

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK ANA BİLİM DALI

AZİZ NESİN'İN SEN GARA DEĞİLSİN OYUNUNUN ANLATI
OLARAK SAHNELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ONUR KESKİN

İSTANBUL 2023

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK ANA BİLİM DALI

AZİZ NESİN'İN SEN GARA DEĞİLSİN OYUNUNUN ANLATI
OLARAK SAHNELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
ONUR KESKİN

TEZ DANIŞMANI
DOÇ. DR. SENEM CEVHER

İSTANBUL 2023



BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

...../...../.....

YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Program Adı:	İleri Oyunculuk (Türkçe, Tezli)
Öğrencinin Adı Soyadı:	Onur Keskin
Tezin Adı:	Aziz Nesin'in Sen Gara Değilsin Oyununun Anlatı Olarak Sahnelenmesi
Tez Savunma Tarihi:	

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tarafından onaylanmıştır.

Prof. Dr. Fatma Elif Çetin
Enstitü Müdürü

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

	Ünvanı, Adı Soyadı	İmza
Tez Danışmanı:	Doç. Dr. Senem Cevher	
2. Üye :	Dr. Öğr. Üyesi Sercan Özınan	
3. Üye :	Dr. Öğr. Üyesi Ferdi Çetin	



Bu tezdeki tüm bilgilerin akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak elde edildiğini ve sunulduğunu; ayrıca bu kuralların ve ilkelerin gerektirdiği şekilde, bu çalışmadan kaynaklanmayan bütün atıfları yaptığımı beyan ederim.

Ad, Soyad : Onur Keskin

İmza :

ÖZET

AZİZ NESİN'İN SEN GARA DEĞİLSİN OYUNUNUN ANLATI OLARAK SAHNELENMESİ

Keskin, Onur

İleri Oyunculuk Yüksek Lisans Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Senem Cevher

Nisan 2023, 87 sayfa

Çalışmada ilkin, Aziz Nesin özelinde entelektüelin toplumsal durumu; oyunlarındaki, öykülerindeki anlatı ve özellikleri incelenmiştir. Daha sonra, metnin yazarı Aziz Nesin'in sanat hayatı ve teze konu olan metnin çözümlenmesi üzerine çalışılmıştır. Sahnede dijital teknolojilerin kullanımına dair araştırmalar incelenerek anlatıyı hem içerik hem biçim anlamında güçlendiren özgün bir dijital araç üretilmiştir. Tüm bu çalışmalardan elde edilen bilgiler ışığında; oyun alanı, dekor, aksesuar, kostüm, müzik ve oyun kişileri üzerinde çalışılmış, anlatıda dijital araç kullanılarak tek kişilik anlatı uyarlaması ve sahneleme çalışması yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Aziz Nesin, Anlatı, Diegesis, Meddah, dijitalleşme.

ABSTRACT

THE STAGING OF AZİZ NESİN'S PLAY SEN GARA DEĞİLSİN AS THE NARRATIVE

Keskin, Onur

Master's Program in Advanced Acting

Supervisor: Assoc. Prof. Senem Cevher

April 2023, 87 pages

This study first examines the social status of the intellectual, as well as the narrative and characteristics in the plays and stories of Aziz Nesin. Then, the author of the text, Aziz Nesin, and the analysis of the text on which the thesis is based are studied. A unique digital tool that strengthens the narrative in terms of content and form has been produced by examining research on the use of digital technologies on stage. Based on the information obtained from all these studies, a single-person narrative adaptation and staging work was carried out using digital tool in the narrative by interpreting the play area, decor, accessories, costumes, music and characters.

Keywords: Aziz Nesin, Narrative, Diegesis, Meddah, digitalization.

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYAN	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
TABLolar LİSTESİ	vii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	viii
Bölüm 1: Giriş.....	1
Bölüm 2: Bir Entelektüel, Aydın Aziz Nesin ve Mizahı.....	6
Bölüm 3: Yazar Aziz Nesin'in Etkilendiği Akımlar	20
3.1 Gerçekçi Tiyatro	22
3.2 Politik Tiyatro	29
3.3 Epik-Diyalektik Tiyatro	32
3.4 Absürd Tiyatro	38
Bölüm 4: Anlatı ve Dijitalleşme.....	43
4.1 Meddah	54
4.1.1 Hikâye Anlatıcılığı ve Meddahın Tarihçesi	56
4.1.2 Meddahların ve Meddahlığın Niteliği	63
Bölüm 5: Oyun	70
5.1 Metin Çözümlemesi.....	72
5.2 Oyun Metnini Dönüştürme ve Sahne Yorumu	83
Bölüm 6: Sonuç	86
KAYNAKÇA	88
EKLER	
A. Anlatıya Dönüştürülmüş Oyun Metni	94

TABLÖLAR LİSTESİ

TABLÖLAR

Tablo 1 Oyunun Birinci Bölüm Metin Çözümlemesi	73
Tablo 2 Oyunun İkinci Bölüm Metin Çözümlemesi	75
Tablo 3 Oyunun Üçüncü Bölüm Metin Çözümlemesi	76
Tablo 4 Oyunun Dördüncü Bölüm Metin Çözümlemesi	79
Tablo 5 Oyunun Beşinci Bölüm Metin Çözümlemesi	80
Tablo 6 Oyunun Altıncı Bölüm Metin Çözümlemesi	81
Tablo 7 Oyunun Yedinci Bölüm Metin Çözümlemesi.....	82

ŞEKİLLER LİSTESİ

ŞEKİLLER

Şekil 1 Robot Çiçeğin Açık Hali, Kapalı Hali	53
Şekil 2 Dijital Çiçek Sahnede Karakalem Çizimi	54
Şekil 3 Anlatıcı, Taburesi ve Anlatıcının Etkileşime Geçtiği Robot Çiçek Sahnede	84

Bölüm 1

Giriş

Tiyatro, insanlık tarihinin en eski sanatlarından biridir. Tiyatro insanlara kendilerini ifade etmek, düşüncelerini ve duygularını paylaşmak, fikirlerini tartıştırmak ve dünyayı anlamak için bir platform sağlar. Tiyatro, insanların hayal güçlerini kullanarak gerçek dünyayı yansıtan hikâyeler anlatır ve bu yolla dinleyene, seyredene farklı perspektifler sunar. Burada karşımıza tiyatro sanatının da içinde yer alan anlatı kavramı çıkmaktadır. “Anlatı ilk anlamıyla (son zamanlardaki yaygın kullanımda en merkezi ve en açık olan anlamıyla), anlatı bildirimini, bir olayı ya da olaylar dizisini anlatmayı üstlenen sözlü ya da yazılı söylemi ifade eder” (Genette, 2020, s. 13). Hikâye anlatıcılığı, insanlık tarihi boyunca önemli bir iletişim ve eğlence aracı olmuştur. Bu geleneğin kökleri insanların sosyal hayvanlar olarak bir araya gelmeye ve deneyimlerini paylaşmaya başladığı dönemlere kadar uzanır. Hikâye anlatıcılığı, kültürlerin ve değerlerin nesilden nesile aktarılmasının önemli bir yolu olmuştur. Ayrıca, tarih boyunca hikâye anlatıcılığı, toplumların tarihlerini, kahramanlarını ve mitolojik karakterlerini anlatan epik hikâyelerin ve destanların ortaya çıkmasıyla farklılaşmış ve zenginleşmiştir.

Homeros’un İlyada ve Odysseia destanları, Batı edebiyatının temel taşları olarak kabul edilir ve savaş, ahlak, kahramanlık, fedakârlık ve insanlık hallerine dair evrensel temalar işler. Bu destanlar, sözlü gelenekten yazılı hale geçen ilk eserlerdendir ve zamanla Batı düşüncesinin ve edebiyatının temel yapı taşları haline gelmiştir. Doğu edebiyatında ise Mahabharata destanı, Hint kültürü ve değerlerinin önemli bir örneğidir. Bu destan, dünya edebiyatının en ve en karmaşık yapıtlarından biri olarak kabul edilir. Mahabharata, ahlak, dharma, kahramanlık, yaşamın anlamı ve evrenin doğası gibi konuları ele alır. Destanın içinde barındırdığı Bhagavad Gita adlı önemli metin, Hint felsefesi ve düşüncesinin temel yapı taşlarından biri olmuştur.

Dünya kültürlerinde hikâye anlatıcılığı, tiyatro ve dram sanatıyla da yakından ilintilidir. Antik Yunan tiyatrosu, Japon Noh tiyatrosu ve Çin Pekin Operası gibi farklı kültürlerde geliştirilen tiyatro türleri, hikâye anlatımının başka bir yüzünü temsil eder. Bu türler, hikâye anlatıcılarının anlattığı öyküleri sahneye taşıyarak, izleyicilere görsel ve işitsel bir deneyim sunarlar.

Orta Asya'dan Anadolu'ya ve oradan da İstanbul'a uzanan, geniş bir coğrafyayı kapsayan meddah geleneği, Türk edebiyatı ve kültürünün köklü bir anlatı geleneğidir. Anadolu'da yüzyıllardır gelişerek devam eden bu gelenek, hem bu coğrafyada yaşayan halkların eğlence anlayışına hem de mizahi anlatım tarzına dair bize bilgiler vermektedir. Bir meddah, halk içinde yaşayarak topladığı hikâyeleri, masalları ve fıkraları, günlük hayata ilişkin konuları mizah unsuru taşıyan bir üslupla seyirci karşısında icra eder. Bu bağlamda, geleneksel Türk kültürünün sözlü aktarımında önemli bir misyonu yerine getirmektedir. Avrupalı gezginler ve araştırmacılar, kahvehanelerdeki meddah performanslarının bir kısmını kaydetmişler ve Avrupa'daki kütüphanelere araştırma eserlerini çoğaltıp vermişlerdir. Meddahın icrasını gerçekleştirdiği, dönemin kamusal bir sosyalleşme mekânı olan kahvehaneler de önem arz etmektedir.

Bu tezde, hikâye anlatıcılığının kökenleri ve dünyanın çeşitli kültürlerindeki örneklerinden bahsedilecektir. Meddah geleneğinin kökenleri, Orta Asya'dan Anadolu'ya nasıl yayıldığı, Anadolu'da Osmanlı'da nasıl geliştiği ele alınacaktır. Meddahların anlatmayı seçtiği konulara, icra için seçtikleri kostümlere, aksesuarlara, jestlere ve hikâyeleri anlatırken kullandığı tekniklere değinilecektir. Tüm bu gelenek Aziz Nesin'in Sen Gara Değilsin isimli kısa oyununun uyarlaması üzerinden örneklendirilerek anlatılacaktır.

Aziz Nesin Türk edebiyatının en önemli hikâye yazarlarından biridir. Yaşamı boyunca yaşadığı zorluklar ve bunların yazar üzerinde etkileri, edebi üretimini de doğrudan etkilemiştir. Hikâyelerinde güncel toplumsal konuları ele alırken, ironi ve mizah kullanarak okuyucuları güldürürken düşündürür. Nesin'in hikâyeleri genellikle insan doğasındaki çelişkileri, toplumsal ayrımları ve adaletsizlikleri ele alır. Nesin'in hikâyelerinde dilin sade ve anlaşılır olması, eserlerinin her eğitim seviyesinden okuyucu bulmasını sağlamıştır. Öykülerinden uyarlanan çok sayıda tiyatro ve sinema eserleri de bulunmaktadır. Öykülerinden Selamün Kavlen Karakolu, Yücel Erten'in oyunlaştırıp yönettiği Ankara Sanat Tiyatrosu'nun sahnelediği örneklerden biridir (Selamün Kavlen Karakolu, 2022). Nüfus kâğıdı olmayan Yaşar'ın başından geçenleri anlattığı Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz romanı hem tiyatroya hem de sinemaya uyarlanan eserlerinden bir diğeridir. Zübük romanı da en bilinen eserlerinden biridir, Kemal Sunal'ın oynadığı Zübük filminin senaryosu bu romandan uyarlamadır.

1915 doğumlu Aziz Nesin, Dünya Savaşları'ndan sonra yükselen absürd akımından yoğun bir şekilde etkilenmiştir. Absürdizm, hayatın anlamsızlığına ve saçmalığına vurgu yapan, anlam bulmaya yönelik çabanın boşa olacağını söyleyen felsefi bir akımdır. İnsanlar, varoluşlarının nedenini aramaya çalışırken, bir sonuca ulaşamazlar. Absürdizmin tiyatro sanatında önde gelen temsilcilerinden Samuel Beckett, Eugene Ionesco, Harold Pinter ve Jean Genet gibi yazarlardır (Şener, 1982). Absürd tiyatro eserlerinde genellikle dil ve karakterlerin mantıksızlığı, çelişkiler ve aşırılıklar yer alır. Böylece okuyucuların ya da seyircilerin anlamsızlığı hissetmesi ve hayatın anlamını sorgulaması amaçlanır. Aziz Nesin'in Absürd akımından etkilendiği çeşitli oyun ve öykülerinde açıkça görülmektedir.

Aziz Nesin absürd tiyatro ve absürd akımından yoğun bir şekilde etkilenmekle beraber eserlerinde geleneksel Türk tiyatrosunu batı tiyatrosu teknikleriyle birleştirdiği, mizahı önde tuttuğu ve hatta epik/diyalektik tiyatrodan öğeler ve yapılar görmektedir. Toplumcu gerçekçi, sosyalist gerçekçi tarzda eserleri de çok sayıda mevcuttur. Toplumcu gerçekçi bir konuya sahip olan Sen Gara Değilsin oyunu, sınıfsal çatışmaya değinir ve absürd öğeler barındırır.

Bu teze konu olan “Sen Gara Değilsin” oyunu Aziz Nesin'in 1979 yılında yazdığı bir eserdir. Bu oyun “Bütün Oyunları 2” kitabında “Beş Kısa Oyun” başlığı altında yer almaktadır. Kitapta “Beş Kısa Oyun” başlığı altında “Bir İnsan Başı Üstüne Üç Sesli Üzüncü”, “Sen Gara Değilsin”, “Bir Kadın İçin Düet”, “Hazırol”, “Yaşasın Kavuniçi” oyunları yer almaktadır.

Beş Kısa Oyun, Aziz Nesin'in insanın varoluşsal problemlerine yönelik sorgulamalarını absürd unsurlarla harmanlayarak ele almasıyla dikkat çeker. Oyunlar, bağımlılık ilişkileri ve insanın yaşama, insanın insana ve insanın düzene olan bağımlılıklarının yol açtığı çıkmazları üzerinden ilerler. Bu beş kısa oyunun her birinde de beklenmedik karşılaşmalar ve ani değişimlerle absürd bir kurgu oluşturarak, anlam oluşturan ve tutarlılık içinde ilerleyen yapının bozulmaması sağlanmaktadır. Bu oyunlarda anlam yani anlamsızlığın vurgusu açık bir şekilde görülmektedir. Her oyun, tek bir mekânda geçer ve tek bir soruna odaklanır. Karakterler bu ortamda sıkışmıştır ve eylemleri ve etkileşimleri bu ortamla sınırlıdır. Bu, bir tür kapalı alan etkisi yaratır ve karakterlerin durumlarından kaçamama duygusunu vurgular. Absürd oyunlarda durağanlık söz konusudur ve görünür çatışmaya dayalı bir aksiyon çizgisi vardır.

Ayrıca, oyunlarda kullanılan karakterlerin isimleri ve mekân adları, herhangi bir kültürü ya da bir anlamı çağrıştırmamasını sağlayacak şekilde özellikle seçilmiş ve oyunların yerel nitelikten çıkarak evrensel bir nitelik kazanmasını sağlamıştır. Beş kısa oyunun karakterlerinin ortak özelliği toplumsal yaşama doğrudan dâhil olamamış kişiler olmasıdır. Toplumsal yaşamdan payını alamamış bu kişiler, hayatta kalmak için bir şeylere tutunma ihtiyacı duyarlar ve bu da onların hikâyesine trajik bir boyut katar. Karakterlerin çatışmalarında sınıfsal bir bakış olduğu gözlemlenmektedir.

Sen Gara Değilsin, Gara'nın hayat hikâyesi üzerinden toplumsal kahramanlık mitlerini sorgulayan bir yapıya sahiptir. Gara, toplumda kahraman olarak görülen bir figürdür ancak gerçekte kendisi çaresizlik içinde hayatta kalmaya çalışan bir insandır. Oyun toplumda yaratılan kahramanlık mitlerinin gerçeklikle ne kadar uyuşup uyuşmadığını tartışır ve bu mitlerin toplumsal farkındalığa nasıl zarar verebileceğini ele alır. Görünenin bize gösterilen olduğunu ve görünenin arkasındaki gerçekliğin saklanması kime ya da kimlere ya da hangi sınıf ve zümreye nasıl bir faydası olduğunu tartışmıştır. Gara, alt sınıfa mensup diyebileceğimiz bir karakterken Pren ve Salsi üstte ayrıcalıklı bir yönetici sınıfa yani günümüz egemen sınıfına denk bir sınıfa mensuptur.

Oyunun sahnelenme çalışmasından önce dijital sahne araçlarından faydalanmak üzere araştırma yapılmıştır. İlk, sahne sanatlarında dijital ve multimedya araçlarının kullanım geçmişi ve örnekleri araştırılmıştır. 2020 pandemisinde dijital araçların sahnede kullanımında ve dijital gösterimlerin kullanımında tekrar dönemsel bir artış olmuştur. Sahne tasarımında 3D Mapping ve projeksiyon araçları kullanılmış; ışıklandırma, ses ve interaktif sahne tasarımları için dijital araçlar kullanılarak çeşitli sahnelemeler gerçekleştirilmiştir. Dijital araçların başarılı kullanımına örneklerinden biri olarak: “Örneğin Jump Cut (Faust) oyununda da George Coates tiyatrosunda olduğu gibi büyük boyutlu projeksiyon ekranı kullanılmasına rağmen oluşan etki çok farklı olmuş” (Eren, 2021, para.3). Teze konu olan oyunun sahneleme sürecinde tercih edilen dijital araç, sahnenin uzamını bozmadan ve anlatının konusunu, yapısını destekler nitelikte olmalı düşüncesinden yola çıkılarak üretilmiştir. Dijital araçların aşırı kullanımı da performansların doğal yapısına zarar verebilir ve performansların gerçekçiliğini azaltabilir düşüncesi üretimin sınırlarını belirlemiştir. Bunun için anlatının olanaklarını genişleten ve seyreden ile anlatıcı arasındaki ilişkiyi kuvvetlendiren dijital bir araç yeni bir fikirden sıfırdan başlanarak üretilmiştir.

Sen Gara Değilsin oyunu Aziz Nesin'in kısa oyunlarından biridir. Bu oyun metninin anlatıya dönüştürülmesinde; oyunun kısa oluşundan kaynaklı olarak metnin özünü kaybetme ya da uyarlamanın çok kısa olma durumunun aşılması amaçlanmıştır. Dramaturjik tutarlılık sağlanarak ve anlam kaybına uğramadan oyunun hikâyesi de bu doğrultuda genişletilmiştir. Metnin kahramanlık miti eleştirisi merkezde tutularak, sınıfsal çatışmaların sonuçlarının etkilerinden vazgeçilmeksizin günümüz anlatıcısının yorumuyla oyun tekrar yorumlanmıştır. Anıtın önünde geçen bu hikâye mekânın tekliği sebebiyle anlatıyı zayıflatma durumu taşımaktadır. Mekân sayısının ve olayların çoğaltılmasıyla, interaktif dijital sahne dekorunun uyarlama metnine dâhil edilmesiyle anlatının bu sorunu aşılmaya çalışılmıştır. Dış bir anlatıcı kullanılması amaçlanmıştır. Anlatıcı olayı hikâyenin tanığından dinlemiştir ve uyarlamanın çatısı bunun üzerine kurulmuş, metin bu yapı üzerinde yazılmıştır.

Oyunun sahnelenme sürecinde meddah formu üzerinden bir anlatı denenmiştir. Ancak Meddah günümüzde yaşayan bir anlatı biçimi değildir. Bu sebepten Meddah hakkındaki yazılı araştırmalara yönelme gerekliliği doğmuştur. Anlatım teknikleri, aksesuar kullanımı ve biçim gibi özellikler için Meddah araştırmalarından yararlanılmıştır.

Bölüm 2

Bir Entelektüel, Aydın Aziz Nesin Ve Mizahı

Hikâye, tiyatro oyunu, roman, deneme, fıkra, anı, şiir, masal, taşlama yazarı olarak bilinen Aziz Nesin, aynı zamanda bir aydın, entelektüeldir. Yüzlerce öykü ve oyun yazmış, edebiyata, tiyatroya, sinemaya büyük katkılar sunmuştur. Oyunları defalarca sahnelenmiş ve sahnelenmekte, öyküleri ve masalları seslendirilmiştir, anlatılmıştır. Absürd türde eserler değil sadece, aynı zamanda toplumcu gerçekçi ve politik eserler de vermiştir ve bu eserler ağırlıkla eleştirel güldürü diyebileceğimiz türdedir.

Aziz Nesin'in hikâyeleri genellikle toplumsal konulara değinir ve insanların içinde bulunduğu zorlukları, çelişkileri ve adaletsizlikleri ele alır. Nesin, hikâyelerinde mizahı kullanarak okuyucularını güldürürken aynı zamanda düşündürmeyi de başarır. Aziz Nesin'in hikâyelerinde sıkça işlediği bazı konular vardır. Eserlerinde yoksulluk ve sosyal adaletsizlik, köylü ve kentli, eğitim sistemi ve okul, din ve inanç, halk ve devlet, bürokrasi, halk ve devlet memuru, işsizlik, yolsuzluk, yetersiz yöneticilik, rüşvet, işçi ve burjuvazi gibi çatışmaların yanı sıra toplumsal alışkanlıklar ve olaylar, kolektif yaşam, yalnızlık, iletişimsizlik, ölüm gibi kavramları tartışmıştır (Aksoy, 1996).

Bu teze konu olan Sen Gara Değilsin, bazı bölümlerinde güldürü ve absürd öğeleri barındıran toplumcu gerçekçi bir oyundur. Kahramanlık efsanesi ve salt gerçek üzerinden felsefi ve toplumsal bir tartışma temeli barındırır. Dramatik çatışması toplumsal bir konuyu ele alır ve oyun bu çatışmayı toplumsal gerçekçi taraftan anlatır. Oyunlarından Tut Elimden Rovni ise absürd tiyatro örneği denilebilecek niteliktedir. Rovni ve Mela'nın bireysel hezeyanları uğruna, birbirlerini yalnızlaştırdığı ve iletişimi kesintiye uğrattığı, bir otel odasında geçen oyundan, mekân ve konu seçimiyle absürd türe yakınlığı anlaşılmaktadır. Evlilik içinde iletişimsizlik ve yalnızlık konusunu işler. Öykülerinden Ölmüş Eşek ise bir eşeğin ölümüyle başlayan ve sonrasında başına neler geldiğiyle ilgili eski bir arkadaşı olduğunu anladığımız eşekarısına yazdığı mektuplardan oluşan gerçek dışı görünen ancak yoğunca ironi barındıran, eleştirel toplumsal mizah öykü kitabıdır. Sinemaya uyarlanan en önemli iki eseri ise Zübük ve Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz'dır (Kabacalı, 1990). Absürd öğeler barındırmakla

birlikte bu eserler, dönemin siyasetine ve toplumsal yaşama ışık tutmakta ve mizahi hiciv yolu ile dönemin güncel konularını eleştirmiştir.

Aziz Nesin'e, sadece eserlerinde işlediği konulardan dolayı mı aydın ya da entelektüel denilmektedir? Bu aşamada entelektüel kimdir ve aydın kimdir sorularına cevap aramaktan başlamak gereklidir.

Aydın ve entelektüel kavramları aynı gibi gözükse de aralarında önemli farklar olduğu tartışması vardır. Entelektüel, genellikle yüksek eğitim düzeyine sahip ve bir konuda derinlemesine bilgi sahibi olan kişidir. Entelektüeller genellikle akademik çalışmalar ve araştırmalar yaparlar ve düşünsel faaliyetlerini yazılı veya sözlük olarak yaparlar. Entelektüeller, genellikle toplumsal, kültürel veya politik meselelerde görüşlerini açıklarlar ve fikirleriyle toplumsal tartışmaların içinde olabilirler. Aydın ise daha geniş bir manada kullanılan bir kavramdır. Aydın, entelektüel gibi yüksek bir eğitim düzeyine sahip olabilir ancak sadece bu entelektüel birikime sahip olmak aydın olmak için yeterli değildir. Aydın, toplumsal sorunlara duyarlı olan, insan hakları ve özgürlükleri konusunda hassas, düşünsel açıdan özgür ve eleştirel düşünebilen bir kimsedir. Aydın, sadece akademik tartışmalar yapmakla kalmaz, aynı zamanda sanat, edebiyat, sinema gibi farklı alanlarda da etkinlik gösterir. Aydın, sadece düşüncelerini ifade etmekle kalmaz, aynı zamanda bu düşünceleri eylemek dönüştürmek için çaba gösterir, toplumda öncü rolü üstlenir ve toplumun değerlerinin korunmasında, geliştirilmesinde önemli bir görev alır (Birkök, 2011).

Edward Said ise entelektüelin genel durumu hakkında şöyle demiştir: “Bence merkezi önem taşıyan olgu şudur: entelektüel belli bir kamu için ve o kamu adına bir mesajı, görüşü, tavrı, felsefeyi ya da kanıyı temsil etme, cisimleştirme, ifade etme yetisine sahip olan bireydir” (Said, 1995, s. 27). Burada da entelektüele başka bir bakış açısından bakıldığı açıktır. Entelektüel, toplumdaki egemen güçler tarafından dayatılan ve sorgulanmamış doğruları sorgulayabilen, eleştirel düşünebilen kişidir. Entelektüel, mutlak doğruyu temsil etmez ancak otoriter söylemlere direnerek bağımsız ve özgür düşünceyi savunur. Entelektüel, her türlü dogmatizme ve kör inanca karşı çıkan, sorgulama yetisini diri tutandır. Eleştirel tutumunu ideolojik saplantıya dönüştürmemeli, her zaman kendini de sorgulayabilmelidir (Said, 1995).

Edward W. Said entelektüelin Antonio Gramsci'ye göre bazı ayrımları olduğundan söz eder. Bunu şöyle açıklar:

Gramsci toplumda entelektüel işlevi görenlerin ikiye ayrılabilceğini göstermeye çalışır: bunlardan birincisi, nesilden nesile aynı şeyi yapmayı sürdüren öğretmenler, papazlar ve idareciler gibi geleneksel entelektüeller, ikincisi ise entelektüelleri çıkarlarını örgütlemek, daha fazla iktidar, daha fazla denetim gücü elde etmek için kullanan sınıflarla ya da kuruluşlarla doğrudan bağlantılı olduklarını düşündüğü organik entelektüellerdir (Said, 1995, s. 22).

Geleneksel aydınlar, eski düzenin temsilcileri olarak, genellikle egemen sınıfın kültürel, siyasi ve ekonomik düzenini devam ettirirler. Toplumu baskılayan egemen sınıfın çıkarları üzerinden yaşarlar. Geleneksel aydın, daha küçük bir çevrede yaşayan, toplumu yönlendirme ve önderlik etme işlevini yerine getiremeyendir (Gramsci, 1986).

Organik aydın, toplumdaki farklı kesimlerin içinden gelen, toplum değerleriyle ve kültürüyle bütünleşmiş, kendi sınıfının çıkarlarını temsil eden, toplumun gerçek sorunlarına duyarlı kişidir. Toplumla bağıni koparmadan onu eleştirip yönlendirebilir. Toplumu ilerletmek için gerekli olan entelektüel ve politik önderlik işlevini yerine getirir (Gramsci, 1986).

Nazım Hikmet, döneminin koşullarında bazı aydınların durumlarından şöyle bahseder:

Yüksek mekteplerde gitgide mühim bir yer tutmaya başlayan bu delikanlılar köklerinin (Kulak) menşe ve bağlarının bugün bizde gelişmeye, hem de rahatça ve kolayca gelişmeye, zenginleşmeye gitmesinden dolayı, karakterleri ana çizgilerinde şu hususiyetleri gösteriyor: Küstahtırlar, dehşetli irade sahibi gibi görünürler, atılgandırlar, şahsi menfaatleri için kolayca ve neticesinin ne olacağını düşünmeden yalan söylerler, lüks hayata hayrandırlar, fütuhât taraftarı milliyetçidirler, din ile dinsizlik, gelenekçilikle gelenek düşmanlığı arasında bocalarlar (Hikmet, 1993, s. 143).

Nazım Hikmet, kendi döneminde aydının eleştirisini açık bir şekilde yapar. Aydınin yönünün saptığını tespit eder. Ancak buna rağmen kendisi de sınıfına aydın olmaya, aydın görevini yerine getirmeye devam etmiştir. Kemal Tahir'e yazdığı mektuplardan bu durum açık bir şekilde anlaşılmaktadır (Hikmet, 1993).

Aziz Nesin'in entelektüel kimliğine bakmak gerekirse doğduğu 1915 yılında yani Osmanlı döneminde, aydınların, o zamanki adıyla münevverlerin, çoğunlukla egemen sınıf dâhilinde bir zümreye mensupturlar. Nesin ne egemen sınıfa dâhildi ne de onlar için düşünürdü. Aksine egemenin karşısında; hem edebi, sanatsal üretimiyle hem de toplumsal yaşamı değiştirmeye, dönüştürmeye hayatını adanmış bedeller ödemiştir. Farklı dönemlerde egemenin baskısı ne kadar arttıysa o da yüksek sesle karşılarında durmasıyla, entelektüel olarak sokakta gazete dağıtmasıyla, yeri gelince mitinglerde, yürüyüşlerde insanların arasında olmasıyla, sendika kurmasıyla, antidemokratik koşullara, baskı ve sansüre karşı bildiri yazmasıyla bilinmektedir. Hem içinde yer aldığı toplumun haklarını savunarak sözcülüğünü yapmış, onları hantallıktan, var olan durağan durumdan uzak tutmuş hem de üretim bilincine sahip çıkarak toplumu aydınlatmaya çalışmıştır (Aksoy, 1996).

Bir entelektüel olarak Aziz Nesin, gerçeğin çarpıtılmasına, egemenin tarih anlayışına, insanların aldatılmasına ve bundan bir efsane yaratılmasına karşı; bu teze konu olan oyunu yazmıştır. Entelektüel olarak, oyunu, saptırılmış gerçek algısına karşı mücadele etmektedir. Bu metinde okuyucuya, seyirciye gerçeğin saptırılışı gösterilerek, bir anlamda halk uyarılarak, entelektüel tavır koyduğu görülür. Ulusal televizyon programlarında, tartışma ve açık oturumlarda sözleri gündem yaratmış, tartışılmış ve hala da tartışılmaktadır (Kabacalı, 1990). Aydının tarifini Aziz Nesin şu sözlerle ifade etmiştir: “Aydın, özellikle Türk aydınını bir başka önemli niteliği, kendisini aydın düzeyine çıkarmış olan halkına borçlu olduğunu duymasındır; maddî olarak ödenmesi olanaksız bu borcu, beyninde, vicdanında duyup ödemeye çalışan kimsedir aydın” (Kabacalı, 1990, s. 54). Aziz Nesin burada yapmış olduğu aydın tanımı, kendisiyle de örtüşmektedir. Aziz Nesin kendisi için şöyle demiştir: “Kimileri ben aydın değilim diyerek kaçıyorlar. Mükemmel olmayabilirim, ama aydınım” (Kabacalı, 1990, s. 27). Nesin'in halkına karşı bitmek bilmeyen bir borcu olduğunu ve bu borcu karşılama isteğini; yaşamının son anlarına kadar okuma, yazma ve eleştirel söz söyleme isteğinden anlıyoruz (Kabacalı, 1990). Hem çağında yaşamış entelektüellere hem de kendinden sonra gelenlere aydın olarak neyi, nasıl yapmak gerektiğine dair yol gösterici olmuştur, onları etkilemiştir. Bitmeyen bir Aziz Nesin etkisi olduğunu sanatın ve yazının günümüz üretimlerinden ve tartışmalarından hala görmekteyiz. Devrimci, demokrat aydınlar yetişmesinde de kendinden sonra gelenlere de büyük bir örnek teşkil etmektedir (Aksoy, 1996).

Aziz Nesin'in de yoksulluk ve zorluklar içinden gelmiş olması, işçi sınıfının içinden çıkmış ve ondan taraf bir aydın olması, işçi sınıfının ve halkın haklarını savunması, halkın çıkarları için mücadele vermesi kendi aydınını yaratmış bir sınıfın varlığını ve aktifliğini gösterir. Ancak Aziz Nesin, kitleler tarafından görece tanınır olmaya başladıktan sonra aydın olarak hizmet edeceği sınıfı değiştirebilirdi. Yani işçi sınıfının, halkın safını seçmesi bilinçli ve bağımsız bir tercihtir. Karl Marx'ın bu durumla ilgili entelektüelin sınıfsal konumunu açıkladığı sözleri şu şekildedir:

Entelektüelin sınıfsal konumunun belirleyicisi üretim süreci değil, ideoloji ve bilinçtir. Entelektüel dışındakilerin bilinç düzeyleri onların nesnel sınıfsal konumunu değiştirmez. Entelektüel için aynı şey söylenemez, o hangi ideolojinin hizmetinde ise o ideolojiye sahip olan sınıfın aydınıdır. Dolayısıyla, entelektüel, ideolojisini belirlerken sınıfını da belirlemiş olur (Marx, 1979, s. 154).

Marx, entelektüel için bir istisnai durum olduğunu söyler. Aslında insanın sınıfsal konumu, üretim sürecinde aldığı rolden yani maddi koşullardan bağımsız belirlenemez. Marx bunu şu şekilde tanımlamıştır: “Maddi hayatın üretim tarzı, genel olarak, toplumsal, siyasal ve entelektüel yaşam sürecini koşullandırır” (Marx, 1979, s. 31). Ancak entelektüelin durumu istisna içermektedir, o kendi sınıfını seçebilir, seçtiği sınıf için çalışabilir.

Aynı durum bir tiyatro oyunu karakteri üzerinden de değerlendirilebilir. Bir Antik Yunan metni olarak Aiskhylos'un yazdığı Zincire Vurulmuş Prometheus oyununda bahsedilen Yunan mitolojisinde yarı tanrı olan Prometheus'un hikâyesi günümüz gerçek aydınının hikâyesi olarak düşünülebilmektedir. Tüm zorluklara, engellere, yasaklara, tanrısal kurallara rağmen Prometheus'un, ateşi, insanlara defalarca getirmesi aydının görevinin tarihsel kökenini mitolojik olarak nitelendirebilmektedir. Aydın, içinde bulunduğu koşullara yani baskıya, sansüre ve zorbalığa karşın tüm cesaretiyle bedel ödemeyi, tutsaklığı göze alarak halka, topluma, adalete ve toplumsal mücadeleye katkı sunabilmek için hareket etmektedir. Üretimleri buna yönelik olmaktadır. Yazar, çizer, eleştirir bunu her fırsatta söyler ve olması gerekene dair fikirlerini tüm saptırmalardan arındırılmış bir şekilde halka ulaştırır. Aydın olmayı seçtiği sınıf için Prometheus gibi cezalandırılmayı göze alacak ve bir

takım cezalar alacaktır. Egemen sınıfa hizmet etmemeyi bilinçli olarak tercih eden aydın ve Prometheus birbirine benzerdir bu anlamda.

Aziz Nesin düşünmüş, yazmış, tutukluluklarında da durmamış, 12 Eylül öncesinde de sonrasında da antidemokratik her koşulda aydın olarak sınır koymadan topluma ışık tutan olmuştur. Nesin'in dönem dönem yaşadıkları ve yaşadıklarının etkisiyle yazdıklarında değişimler vardır (Kabacalı, 1990).

1915 Heybeliada doğumlu Aziz Nesin askeri lise ve harp okulu mezunudur. Öğrenim gördüğü sırada şiirleri Yedigün dergisinde yayımlanmıştır, daha sonra askerken ilk görev yeri Erzurum'da yoksul köylülere ekmek dağıttığı için ihraç edilmiştir. Tan gazetesinde profesyonel yazarlığa başlamıştır. Daha önce hiç yazmadığı bir tür olan mizah üzerine yazmış ve kendiliğinden mizah yazarı olarak tanınmaya başlamıştır. Yayımlanan ilk bağımsız eseri Parti Kurmak Parti Vurmak adında 16 sayfalık bir broşürdür (Aksoy, 1996; Kabacalı, 1990).

1946 senesinde Esat Adil'in kurduğu Türkiye Sosyalist Partisi'nde örgütlenmiştir. Aziz Nesin ve Rıfat Ilgaz bir gün partiye gittiklerinde Kundura İşçileri Derneği işçileri, onlara haftalık mizah gazetesi çıkarmayı ısrarla önermişlerdir. "Partinin oturma salonunda işçiler, hemen aralarında yüz lira toplayarak gazeteye ad aramaya koyuldular. Markopaşa'yı buldukları ad. Daha sonra bu düşünce Sabahattin Ali'ye açıldı" (Aksoy, 1996, s. 249-250). Sabahattin Ali devlet konservatuvarındaki görevinden çıkarılmış ve Nesin'le yolları kesişmiştir. Gazete için gerekli para Sabahattin Ali'den gelmiş ve birlikte Markopaşa dergisini çıkarma işine girişmişlerdir. Karikatürler için Mustafa Uykusuz ile anlaşılınca dergi yayın hayatına girmiştir. Gazetenin başarısını Nesin bu sözlerle aktarmıştır: "Gazetenin çıktığından iki gün sonra hiçbir gazetecide Markopaşa kalmamıştı, hepsi satılmıştı. Taşradan, il ve ilçelerden, "100 daha gönderin", "200 daha gönderin" diye mektup ve telgraflar yağıyordu" (Saydur, 2013, s. 23).

Markopaşa çıkış tarihinde Türkiye ve dünyayı ilgilendiren bir önemli durum vardır. Bu durum:

II. Dünya Savaşının kazananı ABD'nin başkanı Truman, Avrupa'yı yeniden yapılandırmayı planlamaktadır. 1947'de, sonradan "Truman Doktrini" adını alacak olan bir eylem planı hazırlamayı önerir. Bu doktrin çerçevesinde, Türkiye gibi bağımsız ülkelerin de ABD yandaşı yapılması için "ekonomik,

askeri ve kültürel" yardım yapılmalıdır. Yardım planı da sonradan ABD dışişleri bakanının adını alarak "Marshall Yardımı" olacaktır (Saydur, 2013, s. 26).

Bu yardım karşılığında, Türkiye’de halkevleri ve köy enstitüleri kapatılacaktır. Bunun sonucunda Türkiye kültür ve aydın üretemeyen bir noktaya getirilmek istenmiştir. Emperyalizm, Türkiye ve Yunanistan’ı bu şekilde yönetmek istemiştir. Markopaşa böyle bir zamanda çıktığı için halkın sözcülüğü, emperyalizm karşıtı görevlerini doğayla üstlenerek yayın hayatına başlamıştır. 22 sayısı kesintisiz giden gazete, sonra çok sayıda soruşturma geçirmiş ve 8 Eylül 1947’de kapatılmıştır. Gazete, kapatıldıktan sonra isim değiştirerek Malumpaşa, Merhumpaşa, Alibaba, Yedi-Sekiz Paşa, Hür Markopaşa isimleriyle toplamda 76 sayı çıkmıştır (Saydur, 2013).

1948 yılında yazdığı Azizname adlı taşlama eserinin ilk sayfasındaki giriş bölümünden dolayı Aziz Nesin’e hükümeti aşağılamaktan, aleyhinde dava açılmıştır (Nesin, 1973).

1950’li yılların başında Türkiye’de aydınının toplumsal sorumluluğunu yerine getirmeye çalıştığı görülür. Dönemin siyasi atmosferinden kendisine düşen tarihsel sorumluluğu almaya da çalışmaktadır. Eleştirel olmayan bir eseri neredeyse yok gibidir. Oyunları, gazete yazıları, öyküleri, şiirleri ve diğer üretimleri Aziz Nesin’in o dönemde mizahı güçlü kullanmaya başladığı yıllardır. Bu dönem yazdığı Bir Şey Yap Met, Biraz Gelir Misiniz adlı oyunlarında ve Fil Hamdi, Toros Canavarı, Ölmüş Eşek, Bay Düdük gibi hikâyelerinde de bu mizahi eleştiri tarzı gözlemlenmektedir. Bu eserleri yazdığı yıllarda toplumsal olayların da aydınların üzerine yıkılmaya çalışılması görülmektedir. Türkiye tarihinde azınlıklara yönelik yapılan olaylardan birinden, 6-7 Eylül 1955 pogromundan Aziz Nesin, Asım Bezirci, Muzaffer Amaç, Hasan İzzettin Dinamo, İlhan Berkay’ın da içinde olduğu 60’a yakın yazar ve aydın sorumlu tutulmuş, tutuklanmıştır (Aksoy, 1996; Ceyhun, 1994; Kabacalı, 1990).

1960’larda hem absürd öğeler içeren hem gerçekçi oyunlara ve oyun karakterlerine yer verilmiştir. Hem içerik hem de biçim değişiklikleri söz konusudur. Canavar, Üç Karagöz gibi oyunlarının yanı sıra Sosyalizm Geliyor Savulun, Biz Adam Olmayız, Bir Koltuk Nasıl Devrilir, Rıfat Bey Neden Kaşınıyor adlı hikâyelerinde de bu değişiklikler gözlemlenmektedir. Şimdi Çocuklar Harika adlı romanını da 1967 yılında yazmıştır. 1961 yılında Zübük adlı haftalık gülmece gazetesi çıkarmıştır. Yine

aynı yıl Tanin gazetesindeki yazılarından dolayı 4 ay tutuklu yargılanmış daha sonra serbest bırakılmıştır. Sahibi olduğu Düşün Yayınevi'nde yangın çıkmış, deposundaki kitapları 1962 yılında çıkan bu yangında kül olmuştur. İnsanlar Uyanıyor adlı öyküsüyle Moskova'da gülmece yarışmasında Krokodil birincilik ödülü aldı (Kabacalı, 1990).

1970'lerde bireyin toplumsal konumunu irdeleyen oyunlar yazmaya devam etmiştir, absürd öğeler oyunlarında belirginleşmiştir. Çocuklar için Borçlu Olduklarımız ve Bu Yurdu Bize Verenler hikâyelerini; Pırlatan Bal çocuk oyununu; Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz, Tatlı Betüş romanlarını; Surname ve Seyyahatname hikâyelerini bu dönem yazmıştır. Çiçu, Hadi Öldürsene, Tut Elimden Rovni tek kişilik ve iki kişilik yalnızlık ve iletişimsizlik konulu absürd öğeler barındıran oyunları bu dönemine ait eserlerdir. Beş Kısa Oyun adlı eser içerisinde yer alan bu teze konu olan, 1979 senesinde yazılmış, Sen Gara Değilsin adlı oyun absürd öğeler taşıyan toplumcu gerçekçi bir eserdir. Kirli bir savaşın kazananları, kaybedenleri ve salt gerçek tartışması içermektedir. 1972 yılında kimsesiz çocukları yetiştirmek için Nesin Vakfı'nı kurmuştur. 1974 yılında Aziz Nesin, Yaşar Kemal, Bekir Yıldız, Adnan Özyalçın, Leyla Erbil, Tomris Uyar, Turgut Uyar, Orhon Murat Arıburnu, Adalet Ağaoğlu, Nihat Behram ve Ali Özgentürk'ün girişimiyle Türkiye Yazarlar Sendikası kurulmuştur. Sendikanın ilk başkanı Yaşar Kemal, ikinci başkanı ise Aziz Nesin'dir. 12 Eylül Darbesi ile faaliyetleri durdurulmuş, 7 yıl sonra 1987'de yeniden kuruluşu ilan edilmiş, faaliyetlerine başlamıştır (Aksoy, 1996; Ceyhun, 1994; Kabacalı, 1990).

1980'li yıllarda artık 70 yaşına girmek üzere olan Nesin, hikâye, şiir ve diğer türlerde yazmaya devam etmiştir. Yetmiş Yaşım Merhaba, Kalpazanlık Bile Yapılamıyor hikâyelerinin yanı sıra Salkım Salkım Asılacak Adamlar'da anılarını yazmıştır. Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği Çocuk Fonu'nun ilk defa verilen Tolstoy Altın Madalyası ile onurlandırıldı. 12 Eylül 1980 Darbesi; demokrat, devrimci kurumları, kişileri ve değerleri yok etme, asimile etme, bireyselleşme telkiniyle topluma, sanata, kültüre ve etik anlayışına büyük zararlar vermiştir. Bir aydın olarak 1984 yılında, 12 Eylül Darbesi'ne ve süren baskıcı etkilerine karşı Aydınlar Dilekçesi girişiminde bulunmuştur. Ardından gelen yıl Ah Biz Ödleğ Aydınlar kitabı yayınlanmıştır. Bu kadar gündeme dair etkin bir aydın görevini yürüten yazar, hiçbir koşulda okumayı, yazmayı ve demokratikleşme için verdiği mücadeleyi elden bırakmamıştır (Aksoy, 1996; Kabacalı, 1990).

1980'lerdeki baskıdan yıllar sonra, 1993 Temmuz'unda Sivas'a Pir Sultan Abdal Şenlikleri için ozanlarla ve sanatçılarla gidilmiştir. Behçet Aysan, Metin Altıok, Uğur Kaynar, Hasret Gültekin, Nesimi Çimen, Asım Bezirci, Muhlis Akarsu ve onlarca aydın, sanatçı ve semah ekibi Sivas'a ulaşmış ancak bir grup, bu şehirde Aziz Nesin'i hedef göstermiştir. Salman Rüşdi'nin yazdığı Şeytan Ayetleri kitabının tercüme edilmesini kendilerine bahane ve hakaret sayan çevreler tarafından, katliamdan 2 gün önce bir bildiri dağıtılmıştır. Nesin'in hedef gösterildiği bildiri dağıtıldıktan sonra on binlerce kişiden oluşan kalabalık kitle yeni yapılan Pir Sultan Abdal heykelini kırarak yerinden söküp harekete geçmiş ve sonrasında 2 Temmuz 1993 günü Madımak Otel'i'ni ablukaya alıp ateşe vermiştir ve içinde çocukların da olduğu 35 insanı, canice öldürmüştür. Aziz Nesin'in aralarında olduğu 51 kişi yakılan otel binasından kendi imkânlarıyla yaralı olarak kurtulmuştur ancak sonrasında Nesin linç edilmek istenmiş, linçten kurtulmuştur (Sarıhan, 2009). Katliamda hayatını kaybedenlerin anısına çeşitli türlerde eserler üretilmiştir. Katliamın onda derin izler bıraktığını dile getirmiş ve "Sivas Acısı" adında şiir yazmıştır. Genco Erkal'ın yazıp yönettiği belgesel tiyatro türünde, katliam gününü anlatan bir eser de bulunmaktadır (Oyunlar, 2022).

Aziz Nesin, hayatının bazı dönemlerinde yıllarca cezaevinde tutsak alınmıştır ve bundan eserlerinde ve otobiyografisinde de bahsetmektedir. Aydın olmanın karşılığı olarak uzun yıllar tutsak ve sürgün olarak yaşamak zorunda bırakılmıştır. Bedeller ödeyerek aydın rolünden ve cesaretinden geri durmamış, Nesin Vakfı'nı kurarak yeni nesillerin yetiştirilmesinde de önemli bir etki yaratmıştır. Eserlerinden gelen telif ücretleriyle halen ayakta ve çalışan vakıf, öğrenciler ve yeni nesil insanlar yetiştirmektedir (Kabacalı, 1990).

Yazarlığının büyük bir bölümünde baskı, sansür, yasak ve sürgünlerde gerçek adını yasaklılar listesinde olduğundan dolayı takma ad kullanmak zorunda kalmıştır. 200'den fazla takma ad kullanarak çeşitli dergilere yazılar yazmış, göndermiştir. Nesin, yasaklı olduğu dönemlerin birinde Kadın Yazarlar Bibliyografyası adlı bir kitapta, Oya Ateş takma adıyla yazdığı Monologlar adındaki kitap bibliyografyaya alınır. Bu kitap okullar tarafından derslerde kaynak olarak okutulmuş ve müsamerelerde anlatılmıştır. Kitabında Oya Ateş adını kullanmasaydı eğer bu kitap asla okullara girmez, okutulmazdı. Bu durum, yazarın takma adıyla yazmasının, kitabının daha geniş bir kitleye ulaşmasını ve okullarda kullanılmasını sağladığını gösterir (Kabacalı, 1990).

Sonuç olarak, Aziz Nesin toplumun önemli bir figürü olmuş, verdiği emek ve mücadele dolu yıllarla arkasında yüzlerce eser bırakmış, entelektüel ve gerçek aydın rolünde çağını ve toplumunu etkilemeyi, yetiştirdiği çocuklarla da başarmış biridir. Türkiye tarihinde adı bir entelektüel, gerçek bir aydın olarak anılmaktadır.

Yaşadığımız, tanık olduğumuz, duyduğumuz veya haberini okuduğumuz birçok şeyin absürd ve mizahi olmasından dolayı halkın diline “Tam Aziz Nesinlik olay” tabiri yerleşmiştir ve sık kullanılmaktadır (Ceyhun, 1994, s. 10). Bunun sebebi okuyucularının toplumun her kesimden olması ve asıl yazarın beslendiği damarın, anlatımının halktan kaynak bulması ve gerçek olamayacak kadar absürd olayları iyi gözlemlemesi, irdelemesi ve aktarması gösterilmektedir (Ceyhun, 1994).

Aziz Nesin mizahını, üslubunu oluşturan şartlara çocukluğundan itibaren kısaca değinmek gerekebilir. Edebiyat dergilerinde başlayan yazın hayatına, sonrasında başka yazarlardan etkilenmesine dair, sanat anlayışına, tiyatroya bakışına ve mizahına bakmak gereklidir. Nesin annesini sevdiğini özlem ve merhametle dile getirmektedir. Annesinin çocuk yaşta evlendirilmesi, çocuk yaşta onu doğurması, yoksulluk içinde yaşaması ve 26 yaşındayken hayatını kaybetmesi, onun hak etmediği bir yaşam altında ezilmesi, yazar tarafından yarım kalan bir anne evlat ilişkisini tamamlama ihtiyacı hissettirmiş olabilir. Babasının ise iyi yürekli, merhametli fakat çok sert biri olduğundan bahseden Nesin sık sık kendi deyimiyle gerici düşüncelerinden dolayı babasıyla ters düştüğünü dile getirmiştir. Babasına saygı duyar, sever ancak fikren babasına kendini kabullendirememiştir. Üstelik bir dönem babası ortadan kaybolmuş ve böylece Darüşşafaka’da parasız yatılı okuma hakkı kazanmıştır. Ancak babası sonrasında eve dönmüş, Aziz Nesin’de bu yüzden okuldan kaçmıştır. Nesin daha çocukken başına böyle olaylar gelmiştir. Buna benzer olayların yaşandığı aile içi koşullarda mizahı, sınıfsal öfkesi ve yazma isteği başlamıştır (Aksoy, 1996; Kabacalı, 1990).

Aziz Nesin için mizah seçim değil, zaruri koşulların neticesi olmuştur denilebilir. O günün toplumsal koşulları ve yetiştiği çevre, aile ortamının koşullarının sonucu olarak mizah yazarlığına yönelmiştir. Mizahı bir hırs alma biçimi olarak yoksulların, ezilenlerin adına kullanmıştır. Mizah kelimesinin Türkçe karşılığı olarak gülmecenin daha uygun düştüğünü belirtmiştir (Nesin, 1973). Nesin’e göre mizahın

kökeninde gülme ve güldürme işlevi vardır. Nesin sınıfsal ve toplumsal koşulların gülmeceye etkisini şöyle dile getirmiştir:

Gülmecenin değişik türlerde oluşu, ayrı toplumların ayrı koşullarda bulunmasından, aynı toplumda da ayrı sınıfların bulunmasındandır. Yaşam koşulları birbirine benzeşik toplumların halkları, birbirlerinin gülmecesini daha kolay anlarlar. Hangi ulusun, hangi sınıfın gülmecesi olursa olsun, işlevi güldürmedir; gülmecenin içinde güldürme ögesi (komik) bulunmalıdır (Nesin, 1973, s. 16).

Sınıfsal ve toplumsal farklılıklar gülme anlayışından farklılıklar doğursa da, temeldeki güldürme işlevi her koşulda güdülür.

Aziz Nesin gülmecenin kökenine dair şöyle demiştir: “Gülme, gülmece kapsamına giren olgulardan algılanmasıyla insanda beliren bir psikofizyolojik olaydır. Daha geniş olarak şöyle diyebiliriz: İnsanın, kendi toplumsal ortamındaki bir nedenin etkisiyle herhangi bir haz duyumu alması sonucu, bunun dışı vurumu, gülme denilen psikofizyolojik bir belirtidir” (Nesin, 1973, s. 18). Nesin neden güldüğümüze dair şöyle der: “Kierkegard gibi kimi düşünürlere göre, iki düşünce arasındaki karşıtlık gülmemizin nedenidir. Maymun görünce gülmemiz, bize insanı ansıttığı halde insan olmayıp, onun karşıtı olan hayvan olmasındandır. Hele o maymunu insan gibi giyinmiş görürsek karşıtlık daha da ortaya çıkacağından gülmemiz artar” (Nesin, 1973, s. 20). Bu fikre göre zıtlıklar ve benzerlikler gülme etkisini tetikliyor. Yine Nesin’e göre zekâ faktörünün büyük önemi vardır ki gülmecede; gülmek ve güldürmek buna bağlıdır. Gülmek, karşılıklı bir eyleme dönüşür ve yalnız başına gülen insan toplumsal olarak garip karşılanır. Aziz Nesin, Henri Bergson’un gülme hakkındaki fikirlerinden etkilenmiştir (Nesin, 1973). Bergson, gülmenin insanın doğasının bir özelliği olduğunu ve bu özelliğin insan zekâsının, duygusal yapısının bir sonucu olduğunu savunur. Gülme, karşılaşılan anlamsızlıklar, çelişkiler ve absürd durumlar karşısında bir tepkidir. Ayrıca, gülme, insanın kendisiyle ve diğer insanlarla olan ilişkilerindeki gerginlikleri ve farklılıkları hafiflettiğini ve böylece toplumsal gerilimi azalttığını savunur. Hareket komiği, insanların hatası, beceriksizliği veya sakarlığı gibi istem dışı hareketlerinin doğurduğu türdür. Durum komiği ise, insanların normal hayat akışlarındayken kesinti yaşanması ya da beklenmedik durumlar oluşmasının doğurduğu türdür. Gülme bireysel bir refleks olarak görünse de sosyal bir etkileşime

dayanır. Aslında bireysel zekânın yanı sıra sosyal zekâmızı da ortaya koyar. İnsanlar arasındaki ilişkilerin dışında bir şeyin komik olmaması durumu söz konusudur. Komığın oluşması için duygusuzluk kesinlikle olmalıdır ve komik yalnızken duyulan, hissedilen bir şey değildir (Bergson, 2014).

Hareket komiği ile ilgili topluma uymayanın, sakarın, uyumlu karakterlerin rutin olağanlığının dışında hareketler yapanın, alışılmış bir mekanikle hareket etmeyen, topluma uyumluluk sağlayamamışın hareketlerine gülünmesi olarak açıklanır. Burada düşene gülmek örneklendirilir. Düşen birisi aniden yere oturmak istememiştir, bilinçsizce, istemdışı bir hareket sonucu yere düşmüştür yani sakarlık söz konusudur. Komik başlamıştır bu esnada. Karakter komiği ise topluma göre düşünemeyen, yabancılaşmış iyi ya da kötü diye sınıflandırmanın önemsiz olduğu bir komik türü denilebilir. Karakter komiğini oluşturan etmenlerden biri biçim öz tartışmasıdır. Karakter komiği oluştururken, maddeyi önceleyen ve ardından bilincin şekilleneceğini söyleyen Marx'ın tersi bir yöntem izlenir. Aziz Nesin, Don Kişot karakterinden örnek vererek şöyle der: "Topluma uyarlanmış kişi, eşyaya göre düşünceler edinirken, topluma uyarlanamayan Don Kişot düşüncelerine göre eşya yaratmaktadır; gördüğüne göre düşüneceğine, düşündüğüne göre görmektedir" (Nesin, 1973, s. 25). Burada da görüldüğü üzere Don Kişot okuduğu şövalye romanlarından etkilenerek, karşısında gördüğü eşyaları yani maddeyi kendi bilincini önceleyerek anlamaya çalışır ve anlar. Don Kişot yel değirmenini artık bir yel değirmeni değil bir düşman olarak görür ve savaşılmaya gereken bir şeye dönüştürür. Biçimin özün önüne geçmesi de komiği oluşturur, yani bedenin ruhun önüne geçmesidir. Bir örnek üzerinden şöyle açıklanabilir, bir tragedya kahramanı oturmaz, yemez, içmez, tuvalete de gitmez sıklıkla. Eğer bu örneklerdeki eylemleri yaparsa, ruhun yüce emellerinin önüne geçer, Atina'yı değiştirecek olan kahraman acıkır, yemek yer ve tuvalete giderse komik başlamış olur. Saçmanın mizahı Aziz Nesin'in de sık tercih ettiği bir mizahtır. Saçma olan her şey komik değildir. Saçmalık komiğin bir sonucudur. Kendi içinde tutarlı bir mantığı olan ancak topluma göre mantık dışı kabul edilenin mizahı olarak adlandırılabilir (Nesin, 1973; Bergson, 2014).

Nesin'e göre mizahın ulusallığı yadsınamaz bir gerçektir yani toplumların arasındaki ekonomik, sosyal, kültürel, tarihsel ve dilsel gibi koşulların farklılığı mizahı da değiştirir. Çingenelerin dünyanın dört bir yanına dağılmış olmalarına rağmen toplumsal olarak yine kendi kültürlerine ve gülmeye sahip olduklarından da bahsedilir

(Nesin, 1973). Nesin konularına göre mizahın ulusal deęiřimini, barıř kavramındaki kıyaslamasını řöyle yapmıřtır: “Fransız için: Rüyadır. İngiliz için: Güvendir. İtalyan için: Uzlařmadır. Alman için: Mütarekedir. Amerikan için: Gizli savařtır. Türk için: Sözdür” (Nesin, 1973, s. 27).

Nesin, Aristophanes için halk yararına görevci gülmece yazarı ve komedyanın babası yakıřtırması yapmaktadır. Aristophanes tarafından Atina’da iki büyük Yunan kenti savař halindeyken eserlerini verilmiř, savař karřıtlıęını ve barıřı, düzenin ve kurumlarının bozukluęunu eleřtiren oyunlar yazılmıřtır. Nesin, yazarın oyunları emperyalizm ve onun savařını eleřtirerek Atina halkına gösterdięini söylemektedir (Nesin, 1973).

Görevci gülmece, gülmecenin yalnız rahatlama katharsis saęlayanı deęil aynı zamanda düşündüren türüdür. Çaęa, kořullara dair egemen sınıfın emrinde olan rahatlatan, iyi hissettiren gülmece deęil aksine halkın sorunlarını, egemenin yanlışlarını söyleyendir. Karřı çıkar, alay eder ve karřı olduęu řeyi çürütüp yıkar. O yüzden de egemen sınıfın kendinden üstte çürütüp yıkabileceęi bir řey yoktur. O yüzden bu gülmece halkındır, halkın yararınadır. Aziz Nesin, görevci gülmeceye Markopařa örneğinde bařlamıřtır ve son eserlerine kadar devam ettirdięi gülmece türüdür. Aziz Nesin, görevci gülmecenin ve egemen sınıfın tarihsel çatıřmasını řöyle açıklar:

...bir diyalektik gelişimle, hem kendisi egemen sınıfların baskısıyla doğar, hem de kendisini doğuran egemen sınıfların baskısını çağırır. Baskının yarattıęı bunalım ortamında doğan, kendisini doğuran baskıyı arttıran bu görevci gülmece, ya kendisi, ya baskıyı yapanlar yokoluncaya dek sürer. Tarih göstermiřtir ki, egemen sınıflarla gülmecenin çatıřmasında, egemen sınıflar gülmece yazarlarını, gülmeceyi yaratanları yoketseler bile yine de sonunda yeni gülmecenindir; çünkü gülmecenin çürüttüęü egemen güçler sonunda yenik düşüp yokolmaya yargılıdırlar (Nesin, 1973, s. 12).

Bu sözlerle tez, antitez çatıřmasından mizahın güçlenerek çıkacaęını, egemeninse yok olacaęını açık ve sade bir dille ifade etmiřtir. Daha önce de deęinilen entelektüel, aydın tanımına göre egemenin karřısında durarak açık bir řekilde Karl Marx’ın sınıflı toplumu tarifinde proletarya olarak geçen yani işçi sınıfının, halkın entelektüeli, gerçek aydını olduęunu ortaya koymuřtur.

Türkiye’de ise mizahın eski bir geleneği olması ve temelini halktan alması zengin, yüksek düzeyde olmasını sağlamaktadır. Buna rağmen mizahımızın daha önce hiç araştırılmamış olması şaşırtıcıdır. Örneğin, Nasrettin Hoca’nın bir övünç kaynağı olduğuna, önemine ve ders kitaplarında, okuma kitaplarında yer almayışına değinmektedir. Mizahın ciddi bir sanat olduğunu mizah yazılarıyla ve mizah hakkında yazdıklarıyla anlatmaya çalışmıştır. Birkaç kere mizah üstüne kitap yazma girişimi olan Nesin, eksikleri olduğunu düşünerek yayımlamaya yüreklenemediği ve tutukluluklar yüzünden yarım kalan kitap taslakları olduğunu belirtmiştir ancak sonra 1955’te Yusuf Ziya Ortaç’ın önerisiyle Mizah Hikâyeleri Antolojisi kitabı yayınlanmıştır (Nesin, 1973).



Bölüm 3

Yazar Aziz Nesin'in Etkilendiği Akımlar

Bu bölümde Aziz Nesin'ini de etkileyen bazı tiyatro akımlarını ortaya çıkaran bazı koşullara ve bunların çıktılarına değinmek gerekliliği duyulmuştur. Marksist açıdan sanat, kültür, siyaset gibi toplumsal yapıları etkileyen maddi koşullara değinmek gerekir.

Karl Marx'ın altyapı-üstyapı kuramı, toplumsal yapıyı oluşturan iki temel bileşenin olduğunu öne sürer. Bunlar, altyapı ve üstyapıdır. Altyapı, ekonomik yapıyı, üst yapı ise siyasi, hukuki, kültürel ve sanatsal gibi toplumsal yapı unsurlarını ifade eder (Marx, 1979). Marx'a göre, alt yapı, üst yapıyı belirler ve kontrol eder. Marx bunu şöyle ifade etmiştir:

Varlıklarının toplumsal üretiminde, insanlar, aralarında, zorunlu, kendi iradelerine bağlı olmayan belirli ilişkiler kurarlar; bu üretim ilişkileri, onların maddi üretici güçlerinin belirli bir gelişme derecesine tekabül eder. Bu üretim ilişkilerinin tümü, toplumun iktisadi yapısını, belirli toplumsal bilinç şekillerine tekabül eden bir hukuki ve siyasal üstyapının üzerinde yükseldiği somut temeli oluşturur (Marx, 1979, s. 25).

Marx altyapıyı, üretim süreci, üretim araçları ve sosyal ilişkilerden oluşan bir bütün olarak tanımlar. Üretim süreci, insanların üretim araçları kullanarak ürettikleri nesnelerin üretim sürecidir. Üretim araçları, toprağın, madenlerin, makinelerin, fabrikaların ve diğer üretim araçlarının tümünü ifade eder. Sosyal ilişkiler ise, üretim araçlarının kimin tarafından kontrol edildiği, üretim sürecindeki iş bölümü ve işçi sınıfı ile sermaye sahibi sınıf arasındaki ilişkiler gibi konuları kapsar (Marx, 1979).

Üst yapı ise, toplumun kültürel, sanatsal, hukuki ve politik yapısını oluşturur. Bu kavramlar, üretim sürecindeki sınıf mücadelesinin yansımasıdır. Örneğin, hukuk sistemi, günümüz kapitalist sisteminde, üretim araçlarının sahipleri olan sınıfın çıkarlarına göre şekillenmiştir (Marx, 1979).

Marx'a göre, altyapı ve üstyapı arasındaki ilişki, üretim araçlarının sahipleri olan sınıfın çıkarları doğrultusunda belirlenir. Sınıf mücadelesi, altyapıyı değiştirmek için üstyapıda yapılan mücadelelerle sonuçlanır. Bu mücadeleler sonucunda, altyapı da değişir ve üstyapı da buna uyum sağlar. Örneğin, Sanayi Devrimi sırasında İngiltere'de

ortaya çıkan atölye, fabrika sistemi, yeni bir ekonomik altyapı oluşturdu. Bu yeni altyapıya uygun olarak, işçi sınıfı ortaya çıktı ve bu sanayi devrimi de kapitalizmin yükselişine yol açtı. Aynı dönemde, sanat, edebiyat, felsefe gibi üstyapı unsurları da değişti ve burjuva ideolojisi, egemen ideoloji haline geldi.

Sanatın, bilimin, felsefenin değişimine Marksist açıdan bakarsak burada, altyapıdaki değişimlerin doğrudan etkisini görebiliriz. Örneğin, Darwin'in kuramlarından, Sigmund Freud'un psikoloji alanındaki bulgularından da sanat doğrudan etkilenmiştir. İşte burada bilimin tiyatroya etkilerinden ve katkılarından bahsedebiliriz, bunun sonucu olarak bazı felsefi akımların tiyatrodaki karşılıklarına değinmek gerekir.

Aziz Nesin çeşitli tiyatro akımlarından etkilenmiştir. Ağırlıklı olarak gerçekçi, politik, absürd ve diyalektik tiyatro akımlarından etkiler görülmektedir eserlerinde. Tiyatro anlayışına dair bakışını şöyle aktarmıştır:

Genel sanat görüşümde olduğu gibi, tiyatroda da ulusal ve sınıfsal tiyatrodan yanayım. Ne var ki, şimdiye dek sahnelenmiş ya da yayımlanmış oyunlarımın ulusal olmadığı sanılmıştır. Çünkü özellikle tiyatroda ulusalla yerel ve bölgesel birbirine karıştırılmaktadır. Örneğin, kim Faust'un ulusal olmadığını söyleyebilir? Ama hiç de yerel değildir.

Tiyatroda ulusal olmayı, kısaca, o ulusa özgü genel davranış niteliğini tiyatro biçiminde yansıtmak diye tanımlayabilirim. Ulusal demek, o ulus insanların özellikleri dışında herhangi bir olay, herhangi bir durum karşısında takındıkları ve yalnız o ulus insanlarına özgü ve genel olan davranış demektir (Kabacalı, 1990, s. 47)

Oyunlarının hem ulusal hem de ulusal olmayan yönü olsa da genel bir yanılgıdan bahseder. Ulusal olanın bir topluma özgü olan davranışları, refleksleri oluşturduğunu; oyunlarında sadece bir ulusa özgü bir tutum ve davranış barındırmadığını işaret etmektedir.

Beni etkileyenler oldu elbette, siyasi mücadelede. Biz toplumculuğa duygusal yönden atıldık. Bir haksızlığı gördük ve genç yaşta yeteri kadar da bilgimiz yoktu. Bu haksızlığı somut olarak görüyor ve yaşıyorduk. Haksızlığın içinde idik. Bazı eserler, şiirler, yazılar bizi etkiledi. Nitekim Nâzım'ın benim

üzerimde etkisi çok büyüktür. Tâ lise çağымdan beri... Ondan sonra başka yazarlarında etkisi olmuştur. Bunlar edebiyat etkisinden çok... Özellikle Nâzım'ın benim üzerimde edebiyat etkisi yoktur. Çünkü o, şair, ben genellikle mizah yazdığımı göre böyle bir etki sanıyorum ki yoktur. Zaten etki altında kalmış olan yazarlar, genellikle kimin etkisinde olduklarını pek kestiremezler (Kabacalı, 1990, s. 50).

Türkiye'nin diğeri bir aydını Nazım Hikmet'in toplumculuğı ve diğeri özellikleri Aziz Nesin'i gençlik yıllarından beri etkilemiştir. Nazım Hikmet'in aydın vasfına işaret eden Nesin, sadece edebiyatı, şiiri değil, yazılarından ve aydın duruşundan da etkilendiğini söylemektedir. Ağırlıklı toplumcu eserler yazmasında Nazım Hikmet etkisini de görmüş oluruz bu sayede.

3.1 Gerçekçi Tiyatro

Altyapıda yaşanan değişimin üstyapıya etkisi olarak natüralizm, romantizm, pozitivizm gibi felsefi akımlar doğmuştur. Bu akımlar da gerçekçi tiyatro akımını beslemiştir, ortaya çıkışına etki etmiştir.

Romantizm, 18. yüzyıl sonlarında başlayan ve 19. yüzyılın ilk yarısında etkili olan sanat, düşünce ve edebiyat akımlarından biridir. İlk olarak İngiltere ve Almanya'da ortaya çıkan romantizm, kısa sürede tüm Avrupa'ya yayılmış ve dünya kültürüne önemli bir etki yapmıştır. Romantizm akımı, toplumsal, siyasi ve ekonomik değişimlerin yaşandığı bir dönemde ortaya çıkmıştır (Şener, 1982).

Romantizm, Aydınlanma Çağı'nın mantığı ve aklı yücelten, materyalist, rasyonalist anlayışına tepki olarak çıkmıştır, sanatta ve edebiyatta duygusallık, duyarlılık ve hayal gücünün ön plana çıktığı bir harekettir. Romantik sanatçılar, doğa, aşk, özgürlük, tutku, karanlık ve mistik konulara odaklanarak, eserlerinde kişisel duyguları ve hisleri ifade etmişlerdir. Romantik sanat, geleneksel kural ve sınırların dışına çıkarak, özgür bir ifade biçimi benimsemiştir. Romantik sanat, resim, heykel, tiyatro, müzik ve mimari gibi sanat dallarında etkili olmuştur. Bu dönemde, doğa manzaraları ve pastoral öğeler popüler bir tema haline gelmiştir. Romantik edebiyatın en önemli özellikleri arasında şiir, roman ve tiyatro eserlerinde duygusal yoğunluk, lirizm, bireysellik, özgürlük, doğa sevgisi ve mistisizm yer almaktadır (Nutku, 1990). "Sturm und Drang" Almanya'da romantik dönemi etkileyen kültürel hareketlerden biridir. "Hem "Sturm und Drang"ın hem Alman klasikliğinin en önemli ürünlerini

vermiş olan Goethe, Faust adlı oyunu ile romantik tiyatronun başarılı bir örneğini meydana getirmiştir” (Şener, 1982, s. 124). Romantizmden etkilenen edebiyatın önde gelenleri Johann Wolfgang von Goethe, Friedrich Schiller ve Victor Hugo’dur. Müzikte, Ludwig van Beethoven, Franz Schubert ve Frederic Chopin romantik dönemin önde gelen bestecileridir (İlyasoğlu, 1999). Sanatçılar, canlı renkler ve dramatik ışıklandırmalar kullanarak, duygusal bir etki yaratmaya çalışmışlardır (Şener, 1982).

Romantik tiyatroda, doğaüstü olaylar, tarihsel ve mitolojik konular, egzotik yerler, doğal manzaralar, şiirsel diyaloglar, duygu dolu monologlar ve dramatik sahneler kullanılmıştır. Romantik tiyatroda, bireysel duygular ve arzular, toplumsal değerler ve normaler üzerinde baskın hale gelmiştir. Bu nedenle, romantik tiyatroda, karakterler sıklıkla iç çatışmalar yaşarlar ve toplumun kendilerine dayattığı sınırları aşmak için mücadele ederler (Nutku, 1990). Romantik dönemde, Shakespeare’in eserleri gibi klasik tiyatro eserlerine de yeniden büyük ilgi duyulmuştur. Bu dönemde, tiyatroda kullanılan dekorlar ve kostümler daha gerçekçi hale gelmiştir, ayrıca tiyatroda müzik ve dansın kullanımı artmıştır (Şener, 1982).

Romantizmden pozitivistliğe geçiş, 19. yüzyılın ortalarında Avrupa’da gerçekleşti. Bu geçiş, pek çok farklı faktörün etkisiyle meydana geldi. Romantik dönem, duygusal ve bireysel ifadeye önem veren bir dönemdi. Romantikler, bilimi ve teknolojiyi sorgularken, doğa, mistisizm ve hayal gücüne odaklandılar. Ancak endüstriyel devrim ve bilimsel buluşlar, romantik düşüncenin yetersiz kaldığını gösterdi (Şener, 1982). “1830’dan sonraki Romantikler insanı daha çok eylem içinde göstermeye başladılar. Ancak Romantizm’in çağa aykırı düşen bir çelişkisi sürüyordu: Topluma karşı BEN’i vurguluyordu” (Nutku, 1990, s. 113). Toplumcu bakışın yükselişi, toplumsal olayların artması ve bunların neticeleri olan değişimler döneminde, romantizm artık yerini başka bir akıma bırakmak zorunluluğundaydı.

Pozitivizm, 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan Auguste Comte’un öncülük ettiği bir düşünce akımıdır. Pozitivizm, bilimsel yöntemleri kullanarak gerçeği ortaya çıkarma ve anlama çabası içinde olan bir anlayıştır. Pozitivizm, insanların düşüncelerini ve davranışlarını nesnellikle açıklamaya çalışır ve bu nesnelliği sağlamaya çalışır. Pozitivizmin ortaya çıkışı, aynı zamanda endüstriyel devrimle de yakında ilişkilidir. Endüstriyel devrim, bilimin ve teknolojinin hızlı bir şekilde

ilerlemesine yol açarken, insanların toplumsal, siyasi ve ekonomik yapıları da kökten değişti. Bu dönemde, insanlar, artık romantik düşüncelere sorgulayıcı bir şekilde yaklaşmaya başladılar. Bilimsel ve teknolojik ilerlemenin hızı, insanlara gerçekliğe daha objektif bir şekilde yaklaşmaları gerektiğini gösterdi. Bu nedenle, romantizmden pozitivizme geçiş, insanların düşünce tarzlarında büyük bir değişiklik yarattı.

“Realizmin belirlenişi sırasında yazın alanına yeni bir sözcük girmiştir. Bu sözcük Natüralizm’dir ve realizme bağlanarak kullanılmaya başlanmıştır” (Şener, 1982, s. 141). Natüralizme ise 19. yüzyılın ikinci yarısında edebiyat alanında ortaya çıkan bir akımdır. Natüralizme göre, doğa evrenin temel gerçeğidir ve insanlar da dâhil olmak üzere her şey doğal yasalara tabidir. Natüralist yazarlar, insanı doğanın bir parçası olarak görürler. Onlara göre insan, çevresi tarafından şekillenen bir varlıktır ve insan davranışlarının arkasında temel nedenler vardır. İnsanın özgür iradesi ve ahlaki tercihleri değil, çevresel koşullar ve biyolojik süreçler, kalıtsal durumlar belirleyici olmaktadır bu düşünceye göre. Bu nedenle, insanlar özgür iradeye sahip değildir. Natüralist edebiyatta, olaylar ve kişiler olduğu gibi, yani dogmatik olarak tasvir edilir (Nutku, 1990). Toplumsal koşullar doğanın belirlemesiyle oluşur ve bu sebeple bu koşullar doğal, bilimsel bir çıktıdır. Değişmez doğal yasalar vardır ve toplum buna göre oluşmuştur. Natüralizm, dönemsel ve yazar bazında anlam değişimlerine uğramıştır. “Emile Zola 1867’de Therese Raquin önsözünde natüralizmi doğaya bağlı kalma anlamında kullanmıştır” (Şener, 1982, s. 141). Yazarın yargıları ve açıklamaları en düşük düzeydedir. Ayrıntılı betimlemelere, uzun tanımlamalara ve iç monologlara yer verilir. Odağında bireylerin psikolojik durumları ve çevreleriyle olan etkileşimleri vardır (Şener, 1982).

Sonuç olarak, romantizmden pozitivizme geçiş, felsefi, toplumsal ve ekonomik değişimlerin sonucuydu. Endüstriyel devrim ve bilimsel ilerleme, insanların düşünce tarzlarını ve yaklaşımlarını önemli ölçüde etkiledi ve romantik dönemin içsel, duygusal ve mistik yaklaşımlarına alternatif bir felsefi yaklaşım olan pozitivizmin ortaya çıkmasına maddi koşullardaki değişim yol açmıştır (Nutku, 1990). Pozitivizmin bilimsel gerçeklik anlayışı romantik tiyatronun yerini alan gerçekçi tiyatronun gelişimini önemli ölçüde etkilemiştir. Gerçekçi tiyatro, toplumsal gerçekleri yansıtmayı amaçlayan bir anlayışla ortaya çıkmıştır (Şener, 1982).

Gerçekçi tiyatro, 19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkmış ve tiyatro sanatını doğal, gerçekçi ve toplumsal bir temele oturtan bir tiyatro akımıdır. Bu akımın önde gelen temsilcileri arasında Henrik Ibsen, Freidrich Hebbel, Anton Çehov, George Bernard Shaw, August Strindberg ve Maksim Gorki gibi isimler yer almaktadır. Gerçekçi tiyatro, tiyatro sanatında bir devrim yaratarak, o dönemdeki geleneksel tiyatro anlayışını yıkarak, gerçek yaşamın yansıtılmasını savunan bir yaklaşım benimsemiştir (Şener, 1982). Eserleri gündelik hayattan kesitler içermiş ve gerçekçi bir anlatım benimsemiştir. Tiyatro artık toplumun gerçek sorunlarına eğilen bir “düşünce tiyatrosu”na dönüşmüştür (Nutku, 1990). Gerçekçi tiyatrodaki karakterler gerçekçi ve insanüstü özelliklerinden arındırılmıştır. Oyunların konuları, sıradan insanların günlük hayatından alınmıştır ve olaylar gerçek hayatta yaşanabilecek gibi gösterilir. Karakterlerin dil ve konuşma tarzı da gerçekçi bir şekilde yansıtılır. Oyunların atmosferi ve sahne tasarımı da gerçekçi ve detaylıdır. Önceden, tiyatrodaki genellikle kahramanlar, aristokratlar veya soylular gibi toplumun üst kesimlerinden insanlar ele alınırdı. Ancak gerçekçi tiyatro, sıradan insanların hayatlarına odaklanarak tiyatroların elit kesime yönelik olduğu algısını yıkmıştır. Gerçekçi tiyatro, insanların günlük hayatlarından bahsettiği için seyirci tarafından yakın bulunur ve kolay anlaşılabilir.

Sanat, edebiyat ve toplum düşüncesi gibi konuların tarihin ilerleyişiyle birlikte sürekli olarak değiştiği ve Aydınlanma dönemindeki toplumsal uyum beklentilerinin gerçekleşmemesi sonucu Eleştirel Gerçekçilik akımı ortaya çıkmıştır. Kapitalist düzen bencil bireyler yaratır ve yaratıcı insanlar bundan doğan çıkarıcılığa, bu düzene tepki göstermişlerdir. Romantik başkaldırı ve Rousseau’nun burjuvaya yönelik eleştirisiyle başlayan süreç, halkın tepkileriyle devam ederek Eleştirel Gerçekçilik akımını ortaya çıkarmıştır (Nutku, 1990). Sanat ve düşünce, tarihsel süreçte piyasa ekonomisi ve burjuva ideolojisine karşı bir tepki geliştirmiştir. Sanat, burjuva egemenliğinin sınırlarını zorlayarak yeni bir bakış açısı kazanmıştır.

Eleştirel Gerçekçilik, toplumsal sorunlara odaklanan ve gerçekçi bir dille eleştiri yapan bir edebi akımdır. Bu akımın öncüleri arasında Fransız yazarlar Gustave Flaubert, Emile Zola bulunur. Eleştirel Gerçekçilik, sanatın ve edebiyatın toplumsal sorunlara duyarlı olması gerektiğini savunur. Bu nedenle, yoksulluk, eşitsizlik, adaletsizlik, sınıf farklılıkları, işçi sömürsü, cinsiyet ayrımcılığı gibi konuları ele alır. Eleştirel Gerçekçi yazarlar, gerçek hayattan kesitler sunarlar ve toplumsal yapıları eleştirirler. Bu akım, toplumsal değişim ve dönüşüme dikkat çekerken, romantik

edebiyatın bireysel duygu ve düşünceleri öne çıkaran yapısına karşı çıkmıştır (Nutku, 1990).

Nesnelliği öne çıkaran pozitivizmin etkileriyle ortaya çıkan ve gelişen gerçekçi tiyatrodaki yazar tıpkı bir bilim insanı gibi tarafsız olacak ve gerçeği öne çıkarmaya çalışacaktır. Gerçekçi tiyatro yazarları toplumsal karşıtlıklardan, kültürel farklılıklarından ve insanların toplumla olan kaçınılmaz savaşlarından yola çıkarak oyunlarını yazmışlardır. Örnek olarak Henrik İbsen'e bakmak gerekir. "Norveçli yazar Henrik İbsen, başı doğalcılıkta elleri gerçeklikte olan bir yazardır" (Nutku, 1990, s. 141). İbsen yapıtları, insanların toplumdan beklentilerine, kurallarına ve değerlerine karşı durmayı sorgulayan ve bu konuları ele alan eserlerdir. İbsen'in Bir Bebek Evi adlı oyunu üç perdedir ve ilk perde Nora'nın toplumsal cinsiyet rolüne olan bağımlılığını açıklar. İkinci perde, Nora'nın bir borç üzerinden yaşadığı olayları ve bu borcun ödenmesi esnasında bir kadın olarak yaşadıklarını açıklar. Son perdede ise, Nora'nın toplumsal rolü yıkma girişimi ve sonrası anlatılır. Oyundan Nora'nın toplumsal koşullarla arasının, kocasından gizli alınan bir borç ve onun ödenmesi noktasında bozulduğu anlaşılır. Sonrasında ise bireysel kurtuluş mücadelesi ve girişimi anlatılır. Gerçekçi tiyatronun bir örneği olan bu oyun günümüzde de sahnelenir. Kadın hakları ve toplumsal beklentiler karşı duran sadece anne veya eş olmak zorunda kalmak istemeyen bir kadının hikâyesini anlatır. Ancak Nora kazanımlarıyla hayatını neye dönüştürebileceğini bilmiyordur. İbsen'in gerçekçi yaklaşımı bu oyunda üst seviyede görülmektedir. Ancak İbsen'de de, natüralizm akımının etkisi görülür, toplumsal koşulların değişimine ve değiştirilebileceğine dair bir tartışma söz konusu değildir (Nutku, 1990). Peer Gynt oyununda ise serüvenlere atılan ve masalsi olaylarla; özgürlüğü, mutluluğu arayışı ve kahramanın kendisiyle, kimliğiyle yüzleşmesini anlatır. Hedda Gabler oyunu, toplumsal baskılar ve kişisel özgürlük arasındaki çatışmaları ele alırken, insanın iç dünyasının karmaşıklığını da yansıtmaktadır (Ejder, 2018). Bir Halk Düşmanı oyunu ise Dr. Stockmann karakterinin sağlık ve çevre konularında toplumu aydınlatma, halkı bilgilendirme çabasını anlatır. Doğruyu söyleme cesareti gösteren Dr. Stockmann toplum, birey ve egemen sınıf arasındaki çelişkileri yaşar (İbsen, 1985).

Toplumsal gerçekçilik akımının ise eleştirel gerçekçilik akımından farklı temel noktaları vardır. Eleştirel Gerçekçilik, burjuvanın sanatsal faaliyet gösterdiği akımdır. Çünkü toplumsal gerçekliğe, sadece üretilen eserlerde değinir ve geçer. Toplumcu

Gerçekçilik, Toplumsal Gerçekçilik ya da diğerk adıyla Sosyalist Gerçekçilik akımı, tamamen toplumcu bir sanat ve edebiyat adına eserlerini üretir. Bu akım toplumun geleceğine hazırlık yapar, toplumculuğun kurulması savaşıını içindedir. Bu noktada ilk ayırımı Maksim Gorki yapmıştır (Nutku, 1990). Maksim Gorki Ana adlı eserinde, Çarlık Rusya’da, işçi sınıfının durumunu ve sınıfsal çelişkileri anlatır. Ana karakteri, fabrika işçisi oğlunun fabrika grevlerinde ön planda olmasından ilkin tedirginlik duyar. Sonrasında ise bu anne, toplumunun ve işçi sınıfının geleceği için mücadele saflarına kendisi de katılır. İşçi sınıfının mücadelesini anlatan bu eser toplumcu gerçekçi eserlerin en bilinen eserlerindendir. “... sosyalist gerçekçilik ile eleştirel gerçekçilik arasındaki ayırımı, eleştirel gerçekçiliğin toplumculuğu benimseyip dışarıdan yansıtırken, toplumculuk perspektifi yazarın gerçekleri taraf tutarak ve sınıf duruşuyla içerden görmesini sağlayıp vurguyu işçi sınıfının işlevine yapar” (Lukacs, 2004, s. 12-13).

Türkiye’de edebiyat alanında Sabahattin Ali öncülüğünde toplumsal gerçekçi eserler yazılmıştır. Aziz Nesin de bu türden eserler üretiyor. Sabahattin Ali ile Markopaşa dergisini kurmuşlardır. Bu dergide geçmişin mizahını zamanının koşullarına uyarlayarak ve yeni bir mizah tarzı oluşturarak yazılarına devam etmiştir (Aksoy, 1996).

“Aziz Nesin’i bu yanılla düşündüğümde, aklıma ister istemez Henrik İbsen’in “Bir Halk Düşmanı” adlı oyununun başkişisi Dr. Stockman geliyor” (Aksoy, 1996, s. 190). Aziz Nesin, İbsen oyunu Bir Halk Düşmanı’ndaki toplumu aydınlatmaya çalışan karaktere benziyor. Nesin, toplumsal atılımı sağlamak, ülkenin demokratikleşmesi, yanlışları eleştirmek için yazıyor ve mizah unsurunu salt bir eğlence aracı olarak değil, mizahı toplumsal bir eleştiri aracına dönüştürüyordu. Tek başına güldürmeyi yeterli görmeyerek hicivci tarzla, döneminde büyük bir okur kitlesi bulabiliyor (Aksoy, 1996).

“1900’lü yılların başlarında ilk ürünlerin veren kuşağın ustalaşmaya yöneldiği bu yıllarda şiir, öykü ve gazete fıkıracılığı onun yazarlığının hazırlık dönemini oluşturur” (Aksoy, 1996, s. 43). Gerçekçilik akımının Türkiye’de ustalarına sahip olduğu dönemde Aziz Nesin şiir, öykü, fıkra yazarak o dönemde tecrübe kazanmış ve sonrası için bir tarzını oluşturma sürecini başlatmıştır. Aziz Nesin yazdığı her dönem, o dönemin güncel konularına doğrudan değinerek eserlerini üretmiştir. Gerçekçi

tavrını güncel olayları eserlerine taşıyarak ve onları halkın lehine eleştirerek yapmıştır. Mizahı, onun eserlerinin günlük tüketim veya çabuk tüketilen bir noktadan çıkarmış, hiciv ve geleneksel güldürmeceden beslenmiştir. Dönemin koşullarını resmetmiş ve bu durumu mizahını kullanarak eleştirmiştir. Günümüzde de halen Aziz Nesin eserleri okunuyor, oyunları sahneleniyor (Aksoy, 1996). Aziz Nesin oğluna yazdığı bir mektupta şöyle demiştir: “...Bizim ülkemize, halkımıza ve dünyamıza gerçekçi kafalar gerekir. Gerçeküstü kafaların da gereksiz olduğunu söylemiyorum, ama Yirminci Yüzyılın son çeyreğinde yaşadığımızı unutmayalım” (Aksoy, 1996, s. 318). Aziz Nesin gerçekçiliğe bakış açısını burada açık bir dille ifade etmiştir. Nesin için gerçekçiliğin toplumcu tarafında olduğunu eserlerinde görürüz. Çünkü o sadece durumu gözlemleyen ve tespitlerini sunan biri değil, toplumsal savaşında da olmak gerektiğini vurgulamaktadır eserlerinde. Zübük, Yaşar Ne Yaşar Ne Yaşamaz gibi bilinen eserlerinde toplumsal düzeni, egemen sınıfı, iktidar aygıtlarının halkla çelişisini ve çarpıklığını mizahi üslubuyla sömürülen sınıftan yana bir şekilde ortaya koymuştur. Eserlerinde yaşadığı coğrafyanın halklarından insanları betimlemiş, anlatmaya çalışmıştır. Açık ve sade bir kullandığı gülmece eserleriyle toplumsal fotoğrafı çekmiştir. Simgesel ve alegorik eleştiri içeren eserleri de vardır. Maden-İş Sendikası’nın grevi konu edinen Büyük Grev adlı eseridir. Memleketin Birinde yine aynı tarzda yazdığı bir başka eseridir. Dolaylı yollarla, ironi içeren, alegorik tarzda yazdığı Ölmüş Eşek adındaki birbirinin devamı niteliğinde öyküler olan bir kitabı da vardır. 70 Yaşım Merhaba adlı eserinde mizah barındırmayan eserlerinden biridir (Aksoy, 1996).

Sen Gara Değilsin oyunu ise absürd öğeler içeren toplumcu tarzda yazılmış, aynı zamanda gerçek arayışını felsefi bir yerden tartıştıran bir eserdir. Oyunda Gara adındaki bir sömürülen sınıf mensubu, işsiz ve toplumsal yaşama adapte olamamış, birçok açıdan dikiş tutturamamış bir karakterdir. Düzenin ona biçtiği toplumsal rolü oynamış, yoksul birisi olarak feodal aile bağlarının zincirini kıramamıştır. Bu durum ve işsizlikten dolayı hırsızlıklar yaparak yaşaması onda bir yük olmuş ve bu yükün altından kalkamayacağını düşünerek intiharı denemeye yeltenmiş ancak canına kıyamamıştır. Sonrasındaysa kendini öldürebilmek için patlak veren bir savaşa asker olarak yazılmıştır. Ancak burada da ölmemiş, onun ölüm söylentisinden yükselen bir sömüren sınıf olmuştur. Ölümünün söylentisi bir sınıfın çıkarına, diğer bir sınıfın daha fazla sömürülmesine yol açmıştır çünkü egemen sınıf bu ölümden varlığını

perçinlemiştir. Oyunun gerçekçi tarafı, sınıfları ve aralarındaki bağı ve çelişkiyi açıkça göstermesiyle anlaşılır. Gerçek tartışması ise alegorik, sembolik bir durum yaratmıştır. Gara'nın varlığı gerçeğin kendisi iken ondan istenen varlığının değil kendi adına oluşturulan imajının devamıdır. Çünkü salt gerçek egemen sınıfın planlarını boşa çıkarmaktadır, halkın ise asıl gerçeği öğrenmesi büyük bir öfkeye dönüşecektir. Kitlelerin bu öfkesini göze alamayacak olan egemenler Gara'nın somut varlığını sonlandırırlar ve egemen sınıftan yana hareket etmiş olurlar. Halktan yana bir yazım söz konusudur. Mekân ve karakter adları alışmışın dışındadır ve bilinçli bir tercihle yapılmıştır. Gara'nın ölümle bağının, oyunun başındaki ölüm isteğinden çıkıp ölümün onu bulmamasını kanıksamasına yol açmış hatta buna kesin bir şekilde inandığı görülmektedir. Zaman konusunda belirsizlik vardır. Bir öğle üzerinde yaşanır bütün olaylar ancak hangi dönemde geçtiği belli değildir. Bu unsurlar absürd bir durum yaratır.

3.2 Politik Tiyatro

“1917’de Rusya’da gerçekleşen Ekim Devrimi’nin itici gücüyle başlayan politik tiyatro, birkaç farklı yönde gelişti. Öncelikle devrim sırasında ve sonrasında Rusya’da uygulanan “agit-prop” tiyatro, sokak tiyatrosu ya da kitle gösterilerine dönüştü” (Candan, 2003, s. 95). Sovyetler Birliği’nde sıklıkla başvurulmuş bu akım, Almanya’da Erwin Piscator’un teknik olarak yenileştirerek geliştirdiği bir türe dönüşmüştür. Joseph Stalin döneminde, Moskova Sanat Tiyatrosu’nda toplumcu gerçekçi tarzda oyunlar geliştirilerek sahnelenmiştir (Candan, 2003).

Siyasal amaçlı tiyatro olan agitprop, propaganda amaçlı kullanılmak üzere ortaya çıkmış ve bu amaçla sürdürülmüştür. Kökenini Marksist felsefenin tarihsel maddecilik ilkesine dayandırır. Marx şöyle der; “Şimdiye kadarki bütün toplumların tarihi, sınıf savaşmaları tarihidir” (Marx & Engels, 2011, s. 65). Tarihi sınıfsal bakışla yorumlar, buna paralel yazım, sahneleme ve teknik kullanır. Ajitprop tiyatro, komünist partinin ideolojisini yaymak ve toplumda, işçi sınıfında düşünceleri geliştirmeyi amaçlayan bir tiyatro türüdür. Bu tiyatro türü, sıklıkla toplumun düşüncelerini değiştirmeyi hedefleyen politik mesajları içeren oyunlar sunar ve aynı zamanda toplumda sosyal değişiklikleri destekleyen mesajları da içerir. Ajitprop tiyatro, genellikle örgütlü bir şekilde yapılır. Fabrikalarda, parklarda, meydanlarda kitleleri ideolojik açıdan bilinçlendirme amaçlı ve genellikle oyuncularını işçi sınıfından

insanlarla yapılan kolektif bir türdür. Proleter tiyatrosunu bir anlamda politikleştirmiştir bu tür (Candan, 2003; Şener, 1982).

Erwin Piscator, tiyatronun salt eğlence aracı olmasının dışında aynı zamanda izleyiciyi bilgilendirmek, aydınlatmak ve politik olarak harekete geçirmek gibi işlevleri olduğunu savunur. Özellikle sol ideolojilerin propaganda aracı olarak tiyatronun etkili bir biçimde kullanılabileceğini de düşünür. Piscator, tiyatrodaki yeni sahneleme tekniklerini kullanmış, sinema, fotoğraf, müzik gibi diğer sanat dallarını da tiyatrodaki kullanmayı amaçlamıştır. Siyasal amaçlı tiyatro Berlin'in işçi mahallelerinde, fabrika, birahane ve toplantı salonlarında oynanmıştır (Candan, 2003). Bu türden oyunlardaki sahneleme hakkında Ayşın Candan şöyle demiştir:

Kızıl Revü ile Her Şeye Rağmen, Piscator'un kendine özgü sahne biçimini yaratmasında ilk adımlardı. Kısa tablolarla oluşan dramatik anlatım birimlerinin, film, saydam, çizim ve ses kayıtları gibi çağdaş teknik belgeleme araçlarıyla eşzamanlı sunuluşu, o günün seyircisi üzerinde sarsıcı bir etki yarattı. Bir sonraki aşamada Piscator'un ileri teknik olanaklara sahip bir sahneye kavuşmasıyla politik revünün gelişmesinde bir adım daha atıldı (Candan, 2003, s. 97).

Piscator, 1920'de Proletarya Tiyatrosu'nda agit-prop oyunları sahnelemiştir. Volksbühne sahnesiyle çalıştığı yıllarda ise altı önemli tiyatro yapımı gerçekleştirmiştir. Tiyatronun yönetimiyle ideolojik çatışmalar yaşadığı için oradan ayrılmak zorunda kalmıştır. Volksbühne'de klasik oyunları yönetmesine yönelik eleştirilere Piscator'un savunusunu Candan şöyle aktarmıştır: "Piscator'un 1780'de yazılmış olan Haydutlar oyununu kendi yorumlayışını açıklarken, insanlara aradan geçen 150 yılın azımsanacak bir şey olmadığını göstermek istediğini söylemesi yankı yaratmıştır" (Candan, 2003, s. 99). Oyunların sınıfsal açıdan yeniden yorumlanması sosyal demokrat Volksbühne yönetimini sevindiren bir durum olmamıştır hiçbir zaman. Buradan ayrıldıktan sonra kendi sahnesini kurmak istemiştir. Ancak sermaye birikimi olmadığı için bu işe para yatırmak isteyen bir fabrikatörle işbirliği yapmak istemiştir. Öncelikle dört projeksiyon cihazı kurulmuş ve teknik aksaklıklar giderilmiştir. Ernst Toller'in Yaşıyoruz! adlı oyunu sahnelenmek istenmiş, metindeki bireyin ve bireysel arzuların yüceltildiği yerler azaltılarak toplumcu taraf ön plana çekilmiş, sade ve sağduyulu bir yorum seçilmiştir anlatımda. Candan, sahneleme

hakkında şöyle demiştir: “Hapishane hücreleri, bakanlık odaları, otel odaları gibi farklı mekânlar, sınıfsal hiyerarşiyi yansıtırcaasına altlı üstlü düzlemlere yerleştirilmişti. Seçim alanı vb. kalabalık sahneler, sahne ortasında oynanıyordu” (Candan, 2003, s. 102). Karakterin burjuva oluşuna müdahalelerde bulunulmuş, karakter tipik bir işçi sınıfı mensubuna dönüştürülmüştür. Piscator bu sahnede 9 ay tiyatro yapabilmıştır. Kendi sahnesindeki varlığı kısa süreli olunca da ekonomik olarak zengin bir muhitte orta sınıfa oyunlar sahneleyen bir tiyatroyu seçmiştir. Bertolt Brecht gibi yazarların eleştirilerine; politik tiyatro yapmak için gerekli imkân ve paranın proletaryanın elinde olmadığını, bu durumun doğurduğu çelişkiyi aşmak içinse toplumsal devrimin zorunluluğunun bilincinde olduğu cevabını vermiştir (Candan, 2003).

Rasputin oyununda kullandığı belgeleme tekniği, Çar’ın vahşiliğini seyredenlere olduğu gibi yansıtıyordu. Ancak bir sahnede Çariçe’yi oynayan Tilla Durieux, görüntülere bakarken ne güç zamanlar yaşadığını anlatması bir yabancılaştırma etkisi yaratmıştır. Bu gibi yabancılaştırma anları Brecht’in yabancılaştırma denemelerinin öncülleri denilebilir (Candan, 2003).

Yaroslav Hasek’in romanından uyarlanan Aslan Asker Şvayk, Piscator’un Brecht ile çalıştığı oyunlardan biridir. Bu oyunda Piscator ilk kez bir başrol oyuncusunu öne çıkarmıştır. Teknik gösterim, projeksiyondan çizgi filmle yapılmıştır. Sahnede yürüyen bant kullanılmış, oyundaki uzun yürüyüş sahnesi bu buluşun üzerinde gerçekleştirilmiştir (Candan, 2003).

Piscator, epik biçimi kullanmadaki çeşitliliği açısından da özgün ve güçlü üretimler yapmıştır. Seyircide çok eski zamanlarda yaşanmış ve geçmiş gitmiş izlenimi uyandırmamak, konunun ciddiyetini, güncelliğini vurgulamak, teşhir etmek amacıyla hazırladığı film gösterimini oyun öncesi yapardı. Kapitalizmin savaşının, işkencelerin, işgalin filmini seyircilere izlettirir daha sonra ise oyunu seyretmeye başlardı. Bu epik etki bir hikâyeyi değil, sahnede gerçeği görmeye, göstermeye hazırlıktır (Boal, 1996).

Piscator’un uzantısı olan belgesel tiyatro ise dönemin ve toplumsal koşulların değişmesi neticesinde günümüzde tercih edilen bir akım olamamıştır. Bunun yanı sıra başka önemli gerekçe daha vardır. Bu durumla ilgili Candan’ın tarifi şudur:

Öte yandan Almanya’da Piscator’un tiyatro düşüncesinin uzantısı olarak ortaya çıkan, Weiss, Hochhuth, Kipphardt gibi yazarların elinde gelişen belgesel

tiyatro, gerçekten de 1970'li yıllardan sonra etkin varlık gösteremedi. Bunun başlıca nedeni, belgelere dayanan oyunların dramatik gerilim yaratamaması, az çok yavan kalmasıdır (Candan, 2003, s. 119).

Brecht, Hurda Alımı kitabında Piscator'a çok şey borçlu olduğunu, özellikle yazarlığındaki başarısıyla büyük konuların tiyatro sahnesinde yer bulmasını sağladığını söyler. Piscator, Wagner'in tüm anlatım araçlarının uyumlu bir biçimde kullanıldığı Birleşik Sanat fikrinden farklı olarak, sahne seyirci ikiliğini de ortadan kaldırmayı amaçlayan Bütünsel Tiyatro fikrini ortaya koymuştur. Kullandığı tüm belge, gerçek medya arşivlerini oyun ve gerçek ayrılığını ortadan kaldırmak için kullanmıştır. Seyirciyle oyun yeri arasındaki ayrımı da kaldırmak için mimari bir fikri de hayata geçirmiştir. Buna Bütünsel Tiyatro ya da Total Tiyatro adını vermiştir (Şener, 1982; Candan, 2003). Doğrudan bir katılımın sağlanması amaçlanmıştır, Candan bu durumu şöyle açıklar: "Walter Gropius da resimsel kutu sahnenin iki boyutluluğu ile arena sahnenin üç boyutluluğu arasındaki büyük ayrım üzerinde duruyordu. 1926'da Piscator için "bütünsel tiyatro" tasarımını çizdi" (Candan, 2003, s. 88).

Aziz Nesin siyasal amaçlı olarak hikâye, roman, tiyatro oyunu türlerinde eserler yazmıştır. Sınıfsal bir çatışması olan Büyük Grev adlı eserinde fabrika grevlerindeki işçi, patron ve arada işçi savunusunda bulunan sendikanın çatışmasını ve eleştirisini yazmıştır. Zübük adlı romanı da aynı şekilde siyasal amaçlı eserlerindendir ve aynı adlı filmin senaryosuna kaynak olmuştur. Genellikle sınıf siyasetini eserlerine taşıyan Nesin, politik sanatsal üretime büyük katkılar sunmuştur. Türkiye'de siyasal amaçlı tiyatroya Orhan Asena, Bilgesu Erenus, Ferhan Şensoy gibi isimler de katkıda bulunmuştur.

3.3 Epik-Diyalektik Tiyatro

Alman oyun yazarı ve tiyatro yönetmeni Bertolt Brecht, drama alanındaki yenilikçi yaklaşımı ve epik-diyalektik tiyatro adı verilen yeni bir tiyatro formunun geliştirilmesini sağlamıştır. Epik-Diyalektik Tiyatro'nun ortaya çıkışına siyasal amaçlı tiyatro yazar, sahneleyen Piscator'un etkisi büyük olmuştur. Piscator'un kullandığı teknik, epik biçimi doğurmuş ve sistematik olarak Bertolt Brecht tarafından kullanılmasına ön ayak olmuştur. Brecht, Piscator'un kullandığı teknikten ve biçimden etkilenecek kendi sistemini kuramsallaştırmış ve bununla ilgili çalışmalar yapmış, bu

türde oyunlar yazmış ve yönetmiştir. Aralarında temelde bir fark vardır, Piscator seyircisini coşkulandırarak siyasal görüş benimsetmek amaçlı sahneleme yapmış ancak Brecht ise çelişkiyi tarihsel koşullar içinde sahneleyerek sorgulatmış ve değişimin varlığını göstermiştir (Candan, 2003).

Tarihsel gelişim anlamında, çok eski dönemlerde insanın hayatta kalabilmesi için avlandığı dönemlerde, avını yakalama hikâyesini kabilesine ateş başında anlatan insanlar vardı. Sınıfsız toplumda yapılan bu ritüel tiyatronun varlığının ilk emarelerinden biridir. Daha sonra sınıflar belirginleşmeye ve oluşmaya başlamış, tiyatro gelişerek günümüze kadar gelmiştir. Bu süreçte sınıfları ve çelişkilerini anlatan bir tiyatro varlığını görmekteyiz. Brecht, bilimi referans alarak tiyatronun bu uzun yolculuğunda yeni bir yol açmıştır. Bertolt Brecht, kendi dönemine kadar gelen tiyatronun biçim ve içeriğiyle ilgili araştırmalarına, Marx'ın ve Lenin'in diyalektik materyalizm ve tarihsel materyalizm hakkındaki düşüncelerini, tartışmalarını kaynak edinmiştir. Ayrıca Brecht ekonomi alanındaki önemli tartışmaları takip edip okumuştur. Bir Marksist olarak Brecht, sömürü düzenin doğurduğu haksızlıkları, sınıfsal ayrımı, sınıflar arası çelişkiyi, tarihsel materyalizme göre yorumlamış ve kapitalist ekonomiyi eleştirmiştir (Şener, 1982). Brecht, Marx'ın fikir ve tartışmalarından beslendiğini Toplu Eserler'inde şöyle ifade eder:

Oyunlarımı, Marx'ın Kapital'ini okuduğumda anladım (...) Bu sözlerimle, Marx'ı okuduğumda farkında olmaksızın bir sürü marksist oyun kaleme almış olduğumu anladığımı söylemek istemiyorum hiç kuşkusuz. Ama bu Marx, bugüne dek tam benim oyunlarımın seyircisi diye nitelendirebileceğim tek kişiydi. Çünkü onun konularıyla uğraşan bir adamın, doğrudan doğruya bu tür oyunlarla ilgilenmesi doğaldı. Bunun nedeni ise oyunlarımda belirginleşen kavrayış gücü değil, fakat Marx'ın kavrayış gücüydü. Oyunların içeriği, onun için sezgi malzemesiydi (Brecht, 1976, s. 129).

Bu kavrayış gücü yanı zamanda onu yabancılaştırma kuramını sağlamlaştırmaya götürmüştür.

Bertolt Brecht'in epik-diyalektik tiyatrosunun temelindeki yapıyı Brecht şu sözlerle açıklamıştır: “Olağan denilen şeylerden çekinin. Kural içindeki kötüyü çıkarın ortaya. Ve her görüldüğü yerde kötünün arayın çaresini de bulun” (Brecht, 1979, s. 53). Bu sözlerle Brecht, tüm toplumsal olayların insanlar arasındaki ilişkilerinin

tarihsel materyalizme göre yorumlanmasının; arkasında yatan, ilk bakışta görünmeyen neden-sonuç ilişkisine dikkatlice bakılmasının gerekliliğinden bahseder. Görünen ardındaki gerçeği arama fikri ile kendi yapısını kurmuştur.

Brecht, kendi biçimini oluştururken, Aristoteles'in Poetika'sında sözünü ettiği katharsis kavramının binlerce yıllardır kullanılmasının seyirci adına tehlike oluşturduğunu fark etmiştir. Katharsis, duygusal arınma, ruhsal boşalım anlamlarına karşılık gelen bir kavramdır. Katharsis kavramının ortaya çıkışı ise klasik dramatik yapılarda, seyircinin duygu ve yaşantı bağı kurarak oyunun olay örgüsünde yaşadığı duygusal durumlarda görülmüştür. Karakterin başına üzücü bir olay geldiğinde ağlamak, mutlu olduğunda gülmek gibi durumlar seyircinin duygu ve yaşantı birliğinin, katharsis kavramının en görünür örnekleridir. Günümüzde Aristotelyen dramatik yapıda oyunlar sahnelenmektedir. Brecht katharsis durumunun bir sorun ve soru ortaya çıkardığını düşünmüştür. Karakterle özdeşleşen seyirci, karakterin başına gelen olayların gerçek yüzünü sorgulamaktan uzak mıdır? Brecht, özdeşleşme durumunun seyirciyi etkisi altına alarak seyircinin sorgulama yetisini kullanmasına engel olduğunu görmüştür. Bu durum illüzyon etkisi yaratmıştır. Örneğin, yahudileri toplama kamplarında çalıştırmakla görevli bir nazinin sevgilisinden ayrı kalmasına seyirci üzülebilir (Şener, 1982; Parkan, 1983; Boal, 1996).

Brecht, bireyci estetikle oluşturulan illüzyonun kırılması için Karl Marx'ın yabancılaşma kavramını kendi tiyatrosuna göre kuramsallaştırır. Bu kavramı kapitalist iktisat düzeninden doğru açıklamıştır. Bütün ömrü boyunca fabrika vida sıkkan bir işçinin kendi doğasına, varlığına yabancılaşacağından örneklendirmektedir. Ancak bunu açmak gerekliliği doğar. Sadece vida sıkkan işçi örneğinden gidersek eksik kalır. İşçinin çalışma yeteneğini bir başkasına satması ve işin amaç, yöntemleri üzerinde hâkimiyetinin olmamasından kaynaklanır. Bunu zorunlu çalışmak, angaryadır. Başka gereksinimlerini karşılamak için çalışır işçi. Üretim koşullarını ve amacını da belirlemediğinden yabancılaşma kaçınılmazdır. Yabancılaşma için modern toplumların insana özgü anlamların ve değerlerin yitimi de denilebilir (Nutku, 1976; Marx, 2005). Brecht, Marx'ın bu kuramından yola çıkarak yabancılaştırma kavramını geliştirmiştir. Bu kavramı Brecht özdeşleşmeyi kırmak, illüzyon doğuran durumları ortadan kaldırmak için kuramsallaştırmış ve oyunlarında denemiştir. Brecht yabancılaştırma ve diyalektik arasındaki ilişkiye şu maddelerle belirtmiştir:

1. Bir anlama yolu olarak yabancılaştırma (anlamak-anlamamak-anlamak), Reddin reddi
2. Anlaşılabilirliğe kadar anlaşılmazlığın yığılması (Niceliğin niteliğe dönüşümü).
3. Genel'in içinde özel (Olayın kendine özgüllüğü, bir seferliği, bunun yanısıra tipikliği).
4. Gelişmenin anı (Duyguların başka karşıt duyguların üzerine-içine geçişi, her birinde aynı anda eleştiri ve özdeşleşme).
5. Çelişki (Bu ilişkiler içinde bu insan, bu davranışlara bu sonuç).
6. Bir şeyin bir başkasıyla anlaşılması (Başlangıçta kendi başına bağımsız anlamı olan bir sahne, öteki sahnelerle bağlantıları yoluyla ayrı bir anlamın da katılmasıyla yeniden keşfedilir).
7. Sıçrama (Saltus naturae, sıçramalarla epik gelişim).
8. Zıtların birliği (Bütünün içinde zıtlar aranır, ana ve oğul -«Ana»da- dışarıdan bakılınca bir bütün iken, ücretten ötürü birbirlerine karşı mücadele verirler).
9. Bilmenin pratikleştirilebilirliği (Teori ve praxis birliği) (akt. Parkan, 1983, s. 40).

Yukarıda Brecht'in epik-diyalektik tiyatrosu için bahsettiği bu 9 madde, Marx'ın diyalektik materyalizm felsefesinin diyalektik yasalarından türetilmiştir. Diyalektik'in 4 temel yasası vardır. Bunlar; her şeyin birbirine bağlı olması, niceliğin niteliğe dönüşmesi ve tersi yasası, karşıtların karşılıklı iç içe geçmesi yasası ve yadsımanın yadsınması yasasıdır. Bu epik-diyalektik tiyatronun 9 maddesinde, diyalektik felsefenin 4 temel yasasının tamamı görülmektedir (Parkan, 1983).

Brecht'in epik tiyatrosu için önemli öğelerden biri olan gestus, tiyatro oyunlarında jest ve beden dili kullanılarak anlam ve duygu ifade etmeyi içerir. Brecht gestus'u yani toplumsal jesti başka bir deyişle karakterin toplumsal konumunu açık eden jest, mimik, duruş, postür vb. anlamlarındadır. Gestus dinsel, kültürel, sınıfsal, bölgesel veya bunların karışımlarından ortaya çıkabilir. Karakterin bu bedensel jesti kullanması yabancılaştırma etkisi oluşturur. Oyuncu karakterin bir taşeronu görevi görür, onunla klasik oyunculuk metotlarındaki yapıldığı gibi bir bağ kurmaz. Oyuncu oynadığı karaktere mesafesini, seçili gestusunu yaptığında seyirciye gösterir.

Karaktere uymayan bir gestus seçiminde seyirci yabancılaştırma efektine uğramış olur. Örneklendirmek gerekirse, bir reklam filminde oyuncunun; tamamen duygusal dedikten sonra parmaklarını birbirine hafifçe sürterek bir gestus yapar. O gestus parayı imler, oyuncunun sözünden sonra yapılan bu gestus seyirciyi karaktere yabancılaştırır. Brecht'in görüşüne göre, gestus oyunculara karakterlerinden uzaklaşmayı ve seyirciye yabancılaşma hissi yaratmayı sağlar ve seyirciyi sunulan hikâyenin düşünsel olarak eleştirilmesi yönünde teşvik eder. Seyirciyi sadece eğlendirmeyi hedeflememiştir, aynı zamanda seyirciyi sorgulamaya ve katılım sağlamaya teşvik etmiştir. Brecht, gestusun anlam ve duygu ifade etmek için diyalog kullanımındansa, daha doğrudan ve anında kullanılabilecek güçlü bir araç olduğuna inanmıştır. Kendi eserlerinde de sıkça gestus kullanmıştır (Boal, 1996; Şener, 1982; Nutku, 1976; Candan, 2003).

Brecht, oyuncuların, dekoratörlerin, maskçıların, kostümcülerin, müzisyenlerin ve koreografların da dâhil olduğu masa başı çalışmasını yapmıştır. Oyunun içindeki tüm ilişkilere, zıtlıklara, birliklere, anlara, olaylara tüm masa olarak tartışma açılmasına imkân sağlamıştır. Diyalektik ortam, bunu gerektirmektedir ve Brecht başından tartışmanın yolunu açarak görünenin ardındaki gerçek arayışına kolektif bir şekilde çıkmaktadır (Parkan, 1983).

Epizot tam olarak bölüm anlamına gelmemekle birlikte, tek başına büyük anlamı vermeyen ancak diğer parçalarla birleştirildiğinde büyük yapıyı ortaya çıkaran parçalardır. Brecht, oyunlarını İlyada destanı örneğinde kullanıldığı gibi epizotlara bölerek yazmıştır. Bu tür epizotik yöntem sıçramalarla eğride yukarı tırmanır, klasik oyun yapısında ise seyirci sonun nasıl biteceğini merak eder. Epizot seyirciyi sürece yoğunlaştırır, bu yüzden o anda seyredilen sahne hakkında bilinçli olarak düşünmesi sağlanmaya çalışılır, tartışmanın içindedir seyirci de. Klasik dramatik yapı ise katharsis ile seyirciyi illüzyon etkisinde tutar.

Brecht, seyirciyi hipnoz durumundan kurtarmak niyetiyle Uzakdoğu tiyatrosu oyunculuk tekniklerine yönelmiştir. Ancak Stanislavski'nin özdeşleşmeyi ortaya koyan oyunculuk tekniğini tamamen reddetmemiştir. Özdeşleşmeci oyunculuk ile göstermeci oyunculuk tekniklerini beraber kullanmayı denemiştir. Özdeşleşmeyi denetim altında tutan bir formül geliştirmeyi denemiştir. Daha önce meddah, orta

oyunu, japon no tiyatrosu, kabuki, İtalyan halk tiyatrosunun da göstermecî teknikle sahnelenen oyunculuklara sahip olduđu görülür (Parkan, 1983).

Brecht'in epik tiyatrosunda hem duygu akışını keserek karakteri oynayan oyun kişinin karaktere dışarıdan bakabilmesi hem de seyircinin Aristoteles'ten Stanislavski'ye kadar dördüncü duvar diye adlandırılan ve yanılsama yaratan özdeşleşmeyi kesmesine yaramaktadır. Yani seyircinin oyunu gizlice değil oyunun içindeki tartışmaya dâhil olarak seyretmesi ve hatta katılımcı haline gelmesidir. Sahnede gördüklerine üzülen ya da gülerek tepki vermesi değil sadece düşünerek ve başka sorulara yönelerek izlemesi hatta oyunun gösteri bittikten sonra bile soru ve sorunlara arayışın devam etmesi durumu vardır. Seyirci oyundan çıkıp evine giderken ya da ertesi günlerde, yıllarda oyunu seyredirken ürettiği sorularına yenilerini eklemesi amaçlanmaktadır. Eğlendirici olmak, düşündürücü olmak kadar önemlidir. Oyun sırasında hüznü sahnelerle gülmek ya da gülümesi sahnelerle ağlamak yabancılaştırma efekti yoluyla gerçekleşir. Epizotik anlatımla, oyunu epizotlara böler ve bir şarkı veya anlatıyla sahnelerden bahsedilir. Müzik de yabancılaştırmadan payını alır (Candan, 2003).

Brecht'in dramaturgi alanına getirdiği en önemli yenilik klasik hikâyelere, oyunlara Marksist yaklaşımıdır. Yapıta yeni bir gözle bakabilmeyi ve onun tabiriyle yoz burjuva anlatım biçimlerinden uzak tutabilmeye çalışmak gerektiğini söylemektedir.

Kafkas Tebeşir Dairesi bir Çin halk öyküsüdür, hem özel mülkiyeti hem de kan bağının dayattığı mülkiyet kavramını tartıştıyor. Bu halk öyküsünü diyalektik tiyatro dramaturgisiyle yeni bir yapı üstüne kuruyor. Sofokles'in Antigone'si adlı oyununda da Antik Yunan yazarı Sofokles'in yazdığı Antigone oyununu yine böyle bir yapı üzerine yeniden inşa ediyor. Bir başka epik tiyatro örneği olan Üç Kuruşluk Opera müzikli oyunu ise İngiliz Dilenciler Operası(The Beggar's Opera)'nın bir uyarlamasıdır. Brecht, yazılmış oyunları, halk hikâyelerini Marksist temellere oturtarak yani yeniden üretim sürecine tabi tutarak yeni bir diyalektik pencereden tartıştığı görülmektedir (Pignarre, 1991; Şener, 1982; Candan, 2003).

Sonuç olarak, Brecht, Marksist-Leninist fikirlerin temelleri üzerine bir tiyatro inşa etmiştir. Tamamen seyirci bilinçliliğini güçlü bir estetikle harmanlamıştır. Marx'ın kavrayış gücü olarak tarif ettiği şey, Brecht'in kendisinde de güçlü bir şekilde

görülür. Yabancılaştırma seyreden uyanık tutan, sorulara götüren en önemli etkidir bu tiyatrodaki. Bunu sağlayan tüm yukarıda bahsedilen gestus, epizotik anlatım gibi argümanlar birbirine bağlıdır. Marx teorisi ve pratik hakkında şöyle demiştir: “Filozoflar dünyayı türlü biçimlerde yorumlamakla yetindiler, sorun onu değiştirmektir” (Marx & Engels, 2009). Bu söze binaen Brecht, kendisini Marksist-Leninist teoriyle iyi donatmıştır ve bu teoriyi de kendi sanatında kullanmıştır. Teoriyi pratiğe çevirerek dünya üzerinde değişikliğe uğrattığı bir sanat dalı vardır artık. Epik-diyalektik tiyatro için Marksist tiyatro terimini kullanmak da mümkündür.

Aziz Nesin Sen Gara Değilsin oyununda da görünenin ardındaki gerçeği aramak için tartışmaktadır. Bu arayış için resmi tarihin etkisini, gerçek tarihle çatıştırmıştır. Karşıtları çatışmaya sokarak okuyucu ve seyirci üzerinde bilinçli kalma, soru sorma etkisi yaratmak istenmiştir. Ancak oyunun sahnelenmesi noktasında Aziz Nesin, yönetmen olarak bu oyunu sahneye koymamıştır. Sahnelenmesinde epik diyalektik unsurlar hem konu hem biçim anlamında artırılmaya imkân tanır. Oyunun sahnelenme sürecinde de bu unsurları, yabancılaştırmayı öne çıkararak meddah tarzı bir anlatı kurgulanmıştır. Türkiye’de ise epik-diyalektik tiyatronun öncüleri Haldun Taner, Vasıf Öngören gibi isimlerdir (Şener, 1982).

3.4 Absürd Tiyatro

Absürd akımı, 20.yüzyılın başlarında, özellikle de Birinci Dünya Paylaşım Savaşı sonrasında ortaya çıkmıştır. Bu dönemde, insanlar savaşın yarattığı travma ve hayal kırıklığından dolayı gerçekliğe karşı bir tür tepki göstermeye başladılar. Bu tepki, sanat ve edebiyatta da kendini gösterdi ve gerçekçilik akımına, gerçekçiliğe bir tepki olarak absürd akımı doğdu. Jean Paul Sartre, Albert Camus gibi yazar ve düşünürler varoluşun uyumsuzluğunu söylemişlerdir. Absürd tiyatro ya da diğer adıyla uyumsuzluk tiyatrosu, İkinci Dünya Paylaşım Savaşı sırasında Naziler dünyayı yıkıma götürürken ve sonrasında ortaya çıkan, gelişen bir tiyatro akımıdır. Yeniden bir paylaşım savaşı gören dünyada, savaşın doğurduğu yıkım ve onun etkisiyle toplumsal koşulların birey üzerine etkisi, travması bu akımın çıkışına, yükselişine büyük etki etmiştir. Absürd tiyatrodaki ana tema, insan yaşamının anlamsızlığı ve saçma olgusudur. Olay örgüsü geleneksel yapıdan uzaklaşır ve mantıklı açıklamalar yerine çelişkiler ön plana çıkar. Absürd Tiyatro terimini ilk ortaya atan Martin Esslin’dir. Absürd

tiyatronun en önemli temsilcileri Samuel Beckett, Eugene Ionesco, Jean Genet, Harold Pinter ve Arthur Adamov'dur (Şener, 1982; Şener, 2003).

Jean Paul Sartre, Albert Camus gibi isimler yaşamın uyumsuzluğunu eserlerine eski kalıpların içinden vermişlerdir. Ancak eski form daha çok gerçekçi tarza ait olan o biçim, yıkılmıştır (Şener, 1982).

Absürd tiyatrodaki diyaloglar saçma, mantıksız ve birbirine bağımlılık taşımazlar. Olay örgüsü dağınık ve klasik yapıya göre tutarsız bir şekilde ilerler. Aslında olay değil, durum tiyatrosu da denilir. Karakterler, insanlığın durumunun saçmalığını yansıtır ve kimliksizdirler. Zaman ve mekân belirsizdir, süreklilik yoktur. Absürd tiyatrodaki amaç, seyirciyi rahatsız etmek ve onu, kendi varoluşsal kaygılarıyla yüzleştirmektir. Bu akım, insanların İkinci Dünya Paylaşım Savaşı sonrası yaşadığı bezginliklerini, yılgınlıklarını ve yaşamın anlamsızlığına dair kuşkularını yansıtır. Absürd akımına göre, savaşın vahşeti sonrasında insanlığın durumunun ve varoluşundaki anlam arayışının saçma olduğu fikri ortaya çıkmıştır. Bu nedenle absürd tiyatrodaki varoluşçu kaygılar, yaşamın anlamsızlığı ve insanın kimliğini yitirmesi ana temalar olarak işlenir (Şener, 1982).

Absürd tiyatroyu diğer akım tiyatrolarından ayıran keskin karakteristik özellikleri vardır. “Absürd tiyatro, gerçeği yansıtma adına benimsenmiş olan tüm basmakalıp kuralları temizlemek amacındadır. Bu işe, oyun, oyunculuk, sahne sanatı adına yerleştirilmiş eski formülleri silip atarak başlar. Her şeyden önce gerçeği yansıtma alışkanlığından vazgeçmeyi, gerçeği ayırtırmayı önerir” (Şener, 1982, s. 254). Absürd tiyatrodaki zaman ve mekân kavramı bulunmaz, bu iki kavramın çoğunlukla tanımlanması yapılmaz. Olaylar arasında mantıklı bir bağ yoktur. Kronolojik sıralama yoktur ve geleneksel olay örgüsü de yoktur. Olay örgüsü dağınık, tutarsız ve anlaşılması güçtür. Seyirci olayların akışını takip etmekte zorlanır. Seyirci olayların gelişiminden ziyade, aktör veya aktrislerin söylediklerine ve yaptıklarına odaklanır. Anlatılan hikâyeye çelişkilerle doludur. İnsanlığın yaşadığı ortak sorunu ortaya koyar. Ancak çözüm için açıklama yapılmaz ve neden-sonuç ilişkisi olmayan olaylar yer alır. Seyircide gerçeği parçalamak ve bozmak üzerine etki kurulmaya çalışılır. Diyaloglar uyumsuz, saçma birbirinden bağımsızdır. Cümleler arasında mantıklı bir bağ kurulamaz. Konuşmalar gülünç durumlar oluşturabilirler. Gerçekçi olmayan sahneler vardır. Kahramanlar, suçlu, zavallı, bilgisiz, eylemsiz ve zayıf

kişilerden seçilir. Karakterler çoğu zaman adı olmayan, geçmişi ve kimliği belirsiz kişilerdir. Karakterlerin davranışları tutarsız ve anlamsızdır. Oyunlarda karakterlerin, gerçek hayatta kullanılan dilin tersine, anlamsız, tekrarlayan, çelişkili ve hatta saçma konuşmaları görülür. Bu dil, karakterlerin iç dünyalarının karmaşıklığını ve çelişkilerini yansıtırken, izleyicilerin de sorgulamalarını sağlar. Absürd tiyatrodan amaç seyirciyi şaşırtmak ve rahatsız etmektir. Seyircinin alışık olduğu dramatik yapı bozulur. Seyirci oyunun sonunda umduğu gibi bir açıklama veya çözüm bulamaz, seyredenler tarafından istenildiği gibi yorumlanabilir. Dekor ve kostümler seyirciyi oyunun gerçekliğinden uzaklaştırır. Sahnenin boşluğu ön plana çıkarılır. Müzik ve ışık gibi unsurlar oyunun atmosferini desteklemek yerine seyircide kaygı yaratmak için kullanılır (Şener, 1982; Nutku, 1990).

Martin Esslin'in en önemli eseri 1961 yılında çıkardığı Absürd Tiyatro isimli kitabıdır. Bu kitap, modern tiyatrodan ortaya çıkan Absürd Tiyatro akımını tanımladı ve Beckett, Ionesco, Genet ve Pinter gibi yazarları bu kitapta konu edinmiştir ve bir antoloji niteliğindedir. Esslin, bu yazarların oyunlarının ortak özelliklerinin, insan varoluşunun anlamsızlığı, işlevsiz iletişim, hayal kırıklığı, psikolojik yıkım ve yalnızlık gibi konuları içerdiğinden bahsetmiştir. Aynı zamanda sadece tiyatroyu değil, modern insanın hayatını da sorgulayan bir tavır koymuştur. Bu da yaşamın değişiminden ve sorgulama gereksiniminden doğru oyun üretimine işaret etmektedir. Absürd Tiyatro terimini tanımlayarak modern tiyatroya bir kilometre taşı koymuştur (Şener, 1982).

“Beckett'in Godot'yu Beklerken adlı oyununda Vladimir ile Estragon'un dramı, gelmeyecek bir Godot'yu ısrarla beklemelerinde değil, gelmeyeceğini bildikleri Godot'yu bekleme oyunun sürdürmelerinde yatar. Bu iki oyun kişisi söz ve davranışları ile sirk soytarılarını çağrıştırırlar ve dış görünüşleri ile güldürücüdürler” (Şener, 2003, s. 105). Bu her bekleme aksiyonu bir süre sonra gülünç olmaktan çıkarak zihinsel başka bir sürece yol açar. Gülme, yerini düşünme aksiyonuna bırakır. Gerçeğe karşı sürdürülen gerçeğin yerini alan bir durum oluşturulur. Oyun, yalnızlık, anlamsızlık ve sonsuz bekleyişi ele alır. Önce Vladimir ve Estragon adındaki oyun kişilerinin bir ağacın altında bekleme eylemlerini görürüz. Godot'yu beklemektedirler. Kimi beklediklerini ve neden beklediklerini unutacak duruma gelecek kadar çok ve sık yaşanmış bu bekleme eylemleri gerçeğin yerini alacak kadar bilince nüfuz etmiştir. Sonrasında defalarca kez yine aynı ağacın altına gelerek, aynı şeyleri yaşamışlardır,

duygu durumları deęiřmiřtir ve deęiřmeye devam etmiřtir. Ne kadar getięi bilinmeyen bir zaman sonra artık bekleme istekleri azalmıř, geleceęine olan inan da benzer oranda dūřūře gemiřtir. Bundan sonra Godot'nun varlıęı sorgulama konusu olmuřtur. Godot'yu beklemenin anlamsızlıęı ve sonusuzluęu seyirciyi bir noktaya taşıma ve sorgulatma amacındadır (Beckett, 2021). Dili sorgulayan ve anlamın sınırlarını zorlayan, dilin kendisiyle oyunlar oynayan bir yazardır. Eserleri, insanın varoluřsal sorgulamalarını ele alırken, genellikle yalnızlık, umutsuzluk, ölüm ve anlamsızlık gibi konulara odaklanır. Yazar varoluřu felsefeden yararlanarak kendi yapısını ve absürd tiyatro üslubunu oluřturmuřtur (řener, 1982).

Aziz Nesin iin neredeyse her eserinde absürd öęe bulunur diyebiliriz. İletiřimsizlik, yalnızlık, anlamsızlık, başkalarına baęımlılık, ölüm, ölümsüz olma abası gibi temalarda bireyin i ve dıř eliřkilerini göstererek sembolik, alegorik olarak yazdıęı oyun ve öyküleri vardır. Sen Gara Deęilsin oyununun da bulunduęu Beř Kısa Oyun başlıęıyla yayınlanan oyunların ortak özellięi absürd öęeler barındırmaları, tek mekân kullanımları, olaęan denilemeyecek rastlařmalar, duraęan bir olay örgüsü ve mekân ve karakter isimlerinde anlamsız ya da bir anlam ifade etmeyen absürd tercihler bulunmaktadır.

Sen Gara Deęilsin oyunu bir kahramanın üzerinden yükselen bir egemen sınıfı ve kahramanlık gereklięini eleřtiriyor. Karakterlerin isimleri Gara, Pren ve Salsi. Bu isimler absürd kullanım tercihi ve yerel bir anlam, Türkiye kùltüründen bir aęrıřım yaratmıyor. Mekân Yuntabur řehrinin kent meydanı. Mekân ismi seimi anlamında da yine absürd bir tercih yapılmıř, yerelde bir aęrıřım gerek bir mekân aęrıřtırmıyor. Gara alt sınıftan seilmiř bir kahraman, zayıf, bilgisiz ve bilinsiz burada bir absürd tercih gör÷lmektedir. Kahraman bir anti-kahramandır, ünkü hırsızlık yaparak, eřini döverek yařamaktadır. Seyirci bu karaktere mesafesini korumaktadır. Özdeřleřme gibi amaca yer verilmemiřtir. Gara'nın başına askerken gelen olaylar ve yařadıkları dięer řeyler toplamda ve tek tek absürd öęeler barındırmaktadır. Sonunda ise bir gereklik tartıřması vardır. Ancak kendisine silah doęrultulduęunda bu kadar olaydan saę kurtuldum, toptan, t÷fekten, bombadan ölmedim, bundan ben nasıl olsa ölmem minvalinde dūřünmesi, aynı Godot'yu Beklerken oyunundaki gibi gereklięin yerini alan bir durum oluřturmuřtur. Yani, savařlarda ölmeyen üstüne defalarca bomba yaęan Gara, ölüm algısını gereklikle deęiřtirmiř, kendisine doęrultulan silahtan korkmamıřtır, kamamıřtır. Ölüm konusu burada absürd bir yerden ele alınmıřtır.

Oyunun sonu ise Gara vurulur, biter şeklindedir. Yaralı mıdır, ölmüş müdür bilinmez ve bu açık son absürd bir tercih daha oluşturmuştur.



Bölüm 4

Anlatı ve Dijitalleşme

“Anlatı ilk anlamıyla (son zamanlardaki yaygın kullanımda en merkezi ve en açık olan anlamıyla), anlatı bildirimini, bir olayı ya da olaylar dizisini anlatmayı üstlenen sözlü ya da yazılı söylemi ifade eder” (Genette, 2020, s. 13). Anlatı, insanlık tarihinin toplumsallaşan tarafının ilk olgusunu ortaya çıkarır. Tek başına olan insan, anlatı oluşturma gücünden yoksundur. Ancak birden çok insanın varlığıyla anlatı oluşur. Biri diğerine tecrübelerini, yaşadığı olayları anlatarak; sorularını sorarak bir anlatı kurar. Peter Brook, anlatı için de geçerli olabilecek şu sözleri tiyatro hakkında söylemiştir: “Herhangi boş bir alanı alıp işte bir sahnedir diyebilirim. Bir adam bu boş alanın ortasından yürür geçer, biri de onu gözleriyle izler, işte bir tiyatro ediminin oluşması için gereken şey bu kadardır” (Brook, 1990, s. 7). Eski çağlarda mağara resimleri, avcılık hikâyeleri, mitler, destanlar birer anlatıyken; çağımızda ise görsel, işitsel, canlı pek çok şey anlatının çeşitli formlarıdır.

Anlatı, günümüzde ise haberler, reklamlar, sahnelenen tiyatro oyunları, öyküler, romanlar, ders anlatımı, birbirine sarılan insanlar gibi anlatının birden çok biçimine karşılık gelir. Anlatı, bizim analiz ederek dramatik biçim olarak adlandırmaya başladığımız dönemlerden eski bir zamanda da vardır. Bunu yapan anlatıbilimin geçmişi görece yakın tarihlere tekabül eder. 1970’li yıllarda ortaya çıkan anlatıbilimi Rus biçimcilerinden ve Fransız yapısalcılarından kökenini bulmuştur. Roland Barthes, anlatının evrensel olduğunu ve her kültürde bulunduğunu savunmuştur. Anlatılar, insanların dünyayı anlamlandırmak ve kendilerine anlam vermek için kullandıkları önemli bir araçtır. Anlatılar, bireylerin yaşadığı deneyimleri, duyguları ve düşünceleri ifade etmelerine yardımcı olur ve insanlar arasında anlamlı bir iletişim kurulmasına olanak tanır (Barthes, 1979).

Peter Brook, Boş Alan kitabında Bertolt Brecht’in anlatının temelinde, yaşamın seçilmiş bir parçasını da görebileceğimizi şöyle aktarmıştır: “Brecht bir sokak kazasını anlatan adamın durumunu çoğu kez bir anlatı durumu olarak kabul etmiştir” (Brook, 1990, s. 98-99). Anlatı, insan zihnindeki temel işlevlerden biri olarak kabul edilir ve günlük hayatta herkes birer anlatıcıdır. Anlatılar, karmaşık ya da basit olayları anlamlandırmak, açıklamak ve anlatmak için kullanılan yapısal modellerdir. Anlatıların temelini neden-sonuç ilişkileri oluşturur ve bu ilişkiler, olayların birbiriyle

bağlantılı olduğunu gösterir ve anlatının bütünlüğünü sağlar. Anlatı, en temel haliyle öykü ve söylemden oluşur. Bunlardan ilki öykü; olayları, eylemleri, karakterleri, karakterlerin başına gelen hadiseleri, mekânları, zamanları, yazarın kültürel referanslarla içeriği zenginleştirmesi ve bütün bu sayılan elemanları oluşturması kısmını içerir. İkincisi söylem ise gösterim ve öykünün nasıl bir organizasyonla aktarıldığı kısmıdır. Söylem kısmında gösterimi örneklerle biraz daha açmak gerekirse; bu bir tiyatro oyunu, sözel aktarım, bale performansı ya da sinema filmi gibi türlerden biri olabilir. Söylem kısmındaki diğer madde olan öykü aktarımı; aktarımın yönteminin, zamanının, mekânının, anlatıcısının alıcı ile kurduğu ilişkiyi kapsar (Chatman, 2008).

“Anlatı, genel olarak dramatik biçimlerin hemen öncesinde gelen gelişmiş çizgisiyle ve malzemesiyle dramatik biçimlerin oluşmasına katkıda bulunan bir ifade biçimidir” (Balay, 1996, s. 17). Bu gelişmiş yapının yani anlatının teorik kökeni ise Platon’un ve Aristoteles’in fikirlerine dayanır.

Platon, Devlet adlı kitabında nesnelerin beş duyudan edinilen bilgiyle kavrandığını bunun da gerçek bilgi olmadığını söyler. Beş duyuyla anlaşılan görüntülerin değişken, gerçek bilgininse değişmez olduğunu belirtir. Gerçek bilgiye bu duyuş ve kavrayışı aşarak eşilebilir. Gerçek bilgi içsel, düşünseldir. Gerçek bilgi, ideaların bilgisidir. Platon insanların mutlu bir yaşam sürdürebilmeleri için gerekli olan idealleri anlatırken mimesis kavramını da kullanır. Mimesis; gösterme, taklit, yansıtma gibi anlamlara gelir. Mimesis kavramının insanların sanat yaparak dünyayı yansıtma ve kopyalama eylemi olduğunu ifade eder. Platon, bu yapılan sanatın doğru bir yansıtma olmadığını ve insanların gerçek bilginin ne olduğunu anlamasına engel oluşturduğunu düşünür. Çünkü zaten beş duyuyla gerçekliği anlaşılamayan bilginin, dünyanın bir de mimesisle taklidi yapılıdır. O halde, mimesis Platon’un düşüncesinde, insanların gerçek dünyayı anlamaya çalışırken yaptıkları bir yanılgıdır. Sanat, taklit olan dünyanın taklidi olmaktan öteye geçemez (Platon, 2010).

Platon’a göre diegesis kavramı ise insanların anlatımla dünyayı yansıtma ve anlatma eylemini ifade eder. Platon, diegesisin daha doğru bir yansıtma yöntemi olduğunu düşünür ve insanların gerçekte ne olduğunu anlamaya çalışırken bu yöntemi kullanmalarını önerir. Diegesis, Platon’un düşüncesinde, insanların gerçek dünyayı

anlamaya çalışırken kullandıkları doğru bir yöntemdir. Çünkü gerçek ideaya ulaşmak için gereken zihinsel süreç vardır.

Aristoteles, Platon'dan farklı olarak mimesisin yanı sıra, diegesisi yani sözel anlatımın düzenini ve yapısını da önemli bulur ve Poetika adlı yapıtında bu konu hakkında önemli düşüncelerini paylaşmıştır. Poetika'da da karşımıza bu iki önemli kavram çıkar, diegesis ve mimesis. Aristoteles'in mimesis kavramı, sanat eserlerinin gerçek hayattaki olayları taklit etme yeteneğini ifade eder. Aristoteles'e göre sanat eserleri, gerçek hayatı taklit ederek izleyiciye duygusal bir deneyim yaşatır ve bu sayede izleyicinin düşüncelerini ve duygularını etkiler. Aristoteles, mimesisi insanların gerçek hayata olan bağlılığının bir göstergesi olarak görür ve sanatın insanların gerçek hayata olan bağlılığını koruyarak geliştirmesi gerektiğine inanır (Aristoteles, 2000).

Aristoteles'in diegesis kavramı, sözle anlatımı ifade eder. Bu anlatım biçimi, bir hikâyeye anlatıcısının hikâyeyi doğrudan anlatmasını ve karakterlerin konuşmalarını aktarmasını içerir. Gösterilen şey sadece sözel ifadenin eylemidir. Aristoteles'e göre diegesis, sanat eserlerinde en doğal ve en etkili anlatım biçimidir ve bu yüzden sanat eserlerinde diegesisi kullanmak gerekliliğini savunur.

Diegesis ve mimesis arasındaki en önemli fark, anlatım biçimlerinin farklı olmasıdır. Diegesis, bir hikâyeyi anlatan kişinin kendi sözleriyle anlatımını ifade ederken, mimesis ise sanat eserlerinin gerçek hayattaki olayları taklit etme yeteneğini ifade eder. Diegesis'in doğrudan anlatım biçimi, mimesis'in ise taklide, göstermeye dayalı bir anlatım biçimi olduğu söylenebilir. Bu farklı anlatım biçimleri, sanat eserlerinin farklı amaçlar için kullanılabileceğini gösterir. İç içe geçmiş bir melez anlatım günümüzde de kullanılmaktadır. Örneğin bir oyunda, hikâyeyi anlatan bir kişinin diegesis kullanarak sözlü olarak oyunun konusunu anlatabilir ve aynı zamanda gerçekçi bir tarzda oyunculuk yaparak da yani mimesis yoluyla oyunun karakterlerini canlandırabilir. Diegetik anlatım, anlatıcının varlığına dayanır. Bu türde, anlatıcı, olayları anlatır ve bu olayların gerçekleştiği dünyayı tekrar sözel olarak oluşturur. Diegetik anlatımın kullanımı, hikâyenin akıcılığı ve anlaşılabilirliği için çok önemlidir. Bu nedenle, bir hikâyenin amacına uygun bir anlatım biçimi seçmek, hikâyenin okuyucular ve izleyiciler tarafından daha iyi anlaşılmasını sağlar. Okuyucu, seyirci anlatma eylemine tanık olur. Mimetik anlatım ise, olaylar, oyuncular tarafından

eylemler ve genellikle kendi aralarındaki diyaloglarla izleyicilere aktarılır. Burada, anlatıcı yerine oyuncular ve bir eylem vardır. Mimetik anlatımda, anlatıcının varlığı yoktur ve olayların gerçekleştiği dünya da sözlü yolla oluşturulmaz. Bu durumda devreye fiziki olarak dekor, aksesuar gibi öğeler girer. Böylece bu farklılıklarla, diegesis ve mimesis, bir oyunda birlikte kullanılarak oyunun anlatımını zenginleştirebilir.

Mimetik anlatım illüzyonist bir anlatım türüdür. Aristotelyen tiyatro mimetiğe yani taklide, göstermeye dayalı bir tiyatro yapısıdır. Diegetik anlatım ise illüzyon karşıtı bir sözel anlatım biçimidir. İllüzyon karşıtı bu anlatım biçimini Bertolt Brecht'in epik-diyalektik tiyatrosunda da görürüz. Brechtien, Aristotelyen tartışmasının kökeninin diegetik ve mimetik tartışmasından geldiği temelde söylenebilir.

Diegetik anlatım kendi içinde de alt unsurlara ayrılır. Homodiegetik ve heterodiegetik.

İlki homodiegetik anlatım, hikâyenin anlatıcısının aynı zamanda hikâyenin bir karakteri olması durumunda kullanılır. Bu anlatım biçiminde, hikâyenin anlatıcısı aynı zamanda hikâyenin bir karakteridir ve hikâyeyi kendi ağzından anlatır. Diegesis anlatım biçiminde hikâyeyi anlatan kişi kendi sözleriyle anlatımını kullanırken, Homodiegetik anlatımda ise hikâyeyi anlatan kişi aynı zamanda hikâyenin bir karakteridir ve hikâyeyi kendi ağzından yani birinci tekil şahıs zamiriyle anlatır. Homodiegetik anlatım, bir hikâyeyi daha kişisel ve daha derin bir şekilde anlatmada kullanılabilir. Homodiegetik anlatıcı, hikâyeyi anlatırken karakterinin düşüncelerini ve duygularını açık bir şekilde anlatabilir (Genette, 2020).

Heterodiegetik anlatım, hikâyenin anlatıcısının hikâyenin dışında bir karakter olması durumudur. Bu anlatım biçiminde, hikâyenin anlatıcısı hikâyenin dışında bir kişidir ve hikâyeyi bu kişinin ağzından anlatır. Heterodiegetik anlatım, üçüncü tekil şahıs zamiri kullanır, olayları ve karakterleri dış bir gözden anlatır. Heterodiegetik anlatım, bir hikâyeyi daha gerçekçi ve inandırıcı bir şekilde anlatmada kullanılabilir (Genette, 2020).

Heterodiegetik anlatıcı, hikâyeyi anlatırken hikâyenin karakterlerinin düşüncelerini ve duygularını objektif bir yerden, daha dışarıdan, daha açık ve olayların karakterler üzerindeki etkilerini nesnel bir bakış açısıyla anlatabilir. Genel çerçeveyi

görmeyen sorumluluğunu taşıyabilir. Olayları ve onların etkilerini bilmenin gücünü gözetenek anlatma potansiyeline sahiptir.

Walter Benjamin, 20. yüzyılın önemli düşünürlerinden biri olarak anlatı, hikâye anlatıcılığı kavramı üzerine yazmıştır. Geleneksel hikâyecilikte, anlatıcı bireysel deneyimlerini toplumsal belleğe aktararak onu besler ve toplumsal bellek de anlatıcının deneyimlerinden beslenerek bir döngü oluşturur. Bu sayede, anlatı toplumsal bir etkileşim alanına, kamusal olana ulaşır ve toplumun bilgeliğine katkıda bulunur. Ancak Benjamin, romanın anlatıdan farklı bir yapıya sahip olduğunu belirtir. Roman, genellikle yalnız bir yazarın iç dünyasından kaynaklanan bireysel deneyimlerin ürünüdür ve bu nedenle anlatıdan farklı bir etkileşim alanına sahiptir. Ancak yine de Benjamin'e göre, roman da anlatının bir türüdür ve anlatıcının varlığına ihtiyaç duyar. Romanın anlatıcısı, yazarın kendisi olabilir ve yazarın deneyimleri, romanın okuyucularında belli bir etkileşim yaratabilir. Benjamin, anlatının toplumsal bellek ve bilgelikle ilişkisine dair düşüncelerinin yanı sıra, anlatıcının da önemli bir rolü olduğunu savunur. Hikâye anlatıcılığında gelenek bir zincir yoluyla ve birikimle aktarılır. Ancak romanda, tekil bir birikim yaşanır ve kolektif bir aktarım ve belleğe dönüşmez. Anlatıcı, anlatının toplumsal bir etkileşim alanına ulaşması için gerekli bir araçtır ve anlatının bellekte yaşamasını sağlar (Benjamin, 2012). “Ama geçmiş bilgisinin mucizevi olandan beslenme eğilimine karşı, enformasyon makul görünmek zorundadır. Bu yüzden de hikâye anlatıcılığının ruhuna ters düşer. Eğer hikâye anlatıcılarına giderek daha az rastlıyorsak, bunda enformasyon ağının belirleyici bir rolü vardır” (Benjamin, 2012, s. 82). Benjamin, anlatının kadim bilgi birikiminin enformasyona yenik düştüğünü savunur. Enformasyon modern toplumların olgusudur ve anlatıcılığın aktarımla ilerleyen yolunda kesinti yaratmıştır. Enformasyon; makul görünmek zorunda olandır, sürekli ve içinde anlatısal olan yok denecek kadar azdır. Şimdi ve burada olma özelliği taşıyan sanat eseri gerçekliğinin göstergesine sahiptir. Hakiki ve biricik olması önemlidir çünkü kopya veya çoğaltılmış bir eser olması alımlayıcı ve eser arasında mesafe oluşturur (Benjamin, 2012).

Çağımız sanatında dijital üretimler veya dijitalleşme, tiyatro gösterimlerinde, ışık tasarımlarında ya da makine öğrenmesiyle oluşturulan dijital görseller gibi çeşitli şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Dijital, somut dünyadaki her türlü ses, görüntü, yazı gibi şeyleri ikilik sisteme göre dönüştürmek demektir temelde. Gerçek bir anı, telefon kamerasıyla yakalamak, o anı telefonun teknik koşulları dâhilinde ikilik sisteme

dönüştürmek demektir. Bu kabaca reel dünyayı teknik koşullar ölçütünde işlemek, elektronik cihazların anlayabileceği 0'a ve 1'e dönüştürmek ve saklamak demektir. Başka bir örnekle; bir kuş sesini bir kayıt cihazına almaya başlarsanız, o kuş sesi işlenerek ikilik sisteme dönüştürülür ve cihaz bunu depolamasında tutar. Sanatın dijitalleşmeye yön veren en önemli dalı sinemadır. Daha önce bahsedildiği, tiyatroya ve başka birçok başka sanat dalına da etkileri vardır. Sinema alanında dijitalin ilk gösterim örneğini Lumiere Kardeşler'in çektiği Lumière Fabrikası'ndan Çıkan İşçiler filminde görürüz. Saniyede 16 kare çekilen görüntülerden bir film oluşturmışlardır (Kılıç, 2012). Hatta bu noktada bir söyleneceye göre, trenin istasyona girişini gösteren filmin gösterimi esnasında insanlar trenin kendilerine geldiğini sanarak sağa sola kaçmışlardır. İşte burada, gösterimde dijitalleşmenin izleyici üzerindeki etkisinden bahsedebiliriz. Tarih boyunca seyirci ilk kez böyle bir deneyimi yaşar.

Anlatı, maddi koşulların değişimi, devrimler, teknolojik ilerlemeler, ekonomideki reformlar, salgın hastalıklara bağlı sosyal yaşamın kesintiye uğraması gibi durumlardan doğrudan etkilenmiştir ve hala etkilenmektedir. Dönemine göre mekanik, elektriksel, elektronik, dijital ve multimedya araçlar sanatta ve anlatıda çeşitli teknik ve amaçlarla kullanılmıştır.

Tiyatroda dijitalleşme konusu son yıllarda oldukça popüler bir konudur. Geleneksel tiyatro anlayışına dijital unsurların dâhil edilmesiyle ortaya çıkan dijital tiyatro, seyirciye farklı deneyimler yaşatmayı hedefler. Dijitalleşme tiyatroya birçok alanda yenilik getirmiştir. Öncelikle sahne tasarımı ve dekor konusunda dijital teknolojiler devrim niteliğinde değişiklikler meydana getirmiştir. Projeksiyon, ışık ve ses efektlerinin dijital kontrolü sayesinde çok daha etkileyici görseller ve sahne atmosferleri yaratmak mümkün hale gelmiştir. Oyun metinlerine dijital içerikler eklenmesi, oyunun konusunu teknolojinin getirdiği olanaklara göre şekillendirmek de mümkün. Örneğin sosyal medya, dijital dünya, yapay zekâ, sanal gerçeklik gibi konuları işleyen oyunlar dijitalleşmenin etkisini göstermektedir. Seyircinin de oyuna dâhil edilmesi, etkileşimli deneyimler sunulması dijital tiyatronun önemli özelliklerinden bir diğeridir. Seyirciye oyun sırasında bazı seçimler yapma, oyunun akışını etkileyebilme olanağı tanınır. Böylece her izleyici kendi benzersiz deneyimini yaşamış olur.

Wagner bütünsel tiyatrosunda metin, görsel, ses, video gibi araçları birleşik bir şekilde kullanmayı hedefliyor. İzleyici üzerinde tamamen gösterinin içinde kalmasını amaçlayarak müziği, sahnedeki icracıların sesiyle birleştiriyor ve böylece sesler üzerinde canlı bir düzenleme yapıyor (Brockett, 2000).

Teknolojinin dans alanında performansa etkisi, dansçı Loïe Fuller'ın kullanımından bir örnek üzerinden görülebilir:

Fuller, elektrik ışığını koreografinin bir parçası olarak kullanıyor. Elinde tuttuğu iki uzun çubuğa bağlı geniş kostümüyle dans ederken kostüm açılıyor ve bir tür “ekran” haline geliyor. Bu ekrana ışık yansıtılarak renk değişimleri elde ediliyor. İnsan bedeninin enerjisi, elektrik enerjisinin de katkısıyla bir ışık heykeline dönüşüyor (Gündoğan, 2022, para. 5).

1925 yılında Sovyetler Birliği'nde çekilen Potemkin Zırhlısı, Çarlık Rusya'da bir donanma gemisindeki kötü koşullara başkaldırının ve sonrasında gelişen olayların sinemasal anlatısıdır. O dönemin teknolojik imkânlarıyla çekilmiş ve farklı kurgu tekniklerinin uygulandığı etkileyici bir yapım olmuştur. Anlatının kurgu ile dijital biçimine yön verildiği bir başka örnektir.

Meyerhold, sahneyi mümkün olduğunca boş bırakmayı tercih etmiştir. Dekor ve sahne nesnelerini en aza indirgeyerek oyuncuların hareket alanını genişletmeyi amaçlamıştır. Böylece oyuncuların fiziksel ifade özgürlüğünü artırmayı hedefliyordu. Sahnede simetrik ve geometrik şekiller kullanmıştır. Daire, üçgen, kare gibi şekiller ile oyuncuların hareketlerini yönlendirmiştir. Bu şekilde aktör ile seyirci arasında güçlü bir bağ kurulmasını sağlamayı hedeflemiştir. Merdivenlerle bağlantılı, platformları iç içe geçmiş sahneler kurmuştur (Brockett, 2000).

Erwin Piscator'un da sahnede Brecht'le birlikte çalıştığı oyun Aslan Asker Şvayk'ta yürüyen bant kullandığı, Çarlık Rusya'nın yıkılışındaki gerçek görüntüleri sahneye projeksiyonla aktardığı, çizgi film yoluyla yeniden üretilen görüntüleri seyrettirdiği gibi durumlardan bu tezde daha önce bahsedilmişti. Lumiere kardeşlerin açtığı yolu Eisenstien'in kurgu tekniğine kavuşturmasıyla Piscator kendi sanat yapısının bu dijital teknikle tamamlamayı hedeflemiştir.

Josef Svoboda, sahne tasarımları ve projeksiyon kullanımıyla ilgili çalışmalarıyla bilinir. Bazı tasarımlarında oyun alanı boyutlarını değiştirmiş; bazı

tasarımlarında projeksiyonları, ekranları ve aynaları multimedya araçlarını uzamı genişletmek için kullanmıştır. Hareketli ve dönüştürülebilir sahneler hedeflemiştir (Brockett, 2000).

John Jesurun'un yazdığı ve çağrışımsal metinlerin sahnedeki üç büyük ekrandaki görsel imgelerle bir araya getirildiği Faust efsanesinin yeni bir yeniden ele alınışına da farklıdır. Sahnedeki üç büyük ekran yan yana eklenerek sahne genişliği boyunca uzanan büyük bir ekran oluşturuyor. Oyuncular, imgelerin içine yerleştirilmek yerine canlı performansları ile imgelerden ayrılıyorlar. Ekranlar yukarıda ve oyuncular aşağıda yer alıyor. Bazı sahnelerde üç ekran boyunca yayılan geniş bir görüntü izlenebilirken, bazı sahnelerde üç ayrı görüntü aynı anda oynatılıyor. Bu yenilikçi sahneleme yaklaşımı, geleneksel tiyatro anlayışına meydan okuyarak izleyicilere farklı bir deneyim sunuyor (Eren, 2021).

2003 yılında yapılan deneysel Alladeen oyunu multimedya araçlarını yüksek bir potansiyelle kullanmıştır. Oyun çağrı merkezi çalışanlarının çağımızın Alaadin'in Sihirli Lambası hikâyesindeki cin gibi olduğunu, anında ve reddetmeksizin gelen tüm istekleri karşılayıp gerçekleştirdiğini anlatır. Asyalı çağrı merkezi çalışanlarını sömüren bir şirket rutinini anlatan oyun, kapitalizm eleştirisi taşıyor (Eren, 2021). Oyunda kullanılan multimedyanın biçimi şöyledir:

Sahne üzerinde altı adet canlı video girişi yapılıyor, bunların dördü masaüstü bilgisayarlar üzerindeki web camler, ikisi de geleneksel video kameraları ile gerçekleşiyor. Oyunun tanıtım videosunun sonunda da izlenebileceği üzere gerçek zamanlı imaj manipülasyonu yapılıyor olması oyunu teknik açıdan öne çıkaran özelliklerden biri. Önceden programlanmış animasyonlar, bilgisayar grafikleri ve birçok önceden kaydedilmiş belgesel niteliğinde video dokümanı da mevcut. Bunların bazıları Asyalı operatörlerle önceden yapılmış röportajları içeriyor (Eren, 2021, para. 17).

2020 pandemisinde olduğu gibi konser ve tiyatro salonlarında gösterimin fiziksel yasaklara takıldığı dönem, dijital olan; gösterim biçimini değiştirmiş ve o döneme özgü çevrimiçi tiyatro diye bir tabir hayatımıza katmıştır. Moda Sahnesi, pandemi döneminde, Sahneden Naklen adıyla oyunlarını canlı sahneleyerek dijital ortamdan tiyatro gösterimlerini anlık olarak seyircisine ulaştırmıştır (Moda Sahnesi'nden "Sahneden Naklen", 2021). Müzisyenler ve müzik grupları da bu

dönemde çevrimiçi konser denemeleri yapmışlardır. Daha sonra ise bu gösterim biçimlerine gerek kalmamıştır çünkü maddi koşullar değişmiş, fiziksel olarak tiyatro seyretmeye ya da canlı müzik performansı dinlemeye tekrar izin verilmiştir. Daha önce Walter Benjamin'in, eserin şimdi ve buradalığının olmaması yani çoğaltılmış ve kopya olması eserle seyirci arasına mesafe koyar söylemi üzerine; tiyatro performanslarının dijital ortamlardan kamera aracılığı ile aktarılmasındaki etkiye denk düşebilir. Yani tiyatro ve seyirci arasındaki asal ve canlı ilişki, kamera ve ekran yoluyla çoğaltılmasından dolayı mesafe açılır. Bu etki dijitalin bir yandan mucbir koşullara çözüm olması ancak seyirci eser arasındaki mesafeyi açması yüzünden dezavantaj oluşturmuştur.

3D Mapping teknolojisi yansıtıldığı yüzeyin şekline göre ölçü değiştirebilmekte, izleyen için bir ekrana bakıyormuş gibi değil de sanki ordaymış o atmosferdeymiş etkisi yaratır.

VR, sanal gerçeklik demektir. Bu teknolojiyi deneyimlemek için gözlükler üretilmiştir. Bu gözlükleri kullanan simüle edilmiş bir ortamı deneyimler. Sadece orada olduğunu görür, beyni gerçekten orada olduğu konusunda şartlanır ancak fiziken asla orada değildir. Oturduğunuz yerden bu gözlük yoluyla dünyanın herhangi bir şehrini gezmenize imkân tanır. Bu seyirci ve eser arasındaki mesafeyi koruma hissi uyandıran bir teknolojidir. 2020 yılındaki pandemide sıklıkla kullanılmıştır.

Hologram teknolojisi, lazer ışınları ile üç boyutlu teknik üretim sunar. Bir insan sahnede sadece hologramın sağladığı lazer tekniğiyle gösterebilmektedir, insan mekânındaki doğallıkla hareketleri holograma yaptırılabilir. En bilinen örneği; 1996 yılında öldürülen Tupac Shakur adlı rapçi 2012 Coachella Müzik festivalinde canlı sahne performansına hologram tekniği ile dâhil edilmiştir. Canlı izleyen seyirci için deneyim farklı bir olmuştur. Çünkü seyrettiği şey ilk kez onun tanıklığından yapılmıştır. Benjamin'in şimdi ve burada ölçütünü göre; biricik bir performans olmuştur. Ölümünden 16 yıl sonra, daha önce çekilmiş konser görüntüleri ve müzik videoları temel alınarak oluşturulan hologramla konser vermiştir (Kuzuloğlu, 2022).

Son yıllarda gelişen teknoloji ile birlikte tiyatro sahnelerinde üç boyutlu mekân ve dekorların kullanımı artmıştır. Özellikle Robert Lepage gibi çağdaş tiyatro yönetmenleri, dijital teknolojileri sahne tasarımı için kullanarak ilginç ve etkileyici

sahnelemeler yaratmaktadır. Lepage, sahne tasarımı dijital projeksiyon ve video teknolojilerini kullanarak gerçeğe yakın mekânlar ve dekorlar yaratır. Örneğin, *The Far Side of the Moon* adlı oyununda, Ay yüzeyinde geçen anlatısıyla izleyicileri büyülemiştir. Ayrıca, yeni teknolojiler sayesinde sahne geçişleri ve dönüşümlerinde de büyük avantajlar sağlanmıştır. Örneğin, dijital projeksiyonlar sayesinde anında mekân değişiklikleri yapılabilir ve sahne geçişleri daha hızlı ve kolay hale gelir. Lepage da sahne tasarımlarında bu teknolojileri kullanarak, mekânlar arasında hızlı geçişler yaparak izleyicileri şaşırtmıştır (Eren, 2022).

Tez oyununda kullanılan dijital araç, seyircinin gördüğü kadarı ile saksıda duran bir kıvıllı karanfildir. Sahnede görülen tarafı ile normal bir çiçekten ayırt edilebilecek bir görünüşü yoktur. Görünen bir kablolu veya elektronik aksamı yoktur. Fiziksel olarak sahnede olan bu çiçekte robotik teknolojilerden yararlanılmıştır. Bu çiçeğe aslında kabaca robot çiçek denilebilir. Robot çiçek, belli elemanların ve kendi içinde farklı disiplinlerin bir araya gelmesiyle çalışır. Bir mikrodenetleyici ile kontrol edilen bu çiçekte üç ana disiplin söz konusudur. Birincisi; açık kaynak donanıma sahip mikrodenetleyiciyi istenilen şekilde yönetmeyi sağlayacak yazılımdır. İkincisi; mikrodenetleyicideki yazılımın kodlandığı doğrultuda elektronik bağlantılardır. Üçüncüsü ise doğru bir mekanik ayarlama ile çiçeğin istenilen şekilde hareketidir. Çiçeğin sahnedeki asıl işlevi ve interaktif kullanımı ise dokunmaya çalışırken kapanmasıdır. Daha açık ifade edilirse, çiçeğin yapraklarına dokunmaya çalışsan olursa kapanacaktır. Bu mikrodenetleyiciye bağlı bir sensör yoluyla sağlanmıştır. Sensör hareketi algılar ve çiçeği kapatır başka bir deyişle çiçek küser. Fikir olarak doğadaki dokundukça kapanan küstüm çiçeğinden öykünlmüştür. Karanfılların tohumdan açılışıyla ilgili hareket incelemeleri yapılmıştır. Mümkün olan en gerçekçi hareket için çok sayıda test yapılmıştır. Çiçeğin yapay olmasının seyirci tarafından fark edilmesinin oyunu ve biçimi bozan bir yanı yoktur. Aksine oyunu illüzyonist bir biçime girme ihtimalinden uzaklaştırır. Sahnede kısa bir süre tek başına duran çiçek ilk hareketini yaptığında zaten onun bir robot olduğu herkesçe anlaşılacaktır. İlk hareketinde bunun anlaşılması seyircide bir şaşkınlık yaratsa da oyunun içeriğinden uzaklaşmayacaktır. Oyun meddah formundan yola çıkılarak hazırlanmıştır, yabancılaştırmaya destek olması için bu çiçek hazırlanmıştır. Çünkü çiçeğin sahnede anlatıcı ile interaktif bir iletişime geçmesi ve anlatıcının seyirci ile bağ kurmasına destek olması amaçlanmıştır. Çiçek üzerinden seyirciye ulaşma ve seyirciyi katılımcı

yapma hedefi güdülmüştür. Oyunun başında çiçekle iletişim kuran anlatıcı, onun sayesinde seyirciyle doğrudan iletişime geçecektir. Oyunun konusu ve anlamı açısından da özellikle karanfil seçilmiştir. Burada temel yaklaşım, oyunun ve anlatıcının yabancılaştırıcı formuna katkı sağlayabilecek bir dijital araç olması, oyunun asli yapısını ve dokusunu bozmamasıdır.



Şekil 1. Robot çiçeğin açık hali, kapalı hali.

Çiçek sahnede açık bir şekilde dururken anlatıcı anlatısına giriş yapmaktadır. Giriş bölümünün sonuna doğru sahnedeki çiçeği fark eder ve birinin unutmuş olduğunu düşünerek sahibinin olup olmadığını seyirciye sorar. Sonra sahibini bulamayınca anlatısına döner ve bir süre sonra çiçeğin güzel görüldüğünü fark eder bu yüzden yanına gidip dokunmak ister. Ancak çiçek dokunma teşebbüsüne karşı kapanır ve açılmaz ta ki anlatıcı uzaklaşana kadar. Seyircide çiçekle sağlanan ilk beklenmeyen durum yaratılmış olur. Anlatıcı çiçeği küstürdüğünü düşünür. Ve bir süre yaklaşmakta ürkek davranır. Sonra bir kez daha şansını denemek ister ve sonuç yine aynıdır. Sonrasında ise seyirciye pet şişede sularının olup olmadığını sorar ve suyu alır çiçeğe döker. Seyirciye teşekkür eder ve pet şişeyi geri verir. Seyirci o anda elektronik bir çiçeğe su döküldüğünün telaşını yaşıyor olabilir. Suya karşı dayanaklı bir yapı kurulmuştur. Ancak bir süre sonra çiçek çok yavaş bir şekilde açılmaya başlar. Bu da seyircide sulanan yapay bir çiçeğin açılması fikrini doğurmaz. Görünen arkasındakini seyirci tahmin eder. Ancak oyuna mesafe alan seyirci anlatının asıl süreci olan konuya odaklanabilir. Dijital imkânların kullanımına özgürlük alanı sağlayan tiyatro sanatı;

sahneyi, anlatıyı ve içeriği zenginleştirmek için çağın bu teknik gelişmelerinden faydalanabilir. Yadırgatıcı ve düşündürücü etkiler bırakmak anlamında faydaları açıktır. Ancak burada karşılaşılabilecek tehlike dijital üretimin seyirciyi kendine odaklaması ya da anlatının önüne geçmesi gibi durumlar olabilir. Deneyisel olmak bu noktada farklı oyun yerlerinde, farklı kültür ve sınıflardan seyirciye oynamakla pozitif yönde dijitalleşmeye katkı sağlayabilir.



Şekil 2. Dijital çiçek sahnede karakalem çizimi.

Oyun özelinde, çiçek, anlatının etkileşimli yönünü desteklemiştir. Hikâyenin üretim sürecine de yol açıcı bir etkisi olmuştur. Üretimi esnasında yaşanan en temel sorun, doğal bir hareket tasarımıdır. Hareket için gerekli testler yapılmış, farklı malzemeler kullanılmıştır. Sonuç olarak, tiyatronun sanatsal eğlendirici yönünü biraz daha dengelemiştir. Biçim olarak meddah formundan yola çıkılan bu anlatıda, güncel bir teknolojik üretimin kullanımı gelenekselden alınan çağ, bu çağda üretilenin de geleneksel biçimle harmanlanması denenmiştir. Anlatı bilim çağının tiyatrosu olan Brecht'in epik-diyalektik tiyatrosunda da köşe taşır. Bu yüzden aslında geleneksel olan tabiri, sadece meddahın eski bir kamusal anlatı sanatı olması gibi bir durumdur.

Gelenek günümüzde yaşamamaktadır ancak çağın dijital etmenleriyle bir araya getirmeye oldukça açıktır.

Sonuç olarak dijitalleşme tiyatroyu hem biçim hem de içerik olarak dönüştürmüş, seyirciye yeni deneyimler sunmuştur. Temel soru, seyircinin deneyimi nasıl olmalıydı bu çağda? Belki de her çağda sorulabilir bu soru. Yenilik arayışı ve denemeler, o dönem için bu soruya kısmen cevap verebilir. Ancak diyalektiğin yasalarında da bahsedildiği gibi değişim süreklidir, kesintisizdir, yenileştiricidir. Dijitalin ve tiyatronun bir arada oluşu tiyatro sanatının geleceği açısından umut vericidir.

4.1 Meddah

“Anlatmak ve dinlemek; muhabbetin, birlik olmanın öteki adıymış. Kim anlatırmış dersiniz bu hikâyeleri? Dengbejler, âşıklar, gezgin hikâye anlatıcıları, meddahlar. Anadolu topraklarının anlatıcısı, binbir surette dolanır dururmuş” (Ramsden & Hollingsworth, 2017, s. 13). Çok eski zamanlardan beri bir arada yaşayan Orta Doğu ve Anadolu insanları nesiller boyu kış geceleri evlerde, yazları bir ağacın gölgesinde hikâyeler anlatarak ve dinleyerek toplumsal etkinliklerini ve kültürlerini günümüze taşımıştır (Ramsden & Hollingsworth, 2017). İnsanın en temel sosyal faaliyetlerini, birini diğerinden ayırmadan, hem anlatmayı hem de dinlemeyi gerçekleştirmesi; kitlesel iletişimi, kültürel alanda aşama kaydetmeyi ve onu gelecek nesillere taşımayı gerçekleştirmiştir. Bu teze konu olan meddah olgusunu da günümüze taşımıştır. Meddah günümüzde yaşayan aktif bir tiyatro formu olmamasına rağmen bugün bile konuşulmakta ve tartışılmaktadır.

Meddah, hikâye anlatıcısı yani taklitler yaparak bir olayı canlandıran ve hikâyeler anlatan sanatçıdır. Meddah, hikâye anlatıcılığının yanı sıra, konuşmalarında espri ve mizah da kullanan ve genellikle halka açık alanlarda ya da saray gibi yerlerde özel düğün ve törenlerde hikâye anlatan icracıdır. Meddahlık, taklit, anlatım gibi öğeleri bir arada kullanan seyirlik bir tür olarak tanımlanabilecek bir etkinliktir ve genellikle tek oyunculu bir oyun olarak adlandırılır. Meddahlar, anlatım ve taklit becerilerini bir araya getirerek değişken mizah unsurlarını da kullanarak izleyiciyi eğlendirmeyi amaçlar. Meddahlar, hikâyeler anlatırken özellikle değişik tonlama, ses efektleri ve mimikleri kullanarak izleyicilere daha etkili bir şekilde anlatım yapmayı amaçlar. Bu tür hikâye anlatımı genellikle doğu kültürlerinde yaygındır ancak dünya

apında da farklı ekillerde ve isimlerde yer almaktadır. Geleneksel Trk seyirlik oyunlarından da biridir (And, 2014).

“Meddah veya dramatik hikye anlatıcısı İslm lkelerinde en yaygın grlen bir trdr” (And, 1970, s. 36). Meddahlık yani hikye anlatıcılığı coğrafi ve kltrel deėiřimlerde farklı isimlerde bilinir. řık, nakkal, hakavati, kıssahan, řehnamehan gibi coğrafiyaya gre hikye anlatıcılığı farklı isimler almıřtır. Aralarında da biimsel ve ierik aısından farklılıklar bulunmaktadır. Yani hikye konularının doėast, toplumsal, dini veya kahramanlık aısından deėiřkenlik gsterirken ve ayrıca anlatım biimleri anlamında taklit ve anlatım unsurlarının kullanım biimi deėiřkenlik gstermektedir (Nutku, 1997).

4.1.1 Hikye anlatıcılığı ve meddahlığın tarihesi. Bu blmde ilk olarak hikye anlatıcılığının daha sonra ise meddahlığın kkeni arařtırılmaktadır.

“... dnyanın hemen her yanında grlr. Hareket ve taklitte hikye anlatma sanatının ilk biimlerini ilkel kavimlerde izleyebiliriz” (Nutku, 1997, s. 1). zdemir Nutku tarafından anlatıcılığın ilk rneklerinin eřitli coğrafi ve kltrlerde, tarihsel olarak ilkel kavim dnemine tekabl eden insanlığın avcı toplayıcı dnemlerinde grldğnden bahsedilmektedir. Buradan hareketle anlatıcılığın kkenine inmek gerekmektedir.

İnsanlığın avcı toplayıcı dnemlerinde de yařayan Buřman kabilelerinin hikye anlatım dzeyi, hayvan seslerinin taklidindeki yetenekleri belirgindir. Eskimoların anlatım esnasındaki insan seslerini ayrı ayrı ıkarma kabiliyetleri ve dıřarıdan gelen yabancıları nce, taklit ederek onlara olan dostluklarını ifade etmeleri, taklidini yapamadıkları kiřiler iinse grotesk bir biimde yansılادıklarını grrz (Nutku, 1997). Aıka Eskimo toplumunda kendi toplum ii yařamlarında hikye anlatımın nemi ve bařka bir kltrden gelmiř olanlar yani yabancı sayılabilecek bir kiři iinse yine taklit ve hikye kurmayı kullanmalarının nemi grlmektedir.

Hindistan, in ve Orta ve Gney Asya'da hikye anlatma sanatı ok geliřmiřtir. Bu blgelerde, hikye anlatma sanatı, insanlar arasındaki kltrel baėları pekiřtirmekte nemli bir rol oynar. Bařlangıta manzum hikyeler ve sahnelerde epik bir gsteri sanatı vardı, ancak zamanla danslı ezgiler, dramatik oyunlar da ortaya ıktı. Hindistan'da hikye anlatma sanatı, Hinduizm, Jainizm ve Budizm gibi dinlerin kutsal metinlerinde yer alan hikyeleri, efsaneleri ve mitleri ierir. Vedalar, Upaniřadlar,

Mahabharata ve Ramayana gibi eserler hikâye anlatıcılığında sıklıkla başvurulmuş önemli kaynaklardır. Ayrıca Panchatantra ve Jataka gibi masal koleksiyonları da önemli kaynaklar arasında sayılabilmektedir. Hindistan'da hikâye anlatıcıları, farklı dönemlerde farklı isimlerle anılır. Örneğin, "bahurupi" adı verilen hikâye anlatıcısı, çeşitli kostümler giyerek farklı karakterler canlandırırlar. "Kathavachak" adı verilen bir başka grup hikâye anlatıcısı ise Hindistan'ın farklı bölgelerinde dini hikâyeler anlatır. Kathakali; Kerela eyaletinde yapılan bir hikâye anlatma sanatıdır. Bu tarzda, anlatıcılar, dans, müzik ve makyaj gibi görsel ve işitsel unsurları kullanarak, Hindu mitolojisindeki hikâyeleri canlandırırlar (Barba & Savarese, 2017). Dastangoi; Hindistan'ın kuzeyinde ve Orta Doğu'da ortaya çıkan bir hikâye anlatma tarzıdır. Bu tarzda, anlatıcılar, İslam kültüründen ve Arap edebiyatından alınmış hikâyeleri anlatırlar. Baul; Bengal bölgesinde yapılan bir hikâye anlatma sanatıdır. Bu tarzda; anlatıcılar, müzikli şiirler söyler ve ritüellerle insanların ruhani dünyasına ulaşmayı amaçlarlar. Ramleela; Hindistan'ın kuzeyinde yapılan, Hindu mitolojisindeki epik öykülerden biri olan "Ramayana" destanından anlatırlar. Panchatantra; Hindistan'ın en eski hikâye anlatma tarzlarından biridir. Anlatıcılar bu tarzda, hayvanların dilinden konuşan karakterleri kullanarak, ahlaki ve etik değerleri içeren hikâyeler anlatırlar (Lytko, 1995; Barba & Savarese, 2017). "Hikâye, böylece, hikâyeci yanı sıra bir de dansçı ile canlandırılmaktadır. Bugün bile Hindistan'da harikatha denilen hikâye anlatıcıları vardır" (Nutku, 1997, s. 2). Asya'nın çeşitli bölgelerinde dansçılar ve anlatıcılar arasında farklı paylaşımlar söz konusudur. Malezya'da halk, kısa hikâyeler, fıkralar ve efsaneler konuşma dili gibi anlatabilir. Ancak, "halk romansları" denilen penglipur'ları daha uzun ve ayrıntılı hikâyelerdir ve anlatıcılar genellikle ücret beklemeden bu hikâyeleri anlatırlar. Laos'ta dansçılarla beraber 3-4 kişi, Malaga'da dansçılar aynı zamanda ezgiler söyler, Burma'da mitolojik kahramanlık hikâyeleri tek kişinin icrasıyla gerçekleştirilmektedir, Kore'de icracı tek başına tiyatrodur. Kişilerin sesleri, her türlü ses efekti icrasında tek kişinin üretimi söz konusudur, herhangi destek olmadan (Nutku, 1997).

Çin tiyatrosunun tarihi, hikâye anlatıcılığı ve çeşitli tiyatro formlarının binlerce yıllık bir gelişimine tanık olmuştur. Çin'deki tiyatro, özellikle ritüellerin bir parçası olarak başlamıştır ve önceleri danslar, müzikler ve ritüellerle desteklenen gölge tiyatrosu ve tasvirler oldukça popüler olmuştur. Ancak Çin'deki hikâye anlatma

geleneđi, ađırlıklı olarak iki kategoriye ayrılır: yksek kltr ve halk kltr (Welcome to Chinese Storytelling, 2023).

Yksek kltrde hikye anlatımı, Őiir, drama ve romanslar gibi daha formalize edilmiŐ sanat formları ile iliŐkilidir. zellikle Tang ve Song hanedanlıkları dneminde (7.yzyıl – 13.yzyıl) geliŐmiŐtir. Tang Hanedanı dneminde ise, Őairlerin hikyeler anlattıđı “shuochang” adı verilen bir sanat formu geliŐtirilmiŐtir. Bu sanat formunun ismi olan terim iki kelime; ilki “shuo” konuŐmak, sylemek anlamlarına gelmektedir, ikinci kelime ise “chang” Őarkı veya mzik anlamlarında kullanabilmektedir. Anlatıcılar, oyuncular Őarkılar syleyerek mzik aleti almaktadırlar. Daha sonra ise Ming ve Qing Hanedanlıkları dneminde (14. yzyıl – 19. yzyıl) hikye anlatımı daha da geliŐti. Bu dnemde, hikye anlatıcıları, genellikle “pingtan” adı verilen bir mzik tarzı kullanarak hikyelerini anlatırlardı. Pingtan, in’in gneydođu blgelerinden kken alır ve genellikle bir telli algı olan “sanxian” ve bir tr mandolin olan “yueqin” kullanılır. Ming dneminde ve sonrasında ise hikye anlatımı, zaju adı verilen opera biiminde tiyatro oyunları ve halk hikyeleri aracılıđıyla geliŐmiŐtir (Barba & Savarese, 2017; Lytko, 1995; Welcome to Chinese Storytelling, 2023).

Halk kltrnde, hikye anlatımı, eŐitli halk masaları, efsaneler ve hikyelerle iliŐkilidir. Bu halk hikyeleri Ming dnemi ve sonrasında ok popler hale geldi ve eŐitli konulara deđinen ulusal kltr hazinesi olarak deđerlendirildi. Ayrıca in tiyatrosunda sihirbazlık, hokkabazlık ve cambazlık gibi akrobatik iŐler de yaygındır. Bu tiyatro formları genellikle eđlence amalı olarak yapılmıŐtır ve bu yzden saray soytarıları da olduka yaygındır. Ayrıca hikye anlatıcıları da profesyonelleŐmiŐ ve anlatıcı-oyuncu denilen kiŐiler hem anlatıp hem de glge ve kukla oyunlarını ustalıkla sergilemiŐlerdir (Barba & Savarese, 2017; Lytko, 1995; Huizinga, 2006; Welcome to Chinese Storytelling, 2023).

Birok Afrika kltr, geleneklerini ve kltrlerini aktarmak iin hikye anlatıcılıđına baŐvurur. Halk hikyeleri ve hayvan masalları kıtanın birok yerinde yaygındır ve genellikle inŐaların ve ilerindeki hayvan temsillerinin hikyelerini anlatmak iin kullanılır. rneđin Kongo’da hikye anlatıcıları, gereki sahneler yaratmak ve karakterleri tasvir etmek iin mimus yani oyun kullanır. Aynı Őekilde Afrika’nın diđer blgelerinde, av hikye anlatıcıları hikyelerini hayata geirmek iin ses ve hareketler kullanırlar. Afrika’da hikye anlatıcılıđı sadece taklide dayalı iken

Asya’da düşünce de devreye girmekte hikâye katmanlı bir duruma dönüşmektedir (Nutku, 1997). Afrika’nın batısında, hikâye anlatma sanatı, griot adı verilen profesyonel hikâye anlatıcıları tarafından gerçekleştirilir. Griotlar, genellikle bir müzik aleti çalarlar ya da müzikal bir arka planla birlikte anlatırlar ve kaynak edindiği konulardan biri Afrika halklarının tarihinden kesitler, biri de geçmişte yaşamış önemli insanların hayat hikâyeleridir. Senegal, Mali, Gambiya gibi ülkelerde hala varlıklarını sürdürmektedirler. Doğu Afrika’da, hikâye anlatıcıları genellikle Swahili kültüründen etkilenerek hikâyeler anlatırlar. Swahili toplulukları Doğu Afrika’nın kıyı şeridinde yoğunlukla yaşamışlardır (Griots ve Hikaye Anlatıcıları, 2023; Nutku, 1997).

Hikâye anlatma sanatı, Avrupa’da uzun ve seçkin bir tarihe sahiptir, ancak son zamanlarda sinemanın ve klasik dramatik oyun tarzının yani Aristotelyen tiyatronun öğelerinin tiyatrodaki gelişiminin etkisiyle de düşüşe geçmiştir. Avrupa dışında da gelişmesine sebep olan şeyin Doğu kültüründe mistisizm ve içe dönüklük olduğu düşünülmektedir. Reform ve Rönesans hareketlerinin de etkisiyle toplumu doğrudan ilgilendiren her alanda kitlesel değişimler yaşandı. Hikâye anlatma sanatı da bu durumdan etkilenmiştir. Yazarlar hikâyelerini yazı dökmeye ve bu sayede kitlelere daha çabuk ulaşmaya ve onları etkilemeye başladılar. Birçok akım bu yolla daha geniş bir etki alanına sahip olmuştur, hikâyelerin ve sanatın değişiminin ivmesi artmıştır. Ancak halen yaygın bir şekilde hikâye anlatıcılığı yaşam alanı bulabilmektedir. Kilise, hikâye anlatma sanatını kullanarak dini mesajlarını yaymak için önemli bir araç olarak kullandı. Orta Çağ’da minstrel’ler ve bard’lar Avrupa’nın hikâye anlatıcılarıydı. Soylu sınıf eğlencelerine davet edilirdi, hikâyelerini manzum ya da düz yazı olarak anlatırlardı. Daha sonra köylüler arasında yaygınlaştı ve bilim adamları tarafından yazıya aktarıldı. Hikâyecilik günümüzde bir sanat olarak görülse de festival ve panayırarda yaşatılmaktadır. Avrupa’da hikâye anlatıcılar bir dönem dönüşmüş kimi savaş ve büyük göçlerden sonra kaybolmuş ya da şekil değiştirerek başka biçimlerde soytarı ya da taklitçi olarak ortaya çıkmışlardır. (Nutku, 1997).

“Almanya’da Baenkelsaenger adı verilen hikâyeciler vardı. Bunlar bir bankın üzerine çıkıp büyük ilkel resimleri göstererek tekdüze giden bir melodi eşliğinde hikâyelerini anlatırlardı” (Nutku, 1997, s. 6). Baenkelsänger, Almanya’da hikâye anlatıcı şarkıcılarına verilen bir isimdir. 19. yüzyılın ortalarından başlayarak, Baenkelsänger’ler, Almanya ve Avrupa’da popüler olan moritat şarkılarını söylerlerdi. Bu şarkılar genellikle düzenli bir ritme ve tekrarlayan bir melodiye sahiptir ve

hikâyeler, halk arasında yaygın olan konuları, karakterleri ve olayları konu alır. Baenkelsänger kavramı, bugün de popüler olan alternatif müzik türlerinde de kullanılabilir. Günümüzde dünyaca bilenen en ünlü ve çeşitli müzik türlerinden icracıların da yorumladığı moritat eseri Bertolt Brecht'in Üç Kuruşluk Opera adlı oyununun Kurt Weill tarafından bestelenen Mack the Knife Moritatu'dır (Kanıbelli, 2023).

İrlanda'da hikâye anlatımı çoğunlukla “seanchai” adı verilen özel kişiler tarafından yapılırdı. İrlanda dilinde “eski hikâyelerin anlatıcısı” anlamındadır. Kelt mitolojisinden “The Children of Lir” gibi hikâyeler anlatarak günümüzde de örneklerine rastlanmaktadır. Ayrıca metafizik, doğaüstü “Banshee” kelime anlamı ölüm meleği anlamına gelen ve “Leprechaun” yeşil renkli cüce anlamına gelen hikâyeleri de konu edinip anlatmıştır. Banshee hikâyeleri genellikle ürkütücü iken Leprechaun hikâyeleri eğlenceli ve neşeli olmaktadır. Geleneksel olarak, seanchailer, özellikle kırsal alanlarda yaşayan insanlar arasında buluşan topluluklara hikâyelerini anlatarak, sosyal hayatlarında önemli bir rol oynarlar (İrlanda Mitolojisi: Banshee, Leprechaun ve Sihirli Dünyalar, 2023).

İskandinavya kültüründe hikâye anlatıcılığı geleneğinin kökleri Viking çağına kadar uzanır. İskandinav hikâye anlatıcılarına Skald ismi verilmiştir. Genellikle kraliyet saraylarında veya zengin soylu ailelerin evlerinde çalışırlardı. Skald'lar şiir ve şarkı şeklinde mitoloji, destan ve efsanelerden hikâyeler anlatırlardı. Bu ozanlar, Viking hikâyelerinden olan Nesir Edda'dan faydalanmışlardır. İzlanda bölgesinde, Saga olarak adlandırılan geleneksel hikâyeler anlatılmaktadır (Özkan, 2018).

Fransa'da hikâye anlatıcılarına “conteur” denmektedir. Conteur'lar genellikle şiir, masal, efsane veya destan gibi geleneksel hikâyeleri anlatır ve hikâyeleri anlatırken ses tonu, vurgu, jestler ve yüz ifadeleri gibi araçları kullanarak dinleyicilerin hayal gücünü harekete geçirmeye çalışır. Özellikle Fransa ve Fransızca konuşulan ülkelerde, hikâye anlatıcılığı geleneğini yaygınlaştırmıştır. Kökleri Orta Çağ'a kadar uzanır ve genellikle kırsal kesimlerde ve küçük kasabalarda Fransızcası contes Türkçesiyle hikâyeler anlatmıştır. Ayrıca Fransa'ya özgü başka bir durum ise, Chauvet Mağarası'ndaki çizimler. Bu çizimler dünyanın en eski hikâyelerinden biri olduğu için bambaşka bir önem taşımaktadır. Hayvanlar, insanlar ve başka objelerden oluşan bu

resimler ilk hikâye anlatımı kanıtı olarak günümüze kadar gelebilmiştir (Tarihten bugüne hikaye anlatıcılığı: Binlerce yıldır neyi, neden anlatıyoruz?, 2022).

Doğu Asya'dan Avrupa'ya Afrika'ya değin anlatıcılığa tarihsel bir bakış attığımızda karşımıza her kültürün ve coğrafyanın kendi anlatıcılık kültürünü yaşattığını konuları ve biçimleri birbirine benzese de farklılıklar taşıdığı gerçeğini görmekteyiz. Kabilelerde av hikâyeleri taklitle anlatılırken, Doğu Asya'da müzik eşliğinde taklit ve hikâyenin bir sonuç mesajı içerdiğini görmekteyiz.

Tüm dünyadan sonra Anadolu ve Orta Doğu coğrafyasına geldiğimizde ise konuyu derinleştirmek ve meddah kavramına girmek gerekliliği görmekteyiz. İran, Türk, Kürt ve Arapların yoğunlukla yaşadığı Orta Doğu coğrafyasında halklar birbirinden göç, savaş, ticari ve siyasi ilişkiler yoluyla etkilenmiş ve birbirini de dönüştürmüştür. Bu da dolayısıyla sözlü ve sonradan gelişen yazılı kaynakların üretimini etkilemiştir.

“Türk kültüründe bu sahne sanatının kökleri çok eskilere dayanır. En eski Türk topluluklarında kamlarda (Bir tür şaman) rastlanan bu gelenek, ozan-baksılarla sürmüş, aşık geleneğine dönüşmüş son olarak da meddah geleneği olarak bir sanat formu ortaya çıkmıştır” (Sekmen, 2015, s. 3). Henüz İslam'la karşılaşmadan önce Orta Asya'da yaşayan göçebe Türkler hikâye anlatıcılığını şamanlar aracılığıyla tecrübe etmişlerdir. Şiirler okuyup, müziğini icra etmektedir dinleyicisine. Yıllarca bu gelenek böyle sürmüştür. Değişerek günümüze kadar gelmiştir (And, 2014).

Ozanlar Orta Asya geleneğini sürdürmüşlerdir. Anadolu'da hem şairlik hem de şarkıcılık yapan âşıklar, Selçuklu İmparatorluğu döneminde Arapların aracılığı ile etkileşim halinde olmuşlardır. Bu etkileşim, Anadolu'da İstanbul meddahlarının hikâye anlatımından çok farklı, kendine özgü bir hikâye anlatımı biçiminin oluşmasıyla sonuçlandı (Lytko, 1995). Ozanlar Dede Korkut gibi destanlar anlatırlardı. Ozanların meddahlarla ve Anadolu'nun İslam'la etkileşimi ozanlığın âşıklığa dönüşümünü ortaya çıkardı. Artık ozanlar saz çalmanın yanında türkü de söyleyen, ideal bir hikâye senaryosunu epik bir şekilde anlatan âşıklara dönüşmüştür. Âşıklar, artık meddahla olan etkileşimi sağlamakla hikâyelerinin de değişimiyle tiyatro nitelikleri taşımaya başlamıştır, sözlü kültürün meddah öncesi temelleri atılmıştır. “Sazla hikâye anlatan âşıklar yanısıra, Anadolu'da, sazsız hikâye anlatan sanatçılara da rastlıyoruz ki, bunlar daha çok meddahlık sanatını yürüten kişilerdir”

(Nutku, 1997, s. 16). Sazla çalılı anlatılan K roĖlu hik yeleri, Celali Ayaklanmaları gibi toplumsal g ndeme denk d şm ş olaylar, anlatılan konuların bazılarını oluřtururdu. “ řıklar her tarafta  oĖalmıř, Celaliler arasında, yeni eri, levend, sipahi ocaklarında yetiřen birtakım  řıklar’ın eserleri her tarafa yayılmıřtı” (K pr l , 1999, s. 209). D nemin  řık’ları Osmanlı’da doĖm ř 16.yy’de yařamıř halk ozanı ve kahramanı K roĖlu’nun řiirlerini ve hik ye saızıyla s z yle anlatarak t m Anadolu’ya yaydılar. Bir Celali reisi olan K roĖlu 100 yıla yakın s ren Celali Ayaklanmalarında bir d nem zalime ve zulme karřı d v řm ř, olaylarda her yerde konuřulan bu hik yeler de  řıklar tarafından anlatılmıřtır. Hatta Avrupa’dan 19.yy’de batılı yazar ve arařtırmacıların ilgisini  ekmiřtir. Sovyetler BirliĖi’nden bazı T rkologlar da  zerine arařtırmalar yapmıřlardır (Boratav, 1995).

“T rkiye’ye komřu olan, İřlamlıĖı kabul etmiř  lkelerde hik ye anlatma  ok daha geniř boyutlara ulařmıřtır ” (Nutku, 1997, s. 6). Hik ye anlatıcılıĖında İřlam’ın etkisinden s z etmek gereklidir. Ancak İřlam’dan ayrı ve hatta  ncesinde hik ye anlatıcılıĖı geleneĖinden s z etmek m mk nd r. Macar arařtırmacı Kunoř, taklit ve hik ye sanatının daha sonra Kureyř’te yayıldığını s ylemiřtir. İmru’l-kays’ı, k r bir adam olan Muhammed el-Busra’yı, geniř bir dinleyici kitlesine hitap eden Ebu Leheb’i ve aralarında Ebu C hl’  Kureyř’in  nl  mukallitleri olarak sayar. Arap coĖrafyasında hik ye anlatıcılıĖı ustaları ve sanatı bir hayli geliřmiř olduĖu g r lmektedir (Nutku, 1997).  řıkların meddahlarla etkileřimi artık Arap meddahlıĖından etkilenmiř, Kербela Katliamı, Hz. Ali i in kahramanlık hik yeleri anlatılır olmuřtur.  rneĖin Kербela olayı b y k bir dini ve hissiyat kaynaĖıydı ve olayın saygınlıĖı dinleyen tarafından yoĖun bir řekilde hissediliyordu (And, 2014).

“Yakın DoĖu’da taklit daha  ok hik ye anlatımıyla etkili olmuřtur. Hik ye anlatanlar g zlemlerindeki b y k ustalıkları ve  eřitli tipleri ve hayvanları taklit ederek  n yapmıřlardır” ( zdemir, 1997, s. 7). İran’da konularını Firdevsi’nin řehname eserinden se en hik ye anlatıcılarına řehname-han denilmiřtir. Anlatılan hik yenin bir kıssası varsa buna İranlılarla T rkler kıssa-han Araplarsa kussas demiřlerdir. İran’da ayrıca hik yelerini ezgilerle s sleyip anlatan sonunu dinleyenin durumuna g re deĖiřtirebilen hik ye anlatıcılarıdır.

Konu, bi im bakımından ve her k lt re  zg  ismini alan hik ye anlatıcısı ve anlatıcılıĖı geleneĖi g n m zde DoĖu’da etkinliĖi zayıflasa da s rmektedir.

Türkiye’de meddah kültürünün devam ettirilmeye çalışılması en son tuluat sanatçıları tarafından olmuş ancak başarılı olduğu söylenemez. Meddahların niteliklerinden bahsederek günümüzde bunun güncel bir hikâye anlatıcılığına uygun olup olmadığı araştırılmaktadır (Nutku, 1997).

Genel olarak hikâye anlatıcılarının kullandığı ustalaştıkları tekniklerden bahsetmek gerekliliği doğmuştur. İlki vurgudur; hikâye anlatıcıları, önemli noktaları işaret edebilmek için farklı bir vurgu kullanarak hikâyenin mesajını daha etkili bir şekilde iletmeye çalışır. Ardından tonlama gelir; hikâyenin atmosferini yaratmak için farklı bir tonlama kullanarak hikâyenin duygu yoğunluğunu vurgulama tekniğidir. Bir sonraki teknik ise, jest ve mimiklerin kullanımı; hikâyenin karakterlerini canlandırmak için jestler ve mimikler kullanarak dinleyicilerin hikâyeye daha çok bağlanmalarını sağlamaktadır. Ses tonu tekniği; farklı ses tonları kullanarak hikâyenin farklı karakterlerini canlandırır ve hikâyenin anlatımını zenginleştirirler. Ritim tekniğinde ise; uygun ritim değişiklikleriyle hikâyenin dinamiklerini vurgulamak amaçlanmaktadır. Görsel materyaller de tekniğe dâhil edilebilir. Bu teknik ise hikâye anlatımını görsel materyallerle destekleyip güçlü bir noktaya taşımaktadır. İnteraktif anlatım da anlatma sanatının olmazsa olmazı noktasındadır, yani alımlayıcısından, canlı seyircisinden etkilenmeden, onu da doğrudan etkilemeden hikâye anlatmak mümkün görünmemektedir artık (Lytko, 1995).

4.1.2 Meddahların ve meddahlığın nitelikleri. Meddahların hem hizmetkâr olmaları hem de kültürlü olmaları nedeniyle Doğu'daki insanlar için önemli olduğunu biliyoruz. Ayrıca halk tarafından çok saygı duyulduğunu da biliyoruz. Ayrıca O, halkının duygusal hayatını yakalayan gerçekçi hikâyeler yaratmak için kendi deneyimlerini kullanan çok yetenekli bir hikâye anlatıcısıdır. Bu, kendi halkının mizahını, duygularını, özelemlerini ve düşüncelerini anlamlı ve ikna edici bir şekilde ifade etmesine olanak tanır (Nutku, 1997).

Türk meddahının hikâyelerini anlatmak için tamamen konuşmaya dayanmadığını, bunun yerine oyunculuk ve/veya kuklayı kullandığını düşünürsek, bu türe yaklaşımımız farklı olacaktır. Ya da hikâye anlatıcısının gösterisini bir arada yazdığını, oynadığını ve yönettiğini ve ardından seyircisiyle birlikte canlı olarak sergilediğini düşünürsek. Bundan dolayı en az iyi konuşma veya taklit etme yeteneği değerlidir. Hikâye anlatımında, meddahlar seyirci önünde hikâyeleri canlandırırlar. Bu

anlatım türü doğaçlamaya dayalıdır, izleyici ile yakın bir ilişki gerektirir ve öykünün etkinlik boyutları anlatıcı ya da anlatıcı tarafından kontrol altında tutulur. Bir hikâye anlattığımızda meddah sadece insanları değil, hayvanları, nesneleri, bitkileri ve hayali varlıkları da canlandırıyor. Ne tür bir nesne veya yaratık canlandırılırsa canlandırılısın, hikâye anlatıcısının eylemlerinde oluşur gösteri. Hikâye anlatımının anlamı budur - bedensel eylem tarafından yaratılan bir canlandırma ve gösteri eylemi (Sekmen, 2015).

Hikâye anlatıcıları aynı konu hakkında pek çok hikâye bilirler ancak anlatıcının kendi fiziksel varlığı ve hayal gücü her hikâyeyi benzersiz kılar. Bazen aynı hikâye, salonun iki farklı bölümü arasında eşzamanlı bir sahne olarak iki farklı şekilde gösterilir ve bazen hikâye anlatıcıları kimi izleyeceğini seçer (Lytko, 1995).

Günümüzde açık uçlu senaryo gibi isimlendirilen bu durum o zaman için meddahlarda sonunu seyircinin nabzına göre belirleyebilme olarak açıklanabilir. Anlatıcı seyirciyle bağını koparmayacak şekilde gösterisine devam etmelidir ki seyircinin durumunu anlayabilsin denilmektedir. Bu da aralarda yemek tarifleri, su içme, bir semtten bahsetme gibi yabancılaştırma öğeleri kullanılarak ara ara yapılabilmektedir (Nutku, 1997).

Anlatıcılar, izleyiciyi şaşırtabilecek hikâyeyi kurma ve genişletme konusunda yeteneklidir. Bunu nasıl yapacaklarını bilerek, bir şaşkınlık duygusu yaratabilirler. Ayrıca söylediklerini renklendirmek için baş ve ayak hareketleri gibi hareketleri de kullanabilirler. Ayrıca hikâyelerini devam ettirmek için fısıldayabilir, bağırabilir ve alkışlayabilirler. İnsanlık tarihinde hayvan taklidi gösterileri avcılıkla ilişkilendirilmiştir. Taklit bir anlamda semboliktir. Anlatım, eğlence ve uygulama etkinliklerinin zenginleştirilmesine yardımcı olur (Lytko, 1995).

Özdemir Nutku Kâşifi'den yaptığı alıntıda meddahlık geleneğinin sekiz maddesini sıralamıştır:

1. Anlatıcı yeni başlamışsa (henüz çıraksa) anlatacağı kıssayı ustasına okumuş olmalı, ustası da ona hikâyeyi tekrarlamalı,
2. Anlatıcı çevik olmalı ve çabuk ve hızlı söyleyebilmeli, ham ve ağır olmamalıdır,
3. Dinleyici topluluğunun hangi sözlerden hoşlanacağını bilmeli; sözü, topluluğu sıkacak kadar uzatmamalıdır,

4. Düzyazı bölümler zaman zaman nazımla süslenmelidir. Bu konuda aşırıya kaçmak da sıkıntı yaratabilir; büyükler “kıssahanlıkta nazım, kazandaki tuz gibidir,” demişler. Tuz az olursa yemek tatsız olur, fazla olursa tuzlu olur. Öyleyse, ortasını bulmak gereklidir,
5. Olanak dışı ve gereksiz sözler söyliyerek halkın gözünde küçülmemeli,
6. Alaylı ve kırıcı sözler sarfetmemeli,
7. Aşırı dilencilik yaparak halkı sıkmamalı ve
8. Kısa kesmemeli, fazla da uzatmamalı, ortasını bulmalı

(Fütüvvet-name, v. 126/a-b’den aktaran, Nutku, 1997, s. 57).

Anlatıcıların, konuşma ve ses becerileri, anlatıcının anlatımını düzgün ve anlaşılır bir şekilde yapabilmesi başarılı bir performans sergilemesine yardımcı olur ve onları etkili bir anlatıcı yapar. Şarkı söyleyebilme, anlatıcının çeşitli tarzlarda müzikal bir performans sunabilmesine imkân verir. Nükteli konuşma, anlatıcının esprili ve eğlenceli bir şekilde anlatım yapabilmesine yardımcı olur. Aksan ve şiveleri taklit etme becerisi, anlatıcının çeşitli kültürlerden dinleyicilere hitap edebilmesine yardımcı olur. Güçlü bir bellek, anlatıcının uzun süreli anlatımlar yapabilmesine yardımcı olur ve ona çok sayıda hikâye, masal ve destan anlatma imkânı verir. Bedenlerini kullanarak eşyaları, hayvanları ve bitkileri canlandırma, anlatıcının hikâyelerini daha etkili bir şekilde anlatabilmesine yardımcı olur. Diğer sanat dallarını da kullanma, anlatıcının performansını daha zengin ve çeşitli bir hale getirir (Sekmen, 2015).

Meddah, hikâyeleri dinleyicide duraklama, tereddüt ve merak uyandıracak şekilde sunmayı biliyor. Meddahın hikâyeleri genellikle komik bir şekilde anlatılır ancak bu hikâyeler duygusal öğeler de içerebilir ve dinleyicileri ciddi şekilde etkileyebilir. Benzer şekilde, dini duygu veya dini saygınlık yaratan hikâyeler, örneğin Kerbela Katliamı anlatımı gibi dinleyiciler üzerinde farklı etkilere sahip olabilir. Bu nedenle, dinleyiciler meddahın hikâyesi hakkında farklı izlenimlere sahip olabilir, dinleyicinin duygusal durumuna bağlı olarak farklı şekillerde yansıtılabilir (And, 2014).

Meddah, Karagöz, Ortaoyunu gibi türler gibi anlatısal bölümlerin konuşma, mimetik ve kişileştirme bölümleriyle karıştırılması nedeniyle dramatik bir tür olarak kabul edilebilir. Bu sanatlarımız yazılı değil sözel kültürel üretimleridir (And, 2014).

Ayrıca Lytko (1995: 36) meddahın oyun başlangıçlarının farklılık arz ettiğinden bahsetmektedir:

Gösterinin başlangıcı çağlara göre değişir. Sonuçta XIX. Yüzyılda meddahlar iskemle veya sandalyede oturarak hikâyesini atasözüyle veya öğretici nitelikli başka bir kısa nazımlı eserle başlamışlardı. Kimi meddah baş eğip kimi meddah üç kez elini göğsüne götürüp kimi meddah Kız Ahmet gibi ellerini üç kez vurarak seyircilere selam vermek suretiyle hikâyesine geçer. Meddah Aşki geleneği gereğinden değneğini yere üç kez vururdu. Aynı sanatçı onun başına gelen nahoş olaylar yüzünden söze başlamadan önce herhangi şive takliti yaparsa dinleyicilerden kimse kendisine alınmasın diye onlardan özür dilerdi.

Meddahlar dönemine göre yaşadığı toplumu ve dönemi iyi gözlemleyebilen, taklit ve şive konusunda emek vermiş, iyi konuşabilen, gerekirse bir saz icrasında bulunabilen, yeri geldiğinde yemek tarifi ya da benzeri yabancılaştırma sağlayabilecek bir etmeni kullanabilecek ve sonrasında gösterisini dağıtmadan devam edebilen, seyircinin nabzını ölçebilen bir icracıdır.

Meddahlar genellikle İstanbul temelli kentli anlatıcılardır, hikâyeleri çarpıklıkları anlatıp geçmektir yani çarpık durumları doğrudan eleştirmek gibi bir niyetleri olmamıştır çoğunun, buna rağmen açık eleştirisini koyan başarılı meddahlar da olmuştur. Konu olarak günlük ilişkiler, kadın erkek cinsel ilişkileri, zengin çocuklarının iflasa varan sonları, aralarını düzeltmeye çalışan zenginler gibi konular işlenmiştir bazı gösterilerde. Meddahın amacı bu durumları övmek değil, durumları halka anlatmak olmuştur (Nutku, 1997).

And (1992: 26) meddahın elinde bir sopa ve boynunda bir mendille sahnede olmasının bir gelenekten geldiğini ifade eder:

Yalnız konuşturduğu kişilerin -Acem, Anadolu, Çerkes, Arnavut, Yahudi- gibi ağızlarını değil, fakat çeşitli hayvan ve doğa seslerini de taklit eden meddahın iki aracı vardır. Bunlardan biri, omuzuna attığı ya da boynuna doladığı mendili, ötekisi ise sopasıdır. Meddahın sopası, döşemeye vurup oyunun başladığını

haber vermek, kapı çalındığını bildirmek vb. gibi çeşitli sesler çıkarmak için kullanılan bir araç olduğu gibi, onun sazı, süpürgesi, tüfeği yerine de geçer. Mendille de çeşitli başörtülerini, başlıkları taklit eder. Eski bir Türkçe sözlükte "Boğazıma makreme takılı" deyiminin "kusuruma bakma, suçumu bağışla, ocağına düştüm, aman canıma kıyma" anlamına geldiği ileri sürülmüştür.

Türk kültüründe de hikâye anlatıcılık tarihi uzun yıllara dayanmaktadır. Özellikle Türkmenlerin hikâye anlatımında önemli bir yere sahip olan Âşıklar ve Ozanlar, tarih boyunca Türk kültürünün önemli bir parçası olmuştur. Âşıklar, Türk kültüründe, yüzyıllar boyunca oralarda yaşayan insanların günlük hayatlarındaki olayları, aşkı, sevgi ve dostluğu konu alan şiirler yazan ve söyleyen kişilerdir. Ozanlar ise Türk kültüründe, yüzyıllar boyunca dil ve müzik üzerine çalışmalar yaparak, Türk diline, müziğine ve hikâyelerine önemli katkılar sağlamış ozanlardır. Bu iki figür, Türk kültüründe hikâye anlatıcılık tarihinin önemli simgelerindendir.

Âşıklar genellikle kırdaki yaşam sürmektedirler. Konuları ideal dünya, adalet olgusu, kahramanlık ve ulvi değerlerdir. Öğretici bir yan taşımanın yanın da eğlendirici de olmaktadır. Pir Sultan Abdal, Anadolu'da bilinen en büyük örneklerindendir. Hala günümüzde türkülerini söylenip çalınmaktadır. Şah İsmail de benzer bir gelenekten gelerek yazmıştır şiirlerini ve Anadolu'da yüzyıllardır onun şiirleri bestelenip söylenmiştir (Nutku, 1997).

Alevi topluluklarında, anlatıcılar tarafından sözlü tarih, mitler, efsaneler ve diğer kültürel bilgiler nesilden nesle aktarılır. Bu anlatılar, Alevi inançlarının ve kültürünün korunmasını ve yaşatılmasını sağlar. Alevi topluluklarında, anlatıcılık ayrıca dini ritüellerin yapılması ve anlatılması sırasında da önemli bir rol oynar. Alevi topluluklarında, anlatıcılar tarafından söylenen hikâyeler, Alevi toplumunun yaşadığı zorlukları, mücadelelerini ve geçmişteki olayları anlatır. Alevi kültüründe anlatıcılık, yalnızca sözlü olarak değil, aynı zamanda müzik, dans ve diğer sanat dalları aracılığıyla da yapılır. Bağlama icrası ve bağlamayla söylenen deyişler, cem esnasında dönülen semah bu sanat dallarına örnek olarak verilebilmektedir (And, 2012).

Daha önce de oyun başlangıçlarından bahsederken adı geçen meddah Kız Ahmet'ten de bahsetmek gerekir. 19. Yüzyılda yaşamış Kız Ahmet, döneminde Piç Emin'le birlikte öne çıkan meddahlardandır. Döneminde saraya çağırılıp ev verilmiş, aylığa bağlanmış diğer meddahlardan farklı olarak. Rahatlıkla saraya girip padişahın

karşısında iskemlede oturabilen, ona derdini söyleyebilen sayılı insanlardan olduğundan bahsedilmektedir. Kız Ahmet, Lüleci Ahmed hikâyesinde anlatım esnasında olayın dışına çıkıp anlattıklarını eleştirmesi seyirciyi yabancılaştırır. Bu hikâyesiyle dinleyen yabancı araştırmacıların dikkatini çeker.

Bu, bir akşamki Kız Ahmet'in oyunun kâğıda yazılmasıyla somut hale aşağıdaki olaydaki gibi geçer:

Meddah Kız Ahmet'in bir İstanbul kahvesinde gece saat dokuzdan geceyarısına değin anlattığı ve Tıfli'nin kahramanı olduğu bir hikâye başka bir yabancı dinleyiciyi fazlasıyla ilgilendirmiş ve bu hikâyenin özeti bu yabancı tarafından kâğıda geçirilmiştir. Dinleyiciler, iki buçuk saat kadar süren bu hikâyeyi hiç sıkılmadan dinlemişlerdir (Walsh, A Reaidence, il, 244'den aktaran, Nutku, 1997, s. 91).

“Türkiye'de kahvehanelerin ilk açılışı XVI. yüzyılın ikinci yarısına rastlar” (Nutku, 1997, s. 65). Kısa kahvehane tarihine değinecek olursak 2. Mahmut yeniçerilerle ilişkisi ver gerekçesini öne sürerek bu toplumsal alanı kapatmayı düşünmüş ve eyleme geçerek sayılarını çok aza indirmiştir. Mekân olarak kahvehane, gösteri alanı ve yaşam alanı olarak iç içe geçmiş bir yerdir. İnsanların sosyalleşmek için çay, kahve içip sohbet ettikleri bir yer ve aynı zaman işsiz insanların da bulunduğu bir kamusal alan. Oyunun ve kamunun birbirine dâhil olduğu bu alan, aynı zamanda kıraathane gibi yani kitap, dergi vb. basılı yayın okunabilen ya da oyun oynanabilen bir alan. Meddah başlığının ilk cümlesi anlatma ve dinleme eyleminin karşılıklılığını bir Fransız gezginin gözünden aktarımı:

Nitekim, XIX. yüzyılın ortalarında İstanbul'da meddahları gören bir Fransız gezgin, anılarını topladığı kitabında şöyle demektedir : "Bizde, kahvehane meddahı diye bir şey yoktur. Karşılıklı konuşma, monoloğun düşmanıdır. Bizde, herkes bir şeyler anlatmak ister, kimse dinlemeyi sevmez. Batılı kişi karşısındakini dinler gibi yapar; biri konuşurken kendisi ne diyeceğini düşünür. Tatlı sohbet denilen bu konuşmalar kadar abuk sabuk bir şey yoktur (Mery, 333'den aktaran, Nutku, 1997, s. 5).

Kahvehanelerde meddah gösterisi seyretmeye gelenler arasında işçiler de vardı, durumu iyi olanlar da. Yani işçi az evvel dükkânından çıktığı patronuyla birlikte akşamında meddah gösteri seyretmekte, diğer yanında işsiz birisi de olabilmekteydi.

Karışık bir yapıda seyirciye sahip olan meddah gösterisi esnasında kimsenin dikkati dağılmasın diye özenle hareket edilirdi. Meddahın yarattığı bu atmosfere seyirci de dâhil olurdu.

Meddahlar, toplumdaki değişen güç yapılarına ve siyasi olaylara adapte olmak zorunda kalmışlardır. Bazı meddahlar iğneli sözleri nedeniyle cezalandırılmak istenmiştir. Bunun sonucunda, bazı meddahlar cezalandırılmış ve repertuvarlarının ya bir kısmı ya da tamamı kesilmiştir. Ancak, meddahlar sanatlarını özgürce sürdürebilmek için yaratıcı yollar bulmuşlardır ve yeniçeri ocağının kaldırılmasıyla beraber gizlice berber dükkânlarında, gizli kahvehanelerde performans sergilemeye devam etmişlerdir (Lytco, 1995).

Sonuç itibariyle, meddah ve diğer coğrafyalardaki kültürlerin, halkların hikâye anlatıcıları bir toplumsal faaliyet olarak insanları sosyal ortamlarda buluşturmuş, düşündürmüş, güldürmüş, ağlatmış, yaşanan çağı ve koşulları hicvetmiştir. Böylece hem hikâyelerini seyircilerinden gelen tepkilere, beğenilere göre değiştirmiş dolaylı yoldan sözlü ve yazılı kültüre de katkı sunmuş hem de kültürel, edebi ve toplumsal birikimin sonraki nesillere aktarımında dolaylı ya da doğrudan rol almıştır.

Bölüm 5

Oyun

Aziz Nesin'in 1979'da yazdığı oyun *Sen Gara Değilsin*, 3 oyun karakteri üzerinden, çarpık bir kahramanlık hikâyesini ve onun doğurduğu felsefi, toplumsal çatışmayı tartıştırmaktadır. Oyun, yoksul bir adamın üzerinden yükselen egemen sınıfa mensup kişileri ve düzenin genel çelişik durumunu göstermektedir. Toplumcu gerçekçi bir oyun olduğu görülmektedir ancak absürd öğelere de yer verilmiştir. Çelişki, olayların merkezindeki Gara karakterinin sahneye gelişiyle ortaya çıkmakta ve durumun asıl yüzü yani görünenin ardındaki gerçek anlatılan her olayla bir bir ortaya çıkmaktadır. Tartışma, kabullenilen gerçek ile salt gerçek ya da resmi tarih ile gerçek tarih arasındaki bir çatışmadan doğar. Egemen sınıfın uydurma bir kahramanlık hikâyesine ihtiyaç duymasındaki sebep, oyundaki halktan kişilerin bu durumdan yoğun hislerle etkilendiklerini görmesi ve egemenin kullanmasıdır.

Bertolt Brecht'in Galilei'nin Yaşamı oyunundan bir bölümle tez oyununun ve tezin savı desteklenmiştir ve bu söylem temel öğelerden biridir. Oyunda Galilei ve öğrencisi Andrea arasında bir diyalog geçer. Andrea, kahramansız bir ülkenin olmaması gerektiğinden bahseder. Galile ise cevaben şöyle der: "GALİLE Hayır. Asıl kahramana gerek duyan ülke mutsuzdur" (Brecht, 1983, s. 92). Uyarlama oyunu temelinde de Galilei ve öğrencisi Andrea arasında geçen diyalog referans alınmıştır. Çünkü kahraman kavramının sınıfsal bağlamında yatan bir soru vardır. Geçmişten günümüze tarih yazıcılığında kahramanların insanlığın ortak birikimlerine olan katkıları yadsınamamaktadır. Spartaküs günümüze kadar aktarılmıştır, Şeyh Bedrettin Anadolu tarihinde önemli bir yer tutar ve Nazım Hikmet'in hakkında yazdığı ve dönemin maddi koşullarını ve olayları anlatan Şeyh Bedrettin Destanı'nı yazmıştır. Brecht'in oyununda bahsedilen diyalogdan hareketle kahramanlar vardır, onlar kitlesel hareketlere katkı sunarlar ancak kahraman beklemek, kahramanlara ihtiyaç duymak o hantallığı dışa vurur. Oyunun yazıldığı yıl 1979 ancak 15 Temmuz darbe girişimin hemen ertesinde Taksim'e çıkıp fotoğraf çektiren ve gazetelerin manşetlerine servis edilerek kahraman ilan edilen bir kadından bahsedilmiştir. O kişinin, o gün orada olmadığı tespit edilmiştir ve kahramanlığı resmi olarak elinden alınmıştır ('15 Temmuz kahramanı' diye tanıtılan Şerife Boz'a dava açılıyor: Haber düzmece, 2020). Oyun yıllar geçmesine rağmen güncelliğini bu örnekle bir kez daha göstermiş olur ve

buradaki kahraman olgusunun, hangi sınıfa hizmet ettiği açıkça görülmektedir. Buradan hareketle kapitalist bir düzenin sınıf toplumunda kahraman olgusu burjuva sınıfının işine yaradığı sürece onu yasalarla ya da başka türlü sermayeyle besleyerek desteklemekte aksi takdirde halkın kahramanlarını kara propaganda yoluyla karalamakta ve kötülemektedir. Kahraman kimdir, kime denir? sorularına cevap aramak için oyun uyarlaması yazılmış ve oyun metninde kahraman olgusunun burjuva sınıfı için kullanılıp yüceltilmesinin sahteliği tartışılmaktadır ancak halk kahramanları için söz söylenmemiştir.

Oyunun konusu ve özeti, oyun Yuntabur adında bir kentin meydanında bir heykelin açılış töreniyle başlamaktadır. Bu törende devlet erkânından çeşitli konuşmacılar kürsüye çıkarak konuşmuş, sıra Pren adındaki daha sonradan yeni belediye başkanı olduğunu öğrendiğimiz kişi konuşur. Gara'nın kahraman bir asker olduğundan, her cephede korkusuzca savaştığından bahseder. Kitleden de alkış kıyamet koptukça daha da hararetle konuşmasına devam eder. Salsi ise kitlenin ateşini yükseltmek için aralara girerek kalabalık arasından insanların bağırması için tahrik eder. Heykelinin açılışına tören düzenlenen kişiden, adının Gara olduğunu tekrar tekrar duyduğumuz kişiden övgülerle bahsetmektedir ve kendi ve Gara'nın yaşadığı zorluklardan bahsetmektedir. Yuntabur meydanında bulunan kalabalığı yönlendiren ve onları ateşleyen arkada Salsi adında bir kişi bulunmaktadır. Pren, Yuntabur meydanındaki konuşmasından sonra Salsi'yle konuşurlarken gelecek senatör, başbakanlık hayallerini anlatırken heykelin altındaki kaideye bir kişi işlemeye başlar. Onu darp ederlerken onun Gara olduğunu fark ederler ve ölmediğini anlamaları biraz zaman alır. Gara'nın ölmediği ve Pren'in övgüler dizdiği Gara'yı hiç tanımadığı ortaya çıkar.

Sonra Gara hakkında sorular sorarlar, onun yaşadığı, gazetelere manşetten düşen haberleri sorarlar. Onlar sordukça Gara olayların ve söylence haline dönüşen olayların aslını anlatır. O siperde yaralı askerleri taşıdığını, başka bir bölgede taburu kurtardığını, yüzbaşayı sırtında götürdüğünü, savaşa yön verdiği gibi hakkında söylenen hikâyeleri sorarlar. Okuma yazması olmadığından heykelin altındaki yazıyı okuyamaz ve kendi heykeli olduğunu anlayamaz. Olayları bir bir yaşanmış gerçek taraflarıyla anlattıkça, Pren ve Salsi ikilisinde büyük bir şaşkınlık ve inanama daha sonrasında zamanla Gara üzerinden oluşturdıkları sahte gücün, makam ve iktidarın sarsılacağı korkusuna kapılırlar. Bu yüzden Gara'nın kent meydanından doğru başka

bir şehre gitmesi için ona para verirler, dikkatini dağıtırlar. Ailesinin dağıldığından, çocuklarının devlet himayesinde okutulup bakıldığından artık onun için merak edilecek bir şey olmadığından bahsederler. Bu durumu halkın öğrenmemesi için Gara'ya yalan söylerler çünkü halk bu durumdan habersizdir ve halk bu gerçeği öğrenirse heykeli dikilen kahramanın hem ölmediği hem de kahraman olmadığı anlaşılabacaktır. Çok kez Gara'yı şehre girmemesi konusunda ikna eden Pren ve Salsi başarılı olduklarını düşünürler. Gara'nın şehrin dışına yöneldiğini görmelerine rağmen ikna olmazlar ve peşinden bakarlar ama Gara bir süre sonra geri döner. Gitmezsen seni öldürürüz demelerine rağmen, Gara beni vurun ben ölmem der çünkü Gara onlarca kez bombalara, mermilere, baskınlara rağmen hayatta kalabilmiştir ancak Pren, silahını çıkarıp Gara'yı vurur. Gara ölmeyeceğini düşünür. Ölür ya da ölmez gibi kesin bir yargı yoktur. Oyun bu vurulma sahnesiyle biter.

Oyun sahte kahramanın varlığının burjuva ve halk açısından iki farklı sınıf için etkilerini tartışmakta ancak halk kahramanı ya da halkın kahramanlaşması noktasına değinmemektedir. Anlatı oyunun yazım sürecinde Anadolu tarihinde hâkim sınıfın baskısı karşısında kahramanlaşmış insanlar ve o dönemde yaşayan topluluklar incelenmiştir.

5.1 Metin Çözümlemesi

Oyunun yeniden yorumlanarak anlatıya çevrilmesinde ilk aşamada metin analizi yapılarak oyunun yapısı sahne sahne irdelenmiştir. Metin çözümlemesine oyun bölümlere yani epizotlara ayrılarak başlanmıştır. Oyun 7 bölümden oluşmaktadır. Bu 7 bölüm içerisinde için ayrı ayrı ve tüm oyun için dramaturgi tablosu hazırlanmıştır. Gerekli notlar eklenmiştir.

Birinci bölümde; oyun Yuntabur kent meydanında birkaç basamakla çıkılan bir kürsüde Pren'in tören konuşmasıyla başlamaktadır. Pren'in hemen yanında Salsi yer almaktadır. Salsi ona destek çıkar, kitleyi hareketleri ve sesiyle ateşleyen kişidir. Halk da Pren konuşmasını yaparken Salsi'nin de etkisiyle slogan atar Gara için.

Klasik bir açılış töreni gibi görünen bu törenin altında hâkim sınıfın kendi varlığını kuvvetlendirmek için kurduğu bir kurgu olduğu üçüncü bölümde açıkça gösterilmektedir. Burada özne hâkim sınıfken, nesne bu hâkim sınıfı istemsiz destekleyen halktır. Özne, nesne olmadan kendini var edemeyecektir fikri açıkça görülmektedir.

Birinci bölümden başlanarak oyun için hazırlanan metin çözümleme tablosu şu şekildedir:

Tablo 1

Oyunun Birinci Bölüm Metin Çözümlemesi

BÖLÜM 1			
ROLLER	PREN, YÖNETİCİLER	SALSİ,	HALK,
DURUM	PREN'İN KONUŞMA YAPMAYA İKNA ETMEK,	BAŞARILI ÇALIŞMASI,	BİR KİTLEYİ İNANDIRMAK
DRAMATİK GERİLİM	HALKIN İNANIP İNANMAMASI		
ROLLER ARASI İLİŞKİLER	PREN VE SALSİ ÜST SINIFTAN OLMANIN GÜCÜNÜ HALK ÜZERİNDE KULLANIYOR, MAKAMA DUYULAN SAYGININ KULLANILMASI, HALK TERS BİR GÖRÜŞ BELİRTMİYOR.		
ROLLERİN AMACI	PREN İÇİN ETKİLEYİCİ BİR KONUŞMA YAPMAK, SALSİ İÇİN KONUŞMANIN ETKİLEYİCİLİĞİNİ SAĞLAMAK, HALK İÇİN TESELLİ VE AİDİYET DUYGUSUNU PERÇİNLEMEK		
ZAMAN	OYUN GENELİNDE ZAMAN YOK. ÖĞLE SONRASI		
MEKÂN	YUNTABUR KENTİ GİRİŞİNDEKİ MEYDAN		
NESNELER	HEYKEL, KAİDE, KÜRSÜ, KÜRSÜYE ÇIKAN BASAMAKLAR, BARDAK, BAYRAK, PREN VE SALSİ'NİN SAVAŞ MADALYALARI, SALSİ KOLTUK DEĞNEĞİ, MİKROFON		
SESLER	KALABALIK UĞULTUSU, HALKTAN TEZAHÜRAT SESLERİ		
EYLEMLER	KÜRSÜDEN SESLENME, DİNLEME, KÜRSÜYE ÇIKMA VE İNME		
SEMBOLLER	HEYKEL, MİKROFON		
MÜZİK	BANDOYLA ÇALINAN ULUSAL MARŞ		
YAZARIN AMACI	KAHRAMANLIK MESELESİNİN ABARTILARAK YÜKSELİŞİNİ GÖRÜYORUZ, DAHA SONRAKİ SAHNELERDE BU YÜKSELİŞİN DİBE VURDUĞUNU GÖRECEĞİZ, YAZAR BİZİ GARA GELDİĞİNDE O KAHRAMANLA YÜZLEŞMEYE HAZIRLIYOR.		

Birinci bölümde, Pren'in söylevine halk sloganlarla karşılık verir. Söylev yer yer hararetlenir ancak son konuşmacı olan yeni belediye başkanı Pren kürsüden iner ve halk uğultularla dağılmaya başlar. Pren'in amacı kitleyi etkileyebilmek, Salsi'nin amacı Pren'e destek verdiğini gösterebilmek, halk ise bu olanlarla Gara'ya destek vermeye çalışmaktadır.

Pren'den önceki kişilerin kürsü konuşmalarının öncesinde yani oyunun başında, bando, ulusal marşı çalmaktadır.

Meydan on binlerce insanla dolu bir şekilde kalabalık ve gürültülüdür. Bu gürültü, kalabalık dağılınca daha da artarak devam etmiş ve yavaş yavaş uzaklaşıp kaybolmuştur.

İkinci bölümde, olaylar kürsünün hemen yanında gerçekleşir. Bu sahnede müzik yoktur. Kürsüden inen Pren ilk olarak Salsi'den kitlenin dağılıp dağılmadığına bakmasını ister, kitlenin dağıldığını öğrenmesiyle konuşmasına olan beğenisini göstermesini bekler. Konuşmanın etkileyciliği üzerine sorular sorar. Pren yeni kazandığı belediye başkanlığı koltuğuyla yetinmeyeceğine dair emareler göstermektedir. Ancak Salsi henüz bunun farkında bile değildir. Gara hakkında konuşurlar, ara ara Gara hakkında duyduklarına şaşırır Pren. Gara'ya olan kıskançlığını gizleyemez, ailesine maaş bağlanacağından söz eder. Onun yerinde olmak istediğinden, kahraman olmanın savaşta yaralanmaktan daha iyi olduğundan bahseder.

Kahraman olmak belediye başkanı olmak yeğdir gibi ifade ortaya çıkmaktadır Pren'in tavrından. Çünkü adının kahraman olarak anılması, herhangi bir dönem belediye başkanlığı yapmış biri olmaktan daha kalıcı ve uzun vadeli bir etki yaratmaktadır Pren için. Pren, savaş ölüp popüler bir figür haline gelmek için istekli görünmektedir. Bu konuşmalarla devam eden bölüm, heykelin önüne birinin gelmesi ve onun fark edilmesiyle sonlanır.

Yaşanan olaylar günümüzde de olmaya devam etmektedir. Burjuvazi kendi içinde kariyer planları ve çekişmeler yaşamaktadır.

İkinci bölümden başlanarak oyun için hazırlanan metin çözümleme tablosu şu şekildedir:

Tablo 2

Oyunun İkinci Bölüm Metin Çözümlemesi

BÖLÜM 2	
ROLLER	PREN, SALSİ
DURUM	SALSİ'NİN PREN'İ ARAŞTIRMAK İSTEMESİ, PREN'İN DE YALANI SÜRDÜRMEYE ÇALIŞMASI
DRAMATİK GERİLİM	PREN'İN GARAYI TANIMADIĞINI SALSİ'NİN ANLAMAYA BAŞLAMASI
ROLLER ARASI İLİŞKİLER	SALSİ PREN'DEN ŞÜPHELENİYOR, PREN SALSİ'DEN GARA'YI TANIMADIĞINI SAKLIYOR. PREN SALSİ'Yİ BELLİ ETMEDEN İKNA ETMEYE ÇALIŞIYOR
ROLLERİN AMACI	PREN'İN ÖNCELİKLİ AMACI AÇIK VERMEMEK, SALSİ'NİN ŞÜPHELERİNİN GERÇEKLİĞİNE EMİN OLMAK
ZAMAN	OYUN GENELİNDE ZAMAN YOK.
MEKÂN	ÖĞLE SONRASI
NESNELER	KÜRSÜNÜN YANI BAŞI
	HEYKEL, KAİDE, KÜRSÜ, KÜRSÜYE ÇIKAN BASAMAKLAR, BARDAK, BAYRAK, PREN VE SALSİ'NİN SAVAŞ MADALYALARI, SALSİ KOLTUK DEĞNEĞİ, MİKROFON
SESLER	KALABALIĞIN YARATTIĞI UĞULTUNUN UZAKLAŞMA SESİ
EYLEMLER	SALSİ İÇİN KÜRSÜYE ÇIKMA VE İNME, ANITLA KONUŞMA, MADALYA OKŞAMA, HATIRLAMA, YÜRÜME. PREN KÜRSÜNÜN DİBİNE OTURMA.
SEMBOLLER	HEYKEL
MÜZİK	-
YAZARIN AMACI	1.SAHNEDE OLUŞTURULAN KAHRAMANLIK MİTİNİN BU SAHNEDE O MİTİ YARATANLAR TARAFINDAN YALAN OLABİLECEĞİNİ DÜŞÜNDÜRMEK.

Üçüncü bölümden başlanarak oyun için hazırlanan metin çözümleme tablosu şu şekildedir:

Tablo 3

Oyunun Üçüncü Bölüm Metin Çözümlemesi

BÖLÜM 3	
ROLLER	GARA, PREN, SALSİ
DURUM	GELEN YABANCININ GARA OLUP OLMADIĞININ ANLAŞILMASI
DRAMATİK GERİLİM	ÖLDÜ SANILAN GARA'NIN ORTAYA ÇIKMASI
ROLLER ARASI İLİŞKİLER	SALSİ GARA'YA SOĞUK DAVRANIYOR, PREN'İN GARA'YI HİÇ GÖRMEDİĞİ ANLAŞILIYOR. GARA SALSİ'YE SICAK VE DÜRÜST DAVRANIYOR. PREN HOŞNUTSUZ GARA'YA KARŞI.
ROLLERİN AMACI	PREN'İN VE SALSİ'NİN AMACI GARA'YA ŞEHRE GİRMEYEN KÖVMEK
ZAMAN	OYUN GENELİNDE ZAMAN YOK.
MEKÂN	ÖĞLE SONRASI
NESNELER	HEYKEL KAİDESİNİN ÖNÜ
SESLER	HEYKEL, KAİDE, KÜRSÜ, KÜRSÜYE ÇIKAN BASAMAKLAR, BARDAK, BAYRAK, PREN VE SALSİ'NİN MADALYALARI, SALSİ KOLTUK DEĞNEĞİ, MİKROFON, PREN'İN SOPASI
EYLEMLER	ÇİŞ SESİ, DAYAK SESİ, SİĞARA YAKMA VE DUMAN ÇEKME SESİ
SEMBOLLER	KAVGA, İŞEME, SİĞARA YAKMA, SALSİ'NİN ELİNİ OMUZA KOYMASI, GÜLME, FISILDAMA, GERİ ÇEKİLME, DONUP KALMA
MÜZİK	HEYKEL
YAZARIN AMACI	-
	GARA'NIN GERÇEK GARA OLDUĞUNA HEM SEYİRCİNİN HEM KARAKTERLERİN İKNA OLMASI, GARA'NIN KENTE GİRİŞİNİN DE TEHLİKELİ OLDUĞUNUN ALTI ÇİZİLİYOR.

Üçüncü bölümde, müzik yoktur, heykelin önünde geçer. Bu Aristoteles'in Poetika'da bahsettiği anagnorisis tanımına denk düşmektedir. Tanım, karakterin kendinde daha önce fark etmediği ve kendi durumuna dair düşünmeye başladığı ana denk düşmektedir ya da diğer bir anlamıyla karakterlerin durumuna dair bir açıklama

getirildiği kısım olarak açıklanabilmektedir. Heykelin önüne birinin çişini yapması fark edilir, hemen ardından uyarılır ve sonra ona saldırıp onu dövmeye çalışmalarıyla başlar. Bu darp esnasında Salsi dövdükleri kişinin Gara olduğunu fark eder ve Pren'in vurmayı durdurmasını sağlamaya çalışır. Sonra gerçeği Pren'e anlatır. Pren ve Salsi birlikte şaşkınlıklarını gizleyemezler. Gara olduğuna ikna oldukları zamansa ona sorular sormaya başlarlar. Sorgu sırasında, Gara, kendini bu koşullara getiren hislerinin ilk açıklamasını yapmıştır. Ölmek istediğine dair isteğini dile getirmiştir. Bu sırada Salsi'nin güvenlik şefi olduğunu, yeni tanıştığı Pren'in ise belediye başkanı olduğunu öğrenmiştir. Gara'yı şehre girmeden göndermek istemişlerdir fakat Gara annesini ve çocuklarını görmek istediğini dile getirmiştir.

Dördüncü bölüm; oyunun baht dönüşü diyebileceğimiz noktası burasıdır. Bu bölümde, askere cesaret edip kendini öldüremediği için yazıldığını belki savaş esnasında vurulup ölme ihtimaliyle katıldığını anlatır. Ölmek için mermilerin, bombaların üstüne koştuğundan bahseder. Her gittiği bölgede onlarca madalya kazandığından hatta bir tanesini düşman askeriyle kumar masasındayken kazandığından bahseder. Gara'nın savaş ya da barış umurunda değildir, o sadece ölmek ve arta kalan zamanlarında da ufak tefek hırsızlıklar ve kumar oynadığından söz eder. Sonra bir gazetenin manşetinde bir cephede yüzbaşının ölmemesi için ona kalkan olduğundan ve bu fedakârlığın dilden dile anlatıldığını söylediklerinde tüm gerçeklerin başladığını anlarız. Korkup askerden kaçarken o esnada karşı tarafın saldırısıyla yüzbaşının cesedinin yanına düştüğünü ve bu yüzden madalya aldığını anlatır. Tesadüfen yaşanmış bu olay kahramanlığının ilk olayıdır. Diğer bir kahramanlık hikâyesi sorulduğundaysa karşı taraf için ajanlık yaptığı esnada kazara düşman komutanını vurduğunu anlatır. Yaralı askerleri sırtında taşıdığı sorulduğundaysa, bunun tamamen, o askerlerin paralarını kimsenin göremeyeceği bir yerde çalabilmek için olduğundan bahseder. Pren ve Salsi duydukları bu gerçekler karşısında hayrete düşerler. Hiçbir hikâyenin doğru olmaması onları şaşırtır. Hâkim sınıftan olan bu iki kişi bile yarattıkları sahte kahramanın gerçeklerine inanmamaktadır. Gara'nın buraya layık biri olmadığından bahsederler ve burayı terk etmesi gerektiğini söylerler. Gara ise denizden geldiğini, ölüm gemisinde mürettebat olarak görev aldığını ancak onun da istediği gibi bir sonuç getirmediğini yani ölmediğini söyler. Batan gemiden kurtulup günlerce buraya yürüyerek geldiğini anlatır.

Burada kahramanın tamamen hâkim sınıfın medyasının abartısı ve hâkim sınıf olan burjuvazinin söylenti şeklinde hikâyeler yayması sonucu kitleleri istediği gibi yönlendirdiği görülmektedir. Kamera, telefon gibi aygıtların oyun içerisinde varlığından bahsedilmemektedir. Günümüzde yurttaş gazeteciliği kavramının oluşmasıyla artık hâkim sınıfın yalanları ve uydurmalarının uzun ömürlü olmadığı hatta buna imkân bile tanınmadığı bilinmektedir.

Yurttaş gazeteciliği, aynı zamanda "halk gazeteciliği" olarak da bilinen, "vatandaş gazeteciliği" veya "katılımcı gazetecilik" olarak da bilinen bir gazetecilik formudur. Bu, halkın gazetecilik sürecine katılımını ve onların bu sürece dâhil edilmesini odaklayan bir gazetecilik formudur. Halkın haber ve bilgi üretimi, yayılımı ve tüketimiyle ilgili olarak aktif bir rol oynayabileceği ve gazeteciliklerin kamu yararına hizmet etme sorumluluğu taşıdığı düşüncesine dayanır (Balel, 2009).

Uygulamada bu durum, halkı editöryal sürece dâhil etmek, sosyal medya kullanarak haber ve bilgi toplamak veya toplum için önemli konuları tartışmak üzere halk forumları ve etkinlikler düzenlemek gibi çeşitli şekillerde olabilir. Yurttaş gazeteciliğinin amacı, daha bilinçli ve ilgilenen bir halk yaratmak ve toplumda bir anlamda birliktelik ve sosyal sorumluluk duygusu oluşturmaktır.

Oyunun geçtiği dönemle günümüzü kıyasladığımızda haber alma hakkı bir tekelin elinden alınmış gibi görülmektedir günümüz dünyası toplumları lehine. Ancak Yuntabur kentinde insanların duydukları rivayetlere olan tepkilerini sadece oyunun başında Gara tezahüratlarında destekleyici ve inanmış nitelikte görmekteyiz.

Gara'nın yoksul bir ailenin yoksul bir ferdi olduğunu anlamaktayız. Karnını doyurmak adına ufak tefek hırsızlıklar yaptığı, madalyalarını sigara ve yemek ısmarlama karşılığında verdiğini anlatır. Savaşın atmosferini tüm gerçekliğini anlattığı hikâyelerden görmekteyiz ancak Gara savaşın bir tarafı değil sadece bir nesnesidir. Hayatını kaybetmediği halde hâkim sınıf olan burjuva tarafından yüceltilerek kahraman seviyesine getirilmiş sıradan birisidir. Ne bir sınıf bilinci ne de bir başka bakış açısını görememekteyiz. Ölebilmek için yollar denemiş, ölümden korktuğu zamanlardaysa hayatta kalabilmek için ya da küçük zevkleri için basit suçlar işlemiş birisidir.

Dördüncü bölümden başlanarak oyun için hazırlanan metin çözümleme tablosu şu şekildedir:

Tablo 4

Oyunun Dördüncü Bölüm Metin Çözümlemesi

BÖLÜM 4	
ROLLER	GARA, PREN, SALSİ
DURUM	PREN VE SALSİ SORULAR SORARAK, GARA'NIN AĞZINDAN ASKERE NASIL VE NEDEN GİTTİĞİNİ, SAVAŞ ALANLARINDA NE YAPTIĞINI VE MADALYALARI NASIL KAZANDIĞININ ANLATILMASI, ÖĞRENİLMESİ
DRAMATİK GERİLİM	YARATILAN GARA MİTİNİN YALAN VE TAMAMEN ALAKASIZ OLDUĞUNUN ÖĞRENİLMESİYLE ÇÖKEN KAHRAMANLIK HİKÂYESİ VE GERÇEĞİN ÖĞRENİLMESİ TEDİRGİNLİĞİ
ROLLER ARASI İLİŞKİLER	PREN GARA'YA İĞRENEREK, KÜÇÜMSEYEREK VE MERAKLA, SALSİ MERAKLA VE GARA DA HER İKİSİNE KARŞI DÜRÜST VE ÇIKARSIZ YAKLAŞIYOR.
ROLLERİN AMACI	SALSİ VE PREN İÇİN GARA'NIN GERÇEĞİNİ ÖĞRENME İSTEĞİ, GARA İÇİN SALT GERÇEĞİ ANLATMA İSTEĞİ
ZAMAN	OYUN GENELİNDE ZAMAN YOK.
MEKÂN	ÖĞLE SONRASI
NESNELER	HEYKEL, KAİDE, MADALYA, SİGARA
SESLER	-
EYLEMLER	ÜSTÜNDE MADALYA ARAMA, KENTE DOĞRU YÜRÜME.
SEMBOLLER	HEYKEL
MÜZİK	-
YAZARIN AMACI	GARA ÜZERİNDEN YARATILAN KAHRAMANLIK MİTİNİN ÇÖKÜŞÜNÜ SAĞLAMAK

Beşinci bölümde; Pren artık bu olanlara dayanamadığından Gara'nın suratına tükürür ve onu buradan uzaklaştırma fikrinde netleşir. Güvenlik şefi Salsi onu tutuklamakla tehdit eder çünkü onun hikâyelerinin aslını öğrenmişlerdir ve bu olaylar suç teşkil etmektedir. Asıl amaç bu gerçeklerin ortaya çıkmasını engellemektir, çünkü her şey bu ikili açısından başarısızlıkla sonuçlanacaktır ve siyasi kariyerleri sonlanacaktır. Gara'yı uzaklaştırmaya ikna ederler ve ismini değiştirmesini hiçbir yerde

kullanmamasını isterler. Gara ise ikna olur ve sopasını çıkına takar ve gider. Bu ikili gidişinden dolayı rahatlarlar.

Beşinci bölümden başlanarak oyun için hazırlanan metin çözümleme tablosu şu şekildedir:

Tablo 5

Oyunun Beşinci Bölüm Metin Çözümlemesi

BÖLÜM 5	
ROLLER	GARA, PREN, SALSİ
DURUM	PREN VE SALSİ'NİN GARA'NIN YUNTABUR'A GİRME İSTEĞİNE KARŞIN İKNA ÇABASI
DRAMATİK GERİLİM	GARA ÜZERİNDEN YARATILAN KAHRAMANLIK MİTİNİN ÇÖKMEMESİ İÇİN VERİLEN ÇATIŞMA
ROLLER ARASI İLİŞKİLER	GARA'NIN ŞEHİRE GİRME İSTEĞİNİ PREN VE SALSİ'YE KABUL ETTİRME ÇABASI, SALSİ VE PREN'İN GARA'YI ŞEHİRE ALMAMAK İÇİN VATAN HAINLIĞI VE AHLAKSIZLIK İLE SUÇLAYARAK İKNA ETME UĞRAŞI
ROLLERİN AMACI	PREN VE SALSİ'NİN KAHRAMANLIK MİTİNİ SAVUNMAK ADINA GARA'YA GEÇİT VERMEMESİ, GARA'NIN DA HERŞEYE RAĞMEN ŞEHİRNE GİRMEK İSTEMESİ
ZAMAN	OYUN GENELİNDE ZAMAN YOK. ÖĞLE SONRASI
MEKÂN	HEYKEL KAİDESİNİN ÖNÜ
NESNELER	MADALYA, BİR PAKET SİGARA, PARA, GARA'NIN SOPASI VE ÇIKINI
SESLER	-
EYLEMLER	PREN PARA VE SİGARA VERİR, GARA ŞEHİRDEN BAŞKA YÖNE YÜRÜR
SEMBOLLER	HEYKEL, ÇIKIN
MÜZİK	-
YAZARIN AMACI	GARA'NIN SAHTE KAHRAMANLIK MİTİ İÇİN VERİLEN ÇABAYI GÖSTERİR, GÜCÜN TERK EDİLMEMESİ ADINA VERİLİR BU ÇABA. SONUNDA GARA ŞEHİRE GİRMEDEN GİTMİŞTİR.

Altıncı bölümden başlanarak oyun için hazırlanan metin çözümleme tablosu şu şekildedir:

Tablo 6

Oyunun Altıncı Bölüm Metin Çözümlemesi

BÖLÜM 6			
ROLLER	GARA, PREN, SALSİ		
DURUM	GARA'NIN	GİDİŞİNİN	GÖRÜLMESİ
	ANCAK DÖNME İHTİMALİNİN OLMASI		
DRAMATİK GERİLİM	GARA'NIN	DÖNÜŞ	İHTİMALİNİN
ROLLER ARASI İLİŞKİLER	OLMASI VE RESMİ TARİHİN SARSILMASI		
	SALSİ VE PREN GARA'YA İKNA ETMEK		
	İÇİN ÇABALARI, GARA'NIN DURUMUN		
	CİDDİYETİNİN FARKINDA OLMAYAN		
	TAVIRLARI		
ROLLERİN AMACI	PREN'İN GARA'YI İKNA GİRİŞİMLERİ,		
	SALSİ'NİN EYLEMSİZLİĞİ ANCAK BİR		
	EMİRLE HERŞEYE HAZIR OLUŞU, GARA'NIN		
	ŞEHRE GİRME İSTEĞİ		
ZAMAN	OYUN GENELİNDE ZAMAN YOK. ÖĞLE		
MEKÂN	SONRASI		
NESNELER	HEYKEL KAİDESİNİN ÖNÜ		
SESLER	PREN'İN PARASI		
EYLEMLER	-		
SEMBOLLER	PREN PARA VERİR, GARA ŞEHİRDEN		
MÜZİK	BAŞKA YÖNE DÖNER YÜRÜR		
YAZARIN AMACI	PARA		
	-		
	GERÇEKLİK KİMİN ÇIKARINA OLMALI		
	TARTIŞMASI, SALT GERÇEK Mİ YOKSA		
	KURGULANAN GERÇEK Mİ?		

Altıncı bölüm, Gara'nın ardından bakarlar ve gidişini seyrederek. Sonra kendi aralarında sonuçları tartışır. Bu artık asıl gerçektir, bunu değiştirmeye Gara'nın bile hakkı yoktur minvalinde fikir ortaklığına varırlar. Burada felsefi bir tartışma söz konusudur. Salt gerçek mi yoksa toplumun kabullendiği ama aslında yanlış olan gerçeklik mi tartışmasını görmekteyiz. Salt gerçek birçok kişinin hayal kırıklığına uğrayacağı çünkü inanılan şeyin aslında uydurma bir hikâye olması diğer taraftan hâkim sınıfın varlığını sarsması durumu vardır. Yani bundan mevki, makam sahibi olanlar, bundan dolayı sermayesini büyüyenler zarar görecektir ve bu durumun hâkim sınıfın temsilcisi olan Pren ve Salsi açısından kabullenilemez bir durumdur.

Yedinci bölümden başlanarak oyun için hazırlanan metin çözümleme tablosu şu şekildedir:

Tablo 7

Oyunun Yedinci Bölüm Metin Çözümlemesi

BÖLÜM 7	
ROLLER	GARA, PREN, SALSİ
DURUM	GARA'NIN VURULMASI
DRAMATİK GERİLİM	GARA'NIN ŞEHRE GİRMEKTE DİRENMESİ VE GERİLİMİN VURULMA İLE TIRMANMASI
ROLLER ARASI İLİŞKİLER	PREN'İN ÖLDÜRMEYE HAZIRLANMASI, GARA'NIN ÖLÜM ALGISINI YİTİRMİŞ TAVRI, SALSİ'NİN ÇÖZÜMSÜZLÜK İÇİNDE KALMASI
ROLLERİN AMACI	PREN DURUMU SONLANDIRMAK AMACINDA OLMASI, GARA'NIN ÖLÜMÜ GÖZE ALIP ŞEHRE GİRMEK İSTEMESİ, SALSİ ÇÖZÜM BEKLEMESİ
ZAMAN	OYUN GENELİNDE ZAMAN YOK. ÖĞLE SONRASI
MEKÂN	HEYKEL KAİDESİNİN ÖNÜ
NESNELER	PREN'İN SİLAHI
SESLER	SİLAH SESİ
EYLEMLER	GARA DÖNER, PREN SİLAHINI ATEŞLER, SALSİ İÇE DÖNÜK KALIR
SEMBOLLER	SİLAH
MÜZİK	-
YAZARIN AMACI	UYDURMA KAHRAMANLIĞIN DEVAM ETMESİ İÇİN BİR İNSANIN ÖLDÜRÜLMESİ TARTIŞMASI.

Yedinci bölümde yani son bölümde, Gara geri döner. Pren onu vurmak için netleşir çünkü Gara başka bir yere gitmek istememektedir. Evine gidip çocuklarını görmek istemektedir. Ona sen gara değilsin derler, Gara ise inatla Gara olduğunu savunmaya devam eder. Pren tabancasını çıkarır ve Gara'yı vurur.

Gara ise son olarak Ben Gara'yım der ve oyun sonlanır. Gara kendi kaderinin değişmeyeceğine, bu kadar savaştan sonra onu kimsenin öldüremeyeceğine ikna olur. Gara'nın yaşadıkları herhangi bir insanın başına gelebilecek seviyede olaylar değildir ve bu durum Gara'daki hayat ve ölüm algısını değiştirir.

Gara kazandığı tüm madalyaları vermek de dâhil her şeyini vermeye hazırdır şehre gitmek için.

5.2 Oyun Metnini Dönüştürme ve Sahne Yorumu

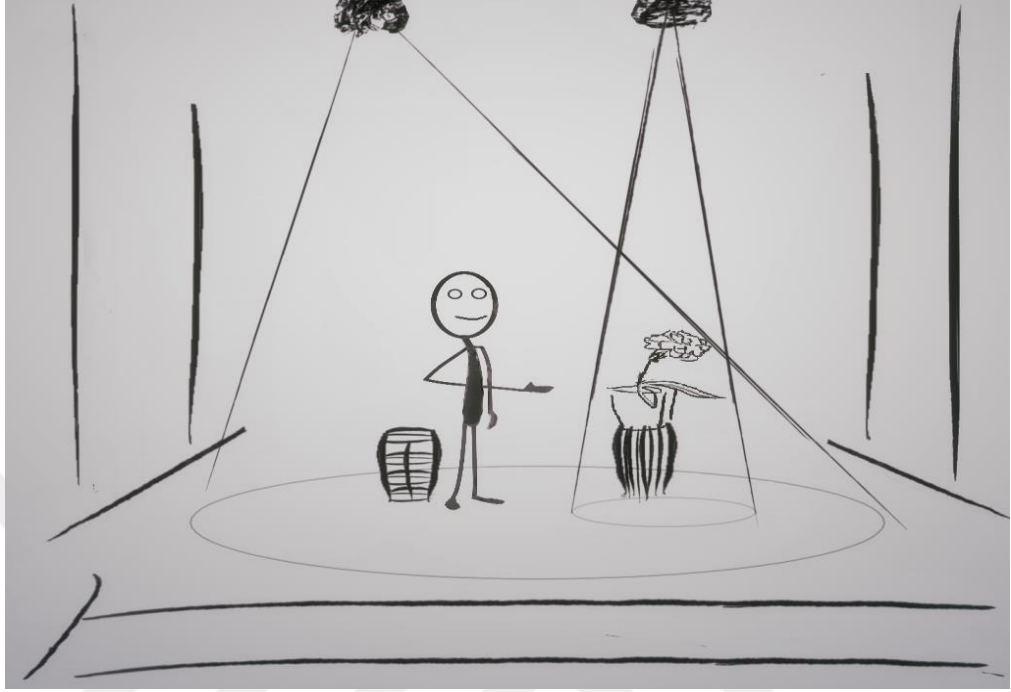
Oyun metnini anlatıya dönüştürürken günümüzden ve tarihi unsurlardan yararlanılmıştır. Uyarlama oyun metni, kahraman ve kahramanlık olgularını tartıştırmayı hedefleyecek bir biçimde dönüştürülmeye başlanmıştır. Oyunun metin çözümlemesini yaptığımız bir önceki bölümde, egemen sınıfın yararına olduğunda kahramanlığın her şeyin önünde geldiğini hatta bu uğurda insanların canına bile kastedilebileceği görülmüştür. Halk için savaşmış gibi görünen Gara, aslında egemen sınıfın koca bir yalanıdır. Halkı bununla oyalamakta, yönetmekte hatta dönüştürmeye çalışmaktadır. Uyarlama metinde, diğer taraftan sömürülen sınıf için kahraman, tarihin akışını sınıfı lehine çevirmeye çalışan kişi kimdir tartışması verilmeye çalışılmıştır. O yüzden yakın geçmişten ve daha eski zamanlardan araştırmalar yapılarak yeni metin bir çerçeveye oturtulmuştur. Örnek vermek gerekirse Nazım Hikmet'in yazdığı Şeyh Bedrettin Destanı'nda Torlak Kemal, Börklüce Mustafa gibi isimlerin bölge halklarını hakları ve özgürlükleri açısından uyandırmaya çalıştıkları aktarılmıştır. Yakın geçmişte tanık olduğumuz Türkiye'de yaşanan toplumsal olaylardaki bazı olaylardan ve karakterlerden de esinlenilmiştir.

Aziz Nesin'in yazdığı Sen Gara Değilsin oyununda her şeye şahit, 3 ana karakterin dışında bir nesne de vardır. Gara'nın heykeli olan biten her şeye şahit olmuştur. Oyunun bir bölümünü heykel üzerinden anlatma fikri üzerine temellenen bir anlatı metni kurulmuştur. Bir anlatıcı heykel ile tanışmasından ve heykelin ona anlattığı hikâyeyi aktararak kendi durumunu bir parkta yapılan forumda anlatmaktadır.

Meddahlık temel alınarak bir portatif tabure ve elastik bir fular ile anlatı yaptığı dekor kullanılmadan bir sahne tasarlanmıştır. Tabure hikâye anlatıcının yer yer hikâyesini anlatmak için yer yer konuşma yapılan kürsü için yer yer de heykel kaidesi için kullanılmaktadır. Başta fular boynundadır ve canlandırmalar esnasında da çeşitli nesnelere dönüştürülmek için kullanılmaktadır. Meddahlıktaki tabure ve makrame, oyunda açılabilir tabure ve fular olarak yer almaktadır.

Oyunda müzik, enstrümantal solo davul icrası şeklinde giriş ve çıkış esnasında kullanılmaktadır.

Oyun heykelin anlattığı olayların gerçek tarihi olaylara benzeştiği noktalarda anlatıcı kişinin kendi hayatındaki olaylarla örtüşmesi ve çarpışması üzerine kurulmuştur. Oyunun anlatı uyarlaması metni ekler kısmındadır.



Şekil 3. Anlatıcı, taburesi ve anlatıcının etkileşime geçtiği robot çiçek sahnede.

Anlatıcı, oyun alanına duyduğu bir hikâyesini anlatmak üzere girer. Hurdacıda tanıştığı Gara'nın heykelini ve onun yaşadıklarını anlatmak için alana gelir ancak giriş esnasında gözüne bir çiçek çarpar. Robot çiçekle etkileşen anlatıcı, önce ona herhangi bir nesne gibi yaklaşmaktadır. Sonra ise mesafeli bir ilişki şeklinde interaktif bir iletişim kurmaktadır. Sonrasında ise ona kendi yaşamın bazı anıları anlatabileceği bir arkadaş gözüyle bakmaktadır. Bu esnada çiçek açılır kapanır, ilki anlatıcıyı korkutur ve heyecanlandırır. Anlatıcı seyirciler arasında karanfilin sahibini bulmayı dener. İkinci açılış ve kapanış daha sakin bir tepkiyle karşılanır. Üçüncü kez ise çiçek kapanır ve açılmaz. Anlatıcı bunun sebebini de alttan alta düşünür. O esnada aklına bir fikir gelir. Çiçek aslında susuz kalmıştır anlatıcıya göre, çünkü artık açılmıyordur. Burada bir parantez daha açmak gereklidir. Çiçek bilerek kıvılcık karanfil olarak seçilmiştir. Karanfilin kadim bir anlamı vardır. Yaşamını kaybeden insanları sembolize eder, bazı kültürlerde de mezara karanfil bırakmak diye bir ritüel vardır hala devam eden. Bu kültür Türkiye'de de devam ettirilmektedir. Kaldığımız yerden devam edersek anlatıcı, susuz kalan karanfil için seyirciyle tekrar iletişim kurar. Oyunun temeli kahraman tartışması üzerinden tarihsel sorularla bitirilir. Son cümlesi "Heykel'in hurdacıda ne

iş i vardı?” olur. Aziz Nesin’in oyununda Gara’nın oyun sonunda öldüğü verilmiştir. Gara öldüyse o zaman uydurma kahramanlık hikâyesinin devam etmemesi için hiçbir sorun kalmamıştır ortada. Hikâyenin daha büyük bir efsaneye dönüştürülmesinin önünde en büyük engel öldürölerek ortadan kaldırılmıştır. Ancak uyarlama metindeki heykel ile anlatıcı hurdacıda tanışıyor ve anlatıcı bunu anlatısının sonunda fark ediyor. Bir kahraman heykelinin hurdacıda olmasına şaşırıyor. Aslında kahramanın akıbetini de sorgulamış oluyor. Yani, dünün kahramanı bugünün nesi olmuştur sorusunu getiriyor sonuç olarak.



Bölüm 6

Sonuç

Bu çalışmaya, Aziz Nesin'in entelektüel ve aydın kimliği, sanatsal üretimleri, mizahının büyük insanlık anlatısına katkıları incelenerek başlanmıştır. Yazarın öykülerinin ve oyunlarının tamamına yakını okunmuş ve içinden Sen Gara Değilsin tiyatro metni çalışma için temel alınmıştır. Bu oyunun, toplumsal gerçekçi bir türde değerlendirilebilecek bir yapıya ve aynı zamanda da absürd, epik öğelere sahip olduğu görülmüştür. Bu noktada, yazarın ağırlıklı olarak etkilendiği tiyatro ve felsefi akımlar incelenmiştir. Bu akımların Sen Gara Değilsin oyunundaki yoğunlukları dikkate alınmıştır. İlk aşamada oyunun içeriğinin güncelliğini koruduğu anlaşılmıştır. Metnin günümüzde de oynanmasına içeriğin güncelliği anlamında bir engel olmadığı görülmüştür.

Anlatının bir insanın başka bir insanla olan toplumsal bir köprü işlevi gördüğü ve bunun tarihsel, toplumsal kökenleri araştırılmıştır. Anlatının biçimlerinin dönüşümleri maddi koşullara göre gerçekleşmiştir. Orta Doğu ve yakın coğrafyada kadim bir kültür olduğu gözlemlenmiştir. Meddah geleneğinin günümüzde artık var olmadığı, onun bir başka biçimi olan Aşık geleneğinin az da olsa devam ettiği görülmüştür. Anlatının biçiminin değişikliğe uğradığı ve halen değiştiği gözlemlenmiştir.

Aziz Nesin'in üslubunun anlatıya yakın olması dolayısı ile sahneleme ve oyun metninin dönüştürülmesinde bazı kolaylıklar ve zorluklarla karşılaşmıştır. Oyunun gerçekçi bir türde ancak absürd öğeler barındırması zorluk durumuna örnek olarak verilebilir. Absürd öğeler meddahların anlattığı içeriklerden tercih edilen bir tür değildir. Diğer taraftan Aziz Nesin'in mizahı ve biçimi anlatıyı kolaylaştıran etmenler olmuştur. Meddah biçiminde anlatıdan yola çıkılarak meddah araştırması yapılmış ve örnek meddah metinleri ve gezginlerin notlarından aktarılan meddah anekdotları incelenmiştir. Dekor kullanmadan, meddah tarzından öykünerek yeni bir sahneleme gerçekleştirilmiştir. Bir portatif tabure ve bir elastik fular kullanılmıştır. Yeni bir deneme de yapılmış dijital bir interaktif araç üretilmiştir.

Dijitalleşme, sürekli değişen, dönüşen yeryüzünde büyük bir araç haline gelmiştir. Eskiden elle ya da fiziken yaptığımız çoğu şey şu an akıllı telefon aracılığıyla parmak dokunuşlarıyla yaptığımız faaliyetlere dönüştü. Alışveriş yapmak için ya da bir dersi almak için fiziken o kaynağı bulunduğu ortamda bulunmamıza gerek kalmamıştır denilebilir. 2020 yılında pandeminin yol açtığı büyük problem; fiziken ve sosyal olarak insanların bir araya gelmesinin sakıncalı olmasıydı. Ancak, sanat ve teknoloji bunu aşmak için denemelerde bulundu ve kısmen bunu başardı denilebilir. Öncesinde ise dijital kullanımların Piscator'dan başlayarak etkili kullanımı incelenmiştir. Pandemi sonrasında ise değişmiş olan alışkanlıklarımız bizi dijitalin daha yoğun kullanımına yönlendirdi. Dijital bir çiçeğin sahnede seyirci deneyimini ve anlatıcının dijitale alışmış seyirciyle olan etkileşimini artırması amaçlanmıştır.

Üretilen robotik çiçek; seyirciyle açık biçim bir ilişki kuran, dördüncü duvarı kaldıran hikâye anlatıcısının konuyu yadırgatıcı ya da yabancılaştırma efektiyle seyirciyi uyanık tutmasına yardımcı olması hedeflerden biridir. Bir diğer etkisi ise oyun metninin anlatıya uyarlanmasında sağladığı faydadır. Çünkü seyircinin ve anlatıcının doğrudan iletişimi varken bir de çiçek üzerinden yeni bir bağları ve hikâyeleri daha oluşmuştur.

Oyun metnin anlatıya uyarlanma sürecinde Bertolt Brecht'in de epik-diyalektik tiyatrosunu kurduğu yapı olan diyalektiğin yasaları temel alınmıştır. Oyunun her anına şahit olan Gara heykelinin deneyimini anlatıcıya anlatmasıyla başlamaktadır hikaye. Heykel, bir nesne olmasına rağmen her şeyi görüyor ve bir gün dayanamayıp dile geliyor. İşte o gün karşısına anlatıcı çıkıyor ve hikaye buradan sonra başlıyor.

Oyun tek bir kişide kahramanlık kavramını eleştirmekte ancak yeni bir kahraman toplumun oluşması noktasını tartışmaktadır. Tarihi olması noktasında asıl olanın kişilerin kahramanlığı değil toplumsal bir hantallığı yok edip dönüşebilecek bir kahramanlık olgusu tartışılmaktadır.

Günümüz teknolojisi ve geçmişin meddah biçimi arasında bağ kurmaya çalışılmış, meddah ve günümüz hikâye anlatıcılığından faydalanılmış, güncel bir müzik olan rock türünden solo davullar kullanılmış, güncel teknolojik bir dijital araç kullanılarak yadırgatıcı bir anlatı denemesi yazılmıştır.

KAYNAKÇA

- '15 Temmuz kahramanı' diye tanıtılan Şerife Boz'a dava açılıyor: Haber düzmece. (2020, 10 8). Sputnik Türkiye Haber Sitesi: <https://sputniknews.com.tr/20180430/serife-boz-dava-darbe-girisimi-akparti-1033238209.html> adresinden alındı
- Aksoy, M. (1996). *Ölümü Hak Eden Ölümsüz Aziz Nesin* (Cilt 1). Ankara: Çağdaş Gazeteciler Derneği Yayınları.
- Aksoy, M. (1996). *Ölümü Hak Eden Ölümsüz Aziz Nesin* (Cilt 2). Ankara: Çağdaş Gazeteciler Derneği Yayınları.
- And, M. (1970). *100 Soruda Türk Tiyatrosu Tarihi*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- And, M. (1992). *Türk Tiyatro Tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- And, M. (2014). *Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aristoteles. (2000). *Poetika*. (İ. Tunalı, Çev.) İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Balay, M. (1996). *Halk Tiyatrosu ve Dario Fo*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Balel, C. (2009). *Günümüz türk basınında yurttaş gazeteciliğinin durumu ve uygulamalarının değerlendirilmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Barba, E., & Savarese, N. (2017). *Oyuncunun Gizli Sanatı - Tiyatro Antropolojisi Sözlüğü*. (A. Candan, Çev.) İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Barthes, R. (1979). *Göstergebilim İlkeleri*. (B. Vardar, & M. Rifat, Çev.) Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Beckett, S. (2021). *Godot'yu Beklerken*. (P. Aziz, Çev.) İstanbul: Kabalcı Yayınları.

- Benjamin, W. (2012). *Son Bakışta Aşk Walter Benjamin'den Seçmeler*. (A. Doğukan, H. Barışcan, N. Gürbilek, S. Yücesoy, O. Koçak, & İ. Savaşır, Çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Bergson, H. (2014). *Gülme Gülüncü Anlamı Üzerine Deneme*. (D. Çetinkasap, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Birkök, M. (2011). Aydınlar ve Bazı Vasıfları. *Sosyoloji Konferansları*(26), 97-111.
- Boal, A. (1996). *Ezilenlerin Tiyatrosu*. (S. Çelenk, Çev.) İzmir.
- Boratav, P. N. (1982). *Folklor ve Edebiyat*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Boratav, P. N. (1995). *100 Soruda Türk Halk Edebiyatı*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Brecht, B. (1976). *Gesammelte Werke* (Cilt 15). Frankfurt: Suhrkamp Verlag.
- Brecht, B. (1979). *Yarının Büyüklerine Şiirler*. (E. Canberk, A. Bezirci, R. Zaralı, A. Sait, M. Parkan, H. Kuruyazıcı, & A. Kadir, Çev.) İstanbul: Gözlem Yayınları.
- Brecht, B. (1983). *Galile'nin Yaşamı*. (Ö. Barlas, & N. Kayabaşı, Çev.) İstanbul: Deniz Kitaplar Yayınevi.
- Brecht, B. (1993). *Tiyatro İçin Küçük Organon*. (A. Cemal, Çev.) İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Brockett, O. G. (2000). *Tiyatro Tarihi*. (B. Güçbilmez, S. B. Öndül, T. Sağlam, S. Çelenk, S. Dinçel, & S. Sokullu, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Brook, P. (1990). *Boş Alan*. (Ü. İnce, Çev.) İstanbul: Afa Yayınları.
- Candan, A. (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Ceyhun, D. (1994). *Asılacak Adam Aziz Nesin*. İstanbul: AD Yayıncılık.
- Chatman, S. (2008). *Öykü ve Söylem Filmde ve Kurmacada Anlatı Yapısı*. (Ö. Yaren, Çev.) Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Dervişcemaloğlu, B. (2014). *Anlatıbilime Giriş*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Ejder, E. (2018). *Tiyatroda Zaman/Mekan*. (K. Karaboğa, Dü.) İstanbul: Habitus Yayıncılık.

- Eren, Ö. (2021, 8 17). *Dijital Tiyatro ve Sahne Gösterisi II*. 2022 tarihinde Artizan Web Sitesi: <https://www.art-izan.org/gosteri-sanatlarinda-dijital/ceviri-arastirma-1/sahnededijital-ii/> adresinden alındı
- Eren, Ö. (2022, 10 5). *Dijital Tiyatro ve Sahne Gösterisi III*. Artizan Web Sitesi: <https://www.art-izan.org/gosteri-sanatlarinda-dijital/ceviri-arastirma-1/dijital-tiyatro-ve-sahne-gosterisi-iii/> adresinden alındı
- Esslin, M. (1996). *Dram Sanatının Alanı*. (Ö. Nutku, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Genette, G. (2020). *Anlatının Söylemi Yöntem Hakkında Bir Deneme*. (F. B. Aydar, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gramsci, A. (1986). *Hapishane Defterleri Tarih, Politika, Felsefe ve Kültür Sorunları Üzerine Seçme Metinler*. (K. Somer, Çev.) İstanbul: Onur Yayınları.
- Griots ve Hikaye Anlatıcıları. (2023, 3 6). Tristar History: <https://tr.tristarhistory.org/griots-storytellers> adresinden alındı
- Gündoğan, S. (2022, 6 3). *Dijital Performansın Kökeni*. Artizan Web Sitesi: <https://www.art-izan.org/gosteri-sanatlarinda-dijital/dijital-performansin-kokeni/> adresinden alındı
- Hikmet, N. (1993). *Kemal Tahir'e Mapusaneden Mektuplar*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (M. A. Kılınçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İbsen, H. (1985). *Bir Halk Düşmanı*. (Y. Onay, Çev.) Ankara: Hacı Hacı Yayınları.
- İlyasoğlu, E. (1999). *Zaman İçinde Müzik*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- İrlanda Mitolojisi: Banshee, Leprechaun ve Sihirli Dünyalar. (2023, 03 6). Mitolog: <https://mitolog.com/irlanda-mitolojisi-banshee-leprechaun-ve-sihirli-dunyalar/> adresinden alındı
- Kabacalı, A. (1990). *Yetmiş Beşinci Yaşında*. İstanbul: Tüya Fuarlık Yapım.

- Kanıbelli, B. (2023, 01 27). *Açık Radyo*. Açık Radyo: <https://acikradyo.com.tr/sahibine-sarkilar/bertolt-brechtin-mektuplari-ve-sarkilari> adresinden alındı
- Kılıç, L. (2012). *Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Köprülü, F. (1999). *Edebiyat Araştırmaları*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Kuzuloğlu, M. S. (2022, 12 12). *Sanal dünyanın gerçekliği içinde esnemek*. M. Serdar Kuzuloğlu Web Sitesi: <https://www.mserdark.com/sanal-dunyanin-gercekligi-icinde-esnemek/> adresinden alındı
- Lukacs, G. (2004). *Marksist İmgelem*. (A. Şimşek, Dü., M. Göbenli, & V. Atayman, Çev.) İstanbul: Yenihayat Yayıncılık.
- Lytco, A. A. (1995). MEDDAH-AVRUPA VE DOĞU TİYATRO GELENİĞİNİN BAĞLAMINDA TEK OYUNCULU MEDDAH TÜRK TİYATROSU. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 12(12), 27-45.
- Marx, K. (1979). *Ekonomi Politiğin Eleştirisine Katkı* (4 b.). (S. Belli, Çev.) Ankara: Sol Yayınları.
- Marx, K. (1979). *Komünist Partisi Manifestosu*. (N. Derviş, Çev.) İstanbul: Yorum Yayınları.
- Marx, K. (2005). *1844 Elyazmaları Ekonomi Politik ve Felsefe*. (K. Somer, Çev.) Ankara: Sol Yayınları.
- Marx, K., & Engels, F. (2009). *Felsefe İncelemeleri*. (C. Eroğul, Çev.) İstanbul: Yordam Kitap.
- Marx, K., & Engels, F. (2011). *Komünist Manifesto ve Komünizmin İlkeleri*. (M. Erdost, Çev.) Ankara: Sol Yayınları.
- Moda Sahnesi'nden "Sahnedeki Naklen"*. (2021, 4 5). Artful Living Web Sitesi: <https://www.artfulliving.com.tr/gundem/moda-sahnesinden-sahnedeki-naklen-i-22353> adresinden alındı
- Nesin, A. (1973). *Cumhuriyet Döneminde Türk Mizahı*. İstanbul: Akbaba Yayınları.
- Nutku, Ö. (1976). *Türkiye'de Brecht*. İstanbul: Tiyatro'76 Yayınları.

Nutku, Ö. (1990). *Dram Sanatı*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.

Nutku, Ö. (1997). *Meddahlık ve Meddah Hikayeleri*. Ankara: AKMB Yayınları.

Oyunlar. (2022, 1 20). Dostlar Tiyatrosu: https://www.dostlartiyatrosu.com/tiyatro_oyunlar_sivas.html adresinden alındı

Özkan, S. (2018). Viking Mitolojisinin Temelleri ve Tarihsel Kaynakları. *Ortaçağ Araştırmaları Dergisi*, 67-84.

Parkan, M. (1983). *Brecht Estetiği ve Sinema*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Pignarre, R. (1991). *Tiyatro Tarihi*. (P. Kür, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.

Platon. (2010). *Devlet*. (M. A. Cimcoz, & S. Eyüboğlu, Çev.) İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Ramsden, A., & Hollingsworth, S. (2017). *Hikaye Anlatma Sanatı*. (A. Bucak, Çev.) İstanbul: İletişim Yayınları.

Said, E. W. (1995). *Entelektüel Sürgün, Marjinal, Yabancı*. (T. Birkan, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Sarihan, Ş. (Dü.). (2009). *Madımak Yangını Sivas Katliamı Davası*. Ankara: Ankara Barosu Yayınları.

Saydur, M. (2013). *Markopaşa Gerçeği*. İstanbul: Çınar Yayınları.

Sekmen, M. (2015). *Yaratıcı Drama ve Oyunculuk Etkinliği Olarak Hikaye Anlatımı*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Selamün Kavlen Karakolu. (2022, 6 5). Tiyatrolar Web Sitesi: <https://tiyatrolar.com.tr/tiyatro/selamun-kavlen-karakolu> adresinden alındı

Şener, S. (1982). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. İstanbul: Adam Yayıncılık.

Şener, S. (2003). *İnsanı Geçitlerde Sınayan Sanat: Dram Sanatı*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

Tarihten bugüne hikaye anlatıcılığı: Binlerce yıldır neyi, neden anlatıyoruz? (2022, 03 3). Marmo Digital: <https://marmodigital.com/hikaye-anlatıcılığı-tarihi/> adresinden alındı

Welcome to Chinese Storytelling. (2023, 3 1). Chinese Storytelling Web Sites:
[http://www.shuoshu.org/chinese_storytelling/Professional_storytelling/perfor
med%20narrative%20arts.shtml](http://www.shuoshu.org/chinese_storytelling/Professional_storytelling/performed%20narrative%20arts.shtml) adresinden alındı

