



**GELENEKSEL TÜRK TİYATROSU ÖĞELERİNİN  
ÇAĞDAŞ TÜRK TİYATROSUNDA UYGULANIŞLARI:  
MODEL SEMAVER KUMpanyA**

**Emre YILMAZ**

**Yüksek Lisans Tezi  
Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı  
Prof. Dr. A. Pınar ARAS**

**2019**

**Her Hakkı Saklıdır.**

**T.C.  
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ  
SAHNE SANATLARI ANA SANAT DALI**

**Emre YILMAZ**

**GELENEKSEL TÜRK TİYATROSU ÖĞELERİNİN ÇAĞDAŞ  
TÜRK TİYATROSUNDA UYGULANISLARI: MODEL SEMAVER  
KUMPANYA**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**TEZ YÖNETİCİSİ  
Prof. Dr. Ayşe Pınar ARAS**

**ERZURUM-2019**

## İÇİNDEKİLER

<b>ÖZET</b> .....	<b>III</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>IV</b>
<b>SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ</b> .....	<b>V</b>
<b>GÖRSELLER DİZİNİ</b> .....	<b>VI</b>
<b>ÖNSÖZ</b> .....	<b>VII</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### GELENEKSEL TÜRK TİYATROSU

<b>1.1. TÜRK TİYATROSUNA GENEL BAKIŞ</b> .....	<b>3</b>
1.1.1. Tiyatronun Doğuşu ve Gelişimi .....	4
1.1.2 Geleneksel Türk Tiyatrosu .....	12
1.1.2.1. Meddah .....	14
1.1.2.2. Karagöz.....	16
1.1.2.3. Ortaoyunu .....	17
1.1.2.4. Tuluat .....	19
1.1.2.5. Köy Seyirlik Oyunları.....	20
1.1.3. Batı Etkisindeki Türk Tiyatrosu .....	22
1.1.3.1. Tanzimat ve İstibdat Tiyatrosu (1839-1908) .....	22
1.1.3.2. Meşrutiyet Tiyatrosu (1908-1923).....	24
1.1.3.3. Cumhuriyet'in İlk Yıllarında Geleneksel Türk Tiyatrosu .....	26

### İKİNCİ BÖLÜM

#### ÇAĞDAŞ TÜRK TİYATROSU

<b>2.1. GELENEKSELLİK VE ÇAĞDAŞ TÜRK TİYATROSU</b> .....	<b>29</b>
2.1.1. Cumhuriyet'ten Günümüze Türk Tiyatrosu'ndaki Değişimler .....	29
2.1.2. Kültür Bağlamı İçinde Popüler Tiyatro ve Küreselleşme .....	32
2.1.3. Türk Tiyatrosu'ndaki Güldürü Öğeleri ve Biçim Arayışları .....	35
2.1.3.1. Açık Biçim Tiyatro Anlayışı .....	37
2.1.3.2. Dilden Kaynaklanan Güldürü .....	39
2.1.3.3. Hareketten Kaynaklanan Güldürü (Fars).....	41

2.1.3.4. Toplumsal Taşlamadan Kaynaklanan Güldürü.....	42
2.1.3.5. İroni Kaynaklı Güldürü.....	44
2.1.3.6. Grotesk ve Cinsellik Kaynaklı Güldürü .....	46
2.1.3.7. Kişiler ve Kişileştirme .....	48
2.1.3.8. Mekân-Oyuncu-Seyirci İlişkisi.....	50
2.1.3.9. Dans ve Müzik .....	52
2.1.3.10. Doğaçlama .....	54

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### SEMAVER KUMpanyA

<b>3.1. BİR HALK TİYATROSU OLARAK “SEMAVER KUMpanyA”.....</b>	<b>56</b>
3.1.1. Halk Tiyatroları ve Semaver Kumpanya.....	57
3.1.2. Semaver Kumpanya'nın Sahnelediği Oyunların Geleneksel Türk Tiyatrosu Bağlamında İncelenmesi .....	62
3.1.2.1. Oyun Özetleri ve Semaver Kumpanya Yorumu .....	65
3.1.2.2. Oyunlarda Kullanılan Epik Öğeler .....	74
3.1.2.3. Oyunlardaki Güldürü Öğelerinin İncelenmesi (Dil-hareket).....	77
3.1.2.4. Oyunlardaki Toplumsal Taşlamalar ve İroni.....	81
3.1.2.5. Oyunlardaki Grotesk Öğeler .....	86
3.1.2.6. Oyunlardaki Kişileştirmenin Değerlendirilmesi.....	89
3.1.2.7. Oyunlardaki Dekor-Kostüm öğelerinin İncelenmesi.....	94
3.1.2.8. Oyunlardaki Dans ve Müzik Kullanımı.....	97
<b>SONUÇ.....</b>	<b>100</b>
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>102</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>108</b>

## ÖZET

## YÜKSEK LİSANS TEZİ

GELENEKSEL TÜRK TİYATROSU ÖĞELERİNİN ÇAĞDAŞ TÜRK  
TİYATROSUNDA UYGULANIŞLARI: MODEL SEMAVER KUMpanyA

Emre YILMAZ

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Ayşe Pınar ARAS

2019, Sayfa: 115

Jüri: Prof. Dr. Ayşe Pınar ARAS  
Dr. Öğr. Üyesi Elif CANDAN  
Dr. Öğr. Üyesi Atilla Emre KESKİN

Geleneksel Türk Tiyatrosunun, Tanzimat ile başlayıp daha sonra süregelen süreçte eski popülerliğini ve tercih edilmesinin giderek azalması ve döneme ait kaynakların günümüze kadar çok kısıtlı bir kısmının gelmesi Geleneksel Türk Tiyatrosunun bilinirliğinin ve alt kollarının gitgide azalmaya ve kaybolmasına neden olmuştur. Günümüzde batılı anlamda sadece 160 yıllık bir geçmişe sahip olan Türk Tiyatrosuna biraz baktığımızda kimlik arayışlarına cevap arayan herkesin gönlünde Geleneksel Türk Tiyatrosunu, Modern Tiyatroyla harmanlayarak kimlik sorununa kuramsal bir çözüm bulmak yatar. Daha önce birçok kişi tarafından denenmiş ve bir türlü sonuç alınamayan bir durum ortaya çıkmıştır.

Kendileri her ne kadar bunu kimlik arayışı için yapmıyoruz deseler de bu çalışmada kendi deyimleriyle “Haliç’in Öte Yanında Tiyatro” yapan Işıl Kasapoğlu önderliğinde ki “Semaver Kumpanya”yı ve oyunlarını inceledim. Semaver Kumpanya oyunlarında kullanılan Geleneksel Türk Tiyatrosu öğelerinin, günümüz İtalyan çerçeve diye adlandırılan sahnede seyirciyle iç içe sunarak incelenen bu çalışmada kalıplara, özellikle belli bir siyasi görüşe hapsolan Geleneksel Türk Tiyatrosunun ve diğer oyunların özgürce yeniden değerlendirildiği, bu yapılırken ise gerektiğinde bazı oyun ve dönemlerle hesaplaşılarak, yeni sahneleme olanaklarına, oyunculuk arayışlarına imkan tanıyan Semaver Kumpanya’nın oyunlarını inceledim. Günümüzde asıl sorun olarak görünen Türk Tiyatrosunda kimlik sorununa cevaplar bulunabileceğine ve bu konuda araştırma yapacaklara destek olacağına inanıyorum.

**Anahtar Kelimeler:** Geleneksel Türk Tiyatrosu, semaver kumpanya, Türk Tiyatrosu, Tanzimat, Öge.

**ABSTRACT****MASTER THESIS****THE PRACTICE OF TRADITIONAL TURKISH THEATER ELEMENTS IN  
CONTEMPORARY TURKISH THEATER: THE SEMAVER TROUPE****Emre YILMAZ****Advisor: Prof. Dr. Ayşe Pınar ARAS****2019, 115 Pages****Jury: Prof. Dr. Ayşe Pınar ARAS****Assist. Prof. Dr. Elif CANDAN****Assist. Prof. Dr. Atilla Emre KESKİN**

The popularity and preference of the traditional Turkish theater, starting with the Tanzimat era and continuing to decrease its popularity gradually in the following period, and the retrieving very limited portion of the resources of that period to the present day have led to the decreasing of the awareness and loss of the traditional Turkish theater. considering the Turkish Theater, which has a history of only 160 years in the western sense, the Turkish Theater, which has existed since the time the Turks involved in history stage, lies in finding a theoretical solution to the problem of identity by blending the Traditional Turkish Theater with Modern Theater in the thoughts of all those who seek an answer to their search for identity. There has been a situation that has been tried by many people and has no results.

The aim of this study is to analyze the Semaver Troupe and other plays lead by Işıl Kasapoğlu, who created “Theater beyond Golden Horn” although she has claimed that they are not doing it for the identity search. In this study, the Semaver Troupe plays including Traditional Turkish Theater elements and presented the audience on the stage called today's Italian frame, the molds, where the traditional Turkish theater and other plays trapped in a certain political view are re-evaluated freely. It can be understood that there can be answers to the question of identity, which appears to be the main problem today in the Turkish Theater and this study will support those who will do research on this subject.

**Keywords:** Traditional Turkish Theater, The Semaver Troupe, Turkish Theater, Tanzimat, Element

**SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ**

<b>Bknz.</b>	: Bakınız
<b>cm</b>	: Santimetre
<b>Çev.</b>	: Çeviren
<b>m</b>	: Metre
<b>R</b>	: Resim
<b>s</b>	: Sayfa
<b>yy.</b>	: Yüz Yıl



**GÖRSELLER DİZİNİ**

Görsel 3.1. Cumhuriyet Gazetesi Kültür Haberi .....	60
Görsel 3.2. “İnfazcı No: 14” Oyunu – Semaver Kumpanya Rejisi .....	65
Görsel 3.3. “İnfazcı No: 14” Oyunu – Semaver Kumpanya Rejisi .....	66
Görsel 3.4. “Resmi Geçit Oyunu” Semaver Kumpanya Rejisi .....	67
Görsel 3.5. “Cimri” Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi.....	68
Görsel 3.6. “Cimri” oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi.....	68
Görsel 3.7. “Kuşlar” oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi .....	69
Görsel 3.8. “Kuşlar” Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi .....	69
Görsel 3.8. “Semaver ve Kumpanya” Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi.....	70
Görsel 3.9. “Süleyman ve Öbürsüler” Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi .....	72
Görsel 3.10. “Masal İçinde Masal” Kukla Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi.....	73



## ÖNSÖZ

Günümüz dünyasında teknolojinin ve modern çağın getirdikleri asla yadsınamaz. Özellikle internetin dünyamızda bu kadar hızlı ve kolay bir şekilde yayılmasının her alanda olduğu gibi tiyatro dünyasında da yoğun olarak kullanılmaktadır. Ama özellikle bizim gibi duygusal toplumların kendi öz benliklerinde geçmişe olan özlemi gün geçtikçe katlanmakta ve aranılan bir doku olarak görülmektedir. Herhangi bir yerde kafanızı nereye çevirseniz modernize edilmiş 80'ler 90'lar dokularıyla döşenmiş kafelerin, sinemaların, halka açık meydanların olması aslında toplumda karşılığı olan bir isteğin yansımasıdır. Tarihimizde bize has performans sanatlarının en seçkin örneklerini içinde barındıran Geleneksel Türk Tiyatromuz için de bu durum aynen geçerlidir.

Geleneksel Türk Tiyatrosunun günümüzde hala daha kuramsal bir altyapıya kavuşturulamaması ve bu konuda yapılan çalışmaların neredeyse tamamında gördüğümüz, batılılaşma sürecinde ve sonrasında kimlik problemiyle karşılaşacağımı bilerek çalışmaya başladım. Böylesine zor ve çetrefilli bir konuya kendi içerisinde kendi dilinde ve tarzında meseleye mercek tutan Semaver Kumpanya'yı incelemek daha önce sunulan çözüm önerilerine bir yenisini eklemek oldukça önemliydi. Yıllardır alışlagelmiş bölgelerin uzağında bir tiyatro binasında her kesim, her inanç ve her yaştan tiyatro insanların toplandığı ve sanat ürettiği bir yer Semaver Kumpanya.

Aslında her şey Altan Erbulak'ın 1972 yılında bir Milliyet gazetesine yazdığı tiyatro arıyoruz yazısı ile başlar (Göker, 2016). Bu yazının ilgisini çektiği birisi "benim bir arsam var ama Kocamustafapaşa'da" der. Yere bakılır ve yapılacak binanın alt katının tiyatro binası olmasına karar verilir. Fakat para yoktur. Altan Erbulak gazeteye biz bir tiyatro kuracağız bize 1 lira verir misiniz? diye bir yazı daha yazar. Gazeteye mektup zarflarının içinde gelmeye başlar paralar. İnşaatı arsa sahibi üstlenir ve tiyatro binası yapılır. İş adamı Erol Simavi açılış gecesi yaptığı 50 bin liralık destek çok rahatlatmıştır. Yıllar içerisinde belirli süreler kapalı kalan Semaver Kumpanya'nın 1985 yılından 1998 yılına kadar olan süre de kiracılığını Nejat Uygur yapar. Hiciv ve Tulûat sanatının tartışılmaz en büyük ustalarından olan Nejat Uygur'un Çevre Tiyatrosu macerası 1998 yılında sona erer. Dört yıl boyunca kapalı kalan çevre tiyatrosu 2002 yılında Işıl Kasapoğlu'nu ve öğrencileri tarafından tekrar tiyatro olarak hayat bulmaya başlar. Çevreden bulunan desteklerle tiyatro ve depolar daha kullanışlı hale getirilir. Oyuncuların

oyun öncesinde vakit geçirebilecekleri bir oyuncu fuayesi oluşturulur. Asıl önemlisi bir mutfak yapılır. Tiyatroda pek alışkın olmadığımız mutfak sadece çay, kahve için değil onlar için klasikleşen yemeklerin yapılacağı yerdir. Tüm bunlardan bahsederken asıl amacım magazinsel bilgi kalabalığında bulunmak değil, kurulduğu günden bu yana kolektif bir anlayışla hayatına devam eden Çevre Tiyatrosu bugün ki adıyla Semaver Kumpanya'nın her bir köşesinde destek verenlerin büyük önemi olmasıdır.

Kurulduğu ilk günden günümüze kadar yapılan işlere baktığımızda kim gelirse gelsin halktan beslenen ve beslenmeye devam eden bir yapı görmekteyiz. Özellikle oyunları incelendiğinde kolektif ve halkçı bir oluşum olan Semaver Kumpanya'nın ortaya koyduğu eserlere bakıldığında geçmiş - günümüz kavgasından uzak bir sanat anlayışına hakim örneklere rastlıyoruz.

Bu çalışmada bana her türlü desteği veren yıllardır her yaptığım hata da desteğini artıran çok değerli hocam, sayın Prof. Dr. Ayşe Pınar ARAS'a, Doç. Dr. Bünyamin AYDEMİR'e, Doç. Dr. Süreyya TEMEL'e, Dr. Öğr. Üyesi Tamer TEMEL'e, Arş. Gör. Fatih YARŞI'ya, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü'nün değerli hocalarına, başım her sıkıştığında yanımda olan babam Adnan YILMAZ'a, bana inancını hiçbir zaman kaybetmeyen annem Göksel YILMAZ'a teşekkür ederek çalışmamı hayatımda iyi ki varsın dediğim canım eşim Yasemin YILMAZ'a ithaf ediyorum.

**Erzurum – 2019**

**Emre YILMAZ**

## GİRİŞ

Günümüz tiyatro anlayışı içerisinde Çağdaş Türk Tiyatrosu olarak tanımladığımız kavramın iki ana kaynaktan beslendiğini söylemek mümkündür. Bunlardan ilki Tanzimat Dönemi ile başlayıp Cumhuriyet sonrası dönemi kapsayan ve Batı Tiyatrosu'nun etkisindeki tiyatrodur. İkinci kaynak ise çok daha uzun bir süredir var olan; Orta Asya'daki Şamanizm'den, Köy Seyirlik Oyunlarına, Orta Oyunundan Karagöz'e ve Meddah'a kadar çok geniş bir alanı kapsayan Geleneksel Türk Tiyatrosu'dur. Özellikle Batılılaşma etkisiyle birlikte İstanbul merkezli olmak üzere tüm Anadolu'nun tiyatro geleneğindeki değişim aynı zamanda bir tiyatro kimliği arayışının da başlangıcını oluşturur.

Bu çalışmanın modeli olan Semaver Kumpanya ise Çağdaş Türk Tiyatrosu ekseninde Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan nasıl beslendiğini, oluşturdukları kendilerine has kumpanyalarındaki sentezin bir örneğidir. Bu çalışmanın amacı Semaver Kumpanya'nın bir Halk Tiyatrosu örneği olarak nasıl bir oluşumla tiyatro serüvenine başladığını, bu serüvende nasıl bir yöntem izlediklerini ve daha da önemlisi sahneledikleri oyunlardaki Geleneksel Tiyatro etkilerini incelemektir.

Çalışma üç bölümden oluşmakta ve her bölüm kendi içerisinde Çağdaş Türk Tiyatrosu'nun Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan ne ölçüde etkilendiğini araştırmak için açıklayıcı ve tamamlayıcı alt başlıklardan oluşmaktadır.

Çalışmanın birinci bölümünde Geleneksel Türk Tiyatrosu ve Batı Etkisindeki Türk Tiyatrosu incelenmiştir. Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun nasıl oluştuğu, uzun süren gelişim süreci sonucunda hangi alt kollara ayrıldıkları açıklanmıştır. Daha sonra Batı Etkisindeki Türk Tiyatrosu olarak tanımlanan, Tanzimat Dönemi ile başlayan, Cumhuriyet'in ilanı ile gelişen ve sonraki süreçlerde gelişimini sürdüren döneme ait bilgiler verilmiştir.

Çalışmanın üçüncü ve son bölümünde ise Semaver Kumpanyanın oyunlarının incelendiği kısım gelmektedir. Bu bölümde önce bir halk tiyatrosu modeli olarak Semaver Kumpanya'nın nasıl kurulduğuna, kuruluş serüvenine ve bugüne kadar sahnelediği oyunlara değinilecektir. Üçüncü bölüme kadar yapılan çalışmanın izleğinde Semaver Kumpanya'nın sahnelemiş olduğu yedi oyun değerlendirilmiştir. Seçilen oyunların hem

Batı Tiyatrosu'nun hem de Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun etkisinde olan oyunlardan seçilmesi de Semaver Kumpanya'nın var oluş amacına ve kimliğine de uygun olduğu düşünülmüştür.

**Cimri, Kuşlar, Semaver ve Kumpanya, İnfazcı No:14, Süleyman ve Öbürsüler, Resmi Geçit** oyunları ile bir çocuk oyunu olan **Masal İçinde Masal** oyunları incelenecek olan oyunlardır. Çalışma yöntemsel olarak kuramsal bilgilerden faydalanılmıştır. Daha sonra bu kuramsal bilgiler ışığında oyunların değerlendirilmesine geçilmiştir. Daha önce izlenen oyunların aynı zamanda oyunda çekilen görüntüleri de Semaver Kumpanya'dan temin edilmiş olup kuramsal bilgiler ekseninde izlenerek araştırmanın tamamlanması amaçlanmaktadır.



## BİRİNCİ BÖLÜM

### GELENEKSEL TÜRK TİYATROSU

#### 1.1. TÜRK TİYATROSUNA GENEL BAKIŞ

Türk tiyatrosundan söz edildiğinde, modernleşme maceramızla birlikte başlayan Batı etkisindeki hatta Tanzimat ve Meşrutiyet deneyimleri atlanarak sadece Cumhuriyet dönemi Türk tiyatrosu akla gelmektedir. Oysa tiyatronun gelişimi, Cumhuriyet'ten çok daha önceki dönemlere kadar uzanmaktadır. Çeşitli Türk toplulukları, tiyatroyu, zaman yolculuğunda tıpkı öbür uluslar gibi en eski çağlarından bugüne, değişik formlarda taşımışlardır.

Orta Asya'daki Şaman törenlerinden başlayarak bugüne kadar Türk Tiyatrosu birçok kültürel, dinsel ve siyasi olaydan etkilenmiştir. İslamiyet'in kabulü ile başlayan süreçte değişen toplumsal yapı, tiyatronun form değiştirerek; ancak eski formları da içinde barındırarak yeni sentezler yaratmasına neden olmuştur. Şamanizm ve İslamiyet etkileriyle birlikte Türklerin Orta Asya'dan Anadolu'ya göç etmeleri Türk Tiyatrosu'nun çağdaş yapısında önemli rol oynamıştır. Osmanlı İmparatorluğu'ndaki çok renkli kültürel mirasla beslenen tiyatro, gölge oyunlarından açık biçime kadar birçok farklı türün iç içe gelişmesine katkı sağlamıştır.

Türk Tiyatrosu'nun bu binlerce yıllık gelişimi içinde geleneksel ve modern olarak tanımlanabilecek iki ana yapının korunduğunu söylemek mümkündür. Geleneksel ve Modern Türk Tiyatrosu ile bugünkü Semaver Kumpanya gibi sentezlenmiş örneklerini değerlendirirken Batı Tiyatro tarihine değinmek önemlidir. Batı modeli tiyatro da denen bu süreç Antik Yunan tiyatro anlayışıyla başlayan zaman içerisinde bütün Avrupa'yı ve sonuçta Anadolu'yu da etkileyen bir modeldir. Özellikle Tanzimat ve Meşrutiyet dönemlerindeki neredeyse bütün siyasi, kültürel ve sanatsal toplumsal dinamiklerin Avrupa modelinde ilerlediği düşünülecek olursa Batı Tiyatrosu'nun Türk Tiyatrosu'na etkilerini görmek mümkündür.

### 1.1.1. Tiyatronun Doğuşu ve Gelişimi

Tiyatro kelimesi dilimize İtalyanca “teatro” sözcüğünden geçmiştir. Kelimenin kökeni Yunanca olup “görme yeri, seyirlik yer” gibi anlamlara gelir. Tiyatro; başka birçok sanat dalı gibi, köklerini ilkel dönemlerde bulan ve dinsel törenleri, ritüelleri, temel olarak gelişen ve süreç içerisinde de bağımsızlaşan bir sanat dalı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda tiyatro, ilkel insanın doğa olaylarını, bedensel hareketleriyle taklit etme ya da temsil etme isteminden, eğiliminden doğmuştur (Nutku, 1993, s. 3).

Tiyatronun kaynağına bakıldığında, nasıl doğduğu hakkındaki kuramsal araştırmaların birbirinden farklı olduğu görülmektedir. Ancak tiyatronun doğuşunun, insanın varoluşuyla bütünlük arz etmesi ve insana dair toplumsal eylemlerden doğması tesadüf değildir. Bu alandaki farklı kuramsal bilgilere göre tiyatro; büyü ve büyü törenlerinden, danstan ve/veya taklitten doğmuştur. Kuramların en kalıcı olanına göre ise tiyatro, mitoloji ve ritüelden gelişti (Brockett, 2010, s. 15). Ritüellerin oyuncu (rahip) ve seyirci (halk) olarak ikiye ayırdığı yapı, bugünkü tiyatronun biçimsel temellerini oluştururken mitolojik hikâyeler de içerik olarak tiyatroyu bütünler. Çünkü mitler, ritüelleri tamamlayan birer öge olarak kullanılırken zamanla tiyatro metninin de kökenini oluşturur (Brockett, 2010, s. 16-17).

Tiyatro birçok kişinin katılımıyla oluşan bir sanattır. Tiyatronun kaynağı yaşamdır. Bu yüzden de tiyatro yaşamı anlatarak yaşamdan beslenerek gelişir. ... İlkel insanların avladıkları hayvanlar, dalından koparıp yedikleri meyveler, yağmura ve taşkına karşı kurdukları evler, ısınmak için kestikleri ağaçlar, suyu geçmek için yaptıkları salları, ağaca tırmanmak için ördükleri sazlar onların doğaya sağladıkları üstünlüğü gösterir. Bunun da bilincine varmıştır ilkel insan; bu bilgisi de bazı hareketler yapıp, sesler çıkararak değerlendirir (Nutku, 2014b, s. 38).

Tiyatronun, dünya üzerindeki doğuşu ve gelişimi büyük ölçüde dinsel törenlerden doğmuş olmasının verdiği bir diğer ipucu da “taklit” ögesidir. İlkel insan çeşitli amaçlarla taklidi kullanır. Avına, onun düşmanı olduğunu, onunla ayrı türden bir yaratık olduğunu sezdirmeden yaklaşabilmek için ya onun türünden ya da çekinip korkmayacağı başka bir türden hayvanın postuna bürünür, onu taklit eder (Kuruyazıcı, 2003, s. 2). İşte bu taklit yeteneği zamanla ritüellerin büyülü atmosferi ve mitosların hikâyeleriyle harmanlanır. Aristoteles’in (2005 s. 11-15) kaleme aldığı **Poietika** eserinde de taklidin, tiyatro için vazgeçilmez bir temel öge olduğunun altı çizilir.

Tiyatro sanatı, ritüellerden evrimleşerek, ilk temel yapısına Antik Yunan’da, milattan önce 534 senesinde Dionysos şenliklerinde kavuşur. Tiyatro bir sanat dalı olarak, M.Ö. 6. yüzyılda Eski Yunan’da, önceki dönemlerde sahip olduğu dinsel niteliklerinden uzaklaşmaya başlamış ve özerk bir kimliğe kavuşmuştur (Sevengil, 2015 s. 4-5). Bu mesleği icra edenler tek başlarına yaptıkları gösterilere “monologos” adı verilirken, karşılıklı bir söyleşi tarzında olan gösterilere ise “diyalogos” denilmiştir. Üç kişinin yer aldığı gösterilere de “trialogos” ismi verilmiştir. Bunların gelişimiyle de tiyatronun temeli atılmıştır (Aristoteles, 2005, s. 21). Belli bir mitolojik hikâye çevresinde ele alınan konular derinleşerek felsefi temeller de eklenerek “tragedya” ve “komedyâ” gibi iki temel türün doğmasını sağlamıştır.

Tragedya da, komedyâ da M.Ö. beşinci yüzyılda Atina’da gelişmiştir. Her yıl düzenlenen Dionysos şenliklerinde tragedya yarışmalarını başlatmış, giderek komedyâ türü de yarışmalar da yer almaya başlamıştır. Bu yüzyılda oyunlarının ancak bir bölümü günümüze kadar gelebilen Aiskhylos, Sophokles, Euripides gibi tragedya; Aristophanes gibi komedyâ yazarları yetişmiştir. Bu usta yazarların yapıtlarında ilkel törenlerden kalma büyü ve sihir öğesinin yerini, çağdaş düşünce almış, taklit tiyatrosal bir değer kazanmıştır (Brockett, 2010, s. 25-35).

Tragedya, ağır ağır gelişerek son biçimini almıştır. Aiskhylos ikinci aktörü eklemiş, diyalogu önce çıkarmış, koronun önemini azaltmıştır. Sophokles, oyuncu sayısını üçe çıkarmış, boyalı dekoru getirmiştir. Tragedya, giderek bugünkü ağırbaşlı anlatım yöntemini benimsemiştir. Tragedyada kullanılan koşukta değişiklik yapılmıştır. Episod ya da bölüm sayısı artırılmıştır (Şener, 1982, s. 27).

Antik Yunan’da doğan ve felsefi derinlikle güçlü bir yapıya bürünen tiyatro Roma dönemine gelindiğinde aynı değerde olmamıştır. Dini ve kutsal bir değer atfedilen tragedya, Roma’da önemsenmez. Sanatsal yapıtlarda daha çok topluma karşı görev ve sorumluluklar dile getirilmiştir. Günlük yaşamın gerekleri anlatılmış, sanat toplumu eğitmekten ziyade yöntem bilgisine ağırlık vermiştir. Sanat eserleri daha çok resim, yazı, yapı, işleme, konuşma gibi alanlarla sınırlı kalmıştır. Bu dönemde tiyatro ile ilgili kuramsal bilgiler azdır. Plautus, bazı güldürülerinin içinde tragedya ile ilgili açıklama yapmıştır. Cicero, tiyatro için farklı görüşler sunmuştur. Fakat bunlar belirli bir düzen dâhilinde değildir. Tiyatro konusundaki düşünceler soyuttan çok somut eserin eleştirisine yöneliktir (Şener, 1982, s. 47-49).

Roma sanatının en belirgin özelliği yarara yönelik olmasıdır. Onlar sanata çıkarıcı bir eğilimle yaklaşır. Günlük gereksinim göz önünde tutularak sanat meydana getirilir. Roma sanatının bir diğer özelliği de yapıtlarda dış güzelliğin aranmamasıdır. Roma sanatı ile tiyatrosu arasında benzerlik başka alanlarda da görülür. Roma sanatı dış görünüşü yansıtır. Yunan sanatında gerçeklik yanında olasılık, ülküsellik gözetilmesine karşın Roma'da özellikle yontma sanatında dışa benzerlik esastır (Fuat, 2000, s. 38-39).

Orta Çağ tiyatrosu için hem kısıtlamaların olduğu hem de onu yok etmeye çalışırken ondan faydalandığı bir dönemdir. Katı dinsel yaptırımlar tiyatroyu eleştirerek geliştirmiştir. Roma İmparatorluğu'nun parçalanması, Hıristiyanlığın ilk yılları siyasal karışıklıklara ev sahibi olmuştur. Doğudan gelen kavimler Avrupa'yı istila etmişlerdir. Bu olay ırkların, inançların, değer yargılarının çatışmasına yol açmıştır. Roma'nın düzeni değişmektedir. Eğitim sistemi değiştirilmiştir. Her çeşit tiyatro çalışması yasaklanmıştır. Yalnızca dini okullarda, manastırlarda Antik kültürün özü korunmaya çalışılmıştır. Tiyatro bir edebiyat ürünü olarak varlığını sürdürmeye devam etmiştir. Yaratmanın ve düşüncenin sürekli olduğu Antik çağı, Düşünce açısından baskılanmış, kısıtlanmış Ortaçağ izlemiştir (Tuncay, 1992, s. 7-11).

Hıristiyan düşüncesi din ile sınırlandırılmıştır. Kişi bu öğretinin gereklerini bilmek ve uygulamak zorundadır. Özgür düşünme, yaratma Hıristiyanlığa aykırı bir davranıştır. Tiyatro bu dönem kilisenin baskısıyla gelişimini tamamıyla yaşayamamıştır. Ortaçağ tutucudur, yaşam için yeni görüşlere, düşüncelere açık değildir. Kişi yaşama karşı tavır alamaz. Kısacası Ortaçağ tiyatrosu yasaklara rağmen hayatta kalmış, kuramsal ve yazınsal anlamda büyük adımlar atılmasa da yeni yöntemlerin denenmesine olanak sağlamış bir dönem tiyatrosudur. (Şener, 1982, s. 31-32).

Rönesans döneminde tiyatro düşüncesi, Antik Yunan ve Latin tiyatro anlayışının izindedir. Bu dönem tiyatro yazarları sanatı kiliseye karşı korumuşlar ve tiyatrosunun eğitici yönünü vurgulamışlardır. Bu dönem tiyatrosu ortaya Aristocu, Platoncu gibi eski düşünürlerle bağlı fikirler doğrultusunda çalışmıştır. Rönesans tiyatro düşünürleri Antik çağın düşünürlerinin görüşlerini açıklamak ve savunmakla yetinmişlerdir. Bunun yanında tiyatro sanatına karşı olanlara tiyatroyu savunmuşlardır. Rönesans sanatçılarına göre tiyatro okunmak için değil oynanmak içindir. Ayrıca tiyatro gerçeğe yakın olmalıdır. Gerçeğe yakın olan bu türün yazılış amacı oynanmasıdır. (Nutku, 1993, s. 54-55).



Bir yandan din baskısını kırmak için gelen bir takım yasaklar, diğer yandan sarayın İngiliz kimliğini pekiştirmek için tiyatroyu kullanmak istemesi, bunlara karşı da Avrupa’da düşünsel, ahlaki ve dinsel çatışmaların özgürleştirici etkileri, 16. yüzyılın sonuna doğru şiddetlenmiştir. Bu durum da, gerilimli fakat yeniliklere açık bir tiyatro anlayışı ortaya çıkarmıştır. Bu anlayış sonucunda, İngiltere’de tüm halka ulaşabilen, klasik tiyatronun taklidinden öteye geçmiş farklı bir tiyatro anlayışı oluşmuştur; Shakespeare Tiyatrosu.

Shakespeare oyunları, kendi tasarımı olan Globe Tiyatrosu’nda oynanmıştır. Yuvarlak planlı olan yapı, üç katlı olup, sadece ortası açık kalacak şekilde çatısı kapatılmıştır. Seyirciler dairesel bir şekilde üç katta da oturmaktadırlar. Açık sahne tipinde olan sahnenin gerisinde de sahne arkasına geçmek için üç kapı bulunmaktadır. Sahnenin ikinci katında bir balkon yer almakta, üçüncü katı ise kente duyuru yapmak için kullanılmaktadır. Shakespeare’in halkın değişik kesimlerinden seyircisi bulunmaktadır. Tiyatronun galeri kısmının bir bölümünde soylular otururken, sahneyi çevreleyen düzlükte ise genelde okuma yazma bilmeyen ama oyunlara sürekli gelen alt sınıf seyirci yer almaktadır. Shakespeare’in oyunlarında, sahne belli bir yeri göstermemektedir. Oyunlarda sahne seti (dekor) çokça değiştirildiği için oyuncuların nerede buldukları her sahne başlarken belirtilmektedir. Sahnede konuşmalar bitip herkes içeri çekilince de sahnenin sona erdiği anlaşılmaktadır (Fuat, 2000, s. 70).

Basit bir mitolojik hikâye ve dinsel törenlerden Rönesans’ın ihtişamlı sahnelerine uzanan süreçte açıkça görülmektedir ki ister felsefi bir derinlikle beslensin, isterse dinsel ya da siyasi baskılarla yok edilmeye, basitleştirilmeye çalışılsın, tiyatro sanatı gelişerek varlığını sürdürmüştür. Bu aynı zamanda açık bir şekilde göstermektedir ki tiyatro, bağlı olduğu toplumdaki, dönemden, siyasi, kültürel veya dinsel olaylardan bağımsız değildir. Roma döneminin kaba saba güldürülerinden Shakespeare’in usta komedyalarına kadar tiyatro, döneminin aynasıdır.

Tiyatro sanatının doğuşundan 17.yüzyıla kadar geçen süreçte yukarıda anlatılan gelişmelerden sonra Klasik Akım’la birlikte tiyatro yeniden kuralların ve yeniliklerin dönemine girmiştir. 17. ve 18.yüzyıllardaki Avrupa, Klasik Akım’ın doğmasını sağlamış, kuramsal bilgilerle sahne arasındaki bağlar kuvvetlenerek nitelikli eserlerin ortaya konması sağlanmıştır. Tiyatro yeniden bir toplumsal eğitim aracı olarak görülse de

bilimdeki ve felsefedeki gelişmeler de göz ardı edilmemiştir. Pascal, Newton, Descartes gibi bilim insanlarının katkılarıyla şekillenen düşünsel yapı zamanla tiyatronun da gelişmesine olanak sağlamıştır. Özellikle “akılcılık” akımının ön planda tutulduğu bu dönemde tiyatrodan beklenen dönemin ritmine uygun eserler vermesi olmuştur. Bu dönemde biçimsel kurallara uygunluk esas alınmış, Fransa başta olmak üzere birçok Avrupa ülkesinde bu kurallara uymayan eserler bir tiyatro metni olarak değer görmemiştir. Aynı zamanda ulusal devletlerin kurulmaya başlanmasıyla eserlerdeki milli duygular pekiştirilmiştir. Yalınlık ve sadelik esas alınırken zamanla yeni türlerin de doğacağı metinlerin temelleri atılmıştır (Şener, 1982, s. 77-82).

18. yüzyıldaki aydınlanmaya dair Nutku (1993, s. 45) şunları söylemektedir: “İnsanoğlunun kendi aklını kullanmaya başlaması Rönesans’ta başlamıştı, ancak o dönemde düşünceleri henüz bulanıktı, kesinlik kazanmamıştı. 18. yüzyıl bu sürecin en yetkin biçimine ulaşmasıydı. Kant, 18. yüzyıl sonunda akla duyulan aşırı inancı sarsar ve 19. yüzyılda aydınlanmaya tepki olarak Romantizm gelişir.” Klasik tiyatrodan farklı olarak 18. yüzyıl sonunda tiyatrodaki duygunun önemi kavranmış ve romantizm akımı oluşmuştur. Romantizme karşı olarak ise gerçekçilik akımının ortaya çıktığı görülmektedir. Dolayısıyla 18. yüzyılda sonunda mantığın ve bilimin devreye girmesi, bu düşüncelerle gerçekçilik gibi akımların ortaya çıkması, fabrikalarda insan gücü yerine makinelerin kullanılmaya başlanması, demir gibi yeni yapı malzemelerinin ortaya çıkması, 19. yüzyıl sanayi devriminin ve sanattaki değişimlerin temellerini atmıştır.

Bu gelişmelere paralel olarak 1800’lü yıllarda Avrupa’da başlayan siyasi, ekonomik ve toplumsal gelişmeler insana dair fikirlerin yeniden yorumlanmasına neden olmuştur. Sanayi devrimiyle birlikte başlayan süreçte fabrikalar kurulmuş, üretim hız kazanmış ve bu gelişmelerle birlikte bankacılık gelişmiştir. Sermayenin ön plana çıkmasına neden olan bu gelişmelerin sonunda para kazanma isteği ve çıkar ilişkileri toplumsal yaşamda önemli sorunlar yaşanmasına zemin hazırlamıştır. Bu gelişmelere ek olarak sayıları hızla artan fabrikalarda çalışmak için kırsal kesimden kentlere göç eden insanlar yeni bir sınıfın doğmasına neden olmuştur: İşçi sınıfı. Gündelik yaşamın geleneksel kurallarla sürdürülen ağır temposu ile bilimdeki ve ekonomideki hızlı değişimler arasında dinamik ancak sorunlu bir dönem böylece başlamış olur. Bir yanda daha çok para kazanmak isteyen ve sermayeyi elinde tutan zengin kesim ile kentlerin çevresinde yaşayan ve ucuz iş gücüyle para kazanan işçi kesimi oluşur. Bu ikili yapı

toplumsal yaşamın hareketlenmesine neden olmakla birlikte emekçi kesimin hakları için mücadele etmesine zemin hazırlar. Oy hakkı için verilen mücadeleler, emeğin sömürülmesine karşı çıkışlar ve sendikaların kurulmasına yönelik çalışmalar Romantik Dönemin isyankar, hayalci ve duygusal tavrını önemsizleştirir. Artık sahneye taşınması gereken olaylar değişmiş ve duygunun yerini bilimsel ve mantıklı çözümler almıştır. (Şener, 1982, s. 135-137).

Şüphesiz 19.yüzyılın en önemli akımlarından birisi Gerçekçi akımdır ve tiyatro düşüncesini de derinden etkilemiştir. 19. yüzyılın ortasından başlayarak kendisinden söz ettirmeye başlayan Gerçekçi Akım ve Natürizm (Doğalcılık) Akımı, romantik tiyatro akımına ve popüler oyunlara karşı çıkararak tiyatro düşüncesini farklı bir noktaya taşır. İlk kuramsal çalışmaları Fransa’da başlayan Gerçekçi Akım bir süre sonra Natürizm (Doğalcılık) ve Gerçekçilik (Realizm) olarak anılmaya başlar. Genel anlamda Gerçekçi Akım Avrupa’daki yaşam gerçekliğini temel alır ve zamanla Avrupa’nın toplumsal yaşamına ışık tutar, yansılar (Şener, 1982, s. 135).

Aynı zamanda Gerçekçi Akım, Modern Tiyatro anlayışının başlangıcı sayılmaktadır. Romantizmin, Klasik Akım’a karşı başlattığı yenilik rüzgarını, sıradan olanın ve gündelik yaşam gerçeğinin sahnede yer bulmasıyla temelleri atılan Modern Tiyatro 1850’lerden sonra Gerçekçi Akımla birlikte sürdürür. Sonuç olarak da Gerçekçi Akım, klasik yapıdan etkilenir, onun donelerini kullanır ama onun bütün kurallarını yıkararak kendisinden sonraki dönemleri etkilemeyi başarır (Şener, 1982, s. 135).

On dokuzuncu yüzyılın sonunda tiyatro, büyük ölçüde kendisinden önceki dönemlerin mantıklı ve doğal sonucu olarak gelişmiştir. Ancak 1875’ten sonra çeşitli yazarlar ve yönetmenler geçmişle bağı kopardılar ve “modern” tiyatroyu başlattılar. ... Oyun yazarlığında İbsen, gerçekçiler tarafından belirlenen hedeflere ilk ulaşan ve izleyiciyi tiyatrodaki yeni bir çağın başladığının ayırımına ilk vardırandır (Brockett, 2010, s. 489).

Sonuç olarak 19.yüzyıl sona erdiğinde tiyatro sanatı yüzlerce yıllık serüvenini hız kesmeden sürdürmektedir. Bilimsel gelişmeler ve dinamik toplumsal hareketler sonucunda, tiyatro kendinden bekleneni vermiş ve “gerçekçi” sahneler kurgulamıştır. Böylece tiyatro artık 20.yüzyılın çetin ve değişken koşullarına hazırdır.

20. yüzyılı Nutku (1993, s. 48) şöyle tanımlamaktadır: “Akıl almaz olarak kabul edilen olayların, buluşların yapıldığı ve kesin olarak açıklanması, anlatılması güç bir çağ.” Sanayi devrimi, orta tabakanın sayıca büyümesini sağladığı için tiyatro sayısı da artmıştır. Eğitim öğretim oranı seyircilerde düşmüş olsa bile, tiyatro edebiyatında bir

düşüş olmamıştır. Tiyatroda klasikten romantizme, romantizmden gerçekçiliğe yönelimler olmuştur. Sahnede oyuncuların oynama şekilleri tabiileşmiş, yeni ışıklandırma teknikleri bulunmuş ve daha gerçekçi dekorlar kullanılmaya başlanmıştır (Fuat, 2000, s. 84).

Bu dönemde Almanya’da ortaya çıkan kübizm, fütürizm akımları gibi, ekspresyonizm de yirminci yüzyılın başında bir sanat akımı olarak ortaya çıkmıştır. 1918’de ortaya çıkan ekspresyonizm akımı, mimarlık ve tiyatro alanında da etkilerini göstermiştir. Tiyatro alanında, ekspresyonizm ile oluşan epik tiyatronun öncüleri olarak Adolphe Appia, Gordon Craig ve Max Reinhardt gibi tasarımcılar ele alınabilmektedir. Craig, oyuncunun rolünü yaşamaması gerektiğini, rolünden kurtulması gerektiğini savunmaktadır. Bu anlamda Craig, daha sonra ortaya çıkacak olan epik tiyatronun “yabancılaştırma” kavramının temelini atmış fakat adını koymamıştır (Nutku, 1993, s. 177). Sahne tasarımının Almanya’da önem kazandığı bu dönemde, ekspresyonist akımdan da etkilenerek tasarımlar yapan iki tasarımcı; Erwin Piscator (1893-1966) ve Bertolt Brecht’tir (Fuat, 2000, s. 97).

Epik tiyatro toplumsal ve işlevsel bir nitelik taşır. Amaç ve araçlarını toplumsal hayatın bağrından söküp alır. Epik biçimde tiyatro çok yönlüdür. Adeta yaşamsal, toplumsal bir sorgulama yeri gibidir tiyatro. Yansız gözle baktıran bir yanı vardır. “Yeniçağın, modern tiyatrosu” deyişiyle tanımlanır. Uyuşturmayla diretilen, duygulanımcı, gerçeklik yanılısama sanrısı yerine, uyarılmış bilincin üretimiyle, düşünsel, bilişsel, eleştirel nitelikte gelen toplumsal bir gerçeklik. Yeniçağın bilimsel insanına yaraşan bir nitelik. Kabullenmek yerine, izleyici tavır almaya itilir. Özdeşleşmenin reddi duyguları bütünüyle reddetmek demek değildir. Kuşkusuz tümünden duyguları yadsıyarak, yok sayarak gerçekleşmemelidir bu eylem (Kesting, 1985, s. 72).

Brecht (1977, s. 121) duyguları engellemek değil, yoğun duygusal atılımlarla gelen katıksız özdeşleşmenin açığa çıkmasını engellemek istemektedir. Özdeşleşme olgusunun denetim altına alınmasıdır ereği. Zira yanılısamayla tüketilen özdeşleşme olgusu denetim altına alındığında izleyici doğru düşünecek, aklını kullanabilecektir. Bu durum hem sahnedeki oyuncu için, hem de salondaki izleyici için geçerlidir. Bir başka yazısında ise Brecht, duygu ve düşünce ikilemini epik tiyatronun ana düşüncesi olarak niteleyerek, şöyle söyler (Nutku, 1977, s. 107); “Epik tiyatronun ana düşüncesi seyircinin

duygusundan çok aklına yönelmesi ile gerçekleşebilir... Ama böyle bir tiyatro anlayışı içinde duyguyu tümünden yok saymak da yanlıştır.”

Brecht'in kullandığı tüm estetik araçlar izleyiciyi düşündürmek ve eleştirel bir tavır takınmasını sağlamak içindir. Daha doğrusu epik tiyatro, duyguyu yadsımadan, ancak duygudan ziyade akla yönelerek görür düşündürücü ve eleştirici işlevini. İzleyicinin oyundan önceki düşünsel ve eleştirel bakışı, oyundan sonra artma, farklılaşma göstermelidir. Duygular, düşünsel sürece göre yapılandırılırlar ve düşünsel sürecin açığa çıkmasının yardımcısıdır. İzleyici edilgin, tüketici, kabullenici tavrın yerine, etkin, üretici, eleştirel bir tavra yönlendirilmelidir. Demek ki duygu ve akıl ikileminde amaçtır elzem olan ve Brecht'in amacı da izleyiciyi düşünsel tutuma, eleştirel tavra yükseltme isteğidir.

Epik-diyalektik tiyatro, dram anlayışında ele alınan gerçekliğin donmuşluğuna, mutlaklığına, durağanlığına karşı; akışkan, değişebilen ve devingen bir gerçekliği savunur. Yazgının istemi boğan, insanı yazgisına boyun eğdiren, kanaatkâr davranışları, yazgisını kendisi yazan, toplumsal süreçleri değiştirebilen, etken ve etkin olan, özgür ve istemli insan davranışlarına dönüşür. Ayrıca Brecht sahnede gösterdiği olayların ve durumların farklı olasılıklarını, birden fazla olağanlıklarını göstererek izleyiciyi düşünmeye ve çözümler üretmeye çağırır. Ayrıca oyuncu sahnedeki eyleminde, yaptıklarıyla beraber yapmadıklarını da izleyiciye sezdirmeli, yansıtmalıdır (Brecht, 1981, s. 33).

Tiyatronun işlevi daha iyi bir dünya, insan yaşamının, özgürlüğünün, onurunun korunduğu, insan gereksinimlerinin halkça karşılandığı barış ve kardeşlik ortamıdır. Daha güçlü insan, içsel zararını onarmış, bilinçaltı dürtüleri ile usunu bağdaştırmış, özgürlük ve sorumluluk bilinci taşıyan insandır. Daha mutlu bir yaşam ise, insanın doğal çevresi ile yeniden uyum kurduğu ve çocuksu yaşam sevincine yeniden kavuştuğu yaşamdır. Tiyatronun bu çok yönlü işlevinin gerçekleşebilmesi için her şeyden önce eski tiyatro anlayışının yıkılması gerekir. Bu bakımdan günümüz tiyatrosu bir başkaldırı, bir arayış tiyatrosu olarak nitelendirilebilir” (Şener, 2008, s. 309). Bu düşüncelerden hareket edersek tiyatro yirminci yüzyıl başında gelişimi amaç olarak belirlemiştir. Yirminci yüzyıl tiyatrosu çağdaş tiyatro anlayışını, tiyatronun özündeki yaşam sevinciyle birleştirmiştir. Tiyatro, insanın temel gereksinimlerindedir.

20. yüzyılın ikinci yarısı baş döndürücü bir hızla gelişen, akıl almaz olarak kabul edilen olayların, buluşların yapıldığı ve kesin olarak anlatılması, açıklanması güç bir çağ olarak kabul edilir. Bu çağda tiyatro önceki yıllara göre daha fazla gelişim içerisinde insanın yaşam olanakları arttıkça tiyatrodada da bir gelişme gözlenmektedir. 20. yüzyıl, insanoğlunun en büyük iç ve dış savaşının yaşandığı bir dönemi kapsamaktadır. 19. ve 20. yüzyıldaki siyasi ve toplumsal değişimler yazarları ve sanatçıları çeşitli yerlere kaçırmıştır. Kimi kendini gerçekleştirme çabasına yönelmiş; kimi simgelere sığındı kimi insanları yok etmiş; kimi evreni boş görmeye başlamıştır (Candan, 1994, s. 42).

20. yüzyılın sanatı bu kargaşa ortamında çeşitli yönelimlerin çatışması ve uzlaşması sonucu ile ortaya çıkmıştır. Bu yüzyılı kasıp kavuran önemli olaylar iki büyük dünya savaşıdır. Yüzyıllar boyu gelişen tiyatro ise iki temel eğilimi göstermiştir. Birincisi gerçekçilik, ikincisi karşıt gerçekçilik. İlki doğalcılık, yeni-gerçekçilik ve toplumcu gerçekçiliğe doğru bilimsel bir gelişim gösterdi. Bilimselliği, dışavurumculuğu, gerçeküstücülüğü, gelecekçiliği, konstrüktivizmi vb. kapsayan ikinci eğilim ise bireyci yönelimlerin yatağı olmuştur. 20. yüzyıl tiyatrosunda, zaman zaman bu iki eğilimin birbirini kapsadığı da görülmekle birlikte üçüncü bir eğilim yer yer birbirinin içine girmesiydi. İkinci Dünya Savaşı ile birlikte bu iki eğilim bir senteze doğru geliştiği izlenmiştir (Nutku, 1993, s. 13).

### **1.1.2 Geleneksel Türk Tiyatrosu**

Tiyatro Tarihinin kuramsal araştırması yapılırken tiyatronun nasıl başladığına ve geliştiğine dair tam bir fikir birliği yoktur. Danstan mitolojik hikâyelere, ritüellerin mistik atmosferinden taklide kadar birçok temel varsayım üzerinden hareket edilmektedir. Bu varoluşsal fikir ayrılıklarına rağmen tiyatronun, insanlık tarihinde iki ana kol üzerinden geliştiğini söylemek mümkündür:

- Batı Tiyatrosu (Antik Yunan kökenli)
- Doğu Tiyatrosu (Asya kökenli)

Geleneksel Türk Tiyatrosu ise temel olarak Orta Asya'daki Şaman inancı ve Türk kültürünün bir uzantısı olarak başlayan, zamanla Anadolu'ya göç ve İslamiyet gibi etkilerle evrimleşerek birçok farklı modelle karşımıza çıkan bir mirastır. Brockett'in (2010) Tiyatro Tarihi kitabında detaylı anlattığı Doğu Tiyatrosu'nun güçlü bir uzantısı

olan Geleneksel Türk Tiyatrosu, meddahlıktan gölge oyunlarına, köylerdeki seyirlik oyunlardan şehirdeki eğlencelere kadar birçok farklı şekilde vücut bulmuştur.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun biçim olarak değilse de içerik olarak en çok etkilendiği ve çıkış noktası kabul edilen Şamanizm bir inanç sistemi olarak karşımıza çıkar. Ancak göçebe bir toplum olan Türklerin kültürel mirasından da izler taşımaktadır. Aynı zamanda tiyatronun nasıl doğduğuna dair sorulan soruların çevresinde toplandığı “ritüelin” ve “mitolojinin”, Şamanizm de oldukça etkili olduğunu görmek mümkündür. Göçebe toplumların karakteristik özelliklerini yansıtan “doğayla iç içe olma” fikrinden yola çıkan Şamanizm’de tanrılar ve doğa arasında karmaşık, simgesel bir ilişki vardır. Bu ilişki ise Şaman gibi rahipler ile bu rahiplerin bilgeliğindeki göçebe topluluklar için hayati önem taşımaktadır. Gündelik yaşamın normalliğini korumak ve doğa ile uyumlu bir şekilde yaşamak için mistik bir dünyanın illüzyonuna ihtiyaç duyulmuştur. İşte tiyatral olan da tam bu noktada devreye girmektedir: “Bir illüzyon ile mitolojik hikâyelerin ritüellerle canlandırılması gerekmektedir” (Tuna, 2000, s. 11-33).

Türk tiyatrosu denince uzanabildiğimiz en eski Türk kavimlerine kadar inen büyük bir birikimin olduğunu unutmamak gerekir. Sözelimi, bazı Türk toplulukları aşiretler halinde yaşıyorlardı. Her aşiretin bir totemi vardı; bir ağaç ya da bir hayvan. Totem, aşiretin hem atası hem de tanrısıydı. Şaman dininin birtakım törenleri, yasakları, yasaları olduğunu biliyoruz. Totemi hayvan olan Türk aşiretleri o hayvanın etini yemezlerdi. Yalnız yılda bir kere dinsel bir tören olarak tüm aşiret o hayvanı avlamak üzere süre avına çıkardı. Av sonunda kurban edilen hayvanın eti, törensel ziyafetle topluca yenirdi. Yine aşiretten birinin ölümü halinde, ölen kişinin bedeni herkesin katıldığı bir törenle gömülür, yası tutulur, anısına şiirler söylenirdi. Bu törenlerde de taklit, dans ve müzik öğelerinin yer alışıyla ilkel bir tiyatro olayı gerçekleşmiş olurdu. Yine bütün dünya toplulukları gibi ilkel Türk topluluklarında da ilk tiyatro yönetmeni, ilk başoyuncu; din adamları ve büyücülerdi (Fuat, 2000, s. 240).

Şamanizm, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun önemli bir temel yapısını da belirlemiştir. Bu yapı “çelişkiye” dayanan, daha sonra Brecht'in “diyalektik” olarak da tanımlayacağı ak-kara karşıtlığıdır. Şaman törenlerinin döngüsel, mitsel yapısının, Türk kültürünün ve tiyatrosunun daha sonraki gelişim evresinde de karşımıza çıkacak “ak” ve “kara” karşıtlığına yaslandığını görürüz (Ünlü, 2006, s. 55). Bu ikili yapının ilk zamanlarda, iyilerin ve kötülerin sürekli devinen bir çelişkisi olarak düşünmek doğru olsa da zaman içerisinde Geleneksel Tiyatromuzun bütün yapısına sindiğini söylemek mümkündür. Karagöz ve Hacivat örneğinde de göreceğimiz gibi toplumun iki farklı değer yargısı, farklı iki karakterle bütünleşmekte ve oyunların genel dinamiğini belirlemektedir.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun döngüsel yapısı ve sözlü kültüre dayanması, dramatik yapısının temel öğelerinin oluşumunda genel olarak beş farklı etkenden bahsetmek mümkündür. Bunlar sırasıyla; “coğrafi konum, soy, imparatorluk yapısı, batılılaşma etkisi ve İslam dinidir” (And, 1969, s. 11). Metin And'ın detaylarıyla anlattığı bu beş etmen, geleneksel tiyatromuzu anlamak ve tanımlamak için önemlidir.

Coğrafi konum olarak Türklerin yaşadıkları Asya ve Anadolu'nun kültürel yapısı, göçebe toplumdaki gelmeleri, doğa ile iç içe olmaları gibi etkiler geleneksel tiyatro kültürünü önemli ölçüde etkilemiştir. Oyunların karakterlerinden biçimine, anlatım olanaklarından kullanılan hikâyelere kadar birçok noktada coğrafi konumdan kaynaklanan etkileri görmek mümkündür. Soy etkeninde ise Türklerin dilinin ve kültürel yapısının uzantılarına oyunlarda rastlanılmaktadır. Şamanizm örneğinde olduğu gibi Türk kültürünün birçok ögesi Geleneksel Tiyatronun temellerinde vardır. Birçok farklı kültürü içinde barındırması bakımından Osmanlı İmparatorluğu'nun siyasi yapısı oyunların dramatik boyutuna kadar etki etmiştir. Farklı din ve etnik kimlikten insanların oyunlarda kullanılması, taşlama ve mizahın yönetimden intikam biçimi olarak ele alınması da yine imparatorluk etkeninden kaynaklanmaktadır. Tanzimat dönemiyle başlayan ve Avrupa'daki tiyatronun Anadolu ile bütünleştiği dönem özellikle Osmanlı'dan günümüze gelen yeni tiyatronun da temellerini oluşturmaktadır. İslam inancının etkisi ise genel olarak anlatının ön plana çıkması, gölge ve kukla oyunlarının gelişmesi şeklinde değerlendirilebilir. (And, 1969, s. 11-16).

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nu ana hatlarıyla anlamak için yukarıdaki bilgiler ışığında belli başlıklar halinde değerlendirilmesi daha yaygın bir yöntemdir. Sözlü kültürün kullanılması ve çok renkli bir yapıya sahip olması nedeniyle Batı Tiyatrosu gibi bir tarihsel süreç anlatımından ziyade “meddah, ortaoyunu” gibi başlıklarla Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun serüveni anlatılacaktır.

### **1.1.2.1. Meddah**

Hikâye anlatma geleneği, Orta Asya ve Anadolu kültürünün en önemli parçasıdır. Savaşların, zaferlerin, dini olguların ve güncel siyasi haberlerin Asya ve Anadolu gibi geniş bir coğrafyada yayılması, gezgin olarak tanımlanan kişilerle veya o coğrafyada yaşayan Şaman gibi din insanlarıyla sağlanmıştır. İşte bu anlatı geleneğinin uzantısı



olarak görülen ancak seyirlik yönü daha ağır basan öğelerle güçlendirilen Meddahlık “öykü anlatan” kişi olarak tanımlanır. Özellikle tasavvuf düşüncesinin ortaya çıkardığı, sazlı-sözlü edebiyatın dilden dile, ağızdan ağıza dolaşmasıyla başladığı düşünülmektedir. Zaman içerisinde klasik bir anlatıdan uzaklaşan Meddahlık seyirlik ve dramatik bir anlatı sanatına dönüşmüştür (Ünlü, 2006, s. 85-86).

Orta Asya'daki şamanlık, çeşitli Türk toplumlarında mimikle anlatı sanatını getiren bir özelliği ortaya çıkarmıştır. Sonradan Türk meddahları da bu mimikle anlatı ve hareketlerle canlandırma özelliğini kendi karakterlerine uygun bir biçimde geliştirmişlerdir. ... Osmanlı'nın ilk dönemlerinde de sarayda, yaptıkları işin ayrıntıları ile icra ettikleri sanatın nitelikleri ve meddahlık sanatı ile olan ilgileri tam olarak anlaşılacakla birlikte nedim, meddah, kıssahan, mukallit adlarıyla anılan birtakım sanatçılar vardır. 3 Pertev Naili Boratav'ın belirttiği gibi XVI. yüzyıl için kesin bir şey söyleyemsek bile XVII.-XIX. yüzyıllarda meddahlık, "taklit ve temsil" yönünü geliştirmiş ve anlatıdan gösteriye, seyirlik bir sanata dönüşme eğilimini gitgide güçlendirmiş,4 tek bir kişinin, anlattığı öyküyü oynama biçimini almıştır (Düzgün, 2000, s. 64).

Meddahlık çoğunlukla tek kişilik bir gösteri olarak düşünülebilir. Mendil, asa gibi basit aksesuarları kullanan Meddahlar kimi zaman gerçek, kimi zamansa doğaüstü hikâyeleri canlandırarak anlatan kişiler olarak tanımlanabilir. Köy veya şehirlerin meydanlarında, kahvehanelerinde çevresine toplanan insanlara hikâyeler anlatan Meddahların toplumsal olarak da önemli kişiler olarak görülmüşlerdir. Sözlü edebiyatın ve halk tiyatrosunun önemli bir kolu olarak görülen Meddahlık sadece hikâye anlatan kişi değil bağlı olduğu toplumun kültürel yaşamın da yansımasıdır (Ünlü, 2006, s. 88).

Sokakta görülebilecek kişilerle gelişen güncel olaylar aktarılırken yöneticilerin bazı mesajlarını halka duyurmak görevi de meddaha düşer. Metin And yabancı bir gezginin notlarına dayanarak XVIII. Yüzyılda meddahların resmi bir haber kaynağı gibi sultan ve vezirlerin yeni kararlarını halka aktardıklarını, adeta bir gazete işlevi gördüklerini belirtir (Ünlü, 2006, s. 88).

Genellikle tek bir kahramanın başından geçen olayları anlatan Meddahların hikâyelerinde klasik bir giriş, gelişme ve sonuç bölümleri vardır. Meddahlığı, Karagöz veya Ortaoyunundaki göstermeci tiyatrodan ayıran en önemli özellik benzetme ve yanılısama türünün iyi bir örneği olmasıdır. Aristoteles'in dram sanatının vazgeçilmez ögesi saydığı taklidin en gerçekçi halini gördüğümüz meddahlık aynı zamanda canlandırdığı kişiyi/nesneyi/hayvanı/doğaüstü varlığı birebir yanılısamaktadır (Nutku, 1997, s. 50-51). Sonuç olarak sözlü kültürü, benzetme ve yanılısama öğelerini dramatik anlatıda kullanması ve hikâye anlatıcılığı geleneğinin uzantısı olan Meddahlık, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun önemli yapı taşlarından birisidir.

### 1.1.2.2. Karagöz

Gölge ve kukla tiyatrosunun en eski örneklerinden birisi olan Karagöz'ün Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki yeri oldukça önemlidir. Anadolu'da ve özellikle İstanbul'da, Osmanlı İmparatorluğu'nun bütün süreçlerine tanıklık etmiş, döneminin bütün siyasi olaylarını, toplumun dini, etnik ve kültürel olan kozmopolit yapısını yansıtmış bir oyun türüdür. Bu nedenle taklit yoluyla tipler yaratmıştır –ki tiplere oyun kişisi modeli Geleneksel Tiyatro oyunlarındaki temel öğelerden birisidir. Aynı zamanda Karagöz oyunları, fars ve grotesk anlatım türünün Geleneksel Tiyatrodaki en güçlü kullanım alanı olması açısından önemlidir (Ünlü, 2006, s. 94).

Karagöz oyunlarının iki temel öğesi vardır: güldürüye dayanması ve taşlamaya dayanan mizah unsuru. Özellikle Karagöz oyunlarındaki mizah ve mizahın kullanılma biçimleri kendisinden sonraki tiyatro anlayışını, günümüze kadar etkilemiştir. Seyircide üstünlük duygusu yaratarak, kullandığı tiplerin özelliklerini sivrilterek, oyundaki kişilerin yanılığa düşerek hata yapması sağlanarak ve dayak, düşme gibi abartılı fiziksel durumlar kullanılarak güldürmeyi sağlayan Karagöz oyunlarının temel işlevi sadece eğlendirmek değildir. Taşlamayı, güldürmecenin ayrılmaz öğesi olarak kullansa da Karagöz oyunları genel olarak halkı eğlendirme görevini de üstlenmiştir (Nutku, 2014b, s. 190).

Türk gölge oyununun ikinci temel niteliği toplumsal ve siyasal taşlamadır. Bu nitelik, Karagöz'ü dünyadaki birçok gölge oyunundan ayıran bir özelliktir. Doğunun mistik ve düşsel konuları yanında, Türk gölge oyunu bu niteliği ile güncel ve gerçekçi bir yönelim kazanır (Nutku, 2014b, s. 191).

Güldürme özelliğinin vazgeçilmez parçası olan taşlama ise dönemin toplumsal yapısının bir sonunu olarak değerlendirilebilir. Alt sınıfın yani çoğunluğu oluşturan halk ile soylu ve saray çevresinden olan insanları, hatta padişahı bile uzlaştırma amacı güden bu taşlama toplumun farklı kesimlerini birleştirme aracı olarak da işlevseldir (Ünlü, 2006, s. 94).

Oyunlarda sadece toplumsal kesimlerin uzlaşması değil, iki farklı yaşam görüşünün, incelmış zevklere, sanata, nezakete önem veren aydın kesimiyle, kaba-saba ancak dürüst, saf görünen ama her şeyin iç yüzünü görebilen halk kesiminin uzlaştırılması da söz konusudur. Güzel konuşan ama içtenlikten yoksun, duruma göre tavır değiştirebilen Hacivat ile doğruluğun, sağduyunun temsilcisi Karagöz'ün birbirlerine takılmalarında, maceralarında, her şeye rağmen sürüp giden arkadaşlıklarında bir toplum eleştirisi yansımaktadır (Ünlü, 2006, s. 94).

Taşlama ve güldürünün yanında Karagöz oyunlarının bir diğer önemli özelliği de Türk kültürünün vazgeçilmez “ak-kara” karşıtlığının, “ikilik” dengesinin bir yansıması olmasıdır. Birbirine zıt iki oyun kişisinin sürekli çatışan ama asla ayrılamayan yapısının üstüne kurulan Karagöz oyununda Şamanizm inancının “uzlaşma ve çatışma” öğeleri gözlemlenmektedir. Ayrıca ölme dirilme, döngüsel zaman kullanma, şarkı ve manilerin, tekerlemelerin kullanılması da sözlü kültürün bir uzantısı olarak Karagöz oyunlarındaki yerini alır (And, 1969, s. 130-131).

### 1.1.2.3. Ortaoyunu

Özellikle Osmanlı İmparatorluğu döneminde Anadolu’da ve İstanbul’da en parlak dönemlerini yaşamış olan Ortaoyunu, Göstermecî Tiyatro’nun en köklü örneklerinden birisidir. Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun da temel taşlarından birisi sayılan Ortaoyunu yazılı bir metne sahip olmayan, ana kanava üzerinden akıp giden, Karagöz gibi kendine has belli bölümler içindeki yapıya bağlı kalan ve doğaçlamanın sıkça kullanıldığı bir türdür. Karagöz ve Meddah türünden farklı olarak Ortaoyunun Asya kökenli değil de Avrupa’daki halk tiyatrosu geleneğinin bir uzantısı olduğuna dair araştırmalar bulunmaktadır.

Ortaoyununun kaynağı ve adı ile ilgili çeşitli görüşler vardır. Bunlardan en yaygını, oyunun, halk arasında oynandığından bu adı aldığı yolundadır. Bunun yanı sıra yalnızca yer açısından değil, oynandığı zaman bakımından da bu adın verilmiş olabileceği, başka gösteriler arasına konulmuş oyun anlamına geldiği de savunulur. Ortaoyununun Comedia del'arte'ye benzerliğinden yola çıkarak İtalya'dan Venedik ve Cenevizliler yoluyla geldiğini, buna Arte oyunu denildiğini ve bunun giderek ortaoyununa dönüştüğünü öne süren kaynaklar da vardır (Düzgün, 2000, s. 65).

Sonraki yüzyıllarda Açık Biçim olarak tanımlanacak tiyatro anlayışının en yalın halinin görüleceği Ortaoyunu’na “Meydan-ı Sühan” yani Söz Meydanı da denilmektedir. Bu isimden de anlaşılacağı üzere söz ustalığının ve oyunculuk hünerinin ön planda olduğu bir türdür (And, 1969, s. 232-233). Ancak Ortaoyunu gibi Göstermecî Tiyatronun farkı burada devreye girmektedir: Ortaoyunundaki oyunculuk kavramı, klasik-dramatik tiyatrodan oldukça farklıdır. Seyirciyle bir duygu ortaklığı yaratmak yerine her zaman oyun izlediğini farkında olduran “yabancılaştırma” kavramı Ortaoyununun temelidir. Yabancılaştırma tekniği ile kurgulanan oyunda seyircinin kendini ve içinde yaşadığı toplumu, bütün güzellikleri ve özellikle kusurlarıyla fark ettirilmesi esastır (Nutku, 1970, s. 34-35).

Göstermecî Tiyatro'da oyuncu, oyuncu niteliğini yitirmez, seyirci onu büründüğü gerçek kişilik olarak değil, seyredildiğinin bilincine varan ve bu bilinci açığa vuran bir oyuncu olarak görür. Oynanacak yer, bir oyun alanıdır, yoksa kılık değiştirmiş kimliğini örtmeye çalışan bir alan değil. ... Oyuncu, seyirci ve temsil sanki aynı dünyanın içindedir. Bu bakımdan, oyuncular seyircilere doğrudan doğruya seslenebilirler, işi biten oyuncu seyircinin gözünden saklanmak gereğini duymaz; sahnenin seyirciden gizlisi, kapaklısı yoktur (And, 1969, s. 233).

Ortaoyununu, Klasik-Dramatik tiyatro anlayışından ayıran en önemli özelliklerden birisi de yazılı kültürden değil de sözlü kültürden beslenmesidir. Bunun sonucu olarak da belli bir yazılı metin olmadığı gibi oyunun içindeki hikâyeye de dramatik bir aksiyon gelişimi izlemez. Olayların psiko-sosyal nedenleri incelenmez, serim, düğüm ve çözümlere yer verilmez (Ünlü, 2006, s. 101). Yine Karagöz oyunlarında göreceğimiz iki ana oyun kişi de Ortaoyunda görülür: Kavuklu ve Pişekar. Ana hikâyeye genellikle bu iki karakterin kalıplaşmış tiplerinin ve özelliklerinin üzerinden akıp giderken tekrarlamalara, söz oyunlarına ve fiziksel aksiyonlara sıklıkla yer verilir. Aynı zamanda bu tiplleşmiş oyun kişileri oyunun hikâyesini oynayan oldukları kadar yeri geldiğinde anlatan kişilerdir. Belli bir ana kanava üzerinden akan oyundaki bütün oyuncular yeri geldiğinde dördüncü duvarı kaldırarak seyirciyle temas kurabilmektedir (Nutku, 2014b, s. 215-216).

Bu tür oyunda, oyunun yapısı baştan sona doğru gelişen ruhsal devinimi değil, episod bölünmesi ile gösterilen sonuçları kapsar. Bunun için de, oyunun yapısını kuran bu episodları birbirine bağlayan açıklamalara ve anlatımlara yer verilir. Bu açıklama ve anlatma tekniği ise yabancılaştırmanın önemli bir ögesidir: her an bir tiyatro seyredildiğini hissettiren bu açıklamalar sahne illüzyonunu ortadan kaldırarak seyircinin sahne üzerindeki olaya salt duygusal yönden katılmasını önler (Nutku, 2014b, s. 216).

Geleneksel Türk Tiyatrosunun temel yapısal biçimlerinden birisi olan iki unsurun çatışmasından beslenen hikâyeler kullanılmasıdır ve bunu Ortaoyununda görmek mümkündür. Neredeyse bütün oyunların olay sıralaması gündelik toplumsal yaşam içindeki ikilikleri üzerinden kurgulanmaktadır. Okumuş-cahil veya zengin-fakir gibi temel karşıtlıkları ana kanavaya dahil eden olay örgüsü içerisinde bu karşıtlıkları temsil eden tipler de oyunun vazgeçilmez öğelerindedir. Bu tipler ve çatışmalar oyunun ana aksiyonunu kurar. Oyunu seyirlik yapan ise hareket ve söz komiğinin, özellikle söze dayalı komedinin ve oyunculuk ustalığının kullanılmasıdır (Ünlü, 2006, s. 101-102).

Biçimsel özellikleri ve yarattığı tiyatro geleneği bakımından Geleneksel Türk Tiyatrosu içinde önemli bir yere sahip olan Ortaoyunu aynı zamanda halk tiyatrosu olarak

adlandırılan geleneğin de önemli bir temsilcisidir. Anadolu kültürünün Avrupa ile kurduğu toplumsal bağın ve Asya'dan taşınan kültürel mirasın bir sentezi olarak karşımıza çıkar. Özellikle kullandığı güldürü ögesini siyasi ve toplumsal bir taşlamayla taçlandıran Ortaoyunu, basit bir kanava ile ustalıkla mizah yapılabileceğinin en görkemli örneği olması bakımından önemlidir.

#### 1.1.2.4. Tuluat

Osmanlı İmparatorluğu döneminde gelişen Ortaoyunun Batılılaşma etkisinde ve değişen toplum yapısına uyum sağlayarak evrimleşmesiyle ortaya çıkan Tuluat Tiyatrosu groteski kullanır. Geleneksel Türk Tiyatrosunun belli başlı öğeleri ile Batı Tiyatrosunun yazılı metinlerini harmanlayan bir tür olarak ortaya çıkmıştır. Tuluat tiyatrosu genel olarak bir oyunculuk hünerinin sahnede sergilenmesidir. Aynı zamanda Tuluat; müziği, dansı, sözsüz oyunları, taklidi, atışmaları kullanır ve bütün bu parçaları groteskin abartısı içinde büyüterek yeni bir tür yaratır (Nutku; 2014, s. 227). Yaratılan bu tür hem geleneksel mirasa sadık kalır hem de modernleşen sahne dinamiklerini ustaca kullanır. Özellikle Tuluat Tiyatrosu içinde yaratılan birçok karakter sonraki dönemlerde Türk Tiyatrosu'nun birçok oyunundaki oyun kişilerinin de zeminini oluşturur. (Ünlü, 2006, s. 168).

Tuluat ise Tanzimat sonrasında geleneksel tiyatro -özellikle ortaoyunu- ile batılı anlamdaki tiyatronun kaynaşmasından oluşan bir tür olarak karşımıza çıkar. Araştırmacılar, Güllü Agop'un 1870 yılında saraydan aldığı belli bir metne dayanan oyun oynama tekelinin ardından öteki oyun topluluklarının metinsiz oyun sergilemeye yönelmesi olayını bu türün başlangıcı olarak kabul ederler. Önceleri Kavuklu Hamdi'nin Aksaray'da oyunlar sergileyen Zuhuri Kolu ile başlayan bu akım giderek yaygınlaştı ve zamanla ünlü temsilcilerini yetiştirdi. Tuluat, yani doğaçlama oyun ortaya koyma, geleneksel Türk tiyatrosunun bütün dallarında genel bir özellik olarak bilinmekle birlikte başlı başına bir tür halinde ortaya çıkarak sahnede sergilenen bir oyun haline gelmesi, bu dönemlere rastlar (Düzgün, 2000, s. 66-67).

Geleneksel Orta Oyunundaki söz ve hareket komiğini, oyunların dinamik yapısını alan Tuluat Tiyatrosu bu noktada sözlü kültürden ve bütünüyle doğaçlamaya dayalı ana kanavadan oluşan metinsiz oyunlardan uzaklaşır. Ortaoyun'daki ve Karagöz'deki bilinen tipler yerine dönemin gündelik yaşamında herkesin karşısına çıkabilecek sıradan insan tiplerini kullanmaya başlamıştır. Oyunlardaki olay dizisinin neden-sonuç ilişkisiyle bağlı olmadığı Ortaoyunun aksine, Tuluat Tiyatrosu Avrupa'da yazılan yazılı metinleri alarak kendi kültürüne göre uyarlamıştır. Bunun en somut örneği olarak Özdemir Nutku

(2014b: 234) Kavuklu Hamdi'nin, Ahmet Vefik Paşa tarafından uyarlanan ve Moliere'e ait olan *Kibarlık Budalası* oyununu gösterir. Bu oyun klasik-dramatik yapıda yazılmış bir komedi metni olmasına karşın uyarlanmış Tuluat Tiyatrosu modelinde *Kaba Adam* adıyla sahneye konur ve groteskin abartılı öğeleriyle süslemiştir (Nutku, 2014: 233-234).

Ancak Tuluat Tiyatrosu, geleneksel yapının kalıplaşan tiplerini kullanmayı bırakmaz ve İbiş, Tirit, Aşık Erkek ve Aşık Kadın gibi genel tipler yaratır. Bununla birlikte her ne kadar yazılı metinleri uyarlasa da Tuluat tiyatrosundaki oyunlarda kabaca bir iskelet olay dizisi ve bu olay dizisini zenginleştiren oyunculuk hüneleri dikkat çeker. Güldürmenin ön planda olduğu Tuluat Tiyatrosunda her hareket, her mimik ve kostüm oldukça abartılıdır. Ancak zamanla Tuluat tiyatrosunun Geleneksel Türk Tiyatrosunun sağlam mizah ve taşlama özelliğinden uzaklaşarak kaba ve basit güldürüye dönüşmesiyle yozlaşması birçok araştırmacının ortak görüşüdür (Nutku, 2014b, s. 234,235). Aslında bir oyunculuk zekası ve ustalığı isteyen Tuluat Tiyatrosu, geleneksel zenginliği sürdürmek istemişse de uzunca bir dönem basit güldürüden uzak durmayı başaramamıştır.

#### 1.1.2.5. Köy Seyirlik Oyunları

Köy Seyirlik Oyunları, Asya'dan Anadolu'ya göç eden Türk topluluklarının kültürel mirasını ve Şamanizm ile İslam dininin sentezini en net biçimde görebileceğimiz bir tür olarak karşımıza çıkar. Özellikle "ritüel" ya da "ayin" gibi kutsal sayılan ve göçebe kültürden miras kalan, bir bakıma doğayla uzlaşma güden zihinsel eylemlerin bir sonucudur Köy Seyirlik Oyunları. Ortaoyun'daki taşlama ve toplumsal sorunlara dikkat çekme, sağılım yaratma gibi amaçlarından ziyade, daha çok kırsal kesimde karşımıza çıkan Köy Seyirlikler doğanın güçlerini kutsamaya dayalı oyunlardır (Şener, 1974, s. 26). Yüzlerce yıl önce, bilimsel bilgilerden uzak topluluklarının doğayla uzlaşma çabası olarak başlayan bu ritüeller günümüzde bile biz uzlaşım aracı olarak kullanılmaktadır. İşte Köy Seyirlik Oyunları da bu özelliği ile dikkat çeker; çünkü temelinde ritüeli barındıran, yaşamsal güçlerle uzlaşmayı sağlayan ve bunu belli bir oyun formunda yansıtan geleneksel türdür (Ünlü, 2006, s. 63).

Köy seyirlik oyunları, daha çok köy çevrelerinde, yılın belirli günlerindeki bazı törenlerle düğünlerde ve genellikle kış aylarında düzenlenen sıra gecelerinde sergilenir. Oyunların bir kısmı köken bakımından eski kutsal törenlere ve ritüellere dayanır. Bazı oyunların belirli bir zamanda, belirli bir biçimde ve bolluk, bereket getirmesi ümidiyle sunulmasını dikkate alan Metin And, oyunların büyük bir kısmının bolluk töreni kalıntısı olduğunu savunur (Düzgün, 2000, s. 66)

Bu tür oyunların en dikkat çeken özelliği belli günlerde veya belli amaçlar için oynanmasıdır. Örneğin ilkbaharda, doğanın yeniden canlanmasıyla birlikte, tarım döneminin ve ana geçim kaynakları olan hayvancılığın daha iyi gitmesi için bazı oyun-ritüeller düzenlenir. Bir başka örnek ise hastalığın tedavi edilmesi veya kuraklık gibi köy yaşamını etkileyen durumların önüne geçmek amacıyla bir boşalım ve doğayla uzlaşım sağlayan oyunlardır. Belli bir amaca hizmet etmeyip sadece bayram, düğün gibi özel günlerde düzenlenen oyunlar da mevcuttur (Tekerek, 2007, s. 79).

Köy Seyirlik oyunlarını diğer türlerden ayıran en belirleyici özellik seyircilerin de oyunlara katılımcı olarak dahil olmalarıdır. Genellikle bir kişinin yönettiği, oyuncuların, oyuna dahil olanların köyden veya o topluluktan kişilerin oluşturduğu bu oyunlarda net bir oyuncu ya da seyirci ayırımı yoktur. Göstermecî biçimin örneklerinden birisidir. Aynı zamanda dans, müzik, kostüm, maske ve doğadaki canlıları taklit gibi ritüelistik birçok etmen de bu oyunların içinde yer alır. Hatta seyircilerin bile maskelerle veya kostümlerle, şarkılar söyleyerek oyuna dahil oldukları bir yapıdadır. Buradaki amaç salt bir eğlenme değil, toplu katılımı bir ritüeli gerçekleştirmektir (Tekerek, 2007, s. 89-90).

Oyuncular köyün istekli ve yetenekli kişileridir. Bu kişilerin oyun yansılıyorlar diye saygınlıkları ne azalır, ne de çoğalır. Ayrıcalıklı kişiler değildir. Çünkü seyirlik oyunların özünden kaynaklanan seyirciyle oyun arasındaki ortak inanç ve paylaşım, onu herhangi bir köylüden farklı yapmaz. Yapılan ortak iş büyü ve paylaşım (Tekerek, 2007, s. 90).

Toplu katılım esasına dayanan Köy Seyirlikler belli bir metne sahip olmayan, ana bir kanavanın çevresinde akıp giden oyunlardır. Geleneksel oyunların en büyük özelliğinden doğaçlama ve seyircinin tepkisine göre oyunu değiştirme kullanılabilir. Ayrıca Köy Seyirlik Oyunlarda “ölme-dirilme” motifinin sıkça kullanıldığı görülür. Doğanın bir taklidi olarak ortaya çıkan bu oyunlardaki ölme ve dirilme teması doğanın yaz-kış dengesi gibi yok olmasının ve yeniden doğmasının oyunlaştırılmış halidir (Ünlü, 2006, s. 68-70). Genel olarak Köy Seyirlik Oyunları için göçebe Asya topluluklarının ve yerleşik hayata geçilen Anadolu coğrafyasının bir sentezi demek mümkündür. Günümüzde bile hala devam eden bu oyunların hem kültürel hem de tiyatral anlamda önemi büyüktür.

### 1.1.3. Batı Etkisindeki Türk Tiyatrosu

Metin And, Türk Tiyatro Tarihini kuramsal bir perspektiften incelerken bu süreci dört ana başlık altında toplamaktadır. Bunlar sırasıyla şöyledir: Geleneksel Türk Tiyatrosu, Tanzimat Dönemi Türk Tiyatrosu, Meşrutiyet Dönemi Türk Tiyatrosu ve Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu (And, 1983, s. 1-3). Bu sıralama içinde, yukarıda açıklamalarıyla sunulan Geleneksel Türk Tiyatrosu sözlü kültürün bir örneği olduğu için belli başlıklar halinde incelenmiştir. Tarihsel bir süreçten çok ortaya çıkan oyun türleri değerlendirilirken Batı Etkisindeki Türk Tiyatrosu incelenirken tarihsel bir süreç ele alınacaktır.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan Batı Tiyatrosuna geçiş dönemi siyasi olarak da Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerinden Cumhuriyet'in kurulmasına kadar ki süreçle eş zamanlı ilerlemiştir. Özellikle Tanzimat Dönemi ile birlikte başlayan süreçteki siyasi ilişkiler zamanla Anadolu coğrafyasındaki gündelik ve kültürel hayatı, zamanla da sanat yaşamını derinden etkilemiştir. Ancak Türk Tiyatrosu her ne kadar Batı Tiyatrosu etkisinde kalmış olsa da birçok dönemde Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun baskın izlerini her zaman görmek mümkün olmuştur (And, 1983, s. 1-3).

#### 1.1.3.1. Tanzimat ve İstibdat Tiyatrosu (1839-1908)

Tanzimat Dönemi, Türk Tiyatro Tarihinde Geleneksel Tiyatro anlayışından uzaklaşma ve Batı etkisindeki tiyatroya yaklaşma çabasının ilk çıkış noktası olarak önemli bir süreçtir. Adını döneminde Tanzimat Fermanı'ndan alan dönem tiyatrosu, bu süreçte yaşanan siyasi ve kültürel değişimlerin etkisinde kalmıştır. Bu dönem, yüzlerce yıllık kimliğinden uzaklaşan Osmanlı İmparatorluğu'nun bütün yapılarıyla batıya yüz çevirdiği bir dönemdir. Yapılan reformlarla birlikte özellikle Fransa gibi ülkelerin sanatsal, siyasal, askeri ve daha birçok alanda yapıları Osmanlı İmparatorluğu'nda uygulanılmaya çalışılmıştır (Akıncı, 2003, s. 15). Ancak hemen sonra II. Abdülhamit'in yönetime geçmesiyle bir anda başlayan değişim ve yenilik süreci katı kurallarla sınırlandırılır. Özellikle tiyatrodaki alanında birçok metnin yok edildiği, Karagöz gibi oyunların içeriklerinin dil ve hikâyeye olarak "ahlak" makasından geçirildiği, bazı tiyatroların kapatılıp oldukça katı sansürlerle yasakların yaşandığı bir dönemdir.



İstibdat döneminin yasaklarına rağmen Tanzimat döneminde başlayan değişim rüzgarı Türk Tiyatrosunu ciddi biçimde etkilemiştir. Tiyatro alanındaki en büyük değişim hiç kuşkusuz sözlü kültürden, doğaçlama ve ana kanavaya bağlı metinlerin yerine yazılı metinlerin geçmesi olmuştur. Ancak bu metinler Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki binlerce yıllık geleneğin bir devamından ziyade batılı tarzın taklidi, batılı oyunların uyarlanması şeklinde olmuştur. 1859 yılında yazılan *Şair Evlenmesi* oyunu şüphesiz Tanzimat Dönemi'nin en belirleyici özelliğidir. *Şair Evlenmesi* ve onu takip eden birçok oyun, basit komediler ve dolantı komedileri olarak toplumsal sorunları ele almaya odaklanmıştır. Genellikle aile, evlilik veya zararsız toplumsal konuların işlendiği Tanzimat Dönemi oyunlarında temel beklenti eğlendiren oyunlar sahnelemek olmuştur (Ünlü, 2006, s. 115-116).

Tanzimat dönemi oyunları iki ana izlek üzerinde gelişim gösterir: Geleneksel temaşa sanatı ile Batılı anlamdaki tiyatro. Ancak bu iki tavrın toplumsal gereklilikler için zaman zaman kaynaştığını ve bu temel üzerine oyunlar kurgulandığını da görmekteyiz. Dönemin yazarlarında görülen bu iki çizgiyi ayıran sınır da sanatçının Doğu ve Batı arasında yaptığı tercihle belirlenir. Geleneksel olanla Batılı olan arasında yaşanan "ikilik", bireysel yaşamdan toplumsal kurumlara kadar yayılmış ve bu sebeple yazılan oyunlarda da belirgin bir şekilde kendini göstermiştir (Temel, 2016, s.1766).

Tanzimat ve İstibdat Dönemi tiyatrosundaki ortak nokta şu olmuştur: Gerek yeniliği sindirmeye çalışmanın belirsizliği gerekse baskıcı yönetimin ağır sansür uygulamaları olsun gelinek noktada bu dönem tiyatrosu bir ahlak okulu olarak görülmüştür. Halkı eğitmek veya yönetimin isteğine göre şekillendirmek için yazılan ve sahnelenen her oyunun belirli baskılar altında olduğunu söylemek mümkündür. Tanzimat Dönemi'nde başlayan saray tiyatroları, operetlerin sahnelenmesi ve oyun izlemek için tiyatro binalarının kurulması beraberinde Geleneksel Türk Tiyatrosu'na alışkın halkın, bu yeni tiyatro anlayışından uzaklaşmasına neden olmuştur. Yeni kültürel yapıyı empoze etmeye çalışan sade komediler ile genellikle aile sorunlarını ele alan trajedilere burjuva dramı olarak da bilinen melodramlar Türk Tiyatro repertuarındaki yerini almıştır. Bu sürecin devamında ise dönemin toplumsal, siyasal hayatına eleştiri getiren oyunlar yazılmaya başlanmış, Geleneksel Türk Tiyatrosunun devamı niteliğindeki Karagöz, Ortaoyunu, meddahlık devam etmiş, ancak İstibdat dönemiyle birlikte bütün bu yelpazedeki oyun dağarcığı azalmıştır (Ünlü, 2006, s. 116-117).

Tanzimat Dönemi tiyatro anlayışı ile Türk Tiyatrosu'na yeni bir terim eklenmiştir: Oyun yazarlığı. Bu döneme kadar sözlü kültürün, metinsiz oyunların ve doğaçlamanın

hakim olduğu tiyatro anlayışı, yerini, yazılı metinlerin olduğu ve doğaçlamanın neredeyse yok sayıldığı tiyatro anlayışına dönüşmüştür. Oyun yazarlığı perspektifinden bu döneme bakıldığında iki önemli değişim ön plana çıkar. Birincisi yazarların alıştıkları Göstermecî Biçimden uzaklaşarak Benzetmecî Tiyatro anlayışına geçiş yapmalarındır. Bu türde oyunlar üretmek, Geleneksel Tiyatro ile beslenmiş bir toplumun yazarları tarafından zor olduğu için ya Fransa gibi Avrupa ülkelerine yazarlar gönderilmiş ya da batıdan getirilen metinler uyarlanmıştır (Temel, 2016, s. 1766-1767).

Tanzimat Dönemi oyun yazarlığındaki bir diğer önemli sorun da iki farklı kültür arasında kalmak olmuştur. Yeni bir kültürel tarzı kendi ülkelerindeki toplumsal hayata uyarlamak zorunda kalan yazarlar aynı zamanda yazdıkları oyunlar ile toplumu eğitme ve geliştirme rolünü de istemeden üstlenmişlerdir.

Yazarlar genel olarak, tema, konu ve çatışmayı bu yapı üzerine inşa etmişlerdir. Bu dönemde özellikle değişen yaşam biçimine paralel olarak Batı Tiyatrosundan örneklerle, yerli, geleneksel olandan da kopmadan hem Doğulu hem de Batılı olabilmenin gözetilmesi endişesi görülür. Dönemin oyunlarında gözlenen söz konusu bu ikiliğin, gerek yazarlar gerekse alımlayıcılar bakımından olumsuz bir durum değil, aksine bir arayış olarak görmek daha doğru olacaktır (Temel, 2016, s. 1767).

Tanzimat döneminin gösterişli ve değişim rüzgarları estiren tiyatro yaşamı, Osmanlı İmparatorluğu'nun yönetimine muhalif bir ideolojiyle yazılan ve önemli başarılar elde eden *Vatan Yahut Silistre* oyunuyla ciddi bir duraklama dönemin girer. Oyunun sahnelendiği Gedikpaşa Tiyatrosu'nun kapatılmasıyla ve yazarının sürgüne gönderilmesiyle başlayan süreç boyunca yönetimin istediği oyunlar yazılmaya başlanır. Ailenin kutsallığını, kadının toplumdaki yerini veya ahlaki konuları ele alan yeni oyunlar eleştiriden uzak bir yapıda kendini gösterir (Ünlü, 2006, s. 118).

### 1.1.3.2. Meşrutiyet Tiyatrosu (1908-1923)

Birinci Meşrutiyet ilanının başarısızlığı ve İstibdat Dönemi'nin baskıcı yönetimiyle birlikte toplumda ve dolaylı olarak tiyatrodaki yaşanan karanlık dönem son erer. 1800'lerin ikinci yarısında başlayan ve Batı modelinin uyarlanması olsa da toplumun beklediği özgürleşme hareketi 1908 yılında, II.Meşrutiyet'in ilanı ile resmen hayata geçirilir. Oldukça çalkantılı bir siyasi ortamın gölgesindeki tiyatro ise bütün yasakların sona ermesiyle yepyeni bir döneme girer. Özellikle İstibdat Dönemi'nde yasaklanan oyunların sahnelenmesi, sürgüne gönderilen yazarların dönmesi ve yeni arayışların ön

plana çıkmasıyla Türk Tiyatrosu için hareketli bir dönem de başlamış olur (Ünlü, 2006, s. 118).

İster Geleneksel Tiyatro alanında olsun isterse batılı anlamdaki tiyatro alanında, yaşanan özgürlük ortamının coşkusu tiyatro oyunlarında kendisini hissettirir. Uzun yıllar süre gelen suskunluğun bir patlaması olarak görülen bu dönemde komediler, vodviller, siyasi içeriğe sahip oyunlar, operetler ve müzikaller sahneleri doldurur. Neredeyse, tiyatrocunun olsun olmasın eli kalem tutan herkesin oyun yazdığı, oyun sahnelediği bir dönemdir (Akıncı, 2003, s. 19).

Meşrutiyet Dönemi Tiyatrosu'nun bu etkilerle birlikte iki önemli özelliği ön plana çıkar. Birincisi baskıcı kabul edilen eski yönetime karşı eleştirilerin ön planda olduğu bir tavrın gelişmesidir. Kurulan parlamentonun desteklediği ve tek kişinin yönetiminde olduğu süreç bu dönemki tiyatro eserlerinde sert bir dille eleştirilmiştir (Akıncı, 2003, s. 19). İkinci özellik ise yeni başlayan özgür ortamın sonucunda gelişen Türkçülük, İslamcılık ve Osmanlıcılık düşüncelerinin yazılan yeni oyunlarda baskın bir şekilde yer almasıdır. Yazılan ve sahnelenen oyunların biçimsel ve içerik olarak çok nitelikli olmadığı bu dönem bir nevi düşünsel boşalım olarak tanımlanabilir. Bütün bu hareketli dönem içerisinde Geleneksel ve Batı Tarzı Tiyatro'nun ikiliğini de unutmamak gerekir. Türk Tiyatrosu'nun kimliğini belirleyen bir dönem olmasa da Meşrutiyet Dönemi'nin nicelik bakımından verimli bir tiyatro dönemi olduğunu söylemek mümkündür (Ünlü: 2006, s. 118-119). Sonuç olarak Meşrutiyet Tiyatrosu için estetik ve biçim olarak henüz gelişmemiş ancak düşünsel olarak zengin bir dönem diyebiliriz. Bu kısmen olumsuz tabloya ek olarak Uğur Akıncı'nın da belirttiği birçok durum tiyatronun güncel yaşamındaki yerini almıştır:

Tüm bu olumsuzlukların yanında ödenekli bir tiyatronun temelini atılması, tiyatro öğretiminin önemini anlaşılması, kadın oyuncunun sahneye çıkması için savaşım verilmesi ve bir tiyatro görgüsü kazanılması açılarından Darübedayi'nin kuruluşunu önemli bir gelişim ve girişim saymak gerekir (Akıncı, 2003, s. 24).

Meşrutiyet Tiyatrosu'nun özellikle Batı tarzındaki tiyatro anlamında birçok örneğinin olduğunu söylemek mümkündür. Ancak bu döneme Geleneksel Türk Tiyatrosu açısından önemli bir isim ön plana çıkar: Musahipzade Celal. Osmanlı yaşamını, törelerini geleneksel Türk tiyatrosunun biçimsel özelliklerinden ve tiplerinden yararlanarak sahneye taşıyan (Ünlü, 2006, s. 119) Musahipzade Celal, yazdığı oyunlarla

hem toplumsal sorunlara dikkat çekmiş hem de geleneksel yapıyı, batılı tarzla sentezlemeyi başarmıştır (Şener, 1963, s. 14-17).

Meşrutiyet Dönemi'nin bir diğer önemli gelişmesi de 1914 yılındaki girişimle ödenekli bir tiyatro olan Darülbedayi'nin kuruluşunun temellerinin atılmış olmasıdır. Batılılaşma çabasının bir sonucu olarak halkın tiyatro beğenisini ve kültürünü arttırmak, sanatçı yetiştirmek ve oyun yazarı yetişmesine yardımcı olmak (Akıncı, 2003, s. 23) amacıyla kurulan Darülbedayi'nin Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan uzaklaştığını söylemek mümkündür.

Genel olarak bakıldığında Tanzimat ve Meşrutiyet Dönemi Tiyatrosu için baskıların, baskıların sona ermesiyle başlayan coşkun sonucunda farklı türlerde oyunların sahnelere taşındığı bir dönemdir. Oyun yazarlığı kavramı başlamış, oyuncu yetiştirmek için okullar kurulmuş, çok sayıda yeni tür sahnedeki yerini almıştır. Bu iki dönemin Geleneksel Türk Tiyatrosu açısından karışık ve sonraki süreçler için de verimsiz bir dönem olduğunu söylemek mümkündür.

### **1.1.3.3. Cumhuriyet'in İlk Yıllarında Geleneksel Türk Tiyatrosu**

Cumhuriyet'in ilanı ile birlikte Anadolu coğrafyasında ve İstanbul'da köklü değişiklikler yaşanmıştır. Bu değişiklikler sadece siyasi bir rejim değişikliği şeklinde olmamış aynı zamanda bütün ülkenin toplumsal, siyasi, kültürel ve ekonomik açıdan alışkın olduğu düzen tümüyle farklı bir biçime bürünmüştür. Kurumsal bir devlet yapısına bürünen Cumhuriyet Dönemi Türkiye'sinde tiyatro adına da önemli adımlar atılmıştır. Birçok zorlu süreçten sonra kuruluşu resmen onaylanan ve desteklenen Darülnedayi'nin güçlenmesi, Devlet Tiyatrosu'nun ve Ankara Devlet Konservatuvarı'nın kurulmasıyla tiyatro artık ciddi bir kimlik de kazanmış olur (Ünlü, 2006, s. 119).

Türk Tiyatrosu açısından en önemli dönemlerden birisi şüphesiz Darülbedayi'dir. Her ne kadar geleneksel tiyatro kimliğini benimsememesi açısından hala tartışılan bir kurum olsa da evrensel anlamda bir tiyatro bilincinin oluşması bağlamında önemlidir. Özellikle Cumhuriyet'in ilanı ile kurumsallaşan Darülbedayi, Hamlet gibi Batı tarzındaki oyunları sahnelemeye başlamış, bir sahne ve oyun izleme adabını halka empoze etmeye çalışmıştır. Birçok açıdan yüzünü batıya dönen bu kurumun en olumlu katkısı yeni oyun

yazarlarının ve Türk Tiyatrosuna damga vuracak oyuncuların yetişmesini sağlamış olmasıdır (Nutku, 1969, s. 64-67).

Cumhuriyet'in kurulmasıyla birlikte toplumsal hayattaki ikilik tiyatrodaki da görülmüştür. Bir yanda eski değerlere bağlı olan, Osmanlı kültürünü ve mirasını devam ettirmeyi isteyen kesim, diğer yanda Cumhuriyet'in yenilikçi ve Batılı tarzını benimseyen, bu tarzı hayatın her alanına geçirmek isteyen diğer bir kesim bulunmaktadır.

Yine de bu –dönemde- ana çizgileriyle iki büyük eğilimin geliştiğini görebiliriz. Bir yanda geleneksel Türk tiyatrosunun ruhunu ve Türk insanının kolektif belleğine işlenmiş beğeni anlayışını, seyir geleneğini sürdürmeye çalışan, bu amaçla da açık biçimin gevşek dokusunu, toplumsal kesimlerin yansıması olan kişileri, dans ve şarkı ile gelişen kurguyu, seyircide bir oyunda olduğunu hissettirmekten çekinmeyen bir dekor, kostüm, aksesuar anlayışını benimseyen, ağırlıklı olarak mizahı anlatım aracı olarak kullanan oyunlar vardır” (Ünlü, 2006, s. 119).

Geleneksel tiyatro ruhunu devam ettirmeye çalışan, Göstermecî Tiyatro anlayışını sürdüren ve mizahla toplumsal taşlamayı amaç edinen oyunlar Cumhuriyet'in ilk yıllarında karşımıza çıkar. Bu dönem de yine Musahipzade Celal ve tiyatrosunun, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun kendi kimliği ile yeni bir formda varlığını sürdürmesi ise sevindiricidir. Bu alandaki tiyatro geleneğinin ulusal değerlere karşı yozlaşmış toplumsal hayatını eleştiren oyunlardan oluştuğunu görmek mümkündür. Eskiye, baskıcı ve özgürlükten yoksun yapıyla değil de kültürel bir miras olarak değerlendiren geleneksel anlayıştaki tiyatrocular geçmişle yaşadıkları dönem arasında bir köprü kurmayı başarmışlardır (Akıncı, 2003, s. 26).

Cumhuriyet'in ilk yıllarındaki bir diğer önemli eğilim de geleneksel Türk tiyatrosuna karşı bir duruş sergileyerek Batı Tiyatrosunun Benzetmecî tiyatro anlayışını temel alan eğilimdir. Özellikle açık biçimden uzaklaşarak kapalı biçime geçiş yapan bu oyunlar, Cumhuriyet ideolojisinin yeniliklerini halka tanıtmaya görevini üstlenir. Tam bir kültür devriminin yaşandığı bu dönemde tiyatro bir araç olarak görülmüş, Kemalist düşüncenin ve dilden müziğe, edebiyattan giyim tarzına kadar başlayan yeni dönemin halka öğretilmesi amaç edinilmiştir (Ünlü, 2006, s. 120-122).

Sonuç olarak; Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en görkemli dönemlerini yaşadığı Osmanlı İmparatorluğu dönemindeki tiyatro anlayışının yüzyıllık bir geleneğin devamı olduğunu söylemek mümkündür. Şaman ritüellerinden başlayan ve Şair Evlenmesi oyununun yazıldığı döneme kadar ki süreçte Karagöz'den Ortaoyununa, Köy Seyirlik Oyunlarından Meddah anlatılarına kadar oldukça katmanlı bir kültürel tiyatro anlayışından

bahsetmek mümkündür. Tanzimat Dönemi ile başlayan ve Cumhuriyet dönemiyle süregelen yeni tiyatro anlayışının Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan uzaklaşma ve Batılı kimliği benimseme olarak görmem mümkündür. Ancak Semaver Kumpanya gibi sonraki yıllarda, günümüze yaklaştıkça, tiyatrodaki bir kimlik arayışı ve kendini bulma sorunu gündeme gelir. Hala devam eden bir süreç olsa da günümüz Türk Tiyatrosu'nun Geleneksel Tiyatro anlayışından güçlü bir biçimde beslendiğini söylemek mümkündür.



## İKİNCİ BÖLÜM

### ÇAĞDAŞ TÜRK TİYATROSU

#### 2.1. GELENEKSELLİK VE ÇAĞDAĞ TÜRK TİYATROSU

Yüzlerce yıllık bir mirastan beslenerek gelen Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun nasıl geliştiği ve bu coğrafyadaki yansımaları yukarıda ana başlıklar halinde incelenmiştir. Özellikle Cumhuriyet Dönemi'nin ve bu dönemi hazırlayan Batılılaşma etkisindeki Osmanlı kültürünün etkisindeki tiyatro olgusunun farklı bir kanaldan akmaya devam ettiği görülmüştür. Ancak Cumhuriyet Dönemi'nden sonraki süreçte Türk Tiyatrosu'nun nasıl bir gelişim izlediği, hepsinden önemlisi Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun izlerini ne ölçüde taşıdığı ise bu başlığın altında incelenecektir.

##### 2.1.1. Cumhuriyet'ten Günümüze Türk Tiyatrosu'ndaki Değişimler

Çağdaş Türk Tiyatrosu denildiği zaman akla gelen süreç, hiç şüphesiz Cumhuriyet Dönemi ile başlayan ve günümüze kadar devam eden süreçtir. Siyasi, kültürel ve ekonomik alanda birçok değişime ve yeniliğe açık olan Türkiye coğrafyasında tiyatronun da bu gelişmelerden etkilenmesi kaçınılmazdır.

Cumhuriyet'in ilanından sonra tiyatro alanındaki en önemli değişim, bu alandaki usta-çırak ilişkisinin geride bırakılarak akademik eğitim kurumlarının kurulmasıdır. Halk Evleri, Darülbedayi –artık yeni adıyla İstanbul Şehir Tiyatroları-, Devlet Tiyatroları gibi kurumlar sadece tiyatronun sahnelenmesine destek olmak amacıyla kurulmamış aynı zamanda bu kurumlar, oyuncular ve yazarlar, ilerleyen zamanlarda ise sahne plastiğinde uzman sanatçılar yetiştirmek gibi önemli bir misyon üstlenmiştir (Nutku, 1969, s. 23-28).

Cumhuriyet ilan edildikten sonraki süreçte başlayan Dünya Savaşları ve Kurtuluş Savaşları özellikle oyun yazarlığı ve oyun metinlerinde daha milliyetçi, vatansever eğilimlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yine bu dönemde sahnelenen oyunlarda ön planda olan kaygı “oyunun yarattığı duygudur”. Hüseyin Rahmi Gürpınar ve Reşat Nuri Gültekin gibi toplumsal değişimlere vurgu yapan yazarlar yanında Geleneksel Tiyatro'nun önemli ismi Müsahipzade Celal'in de bu dönemde etkin olduğu görülmektedir. Bir yanda kaba güldürüler ve çeviri metinler sahnelense de bu dönemin

en önemli özelliği milliyetçi duyguları ön plana alan oyunların, nitelik bakımından değerlendirilmeden sahneye taşınmasıdır (And, 1983, s. 493-495).

Geleneksel Türk Tiyatrosu dönemindeki tiyatro anlayışı halkı eğlendirmek, halkın iktidarla ilişkisini sağaltmak ve kültürel bir miras bırakmak üzerinden değerlendirilebilir. Ancak Cumhuriyet'in ilk 20-30 yılındaki sürece bakıldığında yaşanan ani değişimin telaşındaki tiyatro anlayışı dikkat çeker. Bu süreçteki tiyatro anlayışında bir yanda toplumsal değişimde sıkışan bireyi, diğer yanda yine aynı değişimde kendi kimliğini sorgulayan aile ve mahalle kavramlarını, öte yanda ise Cumhuriyet bilincinin halka öğretilmesini vazife edinen öğretici anlayışı görmek mümkündür (Akıncı, 2003, s. 20-34).

1950'lere geldiği zaman Türkiye siyasi yaşantısındaki çok partili sisteme geçişle birlikte ülkedeki bütün dinamikler değişmiştir. Ekonomik ve kültürel değişimle birlikte göç olgusunun başlaması, insanların artık değişim şaşkınlığını bir kenara bırakmalarıyla birlikte oyun yazarlığında ve sahnelenen oyunlarda daha kimlikli bir yapı görmek mümkündür. Töre komedyalarının, özgürlük vurgulu oyunların ve aile dramlarının yer aldığı oyunlarla birlikte biçimsel yapıdaki arayışlar da bu dönemde devam eder. Batılı anlamdaki klasik dramlar ile gelenekselden beslenen açık biçim oyunlar bu döneme damgasını vurmuştur. Özellikle Brecht ile başlayan Epik-Diyalektik Tiyatro kuramının etkilerini görmek mümkündür. Yine bu dönemde ortaya çıkan eleştirel oyun yazarlığı ile birlikte tiyatro "eğitici ve eğlendirici" misyonuna yeni bir bakış açısı getirmiştir (Ünlü, 2006, s. 207-210).

Eleştiri ve komedinin üst düzeyde kendini hissettirdiği 1960'lar tiyatrosunda artık Çağdaş Türk Tiyatrosu'nun toplumsal ve kimlikli yapısının ne aradığı kesinleşmiştir. Ülkedeki siyasi gerginliğin tiyatroya da yansıdığı bu dönemde ideolojik oyunlar ile sistemi eleştiren tiyatro anlayışının yanında değişimle birlikte hala süregelen bir eskiye özlem vurgusu kendini hissettirir. Yine bu dönemin en önemli tiyatro anlayışını Köy Enstitüleri'nde yetişen yazarların oluşturduğu Anadolu kırsalının sorunlarına eğilen anlayıştır. Bu döneme kadar şehirden gözle eleştirilen ve değerlendirilen sorunlar artık kırsalın içinden bir bakışla sahnelere taşınır. Bu gelişmelerin yanında eğitim gören oyuncuların, yazarların ve tasarımcıların nitelikli eserler üretmesiyle birlikte artık yönetmenlik ve rejî gibi kavramlar da tiyatro hayatı için önemli hale gelir. Opera



oyunlarının sahnelenmesi, ödenekli tiyatrolardaki deęişimin artması ve özel tiyatroların temellerinin atılmasıyla birlikte 60'ların Türk Tiyatrosu çağdaşlaşma yolunda daha emin adımlarla yoluna devam etmektedir. Ayrıca bu döneme damgasını vuran ve genel tanımıyla “magazin ve popüler kültür” kavramları da zaman içerisinde popüler tiyatroların ve eğlenmeye yönelik oyunların sahnelenmesine zemin hazırlayacaktır. Artık Türkiye coğrafyasında yeni bir sosyo-ekonomik-kültürel sınıf oluşmuştur: Burjuva. Bu yeni sınıfın karşısındaki işçi sınıfı ve işçi sınıfını besleyen kırsal kesim arasındaki sorunlar da bu dönemin tiyatro anlayışında kendisine yer bulur. (Belkıs, 2003, s. 20-29). Elbette bu dönemin tiyatrosunun biçimsel olarak epikten, klasik dramatik yapıdan ve geleneksel yapıdan beslendiğini de unutmamak gerekir.

1970 sonrasına bakıldığı zaman Türk Tiyatrosu'nun artık klasik dramatik ve batılı anlamdaki tiyatro anlayışının iyice özümsemiştiği ve bu alanda nitelikli oyunların sahnelendiği görülür. Ancak Batılı anlamdaki tiyatro anlayışını her ne kadar benimsemiş olsa da Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun birçok özelliğinin farklı eğilimler içinde yeniden ortaya çıktığı görülmektedir. Cinselliğin komedi malzemesi olarak kullanıldığı kaba güldürü oyunlarının yanında toplumsal taşlamaların da olduğu görülür. Ayrıca bu dönemde özel tiyatroların kurulması dikkat çeker. Kabare kültürünün gelişmesi ile müzikli ve danslı oyunların da tiyatrodaki etkisi hissedilir. Özellikle 1980'lerin baskıcı döneminin etkisiyle daha naif ve güldürü esaslı oyunlar, kabarelerin çoğalmasına, özel tiyatroların ciddi eleştirel oyunlar yerine toplumu eğlendiren oyunlar sahnelemesi dikkat çekmektedir (Ünlü, 2006, s. 210-213).

Cumhuriyet'in ilan edilmesinden günümüze kadar ki sürece bakıldığı zaman Çağdaş Türk Tiyatrosu'nun çok yönlü bir yapısının olduğunu söylemek mümkündür. Çocuk Oyunu kavramının giderek ciddiye alınması, bu alanda daha bilimsel oyunların sahneye taşınmasıyla birlikte bireyselliği ön plana alan 1990'ların popüler ve renkli dünyası da tiyatro anlayışımızda etkisini göstermiştir (Çelenk, 2003, s. 31-48). Sadece Türkiye'de değil Dünya'da da başlayan post modern eğilimler ve 20.yüzyılın en önemli tiyatro anlayışı olan Absürd Tiyatro da Çağdaş Türk Tiyatrosu içinde kendini hissettirmektedir. Hala devam eden kimlik arayışı sürecindeki Çağdaş Türk Tiyatrosu'nun batılı anlamdaki, klasik tiyatro anlayışını özümsemiştiği görülse de gerek ödenekli gerek özel tiyatrolarda Geleneksel Türk Tiyatrosu mirasının ciddi biçimde benimsediği görülmektedir, diyebiliriz. Orta oyun geleneğinden, meddahlığa, kukladan

gölge tiyatrosuna kadar günümüz tiyatro anlayışı hala bir arayış içindedir ancak bu arayışını Geleneksel mirastan beslenerek yapmaya devam edecektir.

### 2.1.2. Kültür Bağlamı İçinde Popüler Tiyatro ve Küreselleşme

Sanat kavramı, doğası itibarıyla insandan ve dolayısıyla insana dair olanı en iyi yansıtan “kültür” bağlamından farklı düşünülemez. Bu nedenle Çağdaş Türk Tiyatrosu içerisinde varlığını sürdüren Semaver Kumpanya modelini incelemek için kültürü, bu kavram içinde yer alan popüler tiyatroyu ve küreselleşmeyi incelemek önemlidir.

Kültür kavramı, uygarlık tarihi içindeki toplumları meydana getiren bütün değerler olarak görülebilir. Sürekli devinim halinde olan kültürün, ait olduğu topluma dair özgün izler taşıması, bu kültürün deneyimlerinin bir sonucu olarak ortaya çıkması ve ortak bellekte yer alması başlıca özellikleri arasındadır. Kitlesele olandan bireysel olana kadar toplumun hemen hemen her kesiminden insanı içine dahil eden kültür kavramı, o toplumun mimarisine, siyasi, kültürel ve ekonomik yapısına, gündelik yaşamdan önemli değişimlere kadar geniş bir yelpazede kendisini gösterir. O halde sanat kavramı ve dolayısıyla tiyatro da bu kültürün ayrılmaz bir parçası olarak kimliğini oturtur, denebilir (Sakallı, 2014, s. 308-309).

Tüm bu tanımlardan da görüldüğü üzere kültür kavramını oluşturan başlıca ögeler insan, toplum, ortak bir düşünce ve ortak bir zevktir. Elbette ki kültürün en temelinde ise, Aksan'ın belirttiği gibi dil yer alır. Aksan'a göre “insanı insan eden dil, toplumun da başlıca temel taşlarındandır; ulusu ulus yapan ögelerin en başta gelenidir; kültürün belkemiği sayılabilir (Aksan, 2003, s. 64).

Toplumun karakteristik özelliklerini yansıtan kültürü değersizleştirdiği veya yok ettiği söylenen popüler kültür kavramı ise günümüz tiyatrosunu değerlendirirken ele alınması gereken önemli konulardan birisidir. Çağdaş Tiyatro içerisinde yer alan bir tiyatro topluluğunun kültürel mirası mı taşıdığını, yoksa popüler kültüre mi hizmet ettiğini çözümlenmek gereklidir. Çünkü genellikle olumsuz bir kültürel yapıyı ifade eden ve genellikle sanat alanı için kullanılan popüler kültür kavramı sıradan olanı, gündelik ve kolay tüketileni tanımlamak için kullanılır. Popüler kültür içerisinde yer alan bir sanat nesnesinin, ait olduğu toplumun kültürüne bir renk katmadığı gibi, bağlı olduğu toplumun önemli kültürel mirasının da içeriğini boşaltmaya meyillidir. Daha net bir ifadeyle popüler kültür, elindeki malzemeleri tüketirken yeni bir kültürel nesne üretme yolunu seçmez (Sakallı, 2014, s. 309-310). Genellikle bilgiyle, estetikle ve kalıcı olmakla ifade edilen

kültüre nazaran popüler kültür bilgisizlikle, çirkinlikle veya özgün olmayan güzellikle ve geçici olmakla ifade edilir. Çoğunluğu memnun etmek için üretilen her türlü nesneyi ifade eden popüler kültür, tüketime sunduklarıyla içinde bulunduğu topluma da kısa ve uzun vadede zarar verir (Sakallı, 2014, s. 311). O halde bir tiyatro topluluğunun temel amacının, içinde olduğu toplumun kültürel mirasından beslenmesi, yine bu mirasa katkıda bulunması ve popüler kültürün olumsuz özelliklerinden uzak durması gerekir, diyebiliriz.

Oysa 'Popüler Sanat', asal gerçeklerin yakalanmasını değil, yüzeysel ya da aldatıcı gerçeklerin açıklanmasına yönelir. Gerçeklik, popüler anlamda kent çoğunluğunun gerçeğini yansıtır. Günlük gerçekleri alıcının bildiği, anladığı, istediği gibi vermek ve onun avunma-oyalanma istemini karşılamak popüler sanatın temelidir. 'Seçkin Kültür' ve 'Popüler Kültür'ün dışında 'Halk Kültür'ü, kentleşmemiş, eğitilmemiş ve endüstrileşmemiş kesimin sanatıdır. 'Halk Sanatı', anonim olarak yaratılır, yaratıcılıkla tüketim birbirinden ayrılmaz (Çiğdem, 2010, s. 49).

Popüler tiyatro üzerine değerlendirme yaparken, onun, seçkin olan tiyatrodan uzak olduğu netice itibarıyla kesindir. Ancak, Semaver Kumpanya gibi bir modeli incelerken de, bu modeli sadece kültürel veya seçkin tiyatro kavramıyla da açıklamak yetersiz olacaktır. Daha net bir ifadeyle seçkin tiyatronun dışında, popüler tiyatrodan ayrılması gereken bir tiyatro daha vardır: Halk tiyatrosu. Popüler tiyatronun geniş halk kitlelerine hitap etmesi ve çoğunluğun zevkine sunulması ile Halk Tiyatrosu'nun alanına girmesi de kaçınılmazdır. O halde Popüler Tiyatro kavramını, Halk Tiyatrosu kavramından farklı kılan detaylar da önemlidir. Halk tiyatrosu da içinden çıktığı toplumun çoğunluğuna hizmet eder ve derin anlamlar dışında daha kolay tüketilebilen eserler seçebilir; ancak Halk Tiyatrosu standartlaşan, sadece tüketime dayanan bir yapıda değildir. İçinden çıktığı toplumun kültürünü yansıtmaya bakımından popüler tiyatrodan farklıdır (Çiğdem, 2010, s. 51).

Kültür kavramına sıkı sıkıya bağlı olan tiyatro, ait olduğu toplum kadar evrensel anlamda birbirinden bağımsız/uzak/yakın ya da etkileşim içinde olan çok sayıda toplumla da köklü iletişime sahiptir. İnsanlık tarihi kadar eski bir dinamik olan göç olgusu sadece mimari, bilim gibi alanları değil sanat, dolayısıyla tiyatroyu da ciddi biçimde etkilemiştir. Sürekli yer değiştiren toplumların taşıdığı kültürel miras zamanla Dünya'nın her köşesinde benzer etkilerin yaşanmasına neden olmuştur. Aslında "Küreselleşme olgusu" insanlık tarihiyle başlamıştır ancak bunun bilinçli bir tercih olarak ele alınması çok daha yeni bir süreçtir. Ticaret, savaş, yeni imparatorlukların kuruluşu ya da devletlerin parçalanması gibi süreçlerle ve elbette son yüzyıldaki teknolojik gelişmelerle birlikte

Küreselleşme artık yadsınamaz bir olgu haline gelmiştir. Türk Tiyatro tarihine baktığımız zaman da bunu etkilerini somut bir biçimde görmek mümkündür. Örneğin Osmanlı Şenlikleri olarak tabir edilen ve içinde Orta Oyunu, Gölge Oyunu, Meddahlık gibi zenginlikler barındıran tiyatro geleneğinde İspanyol Halk Tiyatrosu'nun, Hint Tiyatro'nun ve daha birçok kültürün etkileri görülmektedir (Ezici, 2010, s. 45).

Son dönemlere bakılacak olursa da Küreselleşme olgusunun “Çokkültürlülük” ve “Kültürlerarasılık” gibi yeni kavramları tiyatro literatürüne kazandırdığını görebiliriz. Sosyolojik bir kavram olan Çokkültürlülük ve Kültürelarasılık özellikle 1980 sonrası, bilişim ve iletişim alanındaki gelişmelerle orantılı olarak tiyatro alanında da yeni yönelişlerin doğmasına neden olmuştur (Ezici, 2010, s. 44). Özellikle Semaver Kumpanya gibi tiyatroların hem Batılı anlamda tiyatro modelini kullanmalarını, hem de Geleneksel Türk Tiyatrosunun etkisinde kalmasını bir tesadüf olarak açıklamam elbette mümkün değildir. Küreselleşme, birçok alanda olduğu gibi tiyatroyu da çok kimlikli bir görünüm kazanması açısından önemli biçimde etkilemiştir.

Bununla birlikte Küreselleşme olgusuyla birlikte bütün Dünya ile iletişim ve etkileşim içinde olan sanat da “Modern” ve “Post-modern” akımların hakimiyetini güçlendirmiştir. Modernizm, bağlı olduğu toplumsal yapının dinamiklerini kullanarak yeni model yaratırken Post-modern akım, Modernliğin kalıplarından beslenerek onun da ötesine geçerek kalıpsız bir sanat anlayışını savunur. Özellikle Modernizmin savunduğu ve disiplinler arası etkileşimi kalıplayan düşüncenin tersine Post-modernistler bir sanat eserinin yaratım sürecini kuralsız kılmaya çalışır (Çiğdem, 2010, s. 58).

Postmodernizm, tiyatro sanatında, akıl ve mantığın baskısından uzak, kitlesel bir heyecan ve coşku yaratmak amaçındadır. Bu yaklaşım, kaynağı itibarıyla tiyatronun popülist yanına duyulan bir heyecandır. Son dönemlerde hızla artan dans tiyatrosu çalışmaları ve sahnede mistik atmosfer yaratma girişimleri, tiyatronun büyüsunü yakalamaya çalışmaktan, yaşamla tiyatronun iç içe olduğu ilkel dönemde ki büyüye ulaşma isteğinden başka bir şey değildir (Çiğdem, 2010, s. 59).

Sonuç olarak tiyatro, ister bağlı olduğu kültürün dinamiklerini kullansın isterse küresel bir yapıdan bütün Dünya ile etkileşim içinde olsun değişime son derece açık bir süreç yaşamaktadır. Özellikle Çağdaş Türk Tiyatrosu içinde ele alınırsa günümüz tiyatro anlayışının yerel değerlere bağlı olduğu kadar evrensel dinamikleri de sıkı sıkıya kullandığını söylemek mümkündür.

### 2.1.3. Türk Tiyatrosu'ndaki Güldürü Öğeleri ve Biçim Arayışları

Çağdaş Türk Tiyatrosu Geleneği kültürel, bilimsel ve sosyal gelişmelerin etkisinde kalarak zaman içerisinde bilinçli ya da bilinçsiz olarak çeşitli yönelimlere bağlı kalmıştır. Özellikle Batılılaşma ve Osmanlı İmparatorluğu'nun sona erip Cumhuriyet yapısındaki devlet modeline geçmesiyle birlikte tiyatro da bu sürecin dahili bir parçası haline gelmiştir. Bir yanda yeni ve dinamik evrensel etkileri kendi yapısına dahil ederken öte yandan eski ve köklü yapısını da korumaya çalışmıştır. İşte bu süreç içerisinde Türk Tiyatrosu, yeni bir kimlik inşasına girişmiştir. Aşağıda ele alınacak başlıklarda bu öğeler ele alınacaktır.

Türk Tiyatrosundaki geleneksel güldürü öğelerinin kullanılmasından önce “Batılı anlamda tiyatrodaki komedi nedir?” ve “Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda komik olan nasıl ele alınmıştır” konularına kısaca değinilecektir.

Batı Tiyatrosu'nun başlangıcı olan Antik Yunan'daki Komediya türüne dair ilk kuramsal açıklama Aristoteles'ten gelmektedir. Aristoteles'e göre Komediya konusunu gündelik yaşamdan alır; günlük gerçekleri, bu gerçeklik içinde yaşayan insanları ve onların hatalarını konu eder. Bir Komediya eserinin olay örgüsü ağırlıklı olarak dolantıya, yanlış anlaşılma ve söz komiğine dayanırken olumsuz başlayan hikâye finalde tatlıya bağlanır. Ayrıca Komediya eserinde sahneye konulan yanlışlıklar ya da kusurlar izleyene zarar ya da acı vermeyen kusurlardan seçilmelidir. Ahlakça ağırbaşlı ya da önemli kişilerin kusurları ya da hikâyeleri bir komedi eserinde ele alınmamalıdır (Şener, 2007, s. 128-129).

Komediya yaşama ayna tutar, günlük yaşama biçimini yansıtır. Oyun kişileri, toplumun yapısını, bu yapıda yer alan belli başlı grupları, giysileri, tavırları, davranışları, konuşma biçimleri ile temsil edilen tiplerdir (Şener, 2007, s. 129).

Batı Tiyatrosu, Komediya üzerine acıkama yaparken önemli bir olguya değinir: Gülme. Batılı anlamda tiyatro anlayışında gülmenin gerçekçi bir olgu olduğu, toplumda tehlike oluşturan hata ve kusurların konu olarak seçilmesinden kaynaklandığı açıklanmaktadır. Gülmenin işlevleri ise şu şekilde sınıflandırılır:

- a) Toplumsal cezalandırma
- b) Bireysel rahatlama
- c) Yenileme

- d) Canlılık ve özgürlük duygusu kazandırma
- e) Kozmopolit yaşamın getirdiği sorunları farkına varma
- f) Birlikte yaşama gücünü elde etme

Antik Yunan'dan sonra komedinin önemli isimlerinden Moliere de gülüncü elde etmenin aslında bir cezalandırma ritüeli olduğunu savunur. Çünkü seyirci, komik duruma düşürülen kişiden ya da içine düştüğü durumdan kendisine pay çıkararak aynı hataya düşmemeye çalışır. Biçimsel olarak da komedi oyunlarındaki sesler, maskeler ve kostümler de gülünç olanı desteklemek için kullanılmaktadır. Özellikle maske kullanımı ile komik olanı vurgulamak komedinin kökeninde sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Genel olarak bakıldığında Batılı anlamdaki komedinin kökenlerinde gündelik olanın, gündelik insanın kusurları ele alınırken bunun hayli abartılı bir dille kullanıldığı görülmektedir. (Brockett, 2010, s. 39-42).

Komedyada gülme yolu ile cezalandırma, yalnızca toplumun yerleşik düzenini, tutucu güçleri çıkarı doğrultusunda korumak amacıyla yönelik olarak kullanılmaz. İnsan haklarını tehdit eden, doğaya aykırı olan, akla ve mantığa ters düşen, uyumu bozan, karmaşa yaratan her türlü davranış gülmenin hedefi olur. Bu bakımdan gülme, yöneldiği yanlışa göre, tutucu güçlerin olduğu kadar ileri güçlerin de eleştirme ve cezalandırma yöntemi olmuştur (Şener, 2007, s. 131).

Genel anlamda Batılı tiyatro anlayışındaki komedinin geleneksel değer yargılarını savunduğunu; yazıldığı ya da sahnelendiği dönemdeki toplumsal değişimlere ve özellikle siyasi olaylara göndermeler yaparak onları eleştirdiği görülmektedir. Bununla birlikte gülünç olan her türlü çirkinlikten, eksiklikten veya uyumsuzluktan beslenirken seçilen konu ve kişilerin gündelik hayattan kişiler olmasına dikkat edilmiştir. Bergson ise gülüncün katı bir toplumsal sisteme tepki olduğunu aynı zamanda gülmenin de toplumsal bir uyarı sistemiyle çalıştığını açıklar. Komedi toplumun kusurlu yönlerini düzeltme ve bireysel eğitime amacıyla kullanılmıştır. (Şener, 2007, s. 132-133).

Batılı anlamdaki tiyatro anlayışının komediyi ele almasıyla Geleneksel Türk Tiyatrosundaki komediye yaklaşımda önemli bir fark karşımıza çıkmaktadır. Batı Tiyatrosunda komedi, geleneksel değerlere bağlı kalarak güldürerek eğitime rolünü üstlenirken Geleneksel Türk Tiyatrosunda eğitmek gibi bir fayda güdülmemiştir. Geleneksel yapıdaki Türk Tiyatrosunda komedi, eleştirilerek kusurları düzeltme çabasında değildir. Asıl amaç toplumsal ya da bireysel kusurlar içinde yaşayan insanın ruhsal sağlığını korumak ve toplumsal hayata adaptesini sağlamaktır. Güldürmenin temel

amacı seyircinin sağlıklı bir ruh halinde gündelik ve toplumsal olaylara katlanmasını sağlamaktır. Batı Tiyatrosundaki gibi bireysel bir farkındalığı ya da eğlendirerek eğitime işlevine sahip değildir (Ünlü, 2006, s. 196).

Batı Tiyatrosu için komedi oyunlarında “gülme” olgusu ön plana alınırken Geleneksel Türk Tiyatrosu’nda “mizah” yaratarak güldürme olgusu dikkat çekmektedir. Mizah yaratmak kaba saba bir güldürme anlayışının ötesindedir. Geleneksel Türk Tiyatrosu’nda mizah yaratmanın biçimsel olarak ana özellikleri ise şöyledir:

Mizah yaratma yöntemleri iki büyük grup içinde toplanır. Bunlar konu, durum ve hareketten kaynaklanan, yani dil dışı mizah ile dilin kendisinden kaynaklanan mizahtır. Kişilerin kusurları ve temel kişilik özellikleri doğrultusunda verilen tepkiler, seyircinin bildiği bir durumu oyun kişilerinin bilmemesi, kılık değiştirme, saklanma, saçma ve beklenmedik durumlar, oyun kurallarının bozulması, bir tavrın ya da hareketin yinelenmesi, dövüşmeler, kişi, hayvan ya da nesnelerin taklidi, iki kişi arasındaki fiziksel karşıtlığın vurgulanması birinci tür mizaha girmektedir. Dil yoluyla kaynaklanan mizah ise ikinci gruba girer (Ünlü, 2006, s. 200).

Genel anlamda Geleneksel Türk Tiyatrosunun Batılı anlamdaki tiyatro anlayışından farklı olarak mizah üretmeyi amaçladığını, komediyi bir eğitime değil sağaltma aracı olarak kullandığını söylemek mümkündür. Günümüz Türk Tiyatrosu’ndaki Geleneksel komedi öğelerinde ise batılı anlamda tiyatronun komedi öğelerini görmek mümkün olsa da ağırlıklı olarak Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun güldürme öğelerinin de kullanıldığı açıktır. Bu çalışmanın ana konusu olan Semaver Kumpanya’nın oyunları incelenirken Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun etkileri ele alınırken Batı Tiyatrosundan ne ölçüde izler taşıdığı da değerlendirilecektir.

### **2.1.3.1. Açık Biçim Tiyatro Anlayışı**

Açık Biçim tiyatro anlayışı temel olarak Doğu Tiyatro geleneğinin yapı taşıdır. Kuramsal olarak Bertolt Brecht tarafından ortaya atılmış ve Aristotelesçi Klasik Dramatik Tiyatronun en güçlü alternatifi olarak tiyatro anlayışında yepyeni bir dönemin başlangıcı olmuştur. Bununla birlikte Açık Biçim, göstermecî sahne mantığı ile de Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun tümüne hakimdir.

Açık Biçim genel olarak döngüsel zamanı kullanır. Başlayıp biten ve neden-sonuç ilişkisiyle kurulmuş bir olay dizisi yerine birbirine bağlı epizotlarla kendi içinde devinen bir anlatı türüne sahiptir. Klasik tiyatro anlayışının aksine kahraman artık olayları etkileyen, değiştiren, direkt etkilenen değil sadece gözleyen ve olayı sergileyendir. Bir

karakter derinliđi yerine genel olarak ait olduđu toplumdaki tiplmeleri kullanan Açık Biçim’de seyirci de özdeşleşen değil seyreden olarak yerini alır (Ünlü, 2006, s. 40-41).

Brecht’in insanın özünü toplumsal ilişkilere bağlamasından yola çıkar. Bu nedenle açık biçimdeki insan figürü bir bireyden ziyade toplumsal bir sosyal-karakterin tiplmesidir. Aynı zamanda Açık Biçimdeki oyunculuk anlayışı ve seyircinin konumu da bu anlayışın üzerinden gelişmiştir. Oyuncu, Açık Biçimde oyunun başından sonuna kadar olacaklara hakimdir ve bunu da seyirciye net bir şekilde hissettirmelidir. Rol kişisi, illüzyonu bozar ve oyuncu da, canlandırdığı kişiyi, ondan daha iyi tanınmalıdır. Aynı şekilde seyirci de, oyuncu kadar oyuna hakim olmasa da bir oyun içinde olduğunu, oyuncunun da bunun farkında olduğunu bilerek seyrederek oyunu. Yani benzetme değil gösterme yolunu seçen Açık Biçim tiyatro anlayışında sahnedeki bütün öğeler, seyirci de dahil, yanılısamadan uzaktır (Kesting, 1985, s. 69-70).

Zehra İpşirođlu ise “Tiyatroda Yeni Arayışlar” kitabında Epik Tiyatro’yu incelerken Brecht eksenindeki Epik Tiyatro’nun ideolojik olarak toplumsal bir değişimden yana olan eylemsel tavrının aksine; Geleneksel Türk Tiyatrosu’ndaki göstermecî yapının toplumu değiştirmekten çok taşlama ile sağılma amacıyla olduğunu belirtir. Geleneksel Türk Tiyatrosu’ndaki açık biçim öğelerinden seyirci, sonraki yıllardaki Türk Tiyatrosu’ndaki geleneksel oyunlarda da benzer özellikler gösterir. Brecht’in emperyalist düzenle bir savaş aracı olarak gördüğü tiyatro Türk Tiyatrosu içindeki Geleneksel dokulu oyunlarda bir taşlama, halkı farkındalığa itme ve sistemi eleştirme üzerine kuruludur (İpşirođlu, 1992, s. 43-51).

'Açık' ve 'kapalı' kavramlarını bir de Aristocu ve Aristocu olmayan tiyatro anlayışları bakımından değerlendirebiliriz. Bu ikisi arasındaki belli başlı ayrımları gösterirken Aristocu olan özellikler parantez dışına, Aristocu olmayanlar parantez içine alınmıştır: Baş kişi oyun kahramanıdır (baş kişi gözlemcidir), oyunu yürüten aksiyon. dur (oyunu yürüten gözlemdir), aksiyondan gözleme gidilir (gözlem aksiyona paraleldir), dram ile olaylar dizisi birdir (olaylar dizisi anlatıcının yorumlarıyla tamamlanır), olaylar dizisinde nedensellik, neden sonuç bağlantısı vardır (olaylar dizisinde nedensellik bağlantısı yoktur), seyirci belirlenir, şartlanır (seyirci oyunu tartışmaya itilir), zaman akışı aksiyonla birlikte (zaman çizgisi bilinç ölçüsüne vurulur), sürekli bir dış aksiyon (tablolar, durumun gösterilişi), bir olayın bir parçası verilir (olayın tümü verilir), yer ve zamanda birleşme (yer ve zamanda yayılma, ayrılma), oyunun ağırlığı kişiler arasındaki ilişkidir (ağırlık birey üstü ve dış olaylardadır),aksiyon seyirciyi duygulandırıp, özdeşleştirecek biçimde oyuna yaklaştırır (aksiyon seyircilerin önüne getirilir) (And, 1970, s. 27).

Açık Biçim tiyatro anlayışında bir diğer önemli nokta da zaman algısının oyun içerisinde kullanılma şeklidir. Açık biçimdeki zaman kullanımını sonsuz denebilecek kadar sınırsızdır. Oyundaki parçalı yapıda zamanın hareketi oyun kişilerinince ya da seyircide



mantıklı bir süreklilik göstermez. Hatta zaman, unutturulan, olayın aksiyonuna direkt olarak hizmet etmeyen bir yapıdadır. Zamana bağlı olarak da açık biçimdeki oyun kurgusu yani genel anlamıyla aksiyon, bütünü düzenleyen bir yörünge değildir. Her bölüm kendi içinde bir hikâyeye sahiptir. Her birinin kendi öyküsü, kendi mekanı ve kendi zamanı vardır. Ortak bir hikâyeye olsa bile bölümleri birbirine bağlamak ya da neden sonuç ilişkisinde bir kurgu yapmak için kullanılmayabilir. (Saadati, 2015, s. 39).

### 2.1.3.2. Dilden Kaynaklanan Güldürü

Bugünkü Türk Tiyatrosunun batı tarzındaki örneklerinden geleneksel yapıdaki örneklerine kadar güldürü öğesinin önemli bir yer tuttuğunu söylemek mümkündür. Ancak buradaki güldürü seyircinin ruhsal gerginliklerine son vererek sağlıklı kalmasına yardımcı olan ve içinde güçlü bir mizah ruhuna sahip güldürüdür. Özellikle Osmanlı dönemindeki oyunlara bakıldığında, güldürünün bir doğru-yanlış gösterimi olduğu, halkın, sistemle olan sorunlarını gösterme ve sağılma gibi özellikler taşıdığı üstünde durulmaktadır. Burada altı çizilmesi gereken konu, güldürmenin sağlıklı bir toplum yaratma amacı güttüğü ve mizahın, Geleneksel tiyatromuzun en güçlü silahı olduğudur (Ünlü, 2006, s. 196-197).

Metin And, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun ve bu tiyatro geleneğinin günümüz örneklerini değerlendirirken mizah yoluyla güldürüyü iki ana başlıkta toplar: Birincisi dil ile sağlanan güldürü, ikincisi ise konu, durum, hareket gibi dil dışından kaynaklanan güldürüdür (Ünlü, 2006, s. 200).

Dilin kullanılmasıyla yaratılan mizah, şüphesiz Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en önemli silahlarından birisidir. Buradaki güldürü ise alaydan farklıdır. Genellikle tipler veya bir kişinin kusurları üzerine kurulan mizah, bir alay ya da yerme şeklinde değil genel anlamıyla bir eleştiri, kusurun düzeltilmesi ya da gösterilmesi amacını güden bir dil komiğidir. Genel olarak kullanılan dilden kaynaklı güldürüleri şu ana başlıklar altında toplamak mümkündür:

- a. Dil farklılıkları
- b. Dilin çarpıtılması
- c. Ses benzerliği
- d. Zıt anlam

- e. İkiz anlam
- f. Benzetme
- g. Deyimler
- h. Tekerleme ve bilmeceler
- i. Yanıltmacalar
- j. Ters anlamalar
- k. Koşuk uydurma
- l. Yineleme

Yukarıdaki dilden kaynaklanan güldürünün kaynakları oyuncular üzerinden yapılacağı için de oyun kişilerinin ve oyuncuların dil ve diksiyon yönünden hünerli olmaları da gerekmektedir.

Çene yarışına dayanan yanlış ve ters anlamalar, mecaz, kinaye, nükte, ses ve söz tekrarları, tekerlemeler gibi dilin kullanımından kaynaklanan güldürme öğeleriyle doludur. Öyle ki dil kendi başına yalnızca tiplerin ses ve ton özelliklerini değil, aynı zamanda toplumsal konumlarını ve bireysel özelliklerini de deşifre eder niteliktedir (Alp, 2009, s. 29).

Türk Tiyatrosunun günümüz örneklerinde de gerek açık biçim oyunlarda gerekse kapalı biçim oyunlarda dilin kullanımı, toplumsal mozağin katmanlı yapısına da uygun ilerlemektedir. Güldürünün kaynaklandığı dil kullanımı, sadece eleştiri yapmanın ötesinde bir toplumsal ayna görevi de görmektedir. Bu doğrultuda oluşturulan dilden kaynaklı güldürü de şive, ağız, lehçe kullanımı ya da bu kullanımın yanlış anlaşılması üzerinden de kullanılır (And, 1970, s. 25-26).

Geleneksel Türk Tiyatrosu içerisinde dilin sadece başat bir güldürü öğesi olarak değil aynı zamanda çatışmaların göstergesi olarak kullanılması da dikkat çekmektedir. Dil, kendi başına bir bütün olarak kişilerle seyirci arasındaki iletişim aracı olmanın ötesine geçmektedir. Dil, iletişimsizliği vurgulayarak aslında bir iletişim aracına dönüşmektedir. Yani; kişiler arasında bir anlaşma, uzlaşma aracı olması gereken dil, bu görevinden tümüyle uzaklaşarak iletişimsizlik halinin ana sebebi haline gelir (And, 1969, s. 322). Dil öğesi, iletişim aracı olmasının aksine iletişimsizliğin temel unsuru olarak ele alınarak hem gülücün mizahi bir yönle ele alınmasına hem de sahnedeki durum, kişi ve olayların karşıtlık yaratılmasına neden olmaktadır.

### 2.1.3.3. Hareketten Kaynaklanan Güldürü (Fars)

Türk Tiyatrosunda mizah yaratmak için harekete dayalı güldürünün kullanılması büyük ölçüde Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun hala devam eden etkisinden kaynaklanmaktadır. Özellikle Osmanlı Dönemi'ndeki Meddah, Karagöz ve Ortaoyunu gibi türlerde güldürme temel amaçtır ve hareket komiği ise en sık kullanılan güldürü öğelerinden birisidir.

Geleneksel Türk Tiyatrosunda hareket komiği, genel olarak oyun kişinin duruma ya da kendi tavrına uymayan davranışlarından, sahne üzerindeki hareketlerinden ve eylemlerinden kaynaklanmaktadır. Bir oyunda hareket komiğinin oluşması için yinelemeden, kesik ve mekanik davranışlardan, tersine çevrilen durumlardan ve orantısızlıktan faydalanılır. İlk bakışta hareket komiğinin oyuncu odaklı olduğu düşünülse de oyundaki hikâyenin, yaratılan durumların ve sahne dinamiğinin oyuncunun hareketlerini beslediği ve güldürü için uygun zemin oluşturduğu söylenebilir (Eker, 2003, s. 82-83).

Geleneksel Türk Tiyatrosundaki hareket komiği, yine bu tiyatrodaki tiplerin herkesçe bilinen, koşullandırılmış ve basmakalıp davranış kalıplarından büyük ölçüde faydalanmaktadır. Örneğin Karagöz oyunlarındaki tiplerden Laz'ın aceleci hareketleri gibi artık toplumdaki herkes tarafından bilinen bir özelliğin tekrarı ve tersiyle hareket komiği ortaya çıkar. O oyun kişisine uygun bir ve sivriltilmiş bir hareketin sürekli tekrarı ile ortaya çıkan hareketler ve devinimler bütünü ile güldürü sağlanmış olur. Hareket komiği bazı oyunlarda çok daha kaba hatlarıyla kullanılsa da özellikle Geleneksel Türk Tiyatrosu içinde taşlama veya ironi sağlamak için, ince bir alt metinle kullanılmaktadır (And, 1977, s. 292-294).

Taklit ögesi de harekete dayalı güldürünün sağlanmasındaki önemli unsurlardan bir tanesidir. Özellikle Meddahlık veya Ortaoyunundaki bazı tiplerin, oyun esnasında ve çoğu doğaçlamaya dayalı taklitleri, sade bir ses oyunundan bir adım öteye geçmektedir. Taklit, tekrarlanan veya abartılan hareketlerle süslenecek güldürüyü desteklemektedir. Aynı zamanda hareket komiği, sahnedeki oyun dilinin evrensel bir amaca hizmet etmesini de sağlamaktadır. Çünkü güldürünün en önemli koşulunun herkesçe bilinmesi ve anlaşılması olduğu unutulmamalıdır. Anlatı ve taklit edilen durum ne kadar karışık olursa olsun, hareketle desteklendiği zaman sahne üzerindeki güldürünün

etkisi de o ölçüde artmaktadır (And, 1985, s. 222-224). Hareketten kaynaklanan güldürünün, sadece komik olana hizmet etmesi ise Fars denen türün ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Güldürünün ön planda olduğu Fars türü, temel olarak harekete ve sahne üzerindeki devinime odaklanır.

Yalnızca güldürmeyi hedefleyen, seyirciyi bu yönde kışkırtan oyunlara Fars denilmiştir. Farslarda gülme, düşme, yuvarlanma, vurma, kırma, dayak atma gibi devinimi bol hareketlerle kaba şaka, teklifsiz alay, cinsel ima gibi kolay tepki alan konuşmalarla üretilir. Durum çarpıtılmış, gerçekle alakası en aza indirilmiştir. Kişiler ise yalnızca devinimi gerçekleştirmekle görevlendirilmiştir. Davranışların ruhsal ya da moral boyutu yoktur. Seyircinin bastırılmış isteklerine yanıt verdiği ölçüde ondan içgüdüsel tepki alan, onu güldürerek rahatlatan Fars, komedyanın en alt sınırında yer almakta, hatta kendine özgü bir tür sayılmakla beraber en ciddi komedyalarda bile Farsın güldürme hünerlerinden yararlandığı bir gerçektir (Şener, 2007, s. 141).

Seyircinin, sahnedeki oyun kişisine üstünlük kurması güldürünün önemli koşullarından bir diğeridir. Bu noktada Geleneksel Türk Tiyatrosu, hareket komiğini kullanırken hem seyirciye, sahnedeki tiptemenin hatalarına karşı kendindeki üstünlük duygusu ile rahatlama sağlar hem de olabilecek önceden bilmenin konforu ile duruma hakim olur. Böylece hareket komiğinin getirdiği mizahi durum seyirci tarafından algılanarak istenen güldürü ve taşlama amacına da ulaşılmış olur (And, 1985, s. 225).

Ayrıca daha farklı yöntemler olarak dolantı komedisinin de karmaşıklaşmış ve tesadüflere dayalı bir hareketler bütünü olduğunu söylemek mümkündür. Önemli bir oyuncu hüneri olan hareketten kaynaklanan güldürü Geleneksel tiyatronun önemli öğelerinden birisidir. Gerek Fars türünde olsun gerekse mizah yaratmak için kullanılсын hareketten kaynaklanan güldürü, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda sıklıkla kullanılan bir öğedir.

#### **2.1.3.4. Toplumsal Taşlamadan Kaynaklanan Güldürü**

Toplumsal taşlama ile mizah yaratma özelliği Geleneksel Türk Tiyatrosunun toplumu ve insanı önceliğe alan yapısından kaynaklanmaktadır. Geleneksel yapıdaki güldürme öğesi, taşlamayı kullanarak olay örgüsünü, kişileştirmeyi ve dilin kullanımını da buna göre biçimlendirmektedir. Bu nedenle toplumsal taşlamadan kaynaklanan güldürü en az dilden kaynaklanan güldürü kadar önemli bir güldürü öğesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Osmanlı Dönemindeki oyunlara bakıldığı zaman ağırlıklı olarak o dönemin yönetim birimlerine aldırış edilmediği, devlet büyüklerinin ya da tanınmış kişilerin hedef alındığı görülmektedir. Özellikle Meddah hikâyelerindeki önemli kişilerin olaylara konu edilmesi yahut Karagöz oyunlarının özellikle Abdülaziz döneminde ciddi sansüre maruz kaldığı dikkat çeker. Bu durum da bize, oyunlardaki toplumsal taşlamaların siyasi olaylara da gönderme yaptığı ve daha önemlisi etkili olduğu görülmektedir (Ünlü, 2006, s. 202-203). Metin And Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki oyunlarda yapılan taşlamanın içeriğini elde ettiği belgelerle şu şekilde anlatmaktadır:

Ararken, sonunda Karagöz'ün devlet büyüklerini ve devlet işlerini hayal perdesine getirdiğini, Karagöz'ün siyasal taşlama da yaptığını gösteren en önemli kanıtı buldum. Karagöz'ün siyasal bir taşlama olduğunu, bir yabancı kaynak da şu satırlarla doğrulamaktadır: Saltçı bir yönetim altındaki bir ülkede Karagöz sınırsız özgürlüğün temsilcisidir; bu, sansür tanımaz bir vodvilci, inancasız, yasak tanımaz, söz dinlemez bir gazetedir. Kişiliği kutsal ve eylemi dokunulmaz. Sultandan gayri İmparatorlukta kimse yoktur ki bu taşlamalı davranışlardan kurtula- bilsin: Başveziri yargılar, onu suçlu kılıp Yedikule zindanına kapatır, yabancı elçileri tedirgin eder, Karadeniz'in amirallerine veya Kırım'ın generallerine dil uzatır. Halk ise ona alkış tutar, hükümet onu hoşgörülle karşılar. Çeşitli yabancı tanıklar Karagöz'ün siyasal yönüne değinirler. Bir tanık Karagöz'ün hoşnutsuz kişilerin sözcüsü olduğu için yasaklandığını, kimi yerlerde sınırlı olarak oynatıldığını söylüyor. Bir başkası, Karagöz'de söyleşmelerin yer yer mizahlı, nükteli, yer yer fitneci, ortalığı karıştırıcı olduğunu, Sultana, vezirlere bile sataştığını belirtiyor (And, 2014, s. 43).

Geleneksel Tiyatro anlayışındaki taşlama, hükümetin ya da yönetimin kararlarına, yöntemlerine karşı bir nevi kamu oyununun temsili gibidir. Oyunlardaki mizah aracılığı ile yönetimin kararları eleştirilir, ahlaki olarak toplumsal yaşamı bozabilecek davranış ve tutumlar gülme yoluyla ele alınır. Halk için gülmek, yönetimden intikam almanın en zararsız yolu olarak görülmektedir. Aynı zamanda seyirciye bir ders verme, kusura güldürerek düşündürme amacını da gütmektedir (And, 1985, s. 311-312).

Bununla birlikte toplumsal taşlamayı kullanma yöntemleri ise genellikle kişileştirmeler üzerinden yapılmaktadır. Geleneksel oyunlardaki tipler halkın ve yönetimin birer prototipi şeklinde ele alınır. Örneğin Hacivat saraylı kesimi, yönetime yakın olan insanları temsil ederken Karagöz halkın temsilcisidir. Sadece dil kullanımında değil yapılan hatalar ve davranış şekilleri de toplumsal taşlama için uygun kesimlerin birer yansımasıdır (Ünlü, 2006, s. 204).

Toplumsal taşlama özelliği sadece siyasi boyutta ele alınmaz. Anadolu coğrafyasının Osmanlı İmparatorluğundan Cumhuriyet dönemine kadar geniş bir tarihsel çerçevede birçok etnik ve dinsel kimliğe ev sahipliği yaptığı görülmektedir. Bu

kozmpolit yapı içerisinde toplumun kendi içindeki kimlik farklılıklarından kaynaklanan sorunlar ve değişimler de taşlamanın ana konusunu oluşturmaktadır. Oyunlarda ele alınan kişiler ve yarattıkları durumlar üzerinden yapılan taşlama ile bu farklı kesimlerin arasındaki uyum da sağlanmış olur (And, 1985, s. 312-313).

Cumhuriyet dönemi oyunlarındaki taşlama yoluyla mizah üretme, yönetim değişikliğinden kaynaklanan toplumsal sorunları ele alarak da kullanılmıştır. Özellikle batılılaşma etkisiyle birlikte toplumdaki geleneksel ve ahlaki yapının bozulmasını ele alan komedi oyunlarında, yaşanan değişimin olumsuz yönleri taşlama ve yergi ile kullanılır. Mizah, kültür değişiminin toplumun her kesiminde yarattığı olumsuz sonuçlar üzerinden üretilmektedir. Cumhuriyet dönemi yazılan batı etkisindeki oyunlarda bile Geleneksel Tiyatronun mizahi yönü güçlü bir şekilde hissedilir. Toplumun farklı kesimlerindeki çarpıklıklar, batılı düşüncenin yanlış ve kusurlu yönleri mizahi yollarla taşlanarak güldürme sağlanmıştır (Kulluk, 2003, s. 119).

### **2.1.3.5. İroni Kaynaklı Güldürü**

Toplumsal bir çıkış noktası olan mizah, üretildiği toplumun çıkmazlarını ve değişen dengelerini, ortaya çıkan çatışma ve çelişkilerin sebeplerini de irdeleme amacındadır. Güldürürken aynı zamanda yanlış olan ne varsa onun altını çizer. Böylece kusurlu olan ne varsa, bu kusurun yenilenmesini önleme amacı da gütmektedir. İşte bu amaçları güden mizahın, bir durumu farklı bakış açılarıyla ele alması ve ironi kullanması da sadece güldürü üretmenin değil güçlenmenin de anahtarı gibidir (Eliuz, 2008, s. 299).

Bireysel ve toplumsal hayattaki sorunların vurgulanması ve yapıcı çözümler üretilmesi olarak kullanılan ironi, temel olarak gülümsetirken ya da ağlatırken eleştirme olarak düşünülebilir. Temel olarak “olan” ile “olması gereken” ve “söylenen” ile “söylenmek istenen” arasındaki farklılığı göstermek amacıyla kullanılır. Özellikle halk tiyatrosunun içeriğinde sıkça karşılaşılan ironi, gündelik hayattaki insanların toplumsal yaşama dair sorularını, onlar adına dile getirmek için de kullanılmaktadır. Genel olarak komedi ve mizahın malzemesi olarak daha işlevsel olarak karşımıza çıkan ironi, karşıtlıkların ve uyumsuzlukların uzlaştırılması/uzlaşmamasıdır. Sonuç olarak ironinin olduğu yerde karşıtlıklar mutlaka mevcuttur ve karşıtlıkların yan yana ya da karşı karşıya

getirilmesi ile oluşturulur. İroni kullanımının etkisi duygusal ve düşünsel boyutta olmakla birlikte sonuçları trajik, traji-komik veya komiktir. (Eliuz, 2008, s. 295-296).

İroni, dramatik anlatının bütün türlerinde kullanılan güçlü bir öğedir. Bununla beraber ironinin komik olanda kullanılması ile seyircinin üstün konuma getirilmesi sağlanmaktadır. Bu da komik olanı üretmenin biçimlerinden birisidir. Aynı zamanda ironi ile beklenenin ya da durumun tersine bir gelişmenin olması da güldürünün sağlanmasında etkilidir. Aslında ironi, bir bakıma değişmeyen değerleri eleştirmek ve tersini göstererek farklı durumlarla seyirciyi de şaşırtmayı amaçlamaktadır (Şener, 1982: 155-160).

İroninin hayatı olduğu gibi kabul eden, eleştiren ama yargılamayan yaklaşımı oyunlarda daha baskındır. İroninin farkında olmayanla gerçeği bileni karşı karşıya getiren ironik gülmece yöntemine oyunlarımızda daha sık başvurulur (Ünlü, 2006, s. 201).

Geleneksel Türk tiyatrosu içinde ironinin, mizah üretme olarak kullanılması ve güldürü öğesi olarak önemli bir işleve sahip olması, seyircinin de hayatında bu ironiyi güçlü bir şekilde yaşamasından kaynaklanmaktadır. Çünkü yaşamın kendisi de ironinin varlığına uygundur. Oyunlarda ise bir durum aynı anda hem komik hem de acıklı olduğu zaman, seyircinin bu duruma gülecek kadar yabancılaşması, eleştiriye farkında varacak kadar da içselleştirmesi beklenmektedir. Örneğin insanın farkında olmadan kendi sonunu getirmesi ancak durumu fark etmemesi, oyun kişinin bildiğini sandığı bir şeyin tersinin oluyor olması ironi yoluyla güldürüyü sağlamasıdır. Görüldüğü üzere ironinin oyunlarda kullanılması bir karşıtlık ve yabancılaştırmayı da beraberinde getirmektedir (Şener, 1982, s. 155-160).

Toplumsal yaşamdaki bütün sosyo-ekonomik ve kültürel kimlikleri tiplerle veya kişilerle sahneye taşıyan Geleneksel Türk Tiyatrosu, yozlaşmış sistemi ve bu sistem içindeki saçmalıkları ironi kullanarak ele almasıyla durumu ve kişileri de karikatürize etmektedir. Karşıtlıkların kusurlu yönlerini ele alan ironi; alay, abartı, kötüleme ve yergiyi de araç olarak kullanır. İroninin temel kullanım amacı ise zıtlıkların sağlıltılarak iyiye, doğruya ve güzele ulaşma çabasıdır. Böylece “olan” ile “olması gereken” arasındaki çatışma, seyircinin de katılımıyla uzlaşmaya yönelik bir çabayı beraberinde getirir. (Eliuz, 2008, s. 295-296).

### 2.1.3.6. Grotesk ve Cinsellik Kaynaklı Güldürü

Grotesk kelimesi genel olarak soğuk bir dünyayı ve içindeki insanların, yaşadıkları dünyaya yabancılaşmasını tarif eden negatif kökenli bir kelimedir. Herkes için aşına olunan, bilinen dünyanın bir anda tuhaflaşması, gülünç ya da korkunç olması halidir. Aslında burada grotesk genel bir görünüm değil, gören kişinin perspektifinden, onun gözünden bakışla tuhaflaşma halidir. Bu tuhaflaşma hali, yüce ile bayağı, günah ile sevap, hüznü ile gülünç ve gerçeklik ile olağanüstülük arasında sıkışıp kalmak olarak tanımlanır. Yüzleşen kişi, artık kendi gerçekliği ile yüzleşirken aynı zamanda yıkıcı bir gücün farkındadır ve en trajik olan sonuç ise kişinin, aşına olduğu her şeye yabancılaşmasıdır (Salihoğlu, 2016, s. 55).

Tiyatroda groteskin kullanımında hedef alınan “gören kişi” seyircinin kendisidir. Seyirci sahneye yabancılaşarak, içinde bulunduğu dünyanın bütün karşıtlıklarını aynı anda farkına varır. Yani sahnede bilinçli olarak abartılan, çarpıtılan durum seyirciyi garip ve tuhaf bir ikilem içinde bırakarak onun bildiği, emin olduğu her şeye yabancılaşması sağlar. (Saadati, 2015, s. 13).

Geleneksel Türk Tiyatrosu içinde grotesk öğeler sıklıkla kullanılmakla beraber sadece gülücü yaratmak için başvurulmuş bir öğe değildir grotesk. Ne kadar mizahı içinde barındırsa da, gülücü yaratsa da groteskin tekinsiz ve korku veren bir havası mutlaka vardır. Özetle grotesk rahatsız edici ve yabancılaştırıcı etkileriyle bir uyuşturucu görevi görür. Oldukça eski çağlardan itibaren kullanılan grotesk, Ortaçağ ve Rönesans dönemi tiyatro oyunlarında, Şamanist ritüellerde ve Karagöz gibi gölge tiyatrosunda da karşımıza çıkmaktadır. Bir bakıma grotesk, iyimser olanın karşısındaki şeytansı güçtür (Salihoğlu, 2016, s. 56).

Bu kadar tuhaf, ürkütücü hatta şeytansı bir öğe olarak tanımlanan groteskin tekinsizliğinin komedide karşılık bulmasının en büyük sebebi ise karikatürleştirme özelliğidir. Bir durum, kişi, olay ya da nesne, ona yüklenen grotesk özellikle birlikle alaycı ve şeytani bir hal alarak sivrilir yani karikatürleştirilmeye müsait bir hale gelir. Böylece oluşturulan model, bir komedi malzemesi olarak sahnedeki mizahın güçlenmesine, bazı durumlarda kara mizahın üretilmesine neden olur (Salihoğlu, 2016, s. 56-57).



Grotesk aynı zamanda belli bir kültüre, zamana ya da coğrafyaya özgü bir imza gibidir. Bu nedenle groteskin içinden çıktığı dönemi, toplumu ve kültürü yansıttığı da söylenebilir. Groteskin işaret ettiği ve tekinsiz gösterilen durum, aslında rahatsız olunan ve karşıtlıklar üzerine kurulan bir gerçekliğin de sahneye taşınmasıdır. Çünkü gerçeklik, bakış açısına göre tümüyle değişebilir ve değişimiyle insanı tedirgin edebilir. Özellikle Absürd Tiyatro'da sıklıkla kullanılan grotesk öğesi aynı zamanda Geleneksel Türk Tiyatrosundan günümüze hala Türk Tiyatrosunun en önemli sahne öğelerinden birisidir. Bunun en önemli nedeni, groteskin, yozlaşmış ancak fark edilmez olanı fark edilebilir kılmasından kaynaklanmaktadır. (Yanikkaya, 2016, s. 117).

Grotesk, insanın kendi denetiminde olmayan fiziksel yapısının, metafizik ve sosyal güçlerin simgelendiği, zaman zaman eylemsiz, karmaşık ve abartılı bir anlatım düzlemi oluşturur. Bu saçma ve abartılı düzlemde insan çevresine ve kendisine yabancıdır. Anlamsızlık duygusu ve saçma bir dünyanın ifadesi yönü groteski absürd sanatın en güçlü anlatım yollarından biri yapar (Salihoğlu, 2016, s. 57).

Grotesk öğelerin oyunlara getirdiği bir diğer önemli atmosfer ise taşkınlık hissidir. Bunun en temel nedeni, groteskin doğasındaki sivriltme ve abartma özelliğidir. İşte bu taşkınlık, beden ve cinsel öğelerin kullanımında da kendisini gösterir. Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda ise cinsellik daha geniş tanımıyla açık-saçıklık, hem groteskin yabancılaştırma ruhunun hem de mizah yaratma isteğinin bir sonucudur. Aynı zamanda Antik Yunan dünyasında, komedinin doğuşunda bile cinselliğin mizah ile iç içe olmasından kaynaklandığı unutulmamalıdır. Cinsel objeler ve çıplaklığın dile ya da harekete yansması aynı zamanda bir bolluk ve bereket göstergesi olarak da kabul edilmektedir (Ünlü, 2006, s. 210).

Doğu tiyatrosunun kökeni sayılacak Şamanist ritüellerden, Köy Seyirlik oyunlarına, Karagöz'den Orta Oyununa kadar Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun içinde günümüz için oldukça aşırı sayılacak cinsellik ve açık-saçıklık öğelerinin kullanıldığı görülmektedir. Ancak burada dikkat edilmesi gereken nokta, cinsellik ya da açık-saçıklık, pornografik bir öğe olarak değil bir bereket ve üreme simgesi olarak değerlendirilmektedir. Çünkü cinsellik ve açık-saçıklık bir kutsama, kutsanma ve kutsal olan tarafından kabul görme halinin tasviridir (Ünlü, 2006, s. 211).

Batı etkisinin Türk Tiyatrosunda etkili bir şekilde görülmeye başlandığı Cumhuriyet dönemiyle birlikte tiyatrosunun ciddi, eğitici ve toplumu yönlendirici etkisinin artmasıyla birlikte mizahın geri plana itildiği görülmektedir. Özellikle grotesk öğelerin

daha az kullandığı Cumhuriyet Dönemi Tiyatrosu'ndan sonra günümüzde yeniden groteskin tekinsiz hali etkin şekilde sahnedeki yerini almıştır. Yine tiyatronun bir ahlak merkezi olma düşüncesiyle açık-saçıklık ve cinsellik öğeleri de tiyatrodaki etkisini kaybetmiştir (Ünlü, 2006, s. 212). Günümüz oyunlarında ise groteskin yeniden kullanıldığını, özellikle post-modern eğilimlerle birlikte sahne dilini sertleştiren ve sivrileştirilen tiyatro anlayışında artık abartıyı bir anlatım diline çevirdiğini söylemek mümkündür. Groteskin tekinsizlik hissi, modernleşme ve küreselleşme ile aynı zamanda modern toplum insanının da ruh halini yansıtır biçimindedir.

### 2.1.3.7. Kişiler ve Kişileştirme

Dünyanın birçok döneminde ve her kültürde kişileştirmeye yaklaşım birbirinden farklı olsa da temel olarak kişileştirme, tiyatrodaki eylemin taşıyıcısıdır. Aynı zamanda kişileştirme, yaşamdaki grupların ya da kişilerin birer temsilcisidir. Bununla birlikte tiyatrodaki kişiler, yaşamdaki kişilerden esinlenerek oluşturulsa da dramatik bir metnin hikâyesini taşıyan öğeler olduğu için de belli düzenlemeler yapıldıktan sonra sahnedeki yerini alır.

Kişileştirme genel olarak iki ana bölümde ele alınmaktadır. Birincisi “tip” ve ikincisi ise “karakterdir”. Belirli sıfat kalıplarıyla, hiçbir psikolojik derinlik ve değişim görünmeksizin ele alınan ve belli bir grubun ya da toplumun genellemesi sayılabilecek oyun kişilerine tip denilmektedir. Belli bir kalıbı kullanan tiplerde bireysel kusurlar, yanlışlıklar, zayıflıklar gibi ana hatlarıyla çizilmiş bir kişileştirme vardır. Karakter ise özellikle psikolojik bir derinliği ve değişimi içinde barındıran, insanın doğasını, içinde bulunduğu döneme ve topluma bağlı olarak değerlendiren, ele alan ve bunu oyunun hikâyesiyle harmanlayan kişileştirmedir. Genellemeye değil özel niteliklere dayanan karakter oluşumunda, kişi, oyundaki olaylara müdahale edebilen ve hikâye ile iç içe olan kişidir. Oysa tiplere dayalı kişileştirmedeki oyun kişisi, olay örgüsünün bir göstergesi gibidir (Nutku, 2001, s. 181-182).

Oyun kişisi, ya hayattaki insanın ortak ve genel özelliklerini simgeleyecek biçimde, tip olarak ele alınır, ya da hayattaki insanın ayrıntılı gerçeğini yansıtacak biçimde, karakter olarak işlenir (Ünlü, 2006, s. 141).

Batı Tiyatrosu ile Geleneksel Tiyatromuzun kökenini oluşturan Doğu Tiyatrosundaki kişileştirme kullanımı ise birbirinden farklıdır. Özellikle Avrupa tiyatrosunda Rönesans döneminin bireyci yaklaşımından kaynaklanan ve özdeşleşmeyi temel alan “karakter” kişileştirmesi kullanılmaktadır. Sanayileşme ve Dünya savaşları sonucunda yaşanan toplumsal değişimlerle birlikte bireyin, ancak içinde bulunduğu sosyal sınıf ile değerlendirilebileceği fikri egemen olmuştur. Bu fikir aynı zamanda Brecht’in göstermecî oyunculuk anlayışının da temelini oluşturur. Osmanlı döneminde ise özellikle 19.yüzyılın sonlarına kadar bireyden söz etmek mümkün değildir. Bu nedenle Geleneksel Türk Tiyatrosundaki kişileştirmenin genel olarak tipler üzerinden değerlendirildiğini söylemek mümkündür (Pekman, 2005, s. 25).

Nitekim, geleneksel toplumda kişiler bireysel farklılıklarıyla değil toplum içinde üstlendikleri geleneksel rollerle (kadın/erkek rolleri, mesleki roller, statüye dayalı roller gibi) var olurlar ve tanımlanırlar. Bu açıdan kişiler, tiyatro sahnesinde de bireysel özelliklerinden çok, toplumsal rolleri ve bu roller içindeki zaaflarıyla ele alınırlar. Sonuç olarak, geleneksel tiyatromuzda, tıpkı Brecht de olduğu gibi, duyguların ya da bireysel özelliklerin yerine, söz ve davranışlar ön plandadır. Oyun kişileri özel birtakım karakterler değil, izleyiciye genellemesine sunulan tiplerdir. Bu tipler, izleyiciye son derece tanıdık gelen, toplum içinde ortak bazı – sınıfsal, mesleki ya da soya dayalı- özelliklerle tanımlanan kimi kesimleri temsil ederler (Pekman, 2005, s. 26).

Geleneksel Türk Tiyatrosundaki oyunlardaki kişiler de bağlı oldukları zümreye göre değerlendirilmiştir. Oyundaki kişilerin etnik ya da dinsel kimlikleri, konuşma şekilleri, davranış kalıpları, giyim şekilleri ön plandadır. Oyuncu, oyundaki bir karakter ile özdeşleşmek ve illüzyona bağlı bir gerçeklik duygusu yaratmak yerine bütünüyle bunu bozmaya yönelik, göstermecî bir anlayış benimsemeyi kullanır. (Pekman, 2005, s. 26). Böylece seyirci de sahnede izlediği tipler üzerinden toplumsal olaylara bakış açısı kazanmış olur.

Günümüzde bile Türk Tiyatrosu içinde vazgeçilmez bir kişileştirme modeli olan tiplerin hala kullanıldığını görmek mümkündür. Hala geleneksel kalıplara bağlı bir toplum olan Türkiye coğrafyasında toplumsal kesimlerin düzen içinde üstlendikleri roller, bu rollerin etkileri ve eleştirisi oyun kişileri üzerinden değerlendirilmektedir. Hala tip kullanılmasının bir nedeni de seyirciyi, bu farklılıklardan soyutlamak ve göstermecî yaklaşımla toplumsal renkliliğin sorunlarını çözmektir, bazen de eleştirmektir (Saadati, 2015, s. 84).

Türk Tiyatrosunda, bireyi baz alan, derinliği olan karakter kullanımına ise Tanzimat Döneminde geçilmiştir. Bireyin toplumsal ilişkilerle ve geleneksel kalıplarla

olan çatışmalarını, batılılaşma ile eski kalıplar arasında sıkışmasını temel alan Tanzimat Dönemi eserlerinde artık tiplerin yanı sıra karakter de oyun kişisi olarak kullanılmaya başlanmıştır (Temel, 2016, s. 1770). Cumhuriyet'in ilanı ile birlikte oluşan ortam, oyun kişilerinin kurgulanmasını da etkilemiştir. Bu dönem oyunlarındaki kişileştirmenin dönemin özgürlükçü ruhunu taşıyan, kahramansı özellikleri olan, milliyetçi yönü ağır basan izler taşımasının yanı sıra batılılaşmanın getirdiği toplumsal bozulmaları eleştiren kişilerin izlerine de rastlanmaktadır (Ünlü, 2006, s. 150-151).

Geleneksel Türk Tiyatrosunun etkisindeki tiyatromuzda aynı zamanda kişileştirmenin mizah üretmek için kullanılması da önemli bir unsurdur. Özellikle kullanılan tipler, toplumdaki sınıfsal ya da kültürel farklılıklardan doğan sorunları eleştirerek mizah üretmektedir. Genellikle iki ana tipten zıtlıklarının kullanıldığı kişileştirme modeline en bilinen geleneksel örnekler “Karagöz ve Hacivat” ile “Pişekar ve Kavukludur”. Bu tipler, toplumdaki zıtlıkların birer yansıması gibidir. Komedinin üretilmesinin yanı sıra olay örgüsünün de taşıyıcısıdır bu kişiler. Çağdaş Türk Tiyatrosunun içindeki birçok oyunda da bu modellerin kullanıldığını, tiplerden yararlandığını söylemek mümkündür (Ünlü, 2006, s. 165-167).

Son olarak Geleneksel Türk Tiyatrosu içerisinde kişileştirme modeli olarak sıklıkla kullanılan bir diğer tür ise “anlatıcı” oyun kişisidir. Meddahlık geleneğinin bir uzantısı olan anlatıcı, oyunun temel, bazen tek kişisi, oyunu taşıyan ve bütün illüzyonu sağlayan kişidir. Bu noktada anlatıcı kişileştirme modelinin bir sonucu olarak Geleneksel Türk Tiyatrosundan günümüze oyun kişisinin aynı zamanda bir “taklit” unsuru olduğunu da belirtmek gerekmektedir. Oyun kişisi, ister tip ister karakter olsun, taklit ederek anlatır ve taklit hüneri ile oyunun temel yapısını kurmaktadır (Ünlü, 2006, s. 155-157).

### **2.1.3.8. Mekân-Oyuncu-Seyirci İlişkisi**

Tiyatro için mekan kullanımı, bir bakıma oyunun geçtiği dünyayı, dönemi ve bütün dengeleri belirleyen önemli bir öğedir. Oyunlardaki olaylar belirli bir zamanda olduğu gibi belirli bir yerde de geçmektedir. İşte oyunun atmosferini belirleyen yer kullanımının tiyatro sahnesindeki genel anlatımını mekan olarak tanımlamak mümkündür. Mekan hem gerçekçi, illüzyonun kurulmasının temel öğelerinden birisi olarak hem de yanlısamayı bozan öğe olarak kullanılmaktadır (Nutku: 2001, s. 185-186).

Mekanın tiyatrodaki kullanım farklılıklarını Batı ve Doğu dillerindeki kökeninden de anlamak mümkündür. İngilizcedeki “audience” kelimesinin kökeni “audio” dan gelir ve karşılığı “dinlemek”tir. Eski Türkçede ise aynı kelimesinin karşılığı “izleyici” olarak tanımlanır ve izlemekten gelmektedir. Bu farklılık Batı ve Geleneksel Türk Tiyatro anlayışlarının seyirci-mekan ilişkisinde, seyirciyi nerede konumlandığını göstermektedir.

Batı Tiyatro anlayışında, mekan kullanımı, seyirciyi dinleyen konumunda yani olayın dışında tutmayı hedefler. Geleneksel Tiyatro anlayışında ise seyirci, izleyen olduğunu, önünde izlenecek bir oyun olduğunu farkında olarak oyuna dahil olmaktadır. Dinlemek daha edilgen bir anlam taşıırken izlemek etken ve dinamik bir yapıya sahiptir (Arın, 2003, s. 100).

Tiyatroda mekan kullanımı tıpkı zaman gibi oyun olgusunun sınırlarını çizmektedir. Bir mekan; ister sahne, ister tapınak, ister buluntu mekan, ister sokak olsun, biçimsel ve anlamsal olarak oyuna ayrılmış olan değişken, geçici alanlardır. Oynayan da seyreden de mekan algısı içerisinde, buradakinin bir oyun olduğunu kabul eder. Geleneksel Tiyatro anlayışında, bu oyun olduğunu bilme durumu bütün süreç boyunca devam ederken Batılı anlamda, yanılsamacı anlayışta ise seyirci oyun başladığı an mekanın gerçek bütünlüğünden kopmaktadır. Ancak sonuç olarak her mekan, bir sınırlılığa sahiptir. (Huizinga, 2006, s. 26-29).

Mekan; seyirci ve oyuncu için aynı zamanda iki farklı anlam da taşımaktadır. Hem seyirci ile oyuncunun karşılaşmasına olanak veren tiyatro binasına/alanına işaret etmektedir, hem de tiyatro metninin/oyunun kendi gerçekliğindeki uzamsal bütünlüğe işaret eder. Bu anlamda mekan, ister bir yer olarak ister anlamsal bir bütünlük olarak ele alınsın, sonuçta oyuncu ile seyirci arasındaki iletişimin en temel noktalarından birisidir. Mekan kullanımı, oyuncunun ve seyircinin olay örgüsüne, duyguya ya da verilmek istenen mesaja hakim olmasını sağlamaktadır. Aynı zamanda oyun içindeki bütün aksesuar, ses, müzik, mimik ve mizansenler, mekanın içinde anlam kazanarak bir iletişim dili kurulmasına da olanak tanımaktadır (Sağlam, 2007, s. 54).

Geleneksel Türk Tiyatrosu içerisinde mekan kullanımı ise açık biçim tiyatronun etkisinde hem hiç olmayan bir yerdir hem de her yer olabilecek kadar çeşitliliğe sahiptir. Ancak genel olarak açık biçimin uygulandığı Geleneksel tiyatromuzda, mekan çokluk

içerir yani her oyunun içinde bölünmüş çok sayıda mekan düşüncesi vardır. Seyircinin gerçek bir mekan algısına girmesi beklenmez; aksine seyircinin zihninde tümüyle buranın bir oyun alanı olduğu düşüncesi yer eder. Zaten oyun kişileri, oyuncular ve olaylar da genel olarak gündelik olandan seçilerek mekanın değil anlatılan hikâyenin, eğlencenin ön planda olması istenir (Ünlü, 2006, s. 234).

Ortaoyunu tümüyle açık biçim tekniğiyle şekillendirilmiştir. Oyun ile seyir yeri birbirinden ayrılmış olmasına rağmen çok kopuk sayılmaz. Çünkü oyuncular seyircilerle diyalog kurabilir, oyuncu rolü bittikten sonra seyirciden saklanma gereği duymazdı. Seyirci ile oyuncu arasında gelişen alış-veriş oyunun biçimlenişini etkiliyordu. Oyun yerinin yuvarlak olmasından dolayı oyuncular sık sık yer değiştirir ve tüm seyircilerin oyun süresince kendisini görmesini sağlarlardı (Arın, 2003, s. 102-103).

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda ve günümüzdeki yansımalarında mekan kullanımının yukarıda da anlatıldığı üzere göstermeci yani açık biçim tiyatro anlayışına uygun olduğu görülmektedir. Oyuncu-oyun-seyirci, bu mekanın içindedir ve klasik Batı Tiyatrosundaki mekanlar gibi keskin ayrımlar yoktur. Dekorla, ışıkla veya somut nesnelere seyirci-oyuncu birbirinden ayrılmaz (Arın, 2003, s. 103).

Tanzimat sonrası başlayan batılılaşma süreciyle birlikte tiyatrodaki mekan kullanımını da geleneksel yapıdan uzaklaşmaya başlamıştır. Artık yeni bir seyirci ve sahne düşüncesi tiyatro anlayışına hakim olur. Mekan, oyun alanı olarak da oyunun geçtiği uzamsal derinlik olarak da batılı formlara yaklaşmaya başlamıştır. Günümüzde birçok tiyatro oyunu göstermeci biçimi veya Geleneksel Türk Tiyatrosunun bazı öğelerini kullansa da mekan algısı genel olarak batılı tiyatro anlayışına yakındır.

### **2.1.3.9. Dans ve Müzik**

Tiyatroda dans ve müziğin kullanılması, ritüelistik kökenlere kadar uzanan süreçten günümüze kadar birçok kültürdeki oyun anlayışının vazgeçilmez ögesidir. Dans ve müzik kullanımı kimi zaman tümüyle estetik bir anlatım aracı kimi zamansa bir oyun kişinin, durumun ya da olayın ifade biçimi olarak tiyatronun en işlevsel öğelerinden birisidir.

Antik Yunan'da başlayan Batılı tiyatro anlayışından Doğu tiyatrosuna, Geleneksel Türk Tiyatrosundan günümüz çağdaş tiyatrosuna kadar müzik ve dansın kullanımına birbirinden farklı işlevler yüklenmiştir. Bunlar, klasik tiyatro anlayışında dramatik aksiyonun yönlendirilmesi ve illüzyonun kurulması gibi oyunun ana yapısına hizmet

etmektedir. Aynı zamanda genel olarak müzik ve dans, oyun kişilerini tanıtmakta ve ruh hallerini güçlendirmekte, ahlaksal bir ders vermekte ve göstermecî tiyatrodaki olduğu gibi oyunun ana yapısına müdahale etmek gibi farklı işlevlerle de kullanılmıştır. (Saadati, 2015, s. 60).

Geleneksel Türk Tiyatrosunun kökenlerine bakıldığında zaman Şaman törenlerindeki ana anlatım aracının dans ve müzik olduğu görülmektedir. Aynı zamanda Şamanın dansı ve müziği, illüzyonun yaratılmasındaki en önemli faktördür. Özellikle kırsal kesimlerde dansın ve müziğin tak başına da dramatik bir anlama sahip olduğu görülmektedir. Bir doğum ya da ölüm anı, erginlenme dönemleri, savaş ya da düğün gibi toplumsal olarak önemli zamanlar hep dansın ve müziğin kullanılmasıyla bir kutsallık kazanmaktadır. Özellikle Ortaoyunu, Karagöz ve Köy Seyirlik oyunlarında müzik kullanımı ve o sahneye uygun dansın/devinimi oyunun vazgeçilmez bir bütünü olarak görülmektedir (Ünlü, 2006, s. 226-229).

Geleneksel Türk Tiyatrosu genel olarak tiyatro oyunlarını bir eğlence ve eğlendirme aracı olarak gördüğünden dans ve müzik de çoğu zaman bu yapıyı güçlendirmek için kullanılır. Bir bakıma dans ve müzik, oyunun içinde, bölümlerin arasında, seyirciyi eğlendirmek için kullanılır. Aynı zamanda bölümlerdeki olayları, işlenecek konunun atmosferini ve sahneye çıkacak oyun kişilerinin tanıtılması amacıyla da kullanılmıştır. Direk olarak oyundaki temel duyguyu belirtmek ya da seyirciyi yönlendirmek için kullanılmaz (Tekerek, 2001, s. 71).

Müzik ve dans, geleneksel tiyatromuzun istinasız bütün türlerinde, olmazsa olmaz unsurların basında yer tutar. Her oyunda oyuncu grubuna, çeşitli enstrümanlardan meydana gelen bir saz heyeti, Ortaoyunu'nda ise buna ek olarak dansçılar eşlik eder. Özellikle Karagöz sanatlarının biçiminin oyunculuktaki ve tasvir yapımındaki ustalıklarına, müzik bilgileri ya da hanendelikleri de eşlik eder. Ortaoyunu değişmez bir biçimde zurnayla açılır, zurnacı meydana gelecek her tip için özel bir hava çalar, böylelikle bir bakıma sahneyi o tipe hazırlar, onun kalıplaşmış özelliklerine uygun bir atmosfer yaratır (Pekmen, 2002, s. 59).

Ancak çağdaş tiyatro anlayışı içerisinde özellikle Epik Tiyatro anlayışının, Türk Tiyatrosuna etki etmeye başlamasıyla müzik ve dans kullanımı farklı anlamlar da taşımaya başlamıştır. Hala bölümlerin arasındaki bir bağlantı aracı olarak görülse de müzik ve dans aynı zamanda toplumsal kimliklerin bir göstergesi olarak da kullanılmaya başlanmıştır. Sahnede kullanılan müzik ve oyun kişilerinin sergilediği dans, estetik bir araç olmanın yanı sıra toplumsal kimliğin ve bu kimlik ile diğer sınıfların arasındaki

ilişkinin yansıması için bir göstergeye de dönüşmüştür. (Saadati, 2015, s. 64). Geleneksel Türk Tiyatrosundan günümüze, hala müzik ve dansın bir eğlendirme, seyirciyi etkileme, illüzyona dahil etme aracı olarak kullanıldığı görülse de aynı zamanda da anlamsal olarak bir derinlik kazanmıştır. Müzik ve dans artık hem bir estetik haz aracı hem de mizah, ironi ve grotesk yaratmada başat bir öğedir.

### **2.1.3.10. Doğaçlama**

Tiyatroda doğaçlama kullanılması, Geleneksel Türk Tiyatrosu içerisinde ayrıcalıklı yeri olan bir anlatım türüdür. Bununla birlikte doğaçlama, köken olarak insanın hikâye üretmeye başladığı en eski dönemlere kadar uzanan da bir ifade biçimidir. İnsanın korkularını, sevinçlerini yani bütün duygularını ve deneyimlerini ifade ettiği doğaçlama becerisi; ritüellere, Şaman törenlerine kadar uzanan köklü bir geçmişe sahiptir. Özellikle doğaçlamanın bir taklit olarak kullanılması ile dans ve müzikle harmanlanması yine ritüel törenlerine dayanmaktadır (Çevik, 2008, s. 40).

Doğaçlamanın kökeninde aslında oyun kavramı da bulunmaktadır. İster gündelik hayatta olsun, ister sanatsal bir üretim esnasında olsun, doğaçlama yapmak temel olarak aramak, oynayarak bulmak gibi alt anlamları da içermektedir. Aynı zamanda bir duyguyu ya da düşüncüyü devinerek de anlatma çabasıdır. Bu dinamik yönüyle doğaçlama, ritüelden başlayıp günümüze kadar ulaşmış bir tiyatral anlatı türüdür (Dudu-Bayat, 2017, s. 1886).

Doğaçlamanın genel kullanım alanları ve tanımlamaları ise çeşitlidir. Birincisi, Doğaçlama ön hazırlık yapmadan, belirli bir çalışma içinde olmadan herhangi bir ifadeyi algılamak için yapılan alıştırmalardır. Özellikle müziğin, dansın ve oyunculuğun içinde doğaçlama yaparak üretmeye sıklıkla rastlanılmaktadır. Doğaçlamanın diğer bir kullanım alanı ise tiyatro eğitimi ve sahneleme sürecinde ortaya çıkar. Bir sahneyi betimlerken, mizansenleri kurgularken ve oyunculuk eğitimlerinde doğaçlamanın kullanıldığı görülmektedir. Bununla birlikte bir tiyatro oyununun hiçbir metne bağlı kalmadan, belli bir kanava üzerinden oynanması da “doğaçlama tiyatro” denilen türe girmektedir (Çevik, 2008, s. 38).

Batı Tiyatro anlayışında ise Epik tiyatronun devamında gelişen kuramsal çalışmalarda seyircinin de oyuna dahil edilmesi amacıyla doğaçlama teknikleri



kullanılmıştır. Bunun temel nedeni seyircinin, içinde yaşadığı toplumsal düzeni değiştirme gücünün harekete geçmesini sağlamaktır. Oyun esnasında, belirli bölümlerin seyirci-oyuncu arasında gelişen, tümüyle doğallığa dayanan oyunlarla ilerlemesi düşüncesinden yola çıkılmıştır. Çünkü oyun esnasında dramaturgi yapmak için doğaçlamaya ihtiyaç olduğu savunulmuştur. (Dudu-Bayat, 2017, s. 1898).

Geleneksel Türk Tiyatro geleneğinde ise doğaçlama, en çok kullanılan ve bu geleneğin temelinde olan bir anlatım ögesidir. Özellikle Halk Tiyatrosu ve Köy Seyirlik Oyunları olarak ikiye ayrılabilen Geleneksel Tiyatro anlayışında, Commedia Dell Arte gibi Avrupa Halk Tiyatrosu'nda doğaçlama bir hüner, anlatı geleneği olarak karşımıza çıkmaktadır. Genel olarak metni olmayan, ana kanavasını belli ancak kesin bir olay örgüsüne, aksiyon planına bağlı olmayan oyunlarda kullanılır. Oyunun ana çerçevesi, kişileri, tiplerini ve her tipin yaratacağı durumlar bellidir. Oyuncu, bu çerçeve içerisinde, o oyunun kendine has atmosferi içerisinde sözlü, hareketli ya da danslı bir doğaçlama ile her oyunun yeni bir dinamikle sahnelenmesini sağlamaktadır. Doğaçlama içerisinde aynı zamanda tekerlemeler, şarkılar, laf cambazlıkları gibi farklı hünerler de kullanılmaktadır. Aynı zamanda Meddahlık geleneğinde de anlatılacak olan hikâye bellidir ancak birçok detay ve durum, o an gelişen durumlara göre değişmektedir. (And, 2014, s. 15).

Geleneksel Türk Tiyatrosu kapsamında doğaçlama, aktif olarak bütün oyunların doğasında varken 19.yüzyılın sonlarında başlayan Batılılaşma süreciyle birlikte yazılı metinlere geçilmesiyle doğaçlamanın neredeyse yok olduğu görülmektedir. Ancak Batı Tiyatro geleneği ile Geleneksel Türk Tiyatrosunun harmanlanması aşamasında yeni türler denenmiş ve doğaçlamanın ana yapıyı oluşturduğu Tuluat Tiyatrosu ortaya çıkmıştır (And, 2014, s. 14).

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### SEMAVER KUMpanyA

#### 3.1. BİR HALK TİYATROSU OLARAK “SEMAVER KUMpanyA”

Bir Halk Tiyatrosu modeli olarak Semaver Kumpanya tiyatro topluluğunun incelenmesi temel olarak “Günümüz tiyatrosu, Geleneksel Türk Tiyatrosu’ndan nasıl faydalanmaktadır?” sorusuna yanıtlar aramaktadır. Semaver Kumpanyanın bir halk tiyatrosu modelinde, oyunlardaki Geleneksel motiflerin nasıl kullanıldığı, Batı Tiyatrosundan ne ölçüde etkilendiği bu bölümün konusunu oluşturmaktadır.

Günümüz Çağdaş Türk Tiyatrosu her ne kadar genel anlamda Batı modeli tiyatrodan beslenmiş olsa da geçmişten bağıni koparmadığına dair örnekler de mevcuttur. Geleneksel Türk Tiyatrosu ise farklı birçok alt oluşumdan meydana gelmiş olsa da kuramsal olarak iki temel başlık altında değerlendirilmektedir. Bunlar:

- a. Köy Seyirlik Oyunları
- b. Halk Tiyatrosu

Köy Seyirlik Oyunları, Anadolu’da gelişme göstermiş, kırsal kesimin Asya kültüründen etkilenmesiyle temelleri atılmış bir tiyatro geleneğidir. Tezin önceki bölümlerinde detaylarıyla değinilen Köy Seyirlik Oyunlar’ın günümüzdeki etkilerini görmek maalesef giderek azalmaktadır. Halk Tiyatrosu ise Osmanlı döneminde, merkezi yerleşim yerleri olan şehirlerde gelişen bir türdür. Meddah, Karagöz, Ortaoyunu, Kukla gibi alt türlerden oluşan, Osmanlı ve birçok farklı kültürün birleşimiyle ortaya çıkmış bir bütünün genel adıdır.

Semaver Kumpanya ise uzun yıllardır Türkiye’deki halk tiyatro modeline örnek gösterilebilecek en önemli tiyatro topluluklarından birisi olarak dikkat çekmektedir. Batı Tiyatro modelinin birçok öğesini kullanıyor olsa da Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun güçlü dinamiklerini bünyesinde barındırarak yarattığı sentez ile alternatif bir tiyatro modelinin de var olabileceğini gösterdiği düşünülmektedir. Semaver Kumpanyanın bu doğrultuda seçtiği oyunlar, bu oyunların sahnelenme yöntemleri, kullanılan oyunculuk disiplinleri ve dekor-kostüm uygulamaları ile ne ölçüde Geleneksel Türk Tiyatrosu’ndan etkilenmiş olduğu incelenecektir.

### 3.1.1. Halk Tiyatroları ve Semaver Kumpanya

Haldun Taner, Özdemir Nutku ve Metin And'ın (1966) birlikte hazırladıkları Tiyatro Terimleri Sözlüğü'nde Halk Tiyatrosu şu şekilde tanımlanmaktadır: "Halk çoğunluğuna yönelen, yarı öğretici, yarı eğlendirici tiyatro türü." (Taner, 1966, s. 45). Kumpanya ise genel olarak tiyatro topluluğu olarak tanımlansa da "aynı görüşü, aynı hedefi paylaşan grup" şeklinde de bir yan anlama sahiptir. Bu tanımlamalardan yola çıkarak halk tiyatrosu modelinde bir kumpanyanın, bu hedef doğrultusunda bir tiyatro grubu olması yüksek ihtimaldir.

Osmanlı Dönemi'nde başlayan ve birçok tiyatro kültürünün birleşimiyle oluşan Halk Tiyatrosu, kozmopolit bir yapıya sahip olan İstanbul, Edirne, Bursa gibi şehirlerde varlığını aktif olarak sürdürmüştür. Halk tiyatrosunun en önemli özelliği hiç şüphesiz izleyici kitlesinin ve sanatçıların halktan insanlar olmasıdır. Özellikle sanatçıların (oyuncu, müzisyen vb) meslek olarak tiyatroyu seçme durumunda bile Batılı anlamda bir eğitimden ve yönelimlerden bahsetmek zordur. Halk tiyatrosu temel olarak eğlenmeyi hedeflese de aynı zamanda kozmopolit yaşamın ve otoritenin yarattığı sorunların mizah yoluyla boşaltılmak için de toplumsal bir amaca hizmet etmektedir. Sonraki dönemlerde, Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu'nun Batı Tiyatro modeline yaklaşması ile Geleneksel yapıya sahip tiyatrocuların Tuluat tiyatrosunu meydana getirdiği de bilinmektedir (And, 2014, s. 11).

Türk tiyatrosunun bugünkü özgün ve modern konumuna ulaşmasında önemli birer etken olan özellikler, hem kent ve kasaba kültürünün ürünü olan geleneksel "halk tiyatrosunda" hem de "ritüel" kökenli seyirlik "köylü tiyatrosunda" bulunmaktadır (Yüksel, 1995, s. 123).

Bu çalışmanın konusu olan Halk Tiyatrosunun bir modeli olarak tanımlayabileceğimiz Semaver Kumpanya şüphesiz Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun bütün öğelerinden faydalanmış olabilir. Ancak Halk Tiyatro modeline yakınlığını tanımlamadan önce Osmanlı'daki modele ve özelliklere de değinmek gerekmektedir.

Halk Tiyatrosu, Osmanlı Döneminde özellikle saray tarafından önemli günlerde düzenlenen şenliklerde, esnaf kollarının bir araya gelerek sahnelediği oyunlarla en son biçimine ulaşmıştır. Genel olarak Halk Tiyatrosu yazılı bir metne sahip olmayan, ana kanavanın belirli olduğu ancak diğer bütün olay örgüsünün oyuncular ve seyirci dinamikleri ile belirlendiği bir türdür. Batı Tiyatrosu'ndan en önemli farklarından birisi

de belirli bir sahneye ihtiyacı yoktur. Bir meydan, kahvehane, sokak ya da boş bir alan oyunun sahnelenmesi için yeterlidir. Şarkının, dansın, söz ustalıklarının ve güldürmenin ön planda olduğu Halk Tiyatrosu'nda göstermecî bir tiyatro biçimi kullanılmıştır (Yüksel, 1995, s. 123).

Metin And, Halk Tiyatrosunu kendi içinde “dramatik olmayan” ve “dramatik nitelikli oyunlar” ile “sözlü” ve “sözsüz oyunlar” olarak gruplandırmıştır. Bu gruplandırmaya göre dramatik ve sözlü oyunlarda çatışmanın kişileştirme ve taklit ile yaratıldığı görülmektedir. Kişiler arasındaki zıtlıklardan ve taklide dayalı aksiyonlardan oluşan bu tür oyunlarda güldürme öğesi yine ön plandadır. Aynı zamanda taklit birçok nesnenin, hayvanın ya da doğa olayının birebir yansınması ile bazı ağızların, şivelerin veya kusurların da sahneye birebir getirilmesi olarak da karşımıza çıkmaktadır. Kişileştirmeden kaynaklı dramatik oyunlar ise toplumsal kimliği birbirine zıt iki kişinin, tiplendirilmiş özelliklerinin söz oyunları ve dolantı kullanılarak elde edilmesiyle oluşmaktadır. Saraylı kişileri temsil eden Hacivat ile halkı temsil eden Karagöz'ün anlaşmazlığı, bu anlaşmazlığın temelindeki sistemsal sorunları mizah yoluyla dile getirmek ise bu duruma verilecek en iyi örneklerden birisidir (And, 2014, s. 11-12).

Sözsüz oyunların genel olarak hareket yeteneği ve sazlı-sözlü eğlence ile danstan oluştuğu görülmektedir. Hiç şüphesiz dans, müzik ve hareket, Halk tiyatrosunun en güçlü gösteri araçlarından birisidir. Sahneye çıkan her kişi, ister dans etsin ister sözlü olarak bir aksiyonun parçası olsun mutlaka güldürüye hizmet etmesi, mizah yaratmak için alt metinlere sahip olması gerekmektedir. Özellikle büyük bir oyunculuk hüneri isteyen Halk Tiyatrosunda doğaçlama önemli bir yere sahiptir. Yazılı bir metne sahip olmayan oyun kişileri, kendi tiplmelerine uygun hareket etmek ve konuşmak koşulu ile her türlü doğaçlamaya açık bir performans sergilemektedir. Bu performans ise oyunun temel dinamiklerinden birisidir (And, 2014, s. 13).

Dördüncü özellik olarak geleneksel Türk tiyatrosunda temel öğenin "güldürü" olduğunu belirtmeliyiz. Kaba farstan incelikli "söz oyunlarına" dek uzanan geniş oylumlu bir gülmece (mizah) anlayışı içinde yergiye (hiciv) de yer verilirdi. Geleneksel halk tiyatrosunun oyuncularını genellikle görüntü, mimik ve jestleri ile çok güldüren kişileri (Yüksel, 1995, s. 124).

Halk Tiyatrosunun bir diğer önemli özelliği ise açık biçim denilecek türde bir aksiyona sahip olması ve göstermecî tiyatro anlayışını benimsemiş olmasıdır. Bir diğer değişle oyundaki zaman, mekan ve dekor kullanımının gerçekçilikten uzak olması ve

tümüyle soyut (simgesel) bir anlayışla kullanılmasıdır. Toplumun kültürel renklerini yansıyan kostümlerde çoğu zaman gerçekçi bir anlayış gözlemlense de diğer öğelerde soyutlamaya başvurulur ve bu soyutlama seyirci ile paylaşılarak illüzyonun oluşmaması sağlanmaktadır. Önemli olan gerçekçi bir anlayış değil, halkı eğlendiren ve mizah yaparak sağlımlarını sağlayan bir ritüeli tekrarlamak olarak görülebilir (Yüksel, 1995, s. 124-125).

“*Haliç’in Öte Yanında Tiyatro*” sloganıyla tiyatro serüvenine bir kumpanya olarak başlayan Semaver Kumpanya 2002 yılından günümüze, 17 yıldır seyircisine perde açmaktadır. Işıl Kasapoğlu’nun liderliğinde kalabalık bir ekip tarafından kurulan Semaver Kumpanya, tümüyle tiyatroya gönül veren, idealist bir grup tarafından kurulmuştur. Yavuz Pekman, Kuşlar oyunu için bir dergide yayımlanan yazısında kuruluş hikâyesini şu sözlerle anlatmaktadır.

Semaver Kumpanya, 2002 yılı yazının ortalarına doğru, Işıl Kasapoğlu’nun öncülüğünde, yaklaşık yetmiş kişilik bir gönüllü ordusuyla çalışmaya başladı. Çoğu tiyatro okulu mezunu, ancak büyük bölümü henüz profesyonel bir deneyim yaşamamış olan bu genç tiyatrocular için Semaver Kumpanya; hayata, tiyatroya ve belki de kendilerine doğru giden, belirsiz bir yolculuğun başlangıcı gibiydi (Pekman, 2005b, s. 155).

Semaver Kumpanya’nın kurulduğu sahne ise bir halk tiyatrosu modeline oldukça uygundur. Kocamustapaşa’da bulunan ve 1972 yılından beri hizmet veren “Çevre Tiyatrosu’nda” ilk perde açan Semaver Kumpanya, bu tiyatronun geçmişine de uygun bir gönüllük esasında faaliyetlerine başlamış ve bugün de hala kumpanyanın ana sahnesi olarak kullanılmaktadır.

Metin Serezli ve Altan Erbulak’ın kısıtlı imkanlarla kurduğu tiyatronun ilk sahnelediği oyun olan “Yüzsüz Zühtü” halktan toplanan paralarla perde diyebilmiştir. Yıllar içinde, birçok önemli tiyatro insanına ev sahipliği yapan Çevre Tiyatrosu son olarak Nejat Uygur tiyatrosunun sahnesi olarak kullanılmıştır. Daha sonra kapanan ve kullanılmayan bu eski ve önemli sahne Semaver Kumpanya ile yeniden bir tiyatro merkezi ve aktif sahne olarak İstanbul’un önemli tiyatrolarından birisi haline gelmiştir. (Kılıç, 2011, s. 57).

Özel tiyatro topluluklarının sayısal çoğalımının kendi içlerinden türemiş olması dikkati çeker. Dormen Tiyatrosu bu dönemdeki tiyatrolar içerisinde en doğurgan olanıdır. 1960-1970 döneminde bu topluluğun içinden çıkarak kurulan diğer önemli topluluklar şunlardır: Gülriz Sururi-Engin Cezzar Topluluğu, Ayfer Feray - Nisa Serezli Topluluğu ve Çevre Tiyatrosu (Gülayşe, 2010, s. 12).

Semaver Kumpanya hem tiyatroyu kurdukları sahnenin İstanbul'daki konumu hem de işleyişteki yapılanmaları ile diğer birçok özel tiyatrodan farklı bir yapıya sahiptir. İdari yapılanmanın bir "kooperatif" biçiminde olduğu kumpanyada neredeyse her süreç birlikte geçilmektedir. (Kılıç, 2011, s. 58).

Bununla birlikte Semaver Kumpanya daha çok "Seçkin Tiyatro" olarak görülebilecek klasik yapıtlar ile halk tiyatrosu olarak tanımlanabilecek ve kurulduğu bölgeye hitap oyunları da aynı potada eriterek farklı bir tiyatro anlayışının mümkün olabileceğini kanıtlamışlardır. "Diktat-Dido ve Eneas", "İnfazcı", "Trainspotting" gibi marjinal ve Dünya'da ses getiren oyunların yanı sıra "Kuşlar Meclisi", "Murtaza", "Semaver ve Kumpanya" ve "Mem ile Zin" gibi yerel seyircinin oldukça aşına olduğu ve tabiri yerindeyse eğlendirirken düşündürülen oyunları da perdesini açmıştır (Kılıç, 2011, s. 63).

Selen Korad Birkiye tarafından yazılan ve 2008 yılında yayımlan "İkibinli Yıllarda Türk Oyun Yazarlığı" makalesinde ise Semaver Kumpanya'nın sahnelediği oyunları ve rejî üslubunu belirlediği yöntemleri şu cümlelerle anlatmıştır:

Bu yıl 10. Kuruluş yıldönümünü kutlayan Semaver Kumpanya, geçen sürede çocuk oyunları dahil 12 oyuna imza atmıştır. Orhan Kemal'in romanından uyarlanan Murtaza; Max Frisch'in Bay Biedermann ve Kundakçılar adlı oyunundan Yavuz Pekman'ın uyarladığı Süleyman ve Öbürsüler, Sait Faik'in eserinden uyarlanan Semaver Kumpanya , topluluğun repertuar ilkesini "sözü olan" ya da edebi değeri bulunan eserlerden yana göstermektedir. Trainspotting, Chamaco, İnfazcı gibi ülkemizde daha önce sahnelenmemiş yabancı oyunlara da yer veren tiyatronun yerli oyun tercihleri, daha çok dünya görüşlerini yansıtan uyarlamalarla şekillenmektedir. (Birkiye, 2008, s. 6)



Görsel 3.1. Cumhuriyet Gazetesi Kültür Haberi, Cumhuriyet Gazetesi – 30 Aralık 2001 Pazar Günü, Kültür Sayfası'ndaki Haberinden Alınmıştır. (sayfa 15)

Semaver Kumpanya, 'Haliç'in Öte Yanında Tiyatro' diyerek, Ekim 2012'de, şehrin merkezinde toplanan kültür-sanat etkinliklerini Işıl Kasapoğlu'nun önderliğinde Kocamustafapaşa'daki Çevre Tiyatrosu'na taşıyalı 15 yıl olmuş. Tiyatro sevgi ve saygısından, toplumsal ve sanatsal bakış açısından, ilerici tiyatro anlayışından ödün vermeksizin, sponsor ve finansör desteği olmadan, sadece makul fiyatlarda bilet satarak ayakta kalınan, bilinçli ve üst düzey metinlerin seçimiyle birbirinden ilginç, öncü, ayrıksı, hemen hepsi birer tiyatro olayına dönüşmüş 15'in üzerinde oyunun sahnelendiği 15 koca yıl" (Mitrani, 2017).

Yukarıdaki yazıdan da görüldüğü üzere Semaver Kumpanya bulunduğu bölgede tiyatro oyunları sahneleyerek entelektüel bir ortam yaratmanın ötesinde kütüphanesi, düzenlediği kurslar ve alternatif gösteriler ile tiyatro ekibi anlayışına farklı ve övgüye değer bir bakış açısı getirmiştir.

Öncelikle Semaver Kumpanyanın faaliyet gösterdiği Çevre Tiyatrosu'nun bulunduğu pasajda kurduğu bir kütüphane mevcuttur. Kendi internet sitelerinde de belirttikleri üzere tiyatroya dair kuramsal kitapların, oyun metinlerinin ve Fransızca ile İngilizce metinlerin olduğu kütüphaneleri herkese açıktır. Erdoğan Mitrani'nin yazdığı haberde, kütüphanenin kullanımını şu sözlerle dile getirmektedir: "Oyundan önce bir köşesinde gencecik bir delikanlının ustaca piyano çaldığı, çok zengin bir tiyatro kütüphanesi içeren fuayesine girmek bir kitap kurdu için çok heyecan verici." (Mitrani, 2017).

Tiyatro merkezi olmanın yanında bir eğitim merkezi olarak da çalışan Semaver Kumpanya tiyatro kursları ve Güzel Sanatlara Hazırlık kursları ile çok sayıda tiyatro oyuncunun da profesyonel ya da amatör düzeyde yetişmesine olanak tanımıştır. Özellikle buldukları semtten gençlerin katılımı ile zamanla daha geniş bir kitleye ulaşan kurslarda çocuklar, gençler ve yetişkinler olmak üzere üç farklı aşamada tiyatro kursları ise 2018-2019 sezonunda da devam etmektedir. Zamanla ortaya çıkan "Semaver Kumpanya Çıraklar Grubu" aynı zamanda kendi bünyesinde yetiştirdiği bu oyuncuları da sahnelediği oyunlarda görevlendirmektedir (Kılıç, 2011, s. 93).

Semaver Kumpanya'da sadece oyun sahnelenmiyor. Bir yandan eğitim merkezi olarak çalışıyor, bir yandan Karina Cheres önderliğinde kukla ve kukla oyunları yaparak bu geleneği yaşatma uğraşı veriyor, bir yandan da salonunu sanat merkezi olarak kullanıyor (Mitrani, 2017).

Bunun yanında Geleneksel Türk Tiyatrosunun en önemli kollarından birisi olan kuklayı hem yetişkin hem de çocuk oyunlarında sıklıkla kullanan Semaver Kumpanya bu alanda birçok atölye çalışması da düzenlemiştir. Kuklanın ve maskenin tiyatronun temel unsurları olmasından hareketle bu alana da ciddi eğilimleri olmuştur. Doğu ve Batı

Tiyatrosunda kullanılan maske ve kukla yapımları ile kullanımlarına dair açtıkları uluslararası atölyeler ile birbirinden farklı kesimlerin eğitim alması sağlanmıştır (Kılıç, 2011, s. 102). Aynı zamanda yine Semaver Kumpanya'nın kuruluşunun temelinde olan Halk Tiyatrosu örneğinin Batı'daki en önemli temsilcisi "Commedia Del Arte" tiyatrosunu anlatan atölye çalışması da son yıllarda yapılan diğer atölyeler arasındadır.

Semaver Kumpanya genel anlamıyla "kolektif" bilinçle yola çıkmış, bu bilinçle varlığını hala sürdüren önemli bir tiyatro oluşumdur. Tiyatro dünyasına çok sayıda farklı rejî ve yeni oyuncular kazandıran Semaver Kumpanya aynı zamanda Batı Tiyatro geleneği ile Geleneksel Türk Tiyatro anlayışını aynı potada başarıyla eriten bir tiyatro yapılanmasıdır. Operadan kuklaya, dramatik metinlerden geleneksel oyunlara, atölye çalışmalarından kurslara kadar geniş bir yelpazede varlığını sürdüren Semaver Kumpanya yaklaşık 17 yıldır çok sayıda oyun sahnelemiştir.

### **3.1.2. Semaver Kumpanya'nın Sahnelediği Oyunların Geleneksel Türk Tiyatrosu Bağlamında İncelenmesi**

Semaver Kumpanya, tiyatro anlayışına farklı bir alternatif kazandıran, sahnelediği oyunlarla her kesimden seyirciye hitap etmeyi amaçlayan bir hedefle yola çıkmıştır. İnternet sayfalarından da görüleceği üzere "Haliç'in Öte Yanında Tiyatro" sloganıyla özdeşleşen sahneleme anlayışlarında kolektif bir bilinç yatmaktadır. Yine kendi sayfalarında paylaştıkları: "*Semaver Kumpanya; oyuncusu, yönetmeni, dramaturgu, oyun yazarı, çevirmeni, müzisyeni, organizasyon sorumlusu, ışık tasarımcısı, gişe sorumlusu, kantincisi ve onu çevreleyen seyircileriyle, tiyatronun kolektif bir sanat olduğu gerçekliğini kumpanya yaklaşımıyla net bir biçimde ortaya koymaktadır*" cümlesinde de bu amaç vurgulanmaktadır.

Meraklısı için tekrar olacak; Sait Faik'in "Semaver" ve "Kumpanya" başlıklı öykülerinden adını almış bir tiyatro topluluğu Semaver Kumpanya... Ülkemizin dinamik, yeniliklere açık ve cesur birkaç tiyatro grubundan biri olarak tanımlanıyor (Demirkol, 2012).

Semaver Kumpanya bu araştırmanın da konusunu oluşturmasından hareketle Geleneksel Türk Tiyatrosu ile Batı Tiyatrosunu kendine has bir üslupla birleştirerek çağdaş bir anlayış yakalamaya çalışmaktadır. Bununla birlikte hem tiyatrolarının



bulunduğu semtteki ve yaşadıkları coğrafyadaki tiyatro beklentisine karşılık vermek hem de Dünya literatüründe önemli oyunları yerli seyirciyle buluşturmak adına birbirinden farklı rejilerle ve metinlerle sahne açmaktadır.

Ancak Semaver Kumpanya'nın temel hedeflerinden birinin, belki de en önemlisinin Halk Tiyatrosu anlayışını yeniden ve daha güçlü bir şekilde canlandırmak olduğunu söylemek mümkündür. Seyircinin keyif alacağı, halk tiyatrosu mirasının izlerinin görüleceği oyunları sık sık sahnelerinde göstermektedirler. Aynı zamanda klasik Batı Tiyatrosu eserlerini de yine Geleneksel öğelerle sahneye taşımaktadırlar.

Özellikle minimal tiyatro anlayışı, aksesuar ve kostümde yoğun kullanım ile her yerde tiyatro yapabilme anlayışını da çerçeve sahnenin dışına çıkarmak adına kullanmaktadır. Batı Tiyatrosunun Kuşlar, Cimri gibi klasik metinlerini kendi üsluplarında yorumlamaları, Commedia Del Arte gibi Batı Halk Tiyatrosu örneklerini düzenledikleri atölyelerle bu coğrafyaya taşıma çabaları ve operadan kukla gösterilerine kadar çok farklı türleri sentezleme amaçları ise Semaver Kumpanya'yı birçok ödeneksiz tiyatrodan farklı kılmaktadır. Ayrıca gezici tiyatro anlayışı ile kukla, mask, müzikli oyunlar ve grotesk makyaj kullanmaları da yine Geleneksel Türk Tiyatrosu anlayışının güçlü izleri olarak karşımıza çıkmaktadır. (Kılıç, 2011, s. 72)

Semaver Kumpanya'nın sahnelediği klasik eser yorumlamalarından uyarlamalara, yeni metinlerden opera ve kukla ile vodvil gibi birbirinden bağımsız ve farklı türde oyunlar sahneye koymuştur. Bu oyunlar ve genel bilgileri ise aşağıdaki listede belirtilmiştir.

- **Semaver ve Kumpanya** (Sait Faik Abasıyanık'ın eserinden Yavuz Pekman uyarlamasıyla)
- **Süleyman ve Öbürsüler** (Max Frisch oyunlarından Yavuz Pekman uyarlamasıyla)
- **İnfazcı No:14** (Mısırlı Yazar Adel Hakim'in yazdığı tek kişilik oyun)
- **Resmi Geçit** (Loula Anagnostaki'nin yazdığı oyun)
- **İçerdekiler** (Melih Cevdet Anday)
- **Cimri** (Moliere)
- **Kuşlar** (Aristophanes)

- **Akşam Yemeđi** (Herman Koch'un aynı adlı romanından Kess Prins uyarlamasıyla)
- **Bir Tutam Hayat** (Yavuz Pekman)
- **Metot** (Jordi Galceran)
- **Cesaret Ana ve Çocukları** (Bertolt Brecht)
- **Onikinci Gece** (W. Shakespeare)
- **Fırtına** (W. Shakespeare Oyununun Modern Uyarlaması)
- **Murtaza** (Orhan Kemal)
- **Mem ile Zin** (Anonim, uyarlama)
- **Mađrur Fil Ölüleri** (Yazan: Hakan Tabakan)
- **Veriler** (Arthur Miller)
- **Titus Andronicus** (W. Shakespeare)
- **Trainspotting** (Irvine Welsh romanından Harry Gibson uyarlamasıyla)
- **Lursin Sokađı Cinayeti** (Eugene Labiche'nin yazdıđı oyun)
- **Dido ve Aeneas** (Opera Türünde)
- **Chamaco** (Abel Gonzalez Melo)
- **Bir İnfazın Portresi** (Howard Parker)

### Çocuk Oyunları

- **Pırlatadan Bal** (Aziz Nesin öyküsünden uyarlama)
- **Nasreddin Hoca**
- **Deniz Kızı** (Andersan'ın Deniz Kızı Masalı'ndan Uyarlama)
- **Varyemez** (Moliere'in Cimri eserinden uyarlama)
- **Memo'nun Önlemez Yükseliđi** (Ernst Wenström'ün 'Benim Küçük Üçkâğıtçım' öyküsünden uyarlama)
- **Bir Varmış Bir Yokmuş** (Kukla Oyunu)
- **Masal İçinde Masal** (Işıl Kasapođlu'nun yazdıđı Kukla Oyunu)
- **Masal İçinde Masal** (Işıl Kasapođlu)
- **Paki ve Sevgi Çiçekleri** (Volkan Sarıöz)
- **Çok Yaşa Dünya** (Volkan Sarıöz)
- **Pamuk Prenses ve Yedi Cüceler** (Grimm Kardeşler)

### 3.1.2.1. Oyun Özetleri ve Semaver Kumpanya Yorumu

Günümüz Çağdaş Türk Tiyatrosu içerisinde yazılan, yorumlanan, uyarlanan ve sahnelenen oyunlarda Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun temel öğelerinin kullanılmasına yönelik bu çalışmanın ana konusunu Semaver Kumpanya'nın sahnelediği oyunlar içermektedir. Çalışmanın önceki bölümlerinde detaylarıyla açıklanan öğeler ve bu öğelerin Semaver Kumpanya yorumlarında ne ölçüde yansıdığı yedi oyun üzerinden değerlendirilecektir. Bu oyunlar şunlardır: “İnfazcı No :14”, “Resmi Geçit”, “Cimri”, “Kuşlar”, “Semaver ve Kumpanya”, “Süleyman ve Öbürsüler” ile çocuk oyunu olan “Masal İçinde Masal”.

“İnfazcı No:14” oyunu Mısırlı yazar Adel Hakim tarafından yazılan ve bir iç savaş gerçeğini anlatan zamansız ve mekansız olarak ele alan, herhangi bir ülkede veya zamanda geçebilecek evrensel bir oyundur. Dünya'nın birçok coğrafyasında var olan ve hala devam eden iç savaş gerçeğini ele alan oyun tek kişiliktir. Savaşların bireysel yıkımlarını, düne kadar aynı sokakları paylaşan insanların düşmanlığını ve bu düşmanlığın vardığı insanlık dışı durumları ele alan oyunun Semaver Kumpanya yorumunda kullanılan mekan yorumu ilginçtir. Seyircinin kulisten sahneye girerek, yaklaşık seksen kişilik bir kapasite ile izlediği oyun, seyirci koltuklarının arasında geçmektedir (Orak, 2008, s. 45).



Görsel 3.2. “İnfazcı No: 14” Oyunu – Semaver Kumpanya Rejisi

Sıradan bir insanın vahşi bir suçluya dönüşmesini anlatan **İnfazcı No:14** oyunu, izbe bir mezarlıktaki adamın uzun süren kazı işlemiyle açılır. Sıradan, hatta oyunlarını bile masum şeylerden seçen mutlu bir çocuğun zaman içerisinde nasıl kötülüğün karanlığına gömüldüğünün anlatısıdır. Silahların oyuncak gibi kullanıldığı bir dünyada

ilk zamanlar bir oyun gibi başlayan silahla ateş etme eylemi zamanla hayatta kalmak için çirkin şeyler yapan bir adamın pişmanlığına dönüşür. Ancak yaşanan pişmanlık, bütün güzel şeylerin yok edilmesinden sonra, bu suça ortak olmuş kötü bir karakterin de hikâyesidir. Yaptığı eylemlerle kötü, ancak bulunduğu dünyanın onu bu hale getirdiği İnfazcı, kötülüğe ve çirkinliğe teslim olmuştur.



Görsel 3.3. “İnfazcı No: 14” Oyunu – Semaver Kumpanya Rejisi

Ülkelerinde başlayan silahlı çatışmaların zamanla genişlediğini, evinde saklanan adamın bu girdabın içinde nasıl sıkıştığını hissettiren **İnfazcı No: 14** oyununda kahramanın temel bir sorusu vardır: “Nasıl hayatta kalacağım?” İşte oyun, bir canlının en temel içgüdüğü olan hayatta kalmak ile iyi duygularını kaybedecek kadar kötülük yapmasının arasındaki o bıçak sırtı duruma nasıl gelindiğini, neler yaşandığını ve sonuçlarında nasıl bir çirkinlik yarattığını gözler önüne sermektedir. Artık o kadar kimliksiz bir adama dönüşmüştür ki devletin ona verdiği kimlik hiçbir anlam ifade etmemektedir. Yaşamının aslında ne olduğunu, içinde bulunduğumuz dünyanın buna izin vermediği savaş gibi yıkıcı durumları eleştiren oyun gerek atmosferi gerek rejisi gerekse anlatım yöntemleri ile sert bir oyundur.

İnsan varoluşuna dair karamsar bir hikâye olan “**Resmi Geçit**” oyunu, Loula Anagnostaki isimli Yunanlı yazara aittir. Zoi ve Aris isimli iki kardeşin dört duvar arasında, dış dünyadan tümüyle izole bir şekilde geçirdikleri yaşamlarının bir anda değişmesini anlatan oyun, distopik öğeler içerse de aslında baskı rejimi altındaki ülke gerçeğini fonda kullanmaya devam eder. İnsanların birbirini sürekli öldürdükleri, şiddetin katlanarak arttığı dış dünyanın yıkımı çok geçmeden kendi hayal dünyalarında yaşayan Zoi ve Aris’i de etkileyecektir (Anagnostaki, 2006, s. 55-96).

**Resmi Geçit**, oyuna da adını veren ve her yıl yapılan bir geçiş törenini bekleyen iki kardeşin rahatsız edici dünyalarını anlatırken aynı zamanda günümüz insanların yaşadığı trajik ve çaresiz duygulara da tercüman olmaya çalışır. Zoi, sürekli bir eylem içindedir yani örgü örmektedir. Sonsuz ve amaçsız bir eylemin arkasına saklanan Zoi'nin aksine Aris meraklı ve hareket halindedir. Geçmiş ve şimdi arasında sıkışan iki kardeş, dış dünyanın ufak bir örneğidir aslında. Geleceğe dair bir amaçları ya da hayalleri olmayan insanlar, saklanarak ve izole olarak dış dünyadaki kötülüklerden, baskıdan kurtulacaklarını zannetmektedir. Oyun, başını kuma gömen toplumların çaresizliklerinden bir kesit gibidir.



Görsel 3.4. “Resmi Geçit Oyunu” Semaver Kumpanya Rejisi

Semaver Kumpanya, 2009 yılında Serkan Keskin'in yönetmenliğinde sahnelediği Resmi Geçit oyununu, klasik sahne algısında ve aslına uygun olarak kapalı bir odada geçirmektedir. Sıkışmışlık ve izole yaşam hissini bütün oyun boyunca koruyan yorumda dördüncü perde yani Klasik Dramatik Yapı kullanılmıştır.

Romalı komedyacı yazarı Plautus'un “Çömlek” oyununun klasik bir yeniden yorumu olan “**Cimri**”, Moliere tarafından yazılmış, Batı Tiyatro geleneğinin neredeyse en çok bilinen ve sahnelenen komedi oyunlarından birisidir. Bir burjuva eleştirisi olan oyun, Harpagon isimindeki zengin ve cimri bir adamın daha fazla para kazanmak ve servetine servet katmak için çocuklarını daha zengin insanlarla evlendirme çabasını ve bu çabanın sonunda gelişen olayları anlatmaktadır. Aynı zamanda Çömlek oyundaki temel “bir sandık altının kaybolma” hikâyesini de yan öykü olarak ele alan oyun yanlışlıklar komedyası olarak kurgulanmıştır (Moliere, 2016, s.36).

Tansu Biçer'in yönetmenliğinde 3 sezondur Semaver Kumpanya tarafından sahnelenen Cimri oyunu genel anlamda klasik hikâyeye bağlı kalmakla birlikte oyunun trajik olan yönünü ön plana alır ama komedi yanını da es geçmez. Bir bakıma “ciddi bir komedi” olarak değerlendirilebilecek oyun kişileştirme ve oyunculuk yorumu olarak Geleneksel Tiyatrodan izler taşımaktadır.

Kimdir bu Cimri? Gerçekten de dedikleri kadar acımasız, katı yürekli, pinti ve kötü müdür? Nasıl bir şey olurdu böylesi bir insanla yaşamak? Bir aile üzerinden topluma odaklanarak insanı ve onun inşa ettiği düzenin işleyişini sorgulayan **Moliere**'in sordurduğu bu sorulara **Semaver Kumpanya** kendi yorumuyla cevap arıyor. **Moliere**'in sahneye tabilik getirme çabasının ürünü olan ünlü komedyası, güldürmekten alıkoymayan bir ciddiyetle seyircinin karşısına çıkıyor (Ercan, Zorunlu Sahne).



Görsel 3.5. “Cimri” Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi



Görsel 3.6. “Cimri” oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi

Antik Yunan Komediya yazarı olan Aristophanes'in bir sistem eleştirisi olan “**Kuşlar**” oyunu, barış içinde yaşamak umuduyla Atina'dan kaçarlar ve kuşların hüküm sürdüğü bir bölgeye gelirler. Burada, kuşların hükümdarlığında yeni bir düzen kurmak için kuşlar kralı Tereus ve diğerleriyle anlaşma yapmasını ve bu durumun tanrıları



rahatsız etmesi üzerine kuruludur (Aristophanes, 2010, s. 77-166). Başka bir dünyanın ve düzenin mümkün olabileceğini kuşlar ve tanrılar üzerinden ele alan oyun 2015 yılının Şubat ayında seyircisi ile buluşmuştur. Yaklaşık 2500 yıllık bir antik metni modern bir yorumla sahneleyen Semaver Kumpanya, oyunun atmosferini grotesk öğeler kullanarak daha distopik ve rahatsız edici bir derinliğe çekmiştir. Aynı zamanda komedi öğesinin daha ön planda olan oyunun Geleneksel motiflerle pekiştirilmiş olması da Kuşlar oyununu daha farklı bir yorumla izlemeye olanak sağlamaktadır.



Görsel 3.7. “Kuşlar” oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi



Görsel 3.8. “Kuşlar” Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi

“**Semaver ve Kumpanya**” oyunu, Sait Faik Abasıyanık’ın aynı isimli öykülerinden Yavuz Pekman tarafından uyarlanmış bir tiyatro oyunudur. Kumpanyaya ismini de veren oyun, 1940’lı yılların savaş ve yoksulluk içindeki ortamında geçen, “Her şeye rağmen tiyatro” diyen bir kumpanyanın mücadele ve umut dolu öyküsünü anlatmaktadır. Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun “oyun içinde oyun” mantığının bir örneği

olan oyunda kurgu olduğu kadar Türk Tiyatro tarihinin içindeki gerçek hikâyelerin de bir bütünüdür aslında (Semaver ve Kumpanya, 2017). Oyunun açıklamasından sonra Semaver Kumpanya'nın internet sayfasındaki şu cümleler de oyunun ve aynı zamanda kumpanyanın kendi amaçlarını anlatmaktadır:

Sait Faik Abasıyanık'ın topluluğa ismini de veren Semaver ve Kumpanya öykülerinin bir arada uyarlanmasıyla oluşturulan oyun, bir yandan tiyatro tarihimizin çileli yolcuları için bir saygı duruşu, bir yandan da bu yıl on beşinci yaşını kutlayan Semaver Kumpanya'nın dolu dolu yaşanmış kendi serüveni için bir kutlama... Tarihin neresinde dururlarsa dursunlar istedikleri için savaşıyor insanlara dair küçük bir öykü...

Semaver ve Kumpanya, turneye gitmek isteyen ancak bütçeleri olmayan, kendi dünyalarında da parasız ve bir o kadar da hayalperest tiyatrocuların oluştuğu bir kumpanyanın hikâyesi anlatılmaktadır. Bir yanda kadın oyuncu eksikleri için seçmeler yapan, diğer yanda sahneleyecekleri oyun için prova yapmaya çalışan, öte yanda da maddi sıkıntılarını, dekor ve aksesuar eksiklerini gidermek için çabalayan kumpanyaya Ali isminde, babası da eski bir tuluatçı olan çaycı da katılmak istemektedir. Sonunda para bulunur, turneye çıkılır ancak hayal ettikleri gibi olmaz. Para kazanamayan, seyirci tarafından sahtekarlıkla suçlanan kumpanya yine de pes etmeye niyetli değildir.

Oyun boyunca Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun mirasını devam ettirmek isteyen ama aynı zamanda batılı tiyatroya da saygı duyan ve bu yeni tiyatro geleneğinin varlığı altında yok olmama savaşı veren tiyatrocuların çabası bütün oyun boyunca hissedilmektedir. Sosyo-ekonomik olarak ötekilerin, tabiri yerindeyse parasız ama hayalleri uğruna mücadele eden insanların kişisel çıkmazlarına, umutlarına ve korkularına da yer veren oyun genel olarak bir komedi tadında ilerlemektedir. Ancak oyunun finali de dahil olmak üzere güldürüyle eş zamanlı ilerleyen bir trajedi de oyunun ana dinamikleri arasındadır.



Görsel 3.8. “Semaver ve Kumpanya” Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi



Semaver Kumpanya'nın, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en yetkin örneklerinden birisi olarak gösterilebilecek oyun, neredeyse bütün geleneksel öğeleri kullanmaktadır. Oyun içinde oyun mantığı, dans ve müziğe yer vermesi, mizah ve güldürünün iç içe geçmesi, kişileştirmedeki tiplendirmeler ile dekor ve kostüm kullanımı da Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun etkisindedir.

“Saik Faik demiş; “Tiyatro demek; kardeşlik demektir, erdem demektir, sevgi demektir” diye... Biz, bir kere daha tekrar ettik...Tekrar ediyoruz...Tekrar edeceğiz...” (Akt., Ünal, S. 2017).

Semaver Kumpanya'nın incelenecek bir diğer oyunu ise “**Süleyman ve Öbürsüler**” olarak sahnelenen bir uyarlamadır. Komedi türünde bir oyun olan Süleyman ve Öbürsüler, toplumdaki yozlaşmayı, yaşanan sorunlara giderek artan duyarsızlığı iğneleyici bir dille anlatmaktadır. Max Frisch oyunlarından Yavuz Pekman tarafından uyarlanan oyunda, sürekli yangın çıkan şehirde, kendi evinin yanmaması için bütün anlamları alan Süleyman'ın traji-komik öyküsünü ele almaktadır. Süleyman'ın bencilce davranmasına ve her türlü önlemi almasına rağmen iki kundakçının evine girmesine engel olamaz. Birçok defa sahnelenmiş oyunun Devlet Tiyatrosu sayfasındaki “yangın; insanı, toplumları bekleyen bir tehlikedir” sözleriyle de oyunun katmanlı düşünsel yapısına dikkat çekilmiştir. (Devlet Tiyatrosu, 2016)

Süleyman ve Öbürsüler oyunu aynı zamanda insanın, hayattan ders almayı acı bir dille alaya almaktadır. Bitmek bilmeyen isteklerin, çevresinde olup bitenlere kulak tıkayan insanların doymak bilmeyen hırsının nelere yol açacağını oldukça farklı bir hikâye ile anlatan oyunda Süleyman'dan hırsız ve kundakçılara, evde çalışanlardan o şehirde yaşayan insanlara kadar herkes, hayatın bütün uyarılarına kulak asmadan daha fazlasına sahip olmak istemektedir. Sürekli istemek ve derinleşmek yerine yükselmeyi amaçlayan insanların hazin sonu ise oyundaki gibi yok olmanın eşiğine gelerek olacaktır.



Görsel 3.9. “Süleyman ve Öbürsüler” Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi

Semaver Kumpanya'nın Ayşenil Şamlıoğlu rejisi ile sahnelediği oyunda, kumpanyanın kendi tarzına uygun bir anlayış benimsediği gözlemlenmektedir. Dansın, müziğin, tipleştirilmiş oyun kişilerinin, grotesk bir makyaj, dans ve kostüm düzeninin olduğu oyun, Geleneksel Türk Tiyatrosu motiflerini yoğun bir şekilde kullanmakla birlikte oyuna modern bir yorum da getirmiştir.

Bol müzikli, bol danslı, bol maharet, bol kakkahalı yeni oyun, ilk gece dört yüz kişilik salonu hınca hınç dolduran seyircinin beğenisini kazandı. ‘Süleyman’ Nisan ve Mayıs aylarında İstanbul Çevre Tiyatrosu’nda ve Türkiye’nin çeşitli illerinde devam edecek (Ntv Sanat, 2005).

Çocuklar için yazılmış bir oyun olan “**Masal İçinde Masal**”, Işıl Kasapoğlu tarafından yazılmıştır. Birçok masaldan ve hikâyeden yapılan bir derleme olan oyunda hayal gücünün enginliğinde bir öyküleme mevcuttur. Doğu Tiyatrosu’nun ve Geleneksel Tiyatronun en önemli öğelerinden birisi olan kuklayı, anonimleşmiş hikâyeleri ve masalları, anlatıcılığı kullanan oyunda birçok öğe ile zengin bir anlatım mevcuttur. Yine bir anlatı, göstermecî tiyatro geleneğinin uzantısı olarak, Masal İçinde Masal oyunu, sahnede somut bir ilüzyon yaratmak yerine düş gücünün kullanılmasını ön planda tutmaktadır.



Görsel 3.10. “Masal İçinde Masal” Kukla Oyunu, Semaver Kumpanya Rejisi

**Masal İçinde Masal** oyunu, adından da anlaşılacağı üzere ana öyküye bağlı yan öykülerden oluşan ve oyun içinde oyun mantığı ile kurgulanmış bir oyundur. Oyunun ana öyküsü şu şekildedir: Sahip olduklarından ve işinden memnun olmayan Mavi Su isimli bir taş ustası, her şeyi yapabilen bir Cin’den dilekte bulunur. Amacı en güçlü ve yenilmez olmak isteyen Mavi Su önce Güneş olur. Güneş’in gücünün keyfini sürerken bir bulut tarafından engellenince bu sefer asıl gücün bulut olmaktan geçeceğini düşünür. Ancak bir rüzgar, bulut olan Mavi Su’yun gücünü engelleyince doyumsuzlukla bu sefer rüzgar olmayı ister. Rüzgar da olsa, kasırgalar da estirse koca bir dağı yerinden oynatamaz ve ona mağlup olur Mavi Su. Sonunda bir dağ olursa, onu kimsenin yenemeyeceğini düşünerek son bir istekte bulunur. Cin, Mavi Su’yu bir dağa çevirir. Ancak bir anda bir demirci ustasının gelip dağı kazmasından sonra anlaşılır ki Mavi Su başladığı yere gelmiş ve asıl gücün kendi sahip olduklarından geldiğini anlamıştır.

Ayrıca ana öykünün içinde, Cin’den her bir isteğinin yerine gelmesi için Mavi Su karakterinin anlattığı birbirinden bağımsız hikâyeler de vardır. Bir Kırlangıç ile Çocuk, gerçekten sevgiyi bilenlerin sofrası ve engellerle dolu bir yolu geçmek için yarışma düzenleyen padişahın hikâyesi gibi, ana konuya hizmet eden, bağlantısı olan yan hikâyeler de oyun içerisinde yer almaktadır.

Genel olarak yukarıda ana hatlarıyla konuları ve Semaver Kumpanya tarafından seçilen yorumları verilen oyunların özellikle Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun öğelerini ne ölçüde kullandığı bundan sonraki başlıkların altında ayrıntılarıyla incelenecektir. Özellikle günümüz tiyatrosunun önemli özel gruplarından birisi olan Semaver Kumpanya, batılı ya da geleneksel oyunların içinde olduğu geniş bir oyun yelpazesine sahiptir. Çağdaş Tiyatro’nun iyi ve başarılı bir örneği olan Semaver Kumpanya, modern

bir tiyatro topluluğu olarak Geleneksel Tiyatro'yu nasıl kullanmış, hangi öğelerini nasıl bir üslupla sahneye taşımış, bunlar incelenecektir. Özellikle komedi oyunlarını seçen, oyunları grotesk öğelerle zenginleştiren, dans ve müziği sürekli kullanma yönelimindeki Semaver Kumpanya ve sahnelediği oyunlar bir model olarak değerlendirilecektir.

### 3.1.2.2. Oyunlarda Kullanılan Epik Öğeler

Epik tiyatro temel olarak, sanatın bir burjuva ya da soylu tekelinde olmasını değil, halkın içinde bulunduğu toplumsal koşulları farkına varması ve bunu dönüştürmesi için bir araç olarak ele alınmaktadır. Sanatı, seyircinin eleştirel yönünü kullanması için bir kapı olarak görür. Oyunlar genel olarak epizot denilen parçalar halinde kurgulanır ve bütünlükte bir neden-sonuç ilişkisi aranmaz. Oyun kişileri ise toplumsal gestus kalıplarına uygun olarak davranan, Geleneksel Tiyatro'daki tiplere yakın özellikler barındıran kişilerdir. Oyunu izleyen seyirci, oyun içinde bir oyun mantığından haberdardır ve yaratılan illüzyonun içinde olmaz. Göstermecî tiyatro olarak tanımlanan ve illüzyonu yaratan dördüncü duvarın olmadığı oyunlardır (Nutku, 1977, s. 107-109).

**Semaver ve Kumpanya** oyunu anlatım biçimi olarak genel anlamda klasik dramatik yapının temel öğelerini kullanmaktadır. Dördüncü duvarı ve illüzyonu yaratan bir oyun olan Semaver ve Kumpanya'nın sahneleme yöntemlerinde, dekor değişimlerinde ve müzik-dans kullanımında Geleneksel Tiyatro'nun özelliklerini görmek mümkündür. Özellikle sahne geçişleri ve prova ya da oyuncu seçmeleri yapılan bölümlerde, bazı oyun kişilerinin seyirciler arasına inmesi epik tiyatroya dair ufak detaylardır.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun yani göstermecî biçimin en önemli oyun biçimlerinden birisi olan "oyun içinde oyun" mantığı da Semaver ve Kumpanya içerisinde sıklıkla kullanılmaktadır. Bunlara örnek olarak "Hamlet" oyunundaki Mezarıcı sahnesindeki Hamlet tiradının olduğu sahne, "Cimri" oyunundaki ufak bir sahne gösterilebilir. Bu kısa oyun içindeki oyunlar aynı zamanda Batı Tiyatrosunun en yetkin örnekleridir ve tümüyle metne dayalı oyunlardır. Doğaçlamanın olmadığı bu metinler, tuluat yapmaya çalışan bir grup kumpanya üyesinin en yetkin biçimde sahnelenmesi de yeteneklerini göstermek açısından dikkat çekicidir. Oyun içinde oyun mantığının bir diğer örneği de bu kumpanyanın, turnede sahneleyeceği oyunların provalarını aldıkları veya gerçekten oyunlarını sahnelemelerini gösterdikleri bölümlerdir. Bir komedi

oyunundan kantoya, toplu dans ve müzik gösterilerinden kısa tekrarlara kadar oyun içinde oyun mantığının bütün oyuna sindirildiğini görmek mümkündür.

Kişileştirmede Epik Tiyatro'nun "gestus" modeline çok bağlı kalmayan Semaver ve Kumpanya oyununda bütün oyun kişileri tiplemelere dayalı komedi ve trajedi unsurlarını kullanmaktadırlar. Epik bir oyunun epizotlara ayrılma ve bütünlükte bir neden-sonuç ilişkisine bağlı olmama kuralı bu oyunda görülmemektedir. Oyunda bölümlemeler kullanılmış, parçalı bir anlatım vardır ancak bu klasik dramatik bir yapıda ilerlemektedir.

Aristophanes tarafından yazılan ve yaklaşık 2500 yıllık bir komedyaya olan **Kuşlar** oyunun, Semaver Kumpanya tarafından yorumlanmasında en dikkat çekici özellik, oyunun dramatik bir yapıda olmasına rağmen epik tiyatro anlayışı ile sahnelenmiş olmasıdır, denebilir. Göstermecî tiyatronun bütün öğelerini kullanan Kuşlar yorumunda, seyirci sürekli olarak bir oyun izlediğini farkındadır. Örneğin, oyunun girişinde müzikli ve danslı gösteriden hemen sonra, Dionysos sahneye davet edilir ancak uyuduğu anlaşılır. Kuşlardan birisi olan oyun kişisi, rolünden sıyrılarak seyirciye döner ve özür diler. Bir başka örnekte de Atina'dan kaçan Umut ve Güven isimindeki iki insan seyirciye, içinde buldukları durumu anlatırken diğeri söze girerek; "Seyirci ile konuştuğunu farkında mısın? Koskaca Antik Yunan oyununu yerin dibine soktun" der. Kısacası oyunun başladığı andan bittiği ana kadar seyirci, Aristophanes'in kuşlar oyununu göstermecî bir üslupla sahneleyen oyunu izlediklerini farkındadırlar. İllüzyon ya da dördüncü duvar, belli anlarda kurulsun da her an yıkılmaya müsait bir diyalog yapısı kullanılmaktadır. Seyirci her daim, oyunun bir ögesi olarak kuşların diyalog kurduğu konumdadır.

Oyun bir illüzyon yaratmadığı gibi, aynı zamanda Epik Tiyatro'nun "seyirciyi toplumsal bir konuda rahatsız etmek" bilincinde başlar ve sona erer. Adalet, özgürlük, eşitlik gibi kavramların altı sürekli olarak çizilir. Hatta seyirci, oyun boyunca sorulan, özgürlüğe, adalete ve eşitliğe dair sorulara da ortak edilir. Aynı zamanda bir tip derinliğindeki oyun kişileri de Brecht'in bahsettiği toplumsal gestuslarına uygun hareket ederler. Kuşlar ve insanlar ile tanrılar arasındaki hiyerarşik düzen, günümüz toplumlarındaki temel sorunlara neden olan düzenle benzerdir ve oyun boyunca bu durum vurgulanır. Oyun Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun izlerini de taşımaktadır. Gerek Epik

Tiyatronun gerekse Geleneksel Tiyatrosunun mizahla eleştirme olgusu Kuşlar oyununun bütün detaylarında kendisini hissettirmektedir.

Ancak Epik ya da Geleneksel Tiyatro'nun epizot üzerinden işleyen, neden-sonuç ilişkisine bağlı olmayan anlatım biçiminin yerine başından sonuna akan, birbirine nedensellikte bağlı sonuçların olduğu bir ana hikâye üzerinden ilerlemektedir. Oyun metni yorumlandığı ve ana hikâye dışındaki neredeyse bütün diyaloglar ile durumlar yeni bir yorumla sahneye taşındığı için, sahnedeki oyunun ne kadarının doğaçlama ne kadarının metne bağlı olduğu anlaşılmasa da genel anlamda yazılı bir metne bağlı olduklarını söylemek mümkündür. Bunlara ek olarak oyunda, sürekli olarak, farklı oyun kişileri birer anlatıcı olarak karşımıza çıkar. Epik tiyatronun ve geleneksel tiyatronun sıklıkla kullandığı anlatıcı ve istenen duruma dikkat çekmek için anlatıcının o yönde vurguyla hikâyeyi anlatması da Kuşlar oyununda sıklıkla kullanılmaktadır.

**İnfazcı No: 14, Resmi Geçit** ve **Cimri** oyunları ise Semaver Kumpanya'nın incelenen oyunları içerisinde epik öğelere yer vermeyen oyunları arasındadır. **Cimri** oyunu, Moliere'in hikâyesine ve komedi anlayışına, klasik dramatik anlatıma bağlı kalmaktadır. **Resmi Geçit** oyunu da kapalı bir alanda, illüzyon yaratmaya yönelik bir gerçeklik algısıyla sahneye konulmuştur. Oyun metni de klasik dramatik yapının bir örneği olmakla birlikte kişiler, neden-sonuç ilişkisi ve yaratılan distopik dünya içerisinde epik öğelere yer verilmemiştir.

**İnfazcı No: 14** oyunun hikâyesi de Cimri gibi kurgusu, kişileştirmesi, sahnelenme yöntemi tümüyle klasik dramatik kurguya sahiptir. Ancak oyundaki mekan kullanımı klasik yöntemlerin dışındadır. Seyircinin sahneye alınması ve oyunun seyirci koltukları arasındaki bir mezarlık olarak kurgulanan tüm salonda geçmesi normalin dışında bir sahneleme yöntemi olarak dikkat çekicidir.

Bir çocuk oyunu olan **Masal İçinde Masal** oyunu ise epik öğeler bakımından Semaver Kumpanya'nın en zengin oyunlarından birisidir. Oyun öncelikle bir ana hikâye ve ana hikâyeyi besleyen, birbirinden bağımsız yan hikâyelerden oluşan biçimsel bir yapıya sahiptir. Özellikle Doğu Tiyatrosu'nun ve felsefenin temel mantığı olan "döngüsel" anlayış, oyunun ana öyküsünde görülmektedir. Mavi Su isimli oyun kahramanının istediği gücün ancak kendi olduğu zaman elde edebileceğini anlatan ana öykü, bir bakıma başladığı yerde son bulmaktadır. Bununla birlikte Geleneksel Türk

Tiyatrosu'nda sürekli kullanılan ve oyun içinde oyun mantığının bir uzantısı olarak Masal İçinde Masal oyunu da bu yapının iyi bir örneğidir. Mavi Su her dileğinden önce bir masal anlatmak zorundadır ve anlattığı masal canlandırılmaya başlanınca, ana öykü bırakılarak artık anlatılan öykü sahnede canlandırılmaya başlanır.

**Masal İçinde Masal** oyunu elinde sopa olan ve Meddah anlatısındaki gibi bir oyuncunun sahneye çıkarak “Bir varmış bir yokmuş” diye bilindik masal tekerlemesini söylemesiyle başlamaktadır. Anlatıcı da Mavi Su da oyunda hem bir oyuncu, hem de bir anlatıcıdır. Hatta oyunun ana öyküsünün sahnelendiği zamanlarda Mavi Su oyun kişinin rolünden çıkmasıyla illüzyon neredeyse yok denilecek kadar azdır. Mavi Su sürekli olarak rolünden çıkarak seyircisi olan çocuklarla konuşmakta, onları sorularıyla ya da şakalarıyla oyuna dahil etmektedir. Kostüm ve sahne değişimlerinin sahnede, illüzyonu bozarak gerçekleştirilmesi, kullanılan dilin de masal dışı öğelerle dolu olması epik öğeler arasında gösterilmektedir. Kukla kullanımına yer verilen oyunda Ateşböceği ya da Kırlangıç gibi kuklalar, onları canlandıran oyun kişilerinden bağımsız değil, aksine onların varlığı yok sayılmayarak kişileştirilmektedir.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun ve Epik Tiyatronun belirli ana öğelerinin Semaver Kumpanya tarafından sahnelenen oyunlarda sıklıkla görüldüğünü söylemek mümkündür. Batı Tiyatrosu'nun benzetmeci, klasik dramatik yapıdaki oyun biçiminden Doğu Tiyatrosu ve Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun açık biçim özelliklerine kadar sahnelenen oyunların geniş bir yelpazeye yayıldığını görmekteyiz. Bazı oyunlarda epik öğeler ağır basarken bazı oyunlarda klasik yapı ağır basmakta, bazılarında ise harmanlanmış bir anlatı biçimi karşımıza çıkmaktadır.

### **3.1.2.3. Oyunlardaki Güldürü Öğelerinin İncelenmesi (Dil-hareket)**

Dilden ve hareketten kaynaklanan güldürü, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun mizah üretmek için kullandığı en önemli iki öğe arasındadır. Özellikle dil kullanımı, mizah yaratmanın ötesinde, toplumsal karşıtlıkları, iletişimsizliğe dayalı sorunları göstermek adına da etkili bir araçtır. Klasik dramatik yapının veya açık biçimin kullanıldığı bütün oyunlarda, Türk Tiyatrosu için dil, aynı zamanda toplumsal yapının katmanlılığına ve renkliliğine dayanmaktadır (Ünlü, 2006, s. 200). Harekete dayalı güldürü de yine dil gibi Geleneksel tiyatronun ana öğelerindedir. Taklide, tekrara, orantısızlığa, tersliğe ve

ironiye baęlı hareketler sahne üzerinde gldry yaratmak iin nemlidir (Eker, 2003, s. 82). Oyunların btnnde mizahı kullanan Geleneksel Trk Tiyatrosu ve onun etkisindeki aędaş Trk Tiyatrosu'nun bir rneęi olan Semaver Kumpanya oyunlarında dil ve hareket komięi sıklıkla kullanılan ęelerden birisidir.

Traji-komik bir oyun olarak nitelendirebileceęimiz **Semaver ve Kumpanya** oyunu gerek biim gerekse ierik olarak dilden ve hareketten kaynaklı gldrnn en yoęun kullanıldıęı oyunlardan birisidir. Hareketten kaynaklanan gldrlerde dşme-arpma gibi tekniklerden ziyade oyun kişilerinin, onlara yklenen tiplene zelliklerini kullanarak gldr yarattıkları grlmektedir. Oyunun mzisyeni Arif'in gbeęini darbuka olarak kullanması ile turne oyunlarının provalarında karřımıza ıkan, kadın kılıęına girmiş erkek figr rnek olarak gsterilebilir. Oyun kişilerinin hareketlerini, yaptıkları taklitleri, dansları ve diyaloglarını abartarak gldry oluřturdukları Semaver ve Kumpanya oyununda yine hareketli-duraęan tipleneilerin karřıtlıklarına dayalı hareketler de komediyi oluřurmaktadır.

Dilden kaynaklı gldr ise oyunun bařat ęeleri arasındadır. Semaver ve Kumpanya oyununda, kararında kullanılan argo, karřılıklı kısa ama komik atıřmalar, yanlış anlamalar ile kullanılan kelime oyunları dilden kaynaklanan gldr iin gsterilecek rnekler arasındadır. Oyun boyunca, trajik bir durumla dalga geildięi, bir oyun kişisinin dięerini yanlış anladıęını ve ataszlerinin veya bazı kelimelerin arpıtılarak kullanıldıęını grmek mmkndr. Ayrıca klasikleşmiş Batı Tiyatrosu metinlerindeki tiratları, kendi tipleneilerine uygun bir abartıyla taklit etmeleri oyunda kullanılmaktadır. Stare Hanım olarak karřımıza ıkan kadın oyuncu, kt bir oyuncudur. Konuřma sanatında olduka beceriksizdir ve bu beceriksizlięi ile bir tiradı canlandırırken komik duruma dşmektedir ancak kendisi bu komiklięi farkında deęildir.

Gstermecici bir slupla sahnelenen **Kuřlar** oyunu, dil ve hareket zerinden gldry yaratmada Geleneksel Trk Tiyatrosuna has birok ęeyi kullanmaktadır. Oyun, dilden kaynaklı gldrde sıklıkla karřılařılan deyimleri duruma gre kullanarak ve argoyu oyuna dahil ederek bir gldr yakalamaktadır. Bununla birlikte Antik Yunan'a has aęır ve anlaşılması zor řiirsel dilin yerine, gnmz Trkesi kullanılan Kuřlar oyununda yapılan espriler de yine bugnn kodlarıyla seyirciye sunulmaktadır. Modern ve gstermecici bir yorum olan Kuřlar oyununda aynı zamanda, farsa uygun bir metin



olduğundan hareket komiğine dayalı sahnelerin de sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Kuş formundaki oyun kişilerinin, taklit ettikleri kuşların hareketlerini abartarak, karikatürize ederek hatta yer yer groteske kaçan bir abartıyla yorumlamasıyla devinimi yüksek ve mizah dolu bir oyun ortaya çıkmıştır.

Kuşlar oyununda yine hareket ve dilden kaynaklı güldürünün sağlamasındaki abartının yanı sıra taklidin çarpıtılmasıyla da güldürü sağlanmaktadır. Üzüntünün, öfkenin, sevinç gösterilerinin, korkunun ve benzer durumların gösterilmesinde taklit bir adım öteye taşınır ve yapılan taşlamaya uygun bir çarpıtmayla güldürü sağlanmış olur. Ancak dil ve hareket kullanımı sadece güldürüye değil grotesk öğelere de hizmet etmektedir.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun öğelerinin ağırlıklı olarak kullanıldığı **Süleyman ve Öbürsüler** oyununda da dil ve hareketten kaynaklı güldürünün sıklıkla kullanıldığı görülmektedir. Oyunun hikâyesi mizahtan beslendiği için dilin ve hareket bütünlüğünün tipler üzerinden ilerlediğini söylemek mümkündür. İnsanın doğasındaki aç gözlülüğü, hayatta karşılaştığı olumsuz durumlardan ders almayı ironi kullanılan bir dille anlatan oyunda abartıya, tekrara ve karşıtlığa dayalı güldürü öğeleri kullanılmaktadır.

Güldürünün sağlanmasında dil ve hareketten farklı öğeler de hem Geleneksel Tiyatro da hem de Batı Tiyatrosunda kullanılmaktadır. Bir "Töre ve Karakter Komedyası" olarak görülebilecek **Cimri** oyunu, aynı zamanda "Dolantı Komedyasının" da temel özelliklerine sahip bir klasik Batı Tiyatrosu komedyasıdır. Töre ve Karakter Komedyası, komedyası türleri içerisinde en yetkin türlerden birisidir ve insanı, yaşamındaki uyumsuzluklar üzerinden değerlendirir. Bireyleri, toplumsal kimlikleri üzerinden eleştiren töre ve karakter komedyalarında Batı Tiyatrosu için en yetkin örnekler Moliere'in komedyalarıdır. Genellikle tip boyutunda kullanılan oyun kişileri Töre ve Karakter Komedyalarında psikolojik ve toplumsal bir derinlik de kazanmaktadır. Entrika Komedyası olarak da bilinen Dolantı Komedyası ise birbirine bağlanmış ve iç içe geçmiş durumlardan oluşan bir aksiyon üzerinden ilerlemektedir. Dolantı Komedyasını başlatan kişilerin bazı tiplendirilmiş özelliklerinden kaynaklanan kusurlarıdır. Komedi, bu düğümlenen olaylardan ve çözülürken yaşanan tesadüfi yanlışlıklardan beslenmektedir (Nutku, 2001, s. 69-70).

Yukardaki bilgiler ışığında Semaver Kumpanya'nın sahnelediği **Cimri** oyununu değerlendirildiğinde Moliere'in hikâyesine bağlı kalındığı görülmektedir. Oyun, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun temel güldürme öğelerini neredeyse hiç kullanmaz. Bir Töre ve Karakter Komedyası olarak yorumlanan oyunda Harpagon'un aşırı cimri ve paranoyak oluşunun temelinde toplumsal düzendeki çarpıklıklar yatmaktadır. Bir karakter özelliği olmakla birlikte cimrilik aynı zamanda toplumsal bir paranoyanın da sonucu gibidir. Oyun da tam bu noktada Harpagon'u ve çevresindeki kişileri bir insan olarak psikolojik derinlikleriyle değil toplumsal kimlikleriyle eleştirmektedir.

İncelikli bir güldürme tekniğinin olduğu Töre ve Karakter Komedyalarında olduğu gibi **Cimri** oyununda da abartılı ya da karikatürize edilmiş tiplerle, davranışlarla komedi sağlanmaz. Harpagon'un cimrilikten kaynaklanan paranoyası, çocukları Elise ve Cleante'nin korkaklıkları, uşak ve hizmetçilerin menfaatleri uğruna her söyleneni yapmaları gibi oyun kişilerinin karakterlerinden kaynaklanan hatalar komediyi yaratmaktadır.

**Cimri** oyununun Dolantı Komedyası olarak da iç içe geçerek düğümlenen aksiyonu oyunun bir komedi olarak daha da keyifli bir hal almasını sağlamaktadır. Elise ve Cleante'nin fakir insanlarla evlenmek istemeleri ancak bunu babalarından saklamaları, Harpagon'un her şeyden habersiz, oğlu Elise'nin sevdiği kız Marianne ile evlenmek istemesi ve bütün bu olayları engellemek isteyen oyun kişilerinin çabası giderek içinden çıkılmaz bir hal almaktadır. Seyircinin bildiği ama oyun kişilerinin farkında olmadığı bu entrikalar ve ortaya çıkan durumlar ile güldürü elde edilmektedir. Oyun kişilerinin içinde buldukları açmazları çözmek için birçok durumu yanlış anlaması da güldürüyü sağlayan başka bir öğedir. Bunlara ek olarak dil ve hareketten sağlanan güldürü de **Cimri** oyununda kullanılmıştır. Abartılı hareket ve sözcük kullanımları ile bunların sürekli tekrarlanması durumlarından güldürü sağlanır.

**Resmi Geçit** oyunu bir komedi oyunu olmamasına rağmen karakterlerin çaresizliğinden ve trajik durumlarından kaynaklanan, seyirciyi huzursuz eden mizah öğesi, oyunun geneline hakimdir. Karakterler Zoi ve Aris, yaşlarına ve toplumsal konumlarına uygun davranmazlar. İkisi de, normal dünyaya göre sorunlu, çocuksu yönlerini daha fazla kullanan, böylelikle gerçeklerden kaçmaya çalışan iki oyun kişisidir. Bunu yaparken kullandıkları dil ve hareket bütünü, komedi öğesi olarak kabul edilemese

de durumun ironisini ve trajedisini kara mizah öğelerini kullanarak rahatsız edici bir gülümseme hissi yaratmaktadır. Oyun, karamsar ve umutsuz bir dünyayı anlatırken karakterler ve onların umutları üzerinden bir ironi yaratmaktadır.

Bir çocuk oyunu olan **Masal İçinde Masal**'da da güldürünün, güldürürken düşündürmenin kullanıldığı görülmektedir. Özellikle oyun kişilerinin abartılı hareketleri, karikatürize edilmiş dansları ve hareketleri ile oyun sürekli olarak dinamiktir. Bir çocuk oyunu olduğu için daha da abartılı olan oyunculuklarda, Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan gelen ve dile dayalı bir güldürü öğesi olan tekerlemeler de sıklıkla kullanılmaktadır. Hareketten kaynaklanan güldürü de ise tekrar, düşme, çarpma, sakarlık gibi kusurlar görülür. Bununla birlikte açık biçim özellikleri gösteren oyunda, oyunun kendi gerçekliğinden çıkılmasına neden olan konuşma örgüsü de aynı zamanda gülmeye sebep olmaktadır. Bununla birlikte kullanılan masalların içindeki ironi, mizah ve grotesk öğeler de gülmeyi sağlayan diğer öğeler arasındadır.

Dil, hareket ve diğer öğelerden kaynaklanan güldürü başlıklarında değerlendirilen Semaver Kumpanya oyunlarının büyük bir çoğunluğunun komedi olduğu görülmektedir. **İnfazcı No: 14** ve **Resmi Geçit** gibi trajik oyunlara yer veren Semaver Kumpanyanın birçok kaynaktan beslendiği ancak Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun temel güldürü öğelerini de sıklıkla kullandığı, **Kuşlar** klasik bir metni bile bu şekilde sahneye koyduğunu görmekteyiz. Sonuç olarak Semaver Kumpanya'nın Klasik Batı Tiyatrosunun komedyası ile Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun mizah anlayışının bir sentezini yapmaya çalıştıkları görülmektedir.

#### 3.1.2.4. Oyunlardaki Toplumsal Taşlamalar ve İroni

Mizah yaratmanın Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki en güçlü araçları hiç şüphesiz toplumsal taşlama ve ironidir. Güldürü yoluyla halkın, yönetimden intikam aldığı Karagöz, Ortaoyunu gibi oyunlardaki eleştirel yaklaşım Semaver Kumpanya'nın bütün oyunlarında sıklıkla görülmektedir. Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan günümüze, Türk Tiyatrosundaki bütün oyun kişilerinin, toplumdaki bir kesimi temsil etme alışkanlığının bir uzantısı olarak taşlama ve ironi kullanma ile güldürü sağlanmaktadır (Ünlü, 2006, s. 203-204).

Toplumsal mozaikteki farklılıklardan kaynaklanan sorunlar, yönetimdeki uygulamaların yarattığı sorunlar ile alınan yanlış kararlar, en zararsız ama etkili bir yöntem olarak görülen komedi ile kullanılmaktadır. Bu taşlama ve ironi sadece yönetimle ilgili değil halkın da içinde olduğu geniş bir kitleyi kapsamaktadır. Seyreden kesimin yani halkın hatalarını gösterme, onlar eleştirme ve ders verme ile ahlaki anlamdaki yanlışları göstermek de mizah yaratılırken kullanılan yöntemlerdendir (And, 1985: 311-312).

Toplumsal taşlama ve ironi ile mizah yaratılmasının en önemli etkisi ise genel olarak komediye dayanan oyunların basit bir gösteri olmanın ötesine geçmesidir. Özellikle Cumhuriyet sonrası Türk Tiyatrosu'nda, yeniden canlandırılmaya çalışılan ve olumsuz eleştiriler alan Tuluat tiyatrosunun, basit güldürü öğelerini kullanarak taşlama ve ironiden uzaklaşması bunun en somut örneğidir. O halde oyunlardaki incelikli taşlama ve zekice kurgulanarak oyun örgüsüne yedirilmiş ironinin, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en güçlü tarafı olduğunu söyleyebiliriz.

Bu açıklamalardan hareketle **Semaver ve Kumpanya** oyunundaki genel hikâyeye bakıldığı zaman, birbirinden farklı eleştirilerin iç içe ve güçlü bir şekilde kullanıldığını görebiliriz. Oyunun bütününde bir grup tiyatroçunun yaşadığı zorluklar ve bu zorlukla aşma serüvenleri anlatılmaktadır. İşte bu noktada da durumdan kaynaklı, mizaha dayalı bir güldürü yarattıklarını görmek mümkündür. Kumpanyanın içinde buldukları yoklukla ve çaresizlikle dalga geçmelerinden komedi sağlanmaktadır.

Sosyo-ekonomik olarak alt gelir seviyesinden insanların, sanatlarını icra edebilmek için yaşadıkları sorunlar ve yönetimin, bu tip oluşumlara destek olmadığı oyunun genelinde hissedilmektedir. Neredeyse bütün oyun kişileri borç içinde yüzmekte, kumpanya turne yapmak için ödenek bulamamaktadır. Öte yanda zamansal olarak Darülbedayi ile aynı dönemde geçen hikâyede, Batı Tiyatrosu'nun desteklendiği görülmektedir. Semaver ve Kumpanya oyunu, işte bu adaletsizliği kimi zaman trajik bir boyutuyla ele alsa da genellikle bunu bir taşlama ve ironi malzemesi olarak kullanarak güldürüyü sağlamaktadır. Geleneksel Türk Tiyatrosunun uzantısı olan bir kumpanya kurarak, buna gönül vererek, çok yetenekli ve istekli olmalarına rağmen sürekli sorunlarla boğuşmak üzerinden yaratılan iğneleyici ve alaylı üslup oyunun güçlü güldürü dinamikleri arasındadır.

Semaver ve Kumpanya oyununda yöneltilen bir diğer eleştiri ise Geleneksel-Batı Tiyatrosu arasına sıkışıp kalmış olan dönemin tiyatro anlayışıdır. Günümüzde bile hala devam eden bu soruna dikkat çeken oyunda, oyuncuların dil, tavır, oyunculuk tekniği, rejî gibi alanlarda bir karmaşa içinde oldukları görülmektedir. Çok iyi kanto yapan bir oyuncunun, ilüzyona dayalı bir sahnede başarısız olması ile klasik Batı Tiyatrosunun tiratlarını ustaca canlandıran Saffet gibi oyuncuların sıkıntı çekmesi bir ironidir. Aynı zamanda dönemin seyircisine de, belki bugünün seyircisi de dahil olmak üzere, Geleneksel Tiyatronun güçlü yönlerinden ziyade sadece eğlendiren yönlerini yüceltmeleri de oyunda eleştirilen farklı bir boyuttur. Yine tiyatrocuların kendi içlerinde birlik olamamaları, tiyatroyu sadece bir eğlenme aracı, macera olarak gören oyuncuların verdiği zararlar da oyunun satır aralarında bulunmaktadır.

Semaver ve Kumpanya oyunu, bu taşlamaların ötesinde çok daha derin bir tartışma yaratmaktadır seyircinin zihninde; “Haklılık ve haksızlık” üzerinden bir yan öykü de oyun boyunca devam eder. Çaycı Ali'nin, turneye gidebilmeleri için annesinin altınlarını çalması üzerinden gelişen durumdan şöyle çelişkili cümleler duyulmaktadır: “Her hırsız aynı zamanda bir kahramandır”, “Haksız tarafından kahraman” ve yokluğun insanları düşürdüğü durumlarda asıl suçlunun kim olduğu, gibi seyirciyi düşünmeye iten sorular, durumlar yaratılmaktadır. Bunlar oyunun genel güldürü öğelerinden çok tarjik taraflarına hizmet etse de güçlü bir toplumsal taşlama olduğunu söyleyebiliriz.

**Kuşlar** oyunu ise metin anlamında dönemin Atina şehir devletinin, yönetimin ve adalet sisteminin eleştirildiği bir oyundur. Atina'daki baskıdan, adaletsiz düzenden ve yozlaşmış toplumdan kaçan insanların Kuşlar ülkesine sığınması ile başlayan hikâye daha iyi bir dünya özlemi çeken insanlık tarihi için şüphesiz her dönemde ilgi çekicidir. Oyunun içerdiği bu taşlama, Semaver Kumpanya rejisinde de kendini göstermektedir. Aristophanes'in, dönemin Antik Yunan Dünyasına getirdiği eleştiriler, modern yorumunda bugünün Türkiye'sine hatta Dünya düzenine getirilmektedir.

Yazıldığı dönem için mizah yoluyla komedi yaratmanın en yetkin örneklerinden sayılan **Kuşlar** oyunundaki ironi de önemlidir. Sürekli olarak özgürlük, adalet vurgusu yapılan oyunda Güven ve Umut isimli iki insan yaşadıkları Atina'dan mutsuzdurlar. Özellikle Tanrılar, soylular, devlet adamları ve zenginler ile sıralanan hiyerarşik düzende sürekli olarak haklının değil güçlü olanın kazanmasından şikayet ederler. Ancak oyunun

finalinde Güven isimli insanın Tanrıları bile dize getirerek bütün kuşların desteği ile kral ilan edilir. Semaver Kumpanya bu krallık hikâyesini, asıl metinde hissettirilen ve vurgulanan ironiye benzer bir tavırla kullanır. Ezilenin ezene dönüşmesi kaçınılmazdır. İşte bu ironi aynı zamanda Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en güçlü özelliklerinden birisidir. Döngüsel zaman ve anlatım anlayışına sahip Geleneksel Türk Tiyatrosundaki gibi, oyun, başladığında rahatsız eden neyse ona dönüşerek son bulur. İroni de buradadır; birbirine bağlı olan Güven ve Umut'un yolculuğunda güvenilen ne varsa tersine dönerek seyirciyi rahatsız eden, umutsuz, distopik bir dünyanın kaçınılmazlığı ile oyun sona erer. Seyirci mutlu bir sonla değil, üzerine düşünülmesi gereken acı bir gerçeklikle tiyatrodan ayrılır; tıpkı Epik Tiyatro'nun hedeflediği gibidir.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan ziyade klasik Batı Tiyatrosu'nun bir örneği olan **İnfazcı No: 14** oyunu, savaşın yıkıcı yönünü bir kişinin hikâyesi üzerinden etkili bir şekilde anlatması açısından diğer incelenen oyunlardan farklıdır. Seyirci koltuklarının sahne olarak kurgulandığı oyunda, bütün salon bir mezarlık, seyirciler ise olanları izleyen “bizler” olarak kurgulanmıştır. Savaşların sadece ülkeler ya da farklı gruplar arasında yaşanmadığı, en masum insanın bile bir canavara dönüşebileceği anlatılır. Sadece savaşlar değil, normal hayatta bile silahlanmanın nasıl içimize işlediğini, normalleştiğini sorgulayan oyunda, toplumsal düzene, savaşa ve savaşı besleyen insani kötülöklere vurgu yapılır. Bütün savaşların sonunda haklı ya da haksız, masum ya da suçlu olsun bütün hikâyenin aslında ölümlle, bir mezardaki kuyuda sonuçlanması, karamsar bir üslupla aktarılır. Oyun aynı zamanda şunu da kazır zihinlere: “Savaşlarda sadece ölümler olmaz. Yaralananlar ve hayatta kalanların ruhu da ölümlerdir artık.”

**Cimri** oyunundaki toplumsal taşlama, evrensel ve zamansız bir ahlaki bozulmayı sahneye taşımaktadır. Moliere'in ustalıklı eserinin bir yorumu olan Cimri de güçlünün her zaman haklı olduğu, para ve toplumsal statü ile elde edilen bütün değerlerin ahlaki değerlerin üstünde görüldüğü yozlaşmış sosyal hayatı eleştirmektedir. Cimrilik, basit bir kişilik özelliği değildir. Harpagon gibi insanlar, toplumsal düzende ve her devirde sıklıkla karşımıza çıkabilecek bir insan modelidir. Ancak bu özellik kişisel bir kusur olmanın ötesinde toplumsal düzendeki çarpıklığın sonucu gibidir. Aile, arkadaşlık gibi insani bağlarla birbirine bağlı olunması gereken ilişkilerin para ve sosyal statü gibi kavramlara bağlı olması oyunda net bir şekilde eleştirilmektedir. Oyundaki ironi de bu durumu aşırı normalleştirilen insanlarla yine bu normal saydıkları durumda mutsuz ve paranoyak

olmalarından kaynaklanmaktadır. Oyun kişileri, taşıdıkları özelliklerin ve içine düştükleri durumun ciddiyetinde boğuldukça ironi güçlenmekte ve güldürü de bu şekilde ortaya çıkmaktadır.

Distopik bir arka fonda, umutsuz insanların trajedileri üzerine odaklanan **Resmi Geçit** oyununda ise günümüz dünya düzenine, bu düzen içinde sıkışıp kalmış insanlara ve gelinen noktadaki çaresizliğe eleştiri getiren bir anlatım görülmektedir. Seyirciyi rahatsız eden bir çaresizlik oyun boyunca hissedilmektedir. İnsanların zihinsel olarak uyuşturulduğu, korktuğu, ancak bir çözüm üretmenin de mümkün olmadığı sistemi anlatan, rahatsız edici bir oyundur.

**Resmi Geçit** oyununda, hikâye kadar, eleştiriye getiren bir diğer önemli unsur da karakterlerdir. Zoi ve Aris'in aşırı uçlardaki eylem ve eylemsizlik hali ile bu hallerinin arkasına sığınarak kendilerini korumaya çalışma çabaları bir bakıma günümüz insanına yöneltilen bir eleştiri olarak da kabul edilebilir. Önemli ya da önemsiz gördüğümüz bütün eylemlerin, aslında sıkışıp kaldığımız bu düzen içindeki trajik bir çabadan öteye geçememesinin getirdiği rahatsız edici huzur, oyunun bir kara mizah gibi yorumlanmasına neden olmaktadır. Sadece bu arka planıyla bile Resmi Geçit oyunu, bütün coğrafyalar ve zamanlar için varoluşa dair önemli sorular sordurmaktadır. "Aynı zamanda kötü giden bir düzen içerisinde sadece saklanmak ve kendini korumak yeterli midir?" gibi farklı bir eleştiriye de beraberinde getirmektedir. Ne Zoi ne de Aris, yok sayarak veya saklanarak dış dünyadaki parçalanmadan, yok oluştan kurtulamazlar. Aksine bu yok sayış onların iç dünyasında daha büyük bir parçalanmaya neden olmaktadır.

Toplumdaki ve dolaylı olarak insandaki yozlaşmanın trajik öyküsünü mizahi bir dille alaya alan **Süleyman ve Öbürsüler** oyununda, özellikle ironinin yoğun olarak kullanılmaktadır. Oyun kişilerinin neredeyse tamamı içinde buldukları yangın korkusuna ve bitmek bilmeyen isteklerin yarattığı girdaba rağmen insanı rahatsız eden bir mutluluk içindedirler. Yaratılan bu farkında olma ama yok sayma durumu, dünya üzerindeki bütün toplumlar için geçerli olabilecek bir eleştiridir. Yangın gibi metaforik bir durum üzerine kurgulanan oyunda insanın aç gözlülüğünün sonunda gelinen samimiyetsiz ve sığ ilişkiler yumağı mizahi bir dille eleştirilmektedir. Herkesi mutsuz eden ve gerçekte çok daha yıkıcı olan durumların alaya alarak kurgulanması oyundaki

taşlamayı da bir o kadar güçlü kılmaktadır. Semaver Kumpanya'nın yorumu da bu taşlamayı daha da güçlendiren, karikatürize ederek seyircinin oyun kişileri ile özdeşlik kurmasını engelleyen yapıdadır. Oyunun sahnelenme yorumu bu nedenle de Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun öğelerini kullanmakta son derece başarılıdır.

**Masal İçinde Masal** oyunu genel anlamda iki kavram üzerinden bir eleştiri getirir: Sevgi ve Güç. Oyunun ana hikâyesi, kendi gücünü farkında olmayan ve sürekli daha da güçlenmek isteyen Mavi Su adlı taş ustasının hikâyesini anlatır. Mavi Su önce Güneş olur, sonra bir bulut, rüzgar ve sonunda bir dağ olur. Ama dönüp dolaşıp koca dağın hakkından gelen kişi yine kendisidir. Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun döngüsel yapısını kullanarak gelinen nokta aynı zamanda insana dair bir taşlamanın da altının çizilmesini sağlamaktadır.

Bununla birlikte oyun içinde oyun mantığı ile anlatılan, birbirinden bağımsız yan hikâyelerde de yine insanın mutsuz olmasına dair kıssadan hisse bir vurgu vardır. Örneğin bir sürü engellerle donattığı yoldan geçmesi için bir yarışma düzenleyen padişah hikâyesinin sonunda şu cümle söylenir: “Yoldan geçen en güzel kişi arkasındakilere faydalı olsun diye engelleri kaldıran kişidir.” Bir diğeri, kırlangıç ve çocuk hikâyesinde de, penceresine gelen ve arkadaş olmak isteyen kırlangıcı evine almayan çocuğun sonra pişman olması ama kırlangıcın asla geri dönmemesi anlatıldıktan sonra verilen mesaj şöyledir: “Sevgi ertelenmeye gelmez.” Başka bir yan hikâyede ise “Alan değil de veren kazanır” sözü kullanılmaktadır. Bütün bu yan hikâyelerdeki paylaşma, sevgi ve emekle kazanma vurguları ana hikâyedeki Mavi Su'nun güç tutkusundan kaynaklı mutsuzluğunun nedenlerini de tamamlayıcı niteliktedir. Bir çocuk oyunu olduğu için daha öğretici ve iyimser bir yolla dile getirilen eleştirel yaklaşım, oyunun bütününe hakimdir.

### 3.1.2.5. Oyunlardaki Grotesk Öğeler

Hayatın tuhaf, tekinsiz yönünü mizahla ele alan Grotesk, başlı başına bir tür olmakla birlikte dahil olduğu tiyatro türlerine de anlam zenginliği katmaktadır. Temel amacı seyircinin, bildiği ve aşına olduğu dünyanın farklı bir yönünü ortaya koymaktır. Var olan ama bakış açısına göre saklı kalabilen grotesk öğelerin Geleneksel Türk Tiyatrosunda kullanılmasının en temel nedeni yabancılaştırma etkisinin olmasıdır. (Salihoğlu, 2016, s.55). İzlediği duruma, kişiye ya da olaya uzaklaşan, yabancılaşan



seyirci artık izlediğini içselleştirmek yerine onun etkilerini, nedenlerini daha objektif bir pencereden görebilmektedir.

Semaver Kumpanya'nın grotesk bağlamında sahnelediği en güçlü oyunu Aristophanes'in **Kuşlar** oyunudur. Yaratılan atmosferden sahne düzenine, oyunculuk üslubundan dekora, kostümlerden aksesuarlara kadar Kuşlar oyununun geneline hakim olan ögenin grotesk olduğu görülmektedir. Oyunun 2500 yıllık, dil ve anlatım bakımından yoğun olmasını grotesk ile zenginleştiren Semaver Kumpanya yorumunda kullanılan ürkücü atmosfer oyunun daha ilgi çekici ve anlaşılır olmasını sağlamaktadır. Sahnede, bize yabancı bir kültüre ait hikâyeye değil groteskin sağladığı evrensellik ile herkese tanıdık gelen bir anlatım birliği sağlanmıştır. Özellikle kostüm ve dekordaki grotesk öğeler, oyunun zamanını herhangi bir zamana ve döneme ait kılmaktadır. Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun "zaman" konusundaki belirsizliğinin oyuna yabancılaştırma getirdiğinden hareketle grotesk de bu belirsizliği güçlendirmektedir.

Yarattığı yabancılaştırma ile bir uyuşturucu gören grotesk, bir bakıma Şamanist ve daha ilksel dönemlerin atmosferini de sahneye taşımaktadır. İyi ve doğru olanın kötücül yönünü açığa çıkaran groteskin Geleneksel Türk Tiyatrosu'nda sıklıkla kullanılması da tesadüf değildir (Salihoğlu, 2016, s. 56). Özellikle doğu kültürlerinde kötülüğün içindeki iyilik ya da tam tersi durumlar neredeyse bir yaşam ve düşünce biçimi olarak bütün toplumsal hayata yansımıştır. **Kuşlar** oyununda da temelde, bütünüyle kötücül bir oyun kişisi yoktur ancak herhangi bir oyun kişinin bütünüyle iyi olduğunu da savunamayız.

**Kuşlar** oyununda da Hüthüt'ün sahneye gelmeden önceki gölge tiyatrosunu andıran mizansenini bu duruma en iyi örnektir. Dekorda kullanılan perdeli bir bölmenin arkasındaki Hüthüt, önce ters ışıkla bir gölge olarak belirir. Hatta gölgedeki yansıması, bize direkt olarak Hacivat'ın ve Karagöz'ü hissettirir. Tıpkı hayal perdesinde görünen Hacivat ve Karagöz gibi bir süre perde arkasında kalan Hüthüt, çıkardığı sesle, ışıkla ve müzikle grotesk olduğu kadar Geleneksel Tiyatro'yu çağrıştırmaktadır.

Grotesk sadece yabancılaştırma ve mistik bir atmosfer yaratmakla kalmaz. Groteskin özellikle komedide kullanılması daha doğru bir ifadeyle groteskin güldürüyü yaratmasının en temel nedeni karikatürleştirme etkisidir. Sivrilttiği, abarttığı ve çirkinleştirdiği karakterlerin seyircideki etkisinin gülme olmasını en iyi şekilde kullanan

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun neredeyse bütün türlerinde ufak da olsa groteske rastlanmaktadır. **Semaver ve Kumpanya** oyununda kanto sahnelerinin, Stare isimli kadın oyuncunun abartılı ve sivri hareketleri grtoteskin sağladığı karikatürleştirmeye bir örnek olarak gösterilebilir.

**Kuşlar, Süleyman ve Öbürsüler** ile **Masal İçinde Masal** oyunlarında sivrilterek, abartarak karikatürize etme ve böylece güldürüyü sağlamanın en güçlü halini görmek mümkündür. Oyundaki kişilerin abartıya kaçan formları, mizansenleri, taklit ve konuşmaları aynı zamanda tadında bir komedi izlemenin temelini oluşturmaktadır. Danslardaki tekinsizlik hali, devinimle çoğu zaman groteskin ürkütücü doğasına uygun olsa da bazı sahnelerde bu sivri devinimler gülmenin de ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Sadece bir çocuk oyunu olduğu için **Masal İçinde Masal** oyununda, devinimler, danslar ya da mizansenler ürkütücülükten uzak daha masalsı ve karikatürize edilmiş bir tonda yorumlanmıştır.

**Süleyman ve Öbürsüler**, Kuşlar oyunundaki gibi rahatsız edici tarzda makyaj kullanılan bir oyundur. Kostümler, yüzdeki abartılı makyaj, aksesuarlar ve birçok dans ile hareket groteskin tekinsizlik halini yansıtmaktadır. Oyunun insanın doğasında var olan ve toplumsal yozlaşmaya neden olan aymazlığını anlatan hikâyesi, bu denli sorunlu bir durumu alaya aldığı içindir ki grotesk belki de en uygun anlatım biçimi olarak karşımıza çıkmaktadır. Semaver Kumpanya yorumunda da bu abartıyı, gerçekliğin görünenden farklılığına vurgu yaparak kullanmasıyla oyunun hikâyesindeki ironiyi tamamlamaktadır. Ayrıca oyun, Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun etkisinde, bir Ortaoyunu tadında sahnelenmiştir. Bütün oyun kişileri hem taşlamayı hem de güldürüyü getiren bir karikatürize modelde yorumlanmıştır. Bol müzikli ve danslı oyun, grotesk dans ve kostümler, rahatsız edici ve abartılı makyajla Süleyman ve Öbürsüler oyunu insana, kendi doğası ile ilgili huzursuz edici bir seyirlik hikâye sunmaktadır.

Dekordan kostüme, müziklerden hikâyelere kadar bir Doğu Tiyatro modeli olan **Masal İçinde Masal** oyunu, çocuk oyunu olduğu için grotesk öğeleri tekinsizlik haliyle değil gülmeye neden olan sivriltilmiş haliyle yorumlamıştır. Mavi Su ve diğer oyun kişilerinin kostümleri, davranışları, kullandıkları aksesuarlar karikatürize edilmiştir ancak çok da abartıya kaçılmamıştır. Aynı zamanda groteskin, oyunlara getirdiği bir diğer katman zamansızlık hissidir. Grotesk, bildiğimiz ve aşına olduğumuz dünyayı sadece

görüntüyle değil, bu görüntünün getirdiği farklılıkla zamanını anlamlandıramadığımız bir uzama çeker. **Masal İçinde Masal** oyunu da gerek döngüsel zamanın gerekse groteskin etkisinde bir zamana ya da mekana bağlı değildir.

Klasik Batı Tiyatrosu türünde bir metin olan **İnfazcı No: 14** oyunu mizahı, güldürüyü kullanmaz. Bir trajedinin hikâyesi olan oyunda grotesk olarak tanımlanabilecek tek öge kullanılan dekordur. Mekanın yıkık bir mezarlık olarak kurgulandığı oyunda tekinsiz, insanı rahatsız eden bir atmosfer vardır. Aynı şekilde ışık kullanımı da bu tekinsizliğe hizmet etmektedir. Bütün oyun boyunca hissedilen bu ölüm-yaşam ikilemi ve karamsar havanın destekleyicisi olan dekor ve ışığın groteske yakın kullanıldığını söylemek mümkündür. **Cimri** oyununda da dekor ve bazı kişilik özellikleri groteske yakın özellikler gösterse de tümüyle groteskin etkisinde değildir. Dekorun abartılı bir çarpıklık ile kullanılması ve oyun kişilerinin bazı tipolojik özelliklerini abartması dışında Cimri oyununda Grotesk öğeler kullanılmamıştır.

Grotesk öğelerin kullanılması genel olarak Geleneksel Türk Tiyatrosunda, Ortaoyunundan Karagöze, Meddahtan Köy Seyirlik Oyunlara kadar ayrılmaz bir parçasıdır. Geleneksel tiyatrodaki hangi oyuna bakılacak olursa groteskin farklı bir kullanım şekli ile karşılaşılmaktadır. Aynı şekilde Batı Tiyatrosu'nda da özellikle İkinci Dünya Savaşı gibi yıkıcı dönemlerden sonra grotesk, bir anlatım biçimi olarak sıklıkla kullanılmaktadır. Semaver Kumpanya ise ister Geleneksel Türk Tiyatrosu etkisinde olsun ister Batı Tiyatrosu etkisinde, oyunlarının çoğunluğunda grotesk öğelere yer vermektedir. İncelenen oyunlar içerisinde neredeyse groteskin kullanılmadığı oyun yok gibidir. Yine bu incelemeye dahil olmayan On İkinci Gece oyununda da groteskin ağırlıklı bir anlatım biçimi olduğu görülmektedir. O halde Semaver Kumpanya'nın özellikle groteski bir sentez olarak sahneye taşımaya çalıştığını, bir anlatım dili oluşturmak için alışılmışın biraz dışında yöntemler denediğini söylemek mümkündür.

### 3.1.2.6. Oyunlardaki Kişileştirmenin Değerlendirilmesi

Çağdaş Türk Tiyatrosu, bugüne gelindiğinde hala karakter ve tip olarak iki kişileştirme örneğini sıklıkla kullanmaktadır. Ancak yine de Geleneksel anlayıştan gelen tiplerin ağırlıklı olarak kullanıldığını söylemek mümkündür. Batı Tiyatrosu, özellikle Rönesans'la birlikte bireyi ön plana alan düşünsel yapının gelişmesiyle karakter

derinliğini yaratmayı daha sık kullanmaktadır. Geleneksel Türk Tiyatrosu ise genel anlamda tiplmeleri, Epik Tiyatro bağlamında değerlendirecek olursak “gestus” tanımında bir toplumsal kimliğe sahip oyun kişilerini kullanmaktadır. Geleneksel Türk Tiyatrosu içerisinde kişileştirme güldürüyü yaratmada, ironiyi ve taşlamayı sağlamada kullanılan araçlardan birisidir. Genellikle birbirine zıt, ikili tiplmelerin çatışmalarından yaratılan durumlar, geleneksel anlamda güldürüyü oluşturmaktadır (Ünlü, 2006, s. 165-167).

Klasik dramatik anlatının ve Geleneksel Türk Tiyatrosu’nun öğelerini bir sentez olarak kullanan **Semaver ve Kumpanya** oyunu, kişileştirme olarak da zengin bir içeriğe sahiptir. Oyundaki kişilerin hepsi, yıllardır oyunculuk yapan ya da oyuncu olmak isteyen kişilerden ve müzisyenlerden oluşmaktadır. Hepsinin 1940’lardaki değişen toplumsal ve kültürel yapının yansıdığı tiyatro hayatında yaşadıkları sıkışmışlıkları ve sorunları görmek mümkündür. Oyun kişilerinin birçoğunun tipten daha öte, birer karakter özelliği göstermektedir. Çaycı Ali, kumpanyanın müdürü ve yardımcısı Saffet ile Halit’in hayatları, düşünceleri ve yönelimleri tiplmeden daha derindir. Ancak hepsinin güldürüyü yaratan özellikleri sahip oldukları tipolojik özelliklerden beslenmektedir.

Çaycı Ali’nin istekli olmasına rağmen çok becerikli olamaması, Saffet’in bir yandan idealist ve içten tavrına karşılık öte yanda borçlarını ödememesi ve yalan söylemek zorunda kalması, Halit’in kurnaz ve alaycı bir rejisör, idareci olmasına karşılık kumpanyayı ayakta tutmak için gösterdiği mücadele oyundaki temel güldürü öğeleri arasındadır. Ermeni kadın oyuncunun kullanılması ve yeni bir kadın oyuncu eksiğinin, turneye gitme gibi sorunların işlenmesi de oyunun ana hikâyesine derinlik katan öğeler arasındadır. Oyun kişilerinin içinde buldukları zorlukları aşma mücadeleleri ve kişileştirmeden kaynaklanan ikilemleri de taşlamayı, ironiyi yaratmaktadır.

Oyun kişileri sadece güldürüye değil oyundaki trajik hikâyeye derinlik katmaktadır. İçinde buldukları yokluk ve çaresizliğe inat, tiyatro yapma istekleri ve mücadeleleri ile insanı hüznlendiren bir hikâyenin oluşmasına da etki etmektedir. Özellikle Saffet ve Halit arasında geçen birçok ikili diyalog sırasında, topluma ve tiyatroya dair derin tartışmalardan izler görmek mümkündür.

**Kuşlar** oyununa kişileştirme bağlamında bakıldığı zaman groteskin sağladığı bir karikatürleşirmeye rastlanmaktadır. Neredeyse bütün oyun kişileri, hikâyedeki

özelliklerinin en uç noktasında taklit ile güldürüyü sağlamaktadır. Her kuşun kendi tiplemesine has bir konuşma şekli, hareket düzeni, şarkısı ve dansı bulunmaktadır. Hüthüt sert ve sivri doğasına uygun hareket ederken Güven ve Umut'un biraz daha alaturka davrandığı görülmektedir. Oyun kişileri hangi özelliklerini benimsemiş olursa olsun yaratılan etki groteske uygundur ve böylece tekinsiz, karikatürize ve yabancılaştıran bir tipleme modeli ortaya çıkmaktadır.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki kişileştirme, toplumdaki kişilerin birer yansıması olarak karşımıza çıkmaktadır. Sistem tarafından ezilenler Umut ve Güven ile temsil edilirken Hüthüt ise düzensiz bir topluluğun başındaki kontrolsüz gücü simgelemektedir. Ancak Hüthüt'ün ve diğer kuşların kurduğu düzen, gelen Umut ve Güven tarafından önce değiştirilmek istenecek daha sonra da Atina'dakine benzer bir sisteme dönüştürülecektir. İnsanın doğasına dair yapılan bu eleştiri ise kişileştirmelerde güçlü bir şekilde karşımıza çıkmaktadır.

**Kuşlar** oyunu sahnelenme bağlamında modern bir yorum sunmuş olsa da kişileştirme olarak Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun temel modellerini kullanmaktadır. Kadınsı özellikler gösteren Umut, anlatıcı rolünü de üstlenen geveze kargalar, zeki ama kandırılmaya müsait Hüthüt bu özellikleri ile oyundaki aksiyonu yönlendirirken aynı zamanda güldürüyü de sağlamaktadırlar. Ancak oyundaki Güven'in ilk zamanlar korkak ve çekingen tavrının zamanla değişmesi, ezilenden ezene dönüşmesi yani kişinin bir noktadan başka bir noktaya doğru dönüşerek aksiyonu da yönlendirmesi temel olarak Geleneksel Türk Tiyatro'sundan ziyade Klasik Batı Tiyatrosu'nun bir kuralıdır. Bu anlamda Güven ve Umut'un bir bakıma karakter özelliği gösterdiğini söylemek de mümkündür.

**İnfazcı No :14** oyunu tek kişilik, klasik dramatik bir oyundur. Kişileştirme bu bağlamda oluşturulmuştur. Yaşadığı kötülükler sonucunda değişen, değişmek zorunda kalan ve artık ölümlerin gölgesinde kendisini kaybetmiş bir kişinin hikâyesi anlatılır. Kötülüğe, insanın doğasına dair sorular soran oyunda en dikkat çekici özellik dekor ve ışık kullanımının sonucunda ters ışıkla yaratılan "gölge insan" figürüdür, denebilir. Ters ışık nedeniyle sadece bir gölgeden ibaret olan oyun kişisi aslında hem herkes olabilir hem de hepimizin içindeki kişidir. Aynı zamanda hikâyeye uygun olarak hem kaybolmuş bir insandır hem de aslında mezarlıktaki bir ölüden farkı kalmamıştır. Oyun kişisi olarak

karşımıza çıkan adamın sosyal kimliği, toplumsal hayattaki yeri artık o kadar önemsizdir ki kostüm de ya da tavırlarında tümüyle kimliksizleşmiştir.

Bir Töre ve Karakter Komedyası olan **Cimri** oyununun Semaver Kumpanya yorumunda ise oyun büyük bir ciddiyetle akıp giderken oyun kişilerinin kişisel özelliklerinden kaynaklı, incelikli bir güldürü de eş zamanlı akıp gitmektedir. Oyundaki bütün kişiler orijinal Cimri metnine sadık kalmakla birlikte oyunculuk bağlamında incelikli bir ikilem yaratılmıştır. Bu ikilemlerden ilki Harpagon, Else veya Cleante gibi baş oyun kişilerinin içinde buldukları durumdaki çaresizliklerinden kaynaklanan trajedidir. Komik gibi görünen durumların içinde sıkışıp kalan karakterlerin çaresizlikleri oyun içerisinde yer yer gergin, tedirgin edici bir trajedinin yaratılmasına olanak tanımaktadır. Bir diğer ikilem de yine bu trajedinin getirdiği çıkmazdaki oyun kişileri, verdikleri tepkiler ve abartılı duygu durumları yüzünden komik duruma düşmektedirler. Bir bakıma karikatürize edilmiş olan oyun kişileri, kendilerine has özellikleri ile sivrilmekte ama bir yandan da bu sivriliğin bedelini ödemektedirler.

**Cimri** oyunu, Batı Tiyatro tarihindeki komedi türlerinde tiplerden bir adım öteye geçerek psikolojik ve sosyal derinliği olan karakterler yaratmıştır. Semaver Kumpanya yorumunda da aynı derinliği oyun kişilerinde görmekle beraber korkaklık, cimrilik, ikiyüzlülük gibi kişiye has özellikler aynı zamanda toplumsal bir açıdan da değerlendirilmiştir. Ancak bu kişileştirmede dikkat çeken bir detay da ortaya çıkan kişileştirmelerde, seyirci, oyun kişileri ile özdeşlik kurmamaktadır. Bir bakıma oyundaki durumlara ve olaylara yabancılaşmayı sağlayan görünmez bir mesafe vardır.

Gerçeklik ile rahatsız edici, distopya benzeri bir hayal dünyası arasında sıkışıp kalmış Zoi ve Aris'in hikâyesini anlatan **Resmi Geçit** oyunundaki kişileştirme ise oyun oynayan iki çocuğun korkunç bir dünya ile baş edebilmesi üzerine kuruludur. Burada Johan Huizinga'nın "*Homo Ludens – Oyunun Toplumsal işlevi üzerine bir Deneme*" kuramına değinmek gerekmektedir. Hayvan ya da insan olsun bütün canlıların, her yaşta oyun oynama arzusunun farklı biçimlerini değerlendiren Huizinga'ya göre, oyun oynama eylemi varlığı itibari ile insanın, yeryüzündeki konumunu belirleme ve bu dünya ile baş edebilme yöntemlerinden birisidir. Oyun oynamak aynı zamanda toplumsal alanda bir mücadele, var olma ve dahil olma durumudur. Çocuk ya da yetişkin, insanların hayattaki durumlarla baş edebilmek için bir oyun mantığının içinde olmaları onların doğasında

vardır. Oyun diliyle soyut bir evren kurgulayan oyun kişisi, böylece diğer insanlarla iletişim kurmak ve anlamlandıramadığı şeyleri öğrenmek için dahiyane bir yol geliştirmiştir (Huizinga, 2006, s. 20-21).

Oyunu, bir eğlencenin çok ötesinde, bu dünyaya katlanabilme ve hayatı anlamlandırabilme mücadelesi olarak tanımlayan Huizinga'nın kitabından yola çıkıldığında **Resmi Geçit** oyunundaki Ariz ve Zoi'nin de davranışlarını, kişileştirmelerini anlamak mümkün olabilir. Aris yaptığı kağıttan gemilerle ve uçaklarla basit bir oyun kurmuştur kendisine. Sıkışıp kaldığı düzen içerisinde sadece eğlenmez, aynı zamanda bir çıkış yolu arar. Sürekli meraklı olması, sorular sorması ve dış dünya ile tek bağı olan pencereden bakması bu oyunun bir parçasıdır. Hatta dışarıdan geçmesi beklenen Resmi Geçit ve tören bile, aslında dış dünyaya dair rahatsız edici bir gerçeklik olsa da Aris ve Zoi için oyundan ibarettir. Yaşanan gerginliğin somut göstergesi olan geçit törenini oyunlaştıran Zoi ve Aris, aynı zamanda bu korkunç gerçekle baş etmeye çalışmaktadır. Aynı zamanda birinin aşırı eylem yüklü, diğerinin ise eylemsiz olma hali de kişileştirmede yaratılan karşıtlığın bir göstergesidir.

Toplum ve insan eleştirisini yangın metaforu üzerinden ele alan **Süleyman ve Öbürsüler** oyunundaki kişileştirme, tıpkı **Kuşlar** oyunundaki gibi tipleştirilmiş, bir kişilik özelliğinin abartılmış hali olarak değerlendirilmiştir. Ancak **Süleyman ve Öbürsüler**'deki kişilerin bir diğer önemli özelliği, oyun kişilerinin özdeşlik kurulamayacak olan aşırı uzaklığıdır. İzlenen, seyircinin uzak kalarak bir ders çıkarmasına olanak sağlayan kişileştirmelerdeki aşırılık, bu özelliği nedeniyle sadece gülmeye neden olmaz aynı zamanda bir mesafe yaratılmasına da neden olur. Oyun kişileri, sanki anlattıkları insanların uslanmaz ve bitmek bilmeyen isteklerini farkındadır.

**Masal İçinde Masal** oyunundaki oyun kişileri ise hem komik hem de ders çıkarmamıza olanak sağlayacak kusurların temsilcileri şeklinde kullanılmıştır. Kişileştirmeden kaynaklı sakarlık, bencillik, uykuculuk gibi özelliklerle güldürü sağlanırken oyun içerisinde, her oyun kişisi birden fazla karaktere bürünmektedir. Bütün oyun kişileri, hangi karakterde olursa olsun kostüm ve hareket olarak da Geleneksel öğelerden beslenmektedir. Bununla birlikte oyun kişilerinde kuklanın da yer aldığı görülmektedir. Bir Kırılma, tıpkı gerçek bir oyun kişisi gibi oyuna dahil olur. Ayrıca

oyun kişileri illüzyonu bozan, hikâyeyi durdurup ya da bölüp seyircisine anlatan bir hikâye anlatıcısı gibi de kullanılmıştır.

Semaver Kumpanya oyunları, kişileştirme öğelerinin kullanılması bakımından incelendiğinde Geleneksel Tiyatro'nun güçlü etkisi neredeyse bütün oyunlarda kendisini göstermektedir. Kuşlar oyunundaki Hüthüt karakterinin bir Hacivat gibi yorumlanmasından Süleyman ve Öbürsüler'deki oyun kişilerinin aşırıya kaçan yorumlanması bunun bir göstergesidir. İnfazcı No:14 gibi, klasik dramatik yapıdaki bir karakterden, Cimri'deki Harpagon gibi iki boyutlu tiplerin daha derinlikli işlenmesine kadar geniş bir yelpazede kullanılan kişileştirmelere rastlanmaktadır.

### 3.1.2.7. Oyunlardaki Dekor-Kostüm öğelerinin İncelenmesi

Geleneksel Türk Tiyatrosu genel anlamda yanılsamaya dayalı değil göstermeci anlayışa sahip bir tiyatro olduğundan dekor ve kostüm kullanımı da Batı Tiyatrosundan farklı bir anlamda kullanılmaktadır. Oyunun sahnelendiği yer, dekorun kullanım amacı oldukça işlevseldir. Taşınabilir, kolay değiştirilebilir dekor kullanımına karşılık kostüm anlamında oldukça zengin bir kullanıma sahiptir.

**Semaver ve Kumpanya** oyununa bakıldığında zaman kostüm anlamında sade bir üslubun seçildiği görülmektedir. Kullanılan kostümler gerçekçidir. Oyun içinde oyun mantığı sırasında gösterilen dans ve müzik gösterilerinde dönem kıyafetleri birebir kullanılırken oyunun şimdisindeki kostümler oldukça sade ve olması gerektiği gibidir. Dekor anlamında Semaver ve Kumpanya oyununun Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan beslendiğini söyleyebiliriz. Özellikle Ortaoyun'daki dekor kullanımına benzer bir kullanım bu oyunda görülmektedir. Yeni Dünya olarak bilinen bir paravandan ibaret olan dekor, Semaver ve Kumpanya oyununda yer alır. Ali'nin evinin olduğu bölüm bir paravan ve üzerine asılan tüllerle, Ortaoyununu çağrıştıran bir şekilde verilir. Yine Ortaoyunda görülen masal, sandalye ve tezgah gibi malzemelerin oyundaki hikâyeye göre istenilen her mekana çevrilmesi de bu oyunun dekor anlayışında kullanılmıştır.

Oyunda kullanılan tren yolculuğu bölümünde kullanılan dekorda bez bir arka fon ile önüne koyulan banklarla bir tren dekoru yaratılmıştır. Özellikle Epik tiyatrodaki kullanılan göstermeci dekor anlayışı tren yolculuğu sahnesindeki dekorda en somut şekilde kullanılmaktadır. Yine diğer sahnelerdeki bez arka fon ile sade bir dekor ve mekan



anlayışı benimsenmiştir. Yanılsamacı bir dekordan uzak Geleneksel öğelerin kullanıldığı dekor anlayışı oyunun geneline hakimdir. Yine dekor değişimleri de oyun içerisinde, oyunun bir parçası olarak yapılmaktadır.

Grotesk öğelerin ve sahneleme biçiminin hakim olduğu **Kuşlar** oyununda ise dekor ve kostüm kullanımı bütün olarak rahatsız edici, karikatürize ve tekinsizdir. Dekor, oyunun komedi vurgusuna rağmen karanlık, umutsuz yani distopik bir tarzda kullanılmıştır. Atmosferi oldukça güçlü bir karamsarlıkla ele alan dekorda ışık kullanımı da buna uygundur. Geleneksel öğelerden gölge ve ışık oyunlarının kullanımına bu oyunda da rastlanmaktadır. Aynı zamanda dekor, hiçbir zamana ve mekana bağlı kalmaksızın oyunun uzamını belirsiz kılmaktadır.

**Kuşlar** oyunundaki kostüm ve aksesuar kullanımı ise oldukça zengindir. Kostümler groteskin tekensiz ve güldürüyü sağlayan yönlerine uygun olarak kullanılmaktadır. Her karakterin kostümü oldukça detaylı, kendi tiplemesine uygun ve bir bakıma rahatsız edicidir. Özellikle Güven ve Umut'un oyun ilerledikçe değişen kostümleri temelde daha komik gibi görünse de aynı zamanda rahatsız edicidir. Özellikle oyunun finalinde Güven'in liderliği ele geçirmesiyle bir palyaço formundaki kostümü ironiyi ve taşlamayı güçlendiren bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunda kullanılan aksesuarlar da yine abartılı ve akıl karıştırıcıdır. İllüzyonu sağlamaktan çok bunu bozmaya hizmet eden ve oyundaki dünyaya uymayan, günümüzden aksesuarlar da oyunda kullanılmaktadır. Bu aksesuarlara örnek olarak şemsiye, hamak, sırt çantası, darbuka ve tekerlekli sandalye gibi eşyalar gösterilebilir. Ancak bu aksesuarlar oyuna gelişigüzel bir şekilde değil, oyundaki garipliğe, uyumsuzluğa hizmet edecek şekilde kullanılmaktadır. Güven lider olur ama tahtı bir tekerlekli sandalyedir.

**Kuşlar** oyununa genel anlamda bakıldığında kostüm, dekor ve aksesuar anlamında en zengin oyunlardan birisi olduğunu söylemek mümkündür. Oyunun genel atmosferi ve kullanılan her nesne, Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan çağdaş tiyatroya, Klasik Batı Tiyatrosu'ndan Epik Tiyatro'ya kadar, birçok katmanda oyuna zenginlik kazandırmaktadır.

Seyirci koltuklarının bir mezarlık olarak kullanıldığı **İnfazcı No:14** oyununda ise kostüm olarak oldukça sıradan bir kıyafet seçilmiştir. Özel bir vurgu ya da aidiyet olmamasıyla da bir kimlik yaratılmıştır. Oyunun dekoru ise seyirci koltukları arasına

yerleştirilen mezar taşlarından, çalılardan ve ağaç dallarından oluşmaktadır. Kullanılan ters ışıkla birlikte oldukça etkili bir atmosfer kazandırılan oyunun neredeyse olmayan dekoru oyunun belki de en güçlü anlatımlarından birisidir. Oyun, bir tiyatro sahnesinin seyirci koltuklarını anlamsal olarak dekor malzemesi haline getirmektedir. Her koltuk belki bir mezar, her boşluk belki ölüsünü bekleyen bir çukur gibidir. Işığın da etkisiyle illüzyonu güçlü bir şekilde kurgulayan oyundaki rejî yorumu farklıdır.

Oldukça sade ama anlam olarak yoğun bir dekor ve kostüm anlayışına sahip olan **Resmî Geçit** oyununda, tek bir mekan kullanılmaktadır. Aris ve Zoi'nin yaşadıkları, aslında yaşamaktan çok korunmak ve kaçmak için kapandıkları bir odada geçer bütün oyun. Dekor da oyunun bu yapısına ve karamsarlığına uygun olarak kullanılmaktadır. Her tarafı kapalı, dört duvardan oluşan, renksiz bir dekor yorumu vardır. Dış dünyaya açılan tek yol, ufak ve dışarısının görünmediği bir penceredir. Bir yatak ve sandalye dışında odanın içinde hiçbir dekor yoktur. Zoi ve Aris'in kullandıkları birkaç aksesuar da yaratılan distopik dünyaya uygundur. Kağıttan oyuncaklar bir umut ögesi olarak yerleştirilse de bir süre sonra Aris'i mutlu etmez. Zoi ise sürekli ördüğü kırmızı örgüsünün arkasına saklanarak, eylemsiz kalır. Bu açıdan değerlendirildiğinde özellikle aksesuar ve dekorun, kavramsal olarak bir anlama sahip olduğu görülmektedir.

**Cimri** oyunundaki dekor ve kostüm yorumu ise oldukça sade ve kimliksizdir, denebilir. Ahşap sandıklardan, kutulardan ve kapılardan oluşan sade dekor yorumu, formu bozuk bir şekilde kullanılmıştır. Bu yorum oyunun belli bir mekan, zaman ve coğrafya ile özdeşleşmesini değil daha özgür kalarak evrensel bir üsluba sahip olmasını sağlamaktadır. Herpagon'un güç ve gelecek endişesi ile hep daha fazlasını istemesi, Else'in ve Cleante'in düzen içindeki çarpıklıkları başka bir çarpıklıkla çözmeye çalışması hem modern dünyanın bir açmazı hem de insana dair temel bir sorundur. İşte bu evrensel mesaj, oyunun sade dekor ve kostüm anlayışı ile pekişmiştir. Yine oyundaki ışık kullanımı da özel bir anlama sahip değildir. Bazı sahnelerde lokal ışık ile mekan değişikliği yapılmasının dışında farklı bir yorumla kullanılan ışık yoktur. Aksine dekor ve ışık, oldukça yalındır.

**Süleyman ve Öbürsüler** oyununda neredeyse hiç dekor kullanılmamıştır. Bir ortaoyunu tadında olan oyunda iki basamaklı bir merdivenle sahnedeki hareket duygusu sağlanırken bir masa ve sandalye ile benzetmeci değil göstermeci bir anlayış

benimsenmiştir. Ayrıca oyun boyunca sahnedeki hikâyenin merkezinde olan saz heyeti de canlı müzikle ve sahnedeki varlıklarıyla oyunun bir parçası olarak kullanılmıştır. Kostümler de komikliği daha doğru bir anlatımla taşlama ve ironiden kaynaklanan mizahı yaratmak için abartıcı bir üslupla yorumlanmıştır. Tıpkı Ortaoyununda olduğu gibi dekordan çok kostüm ve aksesuarlar bu oyunda da daha yoğun ve özenlidir.

**Masal İçinde Masal** oyunu renkli, hareketli ancak bir o kadar da sade bir dekor/kostüm yorumuna sahiptir. Oyundaki dekor bir bakıma Şamanizm'in, kostümler ise Geleneksel Türk motiflerinin etkisindedir. Oyun boyunca sahnenin ortasında duran ahşap düzeneğin ortasında büyükçe bir daire, kimi zaman Ay kimi zaman da Güneş gibi düşünülebilir. Sahnenin geri kalanı hasırdan sepetler, Anadolu'ya özgü kırkyama ile hazırlanmış paravanlar ve saman ipleriyle arka fondaki yerini almıştır. Aynı zamanda Meddah'ın ya da Pişekar'ın ellerindeki aksesuarları, hikâyeye uygun olarak birden fazla formda kullanmaları gibi bir aksesuar kullanımı da vardır. Buna örnek olarak oyun boyunca sahnede duran hasır sepetler gösterilebilir. Bu sepetler oyun boyunca bir dağ, bir oturak ya da yoldaki engeller olarak kullanılmıştır.

Semaver Kumpanya'nın diğer bütün öğelerde olduğu gibi dekor ve kostüm kullanımında da geleneksel öğelerden yoğun biçimde faydalandığını söylemek mümkündür. Kuşlar oyunundaki gibi devasa ve görkemli dekordan, Cimri'deki gibi asimetrik bir düzeni sağlayan dekora ve Süleyman ve Öbürsüler'deki gibi oldukça sade dekor yorumuna kadar birbirinden farklı yoğunlukta olsa da bütün dekor ve kostüm yorumlarında geleneksel öğelere rastlanmaktadır. İnfazcı No:14 oyunundaki gibi alternatif bir yorumun da yer aldığı dekor-kostüm kullanımdan hareketle Semaver Kumpanya'nın Geleneksel ve Batı Tiyatrosunun bir sentezi olan, geniş bir yelpazede dekor-kostüm kullandığını söyleyebiliriz.

### **3.1.2.8. Oyunlardaki Dans ve Müzik Kullanımı**

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun dans ve müziği en çok kullanan geleneklerden birisi olduğunu söylemek mümkündür. Dünya'daki halk tiyatrosu geleneklerinin de en temel özelliği olan dans ve müzik, seyirciyi eğlendirmek ve epizotlara ayrılmış sahne geçişlerini ayırmak için kullanılmaktadır. Kullanılan dans ve müzikler aynı zamanda kendisinden önceki ya da sonraki sahneyi de tamamlar niteliktedir. O sahnedeki

duygunun, anlatılan olayın bir özeti ya da eleştirisi olarak kullanılan dans ve müzik Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun en belirgin özelliğidir (Tekerek, 2001, s. 71).

**Semaver ve Kumpanya** oyunu iki ana biçim üzerinden ilerlemektedir. Tümüyle gerçekçi ve yanılsamacı olayların anlatıldığı klasik dramatik sahneler ile Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun uzantısı olan danslı ve müzikli sahnelerdir. Oyun içinde oyun mantığı ile ikinci katmana geçilen sahnelerde tam bir kumpanya havası görülmektedir. Turneye giden oyunun içindeki kanto sahneleri, Lüküs Hayat Müzikali'nin kalıplaşmış müziklerinin dans ve müzikle gösterildiği sahneler ile kumpanyadaki oyuncuların eğlendiği sahneler tümüyle Geleneksel Tiyatrodan izler taşımaktadır. Oyunun her anında dansın ve müziğin durumlarla, olaylarla iç içe kullanılması da hikâyenin her kesimden seyirciye hitap etmesinin bir aracı olarak görülebileceği gibi Geleneksel mirasın devamı şeklinde de yorumlanabilir.

Dans ve müzik kullanımının en sık görüldüğü başka bir yer ise sahne geçişleridir. Oyuncu seçmeleri, meyhane, tren yolculuğu, prova, oyunlarının sahnelenmesi gibi bölümler şarkılarla, danslarla, müzikle birbirine bağlanmaktadır. Bir sahnenin finalinde kullanılan müzik diğer sahnenin başlangıcı olabilmektedir. Yine tren yolculuğu sahnesinde, tren sesini taklit ederek başlayan ritim zamanla bir türkütün melodisine oradan da bir sahneye dönüşmektedir. Oyunda sıklıkla kullanılan bu müzik ve dans bölümleri Ortaoyundaki fasıllara ve sahne değişimindeki eğlenceli müzikli gösterilere benzemektedir. Bununla birlikte yine Geleneksel tiyatrodan görülen, canlı saz heyeti ile müziği o an yapma yöntemi de **Semaver ve Kumpanya** oyununda kullanılmaktadır. Arap Arif ve Gönül'ün oyuncu seçmelerindeki darbuka şovları, kumpanyanın sahneledikleri oyunlarda bir saz heyeti ile sahneye çıkmaları buna örnek olarak gösterilebilir.

**Kuşlar** oyununda da oyunun açılış sahnesinden finaline, sahne geçişlerinden sahne içindeki yoğun anlara kadar dans ve müziğin yoğun bir şekilde kullanıldığını görmek mümkündür. Sahnenin dekorunda, oyunun bir parçası olarak yer alan bateri, sahnede canlı çalınan darbuka gibi enstrümanlar müziğin, oyunun asal bir parçası haline gelmesini sağlamaktadır. Bir bakıma sahnede canlı müzik yapılan oyunda hem seyircinin eğlenmesi sağlanırken hem de o sahnenin ya da önceki/sonraki sahnedeki hikâyenin eleştirisi de dans ve müzikle sağlanmaktadır.

Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun kökenlerindeki ritüel etkisi yine dans ve müzik kullanımında kendine yer bulmaktadır. Ölüm ve doğum, savaş ve düğün gibi toplumsal olayların belirli bir ritüel çerçevesinde, dans ve müzikle kutsanması eski çağlarda önemlidir. Aynı zamanda bu dans ve müziklerin tanrısal, mistik ama bir o kadar da tekinsiz, rahatsız edici bir tavrı vardır (Ünlü, 2006, s. 226).

**Kuşlar** oyununda Şamanizm'den başlayıp Köy Seyirliklere ve sonrasında Ortaoyunu, Karagöz gibi türlere kadar uzanan serüvendeki ritüelistik dans ve müzik kullanımına yer verilmiştir. Özellikle dans ve devinim olarak karşımıza çıkan oyundaki bazı sahneler, ilksel bir dönemden izler taşımaktadır. Aynı etkiyi **Süleyman ve Öbürsüler** oyunundaki dans ve müzik kullanımında görmek mümkündür. Aynı zamanda bu oyunda, sahnede sürekli olan yer alan saz heyeti oyunun bütünleyicisi, tamamlayıcısı ve sahneleri birbirine bağlayan bir öge olarak kullanılmıştır.

**Kuşlar** oyununda müzik ve dans kullanımını nerdeyse oyunun geneline hakim durumdadır. Ancak tek bir dans ve müzik türünden bahsetmek imkansızdır. Oyunun bazı bölümleri bir müzikal havasında, oldukça coşkulu, bütün oyun kişilerinin dahil olduğu görsel bir şova dönüşürken bazı dans ve müzikli sahneler ise sade, ürkütücü ve grotesktir. Bununla birlikte oyundaki bazı müzikler "Kekliği Düz Ovada Avladım" gibi yerel türkülerin modern yorumu gibi alaturkadır. Darbukanın çalındığı sahnelerde de aynı durum söz konusudur. Bunun tam tersi olarak da bazı müziklerin daha Avrupa formatındaki Rap ve Rock üslubunda olduğu görülmektedir.

## SONUÇ

İstanbul'da kurulmuş olan Semaver Kumpanya tiyatro topluluğunun bir model olarak ele alındığı ve Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndaki temel öğelerin Çağdaş Türk Tiyatrosu içerisinde nasıl kullanıldığının, bu model üzerinden değerlendirildiği bu çalışmanın sonucunda toplam yedi oyun detaylı bir şekilde incelenmiştir. Öncelikle Türk Tiyatrosu'nun Şamanizm'den başlayan ve günümüze uzanan yolculuğundaki serüveni tarihsel olarak değerlendirilmiştir. Daha sonra Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun temel unsurları alt başlıklar halinde incelenip bu unsurlar, küreselleşme ve popüler tiyatro kavramlarının açıklanmasıyla zenginleştirilmeye çalışılmıştır.

Çalışmanın üçüncü bölümünde ise Semaver Kumpanya'nın sahnelediği oyunlar epik öğelerden, dil ve hareketten kaynaklanan güldürüye, toplumsal taşlama ve ironiden groteske, kişileştirmenin yorumlanmasından dekor ve kostüm ile dans ve müziğe kadar birçok alt başlıkta detaylı bir şekilde incelenmiştir. Bu incelemenin sonucunda ise Semaver Kumpanya'nın kuruluşundan bu zamana kadar sahnelediği oyunlarda Batı etkisinin izlerinden daha çok Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun izlerine rastlanmıştır.

Semaver Kumpanya'nın İnfazcı No:14 veya Cimri gibi klasik anlatıdaki oyunları yorumlamasında çağdaş ve farklı yorumların kullanıldığı görülmektedir. Oyun alanını seyirci koltukları arasına taşımak, Kuşlar gibi klasik bir metnin sahnelenmesini geleneksel öğelerle yeni ve farklı bir yorumla sahneye koymak çağdaş bir tiyatro olarak Semaver Kumpanya'nın kendi tarzını oluşturmaya çalıştığının kanıtıdır. Semaver Kumpanya genel olarak oyun metni seçiminde evrensel bir dil kullanmaktadır. 2000 sonrası yazılan metinlerden 2500 yıl önce yazılmış metinlere kadar geniş bir zaman diliminden oyunlar seçmektedir. Aynı farklılık oyunların yazıldığı coğrafyalar için de geçerlidir. İster Antik Yunan oyunlarından Kuşlar olsun, ister günümüz Yunanlı yazarın kaleme aldığı Resmi Geçit oyunu olsun aynı coğrafyadan farklı zamanlara uzanan bir oyun seçimi de görmek mümkündür. Aynı zamanda Mısır'dan İnfazcı No:14 oyunu ile Fransa'nın kült eserlerinden Cimri'ye kadar batıdan doğuya geniş bir coğrafyadan beslendikleri görülmektedir.

Bu kadar geniş bir yelpazede oyun seçimleri yapan Semaver Kumpanya bu noktada, hangi oyunu seçerse seçsin Geleneksel Türk Tiyatrosu'nun herhangi bir öğesini oyunun sahnelenme aşamasında yorumuna eklemektedir. Kuşlar oyunu örneğinde olduğu

gibi temelde klasik bir anlatımı olan oyun, Semaver Kumpanya yorumunda geleneksel tiyatromuzdan izler taşıyan, modern, groteskin gücünü benimsemiş bir yorumla sahneye taşınmıştır.

Binlerce yıllık Geleneksel Tiyatro anlayışının güçlü kullanımını ile aynı zamanda bütün oyunların evrensel bir mizah anlayışına sahip olduğunu da incelemelerde ortaya çıkan bir bulgudur. Oyunların yorumu her ne kadar geleneksel olsa da dünyanın herhangi bir ülkesinde veya farklı bir zamanda, aynı yorumla sahnelenebilir ve bütün seyirciler için temelde aynı anlamlar yaratabilir. Sonuçta Semaver Kumpanya'nın Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan beslenerek, bu geleneği merkeze alarak yola çıktığını, Batı Tiyatrosu'nun yetkin ve derin etkisini yok saymadan çağdaş bir sentez yaratmaya çalıştıklarını söylemek mümkündür.



## KAYNAKÇA

- Akıncı, U. (2003). *Kaleminden Sahneye – 1946’dan günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler*, İstanbul: YGS Yayınları.
- Aksan, D. (2003). *Her Yönüyle Dil, Ana Çizgileriyle Dilbilim*, Ankara: TDK Yayınları.
- Alp, K. – Balcı, Ş. (2009). “Karagözde Biçim ve Anlam Kurgusu”. *Fine Arts*, Sayı: (4)-3, 23-32.
- Anagnostaki, L. (2006). *Toplu Oyunları 1- Geceyi Geçirme, Şehir, Resmi Geçit*, (Çev. B.İ. Dinçel) İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- And, M. (1969). *Geleneksel Türk Tiyatrosu “Kukla-Karagöz-Ortaoyunu”*, Ankara: Bilgi Yayınevi.
- And, M. (1970). “Tiyatroda Açık Biçim ve Türk Tiyatrosundaki Önemi”. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 1, 19-31.
- And, M. (1977). *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu*, İş Bankası Yayınları, Ankara.
- And, M. (1983). *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu (1923-1983)*, Ankara: Doğu Matbaası.
- And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu (Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri)*. İnkılap Kitabevi, İstanbul.
- And, M. (2014). *Başlangıcından 1983’e Türk Tiyatro Tarihi*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Arın, S. (2003). *Çağdaş Tiyatro Mekanı*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aristophanes. (2010). *Eşekarıları, Kadınlar Savaşı ve Diğer Oyunlar*, (Çev. S. Eyüboğlu-A.Erhat), İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Aristoteles. (2005). *Poietika – Şiir Sanatı Üzerine*, (Çev. N. Kalaycı), Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Belkıs, Ö. (2003). “1960’tan 1970’e Oyun Yazarlığımızın Genel Görünümü”, *Sanat Dergisi, Sanat Dergisi*, Sayı: 6, 69-81.
- Belkıs, Ö. (2003). *Kaleminden Sahneye – 1946’dan Günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler*, İstanbul: YGS Yayınları.



- Birkiye, S.K. (2008). “İkibinli Yıllarda Türk Oyun Yazarlığı”, *Yaratıcı Drama Dergisi*, Sayı: 3 (6), ss
- Brecht, B. (1977). *Hurda Alımı*, (Çev. Y. İlksavaş), İstanbul: Günebakan Yayınları.
- Brecht, B. (1982). *Oyunculuk Sanatı ve Dekor*, (Çev. K. Şipal), İstanbul: Say Yayınları.
- Brecht, B. (1993). *Tiyatro İçin Küçük Organon*, (Çev. A. Cemal), İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Brockett, O.G., (2010). *Tiyatro Tarihi*, (Yayına Hazırlayan: İnönü Bayramoğlu), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları
- Candan, A. (1994). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Çelenk, S. (2003). *Kaleminden Sahneye – 1946’dan Günümüze Türk Oyun Yazarlığında Eğilimler*, İstanbul: YGS Yayınları.
- Çevik, K. (2008). “Tiyatroda Yeni Eğilimler: Doğaçlama Tiyatro”. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 25, 37-62.
- Çiğdem, A.P. (2010). “Popüler Kültür ve Popüler Tiyatro”. *Sanat Dergisi*, Sayı: 2010/8, 47-62.
- Demirkol, N. (2012, 2 Aralık). “Semaver Kumpanya ‘Metot’ ile İzmir’de”, <http://www.hurriyet.com.tr/semaver-kumpanya-metot-la-izmir-de-22061383>
- Devlet Tiyatroları, [http://www.devtiyatro.gov.tr/programlar-detay-bolum\\_konu-suleyman-ve-obursuler.html](http://www.devtiyatro.gov.tr/programlar-detay-bolum_konu-suleyman-ve-obursuler.html) adresinden alınmıştır.
- Dudu, S. – Bayat, B. (2017). “Tiyatronun Sosyal Sorumluluğuna Tarihsel Bir Yolculuk ve Brecht”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Kongresi Dergisi*, 1879-1902.
- Düzgün, D. (2000). “Osmanlı Döneminde Geleneksel Türk Tiyatrosunun Genel Görünümü”. *A.Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, Sayı 14, 63-69.
- Eker, G.Ö. (2003). *Fıkralar*, Türk Dünyası Edebiyat Tarihi, C. III, Ankara, Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları, Ankara.
- Eliuz, Ü. (2008). “Toplumsal İroni Bağlamında Karagöz”, *Turkish Studies International Periodical Fort he Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Sayı: 3/2, 294-305.

- Ercan, E. <http://www.zorunlusahne.com/semaver-kumpanyanin-cimrisi/> Adresinden alındı.
- Ezici, T. (2010). “Çağdaş Tiyatro Uygulamalarında Çokkültürlülük / Kültürelarasılık Kavramlarına Yaklaşım; Paradigmalar ve Paradokslar”. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 29, 43-54.
- Fuat, M. (2000). *Tiyatro Tarihi*, İstanbul: MSM Yayınları.
- Göker, Z, G. (2016, 2 Mart). “Haliç’in Öte Yanında Tiyatro Var” <https://www.gazetemustehak.com/guney-zeki-goker-halicin-ote-yaninda-tiyatro-var/> adresinden alındı.
- Gülayşe, E. (2010). "1960-1970 Dönemi Tiyatro Hareketleri." *A.Ü. Açık Erişim Sistemi*, 1-21.
- <http://www.hurriyet.com.tr/semaver-kumpanya-metot-la-izmir-de-22061383> adresinden alındı.
- <https://www.evrensel.net/haber/228060/ic-savasta-bir-infazci> adresinden alındı.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnternet-1: Semaver Kumpanya, <http://www.semaverkumpanya.com/tr/>
- İpşiroğlu, Z. (1992). *Tiyatroda Yeni Arayışlar*, Düzlem Yayınları.
- Kesting, M. (1985). *Tarihte ve Çağımızda Epik Tiyatro*, (Çev. Y. Onay), İstanbul: Adam Yayınları.
- Kılıç, D. (2011). *Sosyolojik İzlekte Tiyatro-Seyirci İlişkisi Örnek Bir Çalışma Olarak Semaver Kumpanya*, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Bilgi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Kültürel İncelemeler Yüksek lisan Programı, İstanbul.
- Kulluk, S. (2003). “Cumhuriyet Dönemi Kültürel Ortamında Güldürü Anlayışını Belirleyen Özellikler ve Bunların Komediye Anlayışındaki Yansımaları”, *Sanat Dergisi*, Sayı: 3, 117-130.

- Kuruyazıcı, H. (2003). *Oyun-Mekân İlişkisi Açısından Başlangıçtan Günümüze Tiyatro Yapılarının Gelişmesi*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- Mitrani, E. (2017, 8 Şubat). “Semaver Kumpanya: Kucamustafapaşa’da 15.yıl”. [http://www.salom.com.tr/arsiv/haber-102029-semaver\\_kumpanya\\_kocamustafapasada\\_15yil\\_\\_\\_\\_.html](http://www.salom.com.tr/arsiv/haber-102029-semaver_kumpanya_kocamustafapasada_15yil____.html) adresinden alındı.
- Moliere, J.B.P. (2016). *Cimri*, (Çev. T. Y. Öğüt) İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- Ntv Kültür Sanat, (2005, 1 Nisan) <http://arsiv.ntv.com.tr/news/316836.asp>
- Nutku, Ö. (1969). *Darülbedayi'nin Elli Yılı*, Ankara: A.Ü. Dil ve Tarih – Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- Nutku, Ö. (1970). “Ortaoyununda Yabancılaştırma Kavramı”. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 1, 33-47.
- Nutku, Ö. (1977). *Bertolt Brecht ve Epik Tiyatro*, İstanbul: Özgür Yayınları.
- Nutku, Ö. (1993). *Dünya Tiyatrosu Tarihi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Nutku, Ö. (1997). *Meddahlık ve Meddah Hikâyeleri*, Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- Nutku, Ö. (2001). *Dram Sanatı – Tiyatroya Giriş*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Nutku, Ö. (2014)a. *Sahne Bilgisi*, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Nutku, Ö. (2014)b. *Zaman İçinde Zaman*, İstanbul: Opus Kitap.
- Orak, A. (2008, 14 Mart). “İç Savaşta Bir İnfazcı”. <https://www.evrensel.net/haber/228060/ic-savasta-bir-infazci>
- Pekman, Y. (2005a). “Haldun Taner Tiyatrosunda Yabancılaştırma”, *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturgi Bölümü Dergisi*, Sayı: 7, 9-28.
- Pekman, Y. (2005b). “Kuşlarla Çıkılan Bir Yolculuk Üzerine”, *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturgi Bölümü Dergisi*, Sayı: 6, 155-157.
- Pekmen, Y. (2002). *Çağdaş Tiyatromuzda Geleneksellik*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.

- Saadati, A. (2015). *Türk Tiyatrosu'nda Açık Biçim Üzerine İki Oyun İncelemesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Ana Sanat Dalı, Erzurum.
- Sağlam, T. (2007). "İbsen'den Beckett'e Uzamın Dönüşümü", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 23, 53-62.
- Sakallı, E. (2014). "Türkçe Popüler Kültür". *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, Sayı: 3/2, 307-317.
- Salihoğlu, B. (2016). "Gülmeden Grotesk Etkiye", *Aydın Sanat Dergisi*, Yıl: 2, Sayı: 3, 47-59.
- Sevengil, A.R. (2015). *Türk Tiyatrosu*, İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Şener, S. (1963). *Musahipzade Celal ve Tiyatrosu*, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Şener, S. (1974). "Moliere ve Türk Komedyası". *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 5, 25-36.
- Şener, S. (1982). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, İstanbul: Adam Yayınları.
- Şener, S. (2007). *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Taner, H. – Nutku, Ö. – And, M. (1966). *Tiyatro Terimleri Sözlüğü*, Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Tekerek, N. (2001). *Popüler Halk Tiyatrosu Geleneğimizden Çağdaş Oyunlara Yansımalar*, Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Tekerek, N. (2007). "Köy Seyirlik Oyunları, Seyirlik Uygulamalarıyla 51 Yıllık Bir Amatör Topluluk: Ankara Deneme Sahnesi ve Uygulamalarından İki Örnek: Bozkır Dirliği ve Gerçek Kavga". *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 24, 67-124.
- Temel, T. (2016). "Türk Modernleşmesinin Taşıyıcı Gücü: Tiyatro", *İdil Dergisi*, Cilt: 5, Sayı: 26, 1763-1776.
- Tuna, E. (2000). *Şamanlık ve Oyunculuk*, İstanbul: Okyanus Yayıncılık.

- Tuncay, M. (1992). *Ortaçağ Tiyatrosunda Dinsel Oyunlar ve Everyman İbret Oyunu*, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.
- Türkmen, F – Fedakar, P. (2009). “Türk Halk Tiyatrosunda Hareket Komîğine Bağlı Mizahi Unsurlar”, *Milli Folklor Dergisi*, Sayı: 82, 98-109.
- Ünal, S. (2017, 16 Mart). Semaver ve Kumpanya Yeniden Çevre Tiyatrosu’nda <http://blog.milliyet.com.tr/-semaver-ve-kumpanya--yeniden-cevre-tiyatrosunda/Blog/?BlogNo=556314> adresinden alınmıştır.
- Ünlü, A. (2006). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*, Ankara: Aşina Kitaplar Yayıncılık
- Yanikkaya, Z. (2003). *Tiyatroda Grotesk ve Bir Örnek Olarak Fernando Arrabal Tiyatrosu*, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anabilim Dalı, Ankara.
- Yüksel, A. (1995). “Modern Türk Tiyatrosunda Arayış ve Gelişmeler”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 12, 123-130.

**ÖZGEÇMİŞ**

<b>Kişisel Bilgiler</b>	
<b>Adı Soyadı</b>	Emre YILMAZ
<b>Doğum Yeri ve Tarihi</b>	ERZURUM-18.01.1986
<b>Eğitim Durumu</b>	
<b>Lisans Öğrenimi</b>	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne sanatları bölümü (Oyunculuk Ana Sanat Dalı).
<b>Y. Lisans Öğrenimi</b>	Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Bölümü.
<b>Bildiği Yabancı Diller</b>	İngilizce
<b>Bilimsel Faaliyetleri</b>	
<b>İş Deneyimi</b>	
<b>Stajlar</b>	
<b>Projeler</b>	
<b>Çalıştığı Kurumlar</b>	Kültür ve Turizm Bakanlığı, Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü, Erzurum Devlet Tiyatrosu, İ.B.B Kültür A.Ş
<b>İletişim</b>	
<b>E-Posta Adresi</b>	<a href="mailto:emr.yilmazz@gmail.com">emr.yilmazz@gmail.com</a>
<b>Tarih</b>	26.06.2019