

**BİR FÜZYON DRAMATURGİSİ: SEZONUN KÂBUSU**  
A FUSION DRAMATURGY: NIGHTMARE OF SEASON

**Öğr. Gör. Dr. Zeynep ERDAL ÖZTOPANLAR**

Ordu Üniversitesi Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi Tiyatro Bölümü,

zzzeyneperdalll@gmail.com; <https://orcid.org/0000-0002-7442-4792>

**ÖZET**

Bu makale Tiyatro Tem'in August Strindberg'in Matmazel Julie oyunundan yola çıkarak 2014 yılında oluşturduğu Sezonun Kâbusu oyununu füzyon dramaturjisi şemsiyesi altında inceleme amaçındadır. Naturalist dönemde yazılmış Matmazel Julie klasik dramatik yapıda bir oyundur. İnsanın doğasına ve yaşanan dönemin sosyolojik gerçekliğine ait kadın-erkek ilişkisindeki açmazları, sınıf farkı ile insanın biyolojisine ait güdüler arasındaki çatışmayı konu alır. Düşünsel olanın son derece baskın olduğu ve benzetmeci tiyatronun en yetkin örneklerinden olan Matmazel Julie Freytag Piramidi tekniğiyle yazılmıştır. Sezonun Kâbusu ise bu oyunun aksine Matmazel Julie oyununu oynamaya çalışan bir oyuncuyu konu alan ve göstermeci tiyatronun oyun kurma-oyun bozma, taklit gibi özelliklerini kullanarak yazılan Matmazel Julie'nin etrafında oluşturulmuş bir çerçeve metindir. Hem kapalı biçimin hem de açık biçimin özelliklerini barındıran Sezonun Kâbusu seyirlik geleneğe ait kuvvetli göstergelere sahip olmakla birlikte hem biçim hem de içerik olarak Batı tiyatrosunun dramaturjik özellikleriyle kurulmuştur. Nihayetinde geleneksel olanın dönüşerek yaşayabileceğine inanarak üretilen oyun tiyatrodaki gerçeklik, sahne ile seyir yeri arasında kurulan dördüncü duvarın sahnedeki iki oyuncu arasında da kurulup kurulamayacağı, geleneğin aynıyı sürdürerek mi, mevcudu dönüştürerek mi sürdürüleceği konularını tartışmaya açması bakımından bir füzyon dramaturjisi olarak isimlendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Sezonun Kâbusu, Anlatı geleneği, Tiyatro Tem, Çağdaş Türk Tiyatrosu, Füzyon dramaturji.

**ABSTRACT**

This article goals to examine the play Nightmare of Season (Sezonun Kâbusu), created by Tiyatro Tem (Theater Tem) in 2014, based on Miss Julie by Strindberg under the umbrella of fusion dramaturgy. Miss Julie has written by the Aristotelan dramaturgy structure in the age of Naturalism. Its conflict consists of the dilemmas in the male-female relationship, which belongs to human nature and the sociological reality of the period, between class difference and the instincts of human biology. In order to make visible these dilemmas the Freytag's Pyramid technique has used in the play, which is one of the examples of the tectonic style and where intellectuality is extremely dominant. On the other hand Nightmare of Season is a frame text created around Miss Julie, which is about an actor (Sezo) trying to play the role of Miss Julie. By trying to act Julie Sezo forgets her words and then starts to talk about her performancen with spectators or her performanse is continuously interrupted by her nightmares creatures to narrate the story of Miss Julie. In fact these role plays, ignoring of fourth wall are the features of Turkish traditional theatre, named Ortaoyunu. The Nightmare of the Season, which contains the characteristics of both form, has strong indicators of Turkish tradition theatre also was established with the dramaturgical features of Western theater in both form and content. Consequently the play, which was produced with the belief that the traditional can survive by transforming, has been named as a fusion dramaturgy in that it brings into question the issues of reality in theatre, whether the fourth wall established

between the stage and the spectator's area can be established between the two actors on the stage, and whether the tradition should be continued by continuing the same or by transforming the existing.

**Keywords:** The Nightmare of Season, Narrating tradition, Theatre Tem, Contemporary Turkish Theatre, Fusion dramaturgy.

## GİRİŞ

Tanzimat dönemiyle tanzim edilen pek çok şeyden biri de geleneksel Türk tiyatrosudur. Bu süreçte Avrupa dram yapısını uygun pek çok metin yazılmıştır. Bu süreçte Batılı anlamda tiyatro geleneğiyle ve kapalı biçim oyunlarla bütünleşme amacıyla göstermeciler tiyatrodan tamamen vazgeçmiştir. 1960'larda yapılan sentez çalışmalarının dışında Batı dramı ile Türk tiyatrosunun seyirlik geleneğini birleştirmeye çalışan grup pek azdır. Bu minvalde Tiyatro Tem 2000'li yılların başlarında Türk tiyatrosunun geleneksel yapısından beslenerek ve geleneği dönüştürerek oyunlar üretme amacıyla kurulmuştur. Amacı geleneksel gösteri sanatları tekniği ile dramatik tiyatroyu kaynaştırabilecek yeni biçimler üretmektir. Bu amaçla araştırmalarının konularını tiyatrodaki gerçeklik, sahne ile seyir yeri arasında kurulan dördüncü duvarın sahnedeki iki oyuncu arasında da kurulup kurulamayacağı, geleneğin aynıyı devam ettirerek mi yoksa mevcudu dönüştürerek mi sürdürüleceği düşüncesi oluşturur. Temeli anlatı geleneğine dayanan bu araştırmaların bir ürünü olan Sezonun Kâbusu Batı dramının yetkin örneklerinden Matmazel Julie oyunu çerçevesinde kurulmuştur.

Matmazel Julie, dünya tiyatro tarihinde oldukça önemli bir yere sahip olan ve modern tiyatronun başlangıcı kabul edilen Naturalist öğelerle yazılmış bir oyundur. 19.yy.'da gelişen bilimsel değerleri önemseyerek insanı ve insanlar arası ilişkileri bu bilimselliğe göre inceleyen Naturalizm tiyatrodaki düşünce ögesine ağırlık vermiştir. Bu minvalde oyunsuluğu dışlar ve oluşturduğu dördüncü duvarla sahnenin seyircisiyle ilişkisini keser. Amacı seyircisini gözlemci konumuna sokmak ve verdiği bilgilerle onu bilinçlendirmektir. Bunun için metnin kuruluşundan oynama biçimine, sahnedeki dekordan kostüme-aksesuara kadar gerçekle birebir benzer bir biçim kullanılır. Bir seyirlik türü olan Ortaoyunuya kapalı biçim oyun özelliklerine sahip Batı tiyatrosunun tam tersi özelliklere sahiptir. Zira ortaoyununda önceden kurulmuş bir metin yoktur. Seyirciyi hesaba katan ve sürekli seyirci önünde kurulup bozulan bir oyun yapısı vardır. Naturalist tiyatrodaki olduğu gibi düşünselliği zengin değildir aksine oyunsuluğu önemser. Bu bağlamda hem Naturalist dramdan hem de seyirlik geleneğimizdeki Ortaoyunundan beslenerek oluşan Sezonun Kâbusu benzetmeci-göstermeciler biçim-içerik özellikleriyle bir füzyon dramaturji örneğidir.

### *Naturalist Tiyatro, Freytag Piramidi ve Matmazel Julie*

Naturalist tiyatroyu şekillendiren Realist tiyatronun kuramsal temelleri 1863'te Fransa'da atılmıştır. Akımın oluşumunda 19.yy. Avrupası'nda ortaya çıkan bilimsel, ekonomik ve toplumsal değişimler belirleyicidir. Realist tiyatro düşüncesi sanatın aslına sadık kalarak hakikati yansıtması gerektiğini savunmuştur. Buna göre hakikate doğrudan ulaşmanın yolu gözlemdir (Brockert, 2017, s. 445). Zira hakikat nesnel gerçeklikle şekillenir. Romantizmin somut yaşamdan kopukluğunu ve dolayısıyla toplum sorunlarına ilgisizliğini eleştiren realistler tiyatro günlük yaşam gerçeklerini bilimsel yöntemle incelemek ve ortaya çıkan bulguları yalın bir anlatımla seyirciye sunmak amacındadırlar (Şener, 2006, s.163).

Realist ve peşi sıra ortaya çıkan Naturalist tiyatro sanatı materyalist felsefeye dayanır. Benzetmeci gerçeklik ve idealizmi kapsayan Naturalizm 19.yy. içinde oluşan bilimsel yeniliklerden etkilenerek ortaya çıkmıştır. Bunlar Darwin'in türlerin kökeni, insanın evrimi, doğal seleksiyon ile ilgili tezleri, kalıtım yasaları, Claude Bernard'ın fizyolojideki ve Sigmund Freud'un psikolojideki bulgularıdır. Oluşan bilimsel yenilikler insan canlısının hem çevresel hem de kalıtsal açıdan koşullarını belirlemede önemli birer faktördür (Şener, 2006, s. 167-168).

Pozitivist dünya görüşünü benimseyen Naturalist tiyatronun yöntemi bilimin yöntemidir. Tiyatro yazarı bir bilim insanı gibi gözlem, deney ve çözümleme yapmalıdır. Bu noktada realist tiyatroyla naturalist tiyatro ayrılır. Realist tiyatro sanatı toplum sorunlarını konu alıp yorumlarken natüralist tiyatro sanatı toplumun benimsediği doğrulara, adetlere ters düşen ancak insanın biyolojisi ve psikolojisiyle ilişkili olan cinsel dürtüler, insan canlısının hayvani özellikleri gibi konuları ele alır (Şener, 2006, s. 173). Naturalizmi etkileyen bir diğer düşünür Hippolyte Taine tarafından "gözlem, hipotez ve hipotezin deney ile sınanması olarak" açıklanan bilimsel tavrın Naturalist oyunlara yansması doğadaki yapıya yorumlayıcı olmak için değil sadece gözlemci olmak için bakmak olmuştur. Bu noktada toplum yapısının doğa yapısı gibi görülmesi Naturalizmin esas ilkesidir (Şener, 2006, s.169). Realist ve Naturalist tiyatronun unsurları her ne kadar kendi içinde farklılaşsa da realizmin ağır bastığı oyunlarda natüralist ve natüralizmin ağır bastığı oyunlarda realist öğeler görülebilir.

Realist/Naturalist tiyatro sanatı konusunu gündelik hayattaki insan yaşamından alır. Bunun yanında trajik/dramatik olanı insanın dış ve kendi iç koşullarına karşı verdiği savaşımları oluşturur. Zira insan doğup yetiştiği, yaşadığı toplumsal çevresi ile aile üyelerinden katılımla aldığı biyolojik, psikolojik özellikleri arasında bir hayat sürdürmeye çalışır. İnsanın dış koşullarını toplumsal çevresi, ekonomik koşullar ve birlikte yaşadığı insanların değer yargıları şekillendirir. İç koşullarını ise psikolojik durumu ve bu psikolojik durumunu oluşturan kalıtsal özellikleri şekillendirir. İnsan ne dış ne de iç koşullarıyla kolay kolay kurtulamaz. Varlığını sürdürmek için çetin bir savaş vermek zorundadır. Ancak ne kadar direnirse dirensin bu savaşta yenik düşecektir. Akım yazarlarından Henrik Ibsen, August Strindberg, Çehov, Hauptmann gibi yazarların oyunlarının temel meselesi insanın bu savaşımı olmuştur (Şener, 2006, s. 167).

Realist / Naturalist tiyatro sanatının ilkeleri "somut yaşam gerçeğinin yansıtılması, çevre etmenlerinin dikkate alınması, bilim yönteminin uygulanması, düşüncenin dış dünyaya açılması ve illüzyon (yanılsama) yaratılması" (Şener, 2006, s.173) olarak sıralanabilir. Bunlardan illüzyon (yanılsama) yaratma tiyatro sanatının nasıl icra edileceğini belirler. Illüzyon (yanılsama) yaratma seyircinin izlediği oyunla özdeşlik kurmasına böylelikle sahnedeki kurguyu gerçekten oluyormuş gibi algılamasına yardım eder. Bunun için dekor, kostüm, aksesuar, oyunculuk biçimi gibi unsurlar önemlidir. Ancak bütün bunlara zemin hazırlayacak oyun metninin oluşturulma biçimidir. Naturalist tiyatrodaki oyun metni oyunun geriliminden kaynaklanan ve öz-biçim bütünlüğünün dengelendiği organik oyun yapısıyla oluşturulur. Bu yapı Gustav Freytag'ın "1863'de ortaya koyduğu" (Karabulut, 2015, s. 37) 'Freytag Piramidi' tekniğiyle formüle edilmiştir. Freytag'ın Sophokles, Shakespeare, Lessing, Goethe ve Schiller'in dramatik eserlerini çözümlemesi sonucu ortaya koyduğu Freytag Piramidinin temeli aksiyon birliğine dayanır (Carlson, 2008, s. 269). Zira aksiyon birliği olaylar arasındaki neden-sonuç ilişkisini inşa etmesi bakımından çok önemlidir. Bunun yanında oyunun çatışmaya en yakın yerden başlaması, çatışmayla seyircide merak oluşturulması, merakın giderek artan tansiyonda olayları içinden çıkılamayacak bir düğüme dönüştürmesi ardından çözümle seyircide artan merak duygusunun boşaltılması ve sonuca gidilmesi aksiyon birliğini desteklemektedir (Şener, 2006, s. 196). Freytag'ın önerdiği bu yapının temel sebebi seyircinin seyrettiği oyun ile özdeşlik kurabilmesidir. Bir diğer ifadeyle

oyunun seyircisiyle yanılısma oluşturabilmesidir. Benzetmeci tiyatro biçiminin en önemli göstergesi olan yanılısmanın temel harcı çatışma ile oluşturulur. Yalın olarak birbirine denk iki ayrı düşüncenin karşı karşıya gelmesiyle oluşan çatışma çözüme ulaştırılmazsa kriz meydana gelir. Üç krizden oluşan Freytag Piramidinde ilk krizde dramatik güçler oyuna girer ve tırmanış başlar. Tırmanış dramatik gerilimden kaynaklanır. Böylece piramidin zirvesine bir diğer ifadeyle dramın duygusal orta noktası kabul edilen düğüme; doruğa giden yol açılır. İkinci krizde doruk sonlandırılır, düşüş hareketi ya da dönüş başlar. Nihayetinde son bölümle yıkım kısmı arasında üçüncü kriz, son gerilim anı gelir (Carlson, 2008, s. 269). Freytag'ın formüle ettiği yapıyı Naturalist oyun yazarlarından Strindberg'in Matmazel Julie oyununda somutlamak mümkündür.

Matmazel Julie tek perdelik bir oyundur. Freytag'ın söylediği gibi "tek bir olay dizisi üzerinde yoğunlaşılın" (Şener, 2006, s. 196-197) oyun bir yaz dönümü gecesinde başlayıp gün doğumunda biter. Oyun kişileri Kont'un yirmi beş yaşlarındaki kızı Matmazel Julie, Julie'den beş yaş büyük evin uşağı Jean ve otuz beş yaşındaki aşçı kadın Christin'dir. Kont yaz dönümü gecesinde uzaktaki akrabalarını ziyarete gitmiştir. Aşçı kadın Kristin mutfakta yemek pişirmektedir. Kontun kızı Julie ise babasıyla gitmemiş evin çalışanlarının düzenlediği eğlencede Jean ile dans ederek flört etmektedir. Dans bittikten sonra Julie ve Jean mutfağa gelirler. Julie Jean kendisini baştan çıkarana kadar onunla flört etmeyi sürdürür. Jean Julie ile uşak-hanım ilişkisini korumaya çalışsa da Julie'nin cazibesine dayanamaz. Christin'in uykuya daldığı sırada Julie'yi odasına götürür ve onunla birlikte olur. Mutfağa döndüklerinde Julie artık evde kalmak istemez. Gecenin sarhoşluğunun geçip ilk kriz anının yaşandığı durumda Jean ile Julie evden kaçma planları yapmaya başlar. İkisi İsviçre'ye kaçıp orada bir otel işletmeyi düşünürler. Uşak-Hanım ilişkisi giderek kadın-erkek ilişkisinin son derece ilksel haline evrilir. Cinsel ve sınıfsal nefretle dolu konuşmalarda Julie ailesinin kirli çamaşırlarını ortaya döker (Selen&Aktaş, 2014, s. 11). Uyanan Christin Jean ile Julie arasında geçenleri anlar. Julie planlarına Christin'i de dâhil etmek ister ancak Christin Jean ile Julie'ye sırt çevirir. Seyise gidip Kont eve dönmeden önce kimseye at vermemesini isteyeceğini söyleyerek yanlarından ayrılır (Selen ve Aktaş, 2014, s. 93). Bu yaşadıkları ikinci krizdir. Zira Julie ve Jean buradan sonra iyice çıkmaza girerler. Oyunu sona götüren üçüncü krizdeyse Kont'un eve dönmesiyle birlikte Jean Julie'yi eline bir ustra verip intihar etmeye teşvik eder.

Oyundaki tüm kriz anları çözülemeyen çatışmaların derinleşmesiyle oluşmuştur. Çatışmayı birbirine denk iki ayrı düşüncenin oluşturduğu söylenmişti. Bu düşünceler oyun kişilerinin fiziksel, psikolojik ve sosyolojik özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Zira bir kişinin fiziksel, psikolojik ve sosyolojik özellikleri o kişinin düşünce yapısına yön verir. Kişinin düşüncesi yaşamda maruz kaldığı etkilere verdiği tepkileri belirler.

*Oyun kişilerinin kişileştirme özellikleri çatışmaya varlık kazandırır. Klasik çatılı oyunlarda genellikle çatışma ana karakterlerin inançları, değerleri, tutumları v.b.lerinde gözlenen farklılıklardan doğar. Öyle ki çatışmanın varlığı bir istemi olan ve bu istemde kararlı olan oyun kişileriyle paraleldir (Toksoy Çeber, 2010, s. 152).*

Jean'ın Julie tarafından çekici bulunan bir erkek olması temel olarak onun fiziksel özelliğini belirlerken bir uşak olarak alt sınıfta yer alması sosyolojik özelliğini belirler. Bunun yanında Julie'nin flörtöz kışkırtmalarına Julie ile eş statüde olmadığı için direnmeye çalışması ancak dayanamayarak Julie ile birlikte olması onun psikolojik özelliklerini şekillendirir. Yirmi beş yaşında bir kadın ve otuz beş yaşında bir erkek açısından bakıldığında birbirlerine karşı yaşadıkları cinsel çekim ve birlikte olmaları bu iki kişinin biyolojileri gereği son derece olağandır. Bu durumu olağan dışı yapan bu kişilerin içlerinde bulunduğu sosyolojik durumdur. Jean ile Julie aynı sınıftan değildir. Dolayısıyla Jean'ın Julie'nin babasının çizmelerindeki çamurları temizleyen bir uşakken Julie ile toplumun onayladığı bir birliktelik;

evlilik yaşaması söz konusu değildir. Öte yandan dönemin toplumsal yapısı gereği Julie'nin evlenmeden biriyle sevişmiş olması da pek kabul edilebilir bir şey değildir. Zaten temel çatışma da bu sebeplerle oluşur. Julie artık Jean ile hanım-uşak ilişkisi içinde babasının evinde yaşamak istemez, oradan gitmek ister. Julie ile kaçmak Jean için ilk başta çok çekicidir. Ancak sonrasında, uşak-hanım ilişkileri kadın-erkek ilişkisi ile karışınca anlaşamazlar. Bir yanda toplumsal sınıf farklarının diğer yanda kadın-erkek olmanın yarattığı uyumsuzluk oyun kişinin hem çevre hem de kendi doğasıyla çatışma oluşturur.

Naturalist dramın özelliklerinden olan ve yanılısamayı sağlayan bir diğer belirleyen oyunun mekânı, kullanılan gerçekçi kostüm ve aksesuardır. Oyun mekânı konağın mutfağıdır. Konağın mutfağı oyunun başında parantez içinde ayrıntılarıyla betimlenmiştir.

*Tavanı ve yan duvarları kumaş süslerle kaplı büyük bir mutfak. Arka duvar soldan çaprazlama olarak sahneye uzanıyor; solda üzerinde bakır, pirinç, demir, kalay mutfak gereçleri duran iki raf ... Cristine solda ocağın başındadır ve bir tavada bir şeyler kızartmaktadır. Üzerinde açık renk bir basma urba vardır ve mutfak önlüğü bağlamıştır. ... (Strindberg, 2014, s. 49).*

Benzetmeci/yanılısamacı oyunlar dördüncü duvar gözetilerek, kapalı biçimde yazılmıştır. Oyunculuk da bunu gözetilerek benzetmeci bir üslupta kurulmalıdır. Bu noktada mimesis/taklit kavramı benzetmeci bir üslûpla 'orada kimse yokmuş' gibi oynamayı temel alır. Oyuncu için tek bir dünya söz konusudur; oyunun dünyası. Oyunun dünyası oyunun zamanını ve mekânını belirler. Dolayısıyla Matmazel Julie, Cristine ve Jean'ı oynayan oyuncuların gerçekliği Matmazel Julie, Cristine ve Jean'ın içinde bulunduğu zamana, mekâna ve koşullara göre şekillenir.

### ***Türk Halk Tiyatrosu Geleneğinde Ortaoyunu Özellikleri***

Türk halk tiyatrosu seyirlik geleneğine dayanır ve yazılı kültürle oluşan Batı tiyatrosunun aksine sözlü kültürden beslenir. Dönemin seyyahları tarafından aktarılan bilgilere, incelenen kimi minyatürlere bakılarak ortaoyununun Kanuni Sultan Süleyman, III. Mustafa gibi hükümdarlar zamanında oynandığı söylenmiştir (And, 1985, s. 337). Bunun yanında 16. yy.'da akıl hastanelerinde hastaları sağıltmak için oynanan oyunlardan kaynaklandığını savunan görüşler de vardır (Konur, 1995, s. 47). Ortaoyunun son haline gelip adını almasının II. Mahmut dönemine denk düştüğü, II. Mahmut'ın kızı Saliha Sultan'la, Rıfat Halil Paşa'nın düğün şenliğini anlatan Saliha surnamesinden bilinmektedir (Konur, 1995, s. 47). Dolayısıyla bu dönemin 19.yy. olduğu söylenebilir. Ortaoyunu Zuhuri ve Han kolundan gelir. Zuhuri kolundan gelen sarayda oynanan ve daha kibar nüktelere sahip niteliğe sahiptir. Han kolundan geleniyse meydanlara halka gösterilmiştir (And, 1985, s. 363-364).

Kol oyunu, meydan oyunu, meydan-ı sühan gibi isimlerle de anılan Ortaoyunu Metin And'ın sıraladığı seyirlik oyunların tüm özelliklerini taşır. Bunlar taklit unsurunun yer alması, belli bir yazılı metne dayanmaması, karşıtıklardan yararlanılması ve oyunların göstermeci tiyatro geleneğini taşıması olarak sıralamıştır (And, 1985, s. 195-197). Bu minvalde Türk halk tiyatrosunun ayırıcı özelliği göstermeci olmasıdır. Seyirci Batı tiyatro geleneği yanılısamalı/benzetmeci tiyatrodaki olduğu gibi sahnedeki gerçekliği yaşamaz, o gerçekliğin taklidini seyrederek (Pekman, 2010, s. 27). Göstermeci olmasının temel belirleyeni seyircinin izlediği oyun ile duygusal yakınlık; özdeşlik kurmamasıdır. Seyircinin izlediği oyunla yakınlık kurmamasını yani ortaoyununun göstermeci niteliğe sahip olmasını sağlayan üç temel unsur vardır. Bunlar; oyun metninin kurulum biçimi, oyunculuk biçimi ve kullanılan dekor, kostüm- aksesuardır.



Batı tiyatrosunda olduğu gibi Freytag Piramidi esasına ve belirli bir matematiğe dayalı olay dizisi olmayan Ortaoyunu mukaddime (giriş), muhavere(söyleşme), fasıl ve bitiş isimli dört bölümden oluşur. Bölümler arasında neden-sonuç ilişkisi yoktur. Bunun yanında hiçbir bölümdeki olaylar arasında da neden-sonuç ilişkisi yoktur. Oyunun sadece kanavasını vardır yani oyunun nasıl başlayacağı ve biteceği bellidir. Ortaoyunu gevşek dokulu bir olay dizisinden oluşur. Oyunu Pişekâr başlatır. Mukaddime bölümünde elinde şakşakla (pastav) oyun alanına girer ve seyircileri selamlar, seyircilerle ve zurnacıyla konuşur. Sonrasında oynayacakları oyunun adını söyleyip oyunu başlatır. Pişekâr'ın oyunu başlatma biçimi hep aynıdır.

*Pişekâr: Efendim, cümleten sefalar getirdiniz (Zurnacıya) Amma benim pehlivanım*

*Zurnacı: Buyur benim pehlivanım*

*Pişekar: .... Oyunun taklidini aldım, çal da oyunumuz başlasın (Kudret, 2007, s. 256-257).*

Zurna Kavuklu havası çalarken meydana Kavuklu ile Kavuklu Arkası gelir. Kavuklu ile Kavuklu arkası aralarında söyleşirler. Mukaddimeyi bitiren Pişekâr'la aniden karşılaşmaları olur. Zira bu ani karşılaşmayla birbirlerinin üzerine düşerler. Ardından oyunun Pişekâr ve Kavuklu arasında geçen muhavere bölümü başlar. Bu bölümde Kavuklu ile Pişekâr adeta çene yarışır. Muhavere ortaoyununun en ustalık gerektiren bölümüdür. Muhavere azbar ve tekeleme isminde iki kısımdan oluşur. Azbarda Kavuklu ile Pişekâr birbirlerini yanlış anlarlar ve bundan oyunun komiği doğar. İkinci kısım olan tekerlemeyle Kavuklu'nun Pişekâr'a yaşamadığı bir olayı yaşamış gibi anlatması ve sonra bunun ortaya çıkması üstünedir.<sup>1</sup> Tekerleme bölümü Fasıl bölümüne bağlanabileceği gibi Fasıl bölümünden bağımsız da olabilir. Ortaoyununa ismini veren ve oyunun üçüncü bölümü olan Fasıl bölümüyle asıl oyun başlar. Fasıl bölümünde çoğu kez Kavuklu iş arar ve Pişekâr da iş bulması için Kavuklu'ya yardım eder. Bu bölümde her bir tipe özel giysilerle, şive

<sup>1</sup> Tekerleme kısmı bilindik anlamda bir söz öbeğinin tekrarından ibaret değildir. Büyücü ortaoyunun tekerleme bölümü şöyledir: Kavuklu, erkence bir sabah saatinde abdest almak için dışarı çıktığı sırada ev sahibi ve aynı zamanda mahallenin muhtarı olan kişinin bir yere gittiğini görür. Kendisine böyle erken saatte nereye gittiğini sorduğunu ve dilenci vapuruna gittiğini söyler. Bunun üzerine Kavuklu, kendisini de beklemesini söyler ve hazırlanarak gelir. Dilenci Vapurunda insanlardan para dilenmesine rağmen kimsenin para vermediğini çünkü dilenci vapuru kavramını yanlış anladığını söyler. Sonra elinde bir teneke ile tenekeyi vurarak birisi gelir, “nereye çıkacaksınız” diye sorar. Kavuklu'nun buna cevabı “davlumbaza çıkacağım” olur. Ancak adam yanlış anladığını hangi iskelede inceklerini sorduğunu söyler. Bu arada vapur son durak olan Kanlıca iskelesine yanaşır ve iskeleye inmek için Kavuklu ve muhtardan para istenir. Ancak Kavuklu dilenci vapuru olarak bindiklerini paralarının olmadığını söyleyince dayak yerler. Bu arada oradan geçen zengin bir yalı sahibi acıdığı için vapurun parasını öder. Ardından Kavuklu orada dolaşırken iki kanadı açık büyük bir kapı gördüğünü ve o kapıdan içeri girer. Burada hem karınlarını doyurmak hem de birinden vapur parası almak için ilerler. O sırada helvacı mermerinden binek taşı ile karşılaşır. Bu taştan çıkarlar. Önlerine etrafında on on beş kapı olan bir sofa çıkar. Kapılardan hangisini açacağını düşünür ve kolu beyaz olan kapının tokmağını nane şekeri sanıp yalar. Kapıyı açıp içeri girer. Pencerenin önünde bir kürk vardır. Kürkü giyip köşe penceresine kurulur. Biraz oturduktan sonra canı sıkılır ve kürkü bırakarak çıkar ve karşısındaki odaya geçer. Oraya geçtiğinde efendiyi orada görür. Yeni sünnet olmuş çocuk gibi önünde bir çekmece üstünde birtakım oyuncaklar görür (ki burada yazı takımı ve hizmetkârları çağırarak için kullandığı çingirak kampana). Selam vererek Efendinin yanına gider. Efendi zile basarak hizmetkârı çağırır ve onun işaretleriyle gelen kişi Kavukluya sigara ve kül tablası koyar. Ancak Kavuklu külleri yere serper. Sigarası bitince de keçeğe basarak söndürür. Ardından kavukluya kahve ikram edilir. Kahve ikram edilen fincanın zarfı gümüşdür. Para eder diye düşünerek Kavuklu onu da cebine indirir. Ardından da başka odaya giderek yemek yerler. Kavuklu efendiyi taklit ederek çatal bıçak kullanmaya çalışır. Ancak bıçakla kimseye çalışırken et bıçaktan kurtularak efendinin suratına gelir. Bunun üzerine efendi sinirlenir ve uşaklarını çağırarak Hamdi'yi dışarı atmalarını söyler. Dışarı atıldıktan sonra gümüş zarf ile tütün tablasını satarlar. Vapurla eve döner. Eve döndüğünde ev sahibini görür ve ona dilenci vapurunda para verilmediğini neden söylemediğini sorarak kavga eder ve ev sahibi de onları evden çıkarır. Bu nedenle ucuzca bir kira aradığını söyler. (Kudret'ten akt: Metin Başat, 2023, s. 45).

taklitleriyle ve danslarıyla Çerkez, Laz, Türk, Kürt, Tiryaki, Kastamonulu gibi oyunun yan tipleri izlenir. Fasil istenildiği kadar tiplerle oynanabilir. Ortaoyunun son bölümü Bitiş'tir. Oyunu başlattığı gibi Pişekâr bitirir. Seyircilerden bir hata olduysa özür diler. Seyircilere bir sonraki oyunun adını ve nerede oynanacağını duyurur. Tüm oyuncular seyircileri selamlarlar ve alandan çıkarlar (And, 1985, s. 401).

Ortaoyununda seyirciye karşısında seyrettiğinin bir oyun olduğunu sürekli hatırlatan oyuncular ve dolayısıyla buna göre bir oynama biçimi vardır. Göstermecî türdeki oynama biçiminde seyirciye oyuncuların bulunduğu mekânın bir oyun yeri olduğu hissettirilir. Oyunda rol sırası gelen oyuncu meydana girer ve oynamaya başlar. Rolü biten oyuncuya meydandan çıkıp seyircinin gözü önünde bir yere oturur. Oyun sırasında oyuncular zaman zaman seyirciye laf atmak suretiyle onlarla iletişim kurarlar. Bütün bunlar seyircilerin oyuncuların oynadıkları kişilerle özdeşlik kurmasını engeller (Kudret, 2007, s. 87). Buna ek olarak Ortaoyununda gerçekçi dekor ve aksesuar kullanılmaması da seyircinin oyunla özdeşlik kurmasını engeller. Böyle olunca seyirciler “oyunla kaynaşıp onun havasına girerek kişilerle bir özdeşleşme ilişkisi” (Pekman, 2010, s. 24) kurmazlar. Zira ortaoyununda karakter kişileştirmesi olarak da nitelendirilebilecek “gerçekçi kişileştirmeye yer verilmez” (Pekman, 2010, s. 29). Her bir oyun kişisi toplumsal bir tipi temsil eder. Bunun yanında ortaoyunundaki tiplerin kullandığı dil dönemin Osmanlı İmparatorluğundaki kişilerinin kullandığı dil gibi kişilerin kimliğinin ve kişiliğinin ölçütüdür (Pekman, 2010, s. 45).

Ortaoyunun değişmez iki tipi vardır: Pişekâr ve Kavuklu. Pişekâr, Karagöz' deki Hacivat'ın karşılığıdır. Hacivat gibi Pişekâr saray kesimini temsil eden, okumuş bir tiptir. Oyunu kuran, “oyunun rejisörü” (And, 1985, s. 387) olarak nitelendirilebilecek eksen oyun kişilerindedir. Oyunun başlamasını, ilerlemesini ve bitmesini sağlar. Pişekâr bir tür yönetmen işlevi üstlenir ve baş oyuncudur. Adına pastav denen elindeki iki dilimli tahtadan şakşağı oyuncuları yönlendirmek, oyun gereği oyun tiplerini dövmek, kapı açmak gibi çeşitli durumlar için kullanır. Kavuklu ise Karagöz'ün karşılığıdır ve ortaoyununun baş komiğidir. Karagöz gibi Kavuklu halkı temsil eden, cahil, kaba saba ama her zaman doğruları söyleyen diğer eksen kişisidir. Aynı zamanda ikinci başrol işlevindedir. Bir “tekerleme insanı” (And, 1985, s. 387) olarak da nitelendirilen Kavuklu oyunun diğer eksen kişisidir. Ortaoyunundaki tipler kendi kişisel özellikleriyle sadece kendilerini oynarlar. Öte yandan seyircinin oyunla irtibat kurması, izlediği oyuna bağlanması önemlidir. Özdemir Nutku her tipin kendine öz tavrının seyircide bu bağı oluşturduğunu düşünür. Geleneksel Türk tiyatrosunda oyuncu “herhangi bir insana ya da kişiliğe benzemeye çalışmaz, onu yaşamaz, ama o kişiliği göstererek seyircide bir tavrın oluşmasını sağlar” (Nutku, 1999, s. 173). Psikolojik oyunculuğa dayanmayan ortaoyununda oyuncu duyguları hissetmez ya da izleyiciye hissettirmez. Bunun yerine anlatır ve bunu yaparken seyirci yokmuş gibi davranmaz (Pekman, 2010, s. 30). Dolayısıyla ortaoyununda dördüncü duvarın varlığından söz edilemez. Göstermecî oyunculuk olarak nitelenebilecek oyuncunun anlatma eylemi taklide dayalıdır. Buradaki taklit/mimesis “belli bir oyunun, olaylar dizisinin kişileştirme yani eylem halinde bulunan kişilerin taklit edilmesi yoluyla izleyiciye aktarılmasıdır” (Pekman, 2010, s. 52). Bu noktada ortaoyununda oyuncu iki alanda da varlık gösterir: oyunun alanı ve seyircinin alanı. Bu iki alan arasındaki farka yukarıdaki Pişekâr ve Zurnacı arasındaki diyalogtan örnek verilebilir. Pişekâr seyirciyi selamlarken seyirci zamanı ve mekânı içindedir. Sonrasında bu mekâna ve zamana zurnacıyı da dâhil eder. Bunun yanında çal bakalım oyunumuz başlasın dedikten sonraki söyleşme kısmında Kavuklu'yla karşılaşan Pişekâr Kavuklu ile söyleşmesi sırasında bazen seyirci zamanı ve mekânı içindedirler bazen de oyun zamanı ve mekânı içindedirler. Yine de bu durum ortaoyununu göstermecî oyun türünden ayırmaz. Zira olaylar arasında neden-sonuç bağı olmayan ve tip kişileştirmesine dayanan ortaoyununda kullanılan dekor ve aksesuar gerçekçi değildir. Dolayısıyla ortaoyununda anlatılmak istenen şey sahnede

yoktur, varmış gibi yapılır (Pekman, 2010, s. 32). Oyun alanında Dükkân ve Yeni Dünya isminde iki dekor parçası bulunur. Dükkân Kavuklu'nun iş aramak için gittiği dükkânlar; gözlemci, ayakkabısı, bakkal vs gibi yerlerdir. Yeni Dünya ise çoğu zaman evdir (And, 1985, s. 403).

*Yeni dünya denilen açılır kapanır kabil-i nakil, eski çamaşır kafeslerinden farklıca, her tarafı açık Uzun çarşı yapısı kafes ile dükkân ya da bir mekân ile ittihaz edilen birkaç iskemleden, sandalyeli bir masadan ibaret zemin katlı tiyatrodan başka bir şey değildir (Akt: And, 1985, s. 403)*

Ortaoyununda çatışma benzetmeci tiyatrodaki (klasik dramatik yapıda) olduğu gibi farklı dünya görüşmelerinin karşı karşıya gelmesiyle oluşmaz. Tüm geleneksel halk tiyatrosunu örneklerinde ve seyirlik oyunlarda olduğu gibi ortaoyunundaki çatışma oyundaki tipler arasındaki karşıtlıklardan ortaya çıkar. Bu karşıtlıklar fasıl bölümünde eksen kişilerle diğer tipler arasında ve muhavere bölümünde eksen oyun kişileri; Kavuklu-Pişekâr arasında yaşanır.

*...bu eksen kişiler toplumdaki bazı temel çatışmaları açığa çıkartan birer figürden, toplumsal yaşamın içindeki pek çok olgu ya da soruna karşı alınan tutum ya da davranış biçimlerini ortaya çıkartan ve halkın belli kesimlerini örnekleyen birer tipten başkası değildir (Pekman, 2010, s. 36-37).*

Çatışmasını Naturalist metinlerdeki gibi farklı dünya görüşlerinin karşıtlığından oluşturmayan ortaoyununda karşıtlıklar -Pekman'ın da dediği gibi- yaşanan sorunlara karşı halkın davranış biçimlerini ortaya koymasıyla şekillenebilir. Bu davranış biçimlerinin farklı olması kendi içinde eleştirel bir tavır barındırır. Ancak ortaoyunundaki asıl çatışmayı ve dolayısıyla komiği Pişekâr ve Kavuklu arasında sonra da diğer tipler karşısında karşılıklı sözlerin yanlış anlaşılması oluşturur.

### ***Sezonun Kâbusu ve Füzyon Dramaturgisi***

Bu makalede 'füzyon dramaturgisi' olarak isimlendirilen Sezonun Kâbusu klasik dramatik yapı ile geleneksel oyun kurma biçiminin birleşiminden (çoğunlukla orta oyundan) doğmuştur. Sözlük anlamına bakıldığında füzyon iki ya da daha fazla şeyin bir araya gelip bir başka şey oluşturmasına denir.<sup>2</sup> Bu yeni oluşum oluşumuna katkı sağlayan diğer şeylerden izler taşımakla birlikte artık farklı ve yeni bir şeydir. Dolayısıyla füzyon dramaturgisi tanımı gelenekselin "ancak dönüşerek yaşayabileceğine" (Selen&Aktaş, 2014, s. 12) inanan Tiyatro Tem ekibinin oynadığı Sezonun Kâbusu için işletilebilir. Sezonun Kâbusu'nun füzyon bir metin olduğu iddiası üç ayakta incelenebilir. Birincisi metnin kuruluş biçimi, ikincisi metindeki tip kişileştirmeleri ve sonuncusu benzetmeci-göstermeci oyun dengesi.

Öncelikle Matmazel Julie metninin üç kişiden oluştuğu gibi Sezonun Kâbusu da üç kişiden oluşmaktadır. Bunlar Jean, Christine ve Julie'ye karşı P1, P2 ve P5'tir. P5 sürekli gördüğü aynı kâbustan çıkmaya çalışan bir oyuncudur. P5 (Sezo) kâbusunda seyircinin önünde sahnededir. Oynaması gereken Matmazel Julie'yi biliyordur ama Julie rol kişisinin replikleri hatırlayamaz. Bu yüzden kâbusundan uyanmak, oradan gitmek ister. Yanında olan iki rüya cini (P1 ve P2) P5'e repliklerini hatırlamasına yardım ederek oynatmaya çalışırlar. Sezonun Kâbusu Tiyatro Tem'in Matmazel Julie etrafında ördüğü çerçeve metindir. P1, P2 ve P5'in hikâyesini anlatan çerçeve metnin başında Jean ile Julie'nin seviştikleri gecenin

<sup>2</sup> [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american\\_english/fusion](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/fusion)



sabahına kadar olanlar özetlenir. Sonrası Sezonun Kâbusu'nda oynanmaya çalışılır (Selen ve Aktaş, 2014, s. 11).

Oyun Girizgâh, Bitiş bölümleri ve bu ikisinin arasında yer alan beş sahneden oluşmuştur. Girizgâh ortaoyunundaki mukaddime ve muhavere bölümünü ve Bitiş de aynı adı taşıyan bitiş bölümünü andırır. Orta oyundaki oyun yapısının neden-sonuç ilişkisi içinde olmayan gevşek dokulu olay dizisinden oluştuğu söylenmişti. Sezonun Kâbusu'nda klasik dramatik yapıda bir olay dizisi gelişimi yoktur. Ancak yine de Sahne 1'den Bitişe kadar Sezo(P5)'nin eylemleri bir amaç taşımaktadır ve her bir eyleminin sonucu bir diğerini hazırlamaktadır. P5 Matmazel Julie'nin olay dizisini biliyordur ama Julie'nin repliklerini hatırlayamaz. Bu yüzden oynamak istemez. P1 ve P2 ise P5'e repliklerini hatırlatacaklarını söyleyerek onu zorlarlar. P5 direnir ancak P1 ve P2 P5'e rağmen başlamaya karar verirler. Girizgâh bölümünde P1 ve P2, Ortaoyununun mukaddime ve muhavere bölümlerinde yer alan "aman benim pehlivanım ve buyur benim pehlivanım, usul benden marifet senden" (Selen&Aktaş, 2014, s. 101) girişini ve Ortaoyunu seyircisini az sonra izleyecekleri oyuna hazırlayan basit tekerlemeler söylerler. Anlatı geleneğindeki gibi oyunun konusu anlatılır. P1 ve P2 az sonra oynayacakları Matmazel Julie'deki çatışmayı da anlattıktan sonra Christine rolünü oynayacak olan P2 geri çekilir. Sahne 1'de Jean rolünü oynayacak P1 P5'i sufle vererek oynatmaya çalışır ancak başarılı olamaz. P5 seyirciye ayıp olmaması için okuyarak oynamak ister. "Okuyarak tiyatro mu olurmuş" (Selen ve Aktaş, 2014, s. 109) diyerek P5'e karşı çıkan P1 ve P2 sahneye girer ve oynamaya başlarlar. Sahne 1'de birlikte geçirdikleri gecenin sabahında bir türlü uzlaşmayan Julie ve Jean'ı izleriz. Sahne 2'de uyanıp mutfağa inen Christine ile Jean'ı izleriz. Sahne 1 ve Sahne 2 arasında hem Matmazel Julie oyunu nezninde hem de oluşturulan çerçeve metin nezninde organik bütünlük vardır. Sahne 2'nin sonunda Julie'nin tek başına evden uzaklaşmasını isteyen Jean'a karşı Julie'nin kalma kararı verdiği kısma gelinir. O zamana kadar Matmazel Julie oyununu sık sık kesen ve oyuna müdahale eden P1 dördüncü sahnenin başına kadar P5'in Julie rolünü -P5 repliklerini hatırlamakta zorlanmadıkça- bölmez. Artık yardıma neredeyse hiç ihtiyacı olmayan P5'in oyunu dördüncü sahne sonunda P1'in ve P2'nin araya girmeleriyle kesintiye uğrar. P1 ve P2 Matmazel Julie metninde yazan ve eylemle yapılması gereken parantez içlerini seyirciye anlatırlar. Bunun üzerine P5 ezberini şaşırır ve kalakalır.

*P5- ...böyle oyunu kesip ikidebirde açıklamalar yapılmaz, ... neymiş efendim, 'çıklarlar'mış... Onlar öyle anlatılmaz, oynanır... Neymiş, 'ışık pencereden süzülür'müş öyle söylenmez, onu ışıktı yapar (Selen&Aktaş, 2014, s. 124).*

Buradan sonra aralarında bir münakaşa başlar. P1 ve P2 P5'in kendilerini bilgiçlik tasladıklarından yakınırlar ve oyunculuklarını ispata girişirler. P2 alaylıdır P1 ise okulludur. Mesleğe uzun yıllarını verdiklerinden ve aldıkları ödüllerden bahsederler. Öte yandan P5'in hiç ödül olmadığını duyunca onun üzerine giderler. P1 ödül aldığı bir oyundan bir kısım oynamaya başlar, P2 de ona eşlik eder. Durumu kontrol edemeyen P5 çığırından çıkar ve oyunu terk etmek ister. Oyunun içinde pek çok yerde olduğu gibi bulunduğu duruma karşı verdiği tepkiler ve söylediği sözler Julie'nin sözleriyle örtüşen P5 kendini yine P1'in ve P2'nin yeniden kurduğu oyunda bulur.

*P5- Ay sonuçta ödül dediğiniz nedir ki yani? Kime göre neye göre ödül... Ay acaba ben bu ödül meselesini farkında olmadan kompleks mi yaptım? Yoksa niye rüyalarım girsin? Ay iyice çığırından çıktım... Hiçbir şeyi kontrol edemiyorum. Yeterrrrrr!!! Ben artık oynamıyorum. Oynamıyorum!*

*(Bir sandalyeye oyunun başındaki gibi ters oturur ve başını kollarına gömer. P1 ve P2 pişkin bir ifadeyle Sezo'yu işaret ederler)*

*P1- Julie bitkindir, bir sandalyeye oturur ve başını kollarına gömer.*

*(P1 ve P2 rollerine girerler ve P5'in başına dikilirler)*

*Christine- Baksanıza, küçük hanım siz söylediklerinize kendiniz inanıyor musunuz?...*

*Julie- (yorgun) Bilmiyorum, zaten artık hiçbir şeye inanmıyorum. Hiçbir şeye! Hiç, hiçbir şeye!*

*(P1 ve P2 aynı pişkin ifadeyle P5'i işaret ederlerken P5 oyundan çıkar)*

*P5- (Yine sayıklar gibidir) Ay yine Julie'nin repliklerini söyledim, ama ben kendim kendimi ifade etmiştim... kendim... Kendim... Julie... Replikler... Kurtulamıyorum şu oyundan*

*(P1 ve P2 tuhaf bir yerden oyuna devam etmeye başlarlar) (Selen ve Aktaş, 2014, s. 126-127).*

P5 bir plan yapmak ve oyundan kurtulmak ister. Öte yandan P1 ve P2 Jean ve Christine olarak oynamaya devam etmektedir. P5 oyunu durdurmak için oyuna girer. Bundan sonra P1, P2 ve P5 Jean, Christine ve Julie rolünden hiç çıkmadan sahne sonuna kadar oynarlar. Bitiş kısmında ortaoyununda olan bitirme tekerlemesi söylenir, oyundaki hatalar için seyirciden af dilenir ve oyuncular kendi kimlikleriyle takdim edilir.

Metnin kuruluş biçimi klasik dramatik yapıda aranan neden sonuç ilişkisinden çok uzak değildir. P5'in temel amacı ve buna yönelik eylemi kâbusundan çıkmak istemesidir. Öte yandan rüya cinleri P5'i sürekli oyuna çekerek Matmazel Julie'yi oynatmaya çalışırlar. Biçim ve içerik olarak Girizgâh ve Bitiş bölümleri ortaoyunundan almış Sezonun Kâbusu'nun beş sahnesi biçimsel olarak dramatik oyun yapısının unsurlarını taşır. Ancak içerik olarak sahneler dramatik oyun yapısının belirleyeni benzetmeci türden yer yer uzaklaşırlar.

Biçimsel olarak dramatik yapının bölümlenmesinden yani, benzetmeci biçimden oluşan sahnelerin içerik olarak göstermeci biçimde olmasının sebebi Sezonun Kâbusu'ndaki tip kişileştirmeleridir. Oyundaki kişiler için 'P' simgesi kullanılmıştır. 'P'palyaço anlamındadır. Selen ve Aktaş'a göre palyaçolar temsil ettikleri toplumsal tavrı taşırlar (Selen&Aktaş, 2014, s. 10). Palyaçonun sözlük anlamı "kendisini seyredenleri güldüren ve eğlendiren, acayip kılıklı, yüzü aşırı ve komik biçimde boyalı oyuncu" (TDK)<sup>3</sup> tanımlamasına karşılık gelmektedir. Oyun boyunca gerek P1 ve P2'in atışmaları gerekse P5'in düştüğü komik durumlar kastedilen sözlük anlamı karşılamaktadır. Bunun yanında P1 ve P2 toplumsal tavır bağlamında -her birisi bir diğerinden parçalar taşımakla birlikte- toplumun soylu ve halk kesimini temsil ederler. P1 ile kastedilen Weissclown ve P2 ile kastedilen August'tur (Selen & Aktaş, 2014, s. 10). August Albert Fratellini'nin palyaçoğu tekrar tanımlamasıyla ortaya çıkmıştır. August'un karşısında Weissclown vardır. August düzeni bozan, kanunları çiğneyen, kaba tavırlı, meraklı, delikli eldivenler ya da yırtık pırtık gömlek giymiş bir proleter gibi resmedilirken beyaz palyaço Wiessclown ise asil tavlara sahip, beyaz giysiler içinde aristokrat biri gibi resmedilir. August söyleyeceğini doğrudan söylerken Wiessclown tartarak söyler.<sup>4</sup> Biri halkın diğeri sarayın temsilcisi bu iki tip geleneksel Türk tiyatrosunun Karagöz ve Orta oyunu tipleri olan Karagöz ile Hacivat'ı ve Kavuklu ile Pişekâr'ı hatırlatırlar. Oyunda P1, P2'ye göre daha baskındır. P2 -P1'e göre- söylediklerinde sürekli hata yapar ve P1 onu sürekli düzeltir; Ştrinberg yerine Strinberg, sürç-ü lisan yerine sırça lisan der (Selen&Aktaş, 2014, s. 103, 113). Bunun yanında P1 sürekli seyirciye açıklama yapmak için oyunu böler ve bazen de P2'nin söylediklerini seyirciye açıklar.

<sup>3</sup> <https://sozluk.gov.tr/>

<sup>4</sup> [https://coaching-clown.de/?page\\_id=59](https://coaching-clown.de/?page_id=59)

*Christine- Aman Tanrım, şu ortalığın haline bak! Neler oldu burada?*

*Jean- Aman, küçük hanım milleti buraya çağırıldı.*

*(P1 açıklama yapmaya girişir, rolden çıkarlar)*

*P1- Samanlıkta danslı toplantıdan sonra köylüler bu mutfığa doluşup dans etmişlerdi de...*

*P2- ...dans ediyorlar, şenlik yapıyorlar, içiyorlar... sevişi...*

*P1- (keser) ... onu diyor*

*Jean- Hiçbir şey duymayacak kadar mı derin uyudun?*

*Christine- Kütük gibi uyumuşum!*

*Jean- Kiliseye gitmek için hazırlanmışsın bile! ... Bugünkü vaazın konusu ne?*

*Christine- Sanıyorum vaftizci Yahya 'nın başının kesilmesi.*

*Jean- Ooo...*

*(P1 aklına gelmişçesine keser)*

*P1- Burada Vaftizci Yahya adı öylesine, yani tesadüfen geçmiyor tabii*

*P2- Strindberg bilerek yazmış*

*P1- Strindberg değil... Ştrindberg (Selen&Aktaş, 2014, s. 110-11).*

Oyun içinde böyle pek çok kısım vardır. Bunlardan en göze çarpanı P5'in benzetmeci oyunculuk biçimini savunduğu ve P1 ile P2'ye müdahale etmek istediği dördüncü sahnedir. Bu kez oyunu P5 kesintiye uğratmıştır amacı Matmazel Julie'nin olması gerektiği gibi kapalı biçimde oynanmasıdır.

*P5- ...bir oyun böyle oynanmaz. (P1 ve P2'nin oynayışını taklit ederek) Böyle böyle oyun mu oynanır? Bu ne? Bu ne? Kont. Bravo çok zekice. Böyle Jean mı olur ya? Böyle Christine mi olur? Bu hareketler ne? Sonra sessizlik... Metinde sessizlik yazıyormuş. O kadar uzun sessizlik mi olur? Kaldınız öyle... (Selen ve Aktaş, 2014, s. 123).*

Gerek P5'in ve gerekse P1'in ve P2'nin oynanan Matmazel Julie oyununu kesintiye uğratması seyircinin girdiği yanılısamanın kesintiye uğramasını sağlar. Benzetmeci oyunculuğun göstermeci oyunculukla kesintiye uğratıldığı yerlerde anlatıcı öne çıkar ve gösterimselliğin yerini anlatisallık alır (Metin Basat, 2023: 40). Benzetmeci bir oyun olan Matmazel Julie'de eylemler anlatılmaz, canlandırılır. Bu bağlamda seyirci karşısında oyuncular sadece oynadıkları oyun kişilerinin kimlikleriyle var olurlar. Ortaoyunu ise göstermecedir bu yüzden anlatıya dayanır. Dolayısıyla oyun kişileri seyirci karşısında kendi kimlikleriyle bir hikâye aktarıcısı olarak bulunurlar. Benzetmeci biçim olarak da nitelendirilebilecek klasik dramatik yapı tektoniktir yani, kapalı biçimdir. Tektonik yapıda oyun kendisi dışında olan her şeyle bağlantısını kesmiştir. Bir diğer ifadeyle eylem kendi içine kapalıdır ve kendisi dışında hiçbir şeyin bilincinde değildir. Bunun karşıtı atektonik yapıdaysa oyuncu seyircinin farkında olduğunu ona doğrudan yönelerek; anlatarak hissettirir. Dördüncü sahnede P5'in müdahalesiyle Jean ve Christine rollerinden çıkan rüya cinlerinin P5 ile münakaşası seyirciyi az önce girdiği yanılısamadan uzaklaştırır. P5'e oyunculuklarını ispatlamaya çalışan bu ikili oyundan iyice kopar ve P1'in ödül aldığı oyundan bir parça oynamaya başlarlar. Bu kısım şöyledir:

*P1- Özellikle Shakespeare'in 3.Riçhard Facia'sındaki Lady Ann rolüyle övgülere mazhar oldum; şöyle oynamıştım ben o rolü: Bir gün çocuğu olursa, erken doğsun / Vakitsiz gün ışığına çıkan bir ucube olsun/ Çirkinliği ve tuhaf görünüşüyle/ İrkiltsin garip anasını / .../Daha sefil olsun kocasının ölümüyle*

*P2- Kaygılarımızın kışı şimdi / Muhteşem bir yaza döndü/ Bu York güneşi sayesinde/ ... (Selen ve Aktaş, 2014, s. 126)*

Bu kısım Ortaoyunun muhavere bölümünü bitiren Tekerleme kısmını andırır. Aslında muhavere asıl oyunun oynandığı Fasil bölümünden öncedir. Yine de biçimsel olarak yukarıdaki örnekte olduğu gibi “Kavuklu ve Pişekâr arasındaki muhavereden sonra anlatılan uzunca bir tür monolog” (Metin Basat, 2023, s. 40) olması ve “anlatıcının öne çıkması” (Metin Basat, 2023, s. 40) özellikleriyle Tekerlemeyle biçimsel benzerlikler taşır. Bunun dışında Tekerlemenin seyirciyi Kavuklu ve Pişekâr söyleşmesinin yanılmasıyla çıkardığı gibi P1'in ve P2'nin 3. Riçhard Faciası'ndan bir kısmı oynamaları da benzer şekilde seyirciyi Matmazel Julie'nin soktuğu yanılmasından çıkarır.

Benzetmeci-göstermeci oyun dengesi içinde değerlendirilecek bir diğer unsur da dekordur. Matmazel Julie Naturalist öğeler taşıyan benzetmeci tasarım gerektiren bir oyundur. Öte yandan sahnede oyunun geçtiği mutfak dekoru yoktur.

*P5- Dekor yok! Dekor nerede?*

*P1- Sen getirecektin. Getirmemişsin. ... Şimdi efendim, şöyle bir dekor var aslında şu anda sahnede (P2 anlatılanları tek tek gösterir) Tavanı ve yan duvarları kumaş süslerle kaplı büyük bir mutfak burası. Arka duvar soldan, size gör soldan, seyirciye göre soldan çaprazlama olarak sahneye uzanıyor; solda üzerinde bakır, pirinç, demir, kalay mutfak gereçleri duran iki raf; raflara şekilli kâğıtlar serili; biraz daha sağdaki iki tane camlı kapısı bulunan büyük çıkışın dörtte üçü gözüküyor; kapıdan Cupido'lu bir çeşme, leylak dalları ve birkaç kavak ağacı seçiliyor. ....Sağda hizmetlilerin yemek masasının bir ucu ve birkaç sandalye (P2'ye) Bizim sandalyeleri kullanabiliriz.*

*P2- Öyle mi?*

*P1-Öyle. (dekoru anlatmaya devam eder) Masanın üzerinde içinde leylaklar bulunan büyük bir vazodur. Ocak kayın ağacı dallarıyla bezenmiş, yere ardıc dalları serpiştirilmiş. ... Kapının üzerinde eski tarz büyük bir çalar saat ve sol tarafta bir konuşma borusu. (Selen&Aktaş, 2014, s. 102-103).*

Rüya cinleri Matmazel Julie oyununun gerektirdiği tüm dekoru anlatırlar. Yanlarında ortaoyununda olduğu gibi sadece kostümler vardır. Kostümler oynadıkları rolleri gösterecek biçimdedir; Christine için hizmetçi ve Jean için uşak kostümü. Bunların dışında Sezonun Kâbusu'nda çatışma P5 ile rüya cinleri arasında oynama-oynamama ve yine P5 ile rüya cinleri arasında benzetmeci-göstermeci tiyatro karşılığıyla üzerinden kurulur. Ortaoyununda muhavere bölümünde görülen Kavuklu Pişekâr çatışması tüm oyuna yayılmış gibidir. Sezonun Kâbusunda çatışmayı besleyen öğelerden biri de genel olarak halk tiyatrosu geleneğinde seyirci – sahne mesafesini sağlayan önemli unsurlardan olan grotesktir. Norma karşı bir çeşit uyumsuzluk olan grotesk, “doğanın bilinçli olarak abartılması ve yeniden var edilmesiyle doğayla ya da günlük yaşamımızın töreleriyle birleşmeyen nesnelere kendine özgü bir biçimde uyumlu duruma getirilmesidir” (Pekman, 2010, s. 33). Böylece yaşamın uyumlu gibi gözükken kimi kuralları, gelenekler, kişi ya da durumlar abartılarak ve bazen de karikatürleştirilerek tersyüz edilir. Amaç izleyenlerin olan bitene yabancılaşması ve başka bir gözle bakmasını sağlamaktır (Pekman, 2010, s. 33). Klasik dramatik yapıdaki benzetmeci oyun kurma biçimi, Aristotelyen yapı neredeyse dünyanın pek çok sahnesinde norm olarak



kabul görür ve uygulanır. Göstermecî oyun kurma biçimi benzetmecî oyun kurma biçiminin bozulmasıyla oluşabilmektedir. Bu noktada kapalı oyun yapısını benimseyen benzetmecî oyunculuk oyuncudan rol kişinin psikolojik özelliklerinin öne çıktığı abartısız bir oyunculuk talep eder. Buna karşılık rol kişinin sadece tek bir özelliğinin öne çıktığı göstermecî oyunculuk seyirciyi var sayıp onunla iletişime geçmesi bakımından benzetmecî oyunculuğa göre yer yer daha abartılı görülebilir. Sezo'nun Kâbusu'nda sadece göstermecî ya da benzetmecî oyunculuk yoktur. Bunlardan ikisi de sürekli bir diğerini boşa çıkarmak için oyun kurma-oyun bozma tekrar kurma şeklinde döngüsel bir yapıya sahiptir. Dolayısıyla Pekman'ın bahsettiği groteskin amacı, seyircinin izlediğine sürekli yabancılaşması ve farklı bakış açıları geliştirmesi durumunu ortaya çıkarmış olur.

## SONUÇ

Bu makalede hem klasik dramatik yapının hem de geleneksel seyir biçiminin özelliklerinin kullanıldığı Sezonun Kâbusu için füzyon dramaturjisi olarak adlandırılan yeni bir dramaturji modeli önerilmiştir. Oyunda modern tiyatronun köşe taşlarından bir Naturalist dram örneğinden, August Strindberg'in Matmazel Julie oyunundan yola çıkılmıştır. İçeriğinde Matmazel Julie'yi oynama gayreti konu edilen Sezonun Kâbusu'nun çerçeve metninde halk tiyatrosunun özellikleri kullanılmıştır. Sezonun Kâbusu füzyon dramaturji olmasının temelini benzetmecî-göstermecî oyun biçimi üstünden kurulmasından alır. Bu minvalde metnin sunduğu çatışma perspektifinde tiyatrodaki gerçeklik, sahne ile seyir yeri arasında kurulan dördüncü duvarın sahnedeki iki oyuncu arasında da kurulup kurulamayacağı, geleneğin aynıyı sürdürerek mi, mevcudu dönüştürerek mi sürdürüleceği konularını tartışmaya açar.

## KAYNAKÇA

- And, M. (1985). *Türk tiyatro tarihi*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Brocket, O.G. (2017). *Tiyatro tarihi* (Haz. İnönü Bayramoğlu), Ankara: Dost Kitabevi.
- Carlson, M. (2008). *Tiyatro teorileri* (Çev. Barış Yıldırım & Eren Buğlalılar). Ankara: De-Ki Kitabevi.
- Karabulut, T. (2015). Dramatik yapının analizinde freytag tekniğinin kullanımı. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 39, 37-55.
- Konur, T. (1995). Ortaoyunu. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 12, 47-51.
- Kudret, C. (2007). *Ortaoyunu*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Metin Basat, E. (2023). Ortaoyunu tekerlemelerinde anlatı gösteri birlikteliği. *Milli Folklor*, 18(137), 37-47.
- Nutku, Ö. (1999). *Uzatmalı Gerçekler*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Pekman, Y. (2010). *Çağdaş tiyatromuzda geleneksellik*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Selen, A. ve Aktaş, Ş. (2014). *Tiyatro Tem Oyunları 3*. İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Strindberg, A. (2014). *Tiyatro tem oyunları 3 içinde Matmazel Julie* (Haz. Ayşe Selen & Şehsuvar Aktaş). İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Şener, S. (2006). *Dünden bugüne tiyatro tarihi*. Ankara: Dost Kitabevi.
- TDK, Türk Dil Kurumu Sözlükleri, <https://sozluk.gov.tr/>
- Toksoy Çeber, D. (2010). Dramatik yapıda çatışma. *Güzel Sanatlar Enstitü Dergisi*, 24, 147-163.