

## SHAKESPEARE'İN OYUNLARINDA DOĞA VE DOĞA ÜSTÜ GÜÇLER

Süreyya KARACABEY

Shakespeare'in oyunları yalnızca konuları açısından değil, bu konuları biçimleyen malzeme açısından da zenginlik gösterir. Oyunlarının bir bölümünde insanlara cinlerin, perilerin ve hayaletlerin eşlik ettiği ve çok kez de doğanın bir oyun kişisi gibi oyunlara katıldığı görülür. İnsanların dünyası bu biçimde bütünlenir ve mikro kosmos ile makro kosmos arasında bir ilişki kurulur. Dramaturjik açıdan oyunlarla organik bağlantıları olan bu güçlerin işlevleri, Shakespeare'in oyunlarında izlerini bulduğumuz evrensel uyum düşüncesiyle bir anlama kavuşur.

Oyunların başladığı nokta değerlerin alt üst olduğu, dengenin ve uyumun bozulduğu bir noktadır. Bu düzensizlik bazı oyunlarda neredeyse kaotik bir boyuta ulaşır. Bozulmanın sonuçları yalnızca küçük alanları etkilemekle kalmaz daha geniş bir alanı da etkisi altına alır. Yani Shakespeare' de bozucu eylem evrendeki dengeyi tehdit eden bir unsur olarak okurun karşısına çıkar. Düzen bozucular oyunların sonunda bir biçimde cezalandırılırlar böylece bir çeşit yazınsal adalet sağlanmış olur. Fakat Shakespeare'in bu adaleti hiç bir zaman bozulmayacak uyum gibi bir kapalı sonu içermez. Bir süre sonra birilerinin dengeyi yeniden bozacağını imleyen ilmekler de atılmıştır oyunlara. Geçici de olsa yeniden kurulan uyum yaşama olan inancın yenilenmesidir belki de.

Düzenin sağlanmasında da insanlar dışındaki güçler de rol oynayacaktır. Tabii başrol doğanıdır.

Doğa Shakespeare'in oyunlarında üç şekilde kullanılmıştır. Birinci şekilde kişileştirilmiştir, tıpkı bir insan gibi tepkiler verir:

---

Bu yazı 1991 - 1992 Öğretim Yılında Dr. Selda Öndül tarafından yürütülen Tı 422 (Yönetim Bilgisi) dersi çerçevesinde, bu dersi alan öğrencilerin oluşturdukları çalışmalarından derlenmiştir.

Öfkelenir, cezalandırır, sevecen davranır, onaylar ya da onaylamaz. İkinci şekilde doğa, insanın iç dünyasının bir ifadesi olur; insanın bilinçaltıdır ve bilinçaltının itilimlerine göre şekillenir. Üçüncüsün de ise olaylar dizisine doğrudan etkisi olan bir mekandır. Örneğin *Macbeth*, *Kral Lear*, *Jul Caesar* ve *Kış Masalı* adlı oyunlarda doğanın kişileştirilmiş olduğu görülür. *Kral Lear* ve *Macbeth*'de iç dünyaların bir ifadesi olduğu gibi mekan olarak ön plandadır. *Gene Fırtına*, *Othello*, *Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası*, *Beğendiğiniz Gibi* ve *Hamlet*'de de aynı şekilde mekan olarak oyunlara etki eder.

*Macbeth*'de oyunun bütününde bir sahne dışında öfkeli bir doğayla karşılaşılır. Gökler gürler ve kapalı bir havanın boğuntusu bütün olaylar dizisine sinmiş gibidir. İkinci Perde Dördüncü Sahnede Yaşlı Adam ile Ross'un konuşması bu çılgın doğanın görünümünü iletir niteliktedir. Ross şöyle söyler Yaşlı Adam'a:

Sen de görüyorsun ya, baba  
Gökler kızmış insanoğlunun ettiklerine  
Yıkacaklar neredeyse kanlı dünyasını  
Saate bakarsan gündüz şimdi  
Ama karanlığa boğulmuş göğün lambası  
Ya gecenin zaferi bu  
Ya da gün utanıyor doğmaktan  
Karanlıklar sarmış dünyamızın yüzünü  
Diri aydınlıklar öpecekken.

Yaşlı Adam tamamlar Ross'un söylediklerini. Bir baykuşun bir şahını nasıl parçaladığını dehşetle anlatırken, Ross Duncan'ın atlarının birbirlerini yediklerini ekler. Duncan'ın ölümünden sonra doğa, verdiği tepkilerle öfkesini dile getirirken bundan sonra olacakların da bir önemesi gibidir aynı zamanda.

Bütün oyun boyunca doğanın sakin bir görünümde olduğu tek sahne Birinci Perde Altıncı Sahnede Duncan ve Banquo'nun konuştukları sahnedir. *Macbeth*'in şatosunun yakınlarında ölümüne yaklaşmaktadır Duncan ve doğadaki dinginlik ironiktir. Fakat Duncan'ın iç dünyasının gerçeğini de yansıtır. Duncan iyicil bir kraldır ve krallığının son günlerinde yerini bırakacağı bir oğula sahip olmanın huzuru içindedir. Çevresindekilere güvenir. Doğa da Duncan'ın bu iç huzuruna eşlik ediyor gibidir.

Mekan olarak ise şu şekilde kullanılmıştır: Oyun Duncan'ın sarayında başlayıp *Macbeth*'in şatosuna doğru ilerler. *Macbeth*'in

şatosu doğa içinde yalnızdır, bir tepenin eteklerine kurulmuştur. Duncan'ın sarayından bu şatoya geçiş insanda bir tür gerçeklikten gerçeküstülüğe geçiş duygusunu uyandırır. Sarayla şato arasındaki yolda cadılar vardır örneğin ve şatonun gerçeküstülüğünü pekiştirirler.

*Kral Lear*'da fırtına hem iç dünyayı hem de dış dünyayı ifade eder. İncelenen oyunlarda bir insanın bilinçaltının göstergesi olmasına en güzel örneği *Kral Lear*'da oluşturur. Kral Lear'ın güçlü bir kralken herşeyini yitirmiş bir zavallı konumuna düşmesinin zihninde yarattığı bulanıklık daha sonra da çıldırma noktasına gelişi fırtına ile dış dünyada yansısını bulur.

Mekan dar olandan geniş olana doğru bir açılım içindedir oyun boyunca. Oyun sarayın bir salonunda başlar ve gittikçe doğaya açılır. Lear'ın fiziksel olarak doğaya açılmasında, onun her anlamda yoksunlaşırken aynı zamanda yalınlaşmasını da anlatan birşeyler vardır. Değişimi doğaya yakınken gerçekleştirecektir Lear.

Jul Caesar'da doğanın öfkesi Roma düşüncesine koşut olarak tanrılara dayandırılmıştır. Birinci Perde Üçüncü Sahnede Casca, Cicero'ya doğadaki olağanüstü durumdan şöyle söz eder:

Ya bir iç savaş var göklerde  
Ya da göklere karşı geldiği için  
Tanrılar yıkmak istiyor dünyamızı

Sonra Casca bir sürü olağan dışı durumdan söz eder. Tutuşmuş bir köle görmüştür ama yanmıyordur, Kapitolün aslanı yanından yalnızca hırlayarak geçmiş ona saldırmamıştır. Bir gece kuşu ise gündüz ötmüştür. Olağanın dışındaki bu görünümünün insanlara uğursuzluk getireceğine ve tanrıların insanları uyardığına inanır Casca. Cassius'a göre de bu olağandışılık tek bir şeye işaret eder: O da Caesar'ın olağandan sapmış durumuna.

*Kış Masalı*'nda suçsuz bir çocuğun yuvasından koparılıp sürgüne gönderilmesine, haksız yere yargılanıp terk edilmesine tepki gösterir doğa. Çocuk Leontes'in kızıdır, bu karar ise babası tarafından verilir. Leontes'in kararını istemeyerek de olsa uygulayan Antigonus doğa tarafından cezalandırılır: Bir ayı tarafından parçalanarak. Üçüncü sahnenin girişinde kucağındaki çocuğu Bohemya'ya bırakmak için gelen Antigonus'un yanındaki gemici göklerin kötülüğünden söz eder:

Evet efendim, hem korkarım  
 Kötü zamanda çıktık karaya  
 Korkunç görünüyor gökyüzü  
 Ve neredeyse kopacak boralarla tehdit ediyor.  
 Bana öyle geliyor ki  
 Yapacağımız bu işe kızıyor gökler.

Doğa yapılan bu işi lanetlemektedir. Çocuğun bırakıldığı an ise göklerin kızgınlığı çılgınlık boyutuna ulaşır. Bir sonraki sahnede olup biteni Soyтары anlatır. Deniz köpürmüş ve kudurmuş gibi gemideki insanları yutmuştur. Karada ise bir ayı Antigonus'u parçalamıştır.

*Fırtına*'da ise doğaya bir başka işlev daha yüklenmiştir. Oyunu doğa başlatır, rolleri dağıtıp mekanı belirleyerek bir yönetmen gibi iş görür. Mekan olarak da önemlidir. Prospero'un dünyası bir adadır. Yahtılmış ve her yere uzaktır. Bu yanılla gerçeküstü bir çağrışım yapar ve Prospero'nun büyülerle donanmış dünyası için de iyi bir çerçeveye oluşturur.

*Othello*'da da mekan bir adadır. Gene mekanın çağrışım yaptırdığı gerçeküstülük, Othello'nun bir mağripli olmasından dolayı sahip olduğu düşündürülen— duyumsatma noktasında— ilkel dürtülerin açığa çıkmasına olanak tanıyacaktı. Onun uç noktaya vardığı kiskançlığına sanki mekanın da bir katkısı olmuştur.

*Fırtına*'da olduğu gibi olayların başlama nedenini oluşturan mekanın, çözüme de katkısı olur. *Fırtına*'da kentte yıllar önce bozulan düzen bir adada kurulur. *Bir Yaz Dönümü Rüyası*'nda Atina'da başlar oyun ve ormanda sürer. Büyük bir karmaşaya düşen ilişkiler gene ormanda düzenlenecektir. Kaçış mekanlarda düzen yenilenirken burada kurulan denge gerçek mekanları da olumlu yönde etkileyecektir.

Bu yapılanmış içinde doğanın yanı sıra doğaüstü güçlerinde ağırlıklı bir rolü vardır.

*Macbeth*'de cadılar dramatik aksiyonun ateşleyicisidirler. Reji ve kurgu açısından da bir işlevleri vardır. Oyuna fantastik bir boyut katarlar ve sahne plastiğini güçlendirirler. Macbeth'in bilinçaltının açığa çıkmasında ağırlıklı bir rol oynarlar. Macbeth kötülüğü içinde barındırdığı için varlardır. "Kader Kızları" gerçekte hiç bir kehanette bulunmazlar. Macbeth'e haberini verdikleri şeyler ya olmuş

(Cawdor Beyliği Macbeth'e verildikten sonra onlar bildirirler) ya da olması olası şeylerdir.

Oyundaki hayaleti –Banquo'nun hayaletini– yalnız Macbeth görür. Kötülükte sınır tanımayan Macbeth önceden serimlenen özellikleriyle elbette tümüyle insan dışı bir yaratık değildir. Bu anlamda onun iç çelişkilerinin, çatışmalarının bir ifadesidir hayalet, yani bir sanrıdır.

Hayalet, *Hamlet*'de olaylar dizisini başlatır ve "rahatı kaçmış ruh" imgesiyle de dünyadaki bozulmuşluğun bir ölçüsünü verir. Ayrıca *Hamlet*'in varoluşundaki doğal olmayanın diğer ucu gibidir, onun vicdan azabıdır ve somut görevlerinin ifadecisidir.

*Bir Yaz Dönümü Gecesi Rüyası*'nda Oberon ve Puck, *Cymbeline*'de Posthumus'un ölen ailesinin hayaletleri ve Jupiter, *Kış Masalı*'nda "zaman" düzenin sağlanmasına katkıda bulunurlar.

*Fırtına*'da Ariel, Caliban ve mitolojik figürler oyunun özünü oluştururlar. Prospero bir insandır ve bu güçlere hakimdir. Prospero'nun düşmanlarından alacağı intikam bunların aracılığıyla olacaktır.

Bütün bu oyunlarda bozucu eylemlerin sahibi insanlardır. Kralı öldürerek dengeyi bozanlar: Macbeth, Brutus ve Cladius'dur. Kıskançlık ve kuşkuyu aşırıya vardırırlar: Othello ve Leontes'dir. İyilik yapmak isterken kötülük yapanlar: Oberon, Puck ve Lear'dir. Haksız yetkeyi barındırarak düzen bozanlar: *Beğendiğimiz Gibi*'de Frederick, *Fırtına*'da ise Antonio'dur.

Ve tüm bu karakterlerin eylemleriyle yıkılan düzen, oyunların içsel mantığında yeniden kurulurken, oyunların hiç birinde de kapalı bir mutlu sona ulaşmaz. Yaşamdaki asıl anlamını bu bozulma olasılığında bulur. Geçici dengeler arasındaki kaostan ibarettir çünkü yaşam ve belki de bu kısacık denge anları yaşamın anlamını oluşturur.

**METİN AND**

**16. YÜZYILDA  
İSTANBUL  
KENT - SARAY  
GÜNLÜK YAŞAM**

**AKBANK**