

OYUNLARDA ALIMLAMA: HALDUN TANER'İN METİN STRATEJİSİ ÜSTÜNE ELEŞTİREL BİR DENEME

Fakiye Özsoysal*

Üretimi yapan yazar, kurduğu metin stratejisinin olası etkilerini de üretir. Bir alıcı için çalıştığının bilincindedir ve metni tasarlarken bir iletişim tasarısı da ortaya koyar. Bu iletişim tasarısının gerçekleşmesi de okuma sürecinde ortaya çıkmaktadır.¹ Her metin kendi tasarısı yönünde okurun alımlamasını çeşitli biçimlerde, çeşitli yöntemlerle koşullamakta ve olası okurunu da üretmektedir. Okurun anlam yaratma ve metni yorumlama biçiminde de etkin olabilmekte, kimi zaman bunu sınırlamakta, kimi zaman özgür bırakmaktadır.

Tiyatro metinleriyse salt okuduklarında değil, sahnelendiklerinde de yaşam bulan metinler olarak, diğer yazın yapıtlarından ayrılırlar. Böylece, anlam potansiyellerinin, hem okunma hem sahneye aktarılma hem de izlenme süreçlerinde farklı boyutlarda ortaya çıkması açısından çok katmanlı bir alımlanma serüveni içindedirler. Kuşkusuz sahneleme söz konusu olduğunda alımlamayı etkileyen tiyatroya özgü bambaşka bir göstergeler sisteminden söz etmek gerekir. Ancak, bu çalışmada konu sınırlandırılarak esas alınan nokta, Haldun Taner'in üç oyununun metinsel alımlanma serüvenlerinde okurla girdikleri diyalogun biçimini ortaya çıkarmak, Taner'in söylemini metinlerinde nasıl oluşturduğunu bulgulamaya çalışmaktır.

Tiyatro metinleri, stratejilerinin sahne dramaturjisine aktarılması yoluyla dolaylı olarak izleyici-sahne ilişkisinin biçimini de üretmektedirler. Bu ilişkinin bilincinde olunması, eleştirel yaklaşılarak metinle hesaplaşılmasıysa sahne yorumunda izleyiciyle kurulacak iletişimin biçimini, yeni bir stratejiyi ve farklı bir seçeneği doğurabilecektir.

* Arş. Gör. Dr., İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü
¹ Bu düşünce, Umberto Eco'nun *The Role of the Reader*, Wolfgang Iser'in *Metinlerin Çağrısız Yapısı* (çev.Şara Sayın), Şara Sayın'ın *Yazınbilim ve Alımlama Estetiği*, Sema Rifat'ın *Metni Kim Oluşturur? Yazar mı? Okur mu?* adlı makalelerinden geliştirilmiştir. Makalelerin kimlikleri kaynakçada belirtilmiştir.

Ülkemizde Darülbeydi'nin ilk zamanlarından, 1960'lı ve 70'li yıllara gelinceye kadar tiyatroya bakış farklı bir boyuta taşınmış, ülkenin politik, ekonomik ve toplumsal değişimlerinin de etkisiyle tiyatro daha fazla izleyici odaklı olmaya başlamıştır. İzleyici aktif bir hale getirilmeye çalışılmış, bu amaç doğrultusunda tiyatroyun toplum için ne yapması, nasıl yapması gerektiği tartışma konusu olmuştur. Yani bir anlamda tiyatro toplumsal değişim için araç haline getirilmiştir. Biçim ve anlayışta değişiklikler yaşanmasına karşın, izleyicinin alımlamasına yönelik yaklaşımlarda büyük bir değişim gözlenmemiştir. İzleyenin bilinçlendirilmesi, eğitilmesi, varolan potansiyelini fark etmesi ve olup biteni değerlendirebilmesi istenirken, otoriter yaklaşım terk edilmemiştir. Yazar, yönetmen, oyuncu, daha çok 'bilen insan' konumundan hareketle, izleyiciye yapılması gerekenin ne olduğunu ve bunun gerektirdiği doğru davranış biçimini öğretme rolünü üstlenmiş görünürler.

Türkiye'nin bu dönemlerinde, Brecht'in epik tiyatro anlayışını ve tekniğini geleneksel halk tiyatrosu öğeleriyle birleştiren Haldun Taner, tiyatromuza içerik, biçim ve deneysellik açısından bir seçenek sunmuş, yenilikçi yaklaşımlara bir yol açmıştır.

Brecht'in, oyun yazarken, ele aldığı konuyu okura/izleyiciye farklı bakış açılarından verdiğini, her bir cümleden, cümleler arası ilişkilerden, kurgunun bütünü için benimsediği biçim ve içerik, ikili zamansallık, merkezsiz yapı aracılığıyla adım adım okurunu/izleyicisini belli bir *düşünme sistemi sürecine* soktuğunu biliyoruz. Brecht okurunu/izleyicinin alımlamasını tamamiyle özgür bırakmıyordu, ama ele alınan konu ve düşünme sistemi çerçevesinde, okuru/izleyiciyi kesin yargılardan, kesin duygusal özdeşleşmelerden uzak tutarak, onun çözüm üretme kapasitesini geliştirmeye çalışıyor, çok yönlü eleştirel olmaya doğru itiyordu. Böylece okur/izleyici, kendisine sunulan sistematik içinde kendi yaratıcılığını kullanabiliyordu. Kuşkusuz, Brecht de yazar olarak didaktik bir konumda görülebilir, ama oyunlarında okura/izleyiciye yorum alanı, boş alan bırakan bir metin stratejisi uygular. Toplumsal dönüşümün ancak düşünme biçiminin dönüştürülmesiyle gerçekleştirileceğine inanır. Ele aldığı olguları, evrensel bir boyuta taşır; yerleşik anlayışları, kalıplaşmış düşünce sistemlerini kırma ve bunlara bir seçenek oluşturma temeline dayalı oyun kurguları içinde yeni bir düşünme yöntemi geliştirir.

Ülkemizde epik öğeler taşıyan oyunların yazıldığı dönemler düşünüldüğünde, yazarların tiyatromuza özgün bir dil kazandırma çabalarını, kemikleşmiş tiyatro anlayışlarına tepki gösteren yenilikçi yaklaşımlarını, tiyatromuzun gelişmesinde öncü adımlar olarak görüyoruz. Ancak, okura/izleyiciye yaklaşımları açısından baktığımızda, yazarlarımızın Brecht'in epik tiyatro anlayışını kendi oyunlarına uyarlarma stratejilerinde, Brecht'in metinlerinde sunduğu çokanlamlılığı, okura çeşitli yorumlarda bulunma olanağını tanıyan dinamiği zayıflatan öğelerle de karşılaşılıyor. Şimdi, Haldun Taner'in oyun yazarken, izleyiciye ve alımlamaya yönelik uyguladığı üç farklı metin stratejisini, “Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım”, “Keşanlı Ali Destanı” ve “Ayışığında Şamata” adlı oyunlarından yola çıkarak çözümleyelim.

Haldun Taner'in Epik Tiyatro Anlayışının Okur-Metin/İzleyici-Sahne İlişkisine Yansıma Biçimi

Haldun Taner, benzetmeci tiyatro geleneğinden uzaklaşarak, geleneksel halk tiyatrosu öğelerini oyunlarına katarak, tiyatromuza özgü, özgün bir yabancılaştırma tiyatrosu yaratmanın yollarını aramış, bu amaçla yazdığı oyunlar, özellikle de yazıldıkları dönemler düşünüldüğünde, tiyatromuzda yeni bir başlangıcın tohumlarını atmıştır. Burada, yazarın metin stratejileri ön plana çıkarılarak metin-okur ilişkisi açısından ele alınacaktır. Amaç, okurun metinlerde kendi rolünün bilincine vararak, metinle nasıl hesaplaşacağına dair bir öneri oluşturmaktır. Yazarın üç oyununu ele alarak, metin stratejilerinde okura yönelik yaklaşımının ortak ve ayrılan yönlerini incelemeye çalışalım.

Haldun Taner sömüren-sömürülen ana çizgisinde işlediği *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* adlı oyununun basılmış metnine yazdığı sunu bölümünde “Yanlış koşullandırmalar oldum olası beni en çeken tema” diyerek söze başlar ve bu oyunu yazma amacının, söz konusu ‘yanlış koşullandırmalar’ olduğunu belirtir. Bu nedenle de, genelde bütün oyunlarında olduğu gibi *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım*'da da oyun kişilerinin bireysel sorunlarından çok, toplumun ve politik entrikaların koşullandırmaları sonucu ortaya çıkan davranış biçimlerini vurgular. Oyunun adına baktığımızda da düşünmeden, sorgulamadan kendisine verilen görevi yerine getiren insanların eleştirildiğini görürüz. Oyunda gözlerini gerçeğe, olup bitene kapatan ve

daima herşeyi kendisinden (sözde) daha iyi bilen, (sözde) büyük insanların söylediklerinin doğruluğuna sorgusuz sualsiz inanan, dolayısıyla zararına dahi olsa kendine verilen görevi harfiyen yerine getiren, otoriteye boyun eğen, düşünmeyen insanlar eleştiri konusu edilir.

Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım iki karşıt anlayış üzerine oturtulur: Fırsatçı ve çıkarı için önüne geleni sömüren Efruz ve sömürülmeye ses çıkaramayan Vicdani'nin olaylar karşısındaki tutumları. Oyunda, bu iki tipten davranış biçimleri, aslında egemen söylemle örtüşmekte ve bir yandan da varolan düzenin sürdürülmesine yardımcı olmaktadır. Böylece, Efruz ve Vicdani aracılığıyla, madalyonun iki ayrı yüzü de gösterilirken, arka planda dekor ve sokak adlarının değişmesi aracılığıyla doğrudan, 31 Mart olaylarından 12 Mart olaylarına kadar ülke tarihinin nasıl oluşturulduğu ve oynanan siyasi oyunlar verilmektedir. Ne bu siyasi oyunların kurbanı durumundaki ezik insan Vicdani, ne de bu siyasi oyunlardan fırsatçı bir biçimde yararlanmasını bilen, uyanık geçinen Efruz ülkeye bir yarar sağlayamazlar. Tarihler değişir ama onların davranış biçimleri değişmez. Oyunda, bu iki tipin varolma biçimleri ve her ikisini yetiştiren politikaların sonucunda ortaya çıkan traji-komik durum temsil edilir. Haldun Taner, oyuna yazdığı Sunu bölümünde oyununu şöyle anlatıyor:

GÖZLERİMİ KAPARIM VAZİFEMİ YAPARIM'ın ana teması da bir yanlış koşullandırma. Oyunun eksen: küçük ezik bir adam. Kapsadığı süre: yakın tarihimizin yetmiş yılı. Dekor: Türkiye ve Yakın Doğu haritası. 31 Marttan 12 Marta kadar oynanan siyasi oyunların zengin fonu önünde çeşitli dönemlerin çeşitli koşullandırma evrimlerinin kurbanı bir küçük, bir ezik adamın acı komedyasını izliyoruz. On beş tablo boyunca.²

Taner bu sözleriyle oyunu yazmaktaki amacını belirtirken, oyun da okuru/izleyiciyi 'yanlış koşullandırmalara' karşı bilinçlendirme, yaşadığı ülkenin siyasi durumunu ve kendi konumunu anlaması için yol gösterici bir işlev yüklenmekte. Bu amaçla da, metne yazdığı sahne direktiflerinde yazar, oyunda dekor olarak Türkiye ve Yakın Doğu haritasının kullanılmasını önerir ve kesin tarihleri verilen siyasi olaylarla bezeli bir arka plan çizer. Ayrıca, oyun kişileri, gerek geleneksel tiyatromuzun karagöz-hacıvat tiptemelerine benzerlikleri, gerekse yerel

² Haldun Taner; Bütün Oyunları/6, *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım*, Bilgi Yay.,1992, s.5

özelliklerinin öne çıkarılması aracılığıyla, dekorun ülke tarihine yaptığı göndermeleri güçlendirmekte etkin bir işlev görürler. Dolayısıyla, oyunun iletisi, okurun/izleyicinin kafasında doğrudan gönderme alanı bulacak şekilde tasarlanmıştır. Oyunda, okurun/izleyenin kurguya katılımıyla kafasında dönüştüreceği anlam, yazar tarafından başta *kesin* bir biçimde belirlendiği için, bu anlamda, metinde bir boş alan bırakılmamıştır. Yani okurun bakış açısı kendi ülkesiyle, kendi tarihiyle sınırlanmış ve anlatılacak olayları bu noktadan değerlendirmeye koşullandırılmıştır. Diyebiliriz ki, okur, yazarın ‘yanlış koşullandırma’ dediği şeyin, ‘yanlış’ mı ‘doğru’ mu olduğunu kendi bilgi birikimi, kendi deneyim dünyası içinde bulgulama, metinle ilişki içinde anlamlandırma ve kendi seçeneğini oluşturma özgürlüğünü yeterince kullanamayacaktır, çünkü olaylara hangi noktadan bakacağı yazar tarafından belirlenmektedir. Dolayısıyla yazarın onu ‘doğru’ koşullandırmasına maruz kalmaktadır. Her şeyden öte ‘yanlış’ denildiğinde hemen akla karşıtı ‘doğru’ geldiği için, Sunu bölümünü okuyan okurun kafasında, ‘yanlış koşullandırmaları’ ortaya koyacağını kesin hatlarıyla belirten yazarın, mutlak bir ‘doğru koşullandırma’nın varlığına işaret ettiği düşüncesi uyanmaktadır. Ne var ki, her iki durumda da doğrudan bir koşullandırma söz konusudur. Yazar, bütünde koşullandırmalara seçenek aramaktan çok, koşullandırmaların ‘doğru’ olanını, ‘yanlış’ olanına alternatif olarak sunmaktadır. Bu nedenle, yazarı, ‘doğru’ olanı okura sunan kişi konumunda görebiliriz. Yazarın sözlerinden yola çıkarsak, okur/izleyici, bir koşullandırmadan ötekine kaymaktadır diyebiliriz.

Taner’in başta belirttiği öğeler, oyunun iç yapısında da ak/kara kesinliğinde oluşturulmuş bir karşıtlık olarak gelişim göstermekte. Oyunun başlığında “Şarkılı İbret” ibaresinin bulunması da, oyunun yazılış amacını başından belirler. Oyun kişisi olarak kullanılan Anlatıcı, ilk repliğinde okura/izleyiciye seslenerek “bir dersi ibret” sunmak istediklerini söylerken, “Şarkılı İbret” imasını da güçlendirir. Bu, ister istemez okurun/izleyicinin oyuna bakıp ne yapmaması gerektiğini bir ibret dersi olarak öğreneceği durumu yaratmakta:

ANLATAN: Yüksek müsaadelerinizle

Sizlere bu akşam burda

Bir dersi ibret sunmak isteriz.

Acayip bir kıssadır bu.³

Oyun kişisi olarak Anlatan'ın metin içindeki görevlerinden biri okuru/izleyiciyi tarihi gerçekler açısından da bilgilendirmektir. Vicdani ve Efruz'un okul çağına kadar olan tarihsel olaylar, doğrudan anlatılır ve betimlenir. Anlatıcı, Vicdani'nin doğduğu sokağın adının neden Fehim Paşa olduğunu, bu kişinin kim olduğunu, sokağın adının aynı hafta Mahmut Şevket Paşa ordusundan bir nefer tarafından neden değiştirildiğini, 10 Temmuz tarihinin "Hürriyetin ilanı" olduğunu ve ülke tarihimize ait daha bir çok ayrıntıyı kesin bilgilerle aktarır. Anlatıcı bunları doğrudan okura/izleyiciye seslenerek yaparken, sözlerini destekleyecek tarihi göndermelerin, görüntülerin, fonda ve dekorda görselleştirilmesi gerektiği metindeki sahne direktiflerinde yazılmıştır. Ayrıca, oyunda her tablo başı ve bitiminde Anlatıcı, okura/izleyiciye sahnede gördüklerini ya da metinde okunanları nasıl alımlaması, dekor ve arka planla tablolar arası ilişkiyi nasıl kurması gerektiğini son derece açık bir biçimde söyler. Bir anlamda izleyici eğlendirilirken belirgin bir biçimde bakış noktasının nasıl olacağı da öğretilir. Böylece, metnin anlam boyutu, okurun/izleyicinin alımlama ve üretim çizgisi belirlenir.

Anlatan, hem tarihsel gerçeklerle hikayenin kronolojik akışı arasındaki bağlantıyı hem de tablolar (episodlar) arası geçişi sağlayan önemli bir rol üstlenir. Hatta anlatıcının baş oyuncu olduğunu bile söyleyebiliriz. Böylece yazar, aslında Anlatan'la özdeş bir biçimde, onun aracılığıyla izleyiciye gerekli uyarılarını yapmakta, 1908'den 1960'lı ve 70'li yıllara kadar olan toplumsal ve siyasal değişimlere bakışını doğrudan dile getirmektedir. Ayrıca oyunun basılı metninde bu tarihsel değişimi gösteren fotoğraflar da yer almaktadır. Bu açıdan bakıldığında, oyun bir çeşit tarih dersi gibidir.

Oyunun yapısına baktığımızda, bir Vicdani'nin, bir Efruz'un yaşadıkları olayları -ki bu iki tip aynı şeyleri karşıt durumlar halinde yaşarlar- anlatan tablolar, her tablo başında ve bitiminde, ayrı olarak ya da tabloya dahil biçimde anlatıcı, koro ve şarkılar yer almakta ve bu kurgu sürekli tekrarlanmaktadır. Bu yüzden kurgusal açıdan monotonluğa kayış da gözlenir. Çünkü, tablolar, kendi içinde gelişim gösteren olaylar zincirinden çok, salt Anlatıcı'nın ülke tarihi ya da oyun kişilerinin yaşamlarına dair söylediklerini desteklemek için gösterilen skeçler halinde ve iki

³ a.g.e., s.11

karşıtlığın sürekli tekrarına dayanan bir kurguda tasarlanmıştır. Oyun, okuru/izleyiciyi, tekrarlar ve araya giren gülmece öğeleri yoluyla oluşturduğu biçim içinde koşturmakta. Okur/izleyici, okuma/izleme süresince, tabloların değişmesinin durumda bir değişiklik yaratmadığını ve yaratmayacağını fark eder. Çünkü, oyun kurgusu kesin iki karşıtlığın üzerine kurulmuştur. Oyunda Vicdani hep ezik kişi, Efruz ise hep uyanık kişidir. Metnin kurgusunun koşturması sonucu, okur/izleyici, hem kötü şansın hem de sömürünün hep Vicdani'yi bulacağını, yani Vicdani'nin hep yenilen taraf, Efruz'ansa hep kazanan taraf olacağını, her tablo başında görmeyi bekler ve tablo sonunda beklentisi yerine gelir. Yani aynı tür durumların sürekli tekrarlanması, durmadan ders veren bir anlatıcının ve koronun araya girmesiyle, okur/izleyici artık tablo boyunca neler olacağını önceden bilir hale getirilir. Başı ve sonu bilinen bu tablolarda oyun süresince oluşan monotonluğun eğlenceli bir hale dönüşmesini sağlayan noktaysa, yazarın oyuna kattığı halk tiyatrosu öğeleri ve geleneksel motifler aracılığıyla skeç benzeri bir yapıda şekillendirdiği mizah anlayışıdır.

Kuşkusuz, oyunda, değişik mekan ve zamanlarda tekrarlanan benzer durumların aslında değişmeyen bir siyasi ve toplumsal yapıya gönderme yaptığını görebiliriz. Ancak alımlama açısından sorun, bu yapının okura/izleyiciye boş alan bırakmamasında düğümlenmektedir. Oyun boş alanları doğrudan dolduran bir anlatıcı ve koro figürüyle okuru/izleyiciyi çok yönlü düşünmeye değil, salt yazarın yukardan, uzaktan bakışı ve alaylaması yönünde eleştirel düşünmeye yönlendirir. Yazarın deyimiyle 'yanlış' tutumların yanlışlığı yazarın bakış açısından öylesine vurgulanır ki, bunun tam tersi yazarın 'doğru' dediğidir ve okura/izleyiciye onaylamaktan başka seçenek kalmaz. Hatta oyunun sonunda akıl hastanesine düşen Vicdani'nin izleyiciye dönük konuşmasında,

(...) Ey benim kardeşlerim

İbret olsun hayatım

Açın ne olur gözünüzü,

Sakın siz de benim gibi

Safçasına

Plak olmayın

Gözlerimizi açalım

Gerekeni yapalım

(...)

Sakın plak olmayın,

Sakın plak olmayın

diyerek doğrudan ders vermesi de yazarın metin stratejisindeki otoriter-didaktik eğiliminin bir göstergesi olarak yorumlanabilir. Bu yüzden Vicdani'nin son tiradı en vurgulu biçimde izleyiciye gözünü açması, ne fırsatçı, sömüren konumundaki Efruz'a, ne de herşeye boyun eğen, sömürülmeye razı olan Vicdani'ye sessiz kalmaması için bir uyarı niteliğindedir. Her ikisi de bu ülke için zararlıdır. Okur/izleyici ne Vicdani gibi ne de Efruz gibi olmak istemeyecektir. Ancak metinsel açıdan bakıldığında, oyunda örtük anlam bırakılmadığı için, okura/izleyiciye de seçenek üretmesi, farklı bakış açıları ortaya koyması, yeni anlam boyutları keşfetmesi için fırsat verilmemektedir.

Oyunun yapı ve kurgu özelliklerinde de şematik çizgiler hakimdir. Örneğin, tarihler değişse bile özünde aynı kalan davranış biçimleriyle belirlenmiş iki insan tipi, iki şematik sınıflama içinde, herhangi bir değişimi, çelişkisi, dönüşüm noktası olmayan karşıt tipler olarak çizilir. Kurgunun bütününde de bu şematik karşıtlık korunur. Bu yüzden de metindeki eleştiri tek bir iletiye doğru odaklanırken, metinsel strateji olarak, varolan düşünme biçimlerini, kemikleşmiş yapıları dönüştürmeye yönelik alternatif bir içerik-biçim ilişkisi ortaya konulmamaktadır.

İşte tam da burada yazarın okuru/izleyiciyi düşündürme, bilinçlendirme amacı içinde ters düştüğü bir nokta ortaya çıkmakta. Metin, oyun boyunca gerek kurgudaki tekrarlarda, gerekse içerikte vurgulanan ve eleştirilen plak sendromu anlayışının içine kendisi düşmektedir. Yani metin de, kurguda ve iletide aynı tür şeyleri durmadan tekrarlamaktadır. Yapısında örtük anlam barındırmadığı, çözümü hazır verdiği için de durmadan aynı müziği çalan “plak” özelliği göstermektedir. Bilindiği gibi plak üzerindeki kayıtların silinmesi olanaksızdır. Plak, kendini tekrarlayacak, yeni, farklı bir düşünce üretmeyecek, ya da üretilmesine yardımcı olamayacaktır. Oysa daha örtük ve çok yönlü bir anlatım, okuru/izleyiciyi, boş anlam alanlarını doldururken kendince bir alternatif çözüm oluşturabilmeye yönlendirebilirdi.

Bu açıdan baktığımızda, oyunun içeriğinin son derece doğrudan ve ‘gerçekçi’ bir biçimde Türk siyasal tarihinin belli dönemlerine gönderme yapması, tek boyutlu bir yapısının olması, okurun/izleyicinin düş gücünü zayıflatan, oyunun evrensel boyutunu indirgeyen niteliklerdir diyebiliriz. Dolayısıyla, metin stratejisinde seçenek oluşturacak bir düşünme biçimi geliştirilmediğinden, okur/izleyiciyi de düşünsel etkinlik anlamında seçenek üretmeye yönlenebilecek, toplumsal düzenin değişmesi gerektiğine yönelik bir iletiyi onaylamaktan öteye gidemeyecektir. Ayrıca, iletinin ortaya koyduğu şey de, düşünsel etkinlik ya da günlük yaşama yönelik eylemden çok, salt değişim beklentisi ya da olması gerekenin *değişim* olduğu yönünde şematik bir sonuçtur. Hatta metin stratejisi olarak benimsenen yinelemeler, ülkenin geçmişine ait verilen kesin tarihler, belki de, alımlamaya yönelik istenilmeyen bir sonucu bile ortaya çıkarma tehlikesini barındırır. Tarihler değişse de politik oyunların ve toplumsal düzenin değişmemesi, Vicdani ve Efruz’un aynı kalan tavırları vb. gibi ögeler, salt tek yönlü bir eleştiri yöntemi belirlendiği için, okur/izleyici “bu ülkede herşey böyle gelmiş böyle gider” gibi özetlenebilecek bir çıkarıma bile ulaşabilir. Bunun dışında oyun, yapısal özellikleri açısından, kurgusu yönünden, tabloların yer değiştirmesi, ekleme, çıkarma yapılmasına olanak veren bir esneklikte görünmesine rağmen yazılmasından 10 ve 20 yıl sonraki sahnelemelerinde iç dinamiğinde zayıflamalar yaşamış, değişen koşulları ve ilişki biçimlerini ortaya koyma açısından yetersiz kalmıştır.⁴

Taner, bu oyunda, özünde okura/izleyiciye yaklaşımı açısından yukarıda sözü edilen metinsel çelişkiye düşmesine karşın, geleneksel halk tiyatrosu öğelerini epik tiyatro öğeleriyle birleştirip yeni bir biçime sokarak, tiyatromuzda yeni bir anlayışın başlangıcını yapmıştır. Ayrıca Taner oyunda, yazının başında söylenen izleyiciyi tiyatroya gelmeye motive eden “eğlence” unsurunu son derece etkili kullanmaktadır. Yazar kendi toplumunun eğlence anlayışını ve geldiği geleneği iyi bildiğinden, ancak aynı yolla ona ulaşabileceği düşüncesinden hareket etmiş görünür. Belki de, yazarın öngördüğü toplumsal ve siyasal gelenek içinde, epik-diyalektik tiyatroyu alımlama biçimi, onun öğretici yönünün vurgulanması, otoriter-didaktik bir anlatımın kullanılması şeklinde karşımıza çıkıyor. Bu tür bir alımlama, epik tiyatroyunun estetik anlayışının ve epik oyunculuğun da önüne geçmiş görünüyor. Taner, oyunun başına

⁴ Ayşegül Yüksel; *Haldun Taner Tiyatrosu*, Bilgi Yay. 1986, s.89-90

yazdığı Sunu bölümünde Vicdani rolünü oynayan Ulvi Uraz'a minnetlerini sunarken, “Bu oyunumu, onu en iyi anlayan, onunla şaşılacak kadar özdeşleşen (...) büyük sanatçı” diyerek ona övgüde bulunur. Oysa oyunla özdeşleşen bir epik oyunculuk anlayışı, Brecht’in özellikle kaçınılmasını önerdiği bir oyunculuk biçimidir.

Epik tiyatro ve geleneksel halk tiyatrosu birleşimi izleyiciyi düşündürme açısından Brecht’in ortaya koyduğu anlayışın tersine işleme tehlikesini içinde barındırmakta. Bir dönem, Brecht’in oyunlarının da, ülkemizde sahnelenirken son derece otoriter, öğreten ve slogancı bir hale dönüştürüldükleri bilinmektedir. Brecht’in izleyici dramaturjisi, yabancılaştırma tekniğiyle, merkezsiz yapıyı ve analitik düşünme biçimini, metnin çok boyutlu işleyiş biçiminde birleştirirken, izleyicinin düşünsel etkinliğini öne çıkarır ve oyunda tartışılan sorunun çözümünü izleyicinin kendi yorumuyla bulacağı açık uçlu, tamamlanmamış bir yapıya oturtur. Bu nedenle, oyunları, sosyalist bakış açısından analitik bir düşünme sistemi öğretmeye yönelik stratejileriyle didaktik (öğretici) oyunlar sınıflaması içinde yer almakla birlikte, *otoriter-didaktik* değildir.

Ayşegül Yüksel, *Haldun Taner Tiyatrosu* adlı kitabında, Brecht’in, sorunları *toplumcu gerçekçi* bir yaklaşımla ele aldığından, Haldun Taner’inse *eleştirel gerçekçi* yaklaşımı benimsediğinden söz eder:

Brecht sorunları toplumcu gerçekçi yaklaşımla irdeler. Taner’in ise eleştirel gerçekçi yaklaşımı benimsediği söylenebilir. Taner’in “epik-göstermecî” oyunlarında gerçekleri eleştirme kaygısı, gerçekleri toplumcu anlayış doğrultusunda değiştirme kaygısından daha yoğundur.⁵

Taner’in “epik-göstermecî” tiyatro anlayışı, temelde Brecht’in epik tiyatro anlayışı doğrultusunda biçimlenmiş, bunun yanı sıra, Taner, geleneksel tiyatromuzun, Hacivat-Karagöz, meddah ve Ortaoyunu’nun göstermecî özelliklerini, benimsediği epik anlayışın içine yerleştirmeye çalışmıştır. Ama Taner’in anlayışı, toplumsal değişime ve bireyler tarafından içselleştirilmiş varolan iktidar ilişkilerinin dönüşümüne işaret etmediği, salt bir eleştiri, salt bir yukardan bakış temelinde kaldığı için, oyunlarında kullandığı bu geleneksel özellikler, otoriter yapıyı sürdüren ve pekiştiren bir biçim almıştır.

⁵ Ayşegül Yüksel, *Haldun Taner Tiyatrosu*, Bilgi Yayınevi, Temmuz 1986, s.67

Geleneksel halk tiyatromuzun ögeleri şematik bir biçimde oyunlara aktarıldığında ortaya bazı sorunlar çıkmaktadır. Örneğin, “ibret alma”, “kıssadan hisse” ve bu anlayışın oyunlarda “ön deyiş ve son deyiş”le ders veren bir tavırda pekiştirilmesi, ülkenin toplumsal düzeninde süregelen otoriter eğitime yönelik yapıyı besleyen öğelerdir. Ayrıca, oyunlarda geleneksel halk tiyatrosu motiflerinin doğrudan yansımaları olarak görülen, “kişilerin abartılmış tipler boyutunda”⁶ ele alınması, oyun kişilerini değiştirmeyen, belirlenmiş, kalıplaşmış bir çizgiye oturtmaktadır. Ayrıca, “yoğun bir güldürü ortamının kotarılması, söz oyunlarının, “nükte” kullanımının”,⁷ halk tiyatrosunun fars özelliklerinin öne çıkartılması, oyun dokusunun gevşek bırakılması, okurla/izleyiciyle geleneksel tiyatronun kurduğu ilişki biçimi üzerinden yakınlaşmanın göstergeleridir. Ülke insanına tanıdık gelen, bilindik olandan yola çıkmak bir yöntem ya da tercih olsa da, özde taşıdığı analitik olmayan düşünme biçimini sorunsal olarak ele almadan onu oyunlara aktarmak, geleneksel anlayışın içindeki gizli otoriter tutumu sürdürmeye neden olmakta. Ayşegül Yüksel, Taner’in, “Türk seyircisinin seyretme alışkanlığı içinde yer alan bu tanıdık, göstermeci “biçim”leri, geleneksel tiyatromuzda ağırlıklı olarak yer almayan bir “içerik”le, başka bir deyişle, toplumsal-politik eleştiriye yönelen akılcı, ilerici, uyarıcı bir “içerik”le kaynaştırarak özgün bir Türk “epik-göstermeci” tiyatrosu biresimi oluştur”duğuna işaret eder.⁸ Ancak, alıntıda söz edilen bu biresim, yapısal bir değişim değil, toplumun hiyerarşik otoriter yapısı içinde içselleştirilmiş ‘bilen’, öğreten insan figürünü koruyan, bu yüzden de biçimsel ve yüzeysel kalan bir değişim olarak görünür.

Haldun Taner’in yurt içi ve yurt dışı temsillerinde en çok ses getiren, en çok övgü alan oyunu *Keşanlı Ali Destanı*’ysa, metinsel iskeleti, kişilerin ikilemleri, kimlik ve yer değiştirme, oyun içinde oyun özelliği açısından *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* oyunundan daha karmaşık bir yapıdadır ve otoritenin kendisini sorun edinir. Oyun, temelde, halkın, kendi gücünü, iradesini kullanmak yerine, uydurulmuş bir ‘kurtarıcı kahraman’ mitini içselleştirerek, böyle bir kahramana

⁶ a.g.e., s.68

⁷ a.g.e. s.68

⁸ a.g.e. s.68

ihtiyaç duymasını, çözümü hep bir ‘kahraman’ın kurtarıcılığında aramasını yani “otoriteye bağımlılığı”⁹ eleştirir.

Keşanlı Ali Destan’nda, (...) devlet otoritesinin zayıf olduğu, hukuk düzeninin kurulmadığı, ekonomik güvenliğin bulunmadığı, politikacıların aldattığı bu yoksul çevrede halk, kendini çıkarıcıların baskısına karşı savunacak bir kahramana özlem duyar. Keşanlı Ali biraz da kimsesiz, terkedilmiş halkın düzen, güven, korunma ihtiyacının yarattığı bir düş kahramanıdır.¹⁰

Bu kahramanlık miti halkın kendi gücünün farkına varmasını geciktirmekten öte engelleyen bir şeydir. İnsanların böyle bir kurmaca yaratmaları ve buna inanmaları da yine Taner’in deyiimiyle “yanlış koşullandırmaların” sonucudur. Oyun, iki karşıt toplumsal kesimde, yoksul gecekondu ve zengin kent çevresinde geçer ve gecekondu ortamında efsaneleşen bir kahramanlığın kof iç yüzünü gösterirken, büyük kentlerde süren aynı tür bir efsaneleştirme oyununa gönderme yapar ve bu tutumu parodileştirir.

Keşanlı Ali Destanı, okur-metin ilişkisi açısından daha diyaloga açık bir yapıya sahip görünmesine rağmen, *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* adlı oyunda eleştirdiğimiz metinsel öğeleri de içinde barındırır. Yazar, halk tiyatrosunun göstermecî özelliklerinden, özellikle gülmece, taşlama ve söz oyunlarından yararlanırken, metinde hem bu öğeleri hem de Ali-Zilha aşk hikayesini farsdan melodrama doğru kayan bir biçimde öne çıkarır. Bu durum iletinin zayıflamasına, metin yapısının gevşemesine ve yapıda dağınıklığa neden olur. Bu açıdan oyun, *halk tiyatrosu motiflerinden oluşmuş, epik özellikleri olan bir melodram* görünümündedir.

Taner gülmeceyi iletmek istediği düşünceyi, yani burada kahramanlık mitini aydınlatmaya yarayan bir yabancılaştırma etkisinden çok, tıpkı Ortaoyununda olduğu gibi değişik sosyal kesitlerden gelen insanların yaşamlarını canlandıran bir atmosfer yaratmak amacıyla kullanıyor. Böylece kahramanlık teması düşünsel düzeye tam olarak aktarılamadığından çarpıcılığını yitiriyor ve oyunun bütünü içinde bir ayrıntı olarak kalıyor.¹¹

⁹ Zehra İpşiroğlu; “Tiyatroda Devrim”, Çağdaş Yay., 1995, s. 130

¹⁰ Sevda Şener; “Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlak, Ekonomi, Kültür Sorunları”, Ankara Üniv.Basımevi, 1971, Ankara, s.112

¹¹ Zehra İpşiroğlu; “Tiyatroda Devrim”, Çağdaş Yay., 1995, s. 131

Yapıya baktığımızda, metnin ilk anda okura/izleyiciye söylediği şey, bir destanın varolduğu ve bunun anlatılacağı, ardından yine *kıssadan hisse* çıkarılması gerektiğidir:

ŞERİF- (...) Şu suret Keşanlı Ali'yi gösterir

Destanı var işte her yerde söylenir

Gel gör bakalım neymiş bu destan

On beş fasılda edelim beyan.

KORO- Edelim meclise bir kıssa beyan

Kıssadan hisse arif olan.¹²

Okur/izleyici, Keşanlı Ali'nin destanını, oyunun 5. tablosunda, Zilha'nın sevgisini yeniden kazanmak isteyen Ali'nin yani destanın kahramanının ağzından öğrenir. Keşanlı Ali, işlemediği bir suç, (Zilha'nın dayısının öldürülmesi) üstüne alarak efsaneleştirilmiştir. Ali, bu efsaneyi sürdürmek için, kişiliği tam tersi olsa da, destanın kendisine dayattığı zorba, sert adam rolünün gerektirdiği davranışları gösterecektir. Kurtarıcı mitinin ve kurtarıcı kişinin sahteliği ortaya çıkınca, okur/izleyici bundan sonraki tabloları geçekonu ortamında, halkın sömürülmesi üzerine oynanan bir oyun ya da oyun içinde oyun olarak görmeye başlar. Böylece kahraman da anti-kahraman durumuna düşer. Ayrıca 5. tabloya kadar olan olaylarda, Ali'nin hileyle kendini muhtar seçtirmesi, getirdiği sözde yeni düzenin eskisinden farklı olmaması vurgulanır. Ardından 5. tabloda, destanın sahteliği de anlaşılır. Böylece, gerçekte neler olup bittiği, çarpık, çıkarıcı bir düzen içinde nasıl bir oyun çevrildiği okurun/izleyicinin kafasında bütünlenir. Bu strateji, okurun/izleyicinin oyuna mesafeli yaklaşmasını sağlamak, görünenin ardını bilinç düzeyine taşımak açısından önemlidir. 5. tabloya, yani destanın çürütülmesine kadar olan bölümlerde vurgulanan önemli başka noktalar da vardır. Bunlardan birisi, oyun kişilerinin sözlerinden yansıyan, baskıcı yönetim yapısı, güçlünün güçsüzü ezdiği bir düzenin göstergesi olan tutumlardır:

Z.POLİS: Tek tek başa çıkılmaz kardeşim. Kökünden kazıyacaksın ki..,

¹² Haldun Taner; Bütün Oyunları 1, *Keşanlı Ali Destanı*, Bilgi yayınevi, 4.Basım, 1984

Ş.POLİS: Mebuslardan biri önerge vermiş okumadın mı? Tümünden yıktırmalı konduları, bunlar şehrin başına bela diyormuş. (1.tablo),

ALİ: Hayatta ya sünepe olup okkanın altına gideceksin. Ya da üste çıkıp ezeceksin. İkisinin ortası yok. (2.tablo),

İZMARİT NURİ: Elim üstünde oynadık biz kazandık. Ne yaparsın? Karşıdaki dinsiz olursa sen de imansız olacaksın. (3.tablo),

TEMEL: (Haracı) Eskiden üç kişi alırdı, şimdi bir elde toplandı.

NURİ: Eskiden başıbozuk haraç vardı, şimdi organize haraç. (4.tablo)

ALİ: Demem şu ki, bu dünyada namuslu insanıyetli oldun mu alaya alınyorsun. Zorba, katil oldun mu saygı itibar görüyorsun. Efsanemiz de bu yalandan çıktı. Hepsi bu kadar ... (5.tablo)

NURİ: İnsanın eski huyu. Kendine hep bir put yapar

Oldum bittim böyle bu. Kendi yapar kendi tapar. (3.tablo)¹³

Okur/izleyici buraya kadar, toplumsal bir sorunu, ezen-ezilen ilişkisinde süren bir düzen içinde kendine kurtarıcı miti yaratmaktan başka çözüm bulamayan anlayışı, bir otoriteden ötekine sürüklenen otorite bağımlılığını görür, anlar. Ancak, buraya kadar belli bir düzende ilerliyor görünen yapıda, daha sonra bir dağınıklık başlar. Başta kurulan metin stratejisi, istenilmeyen bir yöne doğru kayar. 5.tablodan sonra metinsel yapının, bu ana tema üzerine yoğunlaşmasını, okura boş anlam alanları bırakarak, çözüme yönelik farklı bakış açıları geliştirmesini bekleyebiliriz. Ama bu beklenti gerçekleşmemektedir. Birinci perdenin sonunda, bürokrasi ve Politikacı'nın çıkar sağlama girişimlerinden de söz edilmiştir ama ikinci perde fars havasında, yanlış anlamaların, yer değiştirmelerin çözüme ulaşması temelinde ilerler: Zilha, garip bir rastlantı sonucu, zengin kent ortamına girer. Köşkü ve kocasını terk eden zengin kentli hanıma yüzü çok benzemektedir, bu benzerlik yüzünden önce köşke hizmetçi olarak alınır, sonra yine aynı nedenden Beyin hanımı olması istenir. Düğün gecesi asıl hanım eve döner, Zilha'yla karşılaşırlar. Gerçeği anlayan Zilha gecekondulu mahallesine dönerken, bu arada yavuklusu Ali Zilha'yı köşkten kaçırmaya gelir ama Zilha'ya ikizi kadar benzeyen zengin hanımı kaçıtır vs. Sonunda da işler çözülür.

¹³ Haldun Taner; Bütün Oyunları 1, *Keşanlı Ali Destanı*, Bilgi yayınevi, 4.Basım, 1984

Herkes ait olduđu mekana döner. Zilha Ali'yle beraber olmaya karar verir, ama oyunun ana teması, işin içine giren gülmece öğeleriyle ve farsvari yapıyla dağılır gider.

Her ne kadar ikinci perdede zengin kesim ile gecekodu ortamının karşıtlığı ortaya konmaya çalışılsa ve arada taşlamalar yapılsa da, abartılı komik tipler, hareket güldürüsüne dönüşen olaylar yüzünden, ana izlek birden yan tema haline gelir. Böylece oyunun başında kurulmaya çalışılan metin stratejisi, stratejinin kaybolması durumuna dönüşür. Yazar, oyunun sonunda, Ali'nin hapse girmesine neden olan olayın gerçek failini ortaya çıkarıp, okuru yeniden ana temaya yönlendirmeye çalışır ama bunu başaramaz. Kahramanlık miti ve otorite bağımlılığı teması birinci perdede kalır, sorun olarak tartışılmaz, tema ikinci perdede de kabadayılık söylemi içinde güldürü ögesine dönüşür ve oyunun sonundaysa bir melodrama taban oluşturur.

Son sahnede, Zilha ve Ali'nin aşkı alevlenmiş ve tam birleşmişlerken, yazar doğrudan okura/izleyiciye seslenerek, bildik mutlu bir son vermeyeceğini söyler ve bir 'yabancılaştırma' yaratmaya çalışır. Ancak oyun, yine de bildik bir sona ulaşır. Beklenen mutlu son değil ama yine de melodramın parçası olarak bilinen, tanıdık bir mutsuz sona ulaşılır. Ali, istemeden de olsa suçunu üstlenip yerine ceza çektiği Manyak Cafer'i öldürür ve bu sefer gerçekten suçlu birisi olarak tutuklanır. Zilha gözü yaşlı kalır. Okurun/izleyicinin bildik acıklı sahneler karşısında verdiği duygusal tepkisi öne çıkar. Ama sonda yine kıssadan hisse çıkarması öğütlenir ve alınacak ders şarkıyla pekiştirilir.

KISSADAN HİSSE

(...)Burda biter kıssamız

Gördünüz işittiniz

Böyle işte çoğu destan

Destan işin afyonu

Kaldırdı mı altından

Ali Cengiz oyunu

(...) Yoksa sen de bizcilen

Saf mısın ey ehali

Bizim kadar kolayca

Kanar mısın ehali¹⁴

Peki bu anlayışın değişmesinde nasıl çözümler üretilebilir sorusunun yanıtıysa, oyunun yapısında çok yönlü olarak ortaya çıkmaz. Çünkü salt varolanın taşlanmasıyla yetinen, dağınık anlatım ve izleyicinin dolduracağı boş anlam alanları yaratmayan metinsel yapı, “efsanelere kanmayın” diyen bir tutumla sınırlı kalmaktadır. Metin stratejisinde, iletinin çok yönlü işlenmesine değil, değişik kesimlerden insanların tiplerini, konuşma biçimleri ve bunların komik durumlar yaratması ön plana geçer. Karşıtlıklar yine kesin ve kalın çizgilerle ve yine güldürü ögesi olarak ele alınır.

Metnin yapısı bütünde, birinci perde gecekondü ortamı, ikinci perde yoğunlukla kent çevresi kesin karşıtlığında kurulur. Bu karşıtlık içinde bir simetrik yapının olduğundan söz eden Hasan Anamur, oyun üzerine yazdığı yapısal incelemede bu simetrimin ayrıntılarını anlatırken, gecekondü çevresini oluşturan kişilerin benzerlerinin kent çevresinde de benzer şematik biçimle çizildiklerini ve bunun anlatımı güçlendirdiğini söyler.¹⁵ Oyunda kent çevresi denilen yere gelenlerin kökenleri kentsoylu bir yapılanmadan gelmez. Onlar, gecekondü çevresinden gelenlerin kentlileşmiş ama bu konumu sindirememiş biçimleri olarak çizilir. Sonradan görmedirler. Yazar, iletini öne alma düşüncesiyle, bu simetride, kentli de olsa, kondulu da olsa benzer ‘kurtarıcı kahraman miti yaratan’ anlayışı besleyen bir yapıya da gönderme yapmak ister. Bunun yanısıra, Ali ve Zilha’nın kimlik ve yer değiştirmeleri, kendileri gibi olamamaları, bir düşü yaşamak istemeleri de, şizofrenik bir varoluş biçimine gönderme yapar. Ama oyunun sonunda bu simetri, metin yapısını güçlendirmekten çok zayıflatan bir öge halindedir ve oyunu zaten iki boyutlu olan bir noktadan daha da aşağı çekerek tek boyuta, ‘aynılığa’ indirir: Kıssadan alınacak hisse. Oyun, çarpıcı bir temayı ele alarak işe başlar ama kahramanlık temasına ve çarpık sosyo-politik düzene çok yönlü eleştirel bakabilmeyi okurun/izleyicinin düşünsel düzeyine taşıyamaz. Oyunda, ne tam olarak gecekondü

¹⁴ a.g.e.

¹⁵ Hasan Anamur, ‘Keşanlı Ali Destanı Üzerine Bir İnceleme’, Tiyatro Anadolu Dergisi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yay., Güz 1989, s.106

sorunu, ne yüceltilmiş ama içi kof ‘yiğitlik’ kavramı, ne de kahramanlık efsanesi derinlemesine işlenmez. Bütün bu temalar, metinsel yapıda yüzeysel ve küçük ayrıntılar olarak kalırlar. Buradaki aksamanın kaynağı yine, geleneksel halk tiyatrosundan alınan öğelerin, ana temayı gölgeleyerek, eğlence unsuru olarak fazlaca öne çıkarılmasıdır. Oyunlar, geleneksel halk tiyatrosu öğelerinin öne çıkan etkileriyle ‘gerçeğin’ bir kesitini doğrudan yansıtmaya çalışmakta, bu yüzden, ele alınan temanın nasıl biçimlendirileceği ikinci planda kalmaktadır.

Haldun Taner, epik özellikler taşıyan oyunlarından sonra, Kabare oyunları yazmaya başlamadan, son olarak *Ayıışığında Şamata*’yı yazmıştır. Bu oyun, onun, bir anlamda, okura/izleyiciye bakış açısının belli bir geçiş dönemi sonunda geldiği noktanın da göstergesidir diyebiliriz. Okura/izleyiciye birşeyler öğretmeye, kıssadan hisse çıkartmaya yönelik çabaları bu oyunda, kurmaca okurun/izleyicinin ve yazarın ‘yanlış koşullanmışlığı’ ve koşullanmanın sanatı da bu duruma alet etmesini alaya almaya dönüşür. Oyun, doğrudan yazar-metin-okur ya da yazar-yönetmen-oyun-izleyici ilişkisi üzerine odaklanır. Bu sefer oyunda, ileti, metnin kurgusal yapısı öne çıkarılarak verilir, okurun/izleyicinin alımlama boyutu sorunsal olarak ele alınır ve tartışılır. Metinsel yapı okuru/izleyiciyi, alımlama üzerine düşünmeye çağırır. Oyunun sonu açık bırakılır.

Ayıışığında Şamata, Taner’in *Ayıışığında Çalışkur* adlı öyküsünün oyun diline uyarlamasıdır. Oyun, Çalışkur Apartmanı sakinlerinden birinin doğum günü kutlaması yaptığı mehtaplı bir akşamda, apartmanın içinde ve dışarıda olanları konu alır. Apartmanda oturan burjuva kesiminin ‘yozlaşmış’ ilişkilerinde gelişen olaylar, birinci ve ikinci perdede iki farklı bakış açısından anlatılır. İki perde arasındaki Ara Oyun, karşıtlığın ortaya çıkarılmasında rol oynar. Oyunun en büyük özelliği aynı olayların iki perdede iki kez yinelenmesidir. Yineleme, yine oyun gereği ilk perdede olup bitene tepki gösteren oyun kişisi kurmaca izleyicilerin eleştirileri doğrultusunda, ilk perdenin aynen onların istediği değişiklikler yönünde yeniden oynanmasıyla olur. Böylece Taner, kurmaca yazarın ve kurmaca izleyicilerin, yani bir anlamda sanatın ve koşullanmış alımlayanın karşıt bakış açılarını ortaya koymaya çalışır. Oyunun yazıldığı dönemin (70’li yıllar) sanat ve tiyatro anlayışını, ideolojik yaklaşımlarını, sanatın işlevi üzerine tartışmaları, hem iki karşıt görüş, hem kurmaca-gerçek ilişkisi ve alımlama boyutunda okurun/izleyicinin eleştirisine bırakır. Yazar, Ara Oyun’da

kurmaca izleyicileri ve onların alımlamasını engelleyen toplumsal kökenleri gözler önüne sererek, gerçek okurun/izleyicinin de kendiyile hesaplaşmasını ister.¹⁶ Ara Oyun'la birlikte üç bölümden oluşan oyunun geçişlerini sağlayan bir Anlatıcı kullanılır. Fakat bu defa Anlatıcı, izleyiciye ders veren 'bilen kişi' rolünde değil, oyun kişilerini ve yaşamlarını daha iyi tanımamıza yardımcı olan, oyundaki geçişleri sağlayan, ironiyi yansıtan bir roldedir.

İlk perdede yazar, çıkarıcı, iki yüzlü insan ilişkilerine, toplumsal olaylar karşısındaki duyarsızlığa bir eleştiri getirir. Ara Oyun'daysa oyun kişisi olarak kurmaca izleyicilerin buna olumsuz tepkisi verilir. Kurmaca izleyiciler, oyunu ahlâka, geleneklere aykırı bulurlar. Yazarın anarşist bir tavır takındığından yakınırılar. Oyundaki her bir kişiyi ve olayı nasıl görmek istiyorlarsa tepkilerini, o yönde, kızarak, bağırarak dile getirirler. Bunun üzerine aynı oyun, ikinci perdede onların istediği değişikliklerle yeniden oynanır. Bu değişiklikler orta sınıfın tüm yerleşik değerlerini destekleyen, geçerli ve doğru kılan bir hale bürünür, iyiler ve kötüler klişe biçimlerde belirlenir, kötü adam sonunda iyi adam olur, oyun mutlu sonla noktalanır. İkinci perde, ilk perdedeki aynı olayların, kişilerin ve ilişki biçimlerinin tam karşıtı olarak biçimlenir. Böylece Ara Oyun'daki kurmaca izleyici rahat bir nefes alıp evine huzur içinde gidecektir, çünkü onlar sahnede yadırgatıcı şeyler görmek istememektedirler. Bir anlamda onlar, *Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım* oyununda hoca efendinin çocuklara öğütlediği, duyma, görme, konuşma, düşünme, sana söylenilenin dışına çıkma telkinleriyle doldurulmuş plaklar gibidirler. Tutucu değer yargılarına bağımlı kalarak girdikleri konforlu uyusukluğun içinden çıkamaz, kalıpların dışında düşünemez ve farklılığa tepki duyar haldedirler.

Yazar, kurmaca izleyicilerin ikinci perdede yapılmasını istediği değişiklikleri, ağdalı, yapay, abartılı bir dil kullanımıyla da besler ve daha da gülünç hale getirir. Böylece, aynı oyun, iki perde içinde birbirinden öylesine farklı bir hale bürünür ki kendiliğinden bir gülünçlük çıkar ortaya.

Taner, oyunun ikinci perdesini, yaşamı ve toplumu, orta sınıf değerlerini hep geçerli kılan "pembe gözlükler" arkasından izlemeye alıştırmış seyircinin seçimleri doğrultusunda yeniden yazarken, kişiler ve olaylar bağlamında ilk

¹⁶ Zehra İpşiroğlu; 'Haldun Taner'in "Ayışığında Çalışkur" Öyküsünde Okuyucu-Yapıt-Yazar Diyaloğu', Adam Öykü Dergisi, Mayıs-Haziran 1999, sayı 22, s. 110-111

perdeyle oluşan karşıtlığın doğal güldürücülüğünü, özellikle dil kullanımında yaptığı değişikliklerle destekleyerek, çeşitli ilişkileri ve durumları abartma yoluyla gülünçleştirerek, ikinci perdenin baştan sona “mantıksız” ve “geçekdişi” görünmesini sağlamıştır.¹⁷

Haldun Taner, daha önce sözünü ettiğimiz diğer iki oyundaki anlayışından farklı olarak, bu oyunda sözlerden çok kurgu aracılığıyla farklı bakış açılarını okura/izleyiciye aktarır. Oyunun yine belirgin bir iletisi vardır ama bu sefer yazar okurla/izleyiciyle ilişkisinde öğretici tavrından bir ölçüde uzaklaşmış, sınırlarını belirlemiş de olsa izleyiciye yorum yapacak bir alan bırakmıştır. Bu sefer kurgu yoluyla kendiliğinden bir karşıtlık ve gülünç öğeler ortaya çıkarılır.

Ara Oyun’da kurmaca izleyiciler tepkilerini verirken, Taner aslında izleyicinin tiyatroya (ve genelde sanata) bakışını da eleştirir. Bu bölümde kurmaca izleyici herşeyden önce oyunun bir perde olmasına ve sonunun çözümsüz kalmasına sinirlenmiştir. Hepsi “böyle oyun mu olur?”¹⁸ diye karşı çıkarlar. Onlara göre doğru dürüst oyun, “başı, sonu, ortası, gerilimi olan bir oyun”dur ve “her oyun üç perde olur”, “hissiyatlarına hitap eden,” “duygulu sahneleri” içerir. Kimisi, ilk perdedeki oyunu, anlamaya çalışmak yerine Raşit Rıza’nın bir oyunu ile karşılaştırıp yerer. Kimisi de tiyatroya gülmeye gelmiştir ama bu oyunda gülemediğinden yakınır. Kısacası kimse oyunu olduğu biçimiyle anlamaya, oyunu kendi içinde değerlendirmeye yanaşmayıp, hepsi kendi görmek istedikleri yönden ya da beklentilerine ne derece cevap buldukları açısından yaklaşırlar.

İzleyenin oyunun bütününe alımlama biçimi kendi kapasitesinin, bilgi birikiminin ve deneyim dünyasından getirdiklerinin de ürünü. Bu açıdan Ara Oyun, kurmaca izleyicinin sanatla ilişkisinde saldırganlığa varan, sürekli taraf tutmaya yönlendirilmiş davranış biçimini de eleştirir.

Ayıışığında Şamata, metinsel yapısı içinde okurun/izleyicinin dolduracağı bir anlam boşluğu yaratması açısından çarpıcı bir örnek olmasına rağmen, kurgu yine, kalın çizgili iki kesin karşıtlık üzerine oturduğu için, bu defa da doğrudan okuru/izleyiciyi, yargıç rolüne sokma tehlikesini taşır. Yani oyun özde, okuru/izleyiciyi yargılamaya yönelterek, bir şekilde otoriter yaklaşımın izlerini

¹⁷ Ayşegül Yüksel; *Haldun Taner Tiyatrosu*, Bilgi Yayınevi, 1986, s.119

¹⁸ Haldun Taner; *Bütün Oyunları/9, Ayıışığında Şamata*, Bilgi Yayınevi, 1996

sürdürür. Çünkü, iki perde arasında, özellikle de oyun kişilerinin konuşma tarzlarında ve aynı olayların tersi akışında, öylesine abartılı ve alaycı bir karşıtlık vardır ki, gerçek okur/izleyici, Ara Oyun'daki kurmaca izleyicinin olumsuz eleştiri tavrında ve yargısında ne denli 'yanlış' davrandığına yine ikna olur. Çünkü, kurmaca izleyicinin arzuladığı değişiklikler bir hayal dünyası yaratmaktan öteye gidememektedir. Ve oyunda, kurmaca izleyicinin kalın çizgilerle belirlenen 'yanlış koşullanması' yazarın 'doğru'sunu kanıtlamak için bir araç durumundadır. Yani okur/izleyici ne yapmaması gerektiğini iki kesin karşıtlık aracılığıyla anlar. Okurdan iki perde arasındaki farklılığı görüp 'doğru' yolu bulması istenmektedir. İki seçenek sunuluyor gibi görünse de aslında, okurun/izleyicinin bunlar arasından bir yargıya varması istenmekte, yani üçüncü ya da dördüncü ya da başka seçenekler oluşturması değil, gösterilen üzerinden belli bir yargıda bulunması beklenmekte, dolayısıyla alımlamanın yönü kesin biçimde belirlenmektedir. Bu da yine *kıssadan hisse* çıkarmanın bir başka yöntemidir.

Sonuç olarak, incelenen oyunlar, Haldun Taner'in izleyici alınmamasına yönelik düşüncesinde ve oyun yazma biçiminde benzer ve ayrılan yönleri, gelişim çizgisini ortaya koymaktadır. Tiyatromuzda deneysel ve tabu kırıcı ilkler olmaları açısından çok önemli yere sahip olan bu oyunlar, yazarın ileri görüşlülüğünün de göstergeleri olarak değerlendirilebilir. Bu yazı kapsamında salt alınmama ve metin stratejisi açısından ele alınmaları kuşkusuz ki tek yönlü bir yaklaşım gibi görülebilir, ancak burada eleştirel bakışla ortaya konulmaya çalışılan nokta oyunların metin stratejilerinin okur ya da izleyenin düşünme biçimini de yönlendirdiğidir. İkili karşıtlıkların metin kurgusunda nasıl kendiliğinden, yazarın bile farkında olmadığı, düşünsel bir sınırlama getirebileceği tehlikesi görünür olduğunda, metinlerin eleştirel boyutunun çeşitlenmesine olanak tanınabilir.

Bu bağlamda, yazıda incelenen, tiyatromuzda yeni arayışlara giren bu oyunların, tiyatromuzun gelişimine büyük katkıları olmasına karşın, günümüzde yeniden sahneye konulma aşamalarında eleştirel bir yaklaşımla ele alınmaları gerekli olacaktır. Çünkü, okur-metin/izleyici-sahne iletişiminin biçiminde önemsiz bir ayrıntı gibi ikinci plana itilen metinsel yapılarının, aslında süregelen düşünme biçimini ve yapıyı yeniden üretme ve yaratıcılık açısından sınırlı kalma tehlikesi taşıdığını görüyoruz. Günümüzün açık totaliter yapılarının ürettiği yeni koşullar düşünüldüğünde, hiyerarşik-otoriter anlayışın biçim değiştiren, karşı tepkileri, muhalefeti kendine dönüştüren, bunları içine çeken ve düzenin

sürmesinde yan ürün olarak besleyen yönlerinin açığa çıkarılması için, basit ikili karşıtlıklardan fazlasına gereksinim olduğu ortadadır. Metinsel yapının çokanlamlılığı, okurun/izleyicinin düşgücünün, çok yönlü eleştirel bakış geliştirmesinin engellenmemesi de bu açıdan önemlidir. İncelenen oyunların, izleyicinin düşünsel etkinliğini ve düş gücünü özgür bir biçimde harekete geçirebilmesi ve farklı bir iletişimin ortaya çıkabilmesi için, belki de metinlerin yönetmen ve dramaturg tarafından uyarlanması yoluna gidilmesi ya da sahne dramaturjisinde yeniden yazılması önerilebilir.

Kaynakça

Yararlanılan Kitaplar:

- BARTHES, Roland, “The Death of The Author”, *Modern Criticism and Theory*, (edited by David Lodge), Longman, New York, 1995, s.166-172
- BENTLEY, Eric, *The Brecht Commentaries 1943-1986*, Grove Press, New York, 1987
- BRECHT, Bertolt, *Epik Tiyatro*, (çev.Kâmuran Şipal), Cem Yay., İstanbul, 1990
- BRECHT, Bertolt, *Tiyatro İçin Küçük Organon*, (çev.Ahmet Cemal), Mitos Boyut Yay., İstanbul, Kasım 1993
- BROOK, Peter, *Boş Alan*, (çev.Ülker İnce), Afa Yay., İstanbul, Şubat 1990
- ECO, Umberto, *Açık Yapıt*, (çev.Yakup Şahan), Kabalcı Yay., İstanbul Kasım 1992
- ECO, Umberto, *Anlatı Ormanlarında Altı Gezinti*, (çev.Kemal Atakay), Can Yay., İstanbul, 1995
- ECO, Umberto, *The Role Of The Reader*, Indiana University Press, Bloomington, 1979
- ECO, Umberto, *Yorum ve Aşırı Yorum*, (çev.Kemal Atakay), Can Yay., İstanbul, 1996
- FOUCAULT, Michel, “What Is An Author?”, *Modern Criticism and Theory*, (edited by David Lodge), Longman, New York, 1995, s.196-210

- GÖKTÜRK, Akşit, *Okuma Uğraşı*, Yapı Kredi Yay., İstanbul, Kasım 1997
- GÖKTÜRK, Akşit, *Sözün Ötesi*, İnkılap Kitabevi, İstanbul, 1989
- ISER, Wolfgang, “The Reading Process: A Phenomenological Approach”, *Modern Criticism and Theory*, (edited by David Lodge), Longman, New York, 1995, s.211-227
- ISER, Wolfgang, *The Act of Reading, A Theory of Aesthetic Response*, The Johns Hopkins University Press, London, fourth printing, 1987
- İPŞİROĞLU, Zehra, *Tiyatroda Devrim*, Çağdaş Yay., İstanbul, İkinci Bası, Şubat 1995
- İPŞİROĞLU, Zehra, *Tiyatroda Düşünsellik*, Mitos Boyut Yay., İstanbul, Ekim 1995
- JAMESON, Fredric, *Brecht ve Yöntem*, (çev.Yurdanur Salman), Yapı Kredi Yay., İstanbul, Haziran 1998
- KESTING, Marianne, *Brecht*, (çev.Veyssel Atayman/Zeynep Özkan), Alan Yay., İstanbul, Haziran 1985
- KESTING, Marianne, *Tarihte ve Çağımızda Epik Tiyatro*, (çev.Yılmaz Onay), Adam Yay., İstanbul, Nisan 1985
- KURAN, Nedret, “Alımlama Estetiği ve Hans Robert Jauss”, *Eleştiri ve Eleştiri Kuramı Üstüne Söylemler*, (Yay.Haz. Mehmet Rifat), Düzlem Yay., İstanbul, Ocak 1996, s.29-39
- ŞENER, Seveda, *Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlâk Ekonomi Kültür Sorunları*, Ankara Üniv.Basımevi, Ankara 1971
- YÜKSEL, Ayşegül, *Haldun Taner Tiyatrosu*, Bilgi Yay., İstanbul, Temmuz 1986

Oyunlar:

- TANER, Haldun, *Bütün Oyunları/1 Keşanlı Ali Destanı*, Bilgi Yay., İstanbul, Eylül 1984

- TANER, Haldun, *Bütün Oyunları/6 Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım*, Bilgi Yay., İstanbul, Mayıs 1992
- TANER, Haldun, *Bütün Oyunları/9 Ayışığında Şamata*, Bilgi Yay., İstanbul, Ekim 1996

Dergiler

- ANAMUR, Hasan, “Keşanlı Ali Destanı Üzerine Bir İnceleme”, *Tiyatro Anadolu Dergisi*, Güz 1989, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yay., s. 92-106
- De MARINIS, Marco, “Dramaturgy of the Spectator, (çev.Paul Dwyer), *The Drama Review*, Volume 31, no:2, T114, June 1987, s. 100-114
- ISER, Wolfgang, “Metinlerin Çağrısız Yapısı”, (çev.Şara Sayın), *Bağlam-İ.Ü.Yb. Diller Yüksek Okulu Almanca Böl. Dergisi*, Hüsutabiat Matbaası, İstanbul, 1979, s.139-162
- İPŞİROĞLU, Zehra, “Haldun Taner’in “Ayışığında Çalışkur” Öyküsünde Okuyucu-Yapıt-Yazar Diyaloğu”, *Adam Öykü*, Adam Yay. sayı:22, Mayıs-Haziran 1999
- RİFAT, Sema, “Metni Kim Oluşturur? Yazar mı? Okur mu?”, *Kuram 3*, Kur Yay., İstanbul, 1993, s.17-18
- RİFAT, Sema, “Metnin İçindeki Okur”, *Kuram 5*, Kur Yay., İstanbul, 1994, s.23-24
- SAYIN, Şara, “Yazınbilim ve Alımlama Estetiği (Rezeptinsästhetik)”, *Bağlam- İ.Ü.Yb. Diller Yüksek Okulu Almanca Böl. Dergisi*, Hüsutabiat Matbaası, İstanbul, 1979, s.103-118

Abstract

RECEPTION IN PLAYS -A CRITICAL VIEW ON HALDUN TANER'S TEXTUAL STRATEGY

It is aimed in this article to analyse three of the plays by Haldun Taner, “Gözlerimi Kaparım Vazifemi Yaparım,” “Keşanlı Ali Destanı” and “Ayışığında

Şamata,” to reveal the different textual strategies applied in the structure and the discourse of the plays in terms of the reception of the reader and the audience. These plays show the process of improving the textual strategy of the playwright towards the audience-reception. In the article, it is discussed whether the strategy determines the reader’s way of thinking and how it is revealed in the plays. It carries the pitfall of limiting critical thinking when the structure and the discourse of the plays are set up in a strictly generalized dual contrast.

Haldun Taner, who, as a playwright, brought a new writing technique and experimental point of view to Turkish theatre, overlapping the alienation approach of Brecht into the elements of the traditional Turkish theatre, opened a new way for a different aesthetical survey in Turkish theatre. However, when his plays are examined from the point of audience-reception, it is seen that there are some weak points in his textual strategy constructed on strict dual contrasts, which prevents the audience from producing different viewpoints. This may lead the reader/audience to reproduce the fixed way of thinking instead of presenting an alternative way, limiting their creativity.

When plays are performed, they carry their textual strategy on stage and transfer their inner structural dynamics as well as their discourse; and so, they also may reproduce their own strategies that determine their readers’ way of thinking on stage to form of stage-audience communication. If the dramaturge and the director are aware of this fact, they may have the power to change and to create variations on this communication to make the audience more active. For the future stage productions of Taner’s plays, it may be suggested to do adaptations or to rewrite the texts, when the plays in question are criticized from the point of audience-reception and of activating the audience to produce various viewpoints.