



METİNLİ TÜRK TİYATROSUNDA KISA OYUN

Eren EKİNCİ

Yüksek Lisans Tezi

Sahne Sanatları Anasanat Dalı

Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR

2019

Her Hakkı Saklıdır

**T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI**

Eren EKİNCİ

METİNLİ TÜRK TİYATROSUNDA KISA OYUN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR**

ERZURUM-2019



Atatürk Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü

TEZ BEYAN FORMU
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

BİLDİRİM

Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddelerine göre hazırlamış olduğum “**METİNLİ TÜRK TİYATROSUNDA KISA OYUN**” adlı tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Uygulama Esaslarının ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim. *

Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

Tezimin/Raporumun makale için **altı ay**, patent için **iki yıl** süreyle erişiminin ertelenmesini istiyorum.

20.09.2019

Eren EKİNCİ

* **LİSANSÜSTÜ TEZLERİN ELEKTRONİK ORTAMDA TOPLANMASI, DÜZENLENMESİ VE ERİŞİME AÇILMASINA İLİŞKİN YÖNERGE**

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Çeşitli ve Son Hükümler

Lisansüstü tezlerin erişime açılmasının ertelenmesi MADDE 6– (1) Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

Gizlilik dereceli tezler MADDE 7– (1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.



Atatürk Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü

TEZ KABUL TUTANAĞI

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Doç. Dr. ~~Benjamin Ardemil~~ danışmanlığında, ~~Ferit Sancı~~ tarafından hazırlanan bu çalışma
20.05.2019 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından ~~Güzel Sanatlar~~ / Anabilim / Anasanat
Dalı'nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. ~~Benjamin Ardemil~~ İmza : 
Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Ü. ~~Fürkan~~ İmza : 
Jüri Üyesi : Dr. Öğr. Ü. ~~Elifhan~~ İmza : 

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine aittir. 20.05 / 2019


Doç. Dr. Ahmet Selim Doğan
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	III
ABSTRACT	V
ÖNSÖZ.....	VII
GİRİŞ	1

BİRİNCİ BÖLÜM**KISA OYUN KAVRAMI VE TARİHSELLİĞİ**

1.1. Kısa Oyun Kavramı Ve Tarihselliği.....	5
1.1.1. Tanzimat Dönemi Türk Tiyatrosunda Kısa Oyunlar	13
1.1.2. Meşrutiyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Kısa Oyunlar	15
1.1.3. Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Kısa Oyunlar	17
1.2. Kısa Oyun Yazım Tekniği	21
1.2.1. Kısa Oyunlarda Tema	21
1.2.2. Kısa Oyunlarda Eylem	22
1.2.3. Kısa Oyunlarda Olay Dizisi	23
1.2.4. Kısa Oyunlarda Kişileştirme	30

İKİNCİ BÖLÜM

METİNLİ TÜRK TİYATROSUNDA MODEL OYUNLAR

2.1. Alibey- Misafiri İstiskal	37
2.2. İbnürrefik Ahmet Sekizinci-Münevver'in Hasbihali.....	38
2.3. Reşat Nuri Güntekin- İstiklal.....	42
2.4. Cahit Atay- Ormanda	44
2.5. Aydın Arıt- Bal Sineği.....	47
2.6. Necati Cumalı-Vur Emri	53
2.7. Gülten Akın- Keloğan	57
2.8. Orhan Asena- Öç.....	63
2.9. Orhan Asena-Yurttaş A.....	66
2.10. Orhan Asena-Yurttaş B.....	69
2.11. Orhan Asena-Yurttaş C.....	71
2.12. Adalet Ağaoğlu-Çıkış	76
2.13. Aziz Nesin- Sen Gara Değilsin!	80
2.14. Sedat Veyis Örnek- Manda Gözü	83
2.15. Başar Sabuncu- Lades ya da Aile Ocağı	87
2.16. Muzaffer Hacıhasanoğlu-Yolculuk.....	92
2.17.Turgay Nar- Kuyu	98
2.18. Turgay Nar-Terzi Makası	102
2.19. Gülten Akın	106
SONUÇ.....	110
KAYNAKÇA	113
ÖZGEÇMİŞ.....	116

ÖZET**YÜKSEK LİSANS TEZİ****METİNLİ TÜRK TİYATROSUNDA KISA OYUN****Eren EKİNCİ****Danışman: Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR****2019, 116 sayfa****Jüri: Doç. Dr. Bünyamin Aydemir (Danışman)****Dr. Öğretim Üyesi Elif ÖZHANCI****Dr. Öğretim Üyesi Filiz KESKİN**

Metinli Türk Tiyatrosunda Kısa Oyunlar başlıklı bu tezin, ilk bölümünde; kısa oyunun tarihçesi, metinli Türk Tiyatrosu'nda kısa oyunun tarihsel süreci, kısa oyun türünün teknik anlamda incelenmesi ele alınırken, ikinci bölümde Tanzimat döneminden günümüze kadar geçen süreçte yazılmış olan kısa oyun örnekleriyle, kısa oyun türünün tanımlaması yapılmıştır.

Kısa oyunun tarihçesine bakıldığı zaman geçmişinin Dionysos şenliklerinde oynanan ara oyunlara kadar uzandığını görürüz. Zamanla gelenek haline gelen uzun oyunlar da verilen aralar da oynanan kısa oyunların, zamanın değişmesiyle birlikte kendi başına bir tür olmaya başladığını görürüz. Tarihsel süreç açısından kısa oyun türünün hangi evrelerden geçerek özgünleştiğini tezimizin ilk kısmında değindik.

İlk kısımda değindiğimiz başka bir konu ise tezimizin temel noktası olan metinli Türk Tiyatrosu'nun tarihsel sürecidir. Tanzimat'tan önce Türk tiyatrosunun metin üzerinden değil de doğaçlama yoluyla verilmesi durumu Tanzimat'ın ardından batılı anlamda eserler üretmeye dönüşmüştür. İlk zamanlarda uyarlamalar üzerinden yapılan bu denemeler Cumhuriyet'in ilanının ardından kendi öz tiyatromuzun kimliğini bulmasıyla ve bu yönde eserler verilmesiyle birlikte güçlenmeye başlamıştır.

Teknik anlamda kısa oyunların incelemesi ise uzun oyun tekniğinden yola çıkarak yapılmaya çalışılmıştır. Özellikle kısa oyun türünde kuramsal kavramların azlığı, kısa oyun türünün teknik anlam da uzun oyun türleriyle benzeşen yönlerinin ele alınmasıyla gerçekleşir.

İkinci bölümde ele alınan kısa oyun metinleriyle birlikte bir taraftan dramaturjik çözümleme yapılırken bir diğer taraftan ise kısa oyun türünün özelliklerine değinilerek harmanlama yapılmıştır. Çözümlenen metinler de Meşrutiyet'ten günümüze kadar geçen süreçte yazılan oyunlar ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kısa oyun, kısa oyun tarihsel süreç, metinli Türk Tiyatrosu, tiyatro metinleri

ABSTRACT**MASTER THESIS****SHORT PLAYS IN TURKISH THEATER****Eren EKİNCİ****Advisor: Assoc. Prof. Dr. Bünyamin AYDEMİR****2019, 116 pages****Jury: Assoc. Prof. Dr. Bünyamin AYDEMİR (Advisor)****Assist. Prof. Dr. Elif ÖZHANCI****Assist. Prof. Dr. Filiz KESKİN**

In the first chapter of this thesis titled “Short Plays in Turkish Theater”, the historical process of the short play in Turkish Theater and the technical analysis of the short play are discussed. In the second chapter, the short plays, written from the Tanzimat period to the present, with examples are analyzed and the short play is defined as a genre.

Considering the history of the short play, it includes Dionysus festivals. It has been understood that short plays that have been performed during the breaks in the long plays which have become a tradition over time become a genre as the time changes. We also mention the stages through which the short play genre is unique in terms of historical process.

Another subject that is discussed in the first chapter is the historical process of the Turkish theater with text which is the main point of the thesis. The fact that the plays in Turkish theater was performed through improvisation rather than through the text before the Tanzimat Period has changed under the influence of western performances. In the early years, these attempts were made through adaptations and after Declaration of the Republic, Turkish Theater has begun to find a national identity.

In the technical sense, the analysis of short play has been tried to be done basing on the techniques of long play, in particular, the lack of theoretical concepts in the short play genre is realized by considering the technical meaning of short play genre which is similar to the long game genres.

In the second chapter, on the one hand dramaturgical analysis is made in the one hand with the short play texts and on the other hand, the blending is made by mentioning the characteristics of the short play genre. In the analyzed texts, the plays written in the process from Constitutional Monarchy to the present day are discussed.

Keywords: Short play, historical process of short play, Turkish Theater with text, theater texts



ÖNSÖZ

Ünlü yazar Ernest Hemingway arkadaşlarıyla oturduğu öğle yemeği sırasında ortaya bir iddia atar. İddia ise ortada duran peçeteye altı kelimelik bir hikaye yazabileceği üzerinedir. Peçeteyi hızlıca karaladıktan sonra arkadaşlarına uzatır. Dünyanın en kısa öyküsü sayılacak öykü şöyledir: “Satılık: Bebek ayakkabısı. Hiç giyilmedi...” Hemingway’ın bu öyküsüyle kısa oyun türü arasında inanılmaz bir benzerlik vardır. Üzerine sayfalar dolusu yazılabilecek bir hikâyeyi, iki satırla anlatmak...

Kısa oyun türünün başlangıç noktasından günümüze kadar geldiği tarihsel süreç, metinli Türk tiyatrosunun başlangıcıyla birlikte kısa oyunun Türk tiyatrosunda ki yeri, kısa oyunun dramatik yapısı tezimizin ilk bölümünü oluştururken, ikinci kısım da ise metinli Türk tiyatrosunda ki örneklerle kısa oyun türünü açıkladık. Tercih edilen bu oyunların olay dizisi vasıtasıyla; bir kısa oyun metninde hangi özelliklere değinildiği, oyun kişileri oluşturulurken nelere dikkat edildiği, sahne bölümlerinde, dekor, ışık gibi öğelerin nasıl kullanıldığı ve dilsel özellikler de ayrıca üzerinde durduğumuz konulardır. Konu anlamında her ne kadar kısıtlı kaynaklar olsa da genel çıkarımlar yoluyla, bu türün açıklamasını yapmaya çalıştık.

Bu tezin baştan sona oluşum sürecinde sabırla beni yönlendiren saygıdeğer Hocam Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR’e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Ayrıca verdiği katkılardan dolayı değerli dostum Derya ATMACA’ya sonsuz teşekkürler.

Erzurum -2019

Eren EKİNCİ

GİRİŞ

Kısa oyun, her ne kadar Türk tiyatrosu kaynaklarında tanımlaması yapılmamış olsa da bu türe tiyatronun doğuşundan günümüze kadar gelen tarihsel sürecin her safhasında rastlamak mümkündür. Tarihsel süreç açısından kısa oyun türünün varlığının, Dionysos şenliklerine kadar gittiğini görebiliriz. Dionysos şenliklerinde anlatılan konudan bağımsız satir (ara oyun) olarak oynanan kısa oyunlar bu türün kaynak noktası olarak gösterilebilir. Daha sonrasında İspanyol tiyatrosu'nun Auto Secremantelleri bu türün özgünleşmesi açısından büyük önem taşır. Dini öğelerin ön plana çıktığı Autolar da ortamda ki ağır havayı dağıtmak için oynanan güldürü tarzındaki ara oyunlar, zamanla kendi başına bir tür olmaya başlayarak bu tür üzerine oyun yazılma haline dönüştürülmüştür. Yine Fransız tiyatrosunda güldürü tarzında oynanan ve “sotie” olarak tanımlanan farslar da kısa oyunun gösterim bulduğu yerdir. Genellikle ara oyun olarak görülen kısa oyun türü, teknik anlamda İtalya tiyatrosunda İntermezzilerle varlık bulurken, dünya tiyatrosunda kısa oyunun yeni bir tür olarak ortaya çıkış süreci yirminci yüzyılın başlangıcıdır. Sanayi devriminden sonra artan iş yoğunluğu, tiyatro seyircisine zaman anlamında kısa sürede bu ihtiyaca cevap veren kısa oyuna sevk etmiştir.

Tarihsel süreç açısından kısa oyun türlerinin amacının, uzun oyun türleri özellikle de trajedinin yoğun havasını dağıtmak adına ara oyunlar olarak oynandığını görürüz. Ara oyun olmasına rağmen kısa oyun türleri anlatı itibariyle, hangi trajedi ya da dini tören olursa olsun anlatılan konudan tamamen bağımsız, kendi konusu olduğu kaynaklarda belirtilmiştir. Kısa oyunun teknik anlamda artık ara bir tür değil de kendine özgü bir tür oluşu İntermezzilerle ortaya çıkar.

“Strindberg, kısa oyun söz konusu olunca on sekizinci yüzyılda yaşamış Carmontelle'nin “Proverbes Dramatiques” adını verdiği bir türde yazdığı oyunları anmamız gerektiğini belirtir. Ona göre kısa oyunlarda bir masa, iki iskemleyle hayatın en büyük çatışmaları göz önüne serilebilir. Bu sanat türüyle modern ruhbilimin bütün buluşları ilk olarak halkın anlayabileceği bir biçimde kullanılır.” (Çapan,1966, s.754).

Türk tiyatrosunda kısa oyun süreci batılı anlam da metinli Türk tiyatrosuna geçiş süreciyle başlayacaktır. Şinasi'nin Şair Evlenmesi ile başlayan bu süreç, Meşrutiyette

sekteye uğrasa da Cumhuriyet'in ilk yıllarından itibaren (özellikle 1960-1970 yılları arasında) oyun yazarlığı oldukça ilerleyecektir. 1960-1970 yılları arasında özel tiyatroların devlet eliyle desteklenmesi, oyun yazarlığının gelişmesinde ayrı bir önem taşır. Cumhuriyet'in ilk yıllarından itibaren kısa oyun türü üzerine yazılan oyun sayısı bir hayli fazladır.

Kısa oyun türünü uzun oyun türünden ayıran en önemli özellik verilmek istenen mesajın en kısa yolla sunulmasıdır. An'ın sunulması olarak değerlendirilen kısa oyun, böylelikle fazlalıkları budama yoluna gider. Bunu yaparken de uzun sahneleri oyun kişilerinin anlatımlarına yükler, sözsüz oyunlara başvurur, ışık ve dekordan faydalanır. Teknik bakımdan uzun oyunun özelliklerinden yararlanan kısa oyun türünde oyun, serim kısmı; öncesi yaşanmış bir sahnenin özetlenmesi halinde sunulurken, ilk asal düğümle birlikte doruk noktaya oradan çözüme ulaştırılır.

Kısa oyun türünün tanımı “birlik ve tutumluluk bakımından üstün, kısa bir sürede oynanabilen, durak gerektirmeden bir bütün olarak sindirilip özümmlenebilen bir türdür” (Montrose,1923, s vii) olarak yapılırken, ikinci bir tanım ise kısa oyun “yazar anlatmak istediklerini az sözle dile getirmeye çalışır. Kısa oyunlarda doruk noktası aniden gelişir ve birden heyecan verici bir noktada perde iner” (A.E.M. Boyliss,1935,s.9-10) olarak yapılır. Bu anlamda uzun oyunla kısa oyun arasında bir kıyaslama yapıldığı zaman kısa oyunun tutumlu oluşu, onu dar bir alana sokarken anlatılacak olan söz bir an önce sunulur. Böylelikle zaman anlamında seyirci sahnede gördüklerinin yanında zihinde kurma işlevini de yerine getirmiş olacaktır. Kısa oyun türü aslında mekansal olarak ayrı ayrı iki yerde geçmektedir. Birinci olarak sahnede yazarın ortaya koyduğu oyun, diğer tarafta ise sahnede yer verilmeyen fakat sahnenin dışında olup biten bir olayın oyun kişilerinin anlatısıyla verilmesidir. Sahnede gerçekleşmeyen olaylar özellikle oyun kişileri tarafından diyalog yoluyla seyirciye anlatılır. Kısa oyun türünün başlangıç kısımlarında sıklıkla rastlanan durumu özetleme işi oyun kişinin repliğiyle gerçekleşir. Fakat çoğu kısa oyunda ilk replikten önce bir anlatı söz konusudur. Parantez içiyle verilen bu anlatıda ya bir sözsüz oyun gerçekleşir ya da mekân ve dekor en ince ayrıntısına kadar detaylandırılır. Örneğin Necati Cumalı'nın Zorla İspanyol adlı oyununda dekor tanımlamasının ardından ilk replik Görüntü'nün “Ne düşünüyorsun” repliğidir. Bu replikle beraber oyun ilerlemeye

başlayacak Görüntü'nün karşısındaki diğer oyuncuErkek'in cevabıyla devam edilecektir. Arka planda gerçekleşen durum da yine oyun kişisi tarafından seyirciye aktarılarak oyun içerisindeki bütünlük elde edilecektir. Uzun oyun türlerinde hemen hemen her önemli olay için bir sahne açılırken kısa oyun türünde yeni bir sahneye başvurulmaksızın, anlatı yoluna başvurulur.

Kısa oyun türünde yazılan oyunların genelinde birçok şeyde olduğu gibi kişi tasarrufu da söz konusudur. Çoğu kısa oyunda oyun kişilerinin üçten fazla olmadığını görürüz bunun yanı sıra bazı oyunlarda oyun kişilerinin sayısı bir hayli fazladır. Fakat bu duruma sıklıkla rastlanmaz. Oyun kişilerinin azlığı kişiler arasındaki ilişkiler ağının da daralması açısından önemlidir. Kısa bir zaman içerisinde gerçekleşen bu oyun türlerinde kişilerin karakter ya da tip olarak ayırt edilmesi güçtür. Buna rağmen metinli Türk tiyatrosunda ele aldığımız örnek oyun modellerindeki oyun kişilerinin daha çok tipe yakın olduğunu görürüz. Karakter özelliği bakımından oyun kişilerinin bir yönünün eksik kaldığı kısa oyun türlerinde genel anlamda oyun kişilerinin sosyolojik yönleri derinlemesine ele alınırken fizyolojik ve psikolojik yanları yüzeysel olarak işlenir. Bu da oyun kişinin karakter mi tip mi olduğu konusundaki tanımlamayı güçleştirir.

“Kısa oyunda “an” ön plana çıkar. Bu an, içinde çatışma barındıran ve doğal olarak da insanla ilgili bir andır. Uzun oyun, içselleşen karakterleriyle büyük bir dünya yaratırken kısa oyun birçok şeyi eleğinden geçirerek bize göstermek istediği yerleri sivriltilir. Oyunda diyaloglar da inandırıcı bir şekilde verilir. Zaman sınırlı olmasına rağmen diyalogun sanki oyun yarım saat değil de üç saat sürecekmış gibi doğallığını kaybetmemesi gerekir” (C.H.Lockitt,1946,s.vı). Kısa oyun türünün bel kemiğini oluşturan diyalog bazen uzun bir tiradla bazen de en kısa haliyle oyunun özetini sunmuş olur.

Mekan ve dekor da kısa oyundaki en önemli öğeler arasında yer alır. Özellikle mekân kısa oyun türlerinde genelde tektir. Anlatılacak olan durum tek bir mekânda gerçekleşirken geriye kalan kısım anlatı yoluyla tasvir edilir. Dekor ise yine oyunun sözüne hizmet edecek şekilde en ince detayına kadar anlatılır. Mekân değişikliğinin olmaması önerilen dekorun da eksiksiz oluşunda önemlidir. Sahne geçişleri anlamında kısa oyunun en çok yararlandığı bir diğer unsur ise ışıktır. Yeni bir sahnenin anlatılması

yerine ışık geçişi yoluyla anlatı gerçekleşecek bu şekilde de zaman en tasarruflu şekilde kullanılacaktır.

İkinci bölümde ele aldığımız kısa oyunlarda Meşrutiyet'ten günümüze kadar yazılmış olan oyunları içermektedir. Özellikle metinli Türk tiyatrosuna geçişte yazılmış olan oyunların, dramatik anlam da tema ve mesaj gibi öğelerin zayıf kalmasına rağmen Cumhuriyet'in ilk yıllarından itibaren batılı anlamda tiyatro eserleri bir hayli başarılı olmuştur. Kısa oyun tanımlamasına uygun biçimde yazılan oyunlar, kişiler, çatışma, olay dizisi gibi unsurların göz önüne alınarak yazılan eserler olduğu görülür. Örnek olarak ele aldığımız Misafir-i İstiskal adlı oyunun yazarı, Ali Bey'in oyunun sonunda not olarak düştüğü "bu vaka tiyatro için gayet ehemmiyetsiz bir şey ise de" sözü kendinden sonra yazılan oyunların geldiği noktaya ilk basamaktır. Örnek olarak ele aldığımız oyunlar içerisinde tür olarak trajedi, komedi, absürt, tek kişilik oyunlar Türk tiyatrosunun çeşitliliği açısından önemlidir.

Türkiye'de kısa oyun çalışmalarının Türk Dili Dergisi'nin 1969 yılında yayımlanan sayısı bu türe olan merakında artmasında katkısı büyüktür. Tezimizde ele aldığımız birçok kısa oyun örneği bu dergide yayımlanmıştır.

1. BÖLÜM

1.1. Kısa Oyun Kavramı Ve Tarihselliği

Kısa oyun: Birlik ve tutumluluk bakımından üstün, kısa bir sürede oynanabilen, durak gerektirmeden bir bütün olarak sindirilip özümmlenebilen bir türdür (Monrose, 1923, s. Vii). Kısa oyun, tiyatrodan ayrı bir tür olarak değerlendirilir. Yani uzun oyunun kesilmiş, özetlenmiş bir biçimi değil, biçim ve içerik anlamında bütüncül bir oyun türüdür. En önemli özelliği ise kesintisizliğidir. Böylece, seyirci algıları sürekli canlı tutularak, konu bütünlüğü tek merkezde toplanır. Oyunun yayılma riski en aza indirgenmiş olur (Akyüz, 2005, s.4).

Kısa oyun türü seyirciye aktarılacak istenen mesajı en kısa yoldan anlatma kaygısı taşıyan, kendi içerisinde bir eylem bütünlüğü olan, kendine has bir türdür. Uzun oyunlara nazaran başlangıç noktası olarak serim ve gelişme gibi öğeler tek bir merkez olan doruk noktada toplanır. Çoğu kısa oyunda doruk nokta oyunun başlangıcıyla beraber başlar ve çözüm kısmına kadar olan süreçte giriş ve gelişme kısımları özetlenir. Söz ve kişi tutumu bakımından kısa oyun türünde bir hayli tasarrufa gidilerek izleyici algıları canlı tutulmaya çalışılır. Kısa oyun türündeki alan darlığı, oyunun tek bir çatışma üzerinden verilerek, ele alınan oyun kişisi derinlemesine incelenmez dolayısıyla çatışma, kişilerarası ilişkilerden değil durum üzerinden verilmeye çalışılır.

Aristoteles eylem yapısını, başı ve sonu belli olan, belli bir uzunluğu bulunan, belli bir ölçü içine sığdırılmış olarak tanımlar. “Tragedya anlayışına bağlı olarak tiyatro tarihinde eylemin başlıca uğrakları olarak şunlar görülür: Serim (Sergileme), gelişim (düğüm), çatışma, doruk nokta, çözüm (yıkım, son) (Çalışlar, 2009, s.32). Aristoteles’in ele aldığı serim, düğüm, çatışma gibi eylem yapısı kısa oyun türünün dışında kaldığı bir tanım değildir. Özellikle serim, düğüm ve çatışma gibi unsurların hepsi bir noktaya toplanır ve düğüm atmak yerine söylenmek istenen söz söylenir. Bu konuda Metin And’ın kısa oyun tanımlamasına bakacak olursak; “Kısa Oyun, gereksiz serimlerle oyalanmadan, konusunu sınırlayan, gerekince kişilerin sayısını azaltan bir türdür” (And, 1969. s.214).

Kısa oyunlar “durum merkezli” oyunlar olduğu için tek bir mekândan söz etmek gerekir. Oyunlar genelde başladığı mekânda biter. Kendi estetiğini bu mekân-durum-olay içinde kendi formatıyla belirler (Akyüz, 2005, s.4).

Kaynağı Orta Çağ sonu ve devamından olan bu oyunların başlangıcı olarak asıl oyundan ayrı oynanan ve curtainraiser: (perde öncesi), sotie (şaklabanlık), quart d’heure (quarter of an hour: çeyreklik oyun) ve monologlar sayılabilir. Bu oyunları Orta Oyunda Kavuklu ile Kavuklu arkası arasında geçen konuşmadan oluşan girişe benzetebiliriz. Bunlar ve benzerleri bizde müstakil tür olmamış ve özel bir ad almamıştır. Kısa oyunların batıdaki bir kaynağı da bazı hareketlerin, davranışların temsili ile atasözlerinin bulunmasını amaçlayan salon oyunlarıdır. Proverbe dramatique (Atasözü oyunları), 17 ve 18. Yüzyıl Fransız salonlarında bu tür moda idi. Bu oyun, Orta Oyunu’nda Pişekar’ın Kavukluya muhavereyi devam ettirmesini mümkün kılan ve “anahtar verme” tabir edilen özelliğe benzemektedir. Proverbe dramatique sonraları özel tiyatrolar için yazıldı ve yazarlar atasözlerini açıklayıcı bir perdelik kısa oyunlar kaleme aldılar. Bir kişinin, dinleyici olsun veya olmasın tek başına konuşması demek olan “monolog”lar da bir perdelik oyunların kaynaklarındandır. Monolog hem büyük oyunların parçasıdır, hem de kendi başına kısa bir oyunu oluşturabilir. Bunun dünyaca tanınmış örneği bir monodrama olan Strindberg’in The Stronger (Güçlü) adlı oyunudur. Bir perdelik oyun veya kısa oyun, adından da anlaşıldığı üzere, bir perdeden (act) ibaret kısa dramatik eserdir. Temsil süresi 15-40 dakikadır. Bunlar, birçok bir perdelik oyun diye nitelendirilebilecek kısa oyun örneklerine rağmen 19. Yüzyıl sonuna doğru küçük deneme tiyatrolarının sayılarını artırması şekli olarak bir perdelik oyunların gelişmesini sağlamış ve tür gelişip yaygınlaşmıştır. Şimdiki kullanımında genellikle iki veya üçü bir arada oynanmaktadır. Bir perdelik oyun kısa hikâyenin karşılığı sayılabilir ve tek bir episode veya durum üzerinde yoğunlaşır; genel kural olarak iki veya üç karakteri vardır. Tem (theme), eda (mood) ve konu (subject) “farce” tan komediye değişiklik gösterir. Çehov, Strindberg, Shaw, Hauptman, Synge, I.M. Barrie, Eugene O’Neill, Samuel Beckett, Ionesco ve Harold Pinter’in de aralarında bulunduğu meşhur dramatismler bu şekli kullanmışlardır. Bu tür oyunlar, bir düşüncenin ortaya konulmasındaki yoğunluk bakımından olduğu kadar, uzatmaya gelmeyen oyuncu kadrosunun azlığı dolayısıyla da ekonomik eserlerdir (Parlatır, vd., 2008. s.XIII).

Kısa oyunun tarihsel sürecine bakıldığında tiyatronun başlangıcı olarak kabul edilen Dionysos şenliklerine kadar gidebiliriz. Kısa oyun ile satir arasında ki bağı Semih Çelenk şu şekilde ilişkilendirir; “Tragedyalarda gerçek zamanla oyun zamanının koşut kılınmaya çalışılmasının; bir tragedya üçlemesinin hemen ardından tragedyanın ağır havasını dağıtmak adına bir satir oynanmasının; insanların anfi-theatr’larda sabahdan akşama kadar bir ayın izlercesine sahnenin büyüüne kapılıp bir arınma (Katharsis) yaşayarak kötü eğilimlerinden arınmasının hiç kuşku yok ki zamanın toplumsal, felsefi ve politik ortamıyla, bakışıyla ilintisi vardır (Zerenler, 2007).

Satir oyun Pratinas tarafından yazılan elli oyunun otuzdan fazlasını yazılmasıyla başlamıştır. Dionysos adına düzenlenen yarışmalara trajedi komedinin yanı sıra satir oyunlarında eklenmesi bu türün o günden bu zamana kadar bağımsız bir tür olduğunu kanıtlamaktadır. Satir oyunlar her ne kadar tragedyayla ilintili olsa da içerik olarak açık seçik öğelerle ironi yoluna gidilirdi. Satir ile ilgili bir başka tanım ise şöyledir;

Antik Yunan'da, Atina'da, Diaonysos şenliklerine (Kent Dionysia Şenliği) bağıntılı olarak yapılan yarışmalarda (Agon), üçlü tragedya dizisini, üçlemeyi (trlogie) izleyen, böylelikle tragedyayı dörtleme (tetrologie) haline getirmiş olan burlesk son oyun. Korinthos'ta şiir biçiminde konuşan satirleri ilk kullanan Arioun'du; satir oyunlarını ilk kez ortaya atansa Pratinos idi. Pratinas, İ.Ö altıncı yüzyılın son çeyreğinde Atina'ya getirmiş ve yapısı o sırada olgunluk dönemine yaklaşmakta olan tragedyanın yapısına uydurulmuştur. Satir oyunlarının tragedya da yer almasının, komik öğenin hiçbir zaman ortadan kalkmadığını gösterir; satir oyunun da komik öğe, kendine yeni ve bağımsız bir çıkış yolu bulmuştur; bunun nedeniyse, Dionysos kutlamalarının hem trajik hem de komik öğeye kökenlik etmesi; köylü ve pleb kitlelerin bereket tanrısı Dionysos'a adanmış olan tragedyalarda hep onun bereket şenliklerindeki kökensel işlevini aramasıdır. Böylece, Aiskhylos'un elinde, Satir oyunu dörtlemenin bütüncül bir bölümü haline gelmiş oldu. Satir oyunlarında, koro (Dionysos'un eşlikçileri olan, keçi toynaklı, sarkık saçlı, at kuruklu) satir kılığında girerek, phallus ve mask takar; açık saçık söyleşi, kaba güldürü ve baştan çıkarıcı danslarla, Dionysos'tan ayrı düşmüş satirlerin Dionysos'u bulmaya çalışmaları sırasında karşılaştıkları olayları yalın bir eylem düzeni içinde canlandırır. Bugüne tümüyle kalmış tek satir oyun, Euripides'in Kyklops adlı oyunudur; önemli Satir oyunu parçaları ise, Aiskhylos'un 'Ağ Çekenler' oyunu ise Sophokles'in 'Zağar' adlı oyunlarıdır. Bugün için, Aristoteles yorumları çevresinde öne sürüldüğü üzere, Satir oyunlarının ne tragedyanın kökeni, ne başlı başına bir güldürü türü olduğu anlaşılmıştır (Çalışlar, 1995, s.561).

Mitos'u ya da tanrıları alaya almak amaçlı oynanan satir oyunlar her ne kadar tragedyayla ilintili olsa da bu yönüyle tragedyadan ayrılarak bağımsız bir tür olarak karşımıza çıkar. Özellikle tragedyanın ağır başlı tarafından tamamen uzak, dil ve konu bakımından kendi özgünlüğünü ortaya koyar. Tragedyaya benzer tarafı ise koro şarkıları ve belirli bölümlere ayrılmış olmasıdır. Tragedyanın ağır havasını dağıtmak adına oynanan satir oyunların komedi türüne yakın olduğu anlamı taşımadığı gibi biçim özellikleri bakımından hem tragedyadan hem de komedyadan ayrı kendi başına bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır.

O dönemin büyük tragedya yazarlarına bakıldığında tiyatro konu itibariyle dinsel öğelere yönelmiş, tanrıların güç öğeleri halka tiyatro üzerinden verilmeye çalışılmıştır. Tragedya yazarlarının özellikle üzerlerinde durdukları konu “ gururlanma

günahı ve bu günahın kaçınılmaz cezasıydı. Grekler bu cezayı tanrıça Nemesis'e bağlarlardı. Nemesis, başarıları ve sürekli zenginlikleri yüzünden tanrıları unutan insanların kırbacı, onları cezalandıran yüce bir güçtü (Nutku, 2000, s.34). Halk ile tanrılar arasındaki bu bağın bir anda açık seçik sözlerle ve de alaycı bir tavırla bölünmesi, bir taraftan manevi bir arınmayı gerçekleştirme işlevinin yanında, satir oyunlarla birlikte o dönem halkını dünyayı unutmaması adına yapılmış küçük bir oyundu.

Kısa oyun kavramının tarihsel süreç içerisinde ayrı bir tür olarak değerlendirilebileceği yer İspanyol Tiyatrosu'nda yer edinen Auto Secremantallerdir. Dinsel bir tören havasında gerçekleştirilen Auto Secramentaller'in gelişim sürecine bakacak olursak;

İspanya'da ilk yazılan oyunlara (dinsel ve din-dışı) auto deniliyordu. İlk dinsel oyunların daha çok mysterium'lar ve miraculum oyunları olduğu görülüyor. İspanya'da Corpus Christi yortusu, dinsel oyunların oynanması için en elverişli dönem olarak kabul edilince bu oyunların biçimi de değişti. Bu oyunlar en çok İngiliz moralite oyunlarına benzemeye başladı, herhangi bir dinsel konu alegorik oyun kişileriyle donatıldı: ölüm, erdem, yaşam, kötülük kıskançlık, salgın ve haftanın günleri birer oyun kişisi olarak sahnede göründü. Şeytan Arap ya da korsan gibi gösteriliyordu. 1454'den sonra bu dinsel oyunların arasına, dansçılar, jonglörler ve hokkabazlar da sokuldu. Ayrıca monolog söyleyenler ve komik skeçler oynayan kimseler de bu oyunların arasında sanatlarını göstermeye başladılar. İspanyol halkının dansa karşı özel tutkusu olduğundan bunların arasında en çok danslar isteniyordu. Auto doğal olarak İspanyollara özgü nitelikleri kapsıyordu. Kiliseye doğru yürüyen bir alayda içerden insanlar tarafından hareket ettirilen çok büyük boyutlarda dev ve canavar figürleri yer alıyordu. Bir süre sonra bu törenlerin düzenlenmesi işini çeşitli esnaf locaları üzerine aldı. Auto'lar önce sokaklarda yapılan bir geçit töreniyle başlıyordu. Sonra bir rahip kutsal haçı kilisenin mihrabına koyuyor ve gösterilere geçiliyordu. İlk gösteriler rahiplerin ve kent konseyinindi. Gösteriler bitince, oyunun oynandığı kutsal haçın önünde danslara sıra geliyordu. Dans bittikten sonra oynanan oyunlar İngiltere'deki mysterium'lar gibi, oyuncular şehrin çeşitli semtlerinde sırayla sahnelerini oynarlardı. Bunun için de carros denilen arabalar, yani tekerlekli sahneler kullanılırdı. Her arabada başka bir sahne oynanırdı. Oyun oynanacağı zaman, her araba özel olarak hazırlanmış bir yükseltiye yanaştırılıyor ve önemli sahneler bu yükselti üzerinde oynanıyordu... Tiyatronun yavaş yavaş Pazar yerlerine, alanlara ve sokaklara, temiz havaya doğru yönelmesiyle İspanyol halkının özellikleri de tiyatroya girmeye başladı. Gülünç sahneler, danslar, şarkılar, hokkabazlıklar halk gösterilerinin ayrılmaz parçası oldu. Dinsel konuların içine, din dışı olaylar katılmaya başlandı. 1601'de bir rahip hırsızlık ve zina konularını auto'ya soktu. Beş on yıl kadar sonra da başka bir din adamı, erotik ve açık saçık sahneler olan başka bir entremese yazdı. Oysa 1473 yılında kilise konseyi canavarları, bayağı oyun kişilerini ve açık seçik konuşmaları yasaklamıştı. Buna karşın, bu tutum kilise dışındaki oyunlarda yüzyıllar boyu sürdürüldü (Nutku, 2000, s.154).

Auto Sacramentaller tıpkı satir oyunlar gibi konu bakımından açık seçik öğelere yer vermiş İspanya'daki tiyatro anlayışı her ne kadar dinsel oyunlar üzerinden, kilise baskısı altında sürdürülmeye çalışılsa da bir dönem sonra konular halkı eğlendirmek adına gülünç sahnelere, danslara dönüşerek dinin tiyatro üzerinde yaratmış olduğu ağır havayı dağıtma yoluna gidilmiştir. Bu dönem yazarlarından Portekiz asıllı Gil Vicente özellikle autolar konusunda İspanyol tiyatrosu için en önemli yazar olarak değerlendirilir. Gil Vicente konu olarak ne trajedi ne de komedi unsurunu seçmiş bunun yerine daha alaycı bir üslup benimseyerek gündelik olayları kendine malzeme edinmiştir. Gil Vicente'nin yazdığı oyunlar dramatik unsur bağlamında değil de daha çok lirik şiirleriyle tutuluyordu.

Tam olarak kısa oyun türü bu bağlamda yazar eksenli olmasa da yine de İspanyol tiyatrosundaki bu tür yazınlar kısa oyun için ilk örnekler sayılabilir. Yine İspanyol tiyatrosunda Lope de Rueada'yı Paso adı verilen kendine özgü tek perdelik kısa oyun türüyle tanıyabiliriz. Öyle ki paso denilen bu türün ustası olarak nitelendirilen Rueada halk için yazmış olduğu kısa ve gülünç skeçlerle tanınıyordu.

Dünya tiyatro tarihinde yirminci yüzyıla gelinceye kadar ki süreçte kısa oyun kavramı karşımıza genel anlamda ara oyun türü olarak çıkmaktadır. Doğu tiyatrosunda Kyogen, No oyunları arasında oynanan güldürülerdi. Tıpkı Antik Yunan'daki gibi satir oyunlara benzerlik göstermektedir. Kyogen tiyatrosunu sadece komik öğelere dayandırmak bu türdeki çatışma, konuşma öğelerini de göz ardı etmemize neden olacaktır. Özellikle No oyunlarında yer alan konuşma ve çatışma özelliği düşünce oyunu özelliğini yansıtmaktadır. Kyogen oyunun bir diğer önemli özelliği ise toplumsal eleştiriye barındıran yapısıdır. Konu olarak insanların zayıf ve kusurlu tarafları da irdelenir. Satir oyunlara benzerliği sadece ara oyun mantığı üzerine kurgulanan Kyogen tiyatrosunda erotizm ya da açık seçik öğeler seyirciye üstü kapalı bir şekilde verilmektedir.

Yaşamdan bulduğu her an'ı kısa da olsa değerlendiren Kısa oyun türü Fransız Tiyatrosu'nda, özellikle XV. yüzyılın ikinci yarısı ile XVI. yüzyılın başında ortaya çıkan taşlamalı kaba güldürüler olarak tanımlanan "sotie" türünde kendine yer bulmuştur. Sotie kısa fars şeklinde sergileniyordu... "Kalıplaşmış komik oyun tipleriyle, izleyiciyi söz oyunları ile güldürmeye, toplumsal aksaklıkları taşlamaya ve bu

taşlamayla birlikte ortaya bir siyasi karikatür tablosu çıkarmaya çalışan oyunlardı bunlar ” (Akyüz, 2005, s.4).

Satir’den bu yana dünya tiyatrosu tarihinde kısa oyun özellikle fars türünde kendine sıklıkla yer buldu. Fars toplum içinde insanların yetkin olmayan taraflarını ele alırken özellikle aile konularındaki, didişme, ihanet, iki yüzlülük, yalancılık gibi konuları ele almıştır. Kurnaz olarak ortaya çıkan tipler her ne kadar yanlış şeyler yapsa da genellikle kahraman olarak gösteren farslar da, aldatılan ya da saf kişiler bunu hak etmişlerdir algısı verilmeye çalışılır.

Günümüze ulaşan farsların birçoğu Fransa ve Almanya’dandır. Bunlar birkaç yüz dizelik kısa oyunlar olup koşukla yazılmış, cinselliğe ve bedensel salgılara hayli yer verilmiştir. Oyun kişileri azdır, sergilemesi sadedir ve basit olan aksiyon çabuk gelişir. Eldeki Fransız farslarının çoğu kısaca dramatize edilmiş fıkralardır, fakat birine –Pierre Pathelin’e (1470)- şimdi küçük bir başyapıt gözüyle bakılır. Bir avukatın, bir tüccarı aldatarak elindeki kumaşı almasını ve koyun çalan, aptal sandığı bir köylüyü savunan avukatın bu kez de köylü tarafından ütölüşünü anlatır. Bu oyun, o kadar tanınmış ve sevilmişti ki, 1600 yılına dek otuz baskısı yapılmıştır (Brockett, 2000, s.123).

Farsın iki türü –sotties ve sormons joyeux- de Fransa’da çok sevildi Bu iki oyun türünün ortaya çıkışı kilisenin Feast of Fools’u (Soytarılar Şenliği) bastırma çabalarından doğmuş olabilir. Birçok özelliği dindışı dernekler ya da “soytarı toplulukları” denilen societies joyuses tarafından hayata geçirilmişti. Birçok yerde bu kutlamalar toplumsal etkinliklerinin bir bölümü olarak basoches denilen avukatlar topluluğu tarafından üstlenilmişti. Başka tarihlerde öğrenci toplulukları bir “soytarılar şenliğisahnelemişlerdir. Bu kutlamalar Noel’den Mardi Gras’ya, May Day’e yaz aylarına alınmıştı. Bu etkinlikler birçok biçim aldılarsa da, en karakteristik dramatik temsiller sottie ve sermon joyeuse idi. Sonuncusu burlesk bir öğüt, birincisi ise bir fars olup bütün karakterleri soytarıları. Sottieler çoğu kez hafifçe kılık değiştirmiş siyasal, toplumsal ya da dinsel taşlamalar halini alırdı. Karakterler soytarıların çeşitli geleneksel alaca kılıklarını giyer, başlarına da eşekkulağı ve horozibiği iliştilmiş başlık takarlardı. Paris’te sottieler iki topluluk tarafından üne kavuşturuldular.: Basoche du Palais ve Les Enfants Sans Souci, Pierre Gringoire da (1475-1539) en beğenilen sottieleri yazdı. Bunların arasında Soytarılar Prensi (1512), XII.Louis ve Papa II. Julius’un arasında geçen bir tartışmanın taşlamasıdır .(Brockett, 2000, s.124).

İtalyanca “ara oyun” anlamı taşıyan İntermezzo ise başlı başına dramatik bir tür olarak karşımıza çıkmaktadır. İspanyol “entremese”, İngiliz “İnterlude”, Fransız fars, halk şarkıları ile kaba oyundan türemiş olan İntermezzo içerisinde dans, pantomim, akrobasi, koro, ezgi, okuma, şarkı, mitolojik oyun kişileri, dekorlu bale ve burlesk tipler gibi özellikler barındırır.

Kısa oyun türünün İntermezzi ile birlikte teknik olarak aşama kaydettiğini görebiliriz. İntermezzolar her ne kadar ara oyun türü olarak anılsa da biçim ve içerik anlamında uzun oyundan bağımsız bir tür olarak karşımıza çıkar. “XIX. yüzyılda “lever du rideau” denilen ön oyunlar, aslı önemli, ağırlığı olan oyundan önce gösterilen kısa, önemsiz gülmece oyunlarıydı. Öyle ki bunlar asıl oyunu görmeye gelecek seyirciler henüz salonu doldurmamışken, bir avuç meraklının izlediği oyunlardı. Yazar da büyük oyunundan yeterince kazanamadığı parayı bu oyundan aldığıyla çoğaltırdı.

“İntermezzi karnaval zamanlarının maschertasından (bir tür maskeli komedy oynayan topluluk) ve sarayda özel vesilelerle yapılan eğlencelerden türemiştir. İntermezziler onbeşinci yüzyılın sonlarında ilk kez komedyalarla birlikte sergilenmişlerdir. İntermezzinin asal çekiciliği dekor, kostüm, ışık, özel efektler, müzik ve danstan gelmektedir. Diyalog sadece alegorik öykünün açıklanması gerektiğinde kullanılıyordu. Sarayda düzenlenen eğlenceler neredeyse sadece nişan, düğün, doğum ve soylu konukların gelişi gibi nedenlerle yapıldığı için intermezzi, onuruna eğlence düzenlenen kimselere güzel komplimanlar yapmak için kullanılıyordu. Bu nedenle İntermezzi sadece gösteri olarak şaşırtıcı değil, aynı zamanda gücün, siyasetin ve diplomasinin de aracıydı. Düzenli oyunların beş perdesi arasında sergilendiği için dört intermezzi tipik hale gelmişti. Başlangıçta dramatik aksiyonun alegorik görüntülerle kesilmesine büyük tepki gösterilmiş, ancak 1570’lerde intermezzi esas oyunlardan daha çok sevilmeğe başlanmıştır. Önceleri bu intermezzilerin ne kendi aralarında ne de esas oyunla aralarında bir ilişki bulunmuyordu. Ancak giderek hem birbirleriyle, hem de esas oyunun teması ile ilişkili olmaya başladılar. On altıncı yüzyılın sonlarına gelindiğinde intermezzi, bazen beş perdelik bir oyunun aralarında sergilenen, o oyunla bazı ortak temalara sahip, gevşek dokulu, dört perdelik eserleri andırıyordu. Bundan sonra eleştirmenler, intermezziyi Yunan oyunlarının koral bölümlerine benzetme merakına düştüler. Bazen bir oyundan önce ve sonra da bir gösteride altı intermezzi sergilenmiş oluyordu (Brockett, 2000, s.143)

Yirminci yüzyıl da teknolojinin gelişmesi ve bilimsel deneylerle birlikte bu yüzyıl insanın zamanın büyük bir bölümünü iş gücüne yöneltmesinin yanında zamanın kısalığı da sanata yansıdı. Bu zaman darlığı tiyatro seyircisini ister istemez “hemen görme”, anında tüketme yoluna itti. Tam olarak kısa oyun kendine burada geniş bir alan bulmayı başarmıştır. Rönesans döneminin beş perde oyun seyreden tiyatro izleyicisi artık yirminci yüzyılın getirmiş olduğu koşullar itibariyle yerini en kısa sürede seyredip tüketebileceği bir noktaya taşımıştır. Maddi anlamda mekânın tek oluşu, oyuncunun az tutulması bundan sonraki süreçte yönetmeni uzun oyunun yerine kısa oyun türüne yöneltmeye başlamıştır. Her ne kadar kısa oyunda “an” değerlendirilip hata payı uzun

oyuna göre daha az olsa da, kısa oyundaki tasarruf ortaya konulan eseri daha da mükemmel bir boyuta taşıyacaktı.

Kısa oyunu toplumcu tiyatro da kendi amacı için uygun buldu. Örneğin Amerika’da ki işçi, sendikacılık, solcu hareketleriyle 1930-1937 yılları arasında yüzlerce kısa oyun yazıldı. Öyle ki 1937’ de yalnız kısa oyun için “One Act- Play Magazine” adlı bir dergi bile yayınlandı. Bu çalışma, denemelere daha fazla kolaylık sağlıyor, savunulan düşünceler ülkeye, geniş halk yığınlarına daha geniş bir biçimde ulaşabiliyordu. Daha çok sayıda oyun, tiyatro yaşamına daha çeşitlilik, düşüncelere daha canlılık, açık-seçiklik, kesinlik getiriyordu. Savaşın nedenleri ve sonuçları, işsizlik, toplumsal sınıf çatışması gibi sorunlar, kısa oyunlarda daha etkili ve doğrudan doğruya verilebiliyordu. Absürd tiyatro gibi öncü denemeler de, kısa oyunları amacına yatkın buluyordu. Radyo ve televizyon tiyatrosu için de kısa oyun çok uygun bir biçimdi. Kısa oyun, ‘usdışı tiyatro’ olarak tanımlanan akımın da bir özelliğidir. Eugene Ionesco’nun Kel Şarkıcı, Ders, Sandalyeler, Jacques ya da Boyun Eğme, Yeni Kiracı, Gelecek Yumurtalardadır, İkili Sayıklama, gibi oyunlar kısa oyun örneği olarak sayılabilir. Usdışı tiyatro içinde anılan diğer yazarlardan biri ise Jean Tardieu’dur. 1946 yılında yeni bir tiyatro dili arayan Tardieu’nun Sahne Karabasanları adında iki kısa oyun yayınladığı görülür. Bundan sonra da birçok kısa oyuna imza atmıştır Tardieu. Fransa’da oyunlarını daha çok kahve tiyatrolarında (cafe-Theatre ya da caf-the) oynatan genç kuşağın ise kısa oyunlara karşı oldukça ilgili olduğu görülmüştür. Kafelerde oynanan oyunlar, öz ve biçim yönünden; aynı zamanda zamanının kısalığı bakımından kısa oyun örnekleri arasında gösterilebilir (Akyüz, 2005, s.4).

Türk Tiyatrosu’nda kısa oyun kavramı Tanzimat ve Meşrutiyetin ilanının ardından uyarlamalarla yerleşmeye başlamıştır. O dönem tiyatro toplulukları; Güllü Agop, Ahmet Fehim ve Mınakyan Avrupa’da ki birçok yazarın oyunlarını Türkçeleştirerek seyirciye sunmuştur. Meşrutiyetin ilanından sonra kısa oyun türü örneklerine bakacak olursak; Cenap Şehabettin; Yalan ve Körebe, Hüseyin Suat; Hülle, Çifteli Mikroplar, Devayi Aşk, Ahrette Bir Gün, Tayyare, Ali Ekrem, Mama Dadım Darılır, Mehmet Rauf; Dilenci, Diken, Müfid Ratip; Zincir, Sayfiyede, Zeki Çocuk, Şahabettin Süleyman, Aralarında, Kanun, Fırtına, Yeni İzdivaçlarda, Burgu, Kırık Mahfaza, Tahsin Nahit, Hicranlar, Yakup Kadri; Nirvana, Veda gibi birçok kısa oyunla karşılaşırız.

Türk Tiyatro tarihinin yazınsal anlamdaki devrimini ise Şinasi Şair Evlenmesi adlı oyunuyla gerçekleştirmiştir. Uzun yıllar Fransa’da yaşayan Şinasi batılı anlamda yazınsal ilk metni Şair Evlenmesini yazdıktan sonra Türk Tiyatrosu’na yeni bir çağ atlatmıştır. Şinasi’nin ardından, Ali Bey’in Misafir-i İstiskal oyunu ile Geveze Berber ve Kokona uyanıyor uyarlamaları, A.Cemil’in Eskiçi Kasım, Ali Rıza’nın Mızrak

Çuvala Sığmaz, Mehmet Behçet'in Fakir Lokantanın Fakir Uşağı, Mehmet Hilmi'nin Gürh-i İnsan Nakıstır Her An, Mustafa Nuri'nin Büyücü Karı, Şemsi'nin Kendim Ettim Kendim Buldum, Fikri Paşazade Lütfi'nin Erkekler Arasında adlı oyunları bu dönemin kısa oyunlarıdır.

Cumhuriyetle birlikte pek çok kısa oyunun özellikle amatör tiyatrolar ve radyo tiyatrosu için yazıldığını görürüz. Yayın anlamında da önem verilen kısa oyunlar, Reşat Nuri Güntekin'in yazdığı okul piyeslerinin okullarda sahnelenmesiyle birlikte yaygınlık kazanmaya başlamıştır.

1.1.1. Tanzimat Dönemi Türk Tiyatrosunda Kısa Oyunlar

Türk Tiyatro tarihinin, metinli tiyatro anlamında dönüş noktası olarak kabul edilen Tanzimat Fermanı ile birlikte Türk tiyatrosu yüzünü batıya dönmüş ve yazılı metinler verilmeye başlanmıştır. Bu anlamda 1839 ile 1908 yılları Türk tiyatrosu bakımından önemlidir. 1839'da başlayan Tanzimat 1908 II. Meşrutiyet'in ilanına kadar sürer. Bu yetmiş yıllık süreç metinli Türk tiyatrosu için dönüm noktası sayılabilir.

1839 yılında Gülhane Hattı'nın ilan edilmesiyle birlikte Osmanlı Devleti Batılılaşma sürecine girmiş, askeri ve idari alanda birçok köklü değişikliğe gidilmiştir. Bu yenilik hareketinin edebiyatta da kendini göstermesi kaçınılmazdır. Yazarlarımız halka medeniyet değişimini anlatmak ve onları eğitmek amacıyla daha çok didaktik amaçla eserler kaleme almışlar aynı zamanda Batı edebiyatında ki roman, edebi eleştiri ve tiyatro gibi yeni türleri denemişlerdir (Zerenler, 2007, s. 1).

Her ne kadar batılılaşma süreci Tanzimat fermanıyla birlikte birçok yerde kendine yer edinse de tiyatro bakımından batılılaşma süreci III. Selim ve II. Mahmut'a kadar giden bir dönemden bahsedebiliriz. "Aslında Batı tiyatrosuyla tanışmamız Tanzimat devrinden de önce III. Selim ve II. Mahmut dönemindeydir. Bu yıllarda padişahlar ve devlet adamları yabancı konuklar için temsiller verdirmişler, saray dışındaki tiyatroları da ferman ve ödeneklerle desteklemişlerdir" (And, 1972, s.26). "Özellikle padişahlar hem hükümdar, hem de halife olarak gerici, tutucu çevrelerin tiyatroya göstereceği tepkiye bir güvence oluşturmuşlardır. Batı tiyatrosunda karşılaştığımız çerçeve sahneyle ilgili de hemen çalışmalara başlanmıştır. Daha 1839 yılında İstanbul'da dört tiyatro binası yapılmış, bunların ikisi sirk topluluklarının gösterisine ayrılmıştır " (And, 1998, s. 20). "Güllü Agop, yabancı oyunların yanı sıra yerli eserlerin de oynanmasını istemiş, yazarlarımızı bu konuda teşvik etmiştir.

Aralarında Namık Kemal, Ali Bey, Halet Bey'in de bulunduğu edebi heyet titizlikle görevini yerine getirmiş, yazarlarımızın sahne tekniğine ve diline uygun eserler vermesi için çalışmıştır" (Yalçın, 2002, s.16).

“ Batılı anlamda Türk tiyatrosunun gelişimini sağlayan bir diğer etken ise dönemin gazete ve dergileridir. Ceride-i Havadis, Tercüman-ı Ahval, Tasvir-i Efkâr, Âyîne-i Vatan, Muhbir, Mir'at, Tercüman-ı Hakikat, Basiret, Vakit, İbret, Diyojen, Hayâl, Tiyatro, Letaif gibi gazete ve mizah dergileri tiyatroya geniş yer vermiş ve kamuoyunun ilgisini çekerek, tiyatronun tanınmasına ve anlaşılmasına katkı da bulunmuştur”(And, 1908, s.37). “Bu yayınlarda zaman zaman Türk tiyatrosunun nasıl olması gerektiğine dair tartışmalara da yer verilmiştir. Geleneksel tiyatromuzun yaşatılması gerektiğine inanların karşısında Batının düşünce hayatına getirdiği yeni değerleri ve kavramları eski biçimlerde vermenin imkânsız olduğunu düşünenler vardır. Bu görüş farklılığı gazete sütunlarına da taşınır” (Sokullu, 1979, s.170).

Bu dönem de Şinasi, Namık Kemal, Şemseddin Sami, Ahmed Midhat, Ali Bey, Ali Haydar Bey, Ebuzziya Tevkif, Sami Paşazade Sezai, Muallim Naci, Manastırlı Rıfat, Hasan Bedrettin, Recaizade Ekrem, Abdülhak Hamid gibi birçok yazar tiyatro anlamında metinler vermişlerdir. II. Abdülhamit'in uyguladığı sansür nedeniyle duraklama dönemine giren Türk metinli tiyatrosu, II. Meşrutiyet'in ilanıya yeniden canlanacaktır.

Tanzimat dönemi tiyatrosunda İbrahim Şinasi adeta bir yol açıcıdır. Batılı anlamda Türk tiyatrosuna nasıl ulaşılacağını göstermiştir" (Tanpınar, 1997, s. 205-208). Şinasi'nin metinli Türk tiyatrosuna bulunduğu bu katkı sayesinde Teodor Kasap, Direktör Ali Bey gibi yazarlar da Türk tiyatrosuna çeşitli eserler kazandırmışlardır. Direktör Ali Bey'in kendi yazmış olduğu eserlerin yanında, Teodor Kasapise hem uyarlamaları hem de kendi yazdığı oyunlarla ön plana çıkar. Direktör Ali Bey'in yazmış olduğu *Misafir-i İstiskal* kısa oyun olarak ele alınabilecek uzunlukta yazılmıştır. Teodor Kasap ise *Heves ve Arzu* adlı oyunuyla yine kısa oyun türü özelliği taşıyan bir oyun yazmıştır. Bu dönem de kısa oyun ölçütleri taşıyan başka oyunlar ise Abdülhak Hamit'in *Nazife* Adlı oyunuyla, Mehmet Şemsettin'in yazmış olduğu *Kendim Ettim Kendim Buldum* adlı oyunlardır.“Buna karşılık Moliere'den birçok çeviri ve uyarlamalar yaparakTürk tiyatrosuna önemli katkılarda bulunan Ahmet Vefik Paşa (1823-1891) ile ‘Türk Moliere’ diye kabul edilen Ferâizcizade Mehmet Şakir'in (1853-1911) tek perdelik oyun yazmamış olmaları dikkat çekicidir (And, 1970, s. 436-442).

Batılılaşma hareketiyle birlikte halka Batı medeniyetini anlatma, onları bilgilendirme görevini aydınların üstlenmesi, halka hitap edebilecekleri her edebi türü denemelerine neden olmuştur. Bu yüzyılın tiyatro

eserlerinde fert olarak insanın eğitimi ve öğretimi, toplumu yeni kurumlarla daha iyi çalışır bir duruma getirme ve Batı medeniyeti seviyesinde yeni bir hayata ulaşma ideali hâkimdir (Akı, 1974, s.154).

Bunun sonucu olarak da o dönem oyunlarında ki didaktik unsurların yoğunluğu göze çarpar.

Tanzimat dönemi metinli Türk tiyatrosunun başlangıcı olarak sayılmaktadır. Geçiş evresi sayılacak bu süreçte elbette ki yazılan oyunların tam olarak Batı tiyatrosu kalıplarına uymadığı gerçeğiyle karşılaşırız. Geleneksel Türk tiyatrosunun en başta söze dayandırılması daha sonrasında ise bir tiyatro binasının olmayışı ve sahne, Tanzimat dönemi yazarlarındaki acemiliğin en büyük nedenlerindendir. Dolayısıyla Türk tiyatrosunun metinli tiyatroya giriş yaptığı bu dönemde, yazarların kısa oyun türü üzerinden metin yazmadıklarını ancak yazılan birçok eserin kısa oyun türünün özellikleri taşıdığını görürüz.

1.1.2. Meşrutiyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Kısa Oyunlar

II. Abdülhamid'in uygulamış olduğu sansür nedeniyle, Tanzimat ile başlayan metinli Türk tiyatrosunun durakladığını, 1908'de Meşrutiyet'in ilanı ile birlikte İttihat ve Terakki Partisinin de destekleriyle Sahne-i Heves, Sanayi-i Nefise, Sahne-i Nefise, Sahne-i Osmaniye, Mürebbi-Hissiyat gibi amatör topluluklarının oluşturulduğunu görürüz. Bu amatör topluluklar sermaye ve rejisör sorunları nedeniyle uzun süre ayakta kalamamışlardır. Fakat bu tiyatro topluluklarının, Türk tiyatrosuna katkıları oldukça etkili olmuştur.

Onlar, ileride tiyatroyu çok ciddi bir iş olarak kabul edecek olan büyük sahne kabiliyetlerini yetiştirmişlerdir. Bunlar arasında devletin de desteklediği Osmanlı Donanma Cemiyeti dikkat çeker. Bu grup hem halkın tiyatroya ilgisini ayakta tutmak, hem de elde edilen gelir ile Bahriye Nezaretine yardım toplamak gayesini güder. 1914 yılındaki bir diğer önemli tiyatro faaliyeti Dr. Cemil Paşa'nın çabalarıyla ve Fransız rejisör Pierre Antoine'nın teklifleri doğrultusunda kurulan darülbeyti'dir. Böylece dağınık bir şekilde devam eden sahne hayatına ve başıboş tiyatro kumpanyacılığına çeki düzen veriler. Darülbeyti önceliği telif piyeslere vermiş ve Türk oyun yazarlarını da bu konuda teşvik etmiştir. Fakat henüz ortada sahnelenecek yeterli sayıda yerli oyunun olmaması repertuarın genellikle adapte eserlerden oluşmasına yol açmıştır. Bu süreç içinde tiyatromuzun henüz kendine özgü bir sanat anlayışına yönelemediğini görürüz (And, 1971, s.11).

“Meşrutiyet’in ilk yıllarında yazılan oyunlarda İstibdat dönemine yönelik öfke dile getirilmiştir. Tanzimat döneminde yasaklanan oyunların Hürriyet’in ilanının yarattığı coşkuya uygun olacağı düşüncesiyle Namık Kemal’in, Abdülhak Hamid’in, Şemseddin Sami’nin oyunları tekrar tekrar sahnelenmiştir. Yine 1911 yılında İtalya’nın Trablus’a girmesi, ardında da Balkan Harbi’nin çıkması ile birlikte yaşanan siyasi, idari ve toplumsal değişimler tiyatro oyunlarında yansımıştır”(Zerenler, 2007,s.31).Konu bakımından; Osmanlı’nın işlendiği, Osmanlı’nın kuruluşu, Fatih ve Yavuz Sultan Selim dönemlerinin anlatıldığı oyunlar konu edinilmiştir. Bu konu ile ilgili Niyazi Akı “Bu çalışmaların daha çok seyircinin/okuyucunun duygusuna hitap ettiğini, düşünce yönünden bir etki bırakmadığını söyleyebiliriz”(Zerenler, 2007, s.31) değerlendirmesinde bulunur.

“Meşrutiyet tiyatrosu, İstanbul’da temsiller veren Fransız topluluklarının da etkisi altındadır. Bu nedenle yazılan eserler o çağ Fransız eserleri gibi çoğunlukla bir perdelik kısa oyunlardır” (And, 1923, s. 1972). O dönemde kısa oyun türünde eserler veren öncü yazarlara bakıldığında Hüseyin Suad, Ali Ekrem, Hüseyin Rahmi, Şahabeddin Süleyman, Tahsin Nahid, Müfid Ratib, İbnurrefik Ahmed Nuri Sekizinci, Aka Gündüz, Reşad Nuri, Halid Fahri, Yusuf Ziya, Faruk Nafiz, Refik Halid, Yakup Kadri, Salih Zeki, Ömer Seyfettin gibi yazarlar ön plana çıkar.

Tanzimat dönemiyle Meşrutiyet dönemi arasında zaman farkı, tiyatro açısından Meşrutiyet döneminde bir hayli yol kat edildiğini gösterir. Hem Tanzimat hem de Meşrutiyet döneminde konu bakımından evlilik, kuşak çatışması, hürriyet ile ilgili konuların işlenirken Meşrutiyet döneminin yarattığı özgürlük ortamı konuların da daha özgür bir zeminde yazılmasına sebep olmuştur.

Meşrutiyet döneminde yazılmış oyunların birçoğu Tanzimat dönemi oyunlarından daha başarılı eserlerdir. Yazarlarımızın yavaş yavaş sebep-sonuç ilişkisini, ateşleyici nokta, merak, düğüm, çatışma gibi unsurları önemsediklerini görüyoruz. Fakat olumlu örneklerin yanı sıra iki kişi arasında ki diyalogun oyun olarak kabul edildiği, uzun anlatımların yer aldığı, sonuçların tesadüflere bağlı olduğu ve teatral kurgunun göz ardı edildiği birçok oyuna da rastlarız. Dolayısıyla çok başarılı tek perdelik oyunların bulunduğu söylemek için Cumhuriyet dönemini beklemek gerekecektir”(Zerenler, 2007,s.114).

1.1.3.Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Kısa Oyunlar

Kurtuluş Savaşı ve Cumhuriyet'in ilanından sonra ülkede ekonomik ve kültürel alanda birçok değişiklik yapılmış, çağdaş devlet olma yolunda ciddi kararlar alınmıştır. Bu izlenen politikada sanat ve tiyatro uygarlığın vazgeçilmez gereği olarak kabul edilmiştir. Önce Halkevlerinin, sonra Köy Enstitüleri'nin açılması, bu kurumlarda sanat eğitimi verilmesi, tiyatro kollarının çalışmaları bu yaklaşıma verilebilecek en somut örneklerdir (Pekman, 2002, s. 190).

1932 yılında kurulan Halkevleri kendi öz tiyatromuzun gelişmesi adına kendi bünyesinde verdiği derslerden birini de tiyatro olarak belirlemiştir. Bu sayede genç cumhuriyetle birlikte, bu kuşağın içerisinde tiyatroyu uğraş alanı olarak seçecek gençlerinde yetişmesinde oldukça büyük katkısı olacaktır. Halkevlerinde oynanan tiyatro oyunlarına bakıldığında Türk kimliğini yansıtacak oyunların temsili, Türklerin Orta Asya'dan Anadolu'ya göçü konu edilmiştir. Bir diğer taraftan ise, "Oyunlarda Osmanlı İmparatorluğu dönemi ya işlenmemiş ya da Yeni Türk Devleti'ne karşı olumsuz yanlarıyla ele alınmıştır. Bu oyunlarla çağdaş uygarlık düzeyine erişmiş, bayındır bir Türkiye umudu ve inancı yerleştirilmiştir" (Şener, 1971, s. 143-144). Halkevlerinde oynanan tiyatro oyunlarının konularını belirleyen yazarlar ise Aka Gündüz, Celal Sıtkı Gürler, Saim Yay, Yunus Nüzhet Unat'tır.

Meşrutiyet'ten miras kalan Darülbeydi de 1931'de İstanbul Şehir Tiyatrosu kuruluncaya kadar faaliyet gösterir. Darülbeydi yöntem, disiplin ve değer yönünden, Türkiye'nin ilk örnek tiyatro topluluğudur. Darülbeydi'nin gelişimini çalışmaları ve özellikleri açısından beş ayrı dönem içerisinde değerlendirebiliriz. İlk on yıllık dağıncılık döneminde Darülbeydi, birçok zorluklarla savaştı. Ancak ikinci dönemin başında yani 1926-1927 yıllarında İstanbul valisi Muhittin Üstündağ'ın Rusya'da eğitim almış Muhsin Ertuğrul'u tiyatronun başına getirmesiyle tiyatro ancak ayağa kalkabilmiştir. 1931'den sonra, yani üçüncü dönem başladıktan sonra da arka arkaya Türk tiyatrosu için gereken çalışmalar yapılmıştır. Dördüncü ve beşinci dönemlerde, Darülbeydi gerek halka yönelişindeki yayılması, gerekse sanatçı yetiştiren bir kurum olarak güçlenmesi ile dikkatleri üzerinde toplar (Nutku, 1969, s. 236).

Darülbeydi sahnesinde yerli yazarlarımızın, İstanbul'un işgali sırasında yaşanan acıları, hızlı toplumsal değişimin sancılarını dile getiren oyunları sahnelenmiştir. Halkevlerindeyse, Cumhuriyet'in kültür politikasına uygun olarak, devrimlerin anlamının kavranılması ve halka benimsetilmesi amacıyla yönelik eğitici ve öğretici oyunlar tercih edilmiştir (Şener, 1998, s. 103).

Türk tiyatrosunun yazarlık evrelerini ele aldığımız da, birçok kuramcının tarihsel sıralaması farklı şekilde olduğuna tanık oluruz.

Örneğin Özdemir Nutku 1. Dünya Savaşı-Kurtuluş Savaşı Kuşağı, Cumhuriyet'in İlk Yirmi Yılında, II. Dünya Savaşı Kuşağı, 1950 Kuşağı ve 1960 Kuşağı şeklinde ayrıma gitmiş ve altmışlı yıllarda kalmıştır. And ise Yenileyenler-Yineleyenler (1923-1940), Yazar Aranıyor (1940-1950), İlk Kıvıltılar (1950-1960), Olgunluk Yılları (1960-1970), Yeni Dönemin Eşiğinde (1970-1973) diyerek 1970-1973 yıllarına kadar olan süreci değerlendirmiştir. Sevda Şener ise 1923-1940 Dönemi: Tiyatromuz Gelişiyor, 1980-1998 Dönemi: Bol Hareketli, Az Bereketli Yıllar olmak üzere gruplandırmıştır (Zerenler, 2007, s. 117).

“1923-1940 yılları arasında yazılan tarihi tiyatrolar, teknik açıdan sağlam bir yapıya sahip değildir. Didaktik amaçla kaleme alındıkları için şahıs kadrosu, dekor kurgusu ve üslup gibi özelliklere dikkat edilmediğini görürüz” (Zerenler, 2007, s. 117).

Kırklı yılların kültür yaşamına baktığımızda bu alandaki en önemli girişimin Köy Enstitüleri'nin açılışı olduğunu görürüz. Nüfusun üçte ikisinden fazlasının köylerde yaşadığı, büyük çoğunluğun okuma yazma bilmediği bir dönemde gerçekleştirilen bu atılım, uygulanan eğitim yöntemi açısından ileri bir adımdır. Bu dönemdeki oyunlarda, büyük bir devrimi başarmış bir toplumun coşkusunu yansıtan, Türk ulusunun erdemlerini sergileyen, Osmanlı dönemini eleştiren oyunlar ağırlık kazanmıştır. II. Dünya savaşı kuşağında ön düzeye çıkan tavır, değer yargılarının hızla değişmesi sonucu yaşanan bunalıma yönelmektedir. Çok partili siyasal düzenin ortaya çıkardığı oyun yazarları kuşağı çeşitli tiyatro yönelişleri ve teknik başarıları yönünden Cumhuriyet döneminin en yoğun kuşağıdır (Zerenler, 2007, s. 118).

1950'ler döneminin oyun yazarlığı konu zenginliğiyle, tiplere yerine karakter oluşturma çabalarıyla, toplumsal sorunları daha eleştirel bir boyuta taşınmasıyla yükselen bir grafik gösterir. Yine de bireysel ve toplumsal sorunları derinlemesine inceleyen oyunlar yazılmamıştır. 1950 kuşağı bireyden toplum sorunlarına yönelme, evrensel anlamda sorunlarla toplumu yansıtmaya, köy sorunlarına eğilme gibi konular üzerinde dururlar. Altmışlı yıllarda ülkemizde tiyatro yazarlığının gelişmesi ve tiyatro ortamının canlanmasında ödenekli tiyatroların yanı sıra özel tiyatrolar da etkin bir rol oynamaya başlar. 27 Mayıs Anayasası'nın sağladığı özgürlük ortamı içinde tiyatro yazarlarının eski kalıpları kırmayı başardıkları, yeni konulara eğildikleri görülür. Malzemede derinlik ve zenginlik, tiyatrodaki insan ögesine önem verilmesini sağlamıştır (Zerenler, 2007, s.118)

1960 kuşağında daha atak ve sorunlara daha yalın bir yolda eğilen yazarlar vardır. Bu dönem yazarları genellikle toplumun aksayan yönlerine eğilir, bunları daha yalın ve tekdüze bir biçimde söyler. Cumhuriyet dönemi tiyatrosunda toplum eleştirisinin yanı sıra Türkiye'nin dünya siyasetindeki yeri ile ekonomik koşullar da dikkate alınmıştır (Nutku, 1976, s. 112).

“Yetmişli yılların sağ-sol çekişmesi ve çatışması ortamında tiyatro, ideolojilerin kürsüsü halini almış, politik kavgada bir araç olarak da kullanılmaya başlanmıştır. Tiyatro da sanatının, ideolojilerin savunulduğu bir arena olarak kullanılması, eleştirilmesi gereken bir durum olmakla birlikte politik ortamdaki coşkunun tiyatroya

yeni bir dinamizm kazandırdığı gerçeği de yadsınamaz” (Zerenler, 2007, s.118).“1951-1970 döneminde yazılan tarihi oyunlar içerisinde Milli Mücadeleyi anlatan eserlerin sayısı fazladır. Bu oyunların geneli kısa çocuk oyunlarıdır. Eserlerin çoğu teknik bakımdan yeterli değildir, sınıf içinde sahnelenmek için kaleme alınmıştır” (Ardıç, 2003, s. 17).

“1980’li yıllarda ise köye yönelik çok az oyun yazılır. Bu yıllar uluslararası oluşumların etkisi altında kaldığımız, gündelik hayat kültürünün pop çağı olarak nitelenebileceği bir dönemdir” (Kalkan, 2002, s.64-66). Bunun yanı sıra, “televizyonun toplum üzerindeki etkisi, dağılan ve bölünen özel tiyatroların düzeylerini düşürmesi, ekonomik bunalım nedeniyle kapanan tiyatrolar ve devlet politikasını yasaklayıcı, dar kültür politikası yetmiş ve seksenleri çalkantılı bir dönem haline getirir”(A. Çelenk, 1999, s.402).

“1990’lar tiyatrosunda işçi ve köylü neredeyse tümüyle terk edilmiş, yazarlarımız sadece yabancılaşma, yalnızlaşma olgularıyla ilgilenmişlerdir. Biçim arayışları da bireyseldir ve tiyatromuza yeni bir yöneliş getirmekten uzaktır” (Yüksel, 1998, s. 52-54).

Metin And Türk tiyatrosunun gelişim aşamasına dair, Türk yazarlarının konu seçimlerini şu şekilde değerlendirir.

Cumhuriyet dönemi, kendi tür ve konularını da birlikte getirmiştir. Kurtuluş Savaşı ve bunu izleyen devrimler üzerine yazılan oyunların yanı sıra kişilerin ruhsal durumlarını, yalnızlıklarını, cinsel çıkmazlarını, para tutkularını, bireyin yabancılaşmasını elen alan oyunlarla karşılaşırız. Ayrıca kuşaklar arası çatışma, batılılaşmanın sindirilmemiş olması, maddeciliğin önem kazanması, kadının toplumdaki yeri bazı oyunlarda sorgulanan konular arasındadır (And, 1973, s.442).

Teknik anlamda Cumhuriyet dönemini irdelediğimizde ise üçe ayrıldığını görebiliriz:

İlkinde kendi gerçeklerimizi Batı tiyatrosunun klasikleşmiş kurgu tekniğini ve dramatik yapısı içinde dile getiren oyunlar yer alır. Bu oyunlarda, aksiyon birliği, organik bütünlük gibi klasikleşmiş biçim kurallarına uyulmuş, düğümler ve çatışmalarla seyircinin ilgisi canlı tutulmuş, belli uzunluktaki öykü, bir gerilim uyandıracak biçimde geliştirilmiş ve sonuçlandırılmıştır. Melih Cevdet Anday’ın (1915-2002) *Mikado’nun Çöpleri*, Turgut Özakman’ın (1930-) *Ocak*, Oktay Rıfat’ın (1914-1988) *Yağmur Sıkıntısı*, Haldun Taner’in (1915-1986) *Fazilet Eczanesi*, Güngör Dilmen’in (1930-) *Kurban* gibi

oyunlarını bu gruba dahil edebiliriz. İkinci gruba ise geleneksel oyun yapısından ve sahne tekniklerinden yararlanılarak kurgulanmış ciddi çalışmalar girer. Bu çalışmalarda geleneksel tiyatromuzun kullanıldığı tekniklerin anlatım zenginliği sağladığı görülür. Oyunlardaki amaç, popüler tiyatrodaki olduğu gibi seyirciyi rahatlatmak değil, onun gerçeklere yeni bir açıdan bakabilmesini sağlamaktır. Genellikle anlatıcı görevini yapan bir oyun kişisi, durumu, olayların gelişimini etkileyen nedenleri açıklar. Böylece karmaşık bir dolantı kurmaya gerek kalmamış olur. Seyirci çözüme yönelik yapay bir meraklanma sürecine sokulmadığı için dikkatler sahnede gösterilen toplum kesitine ve bu kesitin içerdiği anlamla yönelmiştir. Ahmet Kutsi Tecer'in (1901-1967) *Köşebaşı*, Haldun Taner'in *Keşanlı Ali Destanı*, *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım*, Zilli Zariye, Turgut Özakman'ın (1930-) *Sarıpınar 1914*, *Fehim Paşa Konağı*, *Resimli Osmanlı Tarihi*, Refik Erduran'ın (1928-) *Ayı Masalı*, *Direklerarası*, Oktay Arayıcı'nın *Rumuz Goncagül* gibi oyunlarını bu gruba dâhil edebiliriz. Üçüncü gelişim çizgisinde ise epik tiyatro çalışmaları yer alır. Bu oyunlarda klasik aksiyon birliği, organik bütünlük, baş-orta-son ilkelerine uyulmamış, oyunun öyküsü yan yana sıralanan ve her biri kendi içinde birer bütün olan episodlar biçiminde düzenlenmiştir. Buna örnek olarak Sermet Çağan'ın (1929-1970) *Ayak Bacak Fabrikası*, Vasıf Öngören'in (1938-1984) *Asiye Nasıl Kurtulur*, *Almanya Defteri*, *Zengin Mutfağı*, Oktay Arayıcı'nın *Seferi Ramazan Bey'in Nafile Dünyası*, Bilgesu Erenus'un (1943-) *Nereye Payidar* adlı oyunları verebiliriz (Şener, 2003, s. 14-19).

Yine 1960-1970 yılları arasındaki yazarların Absürd tiyatro eğiliminde bulunduklarını görebiliriz. “O dönemde yaşanmakta olan toplumsal ve siyasi gerçeklerle hesaplaşmak isteyen oyun yazarlarımız baskıya karşı farklı bir sanatsal anlatım dili arayışına girmişlerdir. Ülkemizdeki ilk absürd tiyatro örnekleri bu dönemin ürünleridir” (Tomru, 2003, s. 12-15).

Bu dönemde yazarlarımızın ilginç denemelere giriştiklerini görürüz. Kimi yazarlar oyunlarına “şayet”, “eğer” gibisinden bir varsayımdan yola çıkarak oyunlarını kurarlar. Refik Nuri Kordag'ın *Tersine Dünya*, Galip Güran'ın *Tersyüz*, Cevat Fehmi Başkut'un (1905-1971) *Öbür Gelişte* gibi oyunlarını bu grup içerisinde değerlendirebiliriz. Kimi yazarlar değişik yorumlara, gözlemlere açık veya oyun içinde oyun yolları denemişlerdir. Bazı oyunlar ise her biri ayrı oynanabilecek iki, üç kısa oyundan bir araya gelen, birlikte oynandıkları zaman aralarında konu birliği bulunan oyunlardır: Cahit Atay “1925-) *Karalar'ın Memetleri*, Orhan Asena'nın (1922-2001) *Sağırılar Söğüşmesi* bu tarzın somut örneklerindendir. Kimi oyunlar ise tek kişiliktir; Nezihe Meriç'in (1925-) *Sular Aydınlanıyordu'sunu*, Aziz Nesin'in (1915-1995) *Çiçu'sunu*, Orhan Asena'nın *Geçkin Kızı'nı*, Necati Cumalı'nın (1921-2001) *Yeni Çıkan Şarkılar ya da Juliet'ini* sayabiliriz (Zerenler, 2007, s. 121).

“Cumhuriyet Dönemindeki oyun yazarlarımız, malzemeleri bakımından, yerli olmayı, kendi gerçeklerimizi dile getirmeyi başarmışlardır. Fakat bu malzemenin derinliğine incelenmediğini, iç gerçeklere yönelinmediği görülür” (Şener, 1993, s. 128). Metinli Türk tiyatrosunun dönem bakımından Tanzimat, Meşrutiyet ve Cumhuriyet

olarak üç dönemde ele alınabilir. Tanzimat ile başlayan metinli Türk tiyatrosu serüveninin oldukça amatör olduğu yıllardan günümüze kadar geçirdiği evreye baktığımızda oldukça büyük bir mesafe kat ettiğini görebiliriz. Her ne kadar Batı oyun tarzında oyunlar yazılmış olsa da yazarlık anlamında Türk tiyatrosu hemen hemen her dönem etkili yazarlar çıkarabilmişlerdir. Özellikle erken Cumhuriyet dönemi yazarlarının Kurtuluş Savaşını öven oyunları ardından 1950’li yıllara kadar köy sorunsalı, Türk yazarının ilgi alanına girmiştir. 1950 sonrası yazılan oyunlarda ki konu ise siyasal eleştiri, bireyin toplum içindeki yerinin eleştirisi, şehirleşmenin getirdiği sonuçların etkilerini eleştiren oyunlara tanık oluruz.

1.2 KISA OYUN YAZIM TEKNİĞİ

1.2.1 Kısa Oyun Türünde Tema

Özdemir Nutku temayı şu şekilde tanımlar “ Tema bir konunun, bir düşünceyi belirtmek üzere ele alınışıdır.”(Nutku,1998,s.68). Bir başka tanım da ise tema; “Bir oyunun temeldüşüncesi ya da ana düşüncesi oyunun çıkış noktasını oluşturur. Bu ana ya da temel düşünce oyunun temasıdır. Kısaca tanımlarsak tema, yazarı oyun yazmaya iten nedendir. Başka bir deyişle itici duygu ya da etkilenim nedeni” (Nutku, 1999,s.54) olarak yapılmıştır.

Özelde tiyatronun, genelde sanatın bir derdinin oluşu ve bu derdi çeşitli yollara başvurarak anlatışının temeli bir çıkış noktasına dayanır, tema bu çıkış noktası olarak tanımlanabilir. Sanatçı söyleyeceği sözü bu çıkış noktasıyla söyler. Tiyatro metinleri yazımında da muhakkak bir tema üzerine kurgu söz konusudur. Bu bütün oyun türlerinde geçerlidir. Kısa oyun türünde de konu bir tema üzerine şekillendirilerek anlatılır. Örneğin Reşat Nuri Güntekin’in İstiklal adlı kısa oyununda tema vatan sevgisi olarak ele alınmış, temanın vatan sevgisi olmasından ötürü konu da bu başlık etrafında şekillenmiştir. Tema sadece konuyu değil aynı zaman da oyun kişileri, seçilen mekân ve atmosferi belirlenmesinde önemlidir. Teması vatan sevgisi olarak belirlenen İstiklal adlı oyunun, oyun kişileri vatanına bağlı kişiler olarak gösterilirken, durumun çıkmaza girmesinde de yine tema belirleyici unsurdur.

Seçilen temanın tüm insanlığı ilgilendiren evrensel bir boyutu olduğu gibi yerel bir yaklaşımı da içerdiği görülebilir. Örneğin, evlilik evrensel bir temadır, ama kuma sorunu yerel motifler taşır. Güngör Dilmen’in

Kurban oyunu, kuma sorununu işlerken yerel motiflerden yararlanmakla birlikte sevdiği erkeği bir başkasıyla paylaşmayı istememe açısından evrensel boyuta taşınmıştır. Tıpkı Mede'nın sevdiği erkeği bir başkasıyla paylaşmama isteğinin çocuklarını öldürmeye yönelik bir cezalandırma ile sonuçlanması gibi...(Nutku,1999,s.56)

Tema her ne kadar bir tiyatro metninde teklik gösterse de yan temaların çok oluşu temanın güçlenmesinde etkilidir. “Konuya egemen olan düşünce tektir, ama ona destek verecek ya da tartışılan noktayı zenginleştirecek olan bu yan temalardır. Ana tema kapitalizm ise, güç sermaye, ortaklık, artı değer ve para gibi kavramlar yan temalardır; ana tema din sömürüsü ise, istismar, takiye, kurnazlık, irtica, şeriat vb.gibi konular yan temalardır ve oyunu güçlendirirler.” (Nutku,1999, s.56). “Düşünce ve onu besleyen yan düşünceler, daha sanatsal bir sunuş biçimi yakalamak adına yazar tarafından motif ve simgelerle süslenir.”(Nutku, 1999, s.57). Bu yorumdan yola çıkarak, kısa oyunun zaman darlığından kaynaklı yan temalar her ne kadar fazla olmasa da, temayı destekleyen öğeler, genellikle motifler üzerinden verilir. Turgay Nar'ın Kuyu adlı oyununda kuyu; bir taraftan dekor olarak kullanılırken diğer taraftan oyun kişilerinin geçmişlerinin karanlık ve dibi görünmeyen bir kuyu olarak verilir.

1.2.2.Kısa Oyun Türünde Eylem

Kısa oyunun tanımlamasında yer verdiğimiz, uzun oyunun özeti ya da herhangi bir kısmının parçası değil de kendi içerisinde belirli bir eylem bütünlüğünün varlığı, bu oyun türü içerisinde ki aksiyonun da var oluşunun göstergesidir.

Tiyatroda aksiyon iki farklı yanıla karşımıza çıkar. Dış fiziksel aksiyon yani göze görünen eylemlerin tümü, belli gerekçelere dayanan yürümek, oturmak, gezinmek gibi beden diline dayanan eylemler; diğeri de iç aksiyon dediğimiz psikolojik gelişimdir. İç aksiyon bireyin içinde bulunduğu ruh halini yansıtar. Umutlu, hüznü, sevinçli, karamsar, acı çeken, kurnazca, anımsarcasına, kızgınlıkla vb... insan psikolojisini veren açıklamalarda yer alır.(Nutku,1999,s.67).

İki başlık altında değerlendirilen aksiyon da iç aksiyon seyircinin duygu ve düşüncelerine yönelirken, dış aksiyon ise seyredilen eylemler bütünüdür. Özdemir Nutku tarafından aksiyon yedi temel başlık altında değerlendirilir.

- 1.Oyuncunun sahne üzerindeki hareketler dizisi;

2.Oyunun temasını hareketlendiren gelişim. Bir hareketin aksiyon olabilmesi için itici bir nedenden çıkması gerekir: Bu da insana ilişkin bir şey olmak zorundadır;

3.Olay dizisi;

4.Oyunun öyküsü;

5. Dış aksiyon: Göze yönelen ve bir nedene dayanan hareketler bütünü;

6.İç aksiyon: Düşünce ve duyguya yönelen davranışlar ve ilişkiler bütünü;

7. Eylem (Nutku,1998,s.68)

Aksiyon için belirlenen bu yedi başlıktan yola çıkarak, kısa oyun türünde aksiyonun varlığı tıpkı uzun oyunda olduğu gibi dış fiziksel aksiyon ve iç aksiyon olarak ele alınabilir. Gereksiz sahne fazlalıklarına yer verilmeyen kısa oyun türünde aksiyon da yazarın belirlediği minimal ölçüde gelişir. Bu türde yazılan oyun türlerine bakıldığında aksiyonun dar bir alanda fakat en açıklayıcı şekilde seyirciye aktarıldığı görülür.

1.2.1.Kısa Oyun Türünde Olay Dizisi

“Olay dizisi başı ve sonu saptanmış, zincirleme bir gelişimi kapsayan, olayların olasılık ve zorunluluk ölçüleri ile geliştiği bölüm”(Nutku, 1998, s. 122) olarak tanımlanır. Başka bir tanım da ise olay dizisi; “Konunun, tema- tür- kişiler vb öğelerin dikkate alınarak örülmesi, işlenmesi, kurgulanması, konuya biçim verilmesi, konuyu öyküleme demektir” (Özakman,2007, s.156). Bu tanımlardan yola çıkarak kısa oyun türünü değerlendirecek olursak; öykünün en sadeleştirilmiş halini, tema-tür-kişiler eksiltilmeden belirli bir yapıya oturtularak seyirciye aktarılması olarak tanımlayabiliriz. “İngilizcede Plot olarak adlandırılan olay dizisi, eskilerin deyimiyle vak’a sözcüğüyle tanımlanır. Vak’a yani olayın kendisi olayın zamanı ile bütünleşir. Olay süresi tiyatro yapıtına özgü süredir. ‘Bu süre bir olayın gerçekteki süresinden daha kısadır. Sıçramalar ve atlamalarla daha yoğun bir biçimde süre kısaltılır” (Nutku, 1999, s. 64).Bu tanımdan yola çıkarak kısa oyun türü için öz’ün öz’ü demek yanlış olmaz.

Olay ya da olaylar örgüsünde kısa oyunla uzun oyunun en önemli ayırt edici özelliği, olaylar örgüsünü oluşturan öğelerdir. Bu öğeler; “1-Ana kalıp 2-

Gelişme/gelişim 3-ilişkiler düzeni 4-Durum 5-Serim 6-Hazırlık 7-Çatışma, bunalım 8-Düğüm 9-Doruk Nokta 10-Final/ Çözüm” (Özakman, 2007, s. 155-156).

Klasik tiyatro metinlerde bir oyunun yazılması için yukarıda belirtilen ana öğeler izlek yoldur. Uzun oyun metinleri için hazırlanan bu kalıpların birçoğu kısa oyun metinlerinde de,(söylenmek istenen sözün en kısa şekilde söylenebilmesi de göz önüne alınarak) uygulanır.

İlk adım olarak bir tiyatro metninin temel unsurlarından *Ana Kalp* ögesini Turgut Özakman şu şekilde tanımlamıştır; “Kararlılık halini bozan ve hareketi (Gelişmeyi) başlatan etkiye, dramaturgi de ateşleyici sebep deniyor. Kararlılık hali, bir etki sebebiyle bozulunca, hareket (Gelişme/dramatik aksiyon) başlar. İster komedide olsun, ister dram da olsun, gelişimi başlatan ateşleyici sebebin şiddetli, ya da etkisi gittikçe artan bir nitelik taşıması gereklidir. Ateşleyici sebebin, gelişimi başlatabilmesi için karakterlerin ve karakterler arası ilişkilerinde, gelişime yatkın, uygun, elverişli olması gerekir (Özakman, 2007, s.157). “Kararlılık halini bozan, böylece ilişkiler düzenini olumlu ya da olumsuz olarak etkileyen, tepkilere, sorunlara ve çatışmalara, olaylar dizisine yol açan etkenler çok çeşitlidir; a)karakterden kaynaklı etkenler, b) dış çevreden kaynaklanan etkenler, c)olağanüstü etkenler” (Özakman, 2007, s. 159-160).Kısa oyun türünde ateşleyici durum oyunun hemen hemen tümüne hâkimdir. Yani uzun oyun türünde olduğu gibi bir şeyin sonucuna gitmek için çeşitli yollar izlemek yerine direkt olarak sonuca gitme çabası ateşleyici etkendir. Adalet Ağaoğlu’nun *Çıkış* adlı oyununda Baba kızına sürekli masallar anlatarak, dış dünyanın kötülüğünden bahseder, Kız ise kararlıdır ve kendi özgür dünyasına evden giderek kavuşacağını düşünür. Kızın bu kararlı hali iki oyun kişisi arasında ki ateşleyici sebebin başlangıcı sayılır. Sermet Çağan’ın *Savaş Oyunu* adlı oyununda ise dış çevreden kaynaklı bir etki görürüz. Savaşa giren bir halkın neden savaşa girdikleri bilinmez ama savaşmak zorundadırlar. Necati Cumalı’nın *Zorla İspanyol* oyununda oyun kişisini harekete geçiren doğaüstü bir Görüntü’dür.

*Gelişme*ise “Kararlılığın bozulması üzerine, durum ve ilişkiler düzeni değişir, çatışma/lar çıkar vb. Böylece konu akmaya başlar ilerler ve sonuca ulaşır” (Özakman, 2007, s.161). Kısa oyun türü zaman açısından Gelişim süreci dediğimiz kısım uzun bir

şekilde tutulmaz ya da oyunun başlangıcından çözüme giden süre içerisinde kısa da olsa değinilir.

İlişkiler Düzeni “Bir tiyatro eserinde oyun kişilerinin birbirleriyle olan bağı olarak tanımlanabilir.” Elbette ki bir tiyatro eserinin olmazsa olmazı oyun kişileri kısa oyuntüründe farklılık göstermez, uzun oyundan farklı olarak oyun kişisi sınırlı sayı da tutularak, ilişkiler ağının genişlemesine müsaade edilmez.

Durum “Dramaturgide durum, olaylar dizisinde ki ya da ilişkiler düzeninde ki bir aşamayı belirtir. Kararlılık hali pasif durumdur. Kararlılık halinin bozulması yeni bir durum yaratır, kişileri şöyle ya da böyle bir tavır almaya zorlar. Gelişimi başlatan, çatışmalara ve değişimlere yol açan durum, aktif durumdur” (Özakman, 2007, s. 173). Gülten Akın’ın *Çıkış* adlı oyununda beş yıl boyunca zincire vurulmuş Kral’ın umudunu yitirmesiyle birlikte artık kollarındaki zincirin bir önemi kalmamıştır, ta ki Kutsal Kitap Satıcısı gelip de ona vereceği kitapları okuyana kadar. Artık kollarındaki zincirin ağırlığının farkına varır ve onlardan kurtulmak ister, oyunun sonunda ise kurtulur. Kral’ın karar verdiği süreye kadar geçen süreç onun eylemsiz haliyken, zincirlerinin kendine ağırlık ettiğinin farkına varması artık eyleme dönüşür. “Gelişim boyunca, ilişkiler düzenindeki her değişiklikte yeni bir durum ortaya çıkar. Her yeni aktif durum, taraflar arasındaki ilişkileri ya da genel ilişkiler düzenini etkiler, çatışmaya yol açar, değer yargılarını, duyguları, düşünceleri değiştirebilir, ya da ilişkiler düzenine yeni bir anlam katar, ya da eski bir davranımın sebebinin anlaşılmasını sağlar, yeni bir bilginin ya da kişinin bir yönünün daha açığa çıkmasına vesile olur... kısacası, durum ve ilişkiler düzeni, etkileşim içinde birbirlerini izleyip dururlar”(Özakman, 2007,s.172-173). Kişiler arası ilişkilerden bahsettiğimizde vurguladığımız kısa oyun kişilerinin ilişkilerindeki ağının darlığı, durum anlamında da bir sarmala dönüştürülmez. Dolayısıyla çoğu kısa oyunda kişiler arası çatışmanın yoğunluğundansa, durumun etkisi altında kalan oyun kişinin olaylara verdiği tepkiyi seyrederek. Kişiler arası ilişkinin darlığı, uzun oyunlar da olduğu gibi kısa oyunlarda da bir gelişim süreci yaratmayacaktır.

Serim “Bir oyunun önsözü gibidir. Serime, oyuna ilişkin bilgilendirme süreci de diyebiliriz. Serim, dramatik dokuyu hazırlayan açıklamaların yer aldığı giriş kısmıdır. Burada yapılan açıklamalar, dramatik doku içinde yaratılacak olan çatışmanın, biraz

sonra kopacak olan fırtınanın ön hazırlığıdır. Serimde amaçlanan şey, oyunun öyküsünün anlaşılabilir kılınması için ek bilgi verilmesidir. Çünkü oyuna egemen olan çatışma olgusunun içine girebilmek için öncelikle çatışmanın geçtiği ortam, burada yer alan kişiler dönem ve atmosfer, sorunun hakkında izleyici ne kadar ‘soru işaretli’ bilgilendirilirse o kadar kolaylıkla kendisini konunun içinde bulabilir. Ayrıca, serim ileride atılabilecek her adım için sağlam bir zemin hazırladığı gibi izleyicinin ilgisini de bir anda çekebilecek özellikleri taşımaktadır” (Nutku, 1999, s.118). Belki de uzun oyun ile kısa oyun arasında ki en büyük fark serim kısmıdır. Uzun oyunlar da serim ile birlikte oyun kişileri ve oyunun konusuna dair ipuçları verilerek oyunun başlaması için bir hazırlık yapılıp. Kısa oyunlar da ise bu hazırlık kısmına gereksinim duyulmaz, oyun başladığında öncesi yaşanmış bir olayın devamı izleyiciye verilir. “Genel anlamda serimin oyunun hemen başlarında yer aldığına ilişkin bir kanı olmakla birlikte, serim aslında ön bilgilendirme dışında, olayların gelişimi ile birlikte oyunun dokusuna yedirilmiş olarak sürer gider. Dramatik tiyatro, serimi, diyaloglar yoluyla oyunun dokusuna yedirerek verir” (Nutku, 1999, s. 118-119). Kısa oyun türünün serim kısmı bu tanımla tanımlanabilir. Kısa oyun türü serim kısmından tamamen yoksundur demek doğru olmaz. Oyun kişilerinin kendini tanıtmaları, oyunun konusu ve olayın hangi aşamalardan geçerek geldiği birkaç diyalogla seyirciye anlatılır. Bu da şüphesiz ki uzun oyunda yer verilen serim kısmının daha da minimal hale getirilerek seyirciye sunulmasıdır.

Hazırlık: “Hazırlık, bazı gelişme ve davranışların inandırıcı olmasını, anlaşılmasını, doğal karşılanmasını ve benimsenmesini sağlamak adına daha ilerisi için hazırlık olduğunu belli etmeden, dramaya bazı ön bilgiler ya da ipuçları yerleştirmek demektir” (Özakman, 2007, s.183). Gülten Akın’ın kısa oyun olarak yazdığı ‘Çıkış’ oyununda Tutsak’ın kral olduğunu anlamamız sadece bir replikle anlatılırken, bu kısa replikle beraber Kral’ın yaşamış olduğu topraklardaki durum da anlatılır.

TUTSAK:(Gülümser)Eski bir kralım ben... Şu geçtiğiniz küçük ülke benimdi. Doğuda olağandır bu. İnsafli kişilermiş düşmanlarım. Yaşıyorum, bakın. Yiyorum, içiyorum. Zincirlerim mi? Varsın olsun! Hem size ne bundan?(Sinirlenir birden.)Çekip gidin hemen! Görürlerse sizi de cezalandırırlar. Belki de ben bağırıp yakalatırım. (Güler.)O zaman beni bırakır, sizi vururlarsa zincire karışmam ha! (Akın, 1997, s.34).

Tutsak'ın bu repliği yaklaşık olarak beş ya da altı durumun özeti gibidir. Bu replikle beraber Tutsak'ın kral olduğunu, Kral'ın yaşamış olduğu topraklarda kralların esir olabileceği ya da taht kavgalarının olağanlığı, düşmanları her ne kadar onu zincire vurmuş olsalar da merhametli olduğunu, bütün bunlara rağmen kendisiyle iletişim kuran kişilerin cezalandırılabilmesinin sonuçlarını çıkarabiliriz. Aynı oyunu uzun oyun formlarında düşündüğümüzde ise her bir durum için ayrı bir sahnenin gerekliliği söz konusudur.

Çatışma: “Biri ya da bir şey, güçlü bir isteğin, amacın, düşüncenin, beklentinin ya da bir işin önüne engel çıkarır, ya da sürmekte olan ilişkiler düzenini, durumu sarsar. Kişinin kendisi de, amacına ulaşmasına engel olabilir. Engeli yeni engeller izleyebilir. Benimsememe, destek vermeme, paylaşamama, anlamama da bir çeşit engeldir. Dramatik karakter, sürdürücü özellik taşıdığı için engeli/engelleri gücüyle ya da zekâsıyla, ya da ikisiyle birden anlamaya çalışır, ya da ikisiyle birden anlamaya çalışır. Karşı karakter /güç de engel olmaya ya da sarmaya, zarar vermeye devam eder”(Özakman, 2007, s.185-186). Turgut Özakman *çatışma* tanımını bu şekilde yorumlamıştır. Tiyatro sanatının temelini oluşturan çatışma sayesinde insanın insanla, insanın çevreyle ve hatta insanın kendisiyle olan mücadelesi anlatılır. Özellikle büyük oyunlarda geniş bir açıdan incelenen çatışma unsuru, kısa oyun türünde yerini bir ya da birkaç çatışma unsuruna bırakmıştır. Kısa oyun yapısı gereği öz'ü anlatma derdinde olduğundan dolayı çatışma unsurunu tek bir kanal üzerinden ama en etkili şekilde verir. Kısa oyunların genel yapısına bakıldığında, insanın insanla çatışmasından ziyade insanın çevreyle ya da çevrenin koşullarıyla çatışmasını görürüz, oyunun kurgusu bu yapı üzerine şekillenir. Açık bir çatışma yerine, oyun kişilerine etki eden koşullar hissettirilmeye çalışılır.

Düğüm : “Bir oyunda gerilimin ve ilginin arttığı, işlerin karıştığı, çarpıştığı yerdir. Düğüm ögesi çatışmalardan, çevrilen dolaplardan, bir takım gizlerden elde edildiği gibi, kişilerin karakter özellikleriyle de yaratılabilir”(Nutku, 1998,s. 61-2). Bir başka tanımlamasında ise düğüm; “Seyircinin gerileme girdiği ve kendisine “Şimdi ne olacak?” sorusunu sorduğu andır. Bu sorunun yanıtladığı ve mücadelede yeni gerilimin, krizin yaratıldığı an ise, çözüm ve çözümün getirdiği yeni düğümdür” (Nutku, 1999, s.123).Kısa oyun türüyle uzun oyun türü arasındaki en belirgin farklardan

biri de ‘düğüm’ noktasında ortaya çıkmaktadır. Uzun oyunda finale ulaşmak için atılan birçok düğüme karşın kısa oyunda düğüm tektir. Kısa oyun türünde ‘şimdi ne olacak?’ sorusunun sorulduğu an doruk noktaya en yakın an olarak değerlendirilir ve sonrasında durum çözüme kavuşturulur. Bundan öncesinde gerçekleşen birçok eylem oyunun öncesinde çözüme kavuşturulmuştur. Kısa oyun türünün düğüm anlamında yararlandığı kısım ilk asal düğüm olarak adlandırılan, oyunun derdinin ne olduğunun seyirciye aktırılma kısmıdır. *İlk asal düğüm*: “Ana oyun kişinin bir isteği, ereği, düşü, tutkusu vardır. Bu nedenle de bir çatışmaya, mücadeleye girmeye hazırlanmaktadır. Bu yüzden de serimden sonra orta bölüm, en yoğun çaba harcanan, çatışmanın doruğa çıktığı bölümdür. Orta bölümde kişi/ ya da olaylar zora koşulur, en çok direnilen ve çaba harcanan yerdir” (Nutku,1999, s. 135) olarak tanımlanabilir. Çoğu kısa oyun kişiler üzerine değil de durum üzerine kurgulanmış olsa da ‘ilk asal düğüm’ün sorusu olan ele alınan sorunun içeriğini oluşturan şey nedir? Sorusunun cevabı ilk asal düğüm kısmında ele alınır.

Doruk Nokta:“Bir oyunun geriliminde ve gelişiminde kesim dönüm noktası. Kişilerin ön planda olduğu oyunlarda baş oyun kişinin, olayların ön planda olduğu oyunlarda ana olayın yönelişindeki kesin dönüm noktası. Bu noktadan sonra gelir”(Nutku, 1998, s. 58). Uzun oyunlarda oyunun sonuna doğru yer alan doruk nokta kısa oyunda kendine oyunun başlamasıyla beraber yer edinir. Uzun oyunlarda doruk noktaya gelinceye kadar birçok aşamadan geçilir ve birçok düğüm atılırken, kısa oyun türünde düğümler oyun başlamadan çok önce atılmış ve oyunun başlangıcıyla beraber doruk noktaya ulaşılmıştır. Kısa oyunu kendine özgü bir tür olmasında en önemli etkenlerden biri de oyun ile seyirci arasındaki bağın daha güçlü olduğu bir yapıya sahip olmasıdır. Uzun oyunlar da seyirciye çözüme giden yol da birçok aşama anlatılarak gösterilirken, kısa oyun türünde bu aşamaların hepsi öncesinde yaşanmış ve bitmiştir. Sadece çözüme kavuşturulmayı bekleyen olaylar dizisi söz konusudur. Bu anlamda bir tiyatro metninin zirvesi sayılan doruk nokta kısa oyun için vazgeçilmez öğehaline gelir. Memet Baydur’un *Genel Anlamda Öpüşme* adlı oyunun ilk repliğine baktığımızda “KADIN: Bana dokundun!” diyerek oyuna giriş yapar. Bu replikle birlikte oyun da anlatılmak istenen her şey ardı sıra gelmeye başlar.

Çözüm: “Çözüm genel anlamda bir oyunun içinde atılan düğümlerin çözülmeye başladığı kesimdir. Özelde ise, oyunun sonu, finali olarak adlandırılabilir. Final sahnesi ya da başka deyişle çözüm sahnesi ise, oyunun öyküsünün tamamlanıp, sonuca ulaştırıldığı sahnedir” (Nutku, 1999, s. 127). Kısa oyun türünde oyunu çözüme kavuşturmak için düğümlere başvurulmadığını, böyle bir yol izleyen oyunlarda ‘ilk asal düğüm’ olarak adlandırılan, uzun oyunlarda orta bölüm başlangıcı, kısa oyunlar da ise oyunun başlangıç kısmı sayılabilecek ‘ilk asal düğüm’le kısa oyunun başlangıcı yapılır. Kısa oyun türünün çözüm kısmı en vurgulu replikle tıpkı uzun oyunda olduğu gibi doruk noktanın ardından gelir fakat yine çözüm kısmında da özellikle birçok kısa oyunda seyirciyle oyun baş başa bırakılmıştır. Kısa oyun türünde ‘çözüm’ için geriye dönüşler adım adım gösterilmese de sonucun nedenleri diyaloga dayandırılarak seyirciye aktarılır. Kimi klasik anlayıştaki oyunlarda finale ilişkin görüşleri ana oyun kişisi ya da anlatıcı belirlerken, modern oyunlarda bu yolun izlenmediğini görüyoruz. Modern oyunlarda son deyişten çok, bütüne yayılmış olan anlamın, seyirci tarafından algılanmasına fırsat tanıyan, kolaycılıktan uzak bir tutum izlenmektedir. Hatta oyunun kurgusu grift bir hale getirilerek sonuçta ortaya çıkacak olan tablonun renkleri içi içe geçirilmektedir. Cahit Atay’ın kısa oyun olarak yazdığı *Ormanda* adlı oyunda tarla sahibi olmak isteyen Kizir adlı oyun kişisi, bir ağanın yanında yaşama olan kardeşi Üsük’ü kandırarak ormandaki ağaçları kesmeye zorlar. Korucuya yakalanmaları halinde de kendilerince bir plan çizerler. İki kardeş ağaçları kesmeye başlayacakları anda korucuya yakalanırlar ve Kizir kardeşi Üsük’ün saflığından kaynaklı böyle bir işe giriştiklerini korucuya anlatmaya çalışır. Korucu Kizir’in niyetinin de iyi olmadığını anlayarak her ikisini de karakola götürür. Klasik oyun mantığıyla yazılmış olan *Ormanda* adlı oyunda düz bir çizgi de ilerleyen oyunun çözüm noktası beklenen gibidir. Bir diğer taraftan Adalet Ağaoğlu’nun *Kozalar* adlı oyununa bakıldığında ise toplumsal bilinçten uzak, kendi dünyaları dışındaki dünyaya kapalı üç kadının umarsızlığına değinilir. Oyunda ki çözüm kısmı belirsizliğini korurken, seyirci belirli bir sorumluluğa itilir.

1.2.2. Kısa Oyunlarda Kişileştirme

Kısa oyunun tanımını yaparken uzun oyundan ayrı bir tür olarak ortaya çıktığını ve belirli tarihsel bir sürecin ardından kendine has bir tür olarak var olduğunu belirtmiştik. Kısa oyun türü uzun oyundan ayrı bir tür olarak değerlendirilse de uzun oyunun formlarından yararlanarak var olduğunu söylemek de yanlış olmaz. Müzik sanatında nota, resim sanatında boya nasıl bu sanatların vazgeçilmeziyse tiyatro için de yapı taşı insandır. İnsanın insanla anlatıldığı tiyatro da iki temel öge vardır: “1-İnsan yaşamının ilgi çekici yönü 2-Ona örnek veren estetik kalıplama. Örneklersek; yolda yürüyen bir adam bir durumdur, ama adamın yüz ifadesinin değişip aniden saçını başını yolmaya başlaması bir düğümdür ve çözülmesi gereken bir problem oluşur” (Çorbacıoğlu, 1962, s. 12-13).

İnsanın malzeme olarak kullanıldığı tiyatrodaki oyun kişileri ya tip olmak zorundadır ya da karakter. Hülya Nutku kişileştirme konusunda “yazarın kişileştirme düzeni seçiminde, ya yaşamın içinde ortak ve genel özellikleri taşıyan tiplerden, ya da yaşamda ki insanın ayrıntılı gerçeğinden hareketle karakterlerden yola çıkma özgürlüğü vardır. Tiplemeye başvurulduğunda soyutlama yoluyla tipi oluşturan tipik özellik vurgulanır. Örneğin ahçı, fahişe, patron, sarhoş, külhanbeyi gibi... Karakter yaratma da ise ölçüt, o kişiye derinlik ve boyut kazandırma yoluyla elde edilir. Burada karakter özgün bir kişilik olarak karşımıza çıkar... Biyolojik, psikolojik ve sosyolojik özellikleriyle diğer insanlardan farklı bir kimlik karşımıza çıkar...”(Nutku, 1999, s.38) olarak bahseder. Karakter ve tipin bu kısa tanımından yola çıkarak çoğu kısa oyunda kişileştirme sayısının üç ya da dört kişiyle sınırlandırıldığını görürüz. Özellikle kişileştirme konusunda kısa oyunların alan darlığından dolayı kişiler kendilerini tanıtmayı sadece birkaç diyaloga sıkıştırırlar ya da tavır ve davranışlarla hangi yapıya sahip olduklarını ortaya koyarlar. Bu tavır ve davranışlarda ise özellikle karakter derinlemesine incelenmediğinden dolayı çatışma, kişiler arası ilişkilerden değil durum üzerinden verilmeye çalışılır. Oysaki uzun oyunun alabildiğine sahip olduğu geniş alan, oyundaki karakter davranışlarının nereden nereye geldiği konusunda seyirciye kendini gösterirken, kısa oyunda karakterin tanıtılma işi seyircinin sezgilerine bırakılmıştır. Turgay Nar’ın *Kuyu* adlı oyununda iki kardeşin bir kuyu da dünyayı açıklama çabaları anlatılırken, bir diğer taraftan ise kendi dünyaları da diyaloglarla verilmeye çalışılır.

1.Oğul Baba tarafından Anne'ye karşı düşman olarak büyütülmüştür, 2.Oğul ise aynı şekilde Baba'ya karşı düşmandır ve 1.Oğul Annesini öldürmüş ve ona tecavüz etmiştir, 2. Oğul ise Babası ölürken sadece onun başında beklemiş ve hastalığının iyileşmesi için herhangi bir çaba sarf etmemiştir. Oyunda kullanılan metafor kuyudur ve Kuyu'nun dibinde ki pislik temizlendikçe kendi geçmişleri de ortaya çıkacaktır.

1.OĞUL: Geçmişi fazla deşmeyeceksin... Bu kuyu gibi, sen kazdıkça balçığını kusar... Bak, kaç günden beri buradayız... Bektan bir kuyuyu kazmaya geldik... Habire kendimizi kazıp duruyoruz... Ama kazdıkça da bir belirsizlik girdabına, bir kaosa sürükleniyoruz...(Nar, 1997, s. 139).

Kuyu adlı oyunda yer alan iki karakterin neden anne ve babalarına düşman oldukları belirsizliğini korur. Kuyu oyununu uzun oyun formlarında düşündüğümüzde bu düşmanlığın altında ki psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik özelliklere mutlaka değinilecektir. Karakter yaratımında sosyolojik, psikolojik ve fizyolojik yapı karakterin üç vazgeçilmez unsurudur. “Her nesnenin üç boyutu vardır; derinlik, yükseklik genişlik. İnsanın bunlardan başka üç boyutu daha vardır: fizyolojik, sosyolojik, psikolojik. Bu üç boyutu dikkate almadan, insan varlığını tanıyamayız” (Egri, 1982, s. 38). Lajos Egri'nin yapmış olduğu bu tanımdan yola çıkarak bir tiyatro metninde karakterin hangi yönlerine değinilmesi gerektiğini anlayabiliriz. Bir diğer taraftan da karakterin derinlemesine incelenmesi gerektiğini Özdemir Nutku şu şekilde vurgular “Karakter söylediği ve hareket ettiği ölçüde vardır. Onun içinde karakter genel anlamda değil özel anlamda incelenmelidir” (Nutku, 1965, s.45). Bu üç boyutun alt başlıklarına baktığımız da; “*Fizyolojik boyut*: 1. Cinsiyet; 2.Yaş; 3. Boy ve kilo; 4. Saç, göz, ten rengi; 5. Tavrı, hareket, duruş (Beden dili); 6.Görünüş: yakışıklı, şişman, zayıf, temiz, zarif, hoş, pasaklı... Sima yani yüzün yapısı; 7. Fiziksel kusurlar: biçimsel bozukluklar, doğuştan gelen özellikler, doğaya aykırı görünüm, hastalık ya da kaza nedeniyle sonradan gelen özellikler; 8. Kalıtım. *Sosyolojik boyut*: 1. Ait olduğu sınıf: işçi, emekçi, kentsoylu; 2.Uğraşı: yaptığı iş, çalışma süresi, gelir düzeyi, çalışma koşulları, sendikası ya da sendikasız, çalışmaya uygunluğu, sosyal güvencesi, kurumuna karşı tutumu; 3. Eğitimi: okuduğu okullar, sayısı ve niteliği, başarı düzeyi, yetenekleri, eğilimleri, az ya da çok sevdiği konular; 4. Ev yaşamı: aile içi ilişkiler, öksüz ya da yetim oluşu, boşanmış ya da ayrılmış aile çocuğu oluşu, anne ve babanın zihinsel gelişim düzeyi ve alışkanlıkları, kusurları ve savaştıkları yönler, karı koca ilişkileri; 5. Dinsel inançları; 6. Irkı, milliyeti; 7. Çevre içindeki yeri: arkadaşları, lider olma niteliği,

kulüplerde ve spor etkinliklerindeki tutumu ve durumu; 8. Hoşlandığı şeyler, merakları, hobileri, okumaalışkanlığı. *Psikolojikboyut*: 1.Cinsel yaşam ve ahlaksal ölçütleri; 2. Kişisel davranışları ve buna yön veren güçler, tutkuları; 3.Umduğunu bulamadığı ya da düş kırıklığına uğradığı noktalar; 4.Mizaç: sinirli, uysal, karamsar ya da iyimser vb; 5. Yaşama karşı tutumu: ezik, savaşkan, saldırgan vb; 6.Kompleksler, saplantılar, yasaklar, boş inançlar, taşkınlık hastalıkları (mania), yılgıları (fobia); 7. İç dönük, dışa dönük ya da ikisinin ortası olmaları; 8.Beceriler: Dili ve yetenekleri; 9. Nitelikler: düşgücü, imgelem, yargı gücü, beğeni, denge; 10. I.Q (Intelligence Quotient) Zeka düzeyi” (Nutku, 1999, s.47-48). Bahsedilen bu tanımların hepsi uzun oyunlar için yapılmıştır. Kısa oyun türlerinde bu bilgiler en tasarruflu hale indirgenmiştir.

Fizyolojik yönden bir karakter dış görünüşü açısından ele alınarak değerlendirilir. Gözleri şaşlı biri çevresinde kusurlu sayıldığından dolayı gözleri normal birine bakış açısı farklı olacaktır ya da sırtında kambur olan birinin vücut yapısı kusursuz vücut yapısına sahip biriyle dünyaya bakış açıları ayrı ayrıdır. Her insanın çevre tarafından kabul edilme kompleksleri sağlık durumuna göre karşılık bulur. Dolayısıyla fizyolojik etmen, karakterin dış dünyaya karşı vereceği tepkinin de ana unsurudur.

Yine Turgay Nar’ın *Kuyu* oyunundan yola çıkacak olursak, burada ki iki karakterinde fizyolojik anlamda herhangi bir kusurunun bulunmaması, kısa oyun türünün detayları es geçerek konunun özünü anlatma isteğinden kaynaklıdır. Kuyu oyununda ki, karakterlerin özellikleri arasında sosyolojik ve de psikolojik yönler ağır basarken, fizyolojik kusur her iki karakterinde ruhlarında saklıdır, bu oyunun akışıyla birlikte seyirciye hissettirilir.

Sosyolojik boyuta bakıldığında ise karakterin çevresinin, karakter üzerinde yarattığı etkiler irdelenir. Varoş bir mahallede büyüyen karakterle, varlıklı mahallede büyüyen bir karakter şüphesiz ki olaylara karşı aynı tepkileri vermeyecektir. Karakterin sosyolojik yapısını belirleyen diğer en büyük gücünde aile olduğu başka bir gerçektir. Babası madenci olan bir karakterle, babası fabrikatör birinin tepkileri yine aynı olmayacaktır.

Kuyu oyununda anne ve baba tarafından iki oğlun birbirlerine karşı düşman olarak büyütölmeleri, anne ve babanın sosyolojik sorunudur. Fakat bu düşmanlığın neden olduđu açıklanmaz, sadece sonuçta iki oğlunda toplum tarafından kabul görmeyen birer birey oldukları seyirciye hissettirilir. Anne ve babanın eseri olan iki oğul da çevreye kendilerini kabul ettirme kaygıları taşımazlarken, bir taraftan da içselleştirdikleri bu duyguyu sadece kendi aralarında dile getireceklerdir.

2.OĞUL: Ne zamandır buradayız?

1.OĞUL: Allah bilir...

2.OĞUL: Doğduğumuzdan bugüne...(Nar, 1997, s. 130).

1.OĞUL: Ne çabuk usandın? Artık vazgeçemeyiz. Sence bu kuyuyu neden temizletiyorlar bize?

2.OĞUL: Bilmem belki de su kuyusu yapacaklar...

1.OĞUL: Dahaneler... Kentin göbeğinde bir su kuyusu... Kent sakinleri gelip buradan su çekecekler öyle mi?! Başka bir şey bulamadın mı?

2.OĞUL:Eee, şey!... Belki de...

1.OĞUL: Lağım çukuru deme sakın!...(Nar, 1997, s.130).

Bu diyaloglardan her iki karakterinde hangi çevrede doğduğuna dair ipuçları elde edebiliriz. Bahsedilin kentle, kendi doğdukları yer arasında fark; bir kentlinin kuyudan su çekemeyeceğı anlamını taşıırken, bu görgünün kendi doğup büyüdükları yere ait olduđu varsayımını da ortaya çıkacaktır. Yine sosyolojik açıdan karakterlerin sabit bir işi olduđu ve bir ailelerinin olduğunun ipuçlarını da karşılıklı diyaloglardan anlayabiliriz. Ayrıca okuryazar olmadıkları da yine diyalog yoluyla verilir.

2.OĞUL: Git istiyorsan

1.OĞUL: Nereye gidebilirim ki?...

2.OĞUL: İt gibi sürünüyoruz...

1.OĞUL: Allaha şükür elimiz iş tutuyor da...

2.OĞUL: Hadi bugün tutuyor, yarın ne yapacağız?

1.OĞUL: Çocuklarımızbüyüyor... Biri bakmazsa öbürü bakar... (Nar, 1997, s. 132-133) .

...

1.OĞUL: O kitabın bizi bilmesine imkan yok !

2.OĞUL: Hala inanmıyorsun, anlaşılan...

1.OĞUL: Bilinmeyene seslenmek gibi...Hem, hem sen okuma yazma da bilmediğin halde, nasıl okuyorsun o kitabı? (Nar, 1997, s.131).

Tiyatro metinlerinde karakter tanımlamasının üç boyutu olan fizyolojik, sosyolojik ve psikolojik özelliklerden, psikolojik boyut çoğu kısa oyunda karakter yaratımı için en çok yararlanılan öğedir. Psikolojik boyut fizyolojik ve sosyolojik boyutun sentezi durumundadır, seyirciye verilmek istenen mesajın en kısa yolunu tercih eden kısa oyunda doğal olarak karakterin psikolojik yanına ağırlık vermiştir. “Egri, ‘Eylemi anlatacaksak, o kişiyi eyleme iten güce yönelmeliyiz,’ der” (Nutku, 1999, s.47).

Bu bağlamda Kuyu oyununu değerlendirecek olursak; iki kardeşin gündelik işi olan kuyu temizleme işi neredeyse oyun başlar başlamaz adeta geçmişin intikamına dönüşür. Özellikle 2.Oğul’un geçmişiyle yüzleşmek için konuşturulduğu diyaloglara bakıldığında, alt metinlerinin boş olmadığını, bu diyalogların oyunu başka bir boyuta taşıyacağının habercisidir.

2.OĞUL: Belki de söz kuyusu... Evet, evet söz

Kuyusuna dönüştürmek istiyorlar... İnsanların

Duymak isteyip de bir türlü duyamadıkları sözleri

Gelip kuyuya bağırımları, sonra da...(Nar, 1997, s.130).

...

2.OĞUL: Sen hiç aynadan bir odaya kapatıldın mı?

1.OĞUL: Birazdan sabah olacak...

2.OĞUL: Aynadan bir odaya kapatıldın mı, dedim?

1.OĞUL: Gene saçmalayıp, aklımı karıştırma!

2.OĞUL: Beni kapatmışlar...(Nar, 1997, s. 130).

Her iki kardeşin özellikle de 2.Oğul'un oyun boyunca karşılıklı diyaloglarına bakıldığında anne ve babanın ölümü ve öldürülmesi konusunda kendilerini suçlamadıklarını görürüz. Aslında her ikisi de suçlu olduklarının farkındadırlar fakat bunu kabul etmek yerine başkalarını suçlamakla yetinirler. Şu anda yaptıkları iş her ne kadar geçmişi unuttursa da bir kere konu açılmıştır ve gerçekle yüzleşmeleri an meselesidir. Kuyuyu temizlemeye çalıştıkça kuyu yeniden balçıkla dolacak ve tıpkı her iki kardeşin geçmişi gibi temizlenmeyecektir. Kuyunun içinde yaşadıkları her şey bir süre sonra onları psikolojik olarak çökertecek ve bu çöküşün sonu ölümle bitecektir.

1.OĞUL:...Artık ikimizin ruhu da, tıpkı babamızın, annemizin toprakta eriyen bedenleri gibi çürümeye başladı... O kitap bize gönderildi, yalnızca ikimize... Vicdanımızla iman etmem isteniyor bizden... Ama biz onları çoktan yitirdik belki de... Ananın oğla, babanın anaya, kardeşin kardeşe düşman olduğu bir kuyunun içindeyiz... Ve birilerinin adına o kuyuyu temizlemeye çalışıyoruz... Ama dışarıya çektiğimiz her kova da ruhumuzun çürüten etlerini attığımızın farkında değiliz... Seni anlıyorum kardeşim... Babamızı öldürmekle iyi yaptın... Ama ben annemizi öldürmedim... Eğer onu söylemeye çalışıyorsan, zaten buna hakkın da yok... Sen babamı öldürdün, ben de senin anneni öldürdüm... İkisi de ikimizin olduğu halde... Ama bunların artık bir önemi yok... Biz onlardan ne diye nefret eder olduk? Hiç düşündün mü bir? Düşünmedin değil mi?.. En iyisini yaptın, ne diye düşünecekmişsin ki? Onlar düşünmemizi istemiyorlardı ki!”...(Nar, 1997, s. 39-40).

Bir tiyatro metninde karakterin olmazsa olmazı olan bütün bu öğeler uzun oyun metinleri için yapılmış tanımlar olsalar da, kısa oyun türlerinde de karakter kavramının bu özelliklerinden yararlanılır. Özellikle karakterin fizyolojik özelliğinin kısa oyunlarda üzerinde durulmamış olması ya da çoğu kısa oyunda karakterin fizyolojik yapısı üzerine kurgulanmamasına karşın, kısa oyunlarda yaratılan karakterin merkezine psikolojik yapısı konulurken sosyolojik ve fizyolojik öğeler psikolojik öğeleri destekleyici niteliktedirler.

Oyun kişileri konusunda ikinci olarak ele alacağımız kavram tip kavramıdır. Tip konusunda Özdemir Nutku şu tanımlamayı yapmıştır: “ Seyirci tarafından bilinen özelliklere sahip, derinliği ve ruhsal gelişimi olmayan, aynı şekilde devinen ve davranan kişilerdir”(Nutku, 1998, s.174). Bir başka tanımda ise tip; “Yalnız evrensel ve genel nitelikleri ile işlenenlere tip (insanın, milletin, sınıfının, konumunun, mesleğinin bazı

belirgin, ortak niteliklerini taşıyan ama kişisel ve psikolojik boyutları olamayan stilize kişiler” (Özakman, 2017, s.114)olarak tanımlanır.

Kısa oyun türünde kişi seçiminde genel anlamda tip oyun kişileri seçilmezken, tip ile karakter arasındaki oyun kişileri ön plana çıkmaktadır. Tipin üzerine kurgulanmış bir oyun yerine, izleyiciye verilecek olan mesaj yaratılan tip ya da tipler üzerinden verilmeye çalışılır. Memet Baydur’un Genel Anlamda Öpüşme oyununa baktığımız da; kadın erkek ilişkilerinin farklı zaman dilimlerinde dahi olsa aynı olduğuna dair vurgu yapılmıştır.

Genel Anlamda Öpüşme adlı oyun dört oyun kişisi üzerine kurgulanmış ve bu kişiler herhangi bir şekilde detaylandırılmayarak, durum anlatılmaya çalışılmıştır. Oyunun başlangıç kısmında Adam kadına dokunmuş fakat kadın bu durumdan rahatsız olarak ayakkabısını Adam’a fırlatmıştır. Bunun karşısında Adam ayakkabıyı alarak romantizme devam etmiştir. “ADAM- ...(Gider, iskarpini yerden alır) Kaç kere şampanya içtim bunun içinden... Ayaklarını hep sevmişimdir. Küçük... Pembe... Anlamlı” (Baydur, 1997, s.109).

Bir başka sahnede ise Aslı ve Kerem adı verilen oyun kişileriyle efsane aşk hikâyesine vurgu yapılmıştır. Burada da Kerem Aslı’ya öpüşme teklifinde bulunmuş fakat karşılık bulamamıştır. Her iki kadın-erkek arasında ki ilişkide de çatışma vurgulansa da, herhangi bir derinliğe sahip oyun kişisine rastlayamayız. Dolayısıyla karşımıza çıkan bu dört oyun kişisini tip olarak adlandırmamız yanlış olmaz.

2.BÖLÜM

MODEL OYUNLARIN ÇÖZÜMLENMESİ

2.1.Alibey- Misafiri İstiskal

Tanzimat döneminde yazılan Misafir-i İstiskal (Misafiri kovar gibi davranma) adlı oyun yazarın da belirttiği;“Bu vaka tiyatro için gayet ehemmiyetsiz bir şey ise de (vaktiyle) bir yerde aynen geçmiş olduğundan ve bir de memleketimizin adet ve ahlakça tarize değer pek çok hallerini ihtiva ettiğinden, şu suretle oyun olarak tertip edildi” (Parlatır, 2008, s.19) notuyla paylaşılmıştır. Tiyatral anlamda birçok unsurun göz ardı edildiği Misafir-i İstiskal oyunu, Tanzimat Dönemi oyunları içerisinde değerlendirilebilecek önemli bir yere sahiptir.

Türk örf ve adetlerinde misafir’in önemi üzerine vurgu yapılan oyunda. Mümtaz Bey adlı ev sahibi evinde önemli bir konuğu misafir etmektedir. Bir süre sonra kâhyasının haberiyle Abdi Bey’in misafir olarak geleceği haberi verilir. Abdi Bey oyun kişisi olarak abartılı ölçüde patavatsız biri olarak yansıtılır. Fakat Mümtaz Bey adetler gereğince misafiri geri çevrilmeyeceği bilinciyle Abdi Bey’i kabul edecektir. Abdi Bey, Mümtaz Bey’in evine geldiğinde, Mümtaz Bey’in bir diğer misafiri Nadir Efendi’ye musallat olur. Abdi Bey’in münasebetsizliğini bilen Mümtaz Bey onu kırmamak için kendini zor duruma sokar. Oğlu Muhsin Efendi ile birlikte bir plan yapar, bu plana göre başka bir yere davet edildiklerini,Abdi Bey’e söyleyecekler, bir süre bahçede dolaştıktan sonra eve geri geleceklerdir ve böylece ondan kurtulacaklardır. Evden çıkmaya hazırlık yaptıktan sonra Abdi Bey’e durumu anlatırlar fakat Abdi Bey gece yarısına kadar evde kalabileceğini söyler. Böylelikle yaptıkları bu oyun kendilerine olumsuz olarak geri döner. Gece yarısına karşı bahçe de kalamayacaklarını bildiklerinden dolayı bu defa başka bir oyun deneyerek, sözde kendi aralarında kavga çıkarmış gibi yapacaklar ve böylelikle davete gitmekten vazgeçtiklerini Abdi Bey’i ikna edeceklerdir.

Yazar Ali Bey’in de bahsettiği gibi, oyun her ne kadar tiyatral olarak ehemmiyetsiz gibi gözükse de, metinli Türk tiyatrosunun başlangıcında bu gibi denemelerle Türk metinli tiyatrosunun temelleri oluşmaya başlayacaktır. Özellikle Abdi Bey’in kişisel özellikleriyle, oyun içerisinde sergilemiş olduğu tavır kendi içinde

bütünlük gösterir. Mümtaz Bey'in bir diğer misafiri olan Nadir Efendi ile Abdi Bey arasında yaşanan olaylar, Abdi Bey'in yapmış olduğu sakarlıklar komik ögesini ortaya çıkaracaktır.

Misafir-i İstiskal oyunu her ne kadar bilinçli bir şekilde kısa oyun türü üzerine kurgulanmamış olsa da, tek perde oluşu, olayların tek bir kanal üzerinden verilmeye çalışılması, kişiler arasındaki bağın dar oluşu, bu oyunun kısa oyun türü bağlamında değerlendirilmesini sağlamıştır.

Dil anlamında dönemin Türkçesiyle konuşturulan oyun kişilerinin, akıcı bir dil kullandığını da görürüz. Oyunun yazılış tarihi her ne kadar Osmanlı'nın son dönemine denk gelmiş olsa da, oyun yalın bir anlatıma sahiptir.

2.2. İbnürrefik Ahmet Sekizinci-Münevver'in Hasbihali

Meşrutiyet Dönemi'nin ünlü oyun yazarlarından İbnürrefik Ahmet Sekizinci'nin kaleme aldığı Münevver'in Hasbihali adlı oyunda, Münevver adındaki dul bir kadının, evlilik teklifi alması üzerine, yaşamış olduğu iç çatışma anlatır.

Kısa oyun özellikleri bağlamında oyun, Münevver'in sahneye hızla girişiyle başlayacaktır. Oyunun ilk repliği çıkış noktası olarak, seyirciye ön bilgi verirken, durumun nasıl şekilleneceği de merak unsurunu oluşturur.

-Pervin... Pervin. Çabuk bana bir sandal getirsinler. Göksu'ya gideceğim. Kim gelirse beni yok desinler... Anladın mı?... Kim gelirse. İstanbul'dan sekiz vapuru ile Mükerrrem Bey'in validesi bana görücü geleceklermiş. İşte asıl bunlara evde olmadığımı söyleyeceksin. Sorarlarsa Erenköy'ne gitti. Ne gün geleceğini bilmiyorum, dersiniz.E mi?(Parlatır..v.d,2008.s.56).

Münevver'in bu repliği seyirciye verilen ilk ipucudur. Böylelikle Münevver adlı oyun kişisine görücü geleceğini, fakat bir bahaneyle onlarla görüşemeyeceği bilgisi verilirken, oyunun bundan sonraki kısımları bu bahanenin neden üretildiğini açıklamak için gelişir. Münevver'in Hasbihali her ne kadar tek kişilik oyun olarak yazılsa da, oyun içerisinde kullanılan fotoğraflar ve mektup gibi dekorlar oyunda ki kişi sayısını üçe çıkarır. Münevver diğer oyun kişilerinin repliklerini fotoğraf ve özellikle de mektup yoluyla seyirciye aktarır. Zihinde canlandırma diyebileceğimiz bu durumla birlikte,

sahne sayısı azaltılırken, sahnede kişiler arası bağ da diyalog yoluyla anlatılmış olacaktır. Oyunun diğer kişileri Mükerrerem ve Murtaza her ne kadar sahnede yer almasalar bile, Münnevver'in replikleriyle birlikte kişisel özellikler de anlatılır.

Münnevver'in Mükerrerem ile evlilik konusundaki katı tutumu fotoğrafı alarak sahne önüne gelişle birlikte başlar. Mükerrerem'in fotoğrafına karşı olan “gülmeyiniz” repliği, karşılıklı konuşma olarak Mükerrerem'in sahneyedahlil edildiği ilk andır. Bundan sonra ki bölümlerde sahnede sanki Mükerrerem varmış gibi hissettirilir. Mükerrerem'in ilk diyalogu olan ve Münnevver'in yoluyla sunulan “Kabahatiniz ne mi imiş?” sorusu Münnevver ve Mükerrerem arasında çatışmanın başlangıcı sayılabilir. Bu ikili arasındaki diyaloglar yoluyla, Münnevver hem kendisi hem de Mükerrerem hakkındaki bilgileri seyirciye aktarır. “Ben zavallı bir dulum”(s.57). “Galiba siz hareminizin vefatından sonra gevezeliklerime başka mana vermeğe başladınız.” (s.57) Münnevver'in bu repliği hem kendi eşinin hem de Mükerrerem'in eşinin öldüğü bilgisini verir. Münnevver'in mektubu okurken “Murtaza biçaresi bizden ayrılıp aba ve ecdadına kavuşalı tamam bir sene oluyor” repliği ise kocası Murtaza'nın ne kadar süre önce öldüğü de Münnevver hakkında ki bir başka açıklamadır. Münnevver'in iç çatışması olarak değerlendirebileceğimiz yer ise oyun başlangıcında Mükerrerem'e “saygısız aşkım” diye hitap etmesine rağmen onu katı bir tutumla reddetmesidir.

Münnevver mektubu okudukça oyun kişilerinin sosyolojik özellikleri de verilmeye devam eder. Örneğin; Mükerrerem'in avukat olduğunu “katı yürekli avukat bey”(s.58) repliğiyle, yine Mükerrerem'in, Murtaza'nın akrabası olduğunu “bunları söyleyen senin akrabandan Mükerrerem Bey”(s.58) repliğiyle anlaşılmaktadır. Münnevver'in ruh halinin inişli çıkışlı durumları Mükerrerem'in fotoğrafıyla konuştuğu zaman verilirken, bu sırada yaşadığı toplumun geleneklerine de değinir. “Size yine tekrar ediyorum. Benim matemim hayatımla bitecek. Ne olurdu biz de matem tutmak için siyahlar giymek adet olsa idi. Çünkü ne yalan söyleyeyim, siyah elbise bana çok yaraşıyor.” (s.58) Oyunda, Münnevver'in yaşamış olduğu toplum da kadının durumu ise Mükerrerem'in eşinin iki ay önce ölmesi ve Mükerrerem'in hemen evlenme isteğine karşın, kendisinin bir senedir dul olduğunu fakat eşi Murtaza'dan başka kimseyi düşünmediğini söylediği yerdir. “Yine var olsun kadınlar. Metin kahramanlar” (s.59). Bu replik, kadının vefa duygusunun daha fazla olduğuna dair yorumlanabilir.

Yazar oyunu her ne kadar kendi içerisinde bölümlenmemiş olsa da, Münevver'in fotoğrafları sahneye sırayla getirişi oyunu üç bölüme ayırır. İlk bölümde Münevver ve Mükerrerem konuşurlarken, ikinci bölümde Münevver ve Murtaza son bölümde ise Mükerrerem ve Murtaza'nın konuşturulduğunu görürüz. Münevver ve Murtaza'nın konuşturulduğu ikinci bölümde kadınlara dair yapılan vurgu pekiştirilir. Mükerrerem'in kendisine evlilik teklif ettiği kocasına söyleyen Münevver, Murtaza'dan "ah kadınlar!"(s.60) cevabını alacaktır. Bunun karşılığı olarak Münevver "Haydi şuradan siz kadınların tırnağına benzemezsiniz."(s.60). Cevabını verirken, yazar bu yolla toplumdaki kadın algısını yansıtır. Murtaza'ya bağlılığını yineleyen Münevver, Mükerrerem'in gülmesi üzerine bu konuyu iki erkeğin karşılıklı konuşarak halletmesi gerektiği düşüncesiyle Mükerrerem ve Murtaza'nın fotoğraflarını karşılıklı olarak birbirlerine çevirir. Mükerrerem'i, Murtaza'ya şikâyet eden Münevver'in, ruh halinde ki değişimlerden birinin de değiştiği sahne bu sahnedir. "Söz aramızda. Mükerrerem Bey hakikaten şen, şuh, şatır; sen ise..."(s.61) Mükerrerem ve Murtaza bu sahnede karşılıklı konuşturulurken Münevver'in Mükerrerem hakkında ki kararlı ruh hali, yerini yavaş yavaş yumuşamaya bırakmaya başlar. Fakat bu defa da Murtaza'nın katı tutumu sergilenir. Münevver'in Mükerrerem'e karşı duygu değişimi, Murtaza'nın kıskançlığıyla karmaşıklaşır. Münevver'in bulduğu bu bahane onu Mükerrerem'den uzaklaştırırsa da o esnada dışarıdan geçen sandallar ve okunan gazel Münevver'in kararlarının değişmesinde etkili olacaktır. "Nazarımda yine afak siyah-fam oluyor. Yalnızlık büküyor boynumu akşam oluyor"(s.63). Dışarıdan gelen bu sesin ardından Münevver'in ruh halinin değişimi yansıtmaya başlayacaktır. Yalnızlık duygusunu bu an'a kadar gizlemeye çalışan Münevver, dışarıdan duyduğu bu sesle duyguları açığa çıkacaktır. "Ah..evet yalnızlık benim de boynumu büküyor değil... Bir sene bu. Ben yaşta bir tazeye bir seneyi dul geçirmek dile kolay."(S.63) Bu sahneyle birlikte kendisine evlilik teklifinde bulunan Mükerrerem'e karşı duygu değişimi de başlarken bu defa da kocası Murtaza'yı ikna çabalarıyla vicdanen rahatlatmak ister. Münevver'in "Öyle değil mi Mükerrerem Bey? Murtaza hod..bin"(s.65) repliği bu durumun başlangıcıdır. Artık bundan sonra ki kısımlarda, Münevver'in, Mükerrerem'e karşı oyunun başlangıcındaki katı tutumu ona karşı ilgiye dönüşmeye başlar.

"Of... Burası da amma sıcak..Tekmil vücudumu bir ateş bastı. "Dolaşıp düşünerek)Mükerrerem mektupta "sizi çıldırmasıya sevdiğimi ayaklarınıza kapanarak arz ederim" diyor. Acaba gerçek mi? Validesi, teyzesi

bugün bana görücü gelecek... Tekrar kocaya varmak... (Birdenbire tavrını değiştirerek) O, hayır, hayır... (Kocasının resmine giderek şiddetle)...(s.66)

Oyunun çözüm kısmı Münevver'in bu repliğinin ardından gelir. Kocasının fotoğrafını karşısına alan Münevver, Murtaza'nın Mükerrerle evliliği konusunda ikna olduğunu seyirciye aktarırken aslında kendisinin ikna oluşunu söylemiş olur. Final kısmında ise oyunun başlangıcında sahnede görünmeyen evin hizmetçisi Pervin'e seslenerek misafirleri kabul edeceğini bildirir.

Tek bir durum üzerinden anlatılan Münevver'in Hasbihali adlı oyunda özellikle kullanılan mektup ve fotoğraf gibi öğelerle oyunu farklı bir havaya sokmuştur. Bu sayede oyun her ne kadar tek kişilik olarak yazılmış olsa da, üç kişilik bir oyun seyirciye sunulur. Oyunun başlangıç kısmında yazar tarafından öngörülen dekorla hem dönem yansıtılırken bir diğer taraftan oyun kişilerinin sosyal sınıfı da yansıtılacaktır. Özellikle üzerinde durulan, "Kandilli'de bir yalının denize nazır küçük ve müzeyyen bir salonu."(s.55) tanımlaması ve Münevver'in "Herkes akın akın Göksu'ya gidiyor"(s.63).Repliği, bir taraftan o dönem insanın zevkine düşkünlüğünü sergilerken, diğer taraftan da İstanbul'un da durumu yansıtılır. Kişisel özellikler bakımından oyun kişisi Münevver'in özellikle kendi iç çatışması onun psikolojik özelliklerini verirken, fizyolojik ya da sosyolojik özellikleri üzerinde durulmamıştır. Oyun kişilerinden Mükerrer'in fizyolojik ve sosyolojik özelliklerinin sıklıkla verilmesi Münevver'in karar verme sürecini etkiler. Çatışma her ne kadar Münevver ve Mükerrer arasında olsa da Mükerrer'in sahnede olmayışı, bu durumun Münevver'in iç çatışması olarak adlandırılabilir. Dil bakımından yazılan dönemde kullanılan dille konuşturulan oyun kişileri, İstanbul'un soylu aileleri olarak yansıtılır. Meşrutiyet döneminde yazılan Münevver'in Hasbihali sözü bakımından toplumda kadın algısının değişmesi anlamında, yazıldığı dönem adına oldukça başarılıdır. Düşünülen sahne teknikleri ise oyunu dönemin bir adım ötesini taşır.

2.3.Reşat Nuri Güntekin- İstiklal

Reşat Nuri tarafından 1933 yılında yazılan İstiklal adlı oyun, Cumhuriyet Dönemi metinli Türk tiyatrosunun ilk örneklerinden biri sayılır. Özellikle dönem açısından, bu dönem oyunları Osmanlı'yı eleştirel yapıya sahiptirler. Bir diğer taraftan ise yine bu dönem oyunlarında kahramanlık, vatan sevgisi gibi öğelere sıklıkla başvurulduğunu görürüz.

İstiklal adlı oyunda yine vatan sevgisi üzerine kurgulanmış, tek perdelik oyundur. Oturduğu kasabada yaptığı serserilikle nam salmış olan Adalı Hüseyin'in idamına karar verilmiş ve idam hazırlıkları başlamıştır. İdamın gerçekleşmesi için kasabaya gelen Müddeiumumî (Savcı) ve Kaymakam hapishanede bir araya gelirler. Hapishane Müdürü ve Kaymakam, Adalı Hüseyin'in asılmasından dolayı gayet mutludurlar. Çünkü onlara göre dünya üzerinden bir pislik temizlenmiş olacaktır. Bu arada hapishanede bekleyen bir başka kişi de Adalı Hüseyin tarafından öldürülen gencin babasıdır, gencin babası da yine diğer oyun kişileri tarafından seyirciye tanıtılır. "MÜFETTİŞ:(Köşede düşünen ihtiyarı görerek) Bu adam kim? HAPİSHANE MÜDÜRÜ: Öldürülen biçarenin babası...(Parlatır, 2008, s.71-72). İhtiyar olarak adlandırılan oyun kişisi Adalı Hüseyin'in idamıyla birlikte bir nebze de olsun huzura erecektir. Oyunun başlangıç kısmı düz bir çizgi de ilerler, bu kısımda oyunun üzerine kurgulandığı oyun kişisi Adalı Hüseyin hakkında bazı bilgiler Kaymakam ve Hapishane Müdürü tarafından seyirciye aktarılır. Adalı Hüseyin'in idamına neden olacak olay da yine Kaymakam ve Müdür tarafından verilir.

MÜFETTİŞ: (Kaymakama) Benim meseleden haberim yok... Bir kadın meselesi demiştiniz değil mi efendim?

KAYMAKAM: Evet bir kadın meselesi... yolsuz bir kadın için memleketin en kahraman, en temiz bir delikanlısına kıydı.

MÜDDEİUMUMÎ: Kanaatimce kimsenin ölümü bu serserinininki derecesinde haklı olamaz (Parlatır, 2008, s.71).

Oyunun serim düğümü diyebileceğimiz kişilerin kendilerini tanıttıkları ve durumun anlatıldığı bu kısmın ardından, ilk asal düğüm;bir ecnebi zabiti ile onun tercümanın oyuna dâhil edilmesiyle gerçekleşecektir. Ecnebi zabıt ve tercüman elinde ki

bir karar metni ile Kaymakam'a, Adalı Hüseyin'in Türk vatandaşı olmadığı ve onun kütüğünün de Terma Adasına kayıtlı olduğunu, dolayısıyla da bu idamın gerçekleşmeyeceğini bildirir. Kaymakam ise bu idamın gerçekleşeceği konusunda Tercüman'a bilgi verir fakat Tercüman işin ciddiyetini anlatmak için kendi devletlerinin Türkiye'ye nota verdiğini, Adalı Hüseyin'in idamından vazgeçilmezse bunun savaşa neden olacağını Kaymakam'a bildirir. Oyun, Kaymakam ile Tercüman arasında ki bu çatışma ile doruk noktaya taşınacaktır. Kaymakam, Savcı, Müfettiş ve Hapishane Müdürü'nün çaresizliği, yazar tarafından Türk milletinin çaresizliği olarak oyuna yansıtılır ve Osmanlı Devleti'ne yapılan eleştiri oyun kişisi olan ve devleti temsil eden Müfettiş'e söylenir. "MÜFETTİŞ: Sana ne oluyor azizim? Ecnebi kapitülasyonu kabul eden bir devlet her türlü şerefsizliği ezelden kabul etmiş, sineye çekmiş bir devlet demektir.. Vali Paşa mabeyn usulü, lakırdıyı ağzında gevelemekle beraber Adalı'nın teslimini hemen açıktan açığa emrediyor" (Parlatır, 2008, s.76).

Bu bölümün ardından oyun hızlıca çözüme kavuşturulacaktır. Adalı'yı teslim etmekten başka çaresi kalmayan Kaymakam ve diğerleri, Adalı'nın uyandırılıp getirilmesini Hapishane Müdürü'nden isterler. Çaresizlik içinde Adalı getirilir ve elindeki kelepçe çözülerek, idamından vazgeçildiği kendisine bildirilir. Bu durum karşısında şaşırان Adalı şaşkınlığını gizleyemez ve neden idamdan vazgeçildiğini orada bulunanlara sorar. Fakat aldığı cevap karşısında, oyunun üzerine temellendirildiği *kahramanlık ve vatan sevgisidurumu* baş gösterecek, Adalı Hüseyin hiçbir şekilde bunu kabul etmeyeceğini, orada bulunanlara anlatmaya çalışır.

"ADALI: Anlaşıldı... Anlaşıldı... Sen ister bu efendiye, ister General Galo dediğin adama benim tarafımdan şu sözleri söyle... ben aşağılık bir serseriyim... Herkesin bildiğini ne saklayım... Bu yetmiyor gibi bir kardeşimin kanına da el bulaştırdım... İstemezdim amma oldu... Ne yapayım... Kader... Talih... Fakat benim bütün ahlaksızlıklarım, pisliklerime karşı devletimin işine yabancılardan, dost olsun ve düşman olsun, ecnebinin burnunu, parmağını sokmasına tahammül edemem... Benim devletim, benim kanunum beni ölmeğe mahkûm ediyor... Haksız bile olsa benim devletimdir, benim milletimin kanunudur...(Parlatır, 2008, s.82).

Adalı Hüseyin'in tiradıyla birlikte oyunun finali gerçekleşir. Final kısmında Adalı'nın serbest kalması durumunda onu öldürecek olan İhtiyar, Adalı Hüseyin'e sarılarak davasından vazgeçtiğini ve onun evladı olmasını ister.

Her tek perdelik oyunun kısa oyun özelliği taşımadığına birinci bölümde değinmiştik. İstiklal adlı oyun tek perdelik oyun oluşunun yanı sıra aynı zamanda kısa oyun özellikleri de taşıyan oyunlardan biridir. Tek bir durumun anlatıldığı oyun üzerinden, vatan sevgisinin anlatıldığı oyun, özellikle yaratılan kriz sayesinde güçlü bir dramatik malzemeye sahiptir. Atılan düğümle birlikte, doruk noktaya taşınan oyun, sunulan çözümle birlikte de işlenen temayı yansıtır.

Dil anlamında özellikle temanın ön plana çıkarılması adına vurucu cümlelere yer verilirken, oyun kişilerinin konumunu yansıtıci herhangi bir terim kullanılmaması, oyun kişilerini sıradanlaştırmıştır. Mekân olarak her ne kadar olay *Akdeniz kıyılarında bir kaza merkezinin hapisanesinde* olarak yazar tarafından tasvir edilse de oyun boyunca bununla ilgili herhangi bir vurguya rastlanmaz.

2.4. Cahit Atay- Ormanda

Köylülerin yaşamış oldukları toprak sıkıntısının anlatıldığı Ormanda adlı oyunda oyuncu kadrosu üç kişiden oluşur. Oyunun final kısmında ise Korucu oyuna eklenmiş fakat oyunun kurgusu iki kişi üzerine yapılmıştır. Yazar'ın iki tip üzerine kurguladığı oyunda, yeni sahnelerin oluşmaması bakımından, parantez içi anlatımlara sıklıkla başvurulmuştur.

Komedi türünde yazılan Ormanda adlı oyunun oyun kişileri, tip özelliklerinin birebir yansımasıdır. Özellikle oyunun kurnaz tiplmesi olarak yaratılan Kizir, oyunun akışı bakımından ayrıntılı olarak, parantez içleriyle tanıtılır: “Taburcu hasta, kurnaz adam, hastanelik hasta, sert, emreden biri arasındaki bu gülünç geliş gidişleriyle içinin de yamalı dış görünüşü gibi şurdan buradan toplama olduğu anlaşılır” (Atay, 1964, s.82).Oyunun bir diğer oyun kişisi olan Üsük'te yine en ince ayrıntısıyla, parantez içinden yararlanılarak tanıtılmıştır. “Üzerinde bir mintan, şalvar, yalınayak, başıkabak, Kizir'in aksine, tarlada, güneşte çalışan sağlam, güçlü bir delikanlı. Kafasından çok vücudunu çalıştırdığı belli. Birileri tarafından hep ‘şöyle yap, böyle et’ denmeye alışmış. Köy odasında, gelenlere ayağa kalkıp, yer verip, her sigaraya davranana bir eli göğsünde ateş yetiştirmeye aleste bir tipte. Saygılı, iyi kalpli bir oğlan” (Atay, 1964, s. 84).

Çoğu uzun oyunda oyun kişinin tanıtma işi seyirciye bırakılırken, kısa oyun türünde bu durum yazar tarafından oyun kişinin konumu ya dış görünümüyle yansıtılır ya da diyalog yoluyla gösterilir. Ormanda adlı oyunda da oyun kişilerinin toplumsal konumları yazar tarafından dış görünüşlerine yansıtılırken, diyaloglarla da bu durum perçinlenir.

Oyunun başlangıç kısmında Kizir adlı oyun kişinin baltasını bilerken, bir taraftan da çevreyi kolağan ettiğini görürüz. Bu davranışlarıyla birlikte birini beklediğini bunu yaparken de tedirgin olduğugözlemlenir.Kizir'in bu bekleyişi kulağında hissettiği acıyla birlikte değişiklik gösterir. Beklediği kişi olan kardeşiÜsük, oyuna dâhil olur fakat Kizir Memet o anda acı içinde kıvranmaktadır. Üsük'ün saf bir karaktere sahip olduğunu daha oyun başlar başlamaz anlarız. Üsük'ün saf oluşu bir taraftan da komik ögesini de güçlendirecektir. “ÜSÜK: (Ağabeyisini öylece görünce şaşırır. Yanına ilerler.) Ağam.. N'oldu sana Memet ağam? (Eğilir.) Hacı Ali'nin goca öküz gibi birden sancılandın mı yoğsa? İflah olmadı gettiydi hayvan.. Etme ağam...”(Atay, 1964, s. 84-85).

Oyun kişilerinin kim olduğuna dair bilgiler de yine Üsük tarafından seyirciye aktarılır; “ÜSÜK:...Ağamsın...Emanetlerine sahap çıkmak isterim emme... Emme biliyon aha. Ben bir yanaşma adam. Hacı Ali'nin kapısında... Hem bi yol düşün ağa, Horantandan geçtim... Ya Sarılar köyü noalacak? De bakalım Sarılar n'idecek Kizir'siz? Muhtar Abdülkaya nidecek? Salmaları kim iletecek köylüye? Amanın daha böyüğü var. Başefendi var. Başefendi gazada evrak beklemez mi? Kim götürecektir evrakları gazaya?”(Atay, 1964, s. 84-85) Oyun kişilerinin tanıtılmasının ardından Kizir asıl amacı olan ormanda tarla açma mevzusunu Üsük'e anlatır. Üsük her ne kadar saf olsa da ağaç kesmenin cezasını bildiğinden dolayı bu teklife yanaşmaz. Oyunun ilk başlangıcında hasta olan Kizir'in bu defa ki kişisel özelliği kurnazlığa dönüşür. Kardeşini duygusal olarak etkileyerek onu ağaç kesmek için ikna etmeye çalışır bunu yaparken de Üsük'ün yanında çalıştığı Hacı Ali ile kendini kıyaslar. Fakat Üsük, Hacı Ali'nin üstünlüğünü kabullenmiştir dolayısıyla karşısındaki kardeşi de olsa Hacı Ali ile başka birini kıyaslama cesaretini gösteremez. Üsük'ün bu tavrı sosyal sınıf farklılıklarını ortaya koyar. Üsük'ü kardeşlik bağıyla kandıramayacağını anlayan Kizir, bu defa da köyde ki zenginlerin nasıl zengin olduklarına dair örnekler vererek onu

kandırmaya çalışır ve başarılı olmaya da başlar. Üsük tarla sözcüğü üzerine zengin olabilmek umuduyla baltaya sarılarak işe koyulur. Kizir'in ormanda tarla yapma isteği her iki oyun kişisinde de heyecana neden olacak ve kendilerini bu işe kaptıracaklardır. Öyle ki Üsük her ağaca vurduğunda ağası Hacı Ali'ye küfürler ederken, aynı heyecana kapılan Kizir'de kardeşinin etkisiyle muhtara küfürler edecektir. Onlar artık kendi topraklarının sahibi olmuşlardır, bu sahiplik duygusuyla birlikte özgür oldukları duygusu her ikisini de kaplar. Fakat bu tamamen onların hayal dünyasının birer yansıması olarak somutlaşır. Hayal dünyasından uyanan Üsük ağabeyine bir anda korucunun çıkıp gelmesi durumunu sorar, Kizir bunun önlemini de kendince almıştır ve bunu Üsük ile paylaşır. Kizir'in planına göre; korucunun gelmesi durumunda Kizir,Üsük ile tanışık olmadığını söyleyecek, korucu Üsük'ü alıp götürecektir, Kizir ise arzuhalciye yazdırdığı bir dilekçeyle Üsük'ü en geç iki ay içerisinde hapisten çıkaracaktır. Fakat Üsük buna yanaşmaz ve güneş batmadan Hacı Ali'nin yanına, işinin başına dönmek ister. Oyunun zaman anlamında geleceğe taşındığı kısım ise Üsük'ün bu vazgeçişinden sonra başlayacaktır. Üsük'ün baltayı yere atıp gideceği sırada, Kizir baltayı yerden alarak tarla açma hırsıyla ağaç kesmeye koyulur. Bunu yaparken de tarladan alacağı mahsulün hayalini de yansıtır. “KİZİR: Buğday ekerim..boy atar mı sana sarı sarı kelleler... (Kafası işledikçe eli yavaşlar) bi de yağış getti mi hava, hey anam, vay bubam... Yel vuruncak get de gör tarlayı... bi baştan bi başa dalga döver valla”(Atay, 1964, s.95).Kizir'in bu heyecanlı anlatışına bir anda kendini kaptıran Üsük Kizir'in elinden baltayı alarak tarla açma hevesine ortak olur. Aslında Üsük'ün burada Kizir'in hayaline ortak oluşu, bir diğer taraftan da tarlaya ortak oluşu anlamında seyirciye sunulur. Artık iş hayalden çıkarak gerçeğe dönmüş her iki kardeş de ortada olmayan bir tarlanın kavgasına tutuşmaya başlamışlardır. Öyle ki Kizir toprağı için kan dökecek kadar gözünü karartmıştır. “KİZİR:Bana bak Üsük aklığın tabanındakini anlıyom senin.. Dur durduğun yerde ulan. Yoğsa bu tarlanın bir garış toprağına gurban ederim adamı ben” (Atay, 1964, s.103).Fakat Üsük, hayal de olsa toprağından vazgeçmeye hiç niyeti yoktur, baltayı Kizir'in elinden çekip aldığı sırada aralarında bir arbede yaşanır ve Üsük Kizir'in ağrıyan kulağına yanlışlıkla dokunur. Kizir canının yanmasıyla yere kapaklanır ve Korucu sahneye girer. Korucu'yu başlangıçta tanımayan Üsük daha sonra Korucu'nun kendisini tanıtmamasıyla birlikte, Kizir'in ölmemesi için dua eder. Kizir'in daha öncesinden yaptığı planı uygulaması için Kizir'i yattığı yerden

kaldırır. Kizir, Korucu'nun geldiğini anlayarak kendini kurtarmak için Üsük'e yüklenmeye başlar, Üsük ağabeyinin bu hareketinin daha öncesinde yaptıkları plan mı, yoksa Kizir'in kendini kurtarmak için mi yaptığını anlayamaz. Oyun da eleştirilen bir başka yön ise insana verilen değerdir. Korucu'nun "...Kizir'in sürüsüne bereket. Emme ağaç? Ağaç kıtlaşıyo... Orman tükenir gider. Senin tohumuna para mı verdiler, Sarılar bir Kizir daha bulur emme... ya Karaviran korusundan bu ağaç gidende n'olacak?" (Atay, 1964, s.103). Repliğiyle bunu açıklar. Ormanda adlı oyunda sistem eleştirisinin vurgulandığı yer ise Üsük tarafından verilir. "ÜSÜK: Tarla sahibı olmak idam mı ki? Yandı o zaman Hacı Ali. Hacı Aliyi elli kere assalar az. Neden dersen, Hacı Alinin tarlası elliye geçer gardaş" (Atay, 1964, s. 107). Korucu oyunun sonunda Kizir ve Üsük'ün kardeş olduğunu anlayarak, her ikisini de alıp karakola götürür.

Ormanda adlı oyuna bütün anlamda bakıldığında oyun kişilerin tutum ve davranışları büyük ölçüde hayalle gerçek arasında gerçekleşir. Kizir ve Üsük adlı oyun kişileri aslında umut ettikleri tarlalarını ekip biçerler. Hatta ortada olmayan toprak için kardeşkanı dökmeye bile hazırdırlar. Zaman bakımından oyun her ne kadar gündüz geçse de, özellikle Üsük'ün Hacı Ali'nin yanına gitme isteği onda baskıya neden olurken, bir diğer taraftan kurulan hayal üzerine sahnelenen oyun, atmosferi geleceğe taşır. Mekân olarak ormanda geçen oyunda, herhangi bir tarla olmamasına rağmen, toprağın işlenmesi oyun kişileri tarafından canlandırılarak seyirciye sahnede bir tarla varmış hissi uyandırılır. Özellikle oyunun sahnelere bölünmeden tek bir sahne üzerinden anlatılışı seyircinin heyecanını canlı tutmasında önemli rol oynar. Kısa oyun türünde olayların bir anda gelişmesi, kişilerin kendilerini tanıtmada detaylara inilmemesi de yine bu oyunda gösterilir. Dil anlamında oyunun geçtiği yörenin konuşma özelliklerinin tamamı Ormanda adlı oyuna hâkimdir. Kizir ve Üsük'ün kullanmış oldukları ağız kişisel özelliklerini yansıtırken, bir diğer taraftan da komik öğesinin ön plana çıkmasında etkili olacaktır.

2.5. Aydın Arıt-Bal Sineği

Aydın Arıt'ın Bal Sineği adlı oyunu kısa oyun türünde yazılmış ve tamamen bu tür üzerine kurgulanmış eserlerden biridir. Oyunun üç kişilik oluşu oyun kişileri arasında ki bağın sınırlandırılmasında oldukça etkilidir. Kısa oyun türünde belirli bir sayıda tutulan oyun kişileri sayesinde, ilişkiler bağı da daraltılarak, verilmek istenen

mesaj en net haliyle seyirciye sunulur. Bal Sineği adlı oyunda da Erkek, Kız ve Muslukçu adlı oyun kişileriyle ilişkiler bağı anlamında tasarrufa gidilmiş, arada ki ilişkiler sınırlandırılmıştır. Bal Sineği adlı oyunda oyun kişileri arasındaki bağı yanı sıra değerlendirilecek başka bir durum ise her bir oyun kişinin kendi özel hayatlarına dair yapılan vurgulardır. Oyunun önemli ölçüde çatışmasını ve düğümlerini belirleyecek olan da yine oyun kişilerinin kendi hayatlarına dair verdikleri ipuçlarıdır.

Yeni evli bir çift olan Erkek ve Kız balayı yapmak için bir otele yerleşirler. Oyunun başlamasıyla birlikte, evli bir çiftin balayına gelmiş oldukları verilse de ortada normal bir durum yoktur. Özellikle Erkek'in tavırları, oyunun ilerleyişi bakımından düz bir çizgide seyretmez. Erkek, Kız'a oteli bir hafta önce ayarladığını söyleyerek seyirciye ön bilgi vermiş olur fakat durum romantik bir evliliğin balayı gibi değildir. Erkek'in oyunun başlangıcıyla birlikte sergilemiş olduğu anormal davranışlara, Kız'ın vermiş olduğu tepkiler belirleyici unsurdur. Böylelikle daha oyunun başlangıcında çatışma unsuru Kız ve Erkek arasında verilmeye başlanmıştır. Bunda yardımcı öge ise oyunun geçtiği mekân olarak belirlenen otel odasıdır. Erkek'in daha öncesinden otele gelerek yapmış olduğu hazırlıklar tamamen hayal kırıklığıdır. "ERKEK: Hıh! Şuraya bak... Odayı çiçeklerle süslemelerini söylemişim. Hem de renk renk çiçeklerle süslemelerini söylemişim odamızı... Odanın her yanına serpiştirin... Mavi çiçekler, sarı çiçekler, beyaz çiçekler... Odanın her yanına serpiştirin dedim. Dedim ama..." (Arıt, 2006, s.17). "ERKEK: Şekilsiz bir vazoonun içine iki demet gül atmışlar sadece. Olur, şey değil! Manyak herifler" (Arıt, 2006, s. 17). Erkek'in yapmış olduğu bütün bu hazırlıkların tamamen hayal kırıklığına dönüşmesinin üstüne, Kız'ın otel odasının duvar rengini beğenmeyişi de Kız ve Erkek arasında ki çatışmada yeni bir kanal açacaktır.

KIZ: Ayyy! Duvarlar... Duvarlara bak!

ERKEK: Ne var duvarlarda?

KIZ: Yeşil!

ERKEK: Elbette yeşil olacak. Bir hafta

öncesinden geldim buraya ben özellikle.

KIZ: Niçin?

ERKEK: Yeşil duvarları seçmek için. Evet,

geldim ve seçtim.

KIZ: Yeşil... Yemyeşil

ERKEK: Yeşil, gözü dinlendirir. Göz dinlenince ruh huzura kavuşur. Huzura kavuşmuş bir ruh da kişiyi rahatlatır (Arıt, 2006, s. 18).

Yeşil renginin yazar tarafından özellikle seçilmesinde ki en büyük etki, yeşilin anlam kodlarına bakıldığında hastanelerde tedavi amaçlı duvarların yeşile boyanması olarak yorumlanabilir. Erkek, duvarları özellikle yeşil renklere boyalı bir oda seçimi, romantik bir balayından ziyade Kız'ı tedavi etme amacı gütmesidir. Bunu da repliklerle vurgular. "ERKEK: Öyledir de ondan...Psikoloji... Sadece psikoloji bu! Ne demek istediğimi anlıyorsun ya?"(Arıt, 2006, s.18). Erkekle Kız arasındaki çatışmaya yönelik bu diyaloglarla birlikte, Kız'ın Erkek'in hastası olduğu, Erkek'in ruh doktoru olduğu ve aslında bu evliliğin bir aşk evliliği değil de, doktor-hasta ilişkisinin sonucu olduğu ortaya çıkar. Erkek'in bir hafta öncesinden balayı yapacakları oteli belirlemesi, oda seçimi hatta oda duvarlarının renk seçimini belirlemesi bile bu evliliğin duygusal bir bağdan ziyade Erkek'in Kız'ı tedavi etmesi, onun ruhunu sağaltabilmesi için bilinçli bir şekilde kurgulanmıştır. Ruh doktoru olan Erkek vakit kaybetmeden Kız'ı tedavi etmeye koyulur. Fakat tedavi onun istediği şekilde ilerlemez. Erkek'in sorduğu ve almak istediği cevaplara karşılık, Kız'ın verdiği cevaplar tam aksi yöndedir. Oyunun bu anlamda ilerleyişi de tür bakımından oyunu kara mizah türüne yaklaştırır. Kız ile Erkek arasında gelişen bu çatışma, oyun ilerledikçe Kız mı hasta Erkek mi sorusuyla oyunu karmaşık bir hale getirir. Kız'ın normal görüntüsüne karşılık Erkek'in onu ısrarla tedavi etme isteği Kız'ın ruh halinde ki inişli çıkışlı durumların tek nedenidir.

ERKEK: Sarardın.

KIZ: Sarardım mı?

ERKEK: Kızardın.

KIZ: Kızardım mı? Kızardım ve sarardım ha?

ERKEK: Üşüyor musun?

KIZ: Yoo. Çok sıcak

ERKEK: Hmmm! (Kız'ın nabzını tutar.) Evet, ateşin var.

KIZ: İyiyim, diyorum.

ERKEK: Hadi içeri girelim. (Odaya girerler.) Uzan istiyorsan. (Kız yataklardan birine oturur.) Hadi uzan, uzan biraz, uzan.

KIZ: Hiç gerekmez.

ERKEK: Günün heyecanı. (Kız'ın yanına oturur. Okşar) İyileşeceksin.. Hiç meraklanma, iyileşeceksin”(Arıt, 2006, s. 20).

Erkek'in Kız'ı iyileştirme çabasına karşılık, Kız'ın durumu normalleştirme isteği tam karşılık bulacağı sırada, Erkek'in bir an da tepkisiz kalışı kimin hasta olduğu konusunda ki oyunun ipuçlarından biri olarak yorumlanabilir. Kız'ın cinsel anlamda verdiği mesajlara karşılık Erkek'in tutum ve davranışları cinsel birliktelikten ziyade Kız'ı ruhsal olarak tedavi etme isteğidir. Kız soyunur fakat Erkek bahaneler bularak bu birlikteliğe engel çıkarır. Yazar tarafından oyun kişilerinin isim tercihlerine bakıldığında da, yine oyun kişilerinin karakter özelliklerini yansıtırıcı isimler görürüz. İlişkiler anlamında 'erkek-kadın' olarak çatıştırılan iki karşı cinsin, Bal Sineği adlı oyunda 'erkek-kız' olarak adlandırılmış, bu yapılırken de bilinçli bir yol tercih edilmiştir. Kız'ın, karakter özelliklerine bakılışı zaman kadınlık ile çocukluk arasında bir yerde olduğu, hem doktor-hasta ilişkisinden kaynaklı hem de tam bir birey olamadığından dolayı, cinsel istekleriyle kadınlık özelliklerini yansıtırken, bavulunda taşıdığı taşbebeğiyle de çocukluk yanına şahit oluruz. Taşbebeğin bavuldan çıkarılmasıyla birlikte Erkek'in ruh hali de yansıtılır. Erkek'in daha öncesinde de öfkesinehâkim olamadığı diyaloglarda yansıtılırken, bu sahnede de Erkek öfke kontrolünde güçlük çeker. “ERKEK: Onu atmalısın! Elinde tuttuğun o şeyi hemen kaldır at. Sana demiştim değil mi? Ondan kurtulacaksın demiştim sana.Söyle!..ne demiştim, söyle!” (Arıt, 2006, s.23).

Kısa oyun türünde oyun kişilerinin etraflıca tanıtılması yerine, diyaloglar yoluyla oyun kişilerinin kendilerini tanıtması, aralarında ki bağ ve olay dizisi, olayların birçok kanaldan değil de tek bir kanaldan verilmesi, birçok kısa oyunda parantez içinden yararlanma isteği doğurur. Bal Sineği adlı oyunda da yine sahne trafiğinin akışı ve sahnenin boş kalmaması için bu yönteme başvurulur, oyunu doruk noktaya oradan da çözüme götürecek olan oyun kişisi Muslukçu'nun, oyuna dâhil edilebilmesi için boşluk yaratılır. Kız bu boşlukta Muslukçu'nun sahneye dâhil edilmesini beklemez, bu

arada mutlaka bir hareket ya da bir oyun gerçekleşecektir. Burada da Kız taşbebeğiyle oynar, dizlerinde uyutmaya çalışır, gürültüleri dinler. Muslukçuyla Kız arasında bir süre yanlış anlaşılmalara dayalı diyaloglar geçerken, o sırada dışarı da olan Erkek aniden odaya girer. Erkek'in Muslukçu ile arasında geçen diyaloga bakıldığında ise Erkek'in tanımadığı birinin eşinin yanında oluşuna verdiği tepki normal olarak değerlendirilmez. Kız'ın "*at onu! At onu dışarı!*" tepkisine karşılık, Erkek'in davranışları bir hayli sakincedir. Ayrıca Muslukçu'nun kendini tanıtmadan, hemen yaptığı işi anlatma çabasını, Erkek'in hemen anlaması oyunun olumsuz anlamda eleştirilecek yönlerinden biridir. Öyle ki Erkek, Muslukçu'nun kullanmış olduğu su tesisatçılığıyla ilgili birçok terimi hemen anlayacak ve Muslukçuyu anlayışla karşılayacaktır. İnandırıcılığın kırıldığı bu nokta da Muslukçu'nun oyun içerisinde kullandığı terimleri açıklamasıyla birlikte seyirci de aydınlanmış olur. Muslukçu ile Erkek arasında geçen diyaloglara bakıldığında karmaşık bir düzenin çözülemeye dair ipuçları bu ikili arasında yaşanır. Bu karmaşıklığın sonunda Erkek, Muslukçu'nun ruh hastası olduğu kanaatine vararak onu tedavi etmek isteyecektir. Meslek aşkını her şeyin üzerinde gören Erkek, Kız'ın bu anlamlı günde en azından işiyle ilgili bir şey yapmaması isteğini reddederek, Muslukçu'yu tedavi etme isteği başlayacaktır.

ERKEK: Bu adam hasta.

KIZ: Hasta olan kim?

ERKEK: Şu muslukçu denen herif hasta.

KIZ: Hasta mı? Hastalığı nedir ki?

ERKEK: Bir akıl hastası o.

KIZ: Ne? Akıl Hastası mı dedin?

ERKEK: Kafasındaki çelişkiler işine tüm dikkatini vermesini engelliyor.

KIZ: Yok canım sadece işinin acemisi. Hasta falan değil.

ERKEK: Hasta, hasta!...Ama ne? Bilinçaltının dalgalarını kabartan o fırtınanın adı ne? Ego niye İD'in üzerinde bunca baskı yapmak zorunda kalıyor? Bir nedeni olmalı... Ama ne?

KIZ: Yoo! Bunu yapamazsın.

ERKEK: Ne yazık ki, yapmak zorundayım" (Arit, 2006, s. 29).

Fakat Erkek'in Muslukçu'yu tedavi etme isteğinde güçlü ve inandırıcı bir neden yoktur. Dolayısıyla Erkek'in herkesi tedavi etme isteği aslında onun ruh hastası olduğu ve tedavi edilmesi gerektiğinin göstergesidir. Yazar tarafından oyunun başlangıç kısmında normal gibi gösterilen Erkek oyunun ilk asal düğümüne yaklaştığı yerde yavaş yavaş hasta olduğunu ipuçlarıyla seyirciye hissettirir. Erkek'le Kız'ın diyaloglarına bakıldığında bu ipuçları, oyunun nereye gideceğini de belirler.

KIZ: Ya kötüleşirse?

ERKEK: Kötüleşmek mi? Nasıl kötüleşir ki? Bundan daha kötüsü olamaz.

KIZ: Bence olabilir. Kötünün kötüsü yok mu?

ERKEK: Nedir o?

KIZ: Hani kansere bıçak vurursun da... öyle bir şey. Ne bileyim" (Arit, 2006, s. 30).

Aslında Erkek ve Kız arasında geçen bu diyalogla, oyunun üzerine kurgulandığı Erkek'in ruh halinin normalden anormale nasıl dönüşeceğinin de ipucu da verilmiş olur. Bundan sonra ki kısımda devreye Muslukçu girecek, Muslukçu'yu tedavi etmek isteyen Erkek'in nasıl ruh hastasına dönüşeceği anlatılacaktır. Erkek sözde Muslukçu'yu tedavi etmek için onun geçmişini dinlemeye koyulur. Muslukçu geçmişinde birçok işle meşgul olmuştur ve bu işlerin hiç biri birbiriyle alakalı değildir. Bunları anlatırken aslında insanları mutlu etme isteğini de vurgular. Bu kadar çok iş değiştirmesinde ki tek neden çevresinde ki insanları mutlu etmenin yollarını aramasıdır. Oyunda üzerinde durulan 'sevgi' teması Muslukçu üzerinden verilmeye çalışılır. Bilim yoluyla ruh tedavisinin yanı sıra insanları tedavi etmekte kullanılacak en güçlü yöntemin sevgi olduğuna dair vurgular da bu yolla yapılır.

Kısa oyun türlerinde oyun kişilerinin geçmişleri ya da olaylar ayrı ayrı sahnelerde gösterilmez. Anlatı, kısa oyun türünün en önemli özelliğidir. Bal Sineği oyununda da Muslukçu'yu tedavi etmeye kararlı olan Erkek kendi geçmişiyi yüzleşecek adeta ruh sağlması yaşayacaktır ve bu da Muslukçu- Erkek arasında ki diyaloglar yoluyla gerçekleşir. İlk bölümler de Kız ile Erkek arasında gördüğümüz çatışma unsuru, son bölümlere doğru Muslukçu'nun geçmişini anlatması ve Erkek'in kendi geçmişini hatırlamasıyla birlikte, zengin-fakir, burjuva-yoksul sınıfı çatışmasına dönüşür. Oyunun her iki kişisi de geçmişine dair anlattıklarıyla nasıl bir aile yapısına ve

çevreye sahip olduklarını, onları şu an bulundukları ruh haline nelerin getirdiğini seyirciye yansıtırlar. Oyunun sonunda Muslukçu bu zamana kadar tarif edemediği duyguları anlamlandırırken onu tedavi etmeye çalışan Erkek geçmişin etkisiyle ruh hastası haline dönüşecektir. Final bölümde ise oyunun asıl sürprizi olan Erkek ve Kız arasında gerçekleşir. Son bölüm Erkek ve Kız'ın tanışıklığının çok eskiye dayandığını ve aslında Kız'ın, Erkek'in öz kızı olduğu anlatılır. Oyunda inandırıcılığın kırıldığı başka bir nokta ise final kısmıdır. Her ne kadar güçlü bir dramatik durum olarak baba ve kızın arasında ki sevgililik durumu sona saklanmış olsa da, oyunun içerisinde yazar tarafından özellikle romantik bir yakınlaştırma yaşatılmayan, bu çiftin oyunun final bölümünde Baba-Kız oluşu inandırıcılığı zayıflatmıştır. Süre anlamında belirli bir kalıba sığdırılan, anlatılmak isteneni ayrı sahneler yerine diyaloglar yoluyla vermeye çalışıldığı kısa oyun türünün bu tasarrufları Bal Sineği oyunun da zaman zaman inandırıcılığın zayıflamasına neden olmuştur.

Mekân anlamında oyunun geçtiği yer olan otel odası, duvarların rengi gibi öğeler yerinde kullanılmıştır. Oyun kişileri dil anlamında akıcı bir Türkçe ile konuşurken, araya mesleki terimlerin sıkıştırılmıştır ve bunlar oyun kişileri tarafından açıklanma gereksinimi duyulmuştur.

2.6. Necati Cumali-Vur Emri

Kişi kadrosunun kalabalık olduğu kısa oyunlardan biri de Necati Cumalı tarafından kaleme alınmış olan Vur Emri adlı oyundur. On beş yaşında köyün ekonomik şartlarından dolayı evinden kaçarak şehre giden Halil, şehirde de tutunamayarak pis işlere bulaşır oyun da Halil'in hapse düşüşü ve hapisten kaçışı anlatılır. Oyunun başlangıç kısmında yazar tarafından parantez içi olarak yazılmış sözsüz oyun niteliğinde bir ön oyun oynanır. Oyunun geçeceği yerin dekoru ile ilgili kısım anlatıldıktan sonra Ana, Baba ve Halil'in içinde yer aldığı kısa süreli bir sessiz oyun gerçekleşir.

Perde açıldığı sırada sahne boştur. Az sonra Ana, evden çıkar. Fırına yaklaşır. Fırını açar. Bir kucak bağ cubuğunu fırına doldurur. Entarisinin ceplerini karıştırır. Kibrit almak için eve girer. Baba, ahır kapısından çıkar. Kuyudan bir kova su çeker. Kova elinde ahıra döner. Avlu kapısı, dışarıdan mandalının ipi çekilerek açılır. Halil, sağ elinde bir tabanca, çevik hareketle avluya süzülür. Yavaşça kapıyı kapatır. Mandalın ipini içeri çeker. Avluya acele bir göz atar. Kuyuya yaklaşır. Sağ ayağını içine sarkıtır, kuyuya inmekle inmemek arasında kısa bir kararsızlık geçirir. Bakışları fırına takılır. Ayaklarının ucunda fırına

yaklaşır. Fırının kapağını açar. Bağ çubuklarını yarı yarıya boşaltır. Fırına girer. İçeriden, kalan bağ çubuklarını fırının ağzına iter” (Cumali, 2004, s. 709-710).

Oyunun başlangıç kısmında parantez içine alınan ve ön oyun olarak niteleyebileceğimiz parantez içiyle birçok sahnenin kısaltılmış halini görürüz. Yazar tarafından ön görülen köy evinin avlusunun tasviri ise oyunda ki eylem yapısında hem oyuncuların hareket düzeni bakımından hem de oyunun inandırıcılığı bakımından matematiksel olarak ince bir şekilde işlenmiştir. Oyunun üzerine kurgulandığı baş oyun kişisi Halil’in tanıtılması ise Ana ile Baba arasında ki diyalogla başlar. Bu kısım bir bakıma seyirciye oyunun tanıtıldığı serim kısmıdır. Baba’nın evden çıkışına kadar Ana ile Baba’nın; ikisi erkek, biri kız çocuklarının olduğuna, Halil’in hapiste olduğuna ve kaç yıldır yatıp, kaç aya kadar çıkacağına dair birçok bilgi diyaloglar yoluyla seyirciye aktarılır. Köyde yaşayan bu aileye dair başka bir bilgiye gereksinim duyulmaz. Başlangıç kısmında yer alan Halil ile ilgili diyaloglar yoluyla, Baba tarafından sevilmeyen, Ana’nın elinden geldiğince koruduğu bir evladın varlığı hissettirilir. Sözsüz ön oyun diye adlandırabileceğimiz oyunun başlangıcında Halil’in fırının içine saklanması ve Ana’nın bundan habersiz bir şekil de cebinden kibritle fırına yakmaya çalıştığı an da gerilim artar, Ana kibriti cebinden çıkardığı an kapı çalınır. Kapı da Onbaşı ve Köy Bekçisi Halil’i aramak için evden içeri girerler. Köy yaşantısında ki yoksulluğun vurgulandığı, ilerleyen bölümler de Halil’in haklılığını desteklemek adına, Bekçi tarafından kullanılan diyalog önemlidir. “BEKÇİ: Ne var ki neyi arayayım? Damın içi çırılçıplak! Baktın mı görülüyor” (Cumali, 2004, s.714). Ana, Bekçi ve Onbaşı’nın olduğu bu sahne de Halil ile ilgili bir başka bilgilendirme de yine Ana tarafından verilir. “ANA: Beş yıl oldu evden çıkalı. Üç yıl hapis...”(Cumali, 2004, s. 713).Vur Emri adlı oyunun üzerine kurgulandığı karakter olan Halil’in psikolojik özelliklerine ise Bekçi tarafından değinilir. “ BEKÇİ: Anasısın, sen öyle dersin ya, benim bildiğim Halil, ne babasına benzer ne Veli’ye. Babası kendi halinde, Veli desen gölgesinden çekinir! Ama Halil daha bacakken taşkındı,aksiydi,düşüncesiz oğlandı kısaca!...”(Cumali, 2004,s. 714). Oyunun işlev açısından en önemli dekoru şüphesiz ki fırındır. Fırın ilk olarak Halil’in saklandığı yer olarak daha sonrasında içinde ki çubukları kıpırdanmasıyla Halil tarafından Ana’ya ‘ben buradayım’ mesajını iletme ve en sonunda ise Onbaşı ve Bekçi fırına yönelirken Ana’nın fırını ateşlemesiyle Onbaşı ve Bekçi’nin dikkatini başka yöne çekmesinde oyunun önemli bir parçası olarak öne çıkar. Bundan sonrasında Onbaşı ve Bekçi evden

ayrılacaklardır. Oyunda ki inandırıcılığın pekişmesi ve de seyirciyi bir kez daha bilgilendirmek adına başlangıçta parantez içi olarak verilen fırının içinde ki çubukların canlanması daha sonrasında Ana'nın diyaloguyla bir kez daha pekiştirilir. "ANA:(Yavşaca) Halil, çık oğlum gittiler.. Çık seni göreyim... (Hareketlerine bir çabukluk gelmiştir. Fırının ağzından çubukları çeker alırken) Yüreğim yerinden oynadı. Çubukların kımıldadığını gördüm, anladım..." (Cumali, 2004, s. 716). Bir süre sonra Baba ile Veli eve gelirler, bu sahne de ise Halil'in hapisshaneden nasıl kaçtığına dair bilgi Baba ve Veli tarafından verilir. "BABA: (Eve doğru) Hasta dite revire kaldırmışlar azgını! Revirden kaçmış..."(Cumali, 2004, s. 717). "VELİ: Önüne çıkan bekçinin belinden de tabancasını kapmış! Duydun mu ana? Eli silahlı..."(Cumali, 2004, s. 718).

Oyunun ilk asal düğümü diyebileceğimiz diyaloga kadar olan kısım da çatışma Ana, Baba ve Veli arasında bir hayli artırılmıştır. Baba ve Veli'nin elinden geldiğince kötülediği Halil'i Ana sürekli desteklemekte, onların söyledikleri olumsuz sözlere karşı Ana olumlu tepkilerle karşılık vermektedir. Halil'in, Baba ve Veli'nin karşısına çıkacağı ilk asal düğüm diyebileceğimiz yer ise ailenin sofraya oturduğu an da Ana'nın Baba ile çatıştığı andır. Bu arada oyuna ailenin diğer üyesi olan ve kocasından sürekli şiddet gören Hacer'de eklenir. Hacer'in oyuna dâhil edilmesinde ise, Halil'in ailesine hesap soracağı bölümler de Baba ile Veli, Ana ile Hacer arasında ki çatışma için önemli birer etkindir.

ANA- Adam senin yüreğin bu kadarkurdu mu? Halil kaçtıysa dünyayı kana boyamadı ya! Kaçtıysa derdi ne, maksadı ne anlayıp dinledin mi? Hadi ne Allah veriyse başlayın (Bir sahane yemek ayırır.)

BABA:(yemeğe başlarken)O sahan kime?

ANA:Yemek bol, içine kaşık değmeden artık kalmasın diye ayırdım!

BABA:Umutlandım desene! Halil değil bu sofraya oturmak, bu evin avlusundan içeri adım atamaz, onu bil!

ANA: Atar! Hem de başımla beraber atar! Ben sağoldukça Halil' e kimse bu evin kapısını kapayamaz!

HACER: Nereye gider? Kime sığınır, kim bilir? Bizimkisi de köpürdü durdu! Halil bize sığınırsa, Allah bilir bizimki beni dayaktan çürütür! Bir dilim ekmek, bir kaşık su verdirmez bana! Kimden hayır görür acaba? (Cumali, 2004, s. 718-719).

Hacer'in bu diyalogundan yola çıkarak köy yaşantısında ki geleneklere bağlılık ve kaderciliğin, erkeğin kadın üzerinde ki baskısına vurgulama yapılmaktadır. Hacer babasının evindeyken, kocasının onu dövebilecekği hatta işkence edebilecekğini bahsetmesine rağmen, Baba ve Veli'den bu konu da herhangi bir yorum gelmez. Aksine bu konuyla hiç kimse ilgilenmez bile. Ana ile Halil'in karakteristik özellikleri ise hemen hemen aynıdır. Ana'nın yapısında isyan vardır. Bu özelliğinden dolayı da oyunda sivrilen yan karakterlerin en göze çarpanı olarak karşımıza çıkar. Diğer taraftan ise Halil'in on beş yaşında evi terk etmesi, Baba'nın sık sık dile getirdiği 'asi evlat' oluşu onu oyunun başat kişisi yapmış, oyunun onun üzerinde ilerlemesinde etkili olmuştur. "BABA: Halil kime çekecek, besbelli sana çekmiş. ANA: Benim eksikim kusurum ne? Kula kul olmadım, kötüye boyun eğmedim! Halil'i herkes kötü bilse, ben yüreğinin altın olduğunu bilirim..."(Cumali, 2004, s. 719).

Oyunun ilk asal düğümünün ardından gelen doruk nokta ise Veli'nin samanlığı aramaya gitmesiyle başlayacaktır. Veli samanlığa gideceği an Halil ortaya çıkar. Halil babasının ve kardeşi Veli'nin, hapisten kaçışına vereceği tepkileri bildiği halde onlarla yüzleşmek için karşılıklarına dikilmiştir. Çözüm sürecine girilen bu kısım da Halil'in anlattıklarıyla beraber, 'sistem mi suçlu yoksa sistemin yarattığı insan mı?' Sorusu sorulur. Halil, köylü için toprağın ne kadar önemli olduğuna vurgu yapar. Evden kaçışının sebebi olarak da köyde topraklarının olmayışını gösterir. Halil evden kaçarak kamyon şoförü olma niyetiyle şehre gitmiş, fakat şehir bir anlam da onu yutmuştur. Halil'in cezasının bitişine dört ay kalmasına rağmen hapisten kaçışının bir başka nedeni ise bu zamana kadar kimsenin onu arayıp sormamasıdır. Vur Emri adlı oyun da sorgulanan başka bir unsur ise suçlunun toplum tarafından (özellikle de köy ya da kırsal da yaşayan insanlar tarafından) dışlanmasıdır. Halil'de bir nevi yaşadığı coğrafyanın kurbanı olduğunu dile getirir.

Oyunun final bölümünde Veli bir bahaneyle ahıra gidecek ve samanlığın arka kapısından çıkarak jandarmaya, Halil'in evde olduğunu ihbar edecektir. Jandarmanın evin etrafını sarışıyla birlikte yine hareket planına dayalı bir oyun oynanır. (Halil, kapana kısılmış bir av hayvanı telaşıyla kaçma planı kurar. Ahıra girer, yem dolu torbayla çıkar.) ... (Halil kapıya yaklaşır. Elindeki yem torbasını avlu duvarından dışarı atar. Kovaya bir tekme vurur.)(Sağdan tabanca sesleri gelir. Halil kapıyı açar, soldan

sağa doğru kaçar.) (Cumali, 2004, s. 729).Halil'in jandarma tarafından yakalanmadığı ya da vurulmadığı ise oyunun son repliğinde Ana tarafından dile getirilir.

Vur Emri adlı oyun mekân olarak oyunun başlangıcında yazar tarafından parantez içi olarak verilmiştir. Oyun, yazarın belirttiğine göre 'İzmir yakınlarında bir köyde geçer'. Fakat oyun içerisinde İzmir'de yaşandığına dair herhangi bir repliğe dayandırılmazken aynı zaman da dil yapısı olarak da o yöreye ait herhangi bir ağız ya da şive kullanılmamıştır. Oyun da köylüler konuşturulmasına rağmen, oyun kişilerinin akıcı Türkçeyle konuştuğunu görürüz. Oyun da zaman olarak 'akşamüstü' ibaresine vurgu yapılır. Oyunun sonunda Halil'in kaçmasına yardımcı olacak şey karanlıktır. Dolayısıyla olay akşamüstü ile karanlık arasında geçer.

2.7. Gülten Akın- Keloğlan

1960-70'li yıllarda Gülten Akın tarafından kısa oyun olarak kaleme alınan Keloğlan adlı oyunda İkinci Dünya Savaşı sonrasında Almanya'ya işçi olarak gönderilen Türkler hakkında ki eleştiriyi görürüz.

Keloğlan adlı oyunun oyuncu kadrosu her ne kadar kalabalık olarak gözüксе de, ayrı rollerin aynı kişiler tarafından oynanması kişi tasarrufu açısından kısa oyun türünün özelliğidir. Keloğlan oyununda ana oyun kişileri; Keloğlan, Ana, Tilki, Tüccar olarak belirlenirken yan oyun kişileri Hasandayı Kuşu, İki Polis, Savcı, Bir Kız, Bir Kadın, Bir Erkek, Öküz, Kasap, Çıraklar, Belediye Memurları, Soytarılar, Koro olarak belirlenmiştir. Gülten Akın'ın oyunun başlangıç kısmında parantez içinde belirttiği 'Adları yan yana dizilen kişiler aynı sanatçılar tarafından canlandırılır. Üç ya da dört sanatçı her bölümde, küçük makyaj ve giysi değişikliğiyle çeşitli kişileri oynarlar' notuyla oyuncu sayısını azaltmıştır.

Kısa oyun yazım tekniğinde ele aldığımız serim kısmının kısa oyunlarda özet şeklinde sunulduğuna değinmiştik. Keloğlan adlı oyunun serim kısmında da oyuncuların tanıtılması açısından Koro kullanılmış, Koro oyunun hemen başında söyledikleri şarkıyla Keloğlan'ın kişilik özelliklerinin yanında yine onun yaşadığı yerin sosyolojik özelliklerine de değinmiştir.

KORO- Bir varmış, bir yokmuş

Az varmış, çok yokmuş

Dünyaların birinde

Ülkelerin birinde

Belki en yoksulunda

Pek çok Keloğlan varmış

Kiminin keli karnında

Kiminki başında

İşte onlardan biri

En güzeli

En aptalı

En yoksulu

Kel kafalı bir yiğit

Göreceksiniz onun başından geçenleri(Akın, 1969, s. 334).

Oyunun başlangıç kısmında serimi anlatmak için yararlanılan Koro oyun geçişlerinde de yine oyun içerisinde kullanılmıştır. Bilinen bir masal olan Keloğlan masalı üzerinden günümüz yozlaşan değerlerine çeşitli göndermeler yapılan oyunda Koro'nun ardından Keloğlan ile Ana arasında ki diyaloglardan Keloğlan ve anasının yoksul bir köylü olduğunu görürüz. Yoksulluğu sadece Keloğlan ve Ana değil aynı zamanda yaşamış oldukları çevreninde yaşadığı, Ana tarafından oyunun başlangıç kısmında vurgulanmıştır. Kısa oyunlar da yararlanılan diyalogların bütün durumu özetleme işlevi Keloğlan oyununda da verilmiştir. Keloğlan ve Ana'nın yoksul bir köyde yaşadıkları, sadece kendilerinin değil de bütün köy halkının da yoksulluk içinde boğuştuğunu, aynı zamanda da kadercı bir yaklaşım sergiledikleri Ana'nın şu repliğiyle seyirciye aktarılır: "ANA: Çalışırız denizde karada havada. Çarşıda handa hamamda. Nedir bu uğursuzluk. Kapladı üstümüzü başımızı. Tarlamızı ambarımızı aşımızı. Ağız duy bizi, gör bizi. Tanrım Tanrım" (Akın, 1969, s. 336).Yine Ana yaşamış oldukları dünyanın temiz ve düzgün olduğu düşüncesi, Keloğlan'ın isyan ederek açlığını

bastırmak için evde ki kediye kesip yeme isteğine karşılık verdiği cevapla anlayabiliriz. “ANA:...Sen burayı büyük şehir mi sandın.Eşeği kesip yiyeceksin. Hiç değilse. Orda ne yediğini bilmiyor kimse (Akın, 1969, s. 336).Oyun her ne kadar bölümlenmiş olsa da, bu bölümlerle oyun uzatılmaz aksine belirli bir kurgu üzerine oturtularak akışı devam ettirilir. Birinci bölümde Ana ile Keloğlan’ın yaşadıkları olumsuz şartlara rağmen kaderci tutumları, yaşamış oldukları imkânsızlıklar ve imkânsızlıkların sonunda Keloğlan’ın kasabaya giderek çalışma isteği bir çıkış yolu arama olarak seyirciye sunulur. Şartlar oyunun ana oyun kişisi olan Keloğlan’ı yeni bir yola iterken oyunda ilk düğüm olarak da Keloğlan’ın kasabaya gidişini görürüz.

Oyun da ikinci bölümün başlangıcıyla birlikte çeşitli sahne teknikleriyle zaman ve mekân betimlemeleri yapılır. Kullanılan ışık ve teknik özellikleriyle Keloğlan’ın kasaba yolunda geçirdiği zaman geçişi yansıtılır. İkinci bölümün başlangıcıyla birlikte Keloğlan’ın kişisel özellikleri her ne kadar derinlemesine olmasa da, belli başlı psikolojik özellikleri seyirciye hissettirilir. Keloğlan’ın annesi tarafından kasabaya giderken kendisine verdiği “Para diyeceksin. Para para para” öğüdünü kendi kendine tekrar etmesi, yolda ilk önce karşılaştığı Hasandayı Kuşuyla daha sonrasında ise Tilki ile girdiği diyaloglardan saf ve kandırılmaya müsait bir tip olduğu kanısına vardırır. Öyle ki bir kuşun kendine yol göstermesi Keloğlan’ın saf bir kişilik olduğunun göstergesidir. İkinci bölümde çatışma kişiler üzerinden değil de durum üzerinden yapıldığını görürüz. Hasandayı kuşu iyiliği yansıtırken Tilki ise kurnazlığı ve düzenin temsilcisi olarak karşımıza çıkar. Hasandayı Kuşu güçsüzün ve sömürülenin yanındayken, Tilki sömüren ve güçlünün yanında yer alır.

Tilki ile Keloğlan arasında en dikkat çekici diyalog Tilki’nin Keloğlan’ı ‘yoksulların paşası’ olarak tanımlamasıdır. Bu diyalogla birlikte Tilki ile Keloğlan her ne kadar öncesinden tanışmamış olsalar bile, bundan sonra ki diyaloglarla birlikte Tilki’nin düzen tarafını simgelediğini, Keloğlan’ın ise düzen tarafından sömürülen taraf olduğu seyirciye aktarılır. Tilki’nin ya da düzenin betimlemesini Keloğlan’ın şu repliğiyle görürüz:

KELOĞLAN- Kızma ya, olup olacağı bir tilkisin

Besili gerdanlı göbekli

Göğsünde köstekli saat

Pırıl pırıl üstün başın

Kuyruğun havalarda

Evinde şunca zaman bir yığın konuk

Az para mı ister şu devirde

Yemek içmek, gezmek, tavuk ağırlamak

Hem de civcivleriyle (Akın, 1969, s. 339-340).

Tilki'nin düzeni temsil ettiği kısmın en yoğun olarak verildiği yer ise Keloğlan'ın kendisinden akıl istemesinden sonra, kendini ya da düzeni tanıttığı kısımdır. Burada düzenin nasıl işlediğine dair bilgiler seyirciye aktarılır. Keloğlan'ın Tilki'den yardım isteği kısım ile birlikte ilk düğümde atılmış olur.

Üçüncü bölüm de Tilki Keloğlan'ı Tüccar ile tanıştırır. Üçüncü bölümün başlangıcında oyun kişileri tanıtılırken Tüccar'ın hem ticaretle uğraştığı hem de deyim yerindeyse din tüccarlığı yaptığı üzerinde ki giysiler, elinde ki tesbih gibi aksesuarlarla verilir. Bir diğer taraftan ise Keloğlanla olan diyaloglarında durduk yere Yunus Emre'den ilahi okuyarak yine din tüccarlığı üzerine vurgu yaptığı anlamını taşımaktadır. Bu bölümde dikkat çeken bir başka tanımlama ise, oyunun başlangıcında yer alan alışveriş yapan keller ve tezgâhtarların yarı kel olması, diğer taraftan bu bölümün sonunda yer alan polislerin de yarı kel olması orta sınıfı temsil eder. Onlar ne Keloğlan gibi yoksuldurlar ne de Tüccar gibi zengindirler. Özellikle polisin yani gücün Keloğlan'a karşı Tüccar'ın yanında durması düzenin yarattığı kişilerin, haklının yanında değil de güçlünün yanında durması gerektiğinin göstergesidir. Keloğlan'ın Tüccar'dan borç istemesiyle Tüccar'ın iştahı kabarır ve Keloğlan'a hiç para vermeden onu borçlu çıkarır. Keloğlan duruma itiraz ettiği an da Tüccar şikâyetçi olur. Tüccar'ın şikâyetçi olduğu durumla birlikte, düzen kendini açığa çıkaracaktır. “İKİ POLİS: Asarız, yeriz, bitiririz. Gölgesini bile. Yeter ki sen üzülme. Ey düzen sen bozulma” (Akın, 1969, s. 345).

Dördüncü bölümde Keloğlan'ın mahkemeye çıkarılışıyla birlikte düzenin yanında yer alan herkes Keloğlan'ı suçlamaya başlar. Keloğlan suçsuzluğunu

kanıtlamak istese de, düzen güçlü olduğu için Keloğlan'ı haksız çıkarma uğraşı içerine girmiştir. Fakat Savcı Keloğlan'ın saflığı konusunda şüpheyne düşmez ve onun suçsuzluğuna kanaat getirerek beraat ettirir. Her ne kadar düzen çürümüş olsa yargı bu düzenin dışında işlemektedir. Özellikle Savcı'nın İki Polis'e "Salıverin gitsin şunu, suçsuzun cahilin biri. Bir şey merak oldu yalnız: Siz de eskiden kel değil miydiniz? Açın şapkalarınızı bir göreyim" (Akın, 1969, s.347).repliğiyle birlikte polislerin şapkalarını çıkarmaları ve başlarının dörtte üçlük kısmının kel oluşu, düzene ayak uyduran kişilerin nasıl bir şekle büründüğünü de simgelemektedir.

Oyunun başlangıç kısmında oyunun serim kısmının özetlenmesini yapan Koro Keloğlan'ın kasabaya inerek zengin olma hayalinin hayal kırıklığına dönüşmesi sonucu yeniden köye dönmesi de Koro yoluyla verilir. Koro bundan önce ki oynanan sahnelerin özetini de bir bakıma yapmış olur.

Oyunun beşinci bölümünde Keloğlan köyüne döner ve tarla da çalışan anası diğer köylülerle karşılaşması anlatılmaktadır. Bu bölümde yine emeklerinin karşılığını yok olup gitmesinden korkan köylü ile karşılaşırız. Keloğlan'ın uzaktan elinde bir çanta ile gelişini gören köylüler onu Tüccar ve Tilki sanırlar. Keloğlan yanlarına geldiğinde ise korkuları geçer. Keloğlan para bulamadığını Ana'ya söyleyince Ana Keloğlan'ın eline bir orak tutuşturarak çalışmasını buyurur. Fakat bir süre sonra yanlarına Ağa ile Tilki gelecektirler. Ağa ve Tilki'nin amacı onların emeklerini sömürmek ve köylünün kazandıklarına ortak olmaktır. Köylünün kendi kazançlarına ortak olmasına rıza göstermemelerine karşın Ağa ve Tilki Keloğlan'ın kasaba da yaşadığı durumdan faydalanmasına dönüşür. Fakat bu sefer de köylü birlik olarak onları topraklarından çıkarırlar.

Keloğlan oyunun ilk asal düğümü diyebileceğimiz kısım Keloğlan'ın evlenme isteğine karşın para ve iş bulamamasıdır. Bu durumda yapılabilecek tek şeyin ellerinde ki öküzü satmaktır. Öküzü pazara götürdükten sonra, pazar yerinde kandırılmasının ardından Keloğlan artık düzenle bu şekilde savaşımayacağını anlamıştır. Artık düzene ayak uydurarak sistemin adamı olmak zorundadır. Dolayısıyla akıl danışacağı kişi de yine Tilki'dir. Tilki kendisine akıl verebileceğini fakat kendisinin adamı olması şartını Keloğlan'a sunar. Tilki Keloğlan'dan kendisinin bekçiliği yapmasını, bunu yaparken 'köpek' gibi davranmasını ister. Keloğlan böyle bir durumda anasının ve köylülerin

kendisini dışlayacağını anlatmaya çalışsa da Tilki bu durumu zamanla herkesin alışacağına Keloğlan'ı ikna eder. Keloğlan, Tilki'den alacağı akılla iş bulma uğruna düzenin 'köpeği' olmuştur. Keloğlan'ın düzene ayak uydurmasıyla birlikte saflığı yerini kurnazlığa bırakmaya başlar.

İkinci Dünya savaşından sonra Türkiye'den Almanya'ya işçi gönderimi Keloğlan oyununda da konu edinilmiştir. Keloğlan iş bulamayışı onu Toramanya'ya gitmeye zorlar. Keloğlan'ın Toramanya'ya gittiği ve orada yaşadığı süreç Koro ağzıyla seyirciye aktarılır. Koro'nun anlattığı bölüm sadece Keloğlan'ın Toramanya'da yaşadığı zorluklar değil aynı zamanda orada yaşayan gurbetçilerinde durumlarının yansımasıdır. Keloğlan artık köyüne oldukça çok para kazanarak döner. Köylüler ona kızlarını vermek için sıraya dizilirken bir anda Tüccar ile Tilki gelirler ve Keloğlan'ı kandırma çabasına girerler. Keloğlan Köylüler ile Tüccar arasında çekiştirilirken oyun sonlandırılır. Yine oyunun en sonunda Koro oyuna dâhil edilerek oyunun bütünün özetini seyirciye aktarır.

Dil bakımından akıcı bir özelliğe sahip olan Keloğlan oyununda zaman zaman Ana adlı oyun kişinin, zaman zaman da köylülerin ağız kullandığını görürüz. Keloğlan ise Ana ve Köylülerle aralarında geçen diyaloglarda ağız kullanırken kasaba sahnelerinde akıcı Türkçe ile konuşmaktadır. Oyunun başlangıcında Ana ile Keloğlan'ın diyaloglarında "KELOĞLAN: Yani ne diyon sen şimdi. Ekmek yok mu diyon. Aş yok mu diyon"(Akın, 1969, s.336).kısımında, Koro'nun beşinci bölümün başlangıcında söyledikleri "Ektiğimiz, biçtiğimiz ela gözlü buğda, sarı saçlı buğda, yediğimiz içtiğimiz arpayla darı. Diktiğimiz baktığımız kız saçlı tütün, ballı incir. Yediğimiz içtiğimiz ağuyla zehir. Hey, ağuyla zehir" (Akın, 1969, s. 348). Yine Koro'nun bu şarkısının ardından Ana'nın repliğinde söylediği "ANA: Bir gelen var aşağıdan"(Akın, 1969, s. 348). Altıncı bölümün başlangıç kısmında Keloğlan ile Ana arasında ki konuşma da "KELOĞLAN: Hiç ana, ne olsun ki. Şöyle bir konuşak dedimdi" (Akın, 1969, s.351). Onuncu bölümde ise köylülerden Bir Kız'ın "Abov, bu getirdiklerin senin mi ağa. Sen şimdi ne olacaksın köyümüzde" (Akın, 1969, s. 361).Repliğiyle Bir Kadın'ın "Bir gelen var uzaktan, ağamıza benziyor. Yanında da tilkisi. Acap niye gelir ki" (Akın, 1969, s. 362). Gibi konuşmalardan oyunun bazı bölümlerinde ağız kullanımına başvurulur.

2.8. Orhan Asena- Öç

Orhan Asena tarafından kaleme alınan Öç adlı oyunda, bürokrasi altında yok edilen birey konu edinilir. Oyun da kişilerin tanıtıldığı kısım Hasso, Arzuhalci, Üniformalı Adam sahne de görülen kişilerdir. Ay Işığının Sesi, Gün Işığının Sesi, Fırtınanın Sesi, Gecenin Sesi, Keziban'ın Sesi ise sahne de görünmeyen, kısa oyun da kişilerin belirli sayı da tutularak, kişiler arası bağın daralmasına katkı da bulunacak sahne etmenleri olarak oyuna hizmet eder.

Yazar tarafından oyunun başlangıcında belirtilen not ise oyunun mesajı anlamda üzerine kurgulandığı 'bireyin bürokrasi yoluyla yok edilmesi' üzerine yazılmıştır. "Bu oyunda bilerek soyutlamaya ve abartıya gidilmiştir. Bu soyutlama ve abartı doğunun alinyazısını, bu yalın ve korkunç gerçeği, sanatın gerçeğine uydurabilmek için gerekli ve zorunluydu" (Asena,1998,s. 177) Yazar dekor anlamında da öngörüsünü yine oyun başlangıcından bildirmiştir "Oyunda dekor yoktur. Işık ve karanlık denk getirilerek zaman zaman bir pano indirilerek, kaldırılarak gerekli imge sağlanacaktır" (s.177)

Oyun Hasso'nun sahneye gelişiyile birlikte başlayacaktır. Hasso sırtında kirli bir yorgana sarılmış paslı bir mangal, bir ayı postu, bir idare lambası, bir demet soğan, bir parça tandır ekmeğiyle sahneye gelir. Hasso'nun üzerinde ki kostümler de hem sosyolojik konumunu yansıtır hem de oyunun ilerleyen sahnelerinde kullanılmak üzere tasarlanmıştır. Bu kıyafetlerle birlikte Hasso'nun kırsaldan kasabaya inişiyile birlikte, uyumsuzluğuna da dikkat çekilir.

Hasso'nun sahneye gelişinin ardından oyun boyunca görünmeyen Keziban'ın sesiyle, dış ses aracılığıyla ön oyun gerçekleşir bu şekilde Hasso'nun kasabaya neden geldiği bilgisi seyirciye aktarılacaktır. "KEZİBAN'IN SESİ-(Ötelerden) Kurtar beni Hasso kurtar beni!...Bul yolunu kurtar beni!... Teslim olmadan namerde, koynundan çıktığım gibiyim, kurtar beni!

Hasso ilk sahne de Arzuhalci'nin karşısına geçerek derdini anlatmaya başlar. Arzuhalci'ye karısı Keziban'ın ağa tarafından kaçırıldığını anlatan Hasso, Arzuhalci'den beklemediği bir tepkiyle karşılaşır. Ağa'nın ismini duyan Arzuhalci, dilekçe yazmamak için bahaneler uydursa da Hasso dilekçe yazdırma konusunda inatçıdır. Hasso ile Arzuhalci arasında geçen bu diyalog da Hasso'nun "Verir lo, verir.

Bu deyyuz hökümattan daha mı zorlu ki vermesin? Çarpar ağzına bir dene ırzı kırığın, alır Kezzomu geri hökümat” (s.180) repliği, hükümete olan bağlılığının ilk göstergesidir. Hasso bu umutla dilekçe yazdırmaktadır. Oyun da zaman kavramı başka sahnelere gerek duyulmadan oyun kişileri üzerinden verilir. İlk olarak Hasso’nun “üç gündür yoldayım babo”(S.181) repliği, dilekçe yazdırmak için köyden kasabaya geldiği sürecin anlatıldığı zaman dilimidir. Hasso’nun Arzuhalciye anlattıkları, onda merhamet duygusuna neden olurken, ağadan her ne kadar korksa da dilekçe yazmaya razı olacaktır. Fakat karşılığında parasını da alır. Hasso arzuhalciye Kezzo’nun kaçırılışını anlatırken bir taraftan da bu olayın nasıl gerçekleştiğine dair detayları seyirciye aktarır. Diyalog yoluyla, yeni bir sahne gereksinimi duyulmadan olaylar nasıl geçtiğine dair yönteme Öç adlı oyunda bu şekilde başvurulmuştur. Kezzo’nun kaçırıldığı an’a değinen Hasso bir diğer taraftan ağılık sisteminin de eleştirisini yaparken ağanın onların her şeyleri sahip olduklarını dile getirir.

HASSO: Demiş: bilirmisen ben kimem lo? He, demiş Kezzo, bilirem. Demiş: ben senin ağanam daha. He, demiş Kezzo, ağamsan. Demiş! Ben senin beginem, he, demiş Kezzo, begimsen. Demiş: Buralar hep benimdir, he demiş Kezzo, senindir. Demiş: Bu dağlar, ormanlar, ağaçlar, bu deli Botani hep benimdir. He demiş Kezzo, senindir. Demiş: Sen de benimsen kız. Yooh, demiş Kezzo, dur orda ha! Benim bi dene sahabım var, ben oni tanirem, oni bilirem. (s.184)

Hasso’nun kaderci anlayışına dair tutumu da ağanın kendilerine verdiği rahatsızlıktan kaynaklı olarak Kezzo’nun köyden başka bir yere kaçma isteğine karşılık “eyisi mi, biz gene kulluğumuzi yapah, dua edah Allah’a ki marhamat salao zalım üregine, unuta seni de beni de”(s.184). Cevabıyla belirtilir. Dilekçenin yazılıp mahkemeye verildiği sahne gösterilmez. Bunun yerine oyun içerisinde kullanılan dekorla, sahne mahkeme salonuna dönüştürülür. Burada sahne hakkında verilen detay da Üniformalı Adam’ın “yüzünde tek çizgi oynamaz, gülmez, öfkelenmez”(s.186) olarak tanımlanması devletin otoriter yapısının yansımasıdır. Hasso’nun dilekçeyi verdiği zaman dilimi de yine diyalog yoluyla Hasso tarafından verilir. “HASSO-(Ürkek) Heç!... Yani demem o demahki altı ay geçti, bir haber ne çıkmadı daha.”(s.186). Bu sahne de dilekçenin mahkemeye verildiği, Üniformalı Adam’ın Hasso’yu kimlikte ki isimle çağırmasının ardından Hasso’nun kimlikte ki ismini bilmemesiyle mahkemenin düşmesi anlatılır. Özellikle Hasso’nun bir kimliğinin olmayışı ama bir tezkere belgesinin bulunuşu yine devlet sistemine yapılan eleştiri

olarak yorumlanabilir. Bu sahne de eleştirisi yapılan başka bir durum ise adalet sisteminin aksaklığıdır. Hasso'nun isminin okunmadığına dair itirazına karşılık Üniformalı Adam “demin üç kez çağırdım ya seni” repliğiyle cevap verirken, bireyin devlet eliyle önemsizleştirildiği sahnedir. Hasso bütün itirazlarını Üniformalı Adam reddederek, yeniden bir dilekçe yazması konusunda Hasso'ya yol gösterir.

İnsani değerlerin kanun karşısında yok hükmünde olduğunun Hasso tarafından vurgulandığı bir başka replik ise şöyledir:

Demezler ki bekliyebilir mi Hasso? Demezler ki bekliyebilir mi Kezzo... Kimse inanmir, kimse inanmir ben ben olduğuma Kezzo, kimse inanmir senin sen olduğuna.. . Kimse inanmir senin benim Kezzom olduğuna, kimse... Ay ışığını tanık tutamam ki tutayım, gün ışığını tanık tutamam ki tutayım, bahar yeli desen buranın semtine uğramır... Hem bilir misen, burada güneşe, aya inanan yoh, Kezzo! Bunlar insana da inanmirler...Bunlar yazılara, möhürlere, imzalara inanirler de adamın özüne inanmirler. (s.190)

Yeni bir dilekçe yazdırmak için Arzuhalci'nin yanına gelen Hasso burada Arzuhalci'nin para isteğine karşılık olarak yattığı döşeği verdiği görünür. Kısa bir sahne geçişi olarak görülen bu sahne de Arzuhalci'nin sahnenin başında ki merhametli yanı yerini paragöz birine bıraktığını görürüz. Hızlıca bir ışık geçişiyle sahne yeniden mahkeme salonu görüntüsü alır. Hasso'nun isminin çağrılmasından sonra, esas duruşa geçerek Üniformalı Adam'dan dilekçesinin sonucunu bekler. Üniformalı Adam bu defa da Hasso'nun Kezzo adında bir karısının olmadığını açıklar fakat Hasso Üniformalı Adama durumu izah etmek için, Kezzo ile nasıl evlendiklerini detayına kadar anlatır. Üniformalı Adam kararından vazgeçmez. Bu sahnenin sonunda ise haklının değil de, güçlünün kazandığı adalet sistemine göndermeler yapılır.

ÜN. ADAM: Adalet belgelere dayanmak zorundadır. Yoluyla yordamıyla her şey.

HASSO: He babo! Yoluyla yordamıyla... Her bir şey yoluyla yordamıyla. Bir gece ağanın dört adamiyle evimizi basışı yoliyle yordamıyla olmuştır... Kezzom'u koynumdan yoliyle yordamiyle çekip götürmüşlerdir... Yoliyle yordamiyle kırmışlardır kafami, yatırmışlardır beni kan göleğine. Evvel bahar gelende iki yıl dolacak, üç yıla basacak, üç yıldır Kezzom namert ellerde... Bu da yoliyle yordamiyle... Dugri... Her bir şeyi yoliyle yordamiyle... Yoliyle yordamiyle bellemişlerdir anamızı... Oy babo ne zor şeymiş bu ne bahali bir şeymiş? (s.193)

Oyunun çözüm sahnesinde Hasso yeni bir dilekçe yazdırmak için Arzuhalci'nin yanına gelmiştir. Arzuhalci'nin oyunun başlangıcında göstermiş olduğu merhametli

tavır, son sahne de yerini acımasız bir adama bırakmıştır. Hasso'nun ilk sahne de parasını, oyunun orta bölümlerinde yattığı döşegi alan Arzuhalci, Hasso'nun hiç şeyi kalmadığını düşünerek dilekçe yazma isteğini reddeder. Fakat Hasso dilekçeyi yazdırma konusunda inatçıdır ve ağzında ki altın dişini Arzuhalci'ye vererek dilekçe yazdırır. Yeniden mahkeme salonuna dönen sahne de Üniformalı Adam ve Hasso görünürler. Bu sahne de zamanın da dört yıl kadar geçtiği Üniformalı Adam'ın repliğiyle öğreniriz. Oyunu finale götürecek olan bu sahne de dilekçenin değerlendirildiği ve Kezzo'nun artık Ağa'nın karısı olduğu, Ağadan da iki çocuk doğurduğu söylenir. Oyunun final kısmında adaletin ağır aksak işlemesi ve bürokrasinin sert yapı karşısında direnemeyen Hasso'nun kendini Botan çayına atışına yer verilir. İntihar eden Hasso'yu su da kabul etmez ve Hasso canlı bir şekilde kıyıya çıkar. Bu duruma hayli öfkelenen Hasso intikamını suya işeyerek alacaktır.

Oyunda sıklıkla eleştirisi yapılan adalet sistemine dair göndermeler özellikle Hasso adlı oyun kişisi üzerinden yapılır. Hasso her ne kadar karısı Kezzo'yu kurtarmak için mücadele etse de bunun sonunda onu bekleyen şey, birey olarak yok olacağıdır. Hasso'nun inatçılığına karşın devletin sert yüzü galip gelir. Oyunda ki mekansal durum özellikle ışık geçişleri ve sesler aracılığıyla basit fakat etkili bir yöntem aracı tercih edilir. Dil olarak Hasso'nun kullanmış olduğu ağız, kendi doğup büyüdüğü yerin özelliklerini taşır. Kişisel özelliklerin üzerinde durulmadığı Öç adlı oyunda Hasso adlı oyun kişinin fizyolojik ve psikolojik yönlerine ilişkin herhangi bir vurguya rastlanmaz. Sosyolojik özellikler bakımından ise onun kırsal doğup büyüdüğünü, oranın ağız ile konuştuğuna dair bilgiler sahne içerisinde ki diyaloglar yoluyla anlaşılır.

2.8. Orhan Asena- Yurttaş A.

Orhan Asena'nın üçleme olarak kaleme aldığı Yurttaş A, Yurttaş B ve Yurttaş C. oyunlarının konuları her ne kadar farklı olsa da, bu oyunların yan oyun kişilerini diğer oyunlarda görebiliriz. Yurttaş A' da ki İri Oğlan Yurttaş C.'de, Yurttaş C'de ki Yurttaş C. ise Yurttaş B. Adlı oyunlarda yan karakter olarak ele alınmışlardır.

Yurttaş A. adlı oyunda çürümüş toplum düzen eleştirisine yer verilir. Oyunun başlangıcında Yurttaş A., mezarlığa arabasıyla girme isteğini kapı da duran Bekçi 'yasak' diyerek geri çevirecektir. Yurttaş A.ise bunun nedenini sorgular ve cevap

alamaz. Arabasını kapı da bırakan Yurttaş A.’nın etrafında toplanan çocuklar arabaya göz kulak olabileceklerini söyleseler de o buna aldırış etmeden mezarlığa doğru yürür. Bu esnada mezarlığa gelen başka bir araç Yurttaş A’nın yanından geçerek mezarlıktan içeri girer. Yurttaş A. kendisine arabasıyla içeri girmesinin yasak olduğunu söyleyen Bekçi’ye, yanından geçen aracın neden girdiğini sorduğunda ise cevap olarak ‘onun özel izni var’ cevabını alır. Bu duruma sinirlenen Yurttaş A. bu defa da zor kullanarak mezarlığa girmeye çalışır fakat aracının önüne Bekçi atlar ve onu içeri almamakta ki kararlılığını Yurttaş A’ya gösterir. Yurttaş A. Bekçi’nin ne istediğini sorduğunda ise Bekçi rüşveti ima eder. Fakat Yurttaş A. dürüst ve namuslu bir vatandaş olarak bunu kesin bir dille reddedecektir. Bekçi’yle Yurttaş A. arasında ki bu diyalogların ardından, aracını mezarlık önüne bırakan Yurttaş A.’nın etrafında toplanan çocuklar, aracı koruyabileceklerini söylerler. Fakat Yurttaş A. bu durumu anlamazlıktan gelerek mezarlıktan içeri girer. Işık geçişiyle birlikte ilk sahnede ki arabanın farlarının, pencere camlarının kırık, kaportasının ise çizildiğini gören Yurttaş A. Bekçi’den durumu öğrenmek istese de, Bekçi sinsice gülümser ve Yurttaş A.’yı alaya alan cümleler kullanır. Yurttaş A.’nın bu durum karşısında kullandığı en vurucu cümle ise “ *Benim anlayamadığım insanın insana bu kadar düşman olabilişi...*” cümlesidir. Oyunun üzerine temellendirildiği ‘insanın sistem tarafından değiştirilmesi’ Yurttaş A. bu cümlesiyle özetleyecektir. Yurttaş A.’nın bozuk düzeni değiştirme isteği, bu olayın ardından başlayacaktır. Sistemin belki de en küçük çarkı olan Bekçi’yi karşısına alan Yurttaş A. bunun yanına bırakmayacağını ve şikâyetçi olacağını söylediğinde ise bozulmuş düzenin ilk görüntüleri yansımaya başlayacaktır.

“YURTTAŞ A: Şunu iyi bil ki bunu burada bu kadarla bırakmayacağım.

BEKÇİ: Pöh!

YURTTAŞ A: Mezarlık müdürüne çıkacağım.

BEKÇİ: Hah!..

YURTTAŞ A: Ondan sonuç alamazsam belediye başkanına çıkacağım!..

BEKÇİ: Hoh!...

YURTTAŞ A: Ondan bir sonuç alamazsam Başbakana, Millet Meclisine başvuracağım...

BEKÇİ: Hıh!

YURTTAŞ A: Ama birine, birine, mutlaka dinleteceğim kendimi.

BEKÇİ: Beni dinlersen bey..

YURTTAŞ A: Bu en azından kendime olan saygımı yitirmemem için gerekli

BEKÇİ: Beni dinlersen en sonuncusuna en önce başvur”(Asena, 1970, s. 51).

Yine ışık geçişiyle birlikte Yurttaş A.’nın Mezarlık Müdürü’nün yanında olduğunu görürüz. Mezarlık müdürüne derdini anlatmaya çalışan Yurttaş A. karşılığını bir türlü anlatamaz. Olayı anlattıkça, Mezarlık Müdürü konuyu farklı yerlere getirir ve Yurttaş A. ile ilgilenmez. Yurttaş A. pes etmeye niyeti yoktur. Mezarlık Müdürü’nün yanından ayrılarak bu defa da Belediye Başkanın yanına gidecektir. Belediye Başkan’ı “Yüz Yıl Sonraki Kentimiz” adında bir sergi açılışına yapmak için, hazırlıkların yapıldığı alanı gezerken, Yurttaş A. bir anda Belediye Başkanı’nın yanına gelerek başından geçenleri anlatmaya çalışır. Fakat Belediye Başkanı şehrin yüzyıl sonra ki sorunlarıyla ilgili çalışmalarla meşguldür ve Yurttaş A.’nın sorununu dinlemez bile. Yurttaş A. artık sisteme boyun eğmiştir ve bozulmuş düzenle başa çıkılamayacağını anlayarak adeta sistemin kurbanı olur. Oyunun sonunda ise yine mezarlığa giden Yurttaş A. bu defa para vererek içeri girer. Final bölümünde dikkat çeken bir başka durum ise Yeni Gelen adlı oyun kişisidir. Bu oyun kişisi oyunun başlangıcında ki Yurttaş A.’nın, Bekçi’ye karşı olan tutumunu sergiler.

Bozuk düzene karşı bireyin yok oluşunun anlatıldığı Yurttaş A. oyununda sahne bölümlerinin ışık geçişiyle yapılması kısa oyun türü özelliği bakımından en sık rastlanan teknik olarak göze çarpacaktır. Oyunun kısa oyun özelliklerinin yansımada ki başka bir etken ise geniş çaplı bir temanın tek bir olay üzerinden verilme çabasıdır. Böylelikle hem kişiler arası bağ daraltılmış olacak, hem de olaylar zinciri tek bir kanal üzerinden verilecektir. Oyunun başlangıç kısmında kullanılan ‘araba’ her ne kadar inandırıcılığı zayıflatsa da, oyunun mesajına hizmet etmesi açısından önemlidir: Düzenin bozukluğu toplumda ki en küçük olaydan başlar ve genele yayılır. Kullanılan dil bakımından ise oyun günlük konuşma diliyle yazılmıştır. Kişisel özellikler bakımından oyun kişilerinin derinlemesine incelenmediği Yurttaş A. oyununda oyunun tümünde sisteme dair göndermeler yapılır.

2.10. Orhan Asena- Yurttaş B.

Orhan Asena'nın üçleme olarak ele aldığı ikinci oyun ise Yurttaş B.'dir. Oyunda ezen- ezilen arasında ki ilişki anlatılmaktadır.

Oyun bir Ressam ve bir Kadın arasında, Ressam'ın Kadın'ın resmini çizdiği bir atölye de başlar. İkili arasında ki diyaloglardan Kadın'la Ressam arasında bir aşk yaşandığının fakat Kadın'ın evli olduğunu görürüz. Ressam, kocasının ne iş yaptığını sorduğunda ise Kadın, onun çok zengin olduğunu Ressam'a anlatır. Ressam ile Kadın seviştikleri sırada Ressam radyoyu açar ve radyoda ki ses kocasının sesidir ve bir karmaşadan bahseder. Işık geçişiyle birlikte Yurttaş B'nin bürosu görünür. Hayli yoğun bir telefon trafiği yaşayan Yurttaş B'nin fabrikatör olduğu, yaptığı telefon görüşmeleriyle seyirciye anlatılır. Yurttaş B'nin bir ara radyoyu açması ile radyo da duyulan haber; sahibi olduğu fabrikada ki işçilerin grevde olduğu ve işlerinin durma noktasına geldiği yönünde, yine bu durumu radyo yoluyla seyirciye anlatmak için yazarın kullandığı başka bir araçtır. Bütün bu olayların üstüne oyunun başlangıç kısmında ressama poz veren Kadın gelecektir. Kadın'ın Yurttaş B'nin eşi olduğu aralarında geçen diyalogla anlatılır. Böylelikle oyunun başlangıcında yer alan oyun kişisi Kadın ile Yurttaş B. arasında ki bağ da anlatılacaktır. Grevi durdurmak için oyuna dâhil edilen Arabulucu ile birlikte Yurttaş B.'nin gerçek yüzü görünür. Grev de istenilen hiçbir hakkı işçilerine vermeyeceğini söyleyen Yurttaş B. karısının onun terk etmesinde ki haklı neden olarak sunulur. Yurttaş B, Kadın ve Arabulucu'nun bir arada bulunduğu bu sahne de kapıdan içeri bir işçi girecektir. İçeriye giren bu kişi Orhan Asena'nın Yurttaş C. adlı oyunun oyun kişisi Yurttaş C.'dir. İşçi'nin bürodan içeri girmesi ve konuşması oyunun mesajının vurgulandığı yer olarak karşımıza çıkmaktadır.

“İŞÇİ: Öyle mi? O sensin demek. Hani şu kendisinden Allah gibi korktuğumuz? Bir adını biliriz oysa. (Alıcı gözlerle inceler Yurttaş B'yi ama gözü tutmaz.) Kaç kolun kaç bacağın, kaç yüz elin, kaç yüz ayağın vardı? Nasıl oluyor da hiç görünmeden ulaşabiliyordun bizlere? Sordum, çavuş da görmüş değil seni, o da merak eder benim gibi. Peki neredeydin sen? Gökyüzünde mi? Sesimizi duymadığına göre, halimizi görmediğine göre.”

...

İŞÇİ:Şu eşiği aşmadan önce yüreğim ağzımdaydı. Tir tir tiriyor ve bekliyordum. Karşınıza çıkacağım anı bekliyordum.. Gözlerimin kamaşmaması için, sesimin titrememesi için, dişlerimin birbirine vurmaması için dualar ediyordum. Neden dersin elçi gelmiştim ben. Kulları tarafından Tanrıya gönderilmiş bir elçi ” (Asena, 1970, s.397-398).

İşçi'nin bu repliğinin ardından Yurttaş B. kaybetmenin verdiği hırsla daha çok saldırganlaşacaktır. Yurttaş B.'nin eşi her ne kadar onu bu yoldan döndürmeye çalışsa Yurttaş B. kararından vazgeçmez, Kadın bunun sonunda Yurttaş B.'yi terk edecektir.

Yine ışık geçişleriyle birlikte final sahnesinde oyun başlangıcında gördüğümüz ressamın atölyesinde Kadın ve Ressam vardır. Kadın Yurttaş B.'yi terk ederek sevgilisini tercih etmiştir. Fakat ekonomik anlam da Kadın eskisi gibi özgür olmadığından dolayı Pazar alışverişi için evden ayrılır. Kadın'ın evden ayrılmasının ardından, atölyeye Yurttaş B. girecek ve Ressam'ın Kadın'ı portre ettiği tabloya pazarlık edecektir. Ressam bu durumu başlangıçta karşı çıksa da, Yurttaş B.'nin fiyat teklifi artacak ve en sonunda reddedemeyeceği bir fiyatı çek olarak Ressam'a bırakacaktır. Yurttaş B.'nin tabloyu alıp gitmesinden sonra final bölümünde Kadın ile Ressam baş başa kalacaktır. Kadın'ın pazardan dönüşüyle birlikte, tabloyu yerinde bulamaması ve kocasının bıraktığı çeki görmesinin ardından Ressam'ı teselli eden ifadeler kullanarak, sevginin kazanacağı yönünde vurgu yapar.

Yurttaş B. adlı oyunda dekor olarak kullanılan Radyo, oyunun kısa oyun özellikler taşımasında yardımcı öğelerin en güçlüsüdür. Radyo sayesinde birçok sahne seyirciye anlatılmış olur. Ayrıca ışık geçişleri de yine oyunda ki sahne geçişleri için oldukça önemlidir. Kişiler arası çatışmanın zayıf olduğu oyunda, en yoğun çatışma Kadın ve Yurttaş B. arasında yaşanır. Dil özellikleri bakımından ise özellikle İşçi'nin kullandığı akıcı Türkçe yine inandırıcılığın kırılmasında etkili olmuştur. Yurttaş B. adlı oyunda da oyun kişilerinin sosyolojik özelliklerinin ön planda tutulduğunu görmek mümkündür. Kısa oyun türünde ele alınan temadan kaynaklı bazı oyunlar da oyun kişilerinin ikincil planda tutulduğunu görebiliriz. Yurttaş B. adlı oyunda üzerine kurgulanan temadan kaynaklı olarak 'ezen-ezilen' ilişkisi ön plana çıkarken, kişisel özelliklerden çok soyut ifadeler oyunun genelini kapsar.

2.11. Orhan Asena-Yurttaş C.

Orhan Asena'nın üçleme olarak ele aldığı 'Yurttaşlar' adlı oyunların sonuncusu ise Yurttaş C. adlı oyundur. Sistem eleştirisi üzerine kurgulanan Yurttaş C. adlı oyunda sistemin bireyi nasıl değiştirdiği ele alınır. Yurttaş A. ve Yurttaş B.'de bozuk düzenin bireyi nasıl değiştirdiği sorgulanır fakat her iki oyunda da sistem üzerine yapılan vurgu, bireyin önüne geçmiştir. Yurttaş C. adlı oyun ise tamamen birey üzerine kurgulanmış, diğer iki oyunun tamamlayıcısı niteliğindedir.

Yurttaş B. oyununda: Arabulucu, Kadın ve Yurttaş B.'nin olduğu sahne de odaya ani giriş yapan kişi Yurttaş C.'dir. Yurttaş B.'nin fabrikasında grev başlamış, sözcü olarak ise çevresinde ve ailesinde gayet mülayim bir tip olarak bilinen Yurttaş C. seçilmiştir. Fakat Yurttaş C. patronun odasına girince bir anda değişmiş ve adeta düzene başkaldıran cümleleri patrona söylemiştir. Yurttaş C. adlı oyun Anne ve Kız'ın olduğu sahneyle başlar. Oyun dekor olarak, varoş bir mahalle de bir gecekondu evi olarak tasarlanmıştır. Kadın ve Kız'ın ilk sahne de kendi aralarında ki diyaloglar da bu yoksulluğun pekişmesi açısından özellikle vurgulanır.

KADIN: (Vır vır söylenir durmada, kızının sözle ya da jestle karşı gelişi daha da kışkırtır onu, o zaman daha da yükseltir sesini): Her biri işimiz hâşâ huzurdan insanlıktan dışarı. Ev desen aha, yel üfürür, sel götürür. Yıldızları pencerelerden değil, çatlaklarından sayarsın geceleri. Yağmuru, karı çağrısız gelir, altına koymaya çanak çömlek yetişmez" (Asena, 1970, s.92).

Özellikle oyun kişilerinin kalabalık oluşu ve yan oyun kişilerinin kendi aralarında ki diyalogları Yurttaş C.'nin karakterini belirleyici en önemli unsurlardır. Oyunun ilerleyen kısımlarında da Yurttaş C.'nin kişisel özelliklerinin derinlemesine vurgulanmadığını, yan oyun kişilerinin yönlendirmesiyle birey olabildiği gerçeği pekiştirilir. Oyunun başlangıcıyla birlikte öncesi yaşanmış birçok sahne Anne ve Kız arasında ki diyaloglar yoluyla anlatılır. Dolayısıyla oyunun herhangi bir kısmında alan boşluğu bırakılmadan, sık bir dokuyla sonuca varılacaktır. Bu sahne de Kız'ın, kocasının da fabrika da çalışırken eline ve bacağını makineye kaptırarak kopardığını, fabrikada ki haklarını alamadıklarını dolayısıyla da kocasının işsiz kaldığı için Kız'ın babasının evine yerleştiğini, üç-dört çocuk sahibi oldukları Kadın ve Kız arasında ki diyaloglarla seyirciye özetlediğini görürüz. Kadın ve Kız arasında bu diyaloglar yaşanırken, Yurttaş A. oyununda İri Oğlan olan oyun kişinin oyuna dâhil olmasıyla,

Oğlan'ın Yurttaş C'nin oğlu olduğu da vurgulanır. Böylece kişi tanımlamasında gereksiz görülen birçok sahne yeni bir sahne açılmasına ihtiyaç duyulmadan seyirciye aktarılmış olur.

Kadın ve Kız'ın karşılıklı diyaloglarının olduğu sahne oyunun serim kısmıdır. Yurttaş C'nin oyuna dâhil olduğu kısım ile birlikte ilk asal düğümde atılmış olacaktır. Yurttaş C. patronun odasına nasıl girdiğini ve ona karşı olan tutumunu anlatırken, diğer oyun kişilerinin de kişisel özelliklerine dair ipuçları diyaloglar yoluyla verilir. Kız'ın “arttı mı gündelikler” sorusuyla kocası, çocukları ve kendisinin yükünün azaldığına dair umuduna karşılık, Kadın'ın “mahvolduk desene” serzenişi ise içinde bulundukları durumun daha da kötüye gideceğine dair işaretlerdir. Oğlan ise Yurttaş C.'nin odaya nasıl girdiğini, patronundan nasıl hakkını istediğini dinledikçe içinde ki zorbanın dışavurumunu yansıtacaktır. Bu dört oyun kişisi içerisinde Yurttaş C.'nin kişisel özellikleri tam anlamıyla ortaya çıkmaz. Oyunun birinci kısmı eve gelen polislerin Yurttaş C.'yi götürmesiyle sonlanır. Her ne kadar oyun kendi içerisinde bölümlere ayrılmamış olsa da özellikle ışık geçişleriyle birlikte bu bölümle yapılır. Yurttaş C. adlı oyunda yeni sahnelerin açılmaması adına, seyirciyi bilgilendirmek için Gazeteciler kullanılmıştır. Işık geçişinin ardından sahneye gelen iki gazeteci hem oyunda eleştirisi yapılan basının taraflılığı hakkında, hem de Yurttaş C.'nin tutuklanmasına dair haberleri aktarırlar. Oyunda sahne tasarrufu açısından yararlanılan başka bir unsur ise oyunun başlangıcında da belirtilen “sahnenin ikiye bölünmesi”dir. Işık geçişleri ve bölünen sahne ile yapılan geçişler, yeni bir mekân yaratmada etkili olurken zaman anlamında da kısa oyun türünün tanımına hizmet edecektir. Böylelikle oyuna ara verilmeden devam edilmiş olur. Sahnenin diğer bölünmüş kısmında ise hapishaneyi görürüz. Burada ilk sözü ise 1.Avukat alacaktır. Avukat'ın tiradı, oyunun temasının özetleyen nitelikler taşır.

1.AVUKAT:... Nedir size yakıştırılan öteki suç? Büyüklere hakaret. Kimmiş bu büyükler? Neden büyük oluyorlarmış o kadar? Bir çeşit dokunulmazlık kazanacak kadar? Onlara bu dokunulmazlığı veren ne? Hangi kurul? Hangi kurum? İyi ama biz o kurullara, o kurumlara çöküntü raporu vermedik mi? Yıkılmaya, yerle bir edilmeye mahkum etmedik mi? O halde dönüp dolaşıp ilk sorumuza geliyoruz: Bu düzen içinde yaşamak ya da yaşamamak, mutlu olmak, ya da olamamak sorusuna, Efendim?” (Asena, 1970, s. 395).

Bozuk düzen eleştirisinin en yoğun yapıldığı yerlerden biri de Yurttaş C. ve Gardiyan arasında geçen diyaloglarla verilir.

“GARDİYAN: (Bir süre tartıcı bakışlarla süzer Yurttaş C’yi) Necisin sen hemşerim?

YURTTAŞ C:Hiç! Bir işçi!

GARDİYAN: Estağfurullah!...

YURTTAŞ C:Vallaha!

GARDİYAN: Hâşâ!

YURTTAŞ C:(Susar)

GARDİYAN: Bir işçi parçası olsan her gün yüzlerce mektup, telgraf gelir mi sana? Gazetelerde ismin ve de resmin eksik deel bigün. Radyo desen günde bir fasıl küfretmese sana olmaz. Aha bu adam gibi koca koca göbekliler günde beş fasıl gelir giderler. Var sende bi iş, ama ne? Ha bi bilsem şunu. Ne iş tutardın sen? Buraya düşmeden önce.

YURTTAŞ C: Bir işçi

GARDİYAN: Ben asıl işini anlamak isterim yalancısını deel. Eğer kalıbıma bakıp bende seni içeri atanlardan belliyorsan yanlıışın derim, maişimi onlardan alırım, lakin kimsenin sırrını onlara satmam” (Asena, 1970, s. 396).

Gardiyan ve Yurttaş C. arasında ki bu diyaloglarla sistemin en küçük birimi olan Gardiyan, sistemin içerisine dâhil edilmeye çalışılan Yurttaş C.’nin bu kadar ilgi görmesinden nemalanmak istemektedir. Fakat Yurttaş C. içinde bulunduğu durumun farkında değildir. Oyunun geneline bakıldığında kişiler arası çatışmadan ziyade, kişilerin içerisine dâhil edilmeye çalışıldığı bozuk düzen çatışmasını görürüz. Oyun kişileri sistemin kendilerini bu hale getirdiğinin farkındadırlar fakat bundan kurtulacakları, ya da bu işin içinden çıkabilecekleri bilgiye sahip olamadıklarından dolayı, sistemin yok ettiği birey olacaklardır. Hapishaneye Yurttaş C.’yi ziyarete gelen Kadın, Kız ve Oğul’un giyim kuşamları, konuşmaları, hal ve hareketleriyle sistemin yarattığı bireyler olmuşlardır. Oğlan’ın içtiği puro, Kadın ve Kız’a yardım derneklerinden getirilen makyaj malzemeleri ve iç çamaşırlar gibi kullanılan birçok ifade sistem eleştirisini yönelik ifadelerdir. Zaman geçişleri anlamında hızlıca değişime uğrayan Yurttaş C.’nin ailesinin bu değişimleriyle diyaloglar yoluyla gerçekleşir. Oğlan’ın işten ayrılmasını anlatması, Kadın ve Kız’ın yardım kuruluşları ve

gazetecilerle aralarında geçen olayları anlatmaları birkaç diyalogla özetlenirken, seyirci sahne dışında gerçekleşen bu olayları kafasında kurgular. Oyunda kullanılan başka bir yöntem ise parantez içi kullanımıyla oyun kişilerinin hareket düzenine yönelik çözümlerdir. Hemen hemen bütün kısa oyun türlerinin yazımında yararlanılan parantez içi kullanımı, Yurttaş C. adlı oyunda da 2.Avukat'ın sahneye gelmesi ve kendini takdim etmesiyle birlikte sahne de bulunun Kadın, Kız ve Oğlan'ın varlıklarının kaybolmasında etkili bir biçimde kullanılır. Bu sahne de Yurttaş C.'nin kişisel özelliklerine dair kısa kısa bilgiler de hem Yurttaş C. hem de Kadın tarafından anlatılır.

YURTTAŞ C.: (Hatırlamaya çalışarak) Vallahi efendim, nasıl başlayayım bilemiyorum. Ben aslında çok sakın bir adamım. Karıncayı bile incitmekten çekinirim. Karım bilir.

KADIN:(Çok önemli bir adamla konuşmaktan memnun, atılır hemen): Ne sakini sünepe herifin biri. Ha var, ha yok!

YURTTAŞ C: Çok ağır akar kanım. Kolay kolay kızmam. (Karısını gösterir.) Bu bile, bazen kızar da kafası, herif herif der, erkek misin sen.

KADIN: Derim ya!.. Elbette derim!.. Öyle sümsüğün biri ki... Bazı geceler kaçır uyum, ya derim, uykuda sağdan sola dönerken bilmesem de üstüne düşüversem bunun ne olur? Ezilir alimallah ezilir(Asena, 1970, s. 398).

Oyunu doruk noktaya taşıyacak olan 2. Avukat ve Yurttaş C.'nin olduğu bu sahne de Avukat, Yurttaş C.'nin savunmasını yapmak için konuyu en ince ayrıntısına kadar öğrenmek ister. Yurttaş C. ise konuyu anlattıkça heyecanı giderek artar ve kişisel özelliklerinde büyük değişimler yaşanır. Yurttaş C. konuştuğu, Kadın'ın bahsettiği o sünepe adam yerini bir kahramana bırakmaya başlar. Gitgide artan bu coşkun sonunda Avukat, Yurttaş C.'yi savunacak kadar malzeme toplamıştır.

Işık geçişiyle birlikte, ilk sahne de gördüğümüz ve Yurttaş C'nin kahraman olmasında etkili olan Gazeteciler sahneye gelir. Bu defa da basın yeni kahramanı tanıtır; Canan Canyakar. Oyunun bu kısmında basının gündemi istediği an istediği şekilde yönlendirebileceğine dair vurgu yapılır. Öyle de olur, basın bir dönem kahraman ilan ettiği Yurttaş C.'yi, ortaya çıkardıkları boş bir kahramanla yok edecektir. Gazetecilerin Canan Canyakar'ı anlattığı sahne de, her iki avukat da artık Yurttaş C.'nin sıradanlaştığının farkına vararak, önceki sahnelerde onu kurtarma istekleri yerini, onun bir kurban olduğunu kabul etmelerine neden olur. Bu kabulleniş sadece avukatlar değil

aynı zamanda Yurttaş C.'nin ailesinin de görülmeye başlanacaktır. Son sahne de parantez içi anlatımı hem geçen sürenin belirlenmesi hem de oyun kişilerinin değişimlerini anlatmakta etkili bir şekilde kullanılacaktır.(Altı ay geçmiştir aradan, altı ay pek çok şeyi alıp götürmüştür. KADIN'ın başındaki çiçek saksısını andıran şapkayı, KIZ'ın kolundaki şingir şingir bilezikleri, OĞLAN'ın ağzındaki puroyu, GARDİYAN'ın yüzündeki o saygılı ifadeyi. Gene karmakarışık bir konuşma, bir ötekinin ağzından alır lafı. Ama hepsi de mutsuzluklarının tek nedeni, tek sorumlusu olarak karşısındaki boynu bükük adama çullanmaktadırlar.)(Asena,1970, s.400). Parantez içiyle ayrıntılı bir şekilde anlatılan bu durum, oyun kişilerinin diyaloglarıyla da pekiştirilir. Örneğin zaman geçişi anlamında Yurttaş C.'nin *“Kusura bakmayın. Altı ay bu. Altı ay şu dört duvar arasında!”* repliği geçen sürenin anlatılması için diyaloglardan yararlanma şekli olarak seyirciye sunulur. Oyunun final kısmında ise tahliye olmayı bekleyen Yurttaş C.'ye, Avukat mahkeme tarafından verilen cezayı söyleyecektir. Özellikle final kısmında Yurttaş C. ve Avukat arasında ki diyaloglar yoluyla hukuk sistemi üzerine yoğun bir eleştiri söz konusudur.

Sistem X Birey, Ezen X Ezilen gibi çatışmaların işlendiği “Yurttaş” oyunlarının sonuncusu Yurttaş C. oyununda bozulan düzenin, bireyi nasıl var ettiği var ettikten sonra da nasıl sıradanlaştırdığına dair eleştirel vurgu yapılır. Sahnenin iki bölünmesi zaman anlamında oyuna hız kazandırırken, özellikle ışık geçişleri yeni sahnelerin açılmasının önüne geçmiştir. Oyun kişilerin kullandıkları dil, bulundukları konumların birebir yansımasıdır. Başlangıç kısmında yoksul bir evi temsil eden dekor, Kadın ve Kız'ın konuşmalarıyla daha da pekiştirilir. Özellikle Kadın'ın kullanmış olduğu dil kişilik özelliklerini birebir yansıtmaktadır. “KADIN:(Sesini yükseltir) Duysun, duysun!.. Duysun deyi söylüyorum zati. Mecbur muyuz ağırlığınızı kaldırmaya? Herkes kız everir, bir boğaz üstünden eksilsin deyi, biz de kız everdik sözüm ona, beş nüfusumuz dokuz olsun deyi” (Asena, 1970, s. 392).Bir diğer taraftan Avukatların kullanmış oldukları dil mesleki özelliklerini yansıtırken, Kadın, Oğlan ve Kız'ın yardım kuruluşlarından gelen parayı aldıktan sonra ki değişimleri konuşmalarına da yansımıştır.

2.12. Adalet Ağaoğlu-Çıkış

Adalet Ağaoğlu'nun, Baba ve Kız'dan oluşan iki kişilik oyunu Çıkış'da; kızını dış dünyanın kötülüklerinden korumak için eve hapseden bir baba ve kızının kendi dünyalarında verdiği mücadele anlatılır.

Oyun, kısa oyun türü özellikleri bakımından öncesi yaşanmış bir sahnenin devamı niteliğinde, Kız'ın elinde ki taş bebeği ayakta durdurmaya çalışmasıyla başlar. Bu esna da, oyun da sıklıkla yer verilen 'böcek' imgesini temsilen, Baba bir takım hesapları sesli bir şekilde yapmaktadır. Kısa oyun türünde yazılan çoğu oyunun, giriş kısımlarında bu gibi durumlarla sıklıkla karşılaşırız. Oyun hangi konu üzerine temellendirilecekse, oyun kişilerinden herhangi biri, konu hakkında seyirciye ön bilgi verir. Oyun dekoru, ışık gibi etmenler de yazar tarafından buna göre belirlenmiştir. Çıkış adlı oyunda da Baba bir takım hesaplarla uğraşmaktadır, bu hesapları yaparken diyaloga başvurur. Böylece, seyirci sahne de hesap yapan bir oyun kişisi değil de, hangi konu üzerine hesap yapıldığına dair bilgi sahibi olmaktadır. "BABA: (Hesap yaparak) Beş kutu sabuntozu... İki kilo kükürt... Üç kiloasitborik... Dört kutu DDT. İki Kill-Off... Elli santim dantel...(başını kaldırır.) Bu ne?"(Ağaoğlu,1996,s.293)

Kız ile Baba'nın başlangıç diyaloglarıyla birlikte oyun içerisinde ki aksiyon da yükselmeye başlayacaktır. Baba'nın "benden habersiz dışarı mı çıktın yoksa?" repliğine karşılık, Kız'ın "çıkamayacağımı biliyorsun.. İstesem de" karşı cevabı, bu ikili arasında ki çatışma unsuru olarak oyunun hemen başlangıç kısmında sunulur. Oyunda bu iki kişi arasında yükselen çatışma, aynı ölçü de devam etmez ve inişli çıkışlı diyaloglarla oyun sürdürülür. Kız'ın duvar dibinde gördüğü böcekleri öldürdükten sonra, ellerini kolonyayla temizlemesi üzerine, Baba bu duruma sitem eder ve kendisini batıracağını söyler.Özellikle Kız'ın Baba'ya kolonya şişesinin üzerinde yazan "...‘Bahar Dalı’ yazıyor. Bahar dalı! Bu denli çirkin mi kokar bir bahar dalı? Bu denli yalandan? Kızların bahar mevsimi... Kızlar... Babalarıyla, baharlarda... Böceklerle"(Ağaoğlu,1996, s.295) repliğiyle, Kız'ın yaşamış olduğu hayatın sıkıcılığı vurgulanır. Oyun da simgesel olarak kullanılan bir başka dekor ise taş bebektir. Baba ve Kız'ın hemen hemen her diyalogunun ardından Kız, oyuncak taş bebeği ayakta tutmaya çalışır. Oyuncak taş bebekle kendisini özdeşleştiren Kız, yaşadıkları bu evden gitme isteğini de bu yolla vurgular. Kısa oyun türünde yararlanılan parantez içi anlatımı, Çıkış adlı oyunda da,

sözsüz oyun olarak sunulur. “BABA: Dur. Konuşturma beni. Şu hesapları toplayıvereyim. (KIZ: Böcekleri ezdiği terliği ayağından çıkarır. Tek terlikle hoplaya hoplaya musluğun başına gider. Bir kovaya su doldurur. İçine sabun tozu döker. İyice köpürtür. İki ayrı bez alır. Böcekleri ezdiği yere gelir. Önce bezin birini kovaya daldırır, sıkar. Çıkarttığı terliğinin altını ova ova siler. Terliği giyer. Yeniden musluğa gider. Ellerini sabunlar. Kolonya döker. BABA koklar. Sinirli sinirli başını sallar. KIZ yeniden kovanın başına gelir. Öteki bezi kovaya daldırır. Sıkarak. Ova ova yeri siler. Bunları yaparken yüzünde hep bir iğrenme vardır. Bezleri elinin ucuyla tutar. Kovayı öteki eline alır; kapıya yönelir. Eşikte durur.” (Ağaoğlu,1996, s.296) Parantez içi anlatımla sergilenen bu sözsüz oyun yoluyla, Kız’ın bulunduğu yerden kaçıp kurtulma isteği de seyirciye sunulmaya çalışılırken bir diğer taraftan da Baba’nın dış dünyanın kötülüğüne dair vurgu yapılır. “BABA:(Dışarısını göstererek) Bak, nasıl karanlık. Çıkma sakın... Çok karanlık” (Ağaoğlu,1996,s.296). Oyunun serim kısmı Kız’ın, evdeki böcekleri öldürmesi, Baba’nın ise birçok hesapla uğraşmasıyla anlatılır. Serim kısmında, Baba ve Kız’dan oluşan iki kişilik bu ailenin böceklerle dolu, güneş görmeyen bir ev de hayli zor şartlarda yaşadıklarına dair ipuçları verilirken oyunu doruk noktaya taşıyacak olan Kız’ın repliğine kadar bu ikili arasında ki aile bağı vurgulanmamıştır. Kız’ın evden gideceğine dair konuşmaları, oyunun ilk asal düğümü sayılabilecek kısımdır. Asal düğümle beraber bu ikili arasında ki aile bağı da Kız tarafından seyirciye bildirilecektir. “KIZ:(Bir an durur, düşünür.) Çocuk değilim... Hatta yaşlandım. Yine de alışamadım işte. (Kapıya gizlice bir göz atar.) Hiç alışamadım... (Babasına) Neden alışamıyorum dersin baba?” (Ağaoğlu,1996,s. 297) Kız ile Baba arasında ki geçen bu diyaloga kadar, oyun kişileri arasında nasıl bir bağ olduğu vurgulanmazken, Kız’ın artık evden gitmeye karar verdiği ilk asal düğümle beraber, oyunda ki bu ikilinin Baba-Kız olduğuna seyirciye bildirilir. İlk asal düğümle birlikte, sık sık Kız’ın, adama baba demesiyle bir anlamda serim kısmı biraz daha genişletilerek anlatılır. “KIZ:(Bezgin) Zaten başka ne yapıyoruz ki baba? Kendimi bildim bileli şu evde sadece biz...” (Ağaoğlu,1996, s.297)

Oyunun ilk asal düğümünde Kız’ın evden gitme isteğini hissettirmesi ve bunu Baba’nın anlamasının ardından, oyunun doruk noktası; Baba’nın Kız’ı kandırmak için anlattığı yarım yamalak masalların olduğu kısmın hemen ardından gelecektir. Baba her ne kadar masal anlatsa da Kız artık gitmeye karardır. Kız kararlılığını oyuncak taş bebeğiyle konuşarak anlatır. Oyun da Kız’ın taş bebekle konuşması ve gideceğine dair

belirtiler o an'a mahsus bir durum değildir. Oyun içerisinde gösterilmeyen fakat öncesinde yaşanmış olan bu durum Baba'nın Kız'a anlattığı masallar da gösterilmeye çalışılmıştır. Baba'nın anlatmış olduğu masallara bakıldığında aynı masallar olduğunu ya da artık anlatacağı masal kalmadığından dolayı o an uydurduğu şeylerle Kız'ı kandırmaya çalıştığını görürüz. Fakat kız daha öncesinde bu masalları dinlediğine dair konuşmaları artık gerçeklerle yüzleştığinin göstergesidir.

BABA: İnan ki değil. Sonunu dinle bak. Gülmekten kırılacaksın... Öyle güleceksin ki... Bu yaşlı ve çirkin kadın suya bakıp bakıp düşündükçe, günlerden bir gün şey aklına gelivermiş. (Zorla gülerek) Ne aklına gelmiş, biliyor musun? Gençliğinin en güzel günleri bir erkeğe şey ettiği, yani âşık oluverdiği günlermiş. Bu gelmiş aklına işte. Bakmış ki uzun sürelerdir hiç âşık olduğu yok, hiçbir erkekle ilgilenmiyor, onun için de...

KIZ: Hiçbir erkek onunla ilgilenmiyor da ondan...

BABA: Sen öyle san. Bu kadın yaşlı ve çirkindi, ama herkese güzel gelecek bir şey vardı: Zengindi...

KIZ: Biz üstelik zengin de değiliz... (birden ayağa kalkar) Evimizi dolduran hamamböceklerinden gayri hiçbir şeyimiz yok. Bir türlü baş edemediğimiz böceklerimizden gayri hiç...(Ağaoğlu, 1996,s.297).

Çıkış adlı oyunun birçok bölümünde başvurulanan simgesel anlatımlar, oyunun çözüm kısmında da yine oyuncak taşbebek üzerinden yapılacaktır. Kız'ın taşbebeğiyle oynayarak, kendisiyle taşbebeği özdeşleştirdiği sahne de artık her şeyden vazgeçtiği, Baba'nın ise Kız'ın gidişine hiçbir şekilde engel olamayacağı üzerinde durulur. "KIZ:(Bebekle oynamaktadır. Ürkek, onunla konuşur.) Seni azat edeceğim. İnan olsun edeceğim. Gözlerinde aynı renk ışıklar yansın.. Işıklar yandığı zaman.. Aynı doğruyu... Kendi doğrunu... Doğru... Böcekler... Siz... (Düşünce zinciri çoktan kopmuş gibidir.) Gözlerinde aynı renk ışıklar yandığı zaman... Azat.. Kendi doğrun... Nedir kusurum? Suçum? Doğdum ve... (Aklını yeniden toplar.) Bebek... Sen korkmazsın...Ürkmezsin.. Evin dışında hiçbir şeyden... Korkmak.. (Birden haykırır) Boğuluyorum! (Kapıya atılır.) BABA: (Peşinden gider) Gitme! Çıkmak istiyorsan ben çıkarırım seni. Elinden tutar parka götürürüm. Park ya. Kuğular.. İstersen eğer, birlikte, ikimiz..."(Ağaoğlu,1996,s.301) İkili arasında ki bu konuşmaların ardından oyunun çözüm kısmı taşbebeğin gözünde ki yeşil ve kırmızı ışıkların sönüşüyle başlar. Kız'ın taşbebeğin öldüğüne dair repliğine karşılık, Baba taşbebeğin ölmediğini sadece pilinin bittiğini ve onu yeniden tamir edeceğini söyler. Fakat Kız şimdiye kadar babasının

söylemeye korktuğu ‘ölüm’ sözcüğünü burada kullanır ve Baba artık gerçeklerle yüzleşir. Baba, Kız’ı kalması için ikna edemeyeceğini anlayınca kapıyı sonuna kadar açar ve Kız’ın gidişine müsaade eder. Oyunun finali ise Kız’ın evden uzaklaşınca kadar, kapı dışından babasıyla konuştuğu kısımdır. Kız evden uzaklaştıkça özgürleştiğini ve bu özgürlüğün getirdiği mutluluğu babasına anlatır. “KIZ:(Sesi iyice uzaktan) O denli karanlık değil... Önümü görebiliyorum... Bastığım yeri seçiyorum şimdi... (Bir an) Baba.. Duyuyor musun beni?... (sesi daha şen) Baba... Çok yalnız mısın? Yalnız olduğunu bilmek istemiyorum.. (Güler) Hiç boşuna ağlama baba... Hiç boşuna ağlama... Oradasın... Unutmam... (Sesi yankılanır.) Baba!... (Bir an) Günaydın çocuklar... Günaydın... Günaydın... Günaydın..” (Ağaoğlu, 1996, s. 307)

Simgesel anlatımların yoğunlukta olduğu Çıkış adlı oyun da, böcek imgesiyle Kız’ın yaşamış olduğu dünyada ki yerine vurgu yapılırken, Kız’ın oynadığı taşbebek ise yazar tarafından eleştirisi yapılan ataerkil gücü simgeler. Baba tarafından adeta ev hapsine mahkûm edilen Kız’ın birey olarak kendini var etmesi, taşbebeğin Kız’a göre öldüğü, Baba’ya göre ise pilinin bittiği sahnedir. Böylece Kız, yok olarak var olduğunu, hapsedildiği dünyanın kabuğunu kendi elleriyle kırarak çıkabildiğini vurgular. Oyun kişilerinin konuşmaları karmaşık bir yapıya sahip olmasına karşın, oyunun geçtiği mekânın kasvetli havası, her iki oyun kişinin de tedirginliği, seyircinin diyaloglardan çok oyunun atmosferine yoğunlaşmasına neden olur dolayısıyla çatışma atmosfer etrafında şekillenir. Çatışma unsuru zaman zaman diyaloglar yoluyla verilse de, oyunun büyük bir kısmına hâkim olan tedirginlik çatışma unsurunu temellendirir.

Çıkış adlı oyunda oyun kişilerinin kişisel özellikleri bakımından oyunda ki kız ve erkek arasında ki bağ, oyunun ilk asal düğümünde Kız’ın erkeğe baba demesiyle anlaşılacaktır. Sosyolojik olarak Baba ya da Kız’ın yaptığı işlere dair herhangi bir ipucu verilmezken, Baba ve Kız’ın yoksul bir aile yapısına sahip oldukları oyunun başlangıcında yazar tarafından önerilen dekor ve Kız’ın oyun içerisinde konuşmalarıyla seyirciye aktarılır. Evde ki annenin öldüğü ya da evi terk ettiğine dair ipuçlarına rastlanmaz. Oyunun başlangıç kısmında tanıtılan oyun kişilerinin yaşları verilirken, oyun içerisinde ne Kız ne de Baba’nın yaşlarına dair diyalogu yoktur. Oyun kişilerinin psikolojik özellikleri de yine diyaloglar yoluyla seyircinin sezgisine bırakılmıştır.

2.13. Aziz Nesin- Sen Gara Değilsin!

Aziz Nesin tarafından kaleme alınan tek perdelik oyun Sen Gara Değilsin’de, siyasetçilerin yarattığı sahte kahramanlarla, halkı kandırması konu edinilmiştir. Oyun, Yuntabur adında bir kasaba da, kendini halkı için feda eden Gara adında ki bir vatandaşın anıtının açılışını yapmak için toplanan kasaba halkı ve kasaba büyüklerinin tören hazırlıklarıyla başlar.

Sen Gara Değilsin! Adlı oyunun oyun kişileri, yer, zaman, olay gibi etmenler oyunun başlangıcında yazar tarafından tanıtılmıştır. Özellikle oyun kişilerinin fizyolojik ve sosyolojik özellikleri ayrıntılı olarak yapılırken, oyuna geçildiğinde de verilen bu özellikler diyaloglar yoluyla seyirciye aktarılır. “PREN, Yuntabur kentinin belediye başkanı. Sol kolunu savaşta yitirmiş. 30-35 yaşlarında. Tören için resmi elbisesini giymiş. Göğsünü, sol omzundan beline kadar yanardöner bir atlas şerit örter. Yakasında bir nişan. SALSİ, Topal. Koltuk değneğiyle yürür. 30 yaşında. Yuntabur’un Gizli Güvenlik Servisi Şefi. Göğsünde madalyalar. GARA, Kısa boylu, zayıf, çelimsiz, korkak, pısırik. 28 yaşında, Yalınayak, Eski, yırtık, kirli keten elbise içinde.” (Nesin, 1969,s. 510)

Oyun, sahne tasarrufu bakımından öncesinde yapılan bir konuşmanın devamını getiren belediye başkanı Pren’in konuşmasıyla başlar. “PREN:...Gara’nın anıtını, haşmetmeab efendimiz Kralımız açtıktan sonra, burada benden önce konuşan sayın hatipler, tarihimize altın harflerle yazılmış şerefli sayfalar kazandıran Yuntaburlu kahraman Gara’nın yaşamını, örnek kişiliğini, savaşlardaki yiğitliklerini dile getirdiler.” (s.510-511) Pren’in başlangıçta yaptığı bu konuşmayla kendinden önce bir olayın yaşandığını özetlerken, gereksiz bir sahnenin atılmasını sağlar. Bunu yaparken de bir diğer taraftan oyununun üzerine kurgulandığı Gara adlı oyun kişinin de kişisel özelliklerine değinmiş olur. Oyun da Gara’yı ilk asal düğüme kadar görmeyiz. İlk asal düğüme kadar geçen süre de serim kısmıyla oyunun tanıtımı seyirciye yapılır.

Serim kısmında siyasi güç elde etme isteğiyle halkı kandıran bir belediye başkanı ve güvenlik şefinin diyaloglarını görürüz. Kendilerine seçtikleri sahte halk kahramanını coşkulu bir şekilde anlatan Pren ve Salsi, kalabalığın dağılmasından sonra konuşmalarıyla gerçeği yansıtır. Sahne gerçeği göz önüne alındığında bir kasaba

halkının sahneye sığmayacağı gerçeği, diyalog yoluyla –mış gibi yapılarak anlatılır. Yuntabur halkının sahneden ayrıldığı kısımda da Salsi adlı oyun kişinin “(Kürsüye çıkıp uzaklara bakarak) İnsanlar, ırmaklar gibi kol kol akıyor. Kral hazretleri maiyetlerinin arabaları taa nerede...” (s.511) diyaloguyla sahnede gerçekleşmeyen bir olayı olmuş gibi yaparak verme durumu yansıtılır. Yuntabur halkının meydandan ayrılmasından sonra baş başa kalan Pren ve Salsi, Gara hakkında ki gerçekleri kendi aralarındaki diyaloglarla anlatırlar. Pren ve Salsi arasında geçen bu diyaloglar da Gara’nın fizyolojik özelliklerine de değinilir. “SALSİ: Çünkü dünyanın en korkak insanıydı bu Gara. Yüreksiz, tabansız bir oğlandı. Kızlardan bile dayak verdi çocukken... Bizim bu Yantabur’da...” “SALSİ:(Gülerek): Kim? Gara mı? Alay mı ediyorsun! Kara kuru, kavruk, sıska bir oğlandı. İyi beslenmedi ki gelişsin..Açlıktan kümeslerden yumurta çalardı...”(s.512) Her iki oyun kişisi de Gara’nın sosyolojik ve fizyolojik özelliklerine değindiği bu kısım da, oyunun tanıtım kısmında kendileri için verilen kişisel özellikleri de yine diyalog yoluyla yansıtırlar. “PREN: Evet... Yaşamak güzel şey elbet Salsi; ama kahraman olmak yaşamaktan da güzel... Böyle tek kolla yaşamaktansa ben ölüp Gara gibi bir kahraman olmak isterdim. SALSİ: Onu kim istemez? Kolay değil.. Savaşta çok insan öldü, ama hiç biri Gara gibi kahraman olamadı. Her ölen kahraman olsaydı.. Tarihte böyle kahramanlar ancak birkaç yüz yılda bir gelir. Ben de ayağımı kaybettim savaşta. Ama bugün topal da olsam sağ kaldığım için memnunum..” (s.512) İlk asal düğüm kısmı olan Gara’nın sahneye gelişine kadar çatışma unsuru görülmez. Sadece oyunun asal kişisi olan Gara ve onun çevresiyle, ailesi hakkında bilgi sahibi oluruz. Düz bir çizgide ilerleyen oyun Gara’nın sahneye gelip, kendi adına yapılan anıtın üzerine işemesiyle başka bir hal alacaktır. Pren, Salsi ve tüm Yuntaburluların savaşta kendileri için canını feda ettiğini düşündükleri Gara kasabaya çıkagelmıştır. Oyun da çatışma unsuru bu kısımda güçlenecektir. Burada Gara ile Salsi ve Pren arasında ki çatışmayı görürüz. Gara’nın anlattıkları, özellikle Pren üzerinde etki yaratırken, Gara gelmeden önce inandıkları ve yücelttikleri adam, Gara’nın sahneye gelip anlattıklarıyla birlikte hayal kırıklığına dönüşmüştür. Dolayısıyla Yuntaburluları Gara’nın kahramanlıklarını anlatarak kandıran Pren ve Salsi onun ölmediğini görünce yalanlarının ortaya çıkmasının endişesini yaşarlar. Oyunu doruk noktaya taşıyacak kısım ise Gara’nın ölmemesinden ziyade, kahraman oluşuna herkesin inanması fakat tam tersine bir hain, hırsız, katil olduğunu kendi ağzından anlatmasıyla gerçekleşir. Bu

kısım da yazar, siyasilerin gücü elinde tutmak için söyledikleri yalana kendilerinin de inandığının eleştirisini yaparken, yaratılan kahramanların gerçekte de kahraman olup olamayacaklarını da seyirci tarafından sorgulanmasını ister. Serim kısmında kahramanlıklarıyla ön plana çıkan Gara, doruk nokta da gerçek yüzüyle seyirciye sunulur. Aslında Salsi onun çocukluk arkadaşı olması ve onun bir kahraman olamayacağını bilmesine rağmen, kendi bulunduğu konumu korumak için buna ses çıkarmaz. Salsi'nin Gara hakkında ki düşünceleri serim kısmında verilmiş olsa da, Gara'nın gazeteler de bir kahraman olarak gösterilmesi onun fikirlerini de değiştirmiştir. Gara savaş esnasında başından geçenleri anlattıkça sıradanlaşır. Bütün savaş boyunca tesadüf eseri hayatta kaldığı olayları tek tek Salsi ve Pren'e anlattıkça, Gara artık istenmeyen kişi haline döner. Oyunun başlangıcında onu kahraman olarak öven Pren artık onun kasabadan gitmesi için elinden gelen her şeyi yapmaya zorlar. Fakat Gara gitmemekte ısrarcıdır. Özellikle annesi ve çocuklarını özlediğini söyleyen Gara, Pren ve Salsi tarafından annesinin öldüğü, çocuklarının ise kasabadan kimsenin bilmediği bir yere taşındıklarına ikna edilir. Bu sefer de ısrarla evlerinin arkasında ki meşe ağacını görme isteğiyle Pren ve Salsiyi kandırmaya çalışır. Fakat onlar Gara'yı kasabaya sokmamakta ınatçıdırlar. Gara'yı ikna ederek ona para verip elinde ki madalyayı satın alırlar. Gara ikna olmuş bir şekilde kasabadan ayrılır fakat bir süre sonra geri döner. Oyunun final kısmı Gara'nın Pren ve Salsi'nin verdiği parayı geri vermesi ve kasabaya girme isteği sonucu Pren'in Gara'yı sırtından vurmasıyla gerçekleşir. Oyunda madalyaların simge olarak verildiğini görürüz. Özellikle Gara'nın bütün savaş boyunca yaptığı bütün insanlık dışı olayların kendi lehine çevrilmesinden sonra, her olay için bir madalya alışı, yazar tarafından sistem eleştirisi olarak sunulur.

Oyunun çözüm kısmında Pren ve Salsi arasında ki diyaloglar, oyunu özetlerken bir diğer taraftan da yazarın, toplum tarafından oluşturulan 'kahraman' figürünün yıkılmasında da etkilidir.

PREN: Bir de bizim gerçeğimiz var, yani toplumun, bütün ülkenin... Hepimiz inandık Gara'nın bir kahraman olduğuna. Şimdi bunu tam tersine çevirmeye kimsenin hakkı yok; Gara'nın kendisinin bile... Anıtı dikilmiş, müzesi yapılmış, tarihe geçmiş kahraman bir Gara; işte toplumun gerçeği bu...

SALSİ: Evet, ama salt gerçek bu değil ki... Burdaki Gara, salt gerçeğin ta kendisiydi.

PREN: Korkunç çelişki burda ya... Salt gerçek, her zaman toplumun gerçeğine uymuyor. (Anıtın dibine yorgun oturur, SALSİ de yanına oturur, cıgara yakarlar.) Hepimizin kahraman olarak bildiğimiz Gara, işte bu alçaktır diyemezdik ya... Salt gerçeğin ne önemi var, bize bir kahraman gerekiyordu; biz işte onu bulduk... Salt gerçek olan Gara, bizim Gara'mız değil, bizim kahraman Gara'mız... O, başka bir Gara, serseri, hain...

SALSİ: Şaşılasi bi şey... Sana hak vermediğim halde, senin gibi davranmak zorunda duyuyorum kendimi... Salt gerçek, toplumun gerçeğine uymuyor diye anıtı mı yıkacaktık, müzeyi mi kapatacaktık? Bilmiyorum, hangisi doğru olan; toplumun yalanı gerçek sanması mı, yoksa salt gerçeğin bilinmesi mi?"... (Nesin, 1969, s.519).

Sen Gara Değilsin adlı oyun da oyun kişilerinin hayalî isimlerden oluşmasının yanında, zaman ve mekân kavramlarının da bu dünyaya ait olmayışı yazar tarafından, özellikle sistem eleştirisinin ön plana çıkması adına yapmış olduğu bir seçim olarak yorumlanabilir. Kişisel özellikler bakımından tanıtım kısmında oyun kişilerinin özellikle fizyolojik özelliklerine ağırlık verilmesi, oyunun yan oyun kişileri Salsi ve Pren'in kol ve bacaklarının olmamasına rağmen onları ön plana çıkarmaz. Oyun da asıl kahraman, sahte kahraman olan Gara'dır. Gara sahneye gelmeden evvel yan oyun kişileri tarafından detaylı bir şekilde kişisel özellikleri anlatılır ve merak unsuru devreye sokulur. Gara'nın sahneye gelişiyle birlikte seyircinin kahraman olarak düşündüğü Gara, hayalin ötesine geçmeyecektir. Sadece seyirciyle sınırlandırılmayan merak unsuru oyun kişileri ve oyun üzerine de etki yapacak, beklenenin tam tersi bir durumla karşılaşılacaktır.

2.14.Sedat Veyis Örnek-Manda Gözü

Ağalık otoritesinin eleştirildiği, Manda Gözü adlı köy oyunu; Elvan adlı çocuğun tarlaya giren mandaya taş atması sonucunda mandanın gözünün çıkması, manda sahibi Mecit Ağa'nın bu durum karşısında büyük yeminler ederek kısasa kısas istemesi olarak özetlenebilir.

Oyun dekoru kısa oyun tekniğine uygun bir şekilde "Sahne, çabucak değişebilen, iki yüzlü, dört, beş panodan ibarettir. Panoların bir yüzü Köy İhtiyar Kurulu'nun toplandığı odayı, öteki yüzü Rafet'in evindeki iki göz odadan birini gösterir. Her iki oda için, sadece oyunda geçen öğeler bulunur: Kapı, pencere, kerevet, hasırdan alçak iskemleler, su testisi vb." (Örnek, 1969,s.521) şekilde yazar tarafından

tasarlanmıştır. Kısa oyun özelliklerinde kişi sayısının kısıtlı tutulmasına karşın Manda Gözü adlı oyunda, oyuncu sayısı bir hayli fazladır. Oyun kişilerinin derinlemesine verilmediği, Manda Gözü'nde, Mecit Ağa ve Rafet oyun kişisi olarak diğerlerinden daha çok ön plana çıkacaktır. Oyunun başlangıcında Köy İhtiyar Heyeti'nin toplandığı oda da, köylüler Fettah, Rüstem ve Haydar'ın kendi aralarında gündelik konulardan konuştukları sıra da, pencereden Mecit Ağa'nın geldiğini görürler ve birazdan bir şey olacağına dair yorum da bulunurlar. Mecit Ağa'nın geldiği sahneye kadar ki süre tiyatral anlamda oyuna hizmet etmeyen bölümdür. Oyun kişilerinden Fettah'ın, Mecit Ağa'yı pencereden gördükten sonra “Yel-yepelek gelişine bakılırsa, bir şeylere canı sıkılmış yine” (s.521) repliği seyirciyi bilgilendirmek için söylenmiştir. Oyun da ki merak unsuru ve gerilimin artması Rüstem'in Mecit Ağa'ya yönelttiği “canın sıkına benzer. Ne o, bir mazaratlık filan mı var?” (s.522) sorusuyla başlayacaktır. Mecit Ağa, bu soru üzerine oyunun üzerine kurgulandığı “Rafet'in veledi olacak Elvan, benim mandanın gözünü çıkarmış” cevabını verir. Çatışma unsurunun yaratıldığı bu diyalogun ardından, Mecit Ağa'nın repliklerinin gerilimi tırmandırmak için tasarlandığını görürüz. Dramatik malzeme anlamında gözü kör edilen bir mandayı, namus meselesi haline getirerek kan davasına dönüştürecek olan çıkış, Mecit Ağa'nın bu diyaloglarıyla başlayacaktır. Bu anlamda oyun kişileri her ne kadar Mecit Ağa'yı sakinleştirmeye çalışsalar da Mecit Ağa karşılık olarak aksi cevaplar verecektir.

Kısa oyun türünde yazılan bazı oyunlar da serim kısmına yer verildiğini görürüz. Manda Gözü adlı oyunda ise oyun ilk asal düğüm noktasından başlayacaktır. İlk sahne de çatışmanın Köy İhtiyar Heyeti ile Mecit Ağa arasında yaşandığı Manda Gözü adlı oyunda, Mecit Ağa, ağalığında vermiş olduğu gururla aşırıya kaçan cevaplar vermektedir. Öyle ki kendini yatıştırmaya çalışan Köy İhtiyar Heyetine “Yoo Rüstem. Elvan denen rezili savunmaya kalkışma hiç. Bu iş öyle atasözüyle matasözüyle geçirilecek cinsten değil. Ben kanıma kan isterim” (s.523) cevabı gerilimin ilk kıvılcımıdır. Bu replikten sonra oyun kişilerinin tutum ve davranışları mandayı kurtarmaya değil, iki aile arasında çıkacak bir kan davasının önüne geçmeye yönelik olacaktır. Mecit Ağa'nın burada ki tutum ve davranışı oyunun şekillenmesinde oldukça önemlidir. Özellikle birinci bölümün sonunda Mecit Ağa'nın repliği, oyunu çıkmaza sokacak ve doruk noktaya taşıyacaktır. “MECİT:(Öfkesi daha da kabarır): Hemi de ırzıma nikâhıma yemin olsun ki... Ve de karım, kızanım rezil malamat olsun ki... Eğer

bende Elvan denen piçin boynundan kan çıkarmazsam, boynuzlu godoşun teki olayım! Şu köyün ve de çevre köylerin içinde adım namussuza çıksın... Var mı bir diyeceğiniz?” (s.525). Birinci bölümün sonunda Mecit Ağa odadan ayrılır, bu kısımda simgesel anlatımı başvurulmuştur. “(Gök gürültüsü) FETTAH: Yağmur boşanacak! HAYDAR: Amma gürledi ha! FETTAH: Laf aramızda, Mecit de yaman gürledi ha! Eğer yeminin ardı gelirse... (Gök gürültüsü).” Fettah ve Haydar arasında ki bu diyaloglar ikinci bölümün hazırlığı niteliğinde kurgulanmıştır.

İkinci bölümde Rafet’in evi görünür. Bu bölümde Elvan’ın babası Rafet ve annesi Hacer arasında ki diyaloglara yer verilmiştir. Elvan’ı saklayan anne ve baba bundan sonrasında ne olacağına dair fikir alışverişinde bulunurlar. Kısa sürede geçirilen ikinci bölümde, üzerinde durulacak kısım ise köy gerçekçiliğinin yansıtılmasıdır. Köyün ileri gelenlerinden Mahmut’un, Rafet’in akrabası oluşu Rafet’i bir anlamda rahatlatırken, Hacer ise bu durumu fırsat bilerek Mahmut’la konuşmak istediğini söyleyecektir. Köy de kadının ikinci plana atıldığı gerçeğinden bahseden yazar, bunu Rafet ve Hacer arasında ki konuşmalarla seyirciye yansıtır.

HACER: Ne var ki bunda? Elvan’ın annesi değil miyim? Karnımda taşıdığım, doğurup ortaya getirdiğim oğlumu görünür bir beladan esirgeyemedikten sonra kaç para eder benim analığım? (Ani bir öfkeyle). Hemi de giderim. Mecit’in de, Köy İhtiyar Üyelerinin de tek tek yakalarına yapışıp: “Uşak, siz hiç mi çocuk olmadınız?” derim. “Hiç mi ağaca, kuşa taş atmadınız? Hiç mi manda gözü patlatmadınız, kaş göz yarmadınız mı bre herifler?” diye bar bar bağırırım. Köyü başlarına yıkarım vallah!

RAFET: Hişt..Kendine gel Hacer! Bu iş erkek işi. Gerekirse ben yapışırım yakalarına. Elinin hamuruyla erkek işine karışma sen...(s.526)

Oyunun üçüncü sahnesinde ise olay konunun kaldığı yerden devam ettirilir. Köy İhtiyar Heyeti’nin yanına giden Rafet, olayın çözümü için köyün ileri gelenleriyle fikir alışverişinde bulunur. Bu sahne de yine gereksiz sahneler atılarak, oyun kişilerinden herhangi birinin diyalogu üzerinden sahne tasarrufu gerçekleşecektir. Mecit Ağa’nın olmadığı bu sahneyi oyun kişilerinden Rüstem “oluru... (Düşünür. Sonra.) Mecit buradaydı az önce” (s.327) olarak anlatır. Bu sahne de üzerine vurgu yapılan başka bir durum ise köyün çözüme kavuşturmak için kullandığı yöntemdir. Hukuk yoluyla çözülmesi gereken bir meseleyi saygı üzerine temellendiren köylü, kaynak olarak da dini kullanır. Böylece örf ve geleneklerine sıkı sıkıya bağlı bir toplum da, insanın değeri de bu ölçüye göre belirlenecektir. Mecit’in ettiği yeminin bozulması için Elvan’ın

boynundan kan alması gerektiğini anlatan köyün ileri gelenleri, Rafet'i ikna etmek için dini argümanları ortaya sürerler.

RÜSTEM: Yeminli yeminli gezerse daha mı iyi olacak? Yemini kurt gibi kemirecek içini. Olanı biteni komşu köyler bile duydu. Mecit'in yeniden adam içine çıkması için, yeminini sureta yerine getirmesi gerekiyor. Aziz Hoca'ya danışmış. O da : “Öfkene kapılıp yemin etmesen iyi olurmuş. Neyse etmişsin bir kere. Hemi de bir batman balla yenmeyecek cinsten. Bari yalancıkta yerine getir de yeminini, vebalinden kurtul.” Demiş. Sizin anlayacağınız kitapta da yeri varmış bu yemin meselesinin...(s.527)

Bu sahne de kullanılan başka bir simgesel anlatım durumu ise Köy İhtiyar Heyeti'nin, Elvan'ın bayramlık kıyafetlerinin giydirilerek Mecit Ağa'nın yanına getirilmesidir. “Saygı” anlamında Elvan küçük olarak, ağılık makamını bu şekilde yücelterek, Mecit Ağa'nın gözüne bu şekilde gireceği düşünülür. Rafet sahnenin sonunda oğlunun kurbanlık koyun gibi Mecit Ağa'nın önüne yatırılacağı ve boynundan kan alınacağına, bunda hiçbir endişesinin olmaması gerektiğine ikna ettirilerek evine gönderilir. Sahne geçişlerinin zaman anlamında mantıksal akışı bakımından oluşturulan dördüncü sahne de yine Rafet'in evinde Rafet ile Hacer'in diyaloglarını görürüz. Köy İhtiyar Heyeti tarafından oğlunun başına herhangi bir şey gelmeyeceğine dair söz verilen Rafet, bu sahne de eşi Hacer'i ikna etmeye çalışır. Bu sahnenin ardından oyunun çözüm süreci de başlayacaktır.

Çözüm sahnesi olarak tasarlanan beşinci sahne de, konunun vurgusu açısından verilen replik önemlidir. “HAYDAR: Yahu, ne iştir bu böyle? Biri ille de yeminim diyor, öteki tek erkek çocuğum diyerek, oğlanın üstüne toz kondurmuyor.”(s.528). Bu sahne de oyunun başlangıcından beri görünmeyen Elvan ile diğer sahneler de yan yana gelmeyen Rafet ve Mecit Ağa görünecektir. Köy İhtiyar Heyeti Elvan'dan Mecit Ağa'nın elini öpmesini ister. Daha sonrasında ise tıpkı kurbanlık koyun gibi Mecit Ağa'nın önünde uzanmasını ve sadece boynun küçücük bir çizikle kan alınacağını anlatırlar. Köy İhtiyar Heyeti Elvan'ın korkmaması gerektiği üzerine telkinleri Rafet'de olumsuz bir hava yaratır bunun üzerine odadakiler Rafet'i dışarı çıkarırlar. Elvan, Mecit Ağa'nın elini öptükten sonra Mecit Ağa Elvan'ın kulağını çekerek tavırları öfkeye dönüştür, Mecit Ağa'nın burada ki tavrı, oyunun finali açısından oldukça önem taşır. Boynunun tamamen kesileceğinden korkan Elvan, Mecit Ağa'nın önündeyken ‘baba’ diye bağırması sonucunda Rafet içeri girerek yanında getirdiği tabancayla Mecit Ağa'ya ateş ederek onu öldürür ve oyun bu şekilde sonlanır.

Köy gerçekçiliği üzerine yazılan Manda Gözü adlı oyunda ağalık sisteminin, bir çocuk tarafından, basit bir olayla yerle bir edilebileceği anlatılırken, özellikle Mecit Ağa'nın kişisel özellikleri oyunun belirleyici yönüdür. Mecit Ağa, kendi otoritesinin sarsılmaması için çok basit bir yolla çözüme kavuşturulacak bir olayı aşırıya giderek büyütmüş ve bu onun sonunu hazırlamıştır. Oyun kişilerinin tanıtılması için verilen yazar tarafından verilen ortalama yaşlara dair oyun içerisinde herhangi bir ipucuna rastlanmazken, kişilerin kişisel özellikleri ayrıntılı olarak verilmemiştir. Oyunun başkarakteri diyebileceğimiz Mecit'in psikolojik olarak inatçı olduğu vurgusu yapılırken, bunun dışında Mecit hakkında daha fazla bilgi sahibi olamayız. Yine fizyolojik olarak herhangi bir özelliğine değinilmeyen Mecit Ağa'nın, ağa oluşu dışında sosyolojik özelliklerine de değinilmemiştir. Oyunun belirleyici bir diğer oyun kişisi de Rafet'tir. Sosyolojik olarak evli, iki kızı ve uzun yıllar sonra bir oğlu olduğuna dair bilgiler verilen Rafet'in psikolojik ya da fizyolojik hiçbir özelliğine değinilmez. Oyunun başlangıcında yazar ne kadar “konuşmalar da şive, herhangi bir yöresel ağız kullanılmaz” ifadesine yer verse de oyun kişilerinin zaman zaman ağız kullandıklarını görürüz. “bıldıırkı”, “yel-yepelek”, “evecen”, “çalkama neyin”, “mazaratlık”, “förtlemiş çıkmış”, “cahal” gibi ifadeler buna birkaç örnek olarak gösterilebilir. Oyunda inandırıcılığın kırıldığı yer olarak oyunun başlangıç kısmı gösterilebilir. Köy İhtiyar Heyeti'nin bir arada bulunduğu ve olayın patlak verdiği durumun tesadüf etmesi oyunda ki inandırıcılığı zayıflatmıştır

2.15. Başar Sabuncu- Lades ya da Aile Ocağı

Absürt oyun mantığıyla yazılmış olan Lades ya da Aile Ocağı adlı oyun da, evlilikleri monotonlaşmış karı ve koca, hayatlarına renk katmak adına ölüm oyunu oynarlar, bunu da ‘lades’ olarak adlandırırlar. Kendi aralarında oynadıkları bu oyun da bir süre sonra sıkıcı bir hal almaya başlayınca bu defa da evlerine davet ettikleri konukları bir takım yollarla öldürürler.

Tek perde halinde yazılmış olan Lades ya da Aile Ocağı adlı oyun varlıklı bir evin salonu olarak tasarlanmış olan mekânda başlar. Oyunun başlangıcında Kadın ve Adam'ın hareket planı anlatılırken, oyunun dekoru da bu hareket planına göre tasarlanmıştır.

Varlıklı bir evin salonu: Beyaz, soğuk bir ışık altında, oldukça gösterişli ama soğuk yüzlü eşyalar, kocaman bir mermer şömine... 40-45 yaşlarındaki karı koca birbirine uzak iki koltukta boş yüzlerle otururlar. ADAM yazılanla hiç ilgilenmeden gazete okur, KADIN hiç sevmeden örgü örer. Uzun bir susma (Sabuncu,1970,s.539)

Verilen bu hareket planı ve dekorla birlikte oyunun atmosferi de yaratılmış olur. Oyun kadının ‘geciktiler’ repliği ile başlar ve bu replikle birlikte birazdan evlerine kimin geleceğine dair ilk merak ögesi de oluşturulur. Eve gelecek olan misafirlerin gelmiş olduğu kısma kadar misafirler hakkında herhangi bir bilgi verilmez. Oyun başlangıç kısmında parantez içi anlatımla sözsüz oyun oynanır. Kadın ve Erkek arasında gerçekleşen bu sözsüz oyun da oyunun tuhaflıklar üzerine kurgulandığına dair birçok hareket görürüz.

ADAM masalara, koltuklara çarparak yerine döner. El yordamıyla bularak masanın üstündeki kibriti alır çakar. Kibrit alevinin ışığında karı koca yine bir an gözgöze gelirler. Öylece bakışırlar. Yine ansızın sahne ışıkları yanar, seyirci salonu ışıkları söner. Ama bu kez sahne parlak, canlı, sıcak bir ışıkla aydınlanmıştır. Adam garip bir tavırla gülümser masadaki kutudan bir sigara alıp elindeki yanar kibritle yakar. Derin nefes çekip, dumanı kötü filmlerdeki sözde çapkınların tavrıyla kadının yüzüne üfler. KADIN kırtır, aynı derecede adi şuh bir tavırla ADAM’ın elindeki kibriti alır kocasının gözlerinin içine bakarak üfler, söndürür. Sevgiyle gülümserler birbirlerine, sonra hiçbir şey söylemeden kalkar şömineye yürürler. ADAM ağır bronz kapağı açıp, ocağa bakar, kolunu içeri sokup epeyce uğraştıktan sonra buruşuk bir kravat çıkarır. KADIN şöminenin üstündeki süslü içki şişesini içindekiyle kravatı ıslatır, bir kibrit çakıp alevini kravata tutar, kravat ansızın parlar. Adam alevli kravatı şömineye atar, kapağı kapatır, karısının yanağından şefkatle öper, KADIN kırtır, ADAM KADIN’ın beline sarılmak ister, KADIN cilveyle kaçır. Ellerini koklar, yüzünü buruşturur. Kapıya yürür, kapı ağzında kocasına bir öpücük gönderdikten sonra çıkar. KADIN çıkınca ADAM koşar gibi üstünde iki bardakla bir içki şişesi bulunan orta masasına gider. Bardakları doldurur, havaya kaldırıp içki seviyelerinin aynı olup olmadığını kontrol eder. Sonra cebinden buruşuk bir kağıt parçası çıkarır, açar, içindeki tozu bardaklardan birine boşaltır, içkiyi parmağıyla karıştırır, iki bardağı da ışığa tutar, bakar, ayrı ayrı koklar, sevinçle gülümser. Zehirli içkiyi az önce karısının oturduğu koltuğun yakınına bırakır, kendisi de zehirsiz bardağın yakınındaki koltuğa oturur. Gazetesini açar yeniden, içeri girenin ilk bakışta anlayabileceği yapmacık bir rahatlıkla ıslık çalarak okur. KADIN bir havluya ellerini kurulayarak girer. Girer girmez de kuşkulandır ama hiç renk vermez. Girdiğini fark etmemiş gibi gazetesine gömülen kocasına doğru gider, havluyu gazetenin üstünden uzatır. ADAM teşekkür eder gibi gülümseyerek gazeteyi katlar, havluyu alır. Kapı ağzından karısına bir öpücük gönderdikten sonra çıkar. ADAM çıkınca, KADIN koşar gibi masaya gider, ADAM’ın kendine ayırdığı zehirsiz bardağı alır, cebinden çıkardığı buruşuk kağıdın içindeki tozu bardağa boşaltır, parmağıyla karıştırır, ışığa tutar, koklar... Bardağı yine eski yerine bırakır, geri çekilir duruşunu seyreder, beğenmez. Bardakların yerlerini değiştirir. Sonra kendi zehirlediği içkinin yakınındaki

koltuğa oturur, torbadan ne olduğu belirsiz, ip gibi upuzun örgüsünü, şişlerini çıkarır, yapmacık bir kayıtsızlıkla örgü örür. ADAM ellerini kuruluyarak gelir. Bardakların değiştirildiğini hemen anlar ama renk vermez. Girdiğini fark etmemiş gibi davranan karısına bakar sevgiyle, KADIN da başını kaldırıp kocasına gülümser. ADAM havluyu atar ansızın ve KADIN'ın önündeki bardağı kapar, tokuşturmak ister gibi kaldırır. KADIN da kalan bardağı almak zorunda kalır. Hiçbir şey söylemeden kollarını birbiri içinden geçirip, bardakları ağızlarına götürürler ama ilk yudumu alacakken birbirlerinin yüzüne bakıp taş kesilmiş gibi dururlar ansızın(.s.539,s.540)

Yaklaşık olarak bir bölüm uzunluğunda yazılan sözsüz oyunda Kadın ve Adam'ın davranışları anlamsız gibi gözükse de bir süre sonra aralarında ki diyalog yoluyla, sözsüz oyunda ki davranışlarının nedenleri açıklığa kavuşacaktır. Kadın ve Erkek sözsüz oyunda kullandıkları ve kâğıttan kadehin içine döktükleri şeyi yine diyalog yoluyla seyirciye aktarırlar. “KADIN: Ne var bunun içinde söyle bakayım? ADAM: (Utangaç) Hiç. KADIN: (Cilveli) Hadi, hadi... ADAM: (Utana sıkıla) On miligramcık arsenik.”(s.540) Kadın ve Adam'ın bu diyalogları birbirine zehirlemeye çalışan iki çiftin evliliklerinin sıradanlığına vurgu yapılırken, bir diğer taraftan Adam'ın “Dilediğimle dostluk ederim, sen karışamazsın! O moruğun sende gözü var zaten, biliyorum.” Repliğiyle toplumun ahlak değerleri de eleştirilir. Aslında Kadın ve Erkek arasında ki monotonluk her ne kadar birbirlerini sevgisizliğe itmiş olsa da bu geçişler kısa süreli olarak devam eder. Oyun da birbirini zehirlemeye çalışan çiftin kısa süre sonra tutkulu âşıklara dönüşü döngü halinde sürecektir. Evli olan Adam ve Kadın'ın bu davranışlarıyla, toplumda ki aile yapısı eleştirilirken, bu davranış özelden genele yayılan bir durumun özeti olarak yorumlanabilir. Kadın ve Adam arasında oyunun geneli itibariyle tuhaflıklar söz konusu olmuş olsa da, bu ikili arasında ki diyalogların normale döndüğü anlar da mevcuttur. Eczaneden alınan zehirlerin hesabı yapılırken Adam'ın parayı kendisinin kazandığını söylemesine karşın Kadın belki de oyunun tek normal repliği olan; “Cefakar ev kadının kaderi budur işte. Saçını süpürge eder, pişireyim yetireyim diye, kadrini bilen olmadığı gibi bir de hor görülür.” (s.541) repliğini kullanır. Bu replikle beraber Kadın her ne kadar kocasını öldürme planını açık açık yapsa da, aile kavramının temelinde ki kadının güçlü varlığına vurgu yapar. Oyunun ilk kısmında bahsi geçen misafirler beklenildiği gibi gelirler. Misafir olarak oyuna dâhil edilen Konuk Adam ve Konuk Kadın'ın davranışlarında herhangi bir tuhaflık olmamasına karşın Adam'ın daha ilk andan itibaren ki diyalogunu misafirler şaka olarak algılar. “KADIN: Büfenin üstündeki vazoyu getirir misin şekerim? ADAM: Kendin al.

(Konuklar afallar) KADIN:(Hiç bozuntuya vermeden): Kusura bakmayın, bugün pek bir eşekliği üstünde. KONUKLAR: Estağfurullah! ADAM: (Damdan düşer gibi): Beni temizleyip, köşedeki eczacıya kaçacak, biliyor musunuz?” (s.541) Kadın ve Erkek arasında bu çatışma bir süreliğine devam eder. Konuk olarak gelen Kadın ve Adam ise bu çatışma karşısında ne yapacaklarını bilemezler ve yaratılan bu gergin ortam onları bir hayli sıkır. Oyunun bu bölümü sürekli diyaloglar halinde devam ettirilmesi, Konuk Kadın ve Konuk Adam üzerinde olumsuz bir hava yaratırken, oyuna aksiyon katması bakımından Kadın ve Adam üzerlerinde bulunan birçok zehri konuklarına gösterirler. Bu onlar için hayli keyif verici bir durum olsa da Konuk Adam ve Konuk Kadın panik olarak onları seyretmekle yetinirler. Bir süre sonra Konuk Kadın’ın tuvalete gidişine eşlik eden Kadın sahneden ayrılır. Adam ve Konuk Adam baş başa kalınca yine parantez içi anlatımla, sözsüz oyuna başvurulur.

ADAM güler, KONUK ADAM da bir şey anlamadan katılır bu gülmeye. Sonra ADAM ansızın ciddileşir, parmağını ağzına götürerek konuğu susturduktan sonra, karısının örgü torbasını alır, şişlerden birini çeker, kemerinde ki koca eğyle ucunu iyice sivrillettikten sonra, zehir şişelerinden birine batırır.ADAM(Düz, açıklama yapar gibi): Kûrar... Afrika yerlileri oklarına sürer hani. (KONUK ADAM bir şey anlamadan gülümser, ADAM da gülümser. Şişenin ucunu üfleyerek kuruttuktan sonra örgü çantasını hemen görülecek biçimde masanın üstüne bırakır.(s.544)

Parantez içi anlatımla yapılan sözsüz oyunla başta normal ve mutlu bir evlilik gibi gösterilen Konuk Adam’ın evliliği, Adam’ın “Çok talihli bir adamsınız azizim. Düz bir hayat sürüyorsunuz ne mutlu? Yeni yeni oyunlar bulmak için durmadan kafa patlatmak zorunda değilsiniz? Melek canım, karınız melek.” Repliğine karşılık verdiği “Hiçbir kadın melek değildir dostum” cevabıyla aslında evlilikten çokta memnun olmadığı anlaşılır. Konuk Adam ve Adam arasında evlilik üzerine yapılan bu sohbetin üzerine Kadın ve Konuk Kadın sahneye gelir. Kadın’ın elinde içeceklerin olduğu bir tepsi vardır ve Konuk Adam’a içeceği sunar. Bu arada Konuk Kadın masa üzerinde ki örgü şişlerini görünce merakla eline alır. Sözsüz oyunda adamın zehir sürdüğü şişler Konuk Kadın’ın eline batarken, Konuk Adam’a ikram edilen gazozun içinde de zehir olduğunu Adam’ın tahmin etmesi uzun sürmez. Bu andan itibaren Adam ve Kadın geriye doğru saymaya başlayacaklardır. On’dan geriye doğru yapılan bu sayım konukların sonunun geleceği sayımdır fakat konuklar bundan bir şey anlayamazlar ve

konuşmalarına devam ederler. Ta ki Adam'ın "sizi zehirledik" deyişine kadar. Kadın ve Adam için sıradanlaşan bu ölüm oyunu, oyunun başlangıcında görülen şömine de bir takım eşyaların yakılmasıyla daha önce yine birilerini öldürdüklerine dair ipuçlarıyla verilir. Bu ipuçları ise Konuk Kadın ve Konuk Adam'ın şömineye taşınarak yakma işlemi yapıldığında görülecektir ve bu oyun burada bitmez. Kadın ve Adam'ın final konuşmalarında, Adam büroya yeni gelen birinden bahseder ve onu eşiyle beraber evlerinde davet ederek öldürme teklifinde bulunur.

Oyunda genel anlam da yapılan eleştiri özellikle evlilik kurumunun sahte yüzünün algılanmasına yöneliktir. Evliliklerde mutluluklar çıkar üzerine inşa edilirken, bu durum çiftlerin birbirine karşı maskeler takarak oyun oynaması olarak yorumlanabilir. Kadın ve Erkek, Konuk Kadın ve Erkek'in yanında yaptıkları birçok konuşma da, konukların "Estağfurullah" diyerek birçok şeyi savuşturduğunu görürüz. Fakat burada sorgulanan kadın ve erkek arasında ki cinselliğin yanı sıra, kişilerin konuşurken iğrendiği 'sivilce sıkma, ayak parmaklarıyla oynama' gibi birçok ifadenin Kadın ve Erkek tarafından özellikle söylenmesi, oyun kişilerinden hangisinin sahte hangisi gerçek davranışlar sergilediğine dair sorusunu seyirciye sordurtur. Oyun kişileri evliliklerde çiftlerin birbirlerine söylemek istediği fakat söyleyemediği birçok şeyi üzerine basa basa söylerler, bu salt gerçeğin yansıması için önemlidir. Bir diğer taraftan ise aslında mutlu olmayan, fakat öyleymiş gibi davranan Konuk Kadın ve Adam'ın yan yana olmadığı sahneler de birbirleri hakkında ki olumsuz düşünceleri de, başlangıçta tuhaf davranışlar sergileyen Kadın ve Adam'ın bu davranışlarında ki haklı tarafı da ortaya çıkarır.

Oyun içerisinde birçok sahnenin sözsüz oyun şeklinde sergilenmesi, kısa oyun türünde ki gereksiz sahnelerin atılması için önemlidir. Dekor olarak evin gösterişli olmasına rağmen mutsuz bir atmosferde sunulması 'yuva' kavramına dair eleştiri olarak tasarlanırken, şömine ise mutsuz evliliklerin bitişi için hazırlanmış dekor olarak yorumlanabilir. Oyun içerisinde ki çatışma her ne kadar Kadın ve Erkek arasında oluşturulmaya çalışılsa da oyun kişilerinin tutarsız davranışları, çatışma unsurunda etkili olmaz. Kadın ve Erkek tuhaf davranışlarıyla aslında insanın özünü yansıtarak, toplum içerisinde yaratılmaya çalışılan 'ahlak' algısıyla çatıştığını görürüz. Dil anlamında oyun kişilerinin akıcı bir dil kullanıldığı Lades ya da Aile Ocağı adlı oyunun geneli sözsüz

oyun üzerine kurulmuştur. Hareket düzeniyle seyirciye anlatılan birçok şey sözsüz oyunun ardından, diyalog yoluyla seyirciye aktarılır.

2.16. Muzaffer Hacıhasanoğlu-Yolculuk

Yolculuk adlı kısa oyunda, yola çıkan üç kişinin geçmiş yaşamlarına dair anlatılarına yer verilirken bu üç kişinin çocukluğunda yaşadıklarının, şu anda ki yaşamlarına etkileri konu edinilir.

Oyun kişisi olarak belirlenen Şoför, Muavin ve Yolcu'ya ek olarak oyun içerisinde bu üç kişinin geçmişine etki eden kişilerin sesleri de eklenir. Sahne de kullanılan bu sesler sayesinde her ne kadar ilişkiler ağı anlatılmış olsa da, sesler yöntemiyle oyuna yeni kişilerin eklenmesinin önüne geçilecektir. Bir diğer taraftan ise yolculuk esnasında ki benzinciye girişte, başka bir kamyoncuyla karşılaşılan sahne de ve mola verilen yerlerde de oyun kişileri görülmez. Bunun yerine oyun kişileri hayali kişilerle konuşur ve bir eylem yapısı oluştururlar. Oyun sıradan bir yolculuk esnasında ki Şoför, Muavin ve Yolcu arasında ki konuşmalarla sürdürülür. Şoför ve Muavin arasında her ne kadar sözlü olarak bir çatışma olsa da bu, oyunu etkileyecek şekilde değildir. Şoför ve Muavin ara ara münakaşa ara ara ise şakacı bir dille yolculuklarını sürdürürler. Yazar, dekor olarak kullanılan kamyon için şu öneri de bulunur: “Oyuncuların rahatça girip çıkmalarını sağlamak için şoför mahallinin üstü açık olmalı, kapıları bulunmamalıdır” (Hacıhasanoğlu, 1969, s. 443). Bu şekilde oyun kişilerinin geçmiş hayatlarını yansıtmak için kamyonlardan çıkıp sahneye gelmeleri kolaylaşacaktır.

Oyunda ki bu üç kişinin farklı meslek gruplarına dâhil oluşu, sosyal sınıf farklarını vurgularken, bu üç kişinin bulunmuş oldukları konumlardan memnuniyetsizlikleri de dile getirilir. Oyunun ilerleyen bölümlerin de oyun kişilerinin geçmiş yaşamları ayrıntılı bir şekilde anlatılırken; Muavin'in yoksul halk sınıfını, Yolcu'nun orta memur sınıfını, Şoför'ün ise zengin tabakayı temsil ettiğini görürüz.

Oyunun başlangıcında ön plana çıkan oyun kişisi Muavin'dir. Kamyona benzin almak için bir akaryakıt istasyonunda dururlar. Muavin benzini almak için kamyoncuyla inecektir. Bir süre sanki sahne de bir benzinci varmış gibi sohbet eder. Benzincinin olmayışı başlangıçta sözsüz bir oyunla verilirken, daha sonrasında Muavin'in diyaloguyla benzinci de canlandırılmış olur.

MUAVİN: Alalım(İner şoför mahallinden; önce benzinciyle konuşur taklidi yapar, boşlukta birisinin omzunu okşar, mazot deposunun kapağını açar. Pompa saatinin işleme sesi verilebilir. Muavin benzincinin bulunması gereken boşluğa konuşur.) Bu dağ başında iyi vakit geçiriyorsun kardaşlık.. İnsan alışıyor mu? Bırak canım cine basar insanı... Rızık mı dedin? Kalmadı mı dünya da başka bir iş? Ne yer ne, ne içersin sen burda? Tomates, peynir mi? Cacık da mı yapıyorsun?...

MUAVİN: (Hala devam eder boşluktaki benzinciyle konuşmaya. Pompanın sesi kesilir. MUAVİN benzinciye paraları sayar gibi yapar) Hadi sen yine tomatelerle ekmeğini yemene bak! Ahbap iş değil seninki... Para mı biriktireceksin? Biriktir, biriktir, biriktir... (s.444)

Şoför, Muavin'in benzinciyle konuştuğu sahne de Yolcu'ya, Muavin hakkında olumsuz şeyler söyler. Bu diyalog zengin sınıfın, yoksul halk hakkında ki düşüncesinin de birer yansıması olarak yorumlanabilir.

ŞOFÖR: Bu Hacı var ya bey, ben bunun gibi uyuşuk, meraksız adam görmedim. Altı aydır yanımda çalışır, daha direksiyona elini sürmediği gibi, desem ki Hacı, firen bunların hangisi? Gösteremez...

YOLCU: Aptal mı?

ŞOFÖR: Yooo... Şeytana pabucu ters giydirir. Bakma adının Hacı olduğuna, zehir gibi acıdır. (s.444)

Muavin benzinciyle konuşmasından ardından şoför mahalline geri döner ve benzincinin kendini bir dağ başına hapis ettiğini söyleyerek paranın mutluluk getirmeyeceğine dair ima da bulunur. Benzincinin para uğruna özgürlüğünden vazgeçmesine bir hayli sinirlenen Muavin, Yolcu ve Şoför'ü de bu yönde ikna etmeye çalışır. Fakat onların dünyaları başkadır, dolayısıyla Muavin'e katılmazlar. Yolculuk esnasında başka bir kamyonla karşılaşılır. Bu defa kamyoncu incek kişi Şoför'dür. Yine sözsüz oyunla gerçekleştirilecek olan bu sahne de, başka bir kamyoncunun olmayışına karşın, onun diyaloglarını da Şoför aktaracaktır.

ŞOFÖR: (Pencereden başını çıkarır gibi yapıp bakar). Tostoparlakların araba... Ali Rıza'nın... Amma da sarmışlar... Durdu. Hele bir inip bakayım ben. (Araba durur. Sarsılırlar hepsi. ŞOFÖR iner. Yandaki aydınlık fonun önündedir. Gölgesi vurur fona. Birinin elini sıkar boşlukta, biriyle öpüşür.) Ne vardı bu kadar saracak? Çeker çekmesine... Amma lastikler? Stepneyi mi isteyecektin) Hayır yok benim stepne de ... Ulan Ali Rıza senin tam tek mil yola çıktığını göremeyecek miyim?(Bu arada düşsel bir otomobilin lastiklerini kontrol ederler.) Demek sabah çıktınız İstanbul'dan. Bizimkinin kaba duruşuna bakma sene; ev eşyası.. Ne kadar iyi yerleştirirsen...(Konuşur gibi yapar o iki kişiyle. Kollarına girer.)

Muavinle benzinci arasında geçen sahnenin bir benzeri olan, Şoför ile başka bir kamyoncunun karşılaştığı bu sahnenin ardından Muavin, Şoför'e kamyonu gelmesi için korna çalar, Şoför'ün kamyonu yeniden dönmesiyle az önce karşılaştıkları kamyoncu hakkında Yolcuya ve bu yolla da seyirciye bilgi aktarır. Bu bilgiyle diğer kamyoncunun oldukça zengin olduğu fakat cimri olduğunu dair bilgiler de verilmiş olur. Muavin bu karşılaşmadan sonra kendi patronunun da cimri olduğunu dair vurgusu, zenginlerin halk tarafından cimri olarak algılandığı olarak yorumlanabilir. Bu durum Muavin'in repliğiyle pekiştirilir. "MUAVIN(Güvlekten plastik bardağı su doldurup uzatır. Döker yine YOLCU'nun üstüne): Kusura bakma bey! Sudan başka bir şey içmez bizim patron. Müslümanlığına dokunur da ondan mı? Yoo! Su bedava..."(s.446) Yine bu sahne de Muavin'in, Şoför'ü kötülemesinin ardından, Şoför altta kalmayarak Muavin'in aslında tembel olduğunu vurgular. Bu sahnenin sonunda geçmişe dönük anlatılarla oyun devam ettirilir. Muavin kamyonun içinden çıkarak sahnenin önüne gelir ve neden Muavin olduğunu, bu zamana kadar yaptığı işlerde neden başarı gösteremediğini anlatır. Muavin'in çocukluğuna inildiğinde, toplumun çoğunluğunun da temel de hangi sorunlarla karşı karşıya kaldığı göz önüne getirilmeye çalışılır. Yolculuk adlı oyun da geçmişi üzerinde en çok durulan kişi Muavin'dir. Muavin'in yoksul halkı temsil ettiği düşünüldüğü için en geniş anlatım da ona yer verilir. Yolcu orta sınıf memur kitlesini temsilen vardır oyunda. Muavin'e göre geçmiş yaşantısına dair bilgiler daha azdır fakat Şoför'ün geçmişinden daha fazla bilgi verilmiştir. Oyun da geçmişi en az vurgulanan kişi ise Şoför'dur. Burjuvaziyi temsil eden Şoför, toplum da ki en az kitlinin de temsilcisi durumundadır.

Muavin'in geçmişi doğuşundan itibaren verilir. Muavin bu durumu sahne önüne gelerek seyirciye anlatmaya başlar. Bu anlatıyla birlikte alt tabakanın fazlalığı dile getirilirken bir taraftan da isyan vurgusuna da verilir.

MUAVIN:(Fırlar fonun önüne. Çoğu zaman seyircilere anlatıyor gibi bir hali vardır. Boşluktaki kişilerle konuşmalarında el hareketlerini iyi ayarlamalıdır.): Amma öyle olmadı... Fakir doğdum ben. Zengin ya da fakir doğmak elimizde olan bir şey mi? Niye ağlar bütün bebekler doğarken? Inga, inga, inga... Besbelli dünyanın nemene yer olduğunu biliyorlar daha doğmadan. Bey, (YOLCU'ya) Sen yeni doğmuş çocukları sever misin?

YOLCU(Şaşkın): Niye sordun?

MUAVİN: Ben sevmem de... Kıp kızıl bir et parçası, kafa desen upuzun... Ben de öyleymişimdir doğduğumda. Ebe karılar var ya, sokmamalı onları cennete. Ne var dolduracak bu kadar dünyayı? (ŞOFÖR'e) Değil mi patron? Dünya çok dolu.

ŞOFÖR (Anlamamış durumda) : Diyelim ki dolu...

MUAVİN: Diyelim ki doluymuş... Dolu be! Dolu.. İyice dolu... Harp ediyor millet, birbirini yiyor ; hırsızlık ediyor, orospuluk ediyor... Niye? Ebe karıların yüzünden. Ulan daha doğarken öldürün! Bal mı var dünya da ?Beni doğurtan ebe karı da düşünememiş... Nerde o kafa, o karılar da... Cazının tekiydi rahmetli. Nerde görse: “Öp ebenin elini...” derdi (El öper gibi yapar.) Naçar öperdik. Beni dünyaya çekti çıkardı diye velinimetim sayardı kendini. Dünyada benden küfür yiyenlerin en başında o gelir. Boğ deli karı! Boğ öldür! (Eliyle boğma işareti yapar) . (s.447)

Muavin'in doğuşundan itibaren anlattığı hayatı sırayla sahne gelen seslerin yardımıyla anlatılır. Bu isyanın karşısında ilk ses Ebe Kadın'ın sesi olarak verilir. Ebe Kadın Muavin'in dünyaya gelişine neden isyan ettiğini anlamak yerine, onun ailesinin onu dünyaya getirmek için ne zorluklar çektiğini anlatır. Ardından ise çocukluk dönemini anlatan Muavin, şu anda bulunduğu durumun temel belirleyicisi olarak öğretmenini suçlar. Öğretmenin gösterdiği şiddet onun yalancı oluşunda ki en büyük nedendir. Öğretmeninden gördüğü şiddet sonrasında artık birey olarak toplumda ki yeri de şekillenmiştir. “MUAVİN (Panoya doğru. Hala tek ayağının üstünde yükselmiştir.): Çekme be öğretmenim yeter artık! Yalana karşı yalan, hileye karşı en iyi silah hiledir.(s.448) Muavin okulda başarısız olunca babası tarafından terzi çırağı olarak bir terzinin yanına verilir fakat o bu işin ‘kadınlara göre’ olduğu düşüncesiyle mutlu değildir. Dolayısıyla bir süre sonra terzi çırağılığından ayrılır. Muavin için sırada askerlik vardır. Askerde de büyük bir başarı gösteremeyen Muavin, komutan tarafından en kötü işleri yapmakla görevlendirilir. Eşi tarafından da yalancılıkla suçlanan Muavin, girdiği her iş de, gittiği her yer de bu suçlamalarla karşı karşıya kalınca artık bir yalancı olacaktır. Muavin'in en son yaptığı ise bir ağanın meyve bahçeleriyle ilgilenmektir. Fakat toplumun karakterini belirlediği Muavin artık kendi benliğini yitirerek dolandırıcılık yapmaya ahlaklı bir iş olarak görür. Ağanın meyve ağaçlarında ki meyveleri bulduğu işçilere yedirir, ağaçları keser ve Ağa'nın yanından ayrılırken de kaldığı barakanın tahtalarını sökerek götürür. Bu artık onun için normal bir durum gibi açıklama yapar. “MUAVİN:(Panoya doğru) Bozulma be ağa! Kış geliyordu... Donsa mıydı yani çoluk çocuk? (s.451)

Muavin'in bebeklikten, yaşadığı an' a kadar hayatının verildiği bu sahneden sonra yolcular bir çaycı da mola verirler. Bu molayla birlikte Yolcu adlı oyun kişinin geçmişi seyirciye aktarılacaktır. Muavin'in "sormak ayıp olmasın, ne iş yapıyorsunuz siz?" sorusuna Yolcu: "Memurum" cevabını verir. Yolcu'da geçmişini anlatmak için kamyondan inerek panonun önüne gelecektir.

YOLCU: (İner şoför mahallinden. Bu iniş Muavinin yol vermesi şeklinde olabileceği gibi, kamyonun burun kısmına basıp atlamak yoluyla de olabilir. Gri panonun önündeki aydınlık kısmında yer alır.) Güçlü değildim çocukluğumda. Ben yaştakiler kış günlerinde merdivenden kızak yapıp kayar, kar topu oynarken ben ayrılmazdım sobanın başından. Büyüklerime göre güvenlik evin içindeydi. (Pencereden dışarıya bakar sanki; dudakları kıpırdar, bir şeyler izler sanki.) Bakardım onların kayışlarına. Nasılda çıgıllıklar atarlardı.. Kızak için çekişirlerdi. Yumruklar atarlardı birbirlerine. Annem çekerti gömleğimden (Çekilmiş gibi geri geri gelir.) : "Durma pencerenin yanında. Rüzgar üfürüyor... Hem derslerin bitmedi daha... " derdi. (s.452)

Okulda başarılı oluşunu evden dışarı çıkamadığı için, sürekli ders çalışmak zorunda kaldığına bağlayan Yolcu, okuldayken sıra arkadaşlarının kendisinden kopya çektiğini ve zaman zaman onların kendisinden daha iyi notlar aldıklarını da anlatır. Öyle ki kopya çekenlerden birinin sınıf arkadaşı Hüsamettin olduğunu, bir zaman sonra Hüsamettin'i başbakanın yanında gördüğünü ve onun genel müdür olduğunu Muavin ve Şoför'e söyler. Yolcu bir süre sonra Hüsamettin'in yanına giderek ondan yardım istediğini fakat kendini tanımadığı gibi onu kovduğunu da dile getirir. Burada Yolcu tarafından orta sınıfın arada kalması da yine Hüsamettin üzerinden vurgulanır. Yolcu'ya göre Hüsamettin liseyi zar zor bitirmiş fakat babasının zengin olmasından dolayı Avrupa'da tahsil görerek geri geldiğini ve bu yolla yükseldiğini de anlatır. Yolcu'nun memurlukta yükselemeyişini başkalarını suçlayarak izah eder. Fakat anlattıklarında rüşvet aldığını bunun ise hediye olarak kabul ederek normalleştirdiğini görürüz.

Oyun kişilerinden burjuvaziye temsil eden kişi olan Şoför ise en son değinilen kişi olarak karşımıza çıkar. Şoför'ün geçmişinin ele alınacağı son kısım Muavin'in "Ne yapacaksın? Sütten ak, yoğurttan paksın! Helal bir kuruşu yok derler senden için."(s.454) repliğiyle anlatılmaya başlanır. Bundan sonra ki kısımda Muavin'in anlatısıyla, Şoför'ün normal yollardan zengin olmadığı, zengin olmak için küçük kardeşinin hakkını yediği, yaşlı bir kadınla serveti için evlendiği, kadın öldükten sonra da mirasına konduğunu, şimdi ki eşinin babasını da kamyonun kapısını açarak

şarampole yuvarladığı ve bu sayede onun da mallarına sahip olduğu anlatılır. Şoför'ün hayatını özetleyen Muavin ardından Şoför'de bu anlatılanları pekiştirmek için seyirciyi bilgilendirir.

ŞOFÖR (Atlar şoför mahallinden gri panonun önüne gelir.): Ulan Hacı, ben neymişim de haberim yokmuş... Gerçek payı yok mu söylediklerinde? Var... Var, ama ben haklıydım. Ben haklıydım... Babamızdan kalan malı kardeşlerimle doğru dürüst paylaşıydık, ne onlar adam olurdu, ne de ben... (MUAVİN'e doğru.) Anladın mı dangalak? Birinin ağzı süt kokuyor, hiçbir şeye aklı ermiyordu; ötekinin aklı fikri içkide, kumarda, karıdaydı... Ne olacaktı babamızın zorla kazandığı paralar? Yok dedim, bunlar bu işin hakkından gelemez; bu paraları kaybetmek doğru değil... Hem beyefendi siz hak verin, üç kişinin kıt kanaat doyması mı uygun, bir kişinin tam doyması, ötekilerinin başka yollar araması mı? Bendeki hesap ya hep ya hiçtir... Ortalama bir şekil yok benim için. İyice doymayacaksam açlığımın öyleyim daha iyi..." (s.455)

Bu üç yolcu anlattıklarıyla vicdan olarak rahat bir şekilde hayatlarını sürdürdüklerini anlatırlar. Final bölümünde ise Yolcu ile Şoför arasında ki diyaloglar oyunun özeti şeklinde verilir. Bu diyalogların ardından kamyon başka bir araçla çarpışır ve oyun son bulur.

YOLCU: Hepimiz aynı yolun yolcusuyuz da gidişlerimiz ayrı...

ŞOFÖR: Kimi rahat gider birinci mevki de, yataklı da, kamara da, uçakta... Kimi üçüncü mevkide, ambarda, kamyonda rezilcesine...(Atlar yerine.) Kimi yavaş gider korkusundan, kimi alabildiğince süratli. (Araba hızlanır sanki.) Hızlı gidene bir şey olmaz, bakarsın yavaş gidene olur olanlar...

YOLCU: Hepsinin varacakları yer aynı değil mi? (s.456)

Toplumsal sınıf farklarının Muavin, Yolcu, Şoför adlı oyun kişileri üzerinden anlatıldığı Yolculuk adlı oyun da, toplumda bireylerin davranışlarının temelinde, adaletsiz gelir dağılımının olduğuna dair eleştiriler, yaratılan oyun kişileri üzerinden verilir. Oyun kişilerine göre kendileri suçlu değildir, onların bu durumda olmasının tek nedeni toplumdur. Oyunda çatışma unsuru kişiler arasında değil de durum üzerinden yansıtılmaya çalışılır. Kısa oyun türünün asal özelliklerinden biri olan durum çatışması Yolculuk adlı oyunda oldukça iyi bir şekilde işlenir. Oyun kişilerinin kişisel özelliklerinden sadece sosyolojik özelliklerini görürüz. Oyunun tematik anlamda ele aldığı durum sosyolojik sınıf farklılıklarının, kişiler üzerinden yansıtılma çabasıdır. Oyun kişilerinden Şoför ve Muavin kamyoncu jargonu kullanması dilsel anlamda oyun

hizmet etmektedir. Oyun mekansal anlamda tek bir yerde başlayıp ilerlemesiyle yer anlamında, oyun kişilerinin geçmişlerine yön veren kişilerin ise sesler aracılığıyla verilmesi ise kişi sayısının üçe düşürülmesine katkı sağlar. Oyuncuların kendi geçmişlerini tirat şeklinde anlatmaları yeni sahnelerin açılmasının önüne geçerken, bu durum zihinde canlandırma olarak gerçekleşecektir.

2.17. Turgay Nar - Kuyu

Oyun da anne ve babası tarafından birbirlerine karşı düşman edilen iki erkek kardeşin, bir kuyu temizleme işinde, geçmişlerini sorgulamaları konu edinilir. Oyun 1.Oğul, 2.Oğul ve Anne ile üç kişilik olarak tasarlanmıştır fakat oyun içerisinde Anne oyun kişisine herhangi bir diyalog verilmemiştir.

Oyun, yazar tarafından şiirsel bir anlatımla tanıtımı yapılır. Dekor olarak kullanılan kuyu bir diğer taraftan da oyun kişilerinin geçmişlerine dair yapılacak vurgular da simgesel anlatım aracıdır. Oyunun başlangıç kısmı şu şekilde tanımlanır:

Gece... Ay ışığından bir boşluk... Boşlukta bir balta, ağır bir ürpertiyle sallanmaktadır. Issızlık... Kağsamış bir yüz, sessizce dolaşır ve boşluktaki suskun baltayı algılar, ona doğru ağır ağır devinir... Baltaya ikircikli bir dokunma isteği... Yüzde boşluğa düşüş... Balta, eller ve yüz... Ve dokunmayla birlikte, tümenden bir yok oluş!... Sahne, nesnesiz bir karanlığa bürünür... Karanlıkta eskimiş bir kuyu çıkırıgının ürkütücü sesi duyulur... Yılgı ve çürümüşlük.. sahne yeniden görselleşir.. (Nar,1994,s.129)

Yazarın tanıtım yazısının ardından oyun 1. Oğul'un repliğiyle başlayacaktır. 1.Oğul'un "yok, yok işte! Günlerdir aynı şeyi yapıyoruz... Sürekli... Suyun olmadığını ikimiz de biliyoruz.. Artık hiçbir şeyden yakınmayacağım... Bıktım, yakınmaktan bile bıktım!"(s.129) repliği bu ikilinin birkaç gündür burada olduğu bilgisini seyirciye aktarır. 1. Oğul ve 2.Oğul arasında oyunun başlangıcından itibaren çatışma unsuru başlar. Çatışma unsuru gerilim halinde verilmese bile her ikili arasında ki diyalogların gizemli bir yapıya sahip olduğunu görürüz. Oyunun başlangıcında kuyuyu neden temizlediklerini, her iki oyun kişisi de bilmemektedirler dolayısıyla fikir yürütme yoluyla kendilerince meraklarını gidermiş olurlar. Özellikle 1. Oğul'un kurmuş olduğu düz mantığa karşın, 2.Oğul'un verdiği cevaplar oyunun hangi yöne evrileceğine dair de bilgiler verir. "2.OĞUL: Belki de SÖZ kuyusu..Evet, evet SÖZ kuyusuna dönüştürmek istiyorlar... İnsanların duymak isteyip de bir türlü duyamadıkları Sözleri, gelip kuyuya

bağırmarları, sonra da. 1. OĞUL: Saçmalama! Kimse bu kadar ayrıntıya katlanamaz... Ama, ama içinde, başlangıçtan şimdiye sanki sanki bir su arayışı var..." (s.130)

Oyun kişilerinin karşılıklı bu diyaloglarıyla, burada ne yaptıklarına dair bilgi paylaşılırken, 2.Oğul'un kuyunun dibinde bulup sakladığı bir kitabı çıkararak buradan okuduğu bazı sözler kendi geçmişlerini pekiştirerek oyunda ki diyalogların da ilerlemesinde de etkilidir. "2.OĞUL:Sanki, bizi anlatıyor.. 1.OĞUL: Oku!... Sessizce.. Ne diyor?! 2.OĞUL: Zaman gövdemizde taş kesilecek!" (s.131) İkili arasında bu konuşmalarla oyunun taşınacağı nokta da belirlenmeye başlanır. Özellikle 2.Oğul'un ısrarla geçmişle yüzleşme isteğine karşın, 1. Oğul gerçekten kaçmakta diretir. Oyun kişileri arasında ki bu gelgitler bir sırrın saklandığını gösterir. Oyunun serim bölümü olarak adlandırabileceğimiz oyun kişilerinin, kim olduklarına ve burada ne iş yaptıklarına dair verilen bilgiler 2.Oğul'un "Annem ikimizi de çok severdi" (s.132) repliğiyle birlikte ilk düğümlerden bir atılmış olur fakat hemen çözüme kavuşturulmaz. Bu repliğin ardından oyun kişileri arasında artan gerilim, atmosfere de yansır. 1. Oğul ve 2.Oğul arasında gelişen diyaloglar kuyunun neden temizlendiğine dair konuşmaların, konu bir anda bu ikilinin anne ve babasına gelir. Oyunun asıl amacı da anne ve babalarını öldüren iki oğlun bunu neden yaptıklarının cevabını verdirme. Fakat 1.Oğul'un geçmişle yüzleşmeye cesareti olmadığından dolayı, konuyu sürekli başka yöne çeker. Bu bölümde en dikkat çekici replik 2.Oğul'un kurduğu "Nasıl nefsin uyandı?!"(s.133) repliğidir. Bu replikle ne söylenmek istendiği oyunun sonra ki bölümlerin de gösterilecektir.

2.Oğul'un babasını öldürdüğü ve bunun neden yaptığını anlattığı sahne ilk merak unsurunun verildiği ve çözüme kavuşturulduğu sahne olarak karşımıza çıkar. Bu itiraf 2.Oğul tarafından yapılmasında, 1. Oğul'un gerçeklerden kaçma eğiliminin sonucudur. 2.Oğul'un babayla birlikte, annesine çok çektirdiklerini söylemesinin ardından bu gerçekten kaçmaya çalışan 1. Oğul daha büyük bir gerçekle yüzleşecektir. Babasının fırıncıya üç ekmek borcu olduğunu söyleyen 2. Oğul, onun kurtlanmış yaralarına sıcak ekmeğin iyi geldiğini, babasının da fırından borç ekmek alması için 2. Oğul'u gönderdiği ve sıcak ekmekle yaraları tedavi edilen babanın acılarının artık dayanılmaz bir hal alarak 2.Oğul'dan kendisini öldürmesi isteğini anlatır. Bunu anlatan 2. Oğul herhangi bir pişmanlık yaşamaz aksine 1.Oğul'da babasının öldürülmesinden

dolayı mutludur. “1.OĞUL: Ne diye anlatıyorsun bunları pislik herif?! Yaptıklarının günahını çekti.. Geberdi de millet kurtuldu. Onun yüzünden acı çekmeyen kalmadı... Elini neye sürseydi, kezzap olup yakıyordu... Annemden önceki karısını nasıl oyun edip de kerhaneye düşürmüş”(s.134) Baba'nın toplumun ahlak değerlerine uygun bir kişi olmadığını, ailesine ve kendisine de zarar verdiğini dile getiren 1.Oğul, bu repliğiyle vicdanen rahatladığını dile getirecektir. Bir diğer taraftan bunu 2. Oğul'un yapması da onda ki suçluluk duygusunu bir hayli azaltır. Oyunun bundan sonraki kısımlarında, simgesel anlatım yoluyla bu ikilinin geçmişleri anlatılacaktır. Özellikle kuyunun içinde ki balçığı temizlemeye çalışan 1.Oğul ve 2.Oğul kuyuyu kazdıkça, kuyunun yeniden balçıkla dolduğunu göreceklidir. Kendi geçmişleriyle özdeşleşen kuyudan çıkarılan balçık her seferinde tekrardan geriye dolacaktır. “2.OĞUL: Her şey... Al işte kuyu... Bizden ikimizden ne farkı var... Birileri habire kazıyor bizi... Birileri, derinlere indikçe balçıkla kaplanan yüreğimizi buluyor.. Tanrı, belki de bizi, bir kuyu suyu olarak yarattı... Ama farkında değiliz.” (s.135)

2.Oğul'un babayı nasıl öldürdüğü sahnenin ardından, sıra 1.Oğul'un annesini öldürüp öldürmediği sorusuna gelir. 2.Oğul annenin 1.Oğul tarafından öldürüldüğünü bildiği halde bunu onun ağzından itiraf ettirmek ister fakat 1. Oğul annesini öldürmediğini ısrarla anlatma çabasındadır. Merak unsurunun inişli çıkışlı devam ettirildiği bu sahne de 2. Oğul, 1.Oğul'un ısrarla üzerine gidecek fakat her seferinde aynı yanıtı alacaktır. Oyun kişilerinin kişisel özellikler bakımından, psikolojik yansımaları bu bölümde açığa çıkar. Suçluluk duygusuyla ağlamaya başlayan 1.Oğul'un karşısına, merhametli bir yapıya sahip olan 2. Oyun kişisi konulur. 2. Oğul bu ağlayış karşısında, 1.Oğul'u bir süre rahat bırakacak fakat bir süre sonra yeniden sorgulamaya devam edecektir. Oyun kişilerinin sosyolojik özelliklerine de yine bu bölümde değinilir. 1.Oğul'un “Çocuklarımıza bir lokma rızkın peşindeyiz”(s.136) repliğiyle her iki oyun kişisinin de evli oldukları vurgulanırken, yine bu repliğin devamında “Şunun şurasında bir iş bulduk, çalışıyoruz işte” (s.136) konuşması her ikisinin de belirli bir mesleğinin olmadığı, günübirlik işlerde çalışması olarak yorumlanabilir.

1.Bölümün sonunda 1.Oğul'un tiradı oyunun genel anlamda özetidir. Oyun içerisinde 1.Oğul'a annenin, 2.Oğul'a babanın neden düşman olduklarına dair herhangi bir ipucu verilmezken, iki kardeşin de anne ve baba tarafından toplumun dışlayacağı

bireyler olarak birbirlerine düşman gibi yetiştirildiklerine vurgu yapılır. 1. Oğul'un anneyi öldürdüğü itiraf ettiği yer de yine bu tıratla gerçekleşecektir. Fakat bu itirafı yaparken yine de suçlu olarak anne ve babasını gösterir.

2.Bölümün başlangıcıyla birlikte yazarın başlangıçta önerdiği hareket düzeni ve dekor da değişiklik söz konusudur. “1.OĞUL, kuyunun içindedir; 2. OĞUL, kuyunun dışındadır... Zaman, her iki yerde de farklı koşullarda belirsizlikler göstermeli... Kuyu, cam bir fanus ya da laboratuvar tüpünü çağrıştırır... Tel örgü, (DNA. İkili sarmal)- ana rahmi; doğum...” (s. 141)

Bu bölümün başlangıcıyla birlikte oyunun çözüm kısmı da başlayacaktır. 1.Bölümde karşılıklı olarak gizemli repliklerin yer aldığı oyuna, 2. Bölümde normal konuşmalarla devam edilir. İlk bölümde iki kardeşin sözlü olarak çatışmasına karşın ikinci bölümde, sakince konuşmalar yer bulur. Bunun nedeni ise yapılan itiraflardan sonra her iki oyun kişinin de vicdanen rahatlaması olarak yorumlanabilir. Her iki kardeş de geçmişle yüzleştikleri için, kuyu da ki çalışmalarına normal şekilde devam ederler. Fakat 2. Oğul'un için bu itirafların ardından karşılaştığı gerçekler ona ağır gelir ve ikisinin de ölümünü hazırlamak için ipi kendisi de kuyuya inerek ipi kuyuya çekecektir. Oyunun final bölümüne gelinmeden evvel 2.Oğul'un kuyunun başında sanrılar kitabından okuduğu “annemin ölüsüne nasıl tecavüz ettiğini gördüm”(s.145) kısmı 1.Oğul'un annenin ölümünden sonra ona tecavüz etmesini de vurgular. Bu repliğin ardından artık ikisi de kuyunun içinde ölümü beklemeye başlayacaklardır. Oyunun finali de yine 2.Oğul'un “Çünkü babamız aynı cesareti gösteremedi... Annemden kurtulmak için ikimizi de kullandı... Babam, seni annene karşı düşman yetiştirdi; annem de beni babama karşı... Onların düşmanlığıyla büyüdük... Sonunda ikisinin de ölümü bizim elimizden oldu.. Onlar yeryüzünde iki düşman kardeş bıraktı... Sen ve ben.. İki amansız, sinsi düşman!.. Şimdi ikimizden biri bu düşmanlığı bitirmeli!..” (s.146) gerçekleşirken 1.Oğul'un da annesini öldürdükten sonra tecavüz ettiğini itiraf etmesiyle oyun sonlanacaktır.

Kuyu adlı oyunda toplum tarafından dışlanacakları korkusuyla, geçmişte yaptıkları hatalarından kaçan iki kardeşin, gerçeklerden kaçamayarak hatalarıyla yüzleşmeleri anlatılırken, her ikisinin de anne ve babanın eseri oldukları vurgulanır. Onlar her ne kadar suçlu olsalar da, onları suça iten kişiler baba ve annedir. Sonunda ise

anne ve baba yarattıkları suçlular tarafından cezalandırılır. Oyunda simgesel öge olarak sunulan kuyu, oyun kişilerinin geçmişlerini yansıtırken bir diğer taraftan da oyunun dekor ögesidir de. Dil anlamında çatışmanın yoğunluğu bakımından özellikle birinci bölümde, şifreli sözcüklere yer verilirken oyun ilerledikçe şifrelenen her kelime açıklığa kavuşturulur. Kişiler arası diyaloglar atmosferin belirlenmesinde oldukça önemlidir. 2.Oğul'un, 1.Oğul'u sürekli suçladığı replikler sadece bu ikili arasında değil aynı zaman da oyun atmosferinde de gerileme neden olacaktır.

2.18. Turgay Nar-Terzi Makası

Bireyin kendi ruhsal dünyasında ki çelişkilerini, geçmişe dönük anlatılarla sunulduğu Terzi Makası adlı oyunda, S. Adlı oyun kişinin yalnızlığı tercih ederek geçmişini anımsaması ve geriye gittiği her zaman diliminde annesiyle karşılaşması konu edinilir.

Terzi Makası adlı oyunun dekoru, oyunun konusuna uygun olarak yazar tarafından öngörülmüştür. Bu öngörü ile birlikte oyunun atmosferi de belirlenecektir.

Boğuntulu bir oda... Duvarlar, sanrılarla kireçlenmiş... Franz Liszt'in Requiem'i, kağsamış bir mezar tahtasına benzeyen boşlukta dolaşır... Bire içe, diğeri dışa açılan iki kapalı kapı... Van Gogh sarısı perdeleriyle ölü bir organizmayı çağrıştıran bir pencere... Hücre demirlerinden yapılmışçasına soğuk, paslı karyola... Daha çok bir kasap tezgâhını anımsatan kırmızı bir masa... Masanın yanbaşıda, güneşte kurumuş bir ceset duruşunda, kararmış bir tahta sandalye... Ortadan kesilmiş bir şişe... Masanın üzerinde bir bıçak ve üzerinde ölümcül çiçek resimleri çizili bir vazo... Ve duvarların ıssızlığında bir ayna, zamanın sararmış ve gitgide dökülen yüzüyle oynuyor... Herhangi bir yerde bir terzi makası, belleğin yarılmasını beklemektedir... "Anker" marka bir dikiş makinesi, bir işkence aleti gibi sırasını beklemektedir... Ekmek parçaları... Işık, sararan bir çift göz gibi kuyuya çekilmiş... Oyun, "hiçliğin kozasında" oynanır. (Nar,1997, s.151)

Yalnızlık üzerine kurgulanan bu dekorun ardından oyun sahne de görülen S.'nin seyircilerle olan diyaloguyla başlar. Bir anda yüksek bir ses tonuyla "Bağışlayın... bağışlayın beni!.. Böyle olacağını bilemedim.. Kimbilir benim neler geçiyor aklınızdan" (s.151) repliğiyle oyuna giriş yapan S. Seyirci de merak uyandıracaktır. S.'nin bu tiradının ardından kendini tanıtmaya işlemini başlayacaktır. Bu uzunca tiradın sonunda S.'nin Anteieia adını verdiği, karşı komşusuna olan platonik aşkını, bir kurum da

çalıştığını, şu an da oturduğu sokağın adresi ve buranın çocukluğunda oturduğu mahalle olduğu gibi bilgileri öğreniriz. S'nin yaşamında ki dönüm noktalarını belirleyen Anne ise, tiradın sonunda tanıtılır.

S.:... Annem.. Annem terziilik yapıyordu... Genelevi dikişlerini tutmuştu..(Dikiş makinesinin bellekte yürüyen sesi... Anne, soluğunda tüberküloz taşıyan bir sabrın menekşe desenli kumaşını dikmektedir... Yüzü eski bir göğün yorgun kanatlarıyla pusludur...) Anker marka, kollu dikiş makinesini hiç unutmam... Sabahlara kadar, gaz lambasının ışığında çalışıp, dikiş makinesine başını dayayarak uyuduğunu çok bilirim... Bazen de makinenin kolunu saatlerce bana çevirtirdi... Bir gün bile babamı merak edip de sormadım. Ama o her fırsatta anlattı bana... Ve ben her zaman bir suçlu gibi, korku çemberiyle kuşatıldım... Anne.. Anne...(s.154)

Oyunun başlangıcında yazar tarafından öngörülen kısım da belirtilen “hiçliğin kozası” Annenin gerçek mi yoksa seyirci zihninde kurgulanması gereken bir oyun kişisi mi olduğu konusunu belirsizleştirir. Anne'nin sahne de görüldüğü an da herhangi bir ışık geçişi ya da yeni bir bölüm açılmaz. Anne, S.'nin çocukluğunun olduğu kısımla konuşmaya başlayacaktır. Bu S'nin çocukluğunun anlatılması anıdır. Anne'nin “yarın aybaşı, baban maaş alacak... Daire dağıldığında, yolu evin önünden geçiyor, dikil karşısına! Bana para ver de!.. Yoksa annem seni mahkemeye verecek, nafaka isteyecek, de”(s.154) repliğiyle S.'nin anne ve babasının o daha çocukken boşandıkları bilgisini verirken yine Anne'nin “babana elini tutturma”(s.154) repliği S.'nin şu anda ki durumun nedenin başlangıcıdır. Bu kısımdan sonra Anne hakkında ki bilgi yine S. Tarafından verilir. Annenin S. Tarafından detaylı bir şekilde anlatıldığı repliğin sonunda S.'nin psikolojik bunalımlar geçirdiğine dair bilgileri de öğreniriz. “Ha, ne diyordum... Maskeler.. Evet maskeler.. Biliyor musunuz en güzel maske.. Kadın çorabıdır... Evet kadın çorabı.. Hani size sözünü ettiğim, beni öldürmeye gelecek olanlar...”(s.155).

S.'nin psikolojik olarak geçirdiği bu travmalar yalnızlığın birer yansımasıyken oyunda Anne'nin olup olmamasına karşın, S'nin oyunu tek kişilik olarak anlatması da Anne ile S'nin özdeşleştiği şeklinde yorumlanabilir. Özellikle Anne'nin konuşmalarına bakıldığında S.'nin durumun da etkili olan temelinde Anne tarafından, Baba'ya karşı düşman olarak büyütülmesi yatmaktadır. Anne'nin olduğu hemen hemen bütün bölümlerde Baba'ya karşı S.'yi düşman ettiğini görürüz. Birinci bölümün sonuna doğru Anne'nin verem hakkında verilen bilgiyle, oyunun geri dönüşle anlatılması, geçmişte ki zamanında işlediğinin göstergesidir. Oyunun başlangıcında Anne'nin başka bir adamla

olan ilişkisinin anlatıldığı bölüm de S.'nin bu adamla berbere gitmesi çocukluğunun vermiş olduğu heyecanken birinci bölümün sonuna doğru S.'nin artık büyüdüğünü Anne şu diyaloguyla anlatır: “Bugünlerde baban, devletten kışlık ayakkabı ve kumaş alacak.. Ayakkabıyı senin ayağına göre alsın... Kumaşı da bu yıl senin içi yaptırırsın..” (s.157)

Terzi Makası oyununda kişiler ağı her ne kadar genişletirse de oyun kişisi sahne de sadece Anne ve S.'dir. Böylelikle kısa oyun özelliklerinde en kısa yoldan anlatım S.'nin diyaloglarıyla, seyircinin zihninde olayları ve kişileri canlandırması şeklinde gerçekleşir.

Oyunun ikinci bölümünün başlangıcında zaman kavramının aralıksız olarak işlediğini görürüz. S.'nin ölümü sorguladığı bu sahne de bir arkadaşının Tanrı kavramı hakkında söylediği sözler onu da sorgulama yoluna itmiş, inanıp inanmama konusunda tereddüde düşürmüştür. S.'nin bahsettiği arkadaşı “ben Tanrı'nın olmadığını biliyorum, ama ona inanıyorum” demesinden kısa bir süre sonra kendini minareden atarak öldürmesi, S.'nin ölüm ve Tanrı olgularını sorgulamasında etkilendiği olayların biridir. S.'nin ölüm ile ilgili bu düşüncelerinin ardından Annesinin ölüm sahnesi gerçekleşir. S.'nin annesini ölüm sırasında, Anne'nin S.'ye verdiği süt taşları da, onun taşlara olan bağını da anlatmasında önemlidir. Taşlara yüklediği anlamları seyirciyle paylaşan S. Annesinin verdiği süt taşına anlam yükleyemeyişi de yine annenin vücudundan çıkan bu parçalardan kurtulma isteğidir.

Terzi Makası adlı oyunda S.'nin taşlarla ilgili anlatısında seyirciyi de oyuna katma isteği yazar tarafından tasarlanmıştır. S.'nin “...(Öfkelenir) Anlıyor musunuz?! İlk kez! Bunun ne demek olduğunu sizler anlayamazsınız beyinsizler!... Evle iş arasında gidip gelmekten başka bir dünyanız var mı sizin?! Bir de vitrinler, mağazalar!” (s.160) repliği bir taraftan seyirciyi oyuna katma düşüncesini taşıırken bir diğer taraftan da bu yolla modern insan eleştirisi de yapılır.

İkinci bölümün sonuna doğru oyun kişinin kişisel özelliklerinin ayrıntılandırıldığını görürüz. S.'nin babasının küçük yaşta onları terk ettiği, annesinin bu terk ediliştten sonra geceleri evine birilerini aldığını, ilk âşık olduğu kadının annesinin tepsisinin üzerinde fotoğrafı olan İran Şahı Rıza Pehlevi'nin karısı Diba olduğunu

anlatırken, S.’nin yaşının otuz dört olduğu da yine S.’nin kendi repliğiyle verilir. Bir banka da memurluk yaptığını belirttiği, ilk cinsel yaşantısına dair de bilgilerin olduğu kısım da S. Kadınla annesini özdeşleştirdiği için kadından kaçtığına da bilgisini seyirciye aktarır. Oyunda ki şimdi ki zamana dönülmesi oyunun sonunda S. Tarafından final bölümünde verilir. “S.: Bugün beşinci gün... Beş gündür işe gitmedim”...(s.165) bu bölümde oyuna Anne yeniden dahil edilerek şimdiki zamanla geçmiş zaman arasında ki süre bir anlamda karmaşıklaşır. Bu karmaşıklık oyunun sonunda S.’nin platonik aşkı Anteklia’nın sokağa attığı taşı alıp almadığını kontrol ettiğinde çözülür. Pencereden Anteklia’ya bakan S., taşın yerinde olmadığını görür fakat Antekleia evden bir adamla çıkmaktadır.o an da S. yıllar önce annesiyle birlikte olan adamı görür. Antekleia ise annesinden başkası değildir. Oyunun sonunda duvardaki terzi makasını alarak kendini öldürmek isteyen S. Makasın ulaşamayacağı bir yere kadar çıkmasından sonra, evden kaçıp kurtulma isteğiyle pencerelere ve kapıya saldıracaktır. Fakat pencere ve kapılar hiçbir şekilde açılmaz. S.’nin ölümü çıldırmasıyla gerçekleşir. Kapı ve pencerelerin kilitli oluşu aslında S.’nin sıkışıp kaldığı dünyayı simgeler.

Sanrılarla gerçeğin arasında gerçekleşen oyunun sonunda, oyunun sanrı mı gerçek mi olduğu tartışması yapılır. S.’nin ruhsal çöküntüsünün verildiği oyuna geçmiş zaman anlatıları destek olurken, şimdi ki zaman kavramı da net halde yansıtılmaz. Özellikle oyun başlangıcında yazar tarafından öngörülen dekor, oyun boyunca geçen kasvetli havanın desteklenmesi açısından detaylı bir şekilde verilmiştir. Oyun kişisi S.’nin fizyolojik özellikleri dışında özellikle psikolojik özelliklerinin detaylı bir şekilde anlatılması, sosyolojik özelliklerinin tamamının verilmesi onu karakter kavramının tanımına yaklaştıracaktır. Oyun boyunca kullanılan dil psikolojik sorunları olan bir kişinin kullandığı dil olarak devam ederken, Anne adlı oyun kişinin konuşma dili ise kocasından boşanan bir kadının hemen hemen bütün özelliklerini yansıtacaktır.

2.19. Gülten Akın- Çıkış

Çıkış adlı oyun da; yıllar öncesinde sahibi olduğu ülke de, şimdi bir tutsak olarak zincirlenen eski bir kralın kendi iç dünyasında, özgürlüğü sorgulaması konu olarak ele alınır.

Oyun Tutsak, Birinci Gezgin, İkinci Gezgin, Karalı Kadın, Beyazlı Kadın, Kutsal Kitap Satıcısı ve Kraliçe adlı oyun kişilerden oluşur. Oyunun büyük bir bölümünde görülen Tutsak adlı oyun kişisi üzerinden ‘özgürlük’ sorgulanır. Oyundakidiğer kişilerin sahneleri ve diyalogları oldukça az olmasına rağmen, yan oyun kişilerinin oyuna dâhil edilmesinde ki amaç Tutsak’a özgürlüğün sorgulanması içindir.

Oyun Birinci Gezgin ve İkinci Gezgin’in gece karanlıkta dekor olarak tasarlanan ve Tutsak’ın zincirlendiği, tek taş sütunun yanından geçmeleri esnasında, Tutsak’a takılıp yere düşmeleriyle başlar. Tutsak’ın zincirli halinin oyunun hemen başlangıcında verilmesi, merak unsurunun artmasında etkili olacaktır. İki gezginin Tutsak’ı zincirli bir halde görüp şaşkınlıkları, Tutsak’ın kendini hem gezginlere hem de seyirci tanıttığı an olarak, hemen oyunun başlangıç kısmında verilir.

TUTSAK: (Gülümser) Eski bir kralım ben...Şu geçtiğiniz küçük ülke benimdi. Doğuda olağandır bu. İnsaflı kişilermiş düşmanlarım. Yaşıyorum, bakın. Yiyorum, içiyorum. Zincirlerim mi? Varsın olsun! Hem size ne bundan? (Sinirlenir birden.) Çekip gidin hemen! Görürlerse sizi de cezalandırırlar. Belki de be bağırıp yakalatırım. (Güler.) O zaman beni bırakır, sizi vururlarsa zincire karışmam ha!(Akın,1997, s.34)

Tutsak’ın bu repliğiyle birlikte onun eski bir Kral olduğu bilgisi aktarılırken, bir diğer taraftan da yaşadığı coğrafya hakkında da bilgiler verilir. Neden burada olduğu ya da buraya geliş anı uzun uzadıya anlatılmaz. Bunun yerine kısa anlatım yoluna giderek seyirci aydınlatılmış olur. Tutsak’ın kendini tanıttığı kısmın ardından, Birinci Gezgin’in “Zincirlerinse... Söylemeye değmez... Tüy gibi, yok gibi” repliği ve “İKİSİ BİRDEN: Hadi hoşça kal gönüllü tutsak”(s.34) replikleriyle bir taraftan Tutsak’ın bu durumuyla alay edilirken diğer taraftan bu iki repliğin, oyunun ilerleyen bölümlerine hizmet ettiğini görürüz. İki gezginin sahneden çıkışlarının ardından Tutsak’ın “Görmezler işte buncasını, benim kollarımda tek zincir. Hey dünya ne verdin onlara, benden eksilttiğin nedir?”(s.34) repliğiyle özgürlük kavramının sorgulandığını görürüz. Bu yolla aslında dünyanın geniş bir hapisane, insanların ise dünyanın mahkûmları oluşuna dair

çıkarımlar da bulunabiliriz. Karalı Kadın'ın sahneye gelmesiyle birlikte Tutsak'ın evli ve çocuklarının olduğunu öğreniriz. "TUTSAK:... (Aceyleyle) Nasılsın? Çocuklar nasıl? Ötekiler? KARALI KADIN: (Bezginlikle) İyiler... Sağlığımız yerinde. Ama sen yoksun aramızda... Seninle beraberken her şeyimiz vardı. Yok şimdi. Bir kurtulursan... Ah, bir kurtulursan!" (s.35) Karalı Kadın bu repliğinin devamında Tutsak'ın daha önce kaçma girişiminde bulunduğu söylemesi, oyunda gerçekçiliğin pekişmesine katkı sunarken Tutsak'ın ne kadar süredir burada olduğu da yine Karalı Kadın yoluyla verilir. "Beş yıl geçti. Kaçmaya çalışmazsın bundan sonra, herhangi bir gün bağışlanacağını söylediler." (s.35) Tutsak kaderciliği ve tutsaklığın alışkanlık haline gelmesi ise bu Karalı Kadın'ın repliğinin ardından Tutsak tarafından söylenir. "TUTSAK: Hayır, hayır. O yapacağın şey beni bir daha tutsak yapar. Bırak hepsini kadere. Bekleyelim. Hem, ben alıştım." (s.35)

Oyunun ikinci bölümüne geçildiğinde ise Beyazlı Kadın'ın Tutsak'ın yanına gelişiyle birlikte umut kavramı üzerinde durulduğunu görürüz. Geçiş bakımından oldukça kısa süren bu sahne de Tutsak'ı umut ettiren duygunun aşk olduğuna Tutsak'ın "Zincirlerim ağırlaşıyor sen gelince. Bütün alışkanlığımı yitiriyorum. Seni tutamamak... istediğim gibi okşayamamak.." (s.36) repliğiyle yorumlayabiliriz. Bu sahne vurgu yapılan bir başka detay ise Tutsak'ın yanına gelen Beyazlı Kadın'ın kraliçe oluşudur. "TUTSAK: ... Kraliçelerinin, geceleri bir tutsağa kaçıp geldiğini bilseler..." (s.36)

Üçüncü sahneye gelindiğinde ise Tutsak alıştığı zincirleri sorgulamaya başlayacaktır. Bunda ilk sahne de gördüğü gezginlerin söyledikleri etkilidir. Oyunun sözünün söylendiği bu sahne de, Tutsak zincirlerin sadece ellerini değil, düşüncelerini de bağladığını ima ederken, "düşünmemeliyim kaçmayı" (s.37) sözüyle bunu pekiştirecektir. Tutsak aslında zincirlere vurularak özgür olduğu kanısındadır. Bu şekilde düşüncesi sonsuz bir döngü halinde sürecek ve aslında özgür olarak dolaşan insanların dünyaya dair umutlara tutsak olduğunu da ima edecektir. "TUTSAK: Görmezler içte buncasını benim kollarımda tek zincir. Hey dünya ne verdin onlara, benden eksilttiğin nedir?" (s.37). Bu repliğin üzerine sahneye dâhil edilen Kutsal Kitap Satıcısı ile birlikte inanç konusuna dair, Tutsak'ın kendi iç dünyasında ki çalkantılara vurgu yapılacaktır. Kutsal Kitap Satıcısı'nın din anlatıcısı olmasının yanında, umut ve inanç konusunda bilge kişi olması belki de Tutsak'ın aradığı şeyi bulmasında etki

yaratacaktır. Tutsak, tanrı kavramını yaşadığı yerin kralı olarak tanımlayarak, bildiği bütün şeylerin insani duygular üzerine kurulduğu vurgusunu yapar. “TUTSAK:...Oysa, Tanrı da, yasa da kraldır burda. İnsan dost görüldüğü sürece sevilir. Dostluklarsa, uzun sürmez.” (s.38) Kutsal Kitap Satıcısı, Tutsak’ın zincirlerden kurtulma isteğinin olup olmadığını öğrenmek ister fakat Tutsak özgür olmanın, zincire vurulmayla alakası olmadığını vurgulayarak, bedensel olarak aslında özgür olduğunu fakat ruhunun esir olduğunu da belirtecektir. Ruhunun esir olmasına sebep olan duygunun ise aşk olduğu yine bu ikili arasında ki diyaloglar yoluyla verilir. “KUTSAL KİTAP SATICISI:... Bağışla merakımı... bir kadın mı var, seni bağlayan? TUTSAK: Evet, bir kadın. Öyle bir kadın ki.. (Tereddüt eder) bir kraliçe!” (s.39). Bu sahnenin sonunda üzerinde durulan ‘inanç’ konusu Tutsak’ın zincirlerinden kurtulma isteğinde etkili olacaktır. Kutsal Kitap Satıcısı’nın “bir din edin” (s.39) tavsiyesiyle bıraktığı kutsal metinler, Tutsak’ın kaçıp kurtulmaya çalıştığı fakat en sonunda karşı karşıya kalacağı ‘inanç’ olgusudur. Bu an’a kadar bildiği gerçekleri unutmaya çalışarak, arayış içine girdiği ve imkansız aşık olarak, zincirleriyle aşkı özdeşleştirmeye çalışması vurgulanırken, Kutsal Kitap Satıcısı’nın verdiği metinlerde okuduğu cümleler ona özgürlüğün kapısını açacaktır.

Oyunun dördüncü sahnesi yine sahne arası geçişi olarak oldukça kısa tutulur. Bu sahne de Kral ve Kraliçe’yi görürüz. Kral’ın Kraliçe ile Tutsak arasında ki aşk ilişkisini öğrendiği bu sahne de “Size hiçbir şey yapmayacağım. Öğrendim her şeyi, kraliçe. Geceleri ona gittiğinizi. Size hiçbir şey yapmayacağım. Yalnız..yalnız küçük bir ceza: Ona kaçmayı düşündürecekim. Sizse onunla gidemeyeceksiniz. Kalınız ve acı çekiniz.” Repliğine karşılık Kraliçe’nin “bana kalırsa o kaçmayacak, kaçamayacak aziz kral. Onu tutan sizin zincirleriniz değil” (s.40) karşı repliği Tutsak’ın aslında aşık olduğu kadına tutsak olduğu vurgusu yapılır.

Oyunun final kısmında Tutsak’ın ellerinde ve ayaklarında ki zincirlerin çözüldüğünü görürüz. Zincirleriyle yaşamayı alışkınlık haline getiren Tutsak burada büyük bir boşluğa düşerek kendisine “ben zincirli ne yapabilirim?” sorusunu sordurtur. Fakat artık Tutsak özgürlüğü anımsamıştır ve onu bırakmaya hiç niyeti yoktur. Beş yıl boyunca zincirlerinin sadece ellerinde ve bacaklarında olduğunu bilerek içinde yaşadığı duyguları ve kafasında ki düşüncelerin özgürlüğüyle yaşayan Tutsak şimdi tamamen özgürdür. Son sahne de sevgilisi olan Beyazlı Kadın’ın sahneye gelişinde, Beyazlı

Kadın'ın hayal kırıklığını görürüz. Tutsak, kadına kaçacağını söylemesi üzerine, Kadın kendisini bırakamayacağını söylemesine karşın, Tutsak kararlılığını vurgular.

Çıkış adlı oyun da sahnelerin kısa halde geçişlerle sunulması, kısa oyun tekniğinin yansıtıldığı en önemli oyunlardan birisi olarak değerlendirilebilir. Oyun kişilerinin azlığı her ne kadar ilişkiler ağında daralmayı beraberinde getirse de diyaloglar yoluyla bu bağ zihinde canlandırma şeklinde verilir. Bir durum üzerinden anlatılan oyun da, çıkış noktası olarak tutsak edilen bir kralın dünyadan vazgeçişine karşın, oyuna dâhil edilen diğer oyun kişilerinin repliklerinin de etkisiyle 'umut' kavramı ön plana çıkarılır. Oyunda ki çatışma unsurunun yaşandığı tek yer Tutsak'ın karısı olan Karalı Kadınla olan sahnedir. Çatışma kişiler üzerinden değil de durum üzerinden verilmeye çalışılır. Dil, oyunun ilerlemesiyle birlikte özellikle gizemli konuşmaların, sonraki replikte çözüme kavuşturulmasıyla akıcı hale getirilir. Oyunda kullanılan zincir, simgesel anlatımın en güçlü göstergesi iken yine oyun içerisinde kullanılan kutsal metinler de simgesel anlatıma vurgu yapılan diğer bir öğedir.

SONUÇ

Dünya tiyatro tarihinde kısa oyunun yerine bakıldığında, satirlerle başlayan bu türün tarihçesi genel olarak ara oyun türü olarak oynanmıştır. Özellikle uzun süren trajedi oyunları, dinsel temalı oyunlar gibi türlerin ara kısımlarında yer verilen kısa oyunlar, her ne kadar önemsiz bir tür olarak görünse de yirminci yüzyıla kadar bu şekilde devam eden kısa oyunun tarihsel sürecine, yirmi yüzyıldan itibaren yeni bir tanımlama yapmak mecburi bir hal almıştır. Çağın insanının yoğun iş temposundan kaynaklı; tiyatroya zaman ayırt edememe durumu, tiyatroyu yeni arayışlar içerisine sevk etmiş, kısa oyun ile insanların bu ihtiyacına cevap verilmiştir. Yukarı da detaylı bir şekilde anlatmış olduğumuz kısa oyunun tarihsel süreci bu türün nasıl ortaya çıktığı, hangi aşamalardan geçerek özgünleştiği hakkında gerekli bilgiyi vermektedir.

Çağın getirmiş olduğu ‘hızlı yaşama ve hızlı tüketim’ gibi kavramlar, insan yaşamının hemen hemen her alanına müdahale etmesi, sanatı da kapsar. Kaynağı insan olan tiyatro da, hızlı yaşam ve hızlı tüketim çılgınlığından nasibini almıştır. Klasik dönemin beş perdelik oyunlarını sonuna kadar izleyen seyirci, uzunluğu neredeyse bir saate düşürülen tiyatro oyunlarına tahammül edemeyen seyirciye evrilmiştir. Tiyatronun, varlığını sürdürebilmesi için, ihtiyaç duyduğu seyirciyi kaybetmemek adına, bulduğu yöntemlerden biri de an’ın yansıması olan kısa oyun türünden yararlanmasıdır. Kısa oyun türünün ayrıntıya girmeden konuyu ele alması, sahne bölümlemesi yapılırken yeni bir sahne açmadan, zihinde canlandırma yöntemiyle sunulması, kişilerin belirli sayı da tutularak ilişkiler ağının daraltılması, çatışma unsurunun kişiler üzerinden değil de durum üzerinden verilmesi gibi birçok etkenle özelde kısa oyun, genel anlamda tiyatro cazip hale getirilmiştir.

Kısa oyun, uzun oyunun özeti olmadığı gibi kendi içerisinde olay bütünlüğü, teması, mesajı olan bir türdür. Bunun yanı sıra her tek perdelik oyunun kısa oyun olmaması durumu oyunun perde sayısından çok, bu türe nasıl bir yatkınlık gösterdiğidir. Uzun oyunda ağır ağır, sahne sahne ilerleyen durum, kısa oyun da hızlı fakat baştan savma bir anlatı yerine kurulan diyaloglar, parantez içi anlatımları, sözsüz oyunlarla akışına devam eder. Dramatik yapı anlamında bir tiyatro eserinde bulunması gereken bütün özellikler kısa oyun türü içinde geçerlidir. Dolayısıyla kısa oyun tiyatrodan ayrı bir tür olmak yerine, kendi içerisinde oluşturduğu yapıyla tiyatronun bir parçasıdır.

Dar bir alanda verilmek isteneni sunmaya çalışan kısa oyun, bu anlamda hata payını da ez aza indirgeyerek kurgular. Doğal olarak hayatın bir kesiti olarak sunulan bu tür de, özün özü anlatılır. Bu tür de yazılan oyunların ortak yanının hayattan bir kesit sunma kaygısı; söylenecek olan sözün de bu kesit üzerinden verilmesini sağlar.

“Şair Evlenmesi” ile başlayan batılı anlamda Türk tiyatrosunun yazılı metinleri. İlk başlarda batıdan alınan uyarlamalarla seyirciye sunulmuş, daha sonrasında ise artık tamamen kendi tiyatro metinlerimiz yazılmaya başlanmıştır. Kısa oyun türü anlamında, özellikle Tanzimat döneminde yapılan uyarlamalar bu türün Türk tiyatrosunda ki ilk çalışmalarıdır. Cumhuriyetin ilk yıllarında verilmeye başlanan eserler vatan sevgisi, kahramanlık gibi konuları kapsarken, bu dönemden sonrasında yazılan oyunlar, toplumun içinde bulunduğu durumu eleştiren oyunlar olarak karşımıza çıkar. Metinli Türk tiyatrosu her ne kadar batı tiyatrosu karşısında çok yeni olsa da, özellikle kısa oyun türü anlamında batı tiyatrosuyla yaşıttır. Orhan Asena, Adalet Ağaoğlu, Gültan Akın, Aziz Nesin gibi önemli yazarların bu tür üzerinden verdikleri eserler oldukça başarılıdır.

Özellikle ‘kısa’ oluşu bu türü uzun oyunun herhangi bir parçası, özeti yapmadığı gibi tamamen kendine özgü bir tür olduğu, hem tarihsel süreçte ki evrimi hem de içerisinde ki teknik özellikler bakımından, kanıtıdır. Uzun oyun türü içerisinde yer alan gereksiz serimlere takılmadan, anlatmak istediği şeyi bir çırpıda anlatan kısa oyunun en belirgin teknik özelliği budur. Uzun oyunun ilk asal düğümü genel de ikinci perdede doruk noktaya yakın kısım da verilirken, kısa oyun türleri ise tek perde olarak tasarlanmış ve doruk nokta üç, dört sahne sonrasına aktarılmıştır. Burada değinmemiz gerek başka bir şey ise perde sayısı, kısa oyun türü arasında ki bağdır. Her tek perdelik oyun kısa oyun olmadığı gibi, bu türün teknik özelliklerini taşıması gerekmektedir.

Kısa oyun türünde kişilerin kişisel özellikleri derinlemesine verilmez. Özellikle karakter kavramının kısa oyun türünde barınmadığını, bunun yerine tipe daha uygun oyun kişilerinin yaratıldığını görürüz. Kişisel özellikler bakımından, bir oyun kişinin en çok üzerinde durulduğu kısım fizyolojik özelliklerin ön plana çıkarılmasıdır. Sosyolojik özellikler diyaloglar yoluyla yansıtılırken, psikolojik özellikler ise ara ara çatışma yoluyla yansıtılır. Çatışma anlamında kişilerin çatışmasından çok durum

atıřmasının yoęun olduęu kısa oyunlar da, oyunun sonunda durumun atıřmasının sonucunu seyretmiř oluruz.

Kısa oyun zerinden verilen rneklere bakıldıęında zellikle Trk tiyatrosu metinsel anlamda hangi konulara yneldięi, anlatılan konu zerinden yapılan ıkarımların ne olduęuna dair bilgiler sunulmaktadır. Verilen kısa oyun rneklerinde yazarın sz aıklanmaya alıřılarak, oyunun sz hakkında ki bilgiler de detaylandırılmıřtır.

Sonuç olarak kısa oyun tr hakkında anlatılan tarihsel sre, hangi evrelerden geerek kendine zg bir tr olduęu tezin bařlangı kısmında sunulmuřtur. Tezimizin bařlıęı olan Metinli Trk Tiyatrosunda Kısa Oyunlar bařlıęından yola ıkarak, Trk tiyatrosunun metin olarak hangi dnemlerde bařladıęı, dnemin yazarları ve hangi konuları ele aldıęına dair bilgiler de verilmiřtir. Teknik anlamda kısa oyun trn uzun oyundan ayıran zelliklere deęinilirken, kısa oyun yazım teknięinin dramatik yapısının farklı olmadıęı, sadece bu yapının z kısmı olarak sunulduęu yargısı anlatılmaya alıřılmıřtır. İkinci blmde ele aldıęımız kısa oyun rneklere metinli Trk tiyatrosunun evreleri zerine sırayla incelenirken ele alınan oyunlar yoluyla kısa oyun tr de aıklanmıřtır.

KAYNAKÇA

- Tanpınar, A. (1997). *19. Asır Türk Edebiyatı Tarihi*, İstanbul: Çağlayan Kitabevi.
- Ağaoğlu, A. (1996). *Toplu Oyunlar*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Yalçın, A. (2002). *II. Meşrutiyet Tiyatro Edebiyatı Tarihi*, İstanbul: Akçağ Yayınları.
- Yüksel, A. (1998). *Cumhuriyetin 75.yılında Türk Tiyatrosu*, İstanbul: İstanbul Devlet Tiyatrosu Yayınları.
- Arıt, A. (2006). *Toplu Oyunları 1*, İstanbul: Mitos Boyut Tiyatro Yayınları.
- Çalışlar, A. (2009). *Tiyatronun ABC'si*, İstanbul: Say Yayınları, İstanbul.
- Nesin, A. (1969). "Sen Gara Değilsin", *Türk Dili Dergisi Kısa Oyunları Özel Sayısı*, (440).
- Sabuncu, B. (1969). "Lades ya da Aile Ocağı", *Türk Dili Dergisi Türk Kısa Oyunları Özel Sayısı*, (440).
- Akyüz, B. (2005). *Orhan Asena'nın Kısa Oyunlarında Düşünsel Yapı*, (Yayımlanmamış Lisans Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Atay, C. (1964). *Ormanda*, Ankara: İzlem Yayınları.
- Zerenler, D. (2007). *Türk ve İngiliz Edebiyatında Kısa Oyunlar*, (Yayımlanmış Doktora Tezi). Konya: Selçuk Üniversitesi.
- Tomru, D. (2003). *Türkiye'de Absürd Tiyatro ve Birey Teması*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ardıç, F. (2003). *1951-1970 Yılları Arası Konusunu Türk Tarihinden Alan Tiyatrolar*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul: Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çorbacıoğlu, F. (1962). *Radyo Tiyatrosu ve Piyes*, İstanbul: Mikrofon Yayınları.
- Nutku, H. (1999). *Oyun Yazarlığı*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Kalkan, İ. (2002). *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Köy Gerçeği*, (Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Parlatır, İ. v.d. (2008). *Güzel Yazılar Kısa Oyunlar*, Ankara: Türk Dil Kurumları Yayınları.
- Egri, L. (1982). *Piyes Yazma Sanatı*, İstanbul: İleri Kitabevi.
- And, M. (1998). *Osmanlı Tiyatrosu*, İstanbul: Dost Yayınları.
- And, M. (1972). *Tanzimat ve İstibdat Tiyatrosu (1839-1908)*, Ankara: Türk İş Bankası Bilgi Yayınları.
- And, M. (1970). “Duru Türkçe ile Yazmış Bir Tanzimat Moliere’i”, *Türk Dili Dergisi*. (228).
- And, M. (1971). *Meşrutiyet Döneminde Türk Tiyatrosu (1903-1923)*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- And, M. (1973). *Cumhuriyet Tiyatrosu, Tiyatro Kılavuzu*, İstanbul: Milliyet Yayınları.
- And, M. (1969). “Dünyada ve Türkiye’de Kısa Oyunlar”, *Türk Dili Dergisi Kısa Oyunları Özel Sayısı*, (440).
- Baydur, M. (1997). *Toplu Oyunları 4*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Monrose, J. Moses, (1923). *Representative one act Plays by Continantel Authours*, Little Brownend Company.
- Hacıhasanoğlu, M. (1969). “Yolculuk”, *Türk Dili Türk Kısa Oyunları Özel Sayısı*, (440).
- Akı, N. (1974). *XIX Yüzyıl Türk Tiyatrosunda Devrin Hayat ve İnsanı, Sosopsikolojik Deneme*, Erzurum: Atatürk Üniversitesi Basımevi.
- Akı, N. (1989). *Türk Tiyatro Edebiyat Tarihi 1*, İstanbul: Dergah Yayınları.
- Cumalı, N. (2004). *Bütün Oyunları 1*, İstanbul: Cumhuriyet Kitapları.
- Asena, O. (1997). *Kısa Oyunlar*, İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Asena, O. (1970). “Yurttaş A”, *Türk Dili Dergisi Kısa Oyunlar Özel Sayısı*, (227)
- Brockett, O. (2000). *Tiyatro Tarihi*, (Çev: Sevinç Sokullu, Savaş Dinçel, Semih Çelenk, Selda Öndül) Ankara: Dost Kitapevi.
- Nutku, Ö. (2000). *Dünya Tiyatro Tarihi 1*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Nutku, Ö. (1998). *Gösterim Terimleri Sözlüğü*, İstanbul: İnkılap Yayınları.

- Nutku, Ö. (1969).*Darülbedayi'nin Elli Yılı (Darülbedayi'den Şehir Tiyatrosuna)* Ankara: Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- Nutku, Ö. (1976).*Elli Yılın Türk Tiyatrosuna Bakış, Yaşam Tiyatro*, İstanbul: Çağdaş Yayınları.
- Şener, S. (1971). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Şener, S. (1998). *Tiyatro türünde ürün veren yazarlar (1923-1940)*,Ankara: Cumhuriyet Dönemi Türk Edebiyatı Sempozyumu, Edebiyatçılar Derneği.
- Şener, S. (2003).*Tiyatromuzun Kendi Sesini Arama Sürecinde Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Alkım Yayınları.
- Sokullu, S. (1979).*Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Nar, T. (1997).*Toplu Oyunları 1*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Özakman, T.(2007).*Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği*, İstanbul: Bilgi Yayınları.
- Pekman, Y. (2002). *Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Çelenk, Z. (1999).“1980-1990 Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Görülen Eğilimler ve Kaynaklar, (Yayımlanmış Doktora Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ÖZGEÇMİŞ

1984 Erzurum Pasinler doğumluyum, İlkokul, Lise ve Lisans Eğitimimi Erzurum da tamamladım. Lisans eğitimi boyunca birçok oyunun dramaturji ekibinde yer aldım. Bölümümüzün açmış olduğu kısa oyun yarışmalarında üç oyun oyunumla dereceye girdim. Yüksek Lisans seminer çalışmamı Mustafa Necati Sepetçioğlu'nun Hayatı ve Eserleri üzerine yaptım.

