

133347-1

SİNEMA DRAMATURJİSİ:
“ASİYE NASIL KURTULUR?” FİMLERİNİN
DRAMATURJİK ÇÖZÜMLEMESİ

Özcan GÜRBÜZ
(Yüksek Lisans Tezi)
Eskişehir 1998

SİNEMA DRAMATURJİSİ:
“ASİYE NASIL KURTULUR?” FİLMLERİNİN
DRAMATURJİK ÇÖZÜMLEMESİ

Özcan GÜRBÜZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Sinema Televizyon Ana Bilim Dalı
Danışman: Doç. Dr. Feridun Akyürek

Eskişehir
Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Eylül 1998

Anadolu Üniversitesi
Merkez Kütüphane

YÜKSEK LİSANS TEZ ÖZÜ

SİNEMA DRAMATURJİSİ: “ASİYE NASIL KURTULUR?” FİLMLERİNİN DRAMATURJİK ÇÖZÜMLEMESİ

Özcan GÜRBÜZ

Sinema Televizyon Ana Bilim Dalı

Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eylül 1998

Danışman: Doç. Dr. Feridun Akyürek

Bu araştırma ile amaçlanan, sinema dramaturjisini yalnızca yazınsal yönden yapısal incelemeleriyle sınırlayarak, filmin dramaturjik yapısını oluşturan kuramları, sinemanın tiyatro dramaturjisi ile olan ilişkisini araştırarak ortaya koymak ve bu kuramsal bilgiden yola çıkarak, Vasıf Öngören’in *Asiye Nasıl Kurtulur?* adlı tiyatro oyununun sinemadaki iki farklı anlatı türünde uyarlanan filmlerinin dramaturjik çözümlemelerini yapmaktır.

Birinci bölümde, tiyatro ile sinemanın benzer ve ortak yanları belirtilmiş, dramaturji ile ilgili tanımlar yapılmıştır. Daha sonra, tiyatro ve sinema sanatlarının tarihsel gelişimleri, kuramsal dramaturji kapsamında kısaca ele alınmıştır. İkinci bölümde, tiyatrodaki geleneksel dramaturji kapsamında Aristoteles’in *Poetika*’sı ve tiyatrodaki epik-diyalektik dramaturji kapsamında da Bertolt Brecht’in epik-diyalektik tiyatro kuramı tanıtılarak, iki tür birbiriyle karşılaştırılmış, daha sonra da çağdaş tiyatroya değinilmiştir. Üçüncü bölümde, sinemanın ilk yıllarında ortaya çıkan iki farklı yönelişe (belgesel ve anlatı filmleri) değinilerek, tiyatronun sinemaya olan etkisi üzerinde durulmuştur. Daha sonra, sinemadaki geleneksel anlatı ile epik-diyalektik ve çağdaş anlatı türlerinin, tiyatrodaki olduğu gibi, kuramsal dramaturji kapsamında yazınsal yönden yapısal özellikleri tanıtılmış; böylece sinema dramaturjisinin tiyatro dramaturjisinden aldığı miras ve ikisi arasındaki benzerlikler gösterilmiştir. Dördüncü

bölümde, buraya kadarki bölümlerde izlenen kuramsal yönteme uygun düşecek şekilde, Vasıf Öngören'in **Asiye Nasıl Kurtulur?** adlı tiyatro oyununun ve bu oyunun sinemaya aynı adla uyarlanan Nejat Saydam'ın geleneksel anlatı formundaki, Atıf Yılmaz'ın da epik-diyalektik anlatı formundaki iki filminin dramaturjik çözümlemeleri yapılmıştır. Son bölüm ise, bu çalışmayı içeren özet, yargı ve önerileri kapsamaktadır.

ABSTRACT

CINEMA DRAMATURGY: THE DRAMATURGICAL ANALYSES OF “ASIYE NASIL KURTULUR?” FILMS

Özcan GÜRBÜZ

Film and Television Major

Anadolu University Social Sciences Institute, September 1998

Adviser: Doç. Dr. Feridun Akyürek

The purpose of this research is to limit cinema dramaturgy in terms of written contexts. With this; theories structuring cinema's dramaturgical body and the relationship between cinema and dramaturgy in theater will be clarified. According to these, Vasıf Öngören's *Asiye Nasıl Kurtulur?*, which was adapted to cinema in two different structures, will be analyzed in terms of their cinematic dramaturgies.

In the first part, the similarities between theater and cinema and the explanations about dramaturgy were given. After that, the historic developments of theater and cinema were described briefly according to theoretical dramaturgy. Second part describes Aristoteles' *Poetica* in terms of traditional dramaturgy and Bertolt Brecht's epic-dialectic theory for theater in terms of epic-dialectic dramaturgy. These two forms were compared and modern theater was mentioned as a result. In the third part, two different forms of cinema in the earlier years of cinema (documentary and narrative films) were explained and theater's effect on cinema was mentioned. After those, traditional structure in cinema and epic-dialectic, and modern narrative styles were explained according to their structures in theater. From that point, the origin of the cinema dramaturgy, which is coming from theater dramaturgy, was explained and their similarities were shown. In the forth part, parallel to the previous theoretical structures

in the earlies sections, Nejat Saydam’s traditional narrative form and Atıf Yılmaz’s epic-dialectic narrative form were analyzed in terms of two different films’ dramaturgies based on Vasıf Öngören’s **Asiye Nasıl Kurtulur?**. As a result, in the fifth part, abstract, conclusion and advices are given.

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ÖZ.....	i
ABSTRACT.....	iii
DEĞERLENDİRME KURULU VE ENSTİTÜ MÜDÜRLÜĞÜ ONAYI.....	v
ÖZGEÇMİŞ.....	vi
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xiii

BÖLÜM

1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Amaç.....	23
1.3. Önem.....	23
1.4. Sınırlılıklar.....	24
1.5. Yöntem.....	24
1.5.1. Araştırma Modeli.....	24
1.5.2. Veriler ve Toplanması.....	25
1.5.3. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması.....	25
2. TİYATRO DRAMATURJİSİ.....	27
2.1. Tiyatroda Geleneksel (Aristotelesçi/Klasik) Dramaturji.....	27
2.1.1. Aristoteles'in Poetika 'sı.....	28
2.1.1.1. Sanatların Gösterdiği Ayrılıklar.....	28
2.1.1.2. Tragedya ve Komedy.....	29
2.1.1.3. Tragedya'nın Geçirdiği Biçim Değişiklikleri.....	30
2.1.1.4. Aristoteles'in Tragedya ve Komedy Tanımları.....	30
2.1.1.5. Tragedya'nın Özellikleri.....	31
2.1.1.6. Tragedya'nın Dış (Nisel) Öğelerini Oluşturan Bölümler.....	31

2.1.1.7. Tragedya'nın Altı Ögesi.....	32
2.1.1.7.1. Öykü.....	32
2.1.1.7.2. Karakter.....	39
2.1.1.7.3. Düşünce.....	40
2.1.1.7.4. Dekorasyon.....	40
2.1.1.7.5. Dil.....	41
2.1.1.7.6. Müzik.....	41
2.1.2. Aristotelesçi Tiyatronun Genel Bir Değerlendirmisi.....	42
2.2. Tiyatroda Epik/Diyalektik Dramaturji.....	43
2.2.1. Bertolt Brecht.....	43
2.2.2. Brecht'in Tiyatro Üzerine Görüşleri.....	44
2.2.3. Epik/Diyalektik Tiyatro ve "Sokak Sahnesi".....	45
2.2.4. "Kader Yıldızı" ve Özdeşleşme.....	46
2.2.5. Değişirliğin Kabulü, Özdeşleşme'nin Reddi.....	46
2.2.6. Özdeşleşme Yerine Uzaklaştırma, Yabancılaştırma ve Tarihselleştirme....	47
2.2.6.1. Epik/Diyalektik (Yabancılaştıran) Dramatik Yapı.....	48
2.2.6.2. Oyun Metinlerinin Yazgısını Değiştirmek/Yazarın Dünyasını Eleştirmek.....	50
2.2.6.3. Dil Üzerine.....	51
2.2.6.4. Sahne Düzeni.....	51
2.2.6.5. Oyunculuk.....	52
2.3. Tiyatrodaki İki Anlatı Türünün Karşılaştırması.....	54
2.4. Çağdaş Tiyatro.....	59
3. SİNEMA DRAMATURJİSİ.....	60
3.1. Sinemanın Başlangıcında İki Farklı Yöneliş: Belgesel ve Anlatı Filmleri ile Tiyatronun Sinemaya Etkisi.....	60
3.2. Anlatı Filmleri (Geleneksel ve Çağdaş Anlatı Türleri).....	62
3.2.1. Geleneksel Anlatı.....	80
3.2.2. Epik/Diyalektik ve Çağdaş Anlatı.....	95
3.2.2.1. Sinemada Brecht Estetiği ve "Kuhle Wampe ya da Dünya Kimindir?" Üzerine.....	95

3.2.2.2. Çağdaş Anlatı.....	104
-----------------------------	-----

4. “ASİYE NASIL KURTULUR?” TİYATRO OYUNU VE FİLMLERİNİN DRAMATURJİK ÇÖZÜMLEMELERİ.....118

4.1. Vasıf Öngören’in “Asiye Nasıl Kurtulur?” Adlı Oyununun Dramaturjik Çözümlemesi.....	118
4.1.1. Konu.....	118
4.1.2. Tema.....	119
4.1.3. Öyküleme.....	120
4.1.4. Durumlar, Dramaturjik Anlaşmazlıklar (Conflict) ve Mücadeleler (Collision).....	124
4.1.5. Dramaturjik Belirleme.....	128
4.1.6. Oyun Yapısının Brecht Estetiği Açısından İncelenmesi.....	134
4.1.6.1. Naiv Tutum.....	134
4.1.6.2. Mesel (Fabel).....	134
4.1.6.3. Oyun Dili.....	135
4.1.6.4. Epizotik Anlatım.....	135
4.1.6.5. Gestuslar.....	136
4.1.6.6. Yabancılaştırma.....	137
4.1.6.7. Tarihselleştirme.....	138
4.1.6.8. Anlatımcı Yapı.....	138
4.1.7. Zaman ve Mekân.....	139
4.1.8. Konuşma Dili.....	140
4.1.9. Tipler.....	141
4.1.9.1. Varolan Toplumun Temsilcileri.....	142
4.1.9.2. Varolan Toplumun Ürettikleri.....	145
4.1.9.3. Varolan Toplumun Dışındakiler.....	152
4.2. Atıf Yılmaz’ın “Asiye Nasıl Kurtulur?” (1986) Adlı Filminin Dramaturjik Çözümlemesi.....	154
4.2.1. Konu.....	154
4.2.2. Tema.....	154
4.2.3. Filmin Öykülemesi.....	155

4.2.4. Durumlar, Dramaturjik Anlaşmazlıklar (Conflict) ve Mücadeleler (Collision).....	156
4.2.5. Dramaturjik Belirleme.....	157
4.2.6. Filmin Yapısının Brecht Estetiği Açısından İncelenmesi.....	157
4.2.6.1. Naiv Tutum.....	157
4.2.6.2. Mesel (Fabel).....	157
4.2.6.3. Epizotik Anlatım.....	158
4.2.6.4. Gestuslar.....	159
4.2.6.5. Yabancılaştırma.....	160
4.2.6.6. Tarihselleştirme.....	162
4.2.6.7. Anlatımcı Yapı.....	162
4.2.7. Zaman ve Mekân.....	164
4.2.8. Konuşma Dili.....	165
4.2.9. Tipler.....	166
4.3. Nejat Saydam'ın “ Asiye Nasıl Kurtulur? ” (1973) Adlı Filminin Dramaturjik Çözümlemesi.....	168
4.3.1. Konu.....	168
4.3.2. Tema.....	168
4.3.3. Filmin Dramaturjik Bölümlemesi ve Yapı Düzeni.....	169
4.3.3.1. Filmin Başlangıç Bölümü.....	169
4.3.3.2. Filmin Orta Bölümü.....	172
4.3.3.3. Filmin Son Bölümü.....	178
4.3.4. Anlatı Özelliklerine Uygunluk.....	181
4.3.5. Zaman ve Mekân.....	181
4.3.6. Müzik.....	182
4.3.7. Konuşma Dili.....	182
4.3.8. Tipler.....	183
4.4. “ Asiye Nasıl Kurtulur? ” Tiyatro Oyununun Sinemada İki Anlatı Türüne Uyarlanması Üzerine.....	185

5. ÖZET, YARGI VE ÖNERİLER.....186

5.1. Özet.....186

5.2. Yargı.....189

5.3. Öneriler.....190

EKLER.....191

A.....192

B.....193

KAYNAKÇA.....194

TABLÖLAR LİSTESİ

TABLO	Sayfa
1. BRECHT’İN GELENEKSEL VE YENİ OYUN BİÇİMİNİ KARŞILAŞTIRMASI.....	49
2. DRAMATİK İLE EPİK MÜZİK ARASINDAKİ FARKLAR.....	52
3. TİYATRONUN İKİ BİÇİMİNDEKİ DÜNYA GÖRÜŞLERİNİN KARŞILAŞTIRIMI.....	55
4. TİYATRONUN DRAMATİK BİÇİMİ İLE EPİK BİÇİMİNİN KARŞILAŞTIRIMI.....	56
5. PETER WOLLEN’İN SİNEMADAKİ İKİ ANLATI BİÇİMİNİ KARŞILAŞTIRIMI.....	105
6. “ASİYE NASIL KURTULUR?” OYUNUNUN DRAMATURJİK BELİRLEMESİ.....	128

ŞEKİLLER LİSTESİ

ŞEKİL	Sayfa
1. “Geleneksel Dramatik Anlatım” ve “Epizotik Anlatım”.....	58
2. Yapıtın “Asal Merak Yayı”.....	69
3. “Yardımcı Merak Yayları”.....	70
4. “Mikroskopik Merak Yayları”.....	71
5. Yükselen Dramatik Eğri.....	82

BÖLÜM 1

GİRİŞ

1.1. Problem

Bilim, teknik ve teknoloji sürekli gelişim halindedir. Bu gelişim tarih boyunca insan yaşamının her alanında kendisine bir yer bulmaktadır. Her teknik gelişmenin sonucu, bir başkasına tepki yolunu açacak etki görevi görür. Bu durum bilimde de, sanatta da böyledir. Aynı zamanda bu ikisi bir etkileşim içindedir. Bir sıçrama, bir buluş kendinden önceki nicel değişimlerin içinde barındırdığı içsel çelişkilerin bir gelişimi sonucu ortaya çıkmaktadır. Kısaca varolan diyalektik yasalar işlemektedir.

İnsanoğlu tarih boyunca gerçeği ya da kendi gerçeğini yaratma anlayışı içinde olmuştur. Bunun sanatta var olan en önemli aşaması kuşkusuz sinemadır.

Sinema düşüncesi 1840'ların başında ortaya çıkmaktadır. Bu düşünceye zemin hazırlayan gelişmelerin tarihi 11. yüzyılda Arap bilgini İbn-ül Haytam'ın karanlık kutunun tarifini yapmasına kadar gider. Gümüş plakaların ışığın etkisiyle karardığının gözlenmesi ise, karanlık kutudaki yüzeye yansıyan görüntünün kaydedilebileceği düşüncesini doğurur. Böylece Avrupa'da 1840'larla birlikte sanat ve edebiyat alanında natüralist düşünce ve uygulamalar da başlar. Sinema sanatının temel malzemesi olan film, önce fotoğraf karesi olarak varolur. Film karelerinin hareketlendirilmesi de sinemayı bir kitle iletişim aracı olarak vareder. İlk film gösterisini Lumière kardeşler 1895 yılında yapar. Bu tarih sinemanın ortaya çıktığı tarih olarak kabul edilir.

Sahne, sinema ve TV üç görsel dramatik medyadır. Bunların aralarındaki en büyük farklılık izleyicilerin bunları izlemesindeki değişik koşullardır. Sinema ve tiyatro karartılmış salonlardaki kalabalıklar tarafından izlenir. İzleyicilerin tepkileri ise kollektif yığın psikolojisi ile oluşur. Bu yapıtları izlemek de bir olay olarak algılanır; bilet almak, vb.gibi şeyler. TV ise hem bireyin kontrolü altındadır, hem de izleyici tepkisi bireysel psikoloji ile olur (Esslin, 1996: 83).

Ayrıca sinema ve TV dramatik birer araçtır ve dili de drama dilidir. Esslin, dramanın dünyayı düşünme, onu yaşama ve üzerinde akıl yürütmemize yarayan bir yöntem olduğunu söyler. Bundan ötürü, “çoğu düşüncemiz çeşitli durum ve kararlar konusunda senaryolar içerir ve dramayı bir düşünce biçimi olarak kullanır.” Bundan dolayı insanların TV’de dramatik yapımları izlemeye ayırdığı zaman haftada beş altı tiyatro oyunu izlemeye eşdeğerdedir (1991: 14-5). Antik Yunan’da dramaya verilen önem dikkate alındığında, o çağda bir insanın ömrü boyunca belki izleyebileceği drama sayısını, yukarıdaki bilgilere göre XX. yüzyılın insanı bir haftada izlemektedir.

Tekrarlanabilirlik özelliği bütün dramalar için ortaktır: “En iyi tanımı, dünyanın taklitle yeniden üretilmesi şeklinde yapılabilecek olan drama, bizim ‘gerçek’ yaşamlarımızdaki vaziyetlere aynalık eder” (Esslin, 1991: 15-23).

Nutku (1990: 19, 30) da sinemayı tiyatronun güç kaynakları içinde sayar. Ayrıca, sinemada da dram sanatının üç temel ögesi (*yansılama*, *canlandırma* ve *aksiyon*) bulunduğundan sinema da dram sanatının alanına girer.

“Milyonlarca seyirciye ulaşan dramatik malzemenin çok büyük bir bölümü ve dram sanatının geçirdiği deneyimlerin büyük bir parçası, tiyatrodan türetilerek sinemaya ve hepsinden çok da televizyona” geçmiştir (Esslin, 1996: 9, 13).

“Doğmakta olan bir sanatın, kendinden öncekileri taklide çalışması, sonra yavaş yavaş kendi kanun ve temalarını çıkarması yadırganmaz” (Bazin, 1995: 111-12). Bu söz konusu ilişki şüphesiz yalnızca doğmakta olan bir sanat için geçerli değildir. Tiyatro tarihine bakıldığında onun da sinemadan etkilendiği açıkça görülmektedir. Benzer şekilde TV de sinemadan etkilenmiştir.

Bazin, tiyatronun edebiyatı, sinemanın çağdaş romanı ve özellikle Amerikan romanını etkilediğini de hatırlatır. Örneğin, sinema da “edebiyata (hatta resim ve gazeteciliğe) gittikçe daha çok” başvurmaktadır. Roman uyarlamaları edebiyata, tiyatro filminin başarısı da tiyatroya hizmet etmektedir (1995: 118-40). Böylece, ilgili sanatlar arasında karşılıklı etkileşimlerin olduğu kesin bir gerçek olarak önümüze çıkmaktadır.

Tiyatroda dramaturjiye geçmeden önce, sinema ve televizyonun da üzerinde durduğu ortak zemin olan drama ile ilgili *drama*, *tiyatro sanatı*, *dram sanatı*, *tiyatro kuramı*, *drama kuramı*, *dramatik ve dramatik olan*, *mimetik aksiyon*, *gösterim*, *yansılama*, *canlandırma*, *aksiyon* ve *dramaturji* kavramlarının bir arada, yer yer kısa tanım ve açıklamalarla sunulmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.

Drama kavramı eski Yunanca'dan gelir ve iki anlamı içerir:

“1.Lirik (şiirsel) ve epik (anlatısal) yanı sıra, diyaloglar halinde yazılan ve yazınsal metni oyun kişilerinin söyleminden oluştuğu edebiyat türü.

2.Yazınsal tiyatro yapıtı olarak oyun, genel olarak oyun” (Çalışlar, 1993: 52).

Nutku (1982: 79) da, dramının eski Yunanca'daki iki anlamının “bir şey yapma” ya da “yapılan bir şey” ve “ oynamak” olduğunu söyler. Kavrama yüklediği yeni anlamı ise şöyle ifade eder: “Bu sözcük, yalnızca ‘herhangi bir kimsenin herhangi bir şey yapması’ değil, *belli bir kimsenin, katılanlara, anlamı olan bir şey yapmasıdır.*”

Tiyatro sanatı ile *Dram sanatı* birbiri ile yakın ilişki içinde ve içiçedir. Dram sanatı tiyatro sanatının kuramsal ve yazınsal yanını, tiyatro sanatı ise dram sanatının uygulayımını içerir. Yazılan bir oyun ancak izleyici karşısında oynandığında bir oyun olarak kabul edilir. Aksi halde yazılan şey bir yazınsal metin olarak kalır. Oyun, oynanmak için yazılır. Öyleyse, dram sanatı tiyatro sanatını gerektirir.

“*Dram sanatı* (...) insanla ilgili şeyi sanatsal bir yaratışla canlandıran üretim işidir.” Çünkü, “dramatik olan, insanla *ilgili olan* bir duygudur.” Kendine insan yaşamını temel alır. Onun yaşamındaki içsel ve dışsal etkinlikleri ileten bir görünümdür (Nutku, 1982: 39). “*Dram sanatı, dramatik olan*’ı içerir” (1990: 29). Esslin, dram sanatı “gerçek yaşamda olmuş, olan ya da tasarlanmış olayları, yani gerçek ya da düşsel dünyadaki olayları taklit eder, oynar, gösterir” der. Bunların ortak noktası “mimetik aksiyon”dur ve bunun için ise gösterim ve oynamak gereklidir. *Mimetik aksiyon* “gerçek, ya da hayali olaylar, insanlar arasındaki ilişkileri gösteren bir yeniden yaratmadır ve gerçek insan ya da benzeri (örneğin kuklalar ya da tasvirler) ile seyirci önünde sanki o an oluyormuş duygusunu vermektir” (1996: 20-5). Nutku da yansılama, canlandırma ve aksiyon’un dram sanatının birbirine bağlı üç temel ögesi olduğunu belirtir. *Yaşamın yansılama*sı, “gerçeğin belli bir kimsenin yaratış özellikleri ile” elde edilir. Bu yansılama da *canlandırma* yoluyla olur. Canlandırmanın yalnızca insan görünümünde olması gerekmez. Ayrıca “sözsüz oyun, monolog, vb.gibi öğeler de kullanılır.” Burada önemli olan “insan ve insanlığı ilgilendiren şeylerin vurgulanmasıdır.” Dram sanatının var olabilmesi için zorunlu olan bir öge de *aksiyon*’dur. Aksiyon, dram sanatını öteki sanatlardan ayıran bir fiziksel öğedir. Çünkü aksiyon “canlı kişiler yoluyla çıkarılır” (1982: 39-40; 1990: 30).

Tiyatro kuramı XX. yüzyıla kadar drama kuramı içinde değerlendirilir. Artaud ve Brecht tiyatro kuramını kendi etkinliği içinde ele alır. Çalışlar (1993: 52-3), *drama kuramı*'nı “drama sanat bilgisi, drama sanatı düşüncesi, dramabilim, drama estetiği” olarak tanımlar. Drama sanatının hem yazınsal, hem de tiyatroluk olmasından dolayı, drama sanatının tarihsel gelişimi de kuram ve uygulama bütünlüğü içinde olur. Drama kuramı da drama sanatının tarihsel ve kuramsal gelişimini kendine iş edinir. Dolayısıyla “drama kuramı, drama sanatının ve gelişiminin temel yasallık ve özelliklerini, yapısını ve kurallılıklarını ortaya koymaya ve değerlendirmeye çalışır.” Tiyatro kuramına da bağlı olarak, “Aristotelesçi-olmayan, epik drama kuramı”, “modernist drama kuramı (saçma tiyatrosu, antitiyatro)” ve “felsefi disiplinlere bağlı olarak, yapısalci, dilbilimci, tarihselci, göstergebilimci drama kuramları görülmektedir.”

Dram sanatı incelenmesinde kullanılan yaygın iki yöntem, “yazınsal yönden” ve “biçim yönünden” yapılan incelemelerdir. Birincisinde, “a) Tür olarak (tragedya, komedy, güldürü, melodram), b) Güzel duyusal akımlar olarak (klasisizm, romantizm, simgecilik, gerçekçilik, vb...)”; diğesinde ise, “oyunun yapısı irdelenir. Olaylar dizisi, kişileştirme, konuşma örgüsü, vb.gibi teknikle ilgili öğeler ele alınır” (Nutku, 1982: 40).

Dramaturgi (dramaturji) sözcüğü Eski Yunanca'daki *dramaturgia*'dan gelir. Anlamı, “bir dram oluşturmak”tır (Çamurdan, 1996: 58). Dramaturji kavramının tanımı:

1.Uygulamalı ve yapınsal Dramaturji; dramaturgun gerçekleştirdiği etkinlik, dramaturgluk uğraşı; bir oyunun dramaturg ile yönetmenin işbirliği içinde sahnelenmesi (oyunun seçiminden, oyun metninin çözümlenmesinden, oyunun yorumlanmasından sahneye getirilmesine kadar) tüm sahneleme süreci yönetsel çalışması, ‘kuramsal sahneleme’.

2.Kuramsal Dramaturji; kavram olarak Lessing tarafından ortaya atıldığı biçimde, drama yapıtlarının, oyunların iç yasalarını, ana kurallarını, oyun yapısı ilkelerini ortaya koyan drama sanatı bilgisi, drama sanatı ve tekniği kuramı.

3.Drama yapıtı üretme, oyun yazma; drama yapıtı oluşturma ilkeleri.

Bu anlamda (2. ve 3.) Dramaturji kavramı, drama tarihi kavramıyla olduğu kadar, drama kuramı kavramıyla da örtüşür (Çalışlar, 1993: 54-5).

Nutku (1983) ve Marlalı (1993: 173)'nın dramaturji tanımları da benzer şekildedir.

Dramaturji, tiyatronun tarihsel gelişimi içindeki evriminden yola çıkılarak, iki genel başlık altında değerlendirilebilir; *klasik* ve *çağdaş dramaturji*. Klasik dramaturji, “dramatik bir yapıtı oluşturacak ana öğeleri bulma ve bunları düzenleme tekniği olarak tanımlanır.” Bu dramaturjinin oluşturulmasında somut örnekler ve soyut ilkelerden (kuramdan) yola çıkılır. “Bir tiyatro oyunu yazmak ve onu doğru olarak inceleyebilmek için bilinmesi zorunlu olan tiyatroya özgü bir dizi kuralı, hatta reçeteyi kapsar.” Söz

konusu çalışma sahneden çok metin ağırlıklıdır (Çamurdan, 1996: 58-9). Bu dramaturjinin kendine çıkış noktası aldığı düşünür Antik Yunanlı **Aristoteles** ve onun yapıtı olan **Poetika**'dır. Yapıttaki görüşlerin kendisinden sonraki dönemleri etkisi altına alarak, onlara da damgasını vurmasından dolayı, *Klasik* ya da *Geleneksel Dramaturji* denmektedir.

Lessing ile birlikte *çağdaş dramaturjiye* geçişten bahsedilebilir. Onun 1767'de yazdığı **Hamburg Dramaturjisi** adlı çalışması, bu konudaki ilk ve temel eser olarak kabul edilmektedir. Çağdaş dramaturji Brecht ile yetkinleşir. Bu dramaturjide de metnin yerinin önemli olmasına rağmen, sahneye yönelik çalışmaya ağırlık verilir. Sahne ile metin yapısı arasındaki ilişki birbirinden bağımsız olarak yer alır. Bu ilişki her gösteride yeniden ve başka başka olabilir.

Geleneksel dramaturjinin kuramsal dramaturji ağırlıklı, *çağdaş dramaturjinin de uygulamalı ve yapımsal* dramaturji ağırlıklı bir çalışmaya gereksinim duyduğu söylenebilir.

Sanat hakkındaki görüşlerini **Poetika** adlı kitabında derli toplu bir şekilde bir araya getirip yazan ilk kişi Antik Yunanlı düşünür **Aristoteles** (İ.Ö. 384-322)'dir (Şener, 1991: 12). Aristoteles **Poetika** adlı eserinde ileri sürdüğü düşüncelerine varolan oyunları inceleyerek varmıştır. Bu kitapta yer alan görüşler yazıldığı tarihten beri hâlâ dram sanatında etkisini ve önemini sürdürmektedir. *

Poetika'daki görüşler, Antik Roma, Ortaçağ, Rönesans ve Akıl Çağı eleştirmenleri üzerinde etkili olur. **Poetika**'da ileri sürülenler tartışmasız kabul görerek, onların yetkinleştirilmesine gidilir. XVIII. yüzyıldan başlayarak **Poetika**'ya farklı yorumlar da getirilmeye başlanır. Böylece, Aristotelesçi klasik dramaturji anlayışı gelenekselleşir.

Daha sonra Eski Roma'da tiyatroyla ilgili bazı yazılar yazılmışsa da, bunlar **Poetika** gibi bir bütünü içeren yapıtlar değildir. Bu yazarlara örnek olarak gösterilebilecek kişiler Plautus, Terentius, Cicero ve Livius'dur. (Clark'tan aktaran Şener, 1991: 49). Yine bu dönemde yazılan en önemli eser ise **Horatius**'un **Ars Poetika**'sıdır. (1991: 49).

* Aristoteles'in **Poetika**'sı bu çalışmada yer alan 2. bölümün "2.1.1." alt başlığında ayrıntılı olarak tanıtılmıştır.

Roma İmparatorluğu döneminde yaşayan **Horatius**, **Ars Poetika**'yı (*Epistola ad Pisones/Pison'lara Mektup*) İ.Ö. 24-20 yılları arasında yazar. Dram sanatı tekniğine ağırlık verilmiş bu eser, **Poetika**'dan sonraki derli toplu ikinci eserdir. Horatius, Aristoteles'in izindedir ve Klasik Yunan yazını savunur. **Ars Poetika**'da bir sahnedeki konuşan oyuncu sayısının üçü geçmemesi önerilir. Oynanmaya elverişli olmayan sahnelere ve zorunlu olmadıkça da sahnede Tanrı'ya yer verilmemelidir. Başlangıçta konuya bir an önce girilmelidir. Burada, *Beş perde kuralı* ortaya atılır ve *Yer Birliği* kuralının kesin belirlenmesi yapılır. Yer birliği, eylemin değişmeyen bir yerde geçmesini ifade eder. Böylece Aristoteles'in *Eylem Birliği*'nin yanı sıra, yer birliği de bir kural olarak yer alır. Şener (1991: 56-62), Horatius'un beş perde kuralını Yunan tragedyalarının genellikle beş bölümden oluşmasını dikkate alarak öne sürmüş olabileceğini belirtir.

Ortaçağ döneminde dinsel öyküler önem kazanır. Günümüzde kullanılan eşzamanlı sahne biçimi gelişir. *Rönesans* döneminde de **Poetika** ile birlikte **Ars Poetika** önemini artırarak sürdürür. Melodram ve tragikomedya gibi alt türler de bu dönemde çıkar. Çerçevesi ve öne uzantılı sahne biçimi gelişir. *Üç Birlik Kuralı* oluşur. Böylece Aristoteles'in *eylem birliği* kuralı ve Horatius'un da *yer birliği* kuralının uzantısında, bunlara *Zaman Birliği* de eklenir.

XVII. yüzyılın ortaları ile XVIII. yüzyıl arası *Klasik Akım* etkili olur. Tiyatroda **Poetika** ile **Ars Poetika** yine en güvenilir kitaplardır ve dolayısıyla Antik Yunan ve Latin tiyatro kuramcılarının önerilerine bağlı kalınır. Klasik akım tiyatro dramaturjisinin kurallarını kesin ve katı bir biçimde belirler. Yukarıdaki önemli gelişmelere ek olarak bu dönemde Şener (1991: 98), hareketin azalarak dış eylemin yerini iç çatışmaların aldığını, kişilerin uzun konuşmalarla içlerini döktüğünü ve oyun deviniminin iç çatışmalarla oluşturulduğunu söyler.

XVIII. yüzyılda hem Klasik Akım geçerliliğini korur, hem de yeni öneriler ileri sürülür. Böylece Klasik Akım'ın katı kuralları aşılmış olunur. Tiyatro eserinin düz yazı ile yazılması, oyunda günlük olaylara ve sıradan kişilere yer verilmesi bunlar arasındadır. Yeni ara türler oluşur: Duygusal tragedya ve gözü yaşlı komedya. **Denis Diderot** (1713-1784) bu türü *dram* olarak adlandırır. Diderot ve **Gotthold Ephraim Lessing** (1729-1781) bu dönemde *acıma estetiğini* geliştiren kuramcılardan ikisidir. Bu estetikte akılla duygu, duyguyla beğeni arasındaki ilişki ele alınır.

Lessing, Aristoteles'in **Poetika**'sındaki ilkelerin 'Öklides'in yanlışsız ilkeleri' gibi sağlam bulunduğunu söyler (Nutku, 1990: 54). **Poetika**'da bazı şeylerin yanlış anlaşıldığını, dolayısıyla yeniden yorumlanması gerektiğini ileri sürer. Bunlardan biri de "acıma ve korku uyandırma" ile ilgilidir. Lessing'e göre "*katharsis* oyun kişilerinin tutkularından çok seyircilerin heyecanlarını ilgilendirir. (...) 'tutkuların erdemli eylemlere dönüşmesidir'". **Poetika**'nın özü de "üç birlik kuralı" değil, "*katharsis*'in açıklanmasında"dır (Çamurdan, 1996: 65-6).

Şener, bu yüzyılda oluşan bu dram'ın "bugün orta sınıfın beğenisi doğrultusunda gelişen (...) duygusal dram, ya da burjuva dramı" olduğunu belirtir:

Burjuva dramında seyircinin, içinde bulunduğu durum ile uyum kurması amaçlanmaktadır. Duygu eşliği ve acıma duygusu ile toplumdaki adaletsizliğin yarattığı suçluluk duygusu giderilmekte, kişi, kendi durumunu değiştirmeye gerek kalmadan vicdanı ile uzlaşmaktadır. (...) Böylece toplumda geçerliğini yitirmeye başlayan, fakat toplum düzenini yaşatmak için sürdürülmesinde yarar görülen değer yargıları yaşatılmış olur (Şener, 1991: 131-32).

XVIII. yüzyılın ortalarıyla XIX. yüzyılın ortaları arasındaki dönemde *Romantik Akım* etkili olur. Klasikçilere karşı çıkılır. Üç Birlik Kuralı reddedilerek yalnızca Eylem Birliği kuralı benimsenir. Üç birliğin yerini de organik biçim alır. Bu bütün, canlı organizmaya benzetilir. Karşıt güçlerin çatışması eylemi oluşturur. Kant estetiğinin uyum ve diyalektik karşıtlık düşüncesinden yararlanır. Doğada ve yaşamdaki çelişkiden yola çıkan **Victor Hugo** (1802-1885) bu çelişkiyi insan inançlarındaki ikilemde de görür. Ona göre "dramın diyalektik karakteri grotesk ile sağlanır"; ve bu grotesk Antik tragedy ve komedyada da gizli olarak "güzel ile hayvansı olanın birleşimi" şeklinde yer alır. Mantık yerine duygunun geçtiği oyunlarda inandırıcılık ise, illüzyon ile sağlanır. Romantikler yanılsama (illüzyon) olayını "tiyatronun kendine özgü inandırma gücünün kaynağı olması" ve "şiir sanatındaki düşleme gücüne koşut olması bakımından" ele alır. Birincisinde, farklı zaman ve yerlerde geçmiş olayların sıkıştırılmış yoğunlukta kurgulanarak izleyicilere iletilmesiyle, onlar bunu bir günlük zaman ve tek yerde geçmiş gibi algırlar ki, bu da bir yanılsamadır (Şener, 1991: 143-73). İkincisinde ise, yansıtılan dış gerçeğin asal gerçeğine, izleyici "düş boyutu ile" bu düşe ortak edilir (Wellek'ten aktaran Şener, 1991: 174). Bu akımın belirgin özelliklerinden birisi de "romantiklerin kendi yerlerini bulamadıkları bir dünyadaki iç tedirginlikleri"dir (Nutku, 1990: 98).

Romantikler *ironi*'ye de önem verir. İroniye yeni bir boyut kazandırarak *romantik ironi* derler:

(...) Romantik ironi, yaşamın tüm açmazlarını karşılıklarını uzaktan görebilme demektir.

Tiyatroda yaratılan yanılsama ile bu yanılsamanın bozulmasından doğan çelişki tiyatronun kendine özgü ironisini meydana getirir (Şener, 1991: 177).

Romantik Akım modern tiyatronun önünü açması bakımından da önemli bir yere sahiptir.

Melodram da bir diğer alt tür olarak gelişir. Kökeni XVII. yüzyıla kadar götürülebilecek olan melodram *şarkılı oyun* anlamına gelmekle birlikte, daha sonra şarkılar oyun yapısından çıkarılır. Duygular abartılarak ele alınır, zaten melodramın amacı da izleyiciyi duygulandırmaktır.

Melodramlar sonlanışlarına göre özellik gösterir; kötü sonla biten, iyi sonla biten ve adalet duygularını körükleyen başkaldırı melodramları (Çalışlar, 1993: 115). Nutku, bir oyunda “eleştiri, tartışma ya da bir tez” yoksa o oyunun “kesin olarak melodram” olduğunu söyler (1990: 78).

Toplumsal değerler bu alt türde önemli bir yere sahiptir. Eylemler iyi-kötü karşıtlığıyla yürütülür. Girişte düzence arzulanan kişi sergilenir. Sonra haksızlığa uğrayan kişinin karşı güçlerle mücadelesi yer alır. Son bölümde ise kötüler yenilerek cezasını bulur. İyiler ise verdiği mücadelesi sonunda başarıya ulaşır, ödüllendirilir, istediğini elde eder. böylece toplumsal adalet de yerini bulmuş olur. Melodramdaki kişiler de bu yapıya göre belli tipte (iyi-kötü) kişilerdir.

Romantizme bir tepki olarak da *Natüralist tiyatro* 1880-1900 yılları arasında Avrupa’da doğar. Şener, Romantizmi “yaşamdan kopukluğu, toplum sorunlarına karşı ilgisizliği, hastalıklı duygusallığı ve yapaylığı”nı gerekçe göstererek eleştiren natüralizmin temel ilkelerinin şunlar olduğunu söyler: “1) Somut yaşam gerçeğinin yansıtılması, 2) Çevre etmenlerinin dikkate alınması, 3) Bilim yönteminin uygulanması, 4) Düşüncenin dış dünyaya açılması, 5) İllüzyon (yanılsama) yaratılması.” Artık “dramatik olan, bireyin yaşamını sürdürmek için verdiği savaşımında görülmektedir” (Şener, 1991: 181, 186, 194).

Natüralizme **Emile Zola** (1840-1902)’nın etkisi büyük olur. Dönemin toplumsal sorunları ve yaşamdan kesitler sunulur. Karakterlerin oluşturulmasının önemi artar, çevre ve doğasal faktörler karakter üzerinde etkili olur. Kahramanın olmadığı bu

oyunlarda eylemler de kısa ve peş peşedir. Günlük konuşma dili ve diyaloglar kullanılır. Dış hareketin azalmasıyla birlikte konuşmalar önem kazanır. Oyuncuların oyunu da izleyicilerin oyun kişileriyle özdeşleşmelerini tam sağlayacak şekildedir.

Natüralizmde gerçekliğin tam kopya edilmesi vardır. Dekor, giysi, makyaj, ışıklandırma, aksesuar, konuşmalar, oyunculuk, renk ve hatta koku ile gerçeğe benzerlik sağlanmaya çalışılarak izleyicide tam bir illüzyon anlayışı yaratılmak istenmektedir. Bu anlayış, benzetmeci tiyatronun en uç uygulamalarını içerir.

Gerçekçi tiyatro anlayışında da yoğun birlikli ve gerilimli bir oyun yapısı vardır. Bu da yanılsamayı kolaylaştırır. Bu sıkı dokulu, gerilimli yapı içindeki oyun kişisi ile izleyici de daha kolay özdeşleşir.

Şener (1991: 222), burada “oyunun yapısı konusunda” birbirine benzer görüşler olduğunu, fakat bunların içinde **Gustav Freytag** (1816-1895)’ın dram tekniği üzerindeki görüşlerinin bir kuram bütünlüğü taşıdığını söyler. Freytag kuramını Aristoteles’e dayandırmış ve onun üzerine getirilen yorumlarla zenginleştirmiştir. Freytag, “klâsiklerin birlik ve bütünlük anlayışı ile, romantiklerin karşıtlığın uyumu ilkesini” birleştirerek dram yapısını oluşturmuştur. Freytag, bir oyunun “olay kurgusunu” sekiz bölümde ele alır:

- a) **Tanıtma:** (...) Bir ön konuşma ile tanıtma yapılır. (...) Tanıtmada oyunun yeri, zamanı, hangi ülkede geçtiği, oyun kişilerinin yaşantılarındaki belli başlı ilişkiler ve çevre açıklanır. Hızlı devrim sahnesine bağlayan kısa bir geçişi olmalıdır. (...)
- b) **Ateşleyici Güç:** Sonraki olayları etkileyecek bir düğümün, bir isteğin ortaya çıkmasıdır. Özellikle oyun kahramanının oyunun ilk bölümüne egemen olduğu oyunlarda kullanılır. (...) Bu an çeşitli biçimlerde işlenebilir, tüm sahneyi doldurabileceği gibi, birkaç sözcüğe de sıkıştırılabilir. (...)
- c) **Yükseliş:** Devrim başlatıldıktan, kişiler tanıtıldıktan, ilgi uyandırıldıktan ve yönlendirme yapıldıktan sonra doruğa doğru bir yükselme başlar. (...)
- d) **Doruk:** Yükselen devrim kesin ve vurgulu bir sonuca ulaşır. doruk oyunu taçlandırır. (...) Doruk sonraki gelişime de sıkıca bağlanmalıdır. Doruk devrimin tam ortasındadır ve oklarını iki yana gönderir.
- e) **Trajik An:** Doruğu inişe bağlar. İki karşıtlık yüz yüze gelmiştir. Burada iniş doruğa iyice bağlanmalı, daha sonraki tepkisel gelişiminden ayrı durmalıdır. (...) Düşüş birden olmaz, adım adım yetkinleşir. (...)
- f) **Düşüş:** Devrimin aşağıya yönelişidir ve oyunun en zor bölümüdür. Doruğa doğru heyecan yoğunlaşmış, bir duraklama olmuştur. Artık yeni öğeler tanıtılarak ilgi uyandırılmaz, ilginin dağılması tehlikesi belirmiştir. Onun için bu bölüme fazla oyun kişisi sokulmamalıdır. İncelikli açıklamalarla, süslü ayrıntılarla uğraşmamalıdır. Büyük vurgularla büyük etki yaratmaya çalışılmalıdır. Yıkımdan önce karşıt güçlerin savaşımı tam olgunlaştırılmış bir sahne ile verilebilir. (...)
- g) **Son Merak Sahnesi:** Yıkım, seyirciye bir sürpriz gibi gelmelidir. Bunun için yıkım önceden sezdirilmemelidir. (...) Gene de bir gecikme olur, zayıf bir umut ışığı yanar, küçük ve mutlu bir merak duygusu belirir. (...)
- h) **Yıkım:** Devrimin sonudur. Kahramanın ruhundaki savaşın ne kadar derin, amacı ne kadar soylu ise, kahramanın istencinin bastırılıp yıkıma sürüklenmesi o kadar inandırıcı olur. Oyunun sonunda kahraman ölümden kurtarılmamalıdır. Savaşım, iç

zorluklardan doğmuş, kahramanın tüm yaşantısını kaplamıştır. Sonuç gerektiği gibi gelmelidir. (...) Yıkım, kısa, kesin, süssüz olmalı, gerçekleştirilmesi güç sahne etmenleri ve kalabalık bulunmamalıdır (Freytag'dan aktaran Şener, 1991: 222-28).

Çalışlar (1993: 58), *Eleştirel Gerçekçi Tiyatro*'nun ise XIX. yüzyıl gerçekçi tiyatrosu ile örtüştüğünü söyler. Burjuva toplumunun bir “özeleştirisi” niteliğinde, çözülmekte olan eski düzen ile onun yerine geçecek yeni düzenin yarattığı çelişkilerin ele alınması, onun karakteristik bir özelliğini oluşturur. **Georg Lukacs** (1885-1971), ise gerçekçiliğin bir üslup olmadığını belirtir (1969: 54).

Burjuva gerçekçiliğinden sonra da *Sosyalist Gerçekçi Tiyatro* başlar. Bu tiyatro anlayışının yönelimi ve yöntemi Marxist düşünceyi benimser. Burada amaçlanan burjuva düzenin sosyalist anlayışla eleştirilerek değiştirilmesidir. Çalışlar, sosyalist gerçekçi tiyatro anlayışının iki eğilim içinde ele alınabileceğini söyler. Birincisi *dogmatik* olandır. Burada dogmatikleştirilen sosyalist yöntemdir.

Romantik bakış açısı yoktur, kararlı bir yan tutma ve olumlu tip anlayışı vardır. Toplumsal yaşamdaki çelişkiler uyuşur hale getirilmiştir. Nutku (1990: 145-48), Eleştirel Gerçekçilik ile Sosyalist Gerçekçilik arasındaki en önemli ayrımın, birincisinin sosyalizmi benimserken, ikincisinin bu düzeni kurma savaşımı içinde olması olarak ifade eder.

Sosyalist gerçekçilik ismini **Maksim Gorki** (1868-1936) önerir. Bu dönem içinde **Anton Pavloviç Çehov** (1860-1904) da sayılabilir. Çehov oyunlarında kapitalizmin yozlaşmışlığını göstererek onun değişmesi gerektiğini anlatır. Çehov'un oyunları yarım saatlik tek bölümden oluşur. Olaylar hızla gelişir, kişiler arasındaki ilişkilerde büyük değişiklikler yaşanır. Böylece kişilerin iç çelişkileri de dış dünyanın çelişkileri ile birlikte yansıtılmış olur.

Çehov gerçekçi anlayışa üçüncü bir boyutu kazandırır. Gerçek olduğu gibi değil, *yorumlanarak* yansıtılmalı ve yorumu da izleyiciye bırakılmalıdır. “Ona göre, sahne, gerçeği gösteren bir sanattı, ama yorumsuz getirilmiş bir ‘realite’ değildi.” Çehov'un bu saptaması “onun bilimsel yönelişinin sağladığı bir özellikti” (Nutku, 1972: 507-8).

Lukacs, toplumcu gerçekçiliğin “gerçek bir durumdan çok bir olabilirlik” olduğuna dikkat çeker (1969: 111). Sosyalist gerçekçi tiyatronun ikinci eğilimini de Bertolt Brecht'in Eleştirel Sosyalist Gerçekçi Tiyatrosu, yani, Epik-Diyalektik Tiyatro'sudur. Brecht'in bu tiyatrosuna geleneksel dramaturjiden sonraki “Tiyatroda Epik/Diyalektik Dramaturji” başlıklı alt bölümde yer verilmiştir.

Lukacs, doğalcılık ile gerçekçilik arasındaki ayrımın yapılamadığını, bunun yenilikçi akımlarda da görülerek eleştirmeni doğalcılığa sürüklediğine ilişkin görüşleri kayda değer saptamalardır:

Lukacs'a göre “kişiliğin gelişmesi doğuştan bir takım niteliklerle, büyümeyi kolaylaştıran ya da engelleyen dış ya da iç etkenlerle belirlenir”. “*Gizillik*” (olabilirlik) insanda varolan “*soyut* bir niteliktir”. İnsan bazı durumlar karşısında aldığı kararlarla, sergilediği kişiliği kendisini bile şaşırtabilir. Böyle bir durumdan özellikle oyunların çözümünde sıkça yararlanır. Bazı koşulların öne çıkmasını önleyen gizilliğin farkına varılması. Bu, gizilliğin gerçeğe dönüşmesidir (‘gerçek’/ “somut gizillikler”). Gizillik karar anından önce kişinin zihninde oluşabilir. Bu, “soyut gizillik”tir; “tümüyle öznellik alanının bir parçasıdır”. Ancak *gizillik*, *soyut gizillik* durumunda bile olmayabilir. Gizillik, düşüncede örtülü olarak durabilir, önceden onun farkına varılmaz. Bu gizillik (olabilirlik) kişiyi trajik bir sona bile götürebilir. Kişi yaşamının akışını değiştirecek bir karar vermiş olsa bile, o kararının nedenlerini anlayamayabilir. Bu eylem (karar) “somut gizillik”tir; “bireyin öznelliği ile nesnel gerçeklik arasındaki diyalektiğin bir parçasıdır” (Lukacs, 1969: 22-5).

İnsan “*toplumsal ve tarihsel* çevrelerinden ayırt edilemez.” İnsanın çevresi olan çatışması onun kişiliğini belirler. “Gerçekçi edebiyat gerçekliği yalansız” yansıtır. “Kişilerin hem somut, hem de soyut gizilliklerini göstermelidir. Somut gizillikleri verildiği zaman, soyut olanlar gerçek değilmiş gibi görünür” (1969: 22-31).

(...) Perspektif sanat eserinin yönünü ve özünü belirler, anlatımın değişik düşünce dizilerini sıraya kor, sanatçının önemliyle önemsiz, can alıcı ile geçici öğeler arasında bir seçim yapmasını sağlar. Kişilerin gelişme doğrultusunu da, yalnız gelişmede önemli olan özelliklerin betimlenmesini sağlayacak, perspektif duygusu belirler (...), (1969: 37).

Yenilikçi akımı eleştirdiği bu yazısında Lukacs, yenilikçilerin “soyut ve somut gizillik arasındaki ayrımı” anlamsız bulduklarını; “seçme ilkesini” göz ardı ederek, onun yerine “*insanlık yazgısını*” koyduğunu; tutumun da “doğalcı bir üslup” gösterdiğini söyler. Bunun 1900’lerden beri “bütün yenilikçi sanatı” nitelediğini belirten Lukacs (kitabını yazdığı yıl 1956’dır) bu durumun yenilikçi eleştirmenlerce gizlendiğini; bu tutumun ise onları “*gerçekçilikle doğalcılık* arasındaki estetik ayrımı” yapamaz duruma getirdiğini belirtir. Lukacs, bu ayrımı “bir sanat eserindeki durum ve kişiler arasında bir ‘önem sıralaması’ olup olmamasına” bağlar ve “bunun yanında biçimsel nitelikler ikinci

derecede bir önem taşır” der. Böyle bir biçimin önemli bir rol oynamadığını söyler ve bu durumun görüldüğü akımları sıralar:

Buna doğalcılığın her şeyi belirleyen ‘toplumsal koşullar’ında; simgeciliğin izlenimci yöntemlerinde ve yabancı bir hava yaratma eğiliminde; fütürizm, konstrüktivizm ve yeni-gerçekçilikte nesnel gerçekliğin parçalanmasında ya da gerçeküstücülüğün bilinç akışı tekniğinde rastlarız (1969: 38).

Lukacs, gerçekçi sanatın özünün “özelle genel arasındaki kaynaşma” olduğunu belirterek her ayrıntının “*kişisel*” ve “*tipik* bir nitelik” taşıdığını söyler. “Alegori” ise, “insanın nesnel gerçeklikten yabancılaşmasını betimlemeye en elverişli bir estetik anlatım yoludur”; “oysa çağdaş alegori ve yenilikçi dünya görüşü tipik kavramını yadsır.” Böylece “dünyanın anlaşılabilirliği” yok edilir; “ayrıntı” ise “basit bir özelliğe” indirgenir (1969: 44-50).

XIX. yüzyılın sonlarına doğru “*karşı gerçekçi eğilimler*” adı altında toplanabilecek Simgecilik, Yeni Romantizm ve Estetikçilik akımları ortaya çıkar. Yeni öz ve biçim arayışlarının arandığı bu akımlarda söz ve görüntü ile ifade önem kazanır. Yanı sıra ışığın ve rengin sahne düzenindeki etkisi üzerinde durulur. Işığın önemi üzerinde özenle durularak, ışıktan dramatik bir ifade aracı olarak ve illüzyon yaratmak amacıyla yararlanılır. Bu yöntemle izleyici gerçeği düşüncesinde tamamlar. Işığın kullanımı konusunda **Adolphe Appia** (1862-1918) önemli bir isimdir.

Daha sonra I. Dünya Savaşı öncesi ve sonrası birbiri ardına doğan ve “XX. yüzyılın öncü sanat akımları” adı altında değerlendirilebilecek fütürizm, ekspresyonizm, sürrealizm ve konstrüktivizm akımları yer alır. Bu akımlar dönemin karmaşasını, bunalımlarını, hayal kırıklıklarını yansıtır. Tiyatroya daha çok görüntüsel yanıyla katkıda bulunur. Görünen gerçeğin ardına yönelir.

Bu akımlardan *Fütürizm* 1909 yılında **Marinetti** tarafından tanıtılır. Sanat ile teknolojik çağı arasında ilişki kurulur. Temel özellik hızlilik ve devinimdir. Kent ve endüstri yaşamı konuları olur. Geleneksel biçim kalıplarına, tutucu toplumsal değerlere karşı çıkılır. Sahne-izleyici kaynaşmasına gidilir. Şener, fütürist sentetik tiyatro deneyleri kapsamında, birkaç dakikalık gösterilerde çeşitli durum, olay, duygu ve düşüncelerin çoğu kez sembollerle anlatıldığına dikkat çeker: “Bu oyunlarda geleneksel olay gelişimi yerine kopuklu sahneler, mantık dışı bir düzen içinde ve eşzamanlı olarak yer alıyordu. Olay gelişimi gibi, oyun kişilerinin nitelikleri de en az indirilmiş, söz yerine sesler ve simgesel ışıklama kullanılmıştı” (Şener, 1991: 179-80).

Bu arada 1917 yılında *Dada(cılık)* tanınır. Ancak yaygın bir görüşle Dada bir akım olarak görülmemektedir.

Fütürizmin tiyatroya kazandırdığı üç önemli şey vardır:

1) Alışlagelmiş dekor anlayışı yerine, XX. yüzyılın mekanik özelliğini verecek ve kullanışlı olabilecek iskele, köprü, basamaklar, hareket eden yüzeyler, rampalar, renksiz bir fon ile ortaya çıkan 'konstrüktivist' dekor kuramı, 2) Yönetmenin ikinci bir sahne sayılması ve metin yazarının sıkı sıkıya yönetmene bağlanması. 3) Fiziksel hareketleri temel yapan oyunculuk anlayışı (...), (Nutku, 1972: 541).

I. Dünya Savaşı'ndan sonra Rusya ve Almanya'da tiyatro sanatında devrim niteliğinde gelişmeler olur. Rus **Vsevolod Emilyeviç Meyerhold** (1874-1940) ile Alman **Erwin Friedrich Max Piscator** (1893-1966) bu gelişmelerin öncüsüdür. Rusya'da fütürizmin tiyatrodaki en önemli ismi **Meyerhold**'dur. Meyerhold, tiyatro tarihi içinde devrimci bir niteliğe ve yere sahiptir. Onun estetiği yazar, yönetmen, oyuncu ve izleyici dördlüsünü kapsar. İllüzyonu yok ederek yabancılaştırmalar ile izleyicinin oyun üzerine yargıda bulunmasını sağlar. Gerek oyuncular gerek izleyiciler daha özgürdür. Dekor değişimi izleyiciden gizli yapılmaz. İzleyici suflörü görür. 1912 Yılında grotesk'i tiyatronun temel ilkesi özelliği olarak kabul eder:

Grotesk yabancı ve gizli olanı, gülünç bir yolda verirken, mantıklı olmayı düşünmeden, birbiriyle en aykırı olan öğeleri kaynaştırarak, yaşamı alaya alıyor, eleştiriyor, böylece sınırsız bir düşünce ve oyun olanağına yer veriyordu.

(...) bilinçli olarak çelişkileri varediyor ve tüm kendi 'orjinalitesi'nden güç alıyordu.
(...) Ucuz bir işçiliğe (sentimentalizme) düşmemek için güzel çirkinlikle gösteriliyordu
(Nutku, 1972: 566).

1917'den sonra Meyerhold ve diğerleri halk doğmaca tiyatrosunu ve agit-prop tiyatro anlayışını geliştirir. Oyunlar sokaklara taşınır:

Tiyatroyu yalınlaştırarak mavi işçi tulumları içinde oynattığı oyuncularını, iskeleler, yükselen-alçalan-dönen-kayan yüzeyler ve seyircinin arasına uzanmış oyun alanları üzerinde oynattı. *Biyomekanik* oyunculuk tekniği içinde 'toplumsal jest'e gitme tekniğini ilk o geliştirdi ve Brecht'in sonradan yöntemleştirdiği 'yabancılaştırma etmeni' ile yeni tiyatronun temellerini attı (Nutku, 1972: 610-12).

Meyerhold, bu tiyatroya "İhtilal Tiyatrosu" demiştir. Tiyatronun "açık havaya çıkması" onun için önemli bir adımdır. Meyerhold, "klasikleşmiş oyunlar"ın ileri sürdüğü anlayışla oynanabileceğini belirtir; burada önemli olan getirilecek yorumdur. "Örneğin, Hamlet'in kararsız başkaldırmasında Prens Bakunin yansıtılabilir" (1972: 612).

Biyomekanik oyunculuk yöntemi bir “proleter oyunculuk yöntemi” dir. Bu yöntem *konstrüktivist* (yapımcı) dekor anlayışı için de uygundur (1972: 615).

Meyerhold, “dramayı epikleştirirken, tiyatroyu sinemalaştırmış”tır (Çalışlar, 1993: 118).

1924’de *Sürrealizmin* ilk bildirisi yayınlanır. Dadaizmden etkilenir. Bilinçaltı ve Marxist görüşler dikkat çeker. İnsanın makine ve otomatizme bağımlılığı eleştirilir. **Sigmund Freud**’un görüşlerinden etkilenilir. Sınıf ayrımının ortadan kaldırılması savunulur. Görüntü ögesine önem verilir. Fantezi, imgelem, olağanüstü ve masalımsı olanla büyülenme yaratılmaya çalışılır. Rastlantısal olan ve beklenmedik olan ile ilkel kargaşaya dönülecektir. Bu “ tiyatronun görüntü dilinin ortak özelliği, zamanın ve mekanın mantık bağıını koparması, sahnede şekilleri bozması, çarpıtması, değiştirmesidir.” Antonin Artaud’un *Kıyıcı Tiyatro*’sunda sahne-salon ayrımına son verilir. Oyun izleyicilerin çevresinde oynanır. Dekora yer verilmez. Buna karşılık kostümler renkli ve gösterişlidir (Şener, 1991: 281-89).

I. Dünya Savaşı’ndan önce başlayıp yaklaşık 1925’de son bulan dışavurumculuk ise, iç gerçeğin özgürce ifade edilmesi ve iyi bir dünya yaratmaya yönelik siyasal ve toplumsal oyunlarla dikkati çeker. Oyunun teması önem kazanır, çünkü oyunun bildirisi belirleyicidir. İzleyicinin ilgisi tema üzerine çekilir. Bu sebeple olaylar ve durumlar da tema çevresinde yoğunlaşır. Olayların neden-sonuç bağıyla örülmesine gerek kalmaz. Olaylar ve durumlar eşzamanlı sergilenir. Olaylar oyunun tek önemli kişisi olan tiplerin bakış açısından verilir. Bu tipler soyut ve kavramsal olarak ele alınır, karakter boyutları işlenmez.

“Yalınlık ve kesinlik, dışavurumcu tiyatronun en belirgin özelliğidir. Oyunun konusu, temanın, ya da tezin açılışından ibarettir.” Konuşmalar bir iki cümleden oluşur. “Yoğun heyecanlar jestle, mimle iletilir. Hareketler stilize edilmiştir.” Heyecansal etki yaratılmasında sözde, görüntüde ve anlamda karşıtlıklardan yararlanılır. Biçim ve renkler bozularak yeni bir izlenim yaratılır: “Mezardan çıkan ceset, kafasını sırtındaki torbada taşıyan adam gibi görüntülerle yüreklere korku sarılır” (Şener, 1991: 290-5).

“Retorik” ve “Pathos” da önemli özelliklerdendir. Burada, pathos geleneksel olandan değişik özellikte “Retorik Pathos” olarak işlev görür; bu yöntemle “seyirci, görünüşteki karmaşanın ardındaki dünyayı tanıması için uyarılmaktadır.” Kişiler

genellikle “acı çeken, yalnız, dışadönük ve dış güçlerle savaşılan kişilerdir.”

Dışavurumcu oyunların kendine özgü bir yapıları vardır:

1) Bu oyunlarda uzun bölümler yerine, kısa episodlar vardı; 2) Oyun kişileri daha çok çeşitli düşünceleri, kavramları ve toplumsal kesitlerini temsil ediyorlardı; 3)Konuşma örgüsü ise şiirli konuşmalardan kuru makine tıktırlarına kadar genişleyen bir dil yapısına sahipti; 4) Gerçekçi dekor yerine, atmosferi sağlayacak yükseltile, basamaklar, eğik düzeyler kullanılıyordu ve ışıkla atmosfera sağlamada baş etken oluyordu; 5) Düşünceyi iletmede projeksiyon ve sinema filmi gibi sanatsal araçlar kullanılıyordu; 6) Sahne üzerinde seyirci imgelemine zenginleştirilecek ya da anlatım olanakları sağlayacak her türlü etmen kullanılıyordu (Nutku, 1990: 133-36).

Piscator ve **Eugen Bertolt Friedrich Brecht** (1898-1956) de dışavurumculuğun bulgularından yararlanır. Brecht önceleri dışavurumculuğun etkisinde kalır. Alman **Piscator**, siyasal amaçlı tiyatro düşüncesinin ilk kuramcısıdır. 1929 yılında tiyatrosuna *Politik Tiyatro* adını verir. Sanatçıyı politikadan ayrı düşünmeyen Piscator sanatın değerini sınıf çatışmasını gösteren bir araç olmasında görür. Sanatçı, Rus Ajitprop’undan etkilenir. Amacı yığınları sınıf savaşımına çekmektir. Bu düşüncelerle, çağının güncel olaylarından belli kesitlerin yansıtılmasıyla, izleyicilerin bunlar üzerinde yargı vermelerini umar. Ona göre tiyatro bir yargı yeridir.

Artık “geleneksel tiyatronun düşündürücü, duygulandırıcı, düş kurdurucu etkisi, yerini, duyguların uyandırılmasından gelen heyecanlara bırakmıştır” (Şener, 1991: 308). Tiyatroyu bir silah olarak gören bu oyunlarda önemli olan “oyunun kendisi değil, seyirci üzerindeki etkisi”dir. Bu etkinin yüksek olabilmesi için izleyicilerin inandırılması gerekmektedir. Bu inandırıcılık da belgeler yoluyla sağlanır. “Belgeler, filmle, hoparlörden verilen konuşmalarla, fotoğraflarla, istatistik bilgilerle (...) oyun akışı sık sık kesilerek” verilir. “Böylece tiyatro bir hareketi canlandırma sanatı değil, olguyu bildirme sanatı” olur. Bu durum tiyatrodaki epik belgesel türü belirler (Şener, 1994: 304-5).

Piscator tiyatrosunda “*öğrenme-algılama-inanma*” sürecini gerçekleştirdiğini söyler. Oyunlarında sınıfsız bir toplum inancını işler. 1925’de ilk belgesel oyunu olan **Her Şeye Rağmen**’i sahneler. Burada tarihsel belgelere dayanılarak **Spartaküs** ayaklanması gösterilir. Burada “sinema filmi ilk kez sahnedeki oyuna organik biçimde” kaynaştırılır. Döner bir sahne yükseltile, merdivenler, eğik düzeyler kullanılır. “Perde üzerine, projeksiyonla gerçek çatışma sahneleri, gazete haberleri, pankartlar, konuşmalar, uçaktan atılan broşürler” yansıtılır (Nutku, 1972: 619). Görüntüsel öğeler ağırlık kazanırken, dilin işlevi azalır. Amaç izleyicinin ilgisini dağıtmamaktır. Sahne

mekanizmasının önemi artar. Çok çeşitli teknik imkanlardan yararlanılır. “Renk, ışık, ses işbirliği ile hızlı bir devinim” sağlanır. Sahne mekanizması da bu devinime uyar (Şener, 1991: 306-7).

Brecht, Piscator’un bir gösteride “birbiri içine geçen iki döner sahne hazırlayarak, oyunların aralıksız oynanmasını sağlayan pek çok olay yeri” düzenlediğini söyler (1977: 134). Piscator tiyatrosundaki bu gelişimi, sinemanın tiyatroya olan önemli bir etkisi olarak düşünülebilir.

“Piscator, tarihsel-belgesel tiyatroyu oluşturmak için film ve film projeksiyonu ile fotoğraf malzemesinden de yararlanmıştır” (Çalışlar, 1993: 149). Piscator, filmi çeşitli amaçlarla kullanır: Sahne dekoru olarak, tamamlayıcı olarak, çelişme olarak ve geleceği önceden bildirmek için (Eder, 1970: 13). Ayrıca sahnede oynanan oyun, filme üçüncü boyutu getirir. Film de “sahnedeki oyunun temposunu hızlandırmakta, zaman ve mekan sınırlarını genişletmektedir” (Şener, 1991: 307). Piscator’un oyunda filmi kullanması, “filmin yabancı bir öge, epik olduğu” gerekçesiyle eleştirilir. Oysa onun için “film estetik değil bir propaganda” ögesidir (Eder, 1970: 13).

Brecht (1977: 144, 149), Piscator’un “yanılsamaya karşı” olduğunu; “eylemin gelişmesinin sıçramalarla olması için, bir oyunu birbirinden bağımsız küçük birimlere” ayırdığını, bunları da “ele alınan her sahneye verilecek *başlığın* tarihsel, toplumsal-politik ya da töreler tarihine ilişkin bir nitelik kazanabileceği biçimde” yaptığını söyler.

Oyunun yapısına ilişkin şunlar dikkat çekmektedir:

Siyasal amaçlı tiyatrodaki oyunun konusu yalındır. Olaylar eşgörünümlü (simultan) düzen içinde sunulur. Oyun kişileri çok kalın çizgili tiplerden oluşur. Bunlar ak ve kara güçleri temsil eden soyut tiplerdir. Gerçekçi tiyatronun somut ve karmaşık karakterlerine gerek duyulmaz. (...) Konuşmalar yalınlaştırılmıştır. İnce duygulara, psikolojik anlamlara yer verilmez. Oyunun iletmek istediği düşüncüyü en kolay biçimde seyirciye aktarmak için gülünçleştirmeden, abartmadan yararlanır. Heyecanların yoğunlaşması için ise açıklamalar, yinelemeler yapılır. (...) Klişe sözler, sloganlar, sahne üzerindeki akrobatik hareketler bu etkiyi sağlamakta yardımcı olur. Aynı biçimde sahnenin mekanik olanakları seyirciyi doğrudan etkilemek üzere kullanılır (Şener, 1991: 306).

Piscator’un daha sonra geliştirdiği *Bütüncül (Total) Tiyatro* kavramı, izleyicinin sahne ile bütünleşmesi yoluyla verilen siyasal görüşe katılması düşüncesine dayanır. Bu bütünleşme için tüm iletişim araçları, ışık, ses, görüntü, müzik öğeleri kullanılır. Estetik kaygılar aranmaz. “Bütüncül tiyatrodaki yaşam ile oyun arasındaki ayrım ortadan kalkmaktadır” (Şener, 1991: 308-9).

Piscator'un 1927 yılında kurduğu kendi tiyatrosunda, bir süre Bertolt Brecht de çalışır. Piscator'un dağınık kalan düşüncelerini, onu dikkatle izleyen Brecht, daha sonra geliştirdiği tiyatro estetiğinde kullanır (Nutku, 1972: 619-20).

Piscator'un 1929 yılında **Politik Tiyatro** adlı kitabı yayınlanır. Burada "Epik tiyatronun bulucusu olduğunu savunur." Nutku, Piscator'un bu savının "bir noktaya kadar doğru" olduğunu söyler: "Piscator, Epik Tiyatro'yu tamamlamamış, ama ilk kez teknik yönden sınırlarını çizmiştir" (Nutku, 1972: 638).

Nutku bu saptamasında, yargısında haklıdır. **Friedrich Engels** (1820-1895), "artı-değer" kavramının **Karl Marx** (1818-1833)'tan önce de bilindiği, dolayısıyla ona ait olmadığı konusundaki eleştirilere Marx'ın **Kapital**'inin II. cildine 1885'de yazdığı **Önsöz**'de kesin olarak açıklık getirerek, eleştirilerin haksız olduğunu, kimya tarihindeki bir olayla karşılaştırarak gösterir: "*Filojistik* (...) teoriye göre, yanma (...) filojiston adında mutlak yanıcı bir madde", olan böyle bir töz'ün yanan cisimden ayrılmasıdır. Bu teori 1774'e kadar böyle kabul edilmektedir. Önce 1774'de **Priestley** sonra da **Sceele**, ne olduğunu bilmeden oksijen üretirler. Ama önceki teorinin tutsaklığından kurtulamazlar. **Lavoisier** ise "bu buluş aracılığı ile bütün filojistik kimyayı tahlil eder", oksijenin "yeni bir kimyasal öge olduğunu" tespit eder "ve yanmanın, filojistonun yanmakta olan cisimden *ayrılmasından* değil, bu yeni ögenin o cisimle *birleşmesinden* ileri geldiği sonucuna" ulaşır. Böylece kimyayı altüst eder. Dolayısıyla **Lavoisier** "*ne* ürettiklerini bilmeksizin *üretmiş bulunan* ötekiler karşısında oksijenin gerçek *bulucusudur*." Benzer şey Marx'ın *artı-değer* teorisi için de geçerlidir. Marx, artı-değer ile "tüm iktisadî kökünden" değiştirmiş, onu "bütün kapitalist üretimi anlamada bir anahtar" olarak kullanmıştır (1992: 23-5).

Yukarıda gösterilen Engels'in verdiği örnek gibi, Piscator'un sahiplendiği, Brecht'in Epik Tiyatro'su için de geçerlidir.

Bernard Dort (1971: 8-10), siyasal tiyatro içinde **Piscator'un yöntemi**'ni Brecht ile karşılaştırarak yerini tespit eder. İkisi de ayrı yolları temsil etmektedir. Piscator'un yönteminde siyasal olarak sahne "eksiksiz bir tarih yeri" yapılır. "Evrenin gerçeklerini duvarları arasına hapseder, sahnede kusursuz bir biçimde tamamlar." Bu durum karşısında izleyicilerin de sunulan dünya görüşünü kabul etmeleri beklenir. Yani, izleyiciler oyunun bildirisini kabul ya da reddetmek durumunda bırakılır. Dort,

Piscator'un "Hegel"le Aristotelesçi poetikanın ana ilkeleriyle ilişkisini koparmamıştır" der. Dolayısıyla Piscator'un tiyatrosu da "kapalı olarak kalır."

Sosyalist gerçekçiliğin ikinci eğilimi içinde değerlendirilen, **Brecht**'in "*Eleştirel Sosyalist Gerçekçi*"liği bağlamında "*Epik/Diyalektik Tiyatro*"dur. Artık benzetmeci tiyatroya, kapalı oyun biçimine *tam karşıt* bir kuram ve uygulamalar bulunmaktadır.

Sinema, ayakları üzerinde durabilmesi için gerekli olan zaman süresince, edebiyatın da yanı sıra, kendisine en yakın dram sanatı olan tiyatrodan etkilenir.

Sinemanın etkilendiği bu sanatın ise yaklaşık 2500 yıllık bir tarihi vardır. Tiyatro bu tarihi süreci içinde kendi dram sanatı bilimi olan dramaturjisini yaratıp geliştirmiştir. Dramaturji artık tiyatrolarda kurumsallaşmıştır ve bu görevi de dramaturg denilen kişiler üstlenmiştir (İpşiroğlu, 1991: 13). Sinema da **David W. Griffith** (1875-1948)'e kadar "bire bobinlik kısa filmlerden oluşan *meraklı olaylar* anlatıcılığından ibarettir" (Gevgilili, 1989: 18). Griffith 1916'da **Hosgörüsüzlük** adlı filmini yaptığında, birbirine yakın yıllarda, Rusya'da empresyonizm, kübizm, gelecekçilik ve daha sonra konstrüktivizmden sosyalist gerçekçiliğe giden yolun en verimli ve coşkulu yılları yaşanmaktadır. Gogol, Gribyedov, Turgenyev ve Ostrovski'den Tolstoy'a, Çekhov'a ve Gorki'ye uzanan güçlü isimlerin hazırladığı bir düşünce ve sanat zemini vardır. **Vladimir Vladimiroviç Mayakovski** (1893-1930) ve özellikle tiyatroda Meyerhold, sinemada **Dziga Vertov** (1896-1954) bu dönemde geleneksele karşı durmuş çok önemli sanatçılardır.

Bolşevik gücün 1917'deki devrimine kadar Rus sinemasında da tiyatrodan aktarılan geleneksel ya da Aristotelesçi denilen yol izlenmektedir ve tiyatro oyunları, edebiyat eserleri film yapılmaktadır.

O dönemde A.B.D.'de Griffith neyse, genç S.S.C.B.'de de Vertov odur. Vertov yukarıda değinilen sanat düşünceleri ve kişilerin bir evrimi, adeta sinemada bir nitel değişim sağlayan kişidir. Rusya artık devrimle birlikte sinemanın da beşiği olur.

Sinema sanatının önemine inanan **Vladimir İlyiç Ulyanov Lenin** (1870-1924), SSCB'de 1919 yılında sinemayı devletleştirir; ilk sinema okulu da orada açılır.

Sovyet sinemasının Sovyetler Birliği'nin önde gelen endüstrilerinden biri olduğunu söyleyen **Sergey Mikayloviç Eisenstein** (1898-1948), (1993: 24) bu sinemanın devletin "kültürel amaçlarına yönelik bir araç" (1993: 26) olduğunu belirtirken, burada sinemanın "salt eğlence değil", "öncelikle kitleleri eğitmeyi"

amaçlayan “kültürel ve toplumsal ereklere yönelik” bir sanat olduğunun da altını çizer (1993: 24-5). Artık sinema da tiyatro gibi bir araç olarak kullanılabilecektir.

XX. yüzyılın başlarındaki sanat akımlarına bakıldığında kübizm, konstruktivizm, fütürizm, ekspresyonizm, dadaizm ve sürrealizm gibi izlenimcilik (ekspresyonizm) sonrası akımların gerçekçiliğe ve geleneksel anlatım yollarına karşı oldukları görülür (Hauser, 1984: 404).^{*} XX. yüzyılda karşıtlıkların (çelişkilerin) daha belirgin derinliği sanatın bu zıtlıklar üzerinde durmasına da sebep olur. Zıtlıklar üzerinde duran maniyerizm (tarzcılık)’in kalıntılarının etkisi ve sürrealistlerin ikinci bir gerçeği olan dualizm (ikilik) dikkat çekicidir (Hauser, 1984: 409-10).

Rusya’da da, kübizm resimde **Kazimir Malevich** (1878-1935) ile, şiirde de Mayakovski ile etkili olmaktadır. Örneğin kübist ressam Malevich’in **Moskova’da Bir İngiliz** (1913-4) adlı tablosundan bahsetmek, Sovyet biçimcileri daha iyi anlamak için faydalı olacaktır. Bu tablodaki figür için Lynton şunları söyler:

(...) balık, yanan bir mum, merdiven, süngüler, kılıç, kilise gibi birbiriyle ilgisi olmayan betimlemelerin ve bölünmüş sözcüklerin arkasına yarı gizlenmiş bir biçimde yansıtılmıştır. Herhalde bütün bunların İngiliz’in Moskova’da gördükleriyle bir ilgisi olduğu belirtilmek istenmiştir. Eğer İngiliz resimde tek başına gösterilseydi, bir ikona benzeyebilirdi. Çevresindeki nesneler, bir ikondaki azizin kimliğini ve özelliklerini belirten nesneleri anımsatır ve o figürü bir yaşantı simgesi durumuna sokar. Resmin üst bölümündeki kırmızı kaşık, başlangıçta tuale yapıştırılmış bir tahta kaşığın yerini almıştır. Mayakovski ile arkadaşları, sözcüklerin egemenliğine karşı çıktıklarını göstermek için bu boyalı kaşıkları, ceketlerinin yakalarına takarlardı (1991: 78-9).

Hauser’in deyişiyle, “sanat gerçek bir bütünleştirme manisi’ne yakalanmıştır. Görünürde her şeyi, daha başka şeylerle ilişkili hale getirmek mümkündür” (1984: 411).

SSCB’de biçimcilik 1918-30 yılları arasında oluşur. Bunda 1917 devriminin etkisi olur. 1917’den sonra bu ülke sinemasında gelenekçi ve yenilikçi kanatlar oluşur. Gelenekçiler sinemadaki eski geleneği sürdürme yanlısı kişilerdir. Yenilikçiler ise devrim paralelinde sanatlarını devrimci bir coşku ve bilinçle dönüştürme yanlısı kişilerdir. Bu dönemin iki önemli ismi gelenekçi kanatta yer alan **Lev Vladimiroviç Kuleşov** (1899-1970) ile, yenilikçi kanatta yer alan Vertov’dur.

^{*} **Pablo Ruiz y Picasso** (1881-1974) ve **Georges Braque** (1882-1963) ile resim sanatında başlayan *Kübizm* de 1909 ve 1911 yıllarında, fotoğraf gibi teknolojik gelişmeler karşısında resmin betimlenmesine son vermesine karşı yeni bir görsel arayış olarak ortaya çıkar (Şenyapılı, 1996: 96). Tuvale boyanın yanı sıra, çeşitli parçaları da bir düzen içinde bir araya getirerek yapıştırırlar. Böyle resimlere ise *kolaj* denmektedir (1996: 256). Yeni anlatım yolları arayan sanatlar bu tekniği kullanır. Farklı öğelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan yapıtlarda “doku kopukluğunu yadırgamama özelliği” de benimsenir (Lynton, 1991: 64-5).

Vertov'un *Kino-Glaz* (Sinema-Göz)'ü, *FEKS* (Egzantrik Oyuncu Fabrikası) ve Kuleşov'un Devlet Sinema Okulu'ndaki atölyesi Sovyetler Birliği'nde 1921-24 yılları arasında dikkat çeken üç akım olarak varolur.

Vertov'un Sinema-Göz'ü ile FEKS birbirine tam karşıt ve aşırı uçlardır. Vertov, sinemayı arılaştırmak isterken başta tiyatro öğelerine, geleneğine karşı çıkar. Müdahale edilmeden saptanan gerçeğin kurgu masasında bir hammadde gibi ele alınıp işlenmesini savunur. Vertov "yenilikçiler" in başındadır. Onun filmleri yabancılaştırma etkileriyle hemen tanınır. Bunun yanı sıra, kübizmin resim sanatındaki betimlemeye son vermesi örneği gibi, Vertov da filmde süregiden tiyatroya geleneksel ya da Aristotelesçi dramaturjik anlatıma bir son vermek ister ve bunu filmin kişiliği, geleceği olarak görür. Geliştirdiği estetik bu anlayıştadır.

FEKS'in önde gelenleri ise (**Grigori Kosisintzev, Leonid Trauberg**) tiyatroya bütünüyle bağlı kalmayı savunurlar ve oyuncuya önem verirler. Kuleşov ise, bu iki görüş arasında daha ılımlı kalır ve sinemanın kendine has özelliklerini, kurallarını arar (Özön, 1995: 9-10).

Sinemada 1920-40 yılları arasında iki kutuplaşma oluşur; *gerçekçilik* ve *biçimcilik*, ya da Bazin'in deyişiyle, "görüntüye" ve "gerçeğe inanan", bunların peşinde koşan yönetmenler, (1995a: 43; 1995b: 29).

Biçimcilik SSCB'de 1917 devriminin hemen öncesinde başlayıp, 1930 hatta 1940 yılları arasında gelişir. Biçimciler de gerçek'ten yola çıkar, ancak onların gerçeği ele alıp ifade edişleri gerçekçilerinkinden ayrılır. Biçimcilik gerçeği ele alıştan, geleneksel anlatı biçimine karşı yeni bir estetik anlayışa kadar geniş bir yelpazeye sahiptir. Vincenti (1993: 34), biçimcilerin "sinema dili sorununu bütün kapsamıyla ortaya koyabilen ilk gerçek sinema kuramcıları" olduğunu söyler. Biçimcilere göre *kurgu* sinemayı sanat yaparken, onu diğer sanatlardan da ayıran bir özellik olur (1993: 31). Biçimcilerde öz olarak şunlar dikkat çeker:

Seyirciler, normal olarak anlatılan öykünün üzerinde dururlar, onun nasıl anlatıldığıyla pek ilgilenmezler. Bu yaklaşım, filmin yaşamla olan benzerliğiyle, aslının fotoğraf olmasıyla ve sinemasal görüntünün gerçeğe benzemesini sağlayan hareketle de desteklenmekte, güçlenmektedir. Bu çok gerçekçi yaklaşım, biçimciler tarafından eleştirilir. Onlara göre, bir filmde anlaşılacak için 'gerçekçi denilen şeylere ne kadar az başvuruluyorsa ve orada asıl yönetmenin seçtikleri önemliyse, o film o ölçüde bir sanat ürünüdür, bir sanat olgusudur (Vincenti, 1993: 34).

Gerçekçiler de gerçek'ten yola çıkarlar, fakat onun bozulmasından, parçalanmasından yana değildirler. Gerçekçi kuramcı **Andre Bazin** ile yönetmen **Orson Welles** (1915-1986) bu konuda önemli bir yere sahiptir. Bazin'in bu konudaki görüşleri, Welles'in ise alan derinliğini ele alışı bu tartışmaya önemli katkıları olmuş iki kişidir. Bazin kuramlarında üç şeye dikkat çeker: Bunlar alan derinliği, uzun çekim ve çevrinmedir. Alan derinlikli görüntü sayesinde izleyici son kurguyu kendi düşüncesinde yapar. Kendisine çerçeve içinde çerçeveler çizebilir. Uzun çekim de gerçeğin bölünmesini, parçalanmasını engeller. Bu gerçeğe olan saygıdır. Olay bölünmeden gösterilmiş, anlatılmış olur. Gerçeğin sürekliliği bozulmaz. Kişi bu gerçek içinde kararını verir. Çevrinme ile de yine kamera ve onun objektifinin kullanımı Vertov'u hatırlatır. Aslında alan derinliği, çevrinme gibi teknik imkanlar, Bazin'in dediği gibi teknolojik gelişmeler paralelinde sağlanan ve bundan sonra da böyle olanakların yaratılabileceği teknikler, olanaklar, gelişmelerdir. Bu tür olanakların gelişmesiyle gerçeğin algılanması daha gerçekçi olacaktır.

“Yenigerçekçilik, nesnelerin bir bütün olarak görülmesi için bir bilinçlilikle bir bütün olarak algılanan gerçeklik betimlemesidir.” **Rossellini**'ye göre, “sevgi yalnızca karakterlere değil, aynı zamanda gerçek dünyaya karşı da” duyulabilmektedir. “Bu sevgi, gerçekliğin parçalanmasını önlemektedir.” Dolayısıyla, “nesne ile onun fotoğrafik görüntüsü arasında ontolojik bir özdeşleşme vardır” (1995b: 208).

“1950’lerde İtalya’da ‘gerçeklik sorunları’, tartışmalarının odak noktasını oluşturur” (Vincenti, 1993: 126). Yenigerçekçi yaklaşım, savaş sonrası İtalya’sındaki bütün sosyal sorunlara uygulanır (Özön, 1964: 56). Ancak;

Yenigerçekçilik karakterlerin ve onların hareketlerinin politik, ahlaki, psikolojik, mantıksal ve sosyal açıdan çözümlemeleri reddetmektedir. Gerçekliğe bir bütün olarak yaklaşır. Onu, birbirinden ayrılmaz bir bütün olarak kabul eder. Bu yeni bir bakış şeklidir. Bu düşünce akımına yenigerçekçilik denmesinin temel sebebi budur. Sahnedeki karakterlerin psikolojik çözümleme parçaları değil, onların duyuları bir bütün olarak ele alınır (Bazin, 1995b: 208).

Yenigerçekçi yönetmenler olayın sürekliliğini ve bütünlüğünü bozmak istemezler. Chaplin de bu tür bir süreklilik ve bütünlüğe gereksinim duyar, çünkü uzamı parçalarsa komedi yok olur. Onun filmlerinde komedi uzamdan, insanın şeylerle ilişkisinden kaynaklanır. Bazin çekim/karşı açı çekimine karşı. Dramatik ilişkilerin görüntüler arasındaki etkileşimden kaynaklanmasından yana değil. Alan derinlikli görüntü daha gerçekçi. Üstelik gerçeklik belirsiz ve çok katmanlı (Büker, 1996: 21).

Sessiz sinema 1928 yılında doruk noktasına ulaşır. Artık 1930’larda hem sesli, hem de renkli filmler çekilir. 1931 yılında, yine bir biçimci olan Bertolt Brecht, **Slatan**

Dudow ile birlikte **Kuhle Wampe ya da Dünya Kimindir?** adlı sesli filmi çevirir. Bu film Brecht'in epik/diyalektik tiyatro kuramının sinemada çok başarılı ve örnek bir uygulayımıdır.

1930-40 yılları arasında Hollywood sineması gözdedir; başlıca büyük türler arasında şunlar sayılabilir: Amerikan güldürüsü (Komedi), Burlesque film taşlama (Savruklama), Dans ve müzikhol (Vodvil) filmi, Polis ve gangster filmleri, Ruhbilimsel dram ve töre dramı (Psikolojik ve sosyal drama), Fantastik film ya da korku filmi ve Western (Kovboy filmi), (Bazin, 1995a: 51-2; 1995b: 37).

Sesli filmin ilk gelişiminin doruğu 1938-9 yıllarında ABD ve Fransa'da olur. 1940'larla birlikte teknik imkanlar gelişir ve ona bağlı sorunlar da aşılmaya başlanır. 1940-50 yılları arasında teknik gelişmelerin yanı sıra, yeni umut verici düşüncelerle sinemada bir "devrim" yaşanır. Artık filmde önemli olan, anlatılmak istenen şeyden çok, onun "nasıl" anlatıldığıdır (1995b: 38). Böylece sinemada Méliès'le başlayan tiyatro geleneğinin geleneksel (Aristotelesçi) anlatımın yanı sıra, çağdaş anlatıdan da söz etmek mümkün hale gelir.

1950'li yıllarda İtalya ve diğer ülkelerde İtalyan Yeni Gerçekçiliği, Fransa'da Yeni Dalga (Nouvelle Vague) ve Özgür Sinema (Free Cinema), ABD'de New York Okulu ile başlayan bu yeni ve verimli dönem 1960'larda iyice yetkinleşir. Eleştirmenler bu dönemin özelliklerini "yönetmen (auteur), siyasal angajman" ve "üretimde bağımsızlık" olarak tanımlar (Vincenti, 1993: 129-30). Böylece sinemada geleneksel anlatının dışına çıkılmaya başlandığı da iyice görülmektedir.

Stephenson ve Debrix 1965 yılında yayınladıkları "**The Cinema as Art** (Sanat Olarak Sinema)" adlı çalışmalarında sinemanın bir sanat olduğu yolundaki düşüncelerine yer verir.

Sinemada Aristotelesçi Dramaturji geleneğinin en sadık ve mükemmel temsilcisi ise Hollywood sinemasıdır (Armes, 1994: 64).

Bazin (1995: 109), Georges Altman'ın sessiz sinemayla ilgili olarak yazdığı bir kitabın kapağında ilan ettiği "Bu, Sinemadır" davranışına karşı şu soruları sorar:

Sinema, ya da sinemadan kalan şey, bugün edebiyat ile tiyatronun koltuk değneği olmaksızın varlığını sürdürmek yeteneğinde değil midir ? Sinema, her hangi geleneksel bir sanatın *mükerrer* numarası gibi bağlı ve bağımlı bir sanat olmak durumunda mıdır?

Bazin sonra sanatların karşılıklı etkileşim içinde de olduğunu belirterek şöyle devam eder: “Sinema iki ya da üç bin yıllık olsaydı, onun da sanatların evriminde ortak olan kanunlardan kurtulmadığını şüphesiz daha açıklıkla görecektik.”

Brecht, “deneyimlerdeki büyük değişikliğin ayakta tutulması için tiyatro ve film bundan böyle ortak bir çalışmayı da gerçekleştirebilir, çünkü her iki sanat türü dünyaya ilişkin yansımalarla bulunur, insanların bir arada yaşamaları üstüne açıklamalar getirir” (1987: 168), der. Tiyatronun mirasçısı denilen sinemanın, yine onun kuramlarından yararlanarak, filmlerin dramaturjik yapısına ilişkin yazınsal yönden incelemeleri yapıp, sinemanın tiyatro ile olan ilişkisi aranabilir.

1.2. Amaç

Bu araştırmanın amacı, sinema dramaturjisini kuramsal dramaturji içinde ele alıp yazınsal yönden de sınırlayarak, senaryo yazımı için hem gerekli olan, hem de buna yol gösterici olabilecek dramaturjik bir yapıyı oluşturma kuramlarını ortaya koymak; buradan hareketle de, **Vasıf Öngören’in Asiye Nasıl Kurtulur?** adlı tiyatro oyununun ve bu oyunun sinemada **Atıf Yılmaz’ın** çağdaş anlatı, **Nejat Saydam’ın** da geleneksel anlatı türündeki iki farklı uyarlamasının kuramsal dramaturjik çözümlemesini yapmaktır. Bu amaçla aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Tiyatrodaki geleneksel ve epik/diyalektik anlatı sinemaya ne ölçüde ve nasıl yansımıştır?
2. Sinemada geleneksel anlatı ile çağdaş anlatı arasındaki farklılıklar nelerdir?
3. **Öngören’in Asiye Nasıl Kurtulur?** adlı tiyatro oyunu ve bu oyunun sinemadaki iki farklı anlatı türünde uyarlanan filmlerinin birbirleri arasındaki yazınsal yönden yapısal farklılıkları nelerdir?

1.3. Önem

Bu araştırmanın:

1. Sinemanın tiyatro dramaturjisi ile olan ilişkisini göstermesi bakımından yararlı olacağı;

2. Yazınsal yönden yapısal düzenlerinin sistematik olarak ele alındığı sinemadaki iki anlatı türünün birbirleriyle olan farklılıklarının ve etkileşimlerinin ortaya konulmasıyla, ilgili kişilere senaryo yazımı konusunda bir değerlendirme olanağı yaratacağı;

3. Örnek filmlerin yazınsal yönden yapısal düzenlerinin araştırıldığı dramaturjik çözümlemeler ile, ilgili kişilere “Sinema Dramaturjisi” ile ilgilenme, bu alanda yapılacak film eleştiri ve çözümlemelerine katkı sağlayacağı;

4. Sinema alanında ilgili kişilere “Sinema Dramaturjisi” konusunda genel bir bakış açısı sunacağı, konuyu değerlendirme, eleştirme ve geliştirme yolunda bir katkıda bulunacağı umulmaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırma:

1. Tiyatro dramaturjisindeki geleneksel ve epik/diyalektik anlatı türlerinin sinemaya ne ölçüde yansıdığının araştırılması;

2. Tiyatro ve sinema dramaturjisinin kuramsal yanının, yazınsal yönden yapısal incelemeleri ile, yalnızca bu yöntemin, birinci maddede belirtilen şekliyle, **Vasıf Öngören**’in **Asiye Nasıl Kurtulur?** adlı tiyatro oyunu ile bu oyunun sinemadaki geleneksel ve çağdaş anlatı türlerinde uyarlanan aynı adlı iki filmin kuramsal dramaturjik çözümlemesiyle sınırlıdır.

1.5. Yöntem

1.5.1. Araştırma Modeli

Araştırma, “genel tarama modelleri” nden “tekil tarama modeli” ndedir. Konuyla ilgili geriye dönük (retrospektif) bir yazılı belge araştırması yapılmış ve görüntü (video film) kayıtları izlenmiştir.

1.5.2. Veriler ve Toplanması

Araştırmada toplanan veriler hem “olgusal” hem de “yargısal” türdendir. Veri kaynakları kitap, dergi ve film belgeleri olup, belgesel tarama yapılmıştır.

Araştırmada veriler iki aşamalı olarak toplanmıştır. Birinci aşamada veriler alanyazın (literatür) taramasıyla, ikinci aşamada ise görüntü (video film) kayıtlarının izlenmesiyle elde edilmiştir.

1.5.3. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması

Araştırmada elde edilen veriler elle işlenmiş ve çözümlenmiştir. Verilerin çözümlenmesi ve yorumlanmasında, “*amaç*”ta sorulan soruların yanıtlandırılabilmesine dikkat edilmiştir.

Bu çalışmanın *tiyatro dramaturjisini* içeren bölümünde, *tiyatro sanatında klasik dramaturjinin* çalışma kapsamı içindeki, *kuramsal dramaturji* yöntemiyle değerlendirilen *dram sanatı*, *yazınsal yönden yapısının incelenmesi* “*Tiyatroda Geleneksel (Aristotelesçi/Klasik) Dramaturji*” gruplaması içinde *tragedya türü* ile; *Bertolt Brecht*’in “*Tiyatroda Epik/Diyalektik Dramaturji*”sine genel bir bakışı içermektedir.

Sinema dramaturjisini içeren bölüm de tiyatro dramaturjisinin ele alınış yönteminden hareketle *benzer şekilde* bir incelemeyi içermektedir.

Daha sonra, tiyatro ve sinema dramaturjisi içinde ele alınan *ikişer temel türün* ilgili sanat alanlarındaki yapısal benzerliklerinden hareketle, birlikte bir *karşılaştırmı* tablolar ve şekillerle yapılmıştır.

Son olarak, *sinemadaki iki anlatı türünün* genel özelliklerini yansıtan *filmlerin dramaturjik çözümlemeleri* yer almaktadır.

Bu amaçla seçilen yapıtlar, **Vasıf Öngören**’in **Asiye Nasıl Kurtulur?** adlı epik anlatılı oyunu kuramsal dramaturjik bir çalışmayla, bu oyunun **Atıf Yılmaz**’ın “epik” ve **Nejat Saydam**’ın da “geleneksel” yapıdaki aynı adlı filmlerinin yazınsal öyküleme yapılarının kuramsal dramaturjik incelemelerini içermektedir.

Tiyatrodaki birikimin sinemaya ne ölçüde aktarıldığı, sinemada iki anlatı türü arasındaki etkileşim ve aynı zamanda dramaturjik çözümlemeleri yapılan filmlerin bütün bunları nasıl ve ne ölçüde yansıttığı bu yorumlamada birer ölçüt olarak kullanılmıştır.

BÖLÜM 2

TİYATRO DRAMATURJİSİ

2.1. Tiyatroda Geleneksel (Aristotelesçi/Klasik) Dramaturji

Birbirine karşıt iki tiyatro ve oyun biçiminden (benzetmeci ve göstermeci) biri olan *benzetmeci tiyatro* dramatik tiyatro olup, XIX. yüzyılın sonuna kadarki burjuva tiyatrosunu da belirleyen tiyatro anlayışı, biçemidir.

Benzetmeci Tiyatro, oyun sahneleme, oyunculuk, sahne tasarımı ve tekniği ile, sahnede gerçekliğin benzerinin yaratılmasına çalışır. (...) Aristotelesçi-tiyatro olarak *mimesis* anlayışına, eyleme öykünmeye dayanır. (...) Kapalı oyun biçimi özellikleri gösterir; gerçeklik benzetmeyle verilmeye çalışıldığı için, yapılandırmayla kurulur. Dramatik eylem ile nesnel gerçeklik arasında benzetme yoluyla benzeşlik sağlanır (Çalışlar, 1993: 80).

Tarihte, tiyatro ve dramaturji hakkındaki düşüncelerin derli toplu, sistematik bir bütün içinde ele alınarak yazıldığı ilk eser Aristoteles'in **Poetika**'sıdır. Aristoteles bu eserinde ortaya koyduklarını çağının oyun yazarlarının oyunlarını inceleyerek, örnekler vererek, oyunları izleyerek yapmıştır. Şener (1991: 13), "Aristoteles **Poetika**'yı yazdığı zaman Antik Yunan tiyatrosunun altın çağı kapanmış, Yunan yaratıcı gücü en önemli ürünlerini vermiş bulunmaktadır" der.

"Antik Yunan uygarlığının İ.Ö. V. ve IV. yüzyıllarını kapsayan Klasik Çağı, sanat ve kültür açısından en parlak dönemi olmuştur. Tragedya ve komedya türünde en büyük yapıtların yazılması bu döneme rastlar"; Şener, bunun belli başlı sebeplerini sıralar: "Atina (...) Yunan dünyasının kültür merkezi"dir. "Pers Savaşları'ndan sonra gelişen ticaretle" Atina refaha kavuşur. Dolayısıyla ilk neden ekonomiktir. İkinci önemli neden, "toplumda birbirinden farklı, hatta birbiriyle çelişen değer yargılarının

bir arada bulunmasıdır.” Böylece “tiyatroya özgü olan ve karşıtların çatışmasından doğan hareket bu toplumsal çelişkilerden hız” alır. Zenginliğin getirdiği bir diğer gelişme “kent orta sınıfının, liberal eğilimi” ile “soylu sınıfın geleneksel değer yargıları” arasındaki çatışmadır. Bu “toplumun iç çelişkisi, tragediyaların çatışan güçlerini” oluşturmuştur ve “trajik olan, bu dengeli karşıtlıktan doğmuştur” (1991: 1-3).

Kısacası, o dönemdeki oyunların yapısı, biçimi ve işlevleri de, oyunların incelenmesi de, dönemin bir dünya görüşü, felsefesi olarak yapıtlara, dolayısıyla da Aristoteles’in estetik kuramlarına yansımıştır.*

Aristoteles’e göre “insanda üç temel faaliyet” vardır: “*Tanuma*, *eylem* ve *yaratıcılık*”. Bunlar birbirleriyle ilişkili olarak, “*Teoretike*”, “*Praktike*” ve “*Poetike*” çalışma alanlarını gerektirir. Ona göre bu faaliyetler “tiyatro sanatının doğuşunda bulunur”; insan burada “kendini yansılayıp yeniden” yaratır ve “varoluşunun nedenini” anlar (Nutku, 1976: 137).

2.1.1. Aristoteles’in Poetika’sı

Aristoteles, *Poetika* adlı eserinde genel olarak şiir sanatını konu alır. Bunların içinde “epos, tragedya, komedya, dithrambos şiiri ile flüt, kitarra sanatlarının büyük bir kısmı” yer alır. Ona göre sanat “taklittir (mimesis)” (1993: I: 11).

2.1.1.1. Sanatların Gösterdiği Ayrılıklar

Aristoteles (1993: I. 11; III; 15), sanatları taklit ayrılıklarına göre üçe ayırır. Bunlar: “Taklit etmede kullanılan *araç* bakımından” ritm, melodi ve mısra ölçüsünü kullanır. *Dithrambos şiiri* ve *Normen şiiri* bu araçları baştan sona, tragedya ve komedya ise belli bölümlerde kullanır (1993: I: 11-13).

“Taklit edilen *nesneler* bakımından” sanatlar iyi, gerçeğe uygun ve kötü eylemleri taklit eder. İnsanların karakterleri ya iyi ya da kötüdür. Bu karşıtlıklar insanın

* Bu durum da *altyapı-üstyapı* ilişkisini gözler önüne sermektedir. Dikkate alınması gereken böyle bir *tarihsel materyalist* yaklaşımdır. Ancak burada konunun bütün içindeki kapsamı ve işlevi göz önünde bulundurulduğunda, böyle bir metodun kapsamı ve hacmi, bu araştırmanın sınırlarını çok açacağı için yer verilmemiştir.

ahlaksal özelliklerini oluşturur. Dolayısıyla sanatçılar (taklit edenler) da bu özellikteki insanları taklit eder (1993: II: 13). Tragedya’da taklit edilen insanlar “ortalamadan daha iyi”; komedyada’da taklit edilen insanlar ise “ortalamadan daha kötü” karakterlere sahip olan insanlardır (1993: II: 14).

“Taklit *tarzı* bakımından” da iki şekilde farklılık gösterir: Birincisi “*Hikâye etme* yoluyla” yapılır. Hikâye etme ya “bir başka kişi adına” ya da “kendi üzerine başka hiçbir rol almadan doğrudan doğruya yine kendi adına” yürütülerek yapılır. İkincisi ise, “taklit edilen bütün kişileri *etkinlik ve eylem içinde* gösterme yoluyla olur” (1993: III: 14).

Bu sanatların hepsinde “genel olarak taklit, ya *ritm*, ya *söz*, ya da *harmoni* aracılığıyla gerçekleştirilir.” Bunlar ya ayrı ayrı, ya da birlikte kullanılabilir (1993: I: 11).

2.1.1.2. Tragedya ve Komedyada

Aristoteles’e göre tragedya ve komedyada şiir sanatından kaynaklanır. Şiir sanatının varlığı büyük ölçüde insan doğasında yer alan “*taklit içtepi’si*” ve “*hoşlanma*” duygusuna borçludur.

1. “**Taklit içtepi’si**”: Bu, insanlarda doğuştan varolan bir yeti olup, ilk bilgiler de taklit yoluyla edinilir.

2. “**Hoşlanma**”: Hoşlanma, bütün taklit ürünleri karşısında duyulur ve insan için karakteristiktir. Taklit öğrenme olduğundan, öğrenme de insanda derin bir hoşlanma duygusu yaratır (1993: IV: 16).

Şiir sanatı, *ozanların karakterlerine uygun olarak iki yön alır*; zira, ağır başlı ve soylu karakterli ozanlar, ahlakça iyi ve soylu kişilerin iyi ve soylu eylemlerini taklit ederler; hafifmeşrep karakterli ozanlar ise, bayağı yaradılıştaki insanların eylemlerini taklit ederler. Birinciler bunu ilkin *hymnos*’lar ve övgü şiirleriyle yaptıkları halde, ikinciler, alaylı şiirler yazmakla yapmışlardır (1993: IV: 17).

“Alaylı şiir” türünün ölçüsü “jambik”tir. “Karşılıklı alay etmek” anlamına gelen “iambizon” sözcüğünün kökünden gelir. **Homeros** hem “ahlaksal iyiyi konu olarak” işlemiştir, hem de “küçük düşürücü alayı değil de, *gülünç olan*’ı dramlaştırmakla komedyanın temel biçimlerini de ilk olarak o göstermiştir” (1993: IV: 18).

Tragedya ile komedya oluşturulmadan önce “*epik*” ve “*jambik*” ozanlar vardır. Daha sonra bu ozanlar “eğilimlerine göre (...) jambik şiir yerine komedya, epos yerine de tragedya” yazmaya başlar (1993: IV: 18).

Aristoteles, “tragedya, komedya gibi *uzun uzun düşünmeden yapılan şiir denemelerinden doğmuş* ve gerçekten de tragedya, *dithyrambos koro*’sundan, komedya ise, phallos şarkılarından doğmuştur” der (1993: IV: 18-9).

2.1.1.3. Tragedya’nın Geçirdiği Biçim Değişiklikleri

Aristoteles (1993: IV: 19-20), tragedyanın son şekline varıncaya kadar birçok biçim değişikliklerinden geçtiğini tespit eder. Bu değişiklikler şunlardır:

Oyuncu sayısı birden üçe çıkar. Koronun önemi azalarak, diyaloglar öne çıkar. Sahne dekorasyonu da tragedya girer. “Dar çevreli bir öyküden uygun genişlikte olan bir öyküye” geçilir. Dil’de değişiklikler yapılır; dil kabalıktan kurtarılarak, mısra ölçüsü zamanla konuşma tonuna uygun bir ölçüye dönüşür. Epizod’ların sayısı artırılır.

2.1.1.4. Aristoteles’in Tragedya ve Komedya Tanımları

Tragedya, ahlaksal bakımdan ağırbaşlı, başı ve sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır; içine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır; eylemde bulunan kişilerce temsil edilir. Bu bakımdan tragedya, salt bir öykü [mythos] değildir (Aristoteles, 1993: VI: 22).

Aristoteles, **Poetika** adlı eserinde *komedya* ile ilgili çok az şey söylemiştir. Tragedyada olduğu gibi detaylı incelemeler de yapmamıştır. Ona göre:

Komedya, (...) ortalamadan daha aşağı olan karakterlerin taklididir, bununla birlikte komedya, her kötü olan şeyi de taklit etmez; tersine *gülünç olan*’ı taklit eder, bu da soylu olmayanın bir kısmıdır. Çünkü, *gülünç-olan*’ın özü, *soylu olmayışa* ve *kusur*’a dayanır. Fakat bu kusur, hiçbir acılı, hiçbir zararlı etkide bulunmaz (1993: V: 20).

2.1.1.5. Tragedyanın Özellikleri*

Aristoteles (1993: VI: 22)'e göre tragedyanın üç özelliği şunlardır:

1. “Sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır.” Bununla kastedilen “harmoniyi, yani şarkı ve mısra ölçüsünü içine alan bir dil”dir.
2. “İçine aldığı her bölüm için özel araçlar kullanır.” Bununla, “kimi bölümlerde yalnız ölçünün, kimi bölümlerde ise aynı zamanda müzik ile şarkının kullanılması” kastedilir.
3. “Eylemde bulunan kişilerce temsil edilir. Bu bakımdan tragedya, salt bir öykü [mythos] değildir.” Bundan dolayı, tragedyanın altı ögesinden üçü olan “decoration, müzik ve dil” ortaya çıkar.

2.1.1.6. Tragedyanın Dış (Nicel) Öğelerini Oluşturan Bölümler

Bunlar “tragedyanın içine aldığı bölümler”dir:

1. “*Prolog*, tragedyanın koro gelmeden önceki bütün bölümü”.
2. “*Epizod*, iki tam koro şarkısı arasında kalan bütün bölüm”.
3. “*Exodos*, arkasında artık hiçbir koro şarkısının bulunmadığı bütün bölüm”.
4. “Koro şarkıları”: Bunlar, “*parados* ve *stasimon*” olmak üzere ikiye ayrılır. “Bu öğeler, tüm dramalarda ortaktır. Ama, tragedyaya özgü olan bölümler ise, *sahne şarkıları* (*aria’lar*) ve *kommoi*’lardır [sahne koro ile oyuncular arasında karşılıklı olarak söylenen şarkılar].”

“*Parados*, bütün koronun toplu olarak söylediği ilk şarkı; *stasimon*, *anapaeste* ve *trochaeus*’u bulunmayan koro şarkısı; son olarak *kommos*, sahnede bulunan bütün kişilerin koroyla birlikte söyledikleri bir ağıt” (Aristoteles, 1993: XII: 35-6).

* *Poetika*’nın komedyaya ilişkin bölümleri kaybolduğundan bundan sonraki bölümlerde topluca tragedya üzerinde durulacaktır.

2.1.1.7. Tragedyanın Altı Ögesi

Aristoteles (1993: VI: 23), tragedyanın altı ögeye sahip olduğunu söyler. Tragedya bu ögeler sayesinde “belli bir şiir türü olarak nitelendirilir.” Bütün tragedyalar bu altı ögenin “birliğine dayanır”. Bu altı öge şunlardır:

1. “Öykü (mythos)”
2. “Karakterler”
3. “Düşünce”

Bu üçü “taklit nesnelerini oluştururlar”.

4. “Dekoration”

Bu öge, “taklit tarzını” oluşturur.

5. “Dil”
6. “Müzik”

Bu ikisi de “taklit araçlarını”, (“taklidin kendileriyle yapıldığı araçları”) oluşturur.

2.1.1.7.1. Öykü

Öykü (mythos), tragedyanın altı ögesinden biri ve en önemlisidir. “Tragedya, bir eylemin taklidi” olduğu için, bu eylemin taklidi ise öyküdür (mythos). *Öykü*, “*tragedyanın temeli* ve aynı zamanda ruhu”dur (Aristoteles, 1993: VI: 23, 25). Öykü, “birlikli ve tamamlanmış bir eylemin taklidi” olmalıdır (1993: VIII: 30). Aristoteles, “öykü deyince, olayların örgüsünü” anladığını belirtir (1993: VI: 23). Bir eylemin taklidi olan öyküyü oluşturan “olayların [uygun bir şekilde] *birbirleriyle bağlanması*” tragedya için elzemdir (1993: VII: 27). “Çünkü, tragedya, kişilerin değil, tersine onların eylemlerinin, mutluluk ve felaket içinde geçen bir hayatın taklididir” (1993: VII: 23-4). Dolayısıyla belirleyici olan kişiler değil, onların eylemleridir. Burada eylemler, kişilerin yazgısı gibi de düşünülebilir. Aristoteles *öykü* ögesi içinde şunlara yer verir:

Bütün (Baş, Orta ve Son): Bütünlüğü olan bir öykü *tamamlanmış* bir eylemi anlatır: “Olayların parçaları da, onlardan birinin yerinin değiştirilmesi ya da çıkarılması halinde bütün’ün ortadan kalkacağı, parçalanacağı şekilde bir bağlılık içine konmalıdır.

Çünkü, varlığı yahut yokluğu fark edilmeyen bir şey, bir bütün'ün (temel) parçası olamaz" (Aristoteles, 1993: VIII: 30).

Bütün, bir eylemin *başı*, *ortası* ve *sonu* olması demektir:

Baş, herhangi bir şeyin zorunlu sonucu olmayan şeydir. Ondan sonra ise zorunlu olarak bir şey gelir. Son ise tersine, bir başka şeyden sonra zorunlu olarak gelmesi gereken ve gerçekten de gelen şeydir. Ne var ki, sonun ardından hiçbir şey gelmez. Son olarak orta ise, bir başka şeyden sonra gelen ve kendinden sonra da bir başka şeyin geleceği şeydir. Sonuç olarak da şunu söyleyebiliriz: İyi kurulmuş öykülerin (mythos) ne gelişigüzel başı olabilir, ne de gelişigüzel sonu, tersine baş ve son, yukarıda onlar hakkında yapılan belirlemelere uygun olmalıdır (1993: VII: 27).

Düğüm ve Çözüm: Aristoteles, her tragedyanın bir düğüm ve çözümden oluştuğunu belirterek, bu bölümleri şöyle tanımlar:

Çoğu yapıtın dışında, kimi yapıtın da içinde bulunan olaylar, düğümü oluştururlar; bütün geri kalan olaylar ise, çözümü. Düğüm deyince, yapıtın başından mutluluk yahut felakete doğru baht dönüşü için sınır oluşturan bölüme dek uzanan olaylar örgüsünü anlıyorum. Çözüm deyince de, bu baht dönüşünden yapıtın sonuna dek olan bölümü anlıyorum.

(...) Zorunlu olan, her ikisinin de [düğüm ve çözüm] bir uygunluk içinde bulunmasıdır (1993: XXVIII: 51-2).

Olağanüstü: "Olayların *beklenmedik* bir anda birbirlerini kovalamalarıyla (...) *olağanüstü* meydana gelir." Bununla, "korku ve acıma duyguları uyandıran olaylar" yaratılır (Aristoteles, 1993: IX: 32). "Tragedya'da *olağanüstü* betimlenmelidir. (...) Olağanüstüyse, aslında akla aykırı olana dayanır" (1993: XXIV: 73).

Olağanüstü'nün daha çok etkili olabilmesi için kendiliğinden ve rastlantıyla ortaya çıkması, fakat bunun "erekli gibi" görünmesi de gerekir. Aristoteles bununla ilgili bir örneğe yer verir: "Argos'da *Mytis*'in heykeli *Mytis*'in ölümünden suçlu olan adam ona bakarken üstüne yıkılıp öldürür. Böyle bir olay, hiç de rastlantıymış gibi bir izlenim uyandırmaz. Bunun için bu şekilde kurulmuş öyküler, sanat yönünden daha değerlidirler (güzeldir)" (1993: IX: 33). Aristoteles'e göre, "*olanaksız olası, olası olmayan olanaksız* üstün tutulmalıdır" (1993: XXIV: 73).

Eylem birliği: Öykü, dolayısıyla tragedya "birlikli ve tamamlanmış bir eylemin taklidi"dir (1993: VI: 25). Aristoteles'in bu kuralı tiyatro tarihine *eylem birliği* adıyla geçer. Bununla ifade edilmek istenen şey, öyküdeki olayların belli bir konu etrafında, birbirine neden-sonuç bağı ile bağlı ve olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre izlemesi gerektiğidir.

Aristoteles (1993: VIII: 29), bir kişinin yaptığı sıradan birçok eylemin ya da o kişinin etrafında dönen eylemlerin “birlikli bir eylem” oluşturmadığını da belirtir.

Olasılık ya da Zorunluluk yasaları: Aristoteles (1993: IX: 30-1), “ozanın ödevi, *gerçekten olan şey değil, tersine olabilir olan şey, yani olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre olanaklı olan şeyi anlatmaktır*”, der. Oysa, “tarihçi daha çok *gerçekten olan*’ı” anlatır. “*Çünkü şiir, daha çok genel olanı, tarihsel tek olanı anlatır.*” Aristoteles, “*tek olan*” ile bir kişinin yaptıklarını ya da başına gelen şeyleri (birlikli olmayan eylemdeki gibi); “*genel olan*” ile de, “olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre, belli özellikteki bir kişinin gerektiği gibi konuşması ve eylemde bulunmasını anladığını” söyler. Yazarların tragedyalarında kullandıkları adların “*gelenekle gelen adlar*” olmasının sebebini de yine, “*olabilir olan*’ın aynı zamanda *inanılır* olmasından”dır.*

Aristoteles, “*episod*’lara dayanan” öykü ve eylemlerin, “birbirlerine olasılık yahut zorunluluk yasalarına göre” kovalamadıkları için “en kötü” öykü ve eylemler olduklarını da belirtir (1993: IX: 32).

Büyüklik (Uzunluk): Güzel, ne olursa olsun, “sadece içine aldığı parçaların uygun düzenini göstermez. Aynı zamanda onun gelişigüzel olmayan bir büyüklüğü de vardır. Çünkü *güzel, düzene ve büyüklüğe dayanır.*” Güzel, kavranabilecek büyüklükte olmalıdır; ne çok küçük, ne de çok büyük (Aristoteles, 1993: VII: 27-8).

Bir öykünün uzunluğu, anımsama gücünü kolayca sağlayabilecek uzunlukta olmalıdır: “En uygun uzunluk, bir eylemin *olasılık ya da zorunluluk yasaları*’na göre nasıl geliştiğini, felaketten mutluluğa ya da mutluluktan felakete geçişin nasıl oluştuğunu içine aldığı olaylar çevresi içinde gösterebilen uzunluktur (1993: VII: 27-8).

Aristoteles, “sıkıştırılmış olan”ın, “uzun bir süre içine yayılmış olandan daha hoş etki” yaptığını da söyler (1993: XXV: 85).

Zaman Yönünden Uzunluk: Aristoteles, tragedyada *zaman* üzerinde yalnızca bir iki tümceyle durmuştur. Bir yerde tragedyaların “yalnızca bir günde oynanmak için belirlenmiş” olduğunu söyler (1993: XXIV: 71). Bir başka yerde de, “tragedya öyküyü,

* Bu isim konusuna sinemada da uyulduğu görülmektedir. Geleneksel isimlerin öyküdeki film kişilerinin eylemlere uygunluğuna dikkat edilmekte; iyi-kötü kişilerle, tiplerle özdeşleşmiş isimler iyi veya kötü film kişilerine verilmekte; ve film kişilerinin dünyalarını yansıtacak, eylemlerinin nedenlerini psikolojik olarak açıklamaya yardımcı olacak felsefe, iktisat, vb.gibi alanlarla isimlerinin nerede ise özdeşleştiği gerçek kişilerin isimleri verilmektedir.

güneşin doğuşu ve batışı arasında geçen zaman içinde tamamlanmaya çalışır, yahut ta pek az bunun dışına çıkar” der (1993: V: 21).

Zaman konusu **Poetika**’da belki tartışmaya en açık bir konudur. Aristoteles’in sözlerinden şunu çıkarmak uygun olur: *Zaman* ile kastedilen, tragedyayı oluşturan öykünün olaylar dizisindeki eylemlerin farklı zamanlarda ve yerlerde geçmiş olsa bile, bunların seçilip, yoğunlaştırılıp bir araya getirilip, olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre bu eylemlerin sanki bir günde geçmiş gibi oluşturulması olmalıdır.

Temsil süresine ilişkin zaman kavramının da, ne kadar uzunlukta bir süreyi içerdiği konusunda Aristoteles’in **Poetika**’sındaki sözlerinden yola çıkılarak şu yorum ileri sürülebilir: Tragedyada zaman sınırlandırılmıştır; “oysa, epos zaman yönünden sınırlandırılmamıştır” (1993: V: 21). Buradan da “sınırlandırılmamış” bir sürede şiirin günlerce sürebilecek bir okunma uzunluğu olabilme durumu düşünülmelidir ki, bu da mantıksızdır. Öyleyse, “epos”da da bu süre olayların geçtiği gün sınırlamasının olmaması yönünde düşünülebilir.

Aristoteles’in tragedyaya için söylediği “yalnızca bir günde oynanmak için belirlenmiş” tümcesi de, bir günlük süre içine olasılık ya da zorunluluk yasalarına uyularak sığdırılan eylemlerin yansınacağı süre olmalıdır. Öyleyse, Aristoteles’in kullandığı zaman kavramının oyunun temsil süresine ilişkin (de) kullanılmış olabileceği yorumu uygun değildir. Bir günde yaşanılabilir bir öykünün, oyunun/temsil süresi içine sığacak uzunlukta olayların birbiriyle ilişkilendirilip aynı günün zamanında (bir günde) olmuş gibi yoğunlaştırılarak, *öykü zamanının ise* sıkıştırılarak anlatıldığı bir zaman sınırlaması ortaya çıkmaktadır.

Bu sınırlamada “büyüklük (uzunluk)” görüşlerinin yanı sıra, olasılık ya da zorunluluk kurallarının öneminin de büyük olduğu anlaşılmaktadır. Bu büyüklüğün (uzunluğun) sunduğu “güzel” olma anlayışının da, *sıkıştırılmamış* zaman içindeki (24 veya 12 saat temsil süreli) seçilip, neden-sonuç ilişkisiyle bağlanmamış bir öykü içindeki önemli önemsiz bir sürü eylemin (*güzel* anlayışına katkısı olan-gerekli ve olmayan-gereksiz) taklit edilmesinin örtüşmeyeceği açıktır. Görüldüğü gibi, *zaman* sınırlaması, bir *eylem birliğini* de gerektirmektedir.

Öykü çeşitleri: İki çeşit öykü vardır: 1. “*Yalın*”, 2. “*Karmaşık*”. Bu iki ayrım öykülerin doğasından kaynaklanır.

1. *Yalın öykü*: Aristoteles, yalın öyküyle, “*baht dönüşü (peripetie) ve tanınma (anagnorisis)* olmadan sürekli ve birlikli bir akış içinde ortaya çıkan öyküyü” anladığını söyler (1993: X: 33-4). Bu öykü, acılı bir eylemi içeren *patetik* ve karakter betimlemesine dayanan *etik* tragedya türü ile de bir bağlılık içindedir (1993: XVIII: 52).

2. *Karmaşık öykü*: Bu öyküden de, “baht dönüşünün ve tanınmanın aynı zamanda birlikte oluşturdıkları öyküleri” anladığını ifade eder.

Aristoteles bu iki öykü çeşidinin de öykünün örgüsünden doğması gerektiğini belirtir. “Yani, bu baht-dönüşü (peripetie) ve tanınma (anagnorisis) olasılık ya da zorunluluk yasalarına göre, daha önce meydana gelmiş olaylardan gelişmelidir” (Aristoteles, 1993: X: 33-4).

Aristoteles, “*tragedyanın kuruluşu*, yalın değil karmaşık olmalıdır” der. Daha sonra da, bir öyküyü değer yönünden ele alan, “iyi örülmüş bir öykünün sonucu üzerine iki görüşe yer verir:

- i. “Tek yanlı bir sonucu” olan öykü;
- ii. “Çift yanlı” bir sonucu olan öykü.

Birinci görüşe göre, “baht dönüşü (...) mutluluktan felakete dönmelidir. Bu da ahlaksal kötülüktan ötürü değil de (...) kötünden çok, iyi olan bir kişinin işlediği ağır bir suçtan ötürü olur.” Aristoteles böyle öykülerin “sanat kurallarına uygun en güzel tragedya” olduğunu ve doğru olanın da bu olduğunu söyler. Ayrıca bu biçimdekiler trajik bakımdan da etkisi en büyük olan yapıtlardır (1993: XIII: 36-8).

Trajik kahramanın böyle bir hata yapmasıyla baht dönüşünün ortaya çıkardığı bu trajik durum *hamartia*’dır. Bu kavram “kahramanın görünüşünü sağlayan, elde olmadan yapılan bir hata, işlenen bir suçtur”; yoksa, ahlaksal bir durum değildir. *Hamartia* kavramı, *peripetie* kavramıyla da sıkı bir bağlılık gösterir (Nutku, 1990: 48-9).

İkinci görüşe göre ise, böyle “tragedyalar, iyiler için başka, kötüler için başka ve birbirlerine karşıt sonuçlarla son bulurlar.” Aristoteles, bu biçimdeki öykünün daha çok “komedyaya özgü bir zevk” verdiğini ve “tiyatro seyircisinin zayıf olduğu yerde” tutulduğunu söyler (1993: XIII: 37-9).

Öykünün öğeleri : Aristoteles öykünün üç ögesi olduğunu (1993: XI: 35) söyler. Bunlar, tragedyaya en büyük etkiyi yapan araçlardır ve öykünün öğelerini oluştururlar (1993: VI: 25). Bu üç öge peripetie, anagnorisis ve pathos’dur.

Peripetie (baht dönüşü): “Eylemlerin düşünülenin tam tersine dönmesidir. Bu da bize göre, olasılık ya da zorunluluk yasalarına uygun olarak oluşur” (1993: XI: 34). “Peripetie’lerde ve yalın eylemleri ele almada ozan insanı şaşırtan bir etkiye ulaşır ve istediği de asıl budur. Böyle bir etki trajik’tir ve onunla da insanın adalet duygusu tatmin edilir” (1993: XVIII: 53).

Peripetie “trajik kahramanın alın yazısında” yer alır ve *hamartia* ile sıkı bağlılık gösterir. *Peripetie* yalnızca “kahramanın yazgısında olan bir değişiklik” olmayıp “bütün tragedyalar için temel olan bir kavramdır.” Bir oyunda *peripetie* iki şekilde yer alır ve böylece “aksiyonu karmaşık bir duruma getirir.” Birincisinde, “kahramana ve baht dönüşümünün içinde bulunana görüldüğü” gibi; ikincisinde de “gerçekte olduğu gibi”dir (Nutku, 1990: 50).

Anagnorisis (tanınma): “Adının da anlattığı gibi, bilgisizlikten bilgiye geçiştir.” Bu “hem cansız, hem de canlı şeylerle ilgili” olabilir. Tanınma ile karakterlerin (“alın yazısının belirlediği”) dostluklarla düşmanlıklar, mutluluk ve felaketler doğar. “Birinin bir şey yapıp yapmadığı da tanınmayla bilinebilir.” Tragedya benzeri durumlara yol açacak eylemleri acıma ve korku uyandırmak için kullanılmalıdır. “Tanınma (dar anlamında), belli kişiler arasında ortaya çıktığına göre, burada iki olasılık söz konusu olabilir; ya kişilerden birisi tanınır, ötekinin kim olduğu önceden bilinir, ya da her ikisi birden tanınır” (Aristoteles, 1993: XI: 34-5).

Nutku (1990: 51) *anagnorisis*, *peripetie* ve *hamartia* kavramlarının birbiriyle olan ilişkisini bir örnekle gösterir: Oidipus, karısının (Lokaste) öz annesi olduğunu anlar: *anagnorisis*; işlediği suçun bilincinde olması onu trajik bir duruma iter: *hamartia*; ve dolayısıyla *peripetie*. Yolda öldürdüğü kişinin de öz babası olduğunu öğrenir: *anagnorisis* ve yine *hamartia* (ve *peripetie-hamartia*).

Aristoteles (1993: XVI: 45-8), *Anagnorisis* türlerini dört grupta toplar:

a) “Nişan yoluyla tanınma”: Bu tür “en az sanatsal olanıdır.” İki grupta toplanabilir:

i. “Doğuştan gelen nişanlardır”,

ii. “Sonradan kazanılmış nişanlar”dır. Bunlar da iki grupta toplanır:

Birincisi, “bedene ilişkin” olanlardır. Örneğin, “yara izleri gibi”; *ikincisi*, “bir takım nesneler” yoluyla olandır. “Örneğin kolyeler ve *Troyo*’da tanınma aracı olarak kullanılan tekne gibi”.

“Peripetie’den (baht dönüşü) doğan tanınmalar [*Odysseus*’un ayaklarını yıkarken süt annesi tarafından tanınması olayında olduğu gibi], daha iyidirler.”

b) “Ozanın yersiz olarak uydurduğu ve bundan ötürü ve ustaca olmayan bir tanınmadır”. Örneğin, “mektup aracılığıyla” tanınma gibi.

a) “Yaşanmış olan” bir şeyin “anımsanmasıyla belirir”.

d) “Bir akıl yürütmeye dayanan tanınmadır”. Örneğin, iki kişinin birbirine çok benzediğinin görülmesi gibi. Bir de “yanlış akıl yürütmeyeyle gerçekleşen tanınma vardır.

Aristoteles “*bütün bu tanınmalar arasında en iyisi, olayların kendiliğinden ortaya koyduğu tanınmalardır*”, der. Çünkü, “bu tanınma, tümüyle olası olayların sonunda umulmayan bir şeyin belirmesiyle ortaya çıkar.”

Pathos: “Yıkıcı, acı verici bir eylemdir. Örneğin, sahnede seyircinin gözü önünde öldürmeler, maddi acı halleri, yaralanmalar ve daha bu çeşitten şeylerde olduğu gibi” eylemlerdir (1993: XI: 35).

Katharsis (Arınma): Aristoteles (1993: VI: 22), katharsis’i “*tragedyanın, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkulardan temizlemektir*” kapsamında belirler.

“Korku ve acıma, ya sahne dekorasyonu aracılığıyla uyandırılır, ya da onlar olayların örgüsünden, kendiliğinden doğarlar.” İkincisi hem daha etkilidir, hem de sanat değeri yüksektir. Çünkü, “korku ve acımadan doğan zevk duygusu”nun “öykünün kendi içinde sağlanması” uygun olanıdır. Birincisinde ise, “öyküye ilişkin olmayan tiyatro araçları” kullanılarak bu zevk duygusu uyandırıldığından bunun sanat değeri düşüktür (1993: XIV: 39-40).

“Tragedya, *korku ve acıma duyguları uyandıran* eylemleri taklit etmelidir. Bu, tragedya denen sanatın özelliğini oluşturur.” Bu duygular uyandırılırken karakterlerin özelliklerinin ve eylemlerinin, döneminin toplumsal ahlak kurallarına uygun düşecek şekilde örülmesi de gerekir. Korku ve acıma duygusu vermeyi başarmak için yapılması ve yapılmaması gerekenleri de söyler Aristoteles. Sakınılması gereken üç şey şudur: “(...) *erdemli kişiler (...) mutluluktan felakete düşmüş olarak gösterilmemeli*”; bu durum korku ve acıma yerine “yalnızca öfke uyandırır.” Eğer bunun tersi işlenirse, o zaman da “asla trajik olmaz”; çünkü, “ahlaksal tatmin (...) acıma (...) korku” uyandırılmamış olur. Bir de “*çok kötü olan birinin mutluluktan felakete düşmüş olarak gösterilmemesi gerekir*”; bu durum yalnızca “adalet duygusunu tatmin eder”. Yapılması gereken ise

şudur: “Ne ahlaksal yeti, ne adalet bakımından, ne de kötülük ve ahlak düşüklüğü yönünden olağanüstü” olmayan kişidir. Öyleyse, “acımak, layık olmadığı halde acıya uğramış bir kimse karşısında duyulur. Korku da, acıyı çekenle kendi aramızda bir benzerlik bulmamızdan doğar” (1993: XIII: 36-7).

2.1.1.7.2. Karakterler

Karakterler tragedyanın altı ögesinden birisini oluşturur. Ayrıca, karakterler, trajik eylemin iki etkeninden birisi olarak ortaya çıkar. Aristoteles, “*karakter* deyince, eylemde bulunan kişilere kendisi bakımından bir özellik yordduğumuz şeyi” anladığını söyler (1993: VI: 23).

“Tragedya, bir eylemin taklidi olduğuna göre, eylemde bulunan kişileri taklit edecektir” (1993: VI: 25). Karakterler, eylemden ötürü vardır (1993: VI: 24). Asıl olan, bir karakterin “konuşması ve eylemi ne olursa olsun, belli bir istem yönünü” göstermesidir. Bu varsa, *karakter* vardır (1993: XV: 42-3). Ayrıca, “tirad’lar” da karakterleri belirtmelidir (1993: VI: 24).

Karakterlerin betimlenmesinde de öykünün örülmesinde olduğu gibi, zorunluluk ya da olasılık yasaları dikkate alınmalıdır, başka bir deyişle, belli özellikteki karakterlerden belli konuşmalar ve eylemler zorunluluk ya da olasılıkla doğmalıdır. Tıpkı bir olayın bir başka olayı zorunlu olarak izlemesi gibi.

Buna göre açıktır ki, öykünün çözümü de, *karakterlerden* kendiliğinden doğmalıdır (1993: XV: 43-4).

Kişilerin eylemlerinde mutluluğa, yani amaçlarına ulaşıp ulaşamamalarında karakter etkili olur (1993: VI: 23).

Karakterlerde dikkat edilmesi gereken dört özellik vardır:

1. “Karakterlerin *ahlak* bakımından *iyi* olmaları gerektiğidir” (1993: XV: 43). İnsanlar da, eylemde bulunanlar da “*karakter* bakımından *iyi* ya da *kötü*”dür. “Bütün ahlaksal özelliklerimiz dönüp dolaşıp sonunda bu *iyi-kötü* karşıtlığına varır” (1993: II: 13). Karakterlerin istem yönü de ahlak bakımından *iyi* olmalıdır. En önemli özellik de budur (1993: XV: 43).

2. İkinci özellik “*uygunluk*”tur. Örneğin, cesaret gibi erkeğe özgü bir karakter, kadın için hiç de uygun değildir. Çünkü genellikle böyle bir karaktere (cesaret) kadında alışılmamıştır” (1993: XV: 43). Öyleyse, “tipine uygunluk koşulu, oyun kişinin kendi

gibi olanların benzer ve ortak niteliklerini tanıması gerektiğini gösterir” (Şener, 1991: 29).

3. “*Benzeyiş*’tir”. Bu, ilk iki özellikten bütünüyle farklıdır (1993: XV: 43). Şener (1991: 29), bu özelliği şöyle anlatır: “Tıpkı oyunun kurgusunda olduğu gibi, oyun kişinin belirlenmesinde de seyircinin gerçek olarak kabul edeceği niteliklerin bulunmasına dikkat edilmelidir. Oyun kişisi, belli durumlarda zorunluluk ve olasılığa uygun davranmalıdır.”

4. Bu son özellik de “*bir karakterin tutarlılığı*’dır”. Bir karakterin baştan sona aynı tutarlılık içinde davranmasını ifade eder (1993: XV: 43).

2.1.1.7.3. Düşünce

Düşünce tragedyanın altı ögesinden biridir ve aynı zamanda karakterin de olduğu gibi, bu da trajik eylemin bir etkenidir. Aristoteles, *düşünce* ile, “kendisiyle konuşanların bir şey kanıtladığı ya da genel bir hakikate ifade verdikleri şeyi” (1993: VI: 23), “koşulların emrettiği ve koşullara uygun olan şeyleri söyleme ile tartışma yetisini” anladığını söyler. “Düşünceler, bir şeyin varolduğunu yahut varolmadığını kendileriyle kanıtladığımız ve bu arada özdeyişlerin dile getirdikleri şeylerdir” (1993: VI: 26).

“Eylemlerde düşünceler, söz aracı olmadan da anlatım bulurlar; buna karşılık sözde ise, onlar, konuşan tarafından oluşturulur, dolaylı olarak yine sözün ürünüdür” (1993: XIX: 55).

Şener (1991: 30), Aristoteles’in “düşünce ögesi ile, bugün ‘tez’ ve ‘tema’ dediğimiz ögeyi” belirttiğini ifade eder.

2.1.1.7.4. Dekorasyon

Tragedyanın altı ögesinden biri de *dekorasyon*’dur. Aristoteles, “taklit tarzını” oluşturan bu ögenin de önemli olmasına karşın “şiir sanatı ile bir iç bağlılığı” olmadığını gerekçe göstererek üzerinde durmaz; ancak bu ögenin önemine de değinir:

“Tragedya denen bu taklit, eylem halindeki kişilerce oynandığına göre, zorunlu olarak ilk planda göz önünde bulundurulması gereken şey, dekorasyon’dır” (1993: VI: 26, 22). Dekorasyon tragedyada “çok canlı bir hoşlanma duygusu yaratır” (1993: XXVI: 85). Dekorasyon ile korku ve acıma duyguları uyandırılır (1993: XIV: 39).

2.1.1.7.5. Dil

Dil de tragedyanın altı ögesinden biridir. Aristoteles, “dil deyince (...) sözcükler aracılığıyla bir şeyi anlatmayı” anladığını söyler; “ister bu anlatın nazım, isterse düzyazı biçiminde olsun”. “Sanatça güzelleştirilmiş dil” ile de “harmoniye, yani şarkı ve mısra ölçüsünü içine alan bir dili” anladığını belirtir (1993: VI: 26, 22).

Aristoteles’in “*dilsel anlatım*” ile ilgili olarak öne sürdüğü düşünceleri çok önemlidir:

Bir dilsel anlatım aracı açık olur, buna karşılık, bayağı olmazsa, o iyi bir dilsel anlatımdır. Kuşkusuz en açık dil, herkesin ortak olarak kullandığı sözcükleri kullanan dildir. Fakat böyle herkes için ortak olan sözcükleri kullanan dil, açıklık yanında aynı zamanda bayağı da beraberinde getirir. Böyle bir dile örnek, **Klephon** ve **Sthenelos**’un şiirleridir. Alışılmamış sözcüklerin kullanılmasıyla bir dil, gündelik ve kaba olmaktan kurtulur, yücelir. Alışılmamış sözcük deyince, yalnızca yabancı sözcükleri değil, aynı zamanda mecazları, uzatılmış sözcükleri ve genel olarak da gündelik dilin dışında kalan şeyleri anlıyorum.

Ama, bir ozan çıkar da bütün şiiri bu gibi alışılmamış deyimlerle yazmak isterse, o zaman bu anlaşılması çok güç bir dil, bir bilmece dili olur. Ozan bu kez baştan aşağı mecazlarla yazarsa, bu da bir bilmece, yabancı sözcüklerle yazarsa, yine anlaşılmayan (barbarca) bir dilsel anlatım olur (1993: XXII: 63).

2.1.1.7.6. Müzik

Son olarak *müzik* de tragedyanın altı ögesinden biridir. Aristoteles, dekorasyon’da olduğu gibi, bu öge için de çok az şey söylemiştir. Bunların içinde en önemlisi ise, tragedyada, dekorasyon ile olduğu gibi, müzik ile de “çok canlı bir hoşlanma duygusu” yaratılacağıdır (1993: XXVI: 83).

2.1.2. Aristotelesçi Tiyatronun Genel Bir Değerlendirmesi

Poetika'ya göre taklidin (*mimesis*) araçları ve tarzı olan Dil, Dekoration ve Müzik öğeleriyle dramatik yanılsama yaratılarak, bu öğeler (araçlar) yardımıyla temsil edilen nesneler olan, oyunun konusunu ve içeriğini oluşturan Öykü (olay dizisi), Karakter ve Düşünce kurulur.

Aristoteles'in dram kuramının temeli ve özü izleyicilerin acıma ve korku duyguları yoluyla *arındırılmasına* (katharsis) dayanmaktadır. Bunun için de *özdeşleşme* ve *özdeşleyimin* gerçekleşmesi gerekmektedir. Olay örgüsü, zorunluluk ve olasılık kurallarına neden-sonuç ilişkisi içinde, dokusuyla gerilim yaratılarak, *baş* (serim), *orta* (düğüm) ve *son* (çözüm) anlayışı içinde *kapalı* bir oyun biçimine sahiptir.

Bu tür oyun biçiminin oluşturulmasında izlenen yol şudur: "Eylemlerle çalışır. Seyircinin ilgisi oyunun üzerinde toplanır. Organik büyüme. Olaylar düz bir çizgi üzerinde gelişir. Olayların akışı evrimsel bir zorunluluğu içerir" (Brecht'ten aktaran Grimm, 1987: 218-19).

Peripetie, anagnorisis, hamartia, pathos trajik durumları yaratıp izleyicide korku ve acıma duygusu yaratan öğelerdir. Kahraman da zaten trajik duruma düşebilecek bir kişidir. Aynı trajik duruma izleyici de düşebilir; dolayısıyla bundan korkarak, trajik kahramana acıma duygusu besler ve onunla arasında bir duygudaşlık bağı kurar. Sürekli ilgi ve merakın kesintisiz bir eylem birliği içinde –tragedyanın dekorasyon ve müzik gibi diğer öğelerinin de yarattığı katkı ile- kişi, gerek trajik kahraman, gerekse trajik eylem ile özdeşleşir. Üstelik adalet duygusunu da tatmin ederek, psikolojik bir rahatlamaya/arınmaya, yani *katharsis*'e ulaşır. Böylece insana özgü duyguları yaşatan dramatik kuruluşlu bir oyun izleyiciyi katharsis'e götürür.

Aristotelesçi anlatıya göre tragedya mevcut toplumsal düzenin korunmasına yönelik değerleri savunur; ona hizmet eder. Toplumca arzulanan kişiler sergilenir. Bu kişiler için önemli olan, toplumca arzulanan ve kendisinden bu yolda beklenen inançları, davranışları benimseyerek sergilemektir. Bunlar kişinin yaşamını anlamlandırır. Bu değerler değişmeye karşı, düzenin korunmasına yönelik tutucu değerlerdir ve elbette bu tutum bütün toplumsal düzenler için geçerlidir. Bu yolda istemeden veya bilmeden yapılan bir hata insanı trajik bir duruma sokar. Kişi bu hatasının farkına vardığında, bunu düzeltme yoluna girilir ve adalet bir şekilde yerini

bulur. Amaç, toplumsal değerlere sadık ve bu yolda yetkinleştirilmiş bireyler (ve vatandaşlar) yetiştirilmesine hizmet etmektir. İzleyicilerin tragedyaya yardımıyla katharsis'i yaşamaları, yaşamlarına dikkat etmelerini, oyundaki benzer trajik durumlara düşmemeleri için sakinmelerini sağlar. Bu da özdeşleşme ile olur.

Dort (1971: 8-10), Aristoteles tipi bir tiyatroyu karşılıklı iki aynaya benzetir; sahne ve salon; ikisi de birbirinin aynasıdır; salon, homojendir. Sahnedeki oyun salondakilerin öyküleridir. "Yapıttaki olay, yapıtın *konusu* seyircilerin kendi gerçeğidir. Ve sahne, salonu kendi sorunundan tümüyle kurtarır. İşte *katharsis* (arınma) budur." Dort, koronun işlevinin de sahnede salonun temsilcisi olduğunu söyler. Bu durumda yargılayan, konuşan korodur. Dort bu durumun doğacı sahneye değin sürdüğünü söyler. Dördüncü duvar (saydam duvar) çekilince (örülünce), aynalardan biri kırılır; "aynaların ilişkisi" bozulur; "sahne salondan kopar. İkisi de ayrı ayrı kendi üzerlerine kapanmaya başlarlar." İzleyiciler oyunu (sahneyi) "*anahtar deliğinden* gözetler."

2.2. Tiyatroda Epik/Diyalektik Dramaturji

2.2.1. Bertolt Brecht

Artık yaklaşık 2400 yıldır süren Benzetmeci Tiyatroya, Klasik/Aristotelesçi/Geleneksel tiyatro dramaturjisine karşı, bir *Göstermeci Tiyatro* vardır; Brecht'in *Epik/Diyalektik* tiyatrosu, dramaturjisi. Dram sanatında o zamana dek süregelen her şey altüst olur. Marx'ın **Kapital** ile dünyayı sarsması, tersyüz etmesi gibi, Brecht de epik/diyalektik dramaturjisi ile başta tiyatrodan olmak üzere dram sanatlarını sarsarak bir devrim yapar.

Brecht, I. Dünya Savaşı'ndan sonra materyalist dünya görüşünü benimsemiştir ve bu felsefi anlayışını tiyatrosunda ilk kez belli bir yöntem ve yönelişe oturtan kişi olmuştur. **Shakespeare**'in kendisine esin kaynağı olduğunu söyleyen bu dev sanatçının etkilendiği kişiler **Büchner**, **Wedekind**, **Toller**, **Piscator**, **Tayrov** ve **Eisenstein**'dir. Brecht ayrıca, Çin tiyatrosunun illüzyonu yok edişinden de etkilenmiştir. Çin modern tiyatrosunun büyük bir oyuncusu olan **Mei Lan-fang** (1894-1961) 1930'lı yıllarda,

Tayrov gibi Sovyet yönetmenleri üzerinde de önemli derecede etkili olmuştur. Brecht için en önemli kaynak da Meyerhold'dur. Meyerhold 1930 yılında Almanya'ya gider. Fakat daha önce Brecht, Meyerhold'un "yapımcı tiyatro anlayışı, 'biyomekanik' oyunculuk yöntemi ve bu yöntemle sağladığı 'yabancılaştırma' kavram" ve öğelerini de içeren çalışmalarından haberdardır (Nutku, 1972: 474, 627-31, 638). Brecht daha sonra kuramlarını düzenlerken Meyerhold'un kuramlarından yararlanır. Brecht (1977: 71).

Çalışlar, Brecht'in eleştirel toplumcu gerçekçi tiyatrosunu (epik/diyalektik tiyatro), Toplumcu Gerçekçi Tiyatro'nun ikinci eğilimi kapsamında değerlendirir. Çalışlar, bu eğilimin birinci "dogmatik" eğilimle olan farklarını; birincisinde "benzetmeci biçem", "kapalı oyun yapısı", "olumlu tip anlayışı", "dogmatik anlayış" ve "tragedya anlayışına karşı çıkmak"; ikinci eğilimde ise, "göstermeci biçem", "açık oyun yapısı", "olumsuz tip", "eleştirel anlayış" ve "tragedya anlayışına karşı çıkmak" olarak ortaya koyar (1993: 75). Bu bölümde Brecht'in epik/diyalektik tiyatro düşüncesi genel olarak tanıtılmıştır.

2.2.2. Brecht'in Tiyatro Üzerine Görüşleri

"Tiyatro, insanlar arasında geçen tarihsel ya da uydurma olayların, canlı görüntülerin (=image, imge) eğlence adına kuruluşudur" (Brecht, 1962: 11); Brecht tiyatronun tanımını böyle yapar. Ona göre estetiğin tiyatroya yüklediği iki görev vardır; *eğlendirmek* ve *eğitmek* (1975: 23, 27). Dolayısıyla Brecht de Diderot gibi eğlence ve eğitmenin kaynaşmasından yanadır (1975: 35). Bu iki işlev birbiriyle iç içedir ve herhangi birisi de ihmal edilemez. Brecht'in aşağıdaki sözü bunu çok iyi ortaya koyar: "(...) Halkı, işletmeye, özdeşleşmeye, düşünce ve duygu ortaklığı yapmaya, ne kadar sürüklersek, neden ve sonuç zincirini o kadar az görür, az öğrenir ve öğrenecek şey ne kadar çok varsa, sanatsal zevk de doğmakta o denli zorluk çeker" (1975: 34).

Sahne bir olayı görmek, onu anlamak demek değildir. Bu yaşamda da böyledir, fotoğrafta da. Gerçeklik anlaşılır kılınmamışsa ele alınan şeyde eğitici bir yan da yoktur (Brecht, 1977: 38-50). Dolayısıyla Brecht için "eğlendirerek seyirciye bir şey öğretemeyen ve öğretirken seyirciyi eğlendiremeyen oyuncunun tiyatrodaki işi yoktur" (1994: 23). Salt eğlence yanının ele alınması insan için tehlikeli bir durumdur. Çünkü

insanın eğlence gereksinimi öğretici niteliğinden ayrıldığında insan bunun bedelini gerçek yaşamda çok ağır öder; “çünkü seyirci yabancı, (...) şekil değiştirmiş bir dünya”da basit, başıboş ve serserice dolaşır. Böyle tek başına ele alındığında “eğlence (kaçma gereksinimini doyuran gereksinim) geçim gereksinimi için sürekli bir tehlike oluşturur” (1977: 211).

Epik tiyatrodaki izleyici “sahne gördüklerine kendi kafasından daha başka davranış biçimleri ve durumları katar”. İzleyici böylece hem eğlenir, hem de eleştirir. “Dolayısıyla seyircinin kendisi de bir anlatıya dönüşür” (1987: 193-94).

2.2.3. Epik/Diyalektik Tiyatro ve “Sokak Sahnesi”

Brecht daha sonra *Epik Tiyatro* adını fazlasıyla biçimsel bulur; dolayısıyla bu isim bu tiyatroyu anlatmada yetersiz kalmaktadır. Bu sebeple bu tiyatroya *diyalektik* bir nitelik yükleyerek epik ve diyalektik kavramlarını birbirini tamamlayan isimler olarak kullanmaya başlar (Brecht, 1987: 55, 192): “Seyirci tiyatrodaki hazırlanacak, ‘eğitilecektir’. Bu nedenle de ilkin söz konusu olan şey ‘diyalektik’dir” ve “*temel düşünce*: Diyalektiğin uygulanması, tiyatroyu devrimci eyleme yöneltir”dir (1970: 4).

Brecht için “sokak sahnesi” epik tiyatro sahnesi için temel bir örnektir. Bu, neredeyse doğal bir tiyatro örneğidir. Örneğin, herhangi bir köşe başında geçebilecek bir trafik kazasının görgü tanıklarının kazanın nasıl olduğunu insanlara gösteri yoluyla anlatması verilebilir. Tanık bunu yaparken, çevresindekilerin bir yargıya varmalarını sağlar. Brecht böyle bir örnekte “‘kendini anlatma gereksinimi’, ‘başkasının kaderini benimseme yetisi’, ‘ruhsal yaşantı’, ‘oynama gereksinimi’, ‘masallaştırma arzusu’ gibi geleneksel tiyatro oyununun güdümleri”nin olmadığına dikkat çeker. Buna rağmen aynı şey böylece tiyatro yapıldığında başarılı olamaz. Brecht epik tiyatronun konularının “karmaşık”, amaçlarının “toplumsal ve özentili” ve “son derece artistik bir tiyatro” olduğunu söyler. Öyleyse epik tiyatro “sanatla ilgili bir iştir ve sanatçı, sanata özgü teknikler, imgelem, gülmece, duygu ortaklığı olmadan düşünülemez; bunlar ve benzeri daha birçok şey olmaksızın uygulanamaz.” Yine aynı şey ile karşılaşılır; tiyatro ve de epik tiyatro “eğlendirici ve öğretici olmak zorundadır” (1977: 71-86).

2.2.4. “Kader Yıldızı” ve Özdeşleşme

Brecht, özdeşleşmenin *telkin* üzerine kurulduğunu söyler. Sanatın “kendi dünyasını gerçek dünyaya tamı tamına benzetme ihtiyacı duymadan da” kurabilmesi sanatın bir ayrıcalığıdır. Sanat “bu ayrıcalığı özel bir olaya borçludur: Seyircinin sanatçı ile özdeşleşmesine, oradan da kişiler ve sahneye aktarılan olaylarla özdeşleşmesine”. Dolayısıyla “özdeşleşme estetiğin üzerine kurulduğu temel sütunlardan biridir.” Aristoteles’de bu, “*mimesis* aracılığı ile *catharsis*’e” ulaşarak olur. **Georg Wilhem Hegel** (1770-1831)’in **Estetik**’inden de şu tespiti çıkarır: “İnsan gerçeğin karşısında duyduğu duyguları, heyecanları gerçeğin görüntüsü karşısında duymak yeteneğine sahiptir” (1975: 39-40).

Brecht’e göre özdeşleşme “insanın değişebilir olduğu, ama değişmezi yaşadığı bir dünyada bir çağın sanatsal aracı” olmuştur. Bu da, “ancak kendi içinde kendi kader yıldızını taşıyan bir insanla yapılabilir” (1975: 42). Brecht’in aşağıdaki sözleri, insanın özgür bilim ihtiyacının yerine koyulan “kader yıldızı” deyiminin hazırladığı özdeşleşme zeminini göstermektedir; “kader yıldızı” denktir sömürü yıldızı:

Kral Lear kaderinin yıldızını içinde taşıdığı sürece, o değişmez bir varlık olarak alındıkça, davranışları, bize hiçbir zaman karşı koyamayacağımız doğa tarafından yaptırılıyor gibi gözüktükçe özdeşleşebiliriz. Bu davranışlar tam olarak kaçınılmaz, önüne geçilmez olarak gösteriliyorsa yine özdeşleşebiliriz (Brecht, 1975: 40-1).

Brecht, Aristotelesçi dramaturjide “tüm gerçek olayların zaman içindeki akışının kapsadığı nesnel çelişkilerin göz önüne” alınmadığını söyler (1977: 211). Natüralist yanılsamalar içinde yorumlayıcı olarak kabul edilen görüşler gerçek bir eleştiriyi olanaksız kıldığı gibi, izleyici yorumlayıcılarla özdeşleşerek dünyaya alışı. Her şey olduğu gibi kalır (1977: 38-9).

2.2.5. Değişirliğin Kabulü, Özdeşleşme’nin Reddi

Brecht her şeyin değiştiğine inanır. Dolayısıyla insan da değişmektedir. Bu da zaten diyalektiğin bir yasasıdır. Özdeşleşme ise bu değişim ile uzlaşmaz. Değişim ise insan için bir haz kaynağıdır. Brecht bunu şöyle dile getirir:

Gerek sanatın, gerek normal yaşamın ve normal yaşam için sanatın etkisiyle değişmek, insan için bir haz kaynağıdır. Dolayısıyla, insan kendisini ve toplumu değişebilir olarak hissedebilmelidir, bunun için de değişimleri yöneten yasaların sanat aracılığıyla eğlendirici biçimde kendisine buyur edilmesi gerekir. İlgili değişikliklerin biçim ve nedenlerini de diyalektik materyalizm bize göstermektedir (Brecht, 1987: 197).

Artık sanat da bu değişime hizmet etmelidir. Klasik dramaturjinin büyüğü yok edilmeli, insan değişmeyen ve kaderci bir vaazın kuşatmasından kurtulmalıdır.

İnsanın “eylem ve tepkileriyle” verilmesi gerektiğini belirten Brecht, gerçekçi gözlemden yanadır; bu da “itici güçleri inceleyip araştırır, gerçekçi bir eylem ise itici güçlere işlerlik kazandırır” (1987: 102, 122).

“*Berlin Ensemble*’sinin özellikleri”nin de hep değişim üzerine oturtulduğu görülmektedir:

1. Toplumu değişebilir bir nesne olarak sergilemek.
2. İnsan doğasını değişebilir bir nesne olarak sergilemek.
3. İnsan doğasını belli bir sınıfa bağımlı bir nesne olarak sergilemek.
4. Çatışmaları toplumsal çatışmalar olarak sergilemek.
5. Karakterleri gerçek çelişkileriyle sergilemek.
6. Karakterlerin, durumların ve olayların gelişimini kesintili (sıçramalı) olarak sergilemek.
7. Diyalektik gözlemi bir zevk aracına dönüştürmek.
8. Klasik dönemin başarılı ürünlerini diyalektik açıdan ‘koruyup saklamak’.
9. Gerçekçilik ve edebiyatta bir birlik oluşturmak (Brecht, 1987: 127-28).

2.2.6. Özdeşleşme Yerine Uzaklaştırma, Yabancılaştırma ve Tarihselleştirme

Brecht, özdeşleştirme yerine uzaklaştırmayı koyar. Bu da, bir olay ya da karakterdeki “ ‘kendiliğinden’ olanı, tanınanı, doğal olarak bilineni” kaldırıp, “bunların yerine şaşırtıcı ve merak uyandırıcı bir durum yaratmak” ile olacaktır (1975: 44).

Dort (1971: 11-2), “Brecht tiyatrosunun varoluşu mesafe-yabancılaştırma değildir, bu yalnızca bir tekniktir (uzaklaştırma efekti yabancılaşmaya bir cevaptır)” der. Brecht bu tekniği “insanın doğaya yabancılaşmasını göstermek için” kullanır. “Önemli olan sahne-salon-tarih arasında organize edilecek yeni bir ilişki sırası, yeni bir diyalektiktir.” Brecht “son sözü tarihe bırakır”.

Brecht, “özdeşleymenin özel olanı alışılmış” kıldığını; yabancılaştırmanın ise bunu tersine çevirdiğini, yani alışılmış özele dönüştürdüğünü söyler. Böylece “seyirci, kendine tarihte bir sığınak aramak için güncellikten kaçmayı bırakır: Tarih güncelliğe

dönüşür” (1977: 155). Grimm, yabancılaştırmanın bir tarihselleştirme olduğunu söyler (1987: 216).

“*Tarihselleştirmek* belli bir toplumsal sistemin başka bir toplumsal sistem açısından değerlendirilmesine bağlıdır” (Brecht, 1977: 211). Örneğin bir kişi tarihselleştirildiğinde “yaşadığı çağa göre yanıt vermesi” sağlanır; “başka çağlarda yaşasa başka türlü yanıt verecekmiş gibi”. Bu durumda kişi “herhangi bir kimse” olur ve “yaşadığı çağa ve üyesi bulunduğu sınıfa göre” yanıtlar verir (1987: 24).

Brecht epik tiyatro kavramının “sahneyle salon arasındaki ilişkileri, seyircinin sahnede oynanan süreçlere egemen olmak için alması gereken tavrı” incelediğini söyler. “Eleştirel eylem ne kadar az olursa, özdeşleyim o kadar iyi sürdürür işlevini”; ve “yanılsama yoksa özdeşleyim de olmayacaktır” (1977: 208). Yabancılaştırma etkisi sanatsal bir etkidir. “Bu etki şuna dayanır: Gerçek yaşamın süreçleri, sahnede, nedensellikleri özellikle açığa çıkaracak ve seyirciyi oyalayacak bir biçimde yansıtılır.” Burada yaratılan heyecanlar da bu egemenliktedir. Böylece, “özdeşleyim ve yabancılaştırma arasındaki çelişki derinleşir ve temsilin bir ögesi olur” (1977: 209-10).

Brecht son olarak 1939 yılında üç çeşit yabancılaştırma tekniğinden bahseder. Bunlar; “oyun metninin yapısında”, “sahne düzeninde” ve “oyunculukta” yer alabilir. Dolayısıyla yabancılaştırma tekniğini hem oyun yazarı, hem yönetmen, hem dekoratör ve hem de oyuncular kendilerine göre ve kendi araçlarıyla uygulayarak gerçekleştirir (aktaran Grimm, 1987: 216-18).

2.2.6.1. Epik/Diyalektik (Yabancılaştıran) Dramatik Yapı

Brecht geleneksel oyun biçimiyle yeni oyun biçimini karşılaştırır. Aşağıdaki tablo incelendiğinde epik/diyalektik oyun biçiminin *açık yapıt* özelliği gösterdiği görülür.

TABLO 1
BRECHT'İN GELENEKSEL VE YENİ OYUN BİÇİMİNİ
KARŞILAŞTIRMASI

Geleneksel Oyun Biçimi	Yeni Oyun Biçimi
Eylemlerle çalışır.	Anlatıya başvurur.
Seyircinin ilgisi oyunun üzerinde toplanır.	Seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir, her sahne kendisi için vardır.
Organik büyüme.	Montaj tekniği.
Olaylar düz bir çizgi üzerinde gelişir.	Olaylar eğriler çizer.
Olayların akışı evrimsel bir zorunluluğu içerir.	Olaylar sıçramalıdır.

Brecht'ten aktaran Grimm, 1987: 218-19.

Yeni oyun biçiminde anlatıya başvurulur. Oyun duraklayabilir, açıklamalar yapılır, olaylar özetlenebilir, durumlar önem kazanır. Olaylar evrimsel bir zorunluluğa göre değil, kendi yasalarına göre gelişir. Süreçlerin nedenselliği önem kazanır. Olayların her biri kendi içinde özerk bir yere sahiptir. Her bir olay başlı başına bir şeyi anlatır. Bu olaylar bir öncekine ve sonrakine bağlı ve birbirini gerektirir biçimde yer almaz. Ancak bu olayların (oyuncukların) hepsi de temel konuya hizmet edecek, sonuçta bunlar bir bütün halinde topluca bir şey anlatacaktır. Dolayısıyla evrimsel gerekircilik gerekli olmamaktadır. Bu olaylar istenen anlatımı ortaya çıkaracak şekilde montaj tekniği ile birbirine bağlanır. Yine de bu olayların yerleri değiştirilse, başka olaylar eklense veya bazıları çıkarılsa bile oyun anlatımından pek bir şey yitirmez. Olayların birbirine bağlanmasında bu düğüm yerlerinin göze çarpmasına dikkat edilir. Bu, izleyicinin oyunun akışına müdahale etme fırsatında bulunması için yapılır. Öykünün yorumlanması, uygun yabancılaştırma efektlerine başvurularak izleyicilere aktarılması bu oyun biçiminde elzemdir. Brecht bu konuda şunu söyler: “Neyin, nasıl yabancılaştırılacağı (...) olayın tümüne getirilecek yoruma bağlıdır”. Örneğin, “özellikle

olaylar arasındaki nedensel ilişkilerin üzerini örten karanlık mı ilginçtir, bu durumun yabancılaştırılması yoluna gidilir” (1987: 39, 40). Böyle bir oyun yapısı düz bir çizgi üzerinde gelişmez; tersine eğriler çizer. Dolayısıyla izleyicinin ilgisi de geleneksel yapıda olduğu gibi oyunun sonu üzerine çekilecek şekilde değil, her bir bağımsız sahnenin kendisine, dolayısıyla oyunun yürüyüşü üzerine çekilecek şekilde yapılır.

Oyunun öyküsü ele aldığı olayları “gerçekte olup bittikleri gibi yansıtmaz”; tam tersine “kafada kotarılan ve öyküyü yaratanın düşüncelerinin insanların toplu yaşamı aracılığıyla dile gelmesini sağlayan olaylardan oluşur.” Buna uygun olarak metindeki kişiler de “yaşayan insanların görüntüleri değil, kafada kotarılıp belli düşüncelere göre biçimlendirilmiş kişilerdir.” Böyle olaylar ve kişiler alışkanlıklarla çelişir. İşte oyuncular da bu çelişkiyi görüp sergilemelidir. Bunu yaparken oyuncular hem “ham gerçek’ten, hem de yapının kendisinden yararlanarak oyunlarını kurar”. Önce öykü, sonra da rol üzerinde çalışılır (Brecht, 1987: 50).

2.2.6.2. Oyun Metinlerinin Yazgısını Değiştirmek/Yazarın Dünyasını Eleştirmek

Epik/diyalektik tiyatrodaki oyun metni amaçlar doğrultusunda değiştirilebilir. Olaylar, kişiler eleştirilir. Dolayısıyla oyun metni, oyun için bir hammadde olarak ele alınır. Metin sorgulanır. Böylece yazarın metne uygun gördüğü yazgı değiştirilmiş olur. Çünkü yazarın dünya görüşü metne yansıtılmıştır, sızdırılmıştır. Bu yazgının da belli bir amacı vardır, bu ister bilinçli, ister bilinçsiz yapılmış olsun böyledir. Bu da izleyicilere iletilmek zorunda değildir. Yazarın metne yansıttığı dünya görüşü ve dolayısıyla hizmet ettiği şeyler sorgulanır. Brecht (1977: 54-5), bu yapılırken “olayları mümkün olduğu kadar ciddi, yazarın bu olayları kullanımını da mümkün olduğunca hafiften ele almak” gerektiğini söyler.

2.2.6.3. Dil Üzerine

Dil de bu oyun yapısında yazarın bir etkinlik alanıdır. Dilde de yabancılaştırma efektlerinin yeri çok önemlidir ve çok çeşitlidir. Dilde kullanılan bütün bu yabancılaştırma efektlerinin dayandığı ilke aynı olup, Grimm'in dediği gibi “sürekli çözüm bekleyen iç çelişkilerin üretilmesi”ne hizmet eder. Ayrıca bu yapıda “oyunun dramatik yapısı yumuşadığı ölçüde cümlelerin gerilim yükü artar” (Brecht, 1987: 220). Dil çelişkileri gösterir ve dolayısıyla izleyicilerin olaylara müdahale etme fırsatını sağlayacak yargılarda bulunmasına olanak verir.

2.2.6.4. Sahne Düzeni

Sahne düzeninde de yabancılaştırmalara başvurulur. Bu oyun biçimindeki yeri ve etkisi çok önemlidir. Çok çeşitli yabancılaştırma efektlerine olanak sağlar. Grimm, bu kapsam içine oyun yönetiminin, müziğin, ışıklandırmanın ve koroografinin de girdiğini belirtir (Brecht, 1987: 222).

Brecht (1994: 109), dekoratöre sahne için kullanılabilecek etki kaynaklarının bir listesini de verir:

Toplumsal karakteristik özellikler,
Tarihsel karakteristik özellikler,
Yabancılaştırma efektleri,
Estetik efektler,
Artistik efektler,
Teknik yenilikler,
Geleneksel efektler,
Yanılsamayı yok ediş,
Sergileme değerleri.

Bu yapıda müzik de diğer sanatlar gibi bağımsız olup, yapıtta bir yabancılaştırma ögesi olarak kullanılır. Grimm, müziğin sözcüklerin anlamına karşı çıkıp, onu alaya alıp parodi konusu yaparak metni yabancılaştırdığını söyler (Brecht, 1987: 223-24). “Brecht müziği illüzyonu kırmak, seyircisiyle arasındaki uzaklığı korumak için kullanır” (Pronko, 1972: 32-3). Brecht'in “dramatik ile epik musiki” arasındaki farkları gösterdiği tablo şöyledir:

TABLO 2
DRAMATİK İLE EPİK MÜZİK ARASINDAKİ
FARKLAR

Epik Müzik	Dramatik Müzik
Musiki ileticidir,	Musiki hizmet eder,
Musiki metni yorumlar,	Musiki metni pekiştirir,
Musiki metni varsayar	Musiki metni süsler
ve karşı çıkar,	ve doğrular,
Musiki davranışları verir.	Musiki ruhsal durumları
	resmeder.

Nutku, 1972: 649-50.

Tümevarım yönteminde prova yöneticisinin görevi “oyuncuların, müzisyenlerin, ressamaların vb. çalışmalarındaki verimliliği kamçılar ve örgütlemektir”. Kafasında belirli, kesin şeyler, planlar yoktur. “Tek ve biricik doğru çözüm diye bir şey varsa, nihayet olası çözümlerden biridir ancak.” Bu da deneme ve sınamaların yardımıyla bulunur. Sorgulama önemlidir. Beklenmeyen şeylerle, şaşırtıcı öge elde edilir. Brecht şaşırtıcı öge için “oyunun etki gücünün temel ögesidir” der; “sağlıklı bir şaşırtmacanın doğması, mantıksal çözümün şaşırtıcı nitelik taşımasına bağlıdır” (1994: 46-8).

2.2.6.5. Oyunculuk

Oyunculukta da yabancılaştırma ilkesi vardır ve çok önemli işlevlere sahiptir. Oyuncu izleyici karşısına iki kimlikle çıkar: Bunlardan birisi *gösterilen*, diğeri ise *gösteren* kimlikleridir. Oyuncu oynadığı kişi ile özdeşleşmez. Onu öyle bir şekilde oynar ki, izleyici sahnede olup bitenler konusunda bir yargıya varır. Oyundaki kişinin duyguları önemini yitirir. Oyuncunun gerçek kimliği oyun kişinin kimliğini, eylemlerini, düşüncelerini, dünyasını eleştirir; kendi doğrultusunda onu denetler. Bu durumda oyuncu oynadığı kişi ile, izleyici de oyuncuyla özdeşleşemez. Burada önemli olan oyuncunun bu iki kişiliği koruyabilmesi ve bir arada verebilmesidir. Yani oyuncu

oyunculugunu da gözleyebilmelidir; “bak o şunu yaptı, fakat yanlışır”, der gibi. Dolayısıyla oyuncu da kendisinin, rol kişisinin izleyicisi durumunda olmalıdır. Brecht (1977: 105-6) bu konuda şunları söyler: “Seyirci, alışlagelmiş yaşamda kendisine bakılan bir kişi gibi davranmayı, kendisini gözlemlemeyi bu yoldan öğrenecektir.” Böylece bu durumdan aynı zamanda hem izleyici yaşamında izlenen (seyredilen) kişi olarak, hem de toplum bundan yararlanacaktır.

Oyuncu işe yazarın metnini sorgulamakla başlar. Olayların akışını tetkik ederek, yazarın dünyaya bakışını yakalar. Yazarın çıkarlarının kime hizmet ettiğini görür; “tek kişi değil de bütün toplulukların hangi çıkarlarına benzerlik gösterdiğine ya da hizmet ettiğine (önemli olan bu çıkarlardır çünkü) ve hangi çıkarlarına ters düştüğünü” belirler. Dolayısıyla oyuncu “ilgili görüşlerin içerdiği önemli çelişkileri ele geçirerek” bunlara karşı çıkar; yazarın dünyasıyla özdeşleşme tuzağından kurtulur; kendi dünyasıyla yazarın dünyasını birbirinden ayırır ve bunları saptayıp sahnede sergiler (Brecht, 1994: 11-2). Bu da oyuncunun gösterilen ve gösteren kimliklerini verir.

Oyuncu metindeki kimliği adım adım bir tanıma sürecinden geçer; cümle cümle ilerler; kesin bilgilere ulaşır. “Her yeni sahnede daha öncesini doğrulayan ya da onunla çelişen yerleri belirler ve böylece kurup çatar oynayacağı kişiyi”. Oyuncu bu incelediği süreci unutmaz; çünkü onun gelişimini sahnede de yine adım adım verir. Böylece oyun kişisi izleyicinin önünde inşa edildiği için rol kişisinin gizlilik perdesi yırtılmış olur. Bu durumda izleyici sürekli şaşırır; sürekli yeni şeyler keşfeder ve öğrenir; eski bildiklerini atarak yerine yenilerini koyar. Oyuncu da bu davranış içindedir. Böyle bir karakter inşası da *tümevarım yöntemini* içerir (Brecht, 1994: 16, 23, 46). Bu yöntemde, geleneksel biçimdeki oyunculuk anlayışında olduğu gibi, rol kişisinin kişiliği önceden kurularak izleyici karşısına çıkarılmaz (tümdengelim yöntemi).

Bu oyunculukta jestlerin yanı sıra *gestusların* da yerine getirmekle yükümlü olduğu işlevleri ve yabancılaştırma etkisi yönünden çok önemli bir yere sahiptir. Brecht (1987: 35, 39), “oyun kişilerinin birbirlerine karşı takınacağı tavırların oluşturduğu alanı gestik alan” diye nitelendirir. “Duruş ve oturuş, ses tonu ve mimik toplumsal bir ‘gestus’ tarafından belirlenir. Oyun kişileri birbirlerine hakaret eder, komplimanda bulunur, birbirlerine öğretmenlik yaparlar, vb.” Yani, “tek tek her olay bir temel gestus’u içerir.”

Parkan (1991: 36-7), “sözü ifade edecek davranış (mimesis, taklit) yerine, sözün arkasındaki *görünmeyen anlamı* gösterecek davranış, *gestus*’tur” der. “Dille jest arasındaki uyumsuzluk toplumsal *gestus*’u verir.” *Gestus* ile “gerçek yaşamda gözle görülür durumda” olmayan bir takım karmaşık ilişkiler “yaşamın yeniden üretimi olan estetik uygulamada oyuncu tarafından açığa” çıkarılır.

Brecht’in epik/diyalektik estetiği bir bütün olarak ele alındığı zaman Brecht’in ifade ettiği anlamda varolur. Bu haliyle bu estetik bir sistem niteliği gösterir. Öz ile biçim birbirinden koparılarak kullanıldığında bu sistem de varolmaz. Brecht’in bu tiyatrosu bu anlamda tutucu bir niteliğe sahip değildir. Aristotelesçi dramaturjinin her şeyiyle karşısında yer alan bir estetikdir. Dolayısıyla bu estetiğin ideolojik içeriği boşaltıldığında, biçim tek başına kalarak içi boş bir balona dönüşür. Yabancılaştırma efektleri bu tiyatroya sonsuz sayıda anlatım olanakları sağlar.

2.3. Tiyatrodaki İki Anlatı Türünün Karşılaştırması

Burada Aristoteles’den beri süregelen geleneksel anlatı ile Brecht’in epik/diyalektik dramaturjisi arasındaki farklılıkları gösteren bir karşılaştırım, tablolar ve çizelgelerle yapılmıştır. Brecht (1987: 218-9)’in karşılaştırımı “2.2.6.1” alt başlığında ele alındığından burada tekrar gösterilmemiştir. Söz konusu iki biçimi karşılaştıran birbirine benzer, pek çok tablo vardır. Önce Kesting’in tiyatroda farklı iki dünya görüşünü karşılaştıran tablosuna yer verilmiştir. Marlalı (1993: 141), Aktürel (1970: 15) ve Nutku (1972: 640)’nun tabloları birbirine yakındır. Ancak içlerinde Nutku’nunki daha kapsamlı, daha ayrıntılı ve açıklayıcıdır. Bu sebeple burada Nutku’nun karşılaştırımına yer verilmiştir. Aktürel’in karşılaştırımı da “EK B” de verilmiştir. Son olarak Parkan’ın ele aldığı iki anlatım biçiminin karşılaştırımı, “dramatik eğri”leri ile gösterilmiştir.

TABLO 3
TİYATRONUN İKİ BİÇİMİNDEKİ DÜNYA GÖRÜŞLERİNİN
KARŞILAŞTIRIMI

Aristotelesçi Dünya	Aristotelesçi Olmayan
Görüşü Tiyatrosu	Dünya Görüşü Tiyatrosu
Baş oyuncu olay kahramanıdır	Baş oyuncu gözlemcidir
Oyunu yönlendiren olaydır	Oyunu yönlendiren bakıştır
Olay bakışı belirler	Bakış olayı belirler
Bakış olay içine yedirilmiş	Bakış olaya koşut gider
Oyun, oyundaki öyküdür ve başka birşey değildir	Anlatıcı, oyunun öyküsü içinde parantezler açar
Kamuoyu (seyirci) koşullanır	Kamuoyu (seyirci) tartışmaya çekilir
Zaman geçişi oyunda içkindir	Zaman geçişi bilince çıkarılır
Sürekli akan olay	Tablo, durum gösterimi ve törensellik
Olanlardan tek bir dilim	Olanların tümü
Yer ve zamanda içiçe yoğunluk	Yer ve zamanda yayılma
Ağırlık kişiler arası ilişkide	Ağırlık 'kişisel üstü' de
Olay, seyircilere çoskusal bir yakınlıkta verilir.	Olay, seyirciden belli bir uzaklıkta önüne getirilir.

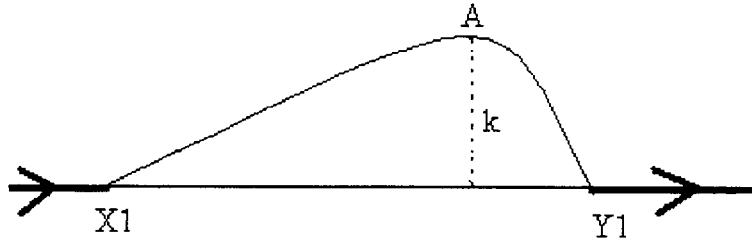
TABLO 4
TİYATRONUN DRAMATİK BİÇİMİ İLE EPİK
BİÇİMİNİN KARŞILAŞTIRMASI

Tiyatronun Dramatik Biçiminde	Tiyatronun Epik Biçiminde
Eylemler gelişir ve	Anlatıma başvurulur ve
Seyirci sahne üzerindeki	Seyirci bir gözlemci
aksiyona katılır	durumunda bırakılır ama
Etkinliği harcanıp tüketilir	Etkinliği uyanık duruma
	getirilir
Seyircide birtakım duyguların	Seyircinin birtakım kararlar
uyanması sağlanır	vermesi sağlanır
Seyirciye yaşamın bir kesiti	Seyirciye bir dünya görüşü
sunulur	sunulur
Seyirci bir olay içine sokulur	Seyirci bir olayın karşısında
	tutulur
Aşılama (telkin) yoluyla	Deliller ve kanıtlarla
çalışılır	çalışılır
Seyircinin duyguları olduğu	Seyircinin duyguları
gibi kullanılır	geliştirilip bilince, tanımaya
	eriştirilir
Seyirci olup bitenlerin	Seyirci olup bitenlerin
ortasında, olup bitenlerle	karşısında, olup bitenleri
bir yaşantı birliği içine sokulur	inceler durumda tutulur
İnsan bilinen bir değer olarak	İnsan değişikliği içinde
önceden kabul edilir	inceleme konusu yapılır
İnsan hiç değişmez	İnsan değişir ve değiştirir
Seyircinin merakı son	Seyircinin merakı oyunun
üzerinde toplanır	gelişimi üzerinde toplanır
Her sahne bir ötekisi için	Her sahne kendi için
vardır	vardır

Organik büyüme
 Olaylar düz bir çizgi
 üzerinde gelişir
 Olayların gelişimi evrimsel
 bir zorunluluk taşır
 İnsan belirli bir niceliktir:
 (Dünya olduğu gibi yorumlanır)
 -statik-
 Düşünce varoluşu yönetir

 Ön düzeyde duygudur
 İdea'lar ve ideoloji estetik
 varoluşun temelidir:
 felsefi idealizm
 En yüksek ülkü: sonsuzluk
 (nirvana); soylu bir yolda
 ölebilmek
 İdeal seyirci: yakından tanımadığı
 şeylere tanıdıkmiş gibi bakan
 kimse, çünkü sonsuzluk
 ilkesini yüzeydeki görünüşleriyle
 kabul eder.

Montaj tekniği
 Olaylar sapmalar ve
 örnekler ile gelişir
 Olayların gelişimi
 atlamalıdır
 İnsan oluşum durumundadır:
 (Dünya, olasılığı içinde
 yorumlanır) –dinamik-
 Toplumsal varoluş
 düşünceyi yönetir
 Ön düzeyde akıldır
 Tarihsel gerçek estetik
 varoluşun temelidir:
 felsefi materyalizm
 En yüksek ülkü: özgürlük
 (sınıfsız toplum); yararlı
 bir yolda yaşamak
 İdeal seyirci: bütün tanıdık
 şeylere tanımazmış gibi
 bakan kimse, çünkü insan
 gelişiminin her evresindeki
 fark edilmemiş
 potansiyelleri anlamak ister.



1. Geleneksel dramatik anlatım



2. Epizotik anlatım

Şekil 1. “Geleneksel Dramatik Anlatım” ve “Epizodik Anlatım”

Parkan, 1991: 35.

Şekildeki “X” ve “Y” süreçleri izleyicinin “yaşam çizgisini” gösterir. İzleyici bir “X1” anında yapıtı izlemeye başlar ve “Y” noktasında biter. “Geleneksel dramatik anlatım”da “A” noktası “doruk noktasını”, “k”de “katharsis”i göstermektedir. “Olaylar, seyircinin ilgi ve gerilimini öykü sonu üzerinde toplayacak şekilde, düz bir çizgi üzerinde kesintisiz olarak seyrederek.” Doruk noktası (“A”) ile birlikte olaylar bir sona varmak için çözüm sırasında izleyici “katharsis”e ulaşır. Yaşantısına “aynı doğru üzerinde”ki “Y1 noktasından” devam eder. Bu arada arınma’dan dolayı kişinin topluma daha fazla alışması da düşünülebilir. “Epizotik anlatım”da ise görüldüğü gibi “montaj tekniği” ile olaylar dizilidir. Düz bir çizgi üzerinde ilerlemez, eğriler ve sıçralamalar çizer. Dolayısıyla “seyircinin ilgisi oyunun yürüşü üzerine çekilir.” İzleyici bu süreçte yapıt üzerinde “düşünme ve eleştirel bir tutum alma” olanağını elde eder. Yaşamında bilinçlenme (“b”) sürecine bir yenisini daha ekler. Dolayısıyla bu izleyici yaşamına kaldığı noktadan, yani

“Y1”den devam edemez artık; bilinçlenme ile “Y2” noktasına sıçrar ve buradan yaşamına devam eder. (Parkan, 199: 34-6)

Dort (1971: 12), Brecht tiyatrosunda “sahne kendi üstünde kapanmaz ve bir sonuç ya da çözüm getirmez,” der. Sahne bir “merkez” olmaktan kurtulmuştur. İzleyici oyunun sonucunu, sahne değil, sahne dışındaki yaşamında bulur. Dolayısıyla sahnede bir “sonuç ya da çözüm” yer almaz. “Çatışmalar” da yalnızca açığa çıkartılır; “bu politik bir çatışmadır”. Dort, izleyicinin “sahnede, o ya da şu kişinin kaderine ortak olmaktan öte, dünyadaki kendi durumunu da “ keşfettiğini, “ sanatın aracılığı ile gerçeğe” getirildiğini söyler. Bu, “öğle bir gerçek ki yalnızca fatalite (kader) değildir. Aynı zamanda yeni bir özgürlüğün olabilirliğidir”. Dolayısıyla, “oyun, seyircide yeni bir bilincin oluşudur. Her bilinç gibi bir tamamlanmışlık taşır ve bu hızla hareket eder.” Artık “yeni yazar, seyircidir ve oyunu, hayatın içinde eylemiyle bitirecektir.” Dort, Brecht için “iyi tiyatro, seyirciyi birleştiren değil ayıran tiyatrodur”, der. “Bu ayırımı yapabilmek”ise “tarihe katılmaktır.”

2.4. Çağdaş Tiyatro

Çağdaş tiyatroda belli bir türün özelliklerine uyma gibi bir zorunluluk yoktur. “Çağdaş tiyatroda bütün türlerin özellikleri bir arada yer alır”. En belirgin özellik ise, “trajik olanla komik olanın iç içe bulunması”dır (Şener, 1991: 368).

Çamurdan, çağdaş metinde çoğunlukla bir arayışın söz konusu olduğuna dikkat çeker: “Bir şeyi, bir kişiyi aramak, bir olayı araştırmak, bir yere ulaşmaya çalışmak, beklemek (...). Anlatı süreci de eylemler gibi bitimsizdir. Perde kapanır ama oyun bitmez” (1996: 54).

Şener (1991: 368), bu tiyatronun eleştirisinde “eski kalıpların tuzağına düşülmemesi için uyarılarda” bulunulduğunu da belirtir.

BÖLÜM 3

SİNEMA DRAMATURJİSİ

3.1. Sinemanın Başlangıcında İki Farklı Yöneliş: Belgesel ve Anlatı Filmleri İle Tiyatronun Sinemaya Etkisi

Sinema sanatının kaynağı ne kabul edilirse edilsin, Bazin'in dediği gibi, fotoğraf nesnelliğinin zaman içinde gerçekleştirilmesi (1995a: 38) ile sinema var olur. Gerçekliğin aktarılmasında, yeniden üretilmesinde sinema kendinden önceki sanatlara göre bu konuda bir yetkinliğin ifadesi olarak daha üst bir yer elde eder. Öyleyse, 1895 çıkış noktası olarak ele alınırsa, o zamana kadar insanoğlunun gerçekliği arayışının tarihi sinema ile doruk noktasına ulaşır.

Lumière sinemanın geleceği konusunda uzak görüşlü olamamışsa da, Méliès'in sinemanın önemini kavraması, onun bir sanat olarak kabul edilebilmesine yetmemiştir. Sinema 1920'lere gelinceye kadar bir sanat dalı olarak kabul edilmez. Aynı zamanda bir kimya mühendisi olan **Vsevolod İlarionoviç Pudovkin** (1893-1915) bile 1920'ye kadar "birçokları gibi" sinemayı sanat olarak kabul etmediğini söyler (1995: 179-80).

Eisenstein (1898-1948)'a göre, "sinema, bütün sanat çalışmalarının gerçek ve en son bireşimi" (1985: 245); "hiç kuşkusuz, tüm sanatların en uluslararası olanı" (1984: 17) ve "en ilerici"dir (1984: 20). Lenin için ise, "sinema bütün sanatlar içinde en önemli olanıdır" (aktaran Eisenstein, 1993: 23).

Bir tiyatrocu ve illüzyonist olan Méliès'in 1897 yılında sinemaya el atmasıyla birlikte, sinema birbirine zıt iki farklı yönelişe girer: Lumière'in gözlemciliğe dayalı belgesel film eğilimi ile Méliès'in öykülü film eğilimi.

Lumière ilk filmini 1895'de, Lyon'daki fabrikasından çıkan işçileri gösteren **La Sortie des Unines Lumière** (Lumière Fabrikalarından Çıkış)'ı çeker. Daha sonra dünyanın çeşitli yerlerine adamlar göndererek haber, röportaj ve gezi filmleri çektirir.

Onun için önemli olan doğanın yansıtılmasıdır. Böylece Lumière ile “belge-film”in yolu açılmış olur. Ancak bu yöneliş henüz kendini kabul ettiremez, taa ki 1920-22 yıllarında **Roberet J. Flaherty**’nin **Nanouk of the North** (Kuzey’li Nanouk) belgeseline kadar (Özön, 1964: 11-12, 100). Lumière’in “belge-film”e yönelişinin aynı zamanda sinemada gerçekçi eğilimin de başlangıcı olduğu söylenebilir. Bazin (1995a: 80)’e göre, gerçekçi eğilim Lumière’den de öte, Marey ve Edweard Muybridge’e kadar bile götürülebilir.

Méliès sinemayı bir “eğlence aracı” haline getirir. Senaryoya dayalı öykülü filmlerinde tıpkı tiyatrodaki gibi dekora, oyuncuya, sahne düzenine önem verir. Çeşitli film hileleri geliştirir. Şiirden, fanteziden, hayal gücünden yararlanır. Böylelikle, tiyatroya özgü öğelerin birçoğunu sinemaya sokan Méliès ile “sinemanın tiyatrolaşması” da başlamış olur (Özön, 1964: 12, 16). Giorgio Vincenti de Méliès’in sinemasının birkaç gerçekçi çekim dışında “filme alınmış tiyatro” olarak ortaya çıktığını söyler (1993: 22).

Bazin, “sinemanın bu yüzyılın başından beri süregelen tarihi, bütün sanatların evrimine özgü gerekirciliklerin ve daha önce gelişmiş sanatların sinema üzerine yaptığı etkilerin sonucu” olduğunu, uyarlamının da “sanat tarihinin bir değişmez’i” (1995a: 110) olduğunu hatırlatarak, bunun yeni bir sanatın var olma aşamasında yadrganmaması gerektiğini söyler (1995a: 112). Hem sinema, hem de televizyon ilk zamanlarda mevcut sahne oyunlarının daha geniş kitlelere ulaştırılması için elverişli bir araç olarak görülmektedir (Esslin, 1991: 37). Sinemanın ilk yıllarını “oyuncuları dilsiz olan ve selüloit üzerine olduğu gibi geçirilen, sonra da perdeye yansıtılan bir oyun” olarak tanımlayan Pudovkin (1995: 83), filme o zamanlar “tiyatronun yedek parçası” dendiğini hatırlatır (1995: 85). Pudovkin, sinemanın tiyatroya olan böylesine bağımlılığına iki gerekçe gösterir: Birincisi, sinemayı sanat dünyasına bağlamak ve doğal olarak da önce bu girişimin tiyatro ile sınırlı olması (1995: 81); ikincisi ise, ancak temsili sırasında gerçeklik taşıyan tiyatronun, film sayesinde süreklilik kazanmasının özellikle ilginç görünmesidir (1995: 82). Bazin de filmleştirilmiş tiyatroların (ki bunlar kötü örneklerdir) tiyatronun potansiyel izleyicisini çekmeye yönelik olarak yapıldığına dikkat çeker (1995b: 58).

Sinemada bu iki farklı yöneliş daha sonraki yıllarda da yetkinleşerek sürüp gidecektir. 1900’lerin başlarında kısa güldürü, melodram, haber filmleri ve edebiyat

eserlerinden uyarlamalar yapılır. Tiyatro oyunları filme çekilir. Böylece sinema Méliès'den sonra da hem tiyatro hem de edebiyatın etkisi alanında bulunmaya devam eder, onların mirasçısı olur. Bu etkilenme tiyatro için daha belirgindir. 1910-14 yıllarıyla birlikte tiyatronun etkisi kendisini daha çok hissettirmeye başlar. Bazin'in yakıştırmasıyla artık tiyatro "sinemanın babası" konumundadır; böylece aralarındaki bağıntı sağlamlaşır (1995b: 60). Bu durum da, sinemanın tiyatrodan yararlanırken onun aynı zamanda geleneksel dramaturjik yapısından da yararlandığını gösterir. Tiyatrodaki Aristotelesçi anlatı türü sinemada da devam eder.

Bazin, tiyatroya özgün unsurların sinemada saklanmaya çalışılmasının boşuna bir uğraş olduğunu örneklerle gösterir. İkisinin birbirine düşman olmadığını (1995b: 81); tiyatronun birikiminin sinemanın yetkinleşmesinde katkısı olduğunu, en kötü uyarlamaların bile sinemaya katkı getirdiğini söyler (1995b: 69). Sinema için kötü örnek olan filmleştirilmiş tiyatrolar da mutlaka vardır, ancak bunların eleştirilerinin gerekçeleri genellikle yanlıştır. Bunun yerine "yapılması gereken şey filmin başlığına bakma yerine onun yapısının ve yönetiminin dramatik temellerinin incelenmesidir." Bazin bu yanlış eleştirilerle bile "farkında olmadan sinema biçiminin drama sanatı olarak yakın analizi"nin yapıldığına da dikkatleri çeker (1995b: 73).

Eisenstein da şunu söyler: "Sinemanın incelenmesi de tiyatronun incelenmesinden ayrılmaz biçimde gerçekleştirilmelidir" (1985: 101). Brecht ise tiyatro ile sinema arasındaki ilişkiyi karşılıklı bir etkileşim olarak ele alır:

(...) Bu tiyatro, filme az şey borçlu değildi. Filmlerde görülen epik jest ve kurgu öğelerinden yararlanmıştı; giderek, belgesel malzemeyi değerlendirerek filmin kendisinden yararlanmıştı. (...)

Film de tiyatrodan öğrenebilir ve tiyatro öğelerini değerlendirebilir. Bu, hemen, tiyatroyu görüntülemek anlamına gelmemeli. Aslında film, sürekli biçimde teatral öğelerden yararlanmaktadır. Bunu ne denli az bilerek yapıyorsa, o denli kötü yararlanmaktadır onlardan (Brecht, 1977: 106).

3.2. Anlatı Filmleri (Geleneksel ve Çağdaş Anlatı Türleri)

Başlangıçta sinemanın birbirine karşıt iki yönelişi ortaya çıkardığına dikkat çekilmiştir; belgesel ve yapıntı. Birinci yöneliş Lumière, ikincisi ise Méliès ile başlar. Bu farklı yönelişler hâlâ süre gitmektedir. Gerçekçi ve biçimci kuramcıların gerçeği ele alıp, onu işlemelerindeki, kullanmalarındaki ayrılık belgesel ve yapıntı film ayrımını

değiştirmez. Burada da yine başvurulanan gerçeğin ele alınış, değerlendiriliş ve izleyiciye aktarılış biçimi rol oynar. Örneğin biçimci belgeselci ve kuramcı Vertov'un **Film Kameralı Adam**'ında, yapıntıyı tercih eden biçimci kuramcı ve yönetmen Eisenstein'ın **Potemkin Zırhlısı**'nda olduğu gibi bu farklı yönelişler içinde mevcut durumu değiştirmeden yer alırlar.

Büker, belgesel film ile anlatı filmi arasındaki farklılığı, birincisinin “nesnel gerçeklikle”, ikincisinin ise “yapıntısal gerçeklikle ilgili” olduğunu belirterek ortaya koyar (1996: 178).

Anlatı filmi bir öyküye sahiptir. Birbirleriyle ilişkisi olan olaylar zaman-mekân içinde, karakter ve dil yardımıyla kurulur. Tartışmanın dışında, eylemi yaratan ister olaylar dizisi, ister karakter olsun izleyiciyle kurulan iletişim kişiler yoluyla genellikle doğrudan, ya da dolaylı yoldan (dış ses, anlatıcı, yorumlayıcı, vb.) olur.

Anlatı filminin Aristotelesçi veya Aristotelesçi-olmayan anlamda bir öyküsü vardır. Bu ikisi birbiriyle yakın ilişki içinde, fakat farklı oluşumlardır.

Büker, öykü ile anlatının genellikle birbirine karıştırıldığına dikkat çeker (1996: 176).

Yapısal kurama göre anlatılar iki kısımdan oluşur: Bir öykü (story) ve bir söylem (discourse). Öykü, olayların kapsamı ya da zinciri (eylemler, durumlar: Actions, happenings) ile karakterle ve olayların geçtiği yerlerdir (characters, items of settings). Söylem ise anlatımdır ve öykünün iletilme biçimidir. Basit bir ifadeyle, bir anlatıda (narrative) öykü *ne*'yi (*what*), söylem ise *nasıl*'ı (*how*) verir. Böyle bir ayrım daha Aristoteles'in **Poetika**'sında görülebilir: Gerçek dünyadaki olayların taklidi olarak *praxis*, bunun görünümü biçimindeki tartışma *logos* ve bunlardan seçilmiş parçaların konuyu biçime soktuğu *mythos* (Chatman, 1978: 19). Rus biçimciler de kullanılan iki terimli bir ayrım yapar. Bu terimler fabıl (fable=*fabula*) ve olay örgüsü'dür (plot=*sjuzet*). Fabıl veya temel öykünün bütünü anlatıdaki olaylar toplamıdır. Olay örgüsü de öykünün aslında olduğu gibi olayların birbiriyle bağlanarak anlatılmasıdır. Biçimcilere göre fabıl, çalışmada kullanılan olayların birlikte bir iletişim içinde bulunacak şekilde düzenlenmesi; olay örgüsü ise olan bitenin nasıl işlendiğidir (normal sırasıyla mı, flash-back ile mi? vb.gibi), (Chatman, 1978: 19-20). Chatman'da anlatı ile söylemin birbiriyle örtüştüğü görülür.

Öykü bir filmde olup biteni içerir. Tema ile yakın ilişki içindedir. Bir filmin konusu anlatılırken öyküden yola çıkılır. Bir zaman-mekân içinde olaylar dizisi (eylem), karakter, dil, durumlar belirtilerek anlatılır. Önemli olan bu ilişkiler içinde olup bitenlerin aktarılmasıdır; yani içeriğinin verilmesidir. Dolayısıyla filmin öyküsünü onun içeriği oluşturur. Brecht'in sokak tiyatrosu için verdiği örnek burada da düşünüldüğünde açıklayıcı olacaktır. Bir trafik kazasını gören kişi veya kişilerin olayı anlatmaları başka başka olabilecektir. Bunu yaparken, bir filmi anlatan kişi gibi kendisince önemli olan ayrıntıları da öncelikle vererek başka başka anlatılabilecektir. Burada olup biten şeyin ana hatlarıyla anlatılması öykü olurken, onun anlatılırkenki sözü edilen başkalığı da söylem ya da anlatı olacaktır. Öyleyse, söylemde kişisel tercihler ve seçimler önem kazanır. Öyküde olup biten olayların kronolojik sırası (ardı sıralığı) anlatıda/söylemde ister olduğu gibi, ister yerleri değiştirilerek olsun, bunların aktarılış biçimi, yani öykünün öykülenmesi (*öyküleme*) de söylem ya da anlatıdır.

Kısacası, Chion'un ifadesiyle “*öykünün izleyiciye aktarılış biçimine (öykülemeye), öyküleme, dramatik kuruluş, söylem veya anlatı denilmektedir*” (1987: 99). Yani, neyin (öykünün) nasıl (öyküleme) anlatıldığı öne çıkmaktadır. Bunun içindir ki, her öykünün (eylem) her biri genel olarak değişik öykülemelerle aktarılabilir. Aynı öyküden istenildiği kadar aynı olmayan filmler yapılabilir. Senaryo yazarının öykülediği bir öyküyü, film yönetmeni yeniden düzenleyebilir (öyküleyebilir). Zaman-mekân ilişkisini bozabilir, olayların ilişkisini, ardı sıralığını değiştirebilir, eklemeler, çıkarmalar, eksiltilemeler yapabilir, durumların ideolojik seçimini, oluşumunu tekrar gözden geçirebilir, vb. Yönetmen ele aldığı bir öyküyü istediği gibi yaratabilir.

Büker, “anlatı çözümlemesi”nin “anlatı ile öykü arasındaki ayrımı ortaya çıkartmak için gerekli” olduğunu, böylece, “anlatının kendine özgü düzeni ile öykünün düzeni”nin karşılaştırıldığını söyler (1989: 67).

Nutku (1990: 159-66) da, *Biçim* açısından yapılan incelemenin dram sanatındaki önemine değinir. Bu da yapıtın “yapısal nitelikleri” üzerinde durmayı gerektirir. Bunun içinde “metin” önemli bir öğedir; “Öz”ü simgeler ve aynı zamanda “bir gösterinin biçimini de belirler.” *Öz* ve *Biçim*, her sanat yapıtının temel öğeleridir. Bu ikisi arasındaki bağı ise “*teknik*” belirler. Kısacası teknik, “*öze biçim vermeye yarayan bir işlemdir.*” Dramatik teknikler “evrensel” ve “evrensel olmayan” (“yerel ya da özel öğeler”) olmak üzere ele alınabilir. Birincisi “her çağda” geçerli olmuştur (“aksiyonu

karakter, sözsüz oyun, ya da konuşma yoluyla yansılama tekniği” gibi). Ancak *teknik* çok abartılırsa *biçimciliğe* sürükler. Bunun için tekniği “*bir sonuç*” olarak görmemek gerekir. Onu, biçimi oluşturmaya yarayan “araç” gibi ele almak doğru olur. “Tekniğin incelenmesi, bir oyunu anlamamız” ve “seyircinin oyun üzerinde vereceği yargı” açılarından faydalı olur. “Oyunun *tonu* ve *yöntemi*” de biçimi görmeye yardımcı olur (gerçekçi, karşı gerçekçi, vb.gibi). Daha önce de belirtildiği gibi çağdaş yapıtlarda “özellikle çok-tonlu”luk görülmektedir; “gerçekçi, ama bazı dışavurumcu özellikleri içeren, doğalcı, ama bazı simgeci nitelikleri taşıyan” yapıtlar gibi.

Bir filmin dramatik yapısı büyükten küçüğe doğru *senaryo*, *bölüm* (*ayrım,sekans*), *sahne* ve *çekim* birimleri içinde gelişir. Senaryo bölümlerden, bölüm sahnelerden ve sahne de çekimlerden oluşur.

Öykü dramatize edilerek anlatılır. Chion dramatize etmeyi şöyle tanımlar: “Dramatize etmek, herhangi bir olayın, durumun, kurmaca ya da gerçek bir öykünün seyircide heyecan uyandırmasını sağlayarak dramatik biçimde işlenmesi için başvuru yöntemlerin tümüdür” (1987: 210).

Anlatının (öykünün dramatize edilişinin) hangi tercihler çerçevesinde nasıl oluşturulduğu sorusu, araştırmacıyı birbirinden farklı *iki tür anlatıya* götürür. Birincisi, Aristoteles’in zamanından bu yana sürüp gelen bir anlatı türü olan Aristotelesçi/Geleneksel/Klasik Anlatı; diğeri ise, 1950’lerle birlikte kendisini ortaya koymaya başladığı kabul edilen Aristotelesçi-olmayan/Çağdaş Anlatı türüdür.

Miller de anlatı filmlerindeki bu iki farklı yapı türünü “popüler kitle sanatının formüle dayalı yaklaşımı” ve “yeni anlatı sinemasının açık ve serbest formları” olarak ele alır (1993: 141). Bükler, bu iki anlatı türü arasındaki ayrımın “belgeselle anlatı filmi arasındaki denli büyük” olduğuna dikkat çeker (1996: 186).

Tema: Bir yapıtta tema, bir öykünün vermek istediği temel/öz iletidir. İnsanın bir eylem biçiminin, yaşama karşı takındığı tavrın, tutumun, dolayısıyla dünyayı yorumlayışının görünümüdür ve kendiliğinden bir yargıyı içerir. Dolayısıyla tema, ideolojik bir içeriğe bürünülüdür.

Bir yapıtta ana temanın yanı sıra, bunu güçlendirecek yan temalar da olabilir. Nutku (1982: 42) buna güzel bir örnek verir. Örneğin, “din sömürüsü” ana tema iken, bunu güçlendirecek yan tema “Anadolu köylüsünün kurnazlığı” olabilir. Bununla

birlikte Egri (1993: 141), bir yapıtta “her karakterin de birbirleriyle çatışan kendi önermeleri vardır” der.

Egri (1993: 7-33), *tema* kavramı yerine “*önerme*” yi tercih eder. Egri, önerme kavramının kapsamı içine tema ile birlikte benzer birkaç kavramın yanı sıra, “olaylar örüntüsü”nü de katar. Ona göre, “*önerme*”, “*karakter*” ve “*çatışma*” yapıyı kurar. “Önerme, eylemlerimizin gerisindeki itici güçtür”; başlangıç ve harekete geçirendir; o “bir tohumdur”. Her iyi önerme “üç kesitten” oluşur; “*karakter*”, “*çatışma*” ve “*sonuç*”. Örneğin, “*Cimrilik insanı yıkıma götürür*” önermesi: Burada “*cimrilik karakteri, yıkım çatışmayı, götürür* de sonucu belirtmektedir.”

Aksiyon (Dramatik Eylem): *Aksiyon* ile *hareket* arasındaki fark ise, aksiyonun belli bir nedenden hareketle gerçekleşmesidir; aksi halde aksiyon, aksiyon değil hareket olur. Aksiyon içinde bir çelişkiyi barındırır. Bu çelişki sıradan bir çelişki değildir. Bu sebeple aksiyon dramatik bir eylemdir. Kişiler aksiyon ile harekete geçer. Aksiyon, dış ve iç aksiyon olmak üzere iki şekilde ele alınır. *Dış aksiyon* fiziksel olarak ve konuşma yoluyla yapılan aksiyondur. *İç aksiyon* ise, düşünsel, psikolojik ve ilişkiler yoluyla olur. Aslanyürek, dramatik iç eylemin görsel olarak ifade edilebileceğini söyler:

(...) Görsele dayalı dramatik iç eylem, film ritmini, yani iç dinamiğini oluşturan en önemli faktörlerden birisidir. Dramatik iç eylem, çoğunlukla durağan olduğu halde, izleyicinin nabzını hızlandıran bir görüntü parçası veya parçalarıdır. Çok yakın planda çekilmiş bir insanın gözleri, infilak etmek üzere olan bir saatli bombanın veya fitili bitmek üzere olan bir dinamit lokumu görüntüsü (...) dramatik iç eylemin birer örneğidir (1998: 108).

Buna göre dış ve iç aksiyon birbirini tamamlar.

Olgu: Dramaturjide bir eylem ve karşı eylemden oluşan olgu da, nicel birikimlerin nitele dönüşmesidir:

Dramaturjide olay, bazen bir olgu üzerinde kurulabileceği gibi, bazen de olgu bir olayın sonucundan, yahut cereyan eden olayın sonucunda varılan hükümden ibaret olabilir. Bir insanın ölümü bir olgudur. Aynı şekilde bir deprem, bir uçağın düşmesi veya bir savaşın patlak vermesi...bunların hepsi birer olgudur (Aslanyürek, 1998: 110).

Buna göre olgu/lar da olayı meydana getirir.

Durum: Bir diğer önemli öge de durum’dur. Durumu, “senaryoda bulunan güçlerin belirli gelişmeler veya mücadeleler sonucunda gelmiş oldukları koşulların, tavır ve tutumların birimi” olarak tanımlayan Aslanyürek, senaryonun “en az bir durumdan veya bir durum ve karşı durumdan” meydana geldiğini söyler:

Bir filmde değişik birkaç durum bulunabileceği gibi ayrıca, kahramanların durumu, sosyal durum ve olayların cereyan ettiği ortamın doğal koşullarından oluşan durum (fırtınalı bir hava, deprem sonrası, savaş durumu, sıkıyönetim, açlık veya salgın, vs.) gibi durumlar da söz konusudur (1998: 122)

Çatışma: Çatışma ise dramatik anlatımın temelidir. Çatışma olmadan gelişim elde edilemez ve öykü olmaz. Çatışma, farklı istemlerin (çelişkilerin) mücadelesini de gerektirir. Bir film öyküsünde çatışmanın çok geniş bir yeri vardır. Fiziksel, psikolojik, dış ve iç çatışma olmak üzere dört çeşit çatışma sayılabilir.

Fiziksel çatışma, kişilerin söz ve davranışlarından doğar. *Psikolojik çatışma,* kişilerin kendi kendileriyle olan psikolojik ve düşünsel çelişkilerinden ortaya çıkar. *Dış çatışma,* yapıttaki olaylar dizisinden harekete geçen çatışmadır. *İç çatışma* ise, dramatik durumdan kaynaklanır. Yapıtta içsel olarak yer alır.

Egri (1993: 131) ve Nutku (1990: 169-73), bir yapıtta yer alan çatışmaların dört yolla işlenebileceğini söyler. Bunlar: Dural/duruk/statik, atlamalı/sıçramalı, basamaklı/gelişim ve önceden belirtilen/olasılı çatışmalardır.

Dural/Duruk/Statik Çatışma: Kararlı bir eylemi içermeyen bu tür çatışmalar olay dizisinde yer alan kişinin ya da olayın durumunda bir değişiklik ortaya çıkarmaz. Fakat fark edilemeyecek kadar yavaş bir ilerleme de vardır. Burada karakterlerin bir şey için güçlü istençleri yoktur.

Atlamalı/Sıçramalı Çatışma: Aksiyon hızlı gelişir. Sorun çerçevesinde ele alınan olaylar atlanarak gelişir.

Gelişmeli/Basamaklı Çatışma: Kişileri üç boyutludur, ne istediğini bilen, güçlü istemleri olan ve bunlar için çatışarak mücadele eden, kararlı eylemler ortaya koyan kişilerdir. Her eylem karşıtını bulur.

Olasılı/Önceden Belirtilen Çatışma: Olası bir durumun gerçekleşmesi üzerine dikkat çekilerek olaylar geliştirilir. Bir bekleme, hazırlık devresi gerektiren bu süreçte gerilim yaratılır. Çatışmalar giderek yoğunlaşır. Tarafların eylemleri kararlı ve uzlaşmaz niteliktedir.

Nutku (1990: 172-73), bu çeşit bir çatışma üzerine kurulan *Site* adlı diziden örnek verir: “Kumsala yapılmış dev bir binanın sağlam yapılıp yapılmadığı ele alınır. Başlarda, üçkâğıtçı bir müteahhit tarafından çürük bir biçimde yapılan bu binanın bir doğal afet sırasında yıkılabileceği öne sürülür.” Bu büyük çatışma, birbiri sıra olaylar doğurur ve çatışmalar sıklaşır. İnsanlar kasırğa haberini aldığıında filmin yarısı da tamamlanır. Sonra bekleme süreci başlar. Sonunda kasırğa gelir ve bina yıkılır. İzleyiciler, *önceden belirtilen çatışma* yoluyla filmi baştan sona ilgiyle takip eder.

İlgi ve Merak: Bir dramatik kuruluşta ilgi ve merakın önemi, işlevi çok büyüktür. Öyleki, bunun iyi yapılamaması ve yapının bütününe dağıtılamaması o yapının başarısız olmasına yol açar. İzleyicinin ilgisi yapıtta baştan sona devam edecek şekilde yer almalıdır. Esslin (1987: 43,47), bu yapılırken eylemin hedefe yaklaşması paralelinde beklentilerin de gerçekleşiyor görünmesi, fakat *son*'dan önce bunun tamamen gerçekleşmemesi gerektiğine dikkat çeker. “Olacağın önceden bilinebilirliği, merakın ve bu sebepten de dramının ölümüdür.” Bu arada önemli bir şey de “ritim ve hızın” tek düze kalmamasıdır; aksi durumda ilginin dağılmasına yapıttan kopmaya yol açar.

Merakın bir araç değil, amaç olduğunu söyleyen Macgowan, *suspense*'i “bir çatışmanın olasılığı ve onun sonucu üzerine duyulan merak”, diye tanımlar. *Complication* ise, “oyunda önceden yer almış bir gerçek veya karakter”in “ileriye doğru götürülerek olay örgüsü”nün “tırmanan merak içine” sokulmasıdır (1962: 32,36,112).

“ Aksiyonun gelişmesindeki merak ögesi” ile “karakterle sağlanan merak” ögesi birbirine paraleldir. “Karakterin her hareketi, her sözü onun karakterlerinin açılanmasına çevresel bir kanıt olarak eklenir.” Bu ikisine ilişkin şu sorular sorulabilir: “Bundan sonra ne olacak?”; bu en asal olan sorudur, diğeri ise, “Acaba ne yapacak? Bu durum karşısında nasıl davranacak?” (1996: 98, 111).

Ayrıca “ilgi ve merakın olay örgüsünün yalnızca belli bölümlerinde uyandırılma zorunluluğu yoktur.” Buna güzel bir örnek **Samuel Beckett**'in **Waiting for Godot** adlı tiyatro oyunudur; burada sürekli bir bekleme ve merak vardır (1987: 43-4).

Esslin (1987: 44-5), “birçok merak çeşidi” olduğunu söyleyerek, merakın bulunabileceği genel soruları sorar:

“Sonra ne olacak?” ancak buna “denk” şu soru daha iyidir;

“Ne olacağını biliyorum, ancak *nasıl* olacak?” veya;

“Ne olacağını biliyorum, *nasıl* olacağını biliyorum, ancak X'in ona tepkisi nasıl olacak?” Aşağıdaki soru ise daha farklı bir çeşittendir;

“Gördüğüm olaylar nedir?” veya;

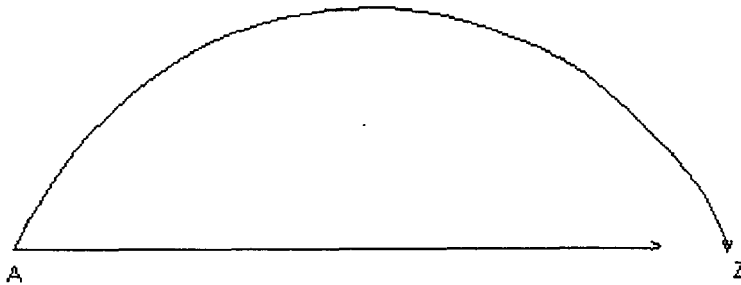
“Bu olaylar bir modele sahip olacak görünüyor, ne çeşit bir model onun olmasını sağlayacak?”

Esslin (1996: 100), “daha sonra ne olacak beklentisi”nde “umulan ile umulmayanın fark edilmeyen bir karşıtlığı” olduğuna dikkat çeker: “Umulmayan yalnızca bildik bir şeyden kaynaklanırsa hazzı sağlar.” Örneğin, “polisye” bir “cinayet”

içeren yapıtta “sanıkların sayısı ne kadar” az olursa izleyici için “merakın ölçüsü” artar, ilgi odaklanır.

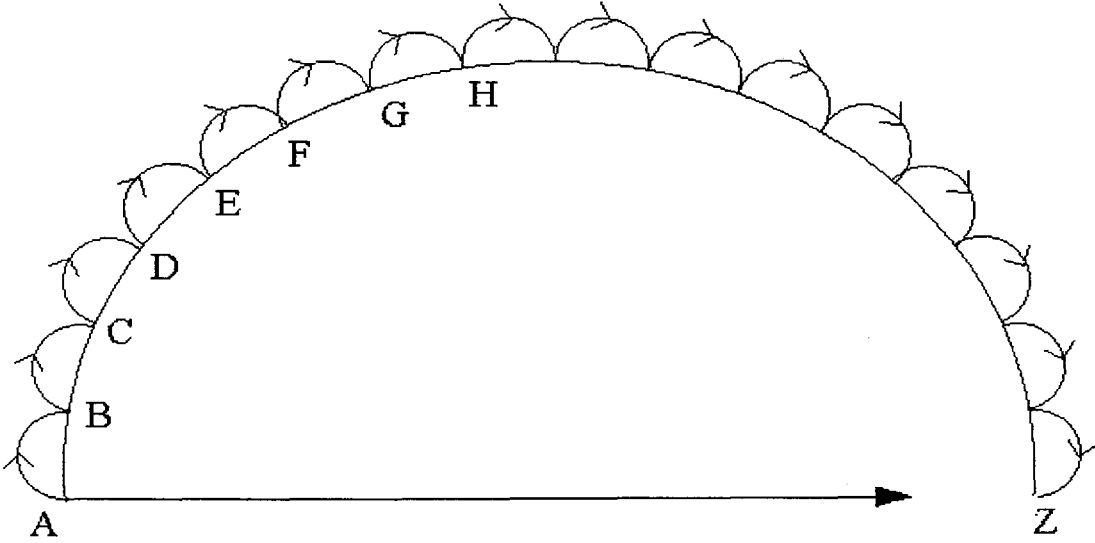
Esslin (1987: 45-8), ilgi ve merakın sürdürülmesine ilişkin şematik bir kalıp sunar; ancak bu şematikliğe de işaret ederek, “çok daha karmaşık kalıplarda ilgi ve merakın” uyandırılabilmesinin de gayet olası olduğunun hatırd tutulmasını önerir. Burada üç yay (kavis) modelini anlatır. Birinci yay yapıtın ana merak sorusunu içeren, genel ilgi ve merak ögesini oluşturur. Buna “asal merak” sorusu da denilebilir. Böylece birinci yay, ana merak ögesinin yayılır. İkincisi bu ana yay üzerindeki “yardımcı merak öğeleri”nin oluşturduğu yardımcı yaylardır. Üçüncüsü de yardımcı yaylar üzerinde bulunan, serpiştirilen “mikroskobik merak öğeleri”dir.

Esslin, asal merak sorusunun daha yapıtın başında yaratılmasını söyler. Esslin, bu asal merakın bütün bir yapıt boyunca sürdüğünü belirterek buna “asal merak kavis” der (1996: 99). Birçok oyunda ve filmde izleyicilerin ana konuyu kavradığından yola çıkarak, eylemin temel amacı, izleyicilerin beklentileri, dikkatleri yapıtın sonuna odaklandırılır; bu da baştaki ana sorudur. Örneğin bu sorular şunlar olabilir; “böyle kötü bir cinayeti işleyen çocuk sonunda kızı kazanacak mı, veya aldatılmış koca eşinin sevgilisinin ne mal olduğunu anlayacak mı?”. Öyleyse, “son yanıt hangi yay ile, hangi yolda ilerleyerek ulaşılacak?”. Kısaca, “temel eylemin merakı yapıtın temel sorusuna en az iki çözümün var olmasına dayanır”; örneğin, katilin bulunup bulunamayacağı, çocuğun kıza kavuşup kavuşamayacağı gibi (1987: 45-6).



Şekil 2. Yapıtın “Ana Merak Yayı”

Esslin (1987: 45-6), insanların dikkatinin yapının başından sonuna değin ana yayı oluşturan başlıca bir merak ögesi ile (örneğin, cinayeti kimin işlediği sorusu) sürdürmenin yeterli olmadığını söyler. Bunun için ana ilgiyi destekleyecek ana yay üzerine, yardımcı merak öğelerinin uyandırılmasından doğan yardımcı yaylar yüklenmelidir. Bu yardımcı yayların her biri bir diğer yardımcı yayın doğmasına yol açar. Bu yardımcı yaylar izleyiciye ana soruya erişecek sorular sordurmasına yol açarak, ilgiyi uyanık tutmaya yarar. Örneğin, “sorgulanan bahçıvanın cinayeti işleyen kişiyi bahçenin duvarından atladığını gerçekten” görüp görmediği gibi bir sahne. Her sahne için bir yardımcı merak ögesine ihtiyaç vardır. Bu yardımcı yayların yer aldığı her bir sahnenin merakı da sahnenin hedefine göre yine en az iki olasılık durumuna bağlıdır.



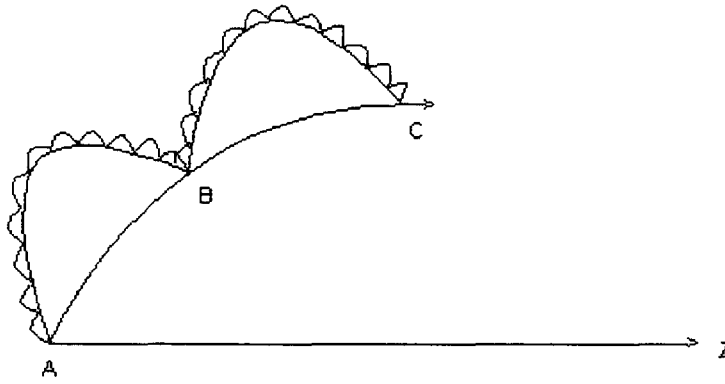
Şekil 3. “Yardımcı Merak Yayları”

Esslin, 1987: 45.

Üçüncü merak öğelerini oluşturan yaylar da mikroskobik merak öğelerini barındırır. Bunlar tamamen yöresel, iyi-kurulmuş bir yapıya mahsustur. Böyle küçük öğeler örneğin, herhangi bir anda bir oyuncunun rolünün bir detayından, ya da diyalogundaki bir ifadeden kaynaklanabilir. Böyle zekice hazırlanmış bir diyalog ilginin

sürekliliğine hizmet eder. bu ögenin film ve TV dramasında önemine ayrıca dikkat çeken Esslin şunları söyler:

Film ve TV dramasında ilgi ve merakın yaratılmasında kamera hareketi, görsel nükte ve görüntüsel özellikler tamamen aynı işlevi yerine getirir, perdede ve ekranda aktörlerin manasal ifadeleri ve hareketleri için de aynı şey doğrudur – ölü gibi görünen bir çizgi, aktörlerin birinin diğerine bakıvermesinden, gözlerinde oluşan bir parıltı umulmadık bir merakı gebe bırakabilir (1987: 46-8).



Şekil 4. “Mikroskopik Merak Yayıları”

Esslin, 1987: 46.

Esslin (1987: 48), dramatik eylemin kullanılan kesitlerinin en azından bu üçünü içermesinin gerekliliğine dikkat çeker ve bu üç merak ögesinden birinin olmaması ya da birinin zayıf işlenmesi durumunda izleyicinin dikkatinin zayıflayacağını söyler.

Esslin (1987: 48-9), iyi kurulu bir geleneksel oyunda exposition’a verilen öneme dikkat çekerek, bununla karakterlerin birbirleriyle olan ilişkileri için, onların geçmişlerini bilme ihtiyacının karşılanması için iyi bir oyunun iskeleti gibi şart koşulduğunu hatırlatır. Exposition’ın artık “biraz modası geçmiş” olduğunu, ayrıca bunun gibi geleneksel yapıdaki yapıtlar için kullanılan terimlerin de (peripetie, doruk noktası, çözüm, vb.gibi) “çağdaş dram” için çok uygun olmadığını söyler. Çünkü insanlar artık eskisinden daha çok drama izlemektedir. Ayrıca yaşama alışmanın genel düzeyinin sınırı yükselmiştir. Bu durum onları bir takım şifreleri çözmelerinde daha bilgili, daha dikkatli olmaları sonucunu getirmektedir. Ancak bununla birlikte izleyicilerin söylenen ya da gösterilen şeyin değerini de daha basamaklı olarak almakta

olduğunu söyler. böylece dramada, “belirsizlik düzeyi”nin hissedilir bir şekilde arttığını, bu belirsizliğin de yeni bir merak faktörünü ortaya çıkardığını söyler.

Esslin (1996: 100), bu bağlamda “gösterenin kendi biçimsel dokusu tarafından yaratılan kendine özgü bir merak türü” olan bu yapısal meraka örnek olarak, Beckett’in **Godot’yu Beklerken**, “Genet’nin Ionesco’nun, Beckett’in ve Robert Wilson’ın soyuta yakın ‘sahne operaları’ndaki ya da **L’année dernière a Marienbad**” gibi filmleri gösterir. Bu tür dramatik yapıdaki soru ise, “bundan sonra ne olacak?” yerine “ne oluyor?, Burada açılan imge nedir? sorularıdır.” Örneğin, **Godot’u Beklerken**’de “hiçbir şeyin olmadığı bu oyundaki merak imgenin giderek açılmasıyla ortaya çıkar.”

Zaman ve Mekân: “Bir anlatım biçimi olarak sinematografik öykünün var olabilmesi için”, zaman, mekân ve kişi (ler) zorunlu olarak gerekmektedir (Adanır, 1994: 135). “Öykü olaylarının genişliği zamandır. Öykü varlığı da mekândır.” (Yaktıl, 1995: 128). Anlatı filmlerinde zaman ve mekân zorunlu bir ilişki içinde (Adanır, 1994: 140) ve ikisi içiçedir (Lawson, 1994: 20). Zaman ve mekân aynı zamanda eylem’in de yüklemeleridir. Eylemin algılanabilmesini sağlar (Çalışlar, 1993: 222). “Filmde aksiyonun işlenişi mekânsal bir gelişime dayanır” (Demir, 1994: 16).

Esslin, zaman-mekân kavramlarının ilk kez “Aristoteles’in **Poetika**’sıyla birlikte su yüzüne” çıktığını söyler. Esslin’e göre, “dramatik zaman ve mekân, drama sanatının çok yönlü sistemlerini seyirciye açacak olan anahtarlardır” (1996: 35).

Birbirine sıkı sıkıya bağlı olan zaman ve mekân ilişkisi içinde mekânda değişme zamanda da bir değişimi getirir. Bu durumda zaman mekânsal bir nitelik kazanırken, mekân da o zamanın özelliklerini üstlenir (Demir, 1994: 8). Filmde mekân zamana göre öncelikli olmasına rağmen, zaman kavramı olmaksızın mekânsal etkiler elde edilemez. İzleyicinin zaman ve mekân içindeki hareketi de “farklı ve mekânsal olarak ayrı olayların eşzamanlılığı” sayesinde olur (Demir, 1994: 14, 16).

Lawson’a göre “zaman örüntüsü iki bakımdan temeldir”:

- a. İnsan yaşamında meydana gelen her şeyi anlatmada bir süreklilik ya da bir fon ortaya koyar.
- b. Sabittir ve değiştirilemez.

Örneğin, bir kişinin geçmişte farklı zaman ve mekân içindeki görünümünde “mekân o kişi hakkındaki bilincimizi ve onun kendisiyle ilgili bilincini etkiler.” Bu, dört boyutlu bir şeyin üç boyutuna (uzunluk, genişlik, kalınlık) dördüncü boyutun da (süre) bilinçte (tekrar) eklenmesidir (1994: 20).

“Mekân her üç boyutta yayılma gösteren sınırsız bir süreklilik olarak tanımlanır.” Gerçek yaşamda bu süreklilik, kesilip, bölünüp, değiştirilemez. Mekân, filmdeki düzlem üzerinde çok boyutluluğunu kaybederek iki boyutlu bir görsel öge olur. Ancak gerçek yaşamdaki tanımı da amaçlar doğrultusunda bozularak yeniden düzenlenir. “Çekimlerin zaman içindeki düzeni, sırası ve aralarındaki ilişki” böylece filmik mekânı yaratır; ve konunun değişik bakış açılarından çekilen görüntüleri de onu çok boyutlu gösterir (Jacobs, 1994: 41-3).

Pudovkin, her olayın aynı zamanda hem uzayda, hem de zamanda yer aldığını söyler. Filmsel uzay (yaratıcı coğrafya), seçilen parçaların sırayla birleştirilmesinden meydana gelir. Gerçek zamanın öğelerinden de yeni bir filmsel zaman yaratılabilir (1995: 102). Bu iki kavram gerçek yaşamda değil, yalnızca filmde vardır. Lawson, “sinematik zaman, gerçek zamanın bilinçli bir organizasyonudur” der (1995: 34). “Zaman insan yaşamında meydana gelen her şeyin anlatımında bir süreklilik, bir form ortaya koyar” (Demir, 1994: 49).

Edmonds’a göre, film yapımındaki zaman kavramı üç tanedir:

1-Çekimlerin yapıldığı zaman, kronolojik zaman içinde gerçek bir süreyi kapsar. Bu özel zaman sadece haberde ya da diğer **olgusal** film türü olan belgesellerde anlam taşır,

2-Kurgulanmış filmin gösterim süresi ile ilgili zaman.(...) Bu sadece filmin gösterimi sırasında geçen zamandır.

3-Temsil edilmiş zaman, sinematik zamandır. Bu ima edilen zamandır (1994: 78).

Filmde dramatik süre bütün sınırlamaların ötesinde istenildiği gibi kullanılabilir: “Zaman, dramanın hayali dünyasında her biçime girer” (Esslin, 1996: 34-5). Onun kesintisiz sürekliliği ve geriye dönülmezliği geçerliliğini yitirir. Zaman tekrarlanabilir, ileri-geri atlayabilir, olayların sırası yer değiştirebilir, eş zamanlı olaylar ardarda, farklı zamanlı olaylar üst üste veya birbirinin yerine aynı anda gösterilebilir (Demir, 1994: 7-8).

Filmde “çekimin istenildiği yerden kesilebilmesi, zamanın kesintili işlemesine olanak sağlar.” Böylece araya başka olaylar, görüntüler sokulabilir, gerilim sağlama açısından da olay ileriye yayılabilir (Demir, 1994: 13). Örneğin, aynı insanın kesintisiz hareketleri bile zaman içinde yoğunlaştırılabilir. Bir adamın pencereden düşüşünü görüntülemek için, düşüşün başlangıcı ve sonu çekilir. Adam önce, perdede görünmeyecek bir yerdeki ağına düşer; sonra da alçak bir yerden toprağa düşer. Bu

iki çekim birleştirilir. Gerçekte olmayan düşüş, bu imkan sayesinde elde edilir: “Bu, tıpkı sahnede birinci perdeyi ikincisinden ayıran beş yılın atılmasına tamamıyla uyan bir filmsel anlatış yöntemidir” (Pudovkin, 1995: 87-88). Böyle bir hareket sürecinin aralarına bile, örneğin başka bir eylemin parçalanmasıyla veya çekimleriyle koşut kurgulanarak gerekirse dramatik gerilim yükseltilebilir. Bir diğer örnek olarak Eisenstein’ın **Potemkin Zırhlısı** verilebilir. Burada gemide kurşuna dizilmek üzere üzerlerine muşamba örtülen askerlere “ateş!” komutu verilmeden hemen önce çekim kesilerek, eylem süreciyle ilgisi olmayan gemideki başka şeyler gösterilerek gerilim artırılır.

“Tekrarlanabilir zaman sekansları içinde, zaman farklı yollarla gösterilebilir” (Esslin, 1996: 34-5):

(a) “Doğal zaman” ile: “Gerçekte olan ile sahnede ve geçen olayın süresi aynı olabilir”. Bu, olayın doğal zaman içinde geçtiğini gösterir.

(b) “Dramatik süre”nin kısaltılmasıyla:

i. Gerçek sürede geçen bir olayın daha kısa sürede gösterilmesidir. Bu durumda “dramatik sekanstaki olaylar, gerçekteki olandan daha hızlı gelişir”;

ii. Olayların örnekseme yoluyla gösterilmesidir. Örneğin, bir olayın, bir sahnede yavaşlatılmış hareket ile gösterilmesidir.

(c) Zamanın “atlamalı” gösterilmesiyle: Olayların gün, ay, hatta yıl atlamalarıyla gösterilmesidir. Burada zaman doğal veya kısaltılmış olabilir, fark etmez.

(d) Gerçek zamanın hareketinin bozulması ile: “Olaylar gerçek ve hayali dünyadaki kronolojik sekansları ile gösterilmeyebilir”:

i. Zamanda “geriye dönüşlerle ileriye gidişler vardır”;

ii. “Olaylar sondan başa doğru gösterilebilir. Örneğin “Harold Pinter”ın **Betrayal** (Aldatma) adlı sahne oyunu ve sinema senaryosunda olduğu gibi;

iii. “Aynı zaman dilimi”nin “değişik açılardan tekrar” gösterilmesidir. Örneğin “Alan Aykbourn’un **The Norman Conquests** (Norman İstilaları) ve Kurosowa’nın **Rashamon**’u”.

“Görüntü boyutu”, “kamera hareketleri”, “ses”, “kurgu ve geçiş yöntemleri” de filmde zamanın kullanımını etkileyen faktörlerdir (Demir, 1994: 47-63).

“Zamansal ardışıklığın bozulması çağdaş anlatıya özgü bir özellik değildir”, diyen Büker, buna bir örnek olarak Homeros **Ilyada** destanını gösterir (1989: 67).

Miller de çağdaş anlatılı filmlerde gerçek zaman gelişimine pek önem verilmediğini, zamanda ileri ve geri atlamaların çok yoğun bir şekilde kullanıldığını söyler (1993: 151).

Kişileştirim: Kişiler, yapıtın üç bileşken ögesinden (eylem, kişi ve dil) birisidir. Nutku (1990: 178), kişileştirmeyi, “bir yapıtın gelişimini sağlayan kişilerin yapımı” diye tanımlar. Bu yapım aksiyon içinde gelişirken aynı zamanda ona yön de vermektedir. Bir yapıttaki “dramatik kişilerin kesin çizgilerle çizilmiş olması gerekir.”

Egri (1993: 39, 65-116), “herhangi bir insanın eylemini anlamak” için “o insanı o eyleme iten itici güce” bakmak gerektiğini söyler. “Bir karakter kimliğini çatışma sırasında ortaya koyar.” Karakter için değişim sürecinin önemine de değinen Egri, her karakterin “gelecekteki gelişiminin tohumlarını kendi içinde” taşıması gerektiğini; “temel bir değişim sürecinden geçmeyen karakterin kötü çizilmiş bir karakter” olduğunu söyler. Bu bağlamda da gelişimi, “bir karakterin, içine düştüğü çatışmada, o çatışmaya karşı gösterdiği tepki” olarak ortaya koyar. “Zayıf karakterler, savaşma gücünden yoksun karakterlerdir.” Ayrıca, “iyi bir karakter dağıtımı, çatışmanın doğuş nedenlerinden biridir”.

Kenneth Macgowan (1962: 61-2), kişileştirimin olay örgüsü kadar önemli olduğunu söyleyerek, kişileştirim ile ilgili üç prensip düşünür. *Birincisi*, her karakterin “inanılabilir” olmasıdır. “Kendi içlerinde inanılabilir olmalıdırlar ve davranışlarında, tepkilerinde uygun bir tutarlılık içinde olmalıdırlar”. *İkincisi*, önemli kişilerin kişileştirimlerinin zengin olması gerektiğidir. Bu özellik onları ilginç insanlar yapar. Ayrıca, “heyecansal tepkiler için daha çok olasılıklar da içerecektir”. Böylece, “bu tepkiler çatışma ve merağa zemin hazırlar”. *Üçüncüsü* ise, karakterlerin iyi seçilip geliştirilmesi gerektiğidir. Bu da kişilerin “birbirleri üzerinde tepki göstermeye, çatışmaya hazır insanları içerir.” Ayrıca, araya giren küçük karakterler de çatışmayı artırabilir ya da çatışmayı giderebilir”.

Kişileştirim iki biçimde ele alınır: *Karakter ve tip*.

(a) **Tip:** Tip, basmakalıp, alışıldık davranışlar sergileyen kişidir. Tiplerin sergilediği bu davranışlar herkesçe bilinen davranışlardır; örneğin, cimri tipi gibi. Nutku (1990: 178-80), tip’in “toplumsal kompleksleri gösterdiği gibi, bireysel kusurları, güçsüzlükleri, yanlışları da” vurguladığını söyler.

Pudovkin, birlikte tip yaratmaya ve yeni bir karakterin olguya katılışıyla tanıtılmasına Henry King'in **Tol'able David** (Sabırlı David, 1921) adlı filminden çok güzel bir örneği çekim çekim vererek anlatır. Bu kişi kötü bir adam tipidir:

1. Traşsız yüzündeki kıllarla suratı olduğundan da iri görünen kaba, dejenere bir tip olan serseri bir eve girmek üzeredir, fakat birden durur, gözüne bir şey çarpmıştır.
2. Birşeye bakan serserinin yüzünü gösteren omuz çekimi.
3. Serserinin baktığı şey: Yumuk, küçük, uyuklayan bir kedi yavrusu.
4. Yine serseriye gösteren çekim: Kocaman bir taş alır. Uyuyan kedi yavrusunu öldürmek niyetinde olduğu açıkça bellidir ve bu niyetini gerçekleştirmesine ancak o sırada eve bir şeyler taşıyan birinin kaza ile ona çarpması engel olur.

Burada kötü adam tipi, masum kedi yavrusu ve adamın elindeki taş ile bu gereksiz vahşete yeltenmesiyle verilmiştir (Pudovkin, 1995: 54-5).

(b) **Karakter:** Karakterler üç boyutlu olarak ele alınan kişilerdir. Her karakter kendine has özelliklere sahiptir. Sosyolojik ve psikolojik yapısı onu diğerlerinden ayırır. Düşünceleriyle, davranışlarıyla ve tepkileriyle bu farklılığını ortaya koyar. Karakterin bu özellikleri onu ilginç bir kişi yapabilir. Böyle ilginç bir karakterin yaşamı da ilginç olur. Karakter ne kadar güçlü olursa dramatism de o kadar güçlü olur.

“Dramada dünyayı kişilik yoluyla yaşarız” (Esslin, 1991: 26). Egri (1993: 38-9, 42-3), “her nesnenin üç boyutu vardır; derinlik, yükseklik, genişlik” der ve insanda bunların yanı sıra, bir üç boyutun daha olduğunu söyler; bunlar da “fizyolojik, sosyolojik” ve “psikolojik” boyutlardır. İnsan varlığı bu boyutlar önemsizmeden tanınmaz. Bu boyutlar yapıttaki karakter yapısı için de geçerlidir. Egri, “üç boyutlu bir karakter yapısının nasıl ve nelerden oluştuğunu ayrıntılarıyla gösteren bir taslak” sunar:

Fizyolojik Boyut

1. Cinsiyet
2. Yaş
3. Boy ve kilo
4. Saç, göz, cilt rengi
5. Tavrı, hareket ve duruş
6. Görünüş: Yakışıklı, şişman ya da zayıf, temiz, zarif, hoş, pasaklı. Baş, yüz ve dudakların yapısı.
7. Kusurlar: Biçimsel bozukluklar, doğaya aykırı yönler, doğuştan gelme özellikler. Hastalıklar.
8. Kalıtım.

Sosyolojik Boyut

1. Sınıfı: İşçi, yönetici, kentsoylu.
2. Uğraş: Yapılan iş, çalışma süresi, gelir, çalışma koşulu, sendikali ya da sendikası, kuruma karşı tutumu, çalışmaya uygunluk.
3. Eğitimi: Okuduğu okulların sayısı ve niteliği, alınan notlar, çok sevilen, az sevilen konular, yetenekler, eğilimler.
4. Ev yaşamı: Aile içi ilişkiler kazanma gücü, öksüz/yetim, ana-baba ayrılmış ya da boşanmış, ana-babanın alışkanlıkları, ana-babanın zihinsel gelişim düzeyi, ana-babanın kusurları, savsaklama (ihmal), karı-kocalık durumu.
5. Dinsel inanç.

6. Irk, miliyet.
7. Çevre içindeki yeri: Arkadaşları arasında lider olmak, kulüplerde, spor etkinliklerinde önde gelmek.
8. Hoşlanılan şeyler, meraklar: Kitap, gazete, dergi okumak.
- Psikolojik Boyut*
1. Cinsel yaşam, ahlaksal ölçütler.
2. Kişisel davranışa yön veren güçler (önergeler), tutku.
3. Umdüğünü bulamama, düş kırıklıkları.
4. Mizaç: Sinirli, uysal, karamsar, iyimser.
5. Yaşama karşı tutum: Ezik, savaştan, saldırgan.
6. Kompleksler: Saplantılar, yasaklar, boş inançlar, taşkınlık hastalıkları (mania), yulgular (phobia).
7. İçedönük, dışadönük, ikisi ortası.
8. Beceriler: Dilde ve yetenekler.
9. Nitelikler: Düş gücü (imgelem), yargı gücü, beğeni, denge.
10. IQ: (Intelligence Quotient) Zekâ düzeyi.

Miller (1993: 129-33) de karakterlerin oluşturulmasında yol gösterici olabilecek karakter özelliklerinin bir listesini verir. Bu liste de Egri'nin listesine benzer sınıflama ve içeriğe sahiptir. Miller bu özellikleri, "fiziksel/biyolojik özellikler", "psikolojik özellikler", "kişilerarası özellikler" ve "kültürel özellikler" başlıkları içinde verir. Bu tür örnekleri artırmak elbette mümkündür. Burada önemli olan, kişinin çok boyutlu değerlendirilmesinin gerekliliği, zorunluluğudur.

Nutku (1982: 75-7), yapıtta yer alan kişilerin işlevlerini çıkarmıştır; buna göre yapıtta işlevsel yönden yer alabilen kişiler ve işlevleri şunlardır:

(a) **Baş kişi:** "Olaylar dizisinde bu kişinin öyküsü vardır; ve oyun kişilerinin yorumunda da genellikle yol göstericidir." Bazı yapıtlarda iki, bazı yapıtlarda da böyle bir karakter olmayabilir. Egri (1993: 110-16, 157) de bu kişiye "*eksen karakter*" der. Eksen karakter çatışmayı yaratarak ilerlemeyi sağlar; bundan o sorumludur. Ne istediğini bilen kişidir; ve onu elde etmek için her ne pahasına olursa olsun mücadele eder. "İyi eksen karakter, yaşamını tehdit eden son derece ciddi bir tehlikeyle karşı karşıya bulunmalıdır." Bir hayvan da eksen karakter olabilir.

(b) **Karşıt kişi:** Baş karaktere karşı olan ve onunla sürekli çatışan kişidir.

(c) **Çatışma konusu olan kişi:** Baş kişi ile karşıtı arasındaki çatışmayı doğuran kişidir.

(d) **Sırdas:** Genellikle baş oyun kişinin bir yakınıdır. İzleyici, sırdas'a aktarılanları duyarak paylaşır. Çağdaş oyunlarda başvurulmaktadır.

(e) **Yardımcı kişi:** Teknik açıdan önemli kişilerdir. İşlevleri olaylar dizisi açısından pek işlevsel değildir. Örneğin, “kapıya, telefona bakan uşaklar, haber getiren ulaklar” gibi.

(f) **Sözcü kişi:** Yapıtta yazarın sözcülüğünü yapan kişilerdir.

(g) **Temsilci kişi:** Ruhsal derinlikleri olmayan; davranışlarıyla, örneğin “bir düşünceyi, bir gücü ya da bir topluluğu temsil eden” kişilerdir.

(h) **Özel işlevi olan kişiler:** “Soytarılar, saraylılar, atmosfer sağlayıcı kalabalık”, vb.gibi kişilerdir. Örneğin, “Hamlet’teki mezarıcılar”ın işlevleri şunlardır: “Bir yandan yaşam ile ölümün felsefi açıklamalarına yardımcı olurken, bir yandan halkın soylulardan daha bilinçli olduğunu hissettirirler; ayrıca buruk birer gülmece ögesi olarak da iş görürler” (Nutku, 1982: 75-7).

Diyalog (Konuşma Örgüsü): Dil de yapıtın üç bileşken ögesinden (eylem, kişi ve dil) birisidir.

Diyalogun çeşitli işlevleri vardır:

Bilgi verir ve öyküyü geliştirir. Karakterlerin geçmişlerini, eğitimlerini, mesleklerini, sosyal statülerini, kişiliklerini, tutum ve davranışlarını yansıtır. Duyguları, ruhsal durumları, istek ve amaçları ortaya koyar. Belki de konuşulan sözcüklerden daha önemli olan ve sözcüklerin altında yatan niyet ve duyguları iletir. Senaryoya ritim ve akış sağlar. Her sahnenin havasına katkıda bulunur. Sağladığı süreklilik, sahneler ve çekimler arasında bağlantı kurabilir. Görüntü üstü ses ve diyalog, görünmeyen kişi, olay ve nesnelerin varlığını hissettirir (Miller, 1993: 216).

Nutku (1990: 181-2), konuşma örgüsünün iki temel görevine dikkati çeker. Bunlardan “olay dizisini geliştirme görevi” en önemlisidir. Bunun da çeşitli yolları olmakla birlikte iki tanesine yer verir: Birincisi, “*sahne üzerindeki aksiyonu beslemesi*”; ikincisi de, “*sahne dışındaki aksiyondan seyirciyi haberdar etmesi*”dir. Konuşma örgüsünün diğer bir temel görevi de, herhangi bir nedenden dolayı “sahne üzerinde gösterilemeyen bir olaydan seyirciyi haberdar etmek”tir. Bu sahne dışında geçen aksiyonun da iki türü vardır: Birincisi, “*serimle ilgili sahne dışı aksiyon*”; ikincisi de “*aksiyonun ilerlemesi için gerekli olan ana sahnede gösterilmesi olanaksız olan sahne dışı aksiyon*”dur.

Nutku, konuşma örgüsünün “*ciddi açıdan*” ve “*gülmeceye yönelik*” olmak üzere iki kapsam içinde geliştirilebileceğini söyler. Birincisinde, “düşünceler belirtilir, öneriler ileri sürülür, bilgi verilir, sevgiyle, dostlukla ilintili sözler söylenir”; ikincisinde ise, “dedikoduya, fikir cambazlığına, taşlamalara yönelinir”. En iyisi bu ikisini bir arada

kullanmaktır. Böylece, birincisiyle olay dizisi geliştirilirken, ikincisiyle de izleyicinin ilgisi uyanık tutulabilir (1990: 182).

Egri (1993: 246-9), dil'in yapıttan kopuk durmaması, onun organik bir parçası olması gerektiğine dikkat çeker. "Sağlıklı bir diyalog(...) gelişmeli bir çatışma"dan elde edilebilir. Diyalog öncelikle eylemi yürütür. Diyalog, "konuşanın üç boyutundan kaynaklanmalıdır". Dolayısıyla, diyalog izleyiciye karakteri açıklamalıdır; kendisinin kim olduğunu söylemeli; ileride neler olabileceğini hissettirmeli; gelecekteki olayların ipuçlarını vermelidir. Egri, "sanat bir seçmedir" diyerek sözcüklerin ekonomik, işlevsel yönde kullanılması gerektiğine de dikkati çeker. Ayrıca, kişilerin kendi dünyasının diliyle, uğraş diliyle, örneğin "mekanikçi, mekanik deyimlerle, at yarışı tahmincileri atlara ve yarışa ilişkin deyimlerle" konuşurlarsa daha iyi olacağını öğütler; ancak bu yapılırken abartılarak konuşma gülünç boyutlara vurdurulmamalıdır.

Nutku (1982: 50-2), konuşma örgüsünde dikkat edilecek noktaları şu başlıklar altında ele alır:

- i. *"Kolay konuşulabilecek yolda hazırlanmalı, dile zor gelmemelidir";*
- ii. *"Yalın konuşma biçimiyle her tümce oyuna bir gelişim sağlamalıdır";*
- iii. *"Karşılıklı konuşma alışlageliniş günlük konuşmadan daha ekonomik ve atlamalı olmalıdır";*
- iv. *"Konuşma örgüsü oyunun türüne uyacak yolda seçilmelidir. Oyunun geçtiği dönem, oyun kişilerinin konuşma biçimi için önemlidir."*

Çamurdan (1996: 43), "artık kişilerin yalnızca ne söyledikleri değil, kime, nerede, hangi koşullarda, nasıl ve ne söyledikleri önem kazanmıştır" der.

Esslin (1996: 68; 1991: 24-6), dram sanatının temelde mimetik aksiyon olduğunu hatırlatarak, eğer "sözler ile aksiyon arasında bir karşıtlık varsa", aksiyonun ağır bastığını söyler ve böyle bir duruma **Godot'yu Beklerken (Waiting for Godot)** adlı oyunun finalini örnek gösterir. Burada, "Gidelim" sözüne karşılık "Kımıldamazlar" aksiyonu üstün gelir. "Dil unsuru soyut fikirlerin taşınmasına ilişkin"dir; ve "çoğu kez jest ve hareketten, kostümden ve hatta dekorun etkisinden sonra, merdivenimizin en aşağı basamağında yer alır." Çünkü *"dramada karmaşık, çok katmanlı imaj, söylenen sözün ömine geçer, ona hakim olur."* Ayrıca (1987: 52), "bir diyalog akışı olay örgüsünün gelişmesine direkt olarak yardım etmeyebilir, fakat karakter için bazı yaşamsal ipuçları oluşturmada gerekli olabilir".

3.2.1. Geleneksel Anlatı

Büker, sinemada Geleneksel ve Çağdaş Anlatı'nın genel özelliklerini karşılaştırarak yaptığı açıklamalarda **Peter Wollen** (1982: 79)'ın **Jean-Luc Godard**'ın **Vent d'Est** (Doğu Rüzgarları, 1969) adlı filmi için bir yazısında yaptığı sınıflamasından yola çıkar (1989: 85; 1996: 183). Bu sınıflama sinemadaki iki anlatı türünün oluşum sırasına denk düşen “*sinemanın yedi büyük günahı*” ile “*sinemanın yedi büyük erdemi*” başlıklarının kapsamı içerisinde yedişer ayırt edici özelliğin karşılaştırımını içerir.

Wollen'da geleneksel anlatılarda kullanılan ayırt edici yedi özellik, yani “*sinemanın yedi büyük günahı*” :”geçişli anlatı”, “özdeşleşme”, “saydamlık”, “tek anlatım”, “son”, “hoşlanma” ve “yapıntı”dır. Burada ilgili anlatı türleri eylem, karakter ve dil yapısal bileşken öğeleri kapsamında, yukarıdaki özellikler de içerilecek şekilde ele alınmıştır. Bu yapılırken, bu başlık kapsamında buraya kadarki yan başlıklarda genel olarak ele alınan ayrıntılar üzerinde tekrar durulmamıştır.

Öncelikle, dram sanatında Aristoteles'in ve Aristotelesçi geleneği sürdüren estetiğin sinemadaki geleneksel anlatı türü için de geçerli olduğu unutulmamalıdır. Bu sebeple sinemada geleneksel anlatı tanıtılırken tragedya için ele alınanlar burada tekrar ele alınmayıp, ilgili noktalara değinilerek geçilmiştir.

Aristoteles'in estetiğinin tanıtılmasında, öykünün (mythos) tragedyanın altı ögesinden birisi ve en önemlisi; tragedyanın “bir eylemin taklidi” (mimesis) bununsa *öykü* olduğu, bu öykünün tragedyanın diğer beş ögesiyle birlik içinde değerlendirildiği; bunun yanı sıra, öyküyü oluşturan (öykülenen) eylemin belli bir uzunluk ve büyüklük içinde, baş, orta ve son şeklinde tamamlanmış olması gerektiği; dolayısıyla bu tamamlanmışlığı oluşturan olayların olasılık yada zorunluluk yasaları gereğince birbirlerini neden – sonuç ilişkisi ile bağlanmayı gerektiren *olaylar dizisi*'nin öyküyü oluşturduğu ve öykü denilince Aristoteles'in olaylar dizisini anladığı; bu bağlamda da öykülenenin karakter değil, *eylem* olduğu üzerinde durulmuştur. Bu da öyküye, yani olaylar dizisine dolayısıyla eyleme en çok ağırlık ve önem verilmesine yol açmıştır. Burada aslolan eylemlere yazılan (şu yada bu kişinin kendisi değil yazısı)kişi değil, onu eyleme iten yazgısı (olaylar) dır. Öyleyse yazgının maruz bıraktığı konu çevresindeki olayların dışında yer alan eylemlere (olaylara) gerek de yoktur (konuyla doğrudan ilişkisi olmadığını ve onu dağıtıp temayı bulandırmaması, anlaşılmasını güçleştirmemesi için).

Öyküyü yada olaylar örgüsünü oluşturan bu ilkelerin ayrıntıları Aristoteles'in estetiğinin tanıtıldığı yerde ele alınmıştır. Bütün bu özellikler ise, Wollen'in birinci maddesine, "geçişli anlatı" kavramına denk düşmektedir. Nutkunun iki anları türünü karşılaştırdığı tablosunda geçişli anlatıyla örtüşen maddeler şunlardır: Eylemlerin gelişmesi, her sahnenin bir diğeri için var olma zorunluluğu, organik bir büyüme, olayların düz bir çizgi üzerinde gelişmesi ve olayların gelişiminin evrimsel bir zorunluluk taşıması (1972: 640). Brecht'in yaptığı karşılaştırmada dramatik tiyatro için belirlediği beş maddenin tümü geçişli anlatı kavramını belirler. Buna göre "geleneksel oyun biçimi": "Eylemlerle çalışır. Seyircinin ilgisi oyunun sonu üzerinde toplanır. Organik büyüme. Olaylar düz bir çizgi üzerinde gelişir. Olayların akışı evrimsel bir zorunluluğu içerir" (aktaran Grimm, 1987: 218-19). Parkan'ın geleneksel anlatımda olayların düz bir çizgi üzerinde yürüdüğünü gösteren şekli (1991: 35) de bu özelliği açıklar.

Bir yapıtta *eylem*, dramatik süreci kapsayan temel yapısal bir bileşkendir. "Eylem dramatik karşıtlık, çelişme ve çatışmalarla yürür; olaylar dizisinin neden ve sonuç ilintilerini, dramatik uğrakları, dramatik düğümleri oluşturur" (Çalışlar, 1993: 66-7).

Eylem *iç* ve *dış eylem* olmak üzere iki şekilde ele alınabilir. Geleneksel bir yapıda "iç eylem psikolojik eylem olarak yer alır" ve "psikolojik (tinsel) eylem ile onun bütünselliği arasında özdeşlik kurulur." Dolayısıyla *kapalı* bir yapıya sahiptir (1993: 66-7).

Öykülemeyi oluşturan dış eylem ise olaylar dizisini içerir. *Olaylar dizisi* de dram sanatı tekniğinin bir ögesidir. Olaylar dizisi *öyküyü* oluşturur. Olayların dizimi zorunluluk ve olasılık yasalarına göre olup, birbirleri arasındaki neden – sonuç ilişkileri gözetilir. Bu şekilde kurulan bir öykü belli bir *baş*'ı, *orta*'yı ve *son*'u kapsar. Armes geleneksel yapıya sahip bir filmin yukarıdaki üç bölüme denk düşen sürelerinin 30, 60 ve 30 dakikalardan oluştuğunu söyler. (1994: 64)

Geleneksel yapıdaki değişik konu analizlerine örnek olarak değişik modeller verilebilir: A. C. Bradley'in sergileme (exposition), çatışma (conflict), yıkım (catastrophe) modeli; Francis Fergusson'un amaç (purpose), ihtiras (passion), algı-his (perception) modeli; ve benzer bir yolla Joseph Campbell'in kahramanın mitolojik macerasının standart bir yol ile tartışıldığı ayrılma (seperetion), başlama (initiation) ve

geri dönüş (return) modeli verilebilir. Çağdaş analizcilerin terimlerinde ise, örneğin Field’de bu kurmak, karşı koymak, çözüm (set-up, confrontation, resulation); Serger’de kurmak, geliştirmek, çözüm (set-up, development, resulation); Brady ve Lee’de çatışma, bunalım, doruk (conflict, crisis, climax); ve Hauge’da kurmak, inşa etmek, çözüm (Establishing, building, resolving) analizleri verilebilir (Armes, 1994: 64)

Yukarıdaki hangi model benimsenirse benimsensin bunlara dramatik eğride denk düşen bir serim, gelişme, çözüm yada buna denk düşen giriş, gelişme ve sonuç bölümleri vardır. Bunlar da Aristoteles’te olduğu gibi, baş, orta ve son’a denk düşen bölümlerdir.

Antik Yunan’da Aristoteles’den beri alışık olunan böyle bir geleneksel yapının dramatik eğrisi aşağıdaki gibidir.



Şekil 5. Yükselen Dramatik Eğri

Miller, 1993:38.

Böyle geleneksel, kapalı film yapısına sahip filmlere en iyi örnek olarak Hollywood Sineması gösterilir. Armes (1994: 64), Hollywood sinemasını “Aristoteles estetiğinin mükemmel bir uygulaması” olarak tanımlar.

Bu tür yapıdaki filmlerin olay örgüleri de karakterleri de birbirine benzer. Kalıplaşmış yapılar içinde olaylar zorunluluk, olasılık yasaları, neden – sonuç mantığı içinde birbirini gerektiren sahneler merak uyandıracak şekilde sıralanır. Başlangıçtaki çatışma konusu olacak sorun, çözüme kadar sürdürülür. Bu süreçte ilgi ve merak uyanık

tutulacak şekilde olayların gelişimine dağıtılır. Ancak asıl ilgi filmin sonuna çekilecek şekilde de korunur. Aristoteles'in dediği gibi yerleri değiştirilen, çıkarılan olaylar öykünün bütünlüğünü bozar. Chion (1987: 160), bu tür anlatıların çoğunlukla izleyicinin önemli bir bilgiden yoksun kalmasını sağlayacak bir eksilti üzerine kurulduğuna dikkat çekerek, hareket, kovalamalar, diyalog, değişim, simgesel nesneler, özdeşleşme, korku, acıma, yazgının değişmesi, yeniden tanıma, beklenmedik olaylar gibi geleneksel öğelerle öykünün dramatize edildiğini söyler.

Birlik ölçütü içinde ele alınan tek öykü, yan konularla da desteklenebilir. Wollen'in sınıflamasındaki “*Tek Anlatım*” da olaylar örgüsünün baş, orta ve son çizgisi üzerinde, belli bir sona ulaşmak amacıyla olayların yürütülmesini ifade eder. Bundan ötürü bu son’a yararı dokunmayacağı düşünülen temel/belirleyici olaydan uzaklaşmamak, dolayısıyla da konuyu dağıtmamak gerekir.

Filmin bu temel öyküsü de filmin olaylar dizisini (temel öykü çizgisini) verir. Miller (1993: 57-8; 60), bir filmde temel öyküyü zenginleştiren “dış aksiyon ya da fiziksel aksiyonu, kişiler arası aksiyon, iç aksiyon ya da kişisel aksiyon” ile gelişen öykü çizgilerinin de olabildiğini söyler. Daha çok olay dizisine sahip filmlerde, melodramlarda görülen dış aksiyon, yapılması gereken şeylerle, fiziksel hareketle ilgilidir. Diğerleri de karakterler arasındaki ilişkilerden doğup gelişen aksiyondur. İç aksiyon karakterlerin iç değişimleriyle, kararlarıyla, arayışlarıyla, sorgulamalarıyla, düşünceleriyle, iç çatışmalarıyla doğup gelişen aksiyondur. Örneğin bir filmde temel öykü çizgisinin (bir görevi başarmak gibi) yanı sıra, “dahili öykü çizgisi (güven geliştirmek)”, “kişiler arası aşk öyküsü çizgisi” ve “diğer karakterler ile ilgili bir yan olay” olabilir.

Böyle bir öykü sürecinin giriş bölümünde sorun ortaya konulur, tartışılır; gelişme bölümünde bu sorun türlü güçlüklerle karşı karşıya getirilerek içinden çıkılamayacak denli zor bir duruma sokularak geliştirilir; sonuç bölümünde de bu sorun her şeye rağmen bir çözüme ulaştırılır.

Geleneksel yapıdaki bir filmde *serim*, *giriş bölümünde* ağırlıklı olarak yer alır: Antik Yunan oyunlarında da serimi *koro*’lar üstlenir. Serim oyunun bölümlerini işaretler ve “ayrı bir bölüm gibi” oyunu biçimlendirir: “Önce koro girer, olaylar ve kişiler üzerinde açıklamaları yapar, anlatır, kendi düşüncesini iletir, ondan sonra aksiyon” başlar (Nutku, 1990: 168; 1982:43). Ancak bir filmde serim yalnızca klasik tiyatrodaki

olduğu gibi giriş bölümüne özgü değildir. Filmde serim baştan sona filmdeki *her şey* dahil olmak üzere bulunur. Filmde kullanılan zamana ilişkin bilgiler, mekan ve mekansal özellikler, aksesuarlar, simgeler, giysiler vb. şeyler de sergilemenin önemli öğelerini içerir. Esslin, giysi, ve makyajın kapsadığı bilginin de önemine dikkat çeker. Ayrıca, “karakterin görünüşündeki en ufak ayrıntılar” bile yakın çekimler kullanılan sinemada önemli roller üstlenir (1996: 57)

Macgowan, serim’i (*exposition*), “izleyicilerin karakterleri ve olay örgüsünü anlamak için geçmişteki şeyleri bilmeye duyduğu ihtiyaç”; “*preparation*” ı da, “mantıksal ve etkili bir sahne veya karakter yapımında ileride faydalı olacak yerde verilmesi gereken geçmişe ve şimdiye ait şeyler”, diye tanımlar (1962: 32). Birincisine “*prologos*”(önoyun) da denilebilir.

Giriş bölümünde olay dizisinin bir ögesi olarak yer alan serim, genel olarak izleyiciye dramatik bilgi verme işlevini yerine getirir. Filmin öyküsünün izleyiciler tarafından anlaşılabilmesine katkıda bulunur. Bu yapılırken izleyicinin ilgisi filmin konusuna çekilerek, bu ilginin film süresince diri tutulmasına çalışılır; bunun için filmin başındaki serim daha bir önem kazanır.

Filmin kahramanı da filmin hemen başlangıcında tanıtılarak, izleyicilere ilk bilgiler verilmeye başlanır. Bu, filmde çatışma ve çatışma konusu olacak diğer kişiler için de geçerli olup, bu bilgiler izleyicinin ilgisini filme hemen çekmek için zaman kaybetmeden yapılır. Kişilerin içinde bulunduğu zaman – mekan – insan ilişkileri hakkında bilgi edinilmeye başlanır. Örneğin, Aristotelesçi anlatıya, kapalı olay örgüsüne çok iyi bir örnek olan **Alfred Hitchcock** (1899-1980)’un **North By Northwest** (1959) adlı filminde erkek kahraman Roger Thornhill (Cary Grant) filmin hemen başında, işinde gücünde, başarılı ve dürüst bir reklamcı olarak, takside sekreterine söylediği “reklam dünyasında yalan diye bir şey yoktur” tümcesiyle; ve hemen ardından da Medison Avenue’deki bir randevusunda izleyicilere tanıtılır.

İleride serim işlevi görecek olan olayların sırası geldikçe yerinde kullanılması gerektiği gibi, kişilerin aktardığı bilgiler de izleyicilere doğal, yerinde ve zorlamasız gelmeli, sırtıtmamalıdır. Böylece filmde kişiler hakkında sürekli bilgiler edinilir, bu da izleyiciye karakterin gelişimi hakkında bilgi verir.

Nutku (1990: 40), Antik Yunan tragedyasında “Sofokles’in **Kral Oidipus**’unun” “ÇÖZÜMSEL (analitik) YÖNTEM’e uygun bir olay örgüsüne sahip olduğunu söyler:

Oyun Tebai kentinde, veba salgını ile başlar. Biliciler, kenti bu felaketten kurtarmak için aralarında yaşayan bir suçlunun ve suçun ortaya çıkması gerektiğini bildirirler. Oidipus, suçu ve suçluyu bulmak için araştırmaya başlar. Bu öyle bir araştırmadır ki, her adımda daha önce olmuş olan bir olay gün ışığına çıkar (Anagnorisis ==bulgu) ve araştırmalar ilerledikçe Oidipus asıl suçlunun kendi olduğunu anlar. Gözlerini kör ederek kendini cezalandırır.

Bu yapıtta “başlangıç” zorunlu bir şeyin sonucu olarak başlamaz, tam tersine başlangıç zorunluluklar doğurur. Bu doğurulan zorunluluklar da *serim* ile gösterilmiştir. Bundan başka diğer “bazı analitik oyunlarda” da “Olay Dizisi’nin Başlangıcı”nı kesin olarak saptamak” için başlangıcı doğuran önceki olaylar “*Koro* yada bir oyun kişisi tarafından Prologos’ta (önoyun’da) açıklanır”. Bu da anlatı yoluyla yapılan bir “serim” örneğidir.

Daha başlangıçta yer alan çatışma da çok önem kazanır. Miller, böyle bir çatışmanın örneğin, “işlenmiş bir suç, üstesinden gelinmesi gereken bir felaket yada iç çatışmalarla dolu bir karakter” olabileceğini belirtir (1993: 49-50). İnsanlar arası ilişkilerde çatışmaların sergilenmesinde de kişilerin konuşmalarıyla iç ve dış çatışmaları ortaya konulabilir.

Olaylar dizisi bu çatışmaların yürütülmesi üzerine kurulacaktır. Çatışmaya neden olacak kişiler, sorunlar ortaya konulur. Ancak bu çatışmayı harekete geçirecek, çatışmayı hızlandıracak şeyin bir kararı, yada bu karara bir hazırlık noktasının işlenmesi gerektiğini söyler. Bu nokta “karakterlerden en az birinin, yaşamında bir dönüm noktasına geldiği” yerdir. Burası bir “saldırı noktası” olabilir. Yaşamsal bir şey tehlikededir. Armes’a göre de filmin ilk 5 – 15 dakikaları içinde “eylem ve film kahramanının bir ilişki içinde beraberce birbirine bağlayan bir sahne olmalıdır”; bu film kahramanının hayatında birçok değişikliğe yol açacak bir olay, bir eylemdir. Serger, buna harekete geçirici olay (*catalyst*) der; bu örneğin bir kaza bir değiştirici olabilir. Bu nokta filmin kuruluşu için çok önemlidir.; çünkü artık bununla birlikte geri dönüşten bahsedilemez, filmin sonuna kadar hiçbir şey eskisi gibi olamaz. Doruk noktaya bu kararlar varılır; son, bu sorunun çözümü üzerine kurulur, gelişir, sonuçlanır (1994: 65). Filmin gerçek çatışmasını anlamak için doruk noktaya bakmak gerekir. Buraya taşınan çatışma ve bunun çözümü filmin gerçek çatışmasını verir (Miller, 1993: 49-50).

Filmde her bölümün, evrenin bir doruk noktası olabilir. Örneğin yukarıda değinilen çatışmayı harekete geçirici şey de, giriş bölümünün doruk noktasıdır. Burası izleyici ile film kahramanı arasında özdeşleşmenin en iyi sağlandığı, sağlanması gereken yerdir. Çünkü izleyici bu noktadan itibaren film kahramanının yaptıklarına ortak, duygudaş olacaktır. Onunla kader birliği içine girecektir. Roy Armes, bu noktanın

filmin ilerideki temasının altını çizdiğini söyler. Bu noktadaki yanlışın ne olduğu film kahramanı ile birlikte keşfedilecektir. Dolayısıyla doğruların öğrenilmesi için diğer parçalara ihtiyaç duyulacaktır. Buradan itibaren film kahramanı değişime başlar. Bu noktada izleyiciye çok sık bilgi verilir, fakat bu bilgiler film kahramanlarınca paylaşılmaz; onlar bunu ya kabul yada reddederler. İzleyici bu noktadan sonra genellikle film kahramanlarından bir adım öndedir. Film kahramanları ise farkına vardıkları tehlikeli ve zor yolu seçer (1994: 65-6).

Geleneksel film anlatısında giriş bölümüne güzel bir örnek teşkil etmesi bakımından Hitchcock'un **North By Northwest** filminin giriş bölümü, Arnes (1984: 68-70)'ın bu film üzerine yaptığı bir incelemesinden de yararlanarak aşağıda anlatılmıştır:

Film kahramanı (Roger Thornhill) Madison Avenue'deki randevusu sırasında silahlı adamlar alıp götürür. Burada aranan kişinin Thornhill olmadığını izleyiciler de anlar. Böylece kahramanla ilk özdeşleşme de kurulur. Aynı zamanda bu olay filmi harekete geçirici bir tetikleme olayıdır. Bu sahne Egri'nin "saldırı noktası" dediği olaya örnektir. Çatışmalar bunun üzerine gelişecek, izleyiciler film sonuna kadar bu olayın aydınlanması ve çözümü üzerine düşünecek, merak edecektir. Arnes, buradaki temel konuların kimlik sorusu, yanlış tanıma ve buna ek olarak da rol yapma olduğunu söyler. Bundan sonra gelen sekiz sahnede izleyici Thornhill'in başından geçen sürpriz olayları izler. Thornhill'in Kaplan adında bir casus sanıldığı anlaşılır. Thornhill ise bunun yanlış olduğuna adamları ikna edemez. Büyük bir çıkmazda, tehlikeydedir Thornhill. Zorla içirilerek sarhoş edilir ve bir otomobille kaza süsü verilerek öldürülmek istenir. Bu istemleri gerçekleşmez, Thornhill kurtulur; sonra polisten de bir sonuç alamaz. Thornhill, Kaplan adına ayrılmış otel odasında araştırma yaparken, kendisini kaçıranların açtığı telefona cevap verince, ajanlar Thornhill'in Kaplan olduğuna iyice inanır. Daha sonra Birleşmiş Milletler'de görevli Townsend'ı bulur. Çünkü Townsend'ın boş evi, gizlice ajanlar tarafından kullanılmaktadır. Thornhill, tam Vandamm (ajan) hakkında bir şeyler öğrenecekken, Townsend, Vandamm'ın bir adamı tarafından gizlice sırtına bıçak atılarak öldürülür. Thornhill, adamın sırtından bıçağı çıkarırken orada bulunan bir gazeteci tarafından fotoğrafı çekilir ve Thornhill katil damgası da yer. Thornhill kaçır. Şimdi başı iyice derttedir. Birinci bölümün final sahnesi olan 11. Sahne izleyicilere bilgi vermek için düzenlenmiş bir CIA bürosudur.

Bu sahnede, gerçekte Kaplan diye birinin olmadığı öğrenilir. Kaplan, yalnızca Vandamm'a tuzak kurmak için yaratılmış bir isimdir. Thornhill, Madison Avenue'deki yanlış anlama sonucu Kaplan zannedilmektedir. Fakat CIA' nın adamları Thornhill'e yardım edemez. Burada 39.5'uncu dakika dolar, çekim sayısı ise 298'dir. Bu noktadan itibaren izleyiciler Thornhill'in sahip olduğu bilgilerden fazlasına sahiptir; onun önündedir fakat Thornhill bir tuzak yemi olarak harcanabilir.

Kısacası giriş bölümüyle izleyicinin filme ilgisi yakalanır. İlerisi için heyecan ve meraklar oluşturularak, izleyicinin öyküye katılması sağlanır. Filmin ana karakterleri tanıtılır, böylece izleyicinin onlarla ilgilenmesi sağlanır. Filmi anlaşılır kılacak geçmişe ilişkin bilgiler sunulur. "Filmin dünyası, üslubu, niteliği ve atmosferi ile" tanışılır. İzleyicinin baştan sona doğru ilgileneceği ve öyküyü başlatan sorun yada çatışma tanıtılır (Miller, 1993: 41).

Chion (1987: 193), bir giriş bölümünün başarılı olması için şunları önerir:

Seyircinin bilmesi gerekeni belirlemek; seyircinin, kişilerin geçmişini merak etmesini sağlamak; oyun kişilerinin de bu bilgileri öğrenmek istemesini ve bunları elde etmek için uğraşmalarını sağlamak (örneğin bu bilgi bir sır olabilir).

Burada dikkat edilmesi gereken iki yönlü bir sorun vardır; bilgilerin edinilmesi: film kişileri bu bilgilere kendi istekleriyle ulaşmaya çalışırken, izleyici de bunları merak etmelidir.

Bir yapıtta gelişim genel olarak ele alındığında, bir yapıtın başından sonuna kadarki eylem sürecini içerir. Geleneksel bir yapıtın *orta* bölümü olarak ele alınan *gelişim*, başlangıç ve sonuç bölümleri arasında yer alan orta bölümdür. Bu üç bölüm içerisinde en uzun süreye sahiptir. Buradaki olaylar da yine düz bir çizgi üstünde gelişir.

Serimde ortaya konulan çatışmadan hareketle, gelişecek eylem, çatışmaların yoğunlaştırılmasını gerektirir. Olaylar, kişiler amansız bir çatışmaya, mücadeleye girer. İşler karışır, sonuca varmak için dolambaçlı yollara girilir. Kahramanın önünde aşması gereken birçok engel, çatışması gereken birçok şey vardır. Dolayısıyla bu bölüm kahramanın en çok güç harcadığı bölümdür. Merak ögesi ve sürpriz abartılı olarak işlenir. Varsa yan konular devreye girmeye başlar.

Bu bölümde olayların başlaması ve sunumu birinci bölümün doruk noktasından kaynaklanır. Gelişme bölümünde genellikle başlangıç noktası iyimserlik noktasıdır. Bu bir söz yada yeni bir ilişkinin başlangıcı olabilir. Film kahramanı etkinlik yoluyla düzenli bir sıra seçer; bu, ikinci bölüm, dramayı var eder. Bu bölümün başlangıcı bir değişimi işaret eder. Konu değişebilir, yeni kişiler tanıtılabilir. Bir yandan izleyicinin

zihni dinlendirilirken, aynı zamanda tansiyon da sürekli olarak artar. İzleyici giriş ile ilgili bazı şeyleri kavrasa bile yine de kahramanın bu seçimlerini bölüm boyunca takip eder (Armes, 1994: 66-7).

Birbiri ardına gelen çatışma ve düğüm ile yükselen dramatik düz çizgi elde edilirken, gerilim de git gide artarak geleneksel yapının doruk noktasına varılır. (Ancak doruk nokta bu bölüm yerine son bölümde de olabilir).

Düğüm, doruk, kriz gibi kavramların tanımlanmasında bir kavram kargaşası olduğu görülmektedir; Çalışlar düğümü, “sergilemeden sonra gelen (orta) bölüm” olarak nitelendirir. Aristoteles’e göre düğüm: “Oyunun başından baht dönüşüne kadar uzanan olaylar örgüsü olup, çözüm ile uygunluk içinde yürümesi gerekir. Bu anlamda, düğüm, geleneksel tiyatronun ve kapalı oyun biçiminin başlıca özelliklerindendir” (1993: 56).

Çalışlar, **Poetika**’da doruğun şu durumlarda olduğunu söyler:

Burada doruk, eylemin ve beklenenin tam tersine dönmesi anı olarak *peripetie* kavramı, bilgisizlikten bilgiye geçiş anı olarak *anagnorisis* kavramı, trajik kahramanın işlediği bir hatayla bahtında bir dönüş olarak da *hamartia* kavramı içinde ortaya konur (1993: 51).

Nutku (1990: 173-4; 1982: 43), olay örgüsünün gelişimi sırasında ortaya çıkan “duygusal odak noktaları” na “düğüm noktaları” der.” Genellikle yardımcı” fakat yapının “içerik yönünden gelişmesinde yönelişleri” belirleyen önemli bir öğedir. “Her düğüm noktası yeni bir yönelişi belirler”:

Düğümler çoğu kez çıkarların, duyguların birbiriyle çarpıştığı bir durumdur ve içinde bulunduğu duruma karşı da bir tepkidir (...) Düğüm ögesi, çatışmalardan, çevrilen dolaplardan, birtakım gizlerden elde edilebileceği gibi, kişilerin karakter özellikleriyle de yaratılabilir (Nutku, 1990: 173-74). Düğümlemlerle seyircide gerilim sağlanır, bunların çözümleri de seyirciyi rahatlatmaya götürür, ve bu gelişim dengeli gerilim-rahatlama evreleri ile sonuçlandırılır. Düğüm noktaları coşku anları olabildiği gibi, ölüm tehlikesinden düşünsel şoka dek çeşitlilik gösterir. Düğümün yoğunluğu kişilere, duruma ve aksiyona göre değişir (1982: 43-4).

Düğüm noktaları “asal düğüm (ana kriz) noktaları ve irili ufaklı düğümlerin atıldığı” / “yardımcı düğüm noktaları olarak ayrılırlar” (1990: 174-5; 1982: 43).

Macgowan (1962: 32), “crisis”i (kriz), “bir çatışmanın küçük ya da büyük bir gelişimi” olarak tanımlar. Bir dizi kriz ile de yapının “en yüksek noktası” olan “climax”a ulaşılır. Tüm bunlar da “conflict”den yani, “iki ya da daha fazla karakter arasındaki bir gerginlik”ten doğar.

Egri (1993: 224-35), çatışmanın “krize” yol açtığını, bunun da düğüm/doruk noktaya ulaştığını söyler. Sergilemenin sürekli olması gibi “kriz ve düğüm de dönüşümlüdür”; “kriz, düğüm ve çözüm birbirini izler.” Egri *krizi* “şu ya da bu yolda kesin değişikliğe uğrayacak bir durum” olarak tanımlar. “Doğum sancılarında kriz vardır ve doğumun kendisi düğüm/doruk noktadır. Sonuç, ister yaşam olsun, ister ölüm, çözüm olacaktır.”

Chion, doruk noktasını, dramdaki “heyecanın ve şiddetin, dramatik gerilimin ulaştığı en son nokta” olarak tanımlar (1987: 186). Çalışlar (1993: 51) bunu, bir yapıtta “gerilimin uç noktasını oluşturan ve çatışmanın çözümünü belirleyen en keskin ve yoğun uğrak” diye tanımlar. Macgowan (1962: 28, 32) da bu noktaya “climax” der ve “bir dizi krizin en yüksek noktası” diye tanımlar. Ancak “climax” aynı zamanda doruğa giden gücün yükselmesidir. Bu yolda da krizler vardır. Küçük büyük krizler olabileceği gibi, birden fazla büyük climax da olabilir.

Özetle yükselen dramatik çizginin üzerinde çatışmalardan doğan krizler yer alır. Bu krizlerle filmin doruk noktasına ulaşılır. Bu krizler gerilimi canlı tutar, çatışmaları güçlendirir. Her bölümde o bölüm için en büyük ve en önemli bir kriz yer alabilir. Buna o bölümün doruğu ya da noktası da denilebilir. Filmin esas doruk noktası ya ikinci bölümde ya da üçüncü bölümde yer alır. Bu konuda Nutku (1982: 71; 1980: 175-189), doruk noktasının son bölümde yer alması halinde hem finalin daha etkili ve güçlü olduğunu, hem de bunun “estetik dengeleme” açısından daha doğru olduğunu belirtir. Nutku’nun dikkat çektiği bir diğer önemli nokta da, doruk noktasının “bir değişim ya da heyecanın doruğa ulaştığı nokta” olabileceği, fakat bu noktanın “her zaman en heyecan verici nokta” olmayabileceğidir. Doruk nokta bir değişimi meydana getirir. Bu değişim ya kahramanın yönelişindedir, ya da “ana olayın yönelişindeki kesin dönüm noktasıdır.”

Sürekli ilerleme yasası gereğince filmin en önemli ve çarpıcı olayları, bu noktadan sonraya bırakılır (Chion, 1987: 184). Film kahramanları ikinci bölümün doruk noktasında en alt noktada bulunur. Bu doruk noktasındaki olay ve krizler farklı sahnelerde de bulunabilir. İzleyicinin fazla bir bilgiye sahip olmadığı bu bölümün sonlarında kahramanlar için tek yol krizdir. Kriz ile sona erebilecek bu bölümde film kahramanları düşünmeye zorlanır ve bundan doğacak kararı film kahramanları kabul eder etmez filmin hızı da yükselir (Armes, 1994: 66-7).

Gittikçe artan gerilime güzel bir örnek olarak Eisenstein'in **Potemkin Zırhlısı** gösterilebilir. Bu gerilim, "Ateş!" komutu ile öldürülmek üzere denizcilerin üzerine muşamba örtülüp hazırlıklar tamamlandıktan sonra, izleyici tam komutu beklerken, böylesine "keskinleşmiş dramatik bir anda" bir ara verilir. Gemide olayla ilgisiz nesneler gösterilir; böylece gerilim iyice artar (Eisenstein, 1984: 36). Bu filmde doruk noktası ise "zırhlının direğine bayrağın çekilmesidir" (1985: 220).

Nutku (1990: 174; 1982: 72), bir yapıtın orta bölümünün nerede başlayıp, nerede bittiği üzerine şunları söyler: Önce "*ilk asal düğüm noktası*" ile "son asal düğüm noktası" bulunur. Birincisi "ana çatışmayı" başlatan krizdir, ikincisi ise bunu "sonuçlandıran yerdir". Sonra, "sonuç" / "çözüm" başlar. "Ana çatışma"nın saptanmasına ilişkin olarak da iki yol gösterir: 1) Eğer kişiler ön planda ise, baş oyun kişinin yönelişine göre, 2) eğer olaylar ön plandaysa ana olay gelişiminin yönüne göre saptanır."

Gelişme bölümüne iyi bir örnek olarak yine Hitchcock'un **North by Northwest** filminin ikinci bölümünü yine Roy Ames (1994: 71)'in incelemesinden de yararlanarak vermek faydalı olacaktır.

North by Northwest'in ikinci bölümünde de filmin kahramanı Thornhill gerçek kimliğini ispat etmek için mücadele eder. İzleyicinin bildiği gerçekleri onun da öğrenmesi gerekmektedir. Çünkü bu noktada izleyicinin öğrendiği CIA bürosunda geçen konuşmalardan Thornhill habersizdir. İkinci bölümün ilk sahnesi (12. sahne) Büyük Merkez İstasyon'da başlar. Thornhill, Kaplan'ı bulmak için Chicago Büyük Otel'e gidecektir. Ancak bilet gişesinde, gişe memuru tarafından tanınır (Thornhill cinayet suçlusu sanılmaktaydı). Durumu anlayan Thornhill, 20. Yüzyıl Expressi'ne gizlice ve biletsiz biner. Orada güzel bir sarışınla, Eva Kandall (Maria Saint) tanışır. Eva polisi yanıltıp Thornhill'in yakalanmamasını sağlar. Böylece filmdeki *romantik aşk* konusu da başlamış olur. Bu da filmin yan konusudur. Eva kompartımanda da polisleri atlatır. Sevişirler. Yan konunun ilk doruk noktası, ilk krizi takip eder: Eva, Vandamm'a bir not iletir. Bundan Thornhill'in haberi olmaz. İzleyici de Eva'nın Vandamm'ın ajanı olduğunu düşünür. Chicago'ya vardıklarında da Eva polisleri atlatır. Eva, Thornhill için sözde Kaplan'dan randevu alır (aslında Vandamm ile konuşur). Randevu yeri mısır tarlasının, yolun olduğu açık bir alandır. Buluşma yerindeki bu uzun çekimli sahne filmin ortası ve doruk noktasının eylemidir. Uzun süreli beklemlerle büyük bir gerilim

yaratılır; Thornhill zirai uçakla öldürölmek istenir; böylece Thornhill'in yanı sıra oradan geçen, duran diğler insanlar da tehlikeye atılır. Thornhill kurtulmayı başarıp Eva'i bulur; artık onun hainliğini anlamıştır. Daha sonraki bir sahnede Thornhill bir havaalanına götürölür (normalde karakola götürölmesi gerekmektedir). Buraya **Profesör** gelir (*deus ex machine*). Profesör CIA ile işbirliği içindedir. Böylece Thornhill eksik bilgilerini tamamlar. Eva Kandall aslında CIA için çalışmaktadır. Fakat Vandamm bundan habersizdir. Profesör bundan sonraki işler için Thornhill'den yardım ister. Thornhill her şeyi reddeder. Fakat Eva'in zor durumda olduğunu da öğrenince kabul eder. Çünkü Eva'e gerçekten aşiktir, üstelik artık onun suçsuz olduğunu da bilmektedir. Artık izleyici de Thornhill ile birlikte Eva'in Vandamm'ın ajanı olmadığını, dolayısıyla onun bir hain olmadığını öğrenmiş olur. Bu noktada film kahramanlarıyla izleyicilerin bilgi düzeyi eşittir. Artık izleyici Thornhill'in Vandamm'ı defederek Eva'e kavuşmasını bekler. Thornhill, Veandamm belasını defetmek için Kaplan olmaya karar verir.

Son ya da *çözüm*, filmin üçüncü ve son bölümüdür. Bu bölüm gelişmenin, çatışmayı yaratan çelişkilerin, giriş bölümünde ortaya konulan sorunun çözüldüğü, bir sonuca bağlandığı yerdir. Süre olarak yaklaşık giriş bölümü kadardır. Doruk noktası ikinci bölüm yerine burada da olabilir. En hızlı ilerleyen bölüm burasıdır. Sorunun bir çözüme kavuşturulması için film kahramanı bütün engelleri, zorlukları kararlı bir mücadele ile aşar. Bu açıdan kahraman kendini en çok burada gösterir. Sorunun çözümü açık seçik ve inandırıcı olmalıdır. Bu hem izleyicilerin ikna ve tatmin olması için, hem de temanın doğrulanması için gereklidir. Bu bölümün sonunda gerilim de sona ererek, izleyicinin katharsis'e ulaşması sağlanır.

Arnes (1994: 67), film kahramanlarının mevcut konumlarını alması için, üçüncü bölümün geçici bir dinginlik ile başladığını söyler.

Alberoni, aşk'ı "iki kişiye dayalı kollektif bir hareketin başlangıç evresi", diye tanımlar (1990: 7). Alberoni'nin, daha sonra masallardaki son'a ilişkin yaptığı tespiti Aristotelesçi anlatıdaki kapalı olay örgüsüyle uyuşur:

Masallarda "mutlu ve huzurlu yaşadılar" dendiğinde, sadece gündelik yaşama dönüş değil, aynı zamanda gerilimin de sonuna gelindiği anlaşılır. Aynı zamanda bu, çözümsüzlüğü, aşkı olanaksız kılan aşılmaz engellerle ortaya koyar. Sürekli olarak aşkın yoluna çıkan engeller, çözümsüzlüğün açıklayıcısıdır (1990: 24).

Çözüm, tragedyada "acı bir sonla gerçekleştirilir"; son, tahmin edilebilir olmasına rağmen heyecan kaybettirilmez. Komedyada ise, "seyredene düşünme payı

birakan bir mutlu sonla” biter; “çözüm bir sürprizi ya da seyircinin tasarlamadığı bir olayı getirebilir”; bu da merak ögesinin iyi kullanılmasını gerektirir; “son nokta” mümkün olduğunca gecikir (Nutku, 1990: 175-77; 1982: 72). Traji-komedyaya ise, tragedyaya ve komedyanın bir karışımı olduğundan, “trajik ağırlıklı çatışmaları” içermesine rağmen “mutlu sonla” biter (Çalışlar, 1993: 200). Chion, *mutlu son*’u şöyle tanımlar: “Öyküdeki acı, sıkıntı gibi sorunların sona erdiği ya da kahramanların aşka, mutluluğa, zafere (...) kavuştukları filmlerin sonuç bölümlerine *mutlu son* denir” (1987: 201). Dolayısıyla bu yapıdaki bir filmin doruk noktasından sonra bir sonuç bölümü de yer alabilir. Miller (1993: 51), sonuç bölümünde, yarım kalmış olayların sonuçlandırıldığını, izleyicinin ilgisinin yatıştırıldığını söyler.

Üç çeşit sonuç biçimi vardır: *çevrim*, *açık son* ve *kapalı son*. *Çevrim*’de, “senaryo, öykünün başında yer alan bir koşulun, kişinin, bir yer ya da bir sorunun yeniden gösterilmesiyle sonuçlanır” (Chion, 1987: 197). “Sonuç bölümünün başlangıç bölümünü yinelemesi, seyirciye film boyunca olan biteni daha iyi hissettirmeye yarayan bir senaryo tekniği”dir. “Bu öyküler, kişiler arasında elden ele dolaştırılan bir nesne (...) ya da kişiler arası bir ilişki (...) çevresinde oluşurlar” (1987: 199). Böyle bir son **Asiye Nasıl Kurtulur?** tiyatro oyunu ve sinemadaki epik uyarlamasında görülür. Ön oyun’da sergilenen sorun, sonda da benzer şekilde devam eder.

Açık sonlu filmlerde “öyküdeki sır açıklanmadan, girişilen bir tasarı tamamlanmadan, kahramanı zorlayan güçlük aşılmadan, hatta filmin sonunda kişilerin buluşması gösterilmeden son bulur.” Bunun tersi ise *kapalı son*’dur. Ancak ne tam kapalı, ne de tam açık sonu olmayan sonlar da vardır. Bunlara *yarı-açık son*’u olan filmler denir (Chion, 1987: 199).

Sonuç olarak Wollen’in sınıflamasındaki “*son*” da, her tragedyanın ya da filmde her geleneksel anlatının belirli bir sonu olmasını anlatır. Bu son, *eylemin tamamlanmış olması* için elzemdir.

Üçüncü bölüme örnek olarak yine Hitchcock’un **North by Northwest** filminin üçüncü bölümü, yine Roy Arnes (1994: 72)’in incelemesinden de yararlanarak aşağıda verilmiştir.

North by Northwest’in üçüncü bölümünde Profesör ile Thornhill bir yerde görüşür. Eva, Vandamm ve adamı gelir. CIA’ in organize ettiği bu eylemden Thornhill habersizdir. Thornhill, Eva’i kışkırtır. Eva, Thornhill’e kuru sıkı mermili tabancayla

ateş eder. Vandamm'lar tarafından Thornhill öldü zannedilir. Profesör ortaya çıkıp olaya el koyar. Vandamm da Eva'nın Thornhill'i gerçekten vurduğunu zannedip oradan kaçar. Ormandaki sahnede Profesör, Thornhill ile Eva'ı görüştürür. Eva'ı bekleyen bir tehlike daha vardır. Thornhill buna itiraz edince başına vurularak etkisiz hale getirilir. İleriki sahnelerde Thornhill, Eva'ı bulur. Rushmore dağındaki yüz heykellerinde bir kovalamaca başlar. Thornhill, Vandamm ve adamlarıyla klasik olarak tek başına kalır. Daha sonra Thornhill ve Eva birbirine kavuşur.

North by Northwest'te temel konu Thornhill'in kimliğini geri alma mücadelesidir. O yanlışlıkla Kaplan zannedilmiştir. Baş dertten derde girer. Eva ile tanışır ve ölümüne aşık alır. Kaplan'ı arar. Vandamm ile mücadele eder. Kimliğini geri alır. Vandamm'ı yener. Eva'ya kavuşur. Filmdeki yan konunun durumları şunlardır: aşık ve yardımcı olarak Eva, hain olarak Eva, tehlikedeki ve masum Eva. Bunların üçünü de kapsayan Thornhill'in Eva ile aşk macerası. Üçüncü kısmın gücü, diğer konularla birlikte Thornhill'in kimliğini geri alması, Vandamm'ı alt etmesi ve Eva'ı kazanmasıdır. Profesör ise bir çeşit *deus ex machine* görevi görür. Eva'nın Thornhill ve Vandamm'ın arasında kalması, dolayısıyla iyi ile kötü arasında kalması filme özel bir etki sağlar (Armes, 1994: 73-5).

Wollen'ın sınıflamasındaki geleneksel anlatı için geçerli olan diğer bir özellik “özdeşleşme”dir. Özdeşleşme de Aristoteles'in **Poetika**'sında ele alındığı üzere *öykünme* (mimesis) ve *katharsis* kuramına dayanır. Dolayısıyla özdeşleşme geleneksel anlatının oyunculuk yöntemidir. Özdeşleşme de *katharsis*'e varmak için gerekli bir süreçtir. Katharsis'in psikolojik (rahatlama olarak) ve etik işlevleri vardır.

Wollen'ın ayırt ettiği diğer özellik de “saydamlık”tır. Bu da sıkı bir özdeşleşim için gereklidir. Bunun için izleyicinin izlediği yapıtı gerçekmiş gibi izlemesini engelleyebilecek şeylerden (etkilerden) kaçınılır. Katharsis'e hizmet eder. Oyuncunun rolü, eylemi ve oyun kahramanlarıyla özdeşleşmesi (bu katharsis için gereklidir) gibi, izleyici de saydamlık özelliği sayesinde oyundaki eylem ve kişilerle sahnedeymiş gibi özdeşleşebilir.

Esslin (199: 43), izleyicilerin karakterlerle özdeşleşmelerine çok üst düzeyde, çarpıcı bir örnek verir:

İzleyiciler TV karakterlerinin hayali olduklarını bildikleri halde, ekranda başlarından geçenlere, onlar sanki gerçeklermiş gibi tepki verirler. Mesela, hafif bir dizide hamile kalan bir karakteri canlandıran bir aktris, bu hamileliğin hayali olduğunu bilen izleyicilerinden hediye bebek elbiseleri alacaktır. Ekranda tanınmış bir karakteri

canlandıran aktör veya aktrisler umuma mal olduklarında çoğunlukla canlandırdıkları karakterlermiş gibi muamele görürler.

Esslin, bu tür benzeri “yinelenen karakterler”in izleyiciler tarafından kendi gerçek yaşamlarında tanıdıkları insanlardan daha gerçek gibi tanındıklarının altını çizer:

İzleyiciler bu karakterlerin hayatlarındaki en mahrem, en duyguyu yüklü anlarda hazır bulunmakta, onların aşk ilişkilerine, aile bozuşmalarına, hayat ve memet meselelerine ortak olmaktadır. Aylar, hatta yıllar süren bir dönemden sonra, izleyiciler bu karakterlerle özdeşleşmiş, onların hayatlarını vekâleten yaşıyor olurlar.

Bu özelliğe ilişkin maddeler de Nutku (1972: 640)’nın karşılaştırmında şu maddelere denk gelir: “Seyirci sahne üzerindeki aksiyona katılır”; “etkinliği harcanıp tüketilir”; “seyircide birtakım duyguların uyanması sağlanır”; “seyirci bir olay içine sokulur”; “aşılama (telkin) yoluyla çalışılır”; “seyircinin duyguları olduğu gibi kullanılır”; “seyirci olup bitenlerin ortasında olup bitenlerle yaşantı birliği içine sokulur”.

Wollen’da altınca ayırt edici özellik “*hoşlanma*”dır. Hoşlanma duygusu Aristoteles’e göre insanda varolan bir yetidir ve insan öykünme gereksinimi duyar; öykünülen şeylerden hoşlanır; zaten sanatın da amacı budur.

Sinema-dram’ın halk için afyon olduğunu söyleyen Dziga Vertov bu durumu şöyle saptar:

Geleneksel dramatik sanatta haz, özdeşleşmeye dayalı bir estetik uygulamanın egemenliği altında, seyircinin katharsis’e ulaşmasından doğmaktadır. Seyirci olayların akışına kendine kaptırarak olaylar ve karakterlerle özdeşleşir. Zihinsel faaliyeti bir kenara bırakarak, karakterlerle, duygusal bir temel üzerinde kurulan bir yaşantı birliğine girer. Seyirci doruğa doğru yükselen bir gerilimle, başka bir hayatın içinde yer alarak (fiction) doruk noktası ile başlayan son bölümde, olayların çözülmesiyle yapay olarak içine sokulduğu gerilimden kurtarılacak rahatlatılır. İşte, haz buradan doğar. Yani geleneksel sinemanın bütün türlerinde ortak olarak bulunan eğlendiricilik öğesi, böyle bir işleyiş mekanizmasının içinde ortaya çıkar. Eğlence, seyircinin yaşadığı yaşamdan uzaklaşarak kısa bir süre de olsa başka bir yaşantının içine girmesi ve burada kendini ve sorunlarını unutmasından doğmaktadır (aktaran Parkan, 1983: 16).

Wollen’ın son maddesi ise “*yapıntı*”dır. Tezde bu konunun başlığı kapsamındaki şeyleri de içeren, gerçekten uzak, yaratılmış, gerçekte olmayan bir dünyadır.

Bu yapıdaki filmlerde “olağandışı ve hayal gücüne dayalı ortamlar filmin genel etkisine katkıda bulunurlar.” Örneğin Hitchcock’un *North by Northwest* adlı filminde, “filmin kahramanı açık arazide bir ilaçlama uçağı tarafından kovalanır. Bir başka

kovalama sahnesi de **Rushmore** dağındaki dev yüz heykelleri üzerinde gerçekleşir” (Miller, 1993: 208).

Kişiler çok iyi kurulur ve eşlenir. Bazı değişik sınıflamalarla birlikte üç boyutlu (sosyolojik, psikolojik ve fiziksel boyut) oluşturulan kişileştirimde, bunlar arasındaki ilişkilerin karaktere, olaylara, izleyicilere yansıtılabilmesi önem kazanır. Karakterlerin değişimi önemli bir beklentidir (karakterlerin ideolojik dünyaları anlamında değil). Öyküsel durumlar hariç karakterlerde bir tutarlılık beklenir.

Aristotelesçi/geleneksel dramaturjide karakterler “tündengelimsel” yöntemle kişileştirilir. Böyle bir yöntemle çizilen karakterlerde birçok şey kullanılmadan kalır. Kişiler bir esrarengizlik içinde kalır. Karakterlerin özellikleri önceden çizildiği için, izleyiciler yapıtta bunların gelişimlerini adım adım gözleyebilme olanağına da sahip olamazlar (Brecht, 1994: 16-46).

3.2.2. Epik/Diyalektik ve Çağdaş Anlatı

3.2.2.1. Sinemada Brecht Estetiği ve “Kuhle Wampe ya da Dünya Kimindir?” Üzerine

Bu başlık altında Brecht’in Epik/Diyalektik Tiyatro kuramında ele alınan özellikler üzerinde tekrar durulmayıp, bu kuramın sinemayla ilişkisi üzerinde durulacaktır.

“Tiyatronun kendi kendisiyle olan, ya da tiyatronun sinemayla olan rekabeti, durmadan yeni çabaları, durmadan yeniyi bulmayı gerektirir” diyen Brecht, “sinema Aristocu olmayan bir dram sanatının (yani bir özdeşleşme görüngüsüne, *mimesis*’e, öykünmeye dayanmayan dram sanatının) ilkelerini olduğu gibi kabul” edilebileceğini söyler (1977: 27, 59).

Stanley Mitchell, biçimcilerin “çelişkiyi” biçimselleştirdiklerinin altını çizer. Mayakovski bunu şiirlerinde, Brecht de oyunlarında başarır (1977: 229). Brecht’de *biçim* ile *öz* birbirinden ayrılmaz bir bütündür. Birini diğerinden daha önemli gibi ele almak diğerini de etkileyeceğinden yapıt düşünüleceğinin aksine başarısız olur. Brecht’e göre “bir sanat yapıtının biçimi, içeriğinin tam anlamıyla düzene

sokulmasından başka bir şey değildir; bu yüzden, taşıdığı değer, içerikten tümüyle bağımsızdır” (1987: 179). Brecht aynı şekilde, sinemada da öz ile biçimin ayrılmazlığını savunur. O, Marx’ın “herhangi bir biçim, kendi içeriğine uyduğu zaman değerlidir”, sözünün sinemada da geçerli olduğunu düşünür: “Hiç kimse, bir filmin yorumunu yaparken, içeriğinin iyi, biçiminin kötü olduğunu söylemez”; “içeriği boş” bir “biçimsel” nitelik “yalnızca ilerlemeyle savaşılmaya” yarar. Brecht’in bir sözü buna örnek gösterilebilir: Örneğin, “görüntü çerçevelemesi ve yetkinleştirilmesi özellikle hoş gitmeyi amaçlıyorsa, filmin dramatik yanı da aynı amacı güdüyor demektir” (1977: 62).

Brecht’in estetiği biçim ile öz’ün birlikte değerlendirilmesini gerektirir. Biçim’in alınıp içeriğinin yadsınması, bu estetiği oraya buraya uçuşan içi boş bir balon yapar. Bu biçim yapı itibarıyla devrimcidir. İçeriğine doğrudan hizmet eder. İkisi birlikte epik-diyalektik sistem olarak kullanıldığında bir anlam kazanır. Bu yadsınarak katharsis’in önüne geçilmesi ise, tek başına pek bir şey ifade etmez. Aksi halde, epik-diyalektik anlatı çağdaş anlatı içinde yozlaştırılarak bilinçlerde asimile edilir. Bu gerçek, epik-diyalektik anlatının çağdaş anlatı içinde ayrı bir yere oturtulmasını gerektirir.

Bu tavır özellikle, sinemada postmodernist bir akım olarak ele alınan dedramatizasyon (Aslanyürek, 1998) olayının yaşandığı son yıllarda daha da önemli bir sorun olabilecektir.

“Sanat nesnesi -herhangi bir başka ürün gibi- sanattan anlayabilen ve güzelliğin zevkini duyan bir çevre yaratır. Demek ki, üretim, yalnızca, özne için bir nesne yaratmakla yetinmez, aynı zamanda, nesne için bir özne de yaratır” (Marx, 1993: 229). Brecht de Marx’ın yukarıdaki sözlerini tamamlarcasına şunu söyler: “Seyircideki ‘halk beğenisi’ni çevrilecek daha iyi filmler değil, ancak yaşama koşullarının değişmesi geliştirebilir” (1977: 54).

Parkan, Brecht’in estetik kuramının “geleneksel gerçekçilik’ten ve bunun uzantısı olan ‘toplumcu’ gerçekçilik’ten temelli” ayrıldığına dikkat çeker. Onun estetiğinin temelinde **Kapital** yer alır ve bu temelde de “devrimci” ve “*eleştirel*”dir.” Parkan bu sebeple, “Brecht’in estetik kuramının ruhunu diyalektik ve tarihi materyalist felsefe, bedenini epik tiyatro oluşturmaktadır”, denilebileceğini söyler (1991: 27, 49). Nutku da Brecht’in estetik kuramını “eleştirel ve diyalektik estetik” kavramıyla tanımlar (1976: 40).

Sinema tarihi içinde gerçeğe ve görüntüye inanlar tartışması çözümsüz kalarak, verimli sonuçlar elde edilememiştir. Çünkü ikisi de “gerçeğin ‘keşfedilmek’ zorunda olduğunu” kavrayamamışlardır. Daha sonra tartışmaların başka bir düzeye, “gerçeğin izlenimi” kavramına çekilmiş, ancak bunda da verimli sonuçlar elde edilememiştir (Parkan, 1991: 67-8).

Parkan, sinemada “gerçekçilik izlenimi” kavramının odak noktası alınmasının yerinde olmadığına dikkat çeker (1991: 17). Böylece yaşamın içindeki büyü yok edilmiş olmaz. Görünen, yaşanan büyü gerçeğin üzerinde bir “etkinlik” elde edilemez; eleştirel bakış sağlanamaz; yaşamın olduğu gibi kabul edilmesine yönelik özdeşleşim de devam eder. Bu açıdan yapıntı veya belgesel ya da ikisinin birlikte kullanılma durumu da bu gerçeği değiştirmez: “Sinemanın gerçeğin bir tıpkı sureti olma yönünde gösterdiği gelişme onun büyüleyici olma özelliklerini artırmaktan başka bir işe yaramamıştır.” Brecht’in “*fotoğraf realitenin yansıması değil, yansımanın realitesidir*”, sözü de bunu açıklar (1991: 8). Brecht’in bu saptaması tamamen bilimsel olduğu gibi, bunun dayanağını da Marx (1990: 718)’in şu sözünden aldığı açıktır: “(...) dış görünüş ile şeylerin özü, eğer doğrudan doğruya çakışsaydı, her türlü bilim gereksiz olurdu.” Bunun kabul edilmemesi ise, Vertov’un “sinema-dram halk için afyondur” parolasının daha genişletilerek, “sinema-dram” yerine “bilimsizlik” sözcüğünü koymayı gerektirir; bu da “gerçek” ile çatışır ve onun *üst-bilince* oturtulmasını engeller.

Parkan, çağdaş film kuramcılarında odak noktasının doğru olmamasının, onları istedikleri sonuca ulaştırmadıklarını söyler: “Hareket noktası aynı olmakla beraber vardıkları sonuçlar farklı olan çağdaş film kuramcıları, aynı noktadan hareketle bilimsel sonuçlara ulaşmış bir dramaturgu ve kuramcıyı, Bertolt Brecht’i görmezlikten gelmeleri nedeniyle, aydınlatıcı sonuçlara ulaşamamaktadırlar” (Parkan, 1991: 9).

Gerçeklik izlenimi içinde “yaşantı birliği ve özdeşleşme” de devam ettiği için odak nokta “özdeşleşme ve katharsis” olmalıdır (Parkan, 1991: 17). Çağdaş kuramcıların atladıkları da dolayısıyla “katharsis”dir. Öyleyse sinemanın temel estetik öğelerinden biri olan “gerçeklik izlenimi, katharsis yaratmayacak şekilde denetim altına” alınmalıdır (1991: 20).

Parkan, “eğlendiricilik ögesi”nin “geleneksel sinemanın bütün türlerinde ortak olarak” bulunduğu dikkat çeker (1991: 13). Sinemada eğitici ve eğlendirici olma işlevlerinin birlikte ele alınmadığı zaman, o sinema anlayışının yaşayamayacağını

belirten Parkan, Vertov ve Eisenstein'dan örnek verir: Vertov tek başına “devrimci dönemin realitesi”nin “devrimci bir estetik çizgi” oluşturabileceği yanılıgına “eğlence unsurunu” göz ardı ederek düşmüştür; Eisenstein ise, “devrimci konuları”, “eski eğlence anlayışına tutsak” kalarak filmler yapmıştır (1991: 48-9).

Vertov, “afyon” ya da “düş makinası” olmama uğruna “binlerce yıllık bir geleneğe sahip olan sinema-dram’ın dışına” çıkmıştır (Parkan, 1991: 6). Oysa Brecht, böyle bir yaklaşımın yanılıgılı olacağını gayet iyi görmüştür. O, tiyatro ile filmin etkileşimini bilinçli olarak kabul eder, devamını yadsımaz ve kuramlarını geliştirir:

(...) Bu tiyatro, filme az şey borçlu değildi. Filmlerde görülen epik jest ve kurgu öğelerinden yararlanmıştır; giderek, belgesel malzemeyi değerlendirerek filmin kendisinden yararlanmıştır. (...)

Film de tiyatrodan öğrenebilir ve tiyatro öğelerini değerlendirebilir. Bu, hemen, tiyatroyu görüntülemek anlamına gelmemeli. Aslında film, sürekli biçimde teatral öğelerden yararlanmaktadır. Bunu ne denli az bilerek yapıyorsa, o denli kötü yararlanmaktadır onlardan. (...) (Brecht, 1977: 106).

Parkan, Brecht’in estetik kuramını 8 temel kavrama ayırarak inceler. Bunlar: *Naivete*, *Mesel Çalışması*, *Epizotik Anlatım*, *Gestus*, *Yabancılaştırma*, *Tarihselleştirme*, *Anlatımcı Yapı* ve *Göstermeci Oyunculuk*’tur (1991: 29, 31).

Bunlardan *naivete* ya da *naiv tutum*, alışlagelinmiş bir gerçeğin kavranılmasını önleyen örtünün kaldırılmasına ilişkin gizlerin, ilişkilerin, diyalektik bir tavırla, yabancı bir gözle sorgulanması olarak tanımlanabilir. Bu, gerçeğin açıklanmasının yanı sıra, onun dönüştürülebilmesi için de gerekli bir tutumdur. Bu naiv tutum filme baştan sona, bütün süreçlere uygulanır.

“Estetik ifadesini epizotik anlatımda” bulan ve “epistemolojik bir sorun” olan Brecht’in “anlatımcı yapı”sı da izleyicinin önyargılarının, “yaşamın realitesi, sanatın realitesini yönlendirmelidir” görüşüyle çatıştırılması sonucu, izleyicide var olan “algısal bilgi”nin “bilimsel bilgi düzeyine” çıkartılmasıdır (Parkan, 1991: 44-5).

Brecht yaşamında sinema ile de hep içiçedir. Birçok film çalışmasında yer alır. Fakat Brecht’in sahip çıktığı tek filmi **Kuhle Wampe ya da Dünya Kimindir?** adlı filmidir. Brecht bu filmde kendi ekibiyle çalışır. Film 1931 yılında Slatan Dudow ile birlikte çevrilir. Filmin tasarısını Slatan Dudow gerçek olaylardan yola çıkarak hazırlar. Senaryoyu da Brecht, Ottwald ve Dudow birlikte yazar. Sesli bir filmidir. Filmin yönetimini büyük ölçüde Brecht de yapar (Brecht, 1977: 103, 160).*

* Film, üç kere sansürden geçmiş ve bazı kısımlar çıkarılmıştır (Ç.S., 1975: 42).

Film Brecht'in epik-diyalektik sistematğine tıpatıp uyar. Brecht, **Kuhle Wampe**'in "birbirinden özerk müzik parçaları eşliğinde gösterilen konut, fabrika ve görünümle ayrılmış" (Ç.S., 1975: 43), birbirinden "oldukça bağımsız" ve "özerk" bölümün yan yana getirilmesinden oluştuğunu söyler (Brecht, 1977: 103). Film 4 bölümden oluşur. Epizotik bir yapıya sahiptir.

Senaryosu bulunamayan filmin "protokol"u, "Alman Demokratik Cumhuriyeti Devlet Film Arşivi'ndeki bir kopyaya dayanılarak" çıkarılmıştır (Ç.S., 1975: 3). Buradaki incelemede bu *protokol*'den yararlanılmıştır. Buna göre, filmin tanıtım yazıları ve 4 epizotunun içeriği aşağıda verilmiştir.

"Kuhle Wampe ya da Dünya Kimindir?" Filminin Tanıtım Yazıları:

Senaryo: Bertolt Brecht, Ernst Ottwald

Müzik: Hanns Eisler

Yönetmen: Slatan Th. Dudow

Yapım yönetmenleri: Georg M. Höllering, Robert Scharfenberg

Alıcı: Günther Krampf

Ses stüdyosu: Tobis Melofilm Sistem Tobis-Klangfilm

Ses yönetmeni: Kroschke Michelis

Ses kurgusu: Peter Meyrowitz

Dekor: Robert Scharfenberg, C.P. Haacker

Müzik yönetimi: Josef Schmid

Orkestra: Lewis Rith

Baş oyuncular: Hertha Thiele, Martha Volter, Lilli Schönborn, Ernst Busch, Adolf

Fischer, Max Sablotzki, Alfred Schaefer

Türküler: Helena Weigel, Ernst Busch

Dünya dağıtımı ve hakları: Praesens Film GmbH Berlin SW (Ç.S., 1975: 6).

Brecht, filmin "Berlin'deki işsizlerin umutsuz durumunu" anlattığını belirtir (1977: 99). "Evlenme çağına gelmiş kızları hariç bütün fertlerinin işsiz olduğu bir aile çevresinde gelişen olayların, oğlu intihara, aileyi evden atılmaya götürmesi sonucunda, kızın devrimci kitleler içinde yer almaya yönelmesiyle noktalanır film" (Parkan, 1991: 53).

Filmin 4 epizotunun içeriği ise şöyledir.

1.Epizot: 1.Epizot, "bisikletle koşarak iş arayanlar, küçük ilanlar" (Martin, 1977: 165)'dan oluşur. Film tanıtma yazılarıyla başlar ve ilk açılma'nın ardından fabrika, işçilerin yaşadığı "izbe kira evleri" gösterilir. Daha sonra "çeşitli gazete başlıkları" ile dönemin önemli olayları verilir: İşsizliğin giderek artması sonucu "5 milyona" yaklaştığı, vb.gibi iç ve dış haberler...Ardından iş kovalamacaları başlar. "İlan kulesi"nin yanında bisikletli ve yaya işsizler yığılır. "**Genç Bönike**" de içlerindedir. Yeni gelen gazetede iş ilanlarını okurlar. Bönike ve diğerleri bisikletleriyle iş

başvurusu için yola koyulur. İş yerine vardıklarında “işçi alınmaz” yazısıyla karşılaşır bir başka iş yerine yönelirler. Genç Bönike ve diğerleri birbirleriyle yarışmak için pedallara kuvvetle basar. Herkes birbirini geçip fabrikaya daha önce ulaşma çabasıdadır. Oradan da sonuç alınmaz (Ç.S., 1975: 6-11). “Yaz aylarıdır. Yoksulluk iyice artmıştır.” Bu epizot iş aramayı “başlı başına bir iş olarak gösterir” (Brecht, 1977: 100). “Bu iş arama eylemi, her sabah belli bir saatte başlayıp, her akşam belli bir saatte biten toplu bir çalışma eylemine benzemektedir” (Parkan, 1991: 54).

2. Epizot: Bu epizot Genç Bönike’nin intiharından oluşur, (*‘bir işsiz daha eksildi’*), (Martin, 1977: 165). İşsiz **Genç Bönike** akşam iş aramaktan ailesiyle birlikte oturduğu eve gelir. **Baba Bönike** gazete okumaktadır. **Anne Bönike** yemek için masayı hazırlar. Baba bir haberi iletir: “Devlet, oğlana artık hiçbir yardımda bulunmayacak” (Ç.S., 1975: 9-10). “Gençlere verilen işsizlik yardımı” kesilmiştir (Brecht, 1977: 99-100). Az sonra genç kız **Anni** işinden gelir. Evde çalışan tek kişi odur. Çorba paylaştırılır. Yemekte konuşulan konular, ev kiralalarının altı aydır ödenmediği ve oğul Bönike’nin yedi aydır bir türlü iş bulamama beceriksizliğiyle anne ve baba tarafından suçlanmasıdır. Bunun üzerine Anni ile Baba Bönike tartışır. Piyasada iş olmadığını belirten Anni, babasının da işsiz olduğunu yüzüne vurur. Baba kızarak masadan kalkar ve dışarı çıkar. Genç Bönike başı öne eğik öylece durur. Masa toplanır (Ç.S., 1975: 10-2). **Treilhou**, “aile yemeği bölümü ezici bir bölümdür” der. Bireylerin, yoksulluğun sebebinden “sorumlu” tutulmasının yarattığı “suçluluk duygusu”, yemekte de kendisini “en küçük bakış, davranış ve söz üstünde” belli eder. *İnsanın*, ailenin “*her şeye karşın*” (altını ben çizdim) direnmesini sağlayan “işsizlik sigortası” da kalkmıştır (Brecht, 1977: 167). Anni, dışarıdan duyulan bir ıslık sesiyle birlikte dışarı çıkar. Genç Bönike ayağa kalkar, pencerenin önüne gider, pencerenin kanatlarını açar. Sonra saatine bakarak çıkarır ve komodinin üzerine özenle bırakır. Pencerenin eşiğine çıkar, kendini aşağıya bırakarak intihar eder (Ç.S., 1975: 12). Brecht, bunu şöyle anlatır: İşsiz bir genç intihar eder. “Delikanlı, kendisini pencereden atmazdan önce, kırılmasın diye saatini çıkarır” (1977: 100). “Saat para etmektedir ve kurtulmalıdır, insan ise para etmez!” (Parkan, 1991: 54). Marcel Martin, bu sahne için şöyle der: “İntihar sahnesi, (pencerede duran saatle) bir ‘eliptik’ anlatım başyapıtıdır” (1977: 165). Gencin çevresine insanlar toplanır. İçlerinde “Anni ve erkek arkadaşı Fritz” de vardır. Bir kadın şunu söyler: “Bir işsiz daha eksildi” (Ç.S., 1975: 12-3).

3.Epizot: 3.Epizot, “ailenin alacaklıları tarafından evden atılması ve Kuhle Wampe kampına yerleşmesi”nden oluşur (Martin, 1977: 165). Bir aile oturduğu evin kirasını ödeyemediğinden “yargıç kararıyla” evden atılır. Yargıca göre bu “yıkımın” sebebi ailenin “kendi kusuru”dur (Brecht, 1977: 100): “Biraz iyi niyet gösterdikleri takdirde kira borcunu ödeyebilirlerdi.” Anni “yoksullara yardım kurumu”na başvurur, sonuç alamaz. Erkek arkadaşı Fritz’i arar, durumu anlatır. Fritz, Anni’ye kendisinin sığındığı Kuhle Wampe’a yerleşmelerini önerir. Oraya taşınırlar. Fritz’in çadırının önüne bir çadır kurarlar. Çadırda anne Bönike “ev masraflarını” hesaplarken, baba Bönike yüksek sesle gazeteden “Dansöz Mata Hari’nin öyküsü”nü okur (Ç.S., 1975: 13-20). Marcel Martin bu sahneyi “bir acı-gülmece doruğu” olarak nitelendirir (1977: 165). Anni, Fritz’den gebe kalır. Fritz evlenmeye niyetli değildir. Baba Bönike ile konuştuktan sonra çaresiz nişanlanacağını söyler. Çadırda nişan yapılır. Konuklar toplanır. İyice yiyip içerler. Nişan sahipleri konuklara hizmet eder. Nişan sırasında Fritz, Anni’ye “oyuna geldiği” için nişan yaptığını söyler. Anni ani bir kararla nişanı bozar. Kız arkadaşı Gerda’da kalmaya karar verir. Kuhle Wampe’ı terk eder (Ç.S., 1975: 20-8). Marcel Martin’e göre “nişan yemeği, Grosz’un karikatürlerini anımsatır ve ‘Küçük-burjuvalarda Düğün’ü haberler” (1977: 165). Brecht, yoksulluk içerisindeki küçük burjuvaların törelerini kampta da devam ettirmeye çalıştıklarına dikkati çeker. “Kendine özgü toplumsal biçimler” yaratılmıştır burada; “bir çeşit toprak ‘mülkiyeti’ ve alınan kira” gibi. Gençler de törelerin baskısıyla nişanlanır (1977: 100).

4.Epizot: Bu son epizot da şunları içerir: “İşçi spor eğlenceleri ve metroda burjuvalarla siyasal tartışma. (Komünist militan tarafından kapitalizmin kâr mekanizmasının açıklanması)” (Martin, 1977: 165). Proleter gençler spor bayramı için hazırlık yapar. Fritz, hazırlık yapan Kurt ve Gerda’nın yanına gelir. İşten atıldığını söyler. ertesi gün spor bayramı etkinlikleri yapılır (Ç.S., 1975: 28-36). Brecht, bu sahneler için “tepeden tırnağa siyasal”, “kitlelerin eğlencesinde bile kavga niteliği” olan ve “tam bir yetkinlik içinde” geçen, “emekçiler arasındaki spor yarışmaları gösterilmektedir” der. Burada “bir an” Anni ve Fritz de görünür: “Genç kız, arkadaşlarının yardımıyla çocuk aldırma için gerekli parayı bulabilmiş, genç çift evlenme düşüncesinden vazgeçmiştir” (1977: 100). Spor etkinliklerine katılan proleterler evlerine dönmek için trene binerler. Kalabalık bir kompartıman. Gerda ile Kurt ve Fritz ile Anni de oradadır. Fritz’in kolu Anni’nin omuzundadır, saçlarını okşar.

İçeride yolcular Brezilya'da "kahve fiyatlarını yüksek tutmak için", "üretim fazlası" kahvenin yakıldığını konuşur. Kurt, kompartımanda tartışma sırasındaki bir söz üzerine dünyayı değiştirmeyecekleri gösterir. Bunun üzerine birisi "Ya kim değiştirecek?" diye sorar. Gerda yanıtlar: "Dünyanın böyle kalmasını istemeyenler!" Sonra insanlar, "**Dayanışma Türküsü**" eşliğinde istasyondan çıkar...Film biter (Ç.S., 1975: 36-41). Marie-Claude Treilhou, **Kuhle Wampe**'ı "benzersiz bir film" diye niteleyerek son epizottaki "tekil bir olay" olan "Brezilya kahvesi stoklarının yok edilmesi"nden "yola çıkarak yapılan çoksesli iktisadi irdeleme"nin "filmin gücünü ve hedefe tam nişan aldığını göstermeye" yettiğini söyler (1977: 166, 168).

Parkan'ın filmde "tespit edebildiği", "yabancılaştırma efektleri" şunlardır:

Filmin başında, gruplar halinde, bisikletleriyle oradan oraya koşuşturarak iş arayan gençler görülür. Bu iş arama eylemi, her sabah belli bir saatte başlayıp, her akşam belli bir saatte biten toplu bir çalışma eylemine benzemektedir. Artık iş aramak başlı başına bir 'iş' haline gelmiştir!

Evin reisi işsizdir. Kendisi iş bulamadığı halde, iş bulamayan oğluna kızmaktadır!

İş bulamayan çocuk saatini çıkarıp, pencereden atlayarak intihar eder. Saat para etmektedir ve kurtulmalıdır, insan ise para etmez!

Evin reisi, evin mutfak masraflarını hesaplayan karısına gazeteden Mata Hari tefrikası okumaktadır!

Evin kızı bir işte çalışmaktadır. Eve para getirdiği halde, sevgili ile ilişkisi yüzünden, eve hiçbir katkıda bulunmayan tüketici babası tarafından azarlanır!

Kız fabrikada 'dikkat ölüm tehlikesi var' tabelası altında çalıştırılmaktadır. İş bulabilenler ancak ölüm tehlikesini göze alarak çalışabilmektedirler!

Aile evden atılmıştır. Kamptaki çadırlardan birine taşınırlar. Evsiz barksız olmalarına rağmen çadırda nişan kıymaktan vazgeçmezler!

Oğlan kamptaki çadırında nişan töreni düzenler. Kendi nişanında garsonluk etmektedir! (Parkan, 1991: 53-54).

Filmin belirleyici çelişkisi kapitalizm-sosyalizm çatışması üzerine kurulmuştur. Öyküyü oluşturan olaylar birbiriyle ilişkili, fakat kendi içlerinde bağımsızdır. Belirleyici iki çelişki birbirinden bağımsız 4 epizotun sıralanmasıyla verilir. İflas eden kapitalizmin genel ideolojisinin küçük burjuvalar üzerindeki değer (sizlik) lerinin zavallı durumu ("kader yıldızı"na sarılanlar) ile bilinçli proleterlerin çatıştırılmasına gidilmektedir. Kompartımandaki sahnede bu temel çatışma doruğuna ulaşır.

Görüldüğü gibi birbirinden bağımsız bu olayların yerleri değiştirilse de özünden bir şey kaybetmez. Filmdeki aile, başka ailelerden, kişilerden de oluşabilir; aslında öz itibarıyla da böyledir. Birbirinden bağımsız 4 epizottaki kişiler ve aileler birbirinden bağımsız kişi ve gruplardır. Birinci epizottaki Genç Bönike, diğer işsizlerden yalnızca birisidir; ikinci epizottaki Genç Bönike, kapitalizmin insanları, gençleri ölüme, intihara ittiği kişilerden yalnızca birisidir. Baba ve annenin sergilediği bilinçsiz tavır, üçüncü

epizottaki anne ve baba ile Kuhle Wampe'daki yoksul küçük burjuvaların sergilediği tavırla aynı veya benzer, ancak kişiler birbirinden bağımsızdır. Anni ve Fritz, Gerda ile Kurt da öyle. Kişilerin sürekliliği filmin takibini kolaylaştırır yalnızca. Dolayısıyla film, Brecht'in "Dramatik Tiyatro" ile "Epik Tiyatro"yu karşılaştırdığı yazısındaki "Epik Tiyatro"ya ilişkin epizotik anlatımın bütün özelliklerini gösterir.

Parkan, filmde her epizotun yine kendi içinde başka epizotlara bölünmesiyle izleyicinin "olayların gelişimini serinkanlı bir şekilde izleme ve eleştirme olanağı"nı elde ettiğini söyler.

"Bütün film boyunca gestuslar ve yabancılaştırma efektleri, ailenin başına gelenlerin doğal bir felaket olmayıp, böyle bir sosyo-ekonomik yapının zorunlu toplumsal sonucu olduğunun seyirci tarafından bilince çıkarılmasına hizmet ederler" (1991: 53).

Filmde anne ve baba Bönike ile benzerleri, Brecht'in deyimiyle "kader yıldızı"na sarılanların temsilcileridir. Onlar da kapitalizm gibi yok olup gideceklerdendir. Genç Bönike de bu kurbanlar arasındadır; sosyo-ekonomik durumun ve onu eleştiremeyenlerin en güçsüz kurbanıdır. Fritz sonradan, işsiz kaldığında dönüşümün sinyalini verir ve belki de Genç Bönike'nin akıbetine uğramaktan kurtulur.

Treilhou, Anni'nin önce "ahlakın, ailenin, yoksulluğun ve kadın olmasının tüm baskıları karşısında en zayıf olanları, zincirin en güçsüz halkası gibi" gözüktüğünü söyler. Fakat sonra dönüşmeye başlar. Nişanı bozar, daha sonra gebelikten kurtulur. "Kendi sınıfıyla iş ve güç birliğine" girer. "Bu, Anni için sınıfsal bilince ve pratiğe ulaşmaktır, aynı zamanda alinyazısına rıza göstermenin de, bireysel çözümler aramanın da sonudur" (1977: 167).

Filmdeki olaylar ne kadar gerçekse, filmin öngörüsü de o kadar gerçektir. Dünyayı değiştireceklerle değiştirmeyecekler birbirinden ayrılır. Anni, Kuhle Wampe'ı terk eder, ailesinden ayrılır; dünyayı değiştirecek olanlar da Almanya'dan ayrılarak Demokratik Alman Cumhuriyeti'ni kurarlar. Bunun en önemli sinyali de dördüncü epizotun kompartıman sahnesindeki tarihselleştirme efektinden alınır.

3.2.2.2. Çağdaş Anlatı

Anlatı sinemasının başlamasından sonra tiyatrodan miras alınan geleneksel anlatı da Griffith ile sabitleşir. Daha sonra sinema-dram'ın halk için afyon olduğunu söyleyen Vertov'un geleneksel anlatıya karşı başlattığı yeni estetik arayışları, 1930'larda Brecht'te yetkinleşerek 1940 ve 60'lı yıllarda İtalyan Yeni Gerçekçiliği ve Yeni Dalga'dan geçip Godard'a kadar gelir. Bu arada Orson Welles'in alan derinliğini yeniden ele alış haric Brecht'in etkisinin ağırlıklı olduğu görülür.

Sinemada 1950'lerde Bergman, Fellini, Resnais, Godard, Antonioni, Bunuel, Anderson ve Penn gibi yönetmenler tarafından Aristotelesçi anlatıya uymayan ve yeni bir anlatı türü olan çağdaş anlatı filmleri yapılır. Bu türün de kendine has özellikleri olmasına rağmen uzunlukça ve ticari yönden geleneksel türe benzemektedir. Kovboy, serüven, vb. gibi türde filmlere; yıldız oyuncu, silah, para, cinayet, vb. gibi şeylere karşın, bu türdeki filmlerin ikonları, izlekleri, motifleri yoktur. Sanatçı aracın yapısı ve kişisel görüşleri üzerine filmler yapabildiğinden, bu tür filmlere “*iç düşünme* (reflexion) filmleri” de denilmektedir (Büker, 1996: 186).

Kırmızı (Bayram), “geleneksel anlatı ile çağdaş anlatı arasındaki en büyük ayırım sorunu ele alış biçimidir” (1990: 234), der.

Çağdaş anlatılı filmlerde ele alınan konular ağırlıklı olarak soyut sorunlar, kavramlar, soyut bir dünyadır. Dolayısıyla ya film kahramanının içinde bulunduğu bir durumdaki sorunlu kişi olarak kendisi, ya yönetmenin, ya da filmin kendisi ele alınan bu soyutlukla işlenir. Filmdeki olaylar da bundan kaynaklanan olaylardır.

Ele alınan bu soyut sorunlar görüntü ve diyaloglarla (konuşmalarla) ortaya konur (Kırmızı, 1990: 234; Büker, 1996: 187). “Böylece geleneksel film anlatısındaki olay örgüsü yerine görüntü ile konuşmalar geçer” (Büker, 1996: 187).

Bundan ötürü, geleneksel anlatıdaki olaylarda sürüklenen (yazgılı) kahramanlar bu durumdan kurtulur; bu onların bir ölçüde de olsa özgürlüğe yaklaşan yeni konumlarıdır. Kahramanın geleneksel anlatıdaki kulluğunun bir ölçüde azalmasıdır. Kahraman, olay örgüsündeki yeri anlamında kaderini kendisi çizer. Fiziksel eylemleriyle, düşünceleriyle ve bunları söz ile yansıtmalarıyla kendini ortaya koyar; göreceli gerçeklerini ve çelişkilerini yansıtarak yaşar. Bazen, kapıları izleyicilere açılmayan gizemli bir dünyaları vardır. Kahraman, bir kişi olarak varolur. Bu kişi doğrudan veya dolaylı yoldan kendisini ilişki içinde gördüğü her şeyi sorgular.

Geleneksel anlatıdaki gibi üst-yapısal değerlerin savunucusu, kollayıcısı, uygulayıcısı, yaptırım gücü olmak zorunda değildir; bunları eleştirebilir. Bundan dolayı kahramanın kendisi de bu sorunlu toplumda ve dünyada bir sorundur. Dolayısıyla içinde bulunduğu dünya veya durum da bir sorundur.

Kahramanın eyleminin nedeni soyut bir sorunu ortaya çıkarmaktır, somut bir sorunu çözmek değil. Geleneksel anlatı filmi, adaletin gerçekleşip gerçekleşmediği somut bir sorunu tartışır. Örneğin, bir polisiye filmde suçlu yakalanır ve cezasını bulur. Böylece adalet gerçekleşmiş olur. Oysa çağdaş anlatı filmi, ‘adalet’ kavramını tartışır (Büker, 1985: 101-2).

Bu durumda somut bir sorunu çözme yerine soyut bir sorun ortaya atılır; bu tartışılır (1996: 186). Kırmızı, bu soyut-somut ilişkisine şöyle değinir: “Çağdaş anlatılarda kavramlar, değerler, olaylar, kahramanlar ve her şey tartışılır, sorgulanır ama izleyicinin dikkati somut bir sorun üzerinde tutsak edilmez. Somut bir sorun verilse bile bu, soyut bir sorunun tartışılması için kullanılır” (Kırmızı, 1990: 234).

Bu tür anlatı yapısının özelliklerini sergileyen teknikler Miller’e göre şunlardır: Öykü çizgileri arasında daha gevşek bir ilişki, bütünleştirici alternatif unsurlar, güçlü olay örgüsü yerine karakter incelemesi, zamanın doğrusal gelişimine daha az bağlılık, atlamalı bir gelişim, geleneksel yapımların tekniklerinin daha az kullanımı, gerçeküstü ve göstermecî bir yaklaşım gibi özelliklerdir (1993: 148).

TABLO 5
PETER WOLLEN’IN SİNEMADA İKİ ANLATI
BİÇİMİNİ KARŞILAŞTIRIMI

Sinemanın Yedi Büyük Günahı	Sinemanın Yedi Temel Erdemi
Geçişli Anlatı	Geçişsiz Anlatı
Özdeşleşme	Yabancılaşma
Saydamlık	Öne Çıkma
Tek Anlatım	Çok Anlatım
Son	Açık Uç
Hoşlanma	Rahatsız Olma
Yapıntı	Gerçek

Peter Wollen (1982: 79)’dan aktaran Büker, 1996: 183; 1989: 85.

Wollen’ın karşılaştırmalı tablosunda geleneksel sinemanın karşısına koyduğu “sinemanın yedi temel erdemi” başlığındaki sınıflamanın yedi maddesi şunlardır:

“Geçişsiz Anlatı”, “Yabancılaşma”, “Öne Çıkma”, “Çok Anlatım”, “Açık Uç”, “Rahatsız Olma” ve “Gerçek” (aktaran Büker, 1996: 183).

Yukarıdaki sınıflamaya göre çağdaş anlatı filmlerinin birinci maddesi “*Geçişsiz Anlatı*”dır. Büker geçişsiz anlatıyı şöyle tanımlar: “Geçişsiz anlatılarda Aristoteles’in anladığı anlamda olay örgüsü yoktur. Anlatı kesme, arayazı, vb. gibi öğelerle bölünür. Bütünün birliği bozulur” (1989: 86). Bu özelliğin karşılığı Nutku’nun karşılaştırmalı tablosunda şunlara denk düşer: “Anlatıma başvurulur”, “her sahne kendi için vardır”, “montaj tekniği”, “olaylar sapmalarla ve örneklerle gelişir” ve “olayların gelişimi atlamalıdır” (1972: 640). Brecht’te ise Epik Tiyatro’ya özgü yine beş maddenin tümü buna karşılık gelir: “Anlatıya başvurulur”, “seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir, her sahne kendisi için vardır”, “montaj tekniği”, “olaylar eğriler çizer” ve “olaylar sıçramalıdır” (Brecht’ten aktaran Grimm, 1987: 218-19). Yine Parkan’ın “Epizotik Anlatım”ı gösteren şekli (1991: 35) de bu özelliğe denk düşer. Bu özellikler üzerinde Brecht’in estetiği tanıtılırken ayrıntılı olarak durulmuştur.

Atlamalı, sıçramalı epik anlatılarda izleyicinin ilgisi geleneksel anlatıdaki gibi yapının sonu üstüne değil, gelişimin kendisi üzerine çekilir. Bu özellik de açık yapıya uyar. Bu sebeple epik anlatıda, açık yapıtta doruk noktası da yoktur. Bu tür biçimde baht dönüşünün olmadığı gibi, düğüm/doruk da yoktur. Düğüm yapının kendisidir.

Griffith **Intolerance** (Hoşgörüsüzlük) adlı filminde bağnazlığı, tutuculuğu, önyargıyı ve acımasızlığın insanlara bir çözüm sağlamayacağını, tarihteki dört ayrı döneme ilişkin olayları göstererek içinde bulunduğu düzeni sorgular (Gevgilili, 1989: 21-2). **Hoşgörüsüzlük** yapı olarak Brecht’in **Kuhle Wampe** filmini hatırlatır.

Antonioni’nin **L’Avventura**’sı 1960’daki Cannes’da izleyiciler tarafından çok zor kabul görür. Eco’nun dediği gibi, insanlar gerçekliğin önceden kurulmuş bir manzarasının neye yol açtığını görmeyi tercih eder. Bu yol da geleneksel Hollywood sinemasının yoludur (Armes, 1994: 78). Eco, ayrıca “eğer yapı anlığın işleyişleriyle (mecanisms) özdeşleşirse, tarihsel bilgi o zaman olanaksızlaşır” der (Eco, 1992: 295). Miller de “*anlatının yapısı, sadece öyküsünün gelişim modelini değil, aynı zamanda o öykü ile ilgili deneyimlerimizin yapısını da oluşturur*” (altını ben çizdim), der. Dolayısıyla, “öyküyü çevreleyen bütünlük ve içindeki uyum beğenimize neden olur. Bu bize bütünlük içeren bir deneyim sağlar” (Miller, 1993: 35). Böyle bir yaşantıya, yeni öykü teknikleriyle ünlü Alain Robbe-Grillet’in 1961 yazında geçirdiği uçak kazasını

burnu bile kanamadan anlatması üzerine **Express** dergisinde yönetmenin bu olayı anlatışını, Eco güzel bir örnek olarak gösterir: “Robbe-Grillet’in yapmış olduğu öykü, soluk kesici, duygululuk ve öznellik yüklü, bir başlangıcı, bir doruğu (climax) ve bir sonu olan, Aristoteles ya da Balzac türünde, geleneksel bir anlatının bütün görünüşlerini taşıyordu” (Eco, 1992: 156).

Epik anlatıda eylem *fabül* (iç eylem) olarak ele alınır. Fakat bu iç eylem psikolojik kapsamlı ele alınan iç eylem değildir. Buradaki iç eylem, yapıtın anlam birliğini sağlar. Kurgu ise bu anlam bağıını kurar. Yoksa kurgu, geleneksel anlatıdaki gibi sahnelerin birbirini gerektirecek biçimde sıraya sokulması değildir. Çağdaş anlatıda kurgu, dış kurgulama ile olur ve açık biçimin bir biçimlendirme yöntemi olarak ele alınır. Bu kurgu tekniği salt epik yapıtların yanı sıra, çağdaş anlatılı filmlerde de geçerlidir.

Çağdaş anlatılı filmlerdeki olaylar doğrudan olay örgüsüne katkıda bulunmayabilirler. Örneğin bu çeşit olaylar bir atmosferin yaratılması, bir karakterin incelenmesi, bir temanın anlatılması için yer alabilirler. Bu da öykünün geçici de olsa bölünmesi demektir. Sekanslar arasındaki ilişki ve kendi içlerindeki gelişimleri ve sekans-öykü bütünü arasındaki ilişki denli önem kazanır (Miller, 1993: 148). Epik anlatıda her bir epizot bir diğerinden bağımsız olarak yer alabilir, fakat bunlar ana epizotlara (bölümlere) diyalektik olarak katkıda bulunur.

Eco, “dolantının reddi arkasında, dünyanın bir olanaklar yumağı olduğu ve sanat yapıtının bunu göz önüne alması gerektiği gerçeğini tanımak vardır” der (1992: 150). Eco, bu durumu şöyle açar:

Buradaki olaylar, kendi aralarında saymaca anlamda dramatik ilişkiler taşımamaktadırlar. Ortada olup biten bir şey yok, ama bir şey olduğunda da, bunun anlatılan bir olgu olduğu söylenemez artık, rastgele karşılaşılan bir şeydir. Burada özellikle Antonioni’nin ünlü yapıtlarını aklımızdan geçiriyoruz: *L’Avventura*, *La Notte*, *L’Eclisse*, *il Deserto Rosso* gibi (1992: 151).

Çağdaş anlatılı filmler geleneksel yapıdakiler gibi kolay anlaşılır değildir. Amaçlarından tam emin olunamaz; belirsizdir ve gelişimleri kolay fark edilemez. Örneğin, Antonioni’nin **The Passenger** (Yolcu) filminde Locke hakkında edinilebilen fikir yalnızca kendisinden kaçma isteğidir; amacının ne olduğu konusunda sorular açıklığa kavuşmaz.

Miller, çağdaş anlatılı filmlerde “gösterilmeyenler, gösterilenlere göre filmin gelişimi ve anlamı için daha önemli olur” der. Öykünün gelişimi için izleyicinin beklediği sahneler, olayların yer almaması, buna karşın daha az önemde sahnelerin

olması, filmde devamlılığın olmadığı gibi bir izlenim yaratır. Gerçekten de belirgin bir gelişme yoktur, olaylar yalnızca gösterilmekle kalır. Sahnelerin sıralanışı ve kurgu açısından genellikle zaman-mekânda atlamalar dikkat çeker. “Sahneler bazen beklediğimizden daha önce başlar, beklediğimizden daha geç biter.” Gerçek zaman gelişimine pek önem verilmeyerek, zamanda ileri geri atlamalara sıkça başvurulur (1993: 151-52). Bu konuda **The Passenger** filmindeki o ünlü geçiş unutulmazdır. Ölen Robertson’ın kimliğine bürünen Locke, Robertson ölmeden önce onunla yaptığı röportajın bant kaydını dinler. Locke pencereye bakmaktayken Robertson Locke’a bir soru sorar. Sırtları izleyiciye dönük Locke ve Robertson görünür. Zamanda geriye dönüş yapılmıştır; Locke soruya yanıt verir; olay o zamanda devam eder.

Büker, “çağdaş anlatı filmlerinin (...) başkalarına uzun uzun anlatabileceğimiz öyküleri yoktur” der. Örneğin, Ömer Kavur’un **Anayurt Otel**i (1987) adlı filminde birçok sıradan ve gündelik olaylar yer alır. Olağan eylemler, işler gösterilir. “Gerilim bu sıradanlıktan doğar.” İzleyicinin bulmak istediği öykü bu sıradanlığın içindedir. Geleneksel anlatıda olduğu gibi belli bir öykünün çözüme ulaşan birbirine bağlı anlatımı yoktur. Örneğin bu filmde bir cinayet anlatılıyor gibi görünür. Oysa “filmde cinayet ortaya çıkmaz. Polis Zebercet’i yakalamaz” (1996: 213).

Antonioni’nin **Red Desert** (Kızıl Çöl) filminin teması da izleyiciye kirlilik konusunda eleştiriler yapmak yerine kirli çevreyi göstermekle yetinir. Burada fabrika kirliliği filmin rengini de oluşturur (Miller, 1993: 197, 208). Bu filmdeki sahnelerin birbirine bağımlılığı yoktur. Sahnelerin yer değiştirmesi veya bazı sahnelerin çıkarılması filmin anlaşılabilirliğini bozmaz. Kirlenmiş çevre bol bol gösterilir. Bu haliyle, çevre ıssız bir çöl gibidir. İnsanların içleri de, birbirleriyle olan ilişkileri de öyledir artık. Nesnel şeylerin dışında paylaşılan bir şey kalmamıştır artık.

Çağdaş anlatılı filmde “çerçeve öyküler” ise, “kısa, bilgi verici bir iskelet kurarlar.” Anlatı bu iskelet üzerinde şöyle işlenir:

Daha sonra, öykünün geri kalan büyük bir kısmını zamanda geri dönüşler yaparak anlatırlar. Bu tür öykülerde genellikle öyküyü anlatan bir kişi vardır. Şimdiki zamanda geçen kısa olaylar öyküyü kurarlar ve nereye doğru geliştiğini bilmemize yardım ederler. Öykü daha sonra zamanda geri dönüşlerle gelişir (Miller, 1993: 56).

Bu çeşit anlatıya Japon yönetmen Akira Kurosawa’nın **Rashomon** (1950) adlı filmi güzel bir örnektir. Gevgilili, burada anlatılan öykünün “bir sekizinci yüzyıl söylencesi” olduğunu söyler. Filmde “insanlar ile insanlar arasındaki ilişkilerin gizleri” sorgulanır; Samuray’ın ölümünün onurlu bir ölüm olup olmadığı, neden ve nasıl öldürüldüğü

sorgulanır, tartışılır (1989: 103-5). Film, öyküdeki ırza geçme ve cinayet olayını farklı farklı algılayan dört kişinin bakış açısından dört kez tekrarlanarak anlatılır. Dört kişinin “her biri (görünmeyen), bir yargıç önünde ifade verirken zaman içinde geriye dönüşlerle gösterilir.” Ancak, “buna karşın kamera hiçbir zaman öznel kullanılmaz” (1993: 86-7). Chion, **Rashomon**’da “bilmece flash-back”ın değişik bir biçiminin kullanıldığını söyler (1987: 206). Film başladığı yerde biter.

Bir diğer ayırt edici özellik de *Yabancılaşma*’dır. Çağdaş anlatı filmlerinde “Özdeşleşme” yerine “*Yabancılaşma*” vardır. Anlatının geçişli olmaması, kapalı olay örgüsünde olduğu gibi izleyicinin yükselen gerilim içinde olmaması yabancılaştırma faktörünün yer almasını sağlar. Yabancılaştırma etmenleri yardımıyla gerilim yaratma yerine anlatı soğutulur.

Büker (1996: 184), bu bağlamda anlatıdan uzaklaşan izleyicinin ona yabancılaştığını, sinemada olduğunu unutmadığını, özdeşleşmenin de bu bağlamda eylem ile değil, ancak “düşünce düzeyinde” olduğunu söyler.

Geleneksel anlatıda özdeşleşme ile katharsis’e ulaşan izleyici, çağdaş anlatıda yabancılaştırma yardımıyla filmi eleştirebilme fırsatını yakalar. Brecht de “yabancılaştırma” ve “tarihselleştirme” kavramlarını geleneksel tiyatro dramaturjisindeki “özdeşleşme” kavramına karşıt olarak kullanır.

“*Tarihselleştirmek* belli bir toplumsal sistemin başka bir toplumsal sistem açısından değerlendirilmesine bağlıdır” (Brecht, 1977: 211). Burada kişi, “herhangi bir kimse” dir ve “yaşadığı çağa ve üyesi bulunduğu sınıfa göre değişik yanıtlar verir” (Brecht, 1987: 24). Bu iki kavram, izleyiciye eleştiri imkanı tanır. İnsan kendisine verilmek istenen şeyi sorgular, doğruyu bulabilir ve gidişata müdahale edebilmenin, onu değiştirebilmenin hazzını elde ederken, öğrenmiş de olur.

Wollen’ın ele aldığı çağdaş anlatının bir diğer özelliği geleneksel anlatıdaki “Saydamlık”a karşılık “*Öne Çıkma*” dır. Bu özellik de geçişsiz anlatı ve yabancılaştırma kavramları ile yakın ilişki içindedir. Büker, bu özelliği şöyle tanımlar: “İzlediğine bireyi yabancılaştıran araç saydam değildir, tam tersine kendisi öne çıkar. *Öne çıkma* alıcıları gösterme, alıcı yönetmenini gösterme, ışıkları gösterme, vb. biçimde olabilir. Çağdaş anlatı izleyicinin katılımını bekler, anlam yaratmak için izleyici filme katılmalıdır” (1996: 185). Perde saydam olmadığından izleyici eylemin içinde gibi davranmaz; “film

izlediğinin bilincindedir. Yönetmen bir *medium* olarak sinemayı gündeme getirir” (1989: 86).

Nutku’nun karşılaştırmalı tablosunda da bu özelliğe ilişkin ayrımlar şunlardır: “Seyirci bir gözlemci durumunda bırakılır”, “etkinliği uyanık duruma getirilir”, “seyircinin bir takım kararlar vermesi sağlanır”, “seyirci bir olayın karşısında tutulur”, “deliller ve kanıtlarla çalışılır”, “seyircinin duyguları geliştirilip bilince, tanımaya eriştirilir”, “seyirci olup bitenlerin karşısında, olup bitenleri inceler durumda tutulur” (1972: 640).

Wollen’a göre diğer ayırt edici özellik, geleneksel anlatıdaki “Tek Anlatım” yerine “*Çok Anlatım*”dır. Büker’in tanımı şudur:

İzleyici filmde çeşitli anlamlar çıkarabilir, çünkü karşısındaki dünya ayrışık (heterogeneous) bir dünyadır. Film çok anlatımlıdır, çünkü tek anlatımlı filmlerde olduğu gibi olay örgüsü değil, karakter önemlidir. Bundan dolayı karakterin sayısı kadar olay örgüsü olabilir (Büker, 1996: 185). Çağdaş anlatıda olay örgüsünün yerini karakter alır (1989: 86).

Umberto Eco’ya göre metin, okur tarafından harekete geçirilmeyi bekler (1991: 10). Metin, üretici yaklaşımla ve yorumbilimsel olarak ele alınır. Üretici yaklaşımda yazarın araçları metin yoluyla yeniden üretilmez. Dil, kendine özgü yasalar çerçevesinde nesnel özelliklere sahiptir ve ürettiği anlam onu sözceleyen kişinin isteğinden bağımsızdır. Yorumbilimsel bakış açısında ise yazar-metin-okur ilişkisi içinde üç tür amaca göre “yaratıcının amacının araştırılması olarak yorum; yapının amacının araştırılması olarak yorum ve; okurun amacının verilmesi olarak yorum arasındaki ayrım” şeklinde ele alınabilir. Buna göre, “metinde, *yazarın* ne söylemek istediği” ve “metinde *metnin* ne söylediği (yazarın amaçlarından bağımsız olarak)” aranır (1991: 23). Eco, metnin *hermetik-simgesel* okunuşunun da iki biçimde yapılabildiğini söyler:

1-Yazarın metne yerleştirdiği anlam sonsuzluğunu tüketmeye çalışarak,

2-Yazardan bağımsız olarak metinde bulunan anlam sonsuzluğunu tüketmeye çalışarak.

Demek ki, bir metindeki *anlam sonsuzluğu* yazarın metne yerleştirdikleri ve yazardan bağımsız varolan anlamların araştırılması şeklinde olabilir. Bu yorumların sonsuzluğu, yapının veya okurun amacına bağlı olabilir. Tek anlamlı yazılmış bir metin, okurca sonsuz kez yorumlanabilir; bunun tersi de geçerlidir; ancak o zaman “dil kurallarına” uyulmak zorundadır. “*Alımlama estetiği*” de “yorumbilim” ilkesini benimser: “Yapının

toplumsal etkisiyle, tarihsel olarak yerlerini almış alıcıların beklenti ufku arasındaki bağıntının varolduğunu göz önünde tutar. Fakat bu yorumlar metnin derin *amacının* öz niteliği ile bağıntılıdır”(1991: 25-8). Buna göre iki türde okur vardır: “Anlamlayıcı” ve “eleştirici” okur. Buna göre de bir metin okur tarafından “anlamsal” veya “eleştirel” olarak yorumlanabilir. *Anlamsal yorum* alıcının metne anlam yükleme sürecinin sonucudur. *Eleştirel* ya da *göstergebilimsel yorumda* ise tersine, metnin hangi yapısal nedenlerle şu ya da bu anlamsal yorumu üretebileceği anlatılmaya çalışılır. Searle de iki çeşit “örnek okur” öngörür: “Masum örnek okur” ve “eleştirici örnek okur”. Burada “yazar, yeterince dikkatli olmayan Masum Okur’u nasıl kandırdığını, eleştirici okura göstererek yaptığı işi hayranlıkla izlemeye çağırır” (1991: 32-6). Eco’ya göre, “bir metin, kendi örnek okurunu üretmeyi amaçlayan oluşturulmuş bir gerçekliktir.” Bu metnin yazarı da “örnek yazar”dır (1991: 38-40). Eco, bazen bir metni yanlış yorumlamanın da metni daha üretken bir hale getirebildiğini, böylece, okurun yazarın amacından bağımsızlaştığını söyler (1991: 44).

Eco’nun yukarıda ele aldıkları sinema filmi için de geçerlidir. Çağdaş anlatılı filmlerde izleyicinin, kapalı olay örgüsüne göre tüketici izleyici değil, üretici izleyici konumunda yer almasını gerektirir. Her bir izleyici aynı filmi defalarca izleyebilir ve her izlediğinde filme yeni anlamlar katarak onu (ve belki kendisini de) varsıllaştırır. Bu da filmin değerine değer katılması demektir.

Geleneksel anlatıdaki gibi belli bir sonu, çözümü içermeyen bu filmler Açık Yapıt özelliğine sahiptir. Genel olarak *açık olay örgülü* (open pilot) metin de açık ve eleştirel bir nitelik taşır. Büker (1985: 102), bu filmlerin önce geleneksel anlatı filmleri gibi algılansa da “derin bir okuma” ile onların açık yapıtlar olduğunun anlaşılacağını söyler.

Peter Wollen, artık eskiden olduğu gibi amacın, iletilen iletinin doğru kodunu bulmak, onu açıklamak ya da içeriğini kavramak olmadığını söyler. Bu tekli okumadır; bitmiş bir yapıttır (üründür); alıcısı tüketici konumdadır. Oysa açık yapıtlarda iletinin kodu birden fazladır; çoğul okumayı gerektirir. Kodu açıklamak güçtür ve belli bir çabayı gerektirir. Bu durumda okur da üreticisi (yazarı) gibi üreten ve gönderen konumundadır; anlam yaratılarak oluşturulur; bu da bir tek eleştiriye olanak vermez (aktaran Büker, 1996: 194-95).

Bu durumda izleyiciler de filme düşünsel düzeyde katılıp, yorum yapma olanağını elde eder (Büker, 1994: 54). İzleyici bu tür anlatıdaki boşlukları kendisi doldurur. “Çağdaş görüntü kuramcıları ‘iyi öykü’den yana değiller. Anlatılara bitmiş ürünler olarak değil, süreçler olarak bakıyorlar. Bu süreçte izleyici de metni düzenlemedeki gücünün ya da sınırlılıklarının ayırımına varıyor” (Büker, 1996: 69-70).

Umberto Eco, açık çalışmanın estetiğinin yalnızca çağdaş estetik ile mümkün olmadığını, Aristotelesçi estetiğin çağdaş anlatı için de geçerli olduğunu altını çizer (Armes, 1994: 64). Örneğin, Michelangelo Antonioni’de “bir yönelim sistemi olarak sebep ve sonuç arasında oturtulmuş klasik ilişkilerin yeniden gözden geçirilmiş görünümü” vardır (Armes, 1994: 77).

Eco *açık yapıt* kavramını, “yapıt ile yorumcusu arasında yeni bir diyalektiğin anlatımı olarak” kullanır (1992: 13). Ona göre “hiçbir sanat yapıtı gerçekte ‘kapalı’ değildir; her yapıt, belli bir görünüşün ötesinde, sayısız olası ‘okuma’ya yatkınlık gösterir” (1992: 39). Yani, her sanat yapıtı, tamamlanmış ve *kapalı* olsa bile, tekilliği bozulmaksızın değişik yollarla yorumlanabilir ve o zaman bundan ötürü de bir *açık* yapıttır (1992: 13):

Genel olarak, her sanat yapıtı açıkça ya da örtülü olarak, bir zorunluluk poetikasının ürünü de olsa, olası okumaların gücül olarak sonsuz bir dizisine açıktır. Bu okumaların her biri yeni bir bakış açısına, bir beğeniye, kişisel bir ‘çalış’ tarzına göre yapıtı yeniden yaşatır (1992: 32).

Bu anlamda “estetiksel düşünce” olarak, “bitip tamamlanmış” bir yapıt bile “sonsuzluğa” sahiptir (1992: 32).

“*Devingen* ‘açık’ yapıtlar, yazarla birlikte *yapıt yapmaya* (...) bir çağrı ile belirginleşmektedirler” (Eco, 1992: 32). Yorumcu tarafından tamamlanmayı bekleyen “devingen yapıt” a yapılacak kişisel müdahaleler “zorlayıcı” ve “tek yönlü”, “biçimsiz, kişiliksiz bir tarzda ve herhangi bir müdahale” değil; “tersine yönlendirilmiş bir çağrıdır, yazarca istenilen bir dünyaya görece özgür bir girişe çağrıdır” (1992: 31).

Eco, *açık* bir yapıtta “şekilsiz”-“biçim” ilişkisi üzerine şunları söyler:

Şekilsiz, tek doğrultulu klasik biçimcilerin bir reddidir, ama iletişimin temel koşulu olarak bir yana bırakılması da değildir. Şekilsiz, aslında her ‘açık’ yapıt gibi biçimin ölümünü ilan etmeye itmez bizi, tersine onunla ilgili daha kıvrak bir kavram yaratmaya, *biçimci bir olanaklar alanı* gibi düşünmeye yol açar (1992: 133).

Wollen’ın çağdaş anlatı için saydığı diğer bir özellik de geleneksel anlatıdaki “Son” a karşılık gelen “*Açık Uç*” tur. Büker “Açık Uç” u şöyle tanımlar: “Aristoteles’in

anladığı anlamda olay örgüsü olmayan bu filmlerin belirli bir sonları da yoktur. Bunlar *açık uçlu* anlatılardır” (1996: 185; 1989: 87).

Örneğin, Kurosawa’nın **Rashomon**’u sona erdiğinde, izleyici ormanda gerçekten neler olup bittiğini hâlâ bilemez; gerçeği öğrenemez (Tassone, 1985: 95; Chion, 1987: 207).

Wollen’ın diğer ayırt edici özelliği de “Hoşlanma”ya karşılık “*Rahatsız Olma*”tır. Büker, çağdaş anlatılı filmlerin izleyicide hoşlanma duygusu yaratma yerine izleyiciyi rahatsız ettiğini söyler (1996: 185; 1989: 86-7). Geleneksel anlatıdaki süreçleri yaşayan izleyicinin macerası katharsis ile noktalanıp rahatlatılırken bu durumdan bir haz duyar. Çağdaş anlatıda ise izleyici bu tür süreçlerden geçmediği, filmin dışında ve kendi gerçek dünyasındaki, yapıta olup biten, sunulan her şeyi tartışıp, eleştirebildiği için rahatsız olur; tıpkı felsefeyle uğraşanların bundan dolayı rahatsızlık duymaları gibi. Çünkü burada izleyici filmi izlerken gerçek yaşantısı da devam eder; bu durum içinde izleyici özgür bir insandır; iki yaşantıyı çatıştırabilir, olasılıkları dener, yorum yapar, eleştirir, tartışır.

Eco, *çağdaş* poetikaların estetik hazzı daha çok “bir biçimde her zaman yeni profiller ve yeni olanaklar bulmaya yol açan, sürekli olarak ‘açık’ bir sürecin kavranılmasında” bulduklarını söyler (1992: 96). Eco’ya göre, “bir sanat yapıtından haz almak onun bir yorumunu yapmak, onu söyleyip çalmak, özgün bir bakış açısından onu yeniden yaşamak demektir” (1992: 13-4). *Haz* veren her biçim estetik değerleri kendinde taşıdığından ve bir yapıta (“sanatçı tek-anlamlı ve ikircikli olmayan bir iletişimi amaçlamış olsa bile”) “estetiksel hazzın temel koşulu” *açılış* olduğundan, açık yapıt özelliğine sahiptir (1992: 54).

Epik/diyalektik sanatta ise eğlence öğrenmeden doğar: “Epik diyalektik sanatta eğlence, seyircinin kendi zihinsel faaliyeti içinde oluşan bir süreçten doğmaktadır. Yani seyircinin yaşamı süresince elde ettiği algısal bilgileri, gösteri aracılığıyla, kendi zihninde ussal ya da bilimsel bilgi düzeyine sıçratmasından doğmaktadır” (Parkan, 1991: 48).

Wollen’a göre son ayırt edici özellik de “Yapıntı”ya karşılık “*Gerçek*”tır. Yine Büker’in bu özelliği tanımlaması şudur:

Belli bir tutarlılık ilkesine göre düzenlenmiş olay örgüsü olmayan filmi izlerken, ona yabancılaşan, ondan rahatsız olan, ondan değişik anlamlar çıkaran izleyici *gerçek* dünyadadır, çünkü ona bir yabancı karşısında olmadığı, gerçek karşısında olduğu sürekli olarak anımsatılmaktadır (1996: 185).

Büker (1996: 119-20), Robbe-Grillet'nin **L'Année dernière a Marienbad** adlı filmiyle ilgili yönetmenin kendisine “en çok sorulan sorular” a yer verir: “Bu erkekle bu kadın geçen yıl Marienbad’da gerçekten buluşup seviştiler mi? Kadın onları anımsıyor mu? Aralarında geçen her şeyi gerçekten unuttu mu?” Büker, sonra da yönetmenin bu çeşit sorulara verdiği yanıtı aktarır:

‘Bu soruların aslında, hiçbir anlamı yoktur. Filmin geçtiği evren, sürekli bir şimdiki zaman evrenidir ve geçmişe dönüşü olanaksız kalmaktadır. Her an kendisine yeten ve durmadan silinen geçmişsiz bir evren... Bu kadınla bu erkek ancak perdede görününce varlaşmaya başlamışlardır; daha önce yokturlar. Filmin gösterilmesi bitince yeniden yok olurlar. Varoluşları film gösterildiği sürecidir. Seyrettiğimiz görüntülerin ve duyduğumuz sözlerin dışında bir gerçeklik taşımazlar’ (Robbe-Grillet, 1963, s. 78’den aktaran Büker, 1996: 119).

Filmin kahramanları üzerinde hiçbir şey bilmeyiz; olay bir otelde geçer, otel dışında yokturlar, Marienbad diye bir yer yoktur. (...) Film yapısı gereği yaşanan anda olamı gösterir (Robbe-Grillet, 1961, s.13’den aktaran Büker, 1996: 120). Robbe-Grillet’e göre izleyici öyküyü kafasında kurar. ‘Son’ sözcüğü yazıldıktan sonra yazar, kahramanın geleceği konusunda izleyiciye güvence veremez” (Robbe-Grillet, 1963, s.79’dan aktaran Büker, 1996: 120).

Büker, Antonioni’nin **The Passenger** filminin “bilginin doğası üzerine olduğunu ve “devingen alıcının gerçeği ne denli ortaya çıkardığını” araştırdığını söyler. Filmin son ayrımındaki yedi dakikalık kaydırma sonucu izleyici odada olup bitenleri göremez. Locke’ın neden öldürüldüğü bilinemez. İzleyici ancak yorum yapabilir. Oysa kamera odada olayın gerçekleşmesini gösterebilirdi (1996: 187-95).

Gevgilili, Kurosawa’nın **Rashomon**’undaki bu mitosta asla tek gerçek olmadığını söyler (1989: 105). Bu filmde gerçeğe üç anlatıda da yer verilmez (Chion, 1987: 207). Tassone, bu filmin “insanoğlunun bencilliği ve yalan söyleme yeteneği üzerine yapılmış başdöndürücü, ‘alabildiğine derinlemesine’ bir deneme” olduğunu söyler. yönetmen bu filmde, “insanoğlunun yalan söylemesinin nedenini ve nasıldığını soruşturmayı yeğlemiştir. Asıl sorun, insanoğlunun başkalarına yalan söylemeden önce kendisini aldatmasıdır” (1985: 94-5).

Epik/diyalektik dramaturjide kişileştirim, geleneksel anlatıdaki “tumdengelimsel” yöneme karşılık “tümevarım yöntemi” ile kurulur. Böylece kişilerin esrarengizlikleri de ortadan kalkar; izleyici karakterin sıçramalı gelişimini adım adım görme olanağını elde eder (Brecht, 1994: 16-46).

“İnsan içinde yaşadığı ve kendisini yaşayan süreçlerden yola çıkılarak kavranabilir” (Brecht, 1987: 190). Brecht, “toplumu”, dolayısıyla “insan doğasını” değişebilir ve “belli bir sınıfa bağımlı bir nesne olarak” ele alır. “Çatışmalar” da

“toplumsal çatışmalar olarak”; “karakterler” de “gerçek çelişkileriyle”; “karakterlerin, durumların ve olayların gelişimini” de “kesintili (sıçramalı) olarak” sergilenmesinden yanadır (1987: 127).

Epik/diyalektik anlatıda kahramanlar “cesur” ya da “kokak” gibi tek bir sözcükle belirlenemez; bu “çok tehlikeli bir tutumdur” (Brecht, 1987: 130). Ayrıca bu anlatıdaki kişiler “yaşayan insanların görüntüleri” değildir; “kafada kotarılp belli düşüncelere göre biçimlendirilmiş kişilerdir” (1987: 50).

İnsan “eylem ve tepkileriyle” verilmelidir (Brecht, 1987: 102). Epik/diyalektik tiyatrodaki “insan psikolojisi, onun eylemsel davranışlarıyla verilir. Düşünce ve beden eylem amacına yönelik iş görür. Oyuncu kişinin kendisini aşan duruma karşı gösterdiği tepki ile psikolojiyi ele verir” (Nutku, 1972: 639). Oluşum durumundaki insanın bu değişikliği inceleme konusu yapılır; değişen insan değiştirir de (1972: 640).

İnsan eylemlerinin nedenini bilinçli olarak bilmeyebilir. Bu durum Lukacs’ın gerçekçilik anlayışının incelenmesinde ele alınmıştır. Filmde de gerçek yaşamda olduğu gibi bir takım belirsizlikler olabilir. Örnek olarak, Antonioni’nin **The Passenger**’ında Locke’ın ölen Robertson’ın kimliğine girmesinin nedenlerinin, ipuçları ötesinde verilmemesi gösterilebilir.

Örneğin, Ali Gevgilili, Antonioni’nin bütün filmlerinin insan üzerine düğümlendiğini söyler. İnsan ilişkileri araştırılırken yabancılaşma da hissettirilir (1989: 164-5). Antonioni’nin **L’Avventura**’sının açılışında, uzak, ıssız, çıplak, çorak ve kayalık adalar karakterlerin yabancılaşmasını ve soyutlanmasını ifade eder; yani onların yaşamını yansıtır (Miller, 1993: 202, 208). “izleyicinin dikkati görüntü ile konuşmalar üzerine çekilerek soyut sorunlar sunulur (Büker, 1985: 102). Antonioni’nin **Red Desert**’ünde sosyal ilişkilerle kişi-çevre ilişkisi de birlikte verilir. “İnsanın kişisel durumlarına göre çevrenin elde ettiği özel anlam renklerle dile gelir.(...) Bu kirli ve ağır sanayi dünyasında, Giuliana (Monica Vitti) dertli, hasta bir kadındır” (Gevgilili, 1989: 178). Özellikle sallanan zeminlerden rahatsız olur ve vıcık vıcık şeylere bakamaz, kâbusu olur bunlar. Bataklık gibi içine alır böyle şeyler Giuliana’yı. Tutunacak bir şeyler arar bulamaz. Bu onun toplumsal yalnızlığını gösterir. Geçirdiği bir kaza sonucu hastanede ona doktoru insanları sevmesini, her şeyi sevmesini öğütlemiştir. Önce bunu dile getirmekten bile çekinir. Giuliana ilgisizlikten, güvensizlikten, yalnızlıktan şikayetçidir. Kirli çevre onun yabancılığıyla bütünleşir. Hem kimlik, hem de sınıf

bunalımı içindedir. “Ben kimim?”, diye sorar. Özellikle yalnızken hasta olduğunu söyler. Bu birey çağdaş toplumun aslında yapayalnız bir canlısıdır.

Çağdaş anlatı türüne Antonioni’nin 133 dakikalık **L’Avventura** filmi ilginç bir örnektir. Ayrıca Armes’in dediği gibi bu film geleneksel türün üç bölümlü yapısına da sahiptir (1994: 88). Fakat burada geleneksel bölümlenmedeki nitelikler yoktur. Açık yapıt özelliği taşır. Yine karakterlerin işlenmesi, daha doğrusu gösterilmesi açısından da yukarıda anlatılan özellikler gibi ilginçtir.

Birinci bölüm, Anna ve Claudia’nın Patrizia’nın yatındaki bir tatil partisine katılmalarının gösterilmesiyle başlar. Anna’nın gözden kayboluşundan sonra grubun adadan ayrılmasıyla sona erer. İkinci bölüm, Claudia ile Anna’nın sevgilisi Sandro’nun Anna’yı bulabilmek için bir ipucu aramalarıyla geçer, sonuç alınamaz. Üçüncü bölüm, yalnızca Taormia’daki San Domenico Palace Hotel’de Anna’ya ihanetini keşfetmesiyle sona erer. Birinci bölümün ilk beş sahnesinde Anna (Lea Massari) bir film kahramanı olarak tanıtılır. İlk kez babasıyla olan bir tartışmada görünür. Anna’nın Sandro’ya olan aşkı sorgulanır. Babası bu aşkı eleştirir. Daha sonra bir aydır görmediği Sandro’ya gider. Öyküde Claudia’nın yeri Anna’nın arkadaşı ve Sandro’ya metresliğidir. Birinci bölümün sonuna doğru mevcut drama gelişerek uzaklaşır, kayıp Anna geri planda kalır, dikkatler değişir. Claudia ve Sandro arasındaki ilişkiler önem kazanır. İkinci bölümde karakterlerin dönüşümü açısından önemli bir sahne vardır. Anna’yı arayan Sandro ve Claudia, geceyi geçirmek için bir balıkçı kulübesine sığınır. İkisi de çok gergindir ve birbirlerine olan düşmanlıklarının farkındadırlar. Fakat sabahleyin, filmde dramatik olarak geliştirilmemiş, anlaşılmayan bir ilişkinin gelişmiş olduğu görülür, anlaşılır. Sandro’nun kulübeden ayrılmadan önce Claudia’yu öpmesine, Claudia’nın direnmemesi izleyici için bir şok gibidir. Aşklarının farkına varırlar (Armes, 1994: 88).

Ömer Kavur’un filmi **Kırık Bir Aşk Hikayesi** (1981)’nde tek başına yaşayan resim öğretmeni Bedri (Kâmuran Usluer) bir gün kayıkla denize açılarak intihar eder. Bunalımlı biri olduğu anlaşılmaktadır. Yeni gelen edebiyat öğretmeni Aysel’e (Hümeysra) yakınlık duymuş, fakat Aysel’den bir arkadaş gibi karşılık görmüştür. Bu belki Bedri’nin eski öğrencisi Fuat’ın (Kadir İnanır) Aysel’e aşkından kaynaklanır. İntiharına ilişkin ancak bunlar ortaya sürülebilir. Bedri tutunabilecek, yalnızlığını paylaşabilecek bir dal bulmuşken yitirivermiştir. Yaşamı pamuk ipliğiyle bağlı bir kişidir. Filmde milyonlarca insandan biridir sanki. Filmde ondan çok şey beklenirken

ansızın yok olur; **L'Avventura**'daki Anna gibi. Film içinde karakter de böylesine yalnız ve yabancılaşmış öykünün bir nesnesidir. Bedri filmde var mıydı, yok muydu; varsa işlevi neydi düşünceleri insanın insana yabancılaşmasına götürür.

Bu filmdeki gibi Antonioni de “geleneksel olay örgüsünü ve psikolojik açıklamaları reddederek, içiçe geçmiş ve aykırı bir düşünce niteliğinde olan duyumların ayrılığından, karakterlerini yaratır.” Davranışlarının sebepleri konuşmalardan çıkarılmaz. Eylemleri izlenir, konuşmalar dinlenir. İzleyici bunlardan, kendisi bir yargıya varır. Davranışlara ilişkin açıklamalar sunulmaz. “Aşıkların onları bir araya getiren ve sonra tekrar ayıran duygularından hareketle bizde onları paylaşıyoruz” (Armes, 1994: 88). **Kırık Bir Aşk Hikayesi**'nde Fuat ile Aysel'in aşkı ve ayrılıklarındaki gibi.

L'Avventura'da Antonioni, Claudia'nun otel koridorunda Anna'yı aramasını, uzun kaydırmalı çekimle, gerçek sevgiyi de aramasına bir eğretilime yapar (Büker, 1991: 133). Son sahnede Sandro'nun kendisini aldattığını gören Claudia, olayı görüp, belki pişman olup dışarı çıkıp, bir sıraya oturup ağlayan Sandro'nun yanına gelip elini başına koyar. Şafak sökerken film, ikisinin konuşmasız, neredeyse duygusuz, uzun bir çekimi ile sona erer (Armes, 1994: 88).

Kişilerin bu açıklamasız eylemleri (davranışları) tiyatrodaki ilk gerçekçilerin görgücü (ampirik) tutumuyla bir benzerlik de gösterir.

Sinemada *geleneksel anlatı* ile *çağdaş anlatı* arasındaki farklılıkların karşılaştırımı için de, “*Tiyatro Dramaturjisi*” adlı ikinci bölümün “2.3.” başlık numaralı “*Tiyatrodaki İki Anlatı Türünün Karşılaştırımı*” adlı alt başlık kapsamında verilen tablo ve şekiller geçerlidir. Bunlara ek olarak verilebilecek bir diğer karşılaştırım da, “*Sinema Dramaturjisi*” bölümünün *bu alt başlığında* verilen “*Tablo 5*” deki **Wollen**'ın yaptığı karşılaştırımdır.

BÖLÜM 4

“ASİYE NASIL KURTULUR?” TİYATRO OYUNU VE FİMLERİNİN DRAMATURJİK ÇÖZÜMLEMELERİ

Toplumcu tiyatro adamı **Vasıf Öngören** (1938-1984), Doğu Berlin’deki Frei Üniversitesi’nin tiyatro bölümünde öğrenim görür. Öngören bu öğrenimi sırasında, Brecht’in kurduğu Berliner Ensemble’in reji çalışmalarına izleyici olarak katılma izni alır. Öngören böylece, Berlin’de kaldığı 1962-66 yılları arasında, Berliner Ensemble’in arşivini de yakından tanıma olanağını elde eder.

Brecht’in tiyatrosu ile yakından ilgilenen Öngören, bu tiyatroyu kendi toplumunun içinde bulunduğu konumla yoğurarak Türkiye tiyatrosuna bir alternatif olarak sunabilmeyi de başarır.

Öngören, **Asiye Nasıl Kurtulur?** Adlı epik-diyalektik oyununu 1966-68 yıllarında askerliğini yaparken yazar. Oyun, 1970 ve 80’li yıllarda birçok defa sahnelenir. Çeşitli dillere de çevrilen oyun, İsveç’te Kraliyet Tiyatrosu’nun Göteborg repertuarına alınır. Yapıt 1970 yılında Sovyetler Birliği’nde TV filmi olarak çekilir. Yapıtı Türkiye’de de 1973 yılında **Nejat Saydam** geleneksel anlatı formuyla, **Atıf Yılmaz** ise 1986 yılında epik anlatı formuyla filme uyarlar.

4.1. Vasıf Öngören’in “Asiye Nasıl Kurtulur?” Adlı Oyununun Dramaturjik Çözümlemesi

4.1.1. Konu

Zehra, ortaokul öğrencisi kızına bakmak ve yaşamını sürdürebilmek için fahişelik yapmaktan başka bir çaresi olmayan ve böylece zor zar geçinen dul bir

annedir. Bir gün evli bir adama metreslik yapmak için kızı Asiye'yi terk etmek zorunda kalır. Bununla birlikte Asiye, annesinin durumuna düşmemek için okulunu bitirip emek onurlu bir yaşam sürdürmeye karar verir. Fahişeliğin kapitalist düzenle özdeşleştiği bir toplumun içindeki Asiye'nin bu mücadelesi başarısızlıkla sonuçlanıp, annesi gibi fahişelik yapmaya itilir. Asiye sonunda, kendisi gibilerini aynı yolla, sömürüldüğü gibi sömüren bir randevuevi sahibi olarak yaşamını kurtarır, güvenceye alır.

4.1.2. Tema

Oyunun teması şudur: *Kapitalist sistemde kadın da bir meta'dır. Bundan ötürü kadının özgürlüğü (kurtuluşu) kapitalist düzen içinde gerçekleşemez.*

Oyun öyküsünün konusu ve düşüncesi birbirine sıkıca bağlı olup, baştan sona, bütün oyunlarda ve konuşmalarda korunarak tezin doğrulanmasına hizmet eder.

Yapıtın bir de yardımcı teması vardır: “Kılavuzu karga olanın burnu pislikten kurtulmaz” atasözüdür. Asiye gerçekten de kurtulmaz, kurtulamaz. Çünkü Asiye (ve Asiyeler) ile Seniye (“Fuhuşla Mücadele Dernekleri Genel Başkanı” bir küçük burjuva hanımefendi)’nin (ve Seniyeler) ait oldukları ve temsil ettikleri sınıflar bir/aynı değildir; tersine, birbiriyle uzlaşmaz karşıtlık içinde olan kapitalist toplum yapısındaki belirleyici ve dolayısıyla birbiriyle çatışan (burjuvazi ve proleterya) sınıflarıdır.

Bu sınıfsal karşıtlığa rağmen, bu sınıflara mensup insanların paylaştıkları birçok değer yargısı aynıdır. Yapıtta Asiye, kendi durumundaki Asiyeler’in toplumsal yapı içindeki temsilcisi görünümündedir. Görünümündedir çünkü, yukarıda değinilen ortak değerler sebebiyle sınıflar ve sınıfsal çelişkiler Seniye tarafından bilinçli olarak göz ardı edilmektedir. Asiye ise tüm bunların bilincinde olmadığı için, Seniye gibi yanlış bir kılavuzun gösterdiği yolda yürür. Böylece, Asiye bu sistem içinde Seniye ile birlikte paylaştığı toplumsal değerlerle kurtulabileceğini zanneder.

4.1.3. Öyküleme

Ön Oyun: Sığınabileceği bir yeri ve kimsesi olmayan, ilk kocasının öldüğü, ikincisinin de kendisini terk ettiği *Zehra*, yaşamını sürdürebilmek ve yetiştirmekle yükümlü olduğu *Asiye* adındaki ortaokul öğrencisi kızına bakabilmek için para karşılığı erkeklerle yatmaktadır. Zehra bu meslekte yalnızca birkaç yıl daha para edebileceğini bilir. Zehra, metresi olduğu *Adam*'ın (*bakkal*) isteği üzerine onun kendisine tutacağı eve yerleşmeye karar verir. Bu, Zehra için iyi değerlendirilmesi gereken bir fırsattır. Çünkü Zehra geleceğini yalnızca bu yolla güvence altına alabileceğini bilir. Adam evde Asiye'yi istemez; Zehra da Adam'ı bu konuda ikna edemez. Asiye bu durumda annesi Zehra'nın kendisine sunduğu iki seçenek karşısında (ya annesinin mesleğini yapıp birlikte yaşamaya devam edecekler, ya da kendi başının çaresine bakıp kendisini kurtarmaya çalışacaktır) kendi yolunu kendisi seçecektir.

Birinci Konuşma ve Birinci Oyun: Asiye namusu ile yaşamayı seçer. Okuduğu ortaokulun müdiresi Asiye'nin geceleri okulda yatmasını sağlar. Asiye'ye ortaokulu bitirinceye kadar yardım eder. Asiye evlenecek yaşa gelir. Asiye *Müdire*'nin aracılığıyla, küçük bir marangoz atölyesi sahibinin oğluyla nişanlandırılır. Nişan sırasında *Kayınpeder*'in bir ahababı Asiye'yi tanır. Ona Asiye'nin annesi Zehra'dan bahseder. Müdire'den Asiye'nin kimsesiz olduğu bilgisini edinip bu işe girişen Kayınpeder, gerçeği öğrenince hemen nişanı bozmaya karar verir.

İkinci Konuşma ve İkinci Oyun: Aradan altı yedi ay geçer. Müdire'nin Ankara'ya tayini çıkar ve gider. Yeni müdire Asiye'nin okulda kalmasına izin vermez. Ona bir ay süre tanır. Asiye'nin biraz parası vardır. Tek geliri kirası olan yaşlı ve kimsesiz bir kadının yanında oda kiralar. Asiye bu arada dört ay boyunca iş arar, bulamaz. Çünkü ondan hep başka şeyler isterler. Parası da biten Asiye iki aydır kirasını ödeyemediğinden evden de ayrılmak zorunda kalır. Bir inşaatta iki gecesini geçirir; üçüncü gece peşine birisi takılır, bırakmaz. Asiye işsiz, aç ve barınaksızdır. Perişan bir haldedir. Çaresizlik içinde belki gelmiştir diye kendisine yardım edebilecek tek kişi olan Müdire'nin evinin kapısını, belki kendisine bir iş bulabilir umuduyla çalar. Müdire'nin vurulan kapısını yeğeni açar. Asiye önce içeri girmek istemez; sonra bir gölgeden korkarak tekrar kapıyı çalar ve içeri girer. Asiye *Yeğen*'den, Müdire'nin ancak okullar kapandıktan sonra geleceğini öğrenir. Yeğen güvenilir bir kişidir; Asiye'ye güven verir.

Önce Yeğen'e aç olmadığını söyleyen Asiye, daha sonra karnını doyurur. Yeğen'in Asiye'den isteği üzerine, birbirlerine hep doğruyu söyleme ve Yeğen ne derse Asiye'nin yapması konusunda anlaşılır. Asiye o gece orada kalır.

Üçüncü Konuşma ve Üçüncü Oyun: Yeğen Asiye'ye verdiği sözü tutarak ona bir ev kiralar. Yeğen ile Asiye zamanla birbirlerini sever. Birlikte yaşamaya başlarlar. Asiye Yeğen ile bir tür metres hayatı yaşamaktadır. Çünkü Yeğen evlidir ve bunu Asiye'den gizler. Fakat karısını sevmeyen Yeğen ondan boşanıp, Asiye ile gerçekten evlenmek istemektedir. Yeğen Asiye'nin her ihtiyacını karşılar. Asiye mutludur. Üç dört ay böyle geçer.

Asiye sevgilisini kaybetmekten korkmaktadır; onsuz yaşamayacağını söyler. Yeğen içki almak için dışarı çıkınca, onu takip ederek evi öğrenmiş olan Müdire ile *Yeğen'in Karısı* eve giriverirler. Müdire, Yeğen'in birlikte olduğu kadının Asiye olduğunu görünce Asiye'ye kızar. Asiye'nin yüzüne annesinin durumunu vurarak, onun da annesine çektiğini, ona yardım ettiği için pişman olduğunu söyler. Asiye sevgilisinin evli olduğunu bilmediğini söylese de Müdire'yi inandıramaz. Bu sırada Yeğen geri döner. İçeridekileri görünce şaşırır. Tartışır. Yeğen, karısıyla boşanmak istediğini söyler. Müdire, Asiye'nin bir fahişenin kızı olduğunu söylese de Yeğen buna aldırılmaz. Asiye evi terk eder. Yeğen Asiye'nin ardından kendisini terk etmemesini, karısından boşanıp kendisiyle evleneceğini söyler. Asiye aldırılmaz. Müdire de Yeğen'in Asiye'nin peşinden gitmesine engel olur.

Dördüncü Konuşma ve Dördüncü Oyun: Daha sonra Asiye iki yıl boyunca birçok işte çalışmayı dener. Fakat kendisinden hep kötü amaçlarla istifade edilmek istenir. Bu süre boyunca çok aç, işsiz ve evsiz kalır. Sonunda bir fabrikada iş bulur. İki ay geçer. Asiye halinden memnundur. Bir gün fabrikaya, müdürlüğü yeğenine bırakmış olan fabrikanın sahibi *Amca* gelir. Amca, yeğeni *Müdür*'den bilgi almaktayken dışarıda Asiye'nin ve onun içeri girmesini engellemeye çalışan sesleri duyar. Müdür Asiye'yi içeri çağırır. Durumu öğrenir. Asiye, ustabaşları *Besim Usta*'nın işten attırma tehdidi ile kendisini korkutarak iki aydır sarkıntılık yaptığını, bugün de tecavüze yeltendiğini ağlayarak anlatır. Müdür, Besim Usta'nın derhal işten çıkarılması emrini verir. hemen ardından, kendisini beceriksizlikle ve kârı arttıramamakla suçlayan fabrikanın sahibi Amca araya girerek Besim Usta'nın kalmasını, Asiye'nin işten çıkarılmasını emreder. Çünkü Asiye basit bir kızdır, işçidir ve onun gibi bu işi yapabilecek pek çok kişi

bulunabilecektir, fakat deneyimli Besim Usta'nın yeri kolay kolay doldurulamayacağından verim düşecektir. Amca, düşünülmesi gereken tek şeyin “kâr” olduğunu söyleyerek Müdür'e bir ders de vermiş olur. Asiye, yevmiyesi ödenerek işten çıkartılır.

Beşinci Konuşma ve Beşinci Oyun: Asiye altı ay boyunca hep iş arar. Kendisinden yararlanılmak üzere teklif edilen paraları hep reddeder. Direnir. Yine dışarıdadır. Üç gündür açtır. Perişan haldedir. Bir mezeci dükkanını gözler. Mezecinin olmadığı bir anda mezeleri tam çalarken yakalanır. *Mezeci* Asiye'yi dükkana sokar. Önce onu polise vermekle tehdit eder. Asiye, ağlayarak aç olduğunu, parası olunca gelip ödeyeceğini söyleyerek polise vermemesi için *Mezeci*'ye yalvarır. Daha sonra *Mezeci* Asiye'nin güzelliğinin farkına varır. Ona yiyecek verir. Bu sırada Asiye'yi okşar, sarılır vb.

Altıncı Konuşma ve Birinci Final: Daha sonra Asiye, bir zamanlar annesi ile birlikte oturdukları evin sahibi olan *Madam Eleni* ile anlaşıp eve yerleşir. Artık o da çaresiz olarak annesinin yoluna düşer. Önce üniversitelilerle kırıtırır, fakat karnı doymaz. Kirayı da ödeyemediğinden erkeklerle para karşılığı yatmaya başlar. Kendi durumundan utanır, temizlenmek için günlerce yıkanır, intihar etmeyi bile düşünür. Asiye onsekiz yaşındadır, fahişelikten iyi para kazanmaya başlar. Artık karnı doymaktadır. Bu işin bir “meslek” olduğunu anlar: Kendisi mal, erkekler para, para ise ekmektir, geçimdir, yaşamda kalmaktır. Bir gün bir erkekten hastalık kapar. Bir zamanlar nefret ettiği annesini arar. Annesini çok yaşlanmış, tanınmayacak bir halde, bir genelevin önünde dilenirken bulur.

Yedinci Konuşma ve Yedinci Oyun: Zehra bu işte kızı Asiye'ye yardımcı olmaya çalışır, onu eskiden tanıdığı zengin ve ünlü bir randevuevine götürür. *Patron*, Asiye'nin vücudunu kontrol eder, beğenir. Zehra, Asiye için kadın *Patron* ile pazarlık eder. Aradan çekilmesi için kendisine teklif edilen paraları reddeder. Ona kızıyla birlikte yaşayacağını, kızının kendisine ölümüne kadar bakacağını söyler. Bu yüzden Zehra Asiye'yi orada çalıştırmaya razı olmaz. Tecrübesinden yola çıkarak, Asiye'nin burada borçlandırılacağını, böylece ayrılmasının engelleneceğini ve sonra da kendisini kapı dışarı edeceğini bildiğini söyler. *Patron*'a kendilerine bir ev tutarak müşteri göndermesini teklif eder, fakat anlaşılamazlar.

Sekizinci Konuşma ve Sekizinci Oyun ile Dokuzuncu Konuşma ve Dokuzuncu Oyun: Zehra ile Asiye yeni bir ev tutar. Bu işi kendileri yapmaya karar verirler. Kendilerine müşteri getirmesi için bir de erkek *Aracı* ile anlaşılır. Bir müşteri ile aralarında anlaşmazlık ve kavga çıkınca, kendilerine bir de koruyucu *Dost* (*Kara Mustafa*) tutarlar. Dost esrarcı, gözü kara, belalı birisidir. Müşterilerle bir sorun yaşandığında, pencerede asılı duran kasket indirilir. Kahvehaneden pencereyi gözetleyen Dost, bunun üzerine duruma müdahale etmek için eve gelir. Yaptığı her iş karşılığında ücret olarak üçün birini alır. Evin düzeni bu şekilde işler. Aradan altı yıl geçer.

Onuncu Konuşma ve Onuncu Oyun: Artık eskisi kadar müşteri gelmez. Dost para sıkıntısı çeker. İş yapmadan da para almaya başlar. Zehra'ya, müşteri fiyatlarını düşürmeyi önerir. Zehra kabul etmez. Dost, ikisinin bu evde artık fazla olduğunu, Zehra'ya kendisine başka bir yer aramasını söylemeye başlar. Bu sıralarda eve zengin bir müşteri dadanır. Evli *Zengin Müşteri* Asiye'ye tam anlamıyla tutkundur. Zehra bu durumdan faydalanmaları için hemen bir plan yapar. Zehra, Zengin Müşteri'yi, kendilerine bir ev tutması halinde Asiye ile daha rahat ortamda, istediği zaman ve istediği kadar birlikte olabileceği konusunda ikna eder. Kendisi de onlara hizmetçilik yapacaktır. Durumu Asiye de kabul eder. Bu onlar için geleceklerini kurtarmaları bakımından bulunmaz büyük bir şanstır, fırsattır. Çünkü Asiye de hızla yaşlanmaktadır.

On Birinci Konuşma ve On Birinci Oyun: Zengin Müşteri Asiye'ye bir kat satın alıp, içini dayar döşer. Asiye ile Zehra'yı götürmek için eve gelir. Elinde, akşam ev sahibine vereceği bir çanta dolusu para vardır. Zehra ile Asiye, Dost'tan habersiz kaçtıklarından, Dost'un her an gelip bir olay çıkaracağından korkmaktadırlar. Yanlarında götürmek üzere yalnızca birkaç bavul ile birikmiş paralarını alırlar. Taksi gecikince Zengin Müşteri başka bir taksi getirmeye gider. Zengin Müşteri gidince, Zehra Asiye'ye katı kendi üzerine yaptırmayı için kızına akıl verir, yol gösterir. O zaman kendilerini kurtaracaklardır. Para çantası masanın üzerinde durur. Zengin Müşteri taksiyi getirir. *Şoför* bavulları taşır. Bu sırada içeri Dost girer. Asiye ile Zehra'nın kendisinden kaçmakta olduklarını anlar. Tartışır. Zengin Müşteri duruma müdahale edince kavga çıkar. Dost, Zengin Müşteri'yi bıçaklayarak, ardından da Zehra'yı tabancası ile birkaç el ateş ederek öldürür. Sonra kaçır gider.

On Birinci Konuşma ve Bir Sözsüz Oyun: Asiye bir süre sokaklarda amaçsızca koşar durur; sonra farkında olmadan eve gelir. Yerde yatan Zengin Müşteri'nin cesedine bakıp korkar. Gözleri masanın üzerindeki içi para dolu çantaya odaklanır. Çantayı açıp paralara bakar. Sonra çantayı açıp odaya girer, saklar. Asiye, mahkemede Kara Mustafa'ya (Dost) haber veren şoförün tanıklığıyla suçsuz bulunur ve beraat eder. Çanta da bulunmamıştır; paralar Asiye'ye kalır.

On İkinci Oyun: Asiye, parayı sermaye yapıp bildiği bir işte işletmek amacıyla şık bir randevuevi açıp işletmeciliğini yapar. Yanında eski Aracı'larını da çalıştırır. Asiye sözü geçen, kendisine itaat edilen, saygın bir hanımefendi olur. Aracı, Asiye'nin küçüklüğünü hatırlatan, yaşları büyütülmüş, *dört küçük kız* getirir. Hepsi aç, kimsesiz, perişan, çaresiz çocuklardır. Asiye, bir zamanlar kendisine yapıldığı gibi, kızların vücudunu yoklar. Aracı'ya ücretlerini öder, kızları satın alır.

İkinci Final: Artık Asiye de kurtulup, yaşamanın sırrını öğrenmiştir. Düzenin ürettiği yeni Asiyeler'i sömürerek yaşamını sürdürür.

4.1.4. Durumlar, Dramaturjik Anlaşmazlıklar (Conflict) ve Mücadeleler (Collision)

Oyunda sergilenen genel durum aynı zamanda oyunun temasını da verir. Toplumdaki kimsesiz ve ekonomik gücü olmayan kadınların (Asiyeler) içinde bulundukları kapitalist düzendeki durumları ele alınmaktadır. Asiyeler bu genel durum içinde bir çıkmazdadır. Bu genel durum zemininde, *ön oyunda* sergilenen durum ile *on ikinci (son) oyunda* sergilenen durum aynıdır. Dolayısıyla öykü dönüp dolaşıp yine başladığı yerde biter. *Ön oyunda* Zehra'nın Asiye'yi terk ederek Adam'a metres gitmesiyle, Asiye kendi başının çaresine bakmak durumunda kalır. *On ikinci oyunda* da Asiye'nin satın aldığı dört küçük kız, Asiye'nin *beşinci oyunda* geldiği durumdan hareketle tekrar başlar. O zamanki Asiye gibi çaresiz kalmış kızlar, karınlarını doyurabilmek için orada burada erkeklerle oynaşmakta oldukları bir zamanda, Aracı onları alıp Asiye'nin randevuevine getirir. Burası oyunun başladığı yer değildir, fakat öykünün tekrar ettiği çizgi üzerinde benzer dramaturjik anlaşmazlıklar ve durumlar (atlanarak) sonucunda çaresiz gelinen bir durumdur. Yani Asiye'nin çaresizlik içinde ve

zorunlu olarak direnmekten vazgeçtiği kırılma noktasının hemen sonrasındaki bir durumdur.

Ön oyun ile on ikinci oyun arasındaki konuşma ve oyunlarda yer alan durumlar genel duruma hizmet eden durumlardır: *Birinci konuşma ve oyunda*, ortaokulu bitiren Asiye nişanlandırılarak kurtarılmak istenir, fakat Zehra'nın durumunun öğrenilmesi bu nişana engel olur. *İkinci konuşma ve oyunda*, önce Seniye'nin birinci oyundaki durumun yargısını paylaştığını itiraf etmek zorunda kalmasıyla, kendisiyle olan çatışma durumu sergilenir; daha sonra da nişandan yedi ay sonra Asiye'nin geldiği durum sergilenir. Burada Asiye işsizdir, açtır ve iki gecedir sokaktadır. Müdire'nin Yeğen'i ile dost olur. *Üçüncü konuşma ve oyunda*, Asiye'nin Yeğen ile sürdürdüğü metres hayatı, ilişkilerinin Müdire ve Yeğen'in Karısı tarafından öğrenilmesiyle sona erer. Asiye artık bakire değildir. *Dördüncü konuşma ve oyunda*, Asiye iki yıl boyunca hem iş bulmak, hem de bulduğu işte kendini insanlardan korumak için mücadele eder. Besim Usta'nın Asiye'den faydalanmak istemesi ve tecavüze yeltenmesiyle, Asiye fabrikada iki aydır çalıştığı işinden çıkarılır. *Beşinci konuşma ve oyunda*, Asiye'nin işsizlikle, insanlarla mücadelesi altı ay devam eder. Asiye üç gündür aç olduğundan yiyecek çalar. Bunun üzerine yakalanarak dükkan sahibi tarafından kendisinden faydalanılır. Asiye direncini yitirmiştir. *Altıncı konuşma ve birinci finalde*, Asiye fahişelik yapmaktadır. *Yedinci konuşma ve oyunda*, bir erkekten hastalık kaparı Asiye annesini bulur. Annesinin tecrübelerinden yararlanır. *Sekizinci konuşma ve oyunda*, Zehra ile Asiye kendi evlerinde çalışmaya karar verip bir ev tutar. Düzenlerini kurarlar. *Dokuzuncu konuşma ve oyunda* Seniye'nin genelevleri toplumda gerekli bir kurum olarak gördüğünü söylemesiyle, Seniye'nin verdiği mücadele ile olan çelişkisinin açığa çıkarıldığı durum yer alır. Asiye ve Zehra, belalı müşterilerden korunmak için bir Dost işe alır. *Onuncu konuşma ve oyunda* altı yıl sonra gelinen durumlar sergilenir. Önce iyi olan işler azalır. Asiye yaşlanmaya başlar. Eve dadanan bir Zengin Müşteri, Asiye'ye tutkundur. Bu ise Asiye'nin ona metres olabilmesi demektir. *On birinci konuşma ve oyunda*, Seniye, Asiye için bir kurtuluş yolu göremediğini, para biriktirmenin de ancak şansa bağlı olduğunu itiraf ettiği duruma gelir. Zehra'nın yardımıyla Zengin Müşteri ikna edilir. Asiye, Zengin Müşteri'ye metres olup, üçü birlikte yaşayacaklardır. Üçü tam yeni evlerine gideceklerken Dost gelip planlarını bozar; Zehra ile Zengin Müşteri'yi öldürür.

On ikinci konuşma ve bir sözsüz oyun ile on ikinci oyunda ise, Seniye, Asiye'nin kurtulması için bir yol bulunmaması halinde, düzendeki birçok şeyi değiştirip, yenilemek gerektiğini düşünür. Seniye, Asiye'nin, ölen Zengin Müşteri'nin para dolu çantasını çalmasını onun için bir kurtuluş yolu olarak görür. Asiye paraları çalar (peripeti). Mahkemeden de beraat edince, parayı sermayeye dönüştürmek için iyi bildiği bir iş olan randevuevi açmaya yatırır. Saygın bir insan ve iş kadını olur. Asiyeler'i satın alarak çalıştırır.

Oyundaki dramaturjik anlaşmazlıklar hem kişiler arası ilişkiler düzeyinde, hem de toplumsal ve hatta evrensel düzeydedir. Kişiler arası ilişkilerdedir çünkü, kişilerin farklı istemleri karşı karşıyadır; toplumsaldır çünkü, kişiler (ve sınıflar) toplumun alt ve üst-yapısal ilişkileriyle karşı karşıyadır; ve evrenseldir çünkü, kapitalist düzenin tarihsel diyalektiği toplumlarında ortak özellikler gösterir.

Genel olarak, oyunun baştan sona üzerine kurulduğu dramaturjik anlaşmazlık, Zehra ve Asiye durumundaki insanların (kadınların, Asiyeler'in) kapitalist düzen içinde bu düzenle olan ilişkileri ve insanların (toplumun ortak) değer yargıları arasındadır.

Bu dramaturjik anlaşmazlıklar, Asiye'nin ele alınan yaşamının bir bölümünde yer alan, Asiye'nin değişik zamanlarda, değişik durumlarda ve değişik insanlarla karşı karşıya, yüz yüze gelmesiyle işlenir. Asiye bilinçsiz bir şekilde mücadelesini düzene karşı değil de, insanlara karşı verir. Bu çelişkiden dolayı Asiye'nin mücadele verdiği bu insanların tümü, sanki Asiye'nin karşısındaki bir tek insan gibidir. Bunun için bu insanlar ortak düşünceler, istemler ve davranışlar sergiler. Bu insanlar Asiye'yi (Asiyeler'i) meta olarak görüp ondan yararlanmak; Asiye ise namusuyla çalışıp yaşamını sürdürmek ister.

Oyunda Asiye'nin kişilerle olan mücadeleleri sırasında olayların akışını etkileyen şeylerin olmasıyla geline peripetik durumlar vardır (*yaratılır*). Bunlar: Zehra'nın ilk kocasının ölmesiyle dul kalması; Zehra'nın Asiye'yi terk edip, kendi yaşamını kurtarabilmek için Adam'a metres gitmesi; Asiye'nin kendisiyle evleneceği inancıyla birlikte olduğu Yeğen'in evli çıkması üzerine ilişkilerinin bitip, Asiye'nin bakireliğini yitirmiş durumda kalması; Zengin Müşteri'nin Asiye'ye tutulması ve Dost'un Zengin Müşteri'yi öldürmesidir (böylece Asiye, Zengin Müşteri'nin parasını çalar). Oyundaki bu peripetik durumlar gerçek yaşamda da yüz yüze gelinebilen durumlardır. Bunlar toplumsal düzenin çaresizliğini ortaya koyar. Düzenin eleştirisine

olanak sağlayarak mevcut düzenin kendisinin *bir çıkmaz yol* olduğu gösterilir. Asiyeler bu düzen içinde kurtulamaz. Bütün bunlar da oyunun *temasının* doğrulanmasına hizmet eder.

4.1.5. Dramaturjik Belirleme

TABLO 6

“ASIYE NASIL KURTULUR?” OYUNUNUN DRAMATURJİK BELİRLEMESİ

SAHNE	OLAY	MOTİF	ANA DÜŞÜNCE	ANA ÇELİŞKİLER
Ön Oyun	Kızı (Asiye) ve kendi yaşamını sürdürebilmek için para karşılığı erkeklerle yatan Zehra, kendisine tutkun bir müşterisinin açacağı eve geri kalan yaşamını garantiye almak için metres gitmeye verir. Bu durumda küçük Asiye de ya bu işi yapacak, ya da kendini kurtarmaya çalışacaktır.	1. Aile evinin randevuevi gibi kullanılması. 2. Orospuluk 3. Metreslik	1. Toplumda kadına cinsel sömürü gözüyle bakılması. 2. Emeğini satarak yaşamak zorunda olan kadının emeğinin yanı sıra, cinselliğinin de sömürülmesi. 3. “Her koyun kendi bacağından asılır” atasözünün doğrulanması.	1. Para-yaşam 2. Kişisel menfaatler-toplumsal değerler. 3. Kadın emeği-cinsel sömürü. 4. Aşk-para.
1. Konuşma ile 1. Oyun	Namuslu yolu seçip öğretmenlerinin yardımıyla okula sığınıp ortaokulu bitiren Asiye, en kestirme yoldan hayatını kurtarması için bir küçük marangozun oğluyla nişanlandırılır. Kayınpeder nişan sırasında Asiye’nin Annesi hakkında bilgi edinir. Nişanı bozmaya karar verir.	1. Nişan 2. Dedikodu 3. Değerler	1. Ananın alnındaki kara, kızına miras kalır. 2. “Bana dokunmayan yılan bin yıl yaşasın.” 3. Aile namusunun önemi.	1. Yanlış bilgi-doğru bilgi. 2. İnsan-töre.

SAHNE	OLAY	MOTİF	ANA DÜŞÜNCE	ANA ÇELİŞKİLER
2. Konuşma ile 2. Oyun	4 Aydır işsiz olan Asiye 2 gecedir sokakta aç, perişan kaldıktan sonra, peşine birisinin takılması üzerine, Müdire'nin Ankara'ya tayin edildiğini bile bile evine gider. Evde Müdire'nin yeğeni ile tanışır. Yeğen Asiye ile ilgilenir, güven aşılar, yardımcı olur.	1. Arkadaşlık 2. Dayanışma	1. Toplumda çok az sayıda da olsa, kadını meta olarak görmeyen erkekler de vardır.	1. İşsizlik ve açlık-toplumsal düzen. 2. Dürüstlük-gizlilik.
3. Konuşma ile 3. Oyun	Asiye ile Yeğen birbirlerini sever. Yeğen'in tuttuğu bir evde birlikte olmaya başlarlar. Yeğen, Asiye'nin her ihtiyacını karşılar. Onunla evlenmek niyetindedir. Müdire ile Yeğen'in Karısı Yeğen'i gizlice takip edip eve gelirler. Müdire, Asiye'yi görünce ona hakaret eder, annesinin durumunu yüzüne vurur. Asiye de sevgilisinin evli olduğunu öğrenir. Evi terk eder.	1. Metres yaşamı 2. Evlilik kurumu	1. Kadın ve erkek birbirlerini sevmedikleri, geçinemedikleri halde evlilik devam eder; kadın sevilmediği halde evli kalmayı boşanmaya tercih eder. Aile kurumunun sarsılmaması, dağılmaması toplumsal değer yargılarıdır. Evlilik sürmelidir. 2. İlişkinin sürmesi iki tarafın da dürüstlüğü gerektirir ("yalancının mumu yatsıya kadar yanar").	1. Sevgisizlik, geçimsizlik-zorunlu süren evlilik ve aile yaşamı. 2. Evli erkeğin konumu-evli kadının konumu. 3. Metres yaşamı-evli aile kurumu.

SAHNE	OLAY	MOTİF	ANA DÜŞÜNCE	ANA ÇELİŞKİLER
4. Konuşma ile 4. Oyun	Asiye 2 aydır çalıştığı fabrikada Usta Başı'sı tarafından işten attırma tehdidi ile yararlanılmak istenmektedir; Usta Başı bir gün Asiye'ye tecavüz etmek ister. Acemi Müdür, Usta Başı'nı işten atmaya karar verse de, fabrikanın sahibi Amca'sı Asiye'yi işten attırır. Amca, yeğeni Müdür'e bir yöneticilik dersi verir.	1. Fabrika 2. Kapitalist değerler	1. Bir kapitalist için tek hedef kâr etmektir. Kâr'a hizmet eden her şeye göz yumulur.	1. Büyük burjuva-örgütsüz proleter. 2. Kadın proleter-erkek proleter. 3. Örgütsüz proleter sınıfı-oportünist değerler. 4. Dayanışma-ihanet. 5. Kadın emeği-cinsel sömürü. 6. Kâr-dürüstlük. 7. Çalışmak-namussu yaşamak.
5. Konuşma ile 5. Oyun	Açlığına direnemeyen Asiye, bir mezeci dükkandan yiyecek çalarken yakalanır. Mezeci Asiye'yi polise vermek tehdidi ile korkutarak yiyecek karşılığı kendisinden faydalanır.	1. İşsizlik, Açlık, Hırsızlık. 2. Çaresin kadının durumundan faydalanma, kötü gözle bakma. 3. Direnmekten vazgeçip teslim olma.	1. Açlık insanı hırsızlığa da İter, orospuluğa da.	1. İşsizlik ve açlık-toplumsal değer yargıları. 2. Yiyecek, ekmek-para, tehdit ve cinsel sömürü. 3. İşsizlik-suç. 4. Suç-namus.
6. Konuşma ile 1. Final	Asiye, para karşılığı erkeklerle yatmaya başlar.	1. Yüzleşme	1. Ne pahasına olursa olsun, insan yaşamaya mecburdur.	1. Kendini satma-para kazanma. 2. Para-aş, barınak, giysi.

SAHNE	OLAY	MOTİF	ANA DÜŞÜNCE	ANA ÇELİŞKİLER
7. Konuşma ile 7. Oyun	Asiye para karşılığı erkekler ile yatmaya başlayınca annesini bulur. Annesi Asiye'ye tecrübelerinden faydalandırmak amacıyla kızının sermayesine ortak olur; onu en iyi şekilde pazarlamaya çalışır. Zehra tükenen bedenini kızında devam ettirecektir.	1. Randevuevi 2. Ananın kızını pazarlaması.	1. "İnsanlar yaşamak için ya para sahibi olurlar, ya da çalışırlar." İnsanı ancak sermaye olabilecek kadar bir para kurtarır. İnsanlar birbirlerinin güçsüzlüklerinden faydalanarak, onları sömürerek güçlü olabilirler.	1. Kişisel çıkarlar-analık; ananın kızını randevuevine pazarlaması. 2. İnsan-meta. 3. İhanet (kader)-kızın ana sevgisi.
8. Konuşma ile 8. Oyun	Asiye ile annesi Zehra çalışmak için kendi evlerini açarlar. Zehra, müşteri bulacak bir Aracı ile anlaşır. Beleşçi müşterilerle başları derde girer.	1. Kendi orospuluk düzenini kurma. 2. İş pazarlığı.	1. Her işin bedeli ödenmelidir.	1. Aşk-para (satın alma). 2. Para-avantacılık. 3. Düzen-yasadışı düzen. 4. Meta satışı-aracı.
9. Konuşma ile 9. Oyun	Ana-kız kurdukları düzeni ve kendilerini belalılardan korumak için, üçün biri (para) karşılığı bir Dost ile çalışmaya başlar.	1. Aşk evi düzeni 2. Düzenin korunması.	1. "Parayı veren düdüğü çalar." 2. Düzen içinde her işin bir raconu ve çaresi vardır.	1. Beleşçilik, tehditle sahiplenme, fırsattan istifade-zor kullanma. 2. Satın alma (insan)-para, bedel. 3. Yasadışı düzen-yasadışı koruyucular (yasal düzen içinde yasadışı düzen).

SAHNE	OLAY	MOTİF	ANA DÜŞÜNCE	ANA ÇELİŞKİLER
10.Konuşma ile 10.Oyun	Altı yıl sonra. Evde işler (müşteriler) azalır. Dost'un (düzenin koruyucusu) paraya ihtiyacı vardır. İş çıkmadan da para almaya başlar. Zehra'ya aradan çekilmesini ya da fiyatların düşürülmesini önerir. Zehra ikisini de reddeder. Zehra, geleceklerini kurtarmak için Asiye'ye tutkun Z.M.'yi Asiye'ye bir ev açıp üçünün birlikte yaşamaları konusunda ikna eder.	1. Aşk evi. 2. Çıkar çelişkilerinin, düzenin sarsılması, ortaklık anlaşmasının muhasebesi. 3. Atlatma (kandırma). 4. Piyasa dalgalanması, bunalım.	1. Her işin başı paradır. 2. Talebin azalmasıyla baş gösteren fiyat düşürme ve üretime katkısı olmayanların aradan çıkarılması düşüncesi. 3. Dost, düzenin insan doğasına aykırılığıyla çatışır, düzenin patronu olmak ister. 4. Akıllı akılsızı, güçlü güçsüzü sömürür. 5. Para her şeyi halleder.	1. Para-aşk. 2. Para kazanma-kosullar. 3. Para-yalan. 4. Sömürü-sömürü.
11.Konuşma ile 11.Oyun	Zehra ve Asiye, Z.M. ile anlaşır. Z.M. bir kat satın alır; içini dayer döşer. Katın parası ev sahibine ödenmek üzere adamın yanındaki çantadadır. Üçü eve gitmek üzere iken durum Dost'a ispiyonlanır. Dost Asiye'nin evine gelir. Dördü tartışır. Dost önce Z.M.'yi, sonra Zehra'yı öldürüp kaçar.	1. Aldatma, kavga, cinayet ve ölüm (orospunun sonu). 2. İşsiz kalma (Dost).	1. Çalışarak sermaye olabilecek parayı biriktirmek şansa bağlıdır, yoksa mümkün değildir. 2. İnsan durumdan faydalanıp yalan söyleyerek insanlardan faydalanabilir.	1. Para-sevgi. 2. Çıkar çelişkisi-hesaplaşma. 3. Düzenin bozulması-ceza (ölüm).

SAHNE	OLAY	MOTİF	ANA DÜŞÜNCE	ANA ÇELİŞKİLER
12.Konuşma ve Bir Sözsüz Oyun.	Cinayet sonrası Asiye, Z.M.'nin masada duran para dolu çantasını alıp saklar. Mahkemede suçsuz bulunduktan sonra,	1. El Koyma (para çalmak, hırsızlık, haksız kazanç) ve	1. Düzenin değişmemesi için her yol mubahtır; yeter ki insan kendini kurtarabilsin.	1. Dürüstlük-fırsatçılık.
12.Oyun	suçsuz bulunduktan sonra, parayı sık bir randevuevi açarak sermaye yapar.	2. Zengin olma.	2. Sermaye çalışarak değil, çalıp çırparak elde edilir.	2. İnsan değerleri-para.
İkinci Final	Patronu olduğu evde küçük Asiyeler'i para karşılığı meta olarak satın alır, sömürür.	3. Paranın sermayeye çevrilmesi.	3. "İnsanı para değil sermaye kurtarır."	3. Değerler-değerler.
Son Değiş	Asiye tarafından, bu düzende kurtulmanın sırrı anlatılarak oyunun teması da vurgulanır.	4. Randevuevi açma.	4. Sermaye dolaşımı da sömürü ile mümkündür.	4. Sermaye-hırsızlık.
		5. Düzenin sırrının anlatılması.	5. Ve sonuç olarak: "Burnu kurtulmaz pislikten/ Kılavuzu karga olanın" (Kılavuzu burjuva/zi olan proleteryanın).	5. Para-sermaye.
				6. Düzen-düzen.
				7. Sermaye-sömürü.
				8. Düzen-insan doğası.
				9. Ve sonuç olarak: Burjuvazi-proleterya.

4.1.6. Oyun Yapısının Brecht Estetiği Açısından İncelenmesi*

4.1.6.1. Naiv Tutum

Oyunun temelinde bilimsel naiv bir tutum yatmaktadır. Oyunun öyküsü alışıldık ve bir o kadar da yabancılaşmış bir öyküdür. Bu ve benzer öykülerdeki dramları yaşayan kişiler ve diğer insanlar, toplum içinde birlikte yaşadıkları bu ilişkileri, egemen sistemin genel ideolojisinin bireyler üzerindeki yansımaları sonucu değişmez ve bir kader olarak görürler. Bu kadar yabancıları oldukları bu ilişkileri aslında iyi bildikleri, tanıdıkları yanılgısı içindedirler. Bu durumda gerçek yaşamda yaşananlar mükemmel birer illüzyon görünümündedir. Bu illüzyon örtüsü de insanların yaşadığı bu dramların tarihsel diyalektiğini gizler. Bu durum da egemen sınıfın çıkarlarına hizmet eder. Oyunda bu işi Seniye üstlenir. Seniye bunu yaparken de toplumda ortak olarak paylaşılan değerlerden yararlanır. Ancak kılavuzluk edenin (Seniye) edilene (Asiye) yanlışlığı sebebiyle bu çelişki ortaya çıkarılır. Böyle bir naiv tutum yardımıyla oyunda eleştirilen kapitalist düzen, tarihsel materyalist yaklaşıma göre, toplumu oluşturan, birbiriyle uzlaşması mümkün olmayan iki belirleyici sınıfın çatışması durumuna getirilerek temanın doğrulanmasına hizmet edilir.

4.1.6.2. Mesel (Fabel)

Oyunun mesel çalışması bir ölçüde sahnede izleyicilerle de paylaşılır. Oyundaki naiv tutum ve oyunun yapısı buna olanak sağlar. Böylece sergilenen oyun, oyun içinde oyun havasına bürünür. Bu da yine oyunun temasına hizmet eder.

* Oyun, Brecht'in epik-diyalektik tiyatrosunun sistemleşmesinden önceki iki aşamanın ilkinde (yani "ters çevrilmiş ayna"/ "Bomerang Aynası") bir örnek olarak gösterilebilir. Bu aşama, küçük burjuva izleyicilerinin günlük eğlence isteğine yönelik, izleyicinin sahne ile özdeşleşmesinin ve yansıma talebinin engellenmediği, ancak bununla birlikte bu yansımanın eleştirilerek yanlışlandığı, böylece yansımadaki "özne" yerine "nesne"nin konulduğu bir tiyatro anlayışıdır (Çölok, Bugay, 1971: 23). Oyun böyle bir yapıdan, söylemden arındırıldığında öykünün geleneksel yapısı görülebilmektedir. Oyun, Brecht'in estetik kuramından hareket edilerek incelendiğinde öykünün geleneksel anlatı yapısının epik anlatıya dönüştüğü görülür.

4.1.6.3. Oyun Dili

Dilde yabancılaştırma vardır. Gereken yerlerde birtakım gizli anlamları anlaşılır kılacak gestusların söz ve davranışları dikkate alınarak oluşturulmuştur. Türkü sözleri yaşanan olayları, geline durumları vurgulayıcı, altını çizici, özetleyici, toparlayıcı ve kişileri yüzleştiricidir; iç hesaplaşmaları, bilinç değişikliklerini içerir; eleştirici, öğretici ve temayı vurgulayıcı bir işlevi yerine getirir.

4.1.6.4. Epizotik Anlatım

Oyun epizotik anlatımın özelliklerine uyar.

(...) Oyun, birbiriyle yoğun bir diyalektik ilişki içinde olan üç söylem düzleminde gerçekleşir. Temel söylem düzleminde, gecekondlu koşullarında yaşama savaşı veren Asiye ve annesinin dramı dile getirilir. İkinci söylem düzleminde öyküyü seyircilerle birlikte izleyerek tartışan küçük burjuva ‘hanımefendi’ ile ‘yorumcu’ yer alır. Üçüncü söylem düzlemi ise oyunun sonunda oluşur ve ‘izleyici’ konumundaki ‘hanımefendi’ ile oyun boyunca ‘kişisel dram’ ını yaşamış olan Asiye karşı karşıya getirilir (Yüksel, 1991: 8-9).

(a) “Anlatıya başvurulur” (Brecht’ten aktaran Grimm, 1987: 218-19): Oyunda öykünün anlatılması önem kazanır. Bunu zaman zaman oyundaki tipler birer serim olarak yerine getirirken, büyük ölçüde oyundaki “Anlatıcı” yerine getirir.

(b) “Seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir, her sahne kendisi için vardır” (1987: 218-19): Oyun, parçalanarak anlatıldığı oyuna dışarıdan müdahale edildiği ve yabancılaştırma efektleri kullanıldığından, izleyicinin ilgisinin oyunun sonu üzerinde yoğunlaşmasının önüne geçilip, izleyicinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine de çekilmiş olur.

Oyunda yer alan sahneler birbirini gerektirmemektedir. Bu durumda her sahne oyun öyküsü içinde bağımsızdır ve kendisi için vardır. Her bir sahnede diğerlerine bağımlı olmayan bir olay yer alır. Böyle olunca oyundaki sahnelerin yerleri değiştirilse, oyuna başka sahneler eklense, oyundan bir sahne çıkarılsa veya sahnedeki örneksenen olaylar değiştirilse bile oyun içeriğinden, temasından pek bir şey kaybetmez.

(c) “Montaj tekniği” (1987: 218-19): Oyunun gelişmesi birbirinden bağımsız, kendi içinde varolan sahnelerin, montaj tekniği kullanılarak bir anlatıma hizmet edecek şekilde birbirleriyle ilişkilendirilmesi şeklinde olur.

(d) “Olaylar eğriler çizer” (1987: 218-19): Yukarıda ele alınan yapısal özellikler dolayısıyla oyundaki olayların düz bir çizgi üzerinde gelişmemesi, aksine olayların eğriler çizerek gelişmesi elde edilir.

(e) “Olaylar sıçramalıdır” (1987: 218-19): Oyunun gelişim mantığı içinde (temaya uygun olarak) evrimsel bir zorunluluğa göre ilerleyen olayların gelişen yapısı parçalanarak bozulunca, olaylar da sıçramalı bir nitelik kazanır. Asiyе’nin yaşamındaki önemli, kritik durumlara atlanarak gelinir; buradan hareketle istenen eylem gerçekleştirilir ve yeni bir duruma gelinir; olaylar bu şekilde sıçramalı olarak ilerler.

İzleyiciler, geleneksel yapının parçalandığı duraklarda olaylar ve kişiler üzerinde düşünme fırsatı elde ederek oyuna karşı eleştirel bir konum alır. İzleyicilerin Asiyе ve onun dramı ile özdeşleşmesi zayıflatılarak katharsis’e giden yolun önüne geçilir. İzleyicilerin aynı zamanda eğlendirilerek, yanılgılarının düzeltilmesi yolunda ilk adım atılarak bilinçlerinde bir yükselme beklenir.

4.1.6.5. Gestuslar

Oyunda gestuslar da önemli bir yere sahiptir. Gestuslar bilindiği gibi oyundaki naiv tutumun oyunculuk düzeyindeki ifadeleri olarak açığa çıkar. Yine mesel (fabel) çalışmasından hareketle metindeki sözün ve onu ifade eden davranışta örtülü yatan anlamı açığa çıkaran bir eylem biçimi olarak yer alır. Böylece günlük yaşamda örtülü kalan, illüzyonlu söz ve jestleri uzlaştıran genel ideolojinin bireyler üzerindeki bu yanı ve yanlış ilişkileri ve çelişkileri gösterilerek toplumsal gestus elde edilir. İzleyicilerin ve oyundaki konuşmacı kılavuzun (Seniye) alışılmış beklentileri doğrultusunda sergilenen oyun, bir yandan estetik açıdan izleyicilerin eğlenmelerini sağlarken, aynı zamanda bir yandan da, diğer yabancılaştırma efektlerinin yanı sıra gestuslar yardımıyla da izleyici taleplerinin yine kendileri tarafından sorgulanıp, eleştirmelerine yardımcı olunur. Oyunun başarısını doğrudan etkileyen bu gestuslar doğru kullanılmadığında, ya da eksik kaldığında izleyici yanlış bilince sürüklenebilmektedir.*

* Önder Şenyapılı (1970: 21)nın, sergilenen oyunu eleştirdiği bir yazısında değindiği gibi, örneğin, günlerdir aç yaşayan Asiyе’nin yiyecek çaldığı sahnede izleyicilerden kahkahalar yükselmektedir. Bu durum da oyuncunun oyunundan kaynaklanmaktadır. Çünkü oyuncu metindeki oyunu ön plana çıkararak, toplumsal gestusu sergileyemediğinden, geleneksel anlatıya özgü bir durum ortaya çıkmaktadır. Oysa

4.1.6.6. Yabancılaştırma

Oyundaki naiv tutumun anlatım teknikleri olarak yabancılaştırmalar kullanılmaktadır. Oyundaki yabancılaştırma teknikleri Brecht'in işaret ettiği üç çeşidi de kapsar: "Oyun metninin yapısında", "sahne düzeninde" ve "oyunculukta" (Brecht, 1987: 216-18).

Birincisinde oyun epizotik anlatım biçimiyle bir açık yapıt özelliği taşır. Oyunun öyküsel anlatısı söylemde kronolojik olarak aynı olmakla birlikte bazı nicel gelişmeler atlanır.

Oyunun konuşmalarla da parçalanarak tartışmalı bir nitelik kazandırıldığı aralarda gösterilmeyen olaylar "Anlatıcı" tarafından özetlenir; oyun yeni durumlar üzerinden devam eder. Aralara şarkılar girer.

Şarkı sözleri metni varsayarak yorumlar. Oyun üzerinde konuşulur. Oyunun bir oyun olduğu izleyicilere unutturulmaz. Anlatıcı (yorumcu) ile birlikte oyunu izleyen Seniye, Asiye ile karşı karşıya gelir. Böyle olunca izleyicinin dikkati de oyunun sonundan, oyunun akışına çekilir; aralardaki her süreç önem kazanır. Oyuncunun, rolü ile arasına bir uzaklık koyması gibi, izleyici ile kişiler ve olaylar (eylemler) arasına da bir uzaklık konulmuş olur. Dış gerilim azaltılır. Sorunun çözülememesi, hep devam etmesi izleyiciye unutturulmaz. Oyundaki konuşmacılarla (Anlatıcı ve Seniye) birlikte salondaki izleyiciler de zihinlerinde, aralarda oyun hakkında yargılarda bulunarak oyuna müdahale eder. Dolayısıyla bölünen her bir oyun, bütün içinde bir oyuncuk niteliği taşır. Bu oyuncuklar izleyicilerin (ve onların sahnedeki temsilcilerinin) kafalarında kotarılan düşüncelerin yansıtılması şeklinde oluşturulurlar; yoksa yaşanmış bir öykünün dış müdahalesiz yansıtılması değildir.

Sahnenin sağ yanında Anlatıcı ve Seniye için bir izleme yeri vardır. Konuşma sırasında bu ikisi aydınlatılır. Asiye'nin söylediği birinci ve ikinci final türküsü sırasında fonda türkü konusu ile ilgili fotoğraflar düşürülür. Bu sahnesele yabancılaştırmalarla sahne-salon-tarih ilişkisi de elde edilir.

Oyunculukta da yabancılaştırma ilkesi işler. Oyuncunun iki kişiliği sergilemesi, gestuslar, vb.

burada "toplumun direnmeye çalışan bir bireyinin, önünde-sonunda çöküşü, yıkılışı, gücünü yitirışı, direnmekten vazgeçme yoluna girişi" anlatılmaktadır; "ve seyirci gülüyor, alkışlıyordu. Hani, 'Oh olsun, sen de yenildin' dercesine, sevinerek..."

4.1.6.7. Tarihselleştirme

Gestuslar ve diğer yabancılaştırma efektleriyle de birlikte sahnede yaşanan olayların kesilip, parçalanıp, tartışılmasıyla, oyuna dışarıdan bakış ile değerlendirme olanağı sağlanır. İzleyici de oyunun dışından güncel olanın değişmezliği kanısını kırarak tarihsel bir bakışa ulaşır; dolayısıyla oyun tarihselleştirilir.

4.1.6.8. Anlatımcı Yapı

Oyun anlatımcı bir yapıya sahiptir. İzleyicilerin yaşamdan elde ettiği önyargısal ve algısal bilgi ve deneyimlerle, genel ideolojinin bireyler üzerindeki özel ideolojilerinin beklentileri doğrultusunda ve kılavuzun da temsilciliği ile sahnede sergilenen bu gerçek ile sanatın gerçeğinin çatıştırılması sonucu izleyicilerin inançları sarsılır ve yanlışlanır. Böyle bir anlatımcı yapı ile izleyici Asiyeler'in kurtulması için alternatif bir ideoloji ve kılavuz düşünmeye itilir.

Oyunda eleştirilen kapitalist düzen, tarihsel materyalist yaklaşıma göre, toplumu oluşturan, birbiriyle uzlaşması mümkün olmayan iki belirleyici sınıfın çatışmasından hareketle ele alınır.

Oyunda ele alınan tez, egemen sınıfın genel ideolojisinin bireyler üzerindeki yansımaları doğrultusunda karşı sınıfa kılavuzluk edilerek Asiyeler'in kurtarılamadığına, tersine daha çok üretildiğine ve egemen sınıf için mubah olan kurtuluşun karşı sınıfın insan doğasıyla çelişerek kabul edilemezliğinin gösterilmesiyle doğrulanır. Oyunda yanlış kılavuzun seçilmesi ise, iki sınıfın paylaştığı ortak toplumsal değerler dolayısıyla izleyici beklentilerine ters düşüp, onlara itici görünmeden (beklentilerinin oyunda nasıl olsa çelişip çatışıp yanlışlanacağından) oyuna önyargısız katılabilmelerini sağlamak içindir. Seniye'nin uygun gördüğü çözümün izleyicilerin insan doğasıyla çelişip çatışmasıyla Asiyeler'in kurtuluşunun kendi açılarından gerçek kurtuluşu olmadığını gören izleyicilere, alternatif yolun ne olduğu ve Asiyeler'in nasıl kurtulacağı konusunda da yardımcı olunmaz. Zaten oyunda böyle bir kaygısı olmayan

Vasıf Öngören (1970: 28) in bir konuşmasında da dediği gibi, oyunda “Asiyeler’in neden kurtulamayacakları belirlenmeye çalışılıyor”.

4.1.7. Zaman ve Mekân

Oyun öyküsünün zamanı, baş oyuncu Asiye’nin yaşam sürecinin bir ara dönemini kapsar (12-24 yaşları arası); bu, öykünün zaman genişliğini verir. Zamanın işlenişi oyunun biçimine de uygunluk gösterir. Oyunda zaman kesintili işler, atlamalı olarak gösterilir. Bu açıdan Asiye’nin yaşam kesitinden önemli parçaların, örnek olayların atlamalı, sıçramalı işlenişi ile bir paralellik içindedir.

Zaman, oyundaki tezin, temanın doğrulanmasına katkıda bulunacak doğrultuda kullanılır. Bu hedef doğrultusunda zamanın kullanımı oyunun yapısından dolayı ilginç bir özellik gösterir. Asiye’nin yaşamındaki dönüm noktaları ve bunların durumları gösterilecek şekilde atlanarak ele alınan olaylar öykünün kronolojik sırası olarak kabul edilirse, bu yapıya uygun olarak zaman, geçmiş zamanda yaşanmış olayların zamanı olarak, çokça geriye dönüşlerle gösterilir. Ön oyundaki zaman, şimdiki zamanda geçer; bu ön oyun içinde zaman, aynı zamanda geçmişte yaşanan olayların serimini veren bir işlevi de yerine getirir. Oyunun atlamalı yapısı, geçmiş zamanı ileriye gidişlerle vermek durumunda bırakır. En önemlisi, tüm bu yapı içinde, zaman ve olaylar oyunun sergilendiği şimdiki zamana taşınır. Zaman böylece tarihselleştirilir. Yani, oyunda şimdiki zamanda yer alan konuşmacılar (oyunu izleyen Anlatıcı ve Seniye) sahne aralarında ve “on ikinci konuşma ve bir sözsüz oyun”da olduğu gibi eylemle içiçe ve ona doğrudan müdahale ederek oyundaki olayların seyrini değiştirebilecek konumda olduklarından (fakat Seniye’nin Asiye ile olan uzlaşmaz sınıfsal çelişkilerinden ötürü, kendi açısından Asiye’yi kaderci davranmaya yönelttiğinden bu davranışı olayların seyrini değiştirmez; Seniye’nin bu imkânına rağmen Asiye’nin yaşamının ve dolayısıyla temanın da doğrulanması sağlanır) geçmiş zaman şimdiye taşınır.

Kısacası, öykü geçmiş zamanda yaşanmıştır; oyunun söylemi doğrultusunda geçmişteki bu olaylara müdahale edip seyrini değiştirme fırsatı yaratıldığından, zaman bugüne taşınmıştır. Bakış açısının yanlışlığı nedeniyle olayların seyri değiştirilemediğinden, olaylar ve zaman geçmişte kalır. Dolayısıyla oyunda geçmiş ile

şimdiki zaman iç içe yer alır. Böylece tutum ve davranışları eleştiri ve tartışma fırsatı doğrulmasına zamanın da katkısı sağlanmış olur. Böylece, öyküdeki Asiye'nin yaşamı (gerçekte olduğu gibi) benzerlerine aynı veya farklı zaman ve mekânlarda yaşayan benzerlerine (Asiyeler'e) örneksenerek, farklı zaman ve mekânlarda yaşayan Asiyeler'in bir (aynı) zamanda özdeşleştiklerinin altı çizilir: Asiye'nin öyküsü (Asiye) başka bir ülkede şu anda da (sahne de olduğu gibi) yaşanmaktadır. Bu haliyle, olayların olduğu gibi, zamanın da evrensel nitelikte olduğu söylenebilir. Olayların (yaşamın) tekrarı, zamanı bugünle özdeşleştirir. Bu da öykü zamanı ile söylem zamanı arasındaki farklı bakış açısını verir.

Olayların geçtiği mekânlar olaylara, insanların sosyo-ekonomik durumlarına, iş ortamlarına uygunluk gösterir. Mekânların ve mekânsal özelliklerin içerdiği değişiklikler zaman hakkında da bilgi vericidir. Buna örnek olarak, birincisine, Asiye'nin zengin olduktan sonra açtığı randevuevi mekânı, ikincisine de dokuzuncu oyunun sonundaki onuncu konuşmada Anlatıcı'nın da altı yıl sonrasına gidildiğini belirttiği, onuncu oyundaki Asiye ile Zehra'nın işlettikleri evdeki eşyaların eskimiş olması gösterilebilir. Asiye'nin de işinden dolayı çabuk yıprandığı, yaşlandığı görülür. Zaman-mekân-insan ilişkisi birbirine uygunluk gösterir.

Sahnenin sağ kenarındaki bir yükselti üzerine kurulu masanın yanındaki iki döner sandalyede oturarak, oyun boyunca oyunu izleyip, oyun aralarında oyun hakkında konuşan Anlatıcı ve Seniye'nin şimdiki zamanda yer alan (buluşan) mekândaki varlıkları, öykünün zamanı ile birlikte, mekânın bu güne taşınmasına da katkıda bulunur. Asiye'nin birinci ve ikinci final türküsünü söylerken fona yansıtılan türkü konusu ile ilgili fotoğraflarla da (yabancılaştırma işlevlerinin dışında) değişik zamanların izlerini taşıyan mekânlar şimdiki zamanla özdeşleştirilir.

4.1.8. Konuşma Dili

Yapıtta dilin ustaca kullanıldığı görülmektedir. Yapıtın biçimine uygun özellikte işlenmiştir. Ekonomik kullanılmıştır. Tümceler yalın, kolay anlaşılır, kolay konuşulabilir biçimde ve konuşma diline uygun olarak hazırlanmıştır. Konuşmaların oyuna katkısı tamdır.

Yapıtta dil serim ve sergileme işlevini görür. Oyunda gösterilmeyen, atlanan zaman dilimlerini, zaman geçişlerini ve geline zamanları ifade edici bir işlevi yerine getirir. Sahnede gösterilmeyen, atlanan, geçmiş olaylar ve geline yeni durumlar hakkında izleyicileri bilgilendirme işlevini görür. Sahnede geçen aksiyonu besler. Kişiler ve ilişkiler hakkında bilgi verir. Kişilerin genel özelliklerini, davranışlarını, iç çelişkilerini, güçlü ve zayıf anlarını, dünyaya bakış açılarını, sosyo-kültürel, sınıfsal konumlarını ele verecek şekilde kullanılmıştır. Kişilerin konuşmaları uğraş dillerine uygundur. Kişilerin iç çelişkilerini ve bilinç düzeylerindeki değişiklikleri açığa çıkarır.

Anlatıcı ve Seniye'nin konuşmaları, oyunda eylemleri, durumları, olayları, tercihleri, düşünceleri eleştirme ve yabancılaştırma işlevi gördürerek, izleyicilerin tartışmaya çekilmesine yardımcı olur.

4.1.9. Tipler

Oyundaki bütün kişiler birer TİP olarak sunulmaktadır. Hepsisi de yaşamda (öyküde) yüz yüze geldikleri durumlar, olaylar ve kişiler karşısında toplumdaki sosyo-ekonomik ve kültürel konumları gereğince kendilerinden beklenen basma kalıp davranışlar sergiler. Bir karakteri ortaya koyacak üç boyutluluktan yoksundurlar. Toplumdaki bu basma kalıp ilişkileri temsil ederler. Düzeni, yaşamlarını, ilişkilerini sorgulamazlar ve onları olduğu (yaşadıkları) gibi kabul edip (kader) bildiklerini zannederler. Dünyanın değiştirilebileceğine dair inançları yoktur. Etki-tepki yoluyla hareket ederler.

Oyundaki konuşmacılar (Anlatıcı ve Seniye), oyun aralarındaki toplam 12 konuşmada yer alan iki kişidir. Oyunu baştan sona, sahnenin sağ yanındaki bir yükselti üzerinde izleyici gibi izleyip, oyun aralarında olaylar ve durumlar hakkında konuşurlar. Oyuna sözle müdahale edilir. Konuşmalarla oyuna tartışmalı bir nitelik kazandırılır. Oyunun düz bir çizgi üzerinde kesintisiz akışı engellenerek, oyun parçalara bölünür. Özdeşleşme zayıflatılır, katharsis'in önüne geçilir.

Oyunda ele alınan tiplere, tiplerin oyundaki genel işlevleri ve oyunda bulunma nedenleri açısından bakıldığında, tipleri üç grupta toplayarak incelemek mümkündür.

4.1.9.1. Varolan Toplumun Temsilcileri

Oyunda varolan toplumun temsilcileri Seniye, Müdüre, Kayınpeder ve Müdür'dür.

SENİYE: Oyunun sahnelendiği tiyatronun daveti üzerine tartışmalı oyuna katılan, sahnenin sağ kenarındaki yükselti üzerinde Anlatıcı ile birlikte oyunu izleyen, “Fuhuşla Mücadele Dernekleri Genel Başkanı Sayın Seniye Gümüşçü” hanımefendidir. Şık giyimlidir. Bir küçük burjuvadır.

Seniye on dört yıldır bu dernekte çalışmaktadır. Kocası ile birlikte Paris'te üniversite öğrencisi iken, Paris'e gelen bir erkek dostlarına Pigal'deki satılık kadınlardan birini ayarlamak istediklerinde başlarından geçen bir olaydan sonra bu kadınlara acıyıp, ilgi duyup, memlekete dönünce de bu işlerle uğraşmaya başlamıştır.

Asiye'nin namuslu yolu seçerek, en kestirme yoldan hayatını kurtarması yolunda öneriler getirir. Seniye için Asiye, toplumda yardıma muhtaç, zavallı basit bir kızdır.

Seniye için bu toplumda, gerçekte Asiye ve onun durumundakilerin kurtulması için en kestirme yol evlenmektir. Fakat ideal olanı, yaşamını kendisinin kurması ve bir erkeğe muhtaç olmamasıdır. Seniye bu konuda haklıdır. Ancak günün şartları dikkate alındığında bu yol özellikle Asiye gibi basit insanlar için pek mümkün değildir. Seniye, nişan bozulduktan sonraki ikinci konuşmada ilk çelişkisini bir iç hesaplaşmasıyla açığa çıkartır: Kayınpeder'in dediği gibi, kendisi olsa, suçsuz olmasına rağmen böyle bir kızın (Asiye) oğluyla evlenmesine razı olabilir mi?: “Hiç kimse, hiçbir zaman böyle bir duruma şahsı adına razı gelmeyecektir...” (Öngören, 1991: 86). Yine de, Asiye'nin durumunu kabullenip, onu gerçekten sevip, evlenecek biri çıkabilir. Yoksa Asiye de herkes gibi çalışmak zorundadır; fakat kendisini (namusunu) korumak da zorundadır. Bunun için en iyi iş Avrupa'da olduğu gibi fabrikalardır. Asiye gibi basit insanların özgürlüğü öyle bir fabrika toplumunda mümkündür. Bunun için de direnecektir. Seniye'ye göre, “insanlar yaşamak için ya para sahibi olurlar ya da çalışırlar” (1991: 109). Ona göre Asiye direnmesini becerememiştir. Kötü yola düştüğünde, ölümü yaşamaktan daha iyi bulduğunu söyler: Altıncı konuşmada Anlatıcı'nın konuşmaya açıklık getirdiği “namuslu yoldan yaşamamanın tek yolu ölmek”tir (1991: 105) çelişkisine düşer.

Ancak Asiye bu yoldan da kendini sermaye olabilecek kadar bir para biriktirip kurtarabilir. Bunun için en iyi yol, randevuevlerinde borçlandırılıp sömürülme, kendi evlerini açıp çalışmalarıdır. Bunun için de düzenlerini kurmaları gerekir. Çünkü bu evler, genelevler gibi devletin koruması altında değildir. Devlet genelevleri toplumda gerekli kurumlar olarak görmektedir. Seniye bu dokuzuncu konuşmada üçüncü çelişkisini açığa vurur: Asiyeler'i kurtarmaya çalışırken, onlara genelevler açılmasını doğru görür; böylece yaptığı iş göstermelik olur.

On birinci konuşmada çalışarak sermaye elde etmenin imkansız olduğunu kabul eder; para biriktirmenin şansa bağlı olduğunu itiraf eder. Dolayısıyla şansı olanlar kurtulabilecektir (öyleyse Asiye'ye böyle bir şans neden verilmesin ki?). Bu durumda Asiye'nin bu yaşamda bir kurtuluş yolu yoktur. Ancak kendisinin göremediği bir kurtuluş yolu da mutlaka olmak zorundadır: “yoksa, yaşamak çok ağır ve zor olur bizler için..O zaman gerçekten de birçok şeyi değiştirmek, yenilemek icap edecek demektir..” Bunun için “Asiye kurtulmalıdır..” (1991: 135). On ikinci konuşmadaki Seniye'nin bu itirafı kılavuzluğunun iflasını ilan eder ve Seniye tümünden yanlıştır ve dolayısıyla kurtuluşa giden yolu da buluverir: Asiye, öldürülen Zengin Müşteri'nin para dolu çantasını çalmalıdır; bu, Asiye'nin “hayatının en büyük fırsatı”dır (1991: 136). Parayı çaldığını nasıl olsa kimse öğrenemeyecek, çalışarak biriktirdiği zannedilecektir. Seniye burada da yoksullara vaaz ettikleri değerleriyle çatışır. Asiye parayı çalınca Seniye rahatlar, çünkü artık Asiye gerçekten kurtulabilir, bunun için parası vardır. Kurtuluş parayla, sermayeyle mümkündür; çalışarak bunu elde etmek ise hikâyledir mantığı ortaya çıkar.

Para, çalınarak temin edildikten sonra, şimdi para sermayeye dönüştürülmelidir. O, kocasının dilinden düşürmediği şu sözüne inanır: “İnsanı para değil, sermaye kurtarır” (1991: 136). Asiye parasını iyi bildiği bir işe yatırmalıdır; bu iş ise bir randevuevi açmaktır; daha sonra isterse bu işten vazgeçebilir. Bu iş zaten Seniye'nin toplumda gerekli gördüğü bir kurum, bir meslektir.

Seniye'nin çelişkileri böylece ortaya konulmakla, gerçek çelişkilerin düzenin alt-yapısından kaynaklandığı, Asiyeler'in bu kılavuzların yoluyla kurtarılmalarının olanaksız olduğu gerçeği izleyicilere gösterilmiş olur.

Seniye'nin oyundaki işlevi ise, oyunun biçimsel yapısına olan katkısının yanı sıra, hem sırdaş oyunculuğu, hem de burjuva sınıfının ve ideolojisinin bir temsilciliğidir.

MÜDİRE: Asiye'nin okuduğu ortaokulun müdiresidir. İyi, yardımsever bir kadın tipidir. Asiye'ye okulu bitirinceye kadar yardımcı olur, okulda barınmasını sağlar. Asiye'yi baş göz edip hayatını kurtarmasını ister. Müdire bu konuda Seniye ile aynı görüştedir. Bunun için nişanladıkları çocuğun babasından Zehra'nın durumunu gizler. Durum öğrenilince kızın namuslu, günahsız olduğunu söylese de, Kayınpeder'in "siz olsanız bu kızı oğlunuza alır mısınız?" (Öngören, 1991: 85) sorusuna karşı susmayı tercih eder; burada da Seniye ile aynı tavrı paylaşır. Asiye'nin Yeğen ile birlikte kaldıkları eve Yeğen'in karısı ile birlikte gizlice gelip durumu gördüğünde, Asiye'nin Müdire'ye Yeğen'in evli olduğunu bilmediğini, Yeğen'in bu konuda kendisini aldattığını söylediğinde, Müdire Asiye'ye ancak bunun tersinin olabileceğine dair "demek annenin huyu sende de varmış..Annenin kızıdır.." (Öngören, 1991: 95) cümlesiyle ifade ederken, yukarıda değinilen Kayınpeder'in önyargılı davranışıyla bir paralellik gösterir. Asiye'yi ve annesini küçümseyerek kötüler. Dışarıya rezil olmaktan korkup Yeğen'e susmasını söylerken de nişanın rezil olunmamak için nişandan sonra bozulması gerektiği düşünce ve davranışıyla da bir paralellik gösterir. Müdire, yapıtta yardımcı kişi işlevi üstlenir. Temsilci oyun kişisi olarak da küçük burjuva bir ara sınıfın (memur) tipik bireysel ideolojik değerlerini sergiler.

KAYINPEDER: Asiye'nin nişanlandığı gencin babası, Asiye'nin de kayınpederidir. Küçük bir marangoz atölyesinin sahibidir. Asiye'nin okul müdiresinin aracılığıyla Asiye'yi tanıyıp, oğluyla evlendirmek ister. Asiye'yi Müdire'den, öğretmenlerinin bakıp büyüttüğü kimsesiz, namuslu bir kız olarak tanır. Kendi ifadesiyle ailesi "fakir ama namuslu" bir ailedir. Nişan günü bir ahababı Asiye'yi tanır. Kayınpeder ahababına bir sırdaş işlevi görür. Ahabab, Asiye ve annesi Zehra hakkında hatırladıklarını Kayınpeder'e söyler. İzleyiciler, Zehra'nın metresi olduğu Adam'dan ayrıldığını, genelevde çalışmakta olduğunu da böylece öğrenir. Namusuna söz getirmek istemeyen Kayınpeder nişanı bozmaya karar verir. Kayınpeder, toplumda dahil olduğu

kesimin küçük burjuva değerlerini, örf ve adetlerini, yaşama bakışlarını karakterize eden bir *tip* konumundadır.

MÜDÜR: Fabrika sahibi Amca'nın yeğenidir. Gençtir. İşinde tecrübesizdir. Eğitilmiş olduğu anlaşılır. İşlerin dürüstlikle yönetileceğini düşünür. Sınıf bilinci henüz tam değildir. Sınıfsal ve devraldıkları miraslar bakımından Asiye'nin toplumsal konumunun tam karşısında yer alır. Amca'nın sırdaşlığını üstlenir. İzleyiciye kapitalistin olaylara bakış açısını gösterir. Sınıfının temsilciliğini de üstlenen bir oyun kişisi tipidir.

4.1.9.2. Varolan Toplumun Ürettikleri

Oyunda, varolan toplumun ürettiği kişiler Asiye, Zehra, Dört küçük kız, Yeğen'in Karısı, Ahbab, Aracı, Dost (Kara Mustafa), Patron, Müşteri, II. Müşteri, Adam, Mezeci, Adam (Bakkal) ve Zengin Müşteri'dir.

ASIYE: Yapıtın baş oyun kişisi Asiye'dir. Anlatılan öykü Asiye'nin öyküsüdür. Oyunda Asiye bir *tip* olarak sergilenir. Asiye, toplumda kendisinin durumunda olan kişilerin davranışlarını, yaşama karşı tutumlarını, bakışlarını, dış davranışları yoluyla, basma kalıp davranışlarla yansıtır. Tümevarım yöntemi içinde değerlendirilebilecek olan Asiye'nin geçirdiği değişikliklerle düşünüldüğünde, birden çok kişi görünümü verir. Kendisi gibi izleyiciler de bu tümevarım yöntemi ile işlenen Asiye'nin geçirdiği evrimsel, devrimsel gelişimi adım adım gözleme, eleştirme ve değerlendirme fırsatını yakalar. Aynı diyalektik tavır zaten Asiye'de de oyun içinde verilir. Asiye oyun metni içinde yaşayan birisi olmaktan çıkar. Bilinçli Asiye, bilinçsiz Asiye'yi anlatır.

Oyunda Asiye'nin 12-24 yaşları arasındaki yaşam öyküsü, yaşam mücadelesi ele alınır. Bunun sebebi olarak, Asiye'nin on iki yaşında iken terk edilip kendi başının çaresine bakmak zorunda kaldığı yaşta olması ve yirmi dört yaşın ise Asiye'nin Seniye tarafından kurtarıldığı yaş olmasıdır. Asiye'nin on iki yaşına kadar olan dönemi "Ön Oyun"da Zehra'nın Asiye'ye anlatmasıyla (serim) öğrenilir. Asiye'nin yirmi dört

yaşından sonraki yaşamına ilişkin fikir de, on ikinci oyun'da sergilenen yaşamının bir devamı olacağı şeklinde ortaya çıkmaktadır.

Oyunun başında, Asiye gecekondü şartlarında annesi Zehra ile birlikte yaşayan bir ortaokul öğrencisidir. Okulu öğretmenlerinin maddi, manevi yardımlarıyla bitirir. On sekiz yaşında kötü yola düşer. Bu işte (fahişelik) yaşı ilerler. Yirmi dört yaşında randevuevi sahibi bir patroniçe olur.

Asiye, zayıf, fiziği düzgün, güzel bir kızdır. Köylü kökenli proleter anne ve babanın kızıdır. Daha bebekken babası inşaattan düşerek ölmüştür. Annesi Zehra büyük zorluklar içinde, çeşitli işlerde çalışarak Asiye'yi büyütür. Zehra ikinci kez evlenmiştir. Üvey babası Asiye'yi okula yazdırmıştır. Bir süre durumları iyi gitmiştir. Asiye ilkokulda iken üvey babası evi terk edip gitmiştir. Açlık ve sefalet içinde geçmeye başlayan bu dönemde Zehra çaresizlikten evinde erkeklerle para karşılığı yatmaya başlamıştır; geneleve düşmemiştir. Yedi yıl sonra Asiye ortaokulda iken annesi onu terk ederek kaderi ile baş başa bırakır. Asiye bu dönemde annesinin nasıl para kazandığını bilmektedir. Ancak bu durumun ne demek olduğunu bilinç düzeyinde kavrayabildiği söylenemez. Evlerine gelip giden erkeklere karşı Asiye'nin tavrı umursamazdır. Eve geldiğinde evde erkek varsa boş odaya geçerek kapıyı kapatır. Müşteri gidince dışarı çıkar. Kendiliğinden ev işlerine yardım eder. Uysal, itaatkâr, içine kapanık, yaşından olgun, anlayışlı, ancak sıkıntılı biridir. Annesinin Asiye ile yeterince ilgilendiği söylenemez, ihmalkâr davranır. Duyguları önemsenmez. Annesinin kendisine karşı alışıldık kaba ve küfürlü diliyle hitabına alışmıştır.

Asiye'nin yanına sığınabileceği bir akrabası yoktur. Ortaokulu bitirinceye kadar ve sonra da bir süre okul müdiresinin koruyuculuğunda okulda kalarak yaşar. Müdire'nin Ankara'ya tayini çıkınca Asiye kimsesiz, bir başına kalır. Namusuyla yaşamak için bütün zorluklara göğüs gerer, direnir. İyimserdir. Belli bir işi, mesleği yoktur. İlk nişanı annesinin durumunun açığa çıkmasıyla bozulur. Yıllarca çeşitli işlerde çalışmayı dener, ancak hep vücudundan yararlanmak isteyenler olduğundan bu işleri uzun süre devam ettiremez. Namusuna düşkün, saygılı, uyumludur. Her şeye rağmen insanlara güvenir. Güvenebilip, sığınabileceği bir kimseye ihtiyaç duyar. Sınıf bilincinden yoksundur. Dünyayı, yaşamı, olayların akışını değiştirmek gibi bir düşünceye, bilince sahip değildir. Mücadelesini, kabullendiği kaderi içinde verir.

Asiye'nin gelişimi dural gibi görünmesine rağmen atlamalı/sıçramalı olarak gelişir. Bu gelişim oyunun gelişimiyle de paralellik gösterir. Asiye'nin yaşadığı, geldiği durumların kendisinde yarattığı nicel birikimler, değişimler, bilinçsizce direndiği düzenin sırrını anlaması yolunda nitel bir değişimle olur. Çalmak ve sömürerek yaşamak; bunun için kişisel değerlerine ve toplumsal değerlere sırt dönmek. Asiye'nin öğrendiği bu sır, önceki tutumuyla, kişiliğiyle, değer yargılarıyla tam karşıttır. Asiye önce içinde yaşadığı dünyaya, yaşama alışıktır, yani bilinçsizce dünyayı, yaşamı tanıdığını bilmektedir (varsaymaktadır). Daha sonra başından geçen olaylar, ilişkiler bu bildiği yaşamı anlaşılmaz kılar. Kılavuzun (Seniye) ittiği yolda Asiye'nin bu yaşamı anlayabilmesi (metaforik ileti ile) çatıştığı değerleri terk etmesi ile olur. Bu aşamaya kadar Asiye nicel yığılmaların nitel değişikliğe dönüşmesini beklemek zorunda kalır.

Yapıtta Asiye sırdaş oyun kişisi durumunda da yer alır. Ön oyunda ortaya konulan durumdan yola çıkarak annesi Zehra, Asiye'ye gelinen, yaşanan durumu açıklayıp, başından geçen olayları anlatır. Böylece Asiye ile birlikte izleyiciler de (konuşmacı Seniye de dahil) durumu doğuran önceki olayları bir serim şeklinde öğrenme ihtiyacını giderir. Yine Asiye de Zehra gibi bir temsilci oyun kişisi işlevini de yüklenir: Toplumdaki Asiyeler'den birisi olarak, onların tipik özellikleriyle varoluşlarını, kapitalist düzen içindeki konumlarını temsil eder.

ZEHRA: Zehra, Asiye'nin annesidir. Asiye tek çocuğudur. Zehra önce köylü kökenli bir yarı proleter köylü, daha sonra bir proleterdir. Kocasıyla köyden kaçıp şehre gelmişlerdir. Bir gün kocası şehirde çalıştığı inşaattan düşerek ölünce dul kalır. İşi, mesleği, köyden bir geliri, yanına sığınabileceği bir kimi kimsesi, kendisine uzanacak bir yardım eli yoktur. Henüz konuşamayacak kadar küçük yaştaki kızı Asiye'ye bakmak zorunda kalır. İkinci evliliğini yapana kadar çeşitli işlerde çalışır. Kendisinden yararlanmak isterler. Çok zor günler geçirir. İkinci eşinden memnundur. Üvey baba Asiye'yi ilkokula yazdırır. Her şey yolunda iken bir gün eşi evi terk eder. Zehra yine tek başına direnmeye başlar. Sonunda tek çare olarak evine erkekleri alıp para karşılığı fahişelik yapmaya başlar. Birlikte olduğu erkeklere onların karısı (kölesi) gibi hizmet de ederek (ayaklarını yıkar vb.) onları memnun bırakmaya ve daha çok yararlanmaya çalışır. Kazandığı parayla kendisinin ve kızının yaşamasını sağlar. Yaptığı işi kızından gizlemez. Mesleğine uygun davranır ve konuşur. Kızının bakımıyla gerektiği gibi

ilgilendiği söylenemez, ihmalkârdır. Kızını ortaokula yazdırır. Yedi yıl süren bu yaşantı süresinde işinden ötürü çok yaşlanır. Bu işte en fazla üç dört yıl daha para edebileceğini çok iyi bildiğinden, yaşamının geri kalan kısmını garantiye almak amacıyla metresi olduğu evli bir adamın (bakkal) kendisine açacağı bir eve gitmeye karar verir. Bu, Zehra için çok iyi bir fırsattır. Ancak adam tutacağı eve Asiye'nin de gelmesini istemez. Zehra, adamı bu konuda razı edemez. Bu durum karşısında Zehra kızını terk ederek yalnız gitmeye karar verir. Bu kararı üzerine, kızına ya bu işi birlikte yapıp oturmalarını, ya da kendi başının çaresine bakıp, kendisini kurtarmaya çalışmasını önerir. Zehra'ya göre Asiye için başka bir çare yoktur. Zehra bu metres yaşamını dener, ancak uzun sürdüremez. Önce genelevde çalışmaya, oradan da genelev önünde dilenmeye kadar düşer. Asiye de yıllar sonra bu işe düşüp Zehra'yı bulduğunda, Zehra bu konuda Asiye'ye yardımcı olur. Birlikte iş kurup çalışmaya, yaşamaya başlarlar. Zengin bir müşterinin Asiye'ye açacağı eve gideceklerken, birlikte çalıştıkları Dost'un saldırısı sonucu öldürülür. Böylece ele geçirdiği ikinci ve belki de onun için son olacak bu fırsattan da yararlanamamış olur.

Zehra'nın kişiliği ve yaşamı da Asiye'ninki ile bir paralellik içindedir. Asiye'nin sermayeye sahip olup açtığı randevuevinde Asiyeler'i satın alıp çalıştırması gibi, Zehra önce ön oyunda, gerek kızı, gerek kendi yaşamı için bu işi yapan bir anne konumunda ve görünümünde iken, ele geçirdiği fırsattan yararlanıp kendi yaşamını kurtarma pahasına kızını terk etmeyi ve hatta ona da birlikte çalışmayı önerecek kadar değişir. Böylece, "her koyun kendi bacağından asılır" atasözünü doğrular. Sınıf bilinçsiz bir mücadele verir. Kaderine boyun eğer. Dünyanın değiştirilebileceği gibi bir düşüncesi, inancı yoktur. Psikolojik derinlikleri verilmemiştir, yoktur. Oyunda bir *tip* olarak varolur.

Yapıtta Zehra, temsilci oyun kişisi olarak kapitalist toplum düzeninde, emeğiyle çalışıp yaşamak durumunda olan ve bundan başka hiçbir şeyi olmayan, sınıf bilinçsiz ve örgütsüz, sömürülen kadınların, hem erkekler, hem de sermaye sahipleri tarafından ezilen, çifte sömürülen kadınların toplumdaki durumlarının temsilcisidir. Zehra'nın aynı zamanda, oyundaki diğer bir işlevinin de ön oyunda ortaya konulan durumdan yola çıkarak, Asiye'nin çatışacağı karşıtları ile çatışmayı doğuracak çatışma konusu olan kişi olduğu da söylenebilir.

DÖRT KÜÇÜK KIZ: Asiye zengin olduktan sonra açtığı lüks randevuevinde çalıştırılmak üzere, Aracı tarafından bulunup getirilen kızlardır. En büyüğünün yaşı on yedidir. Aracı yaşlarını büyüttürerek nüfus kağıtlarına on sekizin üstünde yazdırmıştır. Güzeldirler. Aç, bakımsız ve perişan haldedirler. Her birinin üzerlerindeki giysiler Asiye'nin onların yaşında ve durumunda iken giydiği elbiselerdir. Hepsi de Asiye'nin o zamanki durumunda olan kimsesiz, işsiz çocuklardır. Asiye'nin bu işlere mecburen ilk düştüğü zamanki gibi, muhallebicilerde dolaşıp para karşılığı erkeklerle oynaşıp hayatta kalma yollarına düşmüş kızlardır. Bu halleriyle hepsi birer Asiye'dir. Asiye de kendisine bir zamanlar kadın Patron'un yaptığı gibi, kızların vücutlarını inceler, orasını burasını yoklar ve beğenir. Karşılığında Aracı'ya kızların ücretlerini öder, kızları satın alır. Kızlar temsilci oyun kişisi işlevlerini üstlenir.

YEĞEN'İN KARISI: “Orta yaşlı, karakuru, zayıf” birisidir. Mesleği, işi, eğitimi, vb. şeyler hakkında bilgi verilmez. Zayıf karakterli birisi olduğu anlaşılır. Sergilediği tavırlardan bir işte çalışmadığı anlaşılabılır. Asiye'nin Yeğen ile oturdukları eve geldiklerinde ağlamaya başlar. Kocasının boşanmak istemesine rağmen kabul etmez. Geleneksel, küçük burjuva evliliğini ve aile değerlerini sürdürme yanlısıdır. Yeğen ile Asiye arasında hem çatışma konusu olur, hem de yardımcı kişi işlevi görür.

AHBAB: Kayınpeder'in bir yakınıdır. Fabrikada çalışır. Nişan günü Asiye ve annesi Zehra'yı hatırlayıp Kayınpeder'e söyler. Nişanın bozulmasına sebep olur. Fabrikadaki birçok arkadaşı Zehra'yı tanımaktadır; (verdiği bilgilere göre kendisinin de Zehra ile yatmış olması olasıdır). Nişanın nasıl bozulmasının uygun olacağı yolunda Kayınpeder'e öneride bulunur, yol gösterir. Nişan, hem Asiye'yi hem de kendilerini rezil etmemek için nişandan sonra bozulmalıdır; “başka türlü insanlığa yakışmaz” (Öngören, 1991: 86): Asiye, namuslu, okumuş bir kızdır ve zaten onun bir günahı da yoktur. Bu çelişkisi ile toplumdaki genel kanılara boyun eğen, direnemeyen ve durumu bir kader olarak gören fırsatçı ve yoz bir *tip*'tir. Oyunda Asiye ile Kayınpeder arasında çatışmaya sebep olan bir kişi de olduğundan çatışma konusu olan kişi işlevini de üstlenir.

ARACI: Zehra ile Asiye kendileri çalışmak için tuttıkları bir evde, kendilerine müşteri bulması için (gizli çalışanlar) anlaştıkları bir adamdır Aracı. Getirdiği her müşteri için avantajını alarak geçinir. Özellikle Amerikalılar kendisinden kız sorar. Kendini pazarlamak için bu işleri iyi bilen bir kişi olduğuna dair sözler sarf eder. Asiye kendi randevuevini açtığına da birlikte çalışanlar. Aracı, bu mekânizmanın bir parçasıdır; hem düzenin, hem de fahişelik kurumunun bir temsilciliğinin yanı sıra, oyunda özel bir işlevi de üstlenir.

DOST (Kara Mustafa): Asiye ile Zehra'nın çalıştırdıkları evde onları belalı müşterilerden koruyan kişidir. Bir sorun (iş) çıktığında Zehra'nın bir işareti üzerine eve gelip Asiye ve Zehra'yı belalı müşterilerden kurtarır. Kuvvetli, gözü kara, esrarcı, işinde tecrübeli bir *tip*'tir. Ensesine vurulduğunda adeta çıldırır. Yaptığı her işin karşılığında müşteri ücretinin üçte birini alır. İşlerin azalmasıyla birlikte maddi sıkıntıya düşünce Zehra'ya Asiye'nin ücretinin düşürülmesini, ya da Zehra'nın kendisine başka bir yer bulmasını söyler. Daha sonra kendisinden gizlice kaçmakta olduklarını görmesi üzerine Asiye'nin metres gideceği Zengin Müşteri'nin ve Zehra'nın katili olur. Dost, sistem içinde, sistemle özdeşleşerek, fahişelik kurumunun kendi içinde yarattığı mekânizmanın bir temsilcisidir; mafya gibi.

PATRON: Modern bir randevuevinin kadın patronudur (sahibidir). Müşterileri büyük burjuvalardır. Çok şık ve güzel giyinen, modern görünümlü bir kadındır. Asiye'nin randevuevi sahibi olduktan sonraki haline ve davranışlarına tıpatıp bir örnektir. Zehra'nın getirdiği Asiye'nin vücudunu inceler, yoklar. Zehra ile Asiye için pazarlık yapar. İşinin kurdudur. Hem Asiye'nin geleceği konumun, hem de düzenle olan ilişkisinin ve fahişelik kurumunun bir temsilcisidir. Zehra ile konuşmaları meslek ağızlarına uygundur.

MÜŞTERİ: Asiye'nin evine gelen bir müşteridir. Ucuz fiyata ve giderek Asiye ile parasız birlikte olmak isteyen belalı bir müşteridir. Polise haber verip evi kapattırmakla tehdit eder. Bu tür müşterilerden korunmak için böyle evlerde çalışacak dostlara (koruyuculara) ihtiyaç olduğunun gerekliliğini gösterir. Toplumda bu tür insanların varlığını ve fırsatçılığını temsil eder.

II. MÜŞTERİ: Eve gelen bir müşteridir. Atmosfer sağlayıcı bir işlev üstlenir.

ADAM: Kadın Patron'un işlettiği randevuevinin sürekli müşterilerinden olan bir iş adamıdır. Şık giyimlidir. İşlerini daha kolay çözmek için iş arkadaşlarını da getirdiği yerdir. Yine böyle bir iş için gelmiştir. Evlidir. İş gezisi dönüşünde karısından, evinden önce bu randevuevine gelir. Beğendiği kızları sorar. Patron'la iş gereği iyi anlaşırlar, birbirlerine samimi ve saygılı davranırlar. Temsilci oyun kişisi işlevini yerine getirirken, işinin fahişelik kurumuyla olan ilişkisini de gösterir. Bu arada randevuevinin lükslüğü de ifade eder (buraya genelevdeki gibi küçük burjuva ve proleter erkekler gelemeyiz).

MEZECİ: Asiye'nin yiyecek çaldığı bir mezeci dükkanının sahibi bir küçük burjuvadır. Asiye'yi polise teslim etmek tehdidi ile, onun açlığından, düştüğü durumdan ve kendisine yansıttığı durumdan yararlanır. Yiyecek karşılığı Asiye'den faydalanır. Asiye'ye, kendisinin metresi olması halinde tüm ihtiyaçlarını karşılayacağını söyler.

Mezeci, fabrikadaki ve benzer durumlardaki erkeklerin tutum ve davranışlarıyla benzerlik içindedir. Mezeci, Zehra'nın metreslik yaptığı Adam'ı (bakkal) hatırlatır. Oyunda bir *tip* olarak çizilen Mezeci, temsilci oyun kişisi işlevini yerine getirir.

ADAM (Bakkal): Ön oyunda Zehra ile para karşılığı yatan ve ona yeni bir ev tutup metres yaşamı sürdürmek isteyen kişidir. Evlidir, fakat eşini sevmez. Bakkallık yaparak geçinen bir küçük burjuvadır. Zehra'ya ayaklarını yıkattırır. Kendisine hizmet edilmesinden hoşlanır. Çabuk sinirlenip, çabuk yatıştır. Zehra ile evlenmek, karısından da boşanmak gibi bir niyeti yoktur. Duygusuz, sorumsuz, kendi çıkar ilişkilerini düşünen (Asiye'yi istemez) bir kişidir. Bir *tip* olarak sergilenen Adam, Mezeci ve Zengin Müşteri tiplerleriyle benzerlik gösterir.

ZENGİN MÜŞTERİ: Asiye'ye vurgun, zengin bir müşteridir. Evlidir. Pek akıllı olduğu söylenemez. Karısını sevmez. Kibar, efendi, mahcup ve yaşlı bir *tip*'tir. Zehra adamın bu durumundan faydalanıp yaptığı plana göre, adamın bir kat satın alıp Asiye'yi metres tutmasını, kendisinin de onlara hizmetçilik yapması konusunda adamı ikna eder. Zengin Müşteri, Zehra'nın metreslik için Asiye'yi terk ettiği Adam'ı (bakkal)

anımsatır. Ancak bu adam, eve Zehra'yı da hizmetlerini gördürecek kişi olarak almaya gücü yetecek kadar çok zengindir. Zengin Müşteri bir kat satın alır, içini dayayıp döşer. Tam eve gideceklerken, Asiye'nin evinde Dost'un kurbanı olur. Zengin Müşteri öldükten sonra, Asiye adamın yeni aldığı katın fiyatını ödemek için yanında getirdiği bir çanta dolusu parasını çalar. Zengin Müşteri oyunda temsilci bir kişi işlevini üstlenir.

4.1.9.3. Varolan Toplum Dışındakiler

Oyunda, varolan toplum dışındakiler Anlatıcı, Amca ve Yeğen'dir.

ANLATICI: Tiyatroyu temsilen Seniye'yi sahnede ağırlayan, Seniye ile oyun hakkında konuşan, gerek Seniye'ye, gerekse salondaki izleyicilere karşı konuşan ve gerekli bilgileri veren bir erkek dramaturg konumundadır. Tartışmalı oyuna katılan Seniye'yi izleyicilere takdim eder ve izleyicilerin Seniye hakkında kısaca bilgi edinmelerini sağlar. Asiye'nin yaşamında atlanan süreçlerdeki geçen olayları ve gelinen durumları Seniye ve izleyicilere özetler. Yaşanan olaylar ve gelinen durumlar hakkındaki düşüncelerini ve Asiye'nin kurtulması için ne/ler yapması gerektiğini Seniye'ye sorar. Seniye'nin kafasına takılan soruları yanıtlar, önerilerine açıklık getirir. Oyunda Anlatıcı işlevini üstlenerek, bir yabancılaştırma etmeni olarak yer alır.

Anlatıcı, oyunda sınıf bilinçli üç kişiden birisi (diğerleri Seniye ve fabrikanın sahibi Amca) ve en bilinçlisidir. Seniye'nin Asiye'yi kurtaramayacağını, onları daha çok üreteceğini gayet iyi bilir. Seniye'nin konuya yaklaşımının kendi sınıfının bakış açısından olacağını, sınıf bilinçsiz bir mücadele veren Asiye'nin sınıfsal konumuyla çatışacağını, dolayısıyla Seniye'nin getirdiğini sandığı kurtuluş yollarını Asiye'nin zaten doğal olarak denemek, yaşamak zorunda olduğu süreçleri içereceğini ve bundan ötürü de Seniye'nin kendi değerleri ile izleyicilerin önünde çelişkiye düşeceğini ve işi bir zorlamayla, şansla (bir çeşit *dues ex machine* ile) çözmeye çalışacağını, bu yolu da bu insanlar için ancak tek kurtuluş yolu olarak sunacağını (ki bu yol kendi kurtuluşlarının da bir anahtarı olarak açığa çıkar), izleyicilerin de bu çözümü (yani çözümsüzlüğü) yadsıyacaklarını gayet iyi bilmektedir. Anlatıcı, konuşmalarıyla,

gestuslarıyla Seniye'nin bu nafile çözüm önerilerini, çelişkilerini açığa çıkararak, kendi sınıfına (izleyicilerden yana) katkı sağlayacak biçimde izleyicilere yansıtır.

AMCA: Büyük bir fabrikanın sahibidir. Yaşından dolayı fabrikanın müdürlüğünü yeğenine (Müdür) bırakmıştır. Kapitalist düzenin alt-yapısal temsilcilerinden, bir büyük burjuvadır.

Fabrikaya fabrikanın yönetimi hakkında bilgi almak için gelip gider. Müdür'e fabrikanın üretiminin ve yıllık kâr oranının düşmesinden şikayetçidir. Bunun sebebini açıklayamadığı için Müdür'e (yeğenine) kızar; yönetim tarzında bir hata olduğunu düşünür. Bu sırada Asiye olayının patlak vermesi sonucu, yeğenin tutumunu gözler ve düşüncesinde haklı olduğunu görür. Müdür, Asiye'yi haklı görüp Usta Başı'nın işine son verince, duruma el koyar. Tam tersine, Asiye'yi işten çıkarıp Usta Başı'nı korur. Müdür'ün tutumunu düşkünler yurdu müdürlüğüne benzetir. Sonra Müdür'e bir ders verir: Vasıfsız bir aptal kızla, yeri kolay doldurulamayacak Usta Başı değiştirilemez. Aksi halde işlerin yürümesi yavaşlar, verim düşer. Bu da kârı düşürür. Düşünülmesi gereken tek hedef “*kâr*” olmalıdır. Asiye ise, işini kaybetmemek için diğer kızlar gibi bu duruma alışabilirdi pekâlâ.

Yapıtta Amca, aslında Asiye'nin, yani baş oyun kişinin gerçek karşınının bir temsilcisidir. Çünkü Asiye emeğiyle geçinmek zorunda olan ve kadın olmasından da dolayı burjuvazinin karşı sınıfında yer alan proleteryanın bilinçsiz bir temsilcisi, fabrikanın sahibi Amca ise kutbun diğer yanının sahiplerinden bilinçli bir büyük burjuvadır. Oyunun gerçek iki temel belirleyici çelişkisi bu sınıflar iken, bunların temsilcileri Asiye ve Amca'dır. Amca, kendisinden beklendiği gibi sınıf bilinçli bir tavır sergiler.

YEĞEN: Asiye'nin müdiresinin yeğenidir. Evlidir. Eşini sevmez, yıllardır eşiyle geçinememektedir. Oyunda işi hakkında bilgi verilmez. Halasının tayini Ankara'ya çıkınca ara sıra halasının boş evinde kaldığı anlaşılır. Asiye, müdiresine sığınmak için evine geldiğinde tanışır. Asiye'ye bekâr olduğuna dair işaretler verir. İyi, anlayışlı, yardımsever, güvenilir, olgun bir kişidir. Asiye ile iki anlaşma yaparlar: Birbirlerine hep doğruyu söylemek ve Asiye'nin kendisine güvenerek ne derse yapması konusunda; amacı Asiye'ye yardım etmektir (Asiye iyi birisi olmasa her halde halası

Müdire de yardım etmezdi). Zamanla başka bir evde Asiye ile birlikte yaşamaya başlarlar. Birbirlerini gerçekten severler. Asiye ile evlenmeyi düşünür. Bunun için eşinden boşanmayı planlamaktadır. Bir gün Asiye'nin evine gelirken Müdire ile Yeğen'in Karısı, Yeğen'i takip ederler. Yeğen dışarıdayken içeri girerler. Müdire Asiye'yi görünce şaşkına döner, kızar. Asiye, Yeğen'in evli olduğunu öğrenir. Bunu bilmediğine Müdire'yi ikna edemez. Yeğen de Asiye'nin annesinin durumunu halasından öğrenir, fakat buna aldırılmaz. Asiye evden toparlanıp kaçarken Yeğen Asiye'ye engel olmak için Müdire'nin engellemesine direnir karşı koyamaz; Asiye'nin gitmesine engel olmaz (çünkü Yeğen bir karakter değil, *tip*'tir). Böylece, üçüncü oyunda Asiye ile yarı şaka, yarı ciddi şakalaşırken Asiye'ye söylediği “biz ölürüz, fakat teslim olmayız...” (Öngören, 1991: 94) sözüyle çelişir.

Yeğen yapıtta tipik bir iyi, yardımsever ve güvenilir bir insan örneği sergiler. Asiye ile aralarında geçen konuşmalarda, atlanan süreçlerdeki yaşanan olaylar hakkında izleyicilere bilgi verme işlevini de üstlenir. Asiye, Yeğen'e bir sırdaş işlevi gördürecek bilgiler verir. Müdire Ankara'ya tayin edilene kadar okulda kaldığını, yeni müdirenin kendisini okulda istemediğini ve Müdire'nin evine gelene kadarki başından geçen olayları özetler. Yeğen, Asiye ile Müdire arasında bir çatışma konusu da olur.

4.2. Atıf Yılmaz'ın “Asiye Nasıl Kurtulur?”(1986) Adlı Filminin

Dramaturjik Çözümlemesi

4.2.1. Konu

Filmin konusu da tiyatro oyununun konusuyla aynıdır.

4.2.2. Tema

Filmin teması da tiyatro oyununun teması ile aynıdır. Ancak burada Asiyeler'in kurtulmasının, genelevlerin kapatılması ve bu insanlara namuslarıyla çalışabilecekleri iş alanlarının açılmasıyla mümkün olabileceği gibi bir düşüncenin de çözüme eklendiği

görülmektedir. Yani “kapitalist sistem” bir hükümet sorununa dönüşmektedir. İleride *Anlatımcı Yapı* alt başlığında da bunun üzerinde durulmuştur.

4.2.3. Filmin Öykülemesi

Selo (Ali Poyrazoğlu) çalıştığı genelevin patronu *Melihat* hanımın yardımcısıdır. Sabahleyin geneleve gelerek kızları uyandırır. “*Fuğuşla Mücadele Dernekleri Genel Başkanı Sayın Seniye Gümüşçü Hanımefendi*”nin aldığı bir mektup (Asiye’den) üzerine, kendisine verilen adres olan bu genelevi ziyarete geleceği haberini iletir. Derneğin bildirilerini dağıtır. İnsanlar üstlerine başlarına çeki düzen verir. Her yer temizlenir. Bu arada *Asiye* (Müjde Ar) elinde bavuluyla genelevin bahçesine gelir. Kiralık ev için geldiğini söyleyen Asiye’yi Selo geneleve götürür.

Seniye (Nuran Oktar), yanında yardımcısı *Şükran* (Güzin Çorağan) ve koruyucusu (Nazım Yılmaz) ile birlikte şoförü olan lüks bir otomobille geneleve gelir. Selo, Seniye’leri karşılar; kızların kendisini sabırsızlıkla beklediklerini söylemesi üzerine, Seniye özellikle Asiye hanım ile görüşmek istediğini belirtir. Selo genelevde böyle birinin olmadığını söyleyince Seniye buna şaşırır.

Seniye, Şükran ve genelevdekiler genelevin salonunda birbirleriyle tanışır. Asiye de salonun bir kenarında ayakta dikilir; kendisini *Nazlı* ismi ile tanıtır. Seniye Selo’ya, dernek yayınlarının eline geçen Asiye adlı bir kızdan aldığı mektubu okur. Asiye, derneğin bildirisindeki kızların kendilerini korumaları için söylenen önerileri yetersiz bulmuştur. Asiye, mektupta kısaca durumundan bahsetmektedir. Annesi (Zehra), etini satarak yaşayan birisidir. Asiye’yi bir gün terk eder. Asiye’nin kimsesi yoktur. Yapmadığı iş kalmamıştır. Sonunda çaresiz olarak kötü yola düşmüştür. Fakat Asiye sonra kendini kurtararak, “yaşamının sırrını” öğrenmiştir. Asiye’nin mektubu, “isterseniz gelin size de anlatayım” tümcesi ile biter. Seniye bu örnek olayın ve kişinin dernek çalışmalarına büyük katkısı olabileceği inancıyla kalkıp gelmiştir.

Bunun üzerine Selo, Seniye’ye: “Madem zahmet edip geldiniz, buyrun siz kurtarın Asiye’yi” önerisinde bulunur. Selo, Seniye’ye kızları göstererek hepsinin de Asiye’nin hayatını oynayabileceklerini söyler. “Fakat zurnanın zırt dediği yerde” Asiye’ye Seniye akıl verecektir. *Kızlar* Asiye’nin mektubundan yola çıkarak yaşamı

hakkında tahmin yürütmeye başlarlar bile. Selo, tiyatro yapıtının ön oyunundaki durumu ve olayı sergilemek için, genelevin salonundaki kızlardan, esnaflardan ve müşterilerden rol kişilerini seçerek, oynayacakları rollerini paylaşır. Böylece tiyatro yapıtının *Ön Oyun*'undaki oyun doğaçlama olarak oynanmaya başlar. Filmdeki oyunda Asiye'yi de Nazlı (Asiye'nin kendisi) oynar. Salondaki Seniye, Selo ve diğerleri de oynanan oyunları izler. Aralarda konuşulur. Konuşmalardaki öneriler doğrultusunda oyun devam eder. Asiye'nin yaşamını konu alan oyun, baştan sona, genelevdekiler tarafından doğaçlama olarak oynanır.

Film içindeki oyunun bundan sonraki öyküsü (Asiye'nin yaşam öyküsü), tiyatro yapıtında belirtilen *Onikinci Oyun*'un (son oyun) sonuna kadar aynıdır.

Tiyatro oyunundaki Asiye'nin yaşam öyküsü, "Asiye'nin yaşamı bundan sonra da böyle sürer" çıkarsamasıyla sona ererken, filmde Asiye tiyatro oyunundaki *on ikinci* ve son oyunu oynayıp bitirdikten sonra, *İkinci Final* türküsünün sözlerini söylerken, odasının kapısını açar; Asiye'nin beş adamı içeri girer, içeridekileri zorla dışarı çıkarır. Asiye'nin adamları genelevin içini, esnafların dükkanlarını yıkıp dökerler. Asiye Seniye'nin derneğine bağış yapmak için bir çek yazıp imzalar ve Seniye'ye verir. Seniye çekteki imzanın mektuptaki "Asiye" olduğunu görür. Asiye Seniye'ye, genelevin boşaltılıp, yerine beş yıldızlı bir otel yapılacağını söyler.

Görüldüğü gibi filmin öyküsü (*on ikinci oyundan sonraki sahneler hariç*) tiyatro oyununun öyküsü ile aynıdır.

4.2.4. Durumlar, Dramaturjik Anlaşmazlıklar (Conflict) ve Mücadeleler (Collision)

Tiyatro oyununda bu alt başlık kapsamında ele alınanlar bu film için de geçerlidir.

4.2.5. Dramaturjik Belirleme

Filmin öyküsü (belirtilen değişiklikler dışında) tiyatro oyunu öyküsünün söylemiyle aynı olduğu için, filmin dramaturjik belirlemesinin de tiyatro oyunundaki sahnelerin (oyun, konuşma ve türküler) filmin bunları içeren sahneleriyle çakıştığı görülmektedir. Tiyatro oyunundaki dramaturjik belirlemeye filmde, filmin başında Selo'nun Asiye'nin (Nazlı) ve Seniye'nin geneleve gelip, Selo'nun genelevde tiyatro oyunundaki “*Ön Oyun*”un sergilendiği sahneye kadarki olaylar ile, filmin sonunda tiyatro oyunundaki *on ikinci oyunun* sergilenmesinden sonraki filmin öyküsünde anlatılan sahnelerde geçen olaylar ek olarak düşünülebilir.

4.2.6. Filmin Yapısının Brecht Estetiği Açısından İncelenmesi

4.2.6.1. Naiv Tutum

Yine filmde de tiyatro oyununda olduğu gibi bilimsel naiv bir tutum yatmaktadır.

4.2.6.2. Mesel (Fabel)

Yılmaz'ın bu filminde mesel çalışması, tiyatro oyununda olduğu gibi, onu daha da aşarak, daha açık ve belirgin bir şekilde, filmde yer alan oyuncular ve dolayısıyla da izleyicilerle yapılır. Bu haliyle filmdeki mesel çalışması sanki sahnelerin, olayların bir provası gibidir. Film, oyun içinde oyun havasına bürünür. Bu çalışmanın filme böylece yansıtılması bile, tek başına, filmi epik-diyalektik bir anlatı biçimine sokmaya yetmektedir.

4.2.6.3. Epizotik Anlatım

Yılmaz'ın bu filminde epizotik anlatımın özelliklerine uyduğu görülmektedir.

(a) “Anlatıya başvurulur” (Brecht’ten aktaran Grimm, 1987: 218-19): Filmde anlatıya başvurulur. Filme Anlatıcı rolünü Selo’nun (Ali Poyrazoğlu) üstlenmesine rağmen, yer yer bu işlevi diğer oyun kişileri de (Zehra, Asiye) yerine getirir. Seniye’nin Asiye’den aldığı mektubu okumasından sonra, Asiye’nin yaşaması muhtemel olaylar ve durumlar toparlanarak Anlatıcı Selo tarafından özetlenir.

(b) “Seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir, her sahne kendisi için vardır” (1987: 218-19): Filmin yapısal kuruluşundan ötürü, filmin öyküsünün anlatılışında izleyicinin ilgisi filmin sonu üzerine yoğunlaşmaz. Filmde öykünün anlatıldığı her süreç, sahneler ve epizotlar kendi başına birer ilgi konusudur. Böylece öykünün söylemi, mesel çalışmasından da hareketle, öykünün (öyküdeki oyunun) parçalanarak anlatılması, izleyicilerin (filmdeki kişilerin) oyuna katılarak öykünün içinde yer alması gibi yabancılaştırma efektleriyle de canlandırılan yaşam öyküsünün süreçleri üzerinde Asiye’nin kaderini değiştirebilecek konuşma ve önerilerle bu ilgi sürekli uyanık tutulur. Öykünün, olayların nasıl gelişeceği merak konusu olur.

Filmin öyküsünün anlatılış biçiminden ötürü (söylem), filmde yer alan sahneler Asiye ve onun durumunu yansıtan kişilerin benzer yaşam öykülerindeki toplumla, ekonomik sistemle olan mücadelelerinde benzer şekillerde başlarından geçen veya değişik şekillerde de geçme olasılığı olan ve hatta olmak zorunda olan olaylar olduğu için bu olaylar, sahneler birbirinden bağımsız olarak, birbirlerini gerektirmeyecek şekilde yer alırlar. Dolayısıyla bu örnek olaylar değiştirilebilirler. Zaten bu olaylar da filmde (filmdeki oyunda) doğaçlama olarak film kişileri tarafından düşünülüp yaratılır. Yaratılanlar, böylece olmazsa olmaz değildir. Bunun gibi, filme başka sahneler de pekala eklenebilir, ya da bazı sahneler ve olaylar filmden çıkarılabilir. Bu durumda öykü içeriğinden, anlatımından, temasından bir şey yitirmez.

(c) “Montaj tekniği” (1987: 218-19): Filmin öyküsünün gelişmesi yukarıda anlatılan birbirinden bağımsız sahnelerin montaj tekniği kullanılarak bir anlatıma hizmet edecek şekilde birbirleri ile ilişkilendirilmesi yoluyla elde edilir.

(d) “Olaylar eğriler çizer” (1987: 218-19): Yukarıda ele alınan yapısal özelliklerden ötürü filmdeki olaylar düz bir çizgi üzerinde gelişmez. Olaylar eğriler

çizer; yani, birbirinden bağımsız her sahne kendi içinde bir olayı anlatır, bir durumu ortaya koyar, bu anlamda her sahnedeki olay başlar, gelişir ve biter. Böylece film öyküsündeki olayların eğriler çizerek gelişmesi elde edilir.

(e) “Olaylar sıçramalıdır” (1987: 218-19): Filmin yapısına uygun olarak, yukarıda belirtilen diğer özellikler ile de birlikte, olaylar evrimsel bir zorunluluğa göre işlenmediğinden, olaylar sıçramalı bir nitelik kazanır. Filmde Asiye’nin yaşamında yüz yüze geldiği önemli durumlar, karar zamanları ve olaylar seçilerek sergilenir. Asiye’nin içinde bulunduğu genel durumla ilişkili olarak, bu durumun değişmezliğini gösteren dönüm noktaları, ya da yaşam mücadelesindeki birbirine benzer birçok olayın diğerlerine örneksendiği (örneğin Asiye’nin iş araması, işi bırakma nedenleri, vb. şeylerin bir örnek ile anlatılması gibi) olaylar, sahneler gösterilir; aralarda yaşanan birçok (fakat birbirine benzer) şey atlanır.

Film de tiyatro oyununda olduğu gibi üç söylem düzleminde geçer. Birincisi, filmin geçeceği mekânların ve birlikte olunacak kişilerin tanıtılması ile Seniye’nin geneleve gelip Asiye’den aldığı mektubu okumasını; ikincisi, Asiye’nin yaşam öyküsünün, dramının tartışmalı bir şekilde oynanmasını; ve üçüncüsü de, Asiye ile Seniye’nin (ve diğerlerinin) yüzleşmesi, Asiye’nin gerçek kimliğini açığa vurarak düzenden öç almaya yönelik eylemlerde bulunmasını içerir.

4.2.6.4. Gestuslar

Filmdeki naiv tutum ile filmin yapısında yer alan (filme katılan) mesel çalışmasının rahatlığı içinde, filmdeki gestusların yerli yerinde ve başarıyla kullanıldığı görülmektedir. Başlangıçta, Selo’nun randevuevindeki kızlara “Fuhuşla Mücadele Dernekleri Genel Başkanı Sayın Seniye Gümüşçü Hanımefendi”nin *lütfedip* randevuevlerini ziyarete geleceğini, “*randevuevi*” yerine “*fakirhanemizi*” sözcüğünü kullanıp, bununla birlikte “*kerhane*” sözüne uygun düşen el hareketiyle (jestle) de sözünü desteklemesi (dille jest arasındaki bu uyumsuzluk) böyle bir toplumsal gestusun sergilenmesine örnek olarak gösterilebilir: “*Fakirhane*” sözcüğü ile hem *randevuevi* ifade edilir, hem de fakirliğin ve randevuevi gibi yerlerin düzence kabul edilmişliği. Bununla birlikte bu sözcüğün, Selo’nun dağıttığı bildiride Seniye’nin, *fukaralık*

fahişelik yapmanın mazereti olamaz sözüyle çatışması ile de, bu sözün acizliği verilir. Böylece “*fakirlik*” düzen ile, düzen de “*randevuevi*” ile özdeşleştirilir. Buradan da şu çelişkiye varılır: Düzenin fakir halkı randevuevinde çalışan kadınlar gibidir, zenginler de bu randevuevinin müşterileri. Selo’nun yaptığı *jest* ayrıca “*ziyarete gelme*” yerine, merak edip “*çalışmaya gelme*” sözü yerine geçerek, Seniye ile alay edilir. Böylece Seniye’nin bu ziyaretinin gereksiz olduğu ve bu ziyaretin kızlara değil, ancak Seniye’nin kendisine yararlı olacağı iletisi verilir. Çünkü Seniye’nin kendi statüsünü devam ettirmesi, bu gibi yerlerin varolmaya devam etmesiyle mümkün olur.

4.2.6.5. Yabancılaştırma

Filmdeki yabancılaştırma teknikleri de yine Brecht’ten yola çıkarak, “oyun metninin yapısında”, “sahne düzeninde” ve “oyunculukta”(1987: 216-18) incelenebilir.

(a) “Oyun metninin yapısında”: Filmin üzerine kurulduğu yapı epizotik anlatımın özelliklerini içinde barındırır.

(b) “Sahne düzeninde”: Filmde sergilenen oyun içinde oyun, filmin geçtiği yaşanan gerçek bir genelev kompleksi mekânının içinde, bahçesinde ve bahçesindeki dükkanların içinde ve dışında geçer. Oyun içindeki oyun ise bu mekânların kullanılarak –özellikle genelevin içinde- izleyicilerin gözleri önünde (oyun) mekânlar film kişileri tarafından düzenlenerek elde edilir. Sergilenen oyunlar film kişileri tarafından film izleyicileri gibi izlenir. Oyuna müdahalelerde bulunulur. Böylece oyun içinde oyun oynandığı izlenimi sürekli korunarak altı çizilir. Oynanan oyunun oyun olduğu ve dolayısıyla film de bir kitle iletişim aracı olarak öne çıkar. Film, içinde yaşadığımız saydam bir dünya (araç) olmaktan çıkar.

Filmin yönetiminin filmin epik anlatısına uygunluğunun yanı sıra, filmde, oyun içindeki oyunu da, film kişilerinden Selo’nun (Selo aynı zamanda Anlatıcı işlevini de üstlenir) yönettiği görülür. Dolayısıyla bir ölçüde filmin yönetimi de izleyicilerin gözü önünde yapılmış olunur.

Oyun metnindeki türküler filmde de kullanılmıştır. Filmi bir müzikal görünümüne de sokan bu türküler, filmde birer yabancılaştırma işlevini yerine getirirler. Bu haliyle türküler birer ileti görevi görür. Yaşanan durumları, olayları anlatır, eleştirir.

Dolayısıyla bunu yaparken yaşanan olaylara hizmet etmez, metni varsayarak ona karşı çıkar. Yaşanan dramlarla çelişerek izleyicilerin alışık oldukları olaylara, durumlara yabancılaştırılır. Müzik eşliğinde danslar yardımıyla olaylar anlatılır.

(c) “Oyunculukta”: Filmde sergilenen oyunculukta da yabancılaştırmalar yoğun olarak vardır.

- i. Filmdeki tüm kişiler belli rolleri olan birer oyuncudur.
- ii. Filmdeki oyuncu kişiler film içinde oynadıkları oyun kişilerini canlandırırlar.
- iii. Filmdeki tüm kişilerin gerçek kişilikleri (benleri) de oyun içindedir.

Yukarıdaki üç durumun ilk ikisi birleştirilerek, oyuncuların oynadıkları kişilere indirilebilir. İkincisi de bunun karşısındaki oyuncunun kendisidir.

Film kişileri oynadıkları oyun kişilerine kendi kişilikleriyle mesafeli bir tutum içinde bulunarak, oynadıkları kişilerle izleyicilerin özdeşleşmelerinin önüne geçer. En fazla bir duruma yol açacak olay sergilenirken bu yapılmaz. Sonra hemen yabancılaştırma devreye girer. Böylece katharsis’e giden yolun bu açıdan da önüne geçilmiş olur. Oynananın oyun olduğu hiçbir zaman unutulmaz (unutturulmaz). Bazen kızlar oynanan oyuna (düşüncelere, davranışlara, sözlerle) tepki gösterir, alaya alırlar, kızarlar, gülerler, karşırlar vb. Böylece dram içinde teslim olabilecek insan gerçek yaşama çelişkilerinin çatıştırılması yoluyla döndürülür. Yine gestusların da filmde çok önemli bir yeri vardır.

Filmde yer yer esprilere de yer verilir. Örneğin, oyun içindeki bir oyunun oynandığı mezeci sahnesinde, Mezeci, Asiye’den yiyecek karşılığı yararlanır. Bu canlandırma biter. Bahçede izleyiciler vardır. Seniye ile Selo bu durum hakkında konuşurken Asiye mezeciden çıkar. Peşinden de, kafasından aşağı yoğurt boşaltılmış Mezeci çıkar. Asiye, “şakanın bokunu çıkardı hıyar!” der. İzleyicilerden kahkahalar yükselir, Asiye bir “aferin” alır. Adam (Mezeci) oyunda bile durumu fırsat bilip ileri gitmiştir. Böylece izleyiciler hem eğlenirken hem de eğitilir ve aynı zamanda da önceki olayla (dramla) özdeşleşme en aza indirilir. Bunun gibi, bir replikte, metaforik bir konuşmada, gestusta, olay veya durumun ele alınış biçiminden veya görüş biçiminden doğan çelişkili durumun yabancılaşmasından (komik hal alması) bu gibi esprili ve trajik komik eylemler elde edilir.

4.2.6.6. Tarihselleştirme

Tiyatro oyununda olduğu gibi filmde de tarihselleştirilmeye gidilir. Burada tarihselleştirme, oyundakine oranla daha açık ve belirgindir. Örnek olarak, mezeci sahnesindeki tarihselleştirme gösterilebilir. Asiye'nin oyunda ileri giden Mezeci'nin başına yoğurt dökme eylemi ve ardından izleyicilere, Mezeci için, “şakanın bokunu çıkardı hıyar!” sözü Asiye'nin gerçek durumundan aldığı cesaretle yaptığı eylem ve söylediği sözdür; oysa Asiye bunları bu yola düşmeden önce yapamamıştır. Yani Asiye geçmişe bugün yanıt verir. Yine birçok eylem ve söze gösterilen tepkiler (yanıtlar) böyle bir bakış açısıyla (bilinçlenilmiş olarak) verilir. Bunlar aynı zamanda birer yabancılaştırma efekti olarak da iş görür.

4.2.6.7. Anlatımcı Yapı

Filmdeki anlatımcı yapı tiyatro oyunundakine kıyasla, filmdeki oyunun sonuna kadar olan kısma dek aynı olmakla birlikte, oyundaki ikinci final türküsü sözlerinin toplumsal anlamı ters çevrilerek bunlar üzerine Asiye'nin adamlarına öç aldırma sahneleri eklenir: Bu öç alma, onların anlayacakları dilden –vurup, kırıp, zor kullanarak- olur.

Kaderiyle boğuşup duran Asiye'nin zengin olup genelev patronu bir “mama” olduktan sonraki değişen sosyo-ekonomik ve statüsel durumu arasındaki ilişki anlaşılmaktadır. Asiye'nin üzerinde “*Fuhuşla Mücadele Dernekleri Genel Başkanı Sayın Seniye Gümüşçü*” hanımefendinin kıyafetinin ve göğsündeki dernek sembolünün aynısı vardır ve şık bir hanımefendi görünümündedir. Anlaşıldığına göre Asiye de bu “*Fuhuşla Mücadele Dernekleri*”nden birinin başkanı olmuştur. Bu durum, son oyun öncesi Seniye'nin Asiye'ye verdiği, iyi bilinen bir işte sermayenin katlanmaya başlamasından sonra başka işler de yapılabilir, sözünden hareketle Asiye'nin “turistik tesis” gibi başka işlere de soyunduğu düşünülebilmektedir. Asiye, Seniye'nin koluna girerek: “Yarına kadar boşaltılacak burası. Bu fuhuş yuvasını ortadan kaldırıyoruz Seniye hanım. Yerine turistik bir tesis kuruyoruz. Yüzme havuzu, saunası, oyun salonlarıyla beş yıldızlı bir otel”, der. Buna rağmen yine de bu sahnelerle anlatılmak istenen şey açık değildir. Asiye'nin randevuevi işletmeciliğini bırakıp bırakmadığı,

bıraktıysa ne gibi işlerle uğraştığı belirgin değildir. Beş yıldızlı turistik tesis sözü de izleyicide, Asiye'nin bir çeşit dönüştürülmüş randevuevi işletmesi açacağı gibi sorular uyandırabilmektedir.

Yönetmenin ve senaryo yazarının/dramaturgun (**Barış Pirhasan**) filmdeki oyuna getirmek istedikleri bütün bu katkılar iki şekilde düşünülebilir, değerlendirilebilir. Birincisi, Asiye'nin *öç alma* sahneleridir. Asiye'nin kişiliği (bir *tip* olarak varolması) göz önüne alındığında yaptığı (yaptırdığı) eylemler, Brecht'in geleneksel tiyatrodaki edilgin insanı anlattığı bir yazısındaki değindiği şu sözleri hatırlatır: Yazgının yol açtığı belanın sözde savulması birey veya topluma karşı "ihnet", "intikam" gibi yanıtlara sarılarak olur (1987: 181). Bu davranış şekli Asiye tipine uygun olmakla birlikte, tiyatro oyunundaki son sahne ile anlatımcı yapının gelişimi izleyiciye bırakılacak şekilde bitirilirken, Vasıf Öngören "Asiyeler'in neden kurtulamayacakları"(1970: 28) mesajını vermekle yetinip, izleyicilere Asiye'nin/Asiyeler'in gerçek kurtuluşlarının nasıl olacağı konusunda bir yol göstermez. Filmde ise oyunun iletisi değişir, bireysel *öç alma* iletileri verilir; hem de hukuki olmayan yönden: Gerçi tarihsel ve diyalektik olarak *güç'ün ve zor'un rolü* yadsınamaz elbette, ancak böyle yanlış değil, doğru yönde kullanıldığında. Asiye'nin bu gücü nereden aldığı izleyicide soru işaretleri uyandırır. (Filmin başında Melahat'ın Selo'ya başlarının dertte olduğunu söyleyip, avukata gitmesi izleyicide hukuki bir mücadelenin sürdüğünü düşündürürken, Asiye'nin bu sahnedeki yaptırım gücü bu düşünceyle çelişir. Yoksa Asiye bu gücü bir çeşit mafyadan mı almaktadır?) O, Seniye'nin bu işlerin hukuki yoldan halledilmesi gerektiği düşüncesine karşı çıkarak, adamlarıyla mafya bağlantılı çetevari bir terörist eylem sergiler. Bu da yukarıda değinilen turistik tesis konusunda şüpheler uyandırır.

Buradan hareketle de ikincisi olarak, Asiye'nin genelevi kapattırıp yerine beş yıldızlı otel yapılacağını söylemesine gelinebilir. Genelev kapatılıp (genelevler bile değil) yerine yapılacak beş yıldızlı otelde genelev kızlarının çalışabilme imkânları, şansları yok denecek kadar az olacaktır (eğer yapılacak turistik tesiste bu işe devam edemeyeceklerse). Tabi bunun yerine bu kızların da çalışabileceği başka tesisler, iş yerleri de kurulabilir, bu o kadar önemli değildir. Sorun burada daha çok bu gibi yerlerin hem kapatılmasının yanı sıra, hem de iş alanları, iş imkânları, istihdam yaratma gibi olanaklara yönetilmektedir. Asiyeler işsiz kalmayacak (filmde dendiği gibi, fukaralık fahişelik yapmanın-etini satmanın- mazereti olamaz); demek ki bu iş

imkânlarının yaratılması ile fukaralık önlenecik. Fukaralık fahişeliğın mazereti olamayacağına göre, fukaralığın ortadan kaldırılması ile de fahişelik ortadan kalkmaz. Öyleyse yapılan nedir: Genelev kapatılır, kızlar başka genelevlere gider, ya da Asıye ve Zehra örneğinde olduđu gibi kendi başlarına gizli olarak çalışırlar; bunun pazarı da zaten mevcuttur. Selo da küpesini sağ kulağına tekrar takıp bu işe devam etmekten başka çaresi olmadığı mesajını verir (Selo'nun giderken Asıye'nin bavulunu da götürmesi bu yorumu değıştirmez).

Sorunun *göreceli* çözümü böyle ortaya konulunca, tiyatro oyunundaki anlatımcı yapının, oyunun içeriğinin tahlilinin doğru yapılmadığı gibi bir düşüncüyü akla getirir ki, bunun olmasına ihtimal vermek doğru olmaz. Dolayısıyla bu göreceli sonuç (Asıye tarafından bakılınca bu uygundur) bilinçli bir tercih olarak ortaya konulmuştur. Dolayısıyla, oyunun tezindeki kapitalizm faktörü bir hükümet sorunu olarak ele alınıp, istenildiğinde çelişkilerin çözülebileceğı, Asiyeler'in de kurtulabileceğı yanılgısına düşölmektedir (ya da bunu devlet çözemeyecekse, mafyanın, çetelerin, vb. yasadışı güçlerin çözebileceğı iletisi de ister isteyerek, isterse istemeyerek verilmektedir). Oyunda, Asiyeler'in bu yola adeta zorlanmasına kapitalist faktör kadar önemli bir diğerk faktör olan burjuvazi ve proletarya sınıfları ve ara sınıflarının birçok ortak toplumsal değerkleri üzerinde ise hiç durulmayarak, burjuvazinin bakış açısı yeğlenmektedir.

Sonuç olarak, filme bu eklenenlerle Asıye'nin kurtulmasına hiçbir katkı getirilmediğı gibi, izleyicilerin yanlış bilinçlendirilmelerine de hizmet edilmektedir. Bu açıdan bakıldığında, filmin sonu da keşke tiyatro oyunundaki gibi bitseydi de filmin anlatımcı yapısı oyunu aşamadığına göre, bari oyunun düzeyinde kalsaydı dedirten bir sonuç, yorum ortaya çıkmaktadır.

4.2.7. Zaman ve Mekân

Filmin süresi 101 dakikadır. Oyunda olduđu gibi filmde de ele alınan Asıye'nin yaşam öyküsüdür. Film genel olarak baştan sona şimdiki zaman zemininde geçer. Tiyatro yapıtında oyunun başladığı “Ön Oyun” şimdiki zamanda geçer ve Asıye ortaokul öğrencisi bir kızdır. Daha sonra Asıye'nin yaşamında (24 yaşına kadar) başından geçen olaylar (geçmiş zaman) zamanda ileriye atlamalar yapılarak verilir.

Olayların evrenselliği de zamanı tarihselleştirerek geçmiş zamanı şimdiki zaman yapar, hatta muhtemel bir şekilde gelecek zaman da yapar. Yılmaz'ın filminde ise, filmin başında Asiye tiyatro oyununun sonundaki Asiye'nin yaşındadır (yani Asiye göreceli olarak kurtulmuş durumdadır). “*Ön Oyun*” daki şimdiki zaman filmin başında mişli geçmiş zaman olur. Önce Asiye'nin ortaokul yıllarındaki durumu okunur (serim), sonra da bu olay ve durum canlandırılır. Olay ancak bu noktada “*ön oyun*” ile eşitlenir. Bundan sonra Asiyeler'in benzer şekillerde geçirdikleri (oyunun mantığına göre *geçirecekleri*) yaşam öyküleri tiyatro oyunununkine benzer devam eder. Filmin sonlarında (oyun bittikten sonra) Asiye'nin öğ aldığı ve Asiye kimliğinin ortaya çıktığı sahneden itibaren filmin başındaki oyun (temsili) dışı gerçek şimdiki zamanla tekrar yüzleşilir. Oyun aralarında konuşulan sahnelerde de yine gerçek zamana dönüşler vardır. Temsili zaman (oyun zamanı) da rahat bırakılmaz, dışarıdan, şimdiki gerçek yaşanan zamanın müdahalesine uğrar. Böylece tarih denen olgu ile sürekli yüzleşilerek, hesaplaşılarak oyunun (filmin) tarihselleştirilmesine katkıda bulunulur.

Filmin mekânı da şimdiki zamanın yaşanan gerçek mekânı olan tarihi ve lüks bir genelev kompleksinin içinde ve dışında geçer. Bu gerçek mekân, oyun için yaratılan zamanların mekânlarına ve mekânların zamanına uydurularak, onları yansıtacak şekilde düzenlenmesiyle elde edilir. Mekân (zaman ile de birlikte) hem tarihle, hem de bugün ile iç içe (izleyici faktörlerinden dolayı) sunulur. Böylece mekân tarihselleştirilirken mekân-zaman-insan üçlüsü ile özdeşleşmenin de önüne geçilmiş olunur.

4.2.8. Konuşma Dili

Konuşma dili oyunda olduğu gibi filmde de başarıyla kullanılmıştır. Dolayısıyla aynı şeyler film için de geçerlidir.

4.2.9. Tipler

Filmdeki kişiler de tiyatro oyunundaki kişiler gibi birer *TIP* olarak sunulmaktadır. Üç boyutluluktan yoksundurlar. Fiziksel özelliklerinin yanı sıra, sosyal açıdan sadece iş ortamları içindeki meslekleri ve mesleki konumları sergilenmektedir.

Film kişilerini (oyun içindeki oyun kişileri, rol kişileri dahil) de tiyatro oyununda olduğu gibi *varolan toplumun temsilcileri, varolan toplumun ürettikleri ve varolan toplum dışındakiler* sınıflamasına tabi tutarak ele almak mümkündür.

Filmdeki oyunda canlandırılan tipler genelev kompleksinde bulunan (yer alan) esnaflar, kızlar, müşteriler vb. tiplerdir. Bunlar bazen filmdeki rol tiplerini, bazen de oyundaki başka rol tiplerini canlandırsalar da sonuç olarak bir şey değişmediği görülmektedir. Çünkü bu kişilerin (sınıfların) hepsi de ortak değerlerde buluşan tipleri yansıtır.

Genelevdeki kızların her biri de birer Asiye'yi temsil eden tiplerdir ve bütün olarak hepsi bir tek *tip*'tir. Buna örnek olarak zaten toplandıkları yer itibarı ile ve diğer sahnelerde de olduğu gibi, birinci final türküsünün sözlerinden bir bölümünü kızların her birinin paylaşarak konuşmaları gösterilebilir. Anlatılan durumu, olayları benzer şekillerde baştan beri her bir kız yaşamıştır çünkü, isimler şu olsa ne olur, bu olsa ne olur ? Hepsi aynı yolda buluşan bozuk yollardır.

Selo ise (Ali Poyrazoğlu) Melahat ablanın ("mama") yardımcılığının yanı sıra, hem oyunda "*Anlatıcı*" işlevini yerine getirir, hem de oyundaki "*Yeğen*" rolünü üstlenir. *Selo* ayrıca film içindeki oyunun *yönetmenliğini, dramaturgluğunu* da yapar.

Seniye ise tiyatro oyununda tiyatronun daveti dolayısıyla tartışmalı oyuna katılmak üzere gelirken; filmde de Asiye'den aldığı bir mektup üzerine, Asiye'nin nasıl kurtulduğunu öğrenip başkalarına örneklemek amacı ile, mektupta verilen adres olan geneleve gelmesiyle kendisini bir oyunun içinde buluverir. Filmde Seniye'nin yardımcısı Şükran hanım (Güzin Çorağan) ve koruyucusu ise Seniye'nin statüsel konumunu pekiştiren özel işleve ve yardımcı kişi rollerine sahip tiplerdir.

Filmin kredilerinden çıkarılan belli başlı oyuncular ve rolleri (filmin içindeki rolleri de dahil) aşağıda verilmiştir:

Müjde Ar: Nazlı (Asiye)
 Ali Poyrazoğlu: Selo (Anlatıcı)
 Hümeysra: Zehra (Anne)
 Nuran Oktar: Seniye Gümüşçü
 Güler Ökten: Mama (Müdire)
 Füsün Demirel: Şenay (Kaynana)
 Yaman Okay: Kara Mustafa (Dost)
 Yavuzer Çetinkaya: Kahveci (Bakkal)
 Fatoş Sezer: İnci (Patron)
 Defne Halman: Yıldız (Yeğenin Karısı)
 Dursun Ali Sarıoğlu: Mezeci
 Savaş Yurttaş: Berber (Müşteri)
 Taner Barlas: Kerim (Kayınpeder)
 Ali Yalaz: Zengin Müşteri
 Tuncay Akça: Çırak (Aracı)
 Mehmet Akan: Amca
 Tayfun Çorağan: Müdür
 Erdinç Bora: Ahbap
 Ali Yaylı: Nişanlı
 Güzin Çorağan: Şükran
 Oktay Sözbir: Besim Usta
 Nazım Yılmaz: Koruyucu
 Muhlis Akan: Lokantacı

4.3. Nejat Saydam'ın “Asiye Nasıl Kurtulur?” (1973) Adlı Filminin

Dramaturjik Çözümlemesi

Yönetmen: Nejat Saydam

Senaryo: Safa Önal

Müzik: Yalçın Tura

Oyuncular: Türkan Şoray, Orçun Sonat, Şükriye Atav, Ahmet Arkan, Ali Şen.

4.3.1. Konu

Annesi Zehra'nın fahişelik yaparak para kazandığını öğrenen enstitü son sınıf öğrencisi Asiye, annesini ve evini terk eder. Okulunu bitiremez. Annesinin durumu evlenmesine engel olur. Namusuyla çalışıp yaşama isteği ve bu yoldaki tüm mücadelesi ise, sonunda başarısızlıkla sonuçlanır. Asiye toplumdaki kötü insanlar tarafından kötü yola itilir. Asiye annesinin suçsuz olduğunu anlayınca, birlikte yaşamaya başlarlar. Asiye'yi kendine gönül rızasıyla metres yapmak isteyen zengin bir adam (Sami) Asiye'ye bir kat satın alıp, tapusunu Asiye'nin üzerine yaptırır. Asiye başka bir şehirde okulunu bitirip öğretmen olmak için, katı satıp parasını daha sonra Sami'ye ödeme düşüncesiyle, kendisine göre parayı borç alır. Zehra ile Asiye'nin kaçacaklarını anlayan belalıları Kara Mustafa, Zehra'yı öldürür. Asiye de Kara Mustafa'yı öldürerek kurtulur; sonra polise teslim olur.

4.3.2. Tema

Toplumda kimsesiz, parasız, yoksul ve çalışmak zorunda olan kadınlara kötü yolun yolcusu gözüyle bakılıp, bu yolda kendilerinden her fırsatta yararlanılmak ve sermaye olarak kullanılmak istenir. Toplumda ortak olarak paylaşılan (aile, kadın, namus, dürüstlük, dil, ahlâk, vb. gibi üst-yapısal) değerlerin, pratikte yozlaşmasıyla yüz

yüze geline çatışma durumu, bu değerleri kendi kendisiyle çatışır, yadsır duruma düşürür; bu da toplumun çöküşüne hizmet eder.

4.3.3. Filmin Dramaturjik Bölümlemesi ve Yapı Düzeni

4.3.3.1. Filmin Başlangıç Bölümü

SERİM: (Kişilerin, sosyo-ekonomik yaşantının ve kültürel değerlerin serimi) *Zehra* ile *Asiye (ana-kız)* şehrin tarihi kale surları ardında, gecekondü mahallesindeki bir evde yaşarlar. *Zehra*, randevuevinde çalışan dul bir annedir. *Asiye*, annesini fabrikada çalışıyor diye bilmektedir. *Asiye*, öğretmen enstitüsünde son sınıf öğrencisidir; derslerinde başarılı, öğretmenleri tarafından sevilen bir öğrencidir. Mahallelerinden yürüyerek alışveriş için şehre gelirler. Alışveriş sırasında, *Zehra* yattığı bir müşterisini (*Ahbap*) görür. (Bu olayla, izleyici *Ahbap* ile *Zehra*'nın ilişkisini merak eder; ikisi arasında ve *Zehra* ile *Asiye* arasında gerçekleşebilecek olası bir çatışmayı umar). Aceleyle alışverişlerini bitirerek eve dönerler.

Asiye satın aldıkları giysilere bakarken, annesine, enstitüyü bitirince hemen öğretmenlik için başvuracağını, Anadolu'nun neresine tayini çıkarsa çıksın gidip çalışacağını, böylece annesini fabrikalarda çalıştırmayacağını söyler. *Zehra* ağlayarak, kendisinin bir şey istemediğini, kızının çalışıp kendisini kurtarmasının yeteceğini söyler.

Ertesi gün *Zehra*, çalıştığı randevuevindeki odasında çarşıda gördüğü adamla (*Ahbap*) yatar. *Ahbap*, *Zehra*'ya çarşıda yanındaki kızın kim olduğunu, nerede çalıştığını sorar. Kendisine verdiği paranın üç dört misli edeceğini söyler. *Ahbap* ileri gidince, *Zehra* kızarak, *Asiye*'nin öz kızı olduğunu söylemek zorunda kalır. Kızına laf söyletmez. (Bu sahnede *izleyiciler* *Zehra*'nın ne iş yaptığını, nasıl para kazanarak yaşadığını ve kızına bakabildiğini öğrenir: *Anagnorisis*. Bu noktada izleyiciler film kahramanı *Asiye*'ye göre bilgi yönünden üstün duruma geçer. *Zehra*'nın bu durumu ile *Asiye*'nin üçüncü sahnede, okulda benimsediği gösterilen kişisel-toplumsal değer

yargıları çatışmaktadır; Asiye, Zehra'nın durumunu bir gün mutlaka öğrenecektir, o zaman Asiye ne yapacak?)

Bir gün Asiye okuldan çıkıp evine gelir. Yan odada annesinin *Bir Adamla* konuşmalarını duyar. Aralık kapıdan içeri bakar. Annesinin adamla oynadığını görür. Zehra bu adama metres gidecektir. Asiye bu konudaki konuşmaları da dinler; beyninden vurulmuşa döner, ağlar...(Asiye annesinin fabrikada çalışmadığını, kötü kadın olduğunu öğrenir: *Anagnorisis*; ve bu bilgidен doğan durum, Asiye'nin evi terk etmesine sebep olacaktır, yani *Peripetie*. Ayrıca bu noktada izleyici ile film kahramanının bilgi düzeyi eşitlenir. İzleyici bu noktada Asiye'nin bir karar vermesini bekler). Zehra odadan çıkınca Asiye'yi görür. (Zehra da durumunu Asiye'nin öğrendiğini görür: *Anagnorisis*). Daha sonra adam da çıkıp gider. Adam giderken, “yarın akşamüstü bir taksi gönderip aldırırım seni”, der. Adam gidince Zehra kızına, her şeyi gördüğünü, öğrendiğini söyleyerek, bu işi yapmaya nasıl mecbur bırakıldığını anlatır. Zehra adama metres gideceğini, fakat kızını da bırakmayacağını, gündüzleri gelip yemeğini yapacağını söyler. Asiye annesinin gitmemesini söylemesine rağmen, Zehra kendisi için son kurtuluş çaresinin bu olduğunu söyler. Asiye bunun üzerine evi terk eder. (Asiye'nin bu kararı verip, evi, annesini terk etmesi: *Hamartia*. Asiye bu hatasını ileride anlayacaktır. Bu sahne izleyici ilgisinin, merakının, geriliminin bu bölümde en yoğun olduğu sahnelerden biridir. Bu sahne film kahramanının yaşantısını doğrudan etkileyecek, geri dönülmez kararlar almasına yol açar –kararlar almasını gerektirir-. Bu sahne kararları ve çatışmaları hızlandıracak bir *catalyst* işlevi görür. Dolayısıyla filmin ileri doğru akışı da az çok belli olur. Ayrıca bu noktada izleyiciler Asiye ile özdeşleşir. Çünkü Asiye'nin okulda sergilediği durum ile Zehra'nın yaşamı çatışmaktadır. Böylece izleyici de Asiye'nin bundan sonraki yaşantısını paylaşacak, hamartia'sına rağmen, mücadelelerine ortak olacaktır. Kısacası, bu sahne Asiye'nin yaşamında bir baht-dönüşü (*peripetie*) noktasını oluşturur. Dolayısıyla artık hiçbir şey Asiye için eskisi gibi *olamaya bilecektir*. Filmin temel çatışması da, yedinci sahnede iyice belirginleşir: *Çatışmalar* toplumdaki iyiler ile kötüler, namuslu insanlar ile namussuz insanlar, güçlüler ile zayıflar arasında geçecektir. Asiye'nin buradaki trajik hatası –*hamartia*- da kendi –ve dolayısıyla filmin- tezi açısından bunu algılayamamasıyla doğar: O, bu sahnede, annesinin düştüğü durumdan, annesini suçlar).

Asiye okul müdiresinin evine gider. Kapıyı çalar. Kapıyı *Müdire* açar. O gece *Müdire*'nin evinde kalmak ister. *Müdire* kabul eder. Asiye ağlayarak, *Müdire*'ye annesinin kötü bir kadın olduğunu öğrendiğini söyler. (Bu, yeni bir ilişkinin başlangıcıdır).

Asiye derslerde hep düşüncelidir, dalgındır; kendini toparlayamaz. Asiye ile *Müdire* okul koridorunda yürürken *Müdire* Asiye'ye moral verir: Yarın sınavların başlayacağını, mezun olacağına inandığını; tatilde de okulda kalabileceğini ve kısa zamanda her şeyi unutacağına, kendini toparlayacağına emin olduğunu söyler. Asiye, *Müdire*'yi duymuyor gibidir; fenalaşarak bayılır, düşer. *Müdire* doktor getirir. Doktor Asiye'nin büyük bir üzüntü yaşamış olduğunu, birkaç gün ders çalışacak durumda olamayacağını söyler. Bir reçete yazıp *Müdire*'ye verir.

Birkaç gün sonra mezuniyet töreni yapılır. Öğrenciler diplomalarını alırken, Asiye okuldaki bir odada hasta yatar; mezun olamaz.

Okullar tatile girer. Okulun duvarları boyanmaktadır. Boyacıardan ikisi de *baba-oğul*'dur. *Oğul boyacı* okulda kalan Asiye'yi görüp beğenir. Babası bu durumu fark eder, oğluya konuşur. Oğlunun Asiye'de gönlü olduğunu öğrenir. Baba boyacı oğluna, Asiye'nin kimsesi olmadığını, son sınıf öğrencisi olduğunu, *Müdire* hanımın da kendisini çok sevdiğini; durumu *Müdire*'ye danışıp, kabul ederlerse bu işin olacağını söyler.

Asiye ile *Müdire* koridorda karşılaşır. *Müdire*, Asiye'yi odasına çağırır. Asiye'ye halini, hatırını; derslerine çalışmaya başlayıp başlamadığını, eylülde derslerinin hepsini verip veremeyeceğini sorar. Asiye hâlâ üzgündür ve kendini toparlayamamıştır. *Müdire*'ye derslerine çalışmadığını, bildiklerini de unutmuş gibi olduğunu üzümlere söyler. *Müdire*, sınavlardan sonra kendisini okulda tutamayacağını söyler. Asiye'ye evlenip yuva kurmak isteyip istemediğini sorar. Asiye şaşırır. *Müdire*, Asiye'nin talihinin hazır olduğunu söyleyerek, durumdan bahseder. Gencin yakışıklı, namuslu biri olduğunu belirtir. Asiye, kararı *Müdire*'ye bırakır.

Osman (kayınpeder, *baba boyacı*)'ın evinde mütevazı bir nişan töreni yapılır. Evde davetliler de vardır. *Osman*, Asiye ile oğlunun yüzüklerini takar. Bu arada *Müdire*'nin İstanbul'dan ayrıldığı için aralarında olamadığını da belirtir. *Kaynana* mutluluktan ağlamaktadır. Salona *Ahbap* girer. *Ahbap*, Asiye'yi görür görmez tanır. (Bu tanınma Asiye için bir *Peripetie*'dir). Çift dansa başlar...*Osman* ile *Ahbap* yan odada

içki içmektedir. Ahbap, Osman'ın yirmi beş yıllık dostudur. Osman'a Asiye'nin annesinin bir fahişe olduğunu söyler. Kaynana da yanlarına gelerek durumu öğrenir. (Bu durum Osman ve kaynana için yanlış bilgidir doğru bilgiye geçiştir: *Anagnorisis*). Müdire'ye gerçeği gizlediği için kızarlar. Kaynana hışımla salona girerek, davetlilerin içinde Asiye'yi kovar, durumu yüzüne vurur. Oğul, Asiye'nin günahsız olduğunu söyleyerek onu savunsa da, annesi, insanın bu dünyada namusu için yaşadığını söyleyerek karşı çıkar. Baba da kendilerini Allah'ın kurtardığını söyleyerek, Asiye'yi kapı dışarı eder. Böylece nişan bozulur. (Nişan sırasında Ahbap'ın Asiye'yi görüp tanınması Asiye'nin bahtında bir dönüşü sebep olur: Asiye için bu bir Peripetie'dir. Asiye bundan böyle kendi yaşamını kendisi kurmak, kazanmak, dolayısıyla çalışmak zorundadır. Bu da annesi Zehra'nın bir zamanlar başından geçen çatışmaları Asiye'nin de yaşayacağına işaret eder. *Bu sahne filmin ilk asal düğüm noktasını oluşturur*. Filmin birinci bölümü burada sona erer).

4.3.3.2. Filmin Orta Bölümü

(*Filmin orta bölümünde*, birinci bölümde nişanın bozulmasından hareketle çatışmalar yoğunlaşır. Asiye namusuyla yaşayabilmenin amansız mücadelesini verir. Mücadele ettiği, çatıştığı kişiler *kötü tiplerdir*; kendi çıkarlarını toplumsal çıkarlardan üstün tutan güçlü, fırsatçı ve namussuz insanlardır. Olaylar bunların, Asiye'nin bu insanlarla olan ilişkileri üzerine -dolantı- kurulur. Dolayısıyla bu kişiler ve bunlardan kaynaklanan olaylar Asiye'nin önüne çıkan engelleri oluşturur. Bu engellerin her birinin yarattığı duruma verilen -Asiye'nin verdiği- tepkiler birçok krize sebep olur. Bu krizlerin giderek tırmanmasıyla gerilim yükselir. İzleyici Asiye'nin bu krizleri aşım aşamayacağını, aşabilecekse nasıl aşabileceğini merak eder).

Asiye nişan elbisesiyle sokaklarda dolaşıp durur. Nikah salonlarından çıkan yeni çiftler Asiye'ye alaylı bir tebessümle bakar. Gece olur; Asiye erkeklerden kaçır. Bir inşaata sığınır. İçeride içki içen işçiler Asiye'yi görür. Asiye kaçır. Gece bekçisi Asiye'yi görür; karakola götürür.

Asiye, yaşlı, babacan, iyiliksever bir komiserin odasında ağlayarak oturur. *Komiser*, Asiye'ye geceyi karakolda geçirmesini, ertesi gün de tanıdığı bir fabrikatörden

kendisine bir iş vermesi için rica da bulunacağını söyler. (Bu sahnede Komiser, kötülerin karşısına koyulan iyilerin temsilcisidir. Komiserin bu tiplmesi, kurumuyla, bununla da izleyicilerin özdeşleşmesini sağlar. Karakollar korkulmayacak, güvenilecek yerlerdir).

Ertesi gün Asiye fabrikaya gider. Asiye'nin üzerinde hâlâ nişan elbisesi vardır. *Müdür*, Asiye'yi işe alır. Usta başları *Besim Usta*'yı çağırır; Asiye'ye çalışacağı yeri göstermesini, yapacağı işi öğretmesini emreder. Çıkarlar. Besim Usta, Asiye'yi süzerek fabrikaya yakın mı oturduğunu sorar. Asiye, akşam avansını alınca kiralık bir ev bakacağını söyler. Besim Usta hem ucuz, hem de güvenilir bir kiralık oda bildiğini, akşam çıkınca birlikte bakmalarını önerir. Asiye'ye çalışacağı yeri gösterir; onu fazla yormayacağını söyler.

Akşam Besim Usta, Asiye'yi kiralık eve götürür. Asiye, *Yaşlı Kadın* ile odanın kirasında anlaşır; Asiye kirayı haftalık ödeyecektir. Yaşlı Kadın evde erkek istemediğini belirtir. Besim Usta da bazen gelip, Asiye'nin ihtiyaçlarını soracağını söyler.

Bir gün Besim Usta, Asiye'yi depoya mal sayımı için gönderir. Depoda Asiye'ye saldırıp, tecavüz etmek ister. Asiye kendini güçlkle kurtarıp dışarı çıkmayı başarır. Ağlayarak *Müdür* ile *Patron*'un birlikte durduğu odaya girer. *Müdür*'ün Asiye'ye ne olduğunu sorması üzerine, Asiye olanları anlatır. Bunun üzerine *Müdür*, Besim Usta'nın işine derhal son vereceğini söyler. Asiye dışarı çıkar. Durumu gözleyen *Patron* işe el koyar. *Müdür*'e bu işleri hiç bilmediğini söyleyerek karşı çıkar. Besim Usta'ya ihtiyaçları olduğunu ileri sürerek, Asiye'yi işten çıkartmasını emreder.

Müdür, atölyeye gelir. Asiye'ye durumu incelediğini, kendisinin haksız olduğunu ve işi derhal bırakmasını söyler; Besim Usta'ya da *Patron*'a gitmesini. (Bu sahnede *Müdür* çerçeveye yalnızca diz altı çekimde girer; sanki izleyicilere ve dolayısıyla Asiye'ye bakacak yüzü yoktur). Besim Usta, Asiye'ye alaylı ve küçümser bir şekilde, "uğurlar olsun yavru kuş!" der. Sonra işçi kızlara dönerek, bu durumdan ders almalarını öğütler.

Asiye işsizdir. Sokakta yürür, iş arar...Bir iş yerine girer. *İş sahibi*, Asiye'ye on parmak daktilo ve stenografi bilip bilmediğini sorar; Asiye susar. Bir başka iş yerine (giysi mağazasına) girer. *İş sahibi*, Asiye'nin çok iyi giyinmesi gerektiğini, elbiseleri müşterilere kendisinin teşhir edeceğini; vücudu güzelse mankenlik de yaptıracağını söyleyerek, Asiye'nin vücuduna sarılır. Asiye adama bir tokat atar...

Asiye üç gün dışarıda yalnız başına kalır. Her gün yiyecekleri seyreder. Üç gündür açtır. Bir yiyecek dükkanının önünde durur. Yiyeceklere bakar. İçeridekileri gözler. *Bakkal* arka tarafta birisiyle konuşmaktadır. İçeri dalıp, bir sandviç alır, ısırır; dışarı kaçarken Bakkal Asiye'yi yakalar. Asiye'yi hırsızlıkla suçlayıp, polise teslim etmekle tehdit eder. Asiye, Bakkal'a hırsız olmadığını, polise vermemesini, üç gündür aç olduğunu, sonra gelip parasını ödeyeceğini yalvararak söyler. Bakkal Asiye'ye yemek vermeyi kabul edip içeri sokar; kapıları kapatır. Asiye'nin önüne yemek getirip koyar. Sonra Asiye'ye sarılır. Asiye Bakkal'dan kurtulmayı başarıp, kendini dışarı atar; koşmaya başlar...

Asiye o akşam koşarak Müdire'nin evine gelir. Kapıyı çalar. Kapıyı *Müdire'nin yeğeni (Turgut)* açar. Kapı açılınca, Asiye "Müdiranım!" diye bağırarak telaşla içeri kadar koşar, durur. *Turgut* kapıyı kapatır. Müdire'nin geçen hafta Ankara'ya gittiğini, gelecek hafta döneceğini söyler (*serim*). Turgut, Müdire'nin yeğeni olduğunu, gizli bir şey değilse kendisine de söyleyebileceğini söyler. Asiye önemli bir şey değil diyerek dışarı çıkar. Turgut, Asiye'ye halinin iyi olmadığını, içeri girip dinlenmesini, korkusunun geçmesini önerir. Asiye, peşine birisinin takıldığını söyleyip, daha sonra içeri girer. Turgut fiziği düzgün, uzun boylu, uzun saçlı, bıyıklı, sakal tıraşlı, iri yapılı, yakışıklı, düzgün giyimli; efendi, olgun ve güven verici bir tiptir. Yemek yemektedir; Asiye'ye de ikram eder. Asiye tok olduğunu söyler. Turgut, Asiye'ye çay getirirken, Asiye'nin gizlice, aceleyle yemek yediğini görür. Sonra Turgut'un önerisi üzerine birbirlerine hep doğru söyleme ve Asiye'nin Turgut'un söylediklerini yapması konusunda anlaşır. Asiye önce karnını doyurur. Sonra mutfakta yemek pişirir. Turgut da Asiye'ye yardım eder. Sonra yemeği yerler. Yemekte konuşurlar. Asiye anne ve babasının öldüğünü söyler. Asiye o gece orada kalır. Böylece Turgut, Asiye'nin güvenini kazanır. (Böylece öyküye yeni bir ilişki girmiş olur. Bu ilişki aşka dönüşerek, öyküde bir yan konu olarak yer alır).

Asiye sabah kalktığında evde Turgut'u bulamaz. Kendisine bıraktığı notu okur. Turgut, Asiye'ye gitmemesini söyleyerek, alışveriş yapması için para bırakmıştır ve akşam için yemek pişirmesini istemiştir. Asiye alışveriş yapar. Akşam birlikte yemek yerler. Yemekte Turgut Asiye'ye ertesi gün ne yemek pişireceğini sorar. Asiye ertesi gün gideceğini söyler. Bunun üzerine Turgut, bugün hep kendisini düşündüğünü, gitmemesini; ona iyi bir iş bulacağını söyleyerek, sonra da bir ev tutarsın der. Onu rahat

ettirmeden Ankara'ya dönmeyeceğini söyler. Yemekten sonra Asiye mutfakta bulaşıkları yıkarken, Turgut da tabakları kurular. Birbirlerine alışmaya başlarlar.

O akşam Asiye ile Turgut sinemaya gider. Turgut sinemada elini Asiye'nin omzuna koyar. Asiye de buna tepki göstermeyerek, yüzünü Turgut'un eline yaslar...

Aynı akşam Asiye odada uyur. Turgut salondadır, düşüncelidir, sigara içer...Asiye uykusunda rahatsızdır: Rüyasında, annesinin metres gittiği adamla gördüğü olayı, nişan olayını ve Besim Usta'nın depoda kendisini sıkıştırdığı olayı görür; çılgık atarak uyanır. Turgut yataktan kalkarak, Asiye'nin odasına gelir, yanına oturur. Asiye'yi teselli eder, sakinleştirir. Bundan böyle birlikte yaşayacaklarını, onu koruyacağını, mutlu edeceğini söyler. Asiye, Turgut'a yaslanır, ağlar...

Turgut ile Asiye dışarıda gezer, oturur, el ele tutuşur...Kuyumcudan yüzük alıp, birbirlerinin parmaklarına takarlar.

O akşam evde şampanya patlatıp içerler. Asiye mutluluğunun doruğundadır. Turgut da mutludur. O gece birlikte yatarlar...(Asiye'nin bir erkekle birlikte yalnız başlarına iken içki içmesi onun için bir *hamartia* olarak düşünülebilir. Ayrıca bundan sonra Turgut ile evlenmeden yatması ise, şimdiye kadar ki en büyük *hamartia*'sıdır. Bu *hamartia*'ya içki içerek işlediği *hamartia* da bir sebep olabilir).

Asiye ile Turgut o gece birlikte yatarken, Müdire ve Turgut'un karısı eve polislerle baskın düzenler. (Asiye ile Turgut'un ilişkisinin Müdire ve Turgut'un karısı tarafından öğrenilmesi: *Anagnorisis*; Asiye'nin Turgut'un evli olduğunu öğrenmesi: *Anagnorisis*. Böylece Asiye'nin aldatılmış durumda olması; bakireliğini yitirmesi: *Peripetie*). Baskını Müdire'nin tertiplelediği anlaşılır: "İşte buradalar, koyun koyunalar!.." der. Müdire ile Turgut'un karısı Asiye'ye hakaretler yağdırır. Müdire, Asiye'ye anasından da beter olduğunu söyler. (Burada Turgut, Asiye'nin annesinin durumunu öğrenir: *Anagnorisis*; ancak Turgut buna aldırış etmez). Asiye yıkılmıştır...

Bu olay üzerine, karakolda tutanak tutulup, hepsine imzalatılır. *Polis*, Asiye'ye önce muayeneye, sonra da mahkemeye gideceğini söyler. Turgut'un karısı, Turgut'tan davacı olmadığını söyler. Turgut, karısını sevmediğini, boşanmaya razı olmasını; cezasını çekip Asiye ile evleneceğini söyler. Bunun üzerine Müdire, Turgut'a Asiye'nin annesinin durumunu hatırlatır...

Mahkemede Turgut ile Asiye altışar ay hapse mahkum edilir. Birbirlerine bakarlar. Asiye, Turgut'a: "Hiç yalan söylemeyecektik...En çok senden iğreniyorum",

der. Parmağındaki yüzüğü çıkarıp uzatır, yere bırakır. Ağlayarak konuşur, çok üzgündür.

İkisi de hapishaneye girer. Turgut içeride Asiye'ye hep mektup yazar. Asiye mektupları geri çevirir. Turgut ısrarla yazmaya devam eder. Yalan söylemeye mecbur olduğunu, kendisini affettirmek için ne mümkünse yapacağını yazar...*Bir kadın (Nezire)* Asiye'nin yanına gelerek, kendisinin bugün tahliye olacağını, dediklerini unutmamasını, dünya ahret bacı olduklarını söyler. (İzleyici Nezire'nin Asiye'ye ne söylediğini bilmemektedir. Bu, yeni bir ilişkinin başlamasıdır).

Asiye ile Turgut aynı gün tahliye olur. Turgut hapishane müdürüne giderek Asiye'yi sorar. *Müdür*, Asiye'nin biraz önce tahliye olduğunu, nereye gittiğini söylemediğini, bir adres de bırakmadığını söyler.

Asiye hapishane arkadaşı Nezire'nin evine gelir. Asiye, Nezire ablasından kendisine bir iş bulmasını ister. Nezire, biraz gezip eğlenmelerini, Asiye'nin dinlenip kendine gelmesini önerir. Ona ölen kızının elbiselerini giymesi için verir.

Asiye ile Nezire bir randevuevinin sazlı sözlü bahçesindedir. Asiye burasının randevuevi olduğunu bilmemektedir. Sazlar çalınır, içilir...Erkekler kadın beğenir...Nezire bir adama (*Kara Mustafa*) Asiye'yi kaş göz işaretiyle ayarlar. *Kara Mustafa* ayakkabılarının üstüne basıp giyen, göğsü açık, palabıyıklı, sert, külhanbeyi kılıklı birisidir. Asiye'nin yanına gelir, rakı bardağını uzatıp içmesini ister. Asiye içmediğini söyleyince, Kara Mustafa "bizim işler içmeden olmaz", der. Asiye durumu anlar, kalkmaya davranır. (Asiye'nin bulunduğu yeri ve Nezire'nin durumunu öğrenip, kendisini kandırdığını anlaması: *Anagnorisis*. Asiye'nin Nezire'ye inanıp, bilmeden buraya gelmesi: *Hamartia*). Kara Mustafa, Asiye'ye engel olur; zorla içerir. Nezire, Asiye'ye Kara Mustafa'nın kendisine tutulduğunu söyleyip, kazancını getirir, seni her beladan korur, der. Asiye kalkıp, kaçmaya davranır. Kara Mustafa, Asiye'yi kolundan yakalar; odasına gidip soyunmasını, kendisini beklemesini söyler. Asiye tekrar kaçarken ahlâk zabıtası randevuevini basar...

Randevuevinde basılan kadınlar hastaneye (*Emrazı Zuhrevi Hastanesi*) getirilir. Asiye de içlerindedir. Muayene edilip, bir süre orada tutulurlar...Bir gün hastanenin bahçesindeyken, "*Fuğuşla Mücadele Cemiyeti Başkanı*" *Seniye Gümüşçü* hanımefendi, yanında *bir gazeteci*yle birlikte kadınlarla görüşmek için hastanenin bahçesine gelir. Seniye, orta yaşın üzerinde (yaşlıca denebilir), bakımlı, sarışın, topluca, sosyetik bir

kadındır. Gazeteci, Seniye'ye kendisinde bu ilginin nasıl başladığını sorması üzerine, *Seniye tiyatro oyunu metnindeki aynı yanıtı verir*. Seniye, bu kadınlara baktıkça kadınlığından utandığını söyler: “Çağının en büyük canavarlığıdır” bu; fakat cemiyet olarak bunların önüne geçeceklerdir. Kadınları satılmaktan kurtaracak, topluma kazandıracaklardır. *Bekçi*, kucagında Seniye'nin kadınlara getirdiği hediye paketleriyle gelir. Seniye, kadınları etrafına toplayarak paketleri dağıtır. Kadınlara, amacının onları kurtarmak, yardım etmek olduğunu söyler. Gazeteci de birlikte fotoğraflarını çeker. Asiye bir bank da tek başına oturur. Gazeteci, Seniye'ye Asiye'yi gösterir. Yanına giderler. Seniye, Asiye'ye içinde son moda bir elbise olduğunu söyleyerek bir paket verir. Birlikte fotoğraflarını çektirir. Asiye'ye buraya nasıl düştüğünü sorar. Asiye bir tanıdığına inandığını (*Hamartia*) söyler. Sonradan nasıl bir bataklığa düşeceğini anlamış (*Anagnorisis*), fakat geç kalmıştır (*Peripetie*: Çünkü Kara Mustafa ile burada tanışmıştır ve o başına bela olacaktır). Enstitü son sınıftan ayrıldığını söyleyince, Seniye, Asiye'nin nasıl işsiz kaldığına şaşırır. Asiye, direnirsen bulamazsın yanıtını verir; hele bir de sabıkası varsa, hapis yatmışsa... Seniye, Asiye'ye kartını vererek, çıkışta kendisine gelmesini, onu kurtaracağını söyler ve ayrılır. Asiye sevinçle Seniye'ye teşekkür ederek, hemen geleceğini söyler.

Kadınlar hastaneden ayrılır. Asiye de çıkar. Kapıda kendisini bekleyen Kara Mustafa'yı görür. Kaçarak uzaklaşır; Kara Mustafa da arkasından koşar. Bir kovalamaca başlar... Asiye koşarken Seniye'nin verdiği karta bakarak, “*Fuhuşla Mücadele Derneği*”ne gelir. İçeride bir kızla erkeğin seviştiğini görür. Hayâl kırıklığına uğrar. Seniye Gümüşçü'nün Avrupa'ya gittiğini, ne zaman döneceğinin de belli olmadığını öğrenerek dışarı çıkar. Tekrar koşmaya devam eder... Tekrar Kara Mustafa ile karşılaşır. Koşarlar yine...

Kara Mustafa, Asiye'yi aynı randevuevine getirmiştir. Asiye içkisini içer, kalkıp kaçır. Kara Mustafa da peşinden koşar. Yine kovalamaca... Sahile gelirler. Asiye sıkışır, kaçacak yeri kalmaz. Denizin kenarında tüm zavallılığıyla durur. Denize girip intihar etmeyi dener... Başarılı olamaz. Kara Mustafa bir sigara yakıp bekler... Asiye ağlar... Kara Mustafa, Asiye'nin haline, çaresizliğine sırtır. Asiye'yi taksiyle bir eve getirir. Asiye'yi zorla aşağı indirir. Asiye cansız gibidir; direnecek gücü kalmamıştır... Kara Mustafa, Asiye'yi geldikleri eve sokar. *Randevucu Sabahat abla* Asiye'yi beğenir. Kara Mustafa, Asiye'yi *Sabahat*'a on beş bine satar; haftada bir iki de kendisinin gelip

gecelik kalacağını, Asiye'den vazgeçmeyeceğini söyler. (Bu sahne Asiye'nin direncini yitirerek, kötü güçlere teslim olduğu bir sahnedir. Direnmekten vazgeçer. Bu bir kırılma noktasıdır. Asiye'nin film boyunca en zayıf olduğu, en alt noktada bulunduğu bir sahnedir. Böylece bu, *son asal düğüm noktası*dır. İkinci bölüm de bu sahneyle sona erer).

4.3.3.3. Filmin Son Bölümü

Randevuevinin sürekli müşterisi olan bir adam (*Sami*) gelir. *Sami*, yaşlı, saçları dökük, topluca, temiz ve takım elbiseli, bakımlı, beyefendi görünümlü, zengin bir adamdır. Asiye'yi görür. Bolca para verir. Odasına sokar. Asiye cansız gibidir; aynaya bakıp annesini gözlerinde canlandırır...(Bu sahne Asiye'yi annesi Zehra ile özdeşleştirir).

Asiye, deniz kenarında annesi ile buluşur. Zehra çok yaşlanmıştır. Asiye'nin haline ağlayarak, kendisini suçlar, onun bu durumundan sorumlu olduğunu, ölmek istediğini söyler. Asiye de suçun annesinde değil, onu bu hale getirenlerde olduğunu söyler: Güçlülere, zalimlere direnememişlerdir. (Asiye, yedinci sahnede annesini suçlayıp evi terk ettiği trajik hatasını anlamış, kabul etmiştir). Bu sırada Asiye'nin yattığı Sami yanlarına gelerek, konuşmalarını duyduğunu, Asiye'yi ancak kendisinin kurtarabileceğini söyler...

Sami, Asiye ve Zehra boş bir daireye girer. Sami, bu katı Asiye için satın aldığını, tapusunu da Asiye'nin üzerine yaptıracığını; amacının kendisine yardım etmek olduğunu söyler. Asiye bunu önce kabul etmese de, annesinin ısrarlı isteği üzerine onun için kabul eder. Bu sırada içeri Kara Mustafa gelir. Asiye'yi Sabahat'ın beklediğini, götürmeye geldiğini söyler. Amacı para koparmaktır. Sami, Kara Mustafa'ya para vererek gönderir. Sami, Asiye'ye akşam baba-kız gibi eğlenmeye gitmelerini ister. Zehra da eve gelecek eşyaları bekler.

Sami ile Asiye bir gece kulübünde, masa başında oturur. Sami, Asiye'ye çok güzel olduğunu söyleyince Asiye rahatsız olur; Sami ile ters ters konuşur. Sami'yi bir arkadaşı görüp yanına çağırır. Sami arkadaşına, Asiye'nin gönlünü kazanmaya çalıştığını, kendi rızasıyla yeni sevgilisi olacağını söyler...(Asiye, Sami'nin gerçek

niyetini bilmezken, izleyiciler bunu öğrenir). Asiye ile Sami gitmek için kalkar. Bu sırada Asiye, Turgut ile karşılaşır. (Özel merak sahnesi ve izleyiciyi şaşırtmaca). Birbirlerine bakıp yaklaşırlar. Asiye'nin gülmeyen yüzü tebessüm eder. Asiye dışarı yönelir; Turgut arkasından seslenir. Asiye, "kimdir bu sarhoş küstah", diyerek onu tanımamazlıktan gelir. (Asiye'nin bu sözü ile, Turgut ile yatmadan önce içki içmelerine, dolayısıyla kendisinin içkili halinden yararlanmasına bir gönderme yapılır). Turgut üzgündür, Asiye'ye ne yapsa haklı olduğunu söyler. Sami durumu görüp anlar; dışarı çıkarlar.

Sami, Asiye'yi eve getirir. Sonra geri gönderilir. Eve eşyalar gelmiştir; bir de Asiye'nin istediği kedi. Asiye kediye sever. Sabah Asiye odasında yatarken, annesi Sami'nin gönderdiği tapuyu sevinçle getirir. Tapu Asiye'nin üzerinedir (*Peripetie*). Sami on beş günlüğüne tatile çıkmıştır, *karısı ile* boşanmayı düşünmektedir; Asiye bununla ilgilenmez. Sonra birden heyecanlanır, canlanır. Annesine para yerine enstitü diplomasının olmasını yeğlediğini söyler. Sonra annesine, evi satıp enstitüsü olan uzak bir yere taşınmalarını; orada enstitü bitirme sınavlarına girip öğretmen çıkmasını; paranın kalanını Sami'ye yollayıp, öğretmen çıkınca da harcadıkları parayı Sami'ye öğretmen aylığından ödemeyi düşündüğünü anlatır... Zehra, Asiye'ye itiraz etmez.

Asiye bir komisyoncu ile evini satar. Bankadan parasını alır. Bankadan çıkınca Turgut ile karşılaşır. Bakışırlar, konuşmazlar. Asiye annesine telefon edip, evi sattığını, parayı da aldığını ve eve geleceğini söyler. Zehra da evde bavulları hazırlar. Turgut, Asiye'yi gözler. Asiye bir taksiye binip gider; Turgut da bir taksi bekler...

Zehra evde tek başına bavulları toplarken, eve aniden Kara Mustafa giriverir; kaçacaklarını anlar. Zehra, Kara Mustafa'yı kovar. Kara Mustafa, Zehra'yı bir tokatla yere devirir. Asiye'yi bekler. Zehra'ya kendisine yiyecek içecek bir şeyler hazırlamasını söyler. Zehra mutfakta ekmek kestiği bıçağa bakar, düşüncelidir. Hazırladığı tepsiyle salona gelir. Elinde bıçak da vardır. Kara Mustafa koltukta sırtı dönük oturmaktadır. Zehra, Kara Mustafa'nın arkasından bir eliyle tepsiyi uzatır. Bıçağı saplamak için yukarı kaldırdığında, Kara Mustafa ani bir hareketle yerinden fırlayıp Zehra'yı bileğinden yakalar. Sonra sustasını çeker...

Asiye taksiyle eve gelir. Apartmanın kapısından içeri girer. Hemen ardından da Turgut taksiyle gelir; iner; Asiye'nin nereye girdiğini görememiştir, sağa sola bakınır...

FİLMİN DORUK NOKTASI: Asiye içeri girince, Kara Mustafa yanına gelir. Kızgındır. Asiye'yi götürmeye geldiğini söyler. Asiye karşı çıkarak, "artık karşıda eski Asiye yok senin", der. Ona "ölesiye hınçlı" olduğunu söyler. Annesine seslenir. Yerde ekmek bıçağını görür; yürür... Koltukların arasında yerde yatan, bıçaklanarak öldürülmüş annesinin cesedini görür. Sarılıp ağlar; sonra kendini hemen toparlar. Kara Mustafa'ya saldırır. Kara Mustafa, Asiye'yi bir tokatla yere yıkar. Asiye ekmek bıçağının yanına düşer. Bıçağa bakar. Kara Mustafa, Asiye'nin yanına gelir. Saçlarından tutup kaldırırken, Asiye uzanıp bıçağı alır ve savurur. Bıçak Kara Mustafa'nın boynunu çizer. Kara Mustafa, Asiye'yi bırakır, hırsıyla sustasını çıkarır ve çeker. Asiye bu arada bıçağı tekrar savurur; bıçak Kara Mustafa'nın sustayı tutan eline gelir; sonra Asiye bıçağı arka arkaya Kara Mustafa'nın karnına üç defa saplar... Kara Mustafa yere yıkılır... Ölür. Asiye bir süre dikilir, annesine bakar; sonra odadan dışarı yürür... (Bu sahne, film kahramanı Asiye ile onun düşmanının -düşmanlarının temsilcisinin- karşı karşıya getirildiği, kozlarını paylaştıkları bir sahnedir. Kötü adamın -Kara Mustafa- öldürülmesiyle çatışma da sona erer; Kara Mustafa cezasını bulur. Bundan sonra filmde kısa bir *sonuç bölümü* yer alır. Bu sonuç bölümünde, izleyicilerin merak ettiği Asiye ile Turgut'un durumları gösterilir).

Asiye apartmandan dışarı çıkar. Evin önünde Turgut'u görür. Koşarak kaçmaya başlar. Ceketinin altında da bıçağı gizlemektedir. Turgut da Asiye'nin peşinden koşar... Turgut, Asiye'yi omzundan yakalar. Asiye durur, Turgut'un yüzüne anlamsızca bakar, dinler. Turgut Asiye'ye: "Asiye... Seni nasıl aradım, aylarca nasıl kahroldum, neler çektim bilemezsin. O herife dönmeyeceksin bir daha. Hemen evleneceğiz. (Asiye yürür, Turgut yine omzundan tutar; Asiye durur, Turgut'a bakar). Evleneceğiz diyorum, duymuyor musun? Sana namussuzluk ettim, bile bile yalan söyledim. Mecburdum. Seni seviyordum çünkü... Karım olacaksın. Çocuklarımla anası olacaksın. Beni affedeceksin", der. Asiye, Turgut'a şaşkın ve anlamsızca bakar. Başını hafifçe iki yana sallar. Arkasını dönüp gider...

Asiye karakoldan içeri girer. Turgut da peşinden gider. (Asiye'nin işlediği cinayeti üstlenebilir mi?) Karakolun merdivenlerinde dururlar. Asiye hafifçe dönüp Turgut'a bakar. Sonra kararlılıkla komiserin odasına gider. Turgut da kapıda durup içeri bakar... Asiye komiserin masasının önünde durur. Kanlı bıçağı çıkarıp masanın üzerine bırakır. Asiye (ağlamaklı), komisere: "Ben ^{cinayet} suçundan sabıkalı randevucu

Sabahat'ın sermayesiyim. Bir adam öldürdüm az önce", der. (Asiye, polise teslim olmakla, kendisinden bekleneni yapmış olur. Cezasını bir de böyle çekmeye razıdır; adalet yerini bulacaktır). Asiye'nin yüzü *kırmızıya* dönüşen görlemede (beyaz perdede) seçilir... *Film biter.*

4.3.4. Anlatı Özelliklerine Uygunluk

Film konusunun öykülemesinde görüldüğü gibi, *Saydam'ın filmi geleneksel anlatının özelliklerine uyar.* Olaylar geleneksel üç bölümlü bir düzen içinde birbirlerini neden-sonuç ilişkilerine göre gerektirecek şekilde (evrimsel bir zorunluluğa göre) organik bir büyüme sağlanarak, düz bir çizgi üzerinde filmin doruk noktasına kadar yükselir. Bu gerilimli yapı içinde, izleyicinin temel ilgi noktası filmin sonuna çekilerek, film, izleyicide acıma ve korku duyguları yaratılıp, izleyicinin Asiye ve onun mücadeleleriyle özdeşleşmesi sağlanarak, katharsis yaratılacak şekilde sona erer. Filmin sonlanışı *kapalı son* özelliği gösterir. Asiye'nin toplumdaki temel çatışma konusunun temsilcisi olan kötü adam Kara Mustafa'yı Asiye'nin öldürerek intikamını almasıyla, Asiye'nin yaşamına konu olan çatışma çözülür. Tüm bunlarla film *kapalı yapıt* özelliği gösterir.

4.3.5. Zaman ve Mekân

Filmin süresi 85 dakikadır. Filmin öykü zamanı ve öyküdeki olayların kronolojik sırası söylemde de aynıdır. Öykü, Asiye'nin 17-18 yaşları arasını kapsar ki, bu da öykünün zaman genişliğini içerir.

Olaylar (anlatı) şimdiki zaman üzerine kuruludur. Zaman düz bir çizgi üzerinde ilerler. Zaman geçişi yer yer atlamalıdır. (Örneğin, hapishanede altı ayın geçmesi gibi). Filmin yalnızca bir sahnesinde (Asiye'nin Turgut ile kaldığı Müdire'nin evinde gördüğü rüya -üç olay-) flash-back kullanılmıştır.

Filmde değişen mekânlar ve mekânsal özellikler, geçen zamanlar hakkında da bilgi vericidir. Mekânlar serim görevini de yerine getirir. Kişilerin yaşam standartları

hakkında fikir sahibi yapar; sosyo-ekonomik durumlarını gösterir, sergiler. Ayrıca mekân, çatışmaları destekleyici yardımcı bir işlevi de yerine getirir. Kısaca filmde zaman-mekân-insan ilişkileri birbirine uygunluk gösterir.

4.3.6. Müzik

Filmde müziğin kullanımı, izleyicinin filmle (olaylarla, tiplerle, Asiye ile, mekânlarla) özdeşleşmesini sağlamaya hizmet eder. İzleyicide acıma ve korku duyguları uyandırır. İkincisi tehlike anlarını, dramatik gerilimleri, vb. gibi durumları, olayları ifade eder veya önceler. Örneğin, Asiye'nin nişanlanacağı boyacı gencin, Asiye'yi okul koridorunda görüp beğendiği sahnedeki bir dans müziği, nişanı, evliliği önceler. İkincisi ise filmin temel temasını içeren ve filmi baştan sona dramatize eden, betimleyen, filmin konusuna uygun, duygusal, hüznü bir müziktir.

Filmde müziğin kullanımı, Brecht'in *dramatik müzik* için söylediği dört özelliği de içerir (bkz. Tablo 2); diyalogları gölgelemez; görüntünün önüne geçmez; başarıyla yerli yerinde kullanılmıştır.

4.3.7. Konuşma Dili

Filmde dilin kullanımı başarılıdır. Geleneksel anlatı türüne uygun düşmektedir. Ekonomik kullanılmıştır. Tümceler yalın, kolay anlaşılır, kolay konuşulabilir ve konuşma diline uygundur. Konuşmaların filme katkısı tamdır.

Filmde dil serim işlevi görür. Geçmişteki yaşam dilimleri hakkında bilgi verir. İleride olabilecek çatışmaları hissettirir. İnsan-zaman-mekân ilişkilerine, değişimlerine uygunluk gösterir. Filmde geçen aksiyonu besler. Kişiler ve ilişkiler hakkında açıklayıcı, betimleyici bilgiler verir. Düşünceleri, inançları ifade eder. Tiplerin çizilmesine yardımcıdır. Tiplerin genel özelliklerini, davranışlarını, çelişkilerini, güçlü ve zayıf anlarını, dünyaya bakış açılarını, sosyo-kültürel, ekonomik ve sınıfsal konumlarını ele verir. Kişilerin konuşmaları özelliklerine, uğraş dillerine uygun düşer. Kişiler konuşmalarıyla örtüşür. Onların değişimlerini zaman içinde yansıtır.

4.3.8. Tipler

Nejat Saydam'ın bu filminde yer alan tipler, Vasıf Öngören'in aynı adlı tiyatro oyunundaki tiplerle aynı ya da benzer özellikteki tipleri yansıttığından, burada tipler üzerinde ayrıntılı olarak durulmamıştır.

Filmdeki kişiler (Asiye dahil) birer tip olarak çizilip, böyle kalmaktadır. Bunlar ya iyi, ya da kötü tiplerdir. Bu ikisi arasında kalan tipler de vardır. Başta *Turgut* olmak üzere boyacı Osman'ın Asiye ile nişanlandırılan *oğlu*, *Müdür* ve *Müdire* bunlara örnek olarak gösterilebilir. Ancak Turgut'u bu sınıflamaya sokan, işlediği (yalan söyleme) bir hatasıdır. Müdür ile boyacının oğlu aynı kategoride yer almakla birlikte yine de birbirlerinden ayrılırlar; Müdür işinden olmamak için, boyacının oğlu ise aile içi ve toplumsal ön yargılara, değerlere baş kaldıramadığı için bu sınıflamaya girerler. *Müdire*, *Kaynana*, *Osman* (boyacı, kayınpeder) bir kefeye konulabilecek tiplerdir. *Müdire*'nin aydın(cık) kişiliği de onu bir tip olarak bırakır. Kendisinden beklenmeyecek bir davranışı baskın sırasında ve karakolda sergiler. Düzeni, toplumsal değerleri sorgulayamaz. Müdire'nin Asiye'ye söylediği şu sözleri, onu açıklamaya yardımcı olur: "Dünyanın hali kötü, bir an önce evlenmeli, çoluk çocuğa karışmalısın. Geleceğe de güvenle bakabilirsin o zaman." Müdire, filmde geleneksel düşünce sistemini temsil eder. Toplumsal değer yargılarının vaazcısı ve öğretmen olarak bunların otoritesi konumundadır. Filmdeki olaylar Asiye'nin başından geçmemiş olsa, o da Müdire gibi olacaktır; Asiye'yi Müdire'den ayıran şey, randevuevine düştüğünde annesini anlayıp, onunla buluşmasıdır.

Seniye'nin filmdeki işlevi, savunulan toplumsal değerlerin her yerde yozlaştığının anlatılmasına (Fuhuşla Mücadele Derneği'nde bile) yardımcı olmak ve yaşamdan, halkın acılarından, sorunlarından kopuk, onları ancak merak edip, maskeli mücadelesinin ardında küçük burjuvaca can sıkıntısını gidermek ve elde ettiği sınıftan yararlanmaya çalışan, sınıf bilinçsiz bir tip sergilemektir.

Besim Usta ile, Asiye'nin yiyecek çaldığı dükkanın sahibi *Bakkal*, *inşaatta içen işçiler*, *mağazadaki işveren* ve *Nezire*, Asiyeler'den yararlanmak için fırsat kollayan kötü tiplerdir. *Zehra'nın metres gittiği adam*, *Sami* ve *Ahbap* da aynı kefedeki çıkarıcı tiplerdir.

Randevucu Sabahat, Asiyeler'i sermaye yapan kişi, *Kara Mustafa* ise onun işbirlikçisi, bu süreçte yolunu bulan kişi ve Asiye'nin can düşmanı olan bir tiptir.

Fabrikanın patronu ise, ekonomik alt-yapının temsilcisidir. Onun ve onun gibilerinin kâr hırsı kötülöklere göz yumulmasına sebep olur.

Filmde sergilenen iyi tipler ise yok denecek kadar azdır. Buna örnek olarak sadece *Komiser* gösterilebilir.

Zehra, Asiye'nin ve Asiyeler'in başından geçen olayların benzerlerini yaşamış/yaşamakta olan bir tiptir; onlarla özdeşir.

Asiye, filmde yaşamı öykülenen kişidir. Ona benimsetilen toplumsal değerler doğrultusunda, namusuyla çalışarak yaşamını kazanmak isteyen, bu yolda kötülerle mücadele eden ve sonunda çaresiz yenilen bir tiptir. Asiye idealist bir tiptir; o, annesine, enstitüyü bitirince hemen öğretmenlik için başvuracağını, Anadolu'nun neresine tayini çıkarsa çıksın gideceğini, annesini de fabrikalarda çalıştırmayacağını söyler. Asiye'nin bir ders sırasında söylediğı şu sözler onun dünyası hakkında tam bilgi verir: "Ahlâksız bir insan kirli bir nehir gibidir. Ahlâklı, namuslu insanlar da engin bir denizdirler. Yaşadığı toplumu yüceltmek için her insanın kendini aşması, her şeye rağmen dürüst, namuslu kalması gerekir. Ahlâk en büyük erdem, en üstün gayedir. Din ve bilim bize bunu emretmektedir. Kişiden başlayan kötüleşmenin sonunda bütün bir toplumu etkileyeceğini ispatlamaktadır."

Yapıttaki bütün tipler değişimden geçmeden, nasılsalar öyle kalır. Asiye de böyledir: Onun öğrendiğı tek şey, randevuevine düştükten sonra, kendi durumundan yola çıkarak, oraya düşenin kendi suçu olmadığı; düşürenlerin suçu olduğudur. Annesini, yaşadığı bu pratik sayesinde anlayıp affeder. Ancak bu çıkarsama eksiktir ve toplumu dönüştürmeye yetmez. Asiye kendisinden beklenen iki şeyi de filmin sonunda gerçekleştirir: Kara Mustafa'yı (kötüleri) öldürmek ve polise teslim olarak adaletin yerini bulmasını sağlamak.

4.4. “Asiye Nasıl Kurtulur?” Tiyatro Oyununun Sinemada İki Anlatı Türüne Uyarlanması Üzerine

Vasıf Öngören’in **Asiye Nasıl Kurtulur?** (1966-68) adlı tiyatro oyunu epik-diyalektik özelliklere sahip bir karakter taşımaktadır. Bu oyunun önemi, Türkiye’deki dramatik tiyatro anlayışının karşısında yer alan bir örnek yapıt olmasının yanı sıra, aynı zamanda, içinde geleneksel öykülemeyi de barındırmasındadır. Bu geleneksel öykülemeye, oyunun epik-diyalektik karakterinin uygulanmasıyla, oyun bu özelliğini yitirir.

İşte *senaryo yazarı* **Safa Önal** ve *yönetmen* **Nejat Saydam** ilişkisinin, geleneksel anlatı biçiminde aynı adlı filmi (1973) oluşturmalarındaki çıkış noktası, kolaylık ve benzerlik bundan kaynaklanmaktadır.

Yönetmen **Atıf Yılmaz**’ın 1986 yılında *senaryo yazarı* ve *dramaturg* **Barış Pirhasan** ile yaptığı yine aynı adlı filmi de, Öngören’in oyununda olduğu gibi epik-diyalektik bir karakter taşımaktadır. Ancak filmin sonuna eklenen sahneler bu özelliğin anlatımcı yapısını bozmaktadır. Bunun üzerinde Yılmaz’ın filminin çözümlendiği “*Anlatımcı Yapı*” alt başlığında durulmuştur. Bu film ise, tiyatro oyununun epik-diyalektik karakterinden kaynaklanmış olsa gerek ki, oyun neredeyse olduğu gibi ele alınarak filmleştirilmiştir. Film bu haliyle bir filmde çok, tiyatro oyununa yakın görünümde, filme alınmış bir tiyatro oyunu, tiyatrovare bir filmidir.

Görüldüğü gibi oyunun sinemaya uyarlanan filmlerinin anlatı türleri farklı da olsa, iki filmin uyarlamasında da *tiyatro oyununa büyük ölçüde sadık kalınmıştır*. Bu uyarlamalarda öne çıkan da öykü, karakter, tema gibi altyapı öğeleridir.

BÖLÜM 5

ÖZET, YARGI VE ÖNERİLER

5.1. Özet

Bu araştırma ile amaçlanan, sinema dramaturjisini yalnızca yazınsal yönden yapısal incelemeleriyle sınırlayarak, filmin dramaturjik yapısını oluşturan kuramları, sinemanın tiyatro dramaturjisi ile olan ilişkisini araştırarak ortaya koymak ve bu kuramsal bilgiden yola çıkarak, Vasıf Öngören'in **Asiye Nasıl Kurtulur?** adlı tiyatro oyununun sinemadaki iki farklı anlatı türünde uyarlanan filmlerinin dramaturjik çözümlemelerini yapmaktır.

Sinema, ortaya çıktığı tarih olarak kabul edilen 1895 yılından 1920'ye kadar sanat olarak kabul edilmez. Sinemaya en yakın olan iki etkinlik alanı ise, tiyatro ve edebiyattır. Sinema daha ilk yıllarında belgesel ve anlatı olma üzere iki farklı yönelişe girer. Sinema hem tiyatrodan, hem de edebiyattan uyarlamalar yaparak bu iki etkinlik alanından yararlanmaya başlar. Méliès ise tiyatro öğelerini sinemaya sokarak, sinemayı tiyatrolaştırır. Çünkü o yıllarda tiyatronun sinemaya benzerliği ve yakınlığı en kolay anlaşılabilir olandır. Bunların ikisi de görsel dramatik medyadır ve dilleri de drama dilidir. Tiyatronun sinemaya göre yaklaşık 2400 yıllık bir geçmişi ve dramaturjisi vardır. Dolayısıyla sinema, hem tiyatro sanatından, hem de bu sanatın dram sanatından yararlanır.

Dramaturji, tiyatronun tarihsel gelişimi içinde geleneksel ve çağdaş dramaturji olarak iki genel başlık altında toplanabilir. Birincisi somut örnek ve soyut ilkelerden yola çıkarak, bir yapıtı oluşturan temel öğeleri saptar; kuramsal ağırlıklıdır. İkincisinde ise, metnin yapısı kadar, sahne uygulayımı da önem kazanır; dolayısıyla uygulamalı ve yapınsal dramaturji ağırlıklı bir çalışmaya gereksinim duyar. Bunların ilki Aristoteles,

diğeri de Brecht ile özdeşleşir. Bu ayrım aynı zamanda, tiyatrodaki geleneksel ve epik-diyalektik dramaturjiyi de içerir.

Sanat hakkındaki görüşlerini **Poetika** adlı kitabında derli toplu bir şekilde bir araya getirip yazan ilk kişi Antik Yunanlı düşünür Aristoteles'tir. Aristoteles bu yapıtında tragedya sanatını yazınsal yönden yapısal olarak inceler. Aristoteles'den sonra, XX. yüzyılın başlarına kadar, tarihin belli başlı dönemlerinde ve çeşitli sanat akımlarında **Poetika**'ya yeni yorumlar ve kurallar getirilse de, aslından bir şey kaybetmez; etkisini ve önemini sürekli korur. Bu tarihi süreç içinde Aristoteles dramaturjisi, ona getirilen katkılarla birlikte gelenekselleştiğinden, geleneksel dramaturji olarak da anılmaya başlar.

Aristoteles'e göre tragedya, iyi ya da kötü kişilerin eylemlerini taklit eder. Tragedyanın altı ögesi vardır: Taklit araçları dil, decoration ve müzik öğeleridir. Bunlarla dramatik yanılısma yaratılır. Bu araçlar yardımıyla temsil edilen nesneler, oyunun konusunu ve içeriğini oluşturan öykü (olay dizisi), karakter ve düşünce kurulur. Aristoteles öykü deyince olaylar dizisini anladığını söyler. Onun dram kuramının temeli ve özü, izleyicilerin acıma ve korku duyguları yoluyla arındırılmasına (katharsis) dayanmaktadır. Bunun için de özdeşleşmenin gerçekleşmesi gerekir. Olay örgüsü, zorunluluk ve olasılık kurallarına neden-sonuç ilişkisi içinde bağlı, dokusuyla gerilim yaratılarak, baş (serim), orta (düğüm) ve son (çözüm) anlayışı içinde kurulup, kapalı bir oyun biçimine sahiptir. Düz bir çizgi üzerinde gelişen olayların akışıyla izleyicinin ilgisi oyunun sonu üzerine çekilir. Girişte ortaya atılan sorun, orta bölümde çatışmalarla yoğunlaştırılıp, geliştirilip, son bölümde de çözüme kavuşturulur. Bu anlatı türünde mevcut toplumsal düzenin korunmasına hizmet edilir. Kişi ve dünya değişmeyen nesnelerdir.

Brecht'in epik-diyalektik tiyatro anlayışı ile, dram sanatında o zamana dek süregelen her şey alt üst olur. Brecht'in bu tiyatrosu, Aristoteles dramaturjisinin hakim olduğu geleneksel tiyatronun tam karşısında yer alan bir tiyatro anlayışı olarak varolur. Brecht katharsis'e, özdeşleşmeye karşıdır. O, her şeyin değişmekte olduğuna inanır. İnsan da değişir ve değiştirir. Değişim ve değiştirmek, insan için bir haz kaynağıdır. Aynı zamanda bu öğretici ve eğitici. Brecht'te özdeşleşmenin yerini yabancılaştırma alır. Brecht yabancılaştırmanın oyun metninin yapısında, sahne düzeninde ve oyunculukta uygulanabileceğini söyler. Brecht'in epik-diyalektik (yabancılaştıran)

dramatik yapısında anlatıya başvurulur, seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir, her sahne kendisi için vardır, montaj tekniği uygulanır, olaylar eğriler çizer ve olaylar sıçramalıdır. Brecht'e göre yabancılaştırma etmenleri sonsuz sayıdadır ve sonsuz sayıda anlatım olanaklarını sağlar.

Çağdaş tiyatrodan ise, bütün türlerin özellikleri bir arada yer alabilir. Belli bir türe ve kurallara uyma zorunluluğu yoktur. Öyleyse denebilir ki, çağdaş tiyatro gelenekseli de, epik-diyalektik de kapsar (kullanır).

İlk yıllarından itibaren sinema da tiyatronun geleneksel dramaturjisinden yararlanır, onu kendine örnek alır. Daha sonra, 1918-30 yılları arasında Sovyetler Birliği'nde biçimcilik oluşur. Biçimciler içinde Vertov sinema-dram'a karşı bir estetik geliştirmek istese de bunu tamamen başaramaz. Sonuç olarak, biçimcilik de geleneksel dramaturjinin kalıplarından kendisini kurtaramaz. Dolayısıyla, geleneksel tiyatro dramaturjisinde geçerli olan kurallar sinemada da mükemmel bir şekilde uygulanır. Bu da sinemada geleneksel anlatı türünü belirler. Peter Wollen, sinemada geleneksel anlatı ile çağdaş anlatının genel özelliklerini karşılaştırdığı sınıflamasında, geleneksel anlatının özelliklerini "geçişli anlatı, özdeşleşme, saydamlık, tek anlatım, son, hoşlanma ve yapıntı" olarak tespit ederek, bu anlatı türünü açıklamada kullanır.

Geleneksel Hollywood sinemasının gözde olduğu yıllarda, sinemayla da yakından ilgilenen Brecht, tiyatrodaki epik-diyalektik sistematiğini, 1931 yılında Slatan Dudow ile birlikte gerçekleştirdiği **Kuhle Wampe ya da Dünya Kimindir?** adlı filmine uygular. Bu film, sinemada geleneksel anlatı türüne karşı oturtulabilecek bir filmidir. Daha sonra 1940'lardan başlayarak gelişen İtalyan Yeni Gerçekçiliği ile geleneksel anlatının kalıpları kırılmaya başlanır. 1950'lerden sonra ise, sinemada çağdaş anlatıdan söz etmek artık iyice mümkün hale gelir.

Çağdaş anlatı filmlerinin yapısı, geleneksel anlatının tam tersidir. Anlatıya başvurulur, seyircinin ilgisi oyunun yürüyüşü üzerine çekilir, her sahne kendisi için vardır, montaj tekniği uygulanır, olaylar eğriler çizer, olaylar sıçramalıdır. Wollen, çağdaş anlatının özelliklerini "geçişsiz anlatı, yabancılaşma, öne çıkma, çok anlatım, açık uç, rahatsız olma ve gerçek" olarak ortaya koyar. Çağdaş anlatılı filmlerde ele alınan konular ağırlıklı olarak soyut sorunlar, kavramlar, soyut bir dünyadır. Dolayısıyla, ya film kahramanının içinde bulunduğu bir durumdaki sorunlu kişi olarak kendisi, ya yönetmenin, ya da filmin kendisi ele alınan bu soyutlukla işlenir. Filmdeki

olaylar da bundan kaynaklanan olaylardır. Öykülemenin geleneksel anlatıdaki gibi üç bölümlü bir yapı içinde işlenmesi gerekmez. Çağdaş anlatı filmleri açık yapıt özelliği gösterir. Bu filmlerde yorumlama ve anlam üretme sonsuzdur.

Vasıf Öngören'in **Asiye Nasıl Kurtulur?** adlı tiyatro oyununun dramaturjik çözümlemesinden yola çıkılarak yapılan çalışmada, bu oyunun sinemaya Nejat Saydam'ın geleneksel, Atıf Yılmaz'ın ise epik-diyalektik formdaki uygulamalarında da, sinemada geleneksel ve çağdaş anlatı türlerinin özelliklerini içerdiği görülmüştür.

5.2. Yargı

Sinema ortaya çıktığı ilk yıllardan itibaren kendisine en yakın komşu sanat olan tiyatro sanatından ve bu sanatın dram sanatından yararlanmaya başlamıştır. Sinema ortaya çıktığı yıllarda, önce tiyatro oyunlarını filme alarak bu işe başlamış, daha sonra tiyatrodaki egemen olan geleneksel dramaturjinin kurallarını benimseyerek, sinemada bunların mükemmel bir uygulamasını başlatmıştır. Bu anlatı türü de tiyatrodaki olduğu gibi, sinemada da bir geleneksel anlatı türünü yapılandırmıştır. Bu tür 1940 yılına kadar egemenliğini sürdürmüştür.

Brecht, tiyatrodaki geleneksel dramaturjinin tam karşısında yer alan epik-diyalektik tiyatro dramaturjisini geliştirdikten sonra, bu sistematüğını 1931 yılında **Kuhle Wampe ya da Dünya Kimindir?** adlı filme uygulamıştır. Bu film sinemada geleneksel anlatının özelliklerine uymayan bir anlatım türüdür. Daha sonra Yeni Gerçekçilikle başlayıp gelişen çağdaş anlatı filmlerinin özelliklerinin de, Brecht'in kuramlarını önce tiyatrodaki, sonra bunu sinemada uygulayarak gerçekleştirdiği örneğın özelliklerinden, yani epik-diyalektik dramaturjinin kuramlarından ve uygulamalarından yararlandığı, etkilendiğı, yola çıktığı açıkça görülmektedir.

Öyleyse sinemada geleneksel anlatının, tiyatrodaki Aristoteles'in **Poetika**'sını temel alıp, geleneksel anlatı özelliklerinden yararlandığı; çağdaş anlatı türünün de Brecht tiyatrosunun yine **Brecht** ile sinemaya olan katkısından yola çıkılarak, etkilendirilerek oluşturulmaya başlandığı söylenebilir.

Çağdaş tiyatronun türlerin bir karışımı olması gibi, sinemada çağdaş anlatı türünün de geleneksel anlatıyı tamamen yadsımaması ve epik-diyalektik anlatıya da

tamamen sadık kalmaması göz önünde bulundurulduğunda, sinemada çağdaş anlatı türünün de bunların bir karışımını içerdiği söylenebilir.

Sinemanın ortaya çıkmasıyla birlikte, sadece sinema tiyatrodan değil, tiyatro da sinemadan yararlanmıştır. Bu da tiyatro ile sinemanın karşılıklı bir etkileşim içinde olduğunu göstermektedir.

Bu çalışmanın kuramsal kısmını oluşturan bölümlerinde tiyatro dramaturjisinden yola çıkılarak sinema dramaturjisi ele alınmıştır. Bu yöntemle uygun olarak seçilen örnek film çözümlemelerinde de bir tiyatro oyunundan yola çıkılarak, bu oyunun sinemadaki iki anlatı türüne uyarlanan iki filmin dramaturjik çözümlemeleri yapılmıştır. Bu çalışmanın dördüncü bölümünde dramaturjik çözümlemesi yapılan Vasıf Öngören'in Asiye Nasıl Kurtulur? adlı epik-diyalektik yapıdaki tiyatro oyununun yazınsal yönden yapısal özelliklerinin, bu oyunu Atıf Yılmaz'ın aynı adla sinemaya uyarladığı filminin özelliklerinin aynı olduğu görülmüştür. Yılmaz, bu uyarlamasında tiyatro oyununun özgün metnine sadık kalmıştır. Aynı oyunu sinemada geleneksel anlatı türünde uyarlayan Nejat Saydam ise, bu oyunun karakterinden kaynaklanan geleneksel yapıdaki, yabancılaştırılmamış özünü almıştır. Oyunun yabancılaştıran dramatik yapısının çıkarılarak elde edildiği metnin geleneksel yapısının da, Saydam'ın bu filminde sinemada geleneksel anlatı türünün özelliklerini yansıttığı görülmüştür.

5.3. Öneriler

1. Bu çalışmada sinema dramaturjisinin kuramsal dramaturjik kısmı tiyatro dramaturjisi ile olan ilişkisi gösterilerek ele alınmıştır. Sinema dramaturjisinin yazınsal yönden yapısal özelliklerinin belirlenmesine katkı sağlaması ve konuyu bütünleştirmesi açısından, sinemanın edebiyat ile olan ilişkisi de başka bir çalışmada araştırılabilir.

2. Senaryo yazımında ve filmlerin yazınsal yönden yapısal özelliklerinin incelenmesine bu çalışmanın da katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Ayrıca bu çalışma, çağdaş anlatı filmlerinin değerlendirilmesinde, ilgili filmlerde, Brecht'in epik-diyalektik estetiğinin göz ardı edilmeden yerinin tespit edilebilmesine ışık tutabilir. Böylece Brecht estetiğinin çağdaş anlatı türü içinde asimile edilmesinin önüne de geçilebilir.

EKLER

EK

Sayfa

A. GUSTAV FREYTAG’IN KENDİ “DRAMATİK YAPI DÜZENİNİ HAMLET”E UYGULAMASI	192
B. TİYATRONUN DRAMATİK BİÇİMİ İLE EPİK BİÇİMİNİN KARŞILAŞTIRIMI	193

EK A

GUSTAV FREYTAG'IN KENDİ “DRAMATİK YAPI DÜZENİNİ HAMLET'E” UYGULAMASI

Tanıtmı : 1. Anahtar: Hayalet görünür. Nöbetçiler ve Horatio. 2. Serim : Hamlet yönetim dairesinin bir odasıdır. 3. Bağlayıcı sahne: Hayaletten bahsedilir. 4. Yan devinimin başlatılması : Polonius'un ailesi , Laertes'in ayrılışı.

Ateşleyici Güç Anı: 1. Anahtar : Hayaleti bekleme, 2. Hayalet görünür. 3. Ana bölüm : Hayalet cinayeti anlatır. 4. Geçiş : Hamlet ve yandaşları yemin ederler.

Dört Aşamalı Yükseliş: 1. Aşama: Karşıt güçler. Polonius Hamlet'in Ophelia'nın aşkıdan deli olduğunu söyler. İki küçük sahne: Polonius'un evinde ve Kralın yanında. 2. Aşama: Hamlet bir oyunla Kralı sınamaya karar verir. Hamlet oyuncularla. Hamlet'in monoloğu. Şu sahneler geçiş bölümünü oluşturur. 3. Aşama: Hamletin karşıt güçler tarafından sınanması. a) Kral ve entrikacılar, b) Hamlet'in ünlü monoloğu, c) Hamlet Ophelia'yı uyarır, d) Kral kuşkulandır. Bu üç aşama birbirine bağlıdır. 4. Aşama: Doruğa yükselmektedir. Hamlet'in kuşkuları kesinleşir. a) Hamlet, oyuncular, saraylılar. b) Oyun içinde oyun. c) Geçiş : Hamlet, horatio ve saraylılar.

Doruk: Kral dua eder. Hamlet duraksar.

Trajik Güç Anı: Hamlet annesi ile konuşurken Polonius'u öldürür. İki küçük geçiş sahnesi: Kral Hamlet'i göndermeye karar verir. Doruk ortada durmaktadır.

Düşüş: Tanıtım : Fortinbras ve Hamlet'in yolda oldukları haberi gelir. 1. Aşama: Ophelia'nın yolda deliliği, Laertes'in öç alma kararı. Yan sahne: Hamlet'in Horatio'ya mektubu. 2. Aşama: Laertes ve Kral, Hamlet'in öldürülmesini tartışırlar. Kraliçeye Ophelia'nın ölüm haberi ulaştırılır. 3. Aşama: Ophelia'nın gömülüşü. Giriş : Hamlet ve Mezar kazıcıları. Ana sahne : Hamlet ve Laertes'in geçici uzlaşmaları.

Yıkım: Giriş: Hamlet ve Horatio'nun Krala karşı nefretleri. Geçiş: Osric'in çağırılması. Ana sahne: Ölüm ve Fortinbras'ın gelişi. (Düşüş bölümündeki üç aşama oyunun ilk yarısında olduğundan daha az düzenlidir. Devinimsiz yan sahneler ile Hamlet'in mezarlıklarla konuşması, sahneler arası bağlantıyı durdurmaktadır. Dramatik bitiş ise antiklerdeki gibi kısa ve canlıdır [Freytag'dan aktaran Şener, 1991: 227-8]).

EK B

TABLO 6
TİYATRONUN DRAMATİK BİÇİMİ İLE EPİK
BİÇİMİNİN KARŞILAŞTIRIMI

Dramatik Tiyatro Biçimi	Epik Tiyatro Biçimi
Oyun, olay örgüsü eylemi 'canlandırır', Görücüye eyleme katar. Görücünün eylemsel yanını yok eder, Görücüde duygular uyandırır. Görücü eylemin içindedir. Tiyatro esinleme aracıyla davranır. Duygular nasılsa öyle kılar. İnsan bilinen bir şey olarak benimsenir. İnsan evrensel ve değişmezdir. Düğüm çözülürken gerilim. Her bölüm kendinden sonra gelinle bağıntılıdır, görevlidir. Olaylar düz bir çizgide gelişir. Dünya olduğu gibi verilir. İnsan durağandır, duruktur. İç güdüler söz konusudur. Düşünce varlığı koşullandırır, belirler.	Oyun eylemin öyküsüdür, Görücü, eleştiren bir gözlemcidir. Görücüye eylemli kılar, Görücü yargılamalarda bulunur. Görücü eyleme karşıdır. Tiyatro belgeler aracıyla davranır. Duygular yargılamalarla dile gelir. İnsan araştırma konusudur. İnsan değişen ve değiştirendir. Oyun başlar başlamaz gerilim. Her bölüm kendi başına, kendisi için, bağımsız olarak vardır. Olaylar eğri bir çizgide gelişir. Oluşan dünya verilir. İnsan devingendir, gelişmektedir. İnsanın nedenleri söz konusudur. Toplumsal varlık düşünceyi koşullandırır, belirler.

KAYNAKÇA

Kitaplar

Abisel, Nilgün. **Türk Sineması Üzerine Yazılar**. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, Ocak 1994. ss. 207.

Adalı, Bilgin. **Belgesel Sinema: Belgesel Sinemanın Doğuşu. İngiliz Belgesel Okulu ve Türk Belgesel Sineması**. İstanbul: Hil Yayın, Nisan 1986. ss. 131.

Adanır, Oğuz. **Sinemada Anlam ve Anlatım**. İkinci Basım. İzmir: Şubat 1994. ss. 178.

Alberoni, Francesco. **Aşık Olma ve Aşk**. Çeviren: Gül Çetinor. İstanbul: Düzlem Yayınları, Ekim 1990. ss. 107.

Andrew, J. Dudley. **Büyük Film Kuramları**. Çeviren: İbrahim Şener. İstanbul: Sistem Yayıncılık, Ocak 1995. ss. 273.

Aristoteles. **Poetika**. Çeviren: İsmail Tunalı. Beşinci Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi, Mart 1993. ss. 104.

Arnes, Roy. **Action and Image: Dramatic Structure In Cinema**. Manchester: Manchester University Press, 1994.

Aslanyürek, Semir. **Senaryo Kuramı**. İstanbul: Pan Yayıncılık, Haziran 1998. ss. 208.

“Barnow, Eric. **Documentary: History of the Non-Fiction Film**. New York: Oxford University Press, 1974. s. 51” (Ulutak, 1988, ss. 24, 25’deki alıntılar).

Bayram, Nazlı. **Geleneksel Anlatılar ve Söylen: Türk Güldürü Filmleri Üzerine Yapısalcı Bir Çözümleme**. Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1990.

Bazin, Andre. **Çağdaş Sinemanın Sorunları**. Çeviren: Nijat Özön. İkinci Basım. İstanbul: Bilgi Yayınları, 1995a. ss. 202.

_____. **Sinema Nedir?** Çeviren: İbrahim Şener. İkinci Basım. İstanbul: Sistem Yayıncılık, Nisan 1995b. ss. 302.

“_____. **What Is Cinema?** Vol. I. Çeviren: H. Gray. Berkeley: University of California Press. ss. 108, 96” (Büker, 1996, ss. 17, 18’deki alıntılar).

Betton, Gerard. **Sinema Tarihi: Başlangıcından 1986’ya Kadar**. Çeviren: Şirin Tekeli. Üçüncü Basım. İstanbul: İletişim Yayınları, Kasım 1990. ss. 114.

Brecht, Bertolt. **Deneyisel Tiyatro: İki Oyun: Anlaşmanın Önemi: Küçük Burjuva Düşünü**. Çeviren: Kaya Öztaş. Ankara: Toplum Yayınları, 1975. ss. 130.

_____. **Epik Tiyatro**. Çeviren: Kamuran Şipal. 2. Basım. İstanbul: Say Kitap Pazarlama, 1981.

_____. **Hurda Alımı: Sosyalist Açıdan Bir Sanat Kuramı**. Çeviren: Yaşar İlksavaş. İstanbul: Günebakan Yayınları, 1977. ss. 215.

_____. **Oyun Sanatı ve Dekor**. Çeviren: Kâmuran Şipal. İstanbul: Cem yayınevi, 1994. ss. 120.

_____. **Sanat Üzerine Yazılar**. Çeviren: Kâmuran Şipal. İstanbul: Cem Yayınevi, 1987. ss. 240.

_____. **Sinema Yazıları ve Brecht, Sinema, Sanat İlişkileri Üstüne Yazılar.** Çevirenler: Bertan Onaran, Yurdanur Salman. İstanbul: Görsel Yayınlar, Mart 1977. ss. 292.

_____. **Tiyatro İçin Küçük Araç.** Çeviren: Teoman Aktürel. İstanbul: Çan Yayınları, 1962. ss. 48.

_____. **Toplu Oyunlar-1: Mahagonny Kenti.** Çeviren: Aziz Çalışlar; **Üç Kuruşluk Opera.** Çeviren: Yücel Erten; **Mutlu Son.** Çeviren: Yücel erten. İstanbul: Boyut Yayınevi, Ekim 1992. ss. 239.

Büker, Seçil. **Film Dili: Kuramsal ve Eleştirel Eğilimler.** İstanbul: Kavram Yayınları, Şubat 1996. ss. VIII + 231.

_____. **Film ve Gerçek.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Teknolojisi Yaygın Eğitim Vakfı Eğitim Araştırma ve Bilimsel Yayınları Dizisi, No: 020, Şubat 1989. ss. 124.

_____. **Sinema Dili Üzerine Yazılar.** Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Mart 1985. ss. V + 140.

_____. **Sinemada Anlam Yaratma.** Eskişehir: Milliyet yayınları, 1985. ss. XIV + 173.

_____. **Sinemada Anlam Yaratma.** Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, Kasım 1991. ss. X + 210.

_____. Oğuz Onaran. **Sinema Kuramları.** Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Ocak 1985. ss. 295.

Chatman, Seymour. **Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film.** Ithaca and London: Cornell University Press, 1978. ss. 227.

Chion, Michel. **Bir Senaryo Yazmak**. Çeviren: Nedret Tanyolaç. İstanbul: Afa Yayınları, Temmuz 1987. ss. 285.

“Clarac, Barret H. **European Theories of the Drama**. Down Publishers, N.Y. 1965, s. 23” (Şener, 1991, s. 49’daki alıntı).

Çalışlar, Aziz. **Tiyatro Kavramları Sözlüğü**. İkinci Basım. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, Ekim 1993. ss. 231.

Çamurdan, Esen. **Çağdaş Tiyatro ve Dramaturgi**. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları, Temmuz 1996. ss. 112.

Çubukçu, Aydın. **Kültür ve İdeoloji Sorunları**. İstanbul: Evrensel Kültür Kitaplığı, Kasım 1994. ss. 190.

Demir, Yalçın. **Filmde Zaman ve Mekân Üzerine**. Eskişehir: Turkuaz Yayınları, 1994. ss. 169.

Derman, Deniz. **Jean-Luc Godard’ın Sinemasında Kadının Yenidensunumu**. Ankara: Değişim Yayınları, (y.y.). ss. 125.

Eco, Umberto. **Açık Yapıt**. Çeviren: Yakup Şahan. İstanbul: Kabalcı Yayınları, Kasım 1992. ss. 316.

_____. **Alımlama Göstergebilimi**. Çeviren: Sema Rifat. İstanbul: Düzlem Yayınları, 1991.

Edmonds, Robert. “Filmin Temel yapı Taşları ve Bir Film Formu”. Çeviren: Yalçın Demir. ss. 71-80. (Demir, 1994).

Egri, Lajos. **Piyas Yazma Sanatı: İnsansal Gdlerin Yaratıcı Yorumdaki Temel İlkeleri.** eviren: Suat Taşer. İkinci Basım. İzmir: İleri Kitabevi Limited Şirketi Yayınları, 1993. ss. IX + 297.

Eisenstein, Sergey M. **Film Biçimi.** eviren: Nijat Özn. İstanbul: Payel Yayınları, Nisan 1985. ss. 391.

_____. **Film Duyumu.** eviren: Nijat Özn. İstanbul: Payel Yayınları, Ekim 1984. ss. CLXC + 278.

_____. **Sinema Sanatı.** Derleyen: Jay Leyda. eviren: Nilgn Şarman. İstanbul: Payel Yayınları, Aralık 1993. ss. 215.

Engels, Friedrich. "nsz" ss. 29, 1885. (Karl Marx, **Kapital.** Cilt: II. eviren: Alaattin Bilgi. nc Basım. Ankara: Sol Yayınları, Kasım 1992. ss. 487).

ErdoĖan, Nezih. **Sinema Kitabı.** İstanbul: AĖaç Yayıncılık, 1992. ss. 94.

Erkılı, Gkhan. **Cinema Paradiso Italiano.** Ankara: Spot Yayınları, Mart 1993. ss. 380.

Esslin, Martin. **An Anatomy of Drama.** Eighth Printing. New York: Hill and Wang, 1987. ss. 125.

_____. **Dram Sanatının Alanı: Dram Sanatının Gstergeleri Sahne, Perde ve Ekrandaki Anlamları Nasıl Yaratılır.** eviren: zdemir Nutku. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, Mayıs 1996. ss. 156.

_____. **TV Beyaz Camın Arkası.** eviren: Murat iftkaya. İstanbul: Pınar Yayınları, Mart 1991. ss. 111.

Evren, Burçak. **Türk Sinemasında Yeni Konumlar**. İstanbul: Broy Yayınları, Ocak 1990. ss. 182.

“Feldman, Seth R. **Dziga Vertov: A Guide to References and Resources**. G.K. Hall, Boston, 1979, ss. 25, 27” (Ulutak, 1988, ss. 24, 25’deki alıntılar).

“Freytag, Gustav. **Die Technique des Dramas** (1863), **Dramatic Theory and Criticism**. s. 804” (Şener, 1991, ss. 222-28’deki alıntılar).

Gevgilili, Ali. **Çağını Sorgulayan Sinema**. İstanbul: Bağlam Yayınları, Mart 1989. ss. 336.

Grimm, Reinhold. “Novum Organum’dan Küçük Organon’a”. Basilius Presse, Base/Stuttgart, 1961, s. 45 vd. **Sanat Üzerine Yazılar**. Çeviren: Kamuran Şipal. İstanbul: Cem Yayınevi, 1987. ss. 240.

Hauser, Arnold. **Sanatın Toplumsal Tarihi: Rokoko, Klasizm, Romantizm, Naturalizm, Empresyonizm ve Film Çağı**. Çeviren: Yıldız Gölönü. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları, 1984.

“Henderson, B. (1971). ‘Two Types of Film Theory’, **Movies and Methods: An Anthology**. Ed. Nichols, B., Berkeley: University of California Press, 1976, s. 390” (Büker, 1996, s. 7’deki alıntı).

İleri, Selim. **Kırık Bir Aşk Hikayesi (Film Öyküsü)**. İstanbul: Ada Yayınları, 1993. ss. 107.

Jacobs, Lewis. “Zaman ve Mekanın Anlatımı”. Çeviren: Yalçın Demir. ss. 35-46. (Demir, 1994, ss. 169).

Karasar, Niyazi. **Araştırmalarda Rapor Hazırlama**. Beşinci Basım. Ankara: Bahçelievler P.K. 33, 1991. ss. XIV + 135.

_____. **Bilimsel Araştırma Yöntemi: Kavramlar, İlkeler, Teknikler.** Dördüncü Basım. Ankara: Bahçelievler P.K. 33, 1991. ss. XVII + 292.

Lawson, John Howard. “Zaman ve Mekan” Çeviren: Yalçın Demir. ss. 19-34. (Demir, 1994, ss. 169).

Lukacs, György. **Çağdaş Gerçekçiliğin Anlamı: Beckett, Brecht, Faulkner, Gorki, Joyce, Kafka, Thomas Mann, Musil, O’neill, Proust, Şolohov.** Çeviren: Cevat Çapan. İstanbul: Payel Yayınları, Haziran 1969. ss. 161.

Lynton, Norbert. **Modern Sanatın Öyküsü.** Çeviren: Prof. Dr. Cevat Çapan (ss. 7-229), Prof. Dr. Sadi Öziş (ss. 230-390). İkinci Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları, 1991.

Macgowan, Kenneth. **A Primer of Playwriting.** Revised Edition. Garden City, New York: Dolphin Books, Doubleday and Company, inc., 1962. ss. 199.

Mamet, David. **Film Yönetmek Üzerine.** Çeviren: Gülnur Güven. Ankara: Doruk Yayıncılık, Ocak 1997. ss. 120.

Marlalı, Hâldun. **Mimik-Rol Alıştırmaları ve Temel Tiyatro Bilgisi.** İkinci Basım. İzmir: Sergi Yayınevi, Ağustos, 1993. ss. 215.

Martin, Marcel. “Kusursuz Bir Militan İşçi Sineması Örneği” ss. 164-5, (Brecht, 1977, ss. 292).

Marx, Engels, Lenin. **Kadın ve Aile.** Çeviren: Öner Ünalın. Ankara: Sol Yayınları, Haziran 1979. ss. 269.

Marx, Karl. **Ekonomi Politikin Eleştirisine Katkı.** Çeviren: Sevim Belli. Beşinci Basım. Ankara: Sol Yayınları, Eylül 1993. ss. 291.

_____. **Kapital: Ekonomi Politigin Eleştirisi.** Cilt: 3. Yayına Hazırlayan: Friedrich Engels. Çeviren: Alaattin Bilgi. İkinci Basım. Ankara: Sol Yayınları, Şubat 1990. ss. 834.

Miller, William. **Anlatı Filmleri ve Televizyon İçin Senaryo Yazımı.** Çevirenler: Prof. Dr. Yılmaz Büyükerşen, Doç. Yalçın Demir, Nesrin Esen. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları, No: 15, 1993. ss. 337.

Mitchell, Stanley. “Skolovski’den Brecht’e: Rus Biçimciliğinin (Formalizm) Siyasallaştırma Tarihi Üzerine Bazı Ön-Görüşler.” ss. 219-30. (Brecht, Mart 1977. ss. 292).

Nutku, Özdemir. **Gösterim Terimleri Sözlüğü.** Ankara: TDK Yayınları, 1983.

_____. **Dram Sanatı (Tiyatroya Giriş).** İstanbul: Kabalcı Yayınları, 1990. ss. 230.

_____. **Dünya Tiyatrosu Tarihi (XVIII. Yüzyıl Sonundan Günümüze Kadar).** Cilt: II. Ankara: Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayınları, No: 211, 1972.

_____. **Sahne Bilgisi.** Cilt: I. İstanbul: İzlem Yayınları, 1982. ss. X + 297.

_____. **Yaşayan Tiyatro (Tiyatro Yazıları).** İstanbul: Çağdaş Yayınları, Aralık 1976. ss. 319.

Onaran, Alim Şerif. **Sessiz Sinema Tarihi.** Ankara: Kitle Yayınları, Nisan 1994. ss. 254.

“_____. **Sinemaya Giriş.** İstanbul: Filiz Yayınları, 1986, s. 127” (Öngören, 1991, s. 59’deki alıntı).

Ongar, İrfan. “Sinemada Dramaturji”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1991. ss. 49.

Öngören (Gündes), Simten. **Belgesel Filmin Yapısal Gelişimi ve Türkiye’ye Yansıması**. İstanbul: Der Yayınları, 1991. ss. 167.

Öngören, Vasıf. **Bütün Oyunları: Almanya Defteri (Göç), Asiye Nasıl Kurtulur?, Oyun Nasıl Oynanmalı?, Zengin Mutfağı**. İstanbul: Boyut Yayınevi, Mayıs 1991. ss. 290.

Özön, Nijat. “Çevirenin Önsözü”, ss. 7-14, Mart 1966. (V.I. Pudovkin, Mart 1995).

_____. **Sinema El Kitabı**. İstanbul: Elif Yayınları, Temmuz 1964. ss. XV + 341.

Parkan, Mutlu. **Brecht Estetiği ve Sinema**. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1983.

_____. **Brecht Estetiği ve Sinema**. İkinci Basım. İzmir: İdeart İdea Reklam Tanıtım Hizmetleri, Mart 1991. ss. 68.

Pudovkin, V.I. **Sinemanın Temel İlkeleri**. Çeviren: Nijat Özön. İkinci Basım. Ankara: Bilgi Yayınevi, Mart 1995. ss. 222.

“Robbe-Grillet, A. (1961) **Last Year at Marienbad**. Çeviren: R. Howard. New York: Grove Press, 1962. s. 13” (Büker, 1996, s. 120’deki alıntı).

“Robbe-Grillet, A. (1963) **Yeni Roman**. Çeviren: A. Bezirci. İstanbul: Yazko, 1981. ss. 78-9” (Büker, 1996, ss. 119-20’deki alıntılar).

Rotha, Paul. **Belgesel Sinema**. Çeviren: İbrahim Şener. İstanbul: Sistem Yayıncılık, Nisan, 1995.

_____. **Sinema Tarihi: Ülke Sinemaları.** Çeviren: İbrahim Şener. İstanbul: Sistem Yayıncılık, Nisan, 1996. ss. 419.

Saraç, İkrâm. **“Brecht Üzerine Üç Deneme, Brecht’in Dünyası”**, s. 12. (Bertolt Brecht, Bay Keuner’den Öyküler. Çeviren: İkrâm Saraç. Ankara: İlke Kitabevi Yayınları, 1994. ss. 50).

Scognamillo, Giovanni. **Türk Sinema Tarihi.** 2. Cilt, 1960-1986. İstanbul: Metis Yayınları, Kasım 1988. ss. 214.

Şener, Sevdâ. **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi.** Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuvarı Yayınları, No: 3, 1991. ss. XI + 390.

Şenyapılı, Önder. **Görsel Sanatlar ve İletişim.** Ankara: Sanat-yapım Yayıncılık, Mart 1996.

Tassone, Aldo. **Akira Kurosawa.** Çeviren: Ahmet T. Şensılay. İstanbul: Afa Yayınları, Ekim 1985. ss. 264.

Treilhou, Marie-Claude. “Benzersiz Bir Film”, ss. 166-8 (Brecht, 1977, ss. 292).

Truffaut, François. “Önsöz”, ss. 7-13. (Andre Bazin, Eric Rohmer, Charlie Chaplin. Çeviren: İlkey Kurdak. İstanbul: Afa Yayınları, Mart 1989. ss. 150).

Ulutak, Nazmi. “Belgesel Sinemanın Temel Özellikleri ve Tarih Felsefesi Açısından Belgesel Sinemada Gerçeklik.” Yayınlanmamış Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, 1988.

Vincenti, Giorgio. **Sinemanın Yüz Yılı.** Çeviren: Engin Ayça. İstanbul: Evrensel Kültür Kitaplığı, Kasım 1993. ss. 160.

“Wellek, René. **A History of Modern Criticism (The Romantic Age).** U.S.A.: Jonathan Cape, 1955” (Şener, 1991, s. 174’deki alıntı).

“Wollen, Peter. ‘Godard and Counter Cinema: Vent d’East’. P. Wollen. **Readings and Writings: Semiotic Counter-Strategies**. London: Verso, 1982” (Büker, 1996, s. 183; 1989, s. 85’deki alıntı).

“_____. (1969) **Signs and Meanings in the Cinema**, 3rd ed. London: Secker and Warburg, 1972” (Büker, 1996, ss. 194-5’deki alıntılar).

_____. **Sinemada Göstergeler ve Anlam**. Çeviren: Zafer Aracagök. İstanbul: Metis Yayınları, Şubat 1989. ss. 181.

Yüksel, Ayşegül. “Vasıf Öngören Tiyatrosu: ‘Tanıdık Durumlardan Yabancılaştırmaya...’”, ss. 7-11 (Öngören, V., 1991).

Dergiler

Akarsu, S. Günay. “Bertolt Brecht Üstüne”. **Oyun.** 6: 4-8, Ağustos 1979.

Aktürel, Teoman. “Brecht’in Tiyatro Kavrayışı”. **Tiyatro 70.** 8: 14-21, Kasım 1970.

Brecht, Bertolt. “Diyalektik Tiyatro Üstüne Notlar”, Çeviren: Bilge Dicleli. **Tiyatro 70.** 5: 4-7, Haziran 1970.

_____. “Kuhle Wampe Üstüne”, Çeviren: Veysel Atayman. **Çağdaş Sinema.** 1975.

_____. “Bir Oyunun Sahneye Konması”. Çeviren: Ergun Köknar. **Oyun.** 6: 11, Ağustos 1979.

“Brecht Provalarda Nasıl Çalışırdı”. Çeviren: Adalet Cimcoz. **Oyun.** 6: 13-4, Ağustos 1979.

Büker, Seçil. “Röntgenci Yönetmen Dikişi Engelliyor: Kuzey-Batı Yoluyla Kuzey.” **25.Kare.** Sayı: 17, ss. 55-8, Ekim-Aralık (Kasım) 1996.

Corrigan, Robert W. “Yeni Bir Düzen Arayışı İçindeki Tiyatro”, Çeviren: Bilsak Tiyatro Atölyesi. **Tiyatro Anadolu.** Üç Aylık Tiyatro Dergisi, 3: 118-20, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuarı Yayınları, No: 4, Bahar 1991.

Çağdaş Sinema. Yıl: 2, Sayı: 8. İstanbul: Mayıs/Ağustos, 1975.

Çölok, Ayberk. Umur Bugay. “Ho Eleştirisi ve Devrimci Türk Tiyatrosu (4)”. **Tiyatro 71.** 12: 21-4, 1971.

Dort, Bernard. “Tiyatroda Siyasal Eğilim”. **Tiyatro 71.** 12: 7-12, 1971.

Eder, Klaus. "Piscator'un Politik Tiyatrosu". **Tiyatro 70**. Aylık Tiyatro Dergisi, 1: 14, Şubat 1970.

İpşiroğlu, Zehra. "Tiyatroda Dramaturgun Konumu ve İşlevi". **Tiyatro Anadolu**. Sayı: 3, Üç Aylık Tiyatro Dergisi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Devlet Konservatuarı Yayınları, No: 4, Bahar 1991.

Kırmızı (Bayram), Nazlı. "Geleneksel Anlatı ve Söylem Arasındaki İlişki Üzerine". **Kurgu Dergisi**. Sayı: 7. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları, 1990.

"Kuhle Wampe'ye Ek", Çeviren: Ali Sait. **Çağdaş Sinema**. Yıl: 2, 8:3-5, 42, Mayıs/Ağustos 1975.

"Kuhle Wampe ya da Dünya Kimindir?: Filmin Protokolü", Çevirenler: Ali Sait, Emine Sevgi. **Çağdaş Sinema**. Yıl: 2, 8: 6-41, İstanbul: Mayıs/Ağustos 1975.

Nutku, Özdemir. "İşçi Tiyatroları ve Biyomekanik Oyunculuk". **Tiyatro 70**. 6: 4-8, Temmuz 1970.

_____. "Yazar Brecht'in Oluşumu ve Anlamı". **Oyun**. 13: 7-12, 1980.

_____. "Türkiye'de Brecht". **Tiyatro 76**. s. 40, Ekim 1976.

"Oyunculuk Sanatı Üstüne Bertolt Brecht ile Konuşma". Çeviren: Teoman Aktürel. **Oyun**. 6: 12-3, Ağustos 1979.

Pronko, Leonard C. "B. Brecht ve Çin Tiyatrosu", Çeviren: Feyiz Önen. **Tiyatro 72**. 6: 32-4, Haziran 1972.

Şenyapılı, Önder. "Asiye ve de Türk Tiyatrosu Gerçekten Nasıl Kurtulur?". **Tiyatro 70**. 4: 20-3, Mayıs 1970.

Sercan, Mustafa. "Psikodram Üzerine". **Oyun.** 11: 24-5, Ocak 1980.

"Vasıf Öngören'le Konuşma". **Tiyatro** 70. 2: 28-9, Mart 1970.

Vertov, Dziga. "İlk Sesli Filmi İnceleyelim: Coşku", Çeviren: İzzet Yaşar. **Çağdaş Sinema.** Yıl: 2, Sayı: 8, Mayıs/Ağustos 1975.

_____. "Mayakovski Üzerine". **Gerçek Sinema.** 14: 39-43, Şubat 1977.

Weideli, Walter. "Brecht'e Göre Bilimsel Çağın Oyuncusu". Çeviren: S. Günay Akarsu. **Oyun.** 6: 9-10, Ağustos 1979.

Wekwerth, Manfred. "Sanat ve Politika". Çeviren: Zeynep Irgat. **Oyun.** 13: 6, 1980.

Yakıtıl, Gürsel. "Anlatı Kuramı Açısından 'Hayallerim, Aşkım ve Sen'". **Kurgu Dergisi.** 13: 125-38, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları, Haziran 1995.

Yüksel, Ayşegül. "Bertolt Brecht 100 Yaşında: Dünyaya İlk Kez Görüyormuşçasına Bakabilen Bir Dev Ozan". **Bilkent 4 Mevsim: Sanat, Edebiyat, Kültür Dergisi.** 5: 8-10, Mayıs 1998.