya katılmayı reddetmedi ama ben bu maceraya girmeden önce çocukların yüzünün solduğunu fark ettim.”¹¹⁹

Bu zamana kadar anlatıcının müdahalesi yokmuş gibi, sadece olaylar takip edilir. Anlatı, birinci kişi anlatımının dışına çıkmaz ve bu dış tarifte herhangi bir çaba

¹¹⁸ ön.ver., Genette, s.140

¹¹⁹ ön.ver., Genette, s.136

harcamadan kolaylıkla kabul edilebilmiş ve kendinde anlatıcı olma durumunu yitirmemiştir. Öte yandan bir anlatı içindeki söylemsel unsurların herhangi bir müdahalesi ise katı bir anlatısal parçayı esnetir. Genette, bu noktada Balzac'tan bir açılış pasajına dair alıntı sunar:

“Elbiseleri o zamanların Fransası’nda kabul edilenden biraz daha zengindi.

Üstünde o zamanların Cenovası’nda yapılmış, kalın altın zincirlerden biri asılıydı.”¹²⁰

Okur, burada adeta zamanın özelliklerinin tanığı olarak ele alınmıştır. Yapılan yargıların kaynağı açıkça anlatıcının kendisidir. Anlatıcı bu söylemsel aralıklarla bütünleşmeden müdahale eder. Genette’e göre söylemsel olan, bir takım anlatısal sınırları içine alır ama anlatısal olan söylemin içine girdiği zaman söylemin bir parçası olur. Anlatısal alana sokulan söylem parçaları, söylem olarak kalmaya devam edebilir. Anlatısal olanın saflığı, söylemsel olanın saflığından daha belirgindir. Aslında söylemin koruması gereken bir saflık yoktur, çünkü dilin doğal modu, doğal kipiştir. Anlatısal ise daha özel bir moddur. Anlatısalda bazı sınırlamalar ve dışlamalar söz konusudur; şimdiki zaman ve birinci kişi reddedilir. Söylem, söylem olmaktan çıkmaksızın aktarmaya devam edebilir; ama anlatı kendi olmaktan çıkmaksızın söyleme dönemez. Anlatı, aynı zamanda bütünüyle söylemden kaçınmaz; aksi halde kuru ve yoksul hale gelir. Bu nedenle anlatı, kesin biçimiyle hiçbir yerde tam olarak mevcut değildir; anlatı diye saf bir biçim yoktur. Basit bir genel gözlem, betimsel olmanın biraz ötesine geçen bir sıfat, sıradan bir kıyaslama, bir “belki” sözcüğü bile anlatının içine kendisine yabancı bir konuşmayı davet eder.

¹²⁰ ön.ver., Genette, s.141

Genette, söylem kavramını roman türü bağlamında anlatı ile ilişki içinde ele alır. İki kavram arasındaki fark, bir anlamda aktarıcının dilinde gerçekleşir. “Anlatı”da olaylar çizgisel bir düzlemde, nesnel bir gözle aktarılırken, “söylem”de yazar kendi bireysel kimliği ile anlatıcı olarak ortaya çıkar. Dolayısıyla anlatı ve söylem, olaylar dizisinin farklı iki anlatıcı tonundan aktarıldığı birer anlatım biçimi olarak belirirler. Roman türü için belirgin olan bu ilişki, dramatik yazında daha karmaşık bir zemine yerleşir. Daha önce olay örgüsü (plot) ile ilişkilendirdiğimiz anlatı kavramının öykünün aktarıldığı diyalog sistemi ile bağlantılı olduğu belirlenmişti. Dolayısıyla anlatı, dramatik yazın bağlamında mimetik bir anlatım biçimidir. Ancak söylem, romanda olduğu gibi dramatik yazında anlatı ile doğrudan ilişki içinde ele alınamaz; dolayısıyla anlatı-diyalog arasındaki bağlantı, söylem-diyalog bağlantısı açısından geçerli değildir.

Dramatik yazında, romandan farklı olarak yazar, olay örgüsü içinde kendi kimliği ile doğrudan ortaya çıkmaz. Diyaloglardaki konuşma kipleri yalnızca oyun kişilerine aittir; yazar diyaloglarda yoktur. Yazar, dramatik olay örgüsü bağlamında kendi varlığını doğrudan ortaya koymaz. Diyaloglarda var olan anlatıcı her zaman oyun kişinin canlandığı karakterin diline sahiptir. Rolü ile kesin özdeşlik içinde olan oyuncu, bir yazarın aracılığını hissettirmez. Yazarın bir oyun içinde kendi kimliği ile varolabileceği tek yer sahne direktifleridir. Pek çok yazar yalnızca betimleme ve değişen durum ve hareket bildirimi niteliğinde nesnel bir dil kullanarak sahne direktifi verir. Ancak kimi zaman oyun yazarları, sahne direktifleri içinde bir roman anlatısında aktardığı olay ya da durumun doğrudan şahidi gibi davranan “yazar anlatıcının” tavrına bürünebilirler. Diegetik anlatım içinde yazarın sergilediği bu tavır, söylem niteliğindeki sahne direktifleri olarak değerlendirilecektir. Söylem

niteliğinde ele alınacak olan sahne direktifleri, bir anlamda konuşamayan nesnelere yazılan diyaloglar gibi ele alınabilir. Bu direktiflerde yazarın kendisini ya da yazarlık pozisyonunu temsil ettiği görülür. Bu bağlamda söylem niteliğindeki sahne direktifleri, diegetik ve mimetik anlatım araçlarının birbirine en çok yaklaştığı yazınsal biçim halini alır.

Karol Berger, bir önceki bölümde üzerinde durulduğu üzere, bir eserde birden fazla aktarıcı sesin varolduğu durumları “polifonik” olarak adlandırır. Dramatik yazın bu bağlamda romandan farklı olarak doğrudan konuşan pek çok sesin biraradalığını içerir. Ancak yazarın bir anlatıcı olarak kendisini temsil etme durumu yalnızca sahne direktifleri aracılığıyla mümkündür. Sahne direktiflerinin söylem niteliğine ulaştığı durumlarda, Berger’in bahsettiği türde bir polifonik anlatım tam olarak ortaya çıkmış olur. Diyaloglar her ne kadar aktarılan kişni sesi olsalar da, tiyatronun mimetik doğası gereği, doğrudan konuşan sesler olarak algılanırlar. Söylem durumunda doğrudan konuşan sesler, tek başına ya da birden fazla olduğu durumlarda oyun kişileriyle sınırlı kalmaz; yazar da anlatımın içine doğrudan katılmış olur. Berger’in anlatıcının şimdisi ile karakterin şimdisinin aynı olmadığı durumların dramatik yazın içinde geçerli olmadığını söylemiştik. Dramatik olmayan yazında anlatıcının tanık olduğu an, hikâyeyi her anlatışında karakterin geçmişine tekabül ederken, dramatik yazında ise diegetik anlatımın gerçekleşme zamanı, mimetik aksiyonun gerçekleştiği ana eşittir. Yazarın doğrudan konuşmadığı durumlar, Berger’e göre, yazarın anlattığı dünyaya ait olmadığı durumlardır. Ancak açıktır ki oyun yazarı, sahne direktifleri aracılığıyla doğrudan anlattığı dünyaya ait olabileceğini kanıtlar.

Söylem nitelikli direktiflerdeki diegetik anlatımın, mimetik anlatı ile kurduğu ilişki katmanlı bir hal alır. Yazarın sahne direktifleri ile anlatımın içinde varlık gösterdiği durumlarda anlatı ile kurduğu ilişki, betimlemede bir tür yabancılaştırıcı etki ile belirirken, söylemsel aralıklara yerleştiği durumlarda, yabancılaştırıcı etkiyi bir defa daha katlamış olur. Okur için hem yeni bir dilsel biçim ortaya çıkar hem de yeni bir anlatıcı belirmiş olur. Bernard Shaw *Pygmalion* adlı oyununda, özellikle karakter sahne direktiflerinde sıklıkla söylem niteliğini kullanır:

ÇİÇEKÇİ KIZ (*Dağılan çiçeklerini toplayıp sepetine koyarak*): Tüh, yazıklar olsun. İki demet menekşe çamurlara bulandı. Benim bir günlük nafakam be. (*Bayanın sağında sütunun dibinde oturarak çiçeklerini düzeltir. Hiç de çekici bir kişi değildir. Başındaki hasırdan küçük gemici şapkası uzun zamandır Londra'nın kirini tozunu yemiştir, ama fırça yüzü görmemiştir. Kızın saçına uzun süre su sabun değmediği bellidir. Şu boz sıçan rengi doğal rengi olamaz. Sırtındaki eski püskü siyah ceket dizlerine kadar iner. Beline oturtulmuştur. Kahverengi eteğinin üstüne kaba bir önlük takmıştır. Botları iyice eskimiştir. Elinden geldiği kadar temiz pak olmaya çalışmıştır. Gene de kibar bayanların yanında pek kirli kalır. Yüzünün çizgileri onlarınkinden daha az düzgün değildir. Ama şu andaki durumu hiç de iç açıcı sayılmaz. Ayrıca bir dişçiye görünmeye ihtiyacı vardır.*)¹²¹

Shaw, betimleme tekniğini kullanarak başladığı direktif kullanımına söylemsel nitelikler ekleyerek devam eder. Betimlemedeki nesnel ifadelerin yerini alan öznel ifadeler, yazarın kendi kimliği içinde, tam da oyun uzamının ortasındaymışçasına kurduğu cümleler, okur için yeni bir algı yaratır. “*Şu boz sıçan*

¹²¹ Bernard Shaw. Seçilmiş Oyunlar 1. (İstanbul: Adam Yayınları, 1982) s.21

rengi dođal rengi olamaz” cümlesi, oyunun içindeki bir karakterin ağzından çıkan cümleler gibidir. “*Ayrıca bir dışıye görünmeye ihtiyacı vardır.*” gibi öznel bir ifadeyi, kadının fiziksel görüntüsüne maruz kalan oyun kişinin ağzından aktarmak yerine, direktif içinde diegetik bir anlatım biçimini seçer. Bu ve benzeri açıklamalarda yazar, açıkça kendi yazarlık pozisyonun temsilini yaparken, aynı zamanda bir roman yazarının, betimlediğı mekân ile kurmayı başardığı yakın ilişkiyi bu sayede dramatik anlatının içine dahil etmiş olur.

II.iii. Gerçekçi Tiyatroda Sahne Direktifi Kullanımı

Esslin'in tarif etmiş olduğu üzere tiyatro, hareketin taklidi esasına dayalı bir sanattır ve temel anlatı biçimi, mimetiktir. Diyaloglardaki konuşma kipi, canlandırılan karakterlerin kimliği üzerinden şekillenir. Yazar, diyalog örüntüsü içinde kendi kimliği ile yer almaz. Parantez içi bilgiler metinden çıkarıldığı zaman ortada kalan, yalın bir mimetik anlatıdır. Klasik dönem oyunları ya da günümüz çağdaş tiyatrosunun kimi örnekleri, hiç sahne direktifi kullanılmadan da teatral bir metin oluşturulabileceğini gösterir. Örneğin Çağdaş Fransız tiyatrosunun önemli isimlerinden Jean-Luc Lagarce, neredeyse hiç sahne direktifi kullanmadan oyun yazar. “*Evdeydim ve Yağmurun Gelmesini Bekliyordum*” adlı oyununda, oyun kişilerine isim vermediği gibi, nerede olduklarına, olayın hangi zamanda geçtiğine ya da oyun kişilerinin konuşurken kime yöneldiklerine ilişkin de bilgi sunmaz. Oyuncu yönergeleri ve sahne direktifleri olmaksızın, uzun ve şiirsel bir dille sadece “konuşan” insanlar vardır oyunda. Diyaloglar arasındaki duraklamaları “(...)” işareti ile ya da “*biraz zaman*” diyerek belirtir.

ABLA: ... “Onun da, kendine göre, bir aşk masalı vardı...” Bu değil mi, asıl bu? (*Biraz zaman*) Ya sen?

ORTANCA: Ben mi? Oh, bu soruyu duymamış olayım. *Gülerler, belki. (...)*¹²²

Oyun içinde yalnızca birkaç defa verdiği “*gülerler belki*” gibi direktiflerde de belirsizlik ve okur algısına bırakılmış belirtileri tercih eder. Yazar parantez içlerinde “sessizlik” gibi bir ifade yerine “(...)” gibi bir noktalama işareti kullanarak bile özellikle diegetik anlatıdan kaçmaya çalışır gibidir. Salt mimetik anlatım

¹²² Jean-Luc Lagarce. Toplu Oyunları 1. (İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2009) s.34

biçimini içeren bu oyunların aksine gerçekçi tiyatro metinlerinde yoğun bir diegetik anlatımın varlığı göze çarpar. Doğrudan takdim ve gösterme mantığının içine, sahne direktifleri aracılığıyla dolaylı temsil ve anlatma mantığı sızar.

Gerçekçi oyun metni, hem ana metin hem de yan metin düzeyinde işler. Diyalog-içi direktifler tamamen ortadan kalkmamış, bunlara diyalog-dışı direktifler eklenmiştir. 18.yy Aydınlatma Çağı yazarlarının oyunlarında görülmeye başlayan daha ayrıntılı ve sık direktif kullanımı; ağırlıklı etkisini özellikle gerçekçi oyunlarda ortaya koyar. Aston ve Savona'nın ev içi burjuva dramı olarak nitelendirdiği oyunlar, natüralist bir anlayışla izleyiciye, sınıf-ayrımı ve laiklik temelinde sosyal bir yönlendirme sunar ve fotografik bir kesinlikle sahne üstünden “gerçek” yaşamın temsili sunulur. Gerçekliğin sunumunu, “dördüncü duvar” ilkesi belirler. Sahne üstünde yapay ışıkların (mumlar, gaz, elektrik) yayılması, “oyun mekânı” ile “izleyici mekânı” arasında aşılmaz bir sınır çizer ve yanılsamaya dayalı oyunculuk yöntemi, aktör ve rol arasında bulanık bir mesafe kurar. İzleyicinin pozisyonu bu yüzden hem röntgenci hem de kişileştiricidir. Anlatının tutarlı kurgusal dünyasını ve oyuncularla rol kişisi arasındaki “yok” mesafeyi takip eden izleyici, tamamen pasif konumdadır. İllüzyon tiyatrosu, günlük konuşmanın benzer çoğalımları ilkesine dayanır ve şiirsel değildir.¹²³

Yan metin düşüncesinin oyunlarda belirgin rol oynamaya başladığı 19.yy gerçekçi tiyatrosunda, bir anlamda teknik üslup yumuşatılmış olur. Özellikle Çehov tarafından hayata geçirilen, sembolik yan metin stratejisi, tiyatronun dışavurumcu bir

¹²³ Elaine Aston, Georg Savona, Theatre As Sign System. (London:Routledge, 1991) s.91,92

şiiressellik kazanmasını sağlamıştır.¹²⁴ Simgesel yan metin oluşturma fikrinin ilk örneklerinin görüldüğü sembolist oyunlar, bu bağlamda gerçekçi oyun yazarlarını da etkilemiştir. Sembolist oyun yazarlığının en önemli isimlerinden biri olan Maurice Maeterlinck, sahne direktiflerinde hem somut anlamda sahnelemeyi kolaylaştıracak pratik bilgiler verir, hem de oyunlarının gerektirdiği gizemli ve ruhani atmosferi kurmak için fikir sunar. *Evin İçi*'nin açılışında sembolizmin soyut anlatı diliyle verdiği direktifler, teatral olanakların gerçekleştirilebilme imkânlarını zorlayıcı niteliktedir:

*Eski bir bahçe. Dipte bir ev. Birinci katında ışıklı üç pencere. Lambanın altında oturan bir aile oldukça iyi görölmektedir. Baba ocak başında oturmuştur. Anne, bir dirseği masada, havaya bakmaktadır. Beyazlar giymiş iki genç kız, nakışları ve hayalleri ile meşgul, yüzlerinde odanın sükunundan doğan bir tebessüm. Bir çocuk başını annesinin sol omzuna dayamış, uyuyor. İçlerinden biri ayağa kalkarken, yürürken yahut bir jest yaparken hareketler, ağır, temkinli ve “fasıllı” gibidir. Mesafe ışıık ve penceredeki ince tül bu hareketlere bir nevi ruhaniyet vermektedir...*¹²⁵

Maeterlinck'in yaptığı betimleme tüm somut verilerine ve nesnel ifadelerine karşın, ruhani bir atmosferi çağrıştırmak üzere kurulmuş soyut bir anlama işaret eder. Yazar, açılış direktifinde bir mekân betimlemesi yapmaktan öte, bir tür atmosfer tarifi yapar. Amaç, evin fiziki koşullarının tasviri değil, ortama hâkim olan gizemli, kasvetli ve ruhani bir atmosferin oyunun açılışından itibaren okura sezdirilmesidir. Hareketlerin “ağır, temkinli ve “fasıllı” gibi” oluşu ve “ışıık ve penceredeki ince tül

¹²⁴ a.g.e., s.91

¹²⁵ Maurice Maeterlinck. *Evin İçi*. (İstanbul:Maarif Basımevi, 1958) s.1

*bu hareketlere bir nevi ruhaniyet vermektedir” gibi ifadeler, atmosferin okur zihninde canlanmasını sağlar. Yazarın ruhani bir atmosfer kurma amacının belirgin bir biçimde ortaya çıktığı bir diğer oyunu olan *Körler*’in ilk açılış direktifi de dikkat çekicidir:*

Çok yıldızlı bir gök altında, ezeli manzaralı pek eski bir şimal ormanı. Ortada karanlıklar içinde, geniş siyah bir mantoya bürünmüş pek ihtiyar bir rahip oturuyor. Hafifçe arkaya doğru eğik ve ölü gibi hareketsiz duran başı ve gövdesi, içi oyulmuş büyük bir çınar kütüğüne dayalıdır. Bal mumu sarılığındaki yüzünde, morarmış dudakları yarı aralıktır. Artık ebediyetin gözle görülen tarafına bakmıyor, donuk ve sabit gözleri sayısız elem ve gözyaşları ile kanlanmış gibidir. Vakur bir beyazlık arzeden saçları gamlı ormanın derin sessizliği içinde etrafını çevreleyen ne varsa hepsinden daha yorgun ve aydınlık duran yüzüne seyrek ve dik perçemler halinde düşer. Zayıf elleri kalçası üstünde kaskatı kenetlenmiştir. Sağda, altı ihtiyar kör, taşlar, kuru yapraklar ve ağaç kütükleri üzerinde oturmaktadır. Solda, yine kör altı kadın, kaya parçaları ve kökünden sökülmüş bir ağaçla onlardan ayrılmış bir vaziyette, ihtiyarların karşısında oturmaktadır. Bu kadınlardan üçü dua eder ve durmadan boğuk bir sesle sızlanır.¹²⁶

Maeterlinck *Körler*’de altı ihtiyar körün kendilerine bakan ve yürüyüşe çıkaran Rahip’in öldüğünden habersiz, kaybolduklarını düşünerek yaşadıkları çaresizlik ve korku dolu anlarını anlatır. Okur, rahibin ölü olduğu bilgisine daha oyunun başında ulaşmıştır. Ancak yazar bu bilgiyi okura yalın bir dille vermekle yetinmez; betimlemesini şiirsel bir dille süsleyerek, ayrıntılı bir atmosfer tasviri

¹²⁶ Maurice Maeterlinck. *Körler*. (İstanbul:Maarif Basımevi, 1955) s. 5

ortaya çıkarır. “Artık ebediyetin gözle görülen tarafına bakmıyor, donuk ve sabit gözleri sayısız elem ve gözyaşları ile kanlanmış gibidir. Vakur bir beyazlık arzeden saçları gamlı ormanın derin sessizliği içinde etrafını çevreleyen ne varsa hepsinden daha yorgun ve aydınlık duran yüzüne seyrek ve dik perçemler halinde düşer” gibi ifadelerde bir oyun yazarı tavrından ziyade, bir şair ya da romancı tavrına sahiptir. Dolayısıyla yazarın bu açılış direktifini sadece sahne uygulamacılarını göz önüne alarak yazdığı düşünülemez. Bu türden soyut ifadeleri içeren ve sahne düzlemine aktarılması olanaksız gibi görünen betimlemeler, yazarın kendisini dramatik anlatı içinde özgür kılma çabası olarak değerlendirilebilir. Daha önce Tom Stoppard örneğinde görülmüş olduğu üzere, imkânsız olarak nitelendirilebilecek sahne direktifleri, metinselliğin ön planda tutulmasını ve oyun yazarının teknik, kısır bir dile mecbur olmadığının bir göstergesi gibidir.

Maeterlinck’in simgesel yan metin oluşturma tekniği, başta Çehov olmak üzere pek çok gerçekçi yazar için de önemli bir stratejik malzemeye dönüşür. Çehov, direktifler aracılığıyla yan metin oluşturma konusunda oldukça ustalıkla bir yazardır. Çehov oyunlarında oyun kişileri çok konuşsalar da gerçek anlamda iletişim kuramazlar. Varolan sorunlar ya da oyun mekânına hâkim olan endişe, gerilim, bekleyiş gibi durumlara ilişkin algı, diyaloglardan ziyade sahne direktifleri ile sağlanır. *Vişne Bahçesi*’nin açılış sahne direktifi ile Çehov, henüz oyuna ilişkin bilgi sahibi olmayan okur için bir takım ipuçları sunmaya başlar.

Eskiden beri çocuk odası olarak adlandırılmış olan oda. Kapılardan biri Anya’nın odasına açılır. Sabahın erken saatleri, güneş doğmak üzeredir.

*Aylardan Mayıs'tır. Vişne ağaçları çiçek açmış, ama bahçede sabahın serinliği hüküm sürmekte. Odanın pencereleri kapalıdır.*¹²⁷

Çehov, bu açılış direktifindeki mekân tasvirine “*eskiden beri çocuk odası olarak adlandırılmış olan oda*” ifadesi ile başlar. Okurun önceden sahip olduğu bir bilgiyi tekrar edercesine yazılmış olan bu direktif, yazarın bir anlamda roman anlatısının sahip olduğu özgür dile yaslandığını gösterir. Çehov bu ve benzeri ifadelerinde, dramatik metin içine dahil edilen diegetik anlatımın yazınsallık vurgusunu ortaya koyar. Yazar, oyun metninin roman karşısındaki eksik ya da kısıtlı kaldığı anlatım olanaklarını bu sayede bir parça genişletmiş olur. “Eski bir çocuk odası” gibi dramatik yazın için yeterli bir veri dili kullanmak yerine, geçmişin mekân üzerindeki ağırlığına ilişkin gösterge niteliği taşıyan bir ifade kullanması, Çehov’un direktiflerle yan metin oluşturma geleneğinin de bir örneğini sunar. Bu bilgi oyunun ilk sahnesinde diyalog aracılığıyla tekrarlanır; Çehov söz konusu bilgiyi bir kez de diyalog-içi direktifi olarak verir:

LYUBOV ANDREYEVNA: Çocuk odası, canım benim, güzel odam... Küçükken burada uyurdum. (*Ağlar*) Şimdi de çocuk gibiyim...(Gaev'i öper, Varya'ya, sonra tekrar kardeşine sarılır.)...¹²⁸

Bir bahar sabahının kabaca betimlendiği açılış sahne direktifinde “*sabahın serinliği hüküm sürmekte*” ifadesi, yalnızca günün erken saatlerine ilişkin fiziki koşullara dair bir açıklama değil, aynı zamanda ortama hâkim olan hüznün sembolik bir ifadesi olarak okunabilir. Çünkü vişne bahçesi, betimlemedeki çiçek açmış

¹²⁷ Anton Çehov, *Vişne Bahçesi*. (Ankara:İmge Kitabevi Yayınları, 1997) s.15

¹²⁸ a.g.e, s.19

ağaçlarına rağmen oyun sonunda kaybedilecek ve bu yolla ailenin yıkımının simgesi olacaktır.

Vişne Bahçesi'nde aile bireyleri, yaşanan ekonomik bunalıma rağmen aldırıışsızca başka şeylerle meşgul olur ve hâlâ zenginmiş gibi davranırlar. Ekonomik sıkıntılar nedeniyle sahip oldukları her şeyi kaybedebilecekleri gerçeğinden ısrarla uzak dururlar. Çehov, aslında bir komedi olarak yazdığı oyunun trajik sonuna ilişkin önemli bir göstergeyi, bir sahne direktifi aracılığıyla aktarır. Yazar bu direktifle yaklaşan fırtınayı haber verir gibidir:

*Herkes düşünceli bir şekilde oturur. Sessizlik. Yalnızca Firs'in yavaş sesle mırıldanışı duyulur. Birden, uzaklardan, sanki gökyüzünden gelir gibi bir ses duyulur. Kopan bir telin titreşimine benzer bir ses, gittikçe uzaklaşan acılı bir ses.*¹²⁹

Daha önce Esslin'in de ifade etmiş olduğu gibi, Çehov oyunlarında karakterler her durumda sorunlarını konuşarak çözmezler ya da varolan sorunlar hiçbir zaman net olarak sözlerle ortaya konulmaz. Yazar “*kopan bir telin titreşimine benzer bir ses, gittikçe uzaklaşan acılı bir ses*” gibi bir efekt tarifiyle bile serimleme yapar ve oyuna hâkim olan sıkıntılı hava, yazar tarafından genellikle yan metin aracılığıyla hissettirilir. *Vişne Bahçesi*'nin kapanışındaki sahne direktifleri de yine Çehov'un simgeci ve yan metin oluşturmaya yönelik tavrını ortaya koyar:

Sahne boştur. Bütün kapıların kilitlendiği, az sonra arabaların hareket edişi duyulur. Ortılığı bir sessizlik kaplar. Bu sessizliğin içinden yalnızlık ve kederi simgeleyen ağaçlardan birine vurmakta olan baltanın tok sesi gelir. Ayak

¹²⁹ a.g.e., s.51

sesleri duyulur. Sağdaki kapıdan Firs girer. Her zamanki gibi ceketini ve beyaz yeleşini giymiştir. Ayağında terlikler vardır. Hastadır:

FİRS – *(Kapiya gider, kapı kolunu yoklar.) Kilitli. Gitmişler... (Divanın üzerine oturur.) Beni unuttular... Neyse... Şuraya biraz oturayım... Sanırım Leonid Andreyeviç kürkünü giymedi, paltosuyla gitti... (Üzüntüyle iç çeker.) Ben de ilgilenmedim... Düşüncesiz gençlik! (Anlaşılamayan bir şeyler mırıldanır.) Hayat sanki hiç yaşamamışım gibi geçti. (Yatar) Biraz uzanayım... Gücüm kalmamış, hiç kalmamış... Ah, sen de hamhalat! (Kımıldamadan yatar.)*

Gerilmiş bir telin kopuşuna benzeyen, uzaklardan, sanki gökyüzünden gelen ve yavaşlayarak kaybolan hüznün dolu bir ses duyulur. Ortılığı derin bir sessizlik kaplar. Yalnızca uzaktan, bahçedeki bir ağaca vurulan baltanın sesi gelmektedir.¹³⁰

Çehov, burada diegetik anlatı biçimini, genel anlamda betimleme düzeyinde kullanır. Ancak “*Ortalığı bir sessizlik kaplar. Bu sessizliğin içinden yalnızlık ve kederi simgeleyen ağaçlardan birine vurmakta olan baltanın tok sesi gelir.*” ifadesinde, betimleme ile söylem arasında ince bir çizgide durur. Teknik bir dille durumu betimlerken kullandığı kişisel ifade tonu, direktifin bir anlamda söylem niteliği kazanmasını sağlar. Ancak Çehov yine de net bir biçimde söylem olarak nitelendirilebilecek bir tavır içinde değildir. “Ben anlatıcı” tavrına yakınlaşır, ancak nesnel uzaklığını yine de korumaya devam eder. Kapanıştaki betimlemesi ise, sözel ifadeye gerek bırakmayacak türden bir yan metin oluşturur. Daha önceki alıntıda da

¹³⁰ a.g.e., s.88

bahsi geçen “gerilmiş bir telin kopuşu” ve “bahçedeki bir ağaca vurulan baltanın sesi” ifadeleri ile metaforik olarak oyun sonuna ilişkin bir gönderme yapar.

Gerçekçi oyun yazarlığının babası olarak anılan Ibsen, sahne direktifleri aracılığıyla dramatik metne diegetik anlatımı roman türünün sınırlarını zorlayacak biçimde dahil eden ilk yazar olarak değerlendirilebilir. Oyunları özellikle açılış sahne direktiflerinin yoğun anlatımlı yapısıyla dikkat çekicidir. Yazarın *Hedda Gabler* oyunu yan metin stratejisinin en belirgin biçimde görüldüğü oyunlarından biridir. Yazar, oyunun açılışında oyun uzamını tüm detaylarıyla tarif eder.

Ferah, koyu renklerle dekore edilmiş, cömertçe ve zevkle döşenmiş bir misafir odası. Geride, misafir odasının stiliyle dekore edilmiş daha küçük bir odaya açılan, perdeleri açık geniş bir kapı. Öndeki odanın sağdaki duvarında, koridora açılan, katlanan bir kapı. Karşı duvarda, solda, yine perdeleri açık bir cam kapı. Dışarıdaki verandanın bir kısmı pencereden görünür ve ağaçlar sonbahar yaprakları ile kaplıdır. Oldukça önde, üzerinde örtüsüyle ve çevresinde sandalyelerle oval bir masa durur. Önde, sağdaki duvarın yanında koyu renk geniş bir çini soba, yüksek arkalıklı bir koltuk, bir puf ve iki tabure vardır. Önünde küçük yuvarlak bir masa bulunan bir kanep, sağ yukarı köşeyi doldurur. Önde solda, duvardan biraz uzakta bir divan. Cam kapının yanında bir piyano. Kapının diğer tarafındaki bir komodinin üzerinde porselen vazolar ve benzeri çini süsler. İçerideki odanın arka duvarına dayalı bir divan, bir masa ve bir veya iki sandalye. Divanın hemen üzerinde asılı, general üniforması içinde yakışıklı yaşlıca bir adamın portresi. Masanın üzerine asılı, opal camdan bir lamba. Misafir odası, vazolardaki çiçek buketleri ile süslenmiş. Diğer çiçekler de masaların üzerine serpiştirilmiş. İki

*oda da yerler, kalın halılarla döşeli. Sabah ışıkları, cam kapıdan içeriye vurmakta.*¹³¹

Bu açılış direktifinde dikkat çekici olan, temel sahne resminin zıt elementlerden kurulu olmasıdır. Misafir odası, mobilyayla doludur ve “*koyu renklerde dekore edilmiştir*”. Baskıcı his, güneş ışığıyla ve çiçek demetlerinin bolluğuyla dengelenir; “*sabah ışıkları, cam kapıdan içeriye vurmakta*”.¹³² Ibsen, daha açılış direktifiyle birlikte gergin ve zıtlıkları içinde barındıran bir oyun atmosferinin izlerini sunmuş olur.

Kostüm, oyuncuya karakterin imajı, sunumu, sosyal ve ekonomik durumu hakkında bilgiler verir. Dış görünümüne ilişkin verilen direktifler, benzerlikleri ve farklılıkları vurgulamak için kullanılabilir. *Hedda Gabler*’de Hedda ve Mrs. Elvsted’in kostümleri, yaşadıkları dönemin sosyal kuralları ve çevreye ilişkin bilgileri yansıtır. Bu nedenle farklılıklar, ‘ev içi’ ve ‘dışarı’ arasında, ayrıca ‘resmi’ olan ve ‘resmi olmayan’ giysiler arasında da görülür. Giysiler, günün saatine ve sahnelerin gerektirdiği duygu durumlarına uygun olarak değişir. Hedda birinci perdede “*sabah kostümü*”, ikinci perdede “*öğleden sonra giysileri*” giyer. Mrs. Elvsted ikinci perdede “*gece kıyafetleri giymiş*”tir; oysa ilk perdede “*davet kostümü*” içindedir. Brack, ikinci perdede “*resmi olmayan bir parti için giyinmiş gibidir*” ve Tesman “*açık gri bir elbise ve yumuşak fötr şapka*”lı giysisini aynı parti için uygun olması bakımından değiştirir. Dördüncü perdede ise Lövborg’in ölümü üzerine Hedda “*siyah bir elbise giyer*”, Berte “*siyah şeritli bir kep*” giyer ve Miss Tesman da “*bir şapka ve peçe ile yas giysileri içindedir.*”

¹³¹ ön.ver, Ibsen, s. 119

¹³² ön.ver., Aston, Savona, s.132

Aston ve Savona, *Hedda Gabler*'deki sahne direktifleri üzerinden, karakterlerin durumunu çözümlemiştir:

(Hedda ... Yirmi dokuz yaşında bir kadın. Yüzünde ve duruşunda zarafet ve kibir vardır, yüzü soluk ve donuktur. Bakışları soğuk ve sakindir. Saçları göz okşayan bir kahverengidir. Bol kesimli, zevkli bir sabahlık giymektedir.¹³³)

(Mrs.Elvsted ... Hedda'dan iki yaş daha küçüktür. Kırılgan, yumuşak ve sevimli bir kadındır. İlk göze çarpan büyük, yuvarlak, açık mavi, ürkek ve meraklı gözleridir. Saçları çok açık sarı, garip bir biçimde gür ve dalgalıdır. Koyu renk, zevkli ama biraz modası geçmiş bir elbise giymiştir).¹³⁴

Ibsen'in iki kadın karakterinin de sahneye ilk girişlerinde verdiği direktifler arasındaki yakın ve kasıtlı paralellik, karakterlerin düşünceleri ve ilişkilerini daha en baştan ortaya koyar. Hedda'nın dominantlığı yaş düzeyi, sınıfsal konumu, mizacı ve giysileri ile tarif edilirken, Mrs.Elvsted'in çocuksu ifade terminolojisi kullanılarak tarif edilmesi, ikisi arasındaki karşıtlığın göstergesidir.

Performans metninde Mrs. Elvsted, sahneye girişinin hemen ardından Tessman'la yaptığı konuşma esnasında, Hedda tarafından tanımlanır. Sahnenin büyük bir bölümü iki kadın arasındaki diyalogdan meydana gelir. Burada, iki kadının ilişki süreci aktarılır ve Mrs.Elvsted'in karakterinin Hedda üzerinden anlaşılmasına zemin hazırlanır. Sahne eylemi bakımından, Hedda'nın Mrs.Elvsted üzerindeki tavrı, kontrol sahibi ve dominant pozisyonda tarif edilir. Söz konusu pozisyon diyaloglardan ziyade direktiflerle aktarılır. Hedda, Mrs.Elvsted'in oturduğu

¹³³ ön.ver, Ibsen, s.130

¹³⁴ ön.ver, Ibsen, s.137

sandalyenin koluna yaslanır ve gözdağı vermek için sergilediği tekrarlayan fiziksel güç kullanımları, ince nazik hareketlermiş gibi tarif edilir:

Bayan Elvsted'i zorla sobanın karşısındaki koltuğa oturtur, kendisi de taburelerden birine oturur.); (elini sıkar ve hafıçe vurur); (Bayan Elvsted'i neredeyse zorla iç odaya açılan kapıya doğru sürükler.¹³⁵

Mrs. Elvsted, tabi tutulduğu fiziksel ve sözel saldırıya tahammül etmek için ‘şaşkın ve sorgulayan bir ifadeyle’ biçimindeki makul bir endişe düzeyinde yanıt verir. Tavırları ve tepkileri, başlangıçta verilen fiziksel betimlemesine paralel biçimde yumuşak ve çocuksudur. Ibsen’in Mrs. Elvsted için sıkça kullandığı direktifler şöyledir: “ona korkarak bakar”; “endişelenmeye başlar”, “sıkıntı içinde hızla kalkarken”, “panikle”, “bakışlarında endişe görülür”, “çaresizce önüne bakar”, “şüpheyile bakar”, “hafif bir çılgılla”, “bastırılmış endişe içinde”.

İki karakter arasındaki karşıtlığı, saçlarına ilişkin olarak verilen direktiflerden de takip edebiliriz. Aralarındaki fark, saç rengi ve saçlarının niteliği ile çarpıcı hale getirilir. Hedda, güzel kahverengi saçlara; Mrs.Elvested ise sarı ve gür saçlara sahiptir. Oyundaki esmer-sarışın karşıtlığı, Aston ve Savona’ya göre, özel kültürel bir çağrışıma sahiptir ve zıt kutupların biraradalığından kaynaklanan bir çatışmaya işaret eder. Ayrıca, Hedda’nın hemcinsine ilişkin kıskançlığını ifade etme biçimi, oyunda saçlara ilişkin bir metaforik anlam ortaya çıkarır. Aston ve Savona, Ibsen’in saçlara ilişkin yarattığı karşıtlığı, Mrs. Elvsted’in yaratıcılığı ve doğurganlığı; Hedda’nın ise aksine, bu kapasitelerin eksiliği içinde oluşu ile açıklarlar. Mrs. Elvsted’in saçlarına ilişkin bu göndermeler hem direktifler hem de diyaloglar tarafından sağlanır.

¹³⁵ ön.ver, Ibsen, s.142, 143, 191

Hedda'nın Mrs. Elvsted'e ilişkin ilk tanımlamasını saçları üzerinden yapar: "Sinir bozucu saçlarıyla ortada gezinip duran kız."¹³⁶ Mrs. Elvsted'in Hedda'ya karşı duyduğu korku da benzer bir anı çerçevesinde çizilir:

Mrs. Elvsted: Evet ama siz benim üst sınıfımdaydınız, hem o zamanlar sizden ne kadar da korkardım!

Hedda: Korkar mıydın?

Mrs. Elvsted: Evet, ölesiye hem de. Ne zaman merdivenlerde karşılaştık saçımı çekerdim.

Hedda: Öyle mi?

Mrs. Elvsted: Evet. Hatta bir defasında saçlarımı yakacağınızı söylemişsiniz.¹³⁷

Üçüncü perdenin sonunda Hedda, Mrs. Elvsted ve Lövborg arkadaşlığının ürünü olan müsveddeleri yakar. Mrs. Elvsted'in saçlarına gönderme yaparak, bu eylemiyle onun arkadaşlığını ve evliliğini yıkma isteğini ortaya koyar ve saç betimlemesi yeniden teatral bir nesneye dönüşür:

Hedda: *(Kağıtları teker teker sobaya atmaya başlar, kendi kendine de fısıldamaktadır.)* Şimdi çocuğumu yakıyorum Thea. Seni ve kıvırcık saçlarını. *(Sobaya biraz daha kağıt atar.)* Seni ve Eliert'in çocuğunu...¹³⁸

¹³⁶ ön.ver, Ibsen, s.136

¹³⁷ ön.ver, Ibsen, s.142

¹³⁸ ön.ver, Ibsen, s.214

Kültürel ve toplumsal açıdan aktör bedeninin sahne uzamındaki düzenlemesi, sahne psikodinamiğinin bir dışavurumunu meydana getirir. Hedda'nın Mrs. Elvsted'e çocuksu bir tavırla, “saçlarını hafifçe okşayarak” ona “Thea çocuğum” diye seslenmesi dominantlığını açığa çıkarır.

Bernard Shaw da yazdığı oyunlarda sahne direktifleriyle yan metin oluşturmak konusunda dikkat çekici bir yazardır. Kenneth McGowan'a göre Shaw, sahne direktiflerine doğal ve edebi bir tat kazandıran ilk oyun yazarlarından biridir. McGowan, Shaw'ın bu ayırıcı özelliğini, yüzyıl dönümünde oyunların sahnelenmekten çok okunmak için olduğunu fark etmesine bağlar. *Candida* 'nın açılış direktifinden verdiği örnek açıklayıcıdır:

(...) Morrell'in evinin bulunduğu Londra'nın kuzeydoğusundaki varoşu, Viktorya Parkı'nın yaklaşık 217 hektar olduğunu ve ön bahçe, veranda ve papazın adımları ve son olarak da misafir odası ve buradaki mobilyalar, kitaplar, resimler ve insanların betimlemeleri için yaklaşık 1500 kelime verir...¹³⁹

McGowan, Shaw'ın kimi zaman sahne direktiflerinde aşırı detaylar vermesini, oyun yazarının provalarda olamadığı durumlarda, yönetmenlere yardımcı olması için verdiğine bağlar. Bu tutumda elbette yazarın, sahneleme sürecine ilişkin hegemonya iddiasının da etkisi vardır. Shaw'ın *Pygmalion*'un mekân ve zaman betimlemelerinde sergilediği detaycı yaklaşım dikkat çekicidir:

Covent Garden, 23:15, şiddetli bir yaz sağanağı. Araba çağırانların telaşlı ısıklık sesleri. Yayalar Pazar yerine ve St.Paul Kilisesi'nin direkleri arasına

¹³⁹ Kenneth Macgowan, *A Primer of Playwriting*. (USA:Dolphin Books, 1962) s.134

sıgınmak için koşarlar. Kiliseye önceden sığınmış olanlar arasında gece giysileri giymiş bir ana kız da bulunur. Hepsi üzülerek yağmura bakar. Yalnız bir adam sırtını dönmüş bir deftere harıl harıl bir şeyler yazar. Kilise çanı çeyrek saati çalar.¹⁴⁰

Shaw, oyun kişilerinin bulundukları yerleri adeta koordinatlarıyla açıklar ve net zaman dilimleri bildirerek betimleme yapar. Oyun süresince tüm sokak, cadde ve dükkan adlarını özellikle belirtir. McGowan'ın *Candida* için belirttiği gibi, yazarın betimleme yaparken okurun hayalgücüne gerek bırakmayacak denli detaycı olduğu açıktır.

Shaw, detaylı zaman, mekân, duygu durumu ve hareket betimlemeleri yapmasının ötesinde, direktiflerinde kullandığı dille de ayırıcı bir yer tutar. *Pygmalion* adlı oyununda verdiği sahne direktifleri, teknik bir betimleme dilinin yanı sıra, bir roman anlatısını çağrıştıracak bir dili içerir.

*Siyah takım elbise, beyaz gömlek üstüne siyah ipekli kravat takmıştır. Enerjik bilim adamı tipi. Bilim konusu olarak incelenebilecek her şey onu şiddetle ilgilendirir. Ama kendine de, başkalarına da, başkalarının duygularına da aldırılmaz. Boyuna bosuna, yaşına başına bakarsanız koca adam, ama aslında her şeyle ilgilenen ve herkesten ilgi bekleyen şamatacı bir koca bebek. İstemedi kötülik yapmasını engellemek için ona göz kulak olmalı. Bir günü bir gününe uymaz...*¹⁴¹

Shaw'ın bu direktiflerinde, yazarın adeta iç sesi devreye girer. Dramatik metin bazında okura geniş bir bilgi yelpazesi sağlarken; performans metni açısından,

¹⁴⁰ Bernard Shaw. *Seçilmiş Oyunlar 1*. (İstanbul: Adam Yayınları, 1982) s.19

¹⁴¹ a.g.e., s.32

yönetmene verilen bilgileri yaratıcı olarak kullanacağı göstergelere dönüştürme fırsatı sunar. Yönetmen için, “*bir günü bir gününe uymaz*” gibi somut ve uygulanabilir olmaktan uzak bir direktif, belki basit bir jestle ya da diyaloglara yapacağı bazı müdahalelerle izleyici için ‘görünür’ kılınabilir. Bu sayede roman geleneğinden devralınmış olan betimleme fikri, sahne direktifi aracılığıyla dramatik bir evren kurulmasında yardımcı olur.

Shaw’ın söylem niteliği taşıyan direktifler yazmakta ustalıklı bir yazar olduğunun üzerinde bir önceki bölümde durulmuştu. *Pygmalion*’da yazar, sıklıkla direktiflerde kendi kişisel kimliği ile beliriyordu. Yazarın söz konusu tavrı *Kırgınlar Evi* adlı oyununda da gözlenir. Evin betimlendiği bölümde yazar, alışık olunduğu üzere hiçbir detay atlanmadan bir mekânın adeta fotoğrafını sunarken, bir yandan da kendi kişisel yorumlarını ekler:

*Sussuex’in kuzeyine düşen inişli çıkışlı arazi, güzel bir eylül akşamı, kış galerisi olan eski moda yüksek pupalı bir geminin kış tarafına benzetilerek yapılmış bir odanın pencerelerinden göze hoş görünmektedir. (...) Geminin iskele tarafında bulunan bir kapı, açık denizlere değil de evin giriş holüne açıldığı için azıcık hayali bozar. (...) Odadaki eşyaya bir kadın eli değdiğini gösteren (pek inandırıcı değil) sadece masadır. (...)*¹⁴²

Yazar, dramatik metnin sadece oynanmak için yazılmadığını kanıtlamak istercesine kendi kimliğini ısrarla metne taşır. Söylem niteliğindeki direktiflerin tek muhatabı olan okurun metinle ve direktifle kurduğu ilişki biçimi önemlidir. Teknik betimleme dili kullanılarak yazılan uzun direktifler, okur için sıkıcı ve takibi zor

¹⁴² a.g.e., s.105, 106

parçalarıdır. Hatta sahne direktiflerinin gereksiz olduğunu ve gözün bunları sadece süzüp geçmesi gerektiğini söyleyen Veltrusky'nin düşüncelerini haklı çıkaracak denli okuru metne yabancılaştırabilir. Heyecanla aksiyonu takip eden okurun aldığı keyif, her paragraf içi bilgiyle kesintiye uğrar. Ancak Shaw oyunlarında sıklıkla karşımıza çıkan ve yazarın üslubunu ortaya koyan söylem nitelikli direktifler sayesinde, okurun metinden uzaklaşmasının da önüne geçilir.

Çok uzun ve ayrıntılı sahne direktifleri ile tanınan bir diğer yazar da Eugene O'Neill'dir. O'Neill, *Karaağaçlar Altında* isimli oyununun açılış direktifinden önce ayrıca bir giriş bölümü yazar ve oyunun geçtiği çiftliği dış ortamıyla birlikte anlatır. Yazar ayrıca evin dışında bulunan ve oyuna adını veren karaağaçları metaforik bir dille tasvir:

Bütün vaka 1850 senesinde Doğu Amerika'da Cabot çiftlik evinin içinde ve hemen dışında geçer. Evin cenuba bakan tarafında taş bir duvar ve kır yoluna açılan bir bahçe kapısı vardır. Ev sağlamdır ama boyanmak ister. Kurşuni renkteki duvarları ve yeşil pencere kapakları solmuştur. Evin iki tarafında iki büyük karaağaç vardır. Sarkan dalları evin damına değer. Onu hem muhafazaları, hem emirleri altında tutuyor görünürler. Hallerinde meşum bir analık, ezen kıskanç bir temellük vardır. Evdeki adamın hayatıyla olan sıkı ilişkileri onları korkunç bir surette insanlaştırmıştır. Evin üzerine abanmış fena fena düşünürler. Sarkmış memelerini, ellerini ve saçlarını evin damında dinlendiren çirkin kadınlara benzerler. Yağmur yağdığı vakit gözyaşları birbiri ardından sızıp padavra tahtalarını çürütür. Bahçe kapısından başlayıp evin sağ köşesini dolaşarak ön kapıya giden bir yol vardır. Evin bu tarafında üstü kapalı bir balkon görülür. Bize bakan yan duvarın üst tarafında küçük, alt tarafında az daha büyük ikişer pencere vardır. Üstteki ikisi baba ile oğullarının

yatak odalarına aittir. Aşağı katta solda mutfak; sağda, perdeleri daima inik duran misafir odası vardır.¹⁴³

O'Neill'in oyuna giriş niteliğinde yazdığı bu bölüm, pek çok oyun yazarının sadece açılış direktifinde vermeyi tercih ettiği bilgileri içerir. Yazarın oyuna böyle bir giriş yapmasında, okur zihnine tam olarak kendi hayal ettiği uzamı yerleştirme arzusu ve bunu yaparken de olabildiğince edebi bir dil kullanma eğilimi görülür. Yazar, tasvir ettiği çiftlik evinin yakınında bir koordinatta sabitlenmiş ve gördüğü manzarayı o anda aktaran bir tanık tavrı ile konuşur. Bu girişin ardından perde ve sahne bölümlemesini yapan yazar, betimleme niteliğindeki açılış sahne direktifi ile oyununa başlar.

*Çiftlik binasının dışı. 1850 senesi yazının başlangıcında bir gün. Grub vakti. Rüzgar yoktur, her şey hareketsiz durur. Damın üstünden görünen sema renk renktir, karaağaçların yaprakları parlar. Fakat ev gölgededir, mukayese onu büsbütün soluk gösterir. Bir kapı açılır. Eben Cabot balkonun nihayetine kadar gelerek durup sağdaki yola bakar. Elinde büyük bir çingirak vardır ve bunu mihaniki bir hareketle sallayarak kulakları sağır eden bir ses çıkarır. Sonra ellerini beline koyarak semaya bakar. Hayretten gelen bir korkuyla içini çeker, ağzından takdir kelimeleri tekrar tekrar dökülür.*¹⁴⁴

Girişten sonra gelen bu açılış direktifinde yazar daha yalın bir betimleme dili kullanır. Bu bağlamda giriş bölümündeki edebi üslubuyla bir romancı tavrı sergileyen yazar, perde bölümlemesi ile oyun yazarı kimliğine geri dönmüş gibidir.

¹⁴³ Eugene O'Neill. Karaağaçlar Altında. (Ankara:Maarif Matbaası, 1945) s.2

¹⁴⁴ a.g.e., s.3

Açılışı takip eden ilk diyalogla birlikte O'Neill, verdiği karakter sahne direktiflerinde de bu geçişli üslubu sürdürür.

EBEN – Allahım! Ne güzel! (*Gözlerini indirir ve kaşlarını çatarak etrafına bakar. Yirmi beş yaşında, uzun boylu ve kuvvetlidir.*)¹⁴⁵

O'Neill, nesnel bir tutumla betimlemeye başladığı Eben'i, bu cümlelerin ardından metaforik bir söylem anlatımıyla tarif etmeye başlar:

(*Biçimli, güzel bir yüzü vardır, fakat bu yüzdeki ifade kızgın ve ateş almaya hazırdır. Meydan okuyan kara gözleri esir edilmiş vahşi bir hayvaninkileri hatırlatır. Onun nazarında her gün bir kafestir. Kendini bu tuzağa yakalanmış fakat ruhen uslanmamış bulur. Onda baskı altında tutulan yabani bir canlılık mevcuttur*)¹⁴⁶

O'Neill verdiği bu karakter sahne direktifi ile Eben'in hem fiziki görünüşünü hem de psikolojik örüntüsünü oyunun daha başında belirlemiş olur. Nesnel bir uzaklıktan tarif etmeye başladığı genç adamı, aynı direktif paragrafı içinde birden öznel bir dile geçerek betimlemeye başlar. Eben'in ruh haline ilişkin olarak yaptığı bu değerlendirme, okurun karakteri daha yakından tanımasını sağladığı gibi, bir anlamda bu karakteri sahne üzerinde canlandıracak olan oyuncu için de karakter çözümleme aşamasına ilişkin bir fikir sunar. Yazarın karaktere ilişkin taleplerinin oyuncu tarafından izleyiciye sezdirilebilmesi, oyuncunun metin düzeyinde sunulan yan metni doğru aktarabilmesine bağlıdır. Sahne üzerinde oyuncunun jest, mimik ve

¹⁴⁵ a.g.e., s.3

¹⁴⁶ a.g.e., s.3

hareketleriyle ortaya çıkan yan metin, bu bağlamda metindeki direktiflerin oyuncu tarafından dikkate alınmasını ve doğru uygulanmasını gerektirir.

O'Neill'in *İp* adlı oyununa yazdığı ilk açılış sahne direktifi detayları ve uzunluğuyla dikkat çekicidir. O'Neill, oyunlarının büyük çoğunluğunda olduğu gibi burada da perspektif yasasının gereklerine uygun bir tavırla mekân betimlemesi yapar. Bir burnun tepesinde bulunan ambar, hem iç hem de dış uzamda giderek derinleştirilerek tarif edilir:

(Deniz kıyısında yüksek bir burun üstünde kurulmuş bir ambarın içi. Geride, sola doğru, içine kereste istif edilmiş bir ambar gözü. Bunun sağında okyanusa doğru bakan açık, çift kanatlı bir kapı. Kapının dışında vaktiyle ambara kadar uzanan bir yolun silik izleri. Yolun ötesinde; aşağıdan, denizden şakuli bir kavis halinde yükselen sarp kayalığın ucu. Kapının sağında yemlikleri ve otlukları olan üç ambar gözü. Bunlardan birincisi odunluk olarak kullanılmaktadır; istif edilmiş odunlarla yarıya kadar doludur. Bu odunluğun yakınında tepesine bir balta saplanmış olan bir odun yarma kütüğü vardır.

Ambarın sol kısmında kuru ot koymaya mahsus çatı arası bulunmaktadır. burası yerden on iki ayak yüksekliğindeki bir seviyeden, sağa doğru kapının yarısına kadar uzanmaktadır. İçinde birkaç dağınık, ıslak görünümlü kuru ot yığınının başka bir şey yoktur. Çatı arasının kenarında, kapıya olan mesafenin yarısında bir yerden, beş ayak kadar uzunlukta bir ip sarmaktadır. İpin ucunda koskoca bir ilmek vardır. Hallerinden uzun zamandır kullanılmadıkları anlaşılan küflü bir saban ve çeşitli çiftçilik araçları sol duvarın yakınında yerde durmaktadır. Daha ilerde eski, hezaren bir sandalye duvara dayanmıştır.

Sağ taraftaki ambar gözlerinin önünde halinden evden yapıldığı anlaşılan uzun, kaba saba bir marangoz tezgahı bulunmaktadır. Tezgahın üzerinde testereler, bir torna makinesi, bir keser, marangoz kalemi, içinde çiviler ve marangozluk zanaatine ait başka aletler bulunan bir küçük fiçı vardır. Tezgahın önünde ve sol yanında birer tahta sıra durmaktadır. Ambarın sağ yanı çıplak bir duvardan ibarettir.

İlkbahar başlarında bir gün; saat akşamın altı, altı buçuk sularıdır. Perdenin açılışında, açık kapıdan ufka yakın bir yerde ağır ağır kıpırdayan birkaç bulut parçası görünür. Bunlar güneş batışının ilk parıltıları ile hafif altın rengine boyanmışlardır. Temsil ilerledikçe bulutlara akseden bu ışık derece derece daha parlaklaşır; sonra yine ağır ağır dumanlı bir mor-kırmızı renk içinde solar. Deniz koyu kurşuni renktedir. Burnun aşağısındaki kayalardan bunlara çarpıp kırılan dalgaların bir tonda boğuk sesleri gelir.

Perde açıldığı zaman Mary yerde, dizleri dikili ve bacakları çapraz vaziyette, oturmaktadır. Sırtını kapının sağ yanına dayamıştır. Yüzü profilden görülmektedir. On yaşlarında, sıska, kararından çok büyümüş bir kızdır. Havuç renkli, seyrek saçları tek örgü halinde örülmüştür. Sırtında yollu pamukludan yapılmış, eski püskü bir elbise vardır. Yüzü budala denilecek kadar ifadesizdir. Elleri gevşek ve cansız hareketlerle, maksatsızca çırpınmaktadır.

Gözlerini karşısına kapının öteki kenarına dayadığı paçavradan yapılmış bir bebeğe dikmiştir. Cırlak bir sesle türküye benzer bir şeyler mırıldanmaktadır. Dışarıdan ansızın gelen bir gürültüyü duyarak ansızın ayağa fırlar: Gizlice dışarıya bakar; çabucak bebeği kapar, göğsüne basarak sımsıkı tutar. Sonra

bir saniyelik korku dolu bir tereddüt geçirir, marangoz tezgahına koşar ve sürünerek altına girer.

Bu sırada Abraham Bentley kapı önünde görünür. Loş ambara bakarak ve gözlerini kırıştırarak orada durur. Altmış beş yaşında, uzun boylu, zayıf, düşük omuzlu bir adamdır. Kalın bir sopanı yardımıyla ve ayaklarını sürte sürte ağır ağır yürürken romatizmadan eğri büğrü olmuş bacakları kendisini çekemeyerek bitkin bir halde sallanmaktadır. Yüzü kupkuru, kireç gibi beyaz ve buruşuklar içindedir. Parıldayan çıplak kafasının kenarları bir iki tutam ak saçla çevrelenmiştir. Gözleri, gür kara kaşların altından cansız cansız bakmaktadır. Ağzı gagaya benzeyen büyük burnunun altına çekilmiş bir batık çizgi gibidir. Çenesi ve yüzünün alt yanları iki haftalık sık ve sert bir sakalla örtülüdür. Sirtında kahverengi, çok yıpranmış bir perdesü vardır. Baş şapkasızdır.)¹⁴⁷

O'Neill, verdiği bu açılış direktifi ile öncelikle okurun metinle olan ilişkisini baştan belirlemiş olur. Yazar bir roman parçası gibi uzun ve görsel olarak tüm ayrıntıların betimlendiği direktifte, mimetik anlatım içine sızan diegetik anlatımın sınırlarını oldukça genişletir. Mekân tasvirinde Ibsen'in detaycılığını bile geride bırakan O'Neill, performans ekibi için de oldukça zorlayıcı betimlemeler yapar. Ibsen'den alışık olduğumuz ev-içi mekân tasviri, dış mekâna kadar genişletilmiştir. “Deniz kıyısında yüksek bir burun üstünde kurulmuş bir ambarın içi” ifadesi, bir iç mekân tasvirine yönlendiriyor olsa da yazar, esas olarak ambarın bulunduğu dış çevreye ilişkin de bir saptama sunar. Sahne uygulamacıları için yazarın talep ettiği mekân bu ayrıntıların tümünün sahne üzerinde yansıtılması oldukça güç

¹⁴⁷ Eugene O'Neill. *İp*. (İstanbul: Milli Eğitim Basımevi, 1946) s. 4,5,6.

görünmektedir. Yazar, gerçekliği herhangi bir soru işaretine olanak vermeksizin betimleme yaparken, daha ziyade okurun hayalgücüne yönelir. O'Neill'in uzun ve aşırı detaylı direktifleri, giriş bölümünde görüşlerine değinilmiş olan Smiley'nin kıstaslarının bir hayli üzerindedir. Smiley, oyun yazarlarının direktif kullanımında mümkün olduğunca ekonomik davranmalarını önerirken, kıstas olarak gereklilik ve açıklık ilkeleri üzerinde durur. Sahne direktiflerinin fazla detaylı olması, hem okurun metinle olan ilişkisini zayıflatacak hem de performans ekibinin yaratıcı tasarım imkânını elinden alacaktır. Smiley'nin oyun yazarları için verdiği bu öğütler, O'Neill ve genel anlamda dönemin yazarlarının metne yaklaşımıyla örtüşmez. Gerçekçi yazarlar, oyunlarını performans ekibini gözeterek yazmazlar ve dahası oyun metinlerinin betimlemeler ile daha edebi bir dile sahip olduğunu düşünürler. Bir anlamda yazar, sahne direktifleri ile sahneleme sürecine ilişkin otoritesini belirlemiş olur. Daha önce üzerinde durulmuş olduğu üzere, yazarın hüneri, somut olarak algılanan 'oyun uzamı'yla doğrudan ilişkilidir ve uzam içindeki karakterlerin fiziksel etkileşimleri, sahne üzerinde devindikleri mekân ölçüsündedir. Diyalog-dışı direktifler, yazarın hayalgücünün somut yansımasıdır; yazarın zihnindeki sahne görüntüsünü ve zihninde duyduğu diyalogları belirtir. Dolayısıyla O'Neill, sayfalarca süren direktifleriyle kendi hayalgücünü hem okur hem de uygulama ekibine empoze etmiş olur. Her ne kadar uygulamacı ekip, yazarın verilerini göz ardı etme hakkına sahip olsa da yazarın arzu ettiği metnin ortaya çıkması için direktiflerin göz önüne alınması gerekli görülür.

Performans metni bağlamında, yönetmenin verilen direktifi yok sayması, oyunda ciddi bir anlam kaybı oluşmasına neden olacaktır. Yazarın ulaşmak istediği derin anlamın ipuçları çoğunlukla, oyun kişilerinin hareketlerinde, jest veya

mimiklerinde gizlidir. Bir oyun kişinin gerçek düşüncelerini izleyicinin duyduğu, ancak diğer oyun kişilerinin duymadığı varsayımıyla dile getirişleri yaygın bir yan metin kullanımıdır. Söz konusu anlam, direktifler aracılığıyla verilen “*kendi kendine*”, “*alçak sesle*”, “*ses tonunu değiştirerek*” veya üçüncü bir oyun kişisiyle iletişim içindeyse “*diğerine göz kırparak*” gibi ifadelerle durum netliğe kavuşturulur. İroni, sahneleme sürecinde görsel bir hareketle izleyiciye ulaşırken; okur için diyalog-dışı direktifler aydınlatıcı rol oynar. Ibsen, *Rosmersholm*’un ikinci perdesinde, Mortensgaard, Kroll ve Rosmer arasında geçen bir sahnede karakter ve aksiyon sahne direktiflerinin düzenleyici ve açıklayıcı kullanımı göze çarpar:

Mortensgaard: Bu tür bir talimata ihtiyacım olsaydı, Bay Rosmer bunu bana verecek en uygun kişi olurdu.

Kroll: (*zar zor gizlediği bir küçümsemeyle*) Bay Rosmer? Ah evet, saygıdeğer Bay Rosmer şüphesiz bunun için biçilmiş kaftan! Rahatınıza bakın beyler. (*Dışarı çıkar ve ardından kapıyı çarpar.*)

Rosmer: (*kapıya bakarak ayakta kalır ve kendi kendine konuşur*) Evet, öyle yapacağız. (*Arkasını döner*) Bay Mortensgaard, beni görmek için sizi taa buraya getiren nedir söyleyecek misiniz?¹⁴⁸

Kroll, “*zar zor gizlediği küçümseme*”sini, kapıyı çarparak çıkışıyla diğer oyun kişileri için de aşıkâr kılmış ve diyalogdaki ironinin anlaşılmasını sağlamıştır. Yazarın, Rosmer’in konuşmasının başındaki “*kendi kendine konuşur*” uyarısını vermemesi ise bu ve benzeri durumlarda ciddi bir anlaşılmaazlığa yol açacaktır.

¹⁴⁸ Henrik Ibsen. *Ibsen Oyunları İki*. (Ankara:Deniz Kitabevi, 2007) s.287

Gerçekçi oyunlarda, sahne direktifleri ile diyalogun karşılıklı olarak destekleyici bir ilişki içinde olduğu görülür. August Strindberg'in *Baba*'sında, Dadı'nın Yüzbaşı'ya deli gömleğini giydirmeye çalıştığı sahnede, diyaloga eşlik eden direktif kullanımının tipik bir örneği görülür:

Dadı: (...) Derken o küçük ceketini alırdım – basbayağı yeşil yünden bir şeydi bu – tam önünde tutar, “Hadi” derdim, “Sok bakayım kollarını, ikisini del!” (*Deli gömleğini giydirir.*) Sonra da derdim ki, “Şimdi ben arkanı düğmelerken, sen de sessizce, güzel güzel otur, e mi!” (*Gömleğin kollarını arkadan bağlar.*) Sonra da derdim ki, “Hadi şimdi kalk, uslu bir çocuk gibi gezin de, dadın görsün, nasıl, yakışmış mı...” (*Yüzbaşayı sedire götürür*) Sonra da derdim ki “Artık yatmalısın.”¹⁴⁹

Söz konusu örnekte, Dadı bir yandan Yüzbaşı'yı telkin için konuşurken, öte yandan yapacaklarını sözleriyle haber verir. Eylemin sözle girdiği bu karşılıklı ilişki, metnin teatral potansiyelinin garantörü olma boyutuna yöneliktir. Burada mimetik mod ile diegetik mod arasındaki ilişki biçimi dikkat çekicidir. Mimetik mod bağlamında Dadı, Yüzbaşı'ya yaptırmak istediği hareketleri sözleriyle aktarır. Bu sayede Dadı, hem doğrudan konuşan ses olarak hem de sahne düzleminde eyleyen karakter olarak çift yönlü (diyalog ve aksiyon) bir canlandırma sunar. Diegetik mod bağlamında ise anlatıcı konumundaki yazar, aksiyon sahne direktifleri aracılığıyla hareketleri tarif eder. Aksiyon direktifleri, bir hareketin sözel taklidini içermesi bakımından doğası gereği teatral bir yönelişe sahiptir. Bir anlamda mimetik aksiyonun diegetik aktarımı söz konusudur. Strindberg örneğinde, iki anlatım biçiminin bir arada bulunma durumu oldukça net bir biçimde sergilenmiş olur.

¹⁴⁹ August Strindberg. *Baba*. (İstanbul: İz Yayıncılık, 2004) s.62

Gerçekçi tiyatronun dramatik koşulları 20.yy çağdaş yazınında da etkisini sürdürmeye devam eder. Tennessee Williams ve Arthur Miller gibi yazarlar, gerek düşünsel olarak gerçekçiliğe yakın duruşları, gerekse de dramatik yazın koşulları bakımından Ibsen'in çağdaşları gibidirler. Sahne direktiflerinde daha öz olmakla birlikte, hala uzun ve detaylı betimlemeler yapan yazarlar, sundukları dünyayı tüm gerçekçiliği ile yansıtırılar.

Tennessee Williams'ın *Arzu Tramvayı*'nın üçüncü sahnesi, bir poker partisiyle başlar. Dekor, ışıklandırma, hareket, diyalog ve kostümler için verilen direktifler, ortamın, partinin, oyun kişilerinin ve atmosferin duygusunu ifade etmek için bir arada iş görür. İzleyici sadece sahnedeki resme bakarak, yeni sahneye ve genel anlamda oyunun tümüne ilişkin fikir sahibi olur:

*Van Gogh'un, bilardo salonunu konu alan bir gece resmi vardır. Mutfak gecenin aynı bu tip bir heyecan uyandıran parlaklığını, çocukluk döneminin çiğ renklerini taşımaktadır. Mutfak masasının sarı muşambasının üzerinde yeşil cam gölgeliği olan bir abajur asılıdır. Poker oyuncular – Stanley, Steve, Mitch ve Pablo – rengarenk giysiler içindedir. Masmavi, mor, kırmızı-beyaz çizgili ve açık yeşil gömlekleriyle ana renkler kadar kaba, dolaysız, güçlü ve erkekliklerinin doruk noktasında adamlardır...*¹⁵⁰

Williams, verdiği açılış sahne direktifinde söylemsel nitelikli anlatısı ile kendisini aktardığı dünyanın bir parçası kılar. “*Mutfak gecenin aynı bu tip bir heyecan uyandıran parlaklığını, çocukluk döneminin çiğ renklerini taşımaktadır*” ifadesinde, teknik betimleme anlatısını aşan yazar, okur ile doğrudan bir ilişkiye

¹⁵⁰Tennessee Williams. *Arzu Tramvayı*. (Ankara:İmge Kitabevi Yayınları, 2009) s.83

geçer. Renklerin heyecan uyandırıcı olması ve bir tür çocukluk imgesi taşıdığı fikri yazarın öznel bakış açısını yansıtır. Dolayısıyla bu direktif, sadece oyunu sahneleyecek bir ekibe yol gösterecek nitelikte değildir. Uygulamacı ekip, yazarın direktifini dikkate alsa bile, ortaya çıkacak olan fiziki koşullar, yönetmen ya da tasarımcının kendi bakış açısını yansıtacak, izleyici içinse bambaşka bir algı sürecine zemin hazırlayacaktır. Bu türden söylem nitelikli direktifler, uygulama aşamasında bir özgürlük alanıdır. Ancak yazarın, yönetmenin ve izleyicinin algısı birbirinden bağımsız olabilir. Metin düzeyinde ise söylemsel nitelikli direktiflerde okur ile doğrudan bağlantı kuran yazar, kendi fikrini okuruna da empoze etmiş olur. Okurun zihni her ne kadar özgür olsa da, metin düzeyinde yazarların istedikleri algıyı oluşturma amacına ulaşmaları daha olasıdır.

Williams, Blanche'in sahneye girişine ilişkin direktifiyle, yönetmene ve tasarımcılara ultimatö verir. Blanche'ın içine girdiği ortamla uyumsuz görünüşü, farklı bir sosyal sınıfa ait olduğunun göstergesidir. Yazar bu durumu sadece “*kibar giyinmiştir*” diyerek açıklamakla yetinmez ve tüm detayları verir. Yazarın, sahneleme üzerindeki hâkimiyetini güçlendiren tavır, tasarımcının hayalgücünü de gereksiz kılar. Yönetmenin direktifleri göz ardı etmediği bir sahneleme çalışmasında yazar, somut olarak sürecin içinde bulunmasa bile, direktifleriyle sürecin her aşamasına damgasını vurur. Williams, direktiflerindeki söylem anlatısını karakterlerini tarif ederken de sürdürür:

(... Blanche elinde valiziyle köşeden görünür... Görünüşü ortamla uyumamaktadır. Kibar bir şekilde giyinmiştir. Tüylü korseli beyaz giysisi, inci kolye ve küpeleri, beyaz eldivenleri ve şapkası ile sanki bir çay partisine veya kokteyle gidiyor gibidir. Onun bu zarif güzelliği kuvvetli bir ışığı bile

*gölgeleyecek gibidir. Kararsız tavırları ve beyaz elbisesi sanki o ortama ait olmadığına belirtisidir...)*¹⁵¹

Arthur Miller, 20.yy Amerikan gerçekçileri içinde en uzun direktifler veren yazarlardan biridir. *Cadı Kazanı*'nın girişinde O'Neill'i bile geride bırakacak açıklamalar yapar. "Bir açış" başlığıyla yazmaya giriştiği direktif, adeta bir roman anlatısına dönüşür. Miller, bu açılış direktifine betimleme tekniğini kullanarak oldukça yalın ifadelerle başlar:

*1692 yılı baharında, Massachusetts'in Salem köyünde rahip Samuel Parris'in evinde bir küçük yatak odası. Solda daracık bir pencere. Demir parmaklıklar arasından sabahın ilk ışıkları içeri sızıyor. Sağda, yatağın yanında hala yanan bir şamdan. Bir küçük dolap, bir iskemle, bir de ufak masa. Dipte alt katın merdivenine açılan bir kapı. Oda fakirce ve temiz. Tavanda kasvetli bir renk almış kaba kütükler. Perde açıldığı zaman, rahip Parris, yatağında hareketsiz yatan kızı Betty Parris'in yanında diz çökmüş dua eder görünür.*¹⁵²

Miller, dramatik yazına uygun bir biçimde hem okura hem de sahne ekibine fikir verecek netlikte ifadelerle mekânı ve mekân içindeki kişileri tanıtır. Sahne direktifi yazmanın temel prensibini gerçekleştirmiş olan yazar, beklenildiği üzere diyaloglara geçmeden önce, bir romancı edasıyla uzun uzun Massachusetts'in o dönemlerdeki koşullarını, tarihsel süreci, insanların inanç biçimlerini, rahibin karakter özelliklerini ve cadı avını anlatır. Anlatı özelliklerinin anlaşılması bakımından bu bölümün bir parçası alıntılanacaktır:

¹⁵¹ ön.ver., Williams, s.22,23

¹⁵² Arthur Miller. *Cadı Kazanı*. (İstanbul:Milli Eğitim Basımevi, 1962) s. 3

Bu olaylar olup biterken, Parris kırk beşlerinde vardı. Kendisi bu hikâyede kötü bir yol tutuyor. Kendisine iyi bir insan da denemez. Ona sorarsanız, her gittiği yerde, halkı ve Tanrıyı kazanmak için elinden geleni yapar. Yine de gadre uğrardı. Duldur, çocuklarla ilgilenmez, hiç anlamazdı onlardan. Çocuklara yetişkin insan gözüyle bakardı. Bu garip olaylar patlak verinceye kadar, bütün Salemliler gibi onun için de çocuk dediğin: doğru dürüst yürümesine izin verildiğine şükreder, gözlerini önüne eğer, kolları hep iki yanına sarkık durur, yalnız konuş dendiği zaman ağzını açar. Evi güya “kent”tedir, ama bugün buna köy demek bile güçtür. Kilise, evin yanıbaşındadır ve bu noktanın ilerisinde koya veya içerilere doğru Massachusetts’in amansız kışına karşı birbirine sokulmuş bir avuç küçük pencere, karanlık ev vardı. Salem kurulalı daha kırk yıl bile olmamıştı. Avrupa dünyası için bütün eyalet, koyu softa olmakla beraber, sayıca ve değerce yavaş yavaş artan mahsullerini dışarıya yollayan kimselerin oturduğu, medeniyet girmemiş bir yerdi. Salem’de nasıl yaşandığını kimse bilmez. Romancıları yoktu. Olsa da, kimsenin roman okumansa izin verilmezdi zaten. Dini inançlarına göre, tiyatroya, “boş eğlence”lere benzer ne varsa yasaktı. Noel bayramı yapmazlardı. Tatil demek de onlar için kendini daha fazla duaya vermek demekti...¹⁵³

Bu bölüm, en saf biçimindeki diegetik bir anlatımdır ve sanki oyuna ait olmayan, dışarıdan eklenmiş bir bölüm gibidir. Tersinden bir okumayla Miller, burada Lukacs’ın Ibsen oyunlarının aslında bir roman olduğu tezini hatırlatır. Kaldı ki Miller bu anlatım biçimini sadece oyunun açılışında kullanmaz; özellikle birinci perdede, sahneye yeni dahi olan kişileri tanıtmak amacıyla defalarca aynı anlatımı

¹⁵³ a.g.e., s. 3,4

tekrarlar. Bütün metin bu bölümler ekseninde değerlendirilecek olursa, içine yer yer mimetik anlatımın dahil edilerek zenginleştirildiği bir romanın mevcut olduğu söylenebilir.

19.yy'da altın çağını yaşayan ve 20.yy'da hala izleri görülmeye devam eden gerçekçi tiyatro, sahne direktifleri olmaksızın tam ve doğru bir biçimde değerlendirilemez. Roman türünün tiyatro yazını üzerindeki etkisinin en net biçimde ortaya çıktığı sahne direktifleri sayesinde, mimetik anlatım biçiminin olanakları diegetik parçalarla genişletilmiş olur. Bu bağlamda, oyun öyküsünün içinde aktığı ve diyalog sisteminin meydana getirdiği ana metin kadar, sahne direktiflerinin oluşturduğu yan metin de değer taşımaktadır. Bu diegetik anlatım araçları, oyun metninin edebi konumunu güçlendirir, okur algısına yönelerek metinsellik fikrini besler ve yazarın kendisini temsil etmesine olanak tanımış olur.

SONUÇ

Roman Ingarden, oyun metnini ana metin ve yan metin olarak iki ayrı düzeyde alarak, sahne direktiflerinin metin içindeki kurucu yönelimini de belirlemiş olur. Kimi zaman altmetin olarak işlev gören sahne direktifleri, metin içinde sözel olmayan tüm unsurları kapsar ve fiziksel aksiyon, efektler, oyun mekânı ve oyun kişilerine ilişkin bilgiler sunar. Yan metnin kurucusu olan diyalogdan bağımsız bir biçimde varolan direktifler, bağımsız bir anlam üretme mekânizması olarak izleyici ya da okura söze dökülmeyen göstergelerin aktarılmasını sağlar. Söz konusu aktarımlar, oyuncunun fiziksel devinimleri ya da jest ve mimikleriyle ifade bulabildiği gibi, ses ve ışık efektleri, duraklama ve sessizlik anları gibi sahne durumlarıyla da sağlanabilir.

Sahne düzleminde yan metin somut olarak algılanabilir bir kavram değildir; izleyicinin sezgisi ile anlam oluşturur. Metin düzeyinde ise parantez içi ya da italik yazım biçimiyle kendisine ontolojik bir zemin kazandırarak somut bir düzleme yerleşir. Kullanım biçimleri ve işlevleri bakımından dört temel sahne direktifi gözlenir: Açılış, durum, karakter ve aksiyon sahne direktifleri. Açılış sahne direktifleri, perde başlangıçlarında görülen ve yazarın seçimine göre kısa ya da uzun pasajlar halinde yazılan direktiflerdir. Genel olarak mekân, zaman ve karakter betimlemesinin yapıldığı bölümlerdir. Durum sahne direktifleri, sahneye hâkim olan atmosferin, ses ve ışık efektleri ya da sessizlik ve duraklama anları gibi durumlarla tarif edildiği direktiflerdir. Beckett oyunlarında olduğu gibi konuşmalardan ziyade an ve durumların önem taşıdığı metinlerde daha sık olarak kullanılır. Karakter sahne direktifleri, oyun kişinin fiziksel ve psikolojik durumuna ilişkin bilgiler sunan

direktiflerdir. Genellikle oyun kişinin sahneye ilk giriřiyle birlikte verilen karakter direktifleri, okurun ya da izleyicinin karakterleri öncelikli olarak tanınmasını sağlar. Oyun kişilerinin dış görünüşü ve ses tonlarının, konuşma biçimlerinin betimlenmesi ile sosyal konumları ve duygu durumlarına ilişkin anlam katmanları oluşturulur. Aksiyon sahne direktifleri ise oyun kişilerinin kime ya da nereye yöneldiklerini ve sahne üzerinde sözsüz olarak gerçekleştirilen hareketleri betimler. Bu sayede hem sahne trafiğı aksamadan gerçekleştirilir, hem de sözle ifade edilmeyen ama sahne üzerinde hareketle üretilen yan metin aktarılmış olur.

Dramatik yazın tarihi süresince farklı evrelerden geçerek gelişen sahne direktifleri, varolduğı her dönemde benzer işlevleri yerine getirir de metin içindeki pozisyonu ve belirleyici bir unsur olarak sahne-metin ilişkisini etkileme düzeyi farklılıklar gösterir. Bilinen ilk oyun metinleri olan Antik Yunan tragedyaalarında sahne direktifine rastlanmazken, Elizabeth dönemi oyunlarında çok kısa ve işlevsel notlar halinde yazılmış direktiflere rastlanır. Bu dönemde özellikle Shakespeare oyunlarında Aston ve Savona'nın diyalog-içi sahne direktifi olarak ele aldıkları direktif biçimi görülür. Söz konusu direktif biçiminde yazar, mekân, zaman ya da aksiyona ilişkin bilgileri doğrudan oyun kişinin dile getirmesini sağlar. Parantez içi bilgi olarak tanımlanabilecek diyalog-dışı direktifler ise yok denecek kadar azdır. Söz konusu durum büyük ölçüde oyunların hemen sahnelenmek üzere yazılıyor olmasına ve rejî kavramının henüz gündemde olmamasına bağlıdır. 19.yy'a dek geçen süreçte benzer bir biçimde devam eden direktif kullanımı, esas olarak bu dönemde gelişme gösterir. 19.yy gerçekçi tiyatrosunda, detaylı ve uzun sahne direktifleri yazılmaya başlanır. Direktif yazımındaki bu değişimde, hem dönemin sosyo-kültürel dinamiklerine bağlı olarak tiyatro sanatına yaklaşım biçiminin

değişmesinin, hem de oyunların sadece sahnelenmek üzere yazılmasından vazgeçilerek, edebi olarak oyun metninin önem kazanmış olmasının etkisi vardır. Klasik form özelliklerinin reddedilmeye başlandığı avant-garde girişimlerin sonrasındaysa, tüm içeriksel ve biçimsel farklılaşmalarla birlikte sahne direktifi kullanımında da önemli değişiklikler gözlenir. Tiyatroda karşı-gerçekçi eğilimlerin görülmeye başlanması ile gerçekçilerin uzun ve detaylı betimlemelerinden vazgeçilir ve yeniden minimal düzeyde direktif verilmeye başlanır. Karşı-gerçekçi oyunlarda, sahne direktiflerinin kimi durumlarda diyalogla çatıştığı ve kendi radikal alt metnini oluşturduğu gözlenir. Özellikle Beckett oyunlarında rastlanan uzun sessizlikler, tekrarlar ve duraklamaların gözlemlendiği durumlarda direktifler, önemli anlam katmanları meydana getirir.

Sahne direktiflerinin tiyatro tarihinde en önemli rolü oynadığı dönem, 19.yy gerçekçi tiyatrosudur. Antik çağlardan itibaren merkezi konumda yer alan dramatik yazın, ilk kez 19.yy'da bu konumunu kaybeder ve yerini roman türüne devreder. Avrupa'da yaşanan ekonomik ve sosyal değişikliklerin sanata gerçekçi akım ile yansması sonucunda, roman yazarları dönemlerini tüm çıplaklığı ile eserlerinde aktarmaya başlarlar. Balzac, Flaubert, Zola, Stendhal ve Gorki gibi roman yazarları, gerçeklikle hesaplaşma içine girdikleri eserlerinde yeni anlatım tekniklerini uygulamaya girerler ve insanoğlunu tüm çevresiyle birlikte ele alırlar. Bilimsel bir veri sunarcasına uzun ve detaylı betimlemelerin, değişen anlatıcı kiplerinin görüldüğü roman anlatım teknikleri, dönemin oyun yazarlarını da etkisi altına alır. Oyunlarda özellikle açılış sahne direktiflerinde uzun ve detaylı betimlemeler yapılmaya başlanır. Mekâna ilişkin hiçbir detayın göz ardı edilmediği direktif pasajlarında okur, olayların doğrudan tanığı haline getirilir. Okur, sahne

direktiflerine bir romandan parçalar okur gibi yaklaşır. Direktiflerin bu denli uzun ve ayrıntılı olması aynı zamanda performansın uygulayıcılarının metinle kurdukları ilişkiyi de etkiler. Tüm detayların verildiği direktifler, yönetmen ve tasarımcıların özgür yaratım imkânlarını ellerinden alarak, onları metne sadık kalmaya zorlayan bir tavır sergiler.

Roman geleneğinden devralınmış bir anlatım biçimi sergileyen sahne direktifleri, temel olarak mimetik karakter sergileyen oyun metnine diegetik bir karakter kazandırır. Genette, diegesisin temsil özelliğini ele alırken iki tür saptar. İlkinde tam anlamıyla bir anlatı söz konusudur; burada aksiyonların ve olayların temsili yapılır. İkincisinde ise bir tür tasvir etme ya da betimleme durumu söz konusudur; nesnelerin ve karakterlerin temsili yapılır. Dramatik metin içinde, söz konusu betimleme ve tasvir etme işlevlerini yerine getiren sahne direktifi, “rol”e bürünmüş gizli anlatıcının konumunu yerinden eder ve yazarın kendi diline bürünür. Roman geleneğinden devralınmış olan uzun betimleme ve açıklamalara dayanan sahne direktifi kullanımı özel olarak 19.yy gerçekçi tiyatrosunun belirgin bir özelliğidir.

Gérard Genette, mimetik ve diegetik anlatı biçimlerini temel olarak üç düzeyde ele alır: anlatı, betimleme ve söylem. Anlatı, temel olarak aksiyonların ve olayların anlatılmasıdır. Mimetik karakter özellikleri gösteren anlatı, 19.yy gerçekçi romanı ile betimlemeden ayrılmaya başlar. Bu dönemde roman anlatısı içine, uzun betimleme pasajları dahil olur ve betimlemenin diegetik karakteri ortaya çıkar. Gerçekçilerin insanı ve onun yaşadığı çevreyi olduğu gibi, abartısız bir doğallık içinde aktarma arzularının ürünü olan betimlemeler, 19.yy romanının belirgin bir niteliği haline gelir. Genette, anlatı ve betimleme arasındaki farkı, zaman ve mekân

düzlemindeki hareketlerine göre belirler. Anlatı, aksiyon ve olay akışının zaman düzleminde aktarıldığı alandır. Betimleme ise nesnelerin üzerinde durduğu ve onları eş zamanlı olarak ele alan, sürecin kendisini de seyirlik malzeme haline getiren türdür. Betimlemede zaman adeta askıya alınır ve anlatının mekânda yayılmasına katkı sunar. Yani anlatı zamanda, betimleme ise mekânda var olur. Üçüncü bir anlatı türü olarak ortaya çıkan söylem, anlatı içinde yazar “ben”inin açık bir şekilde mevcut olduğu durumlara işaret eder. Genette, anlatı ve söylem arasındaki farkı, anlatının nesnel, söylemin ise öznel durumda olmasıyla tespit eder. Bu öznel veya nesnel olma durumu bir tür dilsel hiyerarşiye tabidir; öznel olanın içinde yani söylemde “ben”in varlığı açık ya da gizli olarak her zaman mevcuttur ve alttan alta imlenir. Genette’in roman ve epik bağlamında ele aldığı bu üç tür, bu çalışma bağlamında dramatik yazına uygulanmış ve sahne direktiflerinin kullanım biçimleri bu çerçevede değerlendirilmiştir. Bu bağlamda anlatı, dramatik yazında olay öyküsü (plot) ile ilişkilendirilmiştir. Buna göre anlatı, Ingarden’in ana metin olarak adlandırmış olduğu, aksiyonun ve olayların aktarıldığı ve diyalog sistemi içinde beliren mimetik anlatıdır. Betimleme ve söylem ise yan metin ile yani sahne direktifleri ile ilişkili olarak ele alınmıştır. Betimleme, teknik bir dille yazılan ve anlatıcının kimliğinin açık olmadığı sahne direktifi türüdür. Esas olarak her direktif yazımında diegetik bir yazar anlatımı olsa da betimleme niteliğindeki direktiflerde yazar kendi varlığını hissettirmez. Mimetik aksiyonun yönelimini belirleyerek, sahne akışına açıklık getiren bilgi verici direktiflerdir. Diyalogdaki kişilerarası ilişkiyle sağlanan akıcı konuşma dili, araya giren direktiflerle her defasında kesintiye uğratılır. Bir anlamda okurun takip mekânizmasını kıran bu verilerin yabancılaştırıcı bir unsur olarak belirmesi kaçınılmazdır. Söylem ile ilişkilendirilmiş olan direktiflerde ise yazar

anlatıcı olarak kendi kimliği ile belirir. Mimetik aksiyondan bağımsız olarak diegetik anlatı içine sızan yazar, sahne direktifleri aracılığıyla sağlanan yabancılaştırmayı perçinler. Gerçekçi tiyatrodaki özellikle Bernard Shaw oyunları ile dikkat çekici hale gelen söylem niteliğindeki direktiflerde, yazar aktardığı konuşma dilinin arasına girdiği bölümlerde, kendisi de doğrudan aktaran bir ses haline gelir. Bu bağlamda yazar, kendisini anlattığı dünyanın bir parçası kılar; aktardığı olay ya da durumların doğrudan tanıdığı pozisyonundadır.

19.yy gerçekçi tiyatrosunda özellikle açılış sahne direktifleri, dramatik yazın tarihinin hiçbir döneminde olmadığı kadar uzun ve ayrıntılıdır. Yazarlar, gerçekçi akımın, insanı kendi doğal çevresi ve ilişkileri bağlamında ele alma düsturuna uygun olacak biçimde, mekân ve karakter betimlemelerinde kimi zaman aşırı detaycı bir yaklaşım sergilerler. 19.yy yazarlarının bu tavrında, merkezi konumunu yitirmiş olan dramatik yazının, gerek biçim gerekse içerik özellikleri bakımından romanın verilerinden faydalanma itkisi içinde olmalarının da etkisi görülür. Uzun pasajlar halinde sunulan sahne direktifleri, diegetik doğaları gereği, bir roman parçasını anımsatırlar. Direktif içinde sergilenen uzam ve karakter özellikleri, mimetik aksiyonun oluşmasında da etkili olur. Sözel olmayan verilerin sunulduğu direktiflerle karakterlerin geçmişine ve psikolojisine ilişkin de veriler sunulur. Bu bağlamda özellikle Shakespeare oyunlarında dikkat çeken diyalog-içi direktiflerin sayısı azalır ve yazarlar yoğunluklu bir biçimde diyalog-dışı sahne direktiflerine yönelirler.

Diyalog-dışı sahne direktifleri, oyun öyküsünün akışını kesintiye uğratan ve okuru metne yabancılaştıran eklentilerdir. Okur, mimetik aksiyonun takibi içinde merakla oyun kişilerinin öyküsüne odaklanır ve verilen her direktifle bu ilgi kesintiye uğrar. Bu nedenle direktiflerin, metnin okunma hazzını azaltıcı bir özelliği vardır.

Sahne direktifleri, bu anlamda metinselliği ve teatral bir gösterge oluşuyla değerlendirilmesi gereken bir unsur olarak belirir. Dramatik metnin kendine referans sağladığı bir araç olarak sahne direktifleri, günümüz çağdaş yazarlarının pek çoğu tarafından neredeyse hiç kullanılmayan bir tercih nesnesine dönüşmüş olsa da 19.yy gerçekçi tiyatrosu direktiflerinden bağımsız olarak değerlendirilemez.

Gerçekçi oyun metinleri içinden sahne direktiflerinin çıkartılması durumunda, metinler ciddi bir anlam kaybına uğrar. Betimleme ya da söylem niteliği taşıyan ve özellikle açılış sahne direktiflerinde sunulan, oyun kişilerinin geçmişlerinin, sosyo-ekonomik konumlarının, birbirleriyle ve çevreleriyle olan ilişkilerinin betimlendiği bölümlerin yok sayılması, ana metni bir anlamda yersiz-yurtsuz hale getirir. Ana metnin doğrudan taklit yoluyla temsil ettiği tüm unsurlar, geçmişsiz, artalansız ve eksik kalır. Yazar, okur zihnindeki ve sahne üzerindeki otoritesini kaybeder. Oyun kişilerinin sadece kendilerini temsil ettikleri mimetik düzlemde yer almayan yazar, adeta boşlukta asılı kalır. Çünkü ana metni oluşturan diyaloglardaki konuşma kipi, canlandırılan karakterlerin kimliği üzerinden şekillenir; yazar, bu diyalog örüntüsü içinde kendi kimliği ile yer almaz. Sahne direktifleri metinden çıkarıldığı zaman ortada kalacak olan ise yalın bir mimetik anlatıdır. Doğrudan takdim ve gösterme mantığının içine, sahne direktifleri aracılığıyla dolaylı temsil ve anlatma mantığı sızar. Bu bağlamda gerçekçi tiyatro metnindeki yoğun diegetik anlatım, metin içinde yazarın ve metnin kendi pozisyonlarının temsilinin garantisidir.

ÖZET

Bu çalışma iki ana bölümden oluşmaktadır: Dramatik Yazın Tarihi İçinde Sahne Direktiflerinin Dönüşümü ve Gerçekçi Tiyatroda Kurucu Bir Unsur Olarak Sahne Direktifleri. Çalışmanın giriş bölümünde sahne direktiflerinin dramatik yazın içindeki konumu kuramsal olarak ele alınmış ve genel bir çerçeve çizilmeye çalışılmıştır. Roman Ingarden, Martin Esslin, Georg Savona, Elaine Aston ve Sam Smiley gibi kuramcıların sahne direktiflerine ilişkin yaklaşımları ele alınmış ve bu bağlamda sahne direktiflerinin sınıflandırması yapılmıştır. Söz konusu sınıflandırma sonucunda dört temel sahne direktifi tespit edilmiştir: Açılış sahne direktifleri, karakter sahne direktifleri, durum sahne direktifleri ve aksiyon sahne direktifleri. Ayrıca yan metin olarak bir anlam üretme mekânizması işlevi gören sahne direktiflerinin metin ve sahne arasında kurduğu organik ilişki ele alınmıştır.

Çalışmanın ilk bölümünde sahne direktiflerinin dramatik yazın tarihi içindeki dönüşümü örneklerle ele alınmıştır. Antik Yunan'dan başlayarak günümüze dek geçen süreçte sahne direktiflerindeki değişiklikler tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu bağlamda, Antik Yunan tragedyalarında ve ortaçağ metinlerinde hiç sahne direktifi kullanılmadığı, Elizabeth döneminde çok kısa ve net direktiflerin görülmeye başlandığı ve esas olarak 19.yy'a gelindiğinde sahne direktiflerinin metinlerde işlevsel hale geldiği gözlenmiştir. Birinci bölümün ilk alt başlığında Aston ve Savona'nın tanımıyla "klasik metinlerde"ki sahne direktifi kullanımı ele alınmıştır. Bu dönemde metinlerin sadece sahne koşulları düşünülerek yazıldığı göz önüne alınarak sahne direktiflerinin işlevsel ve kısa notlar halinde bulunduğu tespit edilmiştir. İkinci alt başlıkta ise Aston ve Savona tarafında "radikal metinler" olarak ele alınan karşı-gerçekçi oyunlardaki direktif kullanımı incelenmiştir. Klasik form

özelliklerinin reddedilmeye başlandığı avant-garde girişimlerin sonrasında, tüm içeriksel ve biçimsel farklılaşmalarda olduğu gibi, sahne direktifi kullanımında da radikal girişimlerin izi sürülmüştür. Günümüz tiyatro yazınında sahne direktifi kullanımı, bir zorunluluk olmanın dışında, yazarın iradi kararıyla oluşturulan ve hatta hiç kullanılmayan bir tercih nesnesine dönüşmüştür.

Çalışmanın ikinci bölümünde, gerçekçi tiyatrodaki kurucu bir unsur olarak sahne direktiflerinin kullanımı ele alınmıştır. Üç alt başlık halinde incelenen bölümde, ilk olarak gerçekçi tiyatronun kurucu unsurları değerlendirilmiştir. Gerçekçi tiyatronun koşullarını meydana getiren tarihsel ortam incelenmiş ve 19.yy modern dramının temel estetik problemleri tartışılmıştır. Dönemin merkezi türü olan roman ile tiyatro arasındaki ilişki göz önüne alınmıştır. İkinci alt başlıkta ise gerçekçi tiyatro ve roman ilişkisi bağlamında mimetik ve diegetik anlatı biçimleri incelenmiştir. 19.yy roman geleneğinin tiyatro yazınına etkilemesi ve sahne direktifleri aracılığıyla roman anlatısının dramatik anlatıya girişi gözlenmiştir. 19.yy gerçekçi tiyatrosu ile esas olarak mimetik anlatı karakteri sergileyen dramatik yazında, uzun ve detaylı sahne direktifleriyle göz ardı edilemeyecek bir diegetik anlatının varlığı ortaya çıkmıştır. Bu bölümde roman ve tiyatro arasındaki ilişki ele alınırken, temel olarak Gérard Genette’in mimetik ve diegetik anlatı biçimlerine ilişkin tezlerinden yararlanılmıştır. Genette’in roman için tespit ettiği anlatı, betimleme ve söylem türleri, dramatik yazına uygulanmıştır. Romandaki anlatı ile dramatik yazındaki olay örgüsü, betimleme ile teknik nitelikli sahne direktifleri ve söylem ile de yazarın “ben” anlatısı ile verdiği sahne direktifleri ilişkilendirilmiştir. Üçüncü ve son alt başlıkta ise gerçekçi tiyatrodaki sahne direktifi kullanımı ele alınmıştır. Bu bölümde esas olarak 19.yy gerçekçi tiyatrosu ele alınmış, ayrıca

dönemin yazarlarında etkilenmiş olan 20.yy Amerikan gerçekçi oyun yazarlarına da değinilmiştir. Çalışmanın bu son bölümünde Henrik Ibsen, August Strinberg, Anton Çehov, Eugene O'Neill, Bernard Shaw, Tennessee Williams ve Arthur Miller gibi yazarların oyunlarından verilen örneklerle gerçekçi tiyatronun sahne direktifi kullanımı incelenmeye ve açıklanmaya çalışılmıştır.

ABSTRACT

This study is composed of two chapters: Transformation of Stage Directions in Dramatic Literature and Stage Directions as a Founder Element in Realist Theatre. Introduction deals with the place of stage directions in dramatic literature theoretically drawing on the approaches of theoreticians such as Roman Ingarden, Martin Esslin, Georg Savona, Elaine Aston and Sam Smiley. I identified four basic stage direction: Opening stage directions, character stage directions situational stage directions and action stage directions. Stage directions also function as producing meaning as ancillary-text, and I also discussed the organic relation between them and text and stage.

First chapter involves examples of the transformation of stage directions since Antique Greece up until today. I observed that there were no stage directions in Greek Tragedies and Medieval texts; there were very short and clear directions in Elizabethan age and they became functional in texts in 19th century. I discussed the stage direction use in “classic texts” based on the definition of Aston and Savona. Texts were written then considering only stage conditions and directions were functional and short notes. Second subtitle deals with the use of directions in counter-realist plays which Aston and Savona calls “radical texts.” Following avant-garde initiatives where classical forms were rejected, there were radical initiatives in stage directions as well. Today stage directions became optional based on the will of the author rather than being an obligation.

Second chapter deals with use of stage directions as a founder element in realist theatre. First subtitle evaluates the founder elements of realist theatre. I investigated the historical background of realist theatre and discussed the basic

aesthetic problems of modern drama. I considered the relation between theatre and novel – central genre of the age. Second subtitle studies mimetic and diegetic forms of narration in this context. 19th century novel tradition had an impact on theatre literature and novel narration entered into dramatic narration through stage directions. In this period, there was a diegetic narration with long and detailed stage directions. I drew upon Gérard Genette's thesis discussing the relation between mimetic and diegetic forms of narration. Narration in novel and plot in drama; description and stage directions having technical characteristics; and discourse and stage directions given by author with "I" narration were the issues I discussed.

Final subtitle discusses the use of stage directions in realist theatre. I discussed mainly 19th century realist theatre but I mentioned 20th century American realist playwrights also. I tried to investigate and explain the use of stage directions by realist theatre with examples from writers such as Henrik Ibsen, August Strindberg, Anton Çehov, Eugene O'Neill, Bernard Shaw, Tennessee Williams and Arthur Miller.

KAYNAKLAR

- Aristoteles, **Poetika**, çev.: İsmail Tunalı, İstanbul, Remzi Kitabevi, 1999.
- Aston, E., Savona G., **Theatre As Sign System**, London, Routledge, 1991.
- Balzac, Honoré De, **Vadideki Zambak**, çev.: Tahsin Yücel, Beşinci Baskı, İstanbul, Can Yayınları, 2010.
- Beckett, Samuel, **Bütün Oyunları 1**, çev.: Uğur Ün, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 1993.
- Beckett, Samuel, **Tüm Kısa Oyunları**, çev.: Akşit Göktürk, Güven Turan, Şadan Aydın, Uğur Ün, Şerif Erol, Leven Mollamustafaoğlu, Mustafa Küpüşoğlu, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 1993.
- Beckett, Samuel, **Godot'yu Beklerken**, çev.: Uğur Ün, Tarık Günersel, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 2000.
- Berger, Karol, "Diegesis and Mimesis: The Poetic Modes and the Matter of Artistic Presentation", **The Journal of Musicology**, 1994, vol.12, no.4, s.407-433.
- Brockett, Oscar, **Tiyatro Tarihi**, çev.: Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda B. Öndül, Beliz Güçbilmez, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2000.
- Carlson, Marvin, **Tiyatro Teorileri**, çev.: Barış Yıldırım, Eren Buğlalılar, Ankara, De Ki Yayınları, 2007.
- Çehov, Anton, **Vişne Bahçesi**, çev.: Belgi Paksoy, Ankara, İmge Kitabevi Yayınları, 1997.
- Çehov, Anton, **Bütün Oyunları 2**, çev.: Ataol Behramoğlu, Dördüncü Basım, İstanbul, Adam Yayınları, 2000.

Elam, Keir, **The Semiotics of Theatre and Drama**, London, Methuen and Co, 1980.

Esslin, Martin, **Dram Sanatının Alanı**, çev.: Özdemir Nutku, İstanbul, Yapı Kredi Yayınları, 1996.

Fischer, Ernst, **Sanatın Gerekliliği**, çev.: Cevat Çapan, Sekizinci Basım, İstanbul, Payel Yayınları, 1995.

Flaubert, Gustave, **Madame Bovary**, çev.: Nurullah Ataç, Sabri Esat Siyavuşgil, Dördüncü Baskı, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2010.

Genette, Gérard, **Figures of Literary Discourse**, translated by Alan Sheridan, New York, Colombia University Press, 1982.

Gauber, Gunter, Wulf, Christoph, **Mimesis**, California, University of California Press, 1995.

Güçbilmez, Beliz, **Zaman/ Zemin/Zuhur**, Ankara, Deniz Kitabevi Yayınları, 2006.

Hauser, Arnold, **Sanatın Toplumsal Tarihi**, çev.: Yıldız Gölönü, Ankara, Deniz Kitabevi Yayınları, 2006.

Homer, **İlyada**, çev.: Azra Erhat, A.Kadir, On Birinci Basım, İstanbul, Can Yayınları, 1999.

Hristic, Jovan, "The Problem of Realism in Modern Drama", **New Literary History**, 1977, vol.8, no.3, s.311-318.

Ibsen, Henrik, **Ibsen Oyunları İki**, çev.: Beliz Güçbilmez, Bilge Roesti, Ankara, Deniz Kitabevi, 2007.

Ionesco, Eugène, **Toplu Oyunları 2**, çev.: Hasan Anamur, İstanbul,

- Mitos-Boyut Yayınları, 1997.
- Lagarce, Jean-Luc, **Toplu Oyunları 1**, çev.: Ayberk Erkay, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 2009.
- Lukacs, Georg, **Avrupa Gerçekçiliği**, çev.: Mehmet H. Doğan, İkinci Basım, İstanbul, Payel Yayınları, 1987.
- Lukacs, György, **Tarihsel Roman**, çev.: İsmail Doğan, Ankara, Epos Yayınları, 2008.
- Macgowan, Kenneth, **A Primer of Playwriting**, USA, Dolphin Books, 1962.
- Maeterlinck, Maurice, **Evin İçi**, çev.: Sabahattin Eyüboğlu, İstanbul, Maarif Basımevi, 1958.
- Maeterlinck, Maurice, **Körler**, çev.: Vedin Tataragaşı, Ömer Akkan, İstanbul, Maarif Basımevi, 1955.
- Miller, Arthur, **Cadı Kazanı**, çev.: Sabahattin Eyüboğlu, Vedat Günyol, İstanbul, Milli Eğitim Basımevi, 1962.
- Moran, Berna, **Edebiyat Kuramları ve Eleştiri**, Yirminci Baskı, İstanbul, İletişim Yayınları, 2010.
- Nutku, Hülya, **Oyun Yazarlığı**, İstanbul, Mitos-Boyut Yayınları, 1999.
- O'Neill, Eugene, **İp**, çev.: Avni Givda, İstanbul, Milli Eğitim Basımevi, 1946.
- O'Neill, Eugene, **Karaağaçlar Altında**, çev.: Orhan Burian, Ankara, Maarif Matbaası, 1945.
- Parla, Jale, **Don Kişot'tan Bugüne Roman**, Dördüncü Basım, İstanbul, İletişim Yayınları, 2002.
- Pavis, Patrice, **Gösterimlerin Çözümlemesi**, çev.: Şehsuvar Aktaş

- Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2000.
- Platon, **Devlet**, çev.: Sabahattin Eyüboğlu, M.Ali Cimcoz, Yirminci Baskı, İstanbul, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2010.
- Sennet, Richard, **Kamusal İnsanın Çöküşü**, çev.: Serpil Durak, Abdullah Yılmaz, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 1996.
- Shakespeare, William, **Kış Masalı**, çev.: A.Turan Oflazoğlu, İstanbul, İz Yayıncılık, 2009.
- Shakespeare, William, **Macbeth**, çev.: Bülent Bozkurt, İkinci Basım, İstanbul, Remzi Kitabevi, 2002.
- Shaw, Bernard, **Seçilmiş Oyunlar 1**, çev.: Sevgi Sanlı, İstanbul, Adam Yayınları, 1982.
- Smiley, Sam, **Playwriting**, USA, Prentice-Hall Series, 1971.
- Stoppard, Tom, **Toplu Oyunları 1**, çev.: Şükran Yücel, Ankara, Dost Kitabevi Yayınları, 2000.
- Strindberg, August, **Baba**, çev.: A.Turan Oflazoğlu, İstanbul, İz Yayıncılık, 2004.
- Szondi, Peter, **Theory of the Modern Drama**, Minnesota, University of Minnesota Press, 1987.
- Şener, Sevdâ, **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Ankara, Dost Kitabevi, 2000.
- Watt, Ian, Barthes, Roland, **Roman ve Gerçek Etkisi**, çev.: Mehmet Sert, İstanbul, Donkişot Yayınları, 2002.
- Williams, Tennessee, **Arzu Tramvayı**, çev.: Esin Damcı, Nilüfer Karakullukçu, Ankara, İmge Kitabevi, 2009.

www.answers.com/topic/diegesis