

Kendi Kültürünü Dönüştürmek: Japon Tiyatrosu

Selen Korad Birkiye¹

ÖZET

Japon tiyatrosu uzun bir geleneğe dayanan formalist ve ritüelistik yapısıyla dünya tiyatrosu içinde son derece önemli bir yere sahiptir. Ancak bu önemi günümüzde sadece antika değerinin ötesindedir. Çünkü "Kültür içi" malzemenin evrensel tiyatro malzemesiyle nasıl yoğurulabileceğini gösteren son derece önemli bir örnektir. Türkiye, Batılı tiyatro anlayışının benimsenmesinden bu yana hala yerel ama evrensel bir tiyatro dili arayışındadır. Bu konuda çeşitli çabalar olsa da dünya tiyatrosu içinde henüz istenilen bir noktaya gelinemediği açıktır. Buradan bakarak, Japon tiyatrosunun özellikle gelenekten yola çıkarak çağdaş bileşimlere gittiği post-shingeki hareketinin ilginç ve önemli bir model olacağı açıktır. Bu çalışmada, Japon tiyatrosunun tarihsel köklerinden post-Shingeki hareketinin iki önemli temsilcisi yazar Yukio Mishima ve yönetmen Suzuki Tadashi'nin çağdaş sentezleri mercek altına alınacaktır. Batılı olmayan bir ülkenin Doğu ve Batı'nın öz ve biçimini nasıl harmanlayarak dünyada özgün bir ekol yarattığı aktarılacaktır.

Anahtar Kelimeler: geleneksel tiyatro, çağdaş tiyatro, Yukio Mişima, Suzuki Tadashi, Japonya.

Transforming One's Own Culture: Japanese Theatre

ABSTRACT

Japanese theatre has a peculiar statue in the world theatre because of its highly formalist and ritualistic structure. But its importance does not only depend on its historical value, but as a model for melting of intra cultural material with "universal" theatre material in the same pot. Turkey has still searching for a peculiar synthesis of Western and Turkish theatre for a long time. Although there has been serious attempts about this issue, it is clear that Turkish theatre is still far away from creating its own theatre form and language. So post-shingeki movement of Japanese theatre draws a peculiar and rational path for such an attempt in its sociocultural conditions. So in this article works of two important artist of post-shingeki theatre, writer Yukio Mishima and director and theatre pedagogue Suzuki Tadashi, will be evaluated, in order to indicate their "synthesis" on Western and Eastern theatre cultures.

Keywords: traditional theatre, contemporay theatre, Yukio Mishima, Suzuki Tadashi, Japan.

¹Doç. Dr. Selen Korad Birkiye, İstanbul Devlet Tiyatrosu. koradbirkiye@yahoo.com ve selenkorad@hotmail.com

Giriş

Japonya sosyolojik değişim kuramları içinde ayrıcalıklı bir yere sahiptir. 1868 yılına kadar dış dünyaya kapalı bir toplum olan Japonya'nın coğrafi ve kültürel izolasyonu, 19. Yüzyılın ikinci yarısına kadar sürmüştür. Bu tarihten sonra Batı ile ilişkiler başlamış ve Japon Tiyatrosu'nu tanıtan inceleme ve metin çevirileri yayınlamaya başlamıştır. 20. Yüzyıla gelindiğinde Avrupalı sanatçılar Japon ve özellikle No tiyatrosuna yönelmeye başlamışlardır.

İrlandalı şair W.B. Yeats No üslubunda bir oyun denemesi yazmıştır: "Dançılar İçin Oyunlar". Brecht'in temelde Çin Tiyatrosu'ndan yararlandığı bilinmekle birlikte, "Evet Diyenle Hayır Diyen" başta olmak üzere bazı öğrenik oyunlarında doğrudan No etkisi sezilir. Ayrıca No tiyatrosunun kurucusu Zeami'nin kuramı Brecht'in yabancılaştırma temelli epik yöntemine benzerlikler gösterir. Bu örnekleri arttırmak mümkündür: Jacques Copeau'nun No denemelerinden, İngiliz besteci Benjamin Britten'in "Sumigava" operasına, Arienne Mnoschkine'in Shakespeare sahnelemelerinden Robert Wilson'ın "Eklem Oyunları'na" sayılamayacak kadar çok etkilenme olmuştur (And, 1993, Birkiye 2008). Batı'da bir çok üniversite Japon tiyatrosu kürsüleri açıp, süreli yayınlar da çıkartmaktadırlar.

Batıda Japon etkisi sürerken ilginç bir değişim de Japonya'da yaşanmıştır. Uzun yıllardır Kabuki ve Kyogen'in saltanatı nedeniyle ortadan kaybolma tehlikesi içinde olan No tiyatrosu bir canlanma yaşamaya başlamıştır. Her üç geleneksel biçim de devam ederken, No, Kabuki ve Kyogen'i çağdaştırma çabaları da ortaya çıkmıştır. Shimpa, modern tiyatro adı altında Batı etkileşimine girdikten sonra değişim rüzgarları estirmiştir. 2. Dünya Savaşı'ndan sonra Batı'da olduğu gibi Batılı eserleri geleneksel Japon tiyatro formlarından hareketle yorumlamak da bir başka çizgiyi oluşturmuştur.

Japon tiyatrosundaki gelişmeyi, toplumsal değişim yani çağdaşlaşma hareketinden bağımsız değerlendirmek, onu dinamiklerinden koparmak anlamına gelecektir. Bu nedenle, Türkiye için de ilginç bir anlam taşıyan Japonya'nın çağdaşlaşma hareketine kısaca göz gezdirmekte yarar vardır.

Japonya'nın Sosyokültürel Değişimi

Japonya Asya tipi feodal düzenin en katı örneklerinden birini oluşturmaktaydı. Bir tür derebeylik sistemine dayanan son derece hiyerarşik Şogun ve Samurai iktidarı ile yüzyıllar boyu katı geleneklerin ve coğrafi konumunun –uzak ve ada oluşunun- da etkisiyle de kendi içine kapalı bir toplum olarak yaşamlarını sürdürmüşlerdir. Böylece Japonya'nın kuruluşu İ.Ö. 660'dan 1868 yılına kadar yaklaşık 2528 yıl Batı'ya kapıları kapalı kaldı. Aslında Tokugawa dönemi boyunca Japonya kapılarını Batı'ya değil, Hristiyanlaşma yoluyla sömürgeleştirici Batılılaşmaya kapatmıştır. Ama bilim ve sanattaki gelişmeler izlenmeye çalışılmıştır. Öte yandan Asya ile etkileşimleri doğal olarak sürmüştür. Budizm, Konfüçyus ve Tao öğretileri gibi tiyatro da Japonya'ya Asya'dan gelmiştir. Japonlar Budizm dahil dışarıdan gelen her türlü etkiyi birebir benimsemektense kendi ulusal karakterlerine uyarlamayı tercih etmişlerdir.

1868'de Meici hükümeti iktidara geldiğinde, her türlü değişime –takvimin değiştirilmesinden okullar açılmasına, toplum dışı olanlara eşitlik sağlanmasına kadar- karşı olan bir kamuoyu vardı. Ama tüm zorluklara ve hazinenin acıklı durumuna rağmen, imparatorun başta olduğu hiyerarşik düzeni değiştirmeden parlamenter sisteme adım atıldı. İmparator sanayiye kurarak hükümete finans ettirdi. Dışarıdan yabancı teknisyenler getirilirken, Japonlar da eğitilmek üzere yurt dışına gönderildi (Benedict, 1965). Ekonomik kalkınmasını gerçekleştirence,

³ Bkz: 1. Baudrillard "Simülatör ve Simülasyon" S. 29-30-31, 2011.

İmparator Meici Batılılaşma hareketine girişti. Aslında Japonya'nın temel "kalkınma" ilkesi Batılılaşma değil, yenileşme yani çağdaşlaşmadı. Güvenç'e göre Japonya çağdaşlaşmış, yani tarımsal üretimden sanayileşmeye geçmişti, tüm yasaları, yönetim ve kurumları da yenilemişti –ama bu sırada kimliğini de korumuş, yani Batılılaşmamıştı. Meici devrimiyle Japonya, İngiltere ile arasındaki yüz yıllık teknoloji açığını kapatmaya girişerek, hedefine ulaştı (Güvenç, 1983). Kısacası Japonya'nın yabancı kültürlerle ilişkisindeki en önemli ilke seçicilik olmuştur. Bu nedenle çağdaş ama aynı zamanda Japon kalmaıı becerebilmişlerdir.

Japonya tarihinde militarist ve işgalci eğilimler, XIX. Yüzyıl sonunda yoğunlaşmaya başlamıştır. II. Dünya Savaşı yenilgisi ve atom bombası faciasının ardından imparatorluk rejiminin yerini demokrasiye bırakması, Japon halkında bir kimlik bunalımını ve anlamsızlık duygusunu da beraberinde getirmiştir. Bunca insanın uğrunda canını feda ettiği imparatorluk ülküsü ortadan kalkınca, değerler de şiddetle sorgulanmaya başlanmıştır. Tüm bu gelişmeler Japon tiyatrosunu da doğrudan etkilemiştir.

Japon Tiyatro Geleneği

Japon tiyatrosu köklerini Japon geleneğinin iki dinsel gücünden alır: Shinto ve Budizm. Bunlara, Japonya'nın tarihinde zaman zaman etkisini duyuran şamanizm, Hinduizm, Konfüçyuzm, Taoizm ve daha sonra da Hristiyanlık eklenir. İlkel törenler yerlerini son derece soyut teatral biçemlere bırakır. Ortolani, çok uzun bir geçmişe sahip olan Japonya'nın tiyatro tarihi beş bölümde inceler:

1. Birincisi, M.Ö. 250 yılında başlayıp, MS 710'a kadar süren Tarih Öncesi ve İlkel Dönem'in (Genshi) tiyatrosu, MS 300'lerde ortaya çıkan Kagura'dır. Pantomim, müzik ve dansın bileşimi olan bu gösteriler, kutsal mekan sayılan imparatorluk sarayında, ağır adımlarla, bu törenler için

yetiştirilmiş din adamları tarafından tanrılar için yapılırdı ve konularını da doğal olarak tanrılardan alırdı.

2. Kodai adı verilen Eski Dönem'de (MS 300-1192) Gigaku, Bugaku, Dengaku, Sangaku/Sarugaku ortaya çıkar. Gigaku, VII. Yüzyılın başlarında Güney Çin'den Japonya'ya gelmiş bir tiyatro biçemidir ve Budizm'in dini gereklerini yerine getirmek için kullanılan müzik ve gösterilerden oluşur. Bugaku adlı tiyatro ise dans-müzik ya da dans-eğlence anlamını taşır. Saray için yapılan doğru ve zarif müzik anlamına da gelmektedir. VIII. Yüzyılda Çin'den gelmiş ve hala –değişmeden- sürmekte olan bir türdür. Dengaku ise pirinç tarlası eğlencesi olarak adlandırılır. Köylülerin bereket ayinlerinden ortaya çıkmıştır. Ayin daha sonra, loncalar halinde örgütlenen profesyonel oyuncular tarafından oynanmaya başlamış, XVI. Yüzyılda ise tamamen ortadan kalkmıştır. Sangaku da Japonya'ya dışarıdan gelen bir türdür. VIII. Yüzyılda ihraç edilen Sangaku, akrobasi, oyunlar, sihirbazlıklar, komik skeçler, folk dansları ve müziğin bileşiminden oluşmuştu. Sarugaku ise, sözle mimik eşliğinde oynanır ve maymun eğlencesi anlamını taşır. X. Yüzyılda ortaya çıkar, Sangaku ile aynı eğlendirici malzemelerden yararlanır ve tapınakların dar sınırlarını aşar. Komik pantomim öğelerinin gelişmesine neden olarak Monomane (taklit) ve Sarugaku No'nun doğuşuna ön ayak olur.

3. Orta Çağ'da (Chusei, MS 1192-1568) nogaku gelişir. Nogaku klasik No ve Kyogen'den oluşan geleneğin adıdır. No'nun kelime anlamı "yetenek/beceri"dir. XIV. Yüzyılda Sarugaku geleneği içinde gelişen bir dans tiyatrosudur. Klasik Japon tiyatrosunun bugüne kadar yaşayan en önemli formlarından biridir. Kyogen ise, No'ya paralel olarak gelişen geleneksel tiyatro içinde yer alan komik bölüm ve formlara verilen addır.

4. Erken Modern Dönem'de (Kinsei, MS 1573-1867) Joruri ve Kabuki yayılma gösterir. XVI.



Resim 1: 17. Yüzyıl Kabuki Sahnesi (<http://www.indiana.edu/~ealc100/JArt1.html>, 18.4.2016)

Yüzyılda ortaya çıkan kukla tiyatrosu Joruri, XIX. Yüzyılda Bunraku adını alan Japon kukla tiyatrosunun atasıdır. Kabuki ise, XVI. Yüzyılın sonunda imparatorluk sarayının ince eğlencelerini anlamayan Şogunlar tarafından desteklenen popüler halk tiyatrosudur.

5. Modern Dönem’de (Kindai, 1868-) Şimpa ve Şingeki çağa damgasını vurmuştur. Şimpa, Meiji döneminde tiyatroyu batılılaştırma ve modernleştirme çalışmalarını kapsayan yeni drama okuluna verilen addır. Şingeki ise, 1906’da başlayan ticari tiyatro hareketinden bağımsız olarak, tiyatronun edebi yönünü ve teatral değerlerini ortaya çıkartarak, modernleşmeyi amaç edinen yeni tiyatro hareketinin adıdır (Ortolani, 1990).

Kısacası, son derece ritüel ağırlıklı bir tiyatrodan evrilen Japon tiyatrosu tapınaklar ve İmparatorluk sarayıyla bağlantılı biçimler kadar, köylü şenlikleri ve halk tiyatrosundan da beslenerek, sınıfsal beğeni düzeyiyle ayrışan ve biçim/iç-

riği buna göre farklılaşan iki ana çizgi izlemiştir. Pek çok toplumda yer alan “yüksek” sanat ve “halk” sanatı olarak ayırabileceğimiz bu iki çizgiye, XIX. Yüzyılda başlayan modernleşme hareketiyle de birlikte, Batı etkisiyle bir üçüncüsü eklenmiştir. Günümüzde Japon tiyatrosu hayatla daha içiçe olma çabalarını sürdürürken, yeni tiyatro anlayışını, geleneğinden kopmadan devam ettirmenin yollarını aramaktadır. Çağdaş Japon tiyatrosu arayışlarında temel teşkil eden iki önemli klasik tiyatro geleneği, nogaku ve kabuki aşağıda daha detaylı olarak incelenecektir:

Nogaku

No ve Kyogen, aynı geleneğin, yani Nogaku’nun iki parçasını oluştururlar. No, dans, drama, müzik ve şiiri yüksek estetik düzeyde birleştiren bir tür tragedya’dır. Zen Budizmi No üzerinde büyük etkiye sahiptir. Buna göre nihai barışa ulaşmanın yolu tüm varlıklarla bir olmaktan geçer. Bu da bireysel isteklerin ve dünyasal yaşamın boşunaliği ve geçiciliği anlayışını besler.

En tipik No oyunlarının kahramanlarla kendini dünyadan koparamayan kötü ruh ve hayaletler arasında geçmesinin temel nedeni de bu görüştür (Brockett, 2000: 263). XIV. Ve XV. Yüzyıllarda oyun yazarı ve oyuncu Kannami ve oğlu Zeami'nin öncülüğünde bu günkü formunu almıştır. Zeami 250'nin üzerinde No oyunu yazmış ve No oyunculuğu, rejisi, öğretimi, bestelemesi ve yapımı üzerine estetik ilkeleri belirlemiştir. Zeami, bir No oyunun yazılması için üç evre saptamıştır: Malzemenin seçimi (şu), yapısal özelliği (şaku), edebi ve müzikal kurgusu (şo). Her oyunda temel olarak erkek, kadın, erkek ve şövalye olmak üzere üç tip vardır ve her oyun beş bölümden oluşur (Nutku, 1985).

No tiyatrosunun toplam 2000 oyunluk bir klasik oyun repertuarı vardır. Edo döneminde bütün gün süren No programları sırasında 5 kategorinin her birinden birer oyun gösterilmesi adet olmuştur. Bu gün ise her temsilde bir No, bir de Kyogen oyunu gösterilmektedir. Beş kategorideki oyunların konuları aşağıdaki gibi kategorize edilmektedir:

1. Kami-no: Tanrıların görüldüğü Şinto tapınağına ilişkin oyunlar.
2. Şura-mono: tarihsel kişilerin, savaşçıların başlarından geçenleri konu alan oyunlar.

3. Kazura-mono: Mutsuz aşkları işleyen ve "peruka oyunu" adını alan oyunlar.

4. Kyojo-mono: Acıyla aklını kaçıran kadınların tragedyaları.

5. Kiri-no-mono: Kötü ruhları ve törensel oyunları içerenler (Ortolani, 1990).

Geleneksel olarak her program yukarıdaki türlerden birer oyun içerir. Brockett bunun mantığını şöyle açıklar: "Bu oyunlar sırasına göre oynanır ve belli bir model oluştururlar; önce tanrılar dünyasının masumiyeti ve barışı gösterilir, sonra insanın günahı, pişmanlık, kurtarılma olasılığı ve sonuç olarak barış ve uyumun yolunda duran güçlerin yenilmesinin zaferi" (Brockett, 2000: 264).

Daha genel bir sınıflandırmaya göre ise no oyunları ikiye ayrılır:

1. Genzai-no: Gündelik yaşamda geçen ve baş oyuncunun şimdiki zaman ait olduğu oyunlar.

2. Mugen-no: Düşler, fanteziler, tanrılar, hayaletler gibi doğa üstü olaylar üzerine oyunlar. (A.g.e)

No oyunlarında eylem aşırı yoğunlaşmıştır ve stilizedir. Oyuncuların oyunu toplam 35 pozis-



Resim 2: No oyunu - Chikanobu Toyohara 1838-1912



Resim 3: Temel no maskları: Üst sıra, soldan sağa: İhtiyar erkek maskeleri, Yaşlı maskeleri; Kadın maskeleri.

Alt sıra: Erkek maskeleri; İblis maskeleri ; Hayalet ve Ruhlar

yon içinde sınırlandırılmıştır. Pozisyonlar, metne uygun durumları ve ruh hallerini belirtecek şekilde ikiye ayrılmıştır. Çolpan oyun üslubunu şu sözlerle aktarmaktadır:

“Oyun hiçbir zaman doğal değildir ve olmamalıdır...artistik doğallığı elde etmek için, doğal hareketleri öldürmelidir; bu bir tür sembolizmdir. No’da her hareket, her jest son derece stilize olup, seyirci için belli bir anlam taşır ...küçük bir jest, seyirciye uçsuz bucaksız bir dünya gösterir...Oyunun plastik güzelliği, kusursuz bir teknik ve disiplin yoluyla elde edilmiştir. Şu var ki bu disiplin, oyuncuyu yetkin bir araç yapan, en küçük kişisel davranışı ona tanımayan bir disiplindir” (Çolpan, 1964 : 13).

No tiyatrosunda odak oyuncudur. “Waki” ve onu izleyenler ile “Şite” ve onu izleyenler olarak iki

tür oyuncu vardır. Waki ve onu izleyenler, oyunu sunan ve gelişimine yardım eden oyuncular- dır; Şite ve onu izleyenler ise asıl ilgi odağı olan oyunculardır. Bunlar da çocuk rollerini oynayan Kokata ve Kyogen oyuncularını olarak ikiye ayrılırlar. Kyogen oyuncularını sadece Kyogen oyunlarında değil, No oyunlarındaki köylü, halk gibi insanları da oynarlar. No oyunlarında kişi sayısı kalabalık değildir. On kişilik bir koro ve birkaç kişilik bir orkestra eşliğinde oynanır. Dekor ve aksesuarlar son derece yalındır. Buna karşılık kostümler son derece şatafatlıdır. Baş oyuncu – Şite- maske takar. No tiyatrosunda her biri ayrı ad taşıyan 70 tip maske vardır, ama beş ana türe ayrılırlar: yaşlı, erkek, kadın, kutsal varlıklar ve canavarlar.Sadece erkek oyuncuların rol aldığı No tiyatrosunda minimalizm hakimdir, tek ihtisamlı öge geçmişin resmi kostümleridir. Koro ve bir flüt ve iki-üç vurmalıdan oluşan orkestra samurai kostümü giyerler. Aksesuar kullanımı son

derece sınırlıdır. Ancak yelpaze bir anlatım aracı olarak büyük öneme sahiptir. Dekor ve sahne makinesi kullanılmaz (Brockett, 2000).

No, Şogun Ashikaga Yoshimitsu'nun himayesinde yayılmıştır. Edo döneminde (1603-1868) askeri hükümetin resmi sanatı olarak benimsenmiştir. Feodal lordlar kendi No topluluklarını desteklemişlerdir. Dolayısıyla üst sınıflara yönelik bir incelmelik ve beğeni taşır. Meici devrinde Şogun zamanından kalan her kurum gibi, No da reddedilmiş ve kaybolmaya yüz tutmuş, XX. Yüzyılda tekrar canlanmıştır. Günümüzde Japonya'da 1500 profesyonel No oyuncusu bulunmaktadır.

No oyunları sırasında yer alan ara güldürülere Kyogen adı verilir. No daha müzikal bir türken, Kyogen söze dayanır. Kyogenin konuşma tekniği Kabuki tiyatrosunun ilk biçimini ortaya çıkartmıştır. Toplum taşlaması içeren Kyogen oyunları maskesiz ve müziksiz oynanır. Kyogen de No gibi babadan oğula geçen bir aile geleneği şeklinde sürdürülür ve kadın rollerini de erkekler oynar.

Kabuki

XVII. yüzyılda ortaya çıkan Kabuki, bir halk tiyatrosudur. Geleneksel temel tarzlar içinde en saf olanıdır. No'nun etkisi altında kalsa da asıl esin kaynağı halkın kendisidir. Kurucusunun Şinto Tapınağı'nın kutsal dansözü Okuni olduğu, dolayısıyla Kabuki'nin ilk zamanlarında oyuncularının çoğunluğunu kadınların oluşturduğu söylenir. Ancak daha sonraları toplum ahlakını korumak adına kadınların sahneye çıkması yasaklanır. Bu sayede erkekler kadın rollerini oynamada inanılmaz bir ustalığa erişirler, ancak cinsel cazibeden kaçınmak için alınlarını traş etmeleri ve herhangi bir cinsel imadan azade olmaları şart koşulmuştur.

Kabuki, Japonya'da Avrupa tiyatrosunu en çok yaklaşan dramatik biçim olarak değerlendirilir. Sahne oyunları, dialoglar, müzik ve dansın bile-

şiminden doğan bir tür melodramdır. Konular No'ya göre daha gerçekçidir. Burjuva yaşamını, düşüncesini, beğenilerini yansıtır. Kabuki hem dramatik oyun, hem opera, hem de revüdür. Kabuki 1603'ten 1750'ye kadarki sürede temel özelliklerinin hepsini geliştirdi, oyunculuk yöntemi yenilendi, doğaçlama eğlencelerin yeri, gelişmiş oyunlar aldı ve oyunculuk sanatı üst düzeye ulaştı. Zaman içinde her topluluğa bir oyun yazarı ve çıraklar eklenmeye başlandı. Böylece topluluklar kendi oyunlarını yazmaya başladı. Ancak edebi özellik taşımayan No oyunları, sadece gösteri için bir temel teşkil eder. No ve Kyogen'de olduğu gibi sınırları net çizgiler yoktur. Komik ve trajik öğeler aynı oyun içinde bulunabilir.

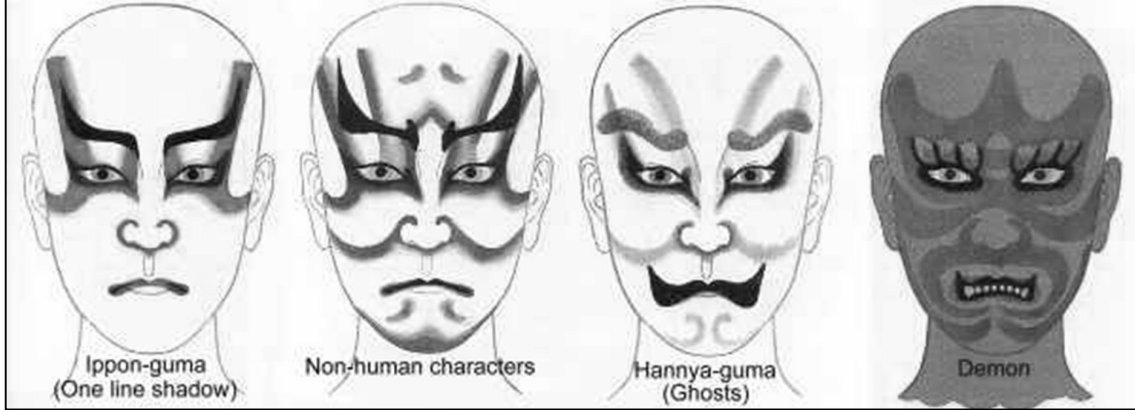
No'nun özelliği yumuşaklık ve ağırbaşlılıkken, görkem ve anlatım gücü de Kabuki'ye ithaf edilir. No konularını mitolojiden alır, Kabuki ise daha gerçekçidir. Ancak her iki tür de stilizedir. Kabuki kendisinden önce gelen tiyatro formlarından çok etkilenmiştir. Bir çok oyununda, No ve Bunraku (kukla tiyatrosu) konularından



Resim 4: Kabuki Oyunu

yararlanır. Popülaritesini yitirdiği dönemlerde, popüler olan türlerin konularını içine katarak tekrar canlanır. Sahne düzenlemesinde seyirciyi eyleme katma çabası vardır.

danstan kasıt, ritmik hareket, maksatlı duruş ve konvansiyonel jestler olarak algılanmalıdır. Hemen hemen tüm jestlere müzik eşlik eder. Böylesine bir soyutlama içinde, rolün rasyo-



Resim 5: Kabuki Makyajı. Soldan sağa: kalın ve tek çizgiyle yapılan makyaj; insan olmayan karakterler; hayaletler; iblis

Klasik kabuki repertuarında 300 oyun vardır. Bu tiyatronun bir kısmı Şosa-goto, dans tiyatrosudur. Oyunların çoğunluğu baştan sona bir öyküyü anlatırken, bir kısmı sadece en beğenilen sahnelerden oluşan epizodik bir yapı sergiler. Oyunların çoğu melodram biçimindedir. Bunların dışında, kabuki oyunları konusuna ve oyun kişilerine göre ikiye ayrılır:

1. Jidai-modo: Tarihi dramalardır, savaşçı ve soyuların öykülerini anlatır. Çoğunluğu içlerinde anlık komedi parçaları bulunduran ağır trajedilerdir.

2. Sewa-moto: Evcil dramalardır. Halkın yaşamı üzerine kurulu gerçekçi öyküleri konu edinir. Ancak oyunculuk ve sahneleme gerçekçi değildir.

Kabuki oyunlarının en büyük özelliği, estetik güzelliğe verdiği önemdir. Dolayısıyla, en gerçekçi kabuki oyunundaki en ufak jestler bile oynamaktan çok dansa yakındır. Ancak burada

nel yorumlanması da gereksizleşir. Genellikle anlatıcı sahneyi hazırlar, yorumlar yapar ve diyalogun bir bölümünü ya da tamamını söyler. Konuşmalarda da doğallıktan kaçınılır ve şarkı söyleme ile konuşma arasında, deklamasyonlu bir yol benimsenir. Japon tiyatrosunda önemli olan oyuncunun teknik mükemmeliğidir. Bu nedenle de oyuncu eğitimi 6,7 yaşlarında başlar (Manjiro, 1995). Dans, diksiyon, entonasyon ve kostüm giymeye doğru eğitimleri sürer. Kabuki'de roller beş ana bölüme ayrılır: "Tachi-yaku, sadık, iyi ve cesur adamlar; Wakashukata, genç adamlar, eğer genç adamlar tabiat olarak naziklerse Nimaime olarak adlandırılırlar; Dokakata, kötü komiklerin de dahil olduğu komik roller; Koyaku, çocuk rolleri ve Onnagata, tümü erkekler tarafından oynanan her çeşit kadın rolü." (Brockett, 2000, s:271) Kabuki oyuncuları maske takmazlar, ama bazı rollerde yüzün kas yapısının altını çizen son derece abartılı ve güçlü makyajlar yapılır. Beyaz zemin üzerine siyah ve kırmızı renkler kullanılır. Onnagatalar içinse yapma kaş çizilir, gözün kenarı ve ağız kırmızıya

boyanır. Her rolün kendine ait, bazıları yaklaşık 20-25 kg gelebilen, geleneksel kostümü vardır. Derebeylik rejimi sırasında No oyuncularına büyük saygı gösterilirken, Kabuki oyuncuları hor görülür ve çeşitli yasaklamalara tabi tutulurdu. Ancak Kabuki çok zor bir sanattır. “—orta yetenekte oyunculara yer yoktur. Burada kötü oyuncu yoktur. En küçük rolün yaratılması bile bir şaheser olmalıdır. Yeryüzünde oyuncunun oyunda yetkinlik idealine böylesine eriştiği belki de başka bir tiyatro yoktur.” (Çolpan, 1964:44) Sonuç olarak Kabuki’nin görselliği, No’nun konvansiyonelliği ile Batı tiyatrosunun yanılmacılığı arasında bir yerdedir. Sembolikten göreceli olarak gerçekçi olana uzanan bir dekor anlayışı vardır. Dekor, daha çok süsleme amaçlıdır. Ve bütün sahneler seyircinin gözü önünde değişir (Brockett, 2000).

Kabuki de belirli bir yetkinliğe ulaştıktan sonra duraklama dönemine girmekle birlikte, bugüne kadar varlığını sürdürmeye devam etmiştir.

Tiyatroda Çağdaşlaşma Çalışmaları

Meici döneminde Batı etkisiyle yeni tiyatro biçimleri aranmaya başlandı; her konuda olduğu gibi sanat alanında da Avrupa’yla birleşme yoluna girildiği bir dönemdi. Takahashi, Meici döneminde ortaya çıkan bu durumu “...Avrupa taklitçiliğinin uzun girişimler sonunda tiyatro sanatında eriştiği en yüksek nokta” olarak değerlendirir.” (Takahashi, 2009:91) Geçmişten gelen her şey gibi Kabuki ve No’ya da kendilerini tüketmiş sanatlar olarak bakılıyordu. Kabuki ve Bunraku’yu çağdaşlaştırma çabaları kısa süreli ve genelde çok başarılı olmayan çabalardan ileri gidemiyordu. Japonların Avrupa’daki gibi “modern” bir tiyatro oluşturma hareketine girişmeleri şimpa denilen propaganda tiyatrosunu doğurdu. Şimpa-geki yeni drama okulu anlamına gelir. Bu akımı Sudo Sadonori başlatır. Aktif olarak politikanın içinde yer alan ve Liberal Parti üyesi olan Sadanori, tiyatronun da tutucu rejime karşı politik olması gerektiğini savunu-

yordu. Tiyatronun Reformu İçin Büyük Japon Topluluğu’nu (Dainippon Geigeki Kyofakai) kuran Sadanori ve grubu, ilk gösterilerini 1888’de gerçekleştirdiler. Öte yandan, Kawakami Otojiro Kabuki dünyası dışında yaşamayı sürdüren Japon tiyatrosunda bir çok ilke imza atan sanatçı olarak tarihe geçer. Japonya dışına ilk turne gerçekleştiren topluluk da onunkidir. Bu dönemin gösterileri, çağ açan tiyatro olayları olarak nitelendirilmekten çok, Kabuki’nin temellerini sarsmaya çalışan tuhaf, amatör oyunlar olarak nitelendirilir. Bu durum Japon tiyatro anlayışını gözle görülür bir biçimde değiştiren gelişmelerin ortaya çıkmasına kadar sürdü. Salonun karartılması, sahne aydınlatılmasına önem verilmesi, sosyal ve politik konuların tiyatroya girmesi, çocuk oyunlarının başlaması, gösteri süresinin kısalması, Batılı tarzda tiyatro biletleri kullanılması, Batı klasiklerinin oynanmaya başlaması, kadınların tekrar sahneye çıkabilmesi ve en önemlisi de geleneksel tiyatro tekelinin dışında da ayakta kalılabileceğinin anlaşılması gibi...

XX. yüzyılın ilk on yılı Şimpa’nın en başarılı olduğu yıllardı: iki büyük kabuki aktörünün ölümüyle durgunlaşan Kabuki tiyatrosu, Çin-Japon savaşı sonucunda rağbet gören savaş konulu oyunlar, Kabuki sanatçılarının da Şimpa gösterilerinde yer almaya başlamaları, iyi yazarların orijinal Şimpa oyunları yazmaları bu döneme damgasını vurdu. 1907’de 130 aktörün kurduğu Şimpa Büyük Koalisyonu adlı dernek o dönemde bu akımın gücünü gözler önüne sermektedir. Şimpa, Şingeki hareketinin ortaya çıkışıyla birlikte gerilemeye başlar. Yirmi yıllık bir can çekişmeden sonra 1929’da Şimpa, Kabuki dünyasına da hakim Shochiku Topluluğu tarafından düzenli temsillerine başlayarak istikrara kavuşur. Böylece Şimpa, tiyatro tarihine Kabuki ve Şingeki arasında katalizör görevi gören hafif, sentimental, eski moda ve karışık estetik tatlar taşıyan bir geçiş tiyatrosu olarak geçer (Ortolani, 1990).

Şimpa'nın öncüleri Batı tiyatrosuna bir edebi tür ve rehber olarak çok az ilgi gösterirler. Öte yandan Şingeki adı verilen yeni drama ekolü, iki büyük Tokyo üniversitesi merkezinde ciddi çeviriler, Batı tiyatrosu incelemelerinin yanı sıra Japon edebiyatının da incelenip karşılaştırılması çalışmalarıyla ortaya çıkan ve Japon modern dramasını yaratan ciddi ve akademik kökenli bir hareketti. Şingeki, geleneksel Japon tiyatrosunun devamı olarak değil, tam tersine onu yadsıyıp, kırarak ortaya çıkan bir türdü. Şingeki'nin No ve Kabuki'den ayrılmasını sağlayan en büyük özelliği, İbsen ve Çehov'un izinde gerçekçi bir tiyatro yaratarak modern öncesi tiyatro türlerinin irrasyonelitesinden kaçınma arzusu olarak tanımlanmaktadır. Böylece Japon tiyatrosu, gerçekçiliği benimsemiştir: "Batıda olduğu gibi, modernizmin dinsel dogmaları ve ahlak kurallarını şüphecilik, entelektüel görecelik ve bilinmezlik ile yer değiştirtmesi gibi, modern Japon tiyatrosu da geleneksel kozmolojiden benzer bir yabancılaşmayla farklılaşır."(Goodman, 1988 : 4)

Nutku Şingeki'nin gelişimini dört evreyle açıklar:

- 1. Aktarma devresi (1898-1923):** Avrupa yazarlarının ve oyunlarının incelendiği bu dönemde Şingeki Batı tiyatrosunu taklit etmekle birlikte, Kabuki'nin etkisinden de kurtulamamıştır. Ancak bu evrenin sonunda Stanislavski ve Reinhard örnek olarak alınırlar.
- 2. Deneysel Evre (1924-1929):** Çuiki Tiyatrosu'nun öncülüğünde gelişen bu evrede Batı'nın büyük yazarlarından oyunlar oynanırlar. Yönetmene büyük önem verilmeye başlanır. Işık, giysi ve dekor tasarımcıları yetişmeye başlar.
- 3. Proleter Tiyatro Evresi (1929-1950):** Solcu görüşlerin ön plana çıkarıldığı bu evrede hükümetten gelen baskılar nedeniyle gelişme çok

olamaz. 1946'da toplumcu gerçekçi bir yöne doğru eğilir. Ancak II. Dünya Savaşı sonrası Amerikalıların Japonya'ya yerleşmesi ve baskıları sonucu bu tiyatro yasaklanır.

4. Edebi Tiyatro (1936-1960): Klasik tiyatro yapıtlarına dönülür. Fukura Çuneyari'nin kurduğu Bulutlar topluluğu Japon tiyatrosunun en önemli topluluklarından birisi olur. Yerli oyun yazarları gelişir (Nutku, 1985).

Öte yandan Şingeki, demokratik, hatta sol tandanslı sloganlarına rağmen, didaktizm ve belli bir elitizm atmosferinden ve tepeden vaaz veren halinden sıyrılamamıştır. Ayrıca geleneksel ve popüler tiyatro biçimlerini ve eğlenceleri inkar ettiğinden dolayı da popüler kültürün tabanına ulaşmakta başarısızlığa uğramıştır (Takahashi, 2009:91).

1960'larda Şingekiye karşı olan bazı tiyatro toplulukları "Şingeki-ötesi" denilen yeni bir akım başlattılar. Örneğin, Tsuna Kaitori, Şingeki'yi şu sözlerle eleştirir:

"Şingeki artık kendi geleneğine sahip olan tarihi bir tiyatroya dönüştü. Genç kuşağın sorunu da bu gelenekten kaynaklanmaktadır. Bize göre, modern Avrupa tiyatrosu artık ulaşılması gereken 'altın bir ideal' değildir. Hatta zararlı, kısıtlayıcı bir etkisi vardır. Şingeki'nin altında yatan başarılı Batı çökmektedir. Özünü oluşturan 'canlılığın zıtlığını' kaybetmiştir. Şingeki karşı durmasını ve aşmasını sağlayacak diyalektik gücünü devam ettiremez olmuştur; kendisi aşılması gereken bir kuruma dönüşmüştür" (Goodmann, 1988: 7).

Şingeki-ötesi tiyatro ile klasik Japon tiyatrosunda da bulunan iki öge tekrar ortaya çıkmıştır: Arketipsel, tarihsel tiplerin (eski dramadaki tanrıların eşdeğeri) dönüşümü ve kişisel nedamet

ve toplumsal devrimlerle dünyanın ıslah edilmesi. Amaç geçmişe dönmek değil, geçmişte görmezden gelinen Japon geleneğinin ve hayal gücünün kaynaklarını arayarak modern tiyatronun klişelerini kırmaktır. Bu, Şingeki gibi organize bir hareket değildir, spontan olarak ortaya çıkmıştır. Böylece Şingeki'nin konvansiyonel Batı tiyatrosuyla aynı olan kuralları (tiyatronun metne dayalı olması, oyuncular ve yönetmenin metni birlikte yorumlayarak sahneye aktarmaları, tiyatronun izleyiciyi eğittiğine dair olan inanç, izleyicinin pasif ve boyun eğen tutumu, klasik çerçeve sahne kullanımı) tek tek sarsılıp, reddedilmiş, yeni, orijinal, Batılı olmayan, çağdaş, postmodern bir Japon tiyatrosu yaratılmıştır.

Özet olarak, Şingeki, Avrupa'daki Natüralizmin etkisiyle başlayıp, politik bir kimliğe kayan, en son psikolojik gerçekçilikte karar kılan bir akım olmuştur. 1960'lardan başlayarak, klasik No ve Kabuki geleneklerini çağdaş tiyatro anlayışıyla yoğuracak sentezlere gidilmektedir. Dolayısıyla Şingeki-ötesi hareketi 'yeni deneysel dönem' olarak adlandırmak yanlış olmaz. Bu eğilime ışık tutacak iki örnek oyun yazarlığı alanında Yukio Mishima, tiyatro topluluğu olarak da Tadashi Suzuki'nin kurduğu Suzuki Company of Toga'dır.

Çağdaşlaşan Klasik Metinler: Mişima ve No Oyunları

Şingeki hareketinin yetiştirdiği en büyük yazarlardan birisi Yukio Mişima'dır. Yaşam öyküsü de en az eserleri kadar sarsıcı olan Mişima, Batılı okurlar tarafından da en çok tanınan Japon yazarlarından. Büyük bir disiplin ve enerji ile hayatı boyunca geceyarısından şafağa dek düzenli olarak yazan Mişima, içinde romanların, kısa öykülerin, geleneksel Japon No ve Kabuki oyunlarının ve senaryoların da bulunduğu yüzü aşkın eser vermiştir.

Mişima 1925'te Tokyo'da doğmuştu. Üst düzeyden bir memurun oğluydu. Tokyo'daki soylular okulunda eğitim gördü. II. Dünya Savaşı sıra-

sında çürüğe çıkarılınca bir uçak fabrikasında çalıştı. Savaş sonrasında Tokyo Üniversitesi'nde hukuk eğitimi gördü. Maliye bakanlığında çalışırken yayınlanan yarı otobiyografik romanı 'Bir Maskenin İtirafı'nın (1948) gördüğü büyük ilgi üzerine kendisini tamamen yazmaya verdi (AnaBritannica, 16, 1989: 145).

Ölüm, kan ve intihar saplantısı, eşcinsellik, modern yaşamın kısırlığı ve geleneksel Japon değerleri arasındaki ikilik yapıtlarındaki başlıca temalardır. İlk yapıtlarında Batılı karşıtı, acı çeken kişileri ele alırken, son dönem eserlerinde Japon edebiyat geleneğine uygun olarak daha olumlu kişileştirmelere gitmiştir. 1961'de yayımlanan 'Yurtseverlik' (Yukaku) adlı öyküsü hara-kiri teması çerçevesinde Japon askeri ahlakını yüceltiyordu. Bu eserle Mişima, on yıl sonra girişeceği intihar eyleminin de savunmasını yapıyordu. İntiharıyla savaş sonrası Japonyasında yaşanan anlamsızlık, kim ve ne için ölüneceği, sembolik ölümsüzlüğü garantileyen en iyi ölüm yolunun hangisi olacağı gibi soruları da cevaplandırmış oluyordu. Mişima çözüm yolunu öyküsünde şöyle anlatır:

"Karısının gelin gibi ışıklar saçan beyaz giysiler içindeki görüntüsünde, teğmen sevdiği ve uğruna canını verebileceği her şeyi görür: İmparatorluk sarayı, vatan ve ordu bayrağı" (Goodman, 1988: 21).

Mişima 1968'de yazdığı 'Kültürün Savunusu Üzerine' adlı yapıtında da, geçmişi ve atalarını idealize ederek Japon kültürünün savunusunu, İmparatorluk kurumu ile ilişkilendirir. Şingeki-ötesi hareketin özellikle kaçındığı bu tutum, Mişima'nın ölümü tercih etmesinin sebeplerini de açığa çıkarır.

Mişima Batı kültürünü ve yaşam tarzını son derece iyi tanıyan bir yazardı. Ancak Japonya'nın geleneksel değer ve yaşam tarzlarının kaybolmasından büyük üzüntü duymaktaydı. Kara-

te, kılıç oyunları gibi Japon savaş sanatlarında ustalaşarak, savaşçı Japon ruhunu korumak ve olası bir sol ayaklanmaya karşı orduya yardım etmek amacıyla 'Kalkan Derneği' adlı paramiliter bir örgüt kurdu. 1970'de örgüt üyeleriyle birlikte Tokyo'daki Japon Savunma Kuvvetleri karargahını bastı. Japonya'nın silahlanmasını yasaklayan savaş sonrası anayasayı protesto edip, savunma kuvvetlerini geleneksel Japon kültürünü korumak için ayaklanma çağrısında bulduktan sonra, bu modern samurai, geleneksel intihar yöntemi olan seppuku ile kendisini öldürdü. İntiharı modern Japonya'nın çöküşü karşısında gerçekleştirilen en son protesto hareketi olarak nitelendirildi (newdawnmagazine.com.au, 1995).

Goodman'a göre Mişima'nın intiharının sebepleri, Şingeki-ötesi hareketin çözmeye çalıştığı sorunlar ile aynıydı. Yani, Şingeki-ötesi hareket de savaş sonrası Japonya'da kültürün temel taşlarından yoksun kalmanın sonucunda yaşanan boşluk ve anlamsızlık duygusuna odaklanmıştı. Japonya'nın savaştaki yenilgisi bu travmanın başlıca nedeniydi. Çünkü milyonlarca Japon'un uğruna yaşamını kaybettiği imparatorluk sisteminin kurumsal yansımaları ve bunu besleyen felsefi ve mitik değerlerinin kaybolması 'bunca insan kimin için yaşadı ve öldü?' sorusunu kafalara kazıyordu. Mori Joji, Şingeki-ötesi yazınını şöyle tanımlar:

"Japonya'nın sosyal kurumları, hükümet sistemi ve kanunları modernleşip, demokratikleşirken, en iyi yazarların eserlerinde modernleşme karşıtı bir 'hayalet etkisi' görülmeye başlandı. Yazarların bir çok başyapıtı (Kawabata, Tanizaki ve Mişima gibi) çeşitli hayalet hikayelerini maskeler... Hayalet kavramı burada edebi, arketipsel, estetik ve sosyo-psikolojik faktörlerle analiz edilecek bir araç olarak kullanılmıştır. Eğer modern Japon edebiyatı böyle bir etki altındaysa, edebiyatın bu hayaletleri özgürleştirebileceğini düşünebiliriz" (Goodman, 1988: 22-23).

Sonuç olarak Şingeki-ötesi hareket bu hayaletleri özgürleştiren ve izlerini Meici döneminden beri hissettiren bir hareketti.

Mişima'nın bu incelemede konu edilmesinin ana nedeni de, tiyatro tarihinde o zaman kadar başarılı sonuçlarına pek nadir raslanan No oyunlarını çağdaşlaştırmada yatmaktadır. Bir çok yazar eski formları çağdaş temalarla besleyen girişimlerde bulunmuşlardı. Bu oyunların bazıları popülerlik kazanmalarına rağmen, eski oyunların dil güzelliği ve uyumu sağlanamamış, üstüne üstlük çağdaş bir oyundan beklenen psikolojik boyutu da yakalayamamışlardı. Öte yandan Mişima, No'yu çağdaş tiyatro sanatına gerçek anlamda kazandıran yazar olmuştur. 1950-1955 yılları arasında yazdığı bu oyunlar, o tarihten bu yana Japonya'da ve Batı'da sık sık oynanmıştır.

Mişima oyunlarını yazarken serbest bir uyarılma yöntemini tercih etmiştir. Amacı bu oyunları anlaşılabilir ve çağdaş bir yapıyla yeniden yaratmaktı. Keene'ye göre, Mişima'nın eski No oyunlarını kullanma yöntemi oyundan oyuna farklılık gösterir. Bazen ana temayı alır, bazen de özgün oyunu ayrıntılarına kadar korumayı tercih eder. Örneğin 'Bez davul' adlı oyunda saray bahçesinin bahçevanı yerine bir büro hademesini, aşık olduğu prenses yerine de bir moda evinin müşterisini koyar. Her iki oyunda da aşkını ispat etmek için adamın bez bir davuldan ses çıkartması gerekmektedir ve adam intihar eder. Klasik oyunda hayalet prensesi davul sesiyle rahatsız ederken, Mişima'nın oyununda kalbinde sevgi barındırmayan kadının davulun sesine de sağırlaşması, hademeyi bir kere daha yıkar:

"HANAKO: (umutsuzlukla kendi kendine) Yaşayan erkekler gibi tıpkı.

İVAKİÇİ: (kendi kendine) Kim kanıtlayabilir bana... bu kadının davul sesini duyduğunu bana kim kanıtlayabilir?"



Resim 6: Mişima'nın Sotoba Komachi adlı çağdaş no oyunu

HANAĞO: Davul sesini duymuyorum, hala duymuyorum...

İVAKİÇİ: Doksan dört, doksan beş... Boşuna. Davuldan ses gelmiyor. Sus pus olmuş bir davuldan ne ses gelecek?... Doksan altı, doksan yedi... Hoşçakal defne prensesim benim, hoşça kal...Yüzüncü darbe de tamamlandı... Hoşçakal!

HANAĞO: (düşte gibi) Davula tek bir kere olsun vursaydı belki duyardım sesini." (Mişima, 1991: 56-57)

Mişima'nın gündelik mekanları ve sıradan kişileri No oyunlarının içine katması ya da klasik oyunda kısaca geçilen bölümleri köpürtmesinin üzerine, varoluş sorunlarıyla boğuşan çağdaş insanın karamsarlığını eklemesi sayesinde, oyunlar uyarlamasının ötesine geçerek yeniden yaratılırlar. Onun bu çalışmaları, Batılı yazarların eski dramatik metinleri malzeme olarak kullanmalarıyla karşılaştırılır: Cocteau'nun Oedipus

uyarlaması 'Cehennem Makinesi' ya da O'Neill'in Orestes çalışması 'Elektra'ya Yas Yaraşır' gibi (Keene, 1991).

Sonuç olarak Mişima belki toplumu değiştirmese de, geleneksel Japon toplumunun sanatını ve öykülerini, modern insanın sorunları, psikolojisi ve anlatımıyla harmanlayarak son derece yetkin ve özgün bir tiyatro dili yaratmıştır.

Klasik Biçemlerin Batılı Metinlere Uygulanması: Suzuki

Performanslardan, klasik Japon tiyatrosuna, Batılı metinlerden çağdaşlaşan klasiklere, müzikallerden avant-garde oyunlara doğru genişleyen Japon tiyatrosu günümüzde oldukça canlı ve renkli bir portre çizmektedir. Şingeki-ötesi dönemin en ilginç figürlerinden birisi olan Tadashi Suzuki bu döneme damgasını vurarak, geleneksel ile modern birleştiren farklı bir sentez anlayışının en önemli temsilcilerindedir. Aslında pek çok Şingeki-ötesi topluluk Suzuki ve tiyatrosu doğrultusunda No ve Kabuki'yi içeren

²Angura: Japon yer altı tiyatro hareketine verilen isimdir (1906-1985). Daha çok bir karşı kültür yaratmaya çalışan bu hareket, Batı'daki performans sanatına ve Off off Broadway'lere benzetilebilir.

yeni arayışlara girmişti. Ama Suzuki ve tiyatrosu (Suzuki Company of Togo) Batı'da en çok tanınan topluluk olarak çalışmalarını dünyayla paylaşma fırsatı buldu. Bunun temel nedeni, Doğu ve Batı tiyatro gelenekleri arasında bir köprü kurmaya çalışmasının yanı sıra, Batılı oyunları oynayanların karşısına çıkan pratik problemleri, geleneksel Japon oyunculuk tekniklerinden hareketle çözerek, anlamlı bir bütün oluşturmada yatmaktadır.

Suzuki Tadashi, tiyatroya 1958'de Waseda Üniversitesi'nde Özgür Waseda Sahnesi (Wasedo Jiyu Butai) adlı bir üniversite topluluğunda adım attı. Ancak Şingeki'ye meydan okumaya ve 1961'de yazar Betsuyaku Minoru ve 12 amatör oyuncu ile kurduğu Özgür Sahne (Jiyu Butai) adlı öğrenci tiyatrosunda başladı. 1966'da tiyatro topluluğu adını Waseda Shogekijo (Waseda Küçük Tiyatrosu) olarak değiştirdi. (Goto, 2009) Minoru'nun 1962'de yazdığı 'Zo' (fil) adını taşıyan oyunu, bir çok avant-garde ve absürd yazarın işlediği 'kendi yaşamı içine hapsolmuş insanın karamsarlığı ve umutsuzluğu' konusunu işleyen Beckett etkisinde bir eserdir. Dilin sade kullanımı, Angura oyunlarının sahne dilinin oluşmasında büyük etki yaratır. Ancak Suzuki bu oyunların da Batı tiyatrosundan etkilendiğini kabul eder. No oyunlarından etkilenmesi de Minoru'nun önemli özelliklerinden birisidir. Waseda Shogekigo, Minoru'nun oyunlarına ek olarak Şingeki-ötesi akımın en önemli oyunlarından Satoh Makoto'nun 'Beatles'im ve Cenaze' ile Saga'nın 'Bakir Mask' oyunlarını da Suzuki'nin rejisiyle oynadı. Suzuki, aktris Shiarishi Kayoko ile çalışmaları sırasında, Kabuki, No ve savaş sanatları gibi farklı disiplinlerden yola çıkarak Suzuki metodu adı verilen oyunculuk sentezini geliştirdi. Metodun dayandığı felsefe, insanın dışarıya akıtılabileceği hayvansal bir enerjiye sahip olduğu ve tiyatronun bu akışın çerçevesi olarak günümüz dünyasında toplumsal ve ma-

nevi olarak çok önemli bir yere sahip olduğu önermesidir. Suzuki'ye göre Batı tiyatrosu hayvansı olmayan enerjiye yönelikken, No ve Kabuki hayvansı enerjiyi kullanır (Kaostheatre.com.au, 2002).

'Troyalı Kadınlar' adlı oyunu hem Japonya, hem de Batı'da büyük bir ilgiyle karşılandı. Yaratmak istediği ideal tiyatro kendi deyişle "eskinin içinden yeninin yaratıldığı sarmal bir süreçtir. Suzuki, grubunu Togamura adlı üçüncü bir köye taşıyarak, 1980 yılına dek sürecektir beş yıllık yoğun bir eğitim programına tabi tuttu. 1984'te topluluk Suzuki Company of Toga (SCOT) adını aldı. Togamura da dünyanın her yerinden oyuncuların gelip, bir yıllık eğitim alabilecekleri ve uluslararası tiyatro etkinliklerinin düzenlendiği bir mekana dönüştü (Goto, 2009).



Resim 7: Troyalı Kadınlar



Resim 8: Elektra

Ortolani'ye göre, Suzuki'nin kariyeri Japon tiyatrosundaki türler arası bulanıklığa iyi bir örnek oluşturmaktadır. Waseda Üniversitesi'nde öğrenciyken 1960'ların Anti-şingeki yer altı tiyatro hareketinde politik bir aktivist olarak başlayan kariyeri, Fransa'da 1972 yılında bir festivalde (kendi bağlamına aykırı bir mekanda sahnelenen) No tiyatrosunun gücünü keşfederek Japon geleneğine yönelmesiyle sürdü. Avant-garde bir pozisyondan son derece disiplinli, katı ve kendi geleneğini oluşturduğu bir noktaya evrildi. Böylece yoksul tiyatro odaklı bir yönetmen tiyatrosuna geçti. Aynı zamanda ticari oyunlar da sahneledi. Yurtdışında da oyunları özgün oyunculuk tekniği ve Togamura dağlarındaki tiyatro okulu ve festivali ile tanındı. ABD ve Japonya başta olmak üzere bir çok tiyatro okulunun kurucuları arasında yer aldı. 1993'te dünyanın önde gelen tiyatro adamlarıyla birlikte Tiyatro Olimpiyatları Komitesi'ni kurdu.

Suzuki, Japon tiyatrosunun hareketliliğini başarıyla ortaya çıkarmıştır. Onun gibi bir çok yaratıcı Japon sanatçı Batılı hocalar tarafından eğitilip, Japonya'nın klasik tiyatro geleneklerinden etkilenmektedirler. Bu sanatçılar ancak Batılı eğitimden geçip, Batı tiyatrosu hakkında silinmez izler edindikten sonra, Japon eğitiminin kaynaklarına yönelmektedirler. Suzuki, kendi teatral yönelimi sırasındaki Japon tiyatrosunu şu sözlerle özetler:

"Japonya'nın teatral durumu şudur ki; Kabuki, No, Şingeki gibi biçimler vardır, seyirciler bu biçimler arasında bölünmüştür ve hepsi kendi izlediklerini tiyatro olarak addederler. Sonuçta, bir bütün olarak Japon tiyatrosu Japonya'daki sosyo-kültürel duruma kapsamlı bir bakışı yansıtmaz" (Akt. Goto, 2009: 37). Goto'nun deyişiyle bu teatral biçimler birbirinden kopuk ve izoledirler, her birinin kendi uygulamaları ve eksikleri vardır. Bu yüzden seyirciler "Racine'in trajedilerinden, Brecht'in epik tiyatrosuna, Beckett'ten Kabuki'ye çeşitli tiyatro türlerinin olduğu bir süpermarkete itilmiş müşteriler" olarak tanımlanır Suzuki tarafından (A.g.e.:38). Suzuki tiyatrodaki rasyonel biçimi bulmak için Şingeki'nin reddettiği No ve Kabuki'ye yönelir. Ancak bunların otantik halleriyle kullanılamayacağını da kabul eder. Ancak bu biçimlerin, disiplinle oluşturulmuş mükemmel bedenlerin ifade gücüne, mükemmel kavramlara ve mükemmel bir ruha sahip oldukları için modern bir bağlamda geliştirilebileceğine inanır. Dolayısıyla bu biçimlerin özünü arar. Suzuki'yi de etkileyen No tiyatrosunun dört ilkesi şunlardır:

"1. Prova sürecinden asıl gösteriye kadar, insana ait olmayan hiçbir enerji sanatsal bir yaratıma dahil olamaz. 2. No anlatımı itibariyle anti-gerçekçidir. 3. No'nun tamamının var olduğu ortam tamamen duraktır. 4. No gösterisinin doğası, rolün ortasında No oyuncusu sahnede ölse bile gösterinin devam etmesini gerektirir" (Akt. McDonald, 2009: 147).

Oldukça katı kurallara bağlı bir ritüel havasının hakim olduğu No oyunculuğu böylece yeni formlara yedirilecek bir malzeme olarak Suzuki'nin tiyatrosunun mayasını teşkil eder. Böylece modern ve geleneksel tiyatro arasındaki "boşluğu doldurmayı ve tiyatroya diğer kültürel alanlar üzerinde de bir etki gücü sağlayıp tiyatro için tiyatronun ötesine geçen toplumsal bir nüfuz

verecek çağdaş bir biçim” bulmaya çalışır (Akt. Goto, 2009: 38). Yazılı metnin önceliğini kırarak oyuncuyu ön plana çıkarır. Çünkü ona göre Avrupa tiyatrosunda dil, anlatım aracı olarak en üst düzeye ulaşmıştır, oysa Japon tiyatrosunda en üst düzeyde bir anlatım aracı insan bedendir. Tiyatroyu teatral yapanın, sözlerin bedende oluşturduğu çeşitlemeler olduğunu düşünür. Her iki kültürün güçlü yönlerini birleştirdiği bir tiyatro yapma peşindedir (Fischer-Lichte, 2009). Bu da oyuncularından hem Batılı hem de Doğulu beden formlarını öğrenmesi gereken, büyük bir adanmışlık ve disiplinli bir çalışma isteyen bir tiyatrodur. Suzuki, özellikle Antik Yunan’dan uyarlamalar yaparak, oyunları yeniden yapılandırır ve özgün bir sonuca varır. Bu metinleri seçmesinin nedenini Suzuki şöyle açıklar:

“Avrupa tiyatrosu geleneğinde yalnızca Yunan tiyatrosu büyümlü şamanistik gücünü muhafaza etmiş görünüyor...Aslında Klasik Yunan tiyatrosu ile Japon No ve Kabuki tiyatroları arasında bir hayli benzerlik var. Bütün bu biçimler insan ruhunun tesellisini amaçlıyor gibi” (Beeman, 2009: 113)

Goto, Suzuki’nin uyarlamalarında iki yöntemin işe koşulduğundan söz eder: honkadori ve sekai. Bunu yaparken Japon edebiyatındaki “honkadori” şiir yazma yöntemini kendisine göre dönüştürür. Tanıdık malzemeleri kullanarak bilineni yıkar, ancak yerine yenilerini koyar. Örneğin Truvalı Kadınlar’ı sahnelerken Yunan tiyatrosunun imgeleriyle, Ōaka’nın şiirlerinin yeni imgelerini karıştırmış, eski değerlerden yeni değerler çıkartmıştır. Öte yandan No’nun Kabuki’nin sekai yöntemi aynı oyunda iki farklı dünyayı içiçe anlatma üzerine kurulu geleneksel bir yöntemdir ve Suzuki’nin oyunlarında yaptığı tam da budur: Truvalı Kadınlar’da II. Dünya Savaşı’nda yıkılan Japonya ile Truva’dır anlatılan. Dolayısıyla zaman ve mekan kullanımı No tiyatrosunda olduğu gibi lineer değildir. Oyuncu-

luklarda da gerçekçi Şingeki oyunculuğundan farklı olarak oyuncular sadece rol yaparlar.

Sonuç

Sonuç olarak, tarihsel gelişimi içinde Japon tiyatrosuna bir makalenin sınırları içinde göz atıldığında, neredeyse ideal bir model ile karşılaşırız. Köklü, geleneksel ve son derece katı bir tiyatro geleneğini çağın ihtiyaçlarına göre, Batı kültürüyle de yoğurup sadece Japonya’da değil, tüm dünyada hayranlıkla izlenebilecek yerli ama evrensel bir teatral dönüşümden söz edebiliriz. Tiyatronun ilk başvuru kaynağı olan oyun metni anlamında Yukio Mishima’nın çağdaş bir anlatım diline oturttuğu No oyunları, yazarın No tiyatrosunu çağdaş insanın yaşamı ile bağlantı kuracak şekilde dönüştürmesi açısından son derece kıymetli oyunlar olarak değerlendirilmektedirler. Tiyatronun sadece metin olarak değil, sahneleme ve metne bakış anlamında da geçirdiği değişimi göz önüne aldığımızda, Suzuki odağımıza oturmaktadır. Suzuki’nin tiyatrosu kendi kültürüne geri dönüş olarak, kültür içi malzemeyi Batılı tiyatroyla birleştirerek “evrensel, ama otantik”, “eski, ama yeni”, “biçime dayalı, ama maneviyatı kıskırtan”, oyuncu tekniği merkezinde kendisini gerçekleştiren bir tiyatro arayışı olarak tescillenmiştir. Zeami’nin ilkelerinden, çağdaş popüler kültüre kadar herşey onun için bir beslenme aracına dönüşmüştür. Ancak bunu yaparken, değer, güzellik, ima, güç gibi Japon kültürünün özüne dair öğeleri çekip çıkartmış ve oyunlarının içine yerleştirmiştir. Bu sayede, kültürlerarası bir salata ya da hoyrat bir kolajın ötesine geçerek tam bir kaynaklar tiyatrosu oluşturmuştur. Dolayısıyla hem Mishima hem de Suzuki çağdaş ve geleneksel olanın özüne yoğunlaşarak evrenseli yakalama çabasında büyük adımlar atmışlardır. Geleneksel, kültür içi malzemenin sadece biçimsel olarak yararlanılacak bir malzeme olmadığını, tam tersi biçimin kimi zaman “çağdaşlaşma”da engel teşkil edebileceğini, önemli olanın o kültürün

değerlerini ve özünü oluşturan her ne ise onun yakalanması olduğunu ispatlamışlardır. Darısı hala kendine özgü bir tiyatro dili oluşturmaya çalışan Türk tiyatrosunun başına...

KAYNAKÇA

Ana Britannica (1989). *Yukio Mishima maddesi*, cilt 16, İstanbul: Ana Yayınları

And, M. (1993). *Kültürler Kavşağında Asya Tiyatrosu*, Agon, sayı 9, Ankara

Beeman, W.O. (2009). *Tadashi Suzuki "Söz Bedenin Edimidir"*, Mimesis, (15): 111-114, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları

Benedict, R. (1965). *Krizantem ve Kılıç*, Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları

Birkiye, S. (2008). *Çağdaş Tiyatroda Kültürlerarası Eğilim*, Ankara: Deki Yayınları

Brockett, O. (2000). *Tiyatro Tarihi*, Ankara: Dost Yayınları

Çolpan, Y. (1964). *Japon ve Çin Tiyatrosu*, Ankara: İzlem Yayınları

Fischer-Lichte, E. (2009). *Postmodern Tiyatroda Kültürlerarası Yönler: Çehov'un Üç Kızkardeşinin Japon Versiyonu*, Mimesis, (15): 97-110, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları

Güvenç, B. (1983). *Japon Kültürü*, Ankara: Türkiye İş Bankası Yayınları

Goodman, D.G. (1988). *Japanese Drama and Culture in 1960's, London: An East Gate Book*.

Goro, Y. (2009). *Suzuki Tadashi'nin Teatral Füzyonu*, Mimesis, (15): 33-56, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları

Keene, D. (1991). *No Oyunları Üzerine, Altı Çağdaş No Oyunu*, (çev: Z. Selimoğlu) İstanbul: Can Yayınları

McDonald, M. (2009). *Yunan ve Asya Dramasını Birleştirmek Suzuki Tadashi'nin Tiyatrosu: Japonya'dan Bizi Zenginleştiren Bir Katkı*, Mimesis, (15): 141-148, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları

Mişima, Y. (1991). *Altı Çağdaş No Oyunu*, (çev: Z. Selimoğlu) İstanbul: Can Yayınları

Nutku, Ö. (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 1*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Ortolani, B. (1990). *The Japanese Theatre: From Shamanistic Ritual to Contemporary Pluralism*, New York: E.J.Brill.

Öztürk, Ö.H. (2009). *Gelenekselden Geleceğe, "Kültür-içi'nden Kültürlerarasılığa: Tadashi Suzuki'nin Tiyatrosu*, Mimesis, (15): 3-32, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları

Takahashi, Y. (2009). *Japon Tiyatrosu Bağlamında Suzuki'nin Çalışması*, Mimesis, (15): 89-96, İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınları

İNTERNET KAYNAKLARI

Manjiro, I. (1995). Kabuki For Everyone, <http://www.Fix.co.jp/kabuki> (25.12.1999).

Some Principles of Tadashi Suzuki, <http://kaostheatre.com.au/praxis> (25.12.1999).
Yukio Mishima: A 20th Century Warrior, <http://www.newdawnmagazine.com.au>, 1995 (25.12.1999).