

**T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**GÜNGÖR DİLMEN'İN 'KURBAN' OYUNUNUN
STANİSLAVSKİ YÖNTEMİYLE
İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

ASLI AYBARS

İSTANBUL, 2013

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK
PROGRAMI

GÜNGÖR DİLMEN'İN " KURBAN" ADLI OYUNUNDAKİ "ZEHRA"
KARAKTERİNİN STANİSLAVSKİ YÖNTEMİYLE İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

ASLI AYBARS

Tez Danışmanı:

ÖĞR. GÖR. ZURAB SIKHARULIDZE

İSTANBUL, 2013

T.C.
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLERİ OYUNCULUK

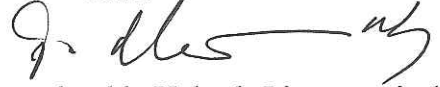
Tezin Adı: Güngör Dilmen'in Kurban Oyunundaki Zehra Karakterinin Stanislavski Yöntemiyle İncelenmesi
Öğrencinin Adı Soyadı: Aslı Aybars
Tez Savunma Tarihi: .../.../...

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Enstitümüz tarafından onaylanmıştır.

Yrd. Doç. Dr. Burak KÜNTAY
Enstitü Müdürü
İmza

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğunu onaylarım.

Öğr. Gör., Zurab SIKHARULIDZE
İleri Oyunculuk Program Koordinatörü
İmza



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

Jüri Üyeleri

İmzalar

Tez Danışmanı Öğr. Gör. Zurab SIKHARULIDZE



Üye Öğr. Gör. Tamar KHORAVA



Üye Prof. Dr. Melih Zafer Arıcan



ÖZET

GÜNGÖR DİLMEN'İN KURBAN OYUNUNDAKİ ZEHRA KARAKTERİNİN STANİSLAVSKİ YÖNTEMİYLE İNCELENMESİ

Aslı Aybars

İleri Oyunculuk

Tez Danışmanı: Öğr. Gör. Zurab Sikharulidze

Mayıs 2013. 80 sayfa

Bu incelemede, Güngör Dilmen'in "Kurban" adlı oyunundaki Zehra karakterinin başından geçen olaylar, içinde bulunduğu durumlar ve bunlara karşı Zehra'nın verdiği tepkiler incelenmiştir. Bu incelemede, Konstantin Stanislavski'nin "oyunculuk sistemi" bir rolün sahne üzerinde canlandırılmasına kadar olan tüm yaratım sürecinin aşamalarını içermektedir.

Bu çalışma kapsamında rolün eksiksiz yorumlanabilmesi için, yazarın hayatı, yazarın diğer eserleri, yaşadığı dönem, dönemindeki yazarlar, bu yazarların diğer oyunları, eserin fabeli, ideası, türü ve konusu, büyük ve küçük olaylar sıralaması, karakterin özelliklerinin yorumu diğer karakterlerle ilişkileri, karakterin replik ve eylemleri ile birlikte karakterin üstün amacı ayrıntılı bir biçimde ele alınmıştır.

Anahtar Kelimeler : Stanislavski, Güngör Dilmen, Kurban, Zehra

ABSTRACT

ANALYSIS OF THE CHARACTER “ZEHRA ” IN GÜNGÖR DILMEN’S PLAY “SACRIFICE” WITH STANISLAVSKI METHOD

Aslı Aybars

Advanced Acting Program

Thesis Supervisor: Lecturer Zurab Sikharulidze

May 2013. 80 Pages

In this research, the experiences of Zehra, a character in Güngör Dilmen’s “Sacrifice”, her living conditions, and her reactions against these are analyzed, and it includes the whole process of creating a role until it is performed on the stage with “Konstantin Stanislavski’s Acting System”.

In order to interpret the role completely; the author’s life, his works, the historical period he lived in, his contemporary authors, these authors’ works, the fabel, idea, genre, major theme of the play, and the sequence of events in it, along with the characteristics of the character “Zehra”, her relations with other characters, her lines, her acts, and her purpose in the play are discussed elaborately within the frame of this research.

Keywords: Stanislavski, Güngör Dilmen, Kurban, Zehra

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ	1
2. KONSTANTİN STANİSLAVSKİ’NİN HAYATI	2
3. STANİSLAVSKİ SİSTEMİ	4
3.1 SİSTEMİN İÇ MEKANİZMASI	5
3.1.1 Eylem (Aksiyon)	5
3.1.2 Sihirli “Eğer”	6
3.1.3 İmgelem	7
3.1.4 Dikkatin Toplanması (Konsantrasyon)	9
3.1.5 Birimler ve Amaçlar	11
3.1.6 İnanma ve Gerçeklik Duygusu	12
3.1.7 Coşku Belleği	13
3.1.8 Duygu ve Düşünce Alış-verişi	14
3.1.9 Adaptasyon	15
3.1.10 Kesintisiz Çizgi (Bütünlük ve Akış)	17
3.2 SİSTEMİN DIŞ MEKANİZMASI	18
3.2.1 Oyuncunun Fiziksel Donanımı	18
3.2.2 Kasların Gevşemesi ve Anlatımlı Vücut	18
3.2.3 Tutumluluk ve Denetim (Bütünlük ve Kontrol)	19
3.2.4 Konuşma-Vurgulama-Tonlama	20
3.2.5 Hız ve Tartım	20

4. OYUN VE KARAKTERE İLK VE TEMEL YAKLAŞIMLAR	21
4.1 YAZARIN HAYATI (BİYOGRAFİSİ)	21
4.1.1 GÜNGÖR DİLMEN	22
4.1.2 DiğEr Eserleri	24
4.1.3 Yabancı Dillere Çevrilen Eserleri	24
4.1.4 Ödülleri	24
4.2 YAZAR VE DÖNEM BİLGİLERİ (EDEBİ TAHLİL)	25
4.2.1 Yazarın Dönemi	25
4.2.2 Yazar'ın Tiyatroya Bakışı ve Bazı Eserleri	36
4.3 GÜNGÖR DİLMEN'İN KURBAN OYUNUNUN VE ZEHRA KARAKTERİNİN İZLEK ÜZERİNDEN TAHLİLİ	41
4.3.1 Eserin Konusu	41
4.3.1.1 Kurban Oyunu'nun Konusu	41
4.3.2 Eserin Fabeli	43
4.3.2.1 Kurban Oyunu'nun Fabeli	43
4.3.3 Eserin İdeası Ana Fikir	44
4.3.3.1. Kurban Oyunu'nun İdeası	44
4.3.4 Eserin Türü	44
4.3.4.1 Kurban Oyunu'nun Türü	44
4.3.5 Eserin Teması	44
4.3.5.1 Kurban Oyunu'nun Teması	45
4.3.6 Eserin Tarzı	45
4.3.6.1 Kurban Oyunu'nun Tarzı	45
4.3.7 Eserin Ana Çatışması	45

4.3.7.1 Kurban Oyunu'nun Çatışması	45
4.3.8 Oyundaki Olaylar Sıralaması	45
4.3.8.1 Büyük Olaylar sıralaması	45
4.3.8.1.1 Kurban Oyunundaki Büyük Olaylar Sıralaması.....	46
4.3.8.2 Küçük Olaylar sıralaması	46
4.3.8.2.1 Kurban Oyunundaki Küçük Olaylar Sıralaması.....	46
4.3.9 Eserin Biçimsel Yapısı	50
4.3.9.1 Kurban Oyunu'nun Biçimsel Yapısı	51
4.3.9.1.1 Eserin Başlangıcı.....	51
4.3.9.1.2 Eserin Dügümü.....	51
4.3.9.1.3 Eserin Gelişmesi.....	51
4.3.9.1.4 Eserin Doruk Noktası.....	51
4.3.9.1.5 Eserin Çözümü.....	52
4.3.9.1.6 Eserin Finali.....	52
4.4 KİŞİLER	52
4.4.1 Zehra	52
4.4.2 Mahmut	53
4.4.3 Gülsüm	53
4.4.4 Mirza	53
4.4.5 Murat	54
4.4.6 Zeynep	54
4.4.7 Halime Ve Köylü Kadınlar	54
4.4.8 Muhtar Ve Köylüler	54
4.5 ZEHRA KARAKTERİNİN İNCELENMESİ	55
4.5.1 Karakterin Fizyolojik Özellikleri	55
4.5.2 Karakterin Psikolojik Özellikleri	55

4.5.3 Karakterin Toplumsal Özellikleri	55
4.5.4 Karakterin Büyük İsteđi	56
4.5.4.1 Zehra'nın Büyük İsteđi	56
4.5.5 Karakterin Üstün Amacı	56
4.5.5.1 Zehra'nın Üstün Amacı	56
4.5.6 Karakterin Yorumu	57
4.5.6.1 "Zehra" Karakterinin Yorumu	57
4.5.7 Karakterin Diđer Karakterlerle İlişkisi	58
4.6 KARAKTERİN REPLİK VE EYLEMLERİ	59
SONUÇ	67
KAYNAKÇA.....	68
EKLER	70

1. GİRİŞ

Güngör Dilmen' in 1967'de yazdığı 'KURBAN' oyunu, erkek egemen toplumda töreye başkaldıran Anadolu kadını Zehra'nın dramıdır. Yazar, Kurban'da şeriat ya da ataerkil düzenin erkeğe tanıdığı çok eşlilik ayrıcalığından yola çıkarak, düzenin adaletsizliğini, ikiyüzlülüğünü göz önüne sermeye ve bu düzenin değişmesine yönelik istek ve inancını ortaya koymaktadır. Oyun o yöredeki bütün kadınların boyun eğdiği, kabullendiği töreyi kabul etmeyip başkaldıran, kendi kişiliğine, onuruna sahip çıkmaya çalışan, onurunu ezdirmeyen bir kadının yani Zehra'nın üzerine kurulmuştur. Zehra, köy kadınlarının kabullendiği kuma geleneğine, eşinin ve geleneksel köy topluluğunun beklediği gibi boyun eğmez. Erkeğini başka bir kadınla paylaşmak istemeyen Zehra, tüm toplumun onayladığı bu durumu kabul etmemektedir. Çevresi ile çatışır ve yenilgiyi kabul etmektense çocuklarını ve kendisini kurban edip inanmadığı, boyun eğmediği düzenden çekip gitmeyi ve kurtuluş olarak da çocukları ile birlikte ölümü seçer; bu korkunç kararı uygulamadaki kararlılığı ve soğukkanlılığı oyuna tragedya özelliği kazandırır.

Oyun, hala toplumumuzdaki önemli sorunlardan biri olan ezilen kadın sorununu ele almakta ve bu sorunu gergin, dramatik olaylar zinciri içinde, inandırıcı karakterlerle yaşatmaktadır. Zehra gösterdiği tepki ile Anadolu kadınının yıllardır dillendiremediği isyan duygularını dile getirir. Anadolu'daki çoğu kadın ne acıdır ki hala birer kurbandır.

Kurban oyunundaki Zehra, Güngör Dilmen'in büyük bir başarıyla kaleme aldığı oyun karakterlerinden biridir. Oyuncu için en önemli ve zor olan taraf, karakteri gerçekçilik ve samimiyet içinde canlandırması ve buna seyirciyi inandırmasıdır ki bu da en başta iyi yazılmış bir oyun metni ve sağlam kurgulanmış karakterlerle mümkündür. Kurban bu anlamda bir oyuncuya kendi oyunculuk macerasında büyük destek verip imkân sağlamaktadır. Benim bu oyunu seçmemdeki ana sebep de budur.

2. KONSTANTİN STANİSLAVSKİ'NİN HAYATI

Konstantin Sergeyevic Alekseyev Stanislavski, 1863 yılında, varlıklı bir ailenin, tüccar ve fabrikatör bir babanın oğlu olarak Moskova'da dünyaya gelmiştir. Oyunculuk hayatına 1877 yılında amatör olarak başlamıştır. F.P. Komisarjevski'den oyunculuk dersleri almış, sonrasında da 1880 yılında yine Komisarjevski'nin yönettiği vodvillerde, operetlerde, dramalarda ve komedilerde rol alarak profesyonel hayata geçmiştir. 1888 yılında, ünlü bir oyuncu olan Fedetov ve Komisarjevski'nin katkılarıyla 'Edebiyat ve Sanat Derneği'ni kurmuştur. " Borik Godunov ", " Acı Kader", " Rubles ", "Gömülen Mektuplar", " Kötülük ve Aşk ", " Kanunun Gücü " , " Doverless Köprüsü " gibi oyunlar, 1888–1891 yılları arasında Edebiyat ve Sanat topluluğunun prodüksiyonları olarak sayılabilir. 1891 yılında Stanislavski, hem Rusya için hem de kendi kariyeri için bir ilke imza atmış, Tolstoy'un " Aydınlanma Meyveleri " eserini ve Dostoyevski'nin " Stepañçikova Köyü " eserini oyunlaştırmış, yönetmenliğini yapmıştır. 1898 yılına kadar birçok oyun sahneleyen Stanislavski, aynı yıl oyunculuk öğretmenliği de yapan, romancı, piyes yazarı, eleştirmen ve yönetmen Vladimir Ivanoviç Nemiroviç - Dançenko ile beraber Moskova Sanat Tiyatrosunu kurmuştur. Moskova Sanat Tiyatrosu'nun kuruluşu, Rusya için adeta uzun zamandır beklenen bir çocuğun doğuşu gibi olmuş, kısa bir zaman içinde de Rusya için bu tiyatro " Ulusal Tiyatro " niteliği kazanmıştır. Dançenko Moskova Sanat Tiyatrosunun Yöneticiliğini ve dramaturgluğunu üstlenirken, Stanislavski de sanat yönetmeni ve başyönetmen olarak çalışmıştır.

Stanislavski ve Dançenko, Moskova Sanat Tiyatrosunda yeni bir oyunculuk yöntemi geliştirmeyi, var olan sanatı besleyip ileriye taşımayı, repertuarlarda çağdaşlaşmayı, ortak bir tarz yaratabilmeyi ve bir topluluk tiyatrosu olabilmeyi hedeflemişlerdir. Stanislavski, zaman içinde kendisinin oluşturduğu oyunculuk ve sahne anlayışı ile çağdaş tiyatronun inşasında dönüm noktası olmuştur. " Psiko-Realist " oyunculuk kavramı ilk defa Stanislavski ile literatüre girmiştir. Moskova Sanat Tiyatrosu, ilk gerçek başarısını, aynı zamanda tiyatronun da amblemi olan Anton Çehov'un oyunu "Martı" ile kazanmıştır. Sonrasında klasik tarzın dışına çıkarak yönetilen ve büyük takdir toplayan birçok Çehov oyunu, Vanya Dayı, 1899; Üç Kız kardeş, 1901; Vişne

Bahçesi, 1904; tiyatroyu ihya etmiştir. Stanislavski, bu dönemdeki oyunlarında, tarzı ile romantik-lirik ve gerçekçi akımlara yakın durmuştur. Stanislavski, tiyatrosunun emekçi sınıfı ile de buluşmasını arzu ederken devletin kararları ve zengin iş adamlarının hissedarlığı üzerine kurulan sistem yüzünden hayalini gerçekleştirememiştir. 1905'e kadar " Hadde Gabler ", " Arabacı ", " Yaban Ördeği ", " Ayaktakımı Arasında " gibi oyunları sergileyen Moskova Sanat Tiyatrosu, devrimle beraber repertuarında değişiklikler yapmıştır. Gorki, Materlinck, Andreyev, Dostoyevski gibi yazarların oyunları oynanmaya başlanmış, Meyerhold tarafından deneysel tiyatro çalışmaları sürdürülmüş, Stanislavski'nin de oyunculuk metotları üzerine çalışmaları yoğunlaşmıştır. 1916–1922 yılları arasında Moskova Sanat Tiyatrosu'na bağlı olarak 4 stüdyo daha kurulmuştur. Stanislavski, 1922–24 yılları arasında Moskova Sanat Tiyatrosu'nu turneye çıkarmış, Avrupa'nın ve Amerika'nın, oyunculuk ve tiyatro anlamında mihenk taşı olan bu topluluğu tanınmasını sağlamıştır. 1936 yılında Rusya Sovyet Sosyalist Cumhuriyeti tarafından " Halk Sanatçısı" unvanı almış ve Sovyet Rejimi altında sahnelediği oyunlarla yine başarılarla imza atmıştır. Bu oyunlar arasında " Ölü Canlar ", " Othello ", " Tartuffe " sayılabilir. 1938 yılında hayata gözlerini kapayan Stanislavski, ardında değerli sanat yaşamının meyveleri olan " Bir Aktör Hazırlanıyor ", " Sanat Yaşamım " ve " Bir Karakter Yaratmak " adlı üç tane oyunculuk kitabı bırakmıştır. 7 Ağustos 1938 yılında hayata gözlerini yuman Konstantin Stanislavski, dünya tiyatrosunda yepyeni bir pencere açmış olan çok önemli bir oyuncu ve yönetmendir.

3. STANİSLAVSKİ SİSTEMİ

Stanislavski, döneminin tiyatro anlayışına karşı çıkıp bütün dünyada benimsenmiş ve “psikolojik naturalizm” olarak bilinen iç deneyime yani duygulanımsal bellek’e dayalı oyunculuk sistemini kurarken, klişeler ve yaşamayan yapay oyunculuk ve tiyatro yerine, yaşayan, hayattan beslenen tiyatro fikriyle 1898 yılında Nemiroviç Dañenko ile birlikte, Moskova Sanat Tiyatrosunu kurdu. Moskova sanat tiyatrosu, naturalist anlayışın temsilcisi olarak pek çok başarılı yapıma imza attı. Natüralist anlayışta tiyatro, çevreyi yansıtan bir ortam olarak düşünlür. Yaşam, gerçeğe benzeyen biçimler içinde yansıtılacak, fakat yüzeysel gerçekçilikten kaçınılacaktır. Ona göre oyunculuk sanatının temeli, oyuncunun iç dünyasını harekete geçirebilmesi ve ruhu yaşatabilmesiydi. O, sahnenin uygarlaştırıcı toplumsal görevini vurgulamış, etiğini kurmuş ve her şeyden önemlisi de, tiyatro sanatının kolektif olması gerektiği kuramını yaratmıştır. Bu kuramın temelinde, oyuncunun, yöntemi yaratan kişiyi taklit etmesi veya sahnede ancak gerçek yaşamı canlandırması gereği yoktur. Stanislavski yöntemini kullanmak için ille de natüralist olmak gerekmez. Oyuncunun tuttuğu yol ne olursa olsun, o oyuncu, Stanislavski’nin yöntemini kullandığında, insan duygularına, davranışlarına ve konuşmalarına (konuşmanın iç hakikatine) varabilecek, böylece rolüne inandırıcı bir yorumla yaklaşabilecek, rol kişinin iç dünyasını yaratabilecektir. Stanislavski’nin oyunculuk yöntemi, sınırları kesin çizgilerle belirlenmemiş sapsulara izin veren, esnek bir oyunculuk yöntemidir. Yöntemin ana şartlarına sadık kalmak şartıyla her eğitici ya da aktör, kendi özelliklerine göre bu yöntemden yararlanabilir. Ancak yöntemin temeli kesindir, bu da sahne üzerinde ruhun yaşatılmasıdır. Stanislavski’nin yönteminin çıkış noktası budur.

Stanislavski, yapılacak olan şeyin sinir sistemini kontrol altına almak olduğunu söyler. Başka bir deyişle, bilinçaltında oluşan duygu ve düşünceleri bilince taşımak gerekir. Psikolojik hayatımızın üç asıl güç kaynağı vardır. Bunlar akıl, istem ve duygudur. Zaman zaman dönemin bilim adamlarından etkilenecek, zaman zaman da bilim adamlarına kendisi ışık tutarak, “ birey psikolojisi ” ve denetim altına alınabilen bilinçaltı gibi konularda araştırmalar ve çalışmalar yaptı. Ona göre denetimimiz altında

bulunmayan tüm duygular bilinçaltıdır. Bir aktör için önemli olan da bu duyguları denetim altına alabilmektir. Stanislavski'nin oyunculuk yöntemine, “ Fiziksel Hareket Yöntemi ” adını veriyoruz. Bu temel doğrudan hareketle oyuncunun yapacağı ilk iş, rol kişisi ile kendi kişiliği arasında benzerlikler bulmaktır. Oyuncu ancak kendi karakterinde var olan duygu ve düşünceleri yansıtabilir. Stanislavski'ye göre aktör oynayacağı rol kişisini enine boyuna incelemelidir. Ancak tüm koşulları yerine getirdikten ve Stanislavski'nin tabiriyle kusursuz bir mekanizmaya (bir sonraki bölümde açıklanacaktır) sahip olduktan sonra oyuncu, sahne üzerinde gerektiği gibi oynayabilecektir. Stanislavski'nin oyunculuk yöntemi değişik bölümler içinde ele alınabilir. Bu oyunculuk yöntemi, esnekliği ve kişiye özel çalışma biçimi ile buna olanak verir. Ancak ne tür bölümlenmeye gidilirse gidilsin Stanislavski'nin yöntemini iki ana bölüm içinde toplamak mümkündür. Birinci bölüm yöntemin iç mekanizması üzerine, ikinci bölüm ise dış mekanizması üzerine kuruludur.

3.1. SİSTEMİN İÇ MEKANİZMASI

3.1.1 Eylem (Aksiyon)

Stanislavski “eylem”le iç aksiyonu kast etmiştir. Stanislavski'ye göre fiziksel olan ve ruhsal olan birbirlerinden ayrılamazlar. Oyuncu, oyunda karakter için verilmiş olan fiziksel olay ve durumları, verilmiş şartlarla hakkıyla bütünleştirebildiğinde, iç aksiyon otomatik olarak harekete geçecektir. İçsel deneyim, dışsal, yani fiziksel ifade olmadan anlatılmaz. İçimizde olup bitenleri dışarı yansıtacak olan şey bedenimizdir. Elin duruşu, bir omuz silme hareketi ya da hareketsizlik belli bir zihinsel süreci ifade eder. Stanislavski elbette ki sadece fiziksel hareketlilikle ve bedenle bir karakter yaratmayı savunmamıştır. Oyuncu en başından itibaren psikolojik süreçleri eylemlerle birleştirmelidir. Oyuncunun repliği olmadığı zaman bile beden, karakterin içinde bulunduğu psikolojiyi, düşünceleri ve durumu aktarabilmelidir. Beden sessizken de konuşabilmelidir. En basit eylemi bile “genel” yapmak yerine bir “amaç” doğrultusunda yapmak gerekir.

Stanislavski'nin (1996, s. 57) açıkladığı gibi:

Sahne üzerinde duran bir kimsenin dış durgunluğu, hareketsizlik demek değildir. Kımıldamaksızın oturabilir, aynı zamanda da eylemle dolu olabilirsiniz. Dahası var. Çoğu zaman bedensel durgunluk, doğrudan doğruya bir iç gerginliğin sonucudur ve bu iç eylemler sanat yönünden daha çok önemlidir. Sanatın özü, sanatın dış biçimlerinde, yani kabuğunda değil, psikolojik özünde, yani içindedir. İster içe doğru, ister dışa doğru, sahne üzerinde oynamak gerekir.

Stanislavski'ye göre, sahnede yapılan her şeyin belli bir nedeni olmak zorundadır. Bu, oyuncunun söylediği her cümle veya yaptığı her hareketin içerdiği anlamı tam olarak ifade edebilmesi anlamına gelmektedir. Sahnede amaçsız hiçbir harekete yer yoktur. Stanislavski bu görüşlerini “ Bir Aktör Hazırlanıyor ”adlı kitabının “Eylem” adlı bölümünde şu şekilde ifade etmiştir.

Stanislavski'nin (2012, s. 55) açıkladığı gibi:

“Sahne üzerinde olup biten her şeyin bir amacı olmalıdır, yerinizden kalkmanın bile bir amacı olmalı, sadece seyircinin görüş açısı içerisinde kalmak gibi genel bir amaçtan öte, özel bir amaç. İnsan orada oturmayı hak etmelidir.”

3.1.2 Sihirli “Eğer”

Stanislavski'ye göre oyuncu, karakterin amacını oyuncunun amacına dönüştüren içsel ve fiziksel eylemleri için güçlü bir uyarıcıya daha ihtiyaç duymaktadır. Bu uyarıcıya Stanislavski “Büyülü Eğer” ya da “Sihirli Eğer” adını vermektedir. “Sihirli Eğer” i kullanabilmek için öncelikle “verili durumlar” ya da bir başka deyişle “belirli koşullar” göz önüne alınmalıdır. Stanislavski, “belirli koşullar” ve “eğer” arasındaki bağlantıyı ise şöyle açıklar:

Stanislavski'nin (1996, s.76) açıkladığı gibi:

Eğer, hareket noktasıdır, belirli koşullardır, gelişimdir. Gerekli kaşkırtıcı bir özellik söz konusu ise, bunlardan biri var olmadan öteki de var olamaz. Bununla birlikte, gördükleri ödevler başka başkadır: Belirli koşullar “ eğer ” için temel döşerken, eğer de uyuyan imgeleri dürter. Böylece, her ikisi, birlikte ve ayrı ayrı olarak aktörü harekete iten bir iç gücün yaratılmasına yardım ederler.

Verili durumlar “eğer” yöntemini kullanabilmek için bir temel oluşturacak, “eğer” ise hayal gücünü ortaya çıkaracaktır. Ona göre oyuncu her hangi bir rolü oynayabilmek için “Eğer ben onun yerinde olsaydım ne yapardım?” sorusunu kendine sormalıdır. Oyuncu verili koşullara kendini taşıyabildiği zaman empati oluşturur, “mış” gibi yapmak zorunda kalmaz ve o karakter kişisi olduğuna inanmakta zorluk çekmez.

Stanislavski'nin (1996, s. 74) açıkladığı gibi:

Aktörle temsil ettiği kişi arasındaki yakınlığı tanımlamak için, piyese, yön veren ve eylemi ilgi çekici kılan, aynı zamanda piyesin boşluklarını dolduracak bazı somut ayrıntılar ekleyin. Eğer'in dayandığı varsayım ile ilgili şartlar, sizin duygularınıza yakın olan kaynaklardan alınmıştır. Bu kaynaklar, aktörün psikolojisi üzerinde güçlü bir etkiye sahiptirler. Rolünüzle hayatınız arasında bu bağlantıyı bir kere kurdunuz mu, o iç etkiyi veya heyecanı kurdunuz demektir. Sonra, hayatta kendi deneyimlerinize dayanan bütün olasılıkları buna katın. O zaman sahnede yapmak zorunda bulunduğunuz şeyin imkânsız olmadığına samimiyetle inanmak, sizin için ne kadar kolaylaşacaktır göreceksiniz. Bir rolü bastan sona bu anlayışla hazırlarsanız, bastan sona yeni bir hayat yaratırsınız.

Elbette ki “ Sihirli Eğer ” bir olayın gerçekten var olduğunu anlatmaz, fakat oyuncuya bir hareket noktası sağlar, içsel ve fiziksel eylemi doğallaştırır. Stanislavski'nin deyişi ile, “ gerçek gibi görünen duygular ”dan yararlanmamızı sağlar.

3.1.3 İmgelem

Oyunun öyküsünü sanatsal bir gerçekliğe dönüştürmede kullanılan imgelem “ görme biçimi ” dir. Sözlerin altındaki anlam “ imgelem ” le bulunur. Her insan kendine has durumlardan farklı şekillerde etkilenerek davranışlarına yön verir. Davranışa yön veren faktörlerden biri de imgelemdir. Görme biçimimiz, olaylara bakış şeklimizi belirler. Bilinçaltıyla yakından ilgili olan görme biçimi, sosyal kimliğimizi oluşturan bilinç katmanı ile ilkel benliğimizin çatışmasını ve bu süreç sonunda alınacak davranışsal kararı etkiler. Rolün yaratım sürecinde karakterin sosyal kimliği, eğitimi, yetenekleri ve tüm diğer verili durumlar ve yeniden sezinlemeyle oluşturulan imgelem, gözlemle gelişir. Stanislavski'ye göre, bir oyuncunun temelinde sahip olması gereken en önemli yetisi, sonsuz hayal gücüdür. Oyuncunun yaratıcı olabilmesi ancak geniş bir hayal

gücüne sahip olması ile doğru orantılıdır. Stanislavski bu konuda çok kesin ve katı davranır.

“ Hayal gücünden yoksun bir aktör için ne düşünürsünüz?” sorusunu şöyle yanıtlar:

“ Bir aktör ya hayal gücünü geliştirmeli yahut tiyatrodan ayrılmalıdır! ”

Stanislavski, oyuncu olacak kişilerde mutlaka geniş bir hayal gücü bulunmasının gerekliliğini savunurken, var olan imgelem türlerini de şöyle açıklar:

“Kendine özgü girişkenliği olan bir imgelem; özel çaba göstermeksizin gelişebilir. Siz ister uykuda, ister uyanık olun, bu imgelem durup dinlenmeden, bıkip usanmadan çalışır. Bir de girişkenlikten yoksun, ama hareket ettirici bir kuvvet ile kolayca uyanıveren ve çalışmasını sürdüren türden bir imgelem vardır. Hareket ettirici güçlere hiç aldırmayan türden olan imgelem ise daha güç bir sorun ortaya koyar. Bu türden aktör, sadece dışa ait biçimci bir yoldan hareket ettirici kuvvetler edinir. Böylesi bir donatımla, gelişimi sağlamak çok güçtür; aktör üstün çaba göstermedikçe başarı umudu da çok azdır. ” Stanislavski’ye göre bir oyuncu “ ya imgelemimi geliştirmeli ya da tiyatrodan ayrılmalıdır ”. Stanislavski bu konudaki görüşlerini şöyle aktarır:

Stanislavski'nin (1996, s. 84) açıkladığı gibi:

Bu eksikliğini (imgelem gücünden yoksun oluşunu), kendi imgelemimi kullanarak gidermeye çalışan yönetmenlerin eline düşecek, böylece başkasının bir aracı haline gelecektir. “ Bu hale gelmektense kendine özgü bir imgelem kazanması daha iyi olmaz mı?” İmgelemi geliştirmenin temel koşulları; iyi bir gözlemci olabilmek, olaylar arasında karşılaştırma yapabilmek, günlük yaşamda ilgi çekici olmayan şeyleri bile ilgi çekici hale getirebilmektir.

Stanislavski'nin (1996, s. 93) açıkladığı gibi:

Benim yöntemime göre, bir öğrencinin imgelemimi geliştirmede dikkat edilmesi gereken bazı noktalar vardır. Eğer o öğrencinin imgelemi aktif değilse, ona basit, basit sorular sorulur. Sorular kendisine yönelmiş olduğundan, onun da bu sorulara karşılık vermesi gerekir. Ama bomboş kafayla karşılık verirse, böyle bir karşılığı kabul etmem. O zaman daha doyurucu karşılık vermesi için, ya kendi imgelemimi uyandırmak ya da akla yatkın muhakeme yolundan giderek, kendi zihninin yardımı ile konuya yaklaşmak zorundadır. İmgelem üzerine çalışma, çoğu zaman işte böyle, bilinçli bir tarzda hazırlanır ve yöneltilir. Öğrenciye kendi belleğinde veya imgeleminde bir şeyler görmesini, bir an için düş içinde yaşamasını empoze ederim. Belirli hayaller belirir önünde. Bir an için düş içinde yaşar. Daha sonra daha başka

bir soru ve olay böylece tekrarlanır. Derken, ben o kısa anı bütün bir tabloya yaklaşmaya yetecek ölçüde güçlendirip uzatıncaya dek sürüp gider bu. Başlangıçta bunu ilgi çekici bulmayabilirsiniz. İşin dikkate değer yönü şu ki, aldatıcı görüŖ, gitgide öğrencinin kendi iç hayalleriyle dokunmuş, işlenmiş, örülmüş hale gelir. Bu bir kere oldu mu, artık iki kere, veya bir çok kere tekrarlanabilir. Çok tekrar, hafızasının o kadar derinine iner, o kadar derinden yaşar.

Oyuncu imgelemine işletirken Ŗu dört sorunun yanıtını da net bir biçimde vermek zorundadır. Kim? Nerede? Nasıl? Niçin? Bu dört sorunun yanıtı, oyuncuya oynayacağı karakteri çözümlenmede kesin veriler sunacaktır.

Stanislavski'nin (1996, s. 102) açıkladığı gibi:

Aktörün imgeleminin her buluşu, tümü ile eksiksiz olmalı ve olayların temeli üstüne sapa sağlam kurulmalıdır. Aktör, uydurma bir varlıktan, daha belirli bir tablo oluşturmak amacı ile icat yeteneğini zorlayıp dururken, kendi kendine soracağı bütün sorulara, (Ne zaman? Nerede? Niçin? Nasıl?) karşılık verebilmelidir. Bazen bu bilinçli zihni çabaya gereksinim duymayabilir de. İmgelem, sezgi yolu ile çalışabilir. Gel gelelim, bu yola güvenemeyiz. Sınırı iyice belirlenmemiş, açık seçik ortaya konmamış bir şeyi hayal etmek, akıntıya kürek çekmektir. Öte yandan bilinçli, karşılaştırmalı bir yoldan hayal kurma da çoğu zaman, hayatın kansız cansız, yapmacık bir görünüşünü oluşturur.”

Stanislavski yönteminde sahnede gerçekçi bir karakter ve rol yaratmak için oyuncunun, mutlaka kendi iç görüşünü her an açık tutması ve yaratımı için gerekli olan coşkularını imgelem yolu ile uyandırması ve ortaya koyması temel şarttır. Stanislavski'ye göre imgelem, gerekli ruh hallerini yaratır ve coşkuları doğurur ve ozaman imgelem , oyuncunun her rolü yaratmadaki en büyük yardımcısı olacaktır.

3.1.4 Dikkatin Toplanması (Konsantrasyon)

Stanislavski'nin (1996, s. 107) açıkladığı gibi:

Dikkatin toplanması, genel anlamda bir konsantrasyon değildir. Bu daha çok, oyuncunun seçimi ve iradesiyle istediği yere dikkatini toplaması anlamına gelir. Oyuncu sahnede hiçbir zaman yalnız kalmaz. Seyirciyi fark etmemek gibi bir seçenek asla yoktur. Fakat Stanislavski'nin “ Kamusal yalnızlık ” olarak adlandırdığı, oyuncunun tüm dikkatini somut bir düşüncede, somut bir bedensel ifade ve somut bir eylemde toplama tekniği, oyuncunun konsantrasyonunu

korumasını sağlayacaktır. Çünkü seyirci oyuncudan yönelim alır. Eğer oyuncu işitiyorsa seyirci de işitecektir. "Mış" gibi yapan oyuncunun samimi olmadığını seyirci hemen anlar. Stanislavski, aktörlerin sahne üzerindeki nesnelere bakarken o nesnelere, kelimenin tam anlamıyla " görmeleri " gerektiğini vurgular. Oyuncu, ancak gerçekten görür ve duyarsa, seyirci de ona ve oyuna inanacaktır. " Her aktörün bir dikkat noktası olmalı. Bu dikkat noktası da salonda bulunmalıdır. Bir şey ne kadar ilgi çekici ise, dikkatinizi de o kadar üzerine toplar. Gerçek hayatta dikkatinizi üzerinde toplayan birçok şey vardır. Gelgelelim, tiyatromun şartları başkadır, aktörün normal yaşamına karşın bu şartlar. Öylesine karşın ki, dikkati bir nokta üzerinde tutturmak için çaba göstermek gerekli olur. Sahne üzerindeki şeylere yeni bir gözle bakmayı ve görmeyi öğrenmek zorunlu hale gelir."

Her defasında bu gerçekçiliği yakalayabilmek için oyuncular elbette çok alıştırmaya yapmalıdır. Konsantrasyon çalışmalarının ilk seviyelerinde oyuncular, yakınlarındaki bir nesne ile pratik yapabilirler. Nesnenin her detayını inceledikten sonra, imgeleminde nesneyi olduğu gibi canlandırmaya çalışabilirler. Oyuncu, imgelemi yardımıyla nesnelere görebildiği zaman, tüm bedeni, duygularını ve düşüncelerini otomatik olarak seyirciye aktaracaktır. Stanislavski'nin fiziksel eylemler esnasında konsantrasyonu sağlayabilmek için oyunculara önerdiği " dikkat halkeleri " egzersizleri vardır.

Oyuncular için dikkatin toplanması konusunda üç dikkat halkeri önerilmiştir:

- a) Küçük Dikkat Halkeri.
- b) Orta Dikkat Halkeri.
- c) Büyük Dikkat Halkeri.

Küçük dikkat halkeri, oyuncuya en yakın olan alandır; orta dikkat halkeri biraz daha geniş, büyük dikkat halkeri ise tüm sahneyi ve salonu kapsayan bir alandır. Aktör önce küçük dikkat halkeri üzerinde dikkatini toplamalıdır. Daha sonra giderek orta dikkat halkeri ve büyük dikkat halkeri içindeki tüm nesnelere ilişki kurabilecektir. Hangi halker içinde olursa olsun aktör, o halker içindeki bütün ayrıntıları "görmek" zorundadır. Küçük dikkat halkeri aktör için kurtarıcı bir mekândır.

Stanislavski'nin (1996, s. 122) açıkladığı gibi:

Küçük dikkat halkeri içinde ruh halinizi her an hatırlayın, " Kalabalıkta yalnızlık " adımı verdiğimiz işte budur. Kalabalıktasınız, çünkü herkes, tüm seyirciler buradadır. Kalabalıkta yalnızsınız, çünkü küçük dikkat halkeri ile bizden ayrılmış

bulunmaktasınız. Bir temsil sırasında, binlerce kişilik bir seyirci topluluğu önünde, kabuğuna çekilen bir salyangoz gibi, kendinizi her zaman bu çemberin içine kapatabilirsiniz.” Oyuncu dikkatinin dağıldığını hissederse dikkatini tek bir nesne üzerinde toplamalı ve yeniden büyüğe doğru pratik bir egzersizle yavaş yavaş genişletmelidir.

Stanislavski'nin (1996, s. 124) açıkladığı gibi:

Çember gitgide büyürken dikkatinizin alanı da genişlemelidir. Bununla birlikte, bu alan, dikkatinizin sınırları içinde tutabileceğiniz noktaya kadar genişlemeye devam edebilir. Sınırlarınız gevşemeye başlar başlamaz hemen, dikkatinizin kavrayabileceği daha küçük bir çembere çekilmelisiniz. Bu noktada çoğunlukla sıkıntıya düşersiniz. Dikkatiniz dağılır, boşlukta boşu boşuna harcanır gider. Dikkatinizi tekrar toplamalı, elden geldiğince bir tek nokta veya nesne üzerine, sözgeleşi tek bir noktaya, bir ışık kaynağına yeniden yönelmelisiniz. Tabii oyuncu gözle görülebilen şeylere yoğunlaşmanın yanı sıra, imgesinde gördüğü nesne, kişi ya da seslere de konsantre olabilmelidir.

3.1.5 Birimler ve Amaçlar

Stanislavski, oyuncuların her hangi bir oyunu ele alırken işlerini kolaylaştıran ve oyunu daha rahat çözümlayebilecekleri bir yöntem önerir. Bu yöntemi, metnin birimlerini ve amaçlarını saptamak olarak belirtir.

Stanislavski, aktörün rolünü yaratmasına yardımcı olabilecek ayrıntılara, “oyunun birimleri” adını verir. Bir oyuncu, oyundaki ayrıntıların çokluğu ile değil, yolunu belirleyen, kendisini yanlış yollara gitmekten alıkoyan birimlerle ilgilenmelidir. Hangi birimin seçileceğine ise, yazarın eseri yazarken koyduğu amaç yol göstermelidir. Amaca ulaşmak için, oyun “büyük olaylar” dediğimiz parçalara bölünmeli, her bölümün ayrı ayrı amacı tespit edilmeli ve bunlardan oyunun asıl hedefine ulaşılmalıdır.

Stanislavski'nin (1996, s. 160) açıkladığı gibi:

Her zaman hatrınızda kalsın! Rol de piyes de küçük parçalar halinde bölük pörçük olmamalıdır. Kırık bir heykel yahut kırık bir tablo, parçaları ne kadar güzel olursa olsun, bir sanat eseri değildir. Biz küçük birimleri, ancak rolün hazırlanmasında

kullanırız. Rolün yaratılışı sırasında ise bu küçük birimler büyük birimlerin içinde erirler.

3.1.6 İnanma ve Gerçeklik Duygusu

Oyuncunun sahne üstünde yakalaması gereken gerçeklik, tabii ki gerçek hayattakinden farklı olmalıdır. Oyuncu, sahne üzerinde gerçek olmadığını bildiği olayları gerçekmiş gibi görmek ve göstermek zorundadır. Bunun için oyuncular var olmayan ancak var olması mümkün olan gerçeklere öncelikle kendileri inanmak, giderek seyircileri de inandırmak zorundadırlar. Stanislavski'ye göre sahne gerçeği, insan duygusundan ayrı düşünülemez:

Stanislavski'nin (1996, s. 179) açıkladığı gibi:

“Sahne üzerindeki gerçeklik, ister bizde, ister oyun arkadaşımızda bulunsun, içtenlikle inandığımız bir şeydir. Ne gerçeklik inançtan ayrılabilir, ne de inanç gerçeklikten. Hiçbiri ötekisiz var olamayacağı gibi ikisi olmaksızın da sizin rolünüzü yaşamamız, bir şey yaratmanız imkânsızdır. Sahnede olup biten her şey aktörün kendisi için de inandırıcı olmalıdır. Aktörün, sahne üzerinde duyduğu heyecanlara benzer heyecanların gerçek hayatta da olabilirliği konusunda inandırıcı olmalıdır.” Stanislavski, oyuncunun yaptığı şeye inanmasını kolaylaştırmak için, bütünü parçalara bölmeye gerektiğini belirtir.

Stanislavski'nin (1996, s. 194) açıkladığı gibi:

Bütünü bir çırpıda kontrol altına alabilmenin imkânsızlığı yüzünden onu parçalara bölmeli, her parçayı ağır ağır sindirmeliyiz. Her parçanın temel gerçeğine ulaşmış o gerçeğe inanabilmek için de birimlerle amaçları seçmede başvurduğumuz aynı yolu tutmalıyız. Daha büyük eyleme inanmadığımız zaman, inanabilecek hale gelinceye kadar o eylemi parçalayın, küçük küçük bölümlere ayırın. Bunun küçümsenecek bir başarı olduğunu da sanmayın. Tersine son derece büyük bir başarıdır. Belki de küçük bir eylemin gerçekliğine inanmak suretiyle, bir aktörün kendini rolünün içinde hissedebileceğini ve bütün piyesin gerçekliğine inanabileceğini kavrayabilirsiniz.

Sahnede her şey bir yaratım, kurmaca ve oyundur. Oyuncu kendine verilen rolü kendi içinden tekrar yaratan, doğuran kişidir. Oyuncular “Sihirli Eđer” tekniğinin yardımıyla kendilerini oynadıkları rol kişisi gibi hissedebilirler. Oyuncu “ Eđer böyle olsaydı ” ya

da “Eğer o kişinin yerinde olsaydım” sorularının yardımıyla gerçeğe en yakın, en gerçek olanı bulacaktır. Zaten sahne üzerinde önemli olan da seyretmeye değer ve ilgi çeken olağanüstü gerçekleri bulup, sanatla birleştirerek ortaya koyabilmektir.

3.1.7 Coşku Belleği

Coşku Belleği, Stanislavski'nin üzerinde en çok çalıştığı, zaman içinde ve kendi içinde de bir takım erozyonlara ve değişimlere uğramış bir tekniktir. Önceleri Fransız Psikolog Armand Ribot'un “ duygusal bellek ” kavramından esinlenmiş olan Stanislavski, kendi çalışmalarında tekniği, “coşku belleği” olarak adlandırmıştır. Stanislavski, coşku belleğini, “Bir zamanlar çeşitli etkilerle duyduğunuz heyecanların yeniden sizde yaşatılmasını sağlayan bellek ” olarak tanımlıyor.

Aktör itici bir güç olarak oyunun kendini kullanarak coşku belleğini uyandırabilir ve gerekli yerlerde, gerekli duyguların uyanmasını sağlar. Sahne üzerindeki oyuncu, “ Orijinal bir deneyim değil, tekrarlanan bir deneyim yaşar. ” Her oyuncu, gerçek hayattaki deneyim ile sahne üstündeki deneyimin farkını bilir. Sahne üzerindeki coşku ile gündelik hayattaki coşku aynı değildir. Fakat insanın günlük hayatta yaşadığı deneyimlerin sinir sisteminde bıraktığı izler, benzer bir olay olduğunda duygularını harekete geçirir. Duygu belleği yoluyla elde edilecek duygular, oyuncuya, kendi benliğini istediği biçimde kullanma rahatlığı sağlar. Stanislavski, “Aktörler hangi rolü oynarlarsa oynasınlar, kendilerinde var olan duyguları kullanmalıdırlar. Dünya üzerinde, her rol için yeni duygular türetecek aktör türüne henüz rastlanmamıştır.” der.

Coşku belleği, içsel deneyim ve arayışlarla ateşlenebileceği gibi dış kaynaklardan da beslenebilir. Oyuncu hayattan da malzemeler, veriler toplayarak bir içsel kütüphane oluşturabilir. Coşku belleği, oyuncunun deneyim deposudur ve ihtiyaç duyduğu zaman, sahnede coşkuyu sağlayacak tek kaynak olacaktır. Aktörler, Stanislavski'ye göre her ne kadar dünyanın tüm rolleri için gerekli olan duyguları kendilerinde toparlayamasalar da, toparlayabilmek için çaba harcamak zorundadırlar. Bu konuda aktörlere şunları önerir:

Stanislavski'nin (1996, s. 257) açıkladığı gibi:

Deponuza durup dinlenmeden yeni güçler katmak zorunda olduğumuzu hatırmızdan çıkartmamalısınız. Kuşku yok ki, bu amaçla, her şeyden önce, kendi intibalarımızı, kendi duygularımızı, deneyimlerimizi gözden geçireceksiniz. Sonra gerçek yahut hayali, çevrenizdeki yaşayıştan, hatıralardan, sanattan, bilimden, her türlü bilgiden, gezilerden, müzelerden, hepsinin üzerinde olarak da öteki insanlarla kuracağımız ilişkilerden malzemeler edimmelisiniz.

3.1.8 Duygu ve Düşünce Alış-verişi

Günlük yaşamda insanlar sürekli olarak nesnelere ya da diğer kişilerle ilişki halinde bulunurlar. Normal olarak bir insanın uyanıkken ilişki halinde bulunmadığı bir tek dakika bile yoktur. Kişi, kendi kendine kaldığı anlarda bile hiç olmazsa düşünceleri yoluyla bir takım kişilerle ya da nesnelere ilişki halindedir. Oyuncuların arasındaki ilişki, sahici ve inandırıcı olmalıdır. İnsanı insana insanla anlattığımız tiyatro sanatında, ilişkilerin sergilendiği yer olan tiyatrodaki, gerçekten de bu ilişkilerin sağlam ve doğru olarak kurulması gerekir. Sahne üzerinde oynamakta olan oyuncu, karşısındaki oyuncuyu anlamalı, görmeli, duymalı, hissetmeli ve tanımalıdır; bu oyuncular aynı zamanda birbirine inanmak zorundadır. Yani oyuncu için beş duyusunu kullanabilmesi çok önemlidir. Ancak bu şekilde seyirciye istedikleri duygu ve düşünceleri aktarabilirler. Oyuncu, kendi gördüğünde, duyduğunda, anlayıp hissettiğinde, (rolüne) inandığında ve bedeni, zihinsel süreçlerini aktarmaya başladığında, karşısındaki oyuncu da kendini sürece dahil edecektir. Stanislavski bu konuda şöyle der:

Stanislavski'nin (1996, s. 265) açıkladığı gibi:

Eğer aktörler geniş bir topluluğun dikkatini yakalayıp tutmak isterlerse, kendi aralarındaki duyguların, düşüncelerin, eylemlerin kesintisiz alış-verişini sağlamak için her türlü çabayı göstermelidirler. Bu alış-veriş için gerekli iç malzeme de seyircinin dikkatini tutmaya yetecek nitelikte ve çekicilikte olmalıdır.

Duygu ve düşünce alışverişinde, etkileşimde bulunulan olay (metindeki olay akışı), söz (metindeki sözler) dikkatle dinlenerek (özü kavranarak), doğaya ve yaratılışa aykırı

düşmeyecek bir reaksiyon geliştirilmelidir. Stanislavski doğru ilişki kurma konusunda oyuncuların şu alışkanlıklarını bırakmalarını ister:

Stanislavski'nin (1996, s. 275) açıkladığı gibi:

Sahne üzerinde asıl nesneniz ne ise onu bulmak ve onunla faal ilişki kurmak, yanlış nesnelere, yanlış ilişkileri tanıyarak seçip ayırmak ve onlarla savaşmak, hepsinin üstünde de başkalarıyla kurduğunuz ilişkiye temel olan psikolojik malzemenin niteliğine özen göstermek." Oyuncular ne oynarlarsa oynasınlar, Stanislavski'nin şu temel ilkesinden ayrılmamalıdır: Doğal olan her şey kolaylıkla yapılabilir. Doğaya aykırı olan bir şeyi yapmak daha güçtür. Doğa yasalarına aykırı olan hiçbir şey sahne üzerinde yapılmamalıdır.

3.1.9 Adaptasyon

Adaptasyon ya da diğer adıyla uyarlama, verilmiş şart ve koşullara ayak uydurarak, ulaşılmak istenen amaç için fiziksel engellerin aşılmasına çalışılmasıdır.

“İnsanlığa özgü iç ve dış araçlar kullanarak, insanların çeşitli durumlar ve ilişkiler içinde birbirlerine göre kendilerine özgü düzenleme ve de bir nesneye etkide bulunmayı sağlama yolunda gösterdikleri çabaya uyarlama adını veriyoruz.”

Stanislavski'nin yukarıda tanımladığı gibi duruma uyma, oyuncunun sahne üzerinde çok sık karşılaşılabilecek bir dizi olayları kapsar. Oyuncular, oyunun gerektirdiği koşullara göre tavır ve eylemlerini, verilmiş şart ve koşullara ayak uydurarak, ulaşılmak istenen amaç için fiziksel engellerin aşılmasına çalışarak oyuna uydurmak zorundadırlar. Bir bakıma duruma uyma, gereken amaca varmak için kullanılan bir aldatma yöntemi, bir bakıma da duyguların, düşüncelerin canlı anlatımıdır. Stanislavski 'duruma uyma'nın niteliklerini şöyle belirtir:

Stanislavski'nin (1996, s. 303) açıkladığı gibi:

Uyarlama, ilişki kurmak istediğiniz kişinin dikkatinin size yönelmesini sağlayabilir, oyundaşınız bunu, size uyacak bir duyuş-düşünüş havası içinde hazırlayabilir. Söze

gelmeyen, ancak hissedilebilen birtakım gizli duygu ve düşünceleri karşıdakine aktarabilir. Uyarlamanın kapsadığı alanlar çok değişik ve geniştir.

Oyuncular sahnede, kendilerini birbirlerine göre ayarlamak durumundadır. Adaptasyonları keşfederken, oyuncu kendine “ Nasıl yapmalıyım? ” sorusunu sorar. Oyuncu bunu, kendisine sorduğu şu sorularla yapabilir: “ Ne yapıyorum? ”, “ neden yapıyorum? ” ve “ nasıl yapmalıyım? ” Burada “ ne? ” sorusu eylemi, “ neden? ” sorusu amacı belirler. “ Nasıl? ” sorusu ise adaptasyonu sağlamanın yolunu gösterir. Her oyuncunun kendi kişisel yapısı, duruma uymasında kendine özgü nitelikler gösterecektir. Duruma uyma da duygu-düşünce alışverişi gibi kesintisiz bir çizgi biçiminde olmalıdır. Duruma uyma, bol eylem, bol hareket ve bilinçaltı alanlarının açığa çıkarılması anlamına gelmektedir. Stanislavski duruma uyma konusunda kullanılabilecek teknik araçlar için şu açıklamaları yapar:

Stanislavski'nin (1996, s. 313) açıkladığı gibi:

Bilinçaltımıza doğrudan yaklaşma olanağı yoktur. Bu rolü yaşarken

(canlandırırken) bu arada zorunlu olarak karşılıklı ilişki ile bilinçli ve bilinçsiz uyarlamalar da yaratan- çeşitli uyarıcılardan yararlanırız. İşte bu, bilinçaltına dolaylı yaklaşma yoludur.” Stanislavski bu çeşit uyarlamalara “seziş yolu ile uyarlama” adını veriyor. “ Yarı bilinçli uyarlamalara gelince koşullar değişir. Bu noktada psiko-tekniklerimizden biraz yararlanırız. Biraz diyorum çünkü buradaki olanaklarımız sınırlıdır.”

Stanislavski'nin (1996, s. 320) açıkladığı gibi:

Sahne üzerinde adaptasyonlar nitelik ve çeşitlilik açısından çokluk ve farklılıklar gösterebilirler. Tabii adaptasyonların ilgi çekici, yaratıcı ve açık olması makbul olacaktır. Umulmadık ve çelişkili olduğu zaman, adaptasyonlar seyirci üzerinde şaşırtıcı ve merak uyandırıcı olabilir. Elbette adaptasyonlar oyunun mantığı çerçevesinde olmalı ve oyuncu “ Nasıl yapıyorum? ”dan önce, kafasında amacını ve isteğini netleştirmiş olmalı, uyarlamalarını da bu doğrultuda belirlemelidir. Burada oyuncu, seyirciden aldığı tepkiyi ve seyircinin yarattığı durumu temel almalı ve bu duruma uyarlanmalıdır.

3.1.10 Kesintisiz Çizgi (Bütünlük ve Akış)

Hayatımızdaki kesik ve kısa kısa olan çizgiler birleşip, sürekli olan bir çizgi oluşturup bütün hayatı meydana getirir. Hangi eylem biçimini ele alırsak alalım, bunlar bir bütün olarak düşünüldüklerinde kesintisiz bir çizgi elde ederiz. Tiyatroda bu durumu, imgelem gücüyle, gerçeğe benzer biçimde yazar oluşturur ve oyuncuya kesik çizgilerle sunar. Oyuncu ise oynayacağı rol kişinin geçmişini, bugününü ve yarınını dikkate alarak davranışlarında kesintisiz bir çizgi oluşturmalıdır. Oyuncu, sahne üzerindeki nesnelere de kesintisiz bir çizgi oluşturmalıdır. Sahne üzerinde kesintisiz çizgi sağlamada önemli bir nokta da, dikkat noktası üzerinde toplanan nesnelere kesintisiz bir çizgi oluşturmasıdır. Oyuncu, sahne üzerindeki nesnelere sırasıyla seçerek ve bunlar arasında belirli ilişkiler kurup, dikkatini sırasıyla nesnelere üzerinde toplayarak, kesintisiz bir çizgi oluşturabilir: Bunu Stanislavski, şu şekilde ifade etmiştir:

Stanislavski'nin (1996, s.346) açıkladığı gibi:

Aktörün dikkati sürekli olarak bir nesneden ötekine geçer. İşte, ortak noktasının bu sürekli değişimi, kesintisiz çizgiyi oluşturur. Eğer bir aktör, bütün bir perde veya bütün bir piyes boyunca bir tek nesneye bağlı kalacak olursa, psikolojik dengesizliğe uğrayacağı gibi bir saplantının da kurbanı olabilir.

Oyuncunun bedeninin, konuşmalarının, eylemlerinin hem büyük bir uyum içerisinde olması ve hem de oyunla birlikte ilerlemesi gerekir. Başka türlü oyunun bütünlüğü ve akışı sağlanamaz. Odak noktaları sürekli değişse bile oyuncunun eylemleri ve dikkati bu değişimlere kusursuz uyum göstermelidir. Eylemler her zaman mantıklı, ardışık olmalıdır ve mutlaka oyuncunun üstün amacına ve oyunun ana fikrine hizmet etmelidir.

3.2 SİSTEMİN DIŞ MEKANİZMASI

3.2.1 Oyuncunun Fiziksel Donanımı

Stanislavski'ye göre bedenini, sesini yeterince iyi kullanamayan bir oyuncunun, rolünün içsel yapısını ne kadar mükemmel yaratırsa yaratsın, oyunu seyirciye gerektiği gibi aktaramaması kaçınılmazdır. Dışsal biçim olmadan, oyuncunun imgelerinin ruhu seyirciye ulaşmayacaktır. Oyuncu, anlaşılır, işitilir bir konuşma ve hareket bütünlüğüne sahip olmalıdır. Bunun için “enstrüman”ına (vücudu, sesi) çok iyi bakmalı, bedenini korumalı ve üzerinde sürekli çalışmalıdır. Oyuncu, yaratacağı karakterin mesleğinin de ayrıntılarını bilmek zorundadır. Mesleğin özelliklerini bilmek, oyuncuya oynayacağı rol kişinin fiziksel olarak anamlanmasında da katkı sağlayacaktır. Stanislavski bu konudaki fikirlerini şöyle dile getirir:

“Bir karakteri sahnede genel çizgileriyle canlandırabilmek olasıdır. Sözgelimi, bir tüccar, bir asker, bir aristokrat, bir köylü gibi, çeşitli kategorilere bölünmüş kişileri canlandırmak söz konusu olduğunda, yüzeysel gözlem amacı için bir takım çarpıcı davranışlarla, duruş ve hareket biçimlerini bulmak zor değildir. Örneğin: bir asker, kural gereğince kasılır. Olağan bir insan gibi yürüyeceği yerde askerce yürütür, apoletlerini göstermek için omuzlarını oynatır, alışılmışın dışında yüksek ve sert bir tonla konuşur. Bir aristokrat, silindir şapka giyer, eldiven ve monokl kullanır, yapmacıklıkla konuşur, saatinin kordonunu ve monoklünün bağıyla oynamayı sever. Tüm bunlar, karakterin canlandırılmasına yarayan yaygınlaşmış bir takım klişelerdir. Bu klişeler yaşamdan alınmışlardır, yaşamda gerçekten de vardırılar. Gelgelelim, bunlar karakterin ruhunu içermedikleri gibi bireysellikten yoksundurlar”.

3.2.2 Kasların Gevşemesi ve Anlatımlı Vücut

Kaslar gerginken beynin düşün ve düşünce gücü azalmaktadır. Oyuncunun, sahneye çıkıp, olmayan bir durumu gerçekmiş gibi canlandırıp, seyirciyi inandırmaya çalışması, ister

istememez bir gerginlik yaratmaktadır. Oyuncu, bunu hem ruhunda hem de kaslarında hisseder. Bu durum, sahne için oldukça sakıncalıdır. Bu konuda Stanislavski şunları söyler:

Birincisi: Gereksiz gerginlik, zorunlu olarak, her yeni duruştan ve bu duruşu seyirci önünde heyecanla yapmaktan doğar. İkincisi: O gereksiz gerginliğin gevşemesi, “denetleyicinin ” yönetimi altında olur. Üçüncüsü: Aktörü kendiliğinden inandırmayan bir duruş, yeniden düzenlenir. Stanislavski insan bedenini, oyuncunun enstrümanı olarak tanımlamıştır. Nasıl bir müzisyen notaları doğru aktarabilmek için enstrümanına hakimse, oyuncu da kendi bedenine hâkim olabilmeli ve onu çok iyi tanımalıdır. Stanislavski, oyuncuların gevşeyebilmeleri için sürekli olarak dans ve jimnastik yapmalarını ister ve böylece aktör gereksiz kas gerginliklerinden kurtulur, düşünce gücü ve konsantrasyonu için kendisine gerekli fizik şartları sağlar. Stanislavski, oyuncu için en önemli bedensel eylemin ise “ sahne üzerinde doğal bir biçimde yürütebilmek ” olduğunu belirtir. Ayakta durmasını öğrenmek, yürütebilmek, oyuncunun en başta gelen temel fiziksel eylemidir.

3.2.3 Tutumluluk ve Denetim (Bütünlük ve Kontrol)

Stanislavski’ye göre oyuncu, her türlü gereksiz hareket ve jestten kendini arındırmalıdır. Olabildiğince sade ve yaptığı her hareketin hizmet edeceği anlamı düşünerek, tartarak, biçerek hareket etmelidir. Rolün fiziksel yapısına gerekli biçimi, ancak bu koşullar kazandırabilir. Oyuncunun içsel ve dışsal yaşantısında mutlak bir bütünlük olmalıdır. İçtekiyle dıştaki asla çelişmemelidir. Oyuncu neyi niçin ve nasıl yaptığının bilincinde olmalıdır. Fütursuz, abartılı, rastgele, tutarsız hareketler, oyunun yapısını bozar. Oyuncuyu da karakterinin içsel odağından koparır. Her oyuncu jest ve hareketlerini Stanislavski’nin deyişiyle:

“ kendisi onların değil, onlar kendisinin denetimi altında olacak biçimde kullanılmalıdır.”

Bütünlük ve kontrolü sağlayabilen bir oyuncu, oynayacağı karakteri, bilinçaltı yani rolün alt metni ve üstün amacı yolu ile gerçekleştirecek, sonra da sesini, hareketlerini, coşkusal gücü ile oluşturabilecektir.

3.2.4 Konuşma-Vurgulama-Tonlama

Oyuncu, sesini en iyi şekilde kullanabilmek için mükemmel bir diksiyon ve telaffuza sahip olmalıdır. Stanislavski'ye göre oyuncu, boğumlamalarını, ses mekanizmalarını mükemmel hale getirmeli, sahne üzerinde söyledikleri, seyirci tarafından işitilebilmeli, anlaşılabilirliktedir. Ayrıca oyuncunun sesi, bir şarkıcının sesi kadar eğitilmeli ve çalışmalarla yüzün ön tarafında tınlaticıların bulunduğu “mask”a oturtulmalıdır. En arka koltukta oturan seyirci bile oyuncunun sesini çok net duyabilmelidir. Bir oyuncunun, kendi dilinin özelliklerini bilmeden bozuk düzen konuşması, seyirciye karşı yapılan haksızlık ve saygısızlıktır.

Stanislavski'nin (1996, s. 101) açıkladığı gibi:

Konuşma müziktir. Bir rolün ya da bir piyesin metni, bir melodidir, bir opera veya senfonidir. Sahnedeki boğumlanma, şarkı sanatı gibi güç bir iştir; eğitim ister, virtüözlüğe varan bir teknik ister. Bir oyuncu rolünün sözlerini iyi eğitilmiş sesi ve ustaca söyleme tekniği ile seslendirdiği zaman, kendimi onun bu üstün sanatına kapıp koyuveririm. Eğer o tartımlı konuşursa, ben de ister istemez katılırım bu tartıma, etkilenirim ondan, onun bu üstün konuşma sanatından. Eğer o, rolündeki sözcüklerin ruhuna ermesini bilirse, kendisiyle birlikte hem kendi ruhunun, hem de piyes yazarının yapıtının giz dolu yerlerine çeker götürür beni. Sözcüklerin yaşam yüklü içeriğine sesin canlı ve sıcak nakışını işleyen oyuncu, kendi yaratıcı imgeleminin ürünü olan görüntüleri, kendi içsel gözümle benim de görmemi sağlamış oluyor.

3.2.5 Hız ve Tartım

Stanislavski doğru hız ve tartımın kendiliğinden oluşabileceğini, ancak bunun, oyuncunun rol kişisi ile doğru duygu bağlantısını kurmuş olması, oyunun ve karakterin verili koşullarını tam olarak kavramış ve rol kişisi ile kendi kişiliği arasındaki

benzerlikleri doğru tespit etmiş olması halinde mümkün olabileceğini belirtmiştir. Stanislavski'ye göre, başından itibaren duygusal gelişimi hesaplamış, oyunun gerektirdiği tüm koşulları dikkate almış ve rol kişisiyle kendi kişiliği arasında gerekli yaklaşımları sağlamış oyuncular, doğru ritim ve tempoyu kolaylıkla oluşturacaklardır.

Stanislavski, “Oyuncu açısından, heceler, sözcüklerin, konuşmanın, eylemlerdeki hareketlerin tam ölçüsünde ve belirgin olması büyük önem taşır. Bununla birlikte, tempo ve ritmin, iki ağız keskin bir bıçak olduğunu hiçbir zaman hesaba katmazlık etmeyelim. Yararlı olduğu ölçüde zararlı da olabilir. Doğru yolda kullanmayı bilirsek, tempo ve ritim, duyguları doğal bir doğrultuda, zorlamasız açığa çıkartıp geliştirmeye ve yönetmeye devam eder. Öte yanda, yanlış ritimlerin doğurduğu yanlış duygular da vardır ki, doğru ritimleri bulmadıkça oyuncunun bu yanlışlardan kurtulması olanaksızdır” der. (Stanislavski. s. 225).

4. OYUN VE KARAKTERE İLK VE TEMEL YAKLAŞIMLAR

Stanislavski sisteminin oyuncuya, eser ve karaktere yaklaşımda izlemesi için önerdiği genel bir izlek bulunmaktadır. Ben de bu izleği, Güngör Dilmen'den seçtiğim ‘ KURBAN ’ oyunundaki ‘ ZEHRA ’ karakterini çözümlmek ve hayata geçirmek için kullanacağım.

4.1 YAZARIN HAYATI (BİYOGRAFİSİ)

Stanislavski'ye göre, oyuncu, seçtiği yazarın hayatını, diğer oyunlarını araştırmalı ve iyi bilmelidir.

4.1.1 Gngr Dilmen

Konularımı genellikle tarihten ve mitolojiden alan oyunlarında kullandığı gelişmiş dil ve tekniklerle dikkati çeken ve çağın eleştirisini yapan oyun yazarı. Gngr Dilmen, 27 Mayıs 1930'da Tekirdağ'da doğmuş, 8 Temmuz 2012'de vefat etmiş ve İzmir'de Doğançay Mezarlığına defnedilmiştir. Orta öğrenimini İstanbul'da, İngiliz Ortaokul'unda, liseyi Çapa Lisesi'nde tamamladı. Bir süre kimya eğitimi aldıktan sonra, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakltesi Klasik Filoloji Blm'ne girdi ve 1960 yılında mezun oldu. Yaptığı bu karar deęişiklięini bir rportajında şöyle ifade eder. "Oyun yazmak istiyorum." dedim kendi kendime; ama kaynağına gitmem gerekiyordu." Yazarın tiyatroyla tanışması 13-14 yaşlarında Shakespeare'i okuması ve ondan çok etkilenmesiyle başlar. "Ben tiyatroya kapıdan deęil bacadan girdim." Tiyatroya sözleriyle tiyatroya duyduğu sevgiyi özetler. İlk şiiri 1956'da Ycel dergisinde yayımlandı. niversite eğitimi tamamladıktan sonra 1961'de Fulbright bursu alarak gittiği ABD'de, Yale Tiyatro Okulu'nda rejisrlk, tiyatrodaki ışıklandırma teknikleri, dekor ve oyun yazarlığı eğitimi görd. Aynı yıl Tel Aviv'deki Habima Tiyatrosu'nun misafiri olarak bir süre için İsrail'e gitti, sonra Yunan hkmetinin yardımıyla Atina'da bir mddet kaldı ve Yunanistan'daki Kraliyet Tiyatrosu'nda Ulusal Tiyatro arařtırmaları yaptı. 1964'te İstanbul Belediye Şehir Tiyatrosu'nun ışıklandırma blmne girdi. 1966'da işine son verilince İstanbul Radyosu'nda dramaturgluęa başladı. 1971'de İngiltere'de Durham niversitesi'nde, 1982-83'te Anadolu niversitesi'nde ders verdi. 1976-80 arasında İstanbul Belediyesi Şehir Tiyatroları'nda dramaturgluk ve Arařtırma-İnceleme Blm başkanlığı yaptı. Bunu Boęaziçi niversitesi, İstanbul niversitesi Konservatuarı, Mjdat Gezen Sanat Merkezi'nde verdięi dersler izledi.

Dilmen, yapıtlarında mitolojiden ve tarihten en çok yararlanan yazarlardandır. Midas çlemesinin ilk oyunu olan tek perdelik Midas'ın Kulakları, 1959'da Sinema-Tiyatro dergisinin ađtığı yarışmada birinci sečilince sesini duyurdu ve bu oyun aynı yıl Gençlik Tiyatrosu'nda, ertesi yıl da Devlet Tiyatrosu'nda sahnelendi. Dilmen'in en tanınmış yapıtı olan ve Kral Midas'ın kişilięinde byklk tutkusunu başarıyla sergileyen oyunu, Ferit Tzn'tn mzięiyle iki perdelik bir opera haline getirildi ve 1978'de İstanbul Devlet Opera ve Balesi'nde sahneye kondu. çlemenin teki oyunları "Midas'ın

Altınları” (1969) ile “Midas'ın Kördüğümü” (1975) Devlet Tiyatrosu sahnelerinde oynandı. Dilmen, “Akad 'ın Yayı” Devlet Tiyatrosu,(1967), “Kurban” Gülriz Sururi-Engin Cezzar Tiyatrosu, (1967) ve Devlet Tiyatrosu, (1980), “Deli Dumrul” Devlet Tiyatrosu, (1979), “Ben, Anadolu” Kenter Tiyatrosu, (1985) gibi oyunlarında da mitolojiden yararlandı. “Ben, Anadolu”, T. S. Halman tarafından “I, Anatolia” adıyla İngilizceye çevrildi (1991) ve Londra’da sahnelendi. Daha sonra Almanca, Fransızca ve İtalyancaya da çevrilerek, yurt dışında ve yurt içinde çeşitli topluluklar tarafından sahnelendi.

Gülriz Sururi-Engin Cezzar Tiyatrosu'nca oynanan “Canlı Maymun Lokantası” (1964 – 1993) ise Batı dünyasının gelişmişlik ve gelişmemişlik kavramlarıyla Doğu'nun madde ve duygu kavramlarını karşı karşıya getirir. Dilmen'in Türkiye'nin yakın tarihiyle ilgili oyunu “İttihat ve Terakki”, Gülriz Sururi- Engin Cezzar ve Dormen tiyatrolarının ortak yapımı olarak 1969'da sergilendi. Öteki tarihsel oyunları arasında “Bağdat Hatun” Devlet Tiyatrosu (1974-1980), “Hasan Sabbah”(1983) ve “Mithat Paşa” sayılabilir. Dilmen'in “Devlet ve İnsan” adlı oyunu, Orhan Asena'nın “Yıldız Yargılanması”yla birlikte “Devlet ve İnsan/Yıldız Yargılanması” (1990) başlığıyla yayımlandı. Bütün oyunları “Toplu Oyunları”(1993-98), dört cilt olarak yeniden basıldı. Dilmen'in ayrıca “Kuyruklu Masallar”(1979), (1995)ve “Mavi Orman” adlı çocuk kitapları vardır. Oyunları, Frigya Kralı Midas'a ilişkin bir üçlemenin ilk oyunu olan ve Dilmen'e oyun yazarı olarak özgün bir yer kazandıran ve halktan gerçekleri gizlemenin cezasını sergileyen “Midas'ın Kulakları” (1960) yılında yazılmıştır. Üçlemenin ikinci oyunu olan ve para tutkusunun insanları nasıl yıkıma götürebileceğini gösteren “Midas'ın Altınları”dır (1969). Üçlemenin son oyunu olan ve yine iktidar halk çelişkisini işleyen “Midas'ın Kördüğümü”(1975), Türk Dil Kurumu Oyun Ödül'ünü kazanmıştır(1977). Diğer oyunları hakkında şu kısa notları düşelim:

Amerikan emperyalizminin acımasız parodisi olan “Canlı Maymun Lokantası”(1964). Söylence konusu içinde günümüzde nükleer tehlikeye karşı insanları uyaran “Akad'ın Yayı”(1967). Antik Yunan Medea Tragedyasını, Anadolu kadınının tragedyasına uyarlayan “Kurban”(1967). İttihat ve Terakki'nin tarihsel dramını vermeye çalışan “İttihat ve Terakki”(1968). Aztekler'in İspanyol sömürgeciler karşısındaki yazgısını

ele alan “Ak Tanrılar”(1963). Bir Dede Korkut söylencesini işleyen “Deli Dumrul” (1979).

4.1.2 Diğer Eserleri

“Galileo’nun Günahları”, “Osmanlı Dram Kumpanyası”, “Küpçü Hamit”, “Montezuma”, “Ayak Parmakları”(1960), “Avcı Karkap”(1960), “Hasan Sabbah” (1983), “Devlet ve İnsan(Mithat Pasa)” (1984), “Hakimiyet-i Milliye Aşevi” (1984), “Aşkımız Aksaray’ın En Büyük Yangını”(1988) , “Kuzguncuk Türküsü”.

4.1.3 Yabancı Dillere Çevrilen Eserleri

“Ben Anadolu” Syracuse Üniversitesi - İngilizce, Sardes - Almanca Editoria & Spettacolo – İtalyanca:

“Midas’ın Kulakları”, Sardes –Almanca, Kültür Bakanlığı – Fransızca.

“Canlı Maymun Lokantası”, Sardes – Almanca, Fince, Arapça

“Kurban”, İsveççe

4.1.4 Ödülleri

Sinema-Tiyatro Dergisi, (1959), Birincilik Ödülü, “Midas’ın Kulakları”.

Halkevleri Genel Merkezi, Şinasi Efendi Ödülü, 1963, “Canlı Maymun Lokantası”.

İlhan İskender Ödülü, (1967), “Kurban”.

Yunus Nadi Armağanı, (1970), “Anzavur”.

Türk Dil Kurumu Ödülü, (1975), “Ak Tanrılar”.

Muhsin Ertuğrul Oyun Ödülü, (1979), “Deli Dumrul”.

Enka Sanat Ödülleri, (1984), “Devlet ve İnsan”.

Uluslar arası Endüstri ve Ticaret Bankası, Oyun Yarışması Birinciliği, (1984), “Ben, Anadolu”.

Ulvi Uraz Tiyatro Ödülü, (1986) , Türkiye İş Bankası Tiyatro Ödülü, “Ben, Anadolu”.

İş Bankası Tiyatro Büyük Ödülü, (1988), “Aşkımız Aksaray’ın En Büyük Yangını”.

İsmet Kuntay Ödülü, (1990), “Aşkımız Aksaray’ın En Büyük Yangını”.

Kültür Bakanlığı Ödülü, (1990), “Troya İçinde Vurdular Beni” gibi birçok tiyatro ödülleri kazanmış. “Anzavur” adlı çalışmasıyla da, Yunus Nadi Senaryo Yarışması’nın birinciliğini Oktay Arayıcı’yla 1970 de paylaşmıştır.

4.2 YAZAR VE DÖNEM BİLGİLERİ (EDEBİ TAHLİL)

Stanislawski ilk olarak, oyuncunun eseri anlayarak birkaç kere okumasının ardından, edebi analizinin yapılmasını önermiştir. Oyuncu seçtiği eserin dönemini o dönemdeki siyasal, sosyolojik, psikolojik olayları bilmeli, o dönemdeki yazarların eserlerinden de haberdar olmalıdır.

4.2.1 Yazarın Dönemi

Türk oyun yazarlığında, Cumhuriyetin ilk 30 yılında ağırlık kazanmış olan eleştirel gerçekçi yaklaşımın etkisi, günümüze kadar sürdü. Çok partili döneme geçilmesiyle birlikte devlet yönetimine ilişkin siyasal sorunlar da tiyatro sahnelerinde gündeme gelmeye başladı. Bununla birlikte sadece toplumsal sorunları yansıtmaya aşamasında kalmadı, bu sorunların nedenleri de irdelenmeye başlandı. 1950-1960 yıllarında Küçük Sahne’nin ve Devlet Tiyatrosu’nun kurulmasıyla oyun yazarlığının gelişmesi için elverişli bir ortam yaratılmış oldu. Bu dönemde Türk Tiyatrosu yeni yazarlar kazandı. Ödenekli tiyatroların sayısının artış göstermesi ve 1961 Anayasası ile yazarlara daha özgür bir ortamın sağlanması. Bu gelişimin başlıca etkenleridir. 1950-1960 yılları arasında roman yazarlığında olduğu gibi oyun yazarlarının sayısında da büyük bir artış ve oyun konularında da çeşitlenme göze çarpıyor. Yine toplum sorunları ön planda olmakla birlikte, yazarların toplum sorunlarına değişik hareket noktalarından yöneldikleri görülüyor. Siyasal, ekonomik ve kültürel açılardan bilinçlenmenin yaşandığı bu dönemde tiyatro, işçi ve köylü kesimin sorunlarına eğildi. Bir yandan, orta sınıftan ailelerin yaşadığı toplumsal ve ekonomik sorunları irdeleyen gerçekçi oyunlar yazılırken, köy ve gecekondu ortamı da yaşam, giyinme biçimi ve dil özellikleriyle

sahneye getirildi. Bu dönemde Türk tiyatrosu yeni yazarlar kazandı. Bireyden topluma giden yazarlar olarak Oktay Rıfat, Melih Cevdet, Haldun Taner, Nazım Kurşunlu, Orhan Asena, Çetin Altan, Refik Erduran, Turgut Özakman ve Nezihe Meriç'i görüyoruz. Bu yazarlar oyunlarının çoğunda kişideki ruhsal baskıları, tedirginlikleri, iç çatışma ve bunalımları toplumsal koşullara bağlarlar. Bu dönemin en yaygın türlerinden biri de konularını Osmanlı tarihinden, halk kahramanlarının yaşamlarından ve mitolojiden alan, şiir diliyle yazılmış oyunlardır. Oyunlar sayıca çok olduğundan kısaca sınıflandırırken; eğilimleri, yaklaşımları bakımından bölümler halinde ve sadece yazarlar ve oyunları olarak yazmayı uygun buldum. Bu dönemin yazarları oyunlarında mitos, tarih, masal ve efsanelerden yararlanmışlardır. Bu kaynakla ya güntümüz toplumlarına koşutluk sağlamışlar ya da bunları estetik bir görüşü gerçekleştirmek için araç olarak kullanmışlardır.

Oktay Rıfat, ilk oyunu olan “Kadınlar Arasında”da, büyük kentleri ele alarak, bu kentlerdeki toplum düzensizliğinin, ahlak çöküntüsünün aile üzerindeki etkisini gösterirken hareket noktası kişidir. Onu izleyen oyunlarından “Oyun İçinde Oyun”, Birinci Dünya Savaşı başlamadan hemen önce, İstanbul'dan bir kesiti ele alarak değer yargılarındaki değişmeyi, Batılılaşma çabasında olan, ancak bir senteze ulaşamadığı için yüzeysel bir Batılılaşma etkisiyle züppeleşen ve bu yüzden bir senteze ulaşamadığı için kendisini yenileyemeyen iki kişiyi karşılaştırarak verir. “Çil Horoz”, “Zabit Fatma'nın Kuzusu”nda da kişilerden hareket eden yazar, “Yağmur Sıkıntısı” oyununda ise aile yapısı içinden, toplumdaki bozuk düzeni yansıtır. Sorunlar bireyden topluma yönelir. Melih Cevdet'in bireyden topluma yönelen iki başarılı oyunu “İçerdekiler”, “Mikadonun Çöpleri”dir. İçerdekiler, tutuklanmış bir öğretmenden hareket ederek özgürlüğü kısıtlanmış, ancak kişiliğini özgürlüğe kavuşturmuş bir insanla, dışarıda dolaşmalarına karşın toplumun belli kalıplarından kurtulamayarak özgürlüklerini tadamayan insanları karşılaştırır. Bireyi hareket noktası olarak alan Haldun Taner “Fazilet Eczanesi” ve “Huzur Çıkmazı” oyunlarında değişen toplum koşulları karşısında, bağnazlıkları yüzünden yanlış bir ahlak düşüncesiyle yaşamdaki değişikliklere karşı çıkanları verir. Nazım Kurşunlu daha değişik konulara değinmiştir. “Branda Bezi” adlı oyununda, kendilerine başlarını sokacak bir ev yapma çabasında olan yoksul insanların karşılaştıkları güçlükleri yansıtırken, “Çığ”da kız kaçırma

sorununa değinmiştir. Bu oyununda yine kişilerden hareket ederek, töreler ve alışkanlıklar yüzünden hemen hemen yaşam hakkını yitirmiş olan genç kız ve kadınların değişik sorunlarına, bu arada evlenme sorununa değinir. “Merdiven”de yine bireyden, özellikle küçük memurdan hareket ederek toplumdaki aksaklıkları yansıtmıştır. “Dumanlıda Telakki Var”da ise yaşlı bir istasyon şefinin genç bir kadına duyduğu kıskançlıktan hareket ederek, kişisel duyguları işlemiştir. Bireyden topluma yönelen yazarlardan biri olan Orhan Asena'nın tarihten yararlandığını görüyoruz. “Hürrem Sultan”, “Tohum ve Toprak”, “Atçalı Kel Mehmet”, “Şeyh Bedrettin” onun tarihsel olaylardan ve kişilerden hareket ederek dönemini verdiği oyunlardır. Bunlarla birlikte tarihe yönelmeden toplum gerçeklerine yöneldiği iki oyunu olarak da “Kocaoğlan” ve “Öç”ü görüyoruz. Necati Cumalı, oyunlarında köy sorunlarını da ele alan “Mine”de, kadını bir mal gibi kullanan ve bunu doğal sayan bir çevrenin yaşamını vermiştir. Bununla birlikte “Yeni Çıkan Şarkılar”, “Aşk Duvarı”, “Zorla İspanyol” adlı oyunları ise toplum sorunlarından çok bireyin iç dünyasını verir.

Çetin Altan ilk iki oyununda aileden hareket etmiştir. “Çemberler”de ailenin, yoksulluğun ve dar bir yaşayış çemberi yüzünden aile bireyleri arasındaki çözülmenin ve birbirlerinden uzaklaşma temaları üzerinde durulmuştur. Yazar oyunda, bireyin direnme gücünü aşan yaşam koşulları karşısında kaçışa yöneleceğini belirtir ve bireyin özgürlüğünü savunur. İkinci oyunu “Tahtaravalli”de ise insanın maddi değerler karşısındaki durumunu yine aile sınırlar içinde işler. “Beybaba”, “Suçlular”, “Mor Defter”de de insanın huzursuzluğa ve yalnızlığa itilişinin çeşitli nedenleri üzerinde durmuştur. Refik Erduran'ın bireyden çevreye ve topluma doğru genişleyen oyunları arasında en tanınanı “Cengizhan'ın Bisikleti”dir. Yazar, bu oyunda, eski yaşayış biçiminden kurtulamadığı halde, kurtulmak için çaba gösteren bir erkeğin tutumundan hareket ederek, Batılılaşmanın yanlış anlaşıldığını savunur. “Karayar Köprüsü”, “Büyük Jüstinyen”, “Uçurtmanın Zinciri” adlı oyunlarında ise üstün yetenekleri olan kişilerin topluma karşı olan sorumlulukları üzerinde durur. Kendisinin de içinde bulunduğu konu olarak dürüst bir gazetecinin patronunca sömürülmesini “İkinci Baskı” adlı oyununda ele almıştır. Tiyatromuz için yeni bir konu olan gazeteciliğin oyuna yansımaları Sevgi Sanlı'nın “Dilsizlerin Dili” ve Recep Bilginer'in “Gazeteciden Dost” adlı oyunlarında da görüyoruz. Toplum dışına sürülmüş kişilerin

toplumla uyumsuzluğunu veren yazarlardan biri olan Turgut Özakman, bu kuşağın yazarları arasında, aşağılık duygusunu toplumsal koşullar açısından inceleyişiyle dikkati çeker. “Güneşte On Kişi”, “Ocak”, “Paramparça”, “Komşularımız” bu konuyu aile yaşayışı çerçevesinde verdiği oyunlarıdır. İlk oyunu olan “Pembe Evin Kaderi”, “Kaneviçe”de kuşaklar arasındaki kopuşu, yabancılaşmayı ele alan yazar, “Duvarların Ötesinde” adlı oyununda, toplumun suçlu insanları bir kenara itişini eleştirerek onlara daha uygarca davranmak gerektiğini savunur. Bireylerden toplum sorunlarına giden kimi yazarların olaylar ve durumlardan da toplum sorunlarına eğildikleri görüldüğü gibi, doğrudan doğruya olaylardan toplum sorunlarına giden yazarların oyunları da karşılaşılıyor. Turgut Özakman, Haldun Taner, Orhan Asena, Refik Erduran ve Çetin Altan bireylerden olaylara geçerken; Orhan Kemal, Oktay Rıfat, Rıfat Ilgaz, Recep Bilginer, Cahit Atay ile Oktay Arayıcı olaydan hareket eden yazarlar olarak yer alıyorlar.

Osmanlı İmparatorluğu'nun yanlışları irdelenir. Turgut Özakman'ın, Reşat Nuri Güntekin'in “Değirmen” adlı romanından değişiklikler yaparak oyunlaştırdığı “Sarıpınar 1914” bu konudaki en başarılı oyunudur. Osmanlı İmparatorluğu döneminde İstanbul'da oturan yöneticilerin Anadolu'nun sorunlarından kopukluğunu ortaya koymaya çalıştığı bu oyunu izleyen aynı çizgideki ikinci oyunu da “Ulusal Kolej Disiplin Kurulu”dur. Orhan Asena devlet kurumlarıyla halk arasındaki kopukluğu, “Sağırılar Sövuşmesi” adlı oyununda yansıtırken, “Hacivat Politikacı”da bu kopmuşluğu, halkın istismar edilmesini ve politikacıların çıkarıcılığını vurgular. “Fadik Kız” adlı oyununda ise, toy bir kızın toplum ilişkileri içinde çeşitli aşamalarında nasıl sömürüldüğünü ortaya koyar. Haldun Taner “Lütfen Dokunmayın” adlı oyununda ilk olarak bireyden olaylara geçmeye başlamıştır. Devlet otoritesinin güçsüzlüğü ve politikacılar, Haldun Taner'i de ilgilendiren bir konu olmuştur. “Günün Adamı”nda, devlet adamlarına dayanarak büyük vurgunlar vuranların açgözlüklerini belirtirken devletteki düzensizliği eleştirir.

Haldun Taner'in 1964'te yazdığı ve ilk olarak Gülriz Sururi-Engin Cezzar tarafından Yalçın Tura'nın müziği eşliğinde sahnelenen Keşanlı Ali Destanı, geleneksel Türk tiyatrosunun belirleyici özelliklerini, çağdaş anlamda toplumsal, siyasal bir içerikle

birleştiren yeni bir yerli türün, yerli epik müzikalin yaratıcısı oldu. Yazar, “Keşanlı Ali Destanı”nda devlet otoritesi olmayan bir toplumda özellikle yoksul çevrelerin çektiği sıkıntıyı gözler önüne serer. “Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım” ve “Eşeğin Gölgesi” olaylara daha değişik açıdan bakan iki oyundur. “Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım” Türkiye’de geçimini güçlkle sağlayan kişilerin hayatları boyunca süren sömürülüşlerini güldürü havasında verirken, “Eşeğin Gölgesi” adlı oyunda hayali bir ülkede sermaye patronlarının üstünlüğünü sergiler. Refik Erduran’ın “Ayı Masalı”, “Direkler Arasında” oyunları iki değişik konuyu ele almıştır. “Ayı Masalı”nda sınıflanmış bir toplumun çeşitli sorunlarını, “Direkler Arasında” adlı oyunuyla ise kadının çarşafı gezdiği zamanlardan günümüze değin gelen bir takım sorunlara ve alışkanlıklara değinir.

Çetin Altan, yakından izlediği politikacıların çalışmalarını, “Komisyon” adlı oyununda eleştirir, daha da ileri giderek taşlar. Bu dönem tiyatrolarında olaydan hareketle toplum sorunları incelenir. Romanlarında da toplumsal sorunlara ağırlık veren Orhan Kemal, roman ve öykülerini oyunlaştırarak tiyatro alanına girmiştir. Sanatçının toplumsal bir kaygı taşıması gerektiği düşüncesinde olan Orhan Kemal, toplum sorunlarını, olayları ön plana alarak verme yoluna gitmiştir. Üç ayrı konuyu ele aldığı oyunlarından “İspinozlar” yoksul bir göçmen ailesiyle, zengin ancak görgüsüz bir ailenin karşılaştırılmasıdır. “72.Koğuş”ta, bir cezaevi koğuşundan hareket ederek, insanları suça itenin toplum düzeni olduğu düşüncesini ortaya koymaya çalışır. “Kardeş Payı”nın konusu ise kimi romanlarında da üzerinde durduğu Anadolu’dan büyük kentlere çalışmaya giden işçilerin sömürülüşüdür.

Cahit Atay ve Oktay Arayıcı birer, oyunlarında birbirine yakın konulara değinmişlerdir. Cahit Atay “Geristanda Var Bir Polis” adlı oyununda, yönetimdeki yozlaşmaya ayak uyduramayan dürüst bir polisin içine düştüğü, onu sürülmeye değin götüren durumları verir. Oktay Arayıcı ise “Seferi Ramazan Beyin Nafile Dünyası” adlı oyununda, bir başkomiserin kendi kendisini nasıl yok ettiğini veriyor. Ele alınan başkomiser, sürekli olarak yasalara uyulmasından söz eden, ancak farkına varmadan kendisi yasaları çiğneyen, dar ahlak anlayışıyla hareket eden ve çevresinde olanlarla ilgilenmeyen bir kişidir. Bu durumuna bilgisizliği ve bilinçsizliği de eklenince yok olup gider.

Eđitimi eleřtiren, yol gsterici oyunlar yazılır. Rıfat Ilgaz'ın, deęiřik durumlarıyla filme de alınan ‘‘Hababam Sınıfı’’, bir okul sınıfından hareket ederek toplumdaki dzensizlikleri ve deęer yargılarını verir. Recep Bilginer, devlet-vatandař iliřkilerinde devleti deęil, vatandařı sorumlu tutan bir yazar olarak karřımıza ıkıyor. ‘‘Ben Devletim’’ adlı oyununda, ynetimde yksek dzeydeki yneticilerle kurulan iliřkilerde, vatandařın haksızlık yapmadan ve hakkını iđnetmeden haksızlıkla savařması gerektiđini ortaya koymaya alır.

Evrensel konular da ihmal edilmez. Topluma ynelik oyunlar yazan yazarların nc grubunu oluřturanlar ise evrensel konulardan hareket ederek toplumu deęerlendirenlerdir. Bu grupta Orhan Asena dıřında nceki gruplara girmeyen yazarlarla karřılařıyoruz. Bu yazarların bařında Aziz Nesin geliyor. Aziz Nesin ‘‘Biraz Gelir misiniz?’’, ‘‘Bir Őey Yap Met’’, ‘‘Ddklerle Fıracıların Savařı’’, ‘‘Tut Elimden Rovni’’, ‘‘i’’, ‘‘Hadi ldrsene Canikom’’ oyunlarında evrensel konuları iřlemiřtir. Deęiřik konuları ele alan yazarın birbirine benzer konulu iki oyununu gryoruz. ‘‘Biraz Gelir misiniz?’’ ve ‘‘Bir Őey Yap Met’’ adlı oyunlarında, toplumda kk insan gzyle bakılanların kendilerini kabul ettirip bařkalarına yararlı oluřlarını veriyor. Aziz Nesin'i, Őahap Sıtkı İlter, Behet Necatigil, Sabahattin Kudret Aksal ve Suat Tařer izlerler. Őahap Sıtkı ve Behet Necatigil sanatı yařamından kesitler vermiřlerdir. Őahap Sıtkı ‘‘Ayrı Dnyalar’’ adlı oyununda, sanatının evlilikle, aile yařamı ile bađdařamayıřı ve nedenleri zerinde dururken Behet Necatigil ise ‘‘Kutularda Sinek’’te kafasını ve hayal gcn zorlamadan bir Őeyler yaratmaya alır bir sanatıyla, sanata ticaret hesaplarını karıřtıran bir tccarı karřılařtırır. Yine Necatigil, ‘‘Arttırma Salonu’’ adlı oyununda daha deęiřik bir konuya deęinmiřtir. Bu oyunda satacak hibir Őeyi olmayan bir đrencinin ‘‘umut’’unu aık arttırmaya ıkardıđını gryoruz. Ancak ‘umut’ bir ge kızın kendisinin ‘umut’ olduđunu sylemesi zerine alıcı bulur.

Alıcılar bir eřya olarak grdkleri ge kıza yksek fiyatlar verirler. Ge kızın, namuslu bir ge kız olduđunun anlařılması aık arttırmayı durdurur. Tiyatroda, aile sorunları da ele alınır. Sabahattin Kudret Aksal'ın  oyunu ise evlilik ve aile ile

ilgilidir. Bunlardan “Bir Odada Üç Ayna” bir aileyi kuruluşundan ele alarak, yeni kuşaklar yetiştirmesini ve dağılıp yok oluşunu verir. “Tersine Dönen Şemsiye” evli bir erkeğin, kendisini bekâr olarak tanıttığı bir genç kıza yaklaşmasını, durumu fark eden karısının boşanma davası açması üzerine tekrar evine dönüşünü, bir ailenin geçirebileceği sarsıntılardan biri olarak verir. “Kahvede Şenlik Var”da ise evliliğin bir çıkar anlaşması durumuna getirilişini görüyoruz. Aksal’ın ilk oyunu “Şakacı”, aynı çevrede yaşayan bireylerin birbirleriyle olan ilişkilerini, çatışmalarını verip, bu ilişki ve çatışmaların hangi koşullar altında çözülüp, gevşeyebileceğini gösterir. Aksal’ın yönetime ilişkin bir oyun yazdığını da görüyoruz. “Kral Üşümesi” adlı oyununda yöneten-yönetilen ilişkileri üzerinde duruyor. Suat Taşer, Turgut Özakman ve Tarık Buğra birer oyunlarıyla bu yazarlara katılırlar. Suat Taşer, “Aşk ve Barış”ta genel düzeyde insanlar arasındaki barış ve sevgi ülküsünü ele alır. Özakman, atom bombalarının ve yok edici silahların insanları tehdit edişini “Tufan” adlı oyununda yansıtır. Tarık Buğra’nın “Ayakta Durmak İstiyorum” oyununda da özgürlükleri için savaşıyor insanlar buluyoruz.1950-1970 yılları arasında romanlarda olduğu gibi oyunlarda da çeşitli sorunlarıyla köyün konu olarak alındığını görüyoruz. Ağaların köylüyü sömürüşü ve onlar üzerindeki baskıları, köy kadınlarının durumu, kan davası, köy yaşayışındaki değer çatışmaları oyunlara konu oluyor. Ağa-köylü ilişkisinde ağaların yanlış tutumları eleştirilir. Oyunlardaki ağalar, genellikle romanlarda olduğu gibi, köylünün elindekini avucundakini alan, kötü niyetli, köylüye eziyet eden, devletle olan ilişkileri kendi çıkarlarına göre ayarlayan kişiler olarak görülürler. Devlet gücünü kendilerinden yana çekmeyi de başarırlar. Henüz bilinçlenmemiş olan köylü ise yapılan baskıya ve sömürülüşüne karşı koymayı düşünmez. Kimi oyunlarda da köylüler, yeni yeni bilinçlenmeye ağaya, muhtara baş kaldırmaya başlamışlardır. Cahit Atay, “Pusuda” adlı bir perdelik oyununda, bir köy ağasının göz koyduğu kızı, kızın öldürülmesini, kızı sevdiği gence kaptırmamak için, onun saf bir köylüye verilişini anlatır. Ana Hanım Kız Hanım’da ise bilinçsiz ve saf bir köylünün, ağa sözüne kanarak tek güvencesi olan ineği ile eşeğini elden çıkarışının izliyoruz. Necati Cumalı, “Susuz Yaz”da ağa ile köylü arasındaki su sorununu ortaya koyup, bu sorunu köylünün yararına çözümlenmeye çalışanların hapse bile girebileceklerini belirtiyor.

Ağanın, köylünün toprağını sömürüşü gibi yaygın olan bir tema Fakir Baykurt'un aynı adlı romanından oyunlaştırılan "Yılanların Öcü"nde ele alınıyor. Zeki Özturanlı'nın "Batak Gölü" adlı oyunu yine romanlara da konu olan ağa ile köylü arasındaki balık avlama yüzünden çıkan çatışmayı ve köylünün yenilgisini anlatır. Ağa-köylü çatışmasına veren oyunlar arasında Nazım Kurşunlu'nun "Toprağın Kurbanları"ını, Hidayet Sayın'ın "Küçük Devletleri"ni sayabiliriz. "Pembe Kadın"ı öbür oyunlardan ayıran özellik ise, bir köylü kadınının tek başına ağanın baskısına direnişini vermesidir. Yazar, aynı zamanda köyde hükümetin temsilcisi olan muhtarın çıkarı için, haksız ancak güçlü olandan yana olduğunu da ortaya koyuyor. Sabahattin Engin'in oyununda ise değişik bir ağayla karşılaşıyoruz. "Orda Bir Köy Var Uzak da"da önceki oyunlarda gördüğümüz gibi köylüye baskı yapan, onu sömüren ağa yerine, iyi yürekli, yazarın idealinde yarattığı bir ağayla karşılaşıyoruz.

Köy kadınının sorunları tiyatro aracılığı ile topluma duyurulur. Köy oyunlarının bir kısmında, köy kadınının değişik sorunları yansıtılır. Üzerinde durulan sorunlar olarak, köy kadınının özgürlüğünün çok kısıtlı oluşu, kadının bir mal gibi satılabildiği, genç kızların en iyi para verenle evlendirilmesi, kuma, erkek çocuk anası olmadıkça kendisini çevreye kabul ettiremeyiş, kadınların erkeklerden çok çalışmakla birlikte hiçbir konuda düşüncelerinin alınmayışı göze çarpıyor. Değişik köy sorunlarıyla birlikte, köy kadınlarının sorunları üzerinde de en çok Cahit Atay'ın durduğunu görüyoruz. "Ana Hanım Kız Hanım", "Sultan Gelin", "Yangın Memet", "Kerpiç Memet" adlı oyunları genç kızların evlenme sorunlarıyla, yaşama hakkı hemen hemen elinden alınan kadını konu edindiği oyunlarıdır. Necati Cumalı, "Derya Gülü", ve "Nalınlar"da, Recep Bilginer "İsyancılar"da, benzer konuları ele almışlardır. Güngör Dilmen "Kurban" adlı oyununda kuma sorununa değinir. Nazım Kurşunlu da "Çığ"da kız kaçırma sorununu ele almıştır. Köylerde kimi zaman kuşaktan kuşağa geçen kan davası da oyun yazarlarının üzerinde durdukları bir konu olmuştur. Bu konuyu ele alan oyunlar olarak Necati Cumalı'nın "Ezik Otlar"ını, Ali Yürük'ün "Çatallı Köy"ünü sayabiliriz.

Dini yanlış anlama, eleştirilir. Köy yaşayışını ele alan oyunlarda konu ne olursa olsun köylünün bilgisizliğinden kaynaklanan, dinde tutuculuğun yaygınlaşmasına dikkatlerin çekildiği görülüyor. Bu oyunların bir bölümünde köylülerdeki ermişliğe inanış

yansıtılıyor. Cahit Atay'ın "Ermiş Memeti", Yaşar Kemal'in "Yer Demir Gök Bakır" adlı romanından uyarlanan "Uzun Dere"si, Hidayet Sayın'ın "Topuzlu" oyunu, ermişlik konusuna değinen önemli oyunlar arasında yer alıyorlar. Turan Oflazoğlu'nun "Allahın Dediği Olur", Talip Apaydın'ın "Bir Yol", Bekir Büyükarkın'ın "Keçiler" adlı oyunları, dinin sömürülüşünü yansıtan oyunlar arasında görünüyorlar. Fikret Otyam'ın "Mayın", Yaşar Kemal'in "Teneke", Sedat Veyis Örnek'in "Manda Gözü" oyunları da değişik yönden köylüdeki değer yargılarının değişmesini verir. Bu yılların politik eğilimli yazarları, genellikle, toplumdaki bozuklukları, toplumun bilinçsiz oluşundan ve bireyin sorumsuzluğundan ileri geldiği düşüncesindedirler. Bu yazarların bir bölümü, toplum düzensizlikleri, dünya siyaseti ve içine düşülen bunalımların nedenlerine eğilirken bir bölümü de insanlık sorunlarına genel bir yöneliş gösterirler. Kimi yazarlar da efsane ya da tarihe dayanarak çağın eleştirisini yapmışlardır. Birinci gruptaki konulara eğilen yazarlar olarak Güngör Dilmen, Sermet Çağan, Adalet Ağaoğlu, Kerim Korcan, Güner Sümer, Başar Sabuncu ve Vasıf Öngören'i sayabiliriz.

Güngör Dilmen: "Ayak Parmakları", "Canlı Maymun Lokantası".

Sermet Çağan: Brecht'in epik tiyatro yöntemini doğrudan uyguladığı "Ayak Bacak Fabrikası", bu dönemde toplumcu, gerçekçi yaklaşımın bir örneği oldu.

Adalet Ağaoğlu: "Evcilik Oyunu", "Çatıdaki Çatlak", "Tombala", "Bir Sessiz Adam".

Kerim Korcan: "Linç", "Patrona", "İdamlıklar".

Güner Sümer: "Yarın Cumartesi", "Bozuk Düzen".

Başar Sabuncu: "Şerefiye", "Çark, Zenberek".

Vasıf Öngören: "Asiye Nasıl Kurtulur", "Zengin Mutfağı"

Efsane ya da tarihe dayanarak çağın eleştirisini yapan yazarlara bir göz attığımızda yankılar uyandıran "Midas'ın Kulakları", "Midas'ın Altınları", "Akad'ın Yayı", "İttihat ve Terakki" oyunları ile Güngör Dilmen başta geliyor.

Onunla birlikte Turan Oflazoğlu'nun "Deli İbrahim", "Dördüncü Murat", "Sokrates Savunuyor" adlı oyunları önem taşıyor. Bu yazarlara Erol Toy, "Pir Sultan Abdal", "Parti Pehlivanı", İsmet Küntay "Tozlu Çizmeler" oyunları ile katılmışlardır.1950-

1970 yılları arasındaki yazarlardan Yıldırım Keskin “İnsansızlar”, Sedat Veyis Örnek, “Pirinçler Yeşerecek”, Başar Sabuncu “Kargalar”la genel olarak insanlık sorunlarına değinenler olarak dikkati çekmişlerdir. 1970'ten sonra Türk Tiyatrosunda yayımlanan roman ve öykü sayısında görülen artış, oyunda da kendini gösteriyor. Oyunlara konu olarak, önceki yıllardan gelenlere Kurtuluş Savaşı, işçilerin sorunları, 12 Mart ve Türkiye dışındaki olaylar ekleniyor. Kurtuluş Savaşı'na değinen yazarlar ve oyunlar olarak, Erol Toy'un “Parti Pehlivanı”nı, İsmet Küntay'ın “Tozlu Çizmeleri”, Ergin Orbey' in “Birinci Kurtuluştan”ı; Erol Toy'un “İptekini”, Lale Oraloğlu'nun “Yıl 1921”ini, Fazıl Hayati Çorbacıoğlu'nun “Erkek Satısı”nı sayabiliriz. Bu oyunlarda Birinci Dünya Savaşı'ndan başlayarak, işgal altındaki İstanbul, Çerkez Ethem olayı, Kurtuluş Savaşı, Milli Mücadele sonrası durum, Kubilay olayı öncesi artan gerici olaylar ele alınmıyor. Adalet Ağaoglu'nun “Kendini Yazan Şarkı”, Cengiz Gündoğdu'nun “Karar 71”, Necati Cumalı'nın “Yürüyen Gececi”, “Dinle”, Uğur Mumcu'nun anı kitabından uyarlanan “Sakıncalı Piyade” ve Macit Koper'in “Sabotaj” adlı oyunlarında, 12 Mart olayları öncesi ve sonrasıyla ele alınmıştır. Bu yıllardaki oyunlarda ele alınan değişik bir konu da işçilerin sorunları oluyor. Çoğu gerçek bir olaya dayanan, ayrıca belgesel nitelik taşıyan oyunlar arasında Ömer Polat'ın, 1975'te yazdığı “804 İşçi”, Hüsametdin Çetinkaya'nın “Hatboyu Şantiye”, İsmet Küntay'ın “403Kilometre”, Haşmet Zeybek'in “Alpagut Olayı”, Ali Taygun'un “Fabrikalardan”, Bilgesu Erenus'un “Nereye Payidar” ve “Ortak”ını sayabiliriz.

Cumhuriyet dönemi yazarlarının bir bölümünün de Türkiye dışındaki olaylarla ilgilenererek bunları konu alan oyunlar yazdıkları görülüyor. Bu yazarlar arasında Orhan Asena, “Şili' de Av”, “Ölü Kentin Nabzı” adlı oyunları, Yavuzer Çetinkaya, “Gün Dönerken”le, Ferhan Şensoy, “Şahları da Vururlar”la, Çetin Erginel, “Marangoz ”la önem taşıyorlar.

Konusunu tarihten alan oyunlar yazılır. Bu yıllarda, daha önceki yıllardan gelen Turan Oflazoğlu'nun “IV. Murat”, “Kösem Sultan”, “Genç Osman”, Orhan Asena'nın “Ya Devlet Başa Ya Kuzgun Leşe” oyunları, tarihsel konulu oyunlar olarak önem taşıırken, Adnan Giz, “Ömür Satan Hüsam Çelebi”, “Küçük Esmâ”, “Sultan Sokullu Ne Yapmalıydı?” adlı oyunları dikkati çekmiştir. Bu yılların tarihsel konulu oyunlar

yazan yazarları arasında, Fazıl Hayati Çorbacıođlu, “Koca Sinan”, Mehmet Akın, “Hikâye-i Mahmut Bedrettin” adlı oyunlarıyla yer alırlar.

Tarihsel konulu oyun yazarlarla birlikte deđişik konulu oyunlarıyla dikkati çeken yazarlar olarak Ođuz Atay, Nezihe Araz, Sadık Őendil, Oktay Arayıcı, Dinçer Sümer, Ülker Köksal, Başar Sabuncu, Tarık Tuđra, Vasfi Uçkan, Muzaffer İzgü, İsmet Küntay, Lale Oralođlu, Sevgi Soysal, Refik Erduran, Yıldırım Keskin, Murathan Mungan, Macit Koper, Mehmet Keskinođlu gibi adları sayabiliriz. Ülkede yaşanan toplumsal siyasal çalkantılardan tiyatromun da olumsuz bir pay aldığı bu dönemin en başarılı oyunları, geleneksel Türk tiyatrosunun anlatım biçimlerini kullanmayı sürdüren Turgut Özakman’la aynı biçemi benimseyen Oktay Arayıcı’nın “Asiye Nasıl Kurtulur ?” oyunu ve yine epik türde yazdığı toplumcu gerçekçi oyunlarla pekiştiren Vasıf Öngören’ in “Zengin Mutfađı” oyunlarıdır.

Tiyatromuzda Tanzimat’tan beri süregelen geleneksel benzetmeci tiyatro anlayışına karşı yeni ve özgün bir dil oluşturma çabasına giren oyun yazarlarımız, özellikle 1960’lı yılların sonu ile 70’li yılların başında Brecht’in epik tiyatro anlayışından ve uyumsuz tiyatrodan etkilenerek tiyatrodaki farklı ifade biçimleri aramaya, farklı türlerde oyun yazmaya yönelmişlerdir. Yazarların bu etkilenimlerinde ülkenin koşullarıyla paralel özgün estetik bir dil oluşturma çabaları görölmektedir. Tiyatromuzun gelişiminde kendi dönemlerinden bakıldığında, yazarlarımız tiyatroya yeni arayışların ilk örneklerini kazandırmışlardır. 1980’lerde ise oyun yazarlığı nicelik ve nitelik açısından bir durgunluk yasadı. Bu dönemde Refik Erduran, Orhan Asena, Turan Oflazođlu, Necati Cumalı, Melih Cevdet gibi yazarlar ele aldıkları konular bakımından, Cumhuriyet Dönemi’nin ilk yıllarından başlayarak oyun yazarlarımızın ele aldıkları konularla karşılaştırılınca, bu roman ve öykü yazarlarıyla aralarında bir koşutluk dikkati çekiyor. Roman yazarlarımızın üzerinde durdukları konuları, sahneye koydukları oyunlarında ele alan yazarlar, iletilerini topluma canlı olarak veriyorlar.

4.2.2 Yazar'ın Tiyatroya Bakışı Ve Bazı Eserleri

Mitoslardan ve tarihten yararlanma, özellikle 1960'lı yıllardan itibaren pek çok oyun yazarımızın başvurduğu bir yöntemdir. Güngör Dilmen, tarihsel ve mitolojik olayların analizini yapmada ve bu olayların özünde barınan dramatik anlamı ortaya koymada usta bir yazardır. Elinde bulunan malzemeyi, özgün bir yazın ve düşün becerisi ile yeniden biçimlemedeki başarısı, yazarın hemen, hemen tüm oyunlarında kendini gösterir. Tarih ve çeşitli mitoslar, Güngör Dilmen'in, geçmiş ile bugün arasında değerlendirme yapmak, herkesin bildiği olayların temelinde yatan saklı gerçekleri sorgulamak adına sıkça kullandığı bir yoldur. Yazarın asıl başarısı ise, tarihsel ve mitolojik kimlikleri, geçmişin yok olmaya yüz tutmuş görüntüsünden kurtararak, insana dair çelişkiyi, zaafi, tutkuyu öne çıkaran, gerçek birer dram kahramanı kimliğine dönüştürmesindedir. Güngör Dilmen, oyunlarında mitoslardan sıkça yararlanması ve bunu bir üslup haline getirmesinin asal nedenini, Anadolu kültür ve geleneğine sahip çıkmak olarak açıklamıştır. Araştırmacılara göre ise Güngör Dilmen, sansürcü ve baskıcı yönetimlerin getirdiği engel ve yasaklamalar nedeniyle, anlatılamayanı dolaylı yoldan anlatmak için, tarihsel ve mitolojik malzemelerden yararlanmıştır. Çünkü sahip olduğu dünya görüşü ise mitlerin yıkılmasını öngörmektedir.

Mitolojik ve tarihsel öğelerin kullanımı, aynı zamanda olayları anlama ve yorumlamada bir uzak açı da oluşturur. Seyirci sahne üzerinde günlük hayatın içinde rastlayacağı, doğrudan özdeşim kurabileceği kişiler göremez. Oluşan uzaklık, kişilerin, mitolojik, tarihsel bir takım öğelere bürünmesi, seyirciyi geçmiş ve bugün arasında ilişki kurmaya yöneltir. Böyle olunca, mitoloji yazarın dünya görüşünü aktarabilmesi yolunda bir araç haline gelir

Midas'ın Kulakları'nda Midas, tanrılarla yarışırken, Midas'ın Altınları'nda değerli olan her şeye sahip olmak arzusundadır. Midas'ın Kördüğümü'nde ise tek amacı dünyanın sırrını elde etmektir. Midas'ın tüm bu büyük ve ulaşılmaz isteklerinin temelinde, tanrısal olanı bulmak ve onun iktidarını elde etmek dürtüsü yatar. Bu bir bakıma, mitleşmek istemenin de hırsıdır. Ancak, bu arzular gerçekleşmediği gibi üç oyunda da Midas'ın sonunu hazırlar. Güngör Dilmen'in mit'lerin yıkılması konusundaki görüşü,

Midas üçlemesindeki karakterlerin diyalektik gelişimi üzerinden beslenir. Üçleme, tanrılar ve kralların tüm güçlerini yitirmesi ve halkın kazanması ile biter. Sözü edilen üçlemede yazar, toplumların asırlara dayanan gelişimini özetlediği gibi, güçlenen halk olgusunun tanrıları yok ettiğini vurgulamıştır.

Akad'mın Yayını'nda Akad'mın hak, adalet, kardeşlik duyguları, insanları ve dünyayı unuttuklarını düşündüğü tanrılara başkaldırıdan başka bir şey değildir. Akad'mın, tanrıları yayıyla yok etmesi, insanların mistik varlıklardan medet umuşuna protest bir göndermedir. Akad bu eylemi ile insanların, kendi yazgılarını kendilerinin belirleyebileceğini ortaya koyarken, cesur insanların dünyasında, bilinçlenmenin ve özgürlüklerin artacağı, sorumlulukların tek başına taşınacağı yeni bir düzenin modelini göstermektedir.

Savaş karşıtı bir oyun olarak bilinen “Troya İçinde Vurdular Beni” oyununda yazar, savaşın görünür görünmez sebepleri ve sonuçları üzerine bir tartışma içindedir. Yazara göre, savaş, sona erene kadar sonucu belli olmayan bir kumardır. Diğer yandan savaş, içinde olmayanlar ve ondan etkilemeyenlerce zevkle izlenen bir oyundur. Bu çift yönlü sorunsallık, bazılarının menfaatine, bazılarının ise hayatına mal olur.

“Deli Dumrul” oyununda, sahneye önce kızıl bir ışık halinde düşen Azrail, oyun boyunca insan kılığındadır. Ölüm ile özdeşleşmiş ilahi bir varlığın gerçek bir insan biçiminde gösterilmesi, insanın yazgısının kendi eli ile değişebilirliğine bir göndermedir. Gerçeküstü sandığımız varlıklar aslında, bizim çok yakınımızda, aramızdadırlar. Onlara gerçeküstü anlamlar yükleyen öğrenilmiş ve koşullanmışlıklarımızdır. İnsan, hayatının niteliğini seçimleri ve iradesi ile belirleyebilecek özelliklere sahip bir varlıktır.

“Ben, Anadolu” oyununda, yazarın kadına yüklediği değer açıktır. Anadolu'nun toplumsal yapısı göz önüne serilirken, farklı sınıflardan kadınlar, çeşitli kimlikler ile karşımıza çıkarlar. Kadın, hayatın vazgeçilmez ve etkin bir ögesidir. Bazen bir imparatoriçe, bazen bir hayat kadını, bazen bir sevgili, bazen kardeş olarak hayatın içinde hep vardır. Doğurur, büyütür, yedirir, üretir, sever, korur. Kimi kadınlar

yaptıkları seçimler yüzünden büyük bedeller ödemek zorunda kalmış; (Helena, Oinone, Amazon) kimi de kadere ve tarihe meydan okumuş, direnmiştir (Theodora, Hürrem Sultan, Nilüfer Hatun). Tarihte bir uygarlığın kurulmasına ön ayak olan kadınlar olduğu gibi (Kybele), uygarlıkların yıkılmasına neden olan kadınlar da vardır.

Kurban oyunun da, Zehra oldukça güçlü bir kadın olarak karşımıza çıkar. Kadını bir köle olarak gören topluma, törelere, bağnaz dinsel inançlara baş kaldıran, düzenle tek başına savaştan trajik bir kimliğin savunucusu olan Zehra hayatında verdiği savaşta, gün olur çocuklarını bile hiçe sayacağı bir noktada durur. Zehra kocasından alacağı intikamın ateşi ile çocuklarını annesiz bırakmak istemediği ve böyle bir düzende yaşamayı hem kendine hem de çocukları adına içine sindiremediği için, çocuklarını kurban eder.

Türk tiyatrosunun önemli açık biçim yazarlarından biri kabul edilen Güngör Dilmen, tarih ve mitolojinin malzemesini, antik tiyatronun ve Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun biçimsel öğeleri ile zenginleştirmiştir. Onun oyunlarını antik drama yaklaştıran konular, mitolojiden seçilmiştir. Koro kullanımı, manzum dille yazılmış olaylar dizisi, antik dramın biçimsel yanına hizmet eder. Antik dramların yapısı konuşmalı ve şarkılı iki bölümden oluşur.

Konuşmalı bölümler; 'prologos'(öndeyiş), 'epeisodion'(serim yani çatışma ve düğümün yer aldığı oyun bölümleri), 'eksodos' (çözümün gerçekleştiği son deyiş)'ten oluşur. Şarkılı bölümler ise 'parados'(koronun içeri girerken söylediği şarkı) ve 'stasima'dan (episod'lar arası söylenen parçalar) oluşur.

“Aşkımız Aksaray'ın En Büyük Yangını” adlı oyunda, yarı aydın kimliği ile batıya özenen Firuz Bey, yaşanan olaylar üzerine sürekli düşünüp kendince fikirler üretmektedir. Artin'in iyiliği ve geleceği için onu Mahitap ile evlendirmeye çalışır. Firuz Bey'in, Mahitap ile ilgilenmeyen Artin'e söyledikleri bir bakıma yeni zamanın yeni düşüncesinin ifadesidir.

Güngör Dilmen, oyun kişilerini yaratırken insanın sosyal ve biyolojik bir varlık olduğunu hiç unutmamıştır. Karakterlerini en çok bu yüzden hep çok boyutlu biçimde ele almıştır. Dilmen'e göre, insanın kişiliğini kendisi ile birlikte doğan genetik ve biyolojik özellikleri belirler. Sahne üzerinde yansıyanlar, bilinçli tavır ve davranışların, yönelişlerin ve eylemlerin yanında, bilinçaltına atılarak bastırılan dürtülerdir de. Bilinçaltının kendini bulduğu tek yer olarak kabul edilen düşler, yazarın oyunlarında, oyun kişilerinin gizli kalmış örtük yönelişlerini de ortaya çıkarır.

“Ak Tanrılar oyununda”, Montezuma, inandığı bir söylence yüzünden, kapılarını düşmanlara açarak Aztek İmparatorluğu'nun yıkımına neden olur. Güngör Dilmen, “Ak Tanrılar”da, tanrıların varlığını bir kez daha alaşağı ederek, fizikötesi güçlere inanmayı, öteki dünya ile kurulan metafizik ilişkilerdeki saçmalıkları ortaya koymaya çalışmıştır. Mistik düşüncelerin etkisinden kurtulmayı başaramayan ve bilimsel düşünce ile uzlaşamayan Aztekler, altın işçiliğinde ve mimarlıkta ilerlemiş olsalar da, düşünsel anlamda çok ileri gidememişlerdir. Güngör Dilmen, oyunlarında, ilahi ve gerçeküstü varlıkların değil, onların yeryüzündeki temsilcileri olarak kabul edilen kralların, kraliçelerin, kimi zaman din adamlarının, bazen de halkı sömüren, buldukları konumu kullanan yöneticilerin iktidarını da yıkmaya çalışır.

Güngör Dilmen, savaş karşıtı dünya görüşünü, önce mitolojik oyunlarla, ardından da fantastik ve tarihsel oyunlarla savunmuştur. Yazar, sömürgeci iktidarın daimi zaferini, sömürülen kesimin zaafına, yetersiz kişilerin başta olmasına ve özellikle kendi ülkesinin gücüne inanmayan yetersiz yöneticilere ve bu yabancılarla yapılan işbirliğine bağlar.

Güngör Dilmen, kendisi ile yapılan bir söyleşide; ulusçu olduğunu ve iki şeye bağlı olduğunu söylemiştir: Bunlardan birincisi “Toprak”, ikincisi “Dil”dir. Yazar bu bağlılığın, ırkçılık şeklinde yorumlanmamasına da dikkat çekmiştir.

Gerçekten de Güngör Dilmen'in Anadolu topraklarına olan sevgisi, salt milliyetçiliğe dayalı ve dar sınırlı bir sevgi değildir. Ona göre Anadolu, üzerinde doğan ve yaşayan

tüm uygarlıkların anasıdır. Anadolu, geçmişle bugünü birbirine bağlayan kutsal bir yerde durmaktadır. Bu nedenle onun tüm uygarlıkları kardeşidir.

Dilmen, oyunlarında, Anadolu coğrafyasında varlık bulan yaşantının sürekliliğini ve bu topraklar üzerinde birbirlerinin mirasını taşıyan uygarlıkların ortak devinimini her zaman vurgular. Anadolu'yu adeta kutsar ve ondan kalan her türlü mirasa sahip çıkmaya dikkat çeker.

“Kuzguncuk Türküsü” oyunu, 6-7 Eylül dönemini konu alır. Oyunda, insanlar arasındaki, etnik, dinsel ve kültürel ayrılıkların topluma hizmet eden bir zenginlik değil, onu yok oluşa sürükleyen bir tehdit olarak algılandığı dönem anlatılır. 6-7 Eylül olaylarının temelinde, azınlıkların iş alanlarına sahip olma ve onları göçe zorlayarak mallarını ucuz yolla ele geçirme amacı yatar. Sonunda amaçlanan gerçekleşir; ahşap köşkler kısa sürede beton yağmı haline gelir, bütün yeşil alanlar tahrip edilir, okulların yerini hastaneler alır. Cüzdanlarında Türkiye Cumhuriyeti'nin nüfus cüzdanlarını taşıyan azınlık halk, kendilerini koruyan, onlara sahip çıkan bir devletin olmadığını, dışlandıklarını kabul eder, mallarını bırakır; küskün, sessiz çekip giderler.

“Bağdat Hatun” oyunu, ana konusunu, iktidar hırsına yenik düşen Bağdat Hatun'dan alır. “Bağdat Hatun”, Güngör Dilmen'in yazdığı oyunlar arasında, kadının olumsuz bir karakter olarak çizildiği tek oyundur. Oyunda, kendi çıkarlarına göre yasalar oluşturan iktidar ve yöneticilerin, kendilerine alabildiğine özgürlük tanıırken, halkı nasıl ezdikleri anlatılır. Yazarın diğer oyunlarında karşılaştığımız bireyin tutkuları teması, bu oyunda da söz konusudur. Bağdat Hatun, aşırı hırs ve tutkuların, bireyi nasıl felakete sürüklediğinin öyküsüdür. Yazar “Bağdat Hatun” karakteriyle erkeksi iktidar yolunda kadın imgesine göndermeler yapar. İktidarı kaybetmemek adına kendi karnındaki çocuğu bile öldürebilen bir kadının, tanrısal iktidara öykünürcesine hırslı olması, trajik sonun en büyük nedenidir.

“Küp Hamit” oyununda, Güngör Dilmen sıradan bir küp ustası olan Hamit'in yaşamını, onun sanatı üzerinden yola çıkarak ve Hamit'in ilahi bütünlüğe ulaşma arzusundaki çabası ile destekleyerek anlatır. Hamit, atölyesinde çalışırken parmak

uçlarından başlayarak çamurlaştığını görür. Küp siparişleri gelmeye devam etse de, o yaptığı küpleri asla ticari bir değer olarak görmez. Çünkü yaptığı her küp, kendisine dair bir parça içerir. Küplere değer biçmek, her küpteki parçaya değer biçmek gibidir. Bu yüzden de Hamit, varoluşunu anlamlı kılan çileli yolu, küp olmayı seçer. Seçiminde en büyük yardımcısı, çırağı Yusuf olur. Güngör Dilmen, bir küp ustasını küpün kendisine dönüştürerek, yüce bir adanmışlık duygusunu anlatır. Küp Hamit'in hikayesi, bir yaratılış mitine dönüşür.

4.3 GÜNGÖR DİLMEN'İN KURBAN OYUNUNUN VE ZEHRA KARAKTERİNİN İZLEK ÜZERİNDEN TAHLİLİ

4.3.1 Eserin Konusu

4.3.1.1 “Kurban” Oyununun Konusu

Olay, Karacaören köyünde Mahmut ve Zehra'nın evinde geçer. Mahmut, Zehra ile evlidir ve iki tane çocukları vardır: Murat ve Zeynep. Şu an köyün hatırı sayılır köylülerinden olan Mahmut, zamanında bu düzeni çok genç ve yoksulken evlendiği Zehra ile birlikte çalışıp, karı-koca kayaları topraktan sökerek yoktan var ederek kurmuştur. Aradan zaman geçtikten sonra Zehra hastalanır, Mahmut başka bir köyde misafirlige gittiği evde genç ve güzel Çerkez kızı Gülsüm'e vurulur ve onu aklından çıkartamaz, içine adeta kor gibi düşmüştür ve Gülsüm'ü kuma getirmeye karar verir.

Mahmut'un bu zaafının farkında olan Gülsüm'ün paragöz ağabeyi Mirza, bu durumdan faydalanıp kardeşi için büyük bir başlık parası kopartmanın ve bundan sonraki hayatının refah içinde geçmesinin peşindedir. Zehra tüm bu konuşmaları, yapılan pazarlığı, hasta yatağında duyar ve sessiz kalır. Zehra'nın, kendisine getirilecek kumaya olan tutumunu, direncini, aslında çocuklarının çok severek besleyip büyüttükleri, nerdeyse arkadaş oldukları koçun gelecek yeni gelin için kurban edileceği fikrine koyduğu tavırdan anlarız.

Çocuklar koçun kesilmesini istemezler ve babaları onlara “Düğün olacak, yeni gelin gelecek, size hediyeler getirecek.” dediği zaman, “Biz onu istemiyoruz, gelmesin” derler. Zehra’nın savaşı suskunluğundadır. Mahmut, oğluna, Hazreti İbrahim’in oğlunu Tanrıya kurban etmek üzereyken gökten indirilen kurbanlık koçun hikâyesini anlatır. Murat, hikâyeyi babası ve Mirza’dan dinler; inanmış ve korkmuştur ama hala koçun kurban edilmesine yüreği hiç el vermez. Bütün bu olumsuzluklara rağmen Zehra, kendisini ve çocuklarını başlarındaki bu musibetten kurtarmak için önce eşini vazgeçirmeye karar verir. Kendini toparlayıp kocasına ilk geceki gibi yaklaşmayı planlar. Sandığında sakladığı narçiçeği gelinliğini giyer ve kocasının karşısına öyle çıkar. Mahmut, ilk göz ağrısına, karısına duyduğu vicdan ve bağlılıkla, çocukları, Zehra ve Gülsüm sevdası arasında gelgitler yaşar. Mirza’nın açgözlü ve bitmek tükenmek bitmeyen istekleri, konuşma şekli, Mahmut’u düşürdüğü durum, onurunu zedeler. Zehra’nın da ona eskisi gibi sıcak yaklaşımı karşısında iyice aklı karışır. Evlendikleri geceyi, çocuklarının doğuşunu, yoktan var etmek için beraberce el ele verip çalıştıkları günleri hatırlayıp bir an olsun içi ısınır. Ama Zehra’ya yaklaştırmaya çalıştıkça aklına hep Gülsüm gelir.

Onu ilk gördüğü anı, sigara ve şerbet ikram edişini, elinde tepsiyle kapının yanında beklemesini aklından çıkartamaz. Gülsüm, artık karşı koyamadığı tutkusu olmuştur. Mahmut, onun için göze alamayacağı, yapamayacağı hiçbir şey olmadığına karar verir. Mirza’nın bütün isteklerini kabul edip Gülsüm’ü eve gelin getirmek artık farz olmuştur. Kararı karardır. Evden Gülsüm’ü getirmek üzere çıkar. Bu sahne oyunun birinci bölümünün sonudur.

İkinci bölüm: Zehra’nın gördüğü kâbusla başlar. Köyün kadınları Gülsümü öldürüp ölüsünü de gizlice Mahmut’un koynuna bırakırlar. Bu esnada dışarıdan tüfek ve at sesleri onlara doğru yaklaşır, gelen Mirza ve dört adamıdır. Mirza, Gülsümü sorar, derdi kardeşinin namusudur. Kadınlar onu gitmeye ikna ederler ve Mirza gider.

Gülsüm’ün ölüsü Mahmut’un kollarında canlanmaya başlar. Kadınlar “Mahmut’un sevdası ölümden ağar bastı” derler. Mahmut’la Gülsüm sevişmiş ve Gülsüm alın akını (bekaretini) kanıtlamıştır. Gülsüm, evin, ocağın kadını Zehra’nın çocuklarının anası

olmuştur. Zehra'yı hasta diye evden uzaklaştırırlar. Zehra çok derinden hisseder yenilginin acısını. Kenara itildiğinin ve istenmediğinin farkına varır. Kâbus sona erdiğinde Zehra, artık eski Zehra değildir.

Üçüncü bölüm: Zehra'nın değişimini götürürüz: Artık kararlı ve başkaldıran bir kadındır. Toplumun töresi ne olursa olsun, o, boyun eğmeyecek ve erkeğini başka bir kadınla paylaşmaya razı olmayacaktır. Köyün kadınları, halinin hal olmadığını farkınadırlar. Zehra, çocukların çok sevdikleri koçu azat ettirir, sonra onlarla beraber eve girer, kapıları kitler ve onlara masal söyleyerek uyutur. Son yolculuğa çıkmıştır artık. Gelin alayı tepede görünür. Gülsüm ata binmiştir; ağabeyi ve Mahmut, gelin alayıyla kapıya gelirler, ama ters olan bir şeyler vardır.

Kurbanlık koç yerinde değil ve kapı duvardır. Mahmut, Zehra'ya seslenir kapıyı açması için. Ama karşılığında, Zehra'nın, eğer gelin alayı çekip gitmezse, Mahmut'un bir daha çocuklarını göremeyeceği tehdidi ile karşılaşır. Zehra çok kararlıdır. Ne Muhtar'ın ne de Mahmut'un söyledikleri işe yarar. Mahmut, Zehra'nın korkunç şeyler yapmasından endişelidir. Fakat Mirza bu durumu onur meselesi yapmıştır. Kapı zorla açıldığında iş işten çoktan geçmiştir. Zehra dediğini yapmış, çocuklarını ve kendini kurban etmiştir.

4.3.2 Eserin Fabeli

Bu aşama, oyunun fabeli'nin çıkarılmasıdır. Antik Yunan kökenli bu kelime, oyunun büyük olaylarının neden sonuç ilişkileri ile birbirine bağlı olarak sıralanışı anlamına gelir. Büyük olaylar zincirinin kısa anlatımıdır. Fabel eserin iskeletidir. Kısaca özetin özetidir, fakat oyunun bütünü fabel'de görmek mümkün olmalıdır. Fabel çıkarmış olmak, oyuncu'nun daha sonra yaratım sürecinde karakterin önemli noktalarını keşfetmesinde işini kolaylaştıracaktır.

4.3.2.1 “Kurban” Oyununun Fabeli

Sevdiği erkeği, çocuklarının babasını, üzerine kuma getirilerek başka bir kadınla paylaşmak zorunda bırakılan Zehra, toplumun onayladığı ve kabullendiği bu durumu

kabul etmez ve karşı koyar. Ama direnişini karşılık bulmayınca, yenilgiyi kabullenmektense, çocuklarını ve kendini kurban edip bu çarpık düzenden çekip gitmeyi tercih eder.

4.3.3 Eserin İdeası: Ana Fikir

Eserin ideası, yazarın bu esere dayanarak bizlere ne mesaj vermeye çalıştığıdır. Olayı içermez. Eserin sloganıdır.

4.3.3.1 “Kurban” Oyununun İdeası / Ana Fikri

Her zaman gelenek ve görenekler doğru değildir. Bazı töreler insanları yıkıma sürükler.

4.3.4 Eserin Türü

Oyundaki olaylar ve işleniş tarzı, yazarın amacına göre, Tragedya, Dram ya da Komedyaya tarzında olabilir. Yazar, oyunun ana cümlesini ve yapısını “böyle olmaz” şeklinde kurmuşsa, komedyaya; “böyle oluyor” la kurmuşsa dram; “böyle olmalı” ya da “böyle olabilir”li kurmuşsa tragedya yazmıştır. Tarz, biçim, üslup demektir. Aynı zamanda şekli içerir.

4.3.4.1 “Kurban” Oyununun Türü

Oyun 3 perdelik Modern Tragedya’dır.

4.3.5 Eserin Teması

Eserin ana tutkusu demektir. Yazar bu hikayeyi neyin üzerine kurmuştur? Eserde, (suje)’nin altında tema gelişir, yani tema eserin alt akımıdır.

4.3.5.1 ‘‘Kurban’’ Oyununun Teması:

Onuruna sahip çıkmaktır.

4.3.6 Eserin Tarzı

Biçim ya da üslup demektir. Tarz yazara has olandır.

4.3.6.1 ‘‘Kurban’’ Oyununun Tarzı’’

Oyunun tarzı gerçekçiliktir.

4.3.7 Eserin Ana Çatışması

Oyunun içinde yer alan çatışmanın ifadesidir. Karşıt güçlerdir.

4.3.7.1 ‘‘Kurban’’ Oyununun Çatışması

Geleneksel baskıya karşı onurun korunmasıdır.

4.3.8 Oyundaki Olaylar Sıralaması

Bir eser ele alınırken, büyük olaylar ve küçük olaylar sıralaması şeklinde incelenmelidir. Büyük olaylar ana çatıyı oluşturan temel olaylardır. Küçük olaylar ise büyük olaylara eşlik eden, onların türevleri olan olaylardır.

4.3.8.1 Büyük Olaylar Sıralaması

Eserdeki büyük olayların sıralanmasıdır. Eserin temel çatısı da denebilir.

4.2.8.1.1 “Kurban” Oyunundaki Büyük Olaylar Sıralaması

- *Mahmut’un Zehra’nın üzerine kuma getirmeye karar vermesi.
- *Mirza’nın Mahmut’la tekrar pazarlık yapması ve Mahmut’un Gülsüm’den vazgeçmesi.
- *Mahmut’un Gülsüm tutkusu ve bu yüzden her şeyini Mirza’ya vermeye razı olması.
- *Köye gelen gelin alayına Zehra’nın direnmesi.
- *Zehra’nın, verdiği kararı uygulayarak, önce çocuklarını öldürmesi, sonra intihar etmesi.

4.3.8.2 Küçük Olaylar Sıralaması

Eserde yer alan olayların detaylı sıralanması, en ince ayrıntılarına kadar anlatımdır.

4.3.8.2.1 “Kurban” Oyunundaki Küçük Olaylar Sıralaması

BİRİNCİ PERDE

- *Mahmut’la Murat’ın koç üzerine yaptığı konuşma, çocukların koça duydukları sevgi ve onun kesilmesini istememeleri.
- Murat: ‘Kesilecek mi baba?’
- *Mahmut ile Murat’ın gelecek yeni gelin ile ilgili konuşmaları. Çocuklar koç’un kesilmesini istemezler.
- Murat ‘ Biz istemiyoruz onu, gelmesin ’
- *Mahmut ve Mirza’nın, Murat’a mitolojik kurban etme hikayesini anlatmaları.
- *Mirza’nın Mahmut’a Gülsüm’ü anlatması.
- Mirza ‘ Sen nice hoş tutarsan onu, o da sana öyle bağlanır ’
- *Mahmut’un şüphesi: Acaba Gülsüm ona karşı ne hissediyor?
- Mahmut: ‘ Şey, Mirza, seninle rahat konuşuluyor. Bilmek isterim, kızın gönlü nicedir?’
- *Mirza’nın Mahmut’tan daha fazla para kopartmak için pazarlığı.
- *Mirza’nın Mahmut’a, Zehra’nın bu olaya karşı tutumunu sorması.
- Mirza ‘ Yoksa Zehra abla he demedi mi? Bu işe geldik evine, yüzünü bile göremedik.’
- *Zehra’nın Gülsüm’ün gelecek olmasına karşı tutumu: ‘ Zor olacak ’

*Mahmut'un Zehra'nın bu tavrına hak veren tutumu.

Mahmut: ' Yeni gelin geliyor, etekleri zil çalacak değil ya '

*Mirza'nın bir kez daha Mahmut'tan para kopartma çabası.

Mirza ' İki kısrağa fit olmayacağız ya!'

*Mirza'nın Mahmut'un iştahını kabartmak için Gülsüm ile ilgili sözleri.

Mirza: ' Kızın gözü seninle dünyaya açılacak '

*Mahmut'un Gülsüm'e olan tutkusundan dolayı, Zehra ile çocukların haklarından vazgeçme noktasına gelmesi, Mirza'nın bitmek bilmeyen istekleri, pazarlık yapmaları, Mahmut'un daha fazla veremeyeceğini söylemesi ve Gülsüm'den vazgeçmesi.

Mahmut ' Benim varlığım daha fazlasına çıkışmaz. '

*Mirza'nın bu durum karşısında sinirlenip gitmesi.

Mirza: ' Gülsüm daha azına kına yakmaz '

*Mahmut ile Mirza evden çıkarlar.

*Zehra şimdi ne yapacaktır?

*Bu sırada Murat korkuyla uyanır, uyku sersemliği ile annesine sarılır, bir şey demez.

*Zehra, köyün kadınlarından Halime nineyi çağırması için Murat'ı yollar. Zehra kadınlara olanları anlatır. Kadınlar Zehra'ya akli ve kadınlığı ile Mahmut'u yola getirmesi öğüdünü verirler.

*Bunun üzerine Zehra sandığından gelinliğini çıkartır.

*Kadınlar yolda gördükleri Mahmut 'u uyarırlar.

*Mahmut'un iç hesaplaşması.

*Mahmut'un Zehra'ya eski günlerdeki gibi ilgisi.

Mahmut ' Zehra! Vay be ne böyle düş mü görüyorum' der.

*Mahmut ve Zehra, eski güzel günlerinden nasıl bu günlere beraberce geldiklerinden, çocuklarının doğumundan konuşurlar. Zehra kocasına karşı anlayışlı ve çok sıcaktır.

*Ama Mahmut ikilemler içindedir. Gülsüm'e olan tutkusu yüzünden Zehra'yı görmezden gelir. Aralarında giderilemeyen bir soğukluk vardır.

*Mahmut, Gülsüm'e olan tutkusu yüzünden Zehra'nın ve çocukların hakkını da Mirza'ya vermeye karar verir.

*Mahmut, Gülsüm'ü eve getirmek için evden gider. Mahmut döndüğünde Gülsüm gelmiş koç kesilmiş olacaktır.

İKİNCİ PERDE

* Zehra bu bölümde kâbus görür. Düşünde köyün kadınları Gülsüm'ü öldürüp ölüsünü eve getirirler.

* Zehra kadınları evden kovar.

* Gülsüm'ü Mahmut'un yanına yatıracaklarını söylerler.

* Zehra, kadınların Mahmut'u kast ederek kocası demelerine kızar.

* Gülsüm'ü Mahmut'un yanına yatırırlar ve olacakları seyretmek için kenara çekilirler.

*Birden dışarıdan yaklaşan atlı sesleri duyulmaya başlar.

*Zehra, kadınlara Gülsüm'ü evden götürmelerini söyler.

*Artık çok geçtir. Gülsüm'ün ağabeyi onun kaçırıldığını anlamış ve peşine düşüp buraya gelmiştir.

*Mirza öfkeyle kadınlara Gülsüm'ü sorar, onlar da kocasının koynunda olduğunu söylerler.

*Kadınlar gelin akını (bekaretin kanıtını) beklediklerini söyler ve Mirza'yı yollarlar.

*Gülsüm dirilmeye başlar.

*Zehra, kadınlara, onu aldattıkları için çok kızar. Kadınlar aldatmadıklarını söylese de Zehra buna inanmaz.

Mirza, 'Gelin alınımın akını kanıtlamıştır. Umarım, Zehra abla da yerini bilir bundan sonra yeni evlilerin işine burnunu sokmaz, geçinmeye gönlü varsa tabii. Gülsüm bu evin gerçek sahibi.' der Zehra'ya.

*Kadınlar Zehra'ya, sabretmesini, Gülsüm ile iyi geçinmesini söylerler.

*Zehra, Gülsüm'ün evini, kocasını, çocuklarını elinden alacağına inanmıştır bir kere ve aksini asla kabul etmez ve inanmaz. Korktukları başına gelmiştir.

*Zehra'yı, tüm direnmesine karşın, hasta olduğu gerekçesiyle kasabaya iyileşmesi için zorla yollarlar.

ÜÇÜNCÜ PERDE

*Kadınlar Zehra'ya bakmak için eve gelirler. Zehra, Mirza ile Mahmut'un anlaşmış, tüm malını vermeyi kabul ettiğini anlatır. Düğün bu gün olacaktır.

*Zehra ‘Değirmenli tarlayı, keçi bayırındaki tarlayı, atları, davarları, birikmiş paramızı, hepsini, hepsini ne soruyorsunuz daha’ der.

*Zehra kadınlarla aynı fikirde değildir. Kararlıdır o, buna boyun eğmeyecektir.

Zehra, ‘Başka yasa var benim yüreğimde, onu izleyeceğim ’ der.

*Kadınlar Zehra’ya aynı kaderi paylaşan bir kadının hikâyesi olan ‘gelin taşı’ni anlatırlar.

‘Senden önce başka bir Zehra’nın üzerine kuma gelmiş. Kadın koyup gidememiş evini, ocağını, çocuklarından ötürü. Susmuş beklemiş. Gelin alayını görünce uzaktan, öyle bir ah kopmuş ki yüreğinden, yanıtlamış dağ taş ‘ahh!’ diye. Anında taş kesilmiş, düğüncüler taş, at üzerinde gelin taş, çevresinde köylüler taş.’

*Çocuklar büyük bir sevinçle koçu azat etmişlerdir. Koç kesilmeyecek, çocuklar da mutsuz olmayacaktır.

Murat ‘Boynunda ip de yok, tam azat’

*Zehra ve çocuklar öte dünyaya doğru yola çıkmak üzeredirler.

Zehra: ‘ Murat, Zeynep, Murat, Zeynep sizi götürmeye geldim tanrı babanın bayramına, hazır mısınız ?

*Gelin alayı Karacaören köyüne ulaşmıştır.

*Mirza koçu sorar, ama koç ortada yoktur. Gelin kurbanız kalmıştır.

Mirza ‘ Koç yok mu? ’

*Mahmut, Zehra’yı aramaya koyulur. Koç da Zehra da ortada yoktur. Köylüler Mahmut’u tedbir almadığı için eleştirirler

Köylüler ‘Enişte Bey de hiç tedbir almamış.’

*Evin kapısı kilitlidir. Zehra ve çocuklar ortada yoktur.

*Zehra evden ses verir, anlaşılır ki evdedir ama ısrarla kapıyı açmayacağını söyler.

Kararlıdır.

Mahmut ‘ Açmayacağım mı dedin?’

*Mahmut, Zehra’yı kapıyı açmaya zorlar. Mirza Zehra’yı tehdit eder.

Mirza ‘ Düğün günü bize kapı kırdırma.’

*Muhtar, Zehra’yı kapıyı açması için ikna etmeye çalışır

Muhtar ‘ Senin yeminli olman yetmez, bu ikisi ‘ evliyiz ’ diyorlar, ellerinde resmi kâğıt var. Açmak zorunda kalacağız. ’

*Zehra çocuklarını kurban edeceğini söyler.

Zehra ‘ Salıverdiğimiz koçun yerine çifte kurban sunarım geline. Öyle güzel iki kurban, görülmemiş benzeri. ’

*Zehra, Gülsüm evine dönüp düğün bozulursa kararından vazgeçeceğini söyler.

Muhtar ‘ Düğün boz demekle bozulur mu ya ?’

*Mirza’nın Zehra’yı kışkırtıcı konuşmaları üzerine Mahmut, Mirza’ya sert çıkar.

Mahmut ‘ Çocuklar senin değil Mirza, yiğitliğini git başka kapıda göster ’

*Zehra biraz yumuşar, sakinleşir gibi olur.

*Zehra kapıyı bir şartla açacağını söyler ve Gülsüm’den oynamasını ister.

*Mirza, Gülsüm’ün oynamayacağını söyler. Karşı çıkar.

Mirza ‘ Kardeşim köçek değil benim, oyna deyince oynamaz ’der.

*Mahmut, Gülsüm’e oynamasını söyler, bunun üzerine Gülsüm oynamaya başlar.

*Zehra amacına ulaştıktan sonra kararından vazgeçtiğini söyler.

Mirza ‘ Yapacağı buymuş kahpenin ’

*Mirza ile Zehra arasında tartışma başlar.

*Halime abla ve köyün kadınları konuşurlar Zehra ile. Halime ‘Kendine gel, sen bu kıza bunları yaparsan çocuklarına yaparsın.’

*Zehra bilincini yitirmeye başlamıştır. Raftan bıçağı alır.

*Mahmut Zehra’nın yapabileceklerinden korkmaktadır. İçeri zorla girilmesine engel olmak ister. Kapı kırılır ve içeri girildiğinde çocuklar ve Zehra’nın cansız bedenlerini bulurlar.

*Mahmut dahil herkes taş kesilmişlerdir.

4.3.9 Eserin Biçimsel Yapısı

Başlangıç noktası

Düğün

İlk çatışma noktası

Gelişme

Doruk noktası

Çözüm

Final.

Stanislavski, eseri bölümlere ayırmanın, oyuncuyu akıştaki değişim, dönüşüm noktaları konusunda aydınlatacağını ve rehberlik edeceğini söylüyor. Ben de Stanislavski'nin önerdiği biçimsel yapıyı Güngör Dilmen'in 'KURBAN' oyununa uyarlamak istiyorum.

4.3.9.1 Kurban Oyununun Biçimsel Yapısı

4.3.9.1.1 Eserin Başlangıcı /Giriş

Murat, babası Mahmut'a yeni gelin için kurban edilecek koçu çok sevdiğini ve kesilmesini istemediğini ve gelinin eve gelmemesini söyler. Zehra, tüm konuşmaları duyar, sessiz kalır.

4.3.9.1.2 Eserin Düğümü (Çatışma Noktası)

Mirza, Mahmut'tan daha fazla para kopartmak için pazarlığa oturur. Mahmut, karısı Zehra ve çocuklarının hakları ve Gülsüm tutkusu arasında bocalar. Mirza'ya bu işten vazgeçtiğini söyler.

4.3.9.1.3 Eserin Gelişmesi

Zehra, Halime'den aldığı akılla Mahmut'u geri kazanmak için zekâsını ve kadınlığını kullanmaya karar verir, aralarında eski günlerdeki gibi bir sıcaklık doğar.

4.3.9.1.4 Eserin Doruk Noktası

Mahmut'un Gülsüm'e olan tutkusu ağır basmış ve Mirza ile Mahmut, aralarında anlaşmışlardır. Mahmut, Zehra'nın ve çocuklarının da hakkı olan malı ve parayı

Mirza'ya vermeyi kabul etmiştir. Düğün olacak, koç kurban edilecek ve Gülstüm, gelin olarak eve gelecektir.

4.3.9.1.5 Eserin Çözümü

Gelin alayı kapıya gelir. Koç ortada yoktur. Evin kapısı kilitlidir. Zehra evdedir ve Muhtarın tüm ısrarlarına rağmen kapıyı kimseye açmayacağını söyler. Düğünün yapılmamasını, gelinin köye dönmesini ister. Aksi takdirde çocuklarını kurban edecektir. Zehra aklını yitirmeye başlamıştır. Onu tanıyanlar, yapabileceklerinden korkmaya başlamıştır.

4.3.9.1.6 Eserin Finali

Zehra kararını vermiştir. Artık dönüş yoktur. Bıçağı alır, önce çocukları öldürür sonra da intihar eder. Mahmut başta olmak üzere tüm gelin alayı, köylüler taş kesilirler.

4.4 KİŞİLER

4.4.1 Zehra

Zehra: Orta yaşlı, evine, çocuklarına, kocasına bağlı, anaç, şefkatli, kocasıyla çok genç yaşta evlenmiş, düzenini kocasıyla çalışarak kurmuş, evinin sorumluluklarını yerine getiren iyi bir eş ve annedir. Zehra tipik bir Anadolu kadınıdır. Suskun ve eziktir. Geleneksel düzenin kadını mahkûm ettiği bir durumdur bu eziklik. Zehra'nın bu sessiz görünüşünün altında, aslında çok güçlü bir kadın vardır. Onaylamadığı bir durum karşısındaki kararlı, taviz vermeyen tutumu, oyunun sonlarına doğru tutkusunu haline

gelir. Çirkef bulduğu bu dünya’da yaşamaktansa, önce çocuklarını, sonra da kendini kurban eder.

4.4.2 Mahmut

Mahmut: Genç yaşta Zehra ile beraber çalışarak şimdiki varlığını elde etmiş, ölmüş atını bile vergi listesine yazıp vergisini ödeyecek kadar dürüst bir Türk köylüsüdür. Zehra’dan daha genç, sağlıklı ve güzel olan Gülsüm’e ilk görüşte vurulur ve onu törenin erkeğe verdiği haklara dayanarak Zehra’nın fikrini almadan gelin getirmekte hiçbir sakınca görmez. Ancak bu kararı verirken, ilk karısının ve çocuklarının haklarını çiğnetmek istemez. Zehra, çocukları ve Gülsüm arasında gelgitler yaşamaya başlar. Oyun boyunca Mahmut’u iki arada kalmış, huzursuz bir kişi olarak götürür. Mirza’nın Gülsüm’ü sürekli övmesiyle Gülsüm’e duyduğu tutkusu daha da artar ve bu eğilimi, baba ve koca sorumluluklarından daha ağır basar ve Gülsüm’le evlenme kararı, oyunun trajik sonunu hazırlar.

4.4.3 Gülsüm

Gülsüm: Sahne üzerinde pek görünmez. Hep soyut kelimelerle, zihnimizde soyut olarak yer alır, oyun boyunca hiç konuşmaz. Gülsüm, Zehra’nın kişilik ve yaş olarak tam tersidir. Gülsüm, “ağabeyinin buyruğundan” “kocasının buyruğuna” geçecek toy, genç, bakire, bir ürkek bir kızdır. Mahmut’u sevip sevmediğini bile bilmez. Evli ve iki çocuklu bir adamın ikinci karısı olmaya mecbur bırakılacak kadar iradesiz ve güçsüzdür. Para karşılığında satılığa çıkartılan bahtsız Anadolu kızlarını temsil eder.

4.4.4 Mirza

Mirza: Mahmut’un tam tersi, çalışıp alın teriyle para kazanmaktansa kız kardeşini, yaptığı pazarlık sonucu en yüksek fiyata satmanın peşinde olan kurnaz, açığız, mevcut düzeni çıkarları için kullanan bir Anadolu erkeğini temsil eder. Mahmut’un Gülsüm’e olan zaafından faydalanıp ondan fazla para kopartmak için, kız kardeşinin güzelliğini, gençliğini, cinsel çekiciliğini ve bekâretini ballandıra ballandıra anlatması, Anadolu

töresine aykırıdır. Bu da bize Mirza'nın çıkarları için ahlaki değerlerden ne kadar uzak olduğunu gösterir.

4.4.5 Murat

Murat: Mahmut ve Zehra'nın iki çocuğundan büyük olandır. Murat 9 yaşındadır. Annesine, kardeşine düşkün, sevecen, iyi kalpli bir çocuktur. Beslediği, oynadığı, duygusal bir bağ kurduğu koçun kesilmesini ve eve yeni bir gelin gelmesini hiç istemez.

4.4.6 Zeynep

Zeynep: Mahmut ve Zehra'nın küçük kızlarıdır. Zeynep 4 yaşındadır. Oyun boyunca hiç konuşmaz.

4.4.7 Halime ve Köylü Kadınlar

Halime ve köylü kadınlar: Oyundaki Halime ve kadınlar topluluğu, antik oyunlardaki koro ve korobaşını anımsatır. Onlar, köyün yaşlı ve akıl danışılacak kadınlarıdır. Bir yandan Zehra'ya akıl verip onun yanında olurlarken, diğer yandan Gülsüm'ün gelişini onaylayıp, bundan sinsisi bir haz duyarlar. Kimi zaman köyün gerçek kadınları, kimi zaman da hayatın sesi, Zehra'nın sancıları ve çaresizliği olurlar.

4.4.8 Muhtar Ve Köylüler

Muhtar ve köylüler: Toplumu ve baskıyı temsil ederler. Muhtar, köyde sözü geçen, akıl danışılan ve çözümsüz anlarda da köyün akıl danışılan bilirkişi'sidir. Oyunun sonlarına doğru töreyi onaylayan ve korumaya çalışan tavrıyla, oyunun sonunda büyük payı vardır. O, köyün danışılan bilirkişi'sidir, ama o da sonuçta bir geleneksel Anadolu köylüsüdür.

4.5 ZEHRA KARAKTERİNİN İNCELENMESİ

Bu bölümde karakterler, üç boyutlu olarak, fizyolojik, psikolojik ve toplumsal perspektiflerden incelenecektir. Stanislavski'ye göre oyuncu her sahne için kendine “ Ne yapıyorum? ” “ Niçin yapıyorum? ” “ Ben olsaydım ” sorularını mutlaka sormalıdır. Bu tespiti daha önce belirtmiştim. Böylelikle oyuncunun o an sahnede bulunma amacı kafasında netleşecek, neyi, neden yaptığını aktarması daha kolay olacaktır.

4.5.1 Karakterin Fizyolojik Özellikleri

Zehra 35 yaşında, gösterişsiz, Mahmut'la evlendiği zaman kendine bakan bir kadınken, iki çocuk doğurduktan ve hasta olduktan sonra kendini bırakmıştır. Güzelliğine dair hiç bir şey söylemez eser.

4.5.2 Karakterin Psikolojik Özellikleri

Zehra, evine, kocasına, çocuklarına bağlı iyi bir annedir. Çocuklarına çok düşkündür. Anaçtır, şefkatlidir. Kocasının her şart ve koşulda yanında olup ona destek vermiş iyi bir eştir. Sorumluluk sahibi, sağlam bir kadındır, suskundur, kocasından çok çekinir. Karşısındakini anlamaya çalışan sabırlı bir kadındır, ama konu çocukları olunca her şeyi göze alabilecek yürekte, inançları ve kararları uğruna gözünü budaktan sakınmayan bir kadına döntüştür.

4.5.3 Karakterin Toplumsal Özellikleri

Karacaören köyünde iki çocuğu ve kocası Mahmut'la yaşayan ve köyünün sınırlarının dışına çıkmamış olan Zehra, bir Anadolu köylüsüdür. Kocasınınkinden başka hiçbir

geliri yoktur. Tek bildiği iş, çocuklarına, kocasına evine bakmak, temizlik yapmak, yemek pişirmek ve tarlada çalışmak olan Zehra'nın okuması yazması da yoktur.

4.5.4 Karakterin Büyük İsteği

Büyük istek, bir “ Olma ” halidir, öznedir, oyun boyunca sahip olacağı durumlara göre beliren küçük isteklerin dışında, net ve büyük bir “ niçin ” sorusunun cevabıdır.

4.5.4.1 Zehra'nın Büyük İsteği

Zehra'nın en büyük isteği, kocası Mahmut, çocukları Murat ve Zeynep'le birlikte aile birliğini koruyarak mutlu ve huzur içinde beraberce yaşamaktır.

4.5.5 Karakterin Üstün Amacı

Karakterin üstün amacında “ yapma eylemi ” vardır. Fiildir. Her eylemin farklı bir amacı vardır. Bu amaçlar, sahne sahne değişiklik gösterebilirler. Karakterin üstün amacı, ana hedefi, ulaşmak istediği noktadır. Üstün amaç, oyun boyunca kesintiye uğrasa dahi, son bulmayan ve sonuna kadar peşinden koşulan ana amacı simgeler ve büyük isteğim için ‘ne’ yapıyorum sorusunun cevabıdır.

4.5.5.1 Zehra'nın Üstün Amacı

Zehra'nın üstün amacı, kocasını elinden alacak, aile birliğini bozacak olan yeni gelin Gülüm'ün gelişine karşı koyar, direnir. Sonuç vermeyince de çocuklarını ve kendini öldürür.

4.5.6 Karakterin Yorumu

İçerik ve biçimi kapsar. “Nasıl yapıyorum?” sorusunun cevabı bu aşamada şekillenir. Belirlenen amaçlar hareketleri, hareketler amacı tamamlar nitelikte olmalıdır. Hareketler karakterin, alışkanlıklarını, zevklerini, yaşam biçimini, ruh durumunu ifade eder olmalıdır. Eylemlerin biçimi üzerine ruh durumu inşa edilir. Verili şart ve durumlara kendini adapte eden oyuncu, karaktere ve oyunun ana fikriyle örtüşecek şekilde rolü renklendirmeye başlar. Zaman zaman karakterin cümleleriyle açıkça söylemediğini, ama tekstin aslında vermek istediği alt metni, tonlamalarla ya da jestlerle, sessiz oyunlarla verebilir. O yüzden oyuncunun sözcüklerle ya da beden diliyle olan dansı önemlidir. Karakterin yorumunu yaparken, biçim olarak nasıl konuştuğu, kendini nasıl ifade ettiğini belirlemek de önemlidir. Bu, seyirciye karakterle ilgili ipuçları verir. Oyuncunun kıyafetleri, konuşması, hareketleri karakterin rengini verir. Oyuncu görsel olarak da karakterine hizmet etmelidir. Oyuncu zaman içinde sahnede oynadığı karakter gibi davranmayı, hareket etmeyi, onun yaşamının bütününi içselleştirmeyi başarmalıdır.

4.5.6.1 “Zehra” Karakterinin Yorumu

Zehra, azap ve çaresizliği temsil eden kızıl renkli bir kadındır. Kızılın lanetidir. İlk geceki gelinliği açık kırmızı idi, çilesi, acısı büyüdükçe renk de koyulaştı, belirginleşti.

Kara ocak bekle beni,
Sana konuk geleceğim
Kırmızı alev olup
Mahmut’u seyredeceğim.

Zehra, derin, esrarlı, için için hesaplar yapan ve doğru hamle yapmak için avını sabırla bekleyen bir yılan gibidir adeta. Gözleri, bakışları konuşur sözlerinden çok. Dili, yilandili gibi zehirli, sivri ve keskindir.

Geçende mor bir yılan çıktı karşıma
Şöyle bir yekindi topraktan, bana baktı, baktı...
Gözlerinden içime kara bir ışık aktı.
Bir türlü unutamıyorum,
Şimdi odaya girince de öyle oldu.

Diye bahseder Mirza, Zehra ile göz göze gelince hissettiklerini. Zehra zakkum çiçeği gibi çok zehirlidir.

Gülsüm, Gülsüm,
Güllen, sümbüllen gelir,
Zehra, Zehra, zehir
Sende zakkumlar çiçeklenir.

Diye bahseder köyün kadınları Zehra'dan. Zehra, sevgi, koruma ve şefkatle beslediği zaman zararsız bir zakkum, zehirsiz bir yılan ve güzel bir kızılken, baskı hissettiği anda tüm zehrini kusan türkütücü, buz gibi bir Zehra'ya (yılan'a) dönüşür.

4.5.7 Karakterin Diğer Karakterlerle İlişkisi

Mahmut, Zehra'nın kocası ve çocuklarının babasıdır. Onunla çok genç yaşta severek evlenmiş, ondan Murat ve Zeynep adında iki evlat dünyaya getirmiştir. Anlaşan, birbirini severek evlenmiş bir çifttir onlar. Zehra ile Mahmut'un mutlu evliliği, Zehra hastalanıp yatmaya başlayınca ve Mahmut'un yakın köyde genç, taze, güzel Gülsüm'ü görüp vurulmasına kadar sürer. Mahmut varlıklı, köyde hatırı sayılır, güvenilir kişilerden biridir. Ailesine, karısına çocuklarına, bağlı bir eştir bu güne kadar. Her şey Mahmut Gülsüm'e tutulduktan sonra değişmeye başlar. Zehra'nın çocukları ile çok güzel bir ilişkisi vardır. İyi, ilgili, sevecen bir annedir. Murat annesini çok sever, hep onun yanındadır. Zeynep daha konuşamadığı için kendini sözle ifade edemez. Çocuklarını korur, kollar ve gözetir Zehra. Onun tek işi, kocası ve çocuklarıdır. Zaten köy yerinde bir kadının, bir de hasta bir kadının yapacağı pek de bir şey yoktur. Halime Abla, Zehra'dan büyük komşu kadındır. Akıl almak danışmak istediği zaman onunla konuşur, dertleşir; köy yerindeki tek arkadaşıdır Halime Abla; ona güvenir, içini açar. Ama yeni gelinin gelmesini normal karşılamaları, onun da bunu kabul etmesini

söylemeleri ve gördüğü kâbus, Zehra'yı, Halime abla ve köylü kadınlardan uzaklaştırır. Zehra Mirza'yı hiç sevmez, Mirza da Zehra'dan hiç hoşlanmaz. Onun suskunluğu, derin bakışları Mirza'yı hep ürkütür. Zehra'nın gelecek gelin Gülsüm ile hiçbir ilişkisi yoktur, onu tanımaz, bilmez bile; ama ona kocasını ayarttığı için ve evli bir erkeğin yanına onu çıkarttıkları için kızın ailesine ve Mirza'ya çok kızgındır. Herkes bütün bunları Mahmut'un yaptığını kabul edip Gülsüm'e hak verince, Zehra iyice yalnızlaşır. Tüm köy Zehra'ya karşı koyduğu için o da köye karşı cephe almıştır adeta. Yanında olanlar sadece çocuklarıdır. Onlar, saf, temiz ve kirlenmemişler, töreden, gelenekten henüz etkilenmemişlerdir. Zehra da çaresizce onlara sarılarak ve sığınarak yaşamayı doğru bulmadığı ve ayrıca çocukların bu kirliliğe dünyada yaşamalarını istemediği için onlarla beraber bu düzenden göçüp gider.

4.6 KARAKTERİN REPLİK VE EYLEMLERİ

BİRİNCİ PERDE

Replik: Baban size masal söyledi ya?

Eylem: Zehra yorgun, halsiz bir durumda çocukları uyutmaya çalışırken, bir yandan içerdeki konuşmalara kulak kabartır, diğer yandan da inilti olarak işitilen bir ninni söyler.

Replik: Üvey ana üvey analık eder.

Replik: Kimse el süremez çocuklarıma.

Replik: Yanlış anlamadım doğru anladım.

Replik: Zor olacak!

Eylem: Zehra Mirza'ya bu sözleri söylerken buz gibidir.

Eylem: Mahmut ile Mirza, Gülsüm üzerine pazarlık yaparken tartışmaya başladıkları sırada Zehra, iç odadan iki adım atar, durur, hayalet gibidir. Mirza ile bir süre bakışlar, sonra Zehra geldiği gibi odasına döner.

Replik: Murat evladım.

Eylem: Murat uykudan uyanır, kâbus görmüştür. Zehra evladına sevgiyle sarılır öper.

Replik: Bir koşu git şimdi, Halime nineyi çağır.

Eylem: Zehra, güven duyduğu köyün büyüğü Halime nineye olanları anlatıp akıl danışmak ister.

Replik: Anlaşamadılar çıkıp gittiler demin.

Replik: Mirza başlık diye çok şeyler istedi, tarla, davar, has para. Mahmut kızdı ‘ ben Zehra’nın, çocukların hakkını çiğneyemem ’ dedi, kulaklarımla işittim.

Replik: ‘Çocukların hakkına geçemem dedi’.

Eylem: Zehra sevinçlidir, kadınların verdiği akılla kadınlığını ve aklını kullanmaya karar verir. Zehra sandığını açar, içinden açık kırmızı, köy işi gelinliğini çıkarır.

Replik: Narçiçeği gelinliğim, bizi ilk geceye götür olur mu?

Bizi ilk geceye götür sevinç giysilerim.

Eylem: Zehra gelinliği yüzüne sürer, öper, aynaya bakarak üzerinde dener. Uzun siyah saçlarını çözer, üzerine gelinliği giymek için iç odaya geçer ve dua eder.

Replik: Bildin mi bu giydiğimi?

Replik: Sandıkta duruyordu, gündeliğe vurmak iyi değil derler.

Replik: İyi olacağım.

Replik: Nasıl değiştim.

Replik: O geceki gibi mi?

Replik: O gece de böyle demiştin, bunu ilk giydiğim gece, harman yerinde. İkimiz de çekingendik, hele sen hiç konuşmuyordun, göz ucuyla süzüyordun beni.

Replik: O günlerde elimizde avucumuzda bir o tarla vardı.

Replik: Bana Zehra’m desene, eskiden öyle çağırırdın.

Replik: Unutturacağım sana onu.

Replik: Evli erkeğin yanına kız salmak adet mi bu adamlarda.

Replik: Bırak, hiç uğrama yanına, üsteleme, şimdi o teptiğine yanar dövündür, unutmak, aşâğılamanın en büyüğüdür.

Replik: Sarıl bana

Replik: Öyle değil. Eskiden olduğu gibi canımı acıtırcasına.

Eylem: Zehra'nın gözleri ışıltı ışıltıdır Mahmut'a bakarken, kocasına özlem dolu ve sıcacık, anlayışlıdır. Kocasının yüzüne dokunur, iyice Mahmut'a sokulur. Sarılır.)

Replik: Nasıl büyü yapmışlar sana.

Replik: Hangi kâğıtları.

Replik: Ben neyim evin içinde.

Replik: Çocukları doğurmuş olmaktan öte yerim yok mu evin içinde?

Replik: Koymam onu içeri.

Replik: Siz burada ben orada, öyle mi? Her gece seslerinizi şapırtılarınızı dinleyeceğim, benim yüz yastıklarımı onun altına koyacaksınız.

Replik: Koymam onu eve.

Replik: Çocuklarımı düşün.

Replik: Koymam onu eve.

Replik: Ne suçlarım ben, ne bağışlarım.

Eylem: Zehra'nın içindeki ışıltı, sevgi, sevinç sönmüş, yerini, yenik, çaresiz ve donuk bir ifade almıştır.

İKİNCİ PERDE

Replik: Sen misin Halime abla?

Replik: Kapı sürgülü değil miydi?

Replik: Yoksa yoksa?

Replik: Götürün onu.

Replik: Düş mü görüyorum?

Replik: Götürün götürün onu buradan.

Eylem: Zehra yatağından korkuyla doğrulur. Tüm bu olanlar onu hayrete düşürmüştür, Zehra buz kesmiştir. Halime'nin eline sarılarak gitmelerini söyler. Zehra çekinerek Gülsüm'ün yüzünü örten saçları açar, Gülsüm'ün bir kolu düşer. Zehra irkilir önce, ama sonra yüzünü bir sevinç aydınlatır.

Replik: Kimse görmedi mi?

Replik: Ne yapacaksınız ölüyü?

Eylem: Zehra kızın koluna dokunur.

Replik: Sıcak daha vücudu.

Replik: Elleriniz buz gibi, ölü sizden sıcak.

Replik: Defolun buradan.

Replik: Ne yapacaksınız şimdi onu?

Replik: Kocasını deme.

Eylem: Kadınlar yarı çıplak Gülsüm 'ü garip bir arzuyla okşarlar, öperler, gülüşürler. Zehra bütün bunları odasının köşesine bütülmüş, seyreder.

Replik: Gülsüm benim için ha var ha yok şimdi.

Replik: Aldattınız beni, aldattınız. Ölü diye getirdiğiniz sağmış. Onu kapıdan sokmak için oynadınız bana bu oyunu.

Eylem: Horoz öter. Zehra Gülsüm'ü kolundan tuttuğu gibi yataktan çekip çıkartır. Aynı anda içeri Mirza, 1. 2. 3. köylü girer. Mirza, döşeğe serili çarşafı ucundan hafifçe kaldırır.

Replik: Bu sözleri söylemesine müsaade edecek misin?

Eylem: Mahmut işitmemiş gibi, anlamsız, Zehra'nın yüzüne bakar, kafasını kaşır, gerine gerine dışarı çıkar.

Replik: Siz getirdiniz onu buraya, siz.

Replik: Siz getirdiniz onu buraya.

Replik: Siz de ağız değiştiriyorsunuz.

Replik: Siz de onu tutuyorsunuz.

Replik: Büyücü, cadının biri.

Replik: Siz soktunuz onu eve.

Replik: Alışmak mı?

Replik: Cehennem ateşini paylaşırım ben onunla.

Replik: Çıkar bu kızı evimden, gönder ağasının yanına.

Eylem: Gülsüm Zehra'nın elini öper.

Replik: Benimle alay ediyor.

Replik: Korktuklarım bir bir başıma geliyor.

Replik: Çocuklarıma tüvey analık edecek.

Eylem: Gülsüm büyük bir şefkatle iki çocuğa sarılır. Zehra atılıp çocukları Gülsüm'ün kolundan çeker alır.

Replik: Anaları değil miyim, döverim de severim de.

Replik: Çocuklarımı elimden alacaklar.

Eylem: Kadınlar Zehra'nın çevresinde döne döne konuşurlar. Mahmut, olanlara ilgisiz, tesbih çekmektedir.

Replik: Olamaz. Yok, yok hayır.

Replik: El sürmeyin yavrularıma.

Replik: Yok, yok.

Eylem: Gülsüm gülererek Zehra'nın kıvranışlarını seyreder. Zehra odanın ortasına yığılır.

Replik: Bu kız evimden gitsin, yalvarırım.

Replik: Şuramda... Murad'ımın ve Zeyneb'im'in ilk uyuduğu yerde bir sızı var .

Replik: İyileşirim ben, tek bu kız gitsin evimden.

Replik: Çocuklarım, çocuklarımı bırakmam.

Replik: Ocağımı, döşeğimi Gülsüm' e bırakmam.

Replik: Sayrılığım yok benim.

Replik: Muradım, Zeyneb'im, bensiz ne yapacaksınız? Size kim bakacak

Eylem: Hepsi adım adım Zehra'nın üzerine varırlar, yarım daire biçiminde, Zehra kapıya doğru geriler.

Replik: Çıkaramazsınız beni evimden, Murat, Zeynep!

ÜÇÜNCÜ PERDE

Eylem: Zehra yalnız, sırtında ilk geceki giysileri. Evin kapısının önünde havanda bir şey dövüyor. Halime ve kadınlar gelir yanına, Zehra onlara hiç aldırış etmez, işine devam eder. Zehra kararlı havanı döver, bu onun kararını pekiştiren vuruşlarıdır.

Replik: Koçu çayıra götürdüler.

Replik: Nerde kaldılar?

Replik: Sonunda anlaştilar demek.

Replik: Dönsünler artık Muratla Zeynep.

Replik: Değirmeli tarlayı, keçi bayırındaki tarlayı, atları, davarları, birikmiş paramızı
hepsini, ne soruyorsunuz daha?

Eylem: Zehra yarı öfkeli

Replik: Gelin elimi öper, ben de onun saçlarını okşarım.

Eylem: Zehra alaycıdır.

Replik: Bunun anlaşması olur mu? Ben...

Eylem: Birden isyan ederek, silkinir.

Replik: Başka bir yasa var benim yüreğimde, onu izleyeceğim.

Replik: Onu Gülsüm kızla paylaşmak tüm yitirmekten beter.

Replik: Onsuz yapamam ben!

Eylem: Zehra çocuklarının dönmelerinden sanki üzgündür.

Replik: Ne çabuk döndünüz?

Eylem: Zehra kadınların evden çıkmaları için sabırsızlandığımı belli eder.

Replik: Tüyleri tüm altın kesilmiş. Murat, Zeynep, Murat, Zeynep sizi göttürmeye geldim. Tanrı babanın bayramına hazır mısınız?

Eylem: Çocukları kucaklayıp iç odaya taşır. Sonra dış kapıyı sürgüler, sarsıp sağlamlığını kontrol eder. Pencereye koşar. Odanın içinde bir süre telaşlı dolaşır. Kapının ardına bu kez bir de dayanak koyar, öteyi bereyi pekiştirir. Sonra odanın ortasında diz çöküp hareketsiz bekler. Kadınlar gelir, yol üzerine çömelirler. Düğün alayı yaklaşmaktadır. Kapı zorlanır, Zehra çaresizce.

Replik: Durun patlamayın.

Replik: Ne var?

Eylem: Zehra'nın gözleri geline takılır, uzun uzun ona bakar. Gülsüm de bakar.

Replik: Nasıl karşılayacağımı konuşmadıktı.

Replik: Uyuyorlar içerde.

Replik: Bağırma. İşitmezler. Çaylarına biraz afyon kattım.

Replik: Onlar işitip görmesinler bari.

Replik: Murat çayıra saldı koçu, azat etti.

Replik: Bilmem neyimizi yitirdik.

Eylem: Zehra pencereden koçun ipini atar.

Replik: Açmayacağım.

Replik: Çağrısız konuklara açık değil kapım.

Replik: Burası benim evimse onun evi değildir.

Replik: Çağrısız konukları buyur etmem.

Replik: Senin bildiğin Zehra'yı kovdum içimden, şimdi şu karaağacın tepesinden

seyrediyor bizi, türkek bir sincap gibi.

Replik: Alınyazımız düşmanlık. İleri varımız...

Replik: Salıverdiğimiz koçun yerine çifte kurban sunarım gelince. Öyle güzel iki kurban ki görülmemiş benzeri.

Replik: Kuşkun olmaya ki dediğimi yaparım.

Replik: Düğünü bozun, herkes evine, köyüne çekilsin.

Replik: Peygamberin bütün dediklerini tutunuz da bir karı üstüne karı almak kalmıştı.

Replik: Geçti o günler şimdi kanun bir erkeğe bir kadın diyor.

Eylem: Zehra uzun uzun Gülsüm'e bakar, sonra pencereden çalgıcıya para atar, Mahmut'a Gülsüm'ü oynatması için kışkırtıcı şeyler söyler. Gülsüm oynar. Zehra ve köylüler Gülsüm'ü alkışlar. Zehra birden, o ikna olacakmış gibi görünen tavrından uzaklaşıp Mahmut'a... der.

Replik: Artık açmam Mahmut, sen de hak verirsin bana, elalemin önünde köçek gibi oynayana güvenemem ben, vermem çocuklarımı.

Replik: Düğün bozulsun, dağılın.

Replik: Kız kuruları sizi, ne anlarsınız evlat sevgisinden? Zehir akar memelerinizi sıksanız, zehir.

Replik: Zehir edeceğim

Eylem: Zehra zehir edeceğine yemin eder.

Replik: Murad'ım, Zeyneb'im ...

Eylem: Zehra inler... Odanın içinde dolaşıp eşyaları sevip okşar. Sonra birden silkinip kükrer. Sessizlik. Sanki doğaüstü bir değişim içindedir. Odada kendinden geçmişçesine dolanmaya başlar.

Replik: Tanrı doluyor içime.

Tanrı doluyor içime, tanrının lanetlileri.

Tanrı doluyor içime, mor bir ışık gibi.

Ve hepinize defolun diyor.

Defolun bu kadının evinden!

Tanrı doluyor içime, Tanrı'nın lanetlileri.

Artık korkum mu var sizden?

Kimi çıkarırsanız karşıma 'Kapıyı aç Zehra' diye,

Kanun, hükümet, ermiş, peygamber adına?

Kovarım hepsini.

Tanrı doluyor içime.

Tanrı doluyor içime, Tanrının inançsızları.

Ve yapacağım şeyi bana söylüyor.

Vakit vakit benden kopan ve yalnızlığımın göz görmez doruklarında uluyan

Ateş hayvanlarım suya indi,

Tüm sayrılığım dindi.

Görmüyor musunuz Tanrının körleri,

Tepeden tırnağa ışık kesildiğimi?

İşitmiyor musunuz? Karacaören sağırları sesi mi?

Tanrı doluyor, Tanrı doluyor içime,

Bir giz açıklanır gibi.

Tanrı yüreğime buyruk şimdi,

Tanrı elime buyruk.

Eylem: Zehra raftan bıçağı alır. İrkilir.

Replik: Bu kavradığım, bahtımın anahtarı değil mi?

Tanrı doluyor içime,

Tanrı doluyor içime ve yapacağım işe götürüyor beni.

Eylem: İç odanın kapısı önünde hareketsizdir artık bedeni. Bütün varlık benden açılan, kara bir gül şimdi.

5. SONUÇ

Güngör Dilmen 'in ' KURBAN 'adlı oyunundaki ' Zehra ' karakterini bir oyuncu olarak doğru yorumlayabilmek için Stanislavski'nin oyunculuk metodunun önermiş olduğu izlekten yola çıkarak, önce, yazarının hayatını, yaşadığı dönemi, oyunun geçtiği dönemi inceledim. Bu izlek bana, oyunun geçtiği zamanı, atmosferi anlamamda, hayal etmemde çok yardım etti. Böylelikle oyunun ayrıntılarına hâkim olmaya başladım. Bu hâkimiyet, oyun esnasında da oyuncuya tam konsantrasyon sağlayacak, oyunun adım adım ilerleyişinde farkındalığı da arttıracaktır. Sistemi uygulayan bir oyuncu, karakterinin tüm detaylarına ulaşacak, onu içselleştirebilecektir. Oyuncu, karakterin amaçlarını, isteklerini, niyetlerini tam anlamıyla keşfettiğinde, karakterin sahne üzerinde canlandırılmasına geçilecektir. Ben de ' Zehra ' karakterinin ve oyundaki diğer karakterlerin isteklerini, amaçlarını, içinde buldukları durumları ayrı ayrı inceledim, onların üzerinde düşündüm.

Zehra karakterinin yaratım sürecinde, Stanislavski'nin geliştirmiş olduğu metottan yararlanıp sahne üzerinde tasarımsal olarak gerçekleştirdiğim her eylemin ve söylediğim her repliğin gerektirdiği "ne, neden, niçin, nasıl ?" sorularını sordum kendime ve bu soruların açtığı ufuk içinde incelememi sürdürdüm.

KAYNAKÇA

Kitaplar

And M., (1983). *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Berk, O., Kılıç, M. Ö., Sayım, M.& Yağcıoğlu, H. 2010. *Güngör Dilmen Bildiri Kitabı. 50. Sanat Yılı Sempozyumu, 25 Mart 2010*. Tiyatro Kültür Dizisi 102. İstanbul: Mito Boyut Yayınları.

Dilmen G., (1965). *Midas'ın Kulakları*. Bilgi Yayınevi.

Dilmen, G., (1976). *Ak Tanrılar*. Yankı Yayınları,

Dilmen, G., (1996). *Küp Hamit , Avcı Karkap, Ayak Parmakları, Galatea ile Pigmalion, Toplar ve Paşalar, Misyoner, Afyon Savaşı Mito Boyut*.

Dilmen, G., (1998). *Akad'ın Yayı, Deli Dumrul, Mito Boyut*.

Dilmen, G., (2000) *Kuzguncuk Türküsi , Amfitrion , Troya İçinde Vurdular Beni Mito Boyut*.

Dilmen, G., (2008). *Ben, Anadolu*. Pan Yayıncılık.

Dilmen, G., (2010). *Kurban, Bağdat Hatun, Aşkımız Aksaray'ın En Büyük Yangını, Mito Boyut*.

Özdemir, N., (1960). *Tiyatro ve Yazar*. Gim Yayınları.

Özdemir, N.,(2002). *Oyunculuk Tarihi* Dost Yayınevi.

Stanislavski, K., (1996). *Bir aktör hazırlanıyor*. Çeviren: Suat Taşer. Papirüs Yayınları.

Stanislavski, K.,(1996). *Bir karakter yaratmak*. Çeviren: Suat Taşer. Papirüs Yayınları.

Stanislavski, K., (1992). *Sanat Yaşamım*. Çeviren: Suat Taşer. Eko Basımevi.

Şener, S., (1993). *Oyundan Düşünceye*. Gündoğan Yayınları.

Şener, S., (1998). *Cumhuriyet'in 75. Yılında Türk Tiyatrosu*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Tanyel, B., ve Esen, U., (1996). *Stanislavski ve Oyunculuk Yöntemi Üzerine*. İstanbul.

Sürekli yayımlar

Devlet Tiyatrosu Yayınları.

Mimesis Tiyatro. Çeviri. *Araştırma Dergisi*.

Yaycıođlu M., Tiyatro. *Araştırmaları Dergisi* ISSN:1300-1523

EKLER

Güngör Dilmen'le Söyleşi;

Mukadder Yayıncıoğlu;

Yazarlık serüveni ve oyunları hakkında yazarın kendini cümleleri.

“Konularımı Frigya mitologyasından aldığım bir üçleme olarak “Midas’ın Kulakları”, “Midas’ın Altınları”, “Midas’ın Kördüğümü” ayrı temaları işliyor, bunlar değişik tarihlerde yazıldı. “Midas’ın Kulakları” ilk oyunum. 1959 yılında bir yarışmada birinci seçildi. Türkiye’de ve yurtdışında en çok sahnelenen oyunlarımdan biri oldu. Sanırım, oyunun görselliğe dayanması bunda rol oynadı. Kral Midas’ın kulakları, bilinen bir konu, ancak ben mitosa kendi yorumumu getirdim. Masalda, Tanrı Apollon, Midas’ı eşek kulaklarıyla cezalandırır, masal orada biter. Oyunumuzda ise Midas bir süre sonra bu kulaklara alışır. Alışmanın ötesinde onları bir ayrıcalık, bir üstünlük olarak görmeye başlar. Bir anlamda tanrının cezasını hiçler. (Aşağılık kompleksinin güce dönüşmesi). Artık kulaklarını gizlemek şöyle dursun, onları halkın karşısında törenle sergilemeye kalkışır. Apollon eşek kulaklarını geri alarak onu yeniden cezalandırır. Halk, bu kez Midas’ın insan kulaklarını yadırgar, alay eder. Kısaca, değerlerin göreceliği, halkın kaypaklığı!”

a) Oyunlarınızda görselliğe önem veriyorsunuz.

“ Tiyatro sözcüğünün kökeninde görme fiili var. Oyunun görsel olması onun doğası gereği. Bu işin ABC si. Oyun kişileri sahne üstünde sürekli konuşuyorsa - o konuşmalar nice ilginç de olsa - böyle bir oyun görsellikten yoksundur.”

b) Diğer yandan tiyatronun yazınsal bir tür olduğunu düşünüyorsunuz.

“Tiyatro oyununun iki yaşamı var. Sahne üstünde seyredildiği gibi kitap olarak da okunabilmelidir. Tiyatro edebiyat değildir diyenler çıkıyor. Ben tiyatronun saygın bir edebiyat türü olduğu inancındayım. Ülkemizde oyun okuma alışkanlığı yok.”

c) Gelelim Tiyatro dilinize.

“Oyunlarımda serbest nazım kullanıyorum. Buna ‘ritmik dil’ de diyebiliriz.

(Düzyazımın da bir ritmi vardır ya da olmalı). Söylemeye gerek yok, manzum sözcüğü ile şiir anlamına gelmez. Oyunun her geçidi, sahnesi elbet şiir değildir, ancak kimi sahnelerde şiire dönüşebilir. Elimizde bir kafes var, kapısını açık bırakıyoruz. Kuş içine girerse ne ala! Öte yandan manzum tiyatro yazıyorsun, içinde hiç şiir yok! yani kafes boş. Bu elbet hüztün verici bir durumdur. Şiiri, süslü bir dil anlamında almıyoruz. Tiyatroda şiirin bir işlevi olmalı, sözcük tutumluluğu bunlardan biri. Düzyazıyla anlatılması uzun sürecek bir yaşantı, bir çırpıda şiirle verilebilir. Bir düşüncenin anlatılmayıp imgelerle görselleşmesi, duyguya dönüşmesi şiir diliyle olabilir. Bir örnek vereyim.”

“Ak Tanrılar”, (Moktezuma) tragedyasında Moktezuma ölüm döşeginde şu dizeleri mırıldanır:

Yedi uçurumu nasıl geçeceğim?

Yedi çölü nasıl geçeceğim?

Dokuz denizi nasıl aşacağım bir başıma?

Bir köpek bile yok yoldaşlık etsin bana.

Yıldız külleri dökülüyor alınma belli,

Benimle birlikte bir evren dağılmakta.

Bu sahnede Moktezuma bir benzetme yapmıyor. Süslü bir dil kullanma gibi bir amacı yok. Ölümden sonra aşması gereken engellerin dehşetini sayıklıyor. Kendi kişisel ölümünü göksel bir olay olarak algılıyor. Çağdaş seyirci, sanırım hakanın bu sözlerini şiirsel bir görüntü (= vision) olarak algılıyor. Şiir elbet bir dil olgusudur, tiyatrodaki şiir dilde başlar, sözcüklerle oluşur. Ancak bana göre tiyatro şiiri sözcüklerden ibaret değildir. Ne diyeyim bir sahne gereci, bir branda bezi, bir eşya parçası, bir renk uyuşumu ya da zıtlığı, beklenmedik bir ses, sahnede tiyatro şiirini yaratabilir. Midas’ın Kulakları’nda şarkılar, danslar var. İşin içine müzik ve koreografi giriyor. Bu ancak manzum bir oyun olabilirdi. Bir elips nasıl iki merkezli ise bizim oyun da iki temalı. Biri öbüründen kaynaklanıyor, ama Midas ile Berberin dramları biraz farklı. Oyunu

yazdıktan yıllar sonra, Berberin kuyuya seslenme sahnesinde Freud'un bilinçaltı kuramını görür gibi olurum. Tabii bu bir çağrışım, Berber, Midas'ın gizini kuyuya seslenerek bir anlamda bilinçaltına gönderiyor. Kuyunun suları yeraltı sularına karışıyor, oradan gidiyor gidiyor sazların boy attığı bir bataklığa. Sazlar, gizi içlerinde tutamayıp yel estikçe sesleniyor. Bastırılmış, itilmiş duygular bir süre sonra hiç beklenmedik bir biçimde yüzeye, bilince fişkırtıyor. Bunu niye söylüyorum? Bu sahnede kuyu yankımaları, su şıptırları ve sazların görselliği ile, sözcüklerin dışında sahnede bir tiyatro şiiri yaratılabilir... Tiyatro şiiri, sahne üstünde kaba gerçekçilik adına harcanmamalı.”

d) Oyunlarınızda ağırlıklı olarak mitolojik ve tarihi konuları kullanıyorsunuz. Bu konuları dramatik malzemeye dönüştürme sürecinizden söz eder misiniz?

“Bütün mitoslarda dram vardır. Tarih olayları için de aynı şey söylenebilir. Önemli tarih olayları dramatiktir. Tarih bilimsel bir bilim değil. Yani hem bilim hem değil. Nasıl oluyor? Tarih bir yorum - bilim. Tarih oyunları da kritik durumlarda bütün toplumu etkileyecek bir karar verme, bir eyleme girişme sürecinde o kişilerin iç dünyalarına inme çabası, sözün kısası psikoloji. Ben tarih olayları içinde de mitolojide de insanı arıyorum ve bunda coğrafya, ülke ayrımı yapmıyorum. Şairimiz Tevfik Fikret: “Vatanım ruy-i zemin, milletim nev-i beşer” demiş. (vatanım yeryüzü, milletim insanlık) Ben de o meşrebtenim. Ülke ve millet ayrımı yapmadan insanı arıyorum. İşte bu nedenle oyunlarımdan biri, “Canlı Maymun Lokantası”, hiç gitmediğim Hong Kong'ta geçiyor. Aynı özgürlük duygusuyla İspanyol-Meksika tarihine de eğildim: “Ak Tanrılar” (Moktezuma) tragedyasını yazdım. Oyunu yazarken hem İspanyol hem Meksikalı oldum. Bu tragedya da tarih ile mitologya iç içe. Yeni kıtada - kime göre yeni? - İspanyol conquistadorlar ile Meksika kralı Moktezuma'nın karşılaşması. İki uygarlığın çatışması. Sürgüne gitmiş, yeniden gelmesi beklenen tanrı Quetzalcoatl (=Tüylütilan) mitosu, tragedyanın eksenini oluşturuyor. “Ben, Anadolu” adlı üçleme de, mitolojik kadın kahramanlarla başlıyor (Tanrıça Kübele, Hekabe, Andromakhe, Niobe, Oenone, Efes Artemis'i) gibi, tarihsel kadın kahramanların dramıyla devam ediyor: (Meryem Ana, Bizans İmparatoriçesi Theodora, kadın tarihçi Anna Comnena, Osmanlı Kadınları) Trilogyanın üçüncü oyununda ise Cumhuriyet'in kuruluşundan (1923) bu yana değişik kadın portreleri var. Öte yandan “Kurban”, “Canlı Maymun

Lokantası”, “Aşkımız Aksaray’ın En Büyük Yangını”, “Küp Hamit”, “Ayak Parmakları” v.b. gibi oyunlarım, sanırım ayrı bir küme oluşturuyor. Diyelim, benim uydurduklarım. Konularımı yakın Türkiye tarihinden aldığım oyunlar var ki (İttihat ve Terakki, Devlet ve İnsan Mithat Paşa, Bizans 1919) bunlar hep düzyazı. Konu gündelik yaşamı, gerçekçiliği gerektiriyorsa oyun düzyazı oluyor.”

e) Sizi fantastik, gerçeküstü diyebileceğimiz oyunlara yönelten ne peki?

“Çok doğal çok sıradan olan şeyler beni kimi zaman şaşırtabiliyor. İlk gençliğimde bir gün sedire uzanmış yatıyorum, battaniyenin öte ucundan çıkan çıplak ayak parmaklarım bana çok garip, gülünesi gelmeye başladı. El parmaklarıma hiç benzemiyorlardı! Kendi gövdemin doğal bir parçasını yadırgıyordum. Ayak Parmakları diye o kısa oyunu yazdım. İnsanoğlu kendi gövdesinin bir bölümünü yadırgayabiliyorsa, kendine yabancılaşabiliyorsa, ötesini siz düşünün. Bu ruh haline ‘alienation’ (Alm. Verfremdungseffekt) dediğini çok sonra öğendim. Yani dolaysız olarak önce kendim yaşadım. 1961 yılında Amerika’da Hong Kong’lu bir üniversite öğrencisi, o ülkede canlı maymun beyinlerinin yendiği özel lokantalardan söz etmişti. Görüntü çivi gibi beynime saplandı, acı veriyordu. Ondan kurtulmak için bu oyunu yazdım diyebilirim: Balaylarını Hong Kong’da geçiren Mr. ve Mrs. Jonathan, bu değişik lezzeti tatmak için lokantaya gelirler. Özellikle Bayan Jonathan çok heyecanlıdır. Beynini yiyecekleri maymuna da çok acır. Aksilik bu ya servis edilecek maymun kaçır, bir yedeği de yoktur. O sırada lokantada bulunan Çinli şair Wong, kendi beynini önerir. Uygarca, centilmence bir pazarlıktan sonra anlaşılır. Yale Üniversitesinde o yılların ünlü tiyatro otoritesi, hocam Prof. John Gassner sınıfta okudu. “A poetic tour de force” diye niteledi. Fulbright bursumu bir yıl daha uzattılar.”

f) Tiyatro eğilimleriniz, anlayışınız?

“Hiçbir akıma, moda kapılmadığımı söyleyebilirim. Oyunlarım sahnelenmeye başladıktan sonra Brecht’in ‘epik tiyatro’ akımı Türkiye’ye bir fırtına gibi girdi. İlerici tiyatro yalnız epik olmalıymış! Ben buna hiç inanmadım. Bizdeki ‘toplumsal gerçekçilik’ akımı için de aynı şeyi söyleyeceğim. Bakın bugün adı bile anılmıyor. Bu dalgalara kapılmadım. Şimdi de yazarsız tiyatro akımı çıktı. Ortada bir yazarın oyunu yok. Yönetmen efendi ordan, burdan fikirler yürüterek sahnede bir olay yaratmaya

çalışıyor. Görelim yazarsız tiyatro akımı nice sürecek? Sinema yönetmeni elbet o yapıtın baş yaratıcısıdır. Ne var ki aynı şey tiyatro için geçerli değil. Burada o yazar tanımayan yönetmenin dramı yatıyor. İnsan yaşamının şekilsiz, amorf bir akışı var (panta rhei = herşey akıyor). Benim için tiyatro insan yaşamına bütünlük verme çabası.”

g) Geleneksel tiyatromuzun ihmal edildiğini düşünmüyor musunuz?

“Siz 150 yıl önceye gidin, öyle sorun bu soruyu. Türk tiyatrosunun kurucularından Şinasi Efendi, Ahmet Vefik Paşa, Güllü Agop, Ahmet Fehim, Mnakyan ve arkadaşlarına sorun. Niye geleneksel tiyatromuza eğilmediler de Batı tiyatrosunu örnek aldılar? Ahmet Vefik Paşa niye Karagöz ya da Ortaoyunu geleneğinden yola çıkmadı da Moliere’den uyarlamalar yaptı? Bizim Ermeni sanatçılar niye tragedyaya eğildiler? Gelenek sözcüğünü ben hep kuşkuyla karşılarım. Zengin bir tiyatro geleneğimiz var. Ancak şu soruyu da siz yanıtlayın: İtalyan tiyatrosunun bir komedy dell’arte’si var. Bu gelenek, yazarların kalıcı yapıtları ile doruğuna erişmiştir. İşte Goldoni. Şimdi aynı paralelde konuşalım. Bizim geleneksel tiyatromuz Karagöz ve Ortaoyunu’nun da yazarların elinde kalıcı oyunlara dönmüş klasikleri olmalıydı. Ama yok. Geleneksel tiyatromun hesabı yüzyıllar sonra sorulmaz.”

h) Siz geleneksel tiyatromuzdan ne ölçüde yararlandınız?

“ Şu elinizdeki oyunda geleneksel tiyatromuzdan nasıl yararlandığının somut sahneleri var. Frigya Kralı Midas, eşek kulaklarıyla kendi kişisel dramını yaşarken, bu dram, halkın gölge tiyatrosunda bir farsa dönüşüyor. Midas da seyirci olarak halkın arasına katılıp kendi halini bu kez halkın gözünden seyrediyor. Yani aynı anda iki ayrı görüş açısı var. Dram ve fars çakışıyor. Ben bu oyunda geleneksel tiyatromuzdan işlevsel olarak yararlandığımı sanıyorum. Özünde dram olmayan bir gelenekle dram sanatı yapılamaz. ...Geleneksel tiyatromuzdan sahneler var. Midas’ın dramı gölge perdesinde farsa dönüşüyor. Midas, düşürüldüğü gülünç durumu tiyatrodan izliyor. Biz seyirciler de bu iç içe geçişi seyrediyoruz. Demek daha ilk oyununda geleneksel tiyatromuzdan yararlanmışım, ancak orda kalamazdım. Bir yöntem ancak işlevi olunca kullanılmalı. Siz bu soruları bana, şu Kuzguncuk’taki evimde soruyorsunuz. “‘Karagöz’ün, Filozofluğu” (Finkelism) diye bir gölge oyunum var. Bu evde geçiyor. Tam bitmedi

bile. Gölge oyunumda ‘Finkelism’ diye yeni bir felsefe ortaya oyuyorum. Şaka değil. Karagöz’ün, atalardan kalma mimarisi özgün, soylu, ama köhnemiş bir köşkü vardır. Finkel ailesi bu köşkün bir iki odasına yerleşmek ister. Komisyoncu Hacivat: “Bunlar Avrupalı, yüksek kültürlü, uygar kişiler” telkiniyle Karagöz’ü razı eder. Finkel ailesi köşkün bir iki odasına yerleşir. Bayan Finkel bir ruh terzisidir, büyütlü bir aynası da vardır. Türk müşterilerinin ruhlarını kesip biçerek, düzelterek fazlalıklarını atıp, eksikleri ekleyerek onları Avrupalılaştırır, sonucu da aynasından onlara seyrettirir. Müşterileri, Avrupalı olmaya can atan okur-yazar ve elbet zengin takımdandır. Bay Finkel, bir gün Karagöz’e “I want to buy you out” der. Karagöz az buçuk gavurca biliyor ancak bu “buy out” fiilini ilk defa işitmektedir. Kendi dilinde, kültüründe yoktur. Sonda Finkeller köşkü tümüyle ele geçirir, kendine benzetir, Amerikanvari ya da Avrupalı bir apartmana dönüştürür. Karagöz de kendini eski sevgili evinin önünde kapıcı olarak bulur. Anlaşılacağı gibi bu oyun, bir anlamda Türkiye’nin Avrupa’ya yanaşma çabasının bir komedyası. (İnşallah böyle olmaz. Ancak benim inancımda inşallah, maşallah yok). Koca bir köşkü tiyatro sahnesinde kuramayız. Bu oyuncuğu ancak bizim geleneksel tiyatromuz çerçevesinde, gölge tiyatrosu tekniği ve espirisiyle yazabilirdim. Karagöz perdesinde bizim son derece güzel, naif, çok renkli göstermelikler ve tasvirlerimizle bu absürd sahneler gerçekçi biçimde sahnelenebilir.”

- 1) Birçok oyununuz İngilizce, Fransızca, Almanca gibi yabancı dillere çevrildi, yurt dışında sahnelendi. Örneğin 1990 yılında “Kurban” Avignon Festivalinde sergilendi. Siz de Antigone, Persler, Kral Oidipus, Bakkhalar gibi tragedyalara eski Yunanca aslından Türkçe’ye çevirdiniz. Çevirmek ve çevrilmek konusunda ne söylemek istersiniz?

“Basmakalıp bir cümleyle başlayalım: Bir oyunu çevirirken ya da sahneye koyarken, onu daha iyi anlayabiliyoruz. Ya da anladığımızı sanıyoruz. Aiskhülos’u, Sofokles’i, Euripides’i aslından çevirirken tiyatromun kaynağına gider gibi oluyorum. Benim için de bir tören gibi bir şey bu. İğneyle kuyu kazmak deriz ya, öyle. Biraz mazoşizm var işin içinde.”

- i) Sizin yazarlık serüveniniz nasıl başladı?

“18 yaşımda, uzun manzum masalıma “Mavi Orman” ile başladım. Bir türlü bastıramıyorum. “Milli Eğitim Bakanlığı’na gönder.” dediler. “Yayımlanması dileğiyle” diye ekte bir dilekçeyle gönderdim. Aylar sonra bir cevap geldi: “Eserinizi önce kitap halinde bastırın, sonra bize gönderin, inceleyelim!”

1980 yılında askeri darbeye İstanbul Şehir Tiyatroları’ndaki işimize son verildi. Eskişehir Anadolu Üniversitesinde mitoloji dersleri vermeye başladım. Bunu Boğaziçi Üniversitesi, İstanbul Üniversitesi Konservatuvarı, Müjdat Gezen Sanat Merkezi ve yeniden Anadolu Üniversitesi’ndeki tiyatro derslerim izledi. Öğretmenlik ek bir uğraşım oldu. Bu işimi çok seviyorum. Gençlerle bir şeyleri paylaşmak beni yazarlığın yalnızlığından da kurtarıyor.”

- j) Oyun yazarlığımızın yanı sıra ışık tasarımcılığı, dramaturgluk ve yönetmenlik yaptınız. “Amerika’da Yale Üniversitesi’nde sahne ışığı öğrenimi gördüm. Dönüşte, İstanbul Şehir Tiyatroları’nda oyun okumacılığımın yanı sıra ışık tasarımcılığı da yaptım. Hele Rumeli Hisarı’ndaki açık hava temsillerinde Hamlet, Coriolanus gibi oyunların ışığı, güzel anılarım arasındadır.”

İlk Defa 19 Ocak 1967 Günü GÜLRİZ SURURİ-ENGİN CEZZAR Topluluğu
Tarafından Oynanan Oyundaki Rol Dağılımı

İlk defa aşağıdaki rol dağıtımı ile GÜLRİZ SURURİ
ENGİN CEZZAR topluluğu tarafından 19 Ocak 1967 günü
İstanbul'da oynanmıştır.

ZEHRA : GÜLRİZ SURURİ
MAHMUT : ENGİN CEZZAR
MURAT : DİLEK AKPAK
ZEYNEP : ÜLKÜ AKBABA
GÜLSÜM : EMEL MESÇİ, SEMRA KARACA
MİRZA : GÜNER NAMLI
MUHTAR : ZEKİ DİNÇOY
HALİME : ALİYE RONA DİLLİGİL
I. KADIN : GÜLSEN TUNCER
II. KADIN : BINNAZ GÜRSES
III. KADIN : NURDAN ALPGİRAY
IV. KADIN : MERAL KÜÇÜKEROL
KÖYLÜLER : AYKUT ORAY, ÜLKÜ TAMER, ŞÜKRÜ
ÜSTÜN, MUHSİN KURTARAN, İBRAHİM
ALBEN, EROL ÖZAYDIN.

* * *

Sahneye koyan : ENGİN CEZZAR
Dekor : METİN DENİZ
Giysiler : AYL A ERYÜKSEL
Danslar : FİKRET DEĞERLİ

16 Ekim 1980 Tarihinde Ankara Devlet Tiyatrosu Tarafından Oynanan "Kurban" Oyununun Oyun Afifi.

[16 Ekim 1980 Perşembe 20.000 den başlayarak]

GÜNGÖR DİLMEN

KURBAN

(Oyun, 2 Bölüm)

YÖNETEN: SEMİH SERGEN
DEKOR: ERKAN KIRTUNÇ
GIYSİ: GÜL EMRE
MÜZİK: TURGAY ERDENER
DANS DÜZENLEMESİ: DUYGU VARLIER - SEMİH CÖRER


ZEHRA	SEMA AYBARŞ
MAHMUT	SELÇUK YÖNTEM
MURAT	BORA ÇOKÇER
ZEYNEP	CİZEM KALENDER
GÜLSÜM	GAMZE YAPAR - NURSELI ÇAMLIBEL
MİRZA	RÜSTÜ ASYALI
MUHTAR	SÜKRÜ ÖSTÜN
HALİME	MARAL ÜNER NUTKU
1. KADIN	FÜSUN DEMİRER
2. KADIN	TÜLAY ÜNLÜOĞLU
3. KADIN	NEVRİN SÜSOY
4. KADIN	BERŞUN GORİÇA
1. KÖYLÜ	BÜLENT GÖKALP
2. KÖYLÜ	FAİK ARTUK
3. KÖYLÜ	YAVUZ İNSEL
4. KÖYLÜ	MURŞİN ÇITAK

KÖYLÜLER - ÇERKEZLER - DANCILAR

İŞİK: ORHAN NURİ BAYUR - AHMET KARADEMİR
KONDÜVİT: KEMAL KÖRÜ
SUFLOZ: BERŞUN GORİÇA

Sahibi: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü adına, CÜNEYT GÖRÇER
Sorumlu Yönetmen: M. OKAN KILAN
Sayfa düzeni ve Teknik Yönetmen: FİKRET TAT
Fotoğraflar: Devlet Tiyatroları Fotoğraf Stüdyosu, SELÇUK AKGÜL

EKİM 1980 — NO: 7
10 TL. 1980 -81 SEZONU





KURBAN yeniden sahnelenirken

Güngör DİLMEN

"Kurban" İstanbul'da ilk oynanışından 14 yıl sonra Devlet Tiyatrosu'nda sahneye konurken söyleyebileceğim pek az şey var. Oyunun ne olup ne olmadığı ortada: Kadın üstüne kadını evlenme geleneğine karşı çıkan Zehra'nın trajedyası.

Provizör sırasında sanatçılardan biri bana sordu: "Böyle bir olay yalnız köylerde mi geçebilir?" Sorusuyla "Böyle şeyler pekala kentlerde de olabilir" demek istiyordum. Bu arkadaşın düşüncesine bütünüyle katılıyorum. Böyle bir olay köyde de geçebilir kentte de. Yalnız Anadolu'da değil, az gelişmiş çok gelişmiş başka ülkelerde de... Tabii biçim değiştirerek. Köydeki KUMA geleneği kentte başka adlar altında başka biçimlerde yaşanır. Sonunda trajik bir ölüm olması da şart değil. Kadın erkek ilişkilerindeki bu tür çatışmalar her çağda her ülkede olagelmıştır. 2500 yıl önce yazılan Medea trajedyasında böyle bir tema işleniyor. Ancak kimi elastisitenlerin övgü anlarında da olsa İleri sürdükleri "KURBAN" MEDEA trajedyasının Anadolu köylüne uygulanmasıdır" savına katılmıyorum. Karşılaştırmak olursa iki oyunun birbirine hiç benzemedikleri görülür.

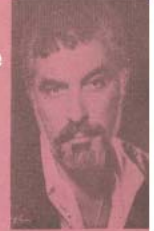
Oyunda kullandığım dili yadırgayanlar da oldu. Köylüler böyle konuşmaz mı. Peki nasıl konuşturacağız köylüleri? "Ka"ları "ga" yaparak mı? Sözleri sesleri çarpıtarak mı? Değişik yörelerin ağaçları şiveleri dramatik bir üslupla değiştirilirse ki, Olsa olsa köylüleri kentliler gözünde yabancılaştırmaya yarar. Bu da benim amacım değil.

Basta rejisör Sayın Semih Serçen, oyunla ilgili geçen bütün sanatçılara, sahne çalışanlarına teşekkür ederim.



yorumcu gözüyle KURBAN

Semih SERÇEN



Bir oyunun değeri geçen yıllarla ölçülür

"Kurban" oyunu yazıldı ondört yıl oldu. Geçen ondört yıl, bürsöyler götürmöl, söyle dursun, oyuna yeni boyutlar kazandırmış, daha sağlam, daha güçlü bir Türk oyununa Dünya sahnelerini ne hazırlamıştır.

Sergilenişli, Dilil, Dramatik yapısıyla; ancak İri soluklu tiyatroya yazarlarının altından kalkabilecekleri bir oyun "Kurban" Uzun, derme çatmalı; kolaylığı yerine; gerçek tiyatroyu; sağlam tiyatroyu; zor yoluna tırmanmayı göze almış sayılır "Güngör Dİlmən".

İlk bakışta Anadolu Köylüsünün böylesine şir dolu bir dilde konuşması belki yadırgatabilir sayırcıyı. Ama yarınsı kalmayı seçen bir tiyatro yazarı için, önce dilden başlamak ve gelecek kuşaklara sağlam bir dil örgüsü içinde, derinlenmesine bir oyun verebilmek en doğru yol.

Ulusal Türk Tiyatrosunun var olabilmesi için, önce Ulusal Türk Oyununa gerek var. Bir Anadolu gerçeğinden "Kuma" olayından yola çıkıp, Anadolu insanının duyguları, tutkuları, gelenek ve görenekleri içinde İNSAN'a ulaşabilmek deyimle tiyatro yazarlarının başarabileceği iş değil.

Temelleri, Trajedinin sağlam duvarlarına oturmuş, iç yapısı insan psikolojisiyle çelişkili kamaşmasıyla örülmüş bu güçlü oyun, yarıncıları tiyatroyuna armağan edebilecekmiş seçkin bir örnek bence. Özüden genelle, ulusalıdan . evrensele. kısaca: tiyatro üslubundan insana geçişin sergilendiği gerçek bir oyun.

Komedi yerine maskaralığın, Dram yerine siyasetin, toplumsal hiciv yerine uzatılmış ve bayatlığın moda olduğu son yıllarda, böylesi doğru ve sağlıklı oyunlara varlığı; tiyatro sanatını, tiyatro sanatçısını umutsuzlaştıran kara kapısından geri çeviriyor. Yorumcusundan oyuncularına, dekoratöründen, müzik yapıcısına kadar bu oyunu sizlerin huzuruna getirmeye çalışan tüm sanatçılar, bir gerçeği bilerek çalışıyor.

Bu oyun gerçek bir tiyatro eseridir.

Nice Yıllara KURBAN

“Kurban” Oyunu Hakkında Çıkan Yazılar.

Avrupa Basınında “Kurban”

La Monde: Mesci bu modern trajediyi ülkesinin köklerine bağlamış.
L'Humanité: Mesci'nin olağanüstü bir tutkuyla oynadığı Kurban, Anadolu kadınının tragedyası.
Marseillaise: Ne politik bir gösteri ne de feminist bir bildirge.
Provençal: Farklı bir kültürü keşfetme olanağı.

FRANSA

BERLINER MORGENPOST
TÜRK AİLE DRAMI

Heyecanlı ve dramatik özün yanısıra maskeler ve geleneksel giysilerle oynanan bu oyunu izlemek başlıbaşına bir olaydı. Üç baş oyuncunun yanısıra 10'a yakın kadın ve erkek gereğinde koro, gereğinde orkestra, gereğinde bale görevi üstleniyorlardı. Tiyatro, müzik, dans bu halk piyesinde içiçe giriyordu.

BERLİN

KURBAN - ein nachdenkenswertes Theaterstück
(in Türkischer Sprache)
KURBAN - Anılmaya değer bir Türk tiyatro oyunu

Dr. Helga R. Reister

Oyun ana tanrıyı çıkış noktası olarak alan sınıfsız ilkel toplumdaki -ana soyun (kabilenin) asıl unsuru iken- “uygar denilen bir toplama”, ataerkil, erkekçin herşeyin sahibi ve yöneticisi, kadını bağımlılık ve baskısıyla köle eden bir topluma dönüşmesini sergilemekteydi. İki çocuklu, geleneksel köy yaşamı sürdüren bir Türk kadınının üstüne kuma getirilmesiyle somutlaşan yazgısı bu oyunun içeriğini oluşturuyordu. Kadının tepkisi durumu kabullenmeyip başkaldırmaktır.

ALMANYA

DAGENS NYHETER
GÖRÜLMEMEYE DEĞER TÜRK OYUNU

Fakat oyunun buradaki yorumunda, temelde politik bir tema var: Erkek egemenliğine karşı savaş tüm eski düzene karşı savaş olmalıdır; bu savaş, birlikte yürütülürse başarılı olur. “Kurban”daki kadının trajedisi, başkaldırısında tek başına olmalıdır.

İSVEÇ

DAGENS NYHETER
TÜRKİYE'DE GÜNLÜK YAŞAM:

Oyunu izlerken kendisini yaşayıp ağlayan bir Türk kadını, tiyatronun defterine “burada benim başrolüm oynandı” diye yazıyor. Bu kadın gibi birçok kişi, bu oyunla ilk kez bir tiyatro seyretmiş oluyor.

İSVEÇ

TOPLUM KURBANİ OLARAK KADIN

Anadolu'nun Zehra'sı için, hiçbir çıkar yol yoktur. Ona ne din, ne de devlet yardım elini uzatır. Artık kendisine bir mal gibi davranılmaması istemeyen Zehra, kendi kendisine, kendisini yok ederek yardım eder.

ALMANYA