

**T.C**  
**BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**Mario Fratti – KAFES**

**Yüksek Lisans Tezi**

**ALPER ÖNEN**

**İSTANBUL 2011**

**T.C  
BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ**

**İLERİ OYUNCULUK  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**Mario Fratti – KAFES**

**Yüksek Lisans Tezi**

**ALPER ÖNEN**

**Tez Danışmanı: ZURAB SIKHARULİDZE**

**İSTANBUL 2011**

## ÖNSÖZ

Mario Fratti'nin eserlerine baktığımızda temelde öne çıkan noktaları üç temel esasa dayandırabiliriz; az karakter, iyi hikâye ve öngörülemeyen final. Bu yapı Fratti'nin bütün eserlerine hakimdir. Konu olarak; sadece yazılmayı hak eden, yazılmaya değer konuları yazdığını ve oyunlarının üçte birinin otobiyografi, üçte birinin gerçek ve diğer parçanın da hayal ürünü olduğunu söylemektedir.

Fratti oyunlarını en iyi tanımlayan sözcük hiç şüphesiz “öngörülemeyen final”dir, kendisi bunu her fırsatta dile getirir ve kendi oyunları için şöyle bir tanı koymuştur; “Oyunu okuduğunuzda son üç sayfasını atlayın ve kendinize karakterin ne yapacağını sorun. Bulamazsınız! Benim oyunlarımın hiçbirinde bunu bulamazsınız.” Bir yazar olarak seyirci üstünde yapmak ve uyandırmak istedikleriniyse şöyle açıklar; “ Seyirciyi bir yöne çekmeyi ve sonra onları bir sürprizle şoke etmeyi çok seviyorum.”

Yazarı farklı kılan anlatım şekli ve biçimsel estetik kavramları üzerine, farklı detayları göz önünde bulundurarak Kafes adlı eserinde ortaya koyduğu sanat algılayışı üzerine çeşitli tahliller ve incelemeler yaptığımızda karşılaştığımız durumlar üzerine yaptığımız çıkarımları analiz edelim.

Bu tezin hazırlanmasında görüşlerinden yararlandığım, danışman hocam Sayın Zurap SIKHARULİDZE 'e ve Sayın Ahmet CEMAL'e teşekkür ederim.

İSTANBUL 2011

ALPER ÖNEN

18.05.2011

## ÖZET

MARIO FRATTI – KAFES

Önen Alper

İleri Oyunculuk  
Tez Danışmanı: Zurap Sıkharulidze

Mayıs 2011, 34 Sayfa

“Mario fratti - Kafes” konulu tez çalışması, Yazarı ve en bilinen eserlerinden biri olan Kafes’i çözümlmeye yönelik bir çalışmadır. İnceleme genel olarak yazarın ve eserinin edebi tahlillerini, dönemin sanat akımlarını, eserin içerik ve biçim yönünden çözümlmelerini ele almaktadır. Yazarın önemli eserlerinden bir kaçı olan KAFES ve KURBAN adlı eserlerinden yola çıkılarak, oyunlar arasındaki benzerlikler ve yazarın eserlerde ortaya koyduğu anlatım biçimi ve çatışmalar temel olarak ele alınmıştır. Çalışma içerisinde; Üslup, karakter, idea, amaç ve diyalog gibi yazarın temelde anlatım biçimini oluşturan öğeler üzerinden çeşitli çıkarımlar ve izleyici üzerindeki etkiler üzerinde durulmaktadır. Mario Fratti’nin biyografisinin de ele alındığı çalışmada özellikle 20.yy sanat akımları üzerinde sanatçıyı etkileyen fikirler üzerinde durulmuştur. Sanat algılayışı, tiyatrodan anlatıma getirdiği yenilikler, tiyatronun amacı ve işlevine dair fikirleri, sahne seyirci ilişkisi ve estetik kavramına yönelik eserlerinden yola çıkarak yapılan yorumlar bu tez çalışmasının çekirdeğini oluşturmaktadır. Bütün bu sorulara alınan cevaplar noktasında konu tümevarımsal bir algılayışla işlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Üslup, Karakter, İdea, Amaç, Diyalog

## ABSTRACT

MARIO FRATTI – CAGE

Önen Alper

Advanced Acting Studies  
Thesis Supervisor: Zurap Sıkharulidze

May 2011, 34 Pages

The study aims to examine a most known piece of Mario FRATTI – The Cage. This study is mostly concentrated on the context, form and the art movements of era. Most known masterpieces of the writer, based on the story of Victim and the Cage exemplified to make differences and resemblances between storytelling, context, form and conflictions. Study includes some influecing components over spectators such as style, character analysis, idea, aim, and the dialogues. Also art movements taken basis to explain the point of view of the writer. Perception, inventories brought to storytelling, the relationship between spectators and stage are the points in which the study takes attention. All answers get taken through reasoning and dialects in the study.

**Keywords:** Style, Character, Idea, Aim , Dialogues

## İÇİNDEKİLER

TABLolar.....	iv
1.GİRİŞ.....	1
2.EDEBİ TAHLİL.....	2
2.1 YAZARIN BİYOGRAFİSİ VE DÖNEMİ.....	3
2.2 ESERİN DÖNEMİ.....	5
2.3 SUJE.....	7
2.4 IDEA.....	9
2.5 TÜR.....	10
2.6 KONU.....	13
2.7 TARZ.....	14
2.8 ANA ÇATIŞMA.....	15
3.ROL ÜSTÜNE ÇALIŞMA.....	18
3.1 ROLÜN İSTEĞİ VE ÜSTÜN AMACI.....	19
3.2 BÜYÜK OLAYLARIN SIRALAMASI.....	20
3.3 KÜÇÜK OLAYLARIN SIRALAMASI.....	22
3.4 KARAKTER İNCELEMESİ.....	24
3.5 ROL YORUMU.....	28
4.SONUÇ.....	29
KAYNAKÇA.....	30

## TABLÖLAR

<b>Tablo 2.8 :Ana Çatışma ve Unsurları.....</b>	<b>17</b>
<b>Tablo 3.4 :Karakter İncelemesi.....</b>	<b>24</b>

## 1. GİRİŞ

44 yılı aşkın süredir ABD’de yaşayan İtalyan asıllı Amerikalı oyun yazarı Mario Fratti, benzer yazarlarla karşılaştırıldığında, özgün bir usluba, çoğunlukla sürprizlerle gelişen dramatik bir kurguya sahip ve zaman zaman da bu uslubu absürd öğelerle metinlerine döken çağdaş bir yazardır. Oyunları alternatif tiyatro anlayışının egemen olduğu bir düşünceye hitap eder. Bu eserlerinden birisi olan KAFES’te olaylar az kişi çok diyalogla ilerlemektedir. Karakterlerden çok diyalog ve harekete önem veren bir yapıya sahip olan oyunda kendini dünyanın sorunlarından izole etmek amacıyla bir kafese kitlemiş olan Christiano, ağabeyi Pietro, annesi , kız kardeşi Nella ve ağabeyinin eşi Chiara etrafında dönmektedir. Christiano, aynı evde yaşadığı ağabeyi Pietro’nun karısı olan Chiara’ya ilgi duymaya başlar. Pietro ve Chiara’nın mutsuz ve sorunlu bir evlilikleri vardır. Çatışmada oyun da genel olarak bu konu üzerine kurulu bir şekilde işler. Sade bir olay üzerinden kişilikler ve olaylar tahlil edilerek gerçekte anlatılmak istenilen noktaya varılır. Oyunun bitiminde herkesi şoke edecek surpriz bir son beklemektedir. Mario Fratti hemen hemen bütün eserlerinde bunu yapar, seyirciyi belli bir noktaya çıkardıktan sonra hiç beklenmedik bir sonla izleyiciyi şoke eder ve mevcut konu üzerine düşünmeye sevk eder. Tez Mario Frattinin tiyatrodaki kullandığı mevcut dili ve sanat algılayışına yönelik kilit noktaları KAFES adlı oyunu üzerinden incelemeye yönelik bir çalışmadır. Bu noktada ilk olarak yazarın biyografisi, eserleri ve dönemin sanat akımlarını inceleyelim.



## 2. EDEBİ TAHLİL - MARIO FRATTI

### 2.1.YAZARIN BİYOGRAFİSİ VE DÖNEMİ

Mario Fratti 5 Temmuz 1927'de İtalya'nın L'Aquila kentinde dünyaya gelmiştir. Babası Leone Fratti, annesi Palmira Silvi Fratti'dir. İlk eşi olan Lina Fedrigo'dan 1963 yılında boşanmış ve aynı sene Amerika'ya taşınmıştır. Onbir yıl sonra,1974'te, Amerikan vatandaşlığına kabul edilmiştir ve 1963'ten beri Amerika'nın New York şehrinde yaşamaktadır. 22 Eylül 1964'te bir piyanist olan Laura Dubman'la ikinci evliliğini yapmıştır. İlk evliliğinden Mirko ve Barbara adında bir oğlu ve kızı; ikinci evliliğinden de Valentina adlı bir kızı vardır. Mario Fratti'nin 33 oyunu 19 dilde yayımlanmış ve yaklaşık 600 tiyatrodan sahnelenmiştir.

Mario Fratti öğrenimi için L'Aquila kentinden Venedik'e gitmiş, on beş yıl burada yaşamış ve Dil Bilimi üzerine doktora yapmıştır. Kendi tabiriyle "diyaloglara aşık"tır, dil onun için bir tutkudur ve altı dil konuşmaktadır. Ancak bu kadar dil bilip, diller üzerine çalışmalar yapmış olmasına rağmen sadece İngilizce'ye âşık olduğunu söyler. Bunun sebebiniyse, İngilizce'nin tek heceli ve drama yazımı için mükemmel bir dil olmasıyla açıklar ve zaten oyunlarını İngilizce yazmaktadır.

Fratti, oyun yazmaya otuz yaşında başlamıştır ve kendince bunu geç olarak değerlendirir. Toplamda doksan bir oyunu vardır; çoğu yayımlanmış ve on dokuz dilde oynanmıştır. Her yıl bir oyun yazar, bu bazen altı ay gibi kısa bir süre de olabilmektedir. Kendisine nasıl ve neden bu kadar çok oyun yazdığı sorulduğunda şu yanıtı vermiştir; "Bir keresinde Çehov'a sormuşlar 'Neden bu kadar çok kısa öykü yazıyorsunuz?' diye. Şöyle yanıt vermiş; 'Çünkü söylemek istediğim çok şarkı var ve ben bunların hepsini söylemek istiyorum.' Benim yanıtlım da aynı; eğer söylemek istediğim bir şey varsa, oyun yazarım." Bu kadar hızlı yazmasını ise bir gün Arthur Miller'la yaptığı bir röportajdan sonra edindiği fikirle açıklamaktadır. Miller kendisine; "Bir oyun hamilelik gibidir; yavaşça senin içinde büyür ve hazır olduğunda, onu yazmak sadece on gününü alır." demiştir ve Fratti de aynı yolu izlemektedir.

Düşüncesi noktasındaysa, Anti-emperyalist bir dünya görüşüne sahip olan yazarın oyunlarında, anti-Amerikan ve küreselleşme karşıtı görüşler öne çıkar. Amerika'nın Irak'ı işgalini, "Körlük" adlı oyunuyla protesto eden Mario Fratti, bu oyununu tüm dünya ülkelerine, telif hakkı istemeden oynanmak üzere armağan etmiştir. "Körlük",

15 Temmuz 2004'te Tokyo'da ve 6 Ağustos 2004'te Barselona'da dünya prömiyerini yapmıştır.

Kendi web sitesinde bu oyunu yayınlamaktadır. Medyanın insanlar üstünde bir tür beyin yıkaması yapıp, insanları yönlendirdiğini ve insanlığın sahip olduğu sorunların üstünü kapattığını söyler.

Hem farklı dünya görüşü hem de bunu oyunlarına aktarım biçimi noktasında kendine has bir anlatım geliştirmiştir.

Bu noktada yazarın önde gelen üç eserinden kısaca söz edelim;

İlk olarak Kafes (1962) adlı oyununa bakacak olursak ana karakterlerden biri olan Christiano, bu dünyanın ve insanların çürümüşlüğünden, yozlaşmasından ve vahşetinden kendini korumak için bir kafese kapanmıştır. Bu kafeste üç yıldır sadece Çehov'un eserlerini okur ve onlarla yaşar. Hayatta anlayamadığı ne varsa onun kitaplarından tanımaya ve anlamaya çalışır. Kendini normal yaşamın tüm şartları ve olanaklarından izole eden Christiano, aynı evde yaşadığı ağabeyi Pietro'nun karısı olan Chiara'ya ilgi duymaya başlar. Pietro ve Chiara'nın mutsuz ve sorunlu bir evlilikleri vardır. Çatışmada oyunda genel olarak bu konu üzerine kurulu bir şekilde işler. Sade bir olay üzerinden kişilikler ve olaylar tahlil edilerek gerçekte anlatılmak istenilen noktaya varılır. Bir diğer nokta ise ne anlatıldığından çok seyircinin nasıl anladığı önemli olmasıdır, bu noktada seyircinin pasif olması yerine, aktif bir üslupla olayları kişiselleştirmesi önemlidir.

Kurban adlı oyununda ise; karakterlerinden Diana, otuz yaşlarında, evli ve aynı zamanda sevgilisi olan bir kadındır. Kocasını Dr. Warren tam bir iş koliktir ve Diana, kocasından göremediği bu ilgi ve sevgiyi bir başkasında bulmuştur. Olay Diana'nın eşi Warren'ın hastası olan Kirk'ü eşinin kendisini aldatıp aldatmadığı konusunda bilgi alması amacıyla eve göndermesiyle başlar. Süreç içerisinde Diana'a aşık olmaya başlayan Kirk amacından uzaklaşarak onu ihbar eden Warren'ı öldürür ve Dainayla ömrünü geçireceğini düşünür. Sonunda ise Diana Kirk'ü ihbar ederek hem eşinden hem de kısa süreli kullandığı kocasının hastası Kirk'den kurtulmuş olur. Kurban'da da Kafes'te olduğu gibi her karakterin kendi içinde ve hayatında yaşadığı sıkışmışlıklar ve çatışmalar vardır. Kafes'te gördüğümüz "her karakterin haklılığı" bu oyunda da geçerlidir. Kirk, sevgi, şefkat ve özgürlük arayan; Diana, sevgi, şefkat ve özgürlük arayan bir kadın ve Warren da yine sevgi, sadakat ve özgürlük arayan bir adamdır. Herkes kendince haklıdır ve yaptıkları mubahtır. Kimse üç karakterden birini daha fazla suçlayamaz ve daha fazla haklı göremez.

Kısaca Che Guevara'ya da bakarsak bu oyununda, tüm dünyada devrimci ruhun simgesi haline gelip efsanelişmiş olan Che Guevara'nın, kendisi için kaçınılmaz olan devrim ateşinin ortasında, Bolivya dağlarındaki son günlerini sahneye taşıdığını görürüz. Kahramanına büyük hayranlık duyan yazar, oyununda, ünlü devrimcinin bütün yanlışlarını da apaçık gözler önüne serer. Che'nin, romantik kişiliği, düşmanlarına karşı takındığı cömert tavrı ve bütün romantizmine rağmen ideallerinden vazgeçmeyen sert karakteri, yaptığı bütün bu yanlışları bağışlatır. Tüm bunların ışığında da baktığımızda Fratti oyunlarını üç temel esasa dayandırır; az karakter, iyi hikâye ve öngörülemez final. Bu yapı Fratti'nin bütün eserlerine hakimdir. Konu olarak; sadece yazılmayı hak eden, yazılmaya değer konuları yazdığını ve oyunlarının üçte birinin otobiyografî, üçte birinin gerçek ve diğer parçanın da hayal ürünü olduğunu söylemektedir. Yazma stilini ise yine Arthur Miller'in bir sözüyle açıklar; "İyi bir oyun yazarı oyunun sonundan başlar, böylece nereye gittiğini bilir." Fratti de oyunlarında ilk önce sonu görmektedir ve oyunlarını böyle yazmaktadır. Öncesinde seyirciyi bir yöne doğru çeker ve finalde bir sürprizle onları şoke etmeyi başarır. Oyunlarındaki farkındalık noktasını ve oyun boyunca özleştirilmeyi bu algıyı yaratarak ortaya çıkarır ve seyirciyi durumla ilgili düşünmeye sevk eder. Olayların öngörülemez olması noktasında yazarın sade ve yaşamın

içinden öngörülebilir olayları yüksek oranda gerçeklik ve kendine has bir kurguyla harmanlamasının payı büyüktür.

Dönemin sanat algılayışına 20 ve 21.yy sanat akımlarına bakacak olursak; öne çıkanlar realizim, romantizm, klasizm sembolizm, ve sonrasında ortaya çıkan avangard akımlar ( Dışa vurumculuk, Sürrealizm, Futurizm, Dadaizm, minimalizm, Bauhaus ) gibi akımlardır ve temelde beslendikleri nokta sanat ve yaşam arasındaki ince sınırı ortadan kaldırmak, yaşam ve sanatın birbirinden kopukluğunu gidermeye çalışır. Bu noktada gerçekçiliğin nesnellikten çok kendine özgü öznel bir algıyla anlatılış biçimi üzerinde durulur.

Dışavurumculuk'dan bahsedicek olursak; tiyatrodaki dışavurumcu estetiğin köklerinin August Strindberg'in düş dramaturjisine uzandığını söyleyebiliriz. Düş, imge ve somut gerçeklik birbirinden ayrılamaz. Zaman ve mekan kavramı yoktur. Gerçekçi ve doğalcı akıma karşı çıkan dışavurumculuk; estetik, yüzeysel- nesnel gerçekliğin, asal gerçekliğin sadece küçük ve önemsiz bir yanı olduğunu savunur. Amaç estetik soyutlamadır. Sahne, dünyanın fiziksel bir temsili değil, iç dünyanın bir yansıması olmalıdır.

Dadaizmde; gösteriler kabare biçimindedir, oyuncu seyircileride oyunun içene çekmeyi amaçlar. Böylelikle sanat ve yaşam arasında, seyirci ve oyuncu arasında bir ortaklık durumu kurulması beklenir. Temelde şok, gerçeküstülük, rastlantı ilkeleri sıklıkla görünür.

Futurizmde ise; doğa yerine makine yüceltilmiştir; dinamik ışık mimarisi, oyuncunun oyunu yerine üç boyutlu ışıklı anlatımı geçirmeyi amaçlar. Futurist tiyatro estetiğinde oyuncunun yorumu gereksizdir. Oyuncu diğer öğeler gibi sadece bir araçtır. Bütün öğeler eşit derecede bir öneme sahiptir hiç birisinin bir diğerinden farkı yoktur.

Bauhaus estetiğinde ise, tiyatronun en temel özelliği uzamdır. Akım tiyatroyu gerçek yaşamın bir uzantısı olarak görür. Seyirci ve sahne özleştirmesini güçlendiren bir yapıya ve biçimselliğe sahiptir.

Fratti'nin sanat estetiğine baktığımızda kendisinin de her zaman dile getirdiği gibi hayatında yer etmiş ve görüşlerini etkilemiş insanların başında Çehov, Arthur Miller ve Pirandello gelir. Hem oyunlarını hem de dünya görüşünü oluşturmuştur bu isimler. Kendisini etkileyen bir başka yazarınsa Emile Zola olduğu söyler ve şair olarak da Nazım Hikmet ve Bertolt Brecht'den çok etkilediğini ifade eder. Fratti eleştirmenlerce günümüzün Pirandello'su olarak görülür. Çehov'u kendi hayatıyla bağdaştırır; insanlara, hayata, aşka bakış açısı çok benzerdir. Çehov her türlü haksızlığa, bayalığa ve ikiyüzlülüğe düşmandı ve bunları eserlerinde işledi. Fratti'nin oyunları da aynı temayı taşır ve aynı idea üzerinden insanlara aynı mesajları verir. Arthur Miller'ın yazım tarzındaki mantığını almıştır; onun yolundan yola çıkarak yazar oyunlarını. Pirandello'ya başarısıyla benzer; Luigi Pirandello oyunları ile tanınmış bir İtalyan'dı, edebiyatçıydı ve geç yaşlarında fark edildi. Bir İtalyan olması, yazdıklarıyla dünyaca tanınması ve tarzıyla yeni bir ses getirmesi bakımından Pirandello'ya benzetilmektedir. Fratti emperyalizme ve faşizmin her türüsüne karşıdır. Dönemi içerisindeki olaylara bakacak olursak en önde gelenleri 2. Dünya savaşı ve sonrasında Avrupadaki

yenilenme süreci, buhran, yıkıntılar soğuk savaş ve sanatta yükselişe geçen , neo realist ve avangard akımlar.

## 2.2. ESERİN DÖNEMİ - KAFES (1962)

Christiano, yaşadığı dünyaya küfrünü ve öfkesini bir kafesin ardından çılgınlığa dönüştüren yakın çağın önemli oyun kahramanlarından biri. O, modern yaşam ile uyulaşım sağlayamayan, "birbirinin kuyruğunu yiyen kurt sürüsü" olarak nitelediği topluma ayak direyen ve nefretini Çehov'un sözleriyle dile döken; bir yandan da insansızlaşmayı benimseyen tavır ve duruşuyla, duygulu, kırılğan ve naif yapılı bir kafes / kümes insanıdır. Duyarsız insan yığınlarının yaşadığı bu dünyada kimseye benzememek için kendini üç yıldır kafese kapatmıştır.

20. ve 21. yy sanat akımlarına baktığımızda da tiyatro tarihinde her yeni tiyatro hareketinin ardında çeşitli toplumsal, ekonomik, siyasal, kültürel ve sanatsal olguların yer aldığını görürüz.

Varoluşçu sanat estetiğide bu noktada genelde kötümserlik, bunaltı, özgürlük, başkaldırış ve umutsuzluk felsefesi olarak düşünülür. İkinci Dünya Savaşı sonrasında Fransız yazar Jean Paul Sartre tarafından kurulan bu akıma göre varoluş, temel bir sorun ve katışıksız bir olgudur. Varoluşçulara göre insan özünü yaratabilmek için özgür iradesini kullanarak tercihler yapar. Seçme zorunda kalması ve bu durumdan

kaynaklanacak sorumlulukları kendi dışında herhangi bir varlığa yükleyememesi insanı bunaltıma sürükleyen başlıca nedendir. Varoluşçu yazarların yapıtlarında karakter değil olaylar bulunur.

Karşılaştıkları olaylar karşısında yapılacak eylemler ve gösterilen davranışlar insanın özünü oluşturur. Bir kişinin olaylar ve olgular karşısında neler yapacağı önceden kestirilemez çünkü belirlenmiş bir karakteri yoktur.

Frattı genelde kendisini non -avangarde (avangard olmayan) olarak tanımlamakta bu noktada çoğu eleştirmenin ise kendisini Arthur Miller'e benzettiğini söylemektedir. Keza eserinde çoğunlukla absürt öğelerle zenginleştirilmiş bir dramatik kurguya sahiptir.

İkinci olarak gerçeküstücülüğe (sürrealizm) baktığımızda, temelde gördüğümüz, akımın gerçeğin ne olduğundan çok insandaki izdüşümüne dikkat çeken bir yaklaşım olmasıdır.

Tarihsel ve toplumsal koşulların kendine has doğrusal gelişim çizgisini, modernist diyalektik anlayıştan uzak bir 'tersinen dizgeler' içersinde yorumlaması ve simülasyon evrenini, 'mutlak sonsuzluk' duyumsaması yaratan yanılsamalar ağında yeniden kurgulamış olmasıdır.

Varoluşçu yaklaşım, insanın karanlık evrenini tanıma, insanın insanla ilişkilerini yansıtmaları açısından ilginç özellikler taşır. Bu noktada insanın kendine karşı eleştirimsel yanına ışık tutar.

Kafes konusu itibariyle insanlar arası iletişimsizlikler, kavgalar, geri dönülmez hatalar, çürümüşlük, ahlaksal kavramların ve en uç etik oluşumların anlatımını oyuncular üzerinden kişiselleştirilerek anlatıldığı bir eserdir.

Döneminin öncesi ve yaratma süreci içerisinde çeşitli siyasal ve ekonomik sıkıntıların, yeni dünya düzeni ve getirilerinin etkisi büyüktür. Bu düzen ya da düzensizliklerin insanlar üzerinde yarattığı etkiler, farklı düşünsel bir algı yaratmaktadır. Eserin buradaki farkıysa kendine özgü, farklı bir üsluba ve biçime sahip olmasıdır.

Oyunun içerisinde sosyal devlet kavramı çeşitli zıtlıklar ve bu diskurun kendi içerisindeki çatışmasında konu edilmiştir. Devlet için halk ya da halk için devlet diyalektiği üzerinden çeşitli göndermeler vardır. Kapitalist ve emperyalist düzene haklı bir başkaldırı söyleviden yola çıkılarak farklı imgelemlerle oyun kavramsal bir anlatıma da zaman zaman yer vermektedir.

Oyuna baktığımızda “özgürlük” üstünde çok durmuştur ve karakterlerin hepsi bir şekilde buldukları konumdan daha özgür bir konumda olmak için çabalamaktadırlar. Aynı şekilde bu oyunda da kadın karakter kilit bir rol oynamaktadır ve dikkat çeken şeyse; kadın karakterlerin oyunun sonunda hep herkese ihanet ederek, diğer karakterlerin hepsinden daha ağır bir şeyler yaparak elde etmesidir.

Oyunda suçlu olarak bir tasvir bulunmamasına rağmen oyunun sonunda kurban edilenler karakterlerin tamamıdır.

Sadece dönemin olayları değil, yazarın kendi içinde de yaşadığı içsel sıkıntıların da etkisi büyüktür. Özetle; Mario Fratti, özgün bir üsluba, çoğu kez sürprizlerle gelişen dramatik bir kurguya sahip ve zaman zaman absürd öğelerin ağırlıkta olduğu bir dil kullanmıştır.

## 2.3. SUJE

### Fabel / Suje

Mythos anlamında, oyunun konusu dışında, oyunun kaynakçası; olaylar dizisinin mantıksal ve tarihsel örgüsünü oluşturan tema ve motifler; oyun kişilerinden bağımsız olarak, eylemin dışında, olayların ana nedeni. Aristoteles'e göre, fabel, "eyleme öykünmedir, " olayların nedensel düğümlenışidir; fabel, oyun kişilerinin kendilerini değil, ettiklerini betimler "tragedyanın kendi hedefi ve eređi fabeldir, "tragedyanın kaynađı ve ruhu"dur. 2- brecht'e göre, fabel, "çelişkilerin yürütülmesidir, eylemin altında yatan iç mantıktır, eylem mantıđıdır; tarihsel süreci gösterir. Fabel, "bir oyunda yer alan ve gestus halinde kendini ortaya koyan bütün davranışların bir arada düzene konması" olup, sahnede gösterilen düşünce ile izleyicinin karşı düşüncesi arasında gidip gelir. lessing ve hegel'den bu yana, ana dramatik çatışma, fabel'in önkoşulu olarak görülmüştür. fabel'de dramatik metnin düşünce kapsamı, gerçeklik anlayışı kendini ortaya koyar; fabel kavramı, gerçeklik sürecini içerir; "çelişkiler yoluyla ya da bir kişide çözüme uğrayan eylemdir".

### Kafes'in Fabeli;

Christiano, yaşadığı dünyaya küfrünü ve öfkesini bir kafesin ardından çıđlıđa dönüştüren yakın çağın önemli oyun kahramanlarından biri. O, modern yaşam ile uyulaşım sağlayamayan, "birbirinin kuyruđunu yiyen kurt sürüsü" olarak nitelediđi topluma ayak direyen ve nefretini Çehov'un sözleriyle dile döken; bir yandan da insansızlaşmayı benimseyen tavır ve duruşuyla, duygulu, kırılğan ve naif yapılı bir kafes / kümes insanıdır. Duyarsız insan yığınlarının yaşadığı bu dünyada kimseye benzememek için kendini üç yıldır kafese kapatmıştır.

Eserin fabelini ortaya koyduktan sonra olay sıralamalarına bakacak olursak;

### 1.PERDE:

#### 1.Bölüm

-İlk bölümde 2 dağıtımcı genç ve Christiano arasındaki diyalog üzerinden Ana karakterlerden birisi olan Christiano'yu tanırız.

-Tanıma süreci Christiano'nun annesinin eve gelişı ve ana ođlun diyaloglarıyla devam eder. (Bu diyaloglarda Annesi'nin ođlunun kafesten çıkmasına dair isteđi ve çabasını görürüz.)

-Christianonun kız kardeşı Nella ve nişanlısı Sergio'nun gelişıyle karakterler ve kişilikleri yavaş yavaş açığa çıkmaya başlar.

-Christiano'nun ağabeyi olan Pietro'nun ve sonrasında anlaşamadığı eşı Chiera 'nın oyuna dahil olmasıyla ilk bölüm sona erer.

#### 2.Bölüm

-İkinci bölüm Pietro'nun yatakta yatan ve henüz uyanmamış eşi Chiera'yı uyandırma çabası ve aşağılamalarıyla başlar.

-Bir vakit sonrasında Pietro çıkar ve sahneyi Sergio'ya bırakır.

-Sergionun gelişiyle 3'lü arasındaki (Chiera-Christiano-Sergio) iletişim artar, duygu ve düşünceler açıkça dile getirilmeye başlanır.

-Christiano'nun kafesten çıkması üzerinde konuşmalar ve iknalar diyaloglarda sıkça geçer.

-Chiera tutkulu ve histerik davranışlarıyla Christiano'yu etkilemeye başlar.

-Christiano ve Chiera arasında ilk etkileşimler ortaya çıkmaya başlar.

-Christiano ve Chiera öpüşmeye başlar.

-Bu etkileşimi anne fark eder ve olayların gidişatı farklı bir yöne doğru seyreder.

## 2.PERDE

### 1.Bölüm

-Christianonun annesi tepkisiz ve oğlunun kafesten çıkması konusunda isteksizdir. (Bu isteksizliği annesinin Christianonun söylediklerine vermediği tepkilerden okuyabiliriz.)

-Chiera ve Christianonun yalnız kalmasını istemeyen anne dükkana geçerken, Nella gelir ve annesinden görevi devralır.

-Nella bilmiyormuş gibi davranırsa da Chiera ve Christiano arasındaki etkileşimi sezmeye başlamıştır ve onları bir an olsun yalnız bırakmaz.

-Chiera, Christiano'nun kafasında oluşturduğu kadın imajını canlandırmaya başlamıştır.

-Üçlü arasındaki (Chiera-Christiano-Nella) diyaloglar gelişir ; Christiano ve Nella arasında bir polimik başlar. Bu polimiğe zaman zaman Chiera da katılır.

- Pietro gelir ve Nella'yı evden uzaklaştırır.

-Pietro ve Chiera arasındaki gerilim en üst seviyeye yükselir.

-Pietro ve Chiera'nın diyalogları bir takım gerçekleri ortaya çıkarır.

-Pietro durumdan haberdardır

-Pietro ve Chiera arasında fiziksel bir arbede yaşanır. Bu gerilime Christiano da ara ara katılır.



-Chiera bu gerilimin içine Christiano'yu da dahil eder.

-Christiano erkek kardeşi Pietro'yu boğarak öldürür.

-Chiera iki kardeşi birbirine düşürüp, birini bir diğerine öldürterek özgürlüğüne kavuşur.

## 2.4. İDEA

**‘En büyük tutsaklık özgür olduğunu sanmaktır.’**

İdea oyunun temel felsefesini, söylevini ortaya koyan en önemli öğelerden birisidir. Bir nevi oyunun sloganıdır. Kısa ve öz olarak oyunda anlatılmak ve verilmek istenen düşüncenin bir özeti niteliğinde yazarın anlatımında savunduğu noktadır.

Oyunda sadece Christiano kendisini kafese kapatmış gibi gözükse de aslında oyundaki ana karakterlerin hepsi kendi kafeslerinde hapsolmuş ve birilerinin gelip onları hapsoldükleri yerden çıkartmasını beklemektedirler. Bu noktada Christianonun kafesi meteforik bir şekilde Chieranın evliliğine referans gösterilmektedir. Christianonun içerisinde yaşamış olduğu kafes, Chieranın Pietroyla olan evliliğidir. Christiano'nun annesinin kafesi mağrur kişiliği ve kendince etrafına ördüğü geleneksel etik bir takım kurallar, Nella için sığ dünya görüşü ideal bir ev kadını olmak noktasındaki yürüyüşü, Pietro içinse sert ve otoriter mizacı ataerkil duruşu. Sadece pratikte ortaya çıkış şekilleri ve işlevsellikleri farklıdır. Hayatın, dışarıdaki dünyanın çürümüşlüğü ve insanı hayvanlar içerisinde en alt sınıfa koyan şey de bireyin kendi içerisindeki bencilliği, tutkuları ve çürümüşlüğüdür. En temel çatışma noktasını oluşturanda bu diyalektiktir.

Zaman gelir ve insanlar kendi özgürlüklerini kazanmakta dahi başkalarını feda edebilirler. Aslında bu noktada da en büyük tutsaklık kendini özgür sanmaktır. Oyundaki temel çatışma seyirciyide bu noktada anlatılmak istenilen konuda düşünmeye sevk etmektedir.

Chiera oyunda bu durumu şu replikle ifade eder;

Chiera: Hepimiz bir kafesteyiz, Christiano... Ama dışarı çıkacak cesaretimiz yok. Birinin kafesi bizim için açmasına ihtiyacımız var... Bunun bedelini ödemeye istekli birine. Sen çok küçük bir bedel ödeyeceksin, Christiano, çünkü sen, delisin... Akıl hastası... Sana kimse bir şey yapamaz.

## 2.5. TÜR

Mario Fratti KAFES'in türü çağdaş tragedyadır. Öncesinde olası türleri inceleyip sonrasında çağdaş tragedya ve özelliklerine bakalım;

Tiyatroda tür'e baktığımızda Tiyatro türlerini 3 kısımda inceleyebiliriz. (Müziksiz türler)

Trajedi:

Trajediler genellikle beş perdelik oyunlardır. Eski Yunan'da, çok oynanan bu eserler 3 ve ya 6 perdelik de olabilirdi. O zamanki tiyatrolarda dekor bulunmaz, ancak sahnenin bir köşesinde bir koro yer alırdı. Bu korolar oyunda olayları sebep ve sonuçlarını anlatmakla görevliydi. Genelde tiyatronun oyuncularını ise üst tabakadan seçilir ve alt tabakaya da oyunlarda rastlanmazdı.

Kahramanlar; kral, kraliçe, prenses, eski Yunan'ın tanrı ve yarı tanrıları gibi en üst tabaka kişilerden seçilmiştir. Orta tabaka ve basit halk adamlarına rastlanmaz. Kahramanları arasında geçen olaylar insanların ruhi zayıflıklarını, ihtiraslarını, iradeye bağlı yüce davranışlarla çarpıştırır.

Trajedilerde; olay, zaman ve çevrede birlik demek olan "üç birlik kuralı" benimsenmiştir. Trajedilerde iç içe girmiş karışık olaylar bulunmaz. Ayrıntıya girmeden tek bir olay gösterilir.

Olayın ön ve son tarafları, sebepleri ve sonuçları gerektiğinde konunun ağzından halka duyurulur. Buna "olay birliği" denir. Trajedi olayının bir günde (24 saat) olup bitmiş gibi gösterilmesine "zaman birliği", tek bir şehrin belli bir köşesinde başlayan olayın yine orada bitmesine de "çevre(mekan) birliği" denir.

Trajedilerde parlak nutukları andıran yüksek ve asil bir üslup kullanılır. Kaba, çirkin ve niteliği düşük sözler yoktur ve yazarlar derin manalı sözler kullanırlar.

Trajedilerde kadere, ahlak, töre ve geleneklere üstün bir değer verilmiştir. Trajedinin amacının, "insanı acılarının ifade edilerek seyircilerin ruhunda korku ve merhamet uyandırılması" olduğu kabul edilmektedir.

Klasik trajedi üç birlik kuram'a dayalıdır.

- 1- Zaman birliği (vaka'nın 24 saat içinde tamamlanması gerek)
  - 2- Yer birliği (vaka'nın aynı mekan, yerde geçmesi gerek)
  - 3- Vaka birliği (eserin bir tek ana vaka çevresinde gelişmesi gerek)
- Shakspeare ve çağdaşlarının uymayı reddettiği oyunlarını farklı ülkelere ve yıllara yayan, sadece "olayda birlik" kuralına uymuşlar ve üç birlik kuralına karşılık "fikirde birlik" kuralını benimsemişlerdir.

Komedi:

Kişilerin, olay ve âdetlerin gülünç, eğlendirici, yönlerini göstermek amacıyla ders vermeyi ve hoşça vakit geçirtmeyi hedef edinen tiyatro çeşididir.

Dalkavukluk (çıkar sağlamak için birine aşırı saygı gösteren kimse), korkaklık, cimrilik, dalgınlık, ukalalık gibi insanlar için birer kusur olan huy ve alışkanlıklar dev aynasında büyütülerek ve abartılarak seyirciyi güldürecek tarzda sahneye konular. Bu kusurlar derece derece pek çok insanda bulunduğundan bir bakıma seyirciyi kendi kendine güldürmüş olur.

Böylece seyirciye ince bir ders vermek istenir.

Komedilerde de konu, çevre, zaman birliği (üç birlik kuralı) benimsenmiştir. Konuları günlük hayattan alınan komedilerde kahramanlar rasgele kişilerdir. Çevre belli bir yerdir. Trajedilerin aksine kaba şakalar, kelime oyunları, kötüleyici imalar önemli yer tutmuştur. Molier'in komedileri üslup bakımından daha topludur.

Komedi çeşitleri: Her zaman ve her yerde rastlanan insan kusurlarını belli tiplerde göstererek gülünç eden komedilere "karakter komedi", belli bir toplumu ve ya bütün insanlığı alarak bozuk ve aksak yanlarını hicveden komedilere "töre komedisi", edebi hicvin sahneye uygulanmış şekline "yergi komedisi", bir derinliği olmayan, sırf güldürmek için yazılan komedilere de "entrika komedisi" denir.

Dram:

Trajediyle komediyi bir araya getiren oyun çeşididir. Dram, düzyazı ve şiirsel halde yazılabildiği gibi üç perdeden beş perdeye kadar olabilir. Üç birlik kuralını tamamen reddeder. İnsani temalardan çok toplumcu ve milli konuları işler. Konular da çok çeşitli olabilir. En kanlı ve çirkin, ya da gerçekçi olayları seyirciye göstermekten çekinmez. Dram eserleri, gerçekleri göstermeyi amaçlamışlardır.

Bu noktada Kafes'e bakacak olursak;

Her ne kadar drama üzerinden işleyen bir yapıda olduğunu söyleyebilecek olsak da, Christiano gibi bir noktada sıradan bir kişinin gerçekçi bir çevre içinde toplumsal çelişkilerini hissetmesiyle ortaya çıkan bir oyun olması noktasında oyunu Çağdaş Tragedya örneği olarak da görebiliriz.

Taşıdığı özelliklere bakacak olursak;

Trajik durum sıradan insanlar.

Karakterler daha bireysel ve birbirlerinden bağımsız

Dramatik anlamda olay örgüsü sürükleyici.

Olaylar, heyecanı ve gerilimi yüksek oyunlardır. Bu yüzden seyirci kendini olaylara kaptırır, kendini oyuncuların yerine koyar ve olay örgüsü içinde yaşananları kendi de sahnedekiler gibi yaşar.

Oyun, sonunda kahramanlardan birinin ölümü ve sürpriz bir sonla bitebilir.

-Oyuna baktığımızda karakterler sıradan görünen halktan insanlardır.

-Daha bireysel ve özellikleri noktasında birbirlerinden farklı biçimde yaratılmışlardır.

-Seyirciyi oyun örgüsü içine sokar belli bir noktaya çıkarır ve birden yere bırakır.

-Konuyla ilgili düşünmeye ve sürpriz bir sonla karakterlerden birinin ölümüyle son bulur.

Modern tragedya kavramına bakacak olursak;

Günümüzde araştırmacılar bu çok uzun tarihi olan ve modern dönem içinde yeni boyutlar kazanmış tragedya kavramını daha iyi ifade edebilmek için farklı tanımlar yapmaktadırlar. Örneğin; *Tragical Drama and Modern Society* adlı kitabında John Orr, modern dönemin tragedyasını “toplumsal yabancılaşma tragedyaları” (Social alienation tragedies) diye tanımlıyor. Modern tragedyanın hem edebi, hem de sosyolojik bir inceleme istediğini, böylece sadece drama ve toplumun yakın ilişkisini değil, aynı zamanda drama ve sosyal bilinç, sosyal bilincin çeşitleri ve geniş toplum bağlantıları analiz edilmelidir diyor.

## 2.6. TEMA

Tutku ya da eserin konusuna temel olan duygusu karakter ve karakteri harekete geçiren ana nedenlerden birisidir. Karakterin yapısı, kişisel özellikleri bu tutkunun yorumlanması açısından farklı kılan en temel öğelerden birisini oluşturur. Eserinin tutkusu aynı zamanda oyunun seyrini ve nasıl şekilleneceğini belirler. Sahnede karakteri aksiyona iten en temel durumlardan birisidir. Tutku eserin seyri ve şekillenmesinde en etmen öğelerden birisini oluşturur. Özellikle rol üzerine çalışırken verilmek istenen tutku o rol içinde oyuncunun üstün amacı ve isteğine dönüşür. Üstün amaç ve istek harekete geçişte ve duyguyu aksettirmede oyuncunun karakterin yerine kendisini koymasını kendi benliğinden diğer beni doğurmasını sağlar. Temelde kendi kişiliğiniz üzerinden yapılan tahlilin yanı sıra ( kendinizi durumun merkezine koyduğunuz anlar, ben verilmiş ortam) ve kendi benliğinizden öteki 'ben' i yaratma durumunda oyunun konusu ve tutkusu çok önemli bir yer tutar.

Oyunda baktığımızda ise temelde iki tutku ortaya çıkmaktadır;

Bunlardan birisi özgürlük, diğeri ise hiç şüphesiz aşktır.

Oyunun bütününe baktığımızda ise genel olarak anlatılmak istenenler ve oyundaki çatışma ve çözümlenmeler aşk ve sevgi üzerinden gitmektedir. Özgürlüğe giden yolda aşk üzerinden geçer. Oyunun üslubunda ise anlatımı itibariyle bu aşkında bir nevi kötüye kullanımı söz konusudur. Mamafih, oyunda en çok öne çıkan, en temel tutkuyu Christiano'nun bir zaman sonra Chiera'ya olan hislerinin aşka dönüşmesi oluşturmaktadır. Oyunda da pek çok yerde Christiano'nun hayata karşı duruşundaki sert tavrın daha önce aşık olmamasından, hiç bir kadına karşı bu tutkuyu tam anlamıyla yaşamamış olmasından ileri geldiği söylenir. Keza oyun ilerledikçe iki karakter (Chiera-Christiano) arasındaki yakınlaşma zaman içinde Christiano'yu olaylara karşı daha toleranslı ve daha ılımlı bir adam olmasına yardımcı olur diğer bir deyişle karamsar ve kötümser tavrının yerini ikinci perdede gülebilen ve pozitif bakabilen bir duruşa bırakır Christiano. Yengesi Chiara'ya derin bir aşk ile bağlanmış ve yavaş yavaş Çehov'un bir öyküsünde yer alan, "aşık olduğu biri uğruna, başka birini öldüren biri" olmaya adım atmıştır. İlk perdede tahammül edilebilir olması için yaşamı neredeyse hiçlikle özdeşiren kahraman için artık "hayatı yaşamaya değer kılan şey aşk" olmuştur. Finalde ağabeyinin Chiara'ya şiddet ve alay dolu davranışlarına dayanamayıp, kafes arkasından ağabeyinin boğazını sıkarak onu öldürür.

## 2.7. TARZ

Oyunun tarzı, üslup ve anlatımı noktasında, belli anlatıların absürt öğeler taşıdığını söyleyebiliriz. Özellikle her ne kadar olaylar normal kişilere indirgenmiş olsa da hikayenin örgüsü noktasında ve anlatılışında absürt öğeler göze çarpmaktadır.

Normal şartlarda karşılaşılamayacak durumların ortaya çıkması, insanın doğa-kültür paradigması arasındaki kavgası ve iç dünyasını sunum şekliyle oyun tarzını ortaya koyuyor.

Eserdeki başkaldırı, öfke ve çürümüşlük oyunun temel çatışmasına zemin hazırlar niteliktedir.

Savaş olgusunun yanında 20.yüzyılda iyice belirmeye başlayan endüstri çağının etkisi de yazarlar üzerinde etkili olmuştur. Bu döneme değin köye, kasabaya, kente dağılmış olan küçük büyük topluluklar, dinsel inançların, gelenek ve törelerin, alışkanlıkların, sınırladığı bir dünyada yaşıyorlardı. Çeşitli çevrelerden gelen bu insanlar şimdi endüstri merkezlerinde toplanıyor, korkunç bir gücün taşıyıcısı olan kitlenin içinde yeni bir yaşam düzeni kurmak ve ona ayak uydurmak zorunda kalıyorlardı. Eskiden bu insanlar arasındaki uyumsuzluklar dinsel inançlarla bir dereceye kadar örtülebiliyordu.

Şimdi yüzyıllar süresince geçerli olan değer yargılarının kırıldığı, inançların içeriğini yitirdiği materyalist bir dünyada buluyorlardı kendilerini. İnsanlar birbirlerine yabancılaşmaya başlıyor, anlaşma araçları gittikçe kısıtlanıyor, birbirinin dilini bile anlayamaz hale geliyorlardı. Yeni bir insan türü çıkıyordu ortaya: Toprağından, yaşadığı çevreden, doğal bağlantılarından koparılarak yapay bir ortam içine itilmiş olan ve kitle içinde tek başına kalan yalnız insan absürt tiyatroyu besleyen damarlar olmuştur. kapitalist dünyanın neden olduğu bu yozlaşmaya ve yalnızlığa karşı burjuva dünyasının alışlageldik beylik değerlerine dayalı yaşam tarzını mutlak olumsuzlayıcı bir tepki ortaya koyarlar.

Oyuna bakacak olursak , Christiano'yu ele alalım, İlk bölümde tamamen kötümser, duygusuz, huzursuz, bir takım durumları kendine dahi ifade edemeyen birisi varken, ikinci bölümde aşk ve sevgiyi arayan bir adama dönüşen tamamen kendisiyle çelişkiler yaşayan bir Christiano var, hepsinden öte oyunun bitişinde bir aşk cinayetine kurban giden, olayın gidişatının tamamen tesadüfen, ani ve sürpriz bir şekilde sonuçlandığı bir son söz konusu. Genel olarak gerçekçilikten çok ayrılmasa da oyunda kendine has bilerek kurgulanmış olan bir çelişki örgüsü hakim. Bu nokta da nasıl anlattığından çok ne anlattığı önem kazanıyor.

## 2.8. OYUNUN ANA ÇATIŞMASI

Birey toplum çatışması oyunun ana çatışmasını yansıtmaktadır. Bu çatışmayı oyunun genelinde söylevlerinde ve karakterler arası diyaloglarda görebiliriz.

Önce oyunu kısaca tekrar hatırlayalım ;

Christiano, bu dünyanın ve insanların yozlaşmasından ve vahşetinden kendini korumak için bir kafese kapanmıştır. Bu kafeste üç yıldır boyunca Anton Çehov'un eserlerini okur ve onlarla yaşar, keza oyunda da pek çok yerde çeşitli diyaloglarla Çehovun metinlerinde geçen cümlelerle karşılık verir. Kendini normal yaşamın tüm şartları ve olanaklarından izole eden Christiano, aynı evde yaşadığı ağabeyi Pietro'nun karısı Chiara'ya ilgi duymaya başlar. Pietro ve Chiara'nın mutsuz ve sorunlu bir evlilikleri vardır. Bu durumda olayların seyrine önemli noktada zemin hazırlar.

Christiano'nun annesi onu üç yıldır bu kafesten çıkması için ikna etmeye çalışır, ancak Christiano'nun Chiara'ya olan ilgisini anlayınca onu o kafesten çıkarmaktan vazgeçer.

Evlenmek üzere olan Christiano'nun kız kardeşi Nella da drumu bilmekte ve annesiyle birlikte bu duygusal ilişkiye engel olmaya çalışmaktadır. İkinci bölümle birlikte pek çok yerde ikiliyi (Christiano-Chiera) yalnız bırakmaz.

Bir gün Pietro eve gelir ve her şey ortaya çıkar. Pietro aslında her şeyin farkındadır ve bunu yüksek sesle dile getirerek kendi sonunu hazırlar. Chiara'nın da yönlendirmesiyle Christiano ağabeyi Pietro'yu boğarak öldürür, ancak oyunun sonunda Chiara'nın bunu planlayarak, kendi özgürlüğünü elde etmek için Christiano'yu kullandığı ortaya çıkar.

Sürpriz bir sonla biten eserde çatışmayı yaratan unsurlar ve olaylar birbiriyle etkileşimli olarak benzer bir paralellikte devam eder. Her bir çatışma kendinden önceki bir olayın sonucu yada kendinden sonraki bir olayın sebebinin oluşturmaktadır. Eserim dramatik kurgusu ve olay örgüsüne baktığımızda oyunda ilk sahnede bireylerin kendi aralarındaki çatışmaları karakterleri tanımak ve kendimizle özleştirme süreciyle ortaya çıkar. İkinci bölümde olaylar seyrini almaya başlar ve kendisinden sonraki olaylara zemin hazırlayıcı nedenler doğurmaya başlar.

Çatışmanın tam karşılığı ise olay dizisinin gelişmesinde basamakları ortaya çıkaran kişiler arasındaki iç ve dış çatışmalar olarak tanımlanabilir. İç çatışma noktasında oyun kişinin veya karakterin kendi içindeki bunalımı, duygusu, tutkusu önemli bir yer kaplar. Olayların seyrine yol veren noktada karakterin içinde yaşamış olduğu duyguları, hisleri, düşünceleri çatışmanın doyuma ulaşmasında önemli bir yere sahiptir. Bu hem konunun dramatik yapısını korur hemde eserin kendi türünde doğal-sade bir yapıda anlatılabilmesini ve özleştirmeyi kolaylaştırır.

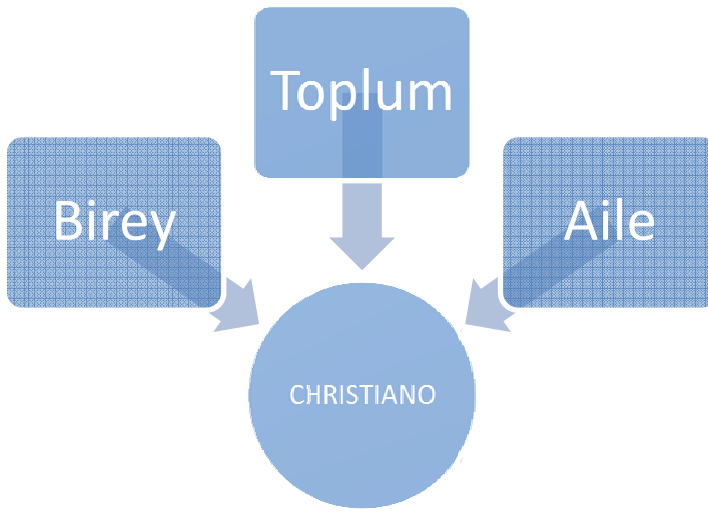


Kafes'e baktığımızdaysa oyunda ana çatışma Christinano ve Chiera arasındaki yasak aşk olarak görünse de, aslında oyunda tek bir çatışma olduğu da söylenemez.

Oyunda temelde 3 çatışma vardır:

Bu üç çatışma bireyin kendi içindeki çatışması, aile içindeki çatışma ve birey ve toplum arasındaki çatışma olarak adlandırılabilir.

**Tablo 2.8 : Ana Çatışma ve Unsurları**



Christiano'nun toplum (dünya düzeni) ile olan çatışması, Christiano'nun ailesiyle olan çatışması ve Christiano'nun kendi içinde yaşadığı çatışmadır.

1-Christiano'nun toplum (dünya düzeni) ile olan çatışması:

Christiano'yu kafese hapsolmeye iten en temel sebeplerden birisidir. İnsanların yozlaşmışlığı, çürümüşlüğü, yaratmış oldukları vahşet ve zararları... Bu durum Christiano'nun dünya ile kendi arasına demir bir perde koymasına sebebiyet vermiştir. Dünyadan uzaklaşması ve kendini tamamen Çehov'un kitaplarına vermesi aynı zamanda karakterin kendi iç dünyasına dair fikirlerde vermektedir. Kendi içinde kötülöklere, haksızlıklara, insan kaynaklı bütün olumsuzluklara karşı bir varoluştur bu... Kafes sadece Christiano'nun kendini hapsettiği yer değil aslında kendi kurallarını koyduğu ve kendi kuralları dışında işleyen unsurların giremeyeceği karakterin kendine özgü dünyasıdır.

2-Christiano'nun ailesiyle olan çatışması:

Oyunun başlangıcından sonuna kadar gördüğümüz en temel çatışmalardan birisidir. Christiano sürekli annesi, kız kardeşi, ağabeyi ve hatta kız kardeşinin nişanlısıyla dahi bir

çatışma ve güç mücadelesi içindedir. Çatışma noktalarını oluşturan noktalar ise Christiano'nun ailesini dış toplumdan çok da farklı görmemesiyle alakalıdır. Bayağılık, samimiyetsizlik ve yalan karakterin aile içindeki tepki gösterdiği oyundaki önemli unsurlardan bir kaçıdır.

Oyundaki her karakter olduğu yere sıkışmıştır ve bu sıkışmışlığı kabul ederek yaşamaktadır. Buradaki samimiyetsizlik sadece bireylerin karşılıklı etkileşimleri sonucu değil, kendi içlerinde de kendilerine samimiyetsiz olmalarıdır.

Gerçekliğe sadece olmak istedikleri kadar yakın olan karakterler çoğu zaman kendi içlerinde de çatışmalar yaşamaktadırlar. Bu durumuyasa gözlemleyen kişi olaylara dışarıdan bakmayı yeğleyen Christianodur. Bu kısır döngü oyun boyunca belli noktalarda kendini belli eder. Aile içi yozlaşmalar aynı zamanda toplumdaki yozlaşmanın bir bölümünü temsil eder.

3-Christiano'nun kendi içinde yaşadığı çatışma:

Oyunda ironik olan bir yandan Christiano'nun penceresinden bakarken bir yandan Christiano'nun içine düştüğü ya da düşürüldüğü ikilem. Oyunun başlarında aşk ve sevgi konularından oldukça uzak hırçın bir mizaca sahip Christiano, Chiera'yla olan yakınlaşması noktasında eskisine oranla çok daha olumlu, kolay anlaşılabilir bir adam olur.

Sadece ironik olan bu değildir. Kendisini dünyanın sorunlarından, insanların birbirlerine verdikleri zararlardan ve kötülüklerden uzak tutmaya çalışırken, oyunun finalinde öz ağabeyini öldürmesi de en temel ikilemlerden birisidir.

Oyundaki çatışma örgüsüne bakacak olursak ana çatışmayı oluşturan sebepler birbirleriyle bağlantılıdır. Ama sonuç noktasında en çarpıcı yanı sürpriz sonudur.

### 3. ROL ÜSTÜNDE ÇALIŞMA

#### 3.1. ROLÜN İSTEĞİ VE ÜSTÜN AMACI

Stenislavsky rolün üstün amacı noktasında şöyle söylüyor:

“Bir sahneyi oynadığımızı düşünün. Amacınız nedir? Nereye yöneleceğinizi bilmek istiyorum. Oyuncuya "Oynamaya başla ve devam et" derim. İlk amaç bu sahnede aşılmıştır, artık ona ihtiyaç duyulmaz. Sonraki birimi ele alalım. Yeni bir durum keşfediyorum. Şimdi, önceki amaç geçersizdir. Daha güçlü bir çözüm tarafından aşılmıştır. Dikkatim 4. birime kaymaktadır. Üstün amaca ulaşana dek bütün oyunu böyle geçersiniz. Üstün amaca yükselmiş, bu amacın bütün birimleri ve bütün alt amaçları kucakladığını iyice anlamış bir oyuncu sonuçta güçlü bir eylem yönüne sahip olacak, rol büyük ölçüde bilinçsizce yaratılacaktır. Bilinçaltına çekilen bütün alt amaçlar, büyük amaçlar tarafından emilerek yansıtılırlar ve sizi meşgul eden sorunlar olmaktan çıkarlar. Üstün amaç bulduktan sonra her şey onu elle tutulur hale getirmemizi sağlar.” (*Creative Work with an Actor; Directors on Directing, New York, 1963*) Özellikle rol üzerine çalışırken verilmek istenen tutku o rol içinde oyuncunun üstün amacı ve isteğine dönüşür. Üstün amaç ve istek harekete geçişte ve duyguyu aksettirmede oyuncunun karakterin yerine kendisini koymasını kendi benliğinden diğer beni doğurmasını sağlar. Temelde kendi kişiliğiniz üzerinden yapılan tahlilin yanı sıra (kendinizi durumun merkezine koyduğunuz anlar, ben verilmiş ortam) ve kendi benliğinizden öteki ‘ben’i yaratma durumunda oyunun konusu ve tutkusu çok önemli bir yer tutar. Bu yöntemde gerçek değil ama gerçeğe yakın bir karakter ve eylem oluşturmak asıl olandır.

Oyuna baktığımızda oyundaki ana karakterin üstün amacı dışarıdan onun etkisi dışında gelen her türlü eylemi, aksiyonu, düşüncüyü, fikri, zorlamayı, başkaldırıcıyı elimine etmektir. Karakterin temel yapısında protest bir yan var. Bu protest yan olanı olduğu gibi kabul etmek yerine, kendi aslına uygun olmayana kendinden uzak tutmaya çalışarak güçlenmektedir. Karakter mümkün olduğunca güç dengesini kendi lehine tutmaya çalışan, güçlü görünen ve dik başlı bir portre çizer. Rolün buradaki isteği kendi düşüncesine yakın olabildiğince eylemlerin gerçekleşmesine izin veriyor olabilmesidir. Asıl amaç savrulmadan mümkün olduğunca aynı çizgi üzerinde yürüyebilmektir.

Christiano’ya baktığımızda normalde kendi olduğundan, sahip olduğu düşünce ve davranışlardan zaman içinde kendisiyle tamamen tezat oluşturacak bir karakter içine bürünmesidir. Aslında dik duruşu, sabit fikirli olması karakterin bilinçaltındaki savunmasızlığını da ortaya koymaktadır. Karakter kendi doğasında dışarıdan görüldüğü kadar güçlü değildir. Kendi içinde yaşadığı çelişki ve tezatlıklar oyunun kendi doğal seyri içerisinde daha farklı alt başlıkların yaşanmasına sebebiyet vermektedir. Rolün üstün amacı her ne kadar güçlü ve baş kaldıran bir karakteri referans gösterse de, temelde karakterin sahip olduğu kendine güvensizlik olgusu karakteri daha farklı bir son’a götürür. Rolün üstün amacı ve isteği sevdiği kadına arasına hiçbir engel sokmadan sahip olma isteğidir. Temelinde önemsenmek ve özel biri tarafından sevilme tutkusu yatmaktadır.

### 3.2. BÜYÜK OLAYLARIN SIRALAMASI

Oyundaki büyük olaylar; küçük olayların sebebiyet verdiği durumlar ya da bir durumun bir diğer büyük olayın alt nedenini oluşturduğu anlardır. Öncelikle çatışmayı oluşturacak olan ana nedenler bir araya getirilir, sonrasında bu durumu besleyecek alt metinler devreye sokularak olay örgüsü kurgusal düzlemde salt anlamını kaybetmeyecek şekilde biçimlendirilir. Buradaki ana etken hem bütünlüğü korumak hem de estetikten ödün vermeden belli bir çözümlenmeye gidebilmektir.

Kafesteki büyük olayların sıralamasına gelecek olursak;

1.Christiano'nun annesinin eve gelişiyle Christiano'yu kafesten çıkmaya ikna etme çabası ve ikili arasındaki ilk tansiyon - Karakterlerin yavaş yavaş tanıtılmaya başlandığı ilk perdenin ilk bölümünde verilen bütüne yönelik ayrıntıları içerir.

2.Nellanın nişanlısı Sergionun gelişi ve 3'lü arasındaki (Nella, Sergio, Christiano) atışmalar - Oyunda daha sonraki bölümlerde gelecek olan olaylara zemin hazırlayacak diyaloglar ve eylemler sahnelenir.

3.Chiera ve Pietro arasındaki anlaşmazlıklar ve gerginlikler - Christiano-Chiera yakınlaşmasına zemin hazırlayan ana nedenlerden birisidir.

4.Christiano ve Chiera'nın duygusal yakınlaşması ve öpüşmeye başlaması - Oyunun kırılma noktasını oluşturan ve seyrini değiştiren ana olaylardan birisidir.

5.Christianonun annesinin ve Nella'nın Christiano ve Chiera arasındaki yakınlaşmadan haberdar olmaları - Çatışmayı güçlendirecek ve karakterler arasındaki gerginliği arttıracak nedenlerden birisidir.

6.Pietro ve Chiera'nın diyaloglarının bir takım gerçekleri ortaya çıkarması - Son'a doğru tansiyonu yükselten ve kendisinden sonraki olaylara sebebiyet verecek ana olaylardan birisini oluşturur.

7.Chiera'nın Pietroyla yaşadığı gerilimin içine Christiano'yu da dahil etmesi - Tansiyon yükselmeye devam eder.

8.Christiano erkek kardeşi Pietro'yu boğarak öldürmesi – Kendisinden önceki olayların sonucunu oluşturan oyunun Cathasis noktasıdır.

9.Chiera iki kardeşi birbirine düşürüp, birini bir diğerine öldürterek özgürlüğüne kavuşması - Oyunda beklenmeyen sonu oluşturan bölümdür.

### 3.3. KÜÇÜK OLAYLARIN SIRALAMASI

Oyundaki küçük olaylar; büyük olayların sebebinin oluşturduğu durumlar ya da bir durumun bir diğer büyük olayın alt nedenini oluşturduğu anlarıdır. Bu küçük olaylar alt metinler şeklinde büyük olayları doğurarak belli bir doygunluktan sonra oyunun gidişatını değiştirebilecek güçte mantıksal sebepler yaratan durumlardır. Oyunun ve karakterin motivasyonu ve yönlendirilmesinde oldukça büyük bir öneme sahiptir.

1. Christiano ve dağıtımcı iki genç arasındaki diyalog – Bu diyalogla birlikte ana karakteri tanımaya başlarız. Buradaki temel olay 2 dağıtımcı gencin Christiano’yla dalga geçmeleridir. Her iki geçte de hem merak hem de ötekileştirme ve bunu sahip oldukları önyargılarla güçlendirme potansiyeli vardır.

2. Christiano’nun annesinin oğlunun kafesten çıkması konusundaki iknası – Bu bölümde Anne Christiano’nun durumunda duyduğu üzüntüyü dile getirir ve oğlunun kafesten çıkmasını ve dış dünyayla olan ilgisini tekrardan kurmasını arzulamaktadır. Christiano ise bunu kesin bir dille reddeder.

3. Nella nişanlısı olan Sergio’yu ailesiyle tanışmaya getirir fakat Christiano’nun pot kırmasından çekinmektedir. – Nella nişanlısını tanıştırmak için eve getirmiştir. Nişanlısı oldukça cana yakın görünmektedir fakat Christiano öfkeli bu durum Nella’nın korkularının yersiz olmadığını ortaya koyacaktır ve ikili arasında karşılıklı sert diyaloglar süregelir.

4. Pietro’nun eve gelişi ve Christiano’yu her zamanki gibi aşağılaması, bulunduğu durumla dalga geçmesi, hareketlerinden duyduğu kızgınlığı dile getirmesi.

5. Chieranın oyuna dahil olması ve kısa süreli Pietro-Chiera gerginliği.

6. İkinci bölümle birlikte Pietro- Chiara gerginliğinin devam etmesi – Pietro çoktan uyanmıştır fakat karısı Chiara uyumaktadır. Kendisiyle ilgilenmesini isteyen Pietro eşine olan nefretini ona kusarak göstermeye çalışır. Chiara ise tepkisiz, rahat ve sakinidir.

7. Christiano Chiarayı yarı çıplak görür bunun üzerinden Chiera Christianoya küçük ironik dokundurmalar yapar.

8. Chiara Christianonun iç dünyasına girmeye çalışarak kendince onu anlamaya ve tanımaya çalışır- Chiara Christianoya sık sık aşk, sevgi ve kadınla ilgili düşüncelerinin ne olduğunu sorar, sahip olduğu düşünceyi, dünya görüşünü anlamaya adlandırmaya çabalar. Christiano bu ilgiden memnundur.

9. Sergio ve Christiano farklı düşüncelere sahiptir ve Sergio’nun Christiano’nun evine uğraması, ikilinin sosyal devlet ve benzeri konulardaki farklı düşüncelerinin çarpışması. – Sergio Nella evde yokken Christianoya uğrar ve ona iş bulduğunu isterse çalışabileceğini söyler. Bu sırada ara ara Chiara’ya methiyelerde bulunur, över ve güzelliğinden bahseder.

10. Christiano Chiara'nın bu dünyada kendisini anlayan tek kişi olduğunu düşünmeye başlar ve ona olan güveni artar. Chiara da bunu davranışları Christiano'ya verdiği cevaplar ve ona karşı olan sıcak kanlılığıyla doğrulamaktadır.

11. Christiano ve Chiara birbirlerine sarılırlar – Christiano Chiaraya ciddi bir yakınlık ve güven hisseder. Kendi düşüncelerine saygı gösteren bu düşüncelerden samimi bir şekilde esinlenen bir kadın görmek Christianoyu etkiler.

12. İkinci perde Chiara ve dağıtımçı gencin diyaloguyla başlar- Buradaki olay genel olarak Christiano ve Chiara'nın yakınlaşmasını gören annenin üzüntüsüdür. Chiara ve dağıtımçı gencin diyaloguna bir yerden sonra Christianoda katılır. Christiano eskisine oranla çok daha rahat, güleç ve mutlu gözükmektedir.

13. Anne ve Christiano arasında, Christianonun kafesten çıkabileceğini söylediği ama annenin bu duruma uzak durduğu diyaloglar geçer.

14. Anne markete gider ve yerini kızı Nellaya bırakır- Christiano kız kardeşinin gelmesinden rahatsızlık duymuştur.

15. Nella ve Christiano arasında sert diyaloglar geçer – Christiano Chiara ile yalnız kalmak istemektedir fakat Nella onları bir türlü yalnız bırakmaz.

16. Pietro gelir - Önce markette annesini yalnız bırakan kız kardeşi Nellaya sinirlenir sonrasındayla hiçbir işe yaramadığını söylediği eşine girer. Nella evden çıkarak annesinin yanına gider. 3' lü (Chiara-Christiano-Pietro) yalnız kalır.

17. Pietro Chiara'yı aşağılar - Ev işlerinin Nella evlendikten sonra Chiara tarafından görülmesini ister. Chiara'yı bir işe yaramayan bir kadın olarak aşağılar.

18. Christiano ve Chiara arasındaki yakınlaşmadan haberdardır - Her fırsatta Christianoya dönerek Chiara tipi kadınların ne kadar namussuz ve aşağılık canlılar olduğundan bahseder, Chiara'nın kendisini defalarca aldattığını itiraf eder.

19. Christiano Pietro'nun davranışlarından rahatsızlık duyar – Pietro kardeşi Chiara'yı korudukça daha çok sinirlenir, ikili arasında sert bir diyalog yaşanır.

20. Chiara kendisine şiddet gösteren eşini her fırsatta kafese yaklaştırmaya çalışır ve Christiano'dan yardım ister – Chiara Pietro'yu ve Christianoyu birbirlerine karşı tahrik eder.

21. Christiano Chiara'nın kendisini sevdiğine emin olmuştur ve onun için yapamayacağı bir şey yoktur artık – Abisinin konuşmaları Christianoyu hepten çileden çıkartır. Chiara'nın gördüğü şiddete dayanmamaktadır. Chiara'nın Christiano'dan yardım istemesiyle oyunun seyri değişir ve sürpriz sona yaklaşır.

### 3.4. KARAKTER İNCELEMESİ

Tiyatroda karakter incelemesi canlandırılacak karakteri oyuncunun kendi içerisinde daha sağlam bir şekilde çözümlemesinde önemli rol tutar. Bu noktada üst balıkta bir karakteri yorumlar ya da incelerken kişiliği, fiziki yapısı ve sosyo-kültürel unsurlarını göz önünde bulundurmak gerekir.

Yukarıda sayılan unsurlar karakteri analiz etmede ve anlamada bize karaktere dair temel kavramları verir. Bu genel başlıkların altındaysa karakterin yapısına dair cevaplar verecek unsurlar şunlardır;

Bir tabloyu oluşturan 5 eleman vardır. Bu beş eleman: kim, ne, nerede, ne zaman, niçin ve nasıl'dır.

-KİM?

1-) Ben (Kendim)

2-) Ben (Tecrübem)

3 ) Yaş

4 ) Geçmiş

-KARAKTERİN ŞARTLARI

1-) Dış şartlar (görünüş, tavır, yaşayış şekli)

2-) İç şartlar (düşünce, hissetme)

-NE?

1-) Olayın geçtiği yer (zaman)

2-) Sınıfı

3- ) Komik

4-) Dramatik

5-) Görüşe bağlı durumlar

Amaç: Ne, aktörün amacıdır. Aktör neyi göstermek istiyor?

Düğüm ve Uyum: Sahnede neyin olduğunu düşündüğümüz zaman uyumu buluruz.  
(Ofisteki patronun dikte etmesi, sekreterin yazması gibi)

Eğer bu uyum bozulursa düğüm olur vs gibi...

-NEREDE?

Oyunun içinde geçtiği çağı, çağın özelliklerini davranış biçimlerini ortaya çıkartır. Bu özellikler o dönemin davranış biçiminin gözlemlenmesinde de yardımcı öğeleri oluşturur.

1 ) Genel olarak

2 ) Yaklaşık olarak

3) Şu anda nerede

-NE ZAMAN?

Tarihte zaman

1)Milattan Önce

2) Rönesans

3) Kesin tarih

(y.y.I0.yıl.)

4) Mevsim

(Yaz davranışı ile kış davranışı başkadır. Bu yüzden mevsimi bulmak önemlidir.)

5)Saat kaçta?

-NİÇİN?

Karakterin düşüncelerinin amacını açıklamayı zorlayacak. Böylece eylemin amacını ortaya çıkaracaktır.

Eylem ve eylemin sonucunun karakterin davranışına olan etkisi olarak da özetlenebilir.

-NASIL?

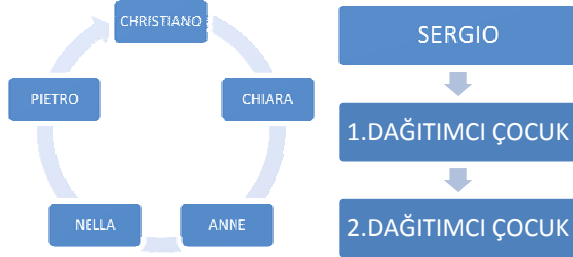
Bu soruyu her noktada sorabiliriz. Örneğin, karakter nasıl yürür, konuşur, nasıl bir ortamda yetişmiştir? Veya yazar nasıl bir üslupla yazmış bu oyunu vs.



Bu bölüm daha çok karakterin davranışsal öğelerinin ve psikolojik çözümlerini yapıldığı kısımdır.

Karakterlere bakacak olursak;

**Tablo 3.4 : Karakter İncelemesi**



#### CHRISTIANO:

Karakterinde derin yaralar bulunan, kişiliğindeki derin korku ve güvensizlik duygularını, dışa yönelik düşmanca ve küçük gören gözlerle gizleyen, duygusal genç bir adam.

Karakterin amacı, duygusallığı noktasında onu gerçekten önemseyen, fikirlerine karşılık verebilecek, bulunduğu ortamdan çıkmasına değer bir insana sahip olmaktır. Aslında en basit tabiriyle sevmek ve sevilmehtir. Karakter hırçın ve atak görünüyor olsa bile fiziken hoş görünümlü olmasına rağmen içine kapanık ve güvensiz bir tiptir.

Olaylar bütün karakterler açısından yakın geçmişte geçmektedir. Günümüze yakın bir resme sahip olması noktasındaysa çağdaş kalabilmeyi başarmıştır. Karakter bu yönüyle de ilgi çekicidir.

Karakterlerin tamamı kuzey İtalya'da bir endüstri kentinde yaşamaktadır. Yaşadıkları mekanlar ve çalıştıkları işler bu konuda alt metinler taşımaktadır.

#### CHIARA:

Pietro'nun karısıdır. Oldukça şehvetli, cesur, cinsellik kokan, güzel, doğal görünen, güçlü ve kararlı bir kadındır. Olaylara ve eşine yönelik kayıtsızdır. Bütün erkeklerin karılarından nefret ettiğini savunur. Pietro'nun davranışlarını bu noktada doğamsamıştır. Ev işleriyle ilgisi olmayan, mutsuz bir evliliği ve kendine has bir çözüm bulma yeteneğine sahip güzel bir kadındır. Olayların seyri noktasında sinema da daha çok kullanılan bir kavram olan Femme Fatal bir karakterde sahiptir. Profesyonel bir yaşantısı yoktur, Chiara'nın gelenekselin biraz dışında bir ev hanımı olduğunu söyleyebiliriz.

Chiara Pietro, Anne, Christiano ve Nella'yla aynı evi paylaşmaktadır.

ANNE:

Sessiz, çok fazla çocukları arasındaki çatışmalara karışmayan ama durumdan etkilenen, daha çok kendi halinde, sakin ama güçlü mağrur dul bir kadındır. Çoğu diyaloglarda karakterin mümkün olduğunca yapıcı olmaya çalıştığını görürüz. Chiara, Pietro, Cristiano ve Nella'yla aynı evi paylaşmaktadır. Karakterin ana amacı ilk başlarda Cristiano'nun kendisini hapsediği yerden çıkartmasına yönelik olsa da sonrasında Chiara ile olan yakınlığını görmesiyle bu amacından uzaklaşmış büyük bir hayal kırıklığına uğramıştır.

PIETRO:

Christiano ve Nella'nın ağabeyi, güçlü, kaba, otoriter, aile reisi. Aynı zamanda Chiara'nın eşidir. Cristiano'nun kendisini kafese kapatmasına hala bir anlam verememektedir. Ona göre Christianonun yaptığı sadece kaçmaktır. Pietro'ya göre bir erkek her türlü durumla yüzleşebilmeli ve üstesinden gelebilmelidir. Pietro'nun en büyük sorunu eşi Chiara'yladır. Eşinin kendisini aldattığını düşünmekte ve ondan nefret etmektedir. Çoğu zaman Chiara'ya yönelik çeşitli dokundurmalar ve davranışlarına yönelik eleştiriler yapar. Aile'nin otoriter üyesi olması noktasında aynı zamanda aile reisidir.

NELLA:

Christiano ve Pietro'nun kız kardeşidir. 20'li yaşlarda Christianoya göre fazla geleneksel aptal bir kız, Pietro'ya göreyse geleneksel olması gerektiği gibi bir genç kızdır. Genel olarak çatışmalarını daha çok Christiano'yla yaşamaktadır. Christiano'nun yaşamı yorumlayış şekli, tarz ve davranışları Nella'yı rahatsız etmektedir. Çoğunlukla fikirlerini, düşüncelerini annesiyle paylaşan biridir.

SERGIO:

Nella'nın ilerde evlenmek istediği nişanlısıdır. 30'lu yaşlarda, mizah anlayışı olan neşeli sıcak ve sempatiktir. Sergio da Nella gibi çok fazla olayların detaylarıyla ilgilenmez. Christiano'ya göre oldukça sığ, sakil ve basit birisidir. Sergio da Christiano tarafından bu şekilde yorumlandığının farkındadır fakat çok fazla aldırılmamaktadır. Sergio için kendi bildiği yolda amaçlarına ulaşmanın verdiği hazdır önemlidir.

DAĞITIMCI GENÇ 1:

Christiano'yla aynı yaşlarda, aynı okulda okumuş ama bitirememiş olan sinsi zaman zaman küstah, alaycı ama zeki bir adamdır.

DAĞITIMCI GENÇ 2:

Kalın kafalı, aptal, tümüyle arkadaşının güdümünde bir çocuk. Diğer çocukla hemen hemen aynı yaşlarda. Karakteri oyunun sadece ilk bölümlerinde görüyoruz.

### 3.5. ROLÜN YORUMU

Bu bölümde ele alınacak unsurlar biçim ve içerik olarak rolün sahip olduğu niteliklerdir. Biçim dışsal olan, gözle görülen her şeydir. Karakterin oyun içindeki eylemleri ve duruma vermiş olduğu tepkileri içerir. Bir başka deyişle, oyuncunun ne türde bir oyunda oynadığının bilincinde olmasıdır. İçerik ise tutkuları, düşünceleri, amaçları, istekleri ve iç eylemleri kapsar.

Biçime bakacak olursak üslûbun ipuçları metindedir. Bu ipuçlarını yakalayabilmek için, oyuncunun canlandıracağı karakterin nasıl bir dünya, nasıl bir çevre içinde bulunduğunu ve metnin ne için yazıldığını anlaması gerekir: yazarın duyarlılığını harekete geçirmiş olan dönemin tiyatral beğenisi ve fiziksel niteliklerini gösteren tiyatral ilkeler, oyuncuların fiziksel davranışları, konuşma dilindeki tartımlar ve biçimler, toplumsal, ahlâksal, siyasal durum, mimarlık, giyim kuşam, toplumsal töreler ile tiyatral eğilimler Biçim içeriğin birleşmesi ve yorumudur ve bir cümleyle bu yorum anlatılabilir.

Karakterlerden Christiano'yu ele alırsak;

Karakterin biçimsel özelliklerine bakacak olursak,

Christiano hırçın, atak, kolay sinirlenebilen, belli zamanlarda aşırı sinirli ve sabırsız davranabilen bir yapıya sahip. Karakterin hareketleri ve tepkileri olayın gidişatına göre çok yoğun ve ani olabilmekte, ya da sakin anlarda dahi birden parlayabilen bir yapıya sahip. Giydiği kıyafetler dönemin kıyafetlerine uygunluk gösteriyor. Karakterin yaşam şekli noktasında bohem bir yanı da bulunuyor ve bu yapıyı davranış şekli, hareketleri, mimikleri, olaylara verdiği tepkiler daha da zenginleştiriyor. Davranışlarındaki keskinlikler geleneksel olan öğelere karşı verilen tutucu yanların savunulduğu anlarda daha çok ortaya çıkıyor. Bu noktada karakter düşünce noktasında sahip olduğu fikirleri eyleme dökerken protest bir tavır sergiliyor. Karakterin olaylara verdiği tepkiler, mimiklerini kullanım şekli, görsel ve işitsel malzemelerini anlık eylemler şeklinde gerçekleştiriyor. Karakterin hal ve hareketleri mümkün oldukça içinde bulunduğu eylem ve durum içerisinde doğal ve sade bir biçimde seyirciye veriliyor. Bu da karakteri kişileştirmeyi ve gözlemlemeyi kolaylaştırıyor. Bir diğer deyişle dildeki sadelik karakterin ortaya çıkardığı rolle paralellik gösteriyor. Bu noktada içerik biçimi desteklerden biçimde oyunun tarzını ve vermek istediği düşünceyi, yorumu ortaya koyuyor. Karakterin içinde yaşamakta olduğu toplum ise endüstri toplumdur. İşçi sınıfı, toplumsal haklar, emekçiler, sosyal haklar, kapitalist dünya görüşü, emperyalist sömürgeci fikirler karakterin algısında önemli bir yere sahiptir. Gözlemlenebilir davranışları içerisinde zaman zaman ortaya çıkan kendine güvensizlik durumu da dikkat çekiyor. Diğer karakterlerle olan diyaloglarında sert bir mizaç, güvensizlik durumunu gizlemeye yönelik ukalalık, zaman zaman ortaya çıkan küstahlık ve bilmişlik var. Karakterin bu yapıya sahip olmasında entelektüel bir birikim olduğunu söyleyebiliriz. Bu diyaloglarda ve tepkilerinde kendisi olmaktan çok olmak istediği ikinci bir benliği ortaya koyuş şekli bulunuyor. Hırçın yapısının yanı sıra karakter kendi içerisinde naif bir yan da bulunduruyor bu yan ikinci bölümde duygusal yakınlaşmalar ortaya çıktıkça fark edebiliyoruz. Her ne kadar zor bir karakter olsa

da rol oyunun tutkusunu sahip olduđu biçimsel öğelerle besleyerek tarzını ortaya koyuyor. Keza oyunun ana iskeletini oluşturan tutkusu da bu noktada yaratılmak istenen biçimi güçlü kılıyor.

Christiano'yu içerik yönünden ele alırsak;

İçerikte tutkular, düşünceler, amaçlar, istekler ve karakterin iç eylemleri ön plandadır. Stanislavski sahnede insan ruhunun yaratılmasını, var edilmesinin gerekliliđi üzerinde durmuştur. Sanatin geređi insanlar arasındaki ruhsal bağ saptamaktır. Bunun için oyuncunun iç dünyasının, ruhu yasatmaya başlamış olması, oyunculuk sanatının temel taşı olarak ortaya koyar. Bu düşünceden hareketle, çağının bilim adamlarıyla is birliğine giren Stanislavski, özellikle, "birey psikolojisi" ve "denetim altına alınabilen bilinç altı" konularında, bilim adamlarına bile ışık tutacak buluşlar geliştirmiştir.

Kısaca oyunun özetine bakarsak;

Christiano, bu dünyanın ve insanların çürümüşlüğünden, yozlaşmasından ve vahşetinden kendini korumak için bir kafese kapanmıştır. Bu kafeste üç yıldır sadece Anton Çehov'un eserlerini okur ve onlarla yaşar. Hayatta anlayamadığı ne varsa onun kitaplarından tanımaya ve anlamaya çalışır. Kendini normal yaşamın tüm şartları ve olanaklarından izole eden Christiano, aynı evde yaşadığı ağabeyi Pietro'nun karısı Chiara'ya ilgi duymaya başlar. Pietro ve Chiara'nın mutsuz ve sorunlu bir evlilikleri vardır. Christiano'nun annesi onu üç yıldır bu kafesten çıkması için ikna etmeye çalışır, ancak Christiano'nun Chiara'ya olan ilgisini anlayınca onu o kafesten çıkarmaktan vazgeçer. Evlenmek üzere olan Christiano'nun kız kardeşi Nella da drumu bilmekte ve annesiyle birlikte bu duygusal ilişkiye engel olmaya çalışmaktadır.

Bir gün Pietro eve gelir ve her şey su yüzüne çıkar. Pietro aslında her şeyin farkındadır ve bunu yüksek sesle dile getirerek kendi sonunu hazırlar. Chiara'nın da yönlendirmesiyle Christiano ağabeyi Pietro'yu boğarak öldürür, ancak oyunun sonunda Chiara'nın bunu planlayarak, kendi özgürlüğünü elde etmek için Christiano'yu kullandığı ortaya çıkar.

Bu noktada rolün içerik yönünü saptamak gerekirse, karakter analizinde yaptığımız saptamaları ortaya koyabiliriz;

Christiano karakterinin kişiliğinde derin korku ve güvensizlik duyguları ve kendini korumaya yönelik dünyaya karşı ortaya koymuş olduğu bir perde vardır. Karakterin amacı, duygusallığı noktasında onu gerçekten önemseyen, fikirlerine karşılık verebilecek, bulunduğu ortamdan çıkmasına değer bir insana sahip olmaktır. Aslında en basit tabiriyle sevmek ve sevmektir. Karakter hırçın ve atak görünüyor olsa bile fiziken hoş görünlü olmasına rağmen içine kapanık ve güvensiz bir tiptir. Karakteri harekete geçiren durumlar kendi düşüncelerine tezat gelen fikirlerin ortaya atılması noktasında gerçekleşmektedir. Bu durumda karakterin kendi içerisindeki güvensizliği ve endişeyi ortaya koymaktadır. Geleneksele yakın bir düşünceye sahip olmaması çevresel konularda karakterin ötekileştirilmesine sebebiyet vermektedir. Karakter bu duyguyu ise sürekli okuyarak ve hazır kalıp cevaplarla bilinç altına itmektedir. Kişiliğinde açılmış yaralarının, çelişkilerinin, sıkıntılarının kısacası iç dünyasının temsili, karakterin ortaya koyduğu biçimsel düzlemde davranış ve hayata karşı duruşu biçiminde

saklıdır. Karakterlerin tamamı kuzey İtalya'da bir endüstri kentinde yaşamaktadır. Yaşadıkları mekanlar ve çalıştıkları işler bu konuda alt metinler taşımaktadır.

Yaşamış olduğu endüstri toplumu ve çevresinde çalışan insanlar, insanların makinalaştırılması, düşük ücretlerle çalıştırılıp modern köleler haline getirilmeleri onu dış dünyadan soyutlayan önemli etkenlerdendir. Rolün temel protest yapısında burada ortaya çıkar ve gelişir. Karakterin tutkusu bu dünyada insanı kalmış tek şey olan aşk'ı bulmaktır. Bu kişi aynı zamanda güvenebileceği ve uğruna kendini içinde hapsedtiği kafesten çıkmasına değer biri olması gerektiği anlamına gelmektedir. Bu bakış açısında Christiano karakterinin duygusal iç dünyasını ortaya koyar. Karakterin kendi içlerinde hapsolmalarının en temel nedeni ise diğer insanlardır. Olay örgüsüne ve oyunun tamamına baktığımızda ise sadece Christiano değil, bütün karakterlerin aslında kendi kafeslerinde kapalı olduğunu görürüz. Bu mahkumiyetin temelinde gene bireyin kendisi önemli bir rol oynar.

Christiano sahip olduğu düşüncelerin başkaları tarafından saygı görmesi gereğine inanmaktadır. Sahip olduğu düşüncelerinin yanlışlığı karakter için söz konusu dahi olamaz olmamalıdır. Bu karakterin inatçı ve kendine olan güvensizliğini örtmek amacıyla kullandığı megaloman yanını ortaya koyar. Bu durum aynı zamanda karakterin çevresi tarafından ötekileştirilmiş yanından kurtulmak ve saygı görmek isteğinden kaynaklanmaktadır. Tüm bunlara rağmen oyun içinde Chiara'ya kolay güvenmesi karakterin kendi içerisindeki çelişkiyi de ortaya koyar. Christiano için geçerli olan sevgi diğer bir karakter için özgürlüktür. Bu noktada oyundaki tutku transformasyon geçirerek aşk dan özgürlüğe dönüşür.

## KAYNAKÇA

### *Kitaplar*

1963, *Creative Work with an Actor; Directors on Directing*, New York

Cemal, A, 2007, *Sanat üzerine denemeler*, İstanbul

Graham, M, 1985, *The Secularization of Tragedy*, 10-12, Printed by METU, s. 103

Özer, Ö, 2002, *Mario Fratti Toplu Oyunlar*, London:, s. 149-224

Raymon, W, 1992, *Modern Tragedy*, London, Hogardh P, s. 56

### ***Diđer Yayınlar***

2008. <http://www.belgeler.com/blg/1ade/20-yuzyil-tiyatrosunda-estetik-dusunce-the-aesthetic-thought-in-20-century-theater> [ ziyaret tarihi 01.05.2011].

Acıbadem Sanat Evi, 2002. <http://www.acibademsanatevi.com/index.php?topic=71.0>  
[ ziyaret tarihi 08.04.2011].

All About Mario Fratti, 2002. [www.i-italy.org](http://www.i-italy.org) [ ziyaret tarihi 12.03.2011].

Mario Fratti Official page, 2004. [www.mariofratti.com](http://www.mariofratti.com) [ ziyaret tarihi 24.04.2011].

The Villager, 2002. [www.thevillager.com](http://www.thevillager.com) [ ziyaret tarihi 04.05.2011].

# ÖZGEÇMİŞ

**Adı Soyadı :** ALPER ÖNEN

**Sürekli Adresi :** BATI MAHALLESİ 19 MAYIS CADDESİ UĞUR APARTMANI 24/7

PENDİK-İSTANBUL

**Doğum Yeri ve Yılı :** İSTANBUL-ŞİŞLİ / 03.07.1986

**Yabancı Dili :** İNGİLİZCE

**İlk Öğretim :** PENDİK MERKEZ İLKÖĞRETİM OKULU 1999

**Orta Öğretim :** PENDİK SÜPER LİSESİ 2003

**Lisans :** BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ 2009

**Yüksek Lisans :** BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ 2011

**Enstitü Adı :** SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

**Program Adı :** İLERİ OYUNCULUK

## **Çalışma Hayatı :**

1.ECM MEDYA

Pozisyon:

Yapımcı-Sunucu

02/2010- ... devam

2.FB COMMUNICATION

Pozisyon:

Yönetici Asistanı

02/2010- ...

3.SKY TURK

Pozisyon:

KJ operatörü

04/2009 – 11/2009

4.Mgemini Prodüksiyon

Cevap Anahtarı

Pozisyon:

Yönetici Asistanı

06/2008 – 11/2008