

## DRAMATİK TASARIMDA “OLAY DİZİSİ” KAVRAMINA GENEL BİR BAKIŞ

Arş.Gör. Sema GÖKTAŞ \*

### I. Olay Dizisi Kavramı

Dramatik tiyatronun temel kavramlarından biri olan *olay dizisi*, dilimize Türkçeye çevrilerek geçen ender tiyatro kavramlarından biridir. Bu özelliğiyle söz gelimi, “ironi”, “grotesk”, “fars”, “burlesk”, -hatta “dram”- gibi duyar duymaz ne olduğunu pek anlayamadığımız kavramlardan ayrılır. Bununla birlikte, kavramın tiyatrodaki kapsamını ve sınırlarını belirlemek açısından üzerinde titizlikle durmak gerekir.

**Gösterim Terimleri Sözlüğü**'nde *olay dizisi* kavramı şöyle tanımlanmıştır:

Başı ve sonu saptanmış, zincirleme bir gelişimi olayların olasılık ve zorunluluk ölçüleri ile geliştiği bütün.<sup>1</sup>

Dilimize İngilizcedeki *plot*'ın karşılığı olarak geçen bu kavram, aynı zamanda bir edebiyat terimidir ve şöyle açıklanır:

Bir öyküde ya da oyunda olayların düzenlenişi. (...) E. M. Forster, hikayeyi, sırf okuyucuda merak uyandırmak için, *kendi zaman sıralaması içinde düzenlenmiş olayların aktarılması* olarak tanımlar. Forster, Bir *olay dizisi*, diye sürdürür, *aynı zamanda olayların aktarılışdır, neden-sonuç dizgesinin öneminin azalmasıdır*. Böylece, o okuyucunun *belleğini* de *aklını* da gerektirir. Yazar hikayeyi herhangi bir yerde bulabilir (mitolojide, önceden üretilmiş yapılarda, gazetede) , fakat yalnızca onu bir olay dizisi olarak düzenlerse, o olay dizisi sanatsal bir etki yaratacak ve yazanın düşüncesini açığa vuracaktır.<sup>2</sup>

\*Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Bölümü

<sup>1</sup> Özlemir Nutku, **Gösterim Terimleri Sözlüğü**, TDK Yay., Ankara 1983, s. 95.

<sup>2</sup> Karl Beckson-Arthur Ganz, **Literary Terms**, Andre Deutsch, London 1990, ss. 203-4.

Her iki tanımın ortak noktası, olay dizisinin düzenlenmiş bir yapı olduğunun belirtilmesidir. Düzenlemenin birincil ereği ise, sanatsal etki yoluyla yazarın tezini alıcıya (okuyucuya, seyirciye) iletme kaygısıdır.

Genel olarak olay dizisi tam bir öykü değildir. O, daha çok oyunun birleştirilmiş, dinamik bir bütün olarak ileriye doğru hareket etmesi gereken "bölünmemiş" yapısıyla ilgili bir kavramdır. Böyle düzenlenmiş bir yapının anlamı oyun için açıktır. Hatta oyun gerçeğinin kendisi ruhsal, sosyal, ahlaki ya da politik kaosun bir biçimi olduğunda bile.<sup>3</sup>

Olay dizisi, basit bir düzeyde oyunun öyküsüyle ilişkilidir. Olaylar silsilesi, beklenmedik gelişmeler, dönüşler ve karışıklıklar yerleştirildikleri yerde oyunun en etkili parçaları olurlar. Seyircinin dikkati ve ilgisi oyun boyunca süreceksa, bunların tümü dik-katle tasarlanmayı gerektirir. İdeal oyun dizisi, seyircinin ilgisini ve merakını derhal karakterler ve onların durumlarına çeken ve sonra bu ilgiyi seyirci merakı tümüyle uyandırılınca ve esir alınınca dek, uygun aralıklarla dizilmiş bir dramatik anlar dizisine ve beklenmeyen karışıklıklara doğru derinleştiren bir olay dizisidir.<sup>4</sup>

Burada da olay dizisinin düzenlenmesindeki ana ereğin seyircinin merakının uyandırılması ve hatta bu yolla seyircinin esir alınması olduğu belirtilmektedir. Merak seyircinin dikkatini çarçabuk karakterlere, onların ilişkilerine ve durumlarına yöneltecektir. Bundan sonraki ve aslında bütüncül erek ise yazarın oluşturduğu sanatsal yaratıdan kaynaklanan sanatsal etki aracılığıyla yazarın düşüncesinin alıcıya iletilmesi olmaktadır.

Aziz Çalışlar, **Tiyatro Ansiklopedisi**'nde "eylem" başlığı altında olay dizisi hakkında şunları söyler:

Oyunda olaylar bütünü, olay örgüsü, olayların (öyküsünün) akışı; bir oyunun temel yapısal bileşiği, dramatik süreç. Bir oyunda Eylem, karışıklık ve çelişmelerle gelişim gösterir; oyundaki çatışma ve değişimleri belirler, neden sonuç ilintilerini oluşturur. Eylem, oyunda içeriğin anlam birliğinin, iç mantığının gelişimi biçiminde olabileceği (iç Eylem/*fabel*) gibi, olaylar dizisinin gelişimi biçiminde de (dış Eylem) olabilir. Burada, oyundaki karakterlerin psikolojik, zihinsel gelişimlerine dayanan tinsel Eylem'i (genellikle birbiriyle eş görülen) iç Eylem'den ayırmak gerektiği kadar, genel öykülemeyi oluşturan dış Eylem'i de (yine bir biriyle eş görülen) oyundaki dolantılardan, fiziksel Eylem'den ayırdetmek gerekir. Klasik dramaturgi, Aristotelesci tiyatro, benzetmeci ve dramatik tiyatro, Eylem'de *üç birlik* kuralını temel alarak, trajik eylem anlayışı doğrultusunda, eylemin *peripetie*'ye (dönüşüme) kadar yükselerek *katastrophe*'ta (yıkımla) sonuçlanmasını, bu arada yan Eylemler'in (olayların) ana Eylem'e destek vermesini ister. Böylece, psikolojik-tinsel Eylem ile oyunun bütünselliği arasında özdeşlik kurulmuş olur; sahnelerin art ardalığı, dramatik sürecin kesiksizliği, öykünün düz mantıksal gelişimi, dolantıların çözümü Eylem'in temel özellikleri olarak

<sup>3</sup> John Cadden, *Drama Appreciation For A-Level*, Hodder- Stoughton, London 1992, s. 22

<sup>4</sup> A.g.y., s. 23

yer alır ve kapalı oyun yapısını oluşturur.<sup>5</sup>

Aziz Çalışlar'ın yaklaşımında daha çok olay dizisinin "ne olduğu" üzerinde durulmaktadır. Buna göre olay dizisi "dış eylem"dir; oyundaki genel öykülemeyi oluşturur; karşıtlık ve çelişkiler içerir, çatışmalarla gelişir.

Öyleyse şu genel tanımı yapabiliriz: Olay dizisi, bir oyunun öyküsünün sanatsal etki yoluyla düşüncesini (tezini) seyirciye iletme ereği güden yazar tarafından düzenlenmiş halidir. Kapalı bir oyun yapısı içinde dramın bu temel bileşeninin ana işlevi, seyircinin merakını çabucak uyandırarak dikkatinin ve ilgisinin oyun süresince karakterler ve durumları üzerinde yoğunlaşmasını sağlamaktır. Olay dizisi karşıtlıklar ve çelişkiler içerir; bu durumdan kaynaklanan çatışmalarla gelişir.

## II. Olay Dizisi Kavramının Tarihçesi

İngilizcedeki *plot*-olay dizisi-, muhtemelen eski Fransızcadaki *conspiracy* sözcüğünden türemiştir. Dramda *conspires* (ya da sözcüğün modern anlamında *maps out*, oyunda kullanılacak malzemenin düzenlenmesi) yazara yolunu gösterir.<sup>6</sup> Dilimize *plot* sözcüğünü karşılamak üzere kazandırılan *Olay dizisi*, kavramsal olarak ilk kez Aristoteles tarafından *Poetika*'da kullanılmıştır. Aristoteles bu kavramla ilgili olarak şunları söyler:

Tragedya, bir eylemin taklididir. Bu eylem, karakter ve düşünce bakımından belli bir özellikte olması gereken eylem halindeki kişilerce temsil edildiğine göre, -çünkü, bu iki etkenle eylemler belli bir özellik kazanırlar-, o halde karakter ve düşünce, tragik eylemin iki etkeni olarak ortaya çıkar; kişiler, eylemlerinde bu iki etkene uyarak etkilerine (mutluluğa) ulaşırlar ya da ulaşamazlar.<sup>7</sup>

Tragedyayı karakter ve düşünce açısından belli özellikler taşıyan eylem halindeki kişilerce oluşturulan bir taklit olarak açıklayan bu yaklaşımda tragedya ve eylem neredeyse özdeşleştirilmiştir. Zaten bu açıklamanın hemen ardından şöyle der Aristoteles:

... karaktere dayanmayan tragedya olabildiği halde, bir öyküsü olmayan (eyleme dayanmayan) tragedya olamaz.<sup>8</sup>

*Tragedya-eylemin taklidi-öykü-olaylar örgüsü* bağlantılarıyla şöyle açıklanır.

... bir eylemin taklidi, öyküdür (mythos). Öykü deyince, olayların

5 Aziz Çalışlar, *Tiyatro Ansiklopedisi*, Kültür Bakanlığı Yay., Ankara 1995, s. 208.

6 John Cadden, a.g.y., s. 22.

7 Aristoteles *Poetika*, Çev. İsmail Tunafı, Remzi Kitabevi, İstanbul 1983, s. 23.

8 A.g.y., s. 24.

örgüsünü; *karakter* deyince. eylemde bulunan kişilere kendisi bakımından bir özellik yordduğumuz şeyi; *düşünce* deyince de kendisiyle konuşanların bir şey kanıtladığı ya da genel bir hakikate ifade verdikleri şeyi anlıyorum.<sup>9</sup>

Bundan sonra Aristoteles, tragedyayı belli bir şiir türü olarak nitelendiren altı temel öğeyi sıralar: Öykü (mythos), karakterler, dil, düşünceler, dekorasyon ve müzik. Dil ve müzik, taklit araçlarını, dekorasyon taklit tarzını, öykü, karakterler ve düşünceler de taklit nesnelere oluştururlar. Aralarında en önemlisi "olayların (uygun bir şekilde) birbiriyle bağlanması"dır. Çünkü tragedya kişilerin değil, onların eylemlerinin, yani mutluluk ve felaket içinde geçen hayatlarının taklididir. Mutluluk ve felaket eyleme dayanır ve eylem hayatımızın son ereğidir. Karakterce belli özelliklerimiz olabilir, ancak eylem açısından mutluyuzdur ya da değilizdir. Tragedya ozanları eylemde bulunan kişileri taklit ederken karakterleri taklit etmeyi amaçlamazlar: aksine eylemlerinden dolayı karakterleri de ortaya koyarlar. Böylece eylem, dolayısıyla öykü, tragedyanın son yani en önemli ereğini oluşturmaktadır.<sup>10</sup>

Aristoteles'in böylesine önem verdiği *öykü* yani *olay dizisi*, Eski Yunan'da teknik açıdan belli kurallara göre oluşturuluyordu. Bunlardan en çok bilineni *Üç Birlik* kuralıdır. *Üç Birlik*, olay dizisinin, yer, zaman ve aksiyon açısından birlikli olmasını öngörüyordu. Yunan tragedya ozanları, tek bir yerde, performans zamanına eşit bir sürede geçen, bir tek öykünün içerdiği dramatik yoğunluğun bilincindeydiler.

Dramın gelişim sürecinde oyun yazarlarının çoğu *Üç Birlik* kuralını kısıtlayıcı bulmuşlar ve ona bağlı kalanlar yalnızca tam anlamıyla klasik yazarlar olmuştur. (Fransa'da Corneille, İngiltere'de Ben Jonson'un kimi oyunları vb.) Shakespeare'in, *birliklere* hemen hiç uymadığı halde, en başarılı tragedyalarının *Üç Birlik* kuralına en yakın olanlar olduğu (Hamlet, Othello, Kral Lear gibi) söylenebilir.<sup>11</sup>

### III. Olay Dizisinin Teknik Yapısı

Seyircinin bir oyunun aksiyonunu mümkün olduğu kadar açık izleyip kabullenmesinin pragmatik sonuçları için birçok yazar, herhangi bir oyun türünde, olay dizisini düzenlerken aşağıdaki örneği uygular:

#### 1. GİRİŞ:

Oyunun başlangıç kısmı, ana karakterleri ve onların ne tür kişiler olduğunu tanıtır. Durumlarının arka planı hakkında bilgi verir ve aralarındaki dramatik ilişkiyi geliştirmeye başlar.

#### 2. DRAMATİK TAHRİK :

Bu, aksiyonu harekete geçiren, destekleyen, yol gösteren tahrik olacak ve oyunun zorunlu ana aksiyonunu oluşturacaktır.

9 A.g.y. s. 23

10 A.g.y. ss. 23-24

11 John Cadley, a.g.y. s. 24

### 3. KARIŞIKLIK:

Bu genellikle oyunun en büyük bölümüdür. Dramatik tahrike ve ondan doğan çok daha beklenmedik gelişmelere karakterlerin tepki veriş yolunu betimler. Tahrik, karakterlerin o anda çözmeye çalıştıkları ahlaki bir ikilem ya da önlemeye veya kaçmaya çalıştıkları potansiyel bir felaket olabilir.

### 4. KRİZ:

Oyunun doruğudur. Dramatik tahrike tamamen sokulma ve sonuçlarıyla yüz yüze geldiği andır. Krizin bu noktasında ana karakterler ya meydan okuyarak yenerler, ya bozguna uğrattırılırlar, ya da muhtemelen ikisinin arasında bir yerde kalırlar.

### 5. SONUÇ:

Oyunun bitiş kısmıdır ve parçaların uzlaştırılabildiği, belirsizliğin aydınlandığı yerdir. Başarı, başarısızlık ya da en azından ana karakterlerden hayatta kalanlar değerlendirilir, gelecek ima edilir. Geleneksel dramda, burası, kötülüğün cezalandırıldığı, iyiliğin ödüllendirildiği yerdir.<sup>12</sup>

Aşağıdaki örnek incelendiğinde bu teknik şema daha iyi anlaşılacaktır:

#### **Venedik Taciri**

1. Giris: Antonio'nun arkadaşlarına karşı cömert, saygın, zengin bir tacir oluşu; Bassanio'nun Portia'ya olan aşkı ve paraya olan ihtiyacı; Shylock'un bir tefeci olması, kişisel çabasıyla bir yerlere gelmeyi başarabilmiş olması, Venedik sosyetesindeki aşağılık konumu ve onu insan yerine koymayanlara beslediği kin.

2. Dramatik Tahrik: Antonio Shylock'tan ödünç para alır ve anlaşmayı "bir poundluk-435 gr-et" gibi tuhaf bir maddeyle bağlar.

3. Karışıklık: Antonio'nun gemilerinin kaybolması, Jessica'nın aşığı Lorenzo'yla kaçışı. Shylock'un intikam hırsının büyümesi, Portia'nın olaylarla ilgisinin artması.

4. Kriz: Mahkeme sahnesi. Shylock'un "adalet" için ısrarıyla Portia'nın son dakikadaki müdahalesi.

5. Sonuç: Shylock'un cezalandırılması, Antonio'nun bahtının iyiye dönüşü, Bassanio ve Portia'nın, Jessica ve Lorenzo'nun mutluluğu.

## IV. Örnekler

### KIRIK TESTİ

Kleist'in Alman karakter komedyasının başlangıcı kabul edilen bu oyunu tek mekanda (mahkeme salonunda) ve bir günde geçen 13 sahneden oluşur. Aksiyonun birlikteli yapısını da göz önüne aldığımızda oyunun üç birliğe uygun olduğunu söyleyebiliriz. Olay dizisinin gelişimi şöyledir:

#### f. Sahne

. Ayağından ve yüzünden ciddi bir şekilde yaralanmış olan Yargıç Adam, Katip Licht 'e yataktan düştüğünü söyler.

<sup>12</sup> A.g.y., ss. 24-25.

<sup>13</sup> A.g.y., ss. 25-26.

. Licht, Bölge müfettişi Walter'in geleceğini haber verir.

2. Sahne

. Bir köylü Walter'in Huisum'a geldiğini haber verir.

. Adam telaşla mahkeme salonunu toparlatmaya ve giyinmeye çalışır; ancak perukasının kaybolduğu ortaya çıkar.

. Hizmetçi Adam'a gece geç vakit, yaralı ve perukasız geldiğini anımsatır; Adam onu yalanlar ve zangocun perukasını istemeye gönderir.

3. Sahne

. Adam, Licht'e, düşünde kendi kendini yargılayıp mahkum ettiğini anlatır.

4. Sahne

. Walter gelir.

. Avluda davacılar toplanmıştır.

. Walter öncelikle davanın görülmesine karar verir.

5. Sahne

. Adam peruka bulamaz.

. Walter'a yataktan düşüp yaralandığını söyler.

6. Sahne

. Davacılar; Marthe, kızı Eve, Eve'nin nişanlısı Ruprecht ve Ruprecht'in babası Veit karmakarışık sözlerle, kırılan bir testiye, suya düşen bir düğünü, bir namus sorununu anlatırlar.

7. Sahne

. Adam Eve'yle gizlice konuşur; bu durum Walter'in dikkatini çeker.

. Marthe, kızının odasında duran değerli testiye gece geç vakit evlerine giren Ruprecht'in kıldığını iddia eder.

. Ruprecht testiye başkasının kıldığını söyler. Geç vakit Eve'yle görüşmek için evlerine gitmiş, onu uzaktan seçemediği bir erkekle fisıldışırken bulmuştur. Onların ardından içeri girmiş, kendisini farkedene erkeğ pencereden atlayıp kaçarken o demirle iki kez kafasına vurmuş, o arada da testi düşüp kırılmıştır.

. Marthe, Ruprecht'e karşı Eve'yi tanık gösterir.

8. Sahne

. Walter, Adam'ın teklif ettiği şarabı geri çevirir.

9. Sahne

. Adam konuşmaya hazırlanan Eve'yi üstü kapalı tehdit eder.

. Eve testiye Ruprecht'in kırmadığını söyler.

. Marthe, Brigitte'in tanıklığına başvurulmasını önerir. Brigitte o saatlerde Eve'yi bahçede biriyle konuşurken görmüştür.

. Brigitte gelene dek oturuma ara verilir.

10. Sahne

. Adam'ın yaralarından ve tedirgin durumundan kuşkulanan Walter onu sorguya çeker, ancak sonuç alamaz.

11. Sahne

- . Brigitte elinde hırpalanmış bir perukayla gelir.
- . Perukanın Adam'ın olduğu anlaşılır.
- . Brigitte, dışarıda karın üzerinde bozulmadan kalan, sakat bir insanın ayak izlerinden söz eder. İzler Eve'nin evinden Adam'ın evine uzanmaktadır ve Adam sakattir.
- . Walter suçlunun Adam olduğundan emin olunca onu duruşmayı bitirmeye zorlar.
- . Adam Ruprecht'i suçlu bulduğunu belirtir ve onu mahkum eder.
- . Eve asıl suçlunun Adam olduğunu söyler.
- . Adam kaçır.

#### 12. Sahne

- . Adam'ın Eve'yle birlikte olabilmek için ona, kendisine yakınlık göstermezse Ruprecht'i uzak bir ülkeye askerliğe göndereceği yalanını söylediği ortaya çıkar.
- . Ruprecht Eve'den özür diler
- . Licht Adam'ın yerine atanır.

#### 13. Sahne

- . Marthe testisi için bir üst mahkemeye başvurmaya karar verir.

#### **Teknik Yapı**

1. Giriş: Köy yargıcı Adam'ın pek dürüst olmayan kişiliği, daima çıkarlarına uygun davranan katip Licht, Adam'ın açıklayabilmek için yalana başvurduğu yaraları, müfettiş Walter'ın geleceğinin öğrenilmesi, kınlan testi için mahkemeye gelen Eve, Ruprecht ve aileleri.

2. Dramatik Tahrık: Walter'ın gelişi ve Marthe'nin testisinin pek kuşkulu bir biçimde kırılması.

3. Karşıklık: Davacıların anlattıklarının birbirine benzememesi, Adam'ın gizlice Eve'yi tehdit etmesi, önceden suçlanan Ruprecht'in suçsuz olduğunun anlaşılması, kuşkuların Adam'ın üstünde toplanması.

4. Kriz: Brigitte'in tanıklığıyla Adam'ın suçlu olduğunun ortaya çıkması. Adam'ın Ruprecht'i haksız yere mahkum etmesiyle Eve'nin konuşup Adam'ın suçluluğunu onaylaması.

5. Sonuç: Adam'ın kaçışı, Eve ve Ruprecht'in barışması, Adam'ın yerine Licht'in atanışı, Marthe'nin hakkını üst mahkemede aramaya karar vermesi.

#### **YAPI USTASI SOLNESS**

Norveçli yazar Henrik İbsen'in son dönem oyunlarından Yapı Ustası Solness (1892), "meslek" temasında yoğunlaşarak burjuva bireyin açmazlarını ele alır. Sıkı bir mantıksal sürekliliğin izlendiği üç perdelik oyunda hemen hemen tek mekan (Solness'in evi ve yakınları) kullanılmış, zaman süreci ise atlamalarla genişletilmiştir. Olay dizisi şöyle gelişir:

#### 1. Perde

. Yapı ustası Solness'in çalışanları, yani plan ressamı Knut Brovik, oğlu Ragnar ve nişanlısı Kaia günlük çalışmalarını bitirmek üzeredirler.

- . Hasta olan Knut, Solness'den oğlu Ragnar'ın bağımsız çalışabilmesini onaylamasını

ister. Solness Ragnar'ın yeterli olmadığını ileri sürerek reddeder.

. Ragnar'ın yanından ayrılacağından endişelenen Solness, Kaia'nın kendisine duyduğu tutkuyu kullanarak ondan bir an önce Ragnar'la evlenmesini ve eskisi gibi hizmetinde çalışmayı sürdürmelerini ister.

. Aile dokтору Herdal, Solness'e Bayan Solness'in Kaia'dan hoşlanmadığını, bu yakınlığın zaten hasta olan Bayan Solness'in sağlığını olumsuz etkilediğini anlatır.

. Solness Herdal'a Ragnar'ı kaybetmemek için Kaia'yı kullandığını, karısının sessiz suçlularına, ona karşı farklı nedenlerle duyduğu suçluluğu azalttığı için bilinçli bir şekilde göz yumduğunu anlatır. Solness'in mesleki yükselişinin temelinde karısının ailesinden kalan evin yanışından sonra yeni bir yapı tarzı geliştirmesi yatmaktadır.

. On yıl önce, on üç yaşında küçük bir kızken Solness'i görüp ona tutulan Hilda geceyi geçirmek için çıkagelir. Hilda'yı çoktan unutmuş olan Solness, on yıl önce bir çocuğa vaat eder gibi vaat ettiği ülkeyi kendisinden isteyen bu genç kızdan etkilenir.

. Hilda, Solnesslerin çocukları olmadığı halde daima hazır tuttıkları çocuk odalarından birine yerleştirilir.

## 2. Perde

. Knut Brovik'in hastalığı ağırlaşır.

. Bir süredir yanlarında kalan Hilda'nın gereksinmelerini görev duygusuyla karşılayan Bayan Solness, Solness'in kendileri için yaptığı yeni evle hiç ilgilenmemekte, yangından sonra kaybettiği ikiz bebeklerinden dolayı ağır bir suçluluk duymaktadır.

. Solness Hilda'ya yangını öngördüğünü, ancak mesleki geleceğini düşünerek önlem almadığını düşündüğünden, bambaşka bir nedenle çıkmış olsa da yangının sorumlusu olduğunu ve karısına karşı suçluluk duyduğunu anlatır.

. Ragnar babasının ölmeden önce kendisini mesleki yeterliliğini kazanmış görmek istediğini belirterek Solness'den yeterlilik onayı ister, Solness reddeder.

. Hilda, Solness'i Ragnar'a onay vermesi konusunda ikna eder.

. Solness'in açıkça artık gereksinim duymadığını söylediği Kaia, onaylanmış çizimleri Broviklere götürür.

. Solness Hilda'nın yüreklendirmesiyle yeni evinin kulesinin tepesine bizzat çıkıp çelengi takmaya karar verir.

## 3. Perde

. Bayan Solness, Kaia'nın yerini aldığı düşünerek soğuk davrandığı, öyle olmadığını anlayınca da yakınlık duyduğu Hilda'ya evin yanışında kendisi için asıl önemli kaybın geçmişiyle arasındaki somut bağlar saydığı kişisel eşyalarının (oyuncak bebekleri vb.) yok olması olduğunu söyler.

. Ragnar çelengi getirir, ölümcül hasta Knut Brovik bilincini kaybettikten sonra verilen onay hiç bir işe yaramamıştır.

. Bayan Solness, Hilda'dan Solness'in kuleye çıkmasına engel olmasını ister.

. Ragnar, Solness'in yükseklik korkusu olduğunu, bu yüzden tepeye çıkamayacağını



söyler.

. Hilda Solness'i yukarı çıkıp çelengi takmasının ölküsel önemi ve ilişkilerinin bu olayla güçleneceği yolunda ikna eder.

. Solness kulenin tepesinden düşer ve ölür.

### **Teknik Yapı**

**1. Giriş:** Yaratıcılığını yitirmenin eşiğindeki Solness'in hırslı ve bencil kişiliği, yanında çalıştırdığı Mimar Knut, Knut'un gençliği temsil eden mimar oğlu Ragnar, hasta ve kocasıyla doğru dürüst iletişim kuramayan Bayan Solness, gençliği ve Solness'in yaratıcılığına tutkunluğuyla çıkagelen Hilda.

**2. Dramatik Tahrik:** Knut Brovik'in Hastalığı dolayısıyla baba-oğulun Ragnar'ın bir an önce mesleki bağımsızlığına kavuşmasına arzulamaları, Hilda'nın Solness'in yaratıcı yanını hiç durmadan anımsatması ve teşviki.

**3. Karşıklık:** Solness Hilda'nın ısrarıyla Ragnar'a onay verir ve onun yüreklendirmesiyle yeni evinin kulesine çelengi bizzat takmaya karar verir.

**4. Kriz:** Bayan Solness'in kocasını vazgeçirmesini rica ettiği Hilda'nın Solness'in kararını büsbütün pekiştirmesi.

**5. Sonuç:** Ragnar'ın gecikmiş bir onayla bağımsızlığına kavuşması, Solness'in kuleden düşüp ölmesi, Hilda'nın hastalıklı bir tutkuyla Solness'in ölümünü idealize etmesi.

### **V. Sonuç**

Dramatik tasarımda olay dizisi, yapının en temel öğelerinden biridir. Kapalı biçimde olay dizisi vazgeçilmez bir bileşen halindedir. Dram sanatı geleneğinde olay dizisi için kullanılagelen bir takım kalıplar vardır. Ancak sanatın doğası gereği olay dizisi bir takım kalıplara, modalara uygun bir yapı olarak kalamaz. Tiyatronun gelişim sürecinde olay dizisinin biçimi; düğümler, durumlar, doruk, aksiyon planı gibi içsel dinamikleri ve bu öğelerin birbirleriyle ilişkisi; olay dizisi öğesinin klasik dramın diğer öğeleriyle ilişkisi ve yapı içindeki konumu daima değişmiştir. Ancak olay dizisi öğesi dramatik yapıdan düştüğünde, ya da atmosfer oyunlarında olduğu gibi yok denecek kadar ihmal edildiğinde bile, "olay dizisi yok" niteliğiyle kavramın bir değerlendirme aracı olarak kullanılması sürmüştür. Bu bakımdan, olay dizisinin, köken olarak dramatik tiyatroya ait olsa bile, aslında tüm tiyatro oyunlarını kucaklayan ve büyük bir olasılıkla "ölümsüz" bir kavram olduğunu ileri sürmek yanlış olmasa gerek.

---

## **KAYNAKÇA**

- ARİSTOTELES. **Poetika**, Çev: İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, İstanbul, 1983.
- BECKSON. Karl  
GANZ, Arthur,  
CADDEN, John, **Literary Terms** , Andre Deutsch, London, 1990.  
**Drama Appreciation For A - Level** , Hodder - Stoughton,  
London, 1992.
- ÇALIŞLAR, Aziz, **Tiyatro Ansiklopedisi**, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1995.  
İBSEN, Henrik, **Yapı Ustası Solness** , Çev: Avni Givda, Milli Eğitim Bakanlığı  
Yayınları, İstanbul, 1946.
- KLEİST, H. **Kırk Testi** , Çev: Hayrullah Örs, Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları,  
İstanbul, 1990.
- NUTKU. Özdemir, **Gösterim Terimleri Sözlüğü**. TDK Yayınları, Ankara, 1983.