

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) SANAT
DALI**

**GOGOL'ÜN "BURUN" ADLI ÖYKÜSÜNÜN
STANİSLAVSKİ'NİN FİZİKSEL EYLEM YÖNTEMİ İLE
SAHNEYE UYARLANMASI**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Rusudan SAVANELİ

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) SANAT
DALI**

**GOGOL'ÜN "BURUN" ADLI ÖYKÜSÜNÜN
STANİSLAVSKİ'NİN FİZİKSEL EYLEM YÖNTEMİ İLE
SAHNEYE UYARLANMASI**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Rusudan SAVANELİ

KOCAELİ 2019

**T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SAHNE SANATLARI ANASANAT DALI
DRAMATİK SANATLAR (DİSİPLİNLERARASI) SANAT DALI**

**GOGOL'ÜN "BURUN" ADLI ÖYKÜSÜNÜN STANİSLAVSKİ'NİN
FİZİKSEL EYLEM YÖNTEMİ İLE SAHNEYE UYARLANMASI**

(YÜKSEK LİSANS TEZİ)

Rusudan SAVANELİ

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: **25.09.2019/24**

Jüri Başkanı: Prof. Dr. Sema GÖKTAŞ

(İmza)

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Çiğdem KILIÇ

(İmza)

Jüri Üyesi: Doç. Süreyya Temel

(İmza)

KOCAELİ 2019

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	I
ABSTRACT.....	II
GİRİŞ.....	1
BİRİNCİ BÖLÜM.....	5
1. STANİSLAVSKİ’NİN FİZİKSEL EYLEM YÖNTEMİ.....	5
1.1. Fiziksel Eylem Yönteminin Gelişimi.....	5
1.2. Fiziksel Yöntemin Unsurları.....	9
1.2.1. Verili koşullar.....	20
1.3. Rejisörün Fiziksel Eylem Analizi.....	28
1.3.1. Piyesin seçimi ve ilk izlenim.....	32
1.3.2. İlk izlenimi sabitleme yöntemleri.....	33
İKİNCİ BÖLÜM.....	38
2. ÖYKÜNÜN SAHNEYE UYARLANMASI.....	38
2.1. Oluşma Tarihi ve Gelişmesi.....	39
2.2. Moskova Sanat Tiyatrosu.....	42
2.3. Tiyatro.....	48
2.4. Sahneye Uyarlama Çalışmasının Aşamaları.....	49
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	50
3. GROTESK.....	50
3.1. Edebiyatta Ve Sanatta Grotesk Formlarının Gelişimi.....	50
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	60
4. N. V. GOGOL’ÜN BURUN ÖYKÜSÜNÜN ANALİZİ.....	60
4.1. Anlatılanın Yeniden Aktarımı Ve Bir Olayın Değil, Yeniden Anlatılanın Yeniden Düzenlenmesi Olarak Ele Alınan Eser.....	60
4.2. Küçük Adamın Tipi.....	66
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	72
5. REJİSÖRÜN YORUMU.....	72
5.1. Eserin Teması ve Üst Amacı.....	72
5.2. Eserin Olay Dizgisi.....	73
5.3. Eserin Üst Amacı Ve Ana Teması.....	74
5.4. Eserin Beş Olaylı Analizi.....	74
5.5. Gogol’un “Burun” Öyküsünün Sahneleme Gerekçesi.....	77
SONUÇ.....	80
KAYNAKÇA.....	81
EK – Oyun Metni.....	83

ÖZET

Bu çalışmada Stanislavski'nin "Fiziksel Eylem Yöntemi"nin evrimini göstererek rejisörün çalışmasının her etabında nasıl kullanıldığı incelenmiştir. Yöntemin unsurlarından üst amaç belirleme, verili koşullar ve beş olaylı analiz yöntemi detaylı olarak anlatılacaktır. Bu incelemeler Knebel'in **Fiziksel Eylemler Yoluyla Oyunun ve Rolün Analizi** ve Tostonogov'un **Rejisörün Sanatı** adlı kitaplar esas alınarak yapılmıştır. Ayrıca yöntemin bir uygulaması olarak Gogol'ün **Burun** öyküsünün sahneye uyarlanması süreci yönetime bağlı olarak aktarılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Stanislavski, Fiziksel Eylem Yöntemi, Öyküden Sahne Uyarlaması, Burun, Gogol, üst amaç.

ABSTRACT

In this study, Stanislavski's "Method of Physical Action"’s evolution was examined and how the director was used in every stage of his work. The main objectives of the method will be explained in detail, upper purpose, the proposed conditions and the five-event analysis method will be explained in detail. These analysis were based on Knebel's **Analysis of a Play and Role Through Physical Action** and Tostonogov's **Director's Art**. In addition, the process of adapting the story of the Nose story of Gogol as an application of the method will be transferred depending on the method.

Key Words: Stanislavski, Method of Physical Action, Story Adaptation, Nose, Gogol, upper purpose.



GİRİŞ

Yüzyıllardır süren tiyatro tarihi i çerisinde, yönetmen tiyatrosu en gen çolandır. Tiyatro evrimi, yönetmenin işlevlerini büyütür. Post-modern ve postdramatik çağ stilistik çerçevelerin ve çoğu formların sınırlarından sıyrılmamıza yardımcı olurken arkasında bizlere özgüven bırakmaktadır. Bu bir yandan yaratıcının özgürlüğe doğru gitmesine yardım ederken, bir yandan da bazı türlerin mantıksız kullanımına sebep olmaktadır. Rejisörler, ustalaşmak için kaynak noksanlığı yaşar hâle gelmekte. Bazı yapıtlarda, çalışma prensiplerine dair kopukluklar bulunmakta, bazılarında sadece belirli konular incelenmektedir. Bazıları, bir yöntemi veya bir yaklaşımı anlatmaktadır. Mesela, Vsevolod Meyerhold **Tiyatro Üzerine** (Brecht, 2011) yazdığı kitapta, “biyomekaniğin” unsurlarından ve ona yaklaşımından bahsetmektedir. Ancak kitap bir kılavuz olmaksızın Meyerhold’un kendi sanat düşüncelerini i çermektedir. Bertolt Brecht’in **Epik Tiyatro** (Meyerhold, Tiyatro Üzerine, 2014) kitabı belirli ama kısıtlı bir yaklaşımı anlatmakta, **Peter Brook** ve **Grotowski**’de (Гротовский, 2009) de benzerlerine rastlamaktayız. Bu büyük sanatçıların, tiyatronun evriminden sorumlu olduğunu düşünerek; yazdıkları eserlerde rejisörlere temel bilgileri vermektense genel ve belirli bir yonteme dair unsurları ve kavramları sunduklarını görüyoruz. Elbette, yazdıklarından yola çıkmak ve bu bilgilere sahip olmak günümüzdeki çeşitli yöntemlerin, oyunların gelişimini ortaya koymaktadır; fakat temel yöntemin tam olarak bilinmemesinden kaynaklanan eksiklikten dolayı, diğer özelliklerin sadece tamamlayıcı bir etken olarak kullanılmadığını görülmektedir. (Брук, 1976)

Bazı kitaplar ise, tiyatro tarihi uzmanları ve eleştirmenler tarafından hazırlanmıştır. Bu kitaplarda ise, teorik bilgiler verilmekte fakat uygulama kısmına gelince pratik bir kullanım imkânı sağlamamaktadır. Sahneleme sürecinde, yönetmenin seçmesi gereken uygulama çalışmalarının çeşitli yönleri bulunmaktadır:

- Oyun se imi ve bu se imin gerek esi,
- Oyunun incelenmesi ve dramaturgiyi kendi y neleceęi konu bazında oluřturmak,
- Oyunda kullanılacak t r  belirlemek, T rdeki unsurların bilgisi, uygulanan y ntemler zerine tecr be/yetenek,
- Tasarımcılarla, m zisyenlerle, koreograflarla alıřmak,
- Karakterlerin analizi ve yorumu,
- Oyuncularla alıřma y ntemlerini bilmek,
- Prova s re erini organize edebilmek.

Rejis r n alıřmasında t m s recin iřlendięi, metin se iminden sahnelemeye kadar olan s reci anlatan bir kitap bulunmakta, meřhur İngiliz y netmen Katie Mitchell'in 2009 yılında yayımlanan **The Director's Craft - A Handbook for the Theatre (Y netmenin El Kitabı)** (Mitchell, 2008) kitabı. Ancak burada da bir problemle karřılařıyoruz, bu kitabında T rke evirisi bulunmamaktadır. Tıpkı buradakine benzer bir problemi Stanislavski gibi Fiziksel Eylem Y ntemi'yle tanınan bir metot ustasının; Rusya ve eski Sovyet lkeleri dıřında sadece – **Bir Akt r Hazırlanıyor, Bir Karakter Yaratmak, Rol Yaratmak** (Stanislavski, Bir Akt r Hazırlanıyor, 2013) kitaplarıyla bilinmesi gibi. Dięer yazdıęı metinler, alıřmalar eviri eksiklięi sebebiyle bařka dillerde yayınlanmamaktadır. Stanislavski'yi oyunculuk ve rejis r mesleęinin temellerini oluřturan sanatı olarak tanımlamaktayız. Stanislavski'den sonra onun ęrencileri Fiziksel Eylem Y ntemi'ni tamamlamaya, geliřtirmeye ve aędař standartlara uyumlu h le getirmeye alıřmaktadır fakat kitapların evirileri olmadıęından bu durum uluslararası bir eriřime ulařamadıęı iin, geliřim sınırlı noktalarda kalmaktadır. (Stanislavski, Bir Karakter Yaratmak, 2012)

Fiziksel Eylem Yöntemi, rejisörlerin mesleklerinde uzmanlaşmaları için oluşturulmuş en kapsamlı yöntemdir. Bu yöntemin gelişmesindeki önemli isimler; Meyerhold, Çehov, Vahtangov, Tovstonogov, Knebel, Kazman... Stanislavski “*Kendi metodunuzu oluşturun, benim metoduma köle gibi bağlı kalmayın, onda kendiniz için işlevsel olacak yollar bulun.*” sözlerine dayalı olarak öğrencileri, bu sözü yerine getirmişler ve bu gelişim hala devam etmektedir. Bir yandan kendi konseptlerini oluştururken bir yandan da Fiziksel Eylem Yöntemi’nin eksik kalan noktalarını ve Stanislavski’nin eleştirdiği noktaları da geliştirdiler. Özellikle teoride ve uygulamada çalışmalarıyla bunu başardıklarına tanık oluyoruz. Knebel’in “Fiziksel eylem yoluyla oyunun ve rolün analizi”nde, Tovstonogov’un **Rejisörün Sanatı** kitabında Stanislavski’nin fiziksel yöntemlerini geliştirdiklerini görmekteyiz. (Товстоногов, О профессии режиссёра , 1984)

Bu tez kapsamında, Fiziksel Eylem Yöntemi’nin rejisörün çalışmalarındaki tüm süreçte kullanışlı olduğunu göstermek ve onun evrensel bir metot olduğunu belirtmek hedeflenmektedir. Fiziksel eylem yoluyla eserin, eserdeki durumların, oyunun, karakterlerin analizleri yapılabilmektedir. Reji alanında uzmanlaşmak isteyen kişilerin bu mesleğin temel unsurlarını bilmesiyle profesyonelleşeceğini baz alarak, fiziksel eylem yöntemiyle hem teori hem de uygulama çalışmalarını birarada görebilmekteyiz.

Birinci bölümde, Stanislavski’nin oluşumunu ve evrimini inceleyeceğimiz Fiziksel Eylem Yöntemi’nin unsurları şunlardır:

1. Fiziksel eylem yoluyla eserin ve oyunun incelenmesi
2. 5 olaylı/eylemli analiz
3. Üst amaç kavramı
4. Baştan Sona Eylem
5. Önerilen Koşul kavramı

- Koşulların üç farklı çemberi
 - İlk ve öncü koşullar
6. Oyunu seçme gerekçeleri

İkinci bölümde; Gogol'un **Burun** eserinin uyarlayarak sahnelenmesi için gerekli araştırma ve inceleme çalışmaları yapılacak, eserin içeriği ve ele alınacak metotların incelenmesine yer verilecektir.

1. Sahneye uyarlamanın tarihi ve gelişimi
2. Grotesk kavramının incelenmesi
3. Gogol'un eserlerindeki özelliklerin incelenmesi
4. "Küçük insan" kavramı

Üçüncü bölümde ise rejisörün yorumuyla ilgili çalışmaları göreceğiz:

1. Oyunu seçme gerekçeleri
2. Türün ve temanın belirlenmesi
3. Oyunun beş olaylı incelemesi
4. Verili koşulların değerlendirilmesi
5. Üst Amacın ve Baştan Sona Eylem belirtilmesi
6. Karakterlerin üst amacı ve Baştan Sona Eylem ile belirtilmesi

BİRİNCİ BÖLÜM

1. STANİSLAVSKİ'NİN FİZİKSEL EYLEM YÖNTEMİ

1.1. Fiziksel Eylem Yönteminin Gelişimi

Stanislavski tarafından yeni bir çalışma yöntemi olarak oluşturulan “Fiziksel Eylem Yöntemi”, masa başı çalışmasında, rolün oluşturulması sürecinde tüm sorumluluğu yönetmenin üzerine bırakan oyuncunun pasifliğinin artmasının üstesinden gelmek amacıyla önerilmişti. Knebel’in yazdığı gibi, “*Stanislavski ‘oyunu oluştururken veya sahnelerken, rol üzerine çalışırken veya yaratıcı ekibin her hangi bir faaliyetinde pasifliğin kendini ne şekilde gösterdiğine bakmaksızın, oyuncunun pasifliğine karşı savaş ilan etmişti*”. (Кнебель, 1982))

Fakat Knebel, bu yöntemin uygulanmasının yine de yönetmenin üzerine düştüğünü dile getirmiş ve böylece döngü yine yönetmenin üzerinde tamamlamıştır. Stanislavski’in bunu isteyip istemediğini bilmiyoruz. Lâkin oyunun yaratılma sürecinde yönetmen en güçlü yaratıcı birim olarak kalmaya ve oyuncu yönetmene bağlı bir şekilde hareket etmeye devam etmektedir.

Provaların eski düzeni (yönetmenin oyuncularla yaptığı ilk provalar sırasında) oyuncunun zihinsel ve fiziksel faaliyetleri arasında yapay bir kopmaya sebep olduğu için, bu yöntemi oluşturmak ikinci ön koşul olmuştur. Stanislavski ‘insan vücudunun hayatı’ ile ‘insan ruhunun hayatı’ arasındaki ayrılmaz bir bağlantıdan ve onların birliğinden bahsederken, karakterin dış davranışını analiz ederek, oyun karakterinin iç dünyasını keşfetmeye başlar. Bu nedenle Stanislavski tarafından kısa bir mantıksal analiz ve ‘zihinsel keşif’ yapılması önerilmektedir. Bundan sonra da oyuncuya eylemlerini gerçekleştirmek için sahneye çıkması söylenir. Daha sonra da oyuncu

keşfettiği şeyleri kavramak, ayrıca oyun yazarının ana fikrinin ne kadar doğru bir şekilde oyuna aktarıldığını kontrol etmek için toplantı masasına geri döner.

Stanislavski, neredeyse bütün yazılarında, oyuncunun kendi anladığı gibi bir şey yaratmasını değil, yazarın asıl fikrini doğru bir şekilde anlamak gerektiğini hatırlatmaktadır. Hatta böyle bir 'iniş' için de çeşitli sistemler ve analiz yöntemleri geliştirmiştir.

Bugün ise yönetmenin 'yorumu' hâkimdir. Yönetmen kendi fikrini metnin temelinde geliştirir. Oyun ise yönetmenin kişisel 'tema'sının ifade şeklidir ve metin için sadece bir vesiledir. 'yazarın tarzı', 'yönetmenin tarzı', 'yazarın tema'sı, 'yönetmenin tema'sı gibi ifadeler çok sık rastlanmaktadır. Oyun analizindeki ilk çalışmalar bu terminolojiyi haklı kılmıştır. Çünkü yazılanlara kişisel tutum ile yaklaşmış, oyuna kendi penceresinden ve kendi bakış açısından bakılmıştır.

Metnin ilk okuması zaten yorumun ta kendisi olmaktadır. Çünkü oyunu okurken, anlamsal vurguyu bizim yaptığımızı ve oyun kişilerini belirli niteliklerle donattığımızı unutmamak gerekir. Bazen oyun hakkındaki kişisel izlenim çok yoğun olduğundan yönetmen, yazarın ana konusunu anlamakta zorluk çekebilir. İşte burada oyun fiziksel eylemler yoluyla analiz edilmelidir. Çünkü bu analiz oyunun, oyun yazarının fikrini ifade etmesinin temeli olan bir dizi bölümlere ve etkin unsurlara ayrılmasına yardımcı olmaktadır. Yönetmenin yazarın yazdığı metne düz bir şekilde yaklaşma tehlikesini ortadan kaldırmak ise fiziksel eylemler yönteminin oluşturulmasının üçüncü nedenidir.

Bu çalışmada 'fiziksel eylemler yoluyla analiz yöntemi' ile ilgili mevcut bakış açılarının her birini analiz etmeye, temas alanlarını ve görüş birliğini belirlemeye, farklılıkların özünü incelemeye tümüyle yer vermek oldukça olacağından yöntem, onu en iyi şekilde ele alan Knebel'in ve Tovstonogov'un makalelerinden yola çıkarak incelenecektir.

Stanislavski ve Nemiroviç-Dançenko'nun öğrencisi olan Knebel, metin analizindeki bu yeni yöntemin başlangıcının 1935 yılında olduğunu belirtir. O dönemde Knebel, Povarskaya sokağındaki tiyatro stüdyosunda çalışırken ustası Stanislavski için şunları söylemektedir;

“Oyunu ilk defa etüt tarzında analiz etmeyi önermişti (...) Fakat Stanislavski, ancak 1935 yılında yeni ve on kat ikna olmuş bir şekilde, oyunu fiziksel eylemler yoluyla analiz etme fikrini duyurmaya başlamıştı.” (Knebel, Школа режиссуры Немировича-Данченко(Nemiroviç-Dançenko'nun reji eğitimi), 1966)

Fakat Knebel Stanislavski'nin çalışmalarında ne yazık ki ‘bu yöntemi açıklayan özel bir bölüm olmadığını’ vurgulamıştır. Stanislavski'nin **Aktörün Rolü Üzerine Çalışmaları** adlı basılmayan kitabının hazırlık yazılarının, en önemli çalışmaları olduğunu vurgulamamız gerekir. Bu çalışmalarda oyun ve rol üzerine çalışmaların sorunlarına yer verilmektedir. Tamamlanmamış çalışmalarına, bazı makalelerine, bu konuda yaptığı açıklamalarına ve Stanislavski'nin hayatının son yıllarında opera ve drama stüdyosunda verdiği uygulamalı derslerine dayanarak, ustası Stanislavski tarafından yapılan keşfin özünün teorik olarak kavrama ve ilk defa açıklama başarısı Knebel'e aittir. Ancak Knebel'in alçakgönüllülüğü bunları dile getirmesine engel olmuştur. ‘Fiziksel eylemler yoluyla oyun ve rolün analizi’ terimi ilk kez Knebel tarafından terminolojiye sokulmuştur.

Fiziksel eylemler yöntemi, edebiyat ve dramaturgi gibi sanat türü imgelerini, diğer imgeye dönüştürme, sahne yaratıcılığı diline çeviri yöntemidir. Bu da yazınbilimi analizinden en ayırt edici unsurdur.

Yukarıda belirtildiği gibi tüm yöntem ‘zihinsel keşif’ ve ‘fiziksel keşif’ olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Oyun üzerinde tüm çalışmaların bu şemaya göre hazırlanması gerekmektedir. Ancak başlamadan önce, keşfin neyin üzerinde yoğunlaşacağı, bu sırada hangi gerçeğin bulunması beklendiği ve hangi unsurların yazarın ana fikrini açığa çıkartmaya yardımcı olduğunu belirlemek gerekir. Bu süreç aşağıdaki aşamalardan oluşmaktadır:

- A. 'Verili koşulları' inceleme çalışmaları
- B. Olayların ve olay dizisinin belirlenmesi
- C. 'Üstün amacın' ve 'kesintisiz eylem'in arayışı
- D. 'Rol çizgisinin' belirlenmesi
- E. 'İç monologlar' üzerine çalışma
- F. 'İmgeler' üzerine çalışma.
- G. 'Özgünlük' üzerine çalışma.
- H. Sözcükler üzerine çalışma.

Bu unsurlar üzerinde ise 'etüt çalışmaları süreci'nde ve 'yaratıcı bir atmosfer'de çalışılır. Bu ilkeler Knebel'in **Fiziksel Eylemler Yoluyla Piyesin Ve Rolün Analizi Hakkında** adlı kitabında bir sıralama ile tanımlanmış ve belirlenmiştir. Bunları sistematik hale getirmeye ve şematik olarak göstermeye çalışacağız.

I	Zihinsel Keşif	<input type="checkbox"/> Verili koşullar <input type="checkbox"/> olaylar <input type="checkbox"/> üstün amaç <input type="checkbox"/> kesintisiz eylem
II	Fiziksel Keşif	<input type="checkbox"/> Rol üzerine çalışma <input type="checkbox"/> gerçeklerin değerlendirilmesi <input type="checkbox"/> rol çizgisi <input type="checkbox"/> etüt provaları
III	Zihinsel ve fiziksel keşif	<ul style="list-style-type: none"> • İmge (karakter) üzerine çalışma • içsel monolog • ikinci plan • "görüş" • özgünlük • sözcükler

- I. Zihinsel Keşif: Piyenin ve rolün incelenmesi – Verili koşullar – olaylar – üstün amaç – kesintisiz eylem -
- II. Fiziksel Keşif: Rol üzerine çalışma – gerçeklerin değerlendirilmesi – rol çizgisi – etüt provaları –
- III. Zihinsel ve fiziksel keşif İmge (karakter) üzerine çalışma – içsel monolog – ikinci plan – “görüş” – özgülük – sözcükler -

Bu şemaya, önkoşul olduğundan ve tiyatro sanatındaki tüm yaratıcı çalışmalarda ana faktör olduğundan dolayı “yaratıcılık atmosferi”ni dahil etmedik. (Knebel, Fiziksel Eylemler yoluyla Piyenin ve Rolün Analizi, 1982)

Eserin dramaturjik analizi açısından Stanislavski'nin önerdiği yöntemden sadece ilk aşamayı alabiliriz. Oyun analizinin bir parçası olduğundan dolayı içerdiği unsurları daha detaylı bir şekilde inceleyeceğiz.

1.2. Fiziksel Yöntemin Unsurları

Olaylar ve verili koşullar.

OLAY, DURUMU FARKLI BİR YÖNE YÖNLENDİREN ETKİLİ BİR GERÇEKTİR (K.S.Stanislavski).

Yönetmen analiz sırasında, baştan başlayarak olayları sırayla oturtmalı, her bir olaya etkili bir isim vermeli ve bu olaya katılan her bir hikâye kahramanının eylemlerini belirtmelidir. Bir olayın içinde mücadelelenin konusu tam olarak bulunduğu zaman, karakterlerin eylemleri doğru olacaktır. Bir olay, daima şu anda olan, belirli bir zaman ve alanda gözlerimizin önünde gelişen bir süreçtir. Olaya sahnedeki herkes ve tüm izleyici katılmaktadır. Bu nedenle, sahnede (gerçek hayatın aksine) aynı anda birkaç eşzamanlı olay olamaz. İzleyici, belirli bir zaman diliminde yalnızca bir olayı izleyebilir. Her olayın içinde yalnızca bir eylem ve bir karşı eylem olabilir. Dolayısıyla bir olay, tek bir eylemle ortaya çıkan durumların toplamıdır.

Olay, hayatın ve sahne alanının bölünmez bir birimidir. Olay, “oyun binasının” inşa edildiği tuğlalardır. Olaylar bizi harekete geçirir, bu nedenle, olaylar değiştikçe eylem de değişir, eylemler değiştikçe de olaylar değişir. Her zaman bir insanın eylemi insan ruhunun yönü ile belirlenir, ancak fiziksel eylem ve davranış yoluyla kendini gösterir. (Зaxаbа, 1976)

Verili koşullar, bir tiyatro oyunun ya da film aktörünün durumlarıdır, yaşam vaziyetleri ve yaşam koşullarıdır. Belirli bir kişinin rolünü oynayan aktör, bu durumları kendi hayal gücünde canlandırmalıdır.

Küçük, orta ve büyük döngü koşulları vardır. Küçük döngünün koşulları, şu anda oyun karakteri ile meydana gelen durumla ilgilidir (nerede bulunduğu, kiminle konuştuğu, sohbet ettiği kişiden ne istediği vs). Orta döngünün koşulları, onun genel yaşam vaziyeti ile ilgilidir (cinsiyeti, yaşı, medeni durumu, sosyal durumu, çevresi vs).

Büyük döngünün koşulları, oyun karakterini çevreleyen genel durumla ilgilidir (şehir, ülke, tarih dönemi, ülkede ve dünyada siyasi durum vs). “Verili koşullar” terimi oyunculuk için son derece önemlidir. Verili koşullar, oyun karakterinin eylemlerini motive edicilerdir. Oyun karakteri, önerilen şartlar temelinde bir şekilde veya başka bir şekilde hareket eder. Rolün üzerinde çalışırken karakterin yaşam koşullarının analizi, oyuncu ve yönetmenin en önemli görevidir. Bu terim, K.S.Stanislavskiy tarafından aktif bir şekilde kullanılmıştı. (Stanislavski, Bir Karakter Yaratmak, 2012)

Eylem ve Karşı Eylem.

Eylem, enerjinin, faaliyetin, etkilemenin, etkinin tezahürüdür. Tiyatro oyununun veya filmin konusunu oluşturan (yapıtta ele alınan) olayların gelişimidir.

Verili kořullara karřı m¼cadelede herhangi bir hedefe ulařılmasını saęlayan psikofiziksel s¼reç, oyuncunun ve y¼netmenin sanatındaki ifadelerinin temel bir aracıdır. Eylemin kendisi ¼ç b¼l¼me ayrılmıřtır:

1. Akıl (d¼ř¼nce - hayal g¼c¼)¼
2. Duygu (istek - s¼per g¼rev)¼
3. İrade (emel – bařtan sona geçen eylem).

Karřı eylem, oyuncunun, d¼řmanca veya antipatik hareketine karřı psikofiziksel tepkidir. Savařan taraftır. M¼cadelenin s¼recidir. Tiyatro oyununun doęrudan eyleme karřı ¼ıkan g¼c¼d¼r. (Stanislavski, Bir Karakter Yaratmak, 2012)

K.Stanislavski'n eylem hakkında ¼ęretisi

Sahnede olan her řey, bir amaç i¼in yapılmalıdır. Sahnede bir eylemde bulunmamız gerekiyor. Eylem ve aktivite, dramatik sanatın dayandıęı řeydir, oyuncunun sanatıdır. Sahnede oturan kiřinin hareketsizlięi onun pasiflięini g¼stermez. Oyuncu hareketsiz kalabilir, ancak yine de dıřarıdan, yani fiziksel olarak deęil, i¼inden, yani ruhsal olarak hareket eder. Bir oyuncu, dıř g¼r¼nt¼leri kopyalayarak mekanik olarak oynamamalıdır. Oyuncu, gerçek bir řekilde ve bir insan olarak eylemlerde bulunmalıdır. Tutku ve imgeleri oynamamalı, bir tutku ve imgenin etkisi altında hareket etmelidir. Eylem i¼in iki ¼zellik mevcuttur:

1. İradeli bařlangıç noktası,
2. Amacın varlıęı.

İradeli bařlangıç noktasının ve belirli amacın bulunduęu bu t¼r insan davranıřını g¼steren fiiller, bir eylemi ifade eden fiillerdir (örneęin: affetmek, sakinleřtirmek, davet etmek vs).

Belirtilen ¼zelliklerin (yani iradenin ve amacın) bulunmadıęı eylemleri g¼steren fiiller, bir duyguyu ifade eden fiillerdir (örneęin: acılamak, sevinmek, sevmek

vs).

Eylemlerin 2 türü vardır: ruhsal ve fiziksel. Aynı zamanda, her fiziksel hareketin ruhsal bir yanı olduğunu ve her bir ruhsal hareketin fiziksel bir yanı olduğunu vurgulamak gerekir.

İnsanı çevreleyen maddi ortamda ve bir veya diğer konuda değişikliğin yapılmasını amaçlayan ve uygulanması için fiziksel enerjinin harcanmasını gerektiren eylemlere, fiziksel eylemler denir.

Bir insanın ruhunu (duygusunu, bilincini) etkilemek için amaçlanan eylemler, ruhsal eylemler diye adlandırılıyor. Fiziksel eylemler, bazı ruhsal eylemleri gerçekleştirmek için bir araç olarak kullanılabilir. Örneğin, acısını yaşayan bir kişiyi teselli etmek için, yani ruhsal bir eylemde bulunmak için, odaya girmek, arkasındaki kapıyı kapatmak vb. eylemler yapmak gerekir. Bu gibi durumlarda bu eylemler ikincil konuma düşmektedir: aktör, bu eylemleri doğru bir şekilde yerine getirmeyi kendi ruhsal görevi olarak görmelidir. Her bir eylem psikofiziksel bir eylemdir, yani hem fiziksel hem de ruhsal tarafa sahiptir. (Stanislavski, Bir Karakter Yaratmak, 2012)

İnsanı çevreleyen maddi ortamda ve bir veya diğer konuda değişikliğin yapılmasını amaçlayan ve uygulanması için fiziksel enerjinin harcanmasını gerektiren eylemlere, fiziksel eylemler denir. Bir insanın ruhunu (duygusunu, bilincini, iradesini) etkilemek için amaçlanan eylemler, ruhsal eylemler diye adlandırılır. Bu durumda etkinin hedefi, sadece başka bir kişinin bilinci değil, aynı zamanda oyuncunun kendi bilinci de olabilir. Ruhsal eylemler, bir oyuncu için en önemli sahne

eylemlerinin kategorisidir. Fiziksel eylemler, bir tür ruhsal eylemi gerçekleştirmenin bir aracı olarak (ya da K.S.Stanislawski'nin genellikle ifade ettiği gibi, “uydurma” olarak) hizmet edebilir. Örneğin, acısını yaşayan bir kişiyi teselli etmek için, yani ruhsal bir eylemde bulunmak için, odaya girmek, arkasındaki kapıyı kapatmak vb. eylemler yapmak, yani bir dizi fiziksel eylem gerçekleştirmek gerekir. Bu gibi durumlarda ruhsal eylem fiziksel görevin doğasını belirliyorsa, fiziksel görev de ruhsal bir eylemi gerçekleştirme sürecini etkiler. Örneğin, arkanızda kapatılması gereken kapının hiçbir şekilde kapanmadığını hayal edin. Doğal olarak, bu fiziksel eylemi gerçekleştirme sürecindeki kişiyi sınırlendirir. Fiziksel ve ruhsal eylemler arasındaki ilişkinin ikinci alternatifini inceleyelim. Genellikle her ikisi de paraleldir ve birbirlerini etkilerler. Örneğin, bir odayı temizlerken, yani çeşitli fiziksel eylemleri gerçekleştirirken bir kişi, aynı zamanda diğer kişi ile bir şeyler konuşabilir ve tartışabilir.

Hayal gücü. Sahne eseri ve rol, bir yazarın kurgusudur. Yazarın icat ettiği bir dizi “sihirli” ve diğer “eğer”ler, “verili koşullar”dır. Hayal gücü, var olan şeyleri, olabilecek şeyleri ve bildiğimiz şeyleri yaratıyor. Fantezi ise, gerçekte olmayan şeyler, bilmediğimiz şeyler, hiçbir zaman olmayan ve asla olmayacak şeylerdir. Sanatçıların oyun hakkında bilmesi gereken her şey, oyun yazarı tarafından kendilerine verilmez. Oyun yazarının “heyecan içinde giriş yapıyorsun”, “kalkıyorsun”, “gülüyorsun” ve “ölüyorsun” gibi yönlendirmelerini biliyoruz. Ama yazar bize, “İyi görünümlü genç bir adam. Çok sigara içiyor.” gibi repliklerle de rolün lakonik¹ özelliklerini de vermektedir.

Ancak bu, tüm dış görünümü, görgüyü, tavırları ve alışkanlıkları oluşturmak için yeterli değildir. Bütün bunlar oyuncu tarafından derinleştirilmeli ve tamamlanmalıdır. Bütün bu çalışmalarda, “sihirli eğer” ve “verili koşullar” ile birlikte bir hayal gücü en büyük yardımcımız oluyor. Hayal gücü, yazarın, yönetmenin ve başkalarının tam olarak söyleyemediklerini tamamlamaz. Hayal gücü, tüm oyun yaratıcılarının çalışmalarını canlandırır ve böylece yarattıkları sanat, tüm izleyiciye geçer. Hayal gücü, yaratıcılık sürecinde sanatçıya liderlik yapan öncüdür.

¹ Lakonik kısa ve özlü söz anlamında kullanılmaktadır. (TDK, 2012)

Olay

Olay, sahne yaşamının temel yapısal birimidir, etkili bir sürecin bđ ünemez bir atomudur. “Akıl ile keşif” aşamasında yönetmen tarafından seçilen olaylar zinciri, oyunun sahneleme çö züm üne giden bir yoldur. Stanislavski, analiz sürecinde, tiyatro oyununun hareket sürecini belirleyen en önemli olayları ortaya çıkarmayı önermişti. Tovstonogov, oyunun gelişiminin bu tür beş olaya dayandığına inanıyordu:

1. Başlangıç olayı, sahne oyununun bir tür duygusal “başlangıcıdır”, oyunun bir nevi diyapazonudur². Oyun dışında başlar ve izleyicinin önünde biter. Bir durumun derinliklerinde doğarak ilk verili koşullara odaklanır ve yansıtır (bir damla suyun okyanusu yansıtması gibi).
2. Esas olay - burada baştan sona geçen eylem için mücadele başlar, önerilen oyun koşulları yürürlüğe girer.
3. Merkezi olay – bir oyunda, baştan sona geçen eylem ile mücadelenin en üst noktasıdır.
4. Final olayında - baştan sona geçen eylem ile mücadele sona erer, önc ü önerilen durum da t ükenir.
5. Esas olay – üst amacın “çekirdeğini” barındıran, tiyatro oyununun en son olayıdır. Burada eserin ana fikri “açığa çıkıyor”, verili koşulun kaderi belirlenir ve verili koşullara ne olduğu, değişip değişmediğini öğreniriz. Verili ilk durumun, oyunun gelişimi boyunca değişmeyen (yazarın tüm acısını barındıran) ve eserin sorunlarına “gebe” olan ortamın belirlenmesi, yönetmen fikrinin doğuşunun en önemli aşamasıdır. (Товстоногов, Зеркало сцены(Sahnenin aynası), 1980)

² Diyapazon sesin genişliğini belirtmek için kullanılmaktadır. (Насіев, 2019)

Ana çatışmayı belirlemek de çok önemlidir. Ana çatışma, her zaman ahlakidir, oyun kişinin doğuşu, oluşumu, düşüşünü veya kırılmasını temsil etmektedir. Burada adlandırılan tüm yöntem parametreleri birbiriyle ilişkilidir, birbirinden ayrılmazlar ve analizin bütünlüğünü sağlarlar. Oyunun oluşum sürecinde, yaratıcılarını doğru yönlendiren bir pusula görevini görürler. (Stanislavski, Bir Karakter Yaratmak, 2012)

Fiziksel eylemler yoluyla analiz yöntemi, oyuncular tarafından yönetmen yönetiminde gerçekleştirilen olayın ortak doğaçlama analizini ve bunun içindeki eylemleri önerir. Buna “vücut ile keşif” denir. Yöntemin bu bölümüne fiziksel eylem yöntemi denir.

“Akıl ile keşif” ismi yönetmenin bir eseri duygusal, mantıksal, rasyonel ve şehvetli bir şekilde anlamanın tüm sürecini yansıtmadığından, koşullu olduğu anlaşılmalıdır. Aynı şekilde “vücut ile keşif” ile kasıt tüm analizi, aktörün psikofiziksel olarak yaptığını, sadece vücut ve aklı ile değil, aynı zamanda da sanatçının tüm kalbi ve ruhu ile yaptığı anlaşılmalıdır.

Doğaçlama arayışı, yönetmen ve oyuncuların aktif etkileşimi ile gerçekleştirilir. Prova sınıfında özel bir ortam ve yazarın stilini ifade etmenin benzersiz yollarının aranmasının atmosferini yaratmak, doğaçlamayı doğru yöne yönlendirmek anlamına gelir. Bu süreç yönetmenin yüksek bilgisini gerektirir. Eylemde yürütülen çalışmanın analizi, etüt prova yönteminin gerçek anlamıdır. Yönetmenin doğaçlama sürecine katılımı çok amaçlıdır. Oyuncular doğaçlama sürecinde olayı ve eylemi belirledikten ve verili koşulları seçtikten sonra, doğaçlama arayışına doğru diyapazon ayarlanıp ayarlanmadığı konusunda, oyundaki duyguların doğası ve varoluş tarzının doğru tahmin edilip edilmediği konusunda duyarlı olmalıdırlar. Yönetmen arayışı düzenler ve yönlendirir. Eserin sanatsal dokusuna sezgisel olarak girmek ve yaratıcı ilham, doğaçlama arayışında önemli bir rol oynamaktadırlar. Ancak ilham ve sezgi belirli bir “beslenmeye” muhtaçtır. Bu “beslenme” ise prova sürecinde yönetmenin ve oyuncuların ortak çalışmasıyla oluşturulur.

Analizi ve uygulamayı sentezleyen, serbest (burada özgürlük, hem içsel hemde dışsal özgürlük anlamına gelmektedir) yaratıcı arayışın, keşfin, denemenin ve yanılmanın sürecinde doğallığı ve organikliği olan, fiziksel eylemler yoluyla analiz yönteminin yaratıcı ve ahlaki gücü, tüm eğitim süresince öğrenciler tarafından yavaş yavaş ve ard arda kavranmaktadır. Zor bir şeyin içinde basiti ve basit bir şeyin içinde zor olanı görme becerisini geliştirmek, başınıza gelen ve etraftaki hayatın herhangi bir olayını uyarlamak, eylem diline çevirmek, içinde bir olayı ve bir çatışmayı tespit etmek gerekiyor. Fiziksel eylemler yoluyla analiz yöntemi, çatışmayı fitilleyen, çatışmanın anlamını ortaya koyan ve karakterler arasındaki ilişkinin derinliğini açıklayan fiziksel eylemlerin zincirini oluşturmasına yardımcı olur. Oyunun olay yapısı, fiziksel eylemler yoluyla analiz yönteminin ana çekirdeğidir. Olay hem nesnel hem de öznel olduğundan tam olarak sanatçının şahsi bakış açısına dayanan bir konu, sahne eserinin üstün amacı, baştan sona geçen eylemi, ana çatışmayı, önerilen durumların kaynağını ve başlıca konusunu anlamaya yaklaştırır.

Stanislavski'yin ölümünden kısa bir süre önce yazdığı “Rol Üzerine Çalışmalar” taslak-planında yazar, geçici ve kabaca üstün amaçların ana hatlarını belirlemeyi, baştan sona geçen eylemi tespit etmeyi ve bunun için sahne eserini, en büyük olaylara bölmeyi teklif ediyor. Önerilen üstün amaç, formüle edilmemiş, yalnızca planlanmış ve yalnızca yönetmenin hisslerinde yaşıyor olsa bile, bir pusula görevi görmeyi başarmaktadır

Stanislavski'yin bu ilkeli pozisyonu, sahne eserinin “hücum” planı ve rol üzerinde çalışmalarında dikkate alınmalıdır. Yöntemdeki olayın anahtar rolünü vurgulamamız gerekir. “Olay” kelimesinin etimolojisi çok ilgi çekicidir. Tovstonogov, V. I. Dahl'in “birinin biri ile olayı” yorumunu çok iyi biliyordu. Usta, insanın hayatı yapısı itibarı ile olaylı olduğunu, aynı zamanda da sahne yaşamı yapısının da olaylı olduğunu vurguluyordu. Yalnızca sahne yaşamı, daima verili koşulların alevlenme durumunda seyrediyor, bu sebepten de sahne eserinde olay, insanın ortak ve genel çatışmalı varlığıdır – bu dramın kanunudur. Her hangi bir olay, bir çatışmadır, yani çatışmalı etkili bir gerçektir (Stanislavski bu şekilde diyordu).

Eylem bir m ücadeledir. Olayın, “burada, şimdi, gözlerimin önünde” gerçekleşen etkili ve çelişkili bir gerçek olduğunu, yani olayın, oyunun dışında değil gerçekten oyunun içinde gerçekleştiğini anlamak çok önemlidir. Sadece büyük bir döngünün verili koşulları oyunun kapsamı dışında kalabilir. (Товстоногов, Зеркало сцены(Sahnenin aynası), 1980)

1. Verili koşulların her çemberine karşılık olarak, belirli bir amaç ve eylem denk gelir. Ayrıca, oyunun analizinde aşağıdakileri belirtmeliyiz:
2. Olayın öncü önerilen koşulu - olaydaki mücadeleyi belirleyen küçük döngünün durumu (çünkü olay, küçük döngünün değişen koşullarının toplamıdır). Bu nedenle bazen olayı, verili koşullara göre adlandırabiliriz.
3. Sahne eserinin öncü önerilen koşulu – sahne eserine rehberlik eden, oyunun baştan sona geçen eylemini belirler.
4. Sahne eserinin ilk önerilen koşulu - oyun probleminin ve yazarın acısının yoğunlaştığı ortamdır; bu koşulu, oyunun gelişim sürecinde anlıyoruz. Sahne eserinin ilk ve önc ü verili koşulları genellikle birbirleriyle çelişirler, kesinlikle her zaman değil. Tüm sahne eserlerinin açık bir çarpışma ile ve açık bir etkili gerçek ile başlamadığını unutmamalıyız. Sahne eserinin başında eylemlerin gelişim yavaşlığı, çatışmanın gizliliği ve heyecanlı gelişimin yokluğu birçok sahne eseri için tipiktir. Bazen çatışma belirgin değil, son derece gizlidir, ancak bu durum bile olayı, içeriğin çatışmasından mahrum bırakmaz. Sadece yazarın neden böyle bir başlangıç olayı yazmak istediğini çözmek gerekir.

Oyunun her olayı, baştan sona geçen eylemin bir parçası değildir. Oyunun baştan sona geçen eylemi ancak esas olayda başlar ve son olayda biter. Bunun yanı sıra sahne eseri olayları, ilk olaydan esas olaya kadar ve son olaydan esas olaya kadar,

çatışma doğasını kaybetmezler. Sahne eserinin esas olayında, oyunun üstün amacı açığa çıkar, ilk önerilen koşulun kaderi belirlenir ve tabii ki de bu, sahne eserinin son olayıdır. Tovstonogov, önerilen fiziksel eylemler yoluyla analiz yönteminin parametrelerini, paralel ve meridyenlere benzetir, çünkü paralel ve meridyenlerin kesişimi harita üzerinde istenen coğrafi noktayı bulmayı mümkün kılıyor. Sadece bir parametreyi bilmek ve diğer parametreleri dikkate almamak, başarıya giden yolu engeller. Bu parametreler mutlaka “kesişmelidir”.

Oyunun baştan sona geçen eylemi, üst amacı yerine getirmenin yoludur, üst amacın belirlendiği belirli bir mücadeledir. Oyunun baştan sona geçen eylemi, sahne eserinin öncü koşulunun ortaya çıkmasıyla eşzamanlı olarak esas olayda başlar ve bu durum, oyunun baştan sona geçen eylemi üzerinden bütün mücadeleyi belirler. Bu mücadele, merkezi olayda en yüksek zirveye ulaşacaktır. Finalde bu mücadele sona erer, burada da öncü önerilen koşul tükenecektir. Oyun boyunca değişmeyen ilk önerilen koşul, ilk olay ile bağlantılıdır. İlk olayda, ilk verili koşul yansıtılır; esas olayda, ilk önerilen koşulun kaderi belirlenir (onunla ne olduğunu, değişip değişmediğini, aynı şekilde kalıp kalmadığını ve “kazandığı” mı yoksa “kaybettiği” mi öğreniriz). Esas olayda ayrıca oyunun üst amacı açıklığa kavuşturulur. Burada görüldüğü gibi, diğer parametrelerle çok güçlü bağlantıları olan bütünden ayrılmış tek bir yöntemin kavramı yoktur. Bana göre bu, Tovstonogov tarafından geliştirilen yöntemin en güçlü tarafıdır. Tüm parametreler bir biri ile bağlantılı olduğundan, yönetmen tarafından doğru bir şekilde çözümlenen en az bir parametre, sahne eserinin yeni sınırlarını keşfetmeye yardımcı olacaktır. Ve tam tersi de olabilir, tek bir hata bütün düşünce sistemini tahrip edebilir. Oyun hakkında tüm analiz değil, birbiriyle alakasız ve ayrı düşünceler vardır. Yukarıdakileri özetleyip, etkili analizi şu şekilde toparlayabiliriz:

- 1) Konu (bu piyesin ne hakkında olduğunu kendimiz için belirlemeliyiz).

2) Üst amaç(yönetmenin neyi anlatmak istediği, izleyicinin hangi sonuca varmasının gerektiği ve bir yönetmenin neden bu veya diğer sahne oyununu yapması gerektiğidir).

3) Oyunda baştan sona geçen eylem (oyunda baştan sona geçen eylem, bulanıklaşmadan ve kırılmadan, zincirin hiçbir halkasını kaybetmeden, doğrudan üst amaca gitmelidir).

4) Olay analizi (ilk ve esas olay belirtilmelidir; olaylar, eylemleri ve verili koşulları ortaya çıkarttığından, piyesin temelini oluşturan nedir? diye net bir şekilde belirtilmelidir).

5) Verili koşullar (verili koşulların Büyük, Orta ve Küçük döngüleri belirtilmelidir).

6) İkinci plan (atmosferi ve aktörlerin iç monologlarını belirlediğinden, ilk önce, eserdeki alt metni tanımlamak gerekir).

7) Mizansen (ilk önce yönetmenin, piyes ile baş başa kaldığı zaman, yani “masa” başında ortaya çıkar, oyuncu ile çalışması sırasında ise, hayata geçer).

8) Atmosfer (gerçek hayatın sahnede başlaması için, sahneyi yaratıcı bir atmosferle doldurmak gerekir).

9) İç monolog (oyuncunun verili koşullara girmesi gerekir, bunun için de yönetmen, aktör ile iç monolog çalışmalıdır).

1.2.1. Verili koşullar

A.S.Puşkin şöyle yazmıştı: “Aklımızın, dramatik bir yazardan istediği şey, önerilen durumlarda tutkuların gerçeğe ve duyguların gerçeğe benzemesidir.” Stanislavski, Puşkin'in bu aforizmasını, “varsayılan” kelimesini “önerilen” kelimesi ile değiştirerek, kendi sisteminin temeline koymuştur. Dramatik sanatta ve aktör sanatında koşullar varsayılmaz, ancak önerilirler. (Knebel, Fiziksel Eylemler yoluyla Piyenin ve Rolün Analizi, 1982)

K.S.Stanislavski şöyle demiştir: *“Oyuncular için ‘eğer’, bizi gerçeklikten yalnızca yaratıcılığın gerçekleştirilebileceği dünyaya aktaran bir düğmedir”*. “Eğer” yaratıcılığı başlatır ve ancak verili koşullar yaratıcılığını devam ettirir. Stanislavski şöyle demişti: *“Biri olmayan diğeri de olamaz ve gerekli uyarıcı kuvvet alınamaz [...] ‘Eğer’, uyuyan hayal gücünü uyandırıyor, ‘verili koşullar’ ise ‘eğer’i gerektiriyor. Onlar, hem ayrı ayrı hem de birlikte, içyapısının oluşmasına yardımcı oluyor.”* “Verili koşullar” terimi oyunculuk sanatı için çok önemlidir. Verili koşullar, oyun karakterlerinin itici kuvvettir. Oyun karakteri, verili koşullar temelinde bir şekilde veya başka bir şekilde hareket eder. Oyun karakterinin yaşam koşullarının analizi, rol üzerinde çalışırken oyuncunun ve yönetmenin en önemli görevidir. (Stanislavski, Bir Aktör Hazırlanıyor, 2013)

Bir dizi koşul ve oyuncunun hareket ettiği durum, tiyatro sanatında “VERİLİ KOŞULLAR”dır. Verili koşullar aşağıda gösterilen şekilde aralarında ayrılıyor:

Yer koşulları	Eylemin gerçekleştiği yer	ülke, il, evde, sokakta, evin tam olarak neresinde, mutfakta, yatak odasında Vb.	Nerede?
----------------------	---------------------------	--	---------

Zaman koşulları	eylemin tam olarak hangi zamanda gerçekleştiği	dönem, yıl, mevsim, ay, günün saati ve saire	NE ZAMAN?
Kişisel koşullar	KİMİN hareket ettiği	yaş, cinsiyet, sosyal statü, meslek ve saire	sahnede KİMİN hareket ettiği sorusuna cevap veriyor

Yer koşulları – eylemin gerçekleştiği yer (ülke, il, evde / sokakta, evin tam olarak neresinde: mutfakta, yatak odasında ve saire).

Zaman koşulları – eylemin tam olarak hangi zamanda gerçekleştiği (dönem, yıl, mevsim, ay, günün saati ve saire).

Kişisel koşullar, sahnede **KİMİN** eylemde bulunduğu sorusuna cevap veriyor (yaş, cinsiyet, sosyal statü, meslek ve saire).

Durumsal koşullar, bir kişinin bu durumda nasıl yaşadığını belirleyen sorulara cevap veriyorlar: Nereden geldim? Nereye gidiyorum? Buraya ne için geldim? Ne istiyorum? İstedığimi elde etmemi (arzulanamı elde etmemi) engelleyen nedir? Verili koşullar,

“Oyunun konusudur, oyunun gerçekleri, olayları, dönemi, saati ve eylemin olduğu yerdir, yaşam koşullarıdır, oyunun oyunculuk ve yönetmenlik anlayışımızdır, oyuna kendimizden bir şeyin eklenmesidir, mizansendir, sahneye koymadır, sanatçının dekorasyonu ve kostümleridir, aksesuarlar, ışıklandırma, gürültüler ve sesler, ayrıca aktörlere, kendi sanatlarını icra ederken göz önünde bulundurmaları önerilen her şeydir”. (Станиславский, 1989)

Bu çok kapsamlı tanım, ancak bize önerilen dramatik ve doğal koşulların tam bir resmini verir. Bu yüzden bahsettiğimiz koşulları aşağıdaki gibi bölümlerle aktarmak daha anlaşılır olacaktır.

<p><i>Doğrudan piyese METİN ilişkin verili koşullar</i></p>	<p>oyunun konusudur, oyunun gerçekleri, olayları, dönemi, saati, eylemin olduğu yer, entrika vs</p>	<p>“objektif”</p>
<p><i>Oyuna ilişkin verili koşullar</i></p>	<p>Tiyatroya gelen izleyicinin, tiyatro oyununun gültüğü, ışığı, dekoru, kostümleri vb.verili koşulları olarak algılanmasından kaynaklanmaktadır.</p>	<p>“subjektif”</p>

1. *Doğrudan metine ilişkin verili koşullar:* Oyunun konusudur, oyunun gerçekleri, olayları, dönemi, saati, eylemin olduğu yer, entrika vs;
2. *Sahnelemeye ilişkin verili koşullar:* Tiyatroya gelen izleyicinin, oyundaki gültüğü, ışığı, dekoru, kostümleri vb. verili koşul olarak algılamasıdır.

Böylece tiyatroya gelen izleyicinin karşıladığı “*verili koşulların*” ikili doğası hakkında konuşabiliriz. Bu, doğrudan dramaturgiye ait olan “objektif” ve tiyatro tarafından eklenen “subjektif” olan koşullardır. Buna dayanarak, doğrudan piyese ilişkin verili koşulların analizini ayırıyoruz ve bu sürece “*oyun eyleminin analizi*” diyoruz. Fiziksel eylemler yoluyla analiz yöntemi, verili koşulların iki tarafını aynı anda inceler ve bunları bir araya getirir. Stanislavski şöyle yazmıştı:

“Şimdiki zaman, hem geçmiş olmadan hem de geleceği olmadan var olamaz. Onu hem bilemeyeceğimizi hem de tahmin edemeyeceğimizi söyleyecekler. Ancak onu arzulayabiliriz ve onun hakkında görüş sahibi olabiliriz, aynı zamanda da onu arzulamalıyız ve onun hakkında görüş sahibi olmalıyız... Gerçek hayatta geçmiş olmadan ve gelecek olmadan şu an olamaz, ancak hayatı yansıtan sahnede her şey olabilir.” (Станиславский, 1989)

Hem dönemi, yaşamı ve tüm karakterlerin karşılıklı ilişkisini hayal etmeliyiz hem de şimdiki zamana ek olarak oyun karakterlerinin bir geçmişi ve geleceği olduğunu anlamalıyız.

Verili koşulların incelenmesi, oyunun analizinde ilk ve en önemli aşamadır. Daha sonra piyesin gidişatını ve gelişimini etkileyen tüm gerçekleri ve olayları araştırmalıyız. Bu, oyunun tüm geçmişinin bir analizini içerir ve bu işlev Antik Yunan dramasında prolog tarafından gerçekleştiriliyordu. Yanlış hesaba katılan veya atlanan gerçek, oyunun daha geniş incelemesini yanlış yöne hareket ettirir ve ne kadar fazla yanlış yöne sapma olursa, o kadar piyesin materyali ile daha fazla çelişki doğar. U.Eco şöyle yazıyordu: Bu tür kurgusal dünyanın bütün olarak yaratılmasından önce, oyunun konusunun ortaya çıkacağı belirli bir dünyanın yaratılmasıdır. U.Eco bu dünyaya “kozmojik yapı” diyordu. Buna zaman, ahlak, koşullar vb. dahildir. Bütün bunlar, bu dünyanın karakterlerinin var olduğu yasaları yaratır ve gerçeklik dışı durumlarda bile eylemler belirlenmiş yasalara uymak zorundadır. Yarattığımız dünya, oyun konusunun nereye gideceğini gösterir. (Чистюхин, 2014) Tovstonogov, verili koşulları üç çembere ayırmıştır.

“Koşulların üç çemberi vardır; küçük, orta ve büyük dikkat çemberleridir. Büyük çemberi için üst görev tipiktir, orta çemberi için oyunda baştan sona geçen eylem tipiktir ve küçük çemberi için fiziksel davranış, doğrudan belirli bir olayı yönlendiren dürtü tipiktir. Bu çemberleri, hepsinin birleştiği bir yaşam süreci olarak var olur. Büyük çemberi, orta çemberi üzerinden küçük çemberinde ne olup bittiğini anlayabilmemiz için gereklidir. İzleyicide ise ters işlem gerçekleşir; izleyici, küçük çemberi içinden orta ve büyük çemberlerine geçiyor.” (Товстоногов, О профессии режиссёра , 1984)

Verili koşulların çemberleri, belirli bir amaç ve eyleme karşılık gelir. Verili koşulların büyük çemberi – Dünya, piyesin dönemi, gündelik yaşam, estetik, yani dünyada, oyunun konusu dışında kalan her şey, insanların geniş kitleleri için genel olan zaman ve mekan koşullarıdır. Bir insan veya karakterin yaşadığı ve faaliyet

gösterdiği tarihsel dönem, büyük çemberinin zaman şartıdır. Yaşama ülkesi ise, bir yer koşuludur.

Verili koşulların orta çemberi, piyesin kendisi, oyun karakterlerinin yaşam şartları, onların karakterleri, oyun konusuna giren olayları, karakterler arasındaki ilişkiler ve saire. Verili koşulların küçük çemberi, sahnedeki aktörü doğrudan etkileyen, amacını ve eylemini belirleyen durumlardır.

“Olaylar zincirini ve bu zincir için mücadeleyi belirleyen küçük çemberinin önerilen koşulu. Yani, belirli bir olayda bir aktörün eylemini belirleyen, öncü önerilen koşul olarak adlandırılır.” (Товстоногов, Зеркало сцены(Сahnenin aynası), 1980)

Oyun kahramanının yaşam koşulları, ilk önerilen koşuldur. Bu gerçektir ve bütün oyun boyunca değişmeyen bir şeydir. Oyun kahramanının amacını belirleyen durum, öncü önerilen koşuldur. Bu istenen bir şeydir. Eserin düğümünde oluşur ve çözümlüğe sona erer. Öncü ve ilk verili koşullar çatışmayı belirlerler. (Dramatik eserin ideolojik ve tematik analizi.)Metni analiz ederken aşağıdakileri belirlemeliyiz:

1. Olayın öncü önerilen koşulu, olaydaki mücadeleyi belirleyen küçük dikkat çemberinin durumu (çünkü olay - küçük dikkat çemberlerinin çeşitli koşullarının toplamıdır), bu sebepten bazen olay, öncü önerilen duruma göre belirlenebilir.
2. Piyesin öncü önerilen koşulu, piyesin baştan sona geçen eyleminde mücadeleyi belirler.
3. Piyesin ilk önerilen koşulu, piyesin problemininve yazarın acısının yoğunlaştığı ortamdır. Piyesin ilk önerilen koşulunuoyunun gelişiminde anlıyoruz. Piyesin ilk ve öncüverili koşulları genellikle birbiriyle çelişir, ancak her zaman değil. (Зaxава, 1976)

Tüm piyeslerin açık bir çarpışma ve açık bir etkili gerçek ile başlamadığı unutulmamalıdır. Piyesin başında olayın gelişme yavaşlığı, çatışmanın gizliliği ve belirgin bir olayın olmaması bir çok piyes için tipiktir. Bazen çatışma çok belirgin olmaz ve gizli kalabilir ancak bu, olayın içeriğini çatışmasız bırakmıyor. Sadece yazarın neden böyle bir başlangıç olayı yapması gerektiğini çözmemiz gerekir. Belki de ilk olayda yansıtılan, hayatın monotonluğunda ve hayatın “durgun bataklığında” tutkular gizlenir ve alttan altta gizlice kaynıyor, işte yönetmenin bu durumu fark etmesi gerekir? En sıradan ve görünüşte statik olan olay, her ne kadar belirgin

m mücadele olmasa bile keskin mücadele ile dolu olabilir.

Her eylem ve konu bir başlangıç olayı ile başlar. İlk olay, daima bundan önce olanlardan kaynaklanan önerilen şartlarla sunulur (aynı zamanda fikirleri, önceki bazı ideolojik sonuçlara, anlara ve varsayımadahil etmedüzeyinde).

Olaylar ve koşullar arasında nedensel ve sonuçsal bir ilişki vardır. Oyun zaman içinde sınırlı, başlangıcı ve sonu olan bir yaşam parçasıdır. Dolayısıyla, yazarın anlattığı hikâyede ilk olay vardır. Sonucunda bu veya diğer hikâyenin gerçekleştiği ve onsuz gerçekleşemeyeceği bir olaydır. Oyunda ilk olayı ararken, geçici olarak bu ilk olayı hariç tutarak tarafımızca doğru bir şekilde tespit edilmediğini kontrol edebiliriz. Eğer bir sonraki konunun gelişimi aynı şekilde devam edebiliyorsa, o zaman biz ilk olayı yanlış olarak tespit ettik demektir.

NEDEN VE SONUÇ - hadisenin genel bağlantı biçimini ifade eden felsefi kategorilerdir. Neden genellikle eylemi üreten, belirleyen veya başka bir olguya neden olan bir olay olarak düşünülür; ikincisi sonuç olarak adlandırılır. “İkinci analitik” çalışmasında Antik Yunan filozofu Aristoteles dört ana neden türünü şöyle tanımlamıştır:

- 1) “önceki”, “zorlayıcı” veya “teşvik edici” nedenler;
- 2) “tutucu” veya “itici” nedenler;
- 3) “nihai” nedenler;
- 4) “formalite” nedenler.

Teşvik edici nedenler—bunlar, bir “eylem-tepki” zinciri aracılığıyla sistemin mevcut durumunu etkileyen geçmiş olaylar, eylemler veya kararlardır.

Tutucu nedenler–bunlar, Őu andaki sistemin (bu duruma hangi yolla geldiđine bakılmaksızın) mevcut durumu destekleyen ilgili iliŐkiler, varsayımlar ve sınırlayıcı koŐullardır.

Nihai nedenler – bunlar, sistemin mevcut durumunu yönlendiren ve belirleyen, eylemlere önemini, anlamını veya manasını yükleyen gelecekle ilgili görevler veya hedeflerdir.

Formalite nedenler–bunlar, bir Őeyin temel tanımları ve imgeleri, yani temel varsayımlardır.

“TeŐvik edici nedenleri” bir problemi veya çözümlünü, geçmiŐin belirli olaylarını ve deneyimlerin bir sonucu olarak ele alıyoruz. “Tutucu nedenlerin” arayıŐı, sorunu veya çözümlünü mevcut duruma karŐılık gelen koŐulların bir ürünü olarak algıladıđımız gerçeđine yol açıyor. “Nihai nedenler” hakkında düşünürken, sorunu, içinde yer alan kiŐilerin motivasyonunun ve niyetinin sonucu olarak görüyoruz. Bir sorunun formalite nedenlerini arama giriŐimini sırasında bu sorunu, belirli bir durum için geçerli olan tanım ve varsayımların bir iŐlevi olarak görüyoruz. (Брамбо, 2010)

Aristoteles, dört nedenin doktrinini, aynı zamanda varlıđın temel ilkeleri olarak kabul gören özlü açıklamanın dört ana yolu olarak geliŐtirmiŐtir. Bu ilkelerin tanımı, varlıđı ile ilgili aŐađıdaki soruların cevaplarını ifade eder: “bu nedir?” (formalite neden); “neden oluyor?” (maddi neden); “nasıl üretilmiŐtir?” (etkili neden) ve “bu ne için?” (hedef neden). Aristoteles’e göre nedensellik, amaca uygunluk olmadan düşünülemez. Her varlık, entelechy(Aristoteles metafiziđinde) gerçeklik, gerçekleŐme, varlık) olduđunda, yani varlıđının amacını içerdiđinde ve anlamlı bir tamamlama görevi gördüđünde tam olarak varlıktır. Her eylem kendi baŐına deđil, kesin bir sonuç uğruna gerçekleştirildiđinden,“hedef neden” göz önünde bulundurulmadan “etkili nedenin” dikkate alınması saçmadır. Eylem bir amaca tabidir ve hedeften türetilmiŐtir. Bu nedenle varlıđın açıklaması, hedef nedenin açıklamasıdır. (Гуттер, 2004)

Nedenselliđin öz ü, bir olgunun diđerine bađımlı olduđunu, bu veya bu olgunun hi đbir Őeyden ortaya çıkmadıđını, mucizev îve dođauŐtü bir g üçtarafından deđil, farklı

bir olgu tarafından üretildiğini göstermesidir. Nedensellik ilkesinden iki önemli sonuç çıkar:

1. Hiçbir şey, hiçbir şeyden ortaya çıkamaz ve iz bırakmadan kaybolmaz, yani hiçbir şeye dönüşmez;
2. Her olguya başka bir olgu neden olur ve sırayla üçüncü olguya yol açar ve böyle sonsuza kadar devam eder.

Sebeup ve eylem daima aynı zamanda bulunur, yani aralarında “erken-geç” geçici bir ilişki yoktur. Bir nedenin var olduğu ve eylemin olmadığı gibi veya tam tersi, eylemin var olduğu ancak nedenin çoktan bittiği gibi durumlar olamaz. Neden, kendi eylemine kadar var olur. Aynı zamanda da eylem, nedenden sonra var olamaz. Nedenin sona ermesiyle eylem de sona erer. (Балашов, 2009)

Elbette, verili koşulların incelenmesinde açıkça kaydedilen sabit bir adım dizisi yoktur. Ancak onları aşağıdaki şekilde incelemeyi önerebiliriz.

1. Piyetin yazıldığı dönemin incelenmesi. Tarihsel politik ve sosyal bağlam.
2. Piyetin yazıldığı zamanda hakim olan sanat dönemi. Bu sanat dönemi, çalışılan piyetin içeriğini, şeklini ve yapısını ne kadar etkilediği. Aynı zamanda burada, bu dönemin sanatında çatışma türü ortaya çıkar.
3. Oyun kahramanlarını çevreleyen durum. Ahlak, gündelik yaşam, yaşam tarzı. Bazı oyunlar için, zorunlu tarihsel doğruluğun payı çok büyüktür ve sahnede gösterilmesi gerekir. Sahnedeki eylemlerin ilk dakikalarında, yazar tarafından piyeste anlattığı şeylerden oyuncunun çevresinde ne bulabileceğini, oyunu sahneye koyan rejisör tarafından belirlenecektir, bunun yanı sıra rejisör, durum analizinin ve onun yeniden yaratılması için sanatsal ihtiyaçlar rehberliğinde hareket eder.
4. Oyun karakterlerinin her birinin geçmişi, dikkatli bir incelemeyi gerektirir. Bir oyun kahramanının hayatını, bazen doğumdan itibaren oyunun başlangıcına kadar neredeyse yeniden yaratmak gerekir. Geçmiş, sadece oyun kahramanının yaşamında değil, yaşam alanlarında da önemlidir. Örneğin, oyun kahramanı son yıllarda ne yaşamıştır? Hamlet’in babasının ölümünden çok önce Danimarka’da ne oldu? Tüm bu sorular, sürekli güncellenen en kapsamlı analizi gerektirir.
5. Bugün. Piyetin başlangıcından hemen önce gelen ve eylemin gelişimini teşvik

eden (dört ü, katalizör görevini gören) oyun karakterlerinin yaşamındaki olayları, gerçekleri ve koşulları incelemek gerekir. Lear devleti bölmeye nasıl karar verdi? Ayrıca piyesten biraz uzaklaşmalıyız ve oyun kahramanlarımızın içinde bulunduğu yaşama (yani çevreye) genel bir bakış atmalıyız.

1.3. Rejisörün Fiziksel Eylem Analizi

Yönetmenin yaratıcı süreci aşağıdaki aşamalardan oluşur;

1. *Oyun seçiminin gerekçesi*
2. *İlk izlenim*
3. *Oyuncularla bu sahne oyununu yapma gerekliliği (zaman, yer, oyuncular)*

Yönetmen de bir insandır ve diğer insanlarla aynı hayat içindedir ve benzer kaygılar taşımaktadır. İlginç bir hayat hikâyesini veya bir olayı anlatıp aktarabilmek için dramatik eserler aramaya başlar. Böylece kendi düşüncelerini izleyici ile paylaşabilir. Yönetmen ilk önce piyesi okur. Eğer bir piyes yönetmeni heyecanlandırmışsa, oyun yazarının hissettikleri yönetmene geçebilmiş demektir; oyunun güncellikle arasındaki bağı hissetmiştir. Bu oyun yazarının bugünün sorununa doğru bir şekilde dokunduğuna net bir işarettir. Tiyatro oyunu, yönetmenin toplumsal, sivil ve ahlaki duygularını yansıtmıştır.

Sahne oyununun, yönetmenin sivil ve sanatsal hissine verdiği tepki, yönetmenin çalışmalarındaki başlangıç noktası olmuştur. Bundan dolayı da bizi insani açıdan ilgilendiren oyunun üzerinde sürecin verimli olacağını söylemek gerekir. Nihayetinde sadece yüreğimize dokunan olaylar yaratıcı bir sonuç verir. (Захава, 1976)

Yönetmen tek ve uyumlu bir bütünsel sanat eseri yaratmak amacıyla hareket etmelidir ve diğer tüm unsurların yaratıcı organizatörüdür. Yönetmen bu hedefe oyunun sahneleme sürecine katılan tüm ekibin yaratıcı faaliyetlerinin liderliğini gerçekleştirerek ulaşır. K. Stanislavski, sahne oyununun bütün unsurlarının birliğini sağlama ihtiyacından şöyle bahseder;

“Bu büyük, uyumlu ve ‘iyi silahlanmış ordu’ tüm tiyatro izleyicilerinden oluşan kalabalığın üzerine ortak ve dostane bir etki bırakır ve binlerce insan kalbinin uyum içinde atmasına sebep olur ”. (Станиславский, 1989)

Herhangi bir sanatsal çalışma, gelecekteki eserin belirli bir fikrini başlangıç noktası olarak kullanmaktadır. Bu elbette yönetmenlik için de geçerlidir. Yönetmenin fikrinin yapısı şunları içerir:

1. Tiyatro oyununun ideolojik yorumu (Yönetmenin yaratıcı yorumu);
2. Karakterlerin karakteristik özellikleri;
3. Bu tiyatro oyununda, oyunculuk performansının stilistik ve tür özelliklerinin tanımlanması;
4. Tiyatro oyununun zaman açısından çözümü (ritim ve tempo);
5. Tiyatro oyununun alan ve mekan açısından çözümü (mizansen ve düzen şeklinde);
6. Dekoratif, müzikal ve seslerin tasarımının doğası ve ilkeleri.

Bir yönetimde, oyunun ana konusunu oluşturma sürecinde bütünlük hissi olmalı ve ana konunun tüm unsurları tek bir ortak kökten ya da Vladimir İvanoviç Nemiroviç-Dançenko’nun dediği gibi, gelecekteki tiyatro oyununun ‘çekirdeğinden’ çıkmalıdır. Her bir tiyatro oyunu için ‘çekirdeği’ yansıtan kesin formülü bulmak çok önemli olmasına rağmen, oyun ‘çekirdeğinin’ tam olarak ne olduğunu kelimelerle tanımlamak hiç de kolay değildir. Örneğin Vladimir İvanoviç Nemiroviç-Dançenko, **Üç Kız Kardeş** oyununun çekirdeğini ‘daha iyi bir yaşam için özlem’ kelimeleriyle, L.Tolstoy’un **Anna Karenina** eserinin çekirdeğini ise ‘yıkıcı tutku’ kelimeleriyle tanımlamıştır. (Немирович-Данченко, «Анна Каренина» в постановке МХАТ СССР им. Горького. (MST 'Anna Karenina'nın sahnelemesi), 1938)

Çekirdek, rasyonel bir tanım olmadığı gibi sadece bir fikir de değildir, aynı zamanda yönetmenin ruhundaki özel bir duygudur. Gelecekteki tiyatro oyununun genel ruhu ve yönü; ‘düşünce ve hissin’ birliğidir.

Çekirdek, gelecekteki tiyatro oyununun imgesel çözümünü tanımlar. Tiyatro oyununun imgesel çözümü, yönetmenin üst amacı ile, yani bir yönetmenin bu piyesi

sahneye neden uyarladığı ile, izleyicinin bilincinde neyi oluşturmak istediği ve hangi yönden izleyicinin bilincini etkilemek istediği ile yakından bağlantılıdır. Yönetmenin tiyatro oyunlarında kullandığı çözümlerden bahsederken, Vladimir İvanoviç Nemiroviç-Dançenko'nun, hayati gerçek, sosyal gerçek ve tiyatro gerçeği gibi 'üç gerçek' hakkında bir öğretisinin var olduğunu söylemeliyiz. Bu 'üç gerçek' birlik açısından, karşılıklı etkileşim açısından ve karşılıklı iç içe geçme açısından birbiriyle yakından bağlantılıdır. Vladimir İvanoviç Nemiroviç-Dançenko'nun öğretisine göre, gerçekçi bir tiyatro oyunu büyük ve derin bir hakikat yaratma amacını taşımaktadır.

“Tasvir edilen gerçekliğin hayat gerçeğini görmezden gelerek, sosyal gerçeği ortaya çıkarmak imkânsızdır. Bu durumda sosyal gerçek, çıplak bir soyutlama, bir şema gibi gelecek ve inandırıcı olmayacaktır. Sosyal gerçek dışında ele alınan hayati gerçek, küçük, yüzeysel, ilkel ve doğal sanatı doğurur. Fakat hem hayati hem sosyal gerçek, birlik içinde kendileri için parlak bir tiyatro biçimi bulamadıkları zaman kendilerini açamazlar ve böylece tiyatral gerçeğe dönüşemezler.” (Немирович-Данченко, Театральное наследие(Тiyatro mirası.), 1952)

E.B.Vahtangov'un öğretilerine göre bu tiyatral gerçek veya gelecekteki tiyatro, ilk önce yönetmenin fikrinde, daha sonra ise, aşağıda belirtilen üç gerçeğin etkisi altında cisimleşme sırasında ortaya çıkıyor. (Вахтангов, 1984)

1. Oyunun içeriğinin ve formunun tüm özellikleri ile birlikte oyunun kendisinin gerçeği;
2. Oyunun sahneye uyarlandığı andaki toplumsal ve tarihi anın gerçeği (güncellik);
3. Tiyatro oyununu sahneye uyarlayan topluluğun gerçeği (yaratıcı görüşler, gelenekler, yaş, mesleki beceriler ve özellikleri).

E.B.Vahtangov'e göre tiyatro oyununun içeriği, yazarın (yani oyunun), tiyatronun (yani bireysel tiyatro grubunun) ve güncelliğin (yani, sanatçının izleyici kitlesi karşısında halkın bugünkü çıkarlarını ve isteklerini özetmesi) etkileşiminden oluşmaktadır. E.B.Vahtangov şöyle diyordu: *“Bir yönetimde, oyun duygusu, güncellik duygusu ve kolektif duygusu olmalıdır.”* Ancak, Vahtangov tarafından belirtilen üç etkileyici faktör arasında, oyun yazarının eseri önceliklidir. Piyas,

gelecekteki tiyatro oyununun temelidir. Yönetmenin çözümü, tek ve benzersiz yaklaşımı, oyunun tüm özellikleri ile ilişkilendirilmelidir ve bu özelliklerden doğmalıdır. Burada piyesin konusu, ana fikri, oyunun yapısı, tonu, ritmi, tarzı, türü ve sözcük dağarcığı büyük önem taşımaktadır. Tiyatro oyununun şekli piyesten ayrı olarak düşünüldüğü ve daha sonra oyuna yapay olarak ‘yapıştırıldığı’ zaman çok kötü olur. Piyenin ana fikrini anlamak ve onunla aynı fikirde olmak yetmez. İnsanların yaşamları için gerekli olan önemli bir gerçeği dile getirdiğine dair kesin inanç bile, tiyatro oyununun yapımı için bir temel değildir. Ana fikir, yönetmeni derinden etkilemeli, bilincin tüm gözeneklerine nüfuz etmeli ve duyguya dönüşmelidir. Ana fikri ne pahasına olursa olsun yansıtmak için tutkulu bir istek içinde olmalıdır. Bu, yönetmenin oyundan hemen sonra kendisini büyüleyecek başka bir eser bulana kadar pasif bir şekilde beklerken, her oyunu reddetmesi anlamına gelmemektedir. Yaratıcı bir heyecan için ‘temel’ her bir oyunda aranmalıdır. Bu heveste ve arayışta aktif, yaratıcı olarak açgözlü ve anlayışlı olmak gerekir. Yönetmen bir piyesi çok sık okuduktan sonra kayıtsız kalabilir, ancak daha derinlemesine okuduktan sonra bu piyesi sahneye uyarlamak için karşı konulmaz bir arzu taşınmalıdır. Bazen dramatik bir eserin derininde gizlenmiş özünü anlamak ve hissetmek için çok çalışmak gerekir. Ayrıca aşırı titizlik, yönetmenin gerçeklikle, hayat ile olan ilişkisini kaybettiği, bu sebepten çağdaş gerçekliği yansıtan eserler hakkında çok seçici olduğu ve bu gerçekliğin, kendisini soğuk ve kayıtsız bıraktığı şüphesine neden olabilir. Bu yaratıcı aydınlatma eyleminin gerçekleşmediği anlamına gelir ve bu olmadan, yaratıcı fikrin organik doğuşu imkânsızdır. Bir yönetmen hayattan kopmamalıdır, hayatın ona verdikleri ile yaşamalı, insanlarla iletişimini güçlendirmeli ve gerçekliğin her saniye, her saat başı sağladığı canlı izlenimlerin kendisine nüfuz etmesine izin vermelidir. Bir yönetmen, bu gerçekliği yansıtmaya çalışan her oyunu mümkün olduğunca derinden okumalı ve düşünmelidir, kendisini gerçekten çekmeyen bir işe girişmemelidir. Aksi takdirde oyun, sadece resmi deneyler için bir bahane olacaktır. Bu deneyler çok da ilginç olabilirler, hatta bir tiyatro oyununun olması gerektiği gibi bütünsel düşünceyi, hissi, biçimi ve organik bütünlüğü de yaratmayacaktır. Eğer yönetmen bir oyunu sadece biçimsel, estetik ve dar bir profesyonel pozisyonda yargılsa oyun yazarı ile arasındaki gerçek yaratıcı işbirliği, ayrıca metin ve sahneye uyarlanma arasındaki uyum mümkün olamaz. Yönetmen bir oyunu, hayata bakış açısından incelemek

zorundadır ve bir oyunu yaşam penceresinden incelemek için bu hayatı iyi, detaylı ve ayrıntılı olarak bilmelidir. Hayat hakkında derin ve tutkulu bir şekilde düşünmelidir. Yönetmen ancak o zaman oyunun özünü eleştirebilecek, hayatı doğru yansıtır yansıtmadığı, değerlendirip değerlendirmedığı sorusuna cevap verebilir. Eğer yönetmen, oyunun özünün kısır olduğuna karar verirse oyunu reddedecektir. Fakat yönetmen, oyun yazarının kendisi gibi olduğunu hissederse, yazar da yönetmen için de değerli olan gerçeği sonuna kadar içtenlikle dile getirdiğini görürse, o zaman yönetmen bu oyunu çok sahiplenecektir. Bir yönetmen bir oyunu çok sahiplendiği zaman oyunun tiyatro sahnesine uyarlanması konusunda kendinde manevi hak görür. (Вахтангов, 1984)

1.3.1. Piyesin seçimi ve ilk izlenim

“İlk izlenim. Birincisi, bir yönetmenin eserin sahneye uyarlanmasının gerekli olup olmadığına karar vermesi için, piyesi, sinirli olduğu zaman, aşırı sakin olduğu zaman, zihinsel ya da fiziksel olarak yorgun olduğu zaman okumamalıdır. Piyesin tamamını, baştan sona kadar tek seferde okumalı ve tiyatrodaki perde arasından fazla olmamak kaydıyla dinlenme molaları vererek, yeterli zaman ayırmalıdır. Çabalamayın, gerekirse hiç ‘iş’ yapmayın. Sıkıldıysanız, bu sıkılma duygusunu yaşayın ve oyun dikkatinizi çekemediyse, başka bir şey düşünün. Eğer bir oyun ilgi çekme ve heyecanlandırma yeteneğine sahipse, o zaman bu oyun sizin de ilginizi çeker ve heyecanlandırır, ancak eğer bir oyun bu tür yeteneklere sahip değilse, bu kesinlikle sizin suçunuz değildir.” (Захава, 1976)

Oyun hakkında bu ilk genel ve doğrudan izlenime neden ihtiyacımız var? İlk genel izlenimin etkisinin sonuca etki edeceğinden, ilk izlenimi belirlemek, oyunun kendine özgü özelliklerini ortaya çıkartacaktır. Eğer canlı ve doğrudan izlenim alma fırsatını kaçırılırsa, bir daha yakalanamayabilir. O zaman da hayal gücü kullanarak bazı şeyler eklenebilir. Böylece oyun yazarının yaratıcılığının nerede bittiği ve kendi yaratıcılığının nerede başladığı belirsizleşir.

“O zamana kadar detaylarda boğulabiliriz ve ağaçların arkasındaki ormanı göremeyiz (burada ‘orman’, oyunun genel bir izlenimden ziyade belirli bir izlenim yaratma yeteneğidir).” (Товстоногов, Зеркало сцены(Сahnenin aynası), 1980)

Oyunun doğrudan izleniminin anlamı ilk olarak K.S.Stanislavski tarafından söylenmiştir. Onun talimatlarını takip ederek çalışmaya başlamadan önce, ilk izlenimi tanımlamanın ve kaydetmenin gerekli olduğunu bilmek gerekir. Buradaki amacımız, gelecekteki çalışmalarımızda bu izlenimi ‘kör’ bir şekilde kullanmak değil, bir veya bir kaç şekilde dikkate almak ve oyunun doğası gereği başka bir izlenimi üretme yeteneğini dikkate almaktır. Vladimir Nemiroviç-Dançenko, K.S.Stanislavski’yin, Anton Çehov’un **Martı** eserinden aldığı ilk izleniminden bahsederken şöyle yazmıştır:

“ Olağanüstü sanatsal bir duyguya sahip olan bu mükemmel yönetmen ‘Martı’ eserini okuduktan sonra, bu eserde neyi beğenebileceğini neredeyse hiç anlamamıştır; insanlar yarı yürekli, tutkular etkisiz, kelimeler çok basit görünüyordu ve imgeler iyi bir malzeme vermiyordu (...) Tam olarak günlük hayatın derinliklerine ve sözlerine olan kendi ilgisini uyandırma görevi vardı. Onun fantezisini, karakteristik konuların her zaman meydana geldiği bilim kurgu ya da tarihten saptırmak ve bizi çevreleyen, en sıradan gündelik duygularımızla dolu en sıradan günlük hayata daldırmak gerekiyordu.” (Станиславский, 1989)

1.3.2. İlk izlenimi sabitleme yöntemleri

İlk izlenim rehberliğinde gözü kapalı bir şekilde hareket edilmemelidir. Ancak ilk izlenime mutlaka dikkat edilmelidir çünkü sadece ilk izlenimde piyesin organik özellikleri bulunur.

“Bir piyesi okurken veya dinlerken, hemen, analiz etmeden, düşünmeden ve eleştirmeden, piyesin aklınızda bıraktığı izlenimi kelimelerle tanımlamayı deneyin. Kısa ve özlü tanımları kullanarak, yok olmaya hazır izlenimi anında yakalamaya çalışın. Bu tanımları kullanarak, piyesin size hissettirdiği durumun anlık bir görüntüsünü alın. Uzun süre düşünmek için vakit kaybetmeden, aklınıza gelecek olan tanımları bir sütun şeklinde yazma başlayın. Örneğin:kasvetli, aydınlık, düşük, açık, kalabalık, geniş, çamurlu, güneşli, karanlık, hafif, havasız, havadar, sert, acı, rahatça, yüksek, acılı bir şekilde serbestçe.

Bu iki tanım sütununu karşılaştıracak olursak, o zaman onların kendi karakterlerine göre iki zıt imgeye ait olduğunu görürüz. Her bir sütun, aldığımız izlenimin kesin bütünsel bir görünümünü verir.” (Станиславский, 1989)

Burada oyunun ideolojik içeriğinden, politik yöneliminden, temasından ve konusundan hi ç bahsedilmemektedir; sadece ağırlıklı olarak duygusal karaktere sahip genel izlenimden bahsedilmektedir. Şimdilik görevimiz ilk izlenim sabitleme yöntemlerini karakterize etmektir. Böylece örneğin:

“Evgeny Bagrationovi ç Vahtangov, öğrencileriyle Çehov’un ‘İyi bir son’ eserinin sahneye uyarlanması üzerinde çalışırken, hikâyenin genel izlenimini şöyle tanımlamıştı: ‘anlaşma, aptallık, ciddiyet, pozitiflik, şişmanlık, hantallık’. Vahtangov şöyle diyordu: ‘Hantallığı - şekillerle, aptallığı ve şişmanlığı – renklerle ve anlaşmayı – hareketlerle tanımlamak gerekiyor.’ Vahtangov, genel izlenimden yola çıkarak, ilk izlenimde yansıyan Çehov’un hikâyesinin organik özelliklerini yerine getirebilen sahne araçlarının türünü belirlediğini görüyoruz. Vahtangov şöyle diyordu: ‘hangi eser üzerine çalışırsanız çalışın, ilk izleniminiz daima işe başlama noktası olacaktır.’” (Захаба, 1976)

Ancak şöyle bir soruyla karşı karşıya kalıyoruz: İlk izlenimimizin, bu piyesin nesnel olarak var olan özelliklerini ve karakteristik özelliklerini gerçekten yansıttığından emin olabilir miyiz? Sonuçta ilk izlenim, bazen çok öznel olabilir ve diğer insanların ilk izlenimiyle örtüşmeyebilir. Ne de olsa ilk izlenim, sadece oyunun özelliklerine ve karakteristiklerine bağlı değildir, yönetmenin oyunu okurken bulunduğu duygusal duruma bağlıdır. Yönetmen oyunu bugün okumamış olsaydı, örneğin dün okumuş olsaydı, o zaman izleniminin de farklı olacağı oldukça muhtemeldir. Öznel algının olasılıklarından kaynaklanan hatalara karşı kendini sağlama almak için, toplu okumalar ve görüşmeler yaparak ilk izlenimi kontrol etmek gerekmektedir. Bu, yönetmen olarak, ekibin yaratıcı iradesinin sözcüsü ve organizatörü olarak hareket etmek adına gereklidir. Bu nedenle, kendi kişisel ilk izlenim nihai ve kesin olarak görmemeli, kolektif algının ‘ortak penceresinde’ pişmelidir. Oyun üzerine işe başlamadan önce topluca ne kadar fazla okuma ve tartışma olursa, o kadar iyi olacaktır.

Bir yönetmenin alacağı ilk notlar, oyunun bazı özelliklerini ortaya çıkaracağı gibi, oyunun diğer unsurlarının da üstesinden gelebilmek için faydalı olacaktır. Böylece sürekli kendisini kontrol edebilir; çünkü yönetmenlik gibi bir çok unsur içinde bulunduran karmaşık bir işte, amaçlanan yoldan sapmak oldukça kolaydır. Bu

nedenle not tutmak çok önemlidir.

Modern bir oyun sahnelemekten bahsediliyorsa, doğrudan izlenim hakkında bahsettiğimiz her şeyin pratikte uygulanması kolay olacaktır. Klasik bir eserin sahneye uyarlamasında yönetmen, doğrudan izlenimi yakalama fırsatından mahrum kalır. Çünkü sadece piyesin kendisini değil, aynı zamanda da tüm yorumları ve eleştirel değerlendirmeleri çok iyi biliyordur (bilmelidir). Bu yorumlar ve eleştiriler, gelenekselleşmiştir ve zihinlerde çok sıkı bir şekilde yer edinmiştir. Bu geleneksel düşünce ve bilgelikte bir ‘pencere’ açmak son derece zor olacaktır. Yine de yönetmen özel bir yaratıcı çaba göstererek iyi bilinen bir eseri güncel bir bakış açısıyla ele almalıdır. Bunun için mevcut tüm görüşlerden, değerlendirmelerden, önyargılardan, klişelerden uzaklaşmanız ve eseri okurken, sadece metni algılamaya çalışmanız gerekmektedir. Bu durumda Vsevolod Emilyeviç Meyerhold tarafından tavsiye edilen ‘paradoksal yaklaşım’ ustalıklı ve dikkatli kullanılması şartıyla çok yardımcı olabilir. (Meyerhold, Tiyatro Üzerine, 2014)

“Bu yöntemin sırrı, bir eseri genel olarak kabul edilmiş düşüncelere tamamen zıt tanımlamalar ışığında algılamaya çalışmanızda gizlidir. Böylece örneğin, bir piyes ile ilgili, kasvetli bir çalışma olduğu hakkında fikriniz varsa, o zaman bu piyesi neşeli olarak okumaya çalışın veya bir piyes anlamsız bir şaka olarak ün kazandıysa, felsefi derinliğini bulmaya çalışın ve eğer bir piyes ağır bir drama olarak kabul edildiyse, gülmek için bir sebep bulmaya çalışın.” (Meyerhold, Tiyatro Üzerine, 2014)

Tabii ki de ‘paradoksal yaklaşımı’ yol gösterici olarak ele almak doğru olmayacaktır. Geleneksel görüşleri mekanik olarak dışa doğru döndürerek, bu şekilde elde edilen tanımlar tabii ki gerçek olarak kabul edilemez. Bu nedenle her paradoksal varsayım dikkatlice kontrol edilmelidir. Ancak bir yönetmen, paradoksal yaklaşımla bir tanımın ışığında piyesi daha kolay algıyabilir, işte o zaman paradoksal varsayım ile oyundan elde ettiğiniz izlenim arasında bir çelişki oluşmaz. Analiz sırasında yönetmenin aşağıdaki soruları cevaplaması olası engellerin aşılmasını sağlayabilir;

- Neden bu piyes daha önce başka bir şekilde değil de bu şekilde yorumlandı?
- Neden siz, öncekilerden tamamen farklı bir yorum yapıyorsunuz?

Bir yönetmen aynı oyunu farklı zamanlarda veya farklı ekiplerle çalışabilir. Böylesi durumlarda da başkalarının yorumlarının etkisinden daha çok kendi önceki yapımlarının etkisinin altında kalma riskini taşır. Yine de yönetmen aynı metni her seferinde yeni bir yaklaşım ve yeni bir algı ile ilk kez yapıyormuş gibi ele almalıdır. Burada önemli olan zaman faktörüdür. Ne de olsa, herhangi bir sanat eseri, şu anda kendisini çevreleyen gerçeklikten izole olan bir insan tarafından algılanmaz, her zaman bugünün kamusal hayatındaki olayların, günümüzdeki kamusal çıkarların, sanatsal zevklerin ve kendi yaratıcı eğilimlerinin vb. ışığında olan bir insan tarafından algılanır. Bu nedenle bugün bir sanat eseri üzerindeki doğrudan izlenimimiz, bundan yıllar önce deneyimlediklerimizden farklı olabilir. Bildiğimiz gibi daha önce Y.B.Vakhtangov, Maurice Maeterlinck'in **Sen Antuan'ın Mucizesi** komedisini iki kere sahnelemiştir: ilkinin, Büyük Ekim Devrimi'nden önce, ikincisini ise Ekim'den sonra. Bu tamamen birbirinden farklı iki oyundur. Vladimir Nemiroviç-Dançenko'un yaptığı, Çehov'un **Üç Kız kardeş** eserinin sahneye uyarlaması, ikinci defa 1940 yılında gerçekleşmiştir ve 1902 yılındaki aynı piyesin Devrim'den önceki sahne uyarlamasından çok farklı olmuştur. Ancak yönetmenin elinde böyle bir liste varsa, çok zor ve karmaşık bir oyunun üzerinde çalışması bile büyük ölçüde kolaylaşır. (Метерлинк, 1996)

Yönetmen, bir oyun için kendi çözümünü ararken ve piyesin tüm özelliklerini sahne uyarlamasına doğru bir şekilde aktarabilme çalışmaları yaparken doğru yoldan sapmamak için, planını düşünerek ve bunun için hayal gücünü harekete geçirerek, bu tür 'kopya' ile daima her şey ile baş edebilir. Böylelikle, yönetmenin yaratıcı çalışmalarının başlangıç noktasının, oyunun ilk izlenimini belirlemek olduğunu saptamış oluyoruz. Tespit ettiğimiz gibi, ilk izlenim, organik olarak bir oyuna ait olan özelliklerin bir tezahürüdür. Bu özellikler hem olumlu hem de olumsuz olabilirler; oyunun bazı özellikleri, ilk önce kendilerini oyunun giriş bölümünde hissettirirler ve böylece ilk izlenimde uygulanırlar, diğerleri ise kendilerini yalnızca oyunun sahne düzenlemesinde bulurlar. Bu nedenle bazı özellikler 'açık', bazı özellikler 'gizli'dirler. Oyunun gizli özellikleri çalışma sırasında, analiz yöntemi yoluyla tespit edilebilir.

Açık olumlu özellikler, sahne cisimleşirmesine tabidir, gizli özellikler ise ancak sahnede açılırlar, olumsuz özellikler (hem açık hem de gizli olanlar) yaratıcı

olarak üstesinden gelinmeye tabidirler.

Yönetmenin ‘hedef’i doğal sınırlarını belirlemek için ana kriterdir. Yönetmen bağımsız bir yaşam bilgisine dayanarak, oyunu yaratıcı bir şekilde okuma sürecinde ortaya çıkan hayal gücünün ‘meyvelerini’ hayata geçirir. Eğer bu hedef, yazarın üst amacını ve oyunun ana fikrini daha derinden, daha kesin ve daha parlak olarak ifade etmek ise, o zaman yönetmenin herhangi bir yaratıcı icadı, yazarın sözünden ayrılma, bir veya diğer sahne yorumunun altında yatan yazar tarafından öngörülmemiş herhangi bir ima, oyunun yapısındaki değişiklikler (yazar ile mutabakata varılan metin değişiklikleri de) dâhil olmak üzere her hangi bir yönetmenin “renk verme” çabası gerekçeli olarak kabul edilebilir. Bütün bunlar oyunun ideolojisini haklı çıkarır ve yazarın itirazına sebep olmayacak şekilde oyunun üst amacının ve ana fikrinin izleyiciye en iyi ve doğru bir şekilde geçmesini sağlar.

İKİNCİ BÖLÜM

2. ÖYKÜNÜN SAHNEYE UYARLANMASI

Sahne uyarlaması - edebi materyalin, sanatsal ve imgesel sistemden diğer sisteme dönüştürülmesidir. Yönetmen dramatik eser üzerinde çalışmasından daha fazla, eseri yorumlama problemiyle karşı karşıya kalmaktadır. Çünkü edebi materyal sadece sunulmamalı, aynı zamanda tiyatro dilinde deşifre edilmelidir. Bir eserin sahneye uyarlanma aşamasında, kendi hayal gücünden ve fantezisinden doğmayan, hazır eseri temel alarak ana konunun oluşturulması, şekillendirilmesi ve cisimleştirilmesi, sadece öğrencilerin değil, profesyonellerin de karşı karşıya kaldıkları bir sorun olmaktadır. Her şey görüldüğü gibi kolay değildir. Bir eser sahnelenmeye başladığında, sahneye uyarlama süreci, sanki eserin anlamının bir yerde kaybolduğu hissiyle sona ermektedir. Sık sık yazarın tarzı ve tavrı tiyatro gösteriminde tam olarak aktarılamamaktadır. Sahneye uyarlama sorunu, çözülmesi zor olan ana sorundur diyebiliriz. Bir edebi eserin sahneye uyarlanmasının birinci aşamasında (daha doğruyu söylemek gerekirse “yönetmenin senaryosunun” oluşturulması aşamasında) nesirlerin, tiyatro diline dönüştürülmesinin temel yasası uygulanmalıdır, yani sahneye uyarlama kendi başına bir yapıt olmalıdır. Eserin imgesel, mekânsal, yani tiyatro için eşdeğeri tespit edilmelidir. Edebi eserde yönetmenin vizyonunu bulması gerekir.

Sahneye uyarlamanın yasalarını ve ilkelerini çözebilmek için, bu dramatik sanat faaliyetinin tarihini incelememiz gerekmektedir. Farklı anlam içerdiğinden ve yorumlanması tarihsel olarak değişken olduğundan, ilk önce “sahneye uyarlama” terimini açmamız gerekiyor.

“Senaryo” – “dekor” anlamına gelen İtalyanca bir terimdir ve Commedia dell Arte’nin temelini belirlemiştir. Senaryo, “kısa içerik” ile ilgili talimatları, hareketleri ve performans stillerini, özellikle de “lazzi”yi içerir (“lazzi” - commedia dell arte terimi, eserin başrolünün komikliğini karakterize etmek için kullanılan mimik veya bir aktörün hazırladığı unsurdur).

Sahneye uyarlama (latince “in” ve “scaena” – sahne) – bir anlatı (düzyazı veya şiirsel) eserinin tiyatro için uyarlanmasıdır. Mantıksal olarak hazırlanmış perdeleri içeren bir oyun biçimine sahiptir. En çok sahneye uyarlanan eserler, okuyucular arasında en büyük başarıyı yakalayan eserlerdir. Yazarın kendisi de kendi eserini sahneye uyarlayabilir, fakat en çok sahneye uyarlamayı başka kişilerin yaptığı görülmektedir. (Пави, 1991)

Sahne uyarlaması, eserin orijinal metninden çok farklı olduğu zaman, bu eserden “esinlenerek” yazılmış bir sahne uyarlaması olarak kabul edilir. Ayrıca, esas alınan edebi eserden uzak olan ve keyfince modernize edilmiş uyarlamalar olduğu görülebilmektedir. Sahneye uyarlamanın ana görevi, orijinal kaynağın doğru bir şekilde ideolojik ve sanatsal yorumlanmasıdır. Uyarlama, bağımsız bir dramatik eserle aynı şartlara tabidir.

2.1. Oluşma tarihi ve gelişmesi

Ortaçağ: litürjik³ dram

Edebi eserlerin sahneye uyarlanmasının ilk deneyleri Orta Çağa uzanır. Hristiyan ideolojisinin karakteri, ortaçağ sanatının evrensel biçimini belirlemiştir. Mimaride, dünyasal yaşamdan bahseden, taş kemerli ve biçimli tapınaklar inşa edilmiştir. Resimlerde, çok zayıf yüzlerde fanatik ateşle yanan büyük gözlerin bulunduğu azizlerin ve ermişlerin yüzleri resmedilmiştir. Müzik, ilk yüzyıllardan itibaren kilise ayininin bir parçası olmuştur. Tüm yazılı edebiyat ise dini konulara adanmış ve Hristiyan ideolojisini içermektedir.

Doğal olarak tiyatro, bir dizi diğer sanatın çeşitliliğini içeren popüler sanat türü olarak, aynı dini forma ve aynı dokunaklı türe sahip olmalıdır. Dini bir Hristiyan tiyatrosunun kökenleri kilisenin ayinlerine kadar uzanmaktadır. Batı’da, açık kilise sunağı ve dua kitabındaki metnin istikrarsızlığı ile yapılan kilise ayini, Ortodoks ayininden daha çok dramatik unsurlar içermektedir. Başta, dini gösterilere ayin (officia) adı

³ Litürji kilise oyunları olarak çevrilmiştir. (litürji, 2016)

verildi. Ayinler, kilise ilahilerinden ve Kutsal Yazılardaki sözlerden oluşmaktaydı ve sadece kiliselerde, Latin dilinde ve bir papaz veya rahip (officialis) tarafından yapılmaktadır. Ayinler yavaş yavaş sekülerize edilmiş, Kutsal Yazılar şiirlere dönüştürülmüş ve eklemelerle aktarılmıştır. Daha sonra ise ayin şarkılarını halkın kendi dilinde söylemesine izin verilmiş ve böylece Latince ayinlerden tamamen çıkarılmıştır.

Tarih biliminde “sekülerleşme” (Geç Latince bir sözcük olan “saecularis”ten türemiş ve dünyevi, bir jenerasyon ya da çağa ilişkin anlamındadır), dinsel işlemlerden, toplumsal ve kültürel alanların, dinsel kurum ve sembollerin hakimiyetinden uzaklaşması anlamına gelmektedir. Genellikle kiliseye ait topraklara ve diğer mülklere devlet tarafından el konulmasını tarif eder. Buna paralel olarak, ilk önce alçak ve dine aykırı yüzleri göstermek için, daha sonra da diğerlerinin yüzlerini göstermek için, din adamlarına (kleriklere) seküler aktörler eklenmiştir.

Klerik (Yunanca “κλήρος” –“kura” anlamına gelir) – din adamı, rahip ya da papaz. Kilisenin yapısı ve mimari özellikleri, tiyatro oyununun dekoru olarak kullanılmış, ancak zamanla, kostüm, makyaj, aksesuarlar vs gibi ekbiçimsel elemanlar kullanılmaya başlanmıştır. Bu şekilde gelişen liturjik drama (IX. yüzyıl) ilk önce Parvi’ye, sonra kilise bahçesine, daha sonra da şehir meydanına taşınmış ve yarı-liturjik hale gelmiştir (XII. yüzyıl).

Yarı-liturjik dramadan gelişen Ortaçağ Gizem Tiyatrosu’nun altın devri, XV.-XVI. yüzyıllara denk gelir. Bu oyunların yazarları, ilahiyatçılar, avukatlar ve doktorlardır.

Ortaçağ Gizem oyunlarının yazarları Kutsal Yazılardan belirli oluntular ele almış ve sahneye uyarlamışlardır. Bu oluntuların kapsamı değişebiliyormuş ama öncelik İncil yazılarına bağlı olmaları gerektiğidir. Bu oluntuların temelinde “Yaratılış”, “Lucifer’in Yükselişi”, “İnsanın Düşüşü” ve “İncil Mucizeleri” gibi ortaçağ dini piyesleri yazılmıştır. Tiyatro oyunları ise üç şekilde sahnelenmiştir;

- Hareketli Şekilde – seyircilerin yanından, tiyatro oyununun ayrı

oluntularının sahnelendiği at arabaları geçirilmiştir;

- Dairesel Şekilde–tiyatro oyunu, aynı anda hem aşağıda, yani yerde, hem de bölümlere ayrılmış dairesele bir platform üzerinde sahnelenmiştir;
- Kameriyeler Kullanılarak – cenneti, cehennemi, sarayı vs simgeleyen kameriyeler, dikdörtgen bir platform üzerinde veya meydana kurulmuş ve bu kameriyelerde tiyatro oyunu sahnelenmiştir.

Böylece Ortaçağ Gizem oyunları sırasında, sahneye uyarlanmanın bazı ilkeleri g öze çarpmaktadır:

-Hazır bir eser temel olarak kullanılmış

-Bu eserden, sahneye uyarlanmak üzere belirli oluntular ele alınmış

-İncil hikâyeleri az konuşma içerdiğinden, genel olarak eylemler sahneye uyarlanmış

- Ortaya çıkan bazı bölümlerin anlamsal ve sahneye uyarlanması ile bağlantılı sorunu, ayrı oyun alanları ile (kameriyeler) ve tiyatro oyunu eyleminin mekanik olarak başka yere geçmesi ile çözülmüştür. (bu tiyatro tarafından kullanılan bir yöntemdi);

Ortaçağ Gizem oyunları, Ortaçağ tiyatrosunun temalı ufkunu genişletmiş ve bu oyunların tecrübesi, daha sonraki tiyatro türleri tarafından kullanılmıştı. Kilise, dini içerikli oyunların, burlesque yönünde kademeli evriminden şoke olmuş ve 1548 yılında bu tür dini içerikli tiyatro oyunlarını yasaklamış, ancak bu gelenek varlığını sürdürerek Elizabeth'in tiyatrosu (Marlow, Shakespeare) ile İspanyol tiyatrosu (Calderon) üzerinde önemli etkiler bırakmıştır. (Чистюхин, 2014)

Liturjik dramının oyuncularına yönelik bir nevi “yönetmen kılavuzu” X. yüzyıldan bugüne kadar korunmuştur. Kılavuzun yaratıcısı Winchester piskoposu Etelwald şöyle demiştir:

“Üçüncü okuma sırasında kardeşlerin dördünü de giydirdinler, ancak kardeşlerden biri de, sanki farklı bir ayın i ğin hazırlanan alb'i giyerek, elinde bir palmiye dalı ile sessizce Epitafyos'a yaklaşır otursun. Üçüncü antifon'u söylerken, geriye kalan üç kardeş kendi cüppelerini giyip, elinde buhurdan ile, bir şey arıyorlarmış gibi davranarak, tabutun yerine gitsinler.”

Dini oyunların oyuncularını, kendi papazından kesin talimatlar almıştır. Papaz onlara, neyi giyeceklerini, hangi anda sahneye çıkacaklarını, ne yöne gideceklerini ve ne söylemeleri gerektiğini anlatmıştır.

Nesir'in dramatisasyonu (sahneye uyarlama), XIX. yüzyılın tiyatrosuna tüm çok yönlülüğü ile girmeyi başarmıştır. Başta bu uyarlama tekniği, yazar fikirlerinin fakirleşmesine sebep olmuştur, anlatım dilini renksizleştirilmiş, edebi karakter ve imgeleri kabalaştırmış ve dramatik olayları düzleştirmiştir.

Ne yazık ki, yönetmenlerin olmadığı eski tiyatrolarda kullanılacak nesir'in "hazırlanışı", yani eser metninin sahneye uygun olması için işlenmesi, bugün de sık sık kullanılmaktadır. Bu çalışmada sahneye uyarlama ilkeleri, nesirlerin diyalog şekline dönüştürülmesinde birleşiyor. Bu tür sahneye uyarlamalar kullanışlı niteliğe sahiptirler.

2.2. Moskova Sanat Tiyatrosu

XX. yüzyıl, dramatisasyon sanatının gelişiminde yeni bir aşama olmuştur. XX. yüzyılın ilk on yılındaki repetuvar krizi, birçok yönetimde XIX. yüzyılın Rus edebiyatının klasik eserlerini sahneye uyarlama isteği uyandırmıştır.

Nesir ve sahne kitabında K.Rudnickij, 1803 gibi ilginç bir tarihe vurgu yapmaktadır. O yılda Petersburg Tiyatrosunda, V. M. Fedorov'un **Lisa Ya Da Gururun Ve Baştan Çıkarmanın Sonucu** adlı 5 perdelik oyunun galası yapılmıştır. Bu oyun, N. M. Karamzin'in çok ünlü hikâyesi olan **Zavallı Lisa**'dan esinlenerek yapılmıştır. Ancak bu tiyatro oyunu ne Petersburg'da ne de Moskova'da başarı yakalayamamıştır.

Tiyatroda devrim, 1910 yılında Moskova Sanat Tiyatrosunda, sonsuza dek en parlak sayfalardan biri olarak Rus tiyatro sahnesi tarihine giren oyun ile meydana

gelmiştir. Bu oyun, Vladimir Nemirovi Dan enko'nun sahnelemesi ile tiyatro oyununa dnstrlen F.M.Dostoyevski'nin romanı **Karamazov Kardeřler**'dir. Tiyatro oyununun bařarı sı o kadar bykt ki, Nemirovi Dan enko'nun tiyatrodaki devrimden bahsetmesine sebep olmuřtu. Aynı yılda Nemirovi Dan enko

K. Stanislavski'ye řyle yazmıřtır:

*“Hepimiz byk bir itin etrafında dolařtık ve aradaki bořluęu, kapıyı, hatta bir atlaęı aradık. Daha sonra uzun sre yerimizde saydık, ancak igdsel olarak, burada bir yerde duvarı kırmanın kolay olduęunu hissediyorduk. **Karamazov Kardeřler** sayesinde bu duvarı yıktık, sahneye ıktıęımızda ise geniř ufukları grdk... Bu kadar muazzam fırsatların aılacaęını bende beklemiyordum... Byk bir řey oldu, bir nevi mthiř bir ‘devrim’ meydana geldi (...)”* (Немирович-Данченко, Избранные письма(Seilmiř mektuplar), 1979)

Konstantin Stanislavski ise **Karamazov Kardeřler**'in sahneye uyarlamasını, Vladimir İvanovi Nemirovi Dan enko'nun ynetmenlik alanında en byk bařarı sı olarak grmřtir. Bu oyunda sahneye uyarlamanın birka metodolojik ilkesinin kkleri atılmıřtır. Oyuna, hikyeyi okuyacak bir kiřinin sokulmasına karar verilmiřtir nk bu kiři,

- Olayların geliřimini anlatacak;
- Oyun perdelerinin bir birine baęlanmasını saęlıyacak;
- Genel duygusal izlenimi arttırarak, sahne sırasında eylemler hakkında yorumlar yapacaktı.

Oyunu okuyan kiři, yazarın anlatmak istedięini anlatan kiřidir. Bugn bu teknik sıradan hale geldi, ancak ynetmenin sanatsal cesaretinin derecesini anlayabilmek iin, bu teknięin, o zamanlarda “devrim” nitelięini tařıdığını bilmek gerekir. Ayrıca, ynetmenin sahneye uyarlama alıřmalarında bu teknik olduka sık kullanılmaya bařlamıřtır.

Bu yenilięin iyileřtirilmesi ve geliřtirilmesi, en ilgin teknięi grmemizi saęlıyor. Bu nedenle, en azından kısaca da olsa zerinde durmamız gerekir. Bu oyunda, okuyucunun sokulmasının yanı sıra ilk kez oyun karakterinin bařka bir sahne zm de uygulanmıřtır. Bugn bu ynteme “karakter blnmesi” adı verilir.

Karakterin bölünmesi, bir aktant'ın⁴ bir çok aktör tarafından temsil edilmesidir. Örneğin **Cesaret Ana ve Çocukları** eserinde “hayatta kalma” aktant'ı, *Cesaret Ana, Aşçı, Asker, Din Adamı* vb tarafından realize edilir. **Ayaktakımı Arasında** adlı eserde ise, *Satin, Bubnov, Nastya*, yani tüm “ucuz pansiyon” bir aktant'ın canlandırmasıdır. Bir oyuncunun iki karakteri oynaması ve bir oyuncunun çifte rol üstlenmesidir.

“Zaman zaman okuyucu, oyunun gidişatını, seyirciye geçemeyen konunun anlamını, karakteristik detayı ve sahneye uyarılma çerçevesinde aktarılamayan şeyleri açıklamak için, oyunu durdurup yazarın yazdığı eserin metnini kullanarak kısa açıklamalarda bulunuyordu. Oyuncular bir an için “donuyorlardı” ve bu sırada sahneye Okuyucu çıkıyordu...” (Виленкин, 1941)

Nemirovi ç-Dan çenko yazdığı mektupta, bu oyunun, tiyatrodaki benzeri görülmemiş ufuklar açtığını ve sahneye uyarılma üzerine yapılan çalışmaların metodoloji sorunlarına değindiğini vurguluyor:

“Bu kadar muazzam fırsatların açılacağını bende beklemiyordum... Büyük bir şey oldu, bir nevi müthiş ve kansız bir “devrim” meydana geldi... ‘Karamazov Kardeşler’ sayesinde on yıl boyunca büyüyen büyük bir sorun çözüme kavuşmuştur.”

Onun düşüncesine göre, Çehov ile birlikte tiyatrodaki kalıplaşmış şeylerin çerçevesi genişlemiş, sahneye uyarılması sayesinde ise tamamen yıkılmıştır.

“Şimdi tiyatro için hiçbir şey imkânsız değildir... Bence bu “devrim”, 5 veya 10 yıl için değil, sonsuza kadardır! Bu “yeni bir düzen” değil, bu, en büyük edebi yazarların tiyatroya gelen yollarını engelleyentüm tiyatro kalıpları için bir sondur.”

Nemirovi ç-Dan çenko aynı mektupta, “neden en büyük yazarlar tiyatro için oyun yaratmadılar ya da piyes yazmadılar?” sorusunun kapsamlı bir analizini yapıyor. Onlara engel olan nedir? Ona göre bunun sebepleri, bir sanat dalı olarak tiyatronun kendisinde yatmakta ve sahneye uyarılma işlemi bu engelleri ortadan kaldırmaktadır. Özellikle:

⁴ Aktant (Fransızca “actant” – yani “faal”), belirli bir topluluğa ait bir kişinin, katılımcının, topluluk üyesinin genel olarak kabul edilen adıdır. Yazın biliminde ise, tasvir edilen eylemin (aksiyonun) konusu olarak edebi bir eserin karakteridir, eserin konusunu oluşturan olayların gelişiminin teşvikidir. Okuyucu **Karamazov Kardeşler** oyununda başka bir görevi daha üstlenmiştir.

1. Tiyatroda eylem, hareket gereklidir. Çehov bu kuralı yıkmıştır.
 2. Görüntüleri ve düşünceleri bir akşamın içine, daha doğrusu 3-4 saat içine sığdırmak imkânsızdır. Şimdi ise bir oyun 2-3 akşam devam edebilir.
 3. Bütün edebi eseri, belirli zaman perdelerine ayırmak imkânsızdır. Şimdi böyle bir şart yok: perdeler, 1.5 saat ile 4 dakika arasında sürebilir.
 4. “Hızlı” diyalogun olması mecburidir. Şimdi ise oyuncular 20-25 dakika konuşabiliyorlar.
 5. Daha önce, anlatı ilkesini sağlamak için oyun karakterini günlük yaşamda göstermek gerekiyordu. Şimdi isesahneye, oyun sırasında açıklama yapan okuyucu çıkıyor. “O, tiyatronun gizemi ile toplum üzerindeki tiyatronun gücüyle birleşiyor.”
 6. Tiyatroda tabiat betimlemesini “çözmek” imkânsız (örneğin Turgenyev). Şimdi ise bu mümkündür. Bu, dekor ve okuyucu sayesinde mümkün oluyor.
- Narratio (Latince “Narratio” – “anlatım” anlamına gelen klasik retoriğin ilk terimidir) – genel anlamda bu terim, anlatım süreci ile aynıdır (“hikâye olarak olay dizisini anlatma, yani hikâyeleme” anlamına gelen Narrative’in (Türkçede “Anlatı”) aksine).*

Rusya’da devrim sonrası dönem, sahneye uyarlamanın gelişiminde yeni bir aşama olmuştur. Kolektifliğin fikrinin bir ifadesi olarak sahneye uyarlama kullanımının ilk deneyimi, Şubat 1919’da Kızıl Ordu Tiyatro ve Drama Atölyesinde gerçekleşmiştir. Bu, otokrasiyi (çarlık rejimini) alaşağı etme gününe adanan bir oyundur.

20’li-30’lu yılların tiyatrosu, edebi eserlerin sahneye uyarlamasını geniş bir şekilde ele alarak, bir dizi tiyatro teknikleri oluşturmuştur. Bu teknikler bazı yönetmenler tarafından klasik repertuar piyeslerinin sahneye uyarlamasında kullanılmıştır. Örneğin, 1928 yılında Meyerhold, **Akıldan Bela** oyununu sahnelemiştir. Afişte, “oyunun yazarı – Meyerhold” yazılıdır. Meyerhold bu oyunda, yazarın metninin kullanımına ve oyunun kompozisyonuna cesurca yaklaşmış ve böylece bağımsız sahne oyununu yaratmıştır. Meyerhold bu oyunda, tiyatro ve dramatik metinlerin bağıntısının oldukça farklı olabileceğini ve bunun, “yazar metninin sahneye uyarlamasındaki yanlışlıklar” olmadığını, yazarın orijinal konseptine sahip tamamen yeni bir tiyatro oyunu modeli olduğunu göstermiştir. Bu konseptin, oyunun yönetmen yorumlaması çerçevesinde kalmaması, metnin tamamını ve oyunun olaylarını kapsaması, devrim niteliğinde ve beklenmedik bir olay olmuştur.

Ayrıca Meyerhold, başka bir oyunun yazarıydı. 1926 yılında Gogol'un **Müfettiş** oyununu da sahnelemiştir. Oyunun metni, piyesin 6 redaksiyonundan, **Neva Bulvarı, Oyuncular** ve **Ölü Canlar** hikâyelerinden parçaların eklenmesi ile oluşturulmuştur. 1935 yılında **Maça Kızı** oyununda, Valentin Stenich'in libretto'sunda kontes yoktur, sadece sahne dışından gelen sesi vardır, notun verilmesi sahnesinde ise, Dell'arte maskelerinin kullanıldığı pantomim uygulanmıştır. O, senaryoları yaratırken, oyun yazarı görevini üstlenmiştir:

“İyi yönetmenin içinde, derinlerde oyun yazarı da vardır. Sonuçta bir zamanlar bu bir meslekti, daha sonra bu meslek, aynı bilim dallarının yavaş yavaş farklılaştığı ve bölündüğü gibi bölünmüştür. Bu bölünme, ilkelere dayanan bir bölünme değil, teknik olarak gerekli olan bir bölünmedir, çünkü tiyatro sanatı zorlaşmış ve oyundaki diyalogları zekice yazmak ve aynı zamanda ışıkları da yönetmek için ikinci bir Leonardo da Vinci olmak gerekiyor (tabii ki ben her şeyi kabalaştırıyorum)”.

XX. yüzyılın ilk yarısı, sahne kompozisyonları oluşturma alanındaki belli başlı olayların örneklerini göstermektedir. Bunların arasındaki önemli rol, Aleksandr Yakovleviç Tairov'un çalışmalarına aittir. Yönetmen, 1920 yılında Oda Tiyatrosu kapriçyosu olarak sahnelenen Hoffmann'ın **Prences Brambilla** oyununda, baleyi, pantomimi, komediyi, trajediyi, sirki, opereti ve Arlekino'yu birleştirmiştir.

Kapriçyo (İtalyancada “capriccio”), yazarın kalıplaşmış formlara uymadığı ve kendi hayal gücüne göre yazdığı bir müzikal kompozisyonudur. Kapriçyodaki temalar orijinal ve keskin bir şekilde zıtlaşırlar.

Galadan bir yıl sonra Tairov'un kitabı çıkmıştır. Yazar bu kitapta, yönetmenin ve oyun yazarının bir kişide birleşme fikrini onaylamaktadır. Tairov'un düşüncesine göre gelecekteki tiyatro kendi kendine oyun yaratacak ve senaryo yazacak, yazar ise burada sadece yardımcı rolü üstlenecektir. Oda Tiyatrosu'nun Başkanı: “Henüz böyle bir tiyatro yoktur, o yüzden oyun yazarı fonksiyonu yönetmene ait olmalıdır” diye ısrar etmiş ve bu fikrini daha sonraki çalışmaları ile doğrulamıştır. 1934 yılında Tairov, tartışmalı ve gerçekten cüretkar bir deneye kalkışmış: **Mısırlı Geceler** oyununda,

Bernard Shaw'un **Sezar ve Kleopatra**, Aleksandr Puşkin'in **Mısırlı Geceler** ve William Shakespeare'in **Antonius ve Kleopatra** oyunlarından alınan kompozisyonu seyircinin beğenisine sunmuştur. 1940 yılında Gustave Flaubert'in **Madam Bovary** romanının sahneye uyarlanması, tiyatro hayatında olağanüstü bir olay olmuştur. Tairov, nesir'in sahneye uyarlama yasalarını düşünürken şöyle yazmıştır:

“(...) bir ressam, gözün gördüğü her şeyi tabloda resmedemez, ressam, sadece tablosunu yaratan en önemli şeyi seçmelidir. Aksine davranmak, piyanistin, piyanonun tüm klavyelerine aynı anda elleri ile basmaya çalışmasına benzerdi. Bundan bir melodi oluşmaz, tüm sesler arasından sadece uyum (armoni) yaratanlar alınır ve melodi oluşur.”

Sahneye uyarlama, oyunun edebi ilkesine duygusuz ve zanaatsal yaklaşımı temelden yok ederek, tiyatro öncülerinin, senaryoların ve kompozisyonların yaratılışı alanında yaptıkları deneyler (ki bunların öğrenilmesi, yönetmen eğitiminin ayrılmaz bir parçasıdır), modern tiyatroya adım atan yönetmen yeni bir şiirsel tekniğin önünü açmıştır.

XX. yüzyılın ikinci yarısındaki yönetmen kompozisyonları ve senaryo partiyonları, tiyatroyu daha büyük özgürlüğe doğru taşımışlardır; tiyatro sahnelerinde nesir ve şiirler, belgesel metinler, sorgulama protokolleri, mahkeme kararları, mektuplar, günlükler vs başarıyla sahnelenmeye başlamıştır. Metnin ayrılmaz bir şekilde oyun ile birleştiği ve oyunun içinde çözüldüğü, benzersiz sahne yapıları oluşmuştur. Yönetmen, aynı anda kavramsal senaryonun yazarıda olmuştur ve bu senaryonun temelinde de sahne eylemleri kurgulanmıştır (“happening” gibi bir çeşit sanatsal etkinlik bile senaryo dahilinde olmadan doğaçlamaya yol açan, baştan belirtilen programa ihtiyaç duymaktadır). Tiyatro düşüncesi, yönetmenin edebi yaratıcılığı ile son derece yakınlaşmıştır. Meyerhold'un “*Yönetmen - oyunun yazarıdır*” sloganı, modern tiyatro uygulamalarında geniş bir kabul görmüştür.

Sahneye uyarlama, metnin aktarılması değil, bir sanatsal ifade sisteminden diğer bir sanatsal ifade sistemine “dönüştürmedir”. Bu tür yasalar edebiyatta ve tiyatrodan ayrı ayrıdır. Bu yasalar bazı şeylerde birbirine benzer, ama daha çok birbirinden farklıdır. Bir eserin sahneye uyarlanması için, her iki sanat dalının

(edebiyatın ve tiyatronun) yasalarını bilmek gerekir. Ayrıca, bir metnin sahneye aktarıldığında kendi “edebi özelliğini” kaybettiğini (anlatı) ve “tiyatroya ait” olmaya başladığını (oyuncu tarafından anlatılıyor) unutmamak gerekir. Anlatıcı, oyuncu olur. Bu sebepten de bu sanat türlerinde (dram ve edebiyat) temel farklılıkları incelenmeli ve tiyatrodaki neyin mümkün olabileceğini, edebiyatta neyin mümkün olamayacağı belirtilmelidir.

2.3.Tiyatro

Materyalin aktarımı - anlaşılabilirlik

Olaylar – sadece ardıcıl değil, eş zamanlı eylem (simültane) de mümkündür.

(“Beraber” anlamına gelen “semol” eski kelimesinden ve Latince “benzer, bunun gibi” anlamına gelen “simultaneus” kelimesinden türemiştir; “aynı anda, aynı zamanda meydana gelen; senkron” anlamı taşımaktadır.)

Tempo-Ritim - karakterlerin sesi ile, müzik ile, ışıklandırma tasarımı ile ve oyuncunun fiziksel hareketleri ile olayların değişimidir.

Süre – 3 ile 4 saat arası –bu süre, tiyatro oyunundaki olayların akışını sınırlıyor.

Çoğu durumda, tiyatro gösterilerinde standart bir yer ve zaman kodu belirtilmelidir. Burada sahne, gerçeğe çok yaklaşmalı, eylemin konumu gerçeklikle doğru bir şekilde tanımlanmalı ve sahnedeki performans bu yanılsamayı doğrulamalıdır.

Böyle bir oyunda sahne süresi, neredeyse tam olarak kronolojik zamanı takip edecek ve eğer drama üç, dört veya beş perdeye bölünecek olursa, seyirci, her sahnenin değişiminin bir saate veya zamana karşılık gelmesini bekleyecektir. Ancak tiyatro, bu konuda gerçekçiliği nadiren yansıtır. Doğası gereği tiyatro, konum ve süreyi (zamanı)

sembolize etmesinde oyun yazarına olağanüstü özgürlük verir. Böylece Shakespeare'in oyunlarında izleyiciler, her zaman oyunun hayal güçlerini manipüle etmesine izin veriyorlar. Örneğin "Macbeth" oyununda, cadıların "sisli ve kirlili hava ile kaplı" "çorak alanının" manzara göstermeksizin sahnede canlandırılması için bu yöntem uygulanmalıdır. Eski Yunan tiyatrosunda koro için kullanılan yuvarlak sahneye tanrıların sunağı kurulabilir veya Ortaçağ Mucizeleri'nde Kırmızı Denizi temsil eden kırmızı kumaş şerit ya da temsilen dağı göstermek amacıyla Tibet oyuncusunun üzerinde durduğu sandalye gibi sahnenin basit sembolize sistemi hayal gücüne yardımcı olabilir. Bu nedenle tiyatronun zamanı bu kadar özgürce manipüle etmesi şaşırtıcı değildir. Burada bir anda geçmişten geleceğe gidilebilir, bir anda bu dünyadan diğer dünyalara ve gerçeklerden hayallere geçilebilir.

2.4. Sahneye Uyarlama Çalışmasının Aşamaları

Modern tiyatronun profesyonelliği, yönetmenliğin yönlendirici faaliyetine bağlıdır. Edebi eserlerin (romanların, uzun öykülerin, hikâyelerin, uzun şiirlerin) sahneye aktarılması, sadece olanak değil, aynı zamanda tiyatro sanatının zorunluluğudur. Bilindiği gibi mesleki beceri kompleksleri, tarihsel olarak değişkendir. Zaman şunu göstermiştir ki, yönetmen, senaryo yazarı ve oyun yazarı çok önemlidir ve modern tiyatronun varlığını sürdürebilmesi için gerekli bir şarttır.

Nesir'in sahneye uyarlanması, ikili bir süreçtir; burada yazarı anlamak, yazarın anlatmak istediği modern zamanımızla olan sorunların birleşimini ve acıyı kalbimiz ile görmek ve hissetmek (eserin felsefi seviyesini düşürmeden) ve bunlara eşdeğer sahne çözümünü bulmak gerekiyor. Stanislavski'nin fiziksel eylemler yoluyla analiz yönteminin amacı, bu sorunları çözmektir. Bu yöntem, etkili analizin tüm aşamalarında yazar ile iletişimi öngörmüştür. Fiziksel eylemler yoluyla analiz yöntemi, materyalin metin işleme aşamasında olduğu gibi, sahnedeki eşdeğeri arama sürecinde de yönetmenin çalışmalarına yardımcı olabilir.

3. BÖLÜM: GROTESK

3.1. Edebiyatta Ve Sanatta Grotesk Formlarının Gelişimi

Yazarın, yönetmenin veya edebi eserin sanatsal dünyası, gerçekliğin aktif dönüşümünün, kavramanın ve ifade etmenin bir sonucudur. Sanat eserinin dünyası, kendi boyutlarına ve kendi manasına sahiptir.

İnsanlığın kültürel ve tarihi gelişiminde, insanların bilincinde devrimci dönüşlerin eşlik ettiği geçici dönemler vardır. Bunların sonucunda dünya resminde değişiklikler olmuştur. Bu gibi anlarda farklı bir bilinç türüne geçiş meydana gelmektedir. Bu geçiş genellikle radikal kayma şeklinde gerçekleştirilir ve kökten değişim niteliği taşımaktadır. Edebi ve sanatsal faaliyetlerde grotesk formlarının aktivasyonu, insanın toplumsal ve kişisel bilincinde köklü değişikliklerin güvenilir bir göstergesidir.

Öyle ya da böyle grotesk, edebiyat ve sanatın gelişim tarihi boyunca bir şekilde kendini gösteriyor. “Sanatın ve edebiyatın farklı dönemlerinde çeşitli grotesk türlerinin tespiti ve analizi, ayrıca groteskin, diğer kalıplaşmış türlerinden ayırt edilme sorununun çözümü” bilim insanlarının bir görevi olmuştur. Çünkü bu kalıplaşmış türleri, şüphesiz dünyanın tarihsel temelleri ile insanın, belirli bir döneminin estetik bilincinin temelleri ile doğrudan ilişkilidir.

“Grotesk” teriminin ortaya çıkışı (Fransızca – “grotesque” veya İtalyancada – “grottesco”, “tuhaf, ürpertici ve sıradışı” sözcüğünden, ayrıca “grotta” – “grottesca mağaramsı” sözcüğünden bir alıntıdır.) Fransızca “grotesque” sözcüğünün asıl anlamı – “tam anlamıyla mağaramsı”, “mağara ile ilişkili” veya “mağarada bulunan” – burada “grotte” kelimesi – “mağara” (yani ufak bir mağara veya girinti), bu sözcük ise Latince sözcüğün “crypta” – yani “saklı”, “yeraltı” veya “mahzen” sözcüğünden evrilmiştir. Bu deyim, yeraltı odalarında yapılan arkeolojik kazılar sonucunda antik Roma dekorasyonlarının, bitkisel ve hayvansal yaşam motiflerinin kullanıldığı tuhaf desenli

duvar resimlerinin bulunması sonucunda XV. yüzyılda ortaya çıkmıştır (bu sebepten dolayı en başta çarpık görüntülere grotesk deniliyordu). Bu yeraltı odaları ise, MS 64 yılında büyük bir yangından sonra Neron tarafından inşa edilen büyük bir saray kompleksi olan, Neron'un Altın Evi'nin odaları ve koridorlarıdır.

Ancak en başta bu terim, resimsel, alçı süslemeli veya grafik desenin bir türü anlamına geliyordu çünkü bu desende resimli ve dekoratif motifler, insan, bitki ve hayvan vb. görüntüler karmaşık bir şekilde harmanlanmıştı. Bu desen, Vatikan'daki Borgia dairelerinde "Raphael loggia"ları sayesinde popüler olmuştu çünkü Raphael, Rönesans döneminde grotesk motifleri kullanan ilk çağdaş sanatçılardan biridir. Terimin kendisi 1502 yılında ilk olarak Raphael'in fresklerini, P. Pinturicchio'nun Siena'da yaptığı fresklerden ayırmak için kullanılmıştır. Genellikle bu tip grotesk, simetrik olarak yerleştirilmiş, çoğunlukla bitki formlarından oluşan şerit şeklinde ve ağırlıklı olarak mimari detaylarda bulunur.

Groteskin kökenleri ise uzak geçmişe, medeniyetin başlangıcına kadar uzanıyor. Groteskin en önemli özellikleri olan hibridizasyon ve dönüşüm, Eski Mısır'da ve antik dünyada çok popülerdi ve bu, o zamanlarda sıkça resmedilen dönüşüm motiflerinden ve hayvansal sembolizminden anlaşılmaktadır. Lucius Apuleius'un **Metamorphoses** adlı eseri, eski grotesk örneklerden biridir. Bu eserde, eşeğe dönüşen genç bir adamın maceraları anlatılmaktadır. Eski Mısır'da ve eski dünyada dönüşüm motifleri ve hayvan sembolizmi, yani, grotesk'lerin temel özellikleri olan dönüşüm ve harmanlama çok popülerdi. *"Grotesk'e dönüşen natüralizm bazen resim sanatçıları çok cezbediyordu. Onlar, tüm insanları yumurta şeklindeki kafalarıyla, eğimli omuzlarıyla ve çıkıntılı göbekleriyle resmediyorlardı, böylece firavunu yüceltiliyorlardı."* (Eski Mısır Kültürü. Nil Vadisi halklarının maddi ve manevi mirası.) Grotesk betimleme ancak Rönesans döneminde edebi geleneğin bir parçası haline gelmiştir.

Grotesk türlerini sınıflandırmak için teori araştırmacıları tarafından geliştirilen bir çok farklı seçenek vardır. Seçeneklerin her birinde groteskin sadece bir yönü

incelenir. Sınıflara ayırım ise, grotesk imgelerinin, deęişik dünya algısı ile içerik ve psikolojik uyumunun incelenmesinden sonra meydana gelmiştir. Ünlü bilim adamları I.E.Pinskiy **Rönesans döneminin gerçekçilięi** (1961), Justus Möser **Arleken veya grotesk ve komedinin korunması** (1761) ve M.M.Bahtin **François Rabelais'in Ortaçaę ve Rönesans'ta yaratıcılığı ve halk kültürü** aşıęıda belirtilen tarihi grotesk türlerini ayırmışlardır:

*“Ortaçaę ve Rönesans grotesk'i (XV. yüzyılın sonu – XVIII. Yüzyılın başlangıcı),
Romantik veya oda grotesk'i (XVIII. – XIX. yy.),
Modernist ve ger çek ç grotesk (XX. yy.),
Avangard edebiyat grotesk'i (XX. yy. sonu)”* (Zvereva, 2013)

“Grotesk” teriminin modern anlamı, XIX. yüzyıldan itibaren başlayan ve bugüne kadar devam eden, edebi, felsefi ve kültürel eserlerde grotesk'i estetik kategori olarak kavrama girişimlerinde yavaş yavaş belirleniyordu. Burada, grotesk teorisinin oluşumunda ana vektörleri belirlemek ve dramaturji metinlerinin pratik analizi için gerekli kriterleri vurgulamak gerekir.

Grotesk formlarının analizine “birinci yaklaşım”, imgelerin yaratılış şeklini vurgulayan kelimenin orijinal anlamına odaklanır. Araştırmacılar, kelimenin orijinal anlamına ve bu kelimeden oluşan imgeye dayanarak, grotesk kavramının kesin bir tanımına mümkün olduğunca yaklaşmaya çalışıyorlar ve bu kavramda grotesk, unsurları bir bütün halinde birleştirebilmenin özel bir yolu olarak gösterilmiştir. Yapısal kriterlerin temeli olan bu yaklaşım “grotesk”i, başka yöntemlerden (örneğin: abartmacılıktan), ona katılan estetik kategorisinin geniş kavramından, komik kategorisinden (ki burada grotesk - diğerleriyle birlikte bir usuldür), dolayısıyla da başlıca komedi türlerinden (hiciv ve mizah) (ki burada grotesk, kendini püf noktalardan biri olarak uygulatabilir) ve sonunda, grotesk katılımı olmadan oluşturulabilen farklı bir düzen olgusu olarak karikatür türünden ayırt edilmesine izin veriyor. Mann'ın **Literatürdeki grotesk hakkında** ve Şapoşnikova'nın **Grotesk ve türleri** çalışmaları, groteske bu açıdan bakılan eserlerdir.

“İkinci yaklaşım” ise groteskin, estetik bir kategori olarak kavranmasını sağlamaktadır.. Bu yaklaşım da XVIII. yüzyıldan itibaren Alman araştırmacıların, yazarların ve filozofların eserlerinde başlar. Möser’in **Arleken veya grotesk ve komiğin korunması** adlı eseri, grotesk kavramının kendine özgü özelliklerini kaybetmeye başladığını, sanatsal metodun ötesine geçmeye başladığını, belirsiz bir “grotesk dünya” ya da “grotesk kültür”e kadar büyümeye başladığını ve komedi kategorisi ile proporsiyonu üzerinden tanımlanmaya başladığını göstermektedir. Dolısıyla, komedi ile groteskin arasında kesin bağlantıyı belirtmeden, groteskin, komedi alanının bir unsuru olarak sürekli algılanması, Möser’den başlar.

Möser, groteskin özünü tanımlayarak, komediye ve güldürücülüğe yeni bir anlayış getirmeye çalışmaktadır. Nesnenin büyüklüğü ile iç gücü arasındaki tutarsızlık ne kadar büyük olursa, bu nesne de o kadar komik olur ve nesnenin eksiklikleri de o kadar belirgin olur. Möser’in düşüncesine göre bu yaklaşım, komiğin en yüksek şekli olan groteskin temelinde de olmalıdır.

Möser’e göre “grotesk dünya” kendine has özelliklere sahiptir: bu dünya hiperboliktir, ayrı cinsten unsurları birleştirip “kimliksiz” olmaya başlar, bunun yanı sıra “grotesk dünyasında” doğal ebatları bozulmuş, karikatür ve parodi unsurları mevcuttur. Möser, kahkahayı, insan ruhunun sevince ve eğlenceye duyduğu ihtiyacı ile ilişkilendirerek, groteskin komik başlangıcının altını çizer. Münhasır komik alanının bir ögesi olarak groteskin daralmış algısı, Möser’den başlar.

Böylece XVIII. yüzyıldan itibaren grotesk imgesinin içinde komik bir başlangıç anlayışı gelişir. Yani grotesk imgeler komik olduğu, komik olan her şeyin de grotesk olduğu gibi bir ters anlayış gelişmiştir.

Bahtin, Kaiser'in teorisini incelerken, **François Rabelais Ve Ortaçağ Rönesans Halk Kültürü** adlı eserde ayrıntılı olarak tanımlamıştır. En geniş kültürel ve tarihi materyali kullanan Alman araştırmacı, groteskin oluşum yolunu izlemiş ve belirli çağlarda canlanan özel bir sanat biçimi olarak tanımlamıştır. Kaiser'e göre gerçek grotesk, sadece romantizm yazarlarına ve modernizmin modern yazarlarına özgüdür. Gerçekçi edebiyatta ise, bu sanatsal olgunun bütünsel bir görüntüsünü vermeyen "grotesk şiirlerin" bazı hatlarının varlığı görülmektedir.

Avrupalı araştırmacılar genellikle V. Kaiser'i "modern groteskin babası" olarak adlandırıyorlar. Kaiser, grotesk teriminde netlik eksikliği gördüğünden kelimenin etimolojik köklerini inceleyerek, bilimsel araştırmasına grotesk kavramını tanımlama çabasından başlamıştır. Gözlemlerinden birinde, kelime parçalarının biçim birim⁵ anlamlarını yorumlayarak grotesk ve dini duyguların arasındaki bağlantıyı not eder. Böylece, son ek olan "esque"nin – "manevi özün varlığı" anlamına geldiğini düşünür. Buna dayanarak da, grotesk (grotesque) kavramı pasif olasılık içerdiği ve "bir bütün şeklinde kavramın adı olarak kullanılan eski mağara resimlerinden ya da onların modern eşdeğerlerinden daha büyük bir şey" anlamı çıkarılabilir.

Şüphesiz Kaiser, grotesk doğasının kavranmasında önemli bir katkı sağlayan Christoph Martin Wieland'ın çalışmasını temel olarak almıştır. Wieland, üç tür karikatür belirlemiştir:

“

1. *Doğal çarpıtma ile gerçek karikatür;*
2. *Abartılı karikatür - burada eser sahibi 'orijinaline benzerliği bozmadan nesnenin korkunçluğunu artırıyor';*
3. *Tamamen fantastik karikatür.*”

Wieland, fantastik karikatürü, *“eser sahibinin, kendi güvenilirliğini göz ardı ederek, hayal gücünün doğal olmayan saçma nesnelere hakkında sadece kahkahayı,*

⁵ Biçim birim (Morfem), bir dilin en küçük anlamlı veya görevli birimidir, bir kelimenin minimum anlamlı kısmıdır (sözcüğün kökü, ön ek, son ek, söz gövdesinin sonuna gelen ek).

İğrenmeyi veya şaşkınlığı tetiklemek amacıyla kontrol edilemez fanteziyi serbest bıraktığı grotesk” olarak adlandırılıyordu.

Alman bilim adamı Kaiser, genellikle romantiklerin ve modernistlerin eserlerini analiz ederek, groteskin, *“şeytani güçleri çağırdığını, hem Tanrı hem de insan tabiatına ters düştüğünü, bir kişi için yakından tanıdık ve / veya doğal gerçekliğinden ayrılan ve yabancılaşmış gerçekliğin imajını yarattığını”* düşünüyordu. Böylece Kaiser’in düşüncesine göre grotesk, gerçeküstü ve tamamen olumsuz doğasını ortaya koymaktadır. Bilim adamı batı yazınbiliminde, psikolojiyi ve psikanalizi uygulayarak, groteskin ve grotesk imgelerinin yorumlanmasında birçok çalışmada geliştirilen istikrarlı bir eğilimi yerleştirmiştir.

Tipolojimizde, grotesk formlarının “yaratılış ve algılanış psikolojisine” ilgisi, araştırmaların “üçüncü yönünü” belirler. Güzel sanatlar uzmanlarının ilgisini ise, okuyucunun veya izleyicinin bakış açısından hem grotesk imgelerinin dış algısı ile çevrelerindeki psikolojik alan, hem de benzer eserlerin yaratılma süreci ve sanatçıların, bu grotesklerin oluşumuna yol açan kendi psikolojik motifleri çekiyor.

Kronolojik sıraya göre groteskin psikolojik algısının özelliklerini incelediğimizde, *“Rönesans dönemine ait antik süslemelerden çıkan belli bir şeyin tanımı olarak kullanılan ‘grotesk’ kelimesi, sadece oyun ile alakalı ve fantastik bir şey değildi, aynı zamanda endişe verici ve tüyler ürpertici bir şey içerdiği...”* görülmüyordu. Gottsched ve Winckelmann tarafından yapılan tanımlamalardan sonra, groteski, sanatçının hayal gücü ve fantezisi ile ilişkilendirmek değişmez olarak kalmaya devam etmektedir. Romantizmde vurgu, algı problemlerinden, imgelerin oluşumunun derin motiflerine doğru yavaş yavaş kayıyor. Roma deseni, var olan “hayvansal tarzı” ile ve “ressamların rüyaları” olarak adlandırılan modern grotesk resimler ile ilişkilendirilmektedir. Romantiklerin eserlerinde, farklı türlerdeki yapıtlarda grotesk imgelerinin mutlak hâkim olduğu göz önüne alınarak, romantiklerin “hayvansal tarzın” yaratılış psikolojisine olan ilgisine dayanarak ve grotesk şeklini alan kendi

felsefi derin düşüncelerine dayanarak, romantik yazarların groteski, sadece psikanaliz açısından incelediği sayısız çalışmaları ortaya çıkmıştır.

Kaiser'e göre grotesk – “cansız varlıklar” için kullanılan bir ifade biçimidir, gerçek ruhsal kaosun ve evrensel paranoyak algının bir tezahürüdür. Bu kelimeye, tamamen olumsuz ifade yüklenmiştir. Bahtin'e göre, bu durumda “cansız varlıklar” kategorisi, “dünyayı, insanları, hayatlarını ve davranışlarını yöneten, insanlık dışı bir güçtür”. Düş, çılgınlık, sarhoşluk, hissizlik ve makineleşme gibi birçok grotesk motiflerinin işleyişi, bu gücün faaliyetleriyle doğrudan bağlantılıdır. Kaiser'e göre, “düşmanca, yabancı ve insanlık dışı” bir şeyin varlığı ve egemenliği grotesk'te en önemli olandır, bu sebepten de “grotesk dünyası”, kıymetsiz ve kelimenin pejoratif⁶ ortak kullanımına karşılık gelmektedir. H.Sandig bu kavramı analiz eder, Kaiser'e göre groteskin yaratılış temelinde psikolojik kompleksler ve ürettikleri korkunun yattığını belirtir.

Bu yöndeki işlerin önemli bir kısmının özelliği, araştırmacılar tarafından modeller olarak sınırlı bir şekilde algılanan Freud ve Jung'un çalışmalarına doğrudan odaklı olmasıdır. Yani bu çalışmalarda, eserin kendine özgü materyali dikkatsiz bir şekilde (ki her iki yazar dikkate çok önem veriyordu ve dikkat üzerine vurgu yapıyordu) bilinen psikanalitik şemasını üzerine konuluyordu ve sanat eserlerinin imgelerinde yazarın ya da arketiplerinin, onlara uygun olan psikolojik kompleksleri görülmektedir.

Böylece, yaratıcılığın bu yönünü araştıran uzmanların mantığına göre, grotesk sanatında en çok, iradenin emellerine bakılmaksızın kişiliği yöneten insana özgü bilinçsizlik kendini gösterir; grotesk ise, yalnızca sanatçının yaşadığı sayısız kompleksi somutlaştırır.

Bundan da “şeytanlı ya da kötü ruhlu” olarak adlandırılan ve çoğu uzmanlar tarafından belirlenen grotesk yönü ortaya çıkar. Grotesk formlarında daima,

⁶ K üçümseyici ve yerici anlamlarında kullanılmıştır. (TDK, 2012)

mantıksal olarak kavranamayan, “yukarıdan dikte edilen”, kontrolsüz bir şey vardır ve bu sebepten bu formların köken kaynakları korkuyu tetikliyor.

“Pejoratif (latince pējōrāre[1] – “kötüleyici”), - onaylamamayı, kınamayı, istihzayı ve istihkarı, ayrıca bir şeyin veya birisinin olumsuz değerlendirmesini ifade eden kelimeler ve ifadelerdir. Pejoratifler kullanılarak olumsuz duyguların dile getirilmesine bakılmaksızın, pejoratifler, hakaretlerle karıştırılmamalıdır, çünkü pejoratifler, kışkırtıcı kelimeleri ve ifadeleri veya müstehcen kelimeleri içermez.”

Hiciv, mizah, abartma, komedi gibi groteskin geleneksel kavramları Kaiser tarafından grotesk imgelemesinin dışına çıkartılmışlardır. Bu durum, geleneksellik şartından ve bu kavramların, grotesk kategorisi ile güçlü bir bağından dolayı meydana gelmektedir ve grotesk imgesine, yani onun doğasına aykırı belirli bir sürdürülebilirlik kazandırmaktadır. Ancak eser sahibi, metninin belirli analizini yaparken, grotesk’i, onun yapısının biçimsel tezahürlerine dayanarak karakterize ediyor ve böylece kendi teorik önerileriyle çelişiyor.

Grotesk analizinin “dördüncü türü” kavramın tam tanımını temel almadan, “grotesk dünyasını” tarif etme arzusuna dayanmaktadır ve bu, sözü geçen dünyanın özelliklerinin saptanmasına değil, daha çok bu dünyanın tetiklediği duyguların tanımına sebep oluyor. Bu tür eserlerde grotesk, genellikle bilgilendirici işaretler ile belirlenir ve bu, terminolojik sıralamaya ya da olgunun özünün anlaşılmasına katkıda bulunmaz. Böyle bir eğilim, hem teorik çalışmalar için hem de bireysel sanat dünyasının incelenmesi için tipiktir. Bu durumda G.Mensching’in ve K. Guchke’nin eserleri tipiktir. Bu eserlerde kavramın sınırları tamamen yıkılıp ve grotesk, diğer tekniklerle, formlarla, bireysel sanat türleri ile karışmaktadır.

Grotesk dünyasının özelliklerini tanımlayan A. Heidzik, “grotesk içeriği” ve “grotesk formlarını” ayırt ederek, yeni bir teori oluşturmak ister. Ancak yazar, groteskin temelinde bulunan istikrarlı ve net kriter arayışından uzaklaşarak, son tanımında bu kriteri, mana yüklü kriter üzerinden, yani “insancıl’ın, insan tarafından deforme edilmesi” olarak, karakterize eder. Açıkçası, bu tür içeriğin uygun bir forma sahip olmayan özgüllüğü, halen grotesk’i tespit etmek için net bir sebep vermez.

Mana yüklü kriter de, M.Bahtin'in **François Rabelais'in Ortaçağ Ve Rönesans'ta Yaratıcılığı Ve Halk Kültürü** adlı meşhur eserinin temelidir. İmgeyi, karşıt duyguların birlikte yaşandığı anda karakterize eden olumlamanın – olumsuzlamanın, yeninin ve eskinin, üstün ve altın, doğumun ve ölümün dialektiği, grotesk imgenin belirlendiği neredeyse yegane kriter olmuştur. Bu sebeple grotesk, grotesk olmayan formları ve bağımsız türleri de kapsar. Ayrıca M.Bahtin, belirli bir imgeyi grotesk imgesi olarak incelediğinde, imgede püf noktaların “demetini”, özellikle de Rönesansın karnaval imgelerinde grotesk ile yan yana bulunan abartı ve arığın⁷ artık görünmediğini belirtir. Böylece M.Bahtin, groteski karnaval kültürünün estetiğini yansıtan, imgelerin veya tüm türlerin semantik dolgunluk prizması üzerinden incelediğinde, grotesk olgusunda, belirli bir içeriğin spesifikasyonlarına bağlı olmayan ve belirli bir püf noktayı veya yöntemi artık görünmediğini diğer çağların grotesklerini incelerken yaptığı çalışmalarında ima etmektedir.

Belli ki araştırmacılar, grotesk dünyasını tanımlarken, bir tez içinde bile genellikle yanlış ve belirsiz ifadeler kullanmışlardır, grotesk ile istikrarlı bir şekilde birleşen ve öncelikle groteskin algılanması ile bağlantılı komiklik ve dehşet, groteskin tam tanımına geçiş sağlamıştır. Bu arada, bu özellik ve yazarların adlandırdığı diğer birçok özellik, sadece grotesk imgelemenin sonucu olmayabilirler.

Böylece A.F.Losev, groteski, “*dehşete geçiş yapan komiklik*” olarak tanımlıyor. Berkovsky'nin de, M.Bahtin gibi, “*groteskin – yaşayış biçiminin, her türlü formda kişiye özgünlüğün ve benzersizliğin zıt çakışmasıdır*” manasını temel olarak kabul ettiği görülüyor. Grotesk formlarının yaratılış nedenlerinin incelemesi, grotesk formlarının algı özelliklerinde olduğu gibi, objektiflik gerektirir ve yapay şemalara tolerans göstermez.

Birkaç araştırmacının da groteskin özünü bir yöntem olarak ve belirli bir türden sanatsal bir imge oluşturmanın bir yolu olarak net bir şekilde belirlemek istediklerini (birinci yaklaşım) ve grotesk formlarının yapısını tam olarak anlayarak,

⁷ Arık; cılız, zayıf anlamında sıfat olarak kullanılmaktadır. (TDK, 2012)

groteski diđer yöntemlerden ve buna bađlı olarak diđer sanat türlerinden ayrı tutarak, bu formların işleyişinin kapsamını tespit etmek istediklerini görebiliriz. İkinci yaklaşım, groteskin estetik bir kategori olarak algılanmasıyla bağlantılı olmaktadır. Bu yaklaşımda, grotesk kavramı estetik kategori boyutlarına kadar genişletilmiş ve groteskin, bu açıdan inceleme denemesi yapılmıştır. Üçüncü yaklaşımı temsil eden araştırmacılar, groteski kendi başına o kadar incelemiyorlar onlar daha çok grotesk dünyanın sanattaki özelliklerini tanımlıyorlar ve bu sonuçta kavramın net bir şekilde tanımlanmasına olanak sağlamayan çalışmalara genel bir karakter kazandırmaktadır. Diđer bir yaklaşım, grotesk imgelerini oluşturanların ve algılayanların (yazarın, okurun veya karakterin) psikolojisine (psikopatolojisine) odaklandığıdır.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. N. V. GOGOL'ÜN BURUN ÖYKÜSÜNÜN ANALİZİ

4.1. Anlatılanın Yeniden Aktarımı Ve Bir Olayın Değil, Yeniden Anlatılanın Yeniden Düzenlenmesi Olarak Ele Alınan Eser

Gogol hakkındaki literatür, burnun kaybolmasını ve yeniden farklı bir şekilde ortaya çıkmasını anlatan gizemli ve anlaşılmaz parça imgelerinin bir sebebi ve “açıklama” olarak kullanıldığından, metnin ilk yazısındaki “uyku”, “Burun” adlı eserin yayınlanmasının başından itibaren, metnin hikâyesinin gerekçelendirilmesinde “uykunun” rolü üzerine dikkat çekiyordu. “Burun” eserin metni, Gogol’un, komedi, hiciv, epigram, macera romanı, burlesk parodi şiiri ve fabl gibi “düşük” edebi eserlerin ve Avrupa romanlarının tercümeleleri dahil, XIX. yüzyılın 20’li-30’lu yıllarının gazete ve dergilerindeki “nozolojinin”- ‘burunoloji’ zengin tematik metin yorumlanması olarak kabul ediliyordu. “Burun” eseri, ya birkaç komik durumun temelini oluşturan espirituél şaka olarak, ya da “Doğal okul” tarzında Rus gerçekliği üzerine eleştirel bir bakış açısını geliştirmeye çalışan bir sebep olarak algılanıyordu. Hem edep dışı şeyleri keşfetme dürtüsü haline gelen, hem de gerçekliği ile oyun oynamak için bir nevi alan haline gelen öykünün fantastikliğinin özü özellikle incelenmiştir.

Vinogradov kendi makalesinde şöyle yazmıştır: “Doğalcı (natüralist) grotesk. Gogol’un “Burun” adlı eserin konusu ve kompozisyonu, on dokuzuncu yüzyılın ilk yarısındaki Rus dergilerinin ve gazetelerin “nozoloji” bölümünü ele almıştır. Stern’in “Tristram Shandi Beyefendinin Hayatı ve Görüşleri” adlı romanının Rusça çevirisinin edebi bağlamını ve rinoplasti konularında geçici toplumsal ilgisini gösteriyor.” Vinogradov, 20’li-30’lu yılların gazete ve dergi literatürünün, kısa yazı, şaka, cinas gibi “düşük” janrın “nozolojisinin” bağlamının zorluğu ile ilgili yorum yapmıştı, o dönemdeki “burnun” çeşitli gelişim nedenlerini analiz etmişti ve şöyle bir sonuca varmıştı: “XIX. yüzyılın ilk yarısında “nozolojik” edebiyatta, okuyucunun gözleri

önünde kesilen, pişirilen, aniden kaybolan ve yeniden ortaya çıkan burunlar uçuyordu ve bu, Gogol'e, burun temasının gelişimine temel oluşturan tüm unsurları sağlamıştı..." V. Vinogradov, bu sonucun yanı sıra, "parçaların, bölüm bölüm birleşmesinin kompozisyon tekniğinin korunmasına rağmen", eser konusunun, "uykuyu" baz alarak yapılan gelişim gerekçesini reddetmişti.

Vinogradov: Rus edebiyatının şiir sanatı. Doğalcı (natüralist) grotesk. "Burun" adlı eserin konusu ve kompozisyonu. Mann "Burun" eserini, romantik edebiyat ve romantik gizem bağlamına sokmuştu ve motifin, Gogol tarafından bu şekilde işlenmesinin, romantik yöntemlerinin bir parodisi ve romantik motiflerin yeniden işlenmesi olarak görüyordu. Mann, Gogol tarafından fantastikliğin ana karakterinin çıkarılmasından dolayı "Burun" eserinin fantastikliğinin, yeni bir estetik adım olduğunu düşünüyordu. Hikâye konusunun gerekçelendirilmesindeki uykunun rolüne gelince, Yu.Mann, genel olarak V.V.Vinogradov'un bakış açısını destekliyordu. Ancak, bizim düşüncemize göre, başka bir önemli an unutulmuştur. Eser, şu kelimelerle başlıyor:

"Mart'in 25'nde Petersburg'da çok tuhaf bir olay oldu. Voznesenski Bulvarı'nda berberlik yapan İvan Yakovleviç (soyadı bilinmiyor,yüzü sabunlu bir adam resmiyle, 'burda hacamat yapılır'yazısından başka bir şey olmayan tabelasından bile silinmiş soyadı)sabah oldukça erken saatte uyanmış..."

Okuyucuda, "hikâyenin protokole benzer başlangıcına" rağmen yazılan belirli olayların etkisinin altında, muhtemel bir devamlılığın beklentisi doğuyor. Hikâyede gerçek Petersburg'un caddesi, yerleri ve isimleri yazıldığından dolayı, Petersburg'un reel bir gerçekliliğinin olduğu hayali doğuyor ve hikâyenin böyle devam edeceği bekleniyor. Ancak olası bir devamın beklentisi, aşağıdaki paragrafta bozuluyor. Bu paragrafta, Petersburg'un gösterilen gerçekliğinde inanılması güç bir hikâye ortaya çıkıyor: Berber İvan Yakovleviç sabah pişirilmiş taptaze bir ekmeğin içinde bir burun buluyor. Aynı sabah Binbaşı Kovalyov uyanıyor ve burnunun yerinde sadece dümdüz

bir yerin var olduğunu görüyor. Hikâyenin kahramanları bu durumu gerçek olarak algılıyor. Böylece, okuyucunun tam olarak anlayamadığı bir durum ortaya çıkıyor. Hikâyenin muhtemel başlangıcı devamı ile inanılmaz bir şekilde çelişiyor ve okuyucunun güveni, hikâyeyi anlatan kişinin gerçek şeyleri anlattığına dair sarsılmış oluyor. Bu andan itibaren okuyucunun dikkati, hikâye konusunun devamındaki çelişkinin yanı sıra, bu durumu nasıl anlaması gerektiğini ve bu hikâyenin kim tarafından ve hangi türde anlatıldığı sorusuna dönüyor. Hikâyenin, sanki her şeyi bilen, her şeyden haberi olan biri tarafından veya hikâye kahramanlarının iç düşüncelerini bilen, doğrudan gözlem yapan bir kurum tarafından anlatıldığı hissi uyandırılıyor. En başından beri bu olağanüstü olayın aktarımının, her şeyi bilen bir kişi tarafından yapıldığı ve hikâyedeki her şeyin gerçekten var olduğu, Voznesenskiy caddesinde yaşayan İvan Yakovleviç'in gerçekten yaşadığını ve okuyucunun bu kişi ile gerçekten karşılaşabileceği hissini uyandırıyor. Anlatıcının, 25 Mart sabahı İvan Yakovleviç'in yaşamında meydana gelen ayrıntıları çok iyi bilmesine ve o günün tüm koşullarını ve meydana gelen olayı iyi biliyormuş gibi yansıtmaya rağmen, hikâyenin en başından beri çelişkiler görmemiz mümkün. Bir yandan hikâyede, başka kimsenin bilmesinin imkânsız olduğu ve kahramanların sabah meydana gelen olayını çok ince ve mahrem detaylar vererek, sanki biri tarafından doğrudan gözlemlenmiş şekilde anlatılıyor, diğer yandan ise İvan Yakovleviç'in gerçek soyadının kayıp olduğu gibi şeyler çelişkileri oluşturuyor. Her şeyi bilen anlatıcı bir taraftan, İvan Yakovleviç'in ve Binbaşı Kovalev'in sabah hayatına tüm ayrıntıları bilen üçüncü şahısmış gibi giriyor, ancak diğer taraftan, "her şeyi bilen" anlatıcının bilmediği gizli detayların var olduğu gibi bir his oluşuyor. Her şeyi bilen anlatıcının anlatma şeklinden, her şeyi bildiğini ve bilemeyeceği hiçbir şeyin ve hiçbir ayrıntının olmadığı ortaya çıkıyor. Ancak bu tür olayların varlığı, anlatıcının onları bilmediğinin değil, sadece bu şekilde aktarılmasının doğrudan niyet ve amaç olduğu zannedilmektedir. Böylece hikâyenin en başından beri metinsel gerçeklik, anlatıcının göstermek istediği ve bazı olay ve detayları hikâyenin arkasında veya gizli bırakmak istediği bölümlerden oluşuyor. İşte bu, hikâyenin ana çelişkisini oluşturuyor: bir tarafta, bir olayın var olabilme durumu, hikâye dışındaki gerçek hayatta da doğrudan gözlemlenebileceği gibi anlatılıyor, diğer tarafta ise, hikâyenin aktarımında "boşlukların" var olduğu, anlatıcının, sanki başka bir olayın prizmasından baktığı gibi sınırlı ve dolaylı görüşe sahip olduğu

g ör ün üyor. Metin i çerisinde bir ka çtane b öyle “belirsiz” anlar bulabiliriz.

İvan Yakovleviç’in soyadının “kayıp olduğu” iddiası, hikâyenin dolaylı bir şekilde anlatıldığıının ve anlatıcının, şahsen olayın içinde olmadığıının ve olayı doğrudan gözlemlemediğinin bir kanıtıdır. Soyadı nasıl “kaybolmuş” olabilir? Eğer hikâye, her şeyi bilen ve her şeyden haberi olan biri tarafından anlatılıyor olsaydı, o zaman soyadının kayıp olması mümkün olmazdı. Ya da anlatıcı, İvan Yakovleviç’i şahsen tanıyor olsaydı, soyadını bir şekilde unutmuş gibi gösterirdi, fakat hikâyede soyadı tamamen unutulmuş, resmen “kaybolmuştu”. Bundan, gelişen olaylarla, anlatıcının görüşü arasında belirli bir mesafenin var olduğu anlamı çıkıyor, anlatıcının görüşünde bir “dolaylılığın” varlığı, yani “dolaylı anlatım” sırasında soyadının “kaybolduğu” görülebiliyor. Bu durum bir şüphe uyandırıyor ve anlatıcının her şeyi biliyor olduğuna kuşku uyandırıyor. “Burun” adlı hik âye, her şeyi bilen ve her şeyden haberi olan kişi tarafından değil de, gerçekten de her “şeyi bilmeyen” ve “her şeyden haberi olmayan” bir kişi tarafından anlatılıyor. B öylece hik âye de, “her şeyi bilmenin” gerçeği üzerine değil, “Burun” adlı hikâyedeki Petersburg’un imge bütünlüğünün, hik âyeyi anlatan kişinin olayın doğrudan g özlemci olmaması ile ve hik âyedeki olayın, anlatılan ve kulağa gelen şeylerin “filtresinden” ge çmesi ile sınırlandığı üzerine vurgu yapılıyor. Bazı yerlerde olayların gelişimi sanki bir “sis” içinde kayboluyor, yani duyumların, anlatıcıya tam kapsamıyla gelmediği, resmen kulaktan kulağa aktarılmış olduğu izlenimini doğuruyor.”

V. Vinogradov, “Burun” adlı hikâyenin yazıldığı estetik bağlamı göstermiştir. Bu bağlamı, cinas, kısa komik hikâye gibi, ayrıca Petersburg’da “bir ihtimal” meydana gelen çeşitli olaylar ile temsil edilen “düşük” edebi eserler oluşturur. Bu bağlamın arka planında “Burun” adlı hikâyeyi anlatan kişi olur. Bu kişi, Binbaşı Kovalev’un ani kaybolan ve ardından yine bir anda çıkan burnunun hikâyesini anlatıyor. Hikâyenin ilk basımındaki ana unsurun uyku ile gerekçelendirilmesi ve açıklanması, V. Vinogradov tarafından gerek çeli olarak reddedilmişti. Ancak bir sonraki basımda, uyku ile gerekçelendirilen bazı imgelerin birleşimiyle birlikte anlatıcı da kalmıştı.

Sis içindeki yerler, kulaktan kulağa aktarım sonucunda bazı şeylerin kaybolduğu sözlü anlatım türüne uygun olarak ortaya çıkmaktadır. Böylece anlatıcı hikâyeyi, sözlü anlatım türüne uygun olarak, olası her şeyi bilmekten değil, yalnızca duyduklarıyla ona ulaşabilen bilginin aktarım şeklini kullanır, bundan dolayı da duyduğu olayların aslına sadık kalır ve hikâyenin anlatımına, “duyulan” ve “aktarılan” şekilde devam eder. Böylece anlatıcı, tüm detayların bilindiği, ancak önemli gerçeklerin ve olası “mantıksal” açıklamaların sözlü anlatım türünde kaybolduğu, içeriğinde uykunun baz alındığı ve “düşük” edebiyatın, kısa komik hikâyenin ve gazete yazılarının tarzını yansıtan anekdotun veya duyulan söylentinin ve inanılması güç olayın mantığına uyar. Burada, Gogol’un “anlatılan” hikâyesinden bir örnek verilebilir:

‘Yvan Yakovleviç’in yüzü bembeyaz olmuştu... Tam burada olay bir sis perdesine bürünüyor, sonra ne olup bitti, kesinlikle bilinmiyor’

Çernişevski, Gogol’un “Burun” öyküsünü “herkes tarafından bilinen kısa hikâyesinin yeniden anlatımı” olarak görüyordu. Vinogradov ise buna pek aldırmayarak duyulanları, analiz edilen hikâyenin estetik bağlamı olarak algılıyor veya olası bir parodi olarak görüyordu. Mann da “duyumlara” dikkat çekerek şöyle söylüyor: “ ‘Duyumlar’, alışılmadık bir bağlama ‘sokuluyor’... Duyumlar, gerçek bir olay olarak lanse edilen fantastik bir olayın temelini oluşturuyor.” Burada Mann “duyumları”, kesinlikle hikâyeye ana “konusunu” anlatan duyumların yeniden sözlü olarak aktarılmasını bir tür olarak kullanan anlatıcının ana “tonu” şeklinde değil, alışılmadık bir bağlamda yer alan belirli bir fenomen olarak görmektedir.

Boris Eihenbaum’un yazdığı “Gogol’un “Paltosu” nasıl yapıldı” isimli ünlü makalede, Gogol’un hikâyelerinin bir nevi konusuzluğu, anlatıcının önemi ve hikâyeyi anlatma “tonunun” önemi gösterilmektedir. Böylece, duyumları anlatan kişinin perspektifi, tamamen özgür ve sınırsızdır ve hikâye konusunun gelişimi, belirli bir şematik değil, farklı gerçeklikleri açık yansıtması, farklı tür ve yöntemlerin belirsizliği ve her türlü bilgiye yaklaşımıdır. Bu yansıtmanın ve yaklaşımların doğrultusunda da “Burun” hikâyesi’nin özel çok anlamlılığı doğar.

Yukarıda belirtilenlere dayanarak, özellikle “Burun” hikâyesindeki anlatıcının rolü üzerine dikkat çekmek istiyoruz. Okuyucunun önünde, ilk kelimeden dinleyicilerin dikkatini çekmesini amaçlayan ve aynı zamanda yeniden anlatılan hikâyenin doğruluk atmosferini yaratan, kısa komik bir hikâyeye veya duyumların anlatımına sadık yeniden anlatım türü bulunuyor. Bu nedenle dikkat, yalnızca inanılmaz bir hikâyenin çekiciliğine odaklanmıyor, aynı anda anlatım şekline odaklanıyor.

N.V.Gogol, anlatıcı aracılığıyla söylentileri yayma durumunu taklit ediyor ve anlatımını, kesinlikle yazılı değil, sadece sözlü aktarım türüne yönlendiriyor. Bu, hikâye formlarının değişimi ile kanıtlanabilir. Üçüncü kişinin formu, hikâyenin sonunda birinci şahıs adına hikâyeye anlatımıyla değiştiriliyor. Sanki dinleyici ve aynı zamanda yorumlayıcı, duyulan hikâyenin tarafsız bir şekilde yeniden anlatılmasına o kadar çok ilgi göstermeye başlıyor ki, kendini, bir şekilde doğrudan duruma dâhil olmak ve anlatılan hikâyeyi kendi iç “dinleyicisine” ve okuyucusuna şahsen seslenmek zorunda hissediyor. Veya ilk başta geçmiş zamanda “genel olarak” olan bir şeyi, “bir zamanlar” olan bir şeyi ve herkes tarafından “genel olarak” bilinen bir şeyi anlatıyor. Daha sonra ise geçmişte meydana gelen olay, anlatıcının bu olayların bir parçası olduğu, bugünkü zamanda geçen olaya dönüşüyor. Hikâyenin sonunda, yeniden anlatılan söylentilerin sonuçları ortaya çıkıyor.

Önerilen analizden şu sonuçları çıkartabiliriz: N.V.Gogol yazdığı “Burun” hikâyesinde, ilk bakışta her şeyi bilen ve her şeyden haberi olan olarak görünen anlatıcıyı değil, “duyulanların” “mantığı” ile sınırlandırılan anlatıcıyı kullanıyor. Herkes tarafından bilinen ve “genel olarak” herkes tarafından bilinen gerçeklerin aktarımına aracılık ediyormuş gibi yapıyor ve duyduğu bu gerçekleri sözlü aktarım türleri kullanarak yeniden anlatıyor.

Böylece “Burun” hikâyesi, bir olayın anlatımı değil, anlatılan olayın yeniden aktarımı oluyor. Anlatılanların yeniden anlatım temelinde, önceki edebi gelenekler, gazete ve edebiyatın “düşük” türleri, günlük hayattan kısa komik hikâyeler, espriler, yazarın kurgusu, uyku “parçalarının bölüm bölüm birleşmesi”, romantik gizem ve güncel konular bir araya getirilebilir. Anlatılan hikâyenin yeniden anlatımının kompozisyon olarak birleştirici rolü, anlatılan her şeyi güvenilir ve güvenilmez eşige koyuyor ve bir çeşit kararsız ikilemde (yani, aynı zamanda “evet” ve “hayır”) tutuyor. “Bilinen”, “bilinmeyen” temelinde algılanıyor ve tam tersi...

Anlatılanların yeniden aktarımında her şey mümkün olabiliyor, yani hiçbir şey önceden öngörülemez, her şey spontan, tahmin edilebilen değil, hiçbir şey ile sınırlanmayan ve hiçbir şey tarafından organize edilmemiş, ayrıca, hiçbir şeye bağlı değildir. Anlatılanların yeniden anlatımında her şey sanki bir kapalı düzlem çerçevesinde aynı anda varmış gibi gözüküyor ve aynı zamanda da bir bakış açısı üzerinden ve “kendiliğinden oluşan” koşulların birleşiminin üzerinden yansıtıyor. Hikâyenin kendiliğinden oluşan yapısı ile karşılaşan okuyucu, tüm önyargıları bırakmalıdır, ancak o zaman, N.V.Gogol’un “Burun” adlı eserinin metni üzerinden canlandırılan sanatsal dünyanın çok taraflı imgesini algılamaya ve manaların çok yönlü imgesini anlamaya başlar.

Anlatılanın yeniden aktarımı ve bir olayın değil, yeniden anlatılanın yeniden düzenlenmesi olarak ele alınan Gogol’ün **Burun** adlı eseri.

4.2. Küçük Adamın Tipi

“Küçük adam”veya ‘ Küçük insanın’ XIX. yüzyılın 20’li-30’lu yıllarında Rus edebiyatında ortaya çıkan edebi bir kahraman türüdür. “Küçük adamın” konusu, N.V.Gogol’un yapıtlarında belirtilmeden önce bile edebiyatta vardı. İlk defa bu konu, A.S.Puşkin’in “Bakır Atlı” ve “İstasyon’daki Görevli” adlı eserlerde ortaya çıkmaktadır. Yüksek rütbeli insanlar tarafından sürekli azarlanan ve yaşam tarzından

dolayı ümitsizliğe sürüklenen sıradan ve fakir bir adam, “Küçük adamın” genel tipidir. Bu, yaşadığı hayattan dolayı kendi güçsüzlüğü ve önemsizliğini hisseden sosyo-psikolojik bir insan tipidir. Bu insan tipi bazen protestoya kalkışabilir. Her zaman kötü hayat şartları “küçük adamın” isyanına yol açar, ancak isyanın sonucu da delilik veya ölüm olur. Puşkin, fakir bir memurda yeni bir dramatik karakter yaratmış, Gogol ise, “Burun”, “Nevski Bulvarı”, “Bir Delinin Hatıra Defteri”, “Portre” ve “Palto” eserlerinin yer aldığı “Petersburg Hikâyeleri” serisinde bu konunun gelişimini sürdürmüştür.

“Büyük Rus edebiyatında küçük adam o kadar küçüktür ki, onu daha fazla küçültmek mümkün değildir. Bu insan tipinde yapılacak değişiklikler ancak yükseltme olabilir. Klasik geleneğimizin Batılı takipçilerinin yaptığı tam da buydu. Bizim Küçük Adamımızdan, global boyutlara kadar büyüyen (...) Kafka'nın, Beckett'in ve Camus'un kahramanları (...) meydana gelmişti. Sovyet kültürü Başmaçkin'in Paltosunu, Küçük adamın omuzları üzerine yıkıyordu ve bunun sonucunda küçük adam, tabii ki hiçbir yere kaybolmamış, sadece ideolojik olarak kaldırılmış ve edebiyatta ölmüştü.” (Вайль, 2012)

Küçük insanların çok yönlü edebi galerisinde aşağıda belirtilen kahramanlar öne çıkar:

- Maddi statülerinde veya görünümünde bir değişiklik yaparak herkesten saygı görmeyi isteyenler;
- Yaşadıkları hayat yüzünden korkuya kapılanlar;
- Ezici bürokratik gerçeklik koşullarında zihinsel bozukluklarla hastalananlar;
- Sosyal çelişkilere karşı iç protestosunu, zengin olmak ve kendini yüceltmek için acı bir arzu ile birbirine bağlayanlar ve sonucunda delirmeye kadar gidenler;
- İş yerindeki üst rütbelilere karşı hissettiği korkudan dolayı deliliğe veya ölüme sebep olan insanlar;
- Kendisinin eleştirilmesinden korkarak, davranışlarını ve düşüncelerini değiştirenler;
- Sihirli araçlar kullanarak hayatlarını değiştirmek isteyen ve hayatta başarısızlıklar nedeniyle intihara kalkışanlar.

Nikolay Mikhailoviç Karamzin, “Küçük adamların” dünyasını açan ilk yazardır. Onun yazdığı “Zavallı Lisa”nın hikâyesi bundan sonraki edebiyat üzerine en büyük etkiyi yaratmıştı. Hikâyeyi anlatan kişi, zavallı bir kızın kaderini üzüntülü ve acıyarak anlatır. Duygusal bir yazar için sosyal konulara hitap çok önemliydi. Hikâyeye

kahramanlarının sosyal eşitsizliği ve insan ruhunun doğal karmaşıklığı Lisa'nın mutluluğunun önünde bir engel teşkil ediyordu.

Ancak bu da özellikle önemlidir: Karamzin, belki de Rus edebiyatında, “en alt” sınıfın temsilcisi olan “küçük adamda” “yaşayan bir ruh” keşfeden ilk kişiydi. “Köylü kadınlar da nasıl seveceğini biliyor” sözleri, Rus edebiyatında uzun süre yerini korumuştur. Buradan da Rus edebiyatında, “küçük adamın” kendisine, mutluluğuna ve dertlerine acıma gibi başka bir gelenek doğar. Zayıf, ezilen ve sessiz insanları savunma, usta yazarların ana ahlaki görevi olmuştur.

Karamzin, “Küçük insanlar” hakkında devasa bir eserler serisini başlatmış ve bundan önce hiç bilinmeyen bu konunun araştırmasının ilk adımını atmıştır. Puşkin, Gogol ve Dostoyevski gibi yazarlara Karamzin ilham vermiştir. “Küçük insan” konusu, yazarın önde gelen temalarından biri olarak adlandırılabilir. Bu konunun Gogol'un birçok eserinde ele alınmasına şaşmamalıdır.

“Küçük adam” tipi, yüksek rütbeli insanlar tarafından sürekli azarlanan, fakir ve sıradan bir düşük kademeli memurun bir nevi genelleştirilmiş portresidir. Bu, her hangi bir hakkı olmayan, hayata ve hayat koşullarına karşı güçsüz kalan bir insandır. Devlet çarkları arasında ve ebedi ihtiyaçla köleleştirilmiş bu insan, bazen protestoya kalkışır, bununla birlikte “küçük adamın” isyanı, onun için delilik, düşüş ve ölüm gibi trajik sonuçlar doğurur.

Petersburg Hikayeleri'ndeki konular, Rusya İmparatorluğu'nun başkenti olan Petersburg'un etrafında odaklanmıştır. N.V.Gogol'un Petersburg'u, fantastikliğin ve gerçekliğin ayrılmaz bütünlüğü içinde bulunan bir şehirdir. Burada en sıra dışı olayların olması mümkündür. Binbaşı Kovalev'in kaybolan burnu kendi hayatını yaşıyor ve bunun yanı sıra, sahibinden bile daha yüksek bir rütbesi vardır. Dünyada her şey değişmiş, her yerde kaos hüküm sürüyor, alışılmış iyilik ve kötülük kavramları çöküyor ve asıl değer şeref değil rütbe oluyor. Şehir, bir insanı kendi düşüşünün farkına varamayacak seviyeye kadar küçük düşürebiliyor. “Önemli kişilerin” parlak ve

zengin şehri, mükemmel dış görünüşün altında değersizliği ve ruhsuzluğu saklıyor. Yazar, **Nevski Bulvarı** adlı eserinde, sanki insanların yüzleri yokmuş gibi, kaldırımda, şapkaların, bıyıkların ve redingotların yürüdüklerini anlatıyor. Burada bezirganlık ve bürokrasi hüküm sürüyor. İnsan, başlıca belirtileri para ve rütbenin olduğu bir çeşit sembole dönüşüyor. Güzellik ve parlaklık sahte ve göstermeliktir, onların arkasında ise sadece boşluk, sefahat ve yalan vardır. “Bu Nevski Bulvarına kesinlikle inanmayın – diyor yazar. – Her şey yalan, her şey hayal, her şey bambaşkadır...” Petersburg’un hayatı, bir rüya gibidir. Şehir insanı bastırırken, ruhundan mahrum etmektedir. Böylece **Portre** hikâyesindeki ressam Çartkov, yeteneğini paraya satıyor, **Nevski Bulvarı** hikâyesindeki ressam Piskarev de intihar eder. Gogol’un Petersburg’unda her şey mümkün; burun sokaklarda yürüyüşe çıkıyor, Akakiy Başmaçkin’in hayaleti insanların omuzlarından paltolarını çıkartır, portre ise insanların kaderlerini değiştirir.

Gogol’un gençlik yıllarında bitirdiği “hayat okulu”, **Petersburg Hikâyeleri**’ni yazmasında ön ayak olmuştur. Gogol 1829 yılında Petersburg’a geldiğinde, derin toplumsal çelişkiler tablosundan ve trajik sosyal felaketlerden çok etkilenmişti. O, yaşadığı tecrübelerden hem fakir memurun durumunu, hem genç ressamların ortamını (Gogol, bir zamanlar Sanat Akademisi’nin resim derslerine katılmıştı) hem de sıcak tutan bir palto almak için parası olmayan fakir bir adamın çilesini çok iyi biliyordu. Gogol’un kendi hikâyelerinde, Petersburg’u tüm dış ihtişamı ile ve derin sosyal karşıtılarıyla bu kadar doğru bir şekilde yansıtmayı sağlayan da işte bu yaşam tecrübesiydi.

“Petersburg Hikâyeleri”nin altında yatan ana ihtilaf, insan ve insanın sosyal varlığının insanlık dışı koşullarıdır. Gogol Petersburg’u, insan ilişkilerinin bozulduğu, bayağılığın hüküm sürdüğü ve yeteneklerin kaybolduğu bir şehir olarak göstermektedir. İşte bu korkunç ve çılgın şehirde memur Poprişçin inanılmaz olaylar yaşıyor **Bir Delinin Hatıra Defteri** ve zavallı *Akakiy Akakiyevi* ç doğru düzgün bir hayat yaşamaktadır. **Palto** Gogol’un hikâyelerinin kahramanları ya delirir ya da gerçeğin acımasız koşulları ile eşitsiz bir mücadelede ölür.

Tabi ki “Bir Delinin Hatıra Defteri”, **Petersburg Hikâyeleri** serisinin en

trajik öykülerinden biridir. Tüm hikâyeyi, **Bir Delinin Hatıra Defterinin** ana kahramanı olan, düşük rütbeli devlet memuru, müstensih (kalem memuru) olarak çalışan ve departmanda herkes tarafından azarlanan Aksentiy İvanoviç Poprişçin anlatır. Poprişçin, soylu bir aileden gelen ancak çok fakir ve hiçbir talebi olmayan bir adamdır. Poprişçin, toplumsal olarak meşru kılınan zevklere, siyasi çıkarlara, şeref ve kişisel saygınlık hakkında fikirlere, alışkanlıklara ve hatta gizli hayallere sahiptir. Bu adam, kendi dünyası çerçevesinde alışageldik, kendini beğenmiş bir yaşam sürmekte ve yaşadığı hayatın, kişiliğini ve onurunu suistimal ettiğini görmemektedir.

Bilinci bozuk olan Poprişçin'in kafasında aniden bir soru oluşur: *“Neden ben görev ve sorumluluğu olmayan bir danışmanım?”* ve *“Neden özellikle görev ve sorumluluğu olmayan danışmanım?”* Poprişçin tamamen delirir ve isyan eder. İçinde aşağılanan bir insan onuru uyanır. Kendini İspanya Kralı olarak görmesi, Poprişçin'in çıldırmış düşüncelerinin zirvesidir. Bu fikir, etrafındaki yaşamda var olan doğal kavramların sapkınlığının muhteşem bir yansımasıdır. *“Bir Delinin Hatıra Defteri”*, her şeyin yeri değişmiş ve bir biriyle karışmış, mantığın ve adaletin ayaklar altına alınmış, çılgın bir dünyanın haksız temellerine karşı protesto çığlığıdır. Poprişçin ise bu dünyanın bir ürünü ve kurbanıdır. Bununla birlikte Gogol, kahraman olarak küçük bir görevliyi seçerken, sadece iç dünyasının acınacak ve komik özelliklerini ortaya çıkarmaya değil, aynı zamanda halkın küçük düşürülmesi için trajik bir öfke ve acı hissi uyandırmaya ve Poprişçin'in psikolojisinde tüm normal özelliklerin ve kavramların çarpıtılmasını göstermeye çalışır.

Palto öyküsünün başkahramanı *Akakiy Akakiyeviç* Başmaçkin de Petersburg'un, yoksulluğun ve keyfiliğin kurbanıdır. Yazar, öykü kahramanının sınırlarını ve küçüklüğünü açıklarken ironik gülümsemeyi gizleyemiyor.

Palto hikâyesinde anlatılan kişiyi, yeni bir palto sahibi olma arzusu ele geçirmiştir. Bu arzunun gücü ve öznesi ölçülemez. Basit bir günlük işin çözümü büyük bir sorun olarak lanse edilmiştir. İşte Gogol’un ironisi tam da burada saklıdır. *Akakiy Akakiyeviç* hırsızlığa uğradığında çaresizlik içinde “önemli bir kişiye” başvurmuştur. Burada “önemli kişi” ise, yetki temsilcisinin genelleştirilmiş imgesidir. Generalin odasında yaşanan sahne, “küçük adamın” sosyal trajedisini en güçlü şekilde ortaya çıkaran sahnedir. *Akakiy Akakiyeviç*’i “önemli kişinin” odasından “neredeyse hareketsiz olarak çıkartmışlardır”. Başmaçkin, ancak ölüm döşeginde sayıklarken “en kötü kelimeleri söyleyerek küfretmeye” başlar, çünkü sadece ölü bir *Akakiy Akakiyeviç* isyana ve intikama kalkışabilir. Öykünün sonunda hayaletin zavallı devlet memuru olduğu ortaya çıkar ve bu hayalet, “rütbeye ve mevkiye bakmaksızın herkesin omuzlarından” paltolarını çıkartmaya başlar.

Gogol ile aynı zamanda yaşayan kişilerin ve eleştirmenlerin *Akakiy Akakiyeviç* hakkındaki görüşleri ayrılmıştı. **Palto** öyküsünde Dostoyevski, insanoğluyla ne kadar çok alay edildiğini görmüş, eleştirmen Apollon Grigoryev, “ortak aşkı, dünyevi aşkı ve hristiyan aşkını” görmüş, Çernişevski ise, Başmaçkin’i “tam bir budala” olarak adlandırmıştı.

Bir Delinin Hatıra Defteri öyküsünde aklın ve deliliğin sınırları ne kadar ihlal edildiyse, **Palto** öyküsünde de o kadar yaşam ve ölüm arasındaki sınırlar yok olmuştu. Sonucunda biz, hem **Bir Delinin Hatıra Defteri** öyküsünde, hem de **Palto** öyküsünde sadece “küçük adam”ı görmüyoruz insanı görüyoruz. Biz burada, yalnız, kendine güveni olmayan, güveneceği bir desteği olmayan ve empatiye muhtaç insanlar görüyoruz. Bu yüzden bizler, “küçük adamı” ne acımasızca eleştirebiliriz ne de haklı çıkartabiliriz; bu adam insanda, hem acıma hem de alay hissi uyandırır. (Dmitriyevskaya, 2009)

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. REJİSÖRÜN YORUMU

5.1. Eserin Teması ve Üst Amacı:

Güçsüz/statüsiz/Küçük insanın toplumsal şartlara uymak için mücadele edişini ve bu kişinin kendi benliğinden çok statüsünü kaybetmekten korkmakta olduğunu göstermektedir. Buradan yola çıkarak ortaya koyduğumuz oyunun üst amacını belirlemek için aşağıdaki yol izlenmiştir.

Çağımızda, insanlar arasında iletişimin ve tanıtımın en önemli aracı sosyal medyadır. Orada oluşturulan kimliklere insanlar büyük bir önem veriyorlar. Sosyal medyadan insanlarla ilgili birçok şeyi öğreniyoruz; sosyal statüleri, ekonomik durumları, eğitimleri, bugün hangi durumda oldukları, şimdi ne düşündükleri, kimlerin arkadaşı oldukları vb. Sosyal medyada oluşturulan kimlik tıpkı Gogol'un eserlerinde olduğu gibi hem fantastik hem de gerçek olan durumlara benziyor.

Sosyal medya bilgilerini insanlar kendileri oluşturuyor, böylece bir insanın kendi kendini sansürlediği durumlara tanık oluyoruz. Olaylar arasında tıpkı Gogol'un eserlerinde olduğu gibi kopukluklar olabiliyor, örneğin zaman kopuklukları, olayın içinde bölünmesi, kronolojisi vb. Ayrıca olayların canlı yayını izliyoruz, fakat o da gerçekliğin yayılmasına sebep olmuyor. Olayları baştan sona izliyoruz fakat bir olayı bir kişinin istediği perspektiften görmüş oluyoruz. Bu durumda olaya dışarıdan dâhil olmadığımızdan ötürü olayın bitişi, yönü ve inceleme noktaları olayı çeken kişi tarafından bizlere sunuluyor. Bu sosyal medyanın özellikleri Gogol'un anlatılanın yeniden aktarımı ve bir olayın değil, yeniden anlatılanın yeniden düzenlenmesine benziyor. Diğer taraftan insan sosyal medyada var olan kurallara, şartlara ve oluşturulan toplumsal güzelliğe uymak zorunda hissediyorlar; örneğin, fenomen olmak için ne yapmak gerek, nasıl ve ne zaman, hangi içerikte statüler barınmalı, güzel görünen fotoğraf seçkileri vb.

Sosyal medya insan etkileşiminin en önemli araçlarından biri ve içinde var olandan daha iyi gösterme şansını barındırıyor. Böylece birey kendisinden ve toplumdan yabancılaşır. Çağımızdaki bu tür yabancılaşmalar ve sosyal medyadaki kimlik ile insan arasındaki fark, güncel ve gelecekteki insanların ilişkilerinde ve iletişimde/etkileşimde büyük bir problem olacaktır.

Bugünkü insanların toplumsal şartlara uymak için gerçek olmayan kimlik oluşturma çabasından; bireyin kendisinden ve toplumdan yabancılaşma temasının güncel varlığından dolayı üst amacı bu şekilde belirttim: “Toplumsal uyumluluk için mücadele eden insanın savaşını kazanamaması ve bu süreçte kendi benliğini kaybetme olasılığı”.

5.2. Eserin olay dizisi

1. Berberin burunu bulması. Burunu atarken, polis memurunun onu yaralaması.
2. Uyanan Kovalov’un burnunun olmadığını fark etmesi ve onu aramak için yola çıkması
3. “Burun”un general olduğunu görmesi, burnu kendi yerine dönmeye ikna etmeye çalışması
4. İlan vermeyi başaramaması
5. Polis memuruyla şikâyet etmek için buluşması
6. Burnunu kaybetme sebebinin kendi kızıyla evlenmesini isteyen ve düşünen Kovalov’un Potoçina ile tehdit içerikli mektuplaşması
7. Polis memurunun burunu buluşu ve Kovalov’un evine teslim edişi.
8. Burunun kendi yerine oturtulması için doktora uğraması fakat başarısız olması
9. Bilinmeyen bir şekilde burunun Kovalov’da ait olduğu yere geri dönmesi

5.3.Eserin üst amacı ve ana teması

- Toplum tarafından sunulmuş değerlere ve ideal şartlara uymak için insanın mücadele etmesinin kötü taraftan gösterilişi
- İnsanın kendi var oluşunu statü olarak belirlemesi
- Bireyin “bir organ” kaybetmek olayına olan tepkisinin sadece toplumun ona karşı vereceği tepkiden ve pozisyon kaybetme korkusundan dolayı oluşunu absürt bir noktadan gösterilmesi
- Statünün arkasından insanın görmediğimiz noktalarında/ çevrelerinde insanın benlik ve “ben” in kaybedildiğinin gösterilmesi

5.4. Eserin beş olaylı analizi

Bu bölümde Gogol’ün **Burun** öyküsünün metne göre beş olaylı analizi ve içerikleri maddeler halinde anlatılacaktır.

Başlangıç Olayı: Kovalov’un burnunu kaybetmesi

- Berberin karısının evde burnu bulması
- Burnu evden atarken polis memuru ile karşılaşması
- Uyanan Kovalov’un burnunun olmadığını fark etmesi
- Burnunun çalındığını düşünen Kovalov’un şikayet etmek için polise gitmeyi düşünmesi

Esas Olay: Kovalov’un burnunu arama mücadelesi

- Kovalov’un general üniformalı “Burun”la karşılaşması ve “kendi yerine dönmesi” için ikna etme çabasının başarısız olması
- İlan vermek için gittiği gazetede İlan Memuru’nun kendisini

umursamaması ve ilan verememesi

- Potaçına ile mektuplaşmak ve kadının bu konuyla alakası olmadığını öğrenmesi

Merkez Olay: Burunun bulunması ama yerine getirilememesi

- Polis memurunun bulunan burunun Kovalov'un evine gidip teslim etmesi
- Burunun yerine konmasının başarısız olması

Final Olay: Doktorun yardımının başarısızlığı

- Doktora burnu yerleştirmek için rica etmesi
- Doktorun burnu satın almak niyeti

Ana Olay: Burnun kendi yerine dönmesi

- Kovalov'un burnunu kaybettikten sonraki olumsuz geleceği
- Anlatılan hikayenin gerçek olup olmadığı şüphesi

Gogol'ün **Burun** öyküsüne göre beş olaylı metin analizi bu şekildedir. Yönetmenin yorumunun ortaya çıktığı yani metinden yola çıkılarak yönetmene göre beş olaylı metin analizi ise şu şekilde yapılmıştır.

Başlangıç Olayı: Kovalov'un burnunu kaybetmesi

- Berberin ekmeğinin içinde traş ettiği Kovalov'un burnunu bulması
- Karısının Berberi evden atma tehdidinden dolayı burnu gizlice dışarı atma çabası
- Polis memuru ile karşılaşması

- Kovalov'un uyanınca burnunun olmadığını öğrenmesi

Esas Olay: Kovalov'un burnunu arama mücadelesi

- Kovalov'un general üniformalı "Burun"la karşılaşması ve "kendi yerine dönmesi" için ikna etme çabasının başarısız olması
- İlan vermek için gittiği gazetede İlan Memuru'nun kendisini umursamaması ve ilan verememesi

Merkez Olay: Burunun bulunması

- Polis memurunun bulunan burnu Kovalov'un evine gidip teslim etmesi
- Burunun yerine konmasının başarısız olması

Final Olayı: Doktorun yardımının başarısızlığı

- Doktora burnu yerleştirmek için rica etmesi
- Doktorun burnu satın almak niyeti

Ana Olay: Kovalov'un kendi benliğini kaybetmesi

- Kovalov'un insani özelliklerini kaybetmesi

Gördüğümüz gibi eserin ve yönetmenin beş olaylı analizleri arasında farklılıklar vardır. Eserin "Esas Olay"ındaki "Potoçina ile mektuplaşmak" kısmına sahnelenen oyundaki "Esas Olay"da yer verilmemiştir.

Oyunun üst amacına ulaşabilmek için baştan sona eylemin daha keskin ve etkileyici olabilmesi için Merkez olayının yakınında olmak aktarıma engel olduğuna karar verildi.

Kovalov'un karşılaştığı insanlar tarafından umursamazlıkla karşılaşması ve "Saygılı insan burnunu kaybetmez" korkusunun vurgulanmasının önemli olduğuna karar verildi.

İkinci bir ayrıntıyı da "Ana olay" da görmekteyiz. Metne göre "Ana Olay"da Kovalov eserin sonunda uyanır ve burnunun yerinde olduğunu anlar. Bu durumun Kovalov'u kötü etkilediğinden bahsedilir. Ardından da gerçek olup olmadığı şüphesi uyanır okuyucuda. Sahnelenen yorumda ise belirlenen üst amaca uygun olarak; doktordan yardım alamadıktan sonra son umudunu da kaybeden Kovalov bütün değerlerine ve isteklerine sahip olmadığını fark eder. Başta üniforma sonra beden kaybolur. Bu nedenle oyunun sonunda derisiz, iskelet halindeki binbaşımın hayvansı özellikler taşıdığını görürüz.

Bu şekilde beş olaylı analiz yöntemini kullanmanın faydalarını şu şekilde sıralamak mümkündür;

1. Eserin ve oyunun bütünlüğünün görülmesi
2. Olayların sıralaması ve aynı zamanda küçük olayların da göz önünde bulundurulması
3. Üst amacın ve baştan sona eylemin kontrol edilmesi.

5.5. Gogol'un "Burun" unun sahneleme gerekçesi:

Çalışacağımız oyunun kolektif bir noktaya hizmet etmesi gerekmektedir, çünkü Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde 4.sınıf mezuniyet oyunu olarak sahneye koyacaktım. Üç ana sanat dalının (yazarlık, tasarım, oyunculuk) sahne uygulaması dersi kapsamında gerçekleştirilecekti. Grotesk yaklaşımın ve seçtiğimiz bu efsane eserin, yapacağımız bu kolektif çalışmada güzel bir deneyim oluşturacağını düşündüm.

Öğrencilerimin, Rus edebiyatına olan yaklaşımlarının gelişmesi, grotesk

kavramının özelliklerini öğrenmeleri, edebiyat metinlerini oyunlaştırmak üzerine dramaturgi çalışmaları yapmaları sonucu kolektif bilinci oluşturacağımızı ve sürecin de öğrenciler için işlevsel, keyifli bir tecrübe olacağına inandım.

Sebeplerimden bir diğeri ise, oyunculuk sınıfında dört kadın öğrencimin oluşuydu. Kişi sayısı bana yaptığım sahneleme versiyonunu gerçekleştirebilmek için olanak tanıyordu. Yaptığım uyarlamada, dört kadın bir ortak karakteri (Kovalov – eserin başkahramanı) canlandıracaktı. Bu sebeple de kahramanı dört farklı şekilde bölmeyi planladım:

1. Gurur
2. Kibir
3. Hırs
4. Eziklik

Bu duygular üzerinden belirlenen fiziksel formlar ve özellikler oyuncular tarafından sahiplenilecek ve böylece Kovalov karakterinin oyun esnasında gerçekleşen evrimini bu şekilde gösterecektik.

Aynı zamanda bu dört duygu ve özelliğe sahip olan oyuncular oyunun anlatıcı-koro kısmını da canlandıracaktı. Dört anlatıcı seyirciye **Burun**'un hikâyesini anlatacaktı.

Bunların yanı sıra, kadınların erkekleri canlandırıyor oluşu ise, grotesk unsurların kullanımına ve fantastik bir dünya göstermemize fırsat veriyordu. Fakat prova süreci ilerlerken, bazı sebeplerden dolayı bir oyuncu oyundan çıktı, oyuncular üç kişiye düştü. Biz de aynı konseptle çalışmaya devam ettik, fakat gerçekleşmesini istediğim o keskin evrimleşme süreci ve ayrıntılar bence bu sebepten dolayı kaybolmuş oldu. Özellikle başkahramanın gerileme gösterdiğini anlattığımız yerlerde gösterişli olan bir yan olmadı.

Oyunda kullanılan anlatıcının varlığının ve oyunun türünü bu şekilde seçilme sebebi, oyunun oynayacağı Güzel Sanatlar Fakültesi'nin Deneme Sahnesi'nin özelliklerinden kaynaklanmıştır. Koro-anlatıcı ile seyirci arasında kurulan ilişki seyircinin yakınlığından dolayı güçlenecektir.

Ancak, en önemli sebep kurulan üst amacın güncelliğiydi. Günümüzde yaşayan insanın kendi kimliğini oluşturma aşamasında sosyal medya üzerinden bunu uygulaması, sosyal medyanın belirttiği şartlara uyma çabası ve oyunun üst amacı ile birlikte ortak noktaların bulunması, genç öğrencilere bu konuda düşünmek, kendi fikirlerini oluşturmak ve kendilerini dışarıdan görmelerine fayda sağlaması düşünülmüştür.

Eserden uyarlanan, dramaturgisini bu temellere dayandırılan; durumun, metnin, olayların, kahramanların, tasarımın bu şekilde oluşturulduğu bir oyunla seyirciye ulaşmak hedeflenmiştir. Bu güncel temanın, sanat eseri aracılığıyla seyircide çağrışımlar yaratması ise sanatın en önemli işlevlerinden biridir.

SONUÇ

Stanislavski'nin fiziksel eylem yöntemini incelediğimiz zaman şunu anlıyoruz ki; Stanislavski mirasçıları tarafından kendi tecrübe ve teori çalışmalarından yola çıkarak yöntemin unsurlarını geliştirmiş ve güncellemişlerdir. Örneğin,

- Hangi oyunun niçin ve neden sahnelendiği
- Hangi toplulukta, nerede ve ne zaman sahneleneceği
- Yazarın eserde ne anlatmak istediği, Ana tema, oyunda sunulmuş problemi
- Yazarın türünü ve tarzını incelemek
- Sahnelenecek metni uyarlarken ele alınacak odak noktaları
- Eserin olay dizisini oluşturma biçimi
- Karakterlerin amaç ve hedeflerinin belirlenmesi
- Karakterin hedefe ulaşma sürecindeki mücadelesinin incelenmesi
- Yazarın önerdiği koşulların değerlendirme biçimleri
- Verili koşulların karakterleri nasıl etkilediğinin incelenmesi ve çözümü
- Oyunun plastik ve atmosfer çözümü
- Rejisör ve oyuncuların masa başı çalışma biçimleri
- Oyununun çatışmasının türünün belirlenmesi, gibi.

Yönetmenin çalışma sürecinde karşılaştığı soru veya sorunlara bu tamamlanmış yöntemin, cevaplar vermesini sağladığını görmüş oluyoruz. Ayrıca kullanmak istediğimiz herhangi bir tür veya yöntem için fiziksel eylem yönteminin unsurlarını kullanmak biçimi değiştirmiyor. Bu çalışmada ele aldığımız **Burun** oyunu grotesk unsurlar kullanılarak sahnelenmiş, ayrıca bu çalışmada edebi metnin sahneye uyarlaması da yapılmıştır. Böylece bu teori ve uygulamalı çalışmalarda fiziksel eylem yönteminin universal olduğunu kanıtlamış oluyoruz.

Stanislavski ve mirasçılarının oluşturduğu fiziksel eylem yönteminin yaygın bir görüşle sadece bir oyunculuk yöntemi olmadığı ve güncel olduğu sonucuna ulaşmış olduk.

KAΥNAKÇA

- Balaşov. (2009). *Filosofia(Felsefe)*. M: Юридический институт СФУ.
- Brecht, B. (2011). *Epik Tiyatro*. istanbul: Agora Kitaplığı.
- Brooke, P (1976). *Пустое пространство*. M: Прогресс.
- Brumbaugh, S. (. (2010). *Философы Древней Греции(Yunan Filozoflar)*. M.: Центрполиграф.
- Çistuhin. (2014). *Теория драмы: анализ драматического произведения.(Dram Sanatın Teorisi)*. m: Ogik.
- Dmitriyevskaya. (2009). *N.Gogol'un "Palto" öyküsündeki küçük adam portresi*. kiev: Русский язык, литература, культура в школе и вуз.
- Grotowski, J(2009). *К Бедному театру*. M: Артист. Режиссер.Театр.
- Gutner. (2004). *Философские вопросы исторической науки(Felsefe)*. M: ИФ РАН.
- Насиеv, P. (2019, 06 30). *Ses Yüksekliği, Diyarazon, Sesin Süresi, Sesin Gücü ve Ses Rengi*. 09 14, 2019 tarihinde Stereomecmuasi: <https://stereomecmuasi.com/2011/09/ses-yuksekligi-diyarazon-sesin-suresi-sesin-gucu-ses-rengi.html> adresinden alındı
- Knebel, K. (1982). *Fiziksel Eylemler yoluyla Piyesin ve Rolun Analizi*. M: iskusstvo.
- Knebel, K. (1966). *Школа режиссуры Немировича-Данченко(Nemiroviç-Dan çenko'nun reji eđtimi)*. M: Искусство.
- Knebel, K. (1982). *О действенном анализе пьесы и роли* . M: iskustvo.
- Maeterlick, M. (1996). *Избранные произведения(Seçilmiş Eserleri)*. m: Панорама.
- Meyerhold, V. (2014). *Tiyatro Üzerine*. (T. Kanbu, Çev.) istanbul: Agora kitaplığı.
- Meyerhold, V. (2014). *Tiyatro Üzerine*. istanbul: agora kitaplığı.
- Mitchell, K. (2008). *The Director's Craft -A Handbook for the Theatre*. Londra: routledge.
- Nemirovi ç-Dançenko, H.-Д. (1952). *Театральное наследие(Tiyatro mirası)*. (Cilt 1). M: Искусство.
- Nemirovi ç-Dan çenko. (1938). *«Анна Каренина» в постановке МХАТ СССР им. Горького. (MST 'Anna Kareninan'ın sahnelemesi)*. M: Искусство.
- Nemirovich-Danchenko, H.-Д. (1979). *Избранные письма(Seçilmiş mektuplar)*. M: Искусство.
- Pavis, P. (1991). *Словарь театра(Dictionnaire dum theatre)*. M: progress.
- Stanislavski, K. (1989). *Собрание сочинений: В 9 т (Tüm yapıtları.9 cilt)*. M: Искусство.
- Stanislavski, K. (2012). *Bir Karakter Yaratmak*. (O. Akınhay, Çev.) istanbul: Agora Kitaplığı.
- Stanislavski, K. (2013). *Bir Aktör Hazırlanıyor*. (T. Göbekçin, Çev.) ankara: Alfa Yayıncılık.
- Tovstonogov, T. (1980). *Зеркало сцены(Sahnenin aynasi)*. M: Искусство.
- Tovstonogov, T. (1984). *О профессии режиссёра (Rejisorun Sanatı)*. moskva: Искусство.
- Vahtangov. (1984). *Сборник(Derleme)*. M: ВТО.
- Vail, B. (2012). *Смерть героя.(kahramanın ölümü)*. M: OCT.
- Vilenkin, B. (1941). *Немирович-Данченко ведет репетиции(Nemiroviç-Dan çenko provada)*. M: Искусство.

Zahava, 3. (1976). *Мастерство актера и режиссера (Oyuncunun ve Rejisorun Sanati)*. Москва: Просвещение.

Zvereva. (2013). *Marquez Ve Mo Yan 'in Eserleri Üzerinde Grotesk Kavrami Ve Özellikleri*. m: iskusstvo.

TDK. (2012, 05 01). *Türk Dil Kurumu*. 09 16, 2019 tarihinde TC Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu:

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5d7f92a8637501.03259126 adresinden alındı.

Litürji. (2016, 01 08). 09 16, 2019 tarihinde wikipedia: <https://tr.wikipedia.org/wiki/Lit%C3%BCrji> adresinden alındı.



EK – Oyun Metni

BURUN

- I KORO - Martın yirmi...
- II KORO - beşinde Petersburg da...
- III KORO – çok tuhaf...
- I KORO – olay oldu.
- II KORO – Voznesenskiy...
- III KORO– caddesinde...
- I KORO – oturan...
- II KORO – berber...
- III KORO – İvan Yakaovleviç,
- I KORO – soyadı...
- II KORO – zamanında...
- III KORO– unutulmuştu;
- I KORO – dükkânının...
- II KORO – tabelasında...
- III KORO – yazılı...
- I KORO – değildi.
- II KORO – Yüzünü...
- I KORO – sabunlamıştı.
- I KORO– adamı gösteren...
- II KORO – bir resmin...
- III KORO – yanında...
- I KORO – yalnızca...
- II KORO – şu yazı...
- III KORO – okunabiliyordu.
- I KORO – Hacamat...
- II KORO – da...
- III KORO – yapılır nokta.
- I KORO – Berber İvan Yakovleviç...
- II KORO - berber İvan Yakovleviç...
- I KORO– o sabah...
- III KORO – oldukça...
- I KORO – erken uyandı.
- I III KORO – Taze ekmek kokusuyla uyandı.
- PRASKOVYA I – Praskovya...

PRASKOVYA II – Osipovna. Berber İvan Yakovleviç...

PRASKOVYA I – oldukça erken uyandı.

İVAN YAKOVLEVIÇ – Praskovya Osipovna...

PRASKOVYA I – berber İvan Yakovleviç yatağında iyice doğrulunca...

PRASKOVYA II – tam bir kahve tiryakisi ve hayli yapılı bir kadın...

PRASKOVYA I – olan karısının fırından tazecik pişmiş ekmekler çıkardığını gördü.

İVAN YAKOVLEVIÇ – Ben bugün kahve içmeyeceğim Praskovya Osipovna dedi. Onun yerine taze ekmekle soğan yemeği çekti. İvan Yakovleviç'e kalsa hem soğan ekmek yemek hem kahve içmek istedi ama...

PRASKOVYA I – ama iki şeyi birden istemesi mümkün değildi. Çünkü Praskovya Opsiyona...

PRASKOVYA II- Praskovya Osipovna bu tür kaprislerden hoşlanmazdı.

PRASKOVYA I – Zaten bu sırada karısı varsın ekmek yesin ahmak herif böylece ben böylece ben...

PRASKOVYA I – diye düşünmekteydi.

İVAN YAKOVLEVIÇ – İvan Yakovleviç...

PRASKOVYA I – sofraya oturmadan önce...

PRASKOVYA II – kibarlık olsun diye...

PRASKOVYA I – gecelik entarisini üzerine...

PRASKOVYA II – fırakını...

PRASKOVYA I – giydi.

İVAN YAKOVLEVIÇ – iki baş soğan soydu. Tabacağına biraz soğan için tuz serpti. Sonra eline bıçak alıp...

PRASKOVYA II – büyük bir ciddiyetle...

PRASKOVYA I – karısına verdi. Ekmeği

İVAN YAKOVLEVIÇ – kesmeye başladı. Ortadan ayrılan ekmeğin içinde hayretle ekmeğin içinde ağaran bir kabartı bulunduğunu fark etti.

PRASKOVYA çıkardığı nesneyi...

PRASKOVYA I – sonra parmaklarıyla yokladı.

İVAN YAKOVLEVIÇ – Pek yumuşak bir şey değil. Ne acaba? Diye düşündü.

PRASKOVYA II – İki parmağını ekmeğin içine soktu ve...

PRASKOVYA I – bir...

İVAN YAKOVLEVIÇ – burun...

PRASKOVYA I – çıkardı dışarı...

İVAN YAKOVLEVIÇ – İvan Yakovleviç gözlerini ovuşturdu. Gördüğüne inanamıyordu. Ama burundu bu resmen burundu. Hatta tanıdık bir burundu sanki...

PRASKOVYA I PRASKOVYA II - Hatta tanıdık bir burundu sanki...

İVAN YAKOVLEVIÇ – bir dehşet ifadesi kapladı İvan Yakovleviçin yüzünü ama karısının kapıldığı öfkenin yanında hiç kalırdı.

PRASKOVYA I – Kimden kestin o burnu canavar herif...

PRASKOVYA II – diye bağırdı karısı...

PRASKOVYA I – aaaaaa ...

PRASKOVYA II – diye bağırdı karısı...

PRASKOVYA I – başkası değil ben kendim ihbar edicim seni karakola.

PRASKOVYA II – Seni ayyaş...

PRASKOVYA I – rezil seni...

PRASKOVYA I PRASKOVYA II – üç ayrı kişiden duydum...

İVAN YAKOVLEVIÇ – tıraş ederken milletin burnuna koparacakmış gibi asılıyormuşsun.

PRASKOVYA I PRASKOVYA II – İvan Yakovleviç allak bullak olmuştu.

İVAN YAKOVLEVIÇ – Her... her... Çarşamba ve Pazar tıraş ettiği sekizinci dereceden bir memur olan Kovalev'in burnuydu bu burun...

PRASKOVYA I – çarlık Rusya'sında subaylık askerlik hizmetlerinden ayrıldıktan sonra rütbelerine uygun yüksek düzeyli sivil görevler üstleniyorlardı...

PRASKOVYA II – assesorluk adı verilen ve askerlikte binbaşılığa, sivil yaşamda sekizinci derece memurluğa denk düşen görev unvanı...

PRASKOVYA I – Kafkasya'daki yöneticilerin yetkilerini inanılmaz ölçüde kötüye kullanmaları nedeniyle kolayca elde edilebiliyordu.

İVAN YAKOVLEVIÇ – Rusça baskıda editörün notu. Dur dur hele Praskovya Osipovna bir beze saralım bir köşeye bırakalım. Biraz dursun orda. Sonra kendisinden kurtulmanın bir çaresini buluruz.

PRASKOVYA II- Aklından çıkar bunu...

PRASKOVYA I – kesik bir burunla aynı odayı paylaşmam ben ,rezil herif!...

PRASKOVYA II – usturayı kayışa sürtüp sürtüp bilemeyi bilirsin ama sonra...

PRASKOVYA I – sonra o keskin ustura nasıl kullanılır bilmezsin alçak aşağılık herif...

PRASKOVYA II – sakın beni polise hesap vermek zorunda bırakayım deme!...

PRASKOVYA I - al götür onu bu evden nereye götürürsen götür...

PRASKOVYA II - seni de o nesneyi de gözüm görmesin...

PRASKOVYA I - senide o nesneyi de gözüm görmesin...

PRASKOVYA II - anladın mı beni, kaz kafalı ! İvan Yakovleviç.

PRASKOVYA I- ölü desen ölü...

PRASKOVYA II- değil canlı desen...

PRASKOVYA I – değil...

PRASKOVYA II - bir haldeydin.

İVAN YAKOVLEVIÇ - Düşünüp taşınıyor düşünüp taşınıyor ama bir çaresini bulamıyordu. Kulağının arkasını kaşıya kaşıya: nasıl olmuş şeytanlar bilir ama olmuş bir kere ben gece eve sarhoş mu döndüm Praskovya Osipovna.

PRASKOVYA I - hatırlamıyorum.

İVAN YAKOVLEVIÇ - İnanılır gibi değil. Ekmeği anladık. Ekmek pişen bir şey... burunun

ekmeğın içinde ne işi var Praskovya Osipovna...

PRASKOVYA I PRASKOVYA II - akıl alır gibi değil.

İVAN YAKOVLEVIÇ - Susuyordu.

PRASKOVYA I PRASKOVYA II – Polis...

PRASKOVYA II - polisin burnu bulup...

PRASKOVYA I - kendisini suçlayacağı düşüncesi...

İVAN YAKOVLEVIÇ - aklımı başından almış gibiydi.

PRASKOVYA I - Kırmızı yakaları...

PRASKOVYA II - gümüş sırmalı...

PRASKOVYA I - belleri kılıçlı polisler gözünün önüne geldikçe zangır zangır titriyordu.

PRASKOVYA I – Sonunda...

PRASKOVYA II- üstünü değiştirdi.

PRASKOVYA I - Çizmelerini ayağına geçirdi.

İVAN YAKOVLEVIÇ – Burnu...

PRASKOVYA II - bir paçavraya sardı...

PRASKOVYA I - kulağında Praskovya Osipovnanın öğütleri...

İVAN YAKOVLEVIÇ - dışarı çıktı. Yolda bir yerlere sokuverecekti çıkını. Ya bir kapının ardına atıverecek ya da bir köşe başında cebinden düşmüş gibi yapıp yan sokağa sapıverecekti. Ama şans işte tanıdığı birine rastladı ve onu birbirinden gereksiz sorularına cevap vermek zorunda kaldı: hayırdır, nereye böyle? Veya sabah sabah kimi tıraş edeceksin? Bir başka seferinde yükünden tam kurtulmuştu ki ötede duran bir mahalle bekçisi işaret ederek bir şey mi düşürdün hemşerim al onu oradan. Ne yapsın İvan Yakovleviç. Burunu yerden aldı ve cebine soktu. Umudu iyice kırılmaya başlamıştı. Bunun üzerine Veyikası köprüsüne gitmeye karar verdi. Neva nehrinden salıverecekti çıkını. Pek çok bakımdan saygıdeğer bir insan olan İvan Yakovleviç hakkında kendilerine doğru dürüst bir bilgi vermediğim için okurlarımın... Seyircilerimiz... yani Gogol Nikolay Vasilyeviç Gogol .. Gogol... beni bağışlamalarını dilerim. Ve İvan Yakovleviç akli başında her Rus esnaf ve zanaatkâr gibi müthiş bir içki düşkünüydü. Hiçbir zaman redingot giyinmediği için firakının rengi alaca bulacaydı. Üç düğmesi kopuktu. Düğme yerinden ipleri sarkıyordu. Arsız bir adamdı İvan Yakovleviç. Sekizinci dereceden memur Kovalev hemen her tıraş oluşunda kendisine: "İvan Yakovleviç, ellerin neden kötü kokuyor brader?" sorar. O "ne bileyim ben diye !" karşılık verirdi. İvan Yakovleviç aldırılmaz bir insandı, yüzünü sabunlamaya başlardı. İşte bu saygıdeğer yurttaş şu anda Veyikası köprüsü üzerindeydi.

MAHALLE BEKÇİSİ-İşte bu saygıdeğer yurttaş şu anda Veyikası Köprüsü üzerindeydi. Önce etrafı kolaçan etti. Et... et...et...-sonra köprü parmaklıklarından eğilip ,eğilip ,eğilip aşağı baktı.

İVAN YAKOVLEVIÇ - balık var mı diye ...

MAHALLE BEKÇİSİ - atladı... atladı... atladı. Sonra...

İVAN YAKOVLEVIÇ - Sonra burnun çıkını usulca suya bırakıverdi.

MAHALLE BEKÇİSİ - Üzerinden bağ gibi yük kalmıştı sanki.

İVAN YAKOVLEVIÇ - Keyfinden gülümsedi. Hemen dükkânına dönüp memur müşterilerinin sakalarını tıraş...

MAHALLE BEKÇİSİ - favorili, kılıklı, asil görünüşlü bir bekçinin kendisine işaret ettiğini fark etti.

İvan Yakovleviç - Buz kesildi İvan Yakovleviç...

MAHALLE BEKÇİSİ - bekçi parmağıyla yaklaşmasını işaret ediyordu. " Hele şöyle gel bakalım, muhterem."

İVAN YAKAVLEVİÇ - İvan Yakovleviç yol yordam bilirdi. Daha uzaktan kasketini çıkarmakla kalmadı, bekçiye yaklaşırken: "sağlık, saadet dilerim, efendim," dedi.

Mahalle Bek çisi - Sen boş ver sağlığı saadeti da köprünün üstünde dikilmiş ne yapıyordun, onu söyle!"

İVAN YAKAVLEVİÇ - Vallahi efendim tıraş etmeyi gidiyordum. Köprünün üstünde durmam da hani su hızlı mı akıyor diye merak ettim.

MAHALLE BEKÇİSİ - Atma! Atma! Bu yalanlarla kurtulamazsın elimden! Gerçeği söyle!

İVAN YAKAVLEVİÇ- Efendim sizi haftada bir, hatta iki, üç kez sizi bedava tıraş etmeye hazırım, tek ki...

MAHALLE BEKÇİSİ - Bırak, bırak bu ağızları! Beni bedava tıraş eden üç berber var ve üçüde bundan büyük onur duyuyorlar. Sen köprünün üstünde ne yapıyordun, söyle bakalım?

İvan Yakovleviç - İvan Yakovleviç'in yüzü kireç gibi oldu...

I KORO- olayda bu noktada bür ünd ü

II KORO-Sonraki gelişmelerin haber alınamadı.

I KORO-Nikolay Vasileviç Gogol...

II KORO KORO- Nikolay Vasileviç Gogol...

I KORO – burun...

II KORO - İkinci bölüm...

I KORO- ikinci epizot.

II KORO- Sekizinci dereceden memur...

KOVALEV - Kovalev

II KORO - oldukça erken uyandı ve uyandığında hep yaptığı gibi dudaklarıyla brrrr ... diye ses çıkardı.

KOVALEV - Bunu neden yaptığını kendisi de bilmiyordu.

İVAN - Bunu neden yaptığını kendisi de bilmiyordu.

KOVALEV - Olduğu yerde gerindi.

İVAN - Olduğu yerde gerindi.

KOVALEV – Burnunda dün akşam çıkan sivilceye bakmak istiyordu. O yüzden sehpanın... sehpanın... sehpanın üzerinde duran küçük aynaya uzandı. Aynayı yüzüne tuttu...

İVAN – ve büyük bir şaşkınlıkla...

KOVALEV - Burnunun gereken yerde bir düzlük gördü Kovalev korktu. Su su su getirmeleri emretti.

İVAN - Su su su getirmeleri emretti.

Kovalev - Suyla havluyu ıslatıp gözlerini bastıra bastıra sildi. Sekizinci dereceden memurun burnu yoktu. uyuyup uyumadığını anlamak için orasını burasını yokladı. Galiba uyumuyordu .

Kovalev fırladı. Fırlayıp kalktı yatağından. Silkindi .Sekizinci dereceden memur Kovalev'in burnu yoktu. Hemen giysilerini getirmelerini emretti giyinip ,direkt emniyet müdürlüğüne doğru yola çıktı.

II KORO – Yalnız...

I KORO - bu arada...

II KORO - 8.dereceden memuru...

I KORO - asesor!

II KORO - Kovalev hakkında bir iki kelime bir şeyler söylemeliyiz ki, okurlarımız...

I KORO- seyircilerimiz. Bay Kovalev'in ne türden bir memur olduğunu anlayabilsinler...

KOVALEV- Kolej asesorl üy ün üzerinde topu topu iki sene geçmesine rağmen askeri rütbesini henüz unutmamıştı. Bu bir.

II KORO - ikincisi de...

I KORO-askeri rütbesini ona daha bir soyluluk ve ağırlık kattığına inanır ve günlük hayatında sivil unvanı değil, askeri unvanı kullanırdı.

KOVALEV - Binbaşı Grubsretep'a ihtiyaçtan gelmişti.

I KORO- II KORO - Açıkcası ...

KOVALEV - rütbesine uygun bir iş bulmaktı amacı. Olursa ...

I KORO II KORO - olabilirse... vali yardımcılığı...

I KORO II KORO - olmasa?

KOVALEV - Olmasa ... olmaz... olmasa bakanlıklardan birinde idare amirliği gibi bir iş. Binbaşı her gün Aven Bulvarı'nda dolaşmaya pek severdi.

I KORO- Sokakta rastladığı bir satıcı kadına şöyle derdi örneğin...

KOVALEV - baksana cancağızım... eve bir uğrayıver. Evim Ayavodas Caddesinde kime sorarsan gösterir. Binbaşı Kovalev nerde oturuyor sor yeter!

II KORO- Kadın... satıcı kadın...

KOVALEV – evlilik konusunda olumsuz düşüncelerinin olduğu değildi.

II KORO – Tabii gelin iki yüz bin... dokuz bin seksen dokuz... altı yüz...

KOVALEV - rublelik drahoma getirmesi koşuluyla. Satıcı kadın...

II KORO – güzel, alımlı bir şeyse ,sözlerine gizemli bir buyruk ton katardı.

KOVALEV - baksana bana güzelim, bana gel. Binbaşı Kovalev'in dairesi sordun mu hemen gösterirler. Bundan böyle8.dereceden memuru bizde binbaşı diye anacağız. Boylece...

II KORO – Okurlarımız...

I KORO – Seyircilerimiz...

KOVALEV – gözünde daha iyi canlanmıştı umarım. Tersliğe bakın!

II KORO - olmadı bu sefer...

KOVALEV- binbaşı diye anacağız... anladınız mı...

I KORO – Anladık ... Anladı bak...

II KORO – anacağız.

KOVALEV- Emniyete ...emniyete...

II KORO – Emniyete doğru yola çıktı.

KOVALEV – Dışarı çıkınca bir tane bile boş arabaya rastlayamadı.

I KORO- Bu yüzden de...

II KORO - yayan gitmek zorunda kaldı karakola.

KOVALEV- Pelerinine sarıldı.

I KORO-Burnu kanıyormuş gibi yüzünü mendiliyle örttü.

II KORO -Yürümeye başladı.

KOVALEV Belkide ben yanlış görmüşümdür diye düşünüyordu. Hiç insanın burnu durup dururken kaybolur mu?

IKORO- O bakımdan da aynaya bakmak için yolda bir pastaneye girdi. II KORO -Bu kez şanslıydı.

KOVALEV-Birka ç garson uykulu gözlerle tepsiler içinde sıcak börek taşıyordu. Çok şükür kimse yok rahatça aynaya bakabilirim diye düşündü. Lanet olsun hiç değilse ufacık bir çıkıntı kalsaydı.

II KORO -Can sıkıntısıyla dudaklarını ısırıp pastaneden çıktı.

KOVALEV- Alışkanlığının tersine kimseye bakmamaya ,kimseye gülmemeye ...

II KORO - karar verdi.

KOVALEV-Birden, bir evin kapısının önünde zınk ...

II KORO –zınk...

KOVALEV- zınk diye durdu.

II KORO -Gördüğü şeyi açıklamak hiç kolay değildi.

KOVALEV-Evin önünde bir kupa arabası durmuş.

II KORO -Arabanın açılan kapısından...

KOVALEV- üniformalı bir yüksek memur inmiş ...

II KORO -ve hızla merdivenlerden çıkmaya başlamıştı.

KOVALEV-Kovalev...

II KORO - kapıldığı dehşeti ,şaşkınlığı

KOVALEV-nasıl anlatmalı ? Dehşet...

II KORO - çünkü üniformalı yüksek memur onun...

KOVALEV- burnuydu.

II KORO -Bu olağanüstü görüntü karşısında, çevresinde her şey dönmeye başladı. Daha fazla ayakta duramayacakmış gibi geldi. Yine de sıtımalmış gibi tir ...

KOVALEV- tir titriyordu.

II KORO -Üzerine altın sırmalı dik yakalı çok gösterişli bir üniforma vardı.

KOVALEV- 3. dereceden yüksek bir memur olmalıydı. Herhalde önemli bir yere ziyarete gidiyordu. Adamın arabaya dönüşünü beklemeye başladı.

II KORO -İki dakika sonra gerçektende geri döndü...

KOVALEV-Burun.

II KORO -Hareket ettiler. Zavallı Kovalev.

KOVALEV-Zavallı Kovalev aklını yitirecekti sanki. Daha düne kadar yüzünün ortasında kımıldamadan duran burununu süslü üniformalar giyip kupa arabaları içinde caka satması nasıl açıklanabilirdi. Kovalev arabanın arkasında koşmaya başladı. Bu kez şanslıydı. Çünkü araba biraz gittikten sonra Nazak Katedralinin önünde durmuştu.

DILENCİ – a b c d e f g l m n...

KOVALEV – Daha önce her görünüşte güldüğü iki göz deliği dışında yüzlerinin her yanı sarılı paçavralar içindeki dilenci kadınları yararak katedrale girdi. Platon Kuzmiç Kovalev katedrale girdi. İçerisi fazla kalabalık değildi. Çoğunluk kapının hemen önünde girişte birikmişti. Kovalev kendini dua edemeyecek kadar sınırlarını perişan durumda hissetti. Sonra da köşe bucak o beyi aramaya başladı. Sonunda herkesten uzakta bir köşede paltosunun kocaman dik yakasının ardına gizlenmiş huşu içinde dua ederken gördü onu. ‘Nasıl yaklaşacağım’ diye düşündü Kovalev. ‘ üniformasına şapkasına ve başka bütün belirtilere göre üçüncü dereceden bir memur olduğuna kuşku yok.’ Nasıl etmelide yaklaşmalı kendisine?’ Hafiften bir iki kez öksürdü. Ama burun tasvirler önünde öylesine coşkuyla eğilip kalkıyorduki duymadı bile bu öksürükleri. Cesaretini topladı. ‘saygıdeğer bayım’ dedi Kovalev. Burun dönüp ona bakarak ‘ne istiyorsunuz?’ dedi. ‘Bu tuhaf durumu nasıl açıklayacağımı bilmiyorum efendim, ama siz yerinizi şaşırılmışsınız. Birdenbire size kilisede rastlıyorum. Kabul etmelisiniz ki sizin yeriniz...’

BURUN – Gerçekten bağışlayın ama neden söz ettiğinizi anlayamadım. Daha açık konuşmusunuz lütfen...

KOVALEV – ‘Nasıl daha açık konuşayım’ diye düşündü Kovalev. ‘ kuşkusuz ben aslında ben binbaşım efendim ve bir binbaşı olarak böyle burunsuz dolaşmam kabul edersiniz hiç kibarca olmuyor. Yıksnesenzov köprüsünde dilimlenmiş portakal satan kocakarılar arasında burunsuz olanlar var. Ve bu onlar için hiç önemli değil. Ama benim gibi... Nasıl söylüyeyim farklı bir durumum var benim. Kocasını birinci dereceden şurayı devlet üyesi olan bayan Çehtereva gibi çok önemli bayanların evlerine girip çıkan biri olan ben. Takdir edersiniz ki duygularımı size açıklayabilmekten acizim efendim. (Binbaşı bu sırada omuzlarını kaldırdı)

DILENCİ – a b c d... www...

KOVALEV– Bağışlayın duruma mantıklı bir açıdan bakacak olursanız tabi vicdani mülahazaları bir yana bırakmadan... siz de kabul edersiniz ki...

BURUN – ‘Gerçekten hiçbir şey anlamıyorum.’ dedi burun. ‘ Daha doğrucu bir açıklama yapar mısınız ? ‘

KOVALEV– Saygıdeğer bayım daha nasıl açıklayayım bilemiyorum. Durum sanırım bütün çıplaklığıyla ortada. Ya da sizin istediğiniz, belki... Her neyse... Siz benim... Burnumsunuz...

BURUN – Burun binbaşya baktı. Kaşları hafiften çatılmıştı. ‘ yanılıyorsunuz bayım ben kendimim yani kendime aidim. Ben kendimim kendime aidim. Öte yandan aramızda böylesi alışverişleri mümkün kılıcak bir yakınlık ya da herhangi bir ilişki bulunmuyor. Üniformanızın düğmelerinden anlayabildiğim kadarıyla siz Adalet Bakanlığı’nda çalışıyorsunuz bense Eğitim Bakanlığın’dayım.

KOVALEV – Ne yapacağını, hatta ne düşüneceğini bilmiyordu. Tam bu nsırada bir ses duyuldu. Kadın eteğini o harikulade hışırtısı duydu.

I KADIN – Kadın...

II KORO - Danteller içinde...

I KADIN– Yaşlı bir kadınla...

II KADIN – Ak...

I KADIN – Bir giysi içinde...

II KADIN – İncecik belli...

I KADIN – Başında yumuşacık...

II KADIN – Bir pasta gibi duran...

I KADIN – Gül kurusu şapkasıyla...

II KADIN – Ceylan gibi bir genç hanım...

KOVALEV – Kovalev hafifçe gelenlere doğru yaklaştı. Yüzüne bir gülümseme kondurarak hafifçe öne doğru eğildi. Kar beyazı elinin parmaklarını alnına götürerek hac çıkaran bahar çiçeği gibi narin, ince genç hanıma yöneltti bakışlarını. Bir ara kadının şapkasının altında yuvarlacık minik çenesinin ak ışıltısını pembecik yanağının birazını görünce Kovalevinin gülümsemesi bütün yüzünü kapladı. Sonra birden yanmış gibi sıçradı. Burnunun olmadığı aklına gelmişti. Gözüne yaşlar hücum etti. Gösterecekti kendisine birinci dereceden memur susuveren şık üniformalı düzenbaza. Ona bir alçaktan, bir düzenbazdan başka bir şey olmadığını daha doğrusu öyle olduğunu, kendisinin burnu olduğunu söyleyecekti. Ama burunu yerinde yoktu.

I KADIN – Ay katedralden çık

II KADIN – Sütunlu girişte bir süre dikilip burunu görebilir miyim diye gelip ge çenlere dikkatle baktı.

I KADIN – Şapkasını tüylü üniformasının altın sırmalı olduğunu çok iyi anımsıyordu ama...

II KADIN – Paltosuna, arabasına, arabayı çeken atlara hiç dikkat etmemiş olduğunu ayımsadı.

I KADIN – Ardı sıra gelen bir uşağı olup olmadığına dikkat etmemişti.

II KADIN – O yana, bu yana...

I KADIN – hızla akan araba seli içinde onun arabasını seçebilmesi...

II KADIN – Hadi bunu başardı diyelim...

I KADIN – Hızla giden bir arabayı durdurabilmesi olanaksızdı.

KOVALEV – Olanaksızdı... Günlük güneşlik bir gündü. Aven bulvarından insan seli akıyordu.

I KADIN - İşte zavallı Kovalev.. Zavallı Kovalev .. Zavallı Kovalev işte...

Kovalev – günlük güneşlik bir gündü. İşte Kovalevin bir arkadaşı dördüncü dereceden bir memur olan... İşte yarbayım diye seslenirdi. İşte başka arkadaş işte. Yanına gelmesi için eliyle işaret ediyordu. ‘Aksi şeytan’ diye söylendi Kovalev. Çek emniyete. Daha hızlı çeksene. Daha hızlı çek ahmak herif.

III KORO – ama insaf...

KOVALEV – Dur .’ Emniyet amiri yerinde mi ?’ diye sordu.

I KORO – Yok...

III KORO – dedi kapıcı.

I KORO – Az önce çıktı.

Kovalev – ‘ Aksi şeytan’ diye homurdandı Kovalev.

III Koro – Daha şimdi çıktı.

I KORO - Diye sürdürdü kapıcı.

KOVALEV– Çekin. Çekin...

III Koro – Ne tarafa ?

KOVALEV – Emniyete. Dosdoğru.

I KORO – Nasıl dosdoğru?

III KORO – Bir sağa...

I KORO – Bir sola çatallanıyor bizde.

KOVALEV– Arabacının bu sorusunun üstüne Kovalev durup düşünmeye başladı. Onun durumunda galiba en iyisi ahlak zabıtasına başvurmaktı. Çünkü adı üstünde ahlak zabıtasında polis kuruluşuydu. Bu bir. İkincisinde orda işler bütün dairelerden çok daha dolaysız bir şekilde halledilirdi. Üçüncü bir yolsa burunun çalıştığı kurumun amirliğiyle görüşmekti. Ancak bunun akıllıca bir iş olacağı çok kuşkuluydu. Çünkü verdiği yanıtlarından açıkça görüldüğü gibi bu yarattığı saygı duyduğu hiçbir değer yoktu. Kendisini daha önce hiç görmediğini ileri sürerken nasıl yalan söylüyorsa bu konuda da yalan söylüyor olabilirdi. Bu kadar arsız, bu kadar vicdansız davranabilen birinin zamanı iyi değerlendirip şehrin dışına çıkmayacağı ne malum. Tanrım tanrım ondan sonra bul bulabilirsen. Derken aklına bir fikir geldi Kovalev’in. Gazeteye ilan verecekti burnunu.

İLAN MEMURU – Sonunda geldiler.

KOVALEV – İyi günler.

İLAN MEMURU – kır saçlı eski fraklı gözlüklü bir memur önündeki bozuklukları sayıyordu.

KOVAELV – İyi günler. İlanlar kime veriliyor. Diye sordu Kovalev bağırarak. Memur bir an için gözlerini kaldırıp...

İLAN MEMURU – Selam...

KOVALEV – Karşılık verdi. Ben bir ilan verecektim.

İLAN MEMURU – Yalnız biraz bekleyeceksiniz. Aristokrat evlerinde çalıştığı giysilerinden belli olan bir uşak. İnanıyorum inanıyorum ama satayım dersiniz bir ruble zor verirler. Kişisel olarak benim düşüncemi soracak olursanız. Ben beş para vermem. Kontes çılgınlar gibi seviyor bu köpeği. O yüzden de bulanı yüz rubleyle ödüllendireceği ilanını veriyor. Bilirsiniz zevkler ve renkler tartışılmaz diye bir söz vardır.

KOVALEV – Kır saçlarının saygınlık kazandırdığı bir memur bir yandan uşakla konuşuyormuş gibi yapıp bir yandan da kayıp köpek ilanındaki sözcükleri sayıyordu.

İLAN MEMURU – Evet, evet burada biz bize konuşuyoruz. Samimiyetinize güvenerek söylüyorum; köpeğe meraklı mısın? O zaman ya tazı ya da barbet alacaksın. Ve paraya da acımayacaksın. İster beş yüz ruble olsun ister bin ruble olsun köpek köpek olsun yeterli.

KOVALEV – Burada ilan vermek isteyen başkaları da var.

İLAN MEMURU – Bunların ilanları da çeşit çeşit. Yaşlılar uşaklar...

KOVALEV - Ama benimki acil bir durum...

İLAN MEMURU - örneğin birinde ağzına içki koymayan bir arabacı iş aradığını belirtiyor. Bir başkasında 1814 de Serap den getirilen bir arabanın satılık olduğunu duyuruluyor. Bir başkasında efendisi tarafından özgür bırakılan 14 yaşında çamaşır yıkama işinde deneyimli

bir kız ister misiniz? Ama elinden başka işlerde geldiğini belirterek iş arıyordu. Bir yayı eksik sağlam bir araba ? durduğu yerde durmaz. Ateşli mi ateşli baklakırı 17 yaşında gencecik bir at var satılık. Satılık ilanların biri de eski ayakkabı tabanlarıyla ilgiliydi. Kullanılmış ayakkabılara ait bu tabanları almak isteyenler saat sekiz beş arası başvurabilirlerdi.

KOVALEV – Kovalev bu küçük odada nefes almakta zorlanıyor. Kokuda alamıyor zaten...

İLAN MEMURU – Çünkü yüzünü mendiliyle örtmüştü.

KOVALEV – Beyefendi lütfen sormama izin verin.

İLAN MEMURU – Bir saniye. Diye karşılık verdi.

KOVALEV – Acil bir durum.

İLAN MEMURU – İki ruble kırk üç kapık. Bir saniye bir ruble altmış dört kapık. Hemen bakıyorum. Buyurun sizi dinliyorum.

KOVALEV – Nihayet Kovalev ‘ e döndü. Ben çok önemli bir ilan vermek istiyorum. Bir parayla ödüllendireceğimi yazmanızı istiyorum sizden.

İLAN MEMURU – Peki adınız ve soyadınız söyler misiniz?

KOVALEV – Niçin? Ne yapacaksınız adımı soyadımı? Asla söyleme bunu. Pek çok tanıdıklarım var benim. Yalnızca Sekizinci dereceden İLAN MEMURU – Affedersiniz bir köleniz mi kaçtı?

KOVALEV – Ne kölesi. Kaçan benden... Burnum...

İLAN MEMURU – adı da pek tuhafmış... peki Burunov çok fazla şeyinizi götürmüş mü ka çarken?

KOVALEV – Hayır. Burun... Benim burunum yani. Kayboldu. Hangi cehenneme gitti bilmiyorum.

İLAN MEMURU – Nasıl kayboldu yani? Doğrusu tam olarak anladığımı söyleyemeyeceğim.

KOVALEV – Nasıl kaybolduğunu hiç sormayın bana. Önemli olan onun şuanda kendisine üçüncü dereceden memur s ü s ü vererek kentte cakayla dolaşıyor olması. Hayır ayak parmağı değil ki bu çizmenizi giydiniz mi kimsecikler anlayamaz ayak parmaklarınızda eksik var mı yok mu? 1. Dereceden memur dolu Bayan Çehtereva’ya çaya giderim; 3. Dereceden kurmay subay dolu Palageya Grigoryevna Podtoçina ve onun çok sevimli kızı da yakın dostlarımdır... Bu durumda onlarla görüşebilmemin olanaksız olduğunu kabul edersiniz.

İLAN MEMURU – Böyle ilan yayınlamam.

KOVALEV – Neden ?

İLAN MEMURU – Bakın sizin gibi biri gelse ve dese ki ben burnumu kaybettim. Sonra ne olur? Burada saçma sapan yalan dolan şeylerle dolu olan şeylerden yakın duruyor herkes.

Kovalev – Ben burada saçma sapan şeyler göremiyorum. Ne saçma ne yalan.

İLAN MEMURU – Bakın geçen hafta olmuş bir olayı anlatayım size. Aynı sizin gibi bir memur geldi. Hatta ilan ne kadar tuttuğu aklımda iki ruble yetmiş üç kapık. Siyah tüylü pudel cinsi köpeğine kayıp ilanı verdi. O köpek de bilmem hangi dairenin veznedarı çıkmasını mı. Al başına belayı.

Kovalev - İyi de ben size kayıp köpek ilanı vermiyorum. Kaçan benden, benim organım. Benim organım kişisel bir ilan olacak bu.

İLAN MEMURU – Hayır yapamam

Kovalev – Gerçekten kaybolmuş olsa bile mi?

İLAN MEMURU – gerçekten kayboldu. Gerçekten kaybolmuşsa doktora gidin. Çok güzel burunlar yapıyorlar.

Kovalev – O zaman size gerçeği göstericem.

İLAN MEMURU – E tamam g österin. D ümd üz g özleme gibi d ümd üz.

KOVALEV – Şimdi bana inanmışsınızdır umarım. Sizinle tanıştığım çok memnun oldum. Lütfen hadi şimdi geçin.

İLAN MEMURU – Bence siz ne yapın biliyor musunuz? Kalemli kuvvetli birini bulun. Bunu hikaye olarak yazdırın. Bu hikaye gençlere ders olur. Kuzey arısı dergisinde yayınlanır. Binbaşı enfiye çeker misiniz? Enfiye baş ağrısına iyi gelir. Bağırsa da iyi gelir.

KOVALEV – Sen böyle bir zamanda bana şaka yapmaya nasıl cüret edersin? Bırak senin birinci sınıf tütününü en iyi ilacını bile kullanmam ben. Sen böyle bir zamanda nasıl kendinde bu hakkı bulursun. Bunu biliyorken. Memur...memur... hadi kalk kalk. Bu beklenmedik durum Kovalev'in bardağını taşıran son damla oldu. Böyle bir zamanda bana nasıl şaka yaparsın. Kendi organın varken. Yerin dibine batsın sizin enfiyeniz. Müthiş. Bu olaydan sonra Kovalev yeniden emniyet müdürlüğüne gitti.

I KORO – Müthiş...

III KORO – Müthiş...

I KORO – Müthiş bir şeker düşkününü olan emniyet amiri Kovalev'i hayli soğuk karşıladı.

III KORO – Ve öğleden sonranın kovuşturma yapmakiçin uygun bir zaman olmadığını...

I KORO - çünkü yemekten sonra dinlenme gerekliliğinin bir bakıma doğanın doğru buyruğu olduğunu söyledi.

IKORO III KORO – Kendi halinde namuslu insanların burunlarının durduk yere koparılmayacağını; ortalığın, uygunsuz yerlerde dolaşıp duran ne idüğü belirsiz binbaşılarda dolu olduğunu söyledi.

Kovalev – Yani kaşından falan değil... Tam göz bebeğinden...

I KORO III KORO– en duyarlı olduğu yerden vurdu.

KOVALEV – Daha önce belirtmemiştim sanırım.

I KORO III KORO – Gogol Nikolay Vasilyeviç Gogol...

Kovalev – Kovalev aşırı alingan bir insandı. Kendi hakkında söylenebilecek her sözü bağışlardı. Ama rütbesine ünvanına laf edildi mi olay orada biterdi. Bu incitici sözlerinizden sonra itiraf ederim ki size söylenecek hiçbir sözüm kalmamış bulunuyor.

III KORO – Dedi.

I KORO- Ve çıktı.

KOVALEV – Hava kararmaya başlamıştı Kovalev ayakta duramayacak gibi hissetti. Tanrım tanrım bu büyük acıyı ne yaptım da hakkettim. Elsiz kolsuz kalsaydım bundan daha iyidi. Ne kadar iğrenç bir şey olursa olsun kulaksız kalmaya bile katlanabilirdim. Ama bu... İnsan burunsuz nasıl yaşayabilir. Burunsuz bir insan nedir? Kuş desen değil. İnsan desen değil. Böyle bir yaratığı tut kolundan pencereden fırlat. Savaşta ya da düelloda kaybetseydim burnumu bu kadar gam yemezdim. Ya da herhangi bir şekilde ondan yoksun kalmamı doğrulayacak bir davranışta bulunmuş olsaydım. Ama ortada hiçbir şey yokken durup dururken yok olup gitti. Ama hayır olmaz böyle bir şey. Bir burnun kaybolması akıl alacak bir şey değil. Kesinlikle akıl alacak bir şey değil. Bütün bunlar ya hayal ya düş. Belki de traştan sonra yüzüme sürdüğüm votkayı yanlışlıkla su niyetine içiverdim... su sanıp içtim. Belki de

burnu yerine gelmişti. Usulca aynaya yaklaştı. Yine o iğrenç surat.

I KORO – 8. Dereceden memur Kovalev burada mı oturuyor?

KOVALEV – Buyurun

MAHALLE BEKÇİSİ – Koltuğundan fırlayıp kapıyı ardına kadar açan Kovalev... ‘8. Dereceden memur Kovalev burada mı oturuyor?’

KOVALEV – Binbaşı Kovalev benim.

MAHALLE BEKÇİSİ – Favorileri ne fazla koyu ne fazla açık yanakları tombulca yakışıklı denilebilecek bir bekçi girdi içeri. Öykümüzün başında Veyikasi köprüsünün öbür ucundan gördüğümüz bekçinin ta kendisiydi bu. Burnunuzu kaybetmiş miydiniz acaba?

KOVALEV – Evet.

MAHALLE BEKÇİSİ – Burnunuz bulundu.

KOVALEV – Ne diyorsunuz? Nasıl bulundu?

MAHALLE BEKÇİSİ – Tebrik ederim. Garip bir rastlantıyla.. bir uzun yol arabasına binmiş. Agira’ya giderken yakaladık kendisini. Düzenlenme tarihi hayli eski bir memur kimliği çıktı üstünden. Garip olan şu ki ben bile kendisini köleleri falan olan bir bey sandım önce. Bereket gözlüğüm yanımdaydı. Takmamla birlikte onun yalnızca bir burun olduğunu gördüm. Bendeniz miyobum efendim. Siz şimdi karşımda duruyorsunuz değil mi? Yalnızca yüzünüzü görüyorum. Burnunuzu sakalınızı hiçbir şeyinizi göremiyorum. Kayınvalidem yani karımın annesi o da hiçbir şey göremez.

KOVALEV – Nerde şimdi o bir koşu gidip alayım.

MAHALLE BEKÇİSİ – onun size çok gerekli olacağını düşündüğüm için yanımda getirdim. Belki garip bulacaksınız ama bu işin faili kim biliyor musunuz?

KOVALEV – Kim?

MAHALLE BEKÇİSİ– Yksensenzov bulvarında berberlik yapan bir madrabaz var. Yakalayıp hemen içeri attık kendisini. Ben onun sarhoş ve hırsız olduğundan ne zamandır kuşkulanıyordum. Daha dün değil önceki gün bile dükkandan bir düzine düğme çalmış herif... burnunuzun hiçbir hasarı yok efendim, eskiden nasılsa öyle.

KOVALEV – Evet ta kendisi. Lütfen akşam çayını birlikte içelim.

MAHALLE BEKÇİSİ – Bundan büyük zevk duyardım. Ancak hiç zamanım yok. Dönüşte tımarhaneye uğramam gerekiyor... pahalılık özellikle de yiyecek fiyatları aldı başımı gidiyor. Evde boğaz çok. Kayınvalide yani karımın annesi çocuklar... aslında büyük oğlan gelecek için büyük umut vaat ediyor. Akıllı çocuk lakin bende okutacak para yok.

KOVALEV – Kovalev anladı.

MAHALLE BEKÇİSİ – Anladı.

KOVALEV – ‘Yapış yapış yoksa oturmayacak mı yerine? ‘Diye söylendi dehşet içinde. Binbaşı bütün olasılıkları tek tek değerlendirmeye başladı. Burnu kesilmiş olamazdı. Eve yanına kimse gelmemişti. Bu bir. İkincisi berber İvan Yakovleviç kendisini Çarşamba günü traş etmişti. Ve hem Çarşamba günü boyunca hem de ertesi gün, Perşembe günü eksiksiz sağlam yerinde olduğundan emindi. Kaldı ki burnu kendisinden alınırken acı duyması gerekirdi ve o hiçbir acı duymamıştı. Hadi bunu da geçelim. Yara yeri bu kadar tez iyileşmezdi. Bir. İkincisi de hiç iz bırakmadan gözleme gibi dümdüz olacak şekilde iyileşmezdi. İvan İvan İvan ‘a seslendi. Apartman komşuları olan doktoru çağırmasını istedi. Apartmanın en iyi dairesinde oturuyordu doktor. Gösterişli sağlıklı bir adamdı; çok güzel

favorileri ve genç güzel diri bir karısı vardı; doktor her sabah taze elma yer, ağız temizliğine inanılmaz ölçüde önem verirdi. Doktor...

DOCTOR – Çağırıl çağrılmaz...

KOVALEV – Geldi. Bu talihsiz olayın...

DOKTOR – Ne zaman olduğunu...

KOVALEV – Sordu.

DOKTOR – Çenesinden tutup...

KOVALEV – Binbaşığı kaldırdı.

DOKTOR – Eskiden burnunun durduğu düzlüğe sert bir...

KOVALEV – fiske vurdu. Fiske acısından...

DOKTOR – Başını sertçe geriye atmak zorunda kalan binbaşı...

KOVALEV – Az kalsın ensesini arkadaki duvara çarpıyordu. Binbaşı Kovalev dişlerine bakılan atlar gibi başını yine sertçe geriye doğru attı.

DOCTOR – bütün bu kontrolleri yapan doktor başını salladı ve ‘ olmaz bu’ dedi. Bence siz olduğunuz gibi kalın. Daha iyi. Yoksa sonuç daha da kötü olabilir. Uğraşırsak burnunuzu yerine koyabiliriz ama inanın bana bu sizin için daha da kötü olur.

KOVALEV – Ne yaparım ben burunsuz. Şuan ki durumdan daha kötü ne olabilir? Bu iğrenç görünümümle insan içine nasıl çıkabilirim? Kibar çevrelerden insanlar tanırım. Örneğin bu akşam iki saygın eve birden çağrılıyım. 1. Dereceden memur dolu olan Bayan Çehtereva ile 3. Dereceden kurmay subay dolu Bayan Podtoçina... gerçekten imkanı yok mu? Bir şekilde tuttururun... öyle ya da böyle... çok güzel oturması şart değil... zor durumlarda düşmemesi için elimle hafifçe tutarak destek olabilirim. Ters bir hareketle zarar görebilir diye dans etmekten vazgeçerim. Vizite ücreti konusunda...

DOCTOR – Doktor fazla yüksek de alçak da olmayan ama son derece ikna edici etkileyici bir sesle.. ‘ hastalarım hiçbir zaman para amaçlı olarak yaklaşmadığımdan emin olmanızı isterim.’ Dedi. ‘ Bu hem benim kişisel kurallarım hem de meslek ahlakıma aykırıdır. Hastalarımın vizite ücreti almamın tek nedeni paralarını geri çevirdiğimde onların incineceğinden çekinmemdir. Burnunuzu elbette yerine koyabilirim, ama sizi şerefimle temin ederimki, şimdi olduğunuz durumu aratan bir sonuç elde ederiz. İşi oluruna bırakın, kendinizi doğanın ellerine teslim edin. Sık sık soğuk suyla yıkayın burnunuzu, inanın bana burunsuzken de burnunuz varmış gibi sağlıklı bir yaşamınız olacak. Burnunuza gelince, alkolle doldurduğunuz cam bir kavanoza koyun, iki çorba kaşığı votkayla birazda sirke eklerseniz daha da iyi olur. Burnunuzu satıp iyi bir para kazanabilirsiniz. Hatta fazla yüksek bir rakam söylemezseniz ben de alabilirim.’

KOVALEV – Hayır hayır çürüyüp gitsin daha iyi.

DOKTOR – ‘ Özür dilerim size yardımcı olmak isterdim. Ama yapabilecek bir şey yok. Ne kadar çırpındığımı gördünüz.’

KOVALEV – Binbaşı emniyete çek. Her yerde tanıdıklarım var benim. Önemli yerlerden. Ayak parmağı değil ki bu çizmede saklıyayım. Siz yerinizi şaşırmissiniz. Apoletim var benim. Ben kendimim kendime aidim... bunu neden yaptığımı kendisi de bilmiyor. Dün gece burunda çıkan sivilceye bakmak istiyordu. Dünyada ne saçmalıklar oluyor! Bazen her şey gerçekdışıymış gibi geliyor insana. Be...mse...er...b....a.uuu..mm

