

COMMEDIA DELL'ARTE ETKİSİNDE ÜÇ OYUN BEŞ YORUM

THREE PLAYS FIVE
STAGE INTERPRETATIONS
INFLUENCED BY
COMMEDIA DELL'ARTE

LEVENT SUNER*

Özet

*Bu çalışmada İtalyan halk tiyatrosu geleneği commedia dell'Arte'nin kökeni, dönemleri, toplulukları, yapısı, özellikleri, tipleri, oyunculuk anlayışı anlatılmış, geleneğin Goldoni, Molière ve ortaoyununa etkileri üzerinde durulmuştur. Rejileri yazının sahibine ait olan **İki Efendi'nin Uşağı**, **Hastalık Hastası** ve **Felâtnun Bey ile Râkım Efendi** oyunlarının beş ayrı yorumu aktarılmış ve oyunların sahnelenmesindeki commedia dell'Arte etkisi üzerinde durulmuştur.*

Abstract

*In this paper the tradition of Italian people's theatre and the sources, periods, companies, types/figures, acting concept and structural characteristics of commedia dell'Arte and its influence on Goldoni and Moliere and on ortaoyunu have been probed and five directing interpretations of the plays **Servant of Two Masters (Il servitore di due padroni)**, **The Imaginary Invalid (Le Malade imaginaire)** and **Felâtnun Bey ile Râkım Efendi**, the director of which is the writer of this paper, have been displayed and also the commedia dell'Arte influence in the staging of these plays has been reflected.*

* Yrd.Doç.Dr., Ankara Üniversitesi,
Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi,
Tiyatro Bölümü.

I. COMMEDIA DELL'ARTE GELENEĞİ

Commedia dell'Arte, yaklaşık iki yüzyıl kadar Avrupa tiyatrosunu etkisi altına almış, çeşitli ülkelerin tiyatro yaşantılarını derinden etkilemiş İtalyan halk tiyatrosu geleneğinin adıdır. Söz konusu geleneğe adını veren deyimim anlamına bakmak, geleneğin kökenini saptamak için de ipuçları verir. Kahan, *commedia dell'Arte* deyiminin çevirisinin güçlüğünden söz açar ve yaklaşık olarak “sanatçıların komedisi” anlamına geldiğini, bir yandan da amatörlerin gösterilerini dışarıda bırakarak profesyonellerin gösterilerini ifade ettiğini söyler. Kahan, biçime verilen başka adlardan da söz eder: *Commedia alla maschera* (maskeli komedi), *commedia improvviso* (doğaçlama komedisi) ve *commedia dell'Arte all'improvviso* (doğaçlamaya dayalı komedi) gibi.¹ Bir başka yorum Goldoni'nin, *commedia dell'Arte* deyimini kullanma biçimi üzerinden deyimini açıklamaya yönelir, Goldoni'nin yazılı komediyi, maskeli ve doğaçlama komediden ayırmak için kullandığını söyler. Goldoni'ye kadar, başka bir deyişle 18. yüzyıla kadar, *commedia dell'Arte* profesyonel gösteri toplulukları için kullanılmamıştır.²

Tüm bu yorumların ötesinde, dikkat edilmesi gereken başka bir nokta *commedia dell'Arte*'yi 15 ve 16. yüzyılda etkinlik gösteren *commedia erudita*'dan ayırmak gereğidir. İki tür arasındaki en önemli fark sırasıyla birinin meslek diğerinin hobi, ya da birinin soylular diğerinin “aşağı tabakadan” insanlar için olması değil, öncelikle birinin açık havada diğerinin kapalı mekanda sahnelenen bir tür olmasıdır. “Arte” sözcüğünün yalnızca sanat olarak değil aynı zamanda “zanaat ve yöntemini bilmek” olarak çevrilebileceğini de göz önünde tutarak, Dario Fo'nun da *arte* için sahnatta serbestliğe işaret ettiğini hatırlamak gerekir:

Commedia dell'Arte, sanatçı olarak kabul edilen profesyonel sanatçılar tarafından sahnelenen komedi demektir. Sadece otoriteler tarafından tanınan sanatçılar, Commedia oyuncusu olarak sınıflandırılırlardı.³

Dolayısıyla denebilir ki Fo'ya göre *commedia dell'Arte* deyimini sınıfsal bir durumdan çok “profesyonellerin birliği” anlamına gelen sosyal bir yapıya işaret eder. Bu da oyuncuların karşılıklı koruma

¹ Gerald Kahan, Jacques Callot (University of Georgia Press, 1976), s. 7.

² Kenneth Richards ve Laura Richards, *The Commedia dell'Arte* (Oxford: Blackwell, 1990), s. 8-9.

³ John Rudlin, *Commedia dell'Arte*. Çev.: Ezgi Ege İpekli (İstanbul: MitoşBoyut Yayınları, 2000), s. 24.

COMMEDIA DELL'ARTE ETKİSİNDE ÜÇ OYUN BEŞ YORUM

ve saygı sözü verdikleri bir birlik anlamına geliyordu. Tüm bunlardan hareketle Fo, dünya tiyatro tarihinin commedia Dell'Arte geleneğine doğru isim seçmemiş olduğu sonucuna varır:

Aslında bu türü commedia dell'Arte diye isimlendirmek yerine, bazı bilim adamları tarafından önerildiği gibi, bu türün “komedyenlerin komedisi” ya da “oyuncuların komedisi” olarak tanımlanmasını uygun buluyorum. Oyuncu, aktör, yazar, sahne sorumlusu, hikayeyi anlatan kişi, yönetmen olarak, tiyatroya ait bütün işler onların omuzlarına yüklenmiştir.⁴

Ortaya çıkış tarihi tam olarak bilinmemekle birlikte, 1545 tarihli bir anlaşma bir commedia gösterisinin varlığına işaret etmekte, ancak anılan türe ait ilk açık referans 1568 tarihine denk düşmektedir. Geleneğin kökenini saptamak üzere pek çok teori ortaya atılmıştır. Bir yorum, her iki türdeki kalıp tiplerin benzerliğinden yola çıkarak, geleneğin izlerini Roma'nın Atellan farslarında arar. Bu yorumun başka bir çeşitlemesi, geleneğin kökenini Konstantinopolis'in Osmanlı İmparatorluğu tarafından ele geçirilmesiyle birlikte olasılıkla batıya göç eden Bizans mim oyuncularında bulur. Bir başka yorum ise commedia dell'Arte'nin Terentius ve Plautus'un komedyalarının doğaçlamalarından geliştiğini ileri sürer. Kimi yorumlar ise köken konusunda 16. yüzyıl İtalyan farslarına bakılması gerektiği üzerinde durur.

“Pazar yeri” commedia dell'Arte geleneğinin doğuşu söz konusu edildiğinde anahtar kavramlardan biri olarak ele alınabilir. 16. yüzyıl ortalarında oyuncuların geçimlerini sağlayabilmek için kalabalığı etkileyip ilgi çekmeye çalıştıkları bir mekan olarak tariflenebilecek olan pazar yeri commedia dell'Arte'nin doğuşuna mekan olmuştur. Aynı biçimde “karnaval” sözcüğü de commedia dell'Arte'yi biçimlendiren bir kavram olarak karşımıza çıkar:

Bir kişi, commedia dell'Arte'nin giyiniş süslenme ile doğaçlamanın bir araya gelmesiyle ortaya çıkan bir gösteri olduğunu söylediğinde, doğrudan doğruya, kökeni karnavala dayanan birçok kültürel olayın ritüel doğasına ulaşır. Karnavalda, maskeleri, dili, saçmalığı, hicvi, taklitçiliği, akrobatlığı, tek kelimeyle

⁴ Rudlin, Aynı, s. 25.

değişmez karakterlerinden birini oluşturan göçebelikle birlikte doğaçlama geleneğine geçen unsurların tümünü buluruz.⁵

Başka bir ifadeyle, karnaval ruhunun commedia dell'Arte'nin doğasında olduğunu söylemek mümkündür. Bakhtin, karnaval tanımını yaparken, karnavalın hayatın ve kültürün gizil gücünü ve dinamizmini dışavurduğunu, toplumda egemen kılınmaya çalışılan güçlerin, ideolojilerin bastırmaya çalıştıkları dinamikleri gün ışığına çıkardığını söyler. Karnavalın bireyi değil topluluğu eksene aldığını, böylece topluluğun diğer bireyleriyle, samimi ve köklü ilişkiler kurarak varolma ve paylaşma sevincini hayata geçirme imkanı bulduğunun altını çizer. Bakhtin'e göre karnaval, paranteze alınmış bir asılı zamandır.⁶ Tıpkı karnavalda olduğu gibi commedia dell'Arte dünyasında da gevşek dokulu, her an her şeyin olabileceği, tekinsiz, sınırların kalktığı, her türlü aşırılığın, abartının mümkün olduğu, gülünç ve korkunçluk karşıtlığının bir arada olduğu grotesk bir zemin vardır. Commedia dell'Arte oyuncularının sadece maske kullanımlarına bakmanın bile kaçınılmaz olarak grotesk ve karnaval dünyasına işaret ettiği açıktır.

Commedia dell'Arte'nin kaynağına ilişkin anılan görüşlerin hiçbirisi tamamen benimsenmemiş ya da tamamen reddedilmemiştir. Denebilir ki, türün doğuşuna ve gelişimine pek çok etken neden olmuştur. Commedia dell'Arte'nin kaynağı ve kökenini saptamadaki karışıklığın tersine net olan şudur ki, anılan gelenek 1600'lerden önce tüm Avrupa'ya yayılmış, 1700'lerin ortasına kadar popüler eğlence biçimi halini korumuştur.⁷

İtalyan halk tiyatrosu geleneği commedia dell'Arte'nin gelişimi üç belirgin dönemde ele alınabilir. Yaklaşık olarak 1565-1637 yılları arasında kapsayan anılan dönem "Büyük Topluluklar Dönemi" olarak anılır. Sözü geçen dönem I Gelosi, I Confidenti, I Uniti, I Accessi, I Fedeli gibi ünlü toplulukların varlıklarını sürdürdükleri bir dönemdir. "Toplulukların Etkilerini Yayma Dönemi" olarak adlandırılan, yaklaşık olarak 1637-1700 yılları arasındaki yıllara denk gelen ikinci dönemde commedia dell'Arte geleneğinin merkezi Parma, Modena ve Paris olur. Üçüncü dönem ise "Topluluk-

⁵ Rudlin, a.g.e. s. 42.

⁶ Michael Bakhtin. Karnavaldan Romana. Çev.: Cem Soydemir (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001).

⁷ Oscar Brockett. Tiyatro Tarihi. Çev.: Beliz Güçbilmez, Sevinç Sokullu, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda Öndül, Sibel Dinçel (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000), s. 159-160.

COMMEDIA DELL'ARTE ETKİSİNDE ÜÇ OYUN BEŞ YORUM

ların Yazılı Metne Geçme Dönemleri” olarak anılır ve yaklaşık olarak 1700 ile 1765 yılları arasına denk düşer.⁸ Brockett, commedia dell'Arte'nin etkinliğini 1775 yılına kadar sürmekle birlikte 1650'den önceki itibarını bir daha asla kazanamadığına dikkat çeker. Geleneğin anavatanı İtalya olmakla birlikte Fransa için “commedia dell'Arte'nin ikinci evi” demek yanlış olmaz. Topluluklar İspanya, Almanya, Avusturya, İngiltere ve Avrupa'nın pek çok bölgesinde oynamışlar ve gittikleri yerlerdeki tiyatro anlayışını ve oyun yazarlarını derinden etkilemişlerdir.⁹

Commedia dell'Arte topluluklarının genelde yaklaşık olarak on-on iki üyesi bulunur ve dağılım genellikle yedi sekiz erkek, üç veya dört kadın oyuncu biçiminde olurdu. Tipik bir topluluk için iki çift Aşık, bir kadın Uşak, bir Capitano, iki Zanni ve iki Yaşlı bulunması gerekirken oyuncu sayıları, topluluğun mali durumuna göre artış ya da azalma gösterebilirdi. Commedia dell'Arte yapımları topluluğun ya en saygın üyesi ya da belirlenmiş bir liderin yönetiminde/sorumluluğunda gerçekleşirdi. Söz konusu lider ya da yönetici yalnızca gerekli oyun malzemesini sağlamakla değil, aynı zamanda tipleri açıklamak, gelişecek olan aksiyonu netleştirmekle de yükümlüydü. Pek çok topluluğun paylaşımı esas alarak yönetildiği, kârın bölüştürüldüğü, genç oyuncuların maaşla çalıştırıldıkları bilinir. Sürekli olarak turneye çıkan topluluklar, her gittikleri kentte izne bağlı olarak oyun oynarlardı. Hem açık havada hem de sarayların kapalı salonlarında aynı biçimde oynayabilme yetisine sahiptiler. Denebilir ki, bir commedia dell'Arte topluluğunun başarısındaki en önemli etken değişen koşullara uyum sağlamada gösterdikleri hünerde saklıdır.

Commedia dell'Arte'nin iki temel özelliği doğaçlama ve kalıp tiplerdir. Oyuncular genel hatları ile yazılmış bir kanavadan yola çıkarak çalışırlar ve buna bağlı olarak diyaloglar ve aksiyon doğaçlama yoluyla geliirdi. Her bir oyuncu belirli özellikleri ve kostümüyle her zaman aynı tipi oynardı. Bu tür doğaçlama oyunculuğun en açık ve en eski izi 1568'de bulunmuştur. Ancak tarihçiler arasında ne dereceye kadar doğaçlama kullanıldığına dair fikir ayrılıkları söz konusudur. Gösterilerdeki pek çok unsurun doğaçlama niteliğini azalttığını söyleyenler vardır. Bu görüşü paylaşanlar her oyuncunun genellikle tüm meslek hayatında aynı tipi

⁸ Özdemir Nutku, *Oyunculuk Tarihi* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1995), s. 79-81.

⁹ Brockett, a.g.e., s. 164.

canlandırmasının seyirciden olumlu tepkiler alan bölümleri sabitlemesine neden olduğunu savunur. Sahneleri sona erdirmek için kullanılan bölümlerin olasılıkla ezberlendiği, genç aşıkları oynayan oyuncuların içine popüler eserler veya şiirlerden duruma uygun olan parçaları yazdıkları defteri ellerinde tutmaları da bu savı destekleyen örneklerdir. Dolayısıyla *commedia dell'Arte* oyuncularını bir yandan çoğu sık tekrarladıkları sözleri, hareketleri, durumları koruyorlarken diğer yandan hiçbir oyuncu bir diğerinin ne diyeceğini tam olarak bilemiyordu. Sonuç olarak aksiyona tam konsantre olmuş oyuncular aynı zamanda kendiliğindenlik izleniminin kuvvetlenmesini sağlıyordu. *Commedia dell'Arte* geleneğine ait kanava metinler zaman içinde sadeleşmiş, bir düzene girmiş ve bir topluluktan diğerine geçmiştir. Bu metinlerden binden fazlası korunmuş ve en eski elli tanesi Flaminio Scala tarafından 1611 yılında basılmıştır. Metinlerin içinde az sayıda ciddi konuları ele alan metinler varken büyük bir çoğunluğu komik, bir bölümü de melodramatiktir. Ancak topluluklar popüleritelerini daha çok aşk, entrika, yanlış anlamalar üzerine kurulu komedyalara borçluydular.¹⁰

Commedia dell'Arte oyuncularını zaman zaman yazılı oyunları da sahneliyor ve sarayda gösteri yapıyorlardı. *Commedia dell'Arte*'nin yazının başında değinilen *commedia erudita*'dan etkilenmiş olabileceği savı anılan saray gösterilerine dayandırılır. *Commedia dell'Arte* topluluklarının kendilerine ait, kendilerini diğer topluluklardaki benzerlerinden ayıracak bir adı ve özelliği olan kalıp tipleri vardı. Ancak yine de aynı tipler bir topluluktan diğerine tekrarlanabiliyordu. Söz konusu kalıp tipler kendi içlerinde gruplara ayrılır. Maskeliler (örneğin *Pantalone* ve *Arlecchino*) ve maskesizler (örneğin Aşıklar) olarak ayrılabilen gibi farklı bir gruplama biçimiyle Uşaklar, Yaşlılar ve Aşıklar olarak bölümlenebilir. Ancak *Commedia dell'Arte* geleneğinde pek çok tip olduğunu, bu çalışmada yalnızca ana tiplere değinileceğini belirtmek gerekir.

Zanni, *commedia dell'Arte*'nin ilk dönemlerinde uşaklara verilen genel addır. Acınacak derecede zavallı, malı mülkü olmayan, ülkenin kuzeyinden, Bergamolu bir köylüdür. Hamallıkla hayatını kazanmaya çalışır. Zannilerin kostümü torba gibi sarkık, beyaz

¹⁰ Brockett. a.g.e. s. 160- 161.

un çuvalından yapılmış bir pantolondur; yüzü tamamen kapatan bir mask takarlar. Başka birine ait eşyaların özellikle çanta, mektup, mücevher gibi nesnelerin geçici koruyucusudurlar. Yüksek sesle konuşurlar. Daha önce önemi üzerinde durulan pazar yerinde sesini duyurmaya çalışarak hayatını kazanan birinin kaba ve çatlak sesine benzer ses çıkarırlar. Hayatta kalma güdüsü çok güçlü olan Zanni'nin, günlük hayatta en büyük meselesi olan aç kalma korkusu onu doymak bilmeyen, aç gözlü bir obur haline getirmiştir. Onun bu bitmek bilmeyen yeme arzusu, her şeyin karnavalı anımsattığı ve her şeyin yenebilir olduğuna dair bir ütopyaya dönüşür. Cahil ve kaba olan Zanni hile yaparken son derece kurnaz olur, ama bir yandan da çok sadıktır. Zanniler zamanla aptal uşak Arlecchino ve akıllı uşak Brighella'ya dönüşmüştür.

İlk dönemlerde dikkat çekecek biçimde varolmasa da **Arlecchino**, 17.yüzyılın ortalarından sonra zannilerin içinde en popüler olan tip haline gelmiştir. Mantualı Tristano Martinelli tarafından yaratıldığı düşünülmektedir. "Arlecchino" adı için pek çok teori öne sürülmüştür. Örneğin bunlardan biri Arlecchino'nun ismini "harle" ya da "herle" olarak bilinen renkli bir su kuşundan almış olduğudur. Ancak İtalyanca'daki *ino* ekinin bir küçültme eki olduğu savı da dikkat çekicidir.¹¹

Kurnazlık ve aptallığın bir karışımı olan Arlecchino, aynı zamanda becerikli bir dansçı ve akrobattır. Dönen her türlü entrikanın merkezinde yer alırken çevik bir vücutta yavaş işleyen bir zekanın yansıması gibidir. Bir yoruma göre tiyatro tarihinin en kötü habercisidir çünkü haberi iletmek üzere yola çıktığında dikkatini dağıtacak, mesajı yerine ulaştırmasını engelleyecek pek çok şeyle karşılaşacağı muhakkaktır.

Kostümü zaman içinde pek çok değişime uğramıştır; ilk dönemlerde düzensiz olarak serpiştirilmiş yamalardan oluşan bir kostüm giyerken, zamanla baklava biçiminde birbirine dikilen yamalardan oluşan bir kostüme ulaşılmıştır.* Her zaman yanında taşıdığı, Bergamolü köylülerin sığır gütmek için kullandıkları, birbirinden ayrı duran ve birbirlerine vurduklarındaki çarpışmadan bir tür "şakşak" sesi üreten *battocio*, Arlecchino için bir akse-

¹¹ Pierre Louis Ducharte, *The Italian Comedy* (New York: Dover Publications, Inc., 1996), s. 137.

* Arkadaşlarının Arlequin'e (Fransız Arlecchino'su) mardi gras kostümlerinden arta kalan parçaları kendine giysi hazırlaması için verdiklerini anlatan bir Fransız hikayesi vardır. Ancak Arlecchino'nun kostümü, Arlequin ya da İngiliz Harlequin'inin baklava (eşkenar dörtgen) biçiminde birbirlerine dikilerek oluşturulmuş kostümünden farklı olarak, gysisinin üstüne dikilmiş yamalardan oluşur.

suvar olmaktan çok ötedir. Kalçasının üzerine düşen bir kuşağa takılı olan battocionun yanında aynı kemere takılı, yine yanından hiç ayırmadığı, her türlü malzemesini içine koyduğu bir çantası/heybesi vardır. Antonio Fava, battocionun Arlecchino'nun kendisi olduğu düşüncesindedir. Sopasını yanından hiçbir zaman ayırmayı, çeşitli akrobatik hareketleri yaparken bile asla yere bırakmayı, Fava'yı battocioyu bir tür erkeklik sembolü olarak görmesi fikrine götürmüştür. Fava, önünde sonunda dayak yiyen Arlecchino olsa bile yine de genellikle battocionun Pantolone'ye karşı bir silah olarak kullanıldığını savlar.¹²

Brighella, commedia dell'Arte geleneğinin kurnaz, cin fikirli, esprili, kıvrak zekalı uşak tipidir. Arlecchino'nun tersine kendini geliştirmiş ve daha yüksek bir statü sahibi olmuştur. Ya bir hancı ya da bir lokanta sahibidir. Entrika, aldatma ve dünyanın geri kalanıyla alay etme konusundaki başarısı onu entrikalardan yorulmayan bir tip haline dönüştürür. Çoğu durumda zekice davranır, gözlemcidir, hiçbir zaman pişmanlık duymaz. Uslanmaz bir yalancıdır ama bir yandan da yaptıklarını gizleme gereği duymaz. Kostümü yeşil bir ceket ve yan taraflarında yeşil çizgileri olan uzun bir pantolondur. Melodili, kendine has konuşma üslubu vardır. Dario Fo, Brighella'yı "yarı köpek yarı tavuk" olarak tariflerken, Rudlin'e göre Brighella'yı tanımlayan en iyi karışım "fare ile karışık tembel bir kedi"dir.

Colombina, zannilerden Arlecchino'nun dişisi olarak tanımlanabilecek bir tiptir. Denilebilir ki commedia dell'Arte'deki aklı başında ve mantıklı yegane tip olarak çizilmiştir.¹³ Kendine yeter, zengin olma hırından uzak; neredeyse olumsuz hiçbir özelliği olmayan bir oyun kişisidir. Okuma yazması olan, kitapları seven, şarkı söyleyip dans edebilen bir tiptir. İlk zamanlarda güçlü ve çekici sirk sanatçısını andırırken zamanla ufak tefek, sevimli bir görünüme bürünmüştür. Evin hanımının hizmetçisi olması sebebiyle erkek uşaklardan daha iyi giyinir, giysilerinde birçok renkten kumaş kullanılır. Bir başlık ve önlükle tamamlanan elbisesinin boyu dizlerinin altındadır. Kostümü zaman içinde değişiklik göstermiştir.¹⁴

¹² Rudlin, a.g.e. s. 95.

¹³ Barry Grantham, *Playing Commedia* (London: Nick Hern Books, 2000), s. 224.

¹⁴ Ducharte, a.g.e., s. 262-286.

Bölümlenin ikinci ayağını Yaşlılar oluşturur. **Pantalone**, commedia dell'Arte dünyasının tüm mali kontrolünü elinde tutan yaşlı tipidir. Her zaman orta yaşlı veya yaşlı bir tüccar olarak çizilmiştir. Hizmetkarlarına emirler veren bir patron, çocuklarına hükmeden bir babadır. Her şeyin alınıp satılabileceğini düşünür. Genel özelliği kızını zengin bir adamla evlendirmenin düşünüyü kurmaktır. Gençlik sevdalıdır, genç kadınlara kur yapar. İşler istediği gibi gitmediğinde duygusal olarak çöküntüye uğrar. Hafızası çok güçlüdür, geçmişe dair en ufak bir hatayı unutmaz ve affetmez. Venedik lehçesiyle konuşur, atasözlerini kullanmaya meraklıdır. Genellikle kısa boyludur. Tipik kostümü, üzerine tam oturan kırmızı yelek, kırmızı pantolon ve çorap, yumuşak terlikler, siyah uzun palto ve çengel burunlu kahverengi bir maskedir.

Dottore, genellikle Pantalone'nin arkadaşı ya da rakibidir ve Pantalone gibi toplumda kabul görmüş bir konumu vardır. Genellikle hukukçu ya da tıp doktoru olan Dottore, yine genellikle Aşıklardan birinin babasıdır. İtalya'nın en eski üniversitelerinin bulunduğu Bologna'dandır. Kendini her konuda uzman olarak görür ve muhakkak üzerine konuşacak bir şey bulur. Latince sözcüklerle süslediği Bologna aksanıyla konuşur. Sözde bilgisiyyle gösteriş yapmaktan hoşlanır ancak çoğu zaman saflığı yüzünden diğerlerinin tuzağına düşer. Bir diğer tipik özelliği evlendiği zaman karısı tarafından sık sık aldatılmasıdır. Kaba cinsel şakalar yapar. Sürekli sızlanır. Kostüm olarak akademik cübbe ve kepi giyer. Maskesi sadece burun ve alnını örter, yanaklarını açıkta bırakır. Maskenin bu biçimi Dottore'nin içkiye düşkünlüğünü gösteren kırmızı yanaklarını görünür kılar. Dottore'nin hikayenin içindeki işlevlerinden biri uzun ve ayrıntılı konuşmalarıyla diğer tiplerin nefes almalarını sağlamaktır. Ancak kimi zaman konuşması o kadar uzar ki, diğer tipler konuşmasını sürdüren Dottore'yi dışarı taşımak zorunda kalırlar.

Capitano, geleneğin başlarında Aşıklardan biriyken zamanla aşkta ve savaştaki cesaretiyle böbürlenmeyi seven ve ancak hem savaştaki hem aşktaki itibarını kaybeden bir tipe dönüşmüştür. Rudlin, Capitano'nun özelliklerini dört maddede toplar: 1. Politik: Eğer Türkler saldırıyorsa, bir Türk olur, 2. Tamamen ödle, 3.

Cesur ve yürekli ancak korktuğunda sadece çıkarlarını kollayan, 4. Kibirli: Kendini Tanrının kadınlara bir armağanı olarak gören.¹⁵ Değişikliğe uğramasına rağmen kostümünün genel özelliği kılıç, pelerin ve tüylü bir şapkadır. Maskesi uzun burun ve çoğunlukla belirginleştirilmiş biçimde fallik göndermeye sahiptir. Kendisine çoğunlukla Giangurgulo, Cocodrillo, Fanfarone, Matamorus, Spavento, Meo Squasquara gibi isimler verilir. Genç kadınların istenmeyen aşığı olarak çizilen Capitano, kirli işlerini yapmak için Pantalone tarafından kullanılan bir zampara olarak çizilmiştir.

Tam bir commedia dell'Arte kanavasında ikisi bir çift olmak üzere dört Aşık olması gerekir. Erkeklerin Silvio, Flavio, Fabrizio, Aurelio, Orazio, Ottavio, Ortensio, Lelio, Leonardo, Florindo gibi isimleri vardı. Aşıkların hikayenin gelişimindeki vazgeçilmez işlevleri kendi sorularını çözmedeki yetersizliklerinden doğar. Öyle ki, Aşıkların beceriksizliği Zanni'ye büyük işlev yüklerken bir yandan gençliğin yeteneksizliği ile yaşlılığın mücadelesinin altını çizer. Sadakat, kıskançlık ve dönemlik Aşıkların genel özellikleri arasında sayılabilecekken kibir, şımarıklık ve sabırsızlık da listeye eklenmelidir.

Daha önceden belirlenmiş ve kalıplara oturtulmuş tipleri canlandıracak oyuncuların bir takım reçeteleri vardı. Brighella oynayacak olan bir oyuncu hazırcevap, açıkğöz, nüktedan biri olmalı, kafa karıştırmalı, dolaplar çevirmeliydi; Arlecchino oynayacak oyuncunun örneğin saf, sakar, şaşkın olması gibi. Eğer rolü Pantalone olacaksa seyirciyi güldürebilecek, kendini beğenmiş, herkese akıl veren biri olduğu düşünülerek anılan izlenimleri verebilecek fiziğe sahip bir oyuncu seçilirdi. Dolayısıyla yaşına rağmen güldürme gereğini yerine getirebilecek her türlü "çocukluğu" yapacak bir usta oyuncu bulmak gerekiyordu.¹⁶ Bu aşamadan sonra bir tür kurgu işlemi yapılır, oyuncu canlandırdığı tipe hayat katmak, süslemek için önceden ezberinde olan fıkralar, bilmece, tekerlemeler ya da şarkıların konuşmaların arasına kurgulardı. Bir diğer aşama **Lazzi**'dir. Oyunun akışını keserek araya giren, oyundan bağımsız bölümlerin adıdır. Bir başka ifadeyle, oyun devam ederken oyuncunun metinden uzaklaşıp (oyunu kesip oyunun dışına çıkarak) oyunculuğu merkeze alan bir gösteri sunmasıdır. Commedia dell'Arte oyuncu merkezli bir gelenektir,

¹⁵ Rudlin, a.g.e. s. 145.

¹⁶ Nicoll Allardyce, *Masks Mimes and Miracles, Studies in the Popular Theater* (NewYork: Cooper Square Publisher, Inc., 1963), s. 214 - 230.

COMMEDIA DELL'ARTE ETKİSİNDE ÜÇ OYUN BEŞ YORUM

commedia dell'Arte oyuncusu kendi metninin yazarıdır ve metni sahne üzerinde yeniden yazar adeta. Oyuncu oyunu keser ve kaldığı yere geri döner. Komik olan da bu durumdan doğar. Güldürme amaçlı bu sahneler, önceden belirlenmiş bir monologla başlayabilir. Eyleme dayalı olarak üretilen lazzi dışında söz düzeyinde yaratılanlar da vardır -commedia dell'Arte oyuncusunun pratik zekasıyla anında ürettiği ince espriler gibi. Lazzi, genellikle seyircilerin sıkılmaya başladığı ya da oyun temposunun düştüğü/değişime ihtiyaç duyulduğu anlarda devreye girer. Bu bağlamda Meyerhold'un commedia dell'Arte oyunculuğuna ilişkin aşağıda alıntılanan sözlerine yer vermekte yarar vardır:

[Doğaçlama oyuncusu], sadece ruh haline güvenmekten memnundur. İradesinin teknik disiplin önünde boyun eğmesini reddeder. Esinlenen bir oyuncu tiyatrodaki doğaçlamanın ateşini yeniden yaktığını iddia eder. Saflıkla, doğaçlamanın İtalyan komedisi doğaçlamaları ile ortak yönleri olduğunu sanır. Commedia dell'Arte'de doğaçlamaların kusursuz, sağlam bir tekniğe oturmuş olduğunu anlamaz.¹⁷

Commedia dell'Arte oyuncunun bireysel becerisi üzerine kurulu bir tür olmakla birlikte toplu oyunculuğun uyumuna da gereksinim duyar. Öyle ki, oyuncu birlikte sahneye çıktığı oyuncularını tanımak ve onlarla yoğun bir etkileşim içinde olmak zorundadır. Bir gösterimin başarısı bir oyuncunun virtüözitesi yanında toplu oyunculuğun kusursuzluğunda yatar. Commedia dell'Arte oyunlarında müzik, hareket ve konuşmaların arasına serpiştirilmiş bir motif olmanın ötesinde, gösterinin bütününe nüfuz eden önemli bir unsur olarak kullanılır. Bir commedia dell'Arte gösterisinde müzik "önemli olan"ı destekleyen, altını çizen bir dil olur. Oyunlarda hikayenin geçtiği mekanları yaratmakta ayrıntıya gidilmez, aksesuar kullanımıyla yetinilir.

Çalışmanın buraya kadar ki bölümünde Commedia dell'Arte geleneğinin tanımı, kökeni, dönemleri, toplulukları, yapısı, özellikleri, tipleri, oyunculuk anlayışı anlatılmıştır. Aşağıda geleneğin Goldoni, Molière ve ortaoyununa etkileri üzerinde durulacaktır.

¹⁷ Edward Braun. Meyerhold on Theatre (London: Methuen, 1969), s. 129.

II. COMMEDIA DELL'ARTE'NİN GOLDONI, MOLIÈRE VE ORTAOYUNU'NA ETKİLERİ

II.1. GOLDONI VE COMMEDIA DELL'ARTE

Kimilerince İtalya'nın en önemli oyun yazarı olarak kabul edilen Carlo Goldoni'nin Molière'in izinden giderek yazdığı ilk komedyası olan **L'uomo di mondo** 1738'de sergilenmiştir. İtalyan ve Fransız doğaçlama oyuncularını için çok sayıda *scenarii*, *opera seria* ve *buffa* için intermezzo ve libretto yazan Goldoni'nin tiyatro tarihindeki önemi İtalyan komedi sahnesinde gerçekleştirdiği reformdur. Goldoni, İtalyan komedyasına yazılı oyunu getirmiştir; *commedia dell'Arte*'nin geleneksel doğaçlama/oyun çıkarma tekniğinden, mask takmış figürlerinden ve özgürce sergilenen fiziksel düşüp kalkma/itiş kakıştan vazgeçmiştir. Bununla birlikte *Commedia dell'Arte*'nin malzemesinden vazgeçmeyerek ilk defa İtalyan günlük yaşamının ve İtalyan insanının davranışlarının sanatsal olarak ele alınmaya elverişli olduğunu savlamış, entrika komedyası yerine gerçek hayatı yansıtanın bir yazar olarak görevi olduğuna inanmıştır. Yazar oyunlarında, insanların birbirleriyle, kentleriyle ve evleriyle olan ilişkilerini yansıtmış, oyunlarında akılcılık, uygarlık, insan sevgisi, orta sınıftan yükselişi, onur, dürüstlük gibi konuları işlemiştir. Goldoni oyunlarında gücün istismarı, hoşgörüsüzlük ve kibir yerilmiştir. Karakterleri erdemli ya da kötücüllüğün soyut örnekleri değildir. Karakterler; insani olanı taşırlar. Goldoni'nin oyunlarında komik, çoğu zaman kibirli asillerle onursuz fakirlerin ilişkisinden doğar. Goldoni'nin İtalyan tiyatrosuna getirdiği yenilik zaman içinde profesyonel oyun yazarının rolünün gelişmesine neden olmuş, Goldoni de 1750'lerde vatani Venedik'te gelişen aydınlanmacı fikirler sonucunda ortaya çıkan genel eğilim içinde konumlandırılmıştır –öyle ki Diderot, Goldoni'nin oyunu **Il padre di famiglia**'dan esinlenmiştir. Ancak Goldoni'nin İtalyan komedyası sahnesine getirdiği yeniliklerin yerleşmesi uzun zaman almış, başlarda kendisi bile açtığı yolu fark etmemiştir. İlerleyen yıllarda oyunlarına yazdığı önsözlerde ve hatıralarında konuyu daha derinlemesine ele almıştır. Goldonivari komik dil 1742-1743 yılları arasında yazdığı **La donna di garbo**'da belirgin olarak karşımıza çıkmaktadır. Diğer bir değişle 1743 yılına gelindiğinde Goldoni kendisine özgü melez bir üslup geliştirmiştir: Goldoni'nin parlak zekası ve samimiyetinin Molière etkisi ve *commedia dell'Arte*'nin etkileyici gücüyle birleşmesi.

Goldoni, oyunlarında Molière'i örnek aldığı söylemiş ve ne zaman bir oyunu büyük başarı kazandıysa "İyi, ama Molière kadar değil" demiştir. Goldoni'nin oyunları Molière oyunlarıyla kıyaslandığında daha iyimserdir. Tüm başarısına rağmen onu İtalyan tiyatrosunu şiirsellik ve hayal gücünden mahrum bırakmakla suçlayan Carlo Gozzi'nin keskin dilinden kurtulamamıştır. Gozzi'nin peri oyunlarının başarısından rahatsız olan Goldoni, kendi kendisini Fransa'ya sürgüne göndermiştir. Goldoni'nin Fransız tiyatrosuna katkısı klasik biçimi bir usta tarafından yüceltmesi olmuştur.

II.2. MOLIÈRE VE COMMEDIA DELL'ARTE

Dünya tiyatrosunun en çok tanınan, en bilinen ve eserleri en sık oynanan iki büyük yazarından biri Shakespeare, diğeri Molière'dir. Eserleri, oyun yazmaya başladığı 1655 yılından günümüze kadar geçen yaklaşık üç yüz elli yıl içinde hem ödenekli hem özel tiyatrolar tarafından defalarca sahnelenmiştir. Bu durum onun geçen süre zarfında oyunlarının güncelliğini yitirmediğini, komedilerinin özündeki insana ait olan ve evrensel nitelikleri hala koruduğunu gösterir. Molière'in en büyük başarısı, zamanında bir kukladan başka bir özelliği olmayan oyun kişilerini insanlaştırması, onlara derinlik vererek komedyaya insanı getirmiş olmasıdır. Molière, gülünç olmaktan başka özelliği olmayan tipler yerine, toplumun her kesiminden insanı, yaşayan, hayatta olduğu gibi canlı bir halde sahneye taşımıştır. İnsanın ezeli zaaflarını, zaten mayasında bulunduğu için değişmeyecek kusurlarını gözler önüne serer. Sahtekârlık, ikiyüzlülük, kibarlığa özenen burjuvalar, sofuluk maskesi altında ihtiraslarını gizleyen düzenbazlar, bilgiçlik taslayan kör cahiller, hastalarından para sızdırmaktan başka bir şey düşünmeyen şarlatan hekimler, züppe asilzadeler, faziletli görünen insanlar Molière komedilerinin ana malzemesini oluşturur. Molière'in kişileri ne kadar tipeleştirilmiş, karikatürize edilmiş olurlarsa olsunlar, inandırıcı insanlardır. Molière, ustalığını oyun kişilerini işlemekte gösterir. Onun kişileri yaşam gerçeğine ters düşmezler, onlar olağan, her zaman karşılaşılabilecek insanlardır.

Komedyanın büyük ustası Molière, yazarlık serüveninin ilk dönemlerinde kendisine ün kazandıran farslar yazmıştır. Kiminin yalnızca bir parçası önceden yazılmış olan farslar commedia

dell'Arte tarzında, bir kanava (*canovaccio*) üzerine doğaçlama olarak oynanırdı. Molière'in commedia dell'Arte ile tanışması İtalyan commedia dell'Arte gruplarına rastlaması ile olur. İtalyan Tiberio Fiorelli ile birlikte çalışan Molière ondan kendisine bu türün trüklerini öğretmesini ister. Hatta 1660 yılında yazdığı **Sganarelle, ou le Cocu Imaginaire** hem bu türe hem de öğretmenine bir atıf niteliğini taşımaktadır denir.

Fars 17. yüzyıl Fransasının okumuşları arasında pek hoş karşılanmayan bir türdü. Ancak, commedia dell'Arte'ye olan ilgisi Molière'in yeni komedy anlayışının temelini oluşturmuştur denebilir. Commedia erudita ile klasik komedyadan da yola çıkan Molière'in yeni güldürü formu giderek Fransız komedyasını yaratacaktır. Özellikle uzun komedilerinde commedia dell'Arte'ye özgü konuları ve kişileri geliştiren Molière komedilerinin çoğu Paris veya civarında geçer. Molière dünya sahnesine Tartuffe (iki yüzlü din adamı); Jourdain (sınıf atlama özentisi); Don Juan (asi ve dini konularda özgür düşünceli/zındık); Arnolphe, Dandin ve Amphitryon (aldatılmış koca/boynuzlu); Alceste (sekte idealist); Harpagon (cimri); Scapin (dolap çeviren/uçkağıtçı); Argan (hastalık hastası) ve Philaminte (kültürlüymüş gibi davranan kadın) gibi bir çok tip kazandırmıştır. Molière'in ustalığı bir taraftan tiyatroyu, diğer taraftan da insan doğasını iyi bilmesine dayanmaktadır. Bazen tek bir oyun kişisinde karşıt özellikleri birleştirmiştir. Don Juan hem zaaflarının onu nereye sürükleyeceğinin farkındadır, hem de kendini zaaflarına teslim olmaktan alamamaktadır. Bu ikili varoluş arasındaki gerilim ise komik olanı doğurmaktadır.

Molière oyunları çizgiseldir. Oyunu ilerleten entrikadır. Entrika ise oyun kişinin komik zaafından kaynaklanmaktadır. Çoğu zaman bir dizi yalandır dramatik aksiyonu geliştiren. Oyun, komik oyun kişisi tüm gelişmelerden bihaber, hiç bir değişikliğe uğramaksızın biter. Komik de onun bu özelliğinden kaynaklanır. Onun karşısındaki ise aklın simgesi olan bir hizmetkardır çoğu zaman; ama o da kalın kafalıdır bir taraftan da –gerçeği kavrayamaz; sevgililere yardım ederken sakardır. Moliere komedilerinde kadınların erkeklerden daha akıllı olmaları gibi hizmetkarlar da efendilerinden daha zekidirler.

COMMEDIA DELL'ARTE ETKİSİNDE ÜÇ OYUN BEŞ YORUM

Katı kurallar talep eden neoklasik dram (5 perde, Alexandrine manzum, kahraman oyun kişileri) Molière sahnesinde giderek kolay anlaşılır bir düzyaziya dönüşmüştür. Oyun kişileri artık hayattaki insanlar gibi konuşmaktadır. Fransız komedisi Molière sayesinde daha önce asla olmadığı gibi sanatsal ve yenilikçidir.

Başlarda komedyanın amacının yalnızca eğlendirmek olduğunu düşünen Molière, giderek komedyanın insan zaaflarını gözler önüne sermekle yükümlü olduğu sonucuna varacaktır. Oyun kişileri insanda olan başat zayıflıkların taşıyıcıları gibi görünseler de dönemin gerçek insan portrelerinin yansımalarıdır. Ancak, commedia dell'Arte doğaçlamalarının etkilerinin de görüldüğü açıktır. Tartuffe, Harpagon ve Argan bir anlamda commedia dell'Arte geleneğinin uzantılarıdır.

II.3. ORTAOYUNU VE COMMEDIA DELL'ARTE

Çalışmanın başında commedia dell'Arte geleneğinin doğuşu ve kökenleri ile ilgili pek çok teori ortaya atıldığına değinilmişti. Aynı biçimde ortaoyununun doğuşuna ve kökenine ait bilgiler de çok çeşitlidir. Kimi araştırmacılar, ortaoyunun kökeninde Türkiye'ye, İspanya'dan göç eden Yahudilerin izini bulur. Birçok seyirlik oyununun Yahudiler aracılığıyla getirildiği sanılmaktadır. İspanyolların *auto* oyunlarının zaman içinde "orta"oyununa dönüştüğü düşünülmektedir. Yahudilerin çeşitli oyunlar oynadıkları/çıkarttıkları ve bu oyunlarda *daire* (def) ve *pastal* (şakşak) kullandıkları bilinmektedir.

1675 Edirne ve 1720 İstanbul şenliklerini anlatan surnameler, kimi minyatürler ve tanıklıklar ise dramatik oyunlara benzer sahnelerin kanıtıdır. Minyatürlerden birinde bir salın üzerinde oturan ve zurna, def, çiftenara çalan çalgıcılar vardır; diğer tarafta da öteki oyunculardan ayrı duran iki oyuncuyu izleyen seyirciler. Bu oyunculardan biri Pişekar'ı, diğeri ise Kavuklu'yu akla getirmektedir. Bir başka minyatürde ise yine bir sal üzerinde çalgıcılar oturmakta; dans ediyormuş izlenimini veren 5 kişi dışında tuluat tiyatrosunun İbiş'ine benzer bir figür de yer almaktadır.

Ortaoyunu, kimi arařtırmacılara gre, Kanuni Sultan Sleyman devrinde deliler evinde delileri oyalamak zere yapılan oyunlardan ıkmiřtır. Kimileri ise ortaoyununun ilk kez Sultan Orhan zamanında oynandıđını iddia etmektedir. 3. Mustafa, 4. Murad ve Sultan İbrahim zamanında ıktıđını syleyenler de vardır. Ortaoyununun kaynađını szl oyunlara, Karagz, kukla, dans, curcuna, meddah ve hokkabazlık oyunlarının zaman iinde birleřmesine dayandıranlar da vardır. Ortaoyununun kaynađını maskare oyunlarına ve yenieri ocaklarında oynanan oyunlarda bulanlar olduđunu da eklemek gerekir.

Yukarıda belirtilen grřlerin dıřında ortaoyununun kklerinin *mimuslara* ve *commedia dell'Arte* oyunlarına uzandıđı konusunda ođu arařtırmacı bugn fikir birliđi iindedir. Kiřiler, konular, kurgu benzerlikleri řařırtıcıdır. Cevdet Kudret'in aktarımına gre Horovitz ve Kunos yukarıdaki grř savunmaktadır. Ayrıca Kunos, yine aynı kaynaktan đrendiđimize gre Saliha Sultan'ın on  gn sren dđn řenliđinde her gn ortaoyunu oynandıđını aktarmaktadır. Batılı incelemeciler *commedia dell'Arte*'nin geleneksel Trk tiyatrosu zerindeki etkisi zerinde durmuř; Adolphe Thalasso bu etkinin kaynađını Trklerin Venedik ve Cenevizlilerle uzun sren iliřkilerine bađlamıřtır. Kunos da, "Trklerin bilincinde bugn hala Ceneviz kltrnn yařadıđını" iddia etmektedir. Martinovitch de benzer biimde *commedia dell'Arte* ile ortaoyunu arasındaki benzerliklerin kaynađını Venedik ve Cenevizlilerde bulmaktadır.¹⁸ Arlecchino, Pantalone, Scarramucchio (Ařıklar), Colombina'nın sırasıyla Piřekar, Kavuklu, Sevgili (elebi) ve Zenne tiplerine benzediđi savlanmaktadır. İki gelenek arasındaki yakınlıđı Piřekar'ın kullandıđı pastav/řakřak ile Arlehhino'nun tahta sopası (battocio) arasındaki benzerlik de destekler niteliktedir.

Ortaoyunundaki "orta" szcđnn *commedia dell'Arte*'deki "arte" szcđ ile benzerliđinin etkilenmenin dođrudan kanıtı olduđu iddia edilmektedir.¹⁹ Benzerlikler bunlarla sınırlı deđildir: Bir ortaoyunu terimi olan "palanga" (meydan) szcđ İtalyanca'daki palancayı; ortaoyunu kiřilerinden ayyař'a verilen isim olan "Matiz" szcđ "madidus"u (ayyař) anımsatmaktadır.

¹⁸ Cevdet Kudret. Ortaoyunu (Ankara: Trkiye İř Bankası Kltr Yayınları, 1973), s. 37, 38.

¹⁹ Metin And. Geleneksel Trk Tiyatrosu: Kyl ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri (İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1985), s. 364.

COMMEDIA DELL'ARTE ETKİSİNDE ÜÇ OYUN BEŞ YORUM

Ayrıca, tiyatro (*teatro*), kumpanya (*compagnia*), prova (*prova*) ve palyaço (*pagliaccio*) gibi kimi sözcüklerin de İtalyanca'dan alındığı düşünülmektedir.²⁰

Ortaoyunu bölümlerden oluşur: Öndeyiş; söyleşme (arzbar/terkerleme); fasil (oyun); bitiriş. Ortaoyunu mutlaka bir oyun yerinde oynanmalıdır: Oyuncuların kılık değiştirmeleri için bir sandık odası, oradan oyun yerine (palanga/meydan) geçmelerine olanak verecek bir kapı, çalgıcıların oturacakları bir yer, oyunun geçtiği iki yer (dükkan ve yeni dünya). Oyun yeri ile seyir yeri bir parmaklık ile ayrılmakta; kadın seyirciler ile erkek seyirciler ise ayrı oturmaktadırlar: Kadınlar kafeste, erkekler ise mevkide.

Ortaoyunu metinsizdir. Ama oyuncuların doğaçlama yapabilecekleri belli bir kanava vardır. Oyunlar genellikle soruşturma, ortaklık, yarışma, işten alıkoyma, yangın, arama, gözetleme, evlenme, ölüp-dirilme, sevgilileri kavuşturma, delilik, büyücülük gibi kalıplar etrafında oynanır. Teatrallik ise tekrarlar, kişilerin değişimi, işaretlerle konuşma, oyun içinde oyun gibi örüntülerle sağlanır. Oyun kişileri bilindik tiplerdir. Bunların kendilerine özgü yürüyüşleri, konuşma biçimleri, aksesuarları, giysileri, fiziksel özellikleri, hatta kusurları vardır; bazen adlarını bazen de "tavta-ti kütüpati" gibi söz gruplarını tekrarlayıp dururlar. Tiplerlerin basmakalıp davranışları da vardır. Örneğin, Yahudi'nin eli sıkıdır; Zenne içten pazarlıklısıdır; Laz acelecidir; Sarhoş'un elinde içki şişesi vardır; Kastamonulu elinde balta taşır; Bebe Ruhi cücedir; Rum "mori"/Kürt "uy babo"/Rumelili "haçan" diyerek konuşur; Kayserili kaşık oyunu oynar, Karadenizli horon teper.

Pastav/şakşak önde giden Pişekarın elindedir. Pişekar oyunu kurar, başlatır ve bitirir. Komik, Kavuklu ile Pişekar arasındaki farklı kişilik özelliklerinden kaynaklandığı gibi, olaylardan, yan tiplerin özelliklerinden, yanlış anlamalardan, söz oyunlarından, toplumsal sınıf farklılıklarından da kaynaklanır.

²⁰ Cevdet Kudret, a.g.e. ,s. 38.

III. COMMEDIA DELL'ARTE
GELENEĞİNİN İKİ EFENDİNİN UŞAĞI,
HASTALIK HASTASI VE FELÂTUN BEY
İLE RÂKİM EFENDİ OYUNLARININ
SAHNELENMESİNDEKİ YANSIMALARI

III.1. İKİ EFENDİNİN UŞAĞI'NI
SAHNELERKEN

1707 – 1793 yılları arasında yaşamış olan Carlo Goldoni'nin **İki Efendinin Uşağı** (*Il Servitore di due padroni*; 1753) adlı oyunu commedia dell'Arte'nin son dönem oyunlardan biri olarak kabul edilir. Goldoni oyunları her ne kadar commedia dell'Arte geleneğinin devamı gibi görünse de, yazar bu geleneğe karşı çıkmış; maskeli, kalıplaşmış tipler yerine gerçek kişiler, gevşek yapılı olay örgüsü yerine sıkı dokulu bir yapı getirmiştir. Dolayısıyla denebilir ki, Goldoni, İtalyan Halk Tiyatrosu geleneğinin sağladığı malzeme kullanırken, bu durum **İki Efendinin Uşağı** oyununda olduğu gibi hem geleneğin taçlandırılması hem de tacın devredilmesi anlamını taşır.

Goldoni'nin en sık sahnelenen oyunu olan **İki Efendinin Uşağı**'nda yazar, paranın en geçerli “değer” olduğu, ilişkileri paranın belirlediği, aşkların bile alınıp satılabildiği bir dünya sergiler. Sadece paranın çizdiği sınırlar içinde yaşayan insanın kendini, aklını, ruhunu koruması olanaksızdır. Paranın pusulası hangi yönü gösterirse aşklar o tarafa gider, aşıklar buluşsa bile kazanan hep aynıdır. Sadece çıkar için “uydurulmuş” bir yalan bile her şeyi değiştirebilir, yaşamın akışında belirleyici olabilir. Hayat birdenbire umulmadık bir biçimde yalanın kendisi olur, insan, kendisini parayla örülmüş dünyanın karmaşasında bulur. Bu çıldırmış dünyada insana kalan sadece yaratılan sistemin parçası olmaktır, alanı bellidir, baştan tarif edilmiştir.²¹

Goldoni'nin yaklaşık iki yüz elli sene önce işlediği, günümüzde de tüm yoğunluğuyla hissedilen bu kaotik ortam grotesk bir evrene işaret eder. Groteskin karakteristik özelliği doğallıktan uzak ve atipik olmasıdır. Groteski grotesk yapan karşıtlıkları içermesi ve “uyum olanağını dışarıda bırakması”dır. Dolayısıyla bu tür bir yapıtın izleyenlerde yarattığı ilk izlenim; “tikindirici”, “anlaşılmaz”,

²¹ Levent Suner. “İki Efendinin Uşağı'nı Sahnelerken...”. İki Efendinin Uşağı Oyun Broşürü. Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları, 2007.

“saçma”, “abuk sabuk” sözcükleriyle ifade edilebilir. Donmuş, belirlenmiş, kabul edilmiş bir dünyanın yerine sürekli hareket halinde olan, değişen, oluşan bir dünya ve değerler söz konusudur.

İki Efendinin Uşağı oyunu, 2003-2004 öğretim yılında Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü'nde ve 2007-2008 tiyatro sezonunda Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları'nda yazının sahibi tarafından sahneye konulmuştur. Reji yorumunda yukarıda işaret edilen kaos ortamının yaratılması için groteskten yola çıkılmıştır. Aslında trajik bile denilebilecek durumları komedinin uzak bakış açısıyla yansıtabilme için; dilde ve görüntüde grotesk öğeler kullanılmıştır. Groteskin, bir biçimin ya da bir ahlaki kodun, normun, görüntünün, sınırlarını bozarak ya da aşarak ihlal etme, biçimsizleştirme, yasağı ya da tabuyu alaşağı etme özelliği, oyunun yorumunda da belirleyici olmuştur. Oyunsu olanın korkutucu olanla, tanıdık bildik olanın tekisiz olanla ikili ilişkisi, bir yanda gülme bir yanda iğrenme bir yanda dehşeti barındırma özellikleri de yorumu desteklemiştir. Groteskin arka arkaya farklı rollere girip çıkabilen çocuklarınkine benzeyen, hızla değişebilen, bir anlam ifade etmiyor gibi görünen, neredeyse bir “kukla dili” olan dili, aynı zamanda bu yorumun da dili olmuştur. Commedia dell'Arte'nin *lazzi* geleneğinden yola çıkılarak sahnede anlatımın kesintiye uğratılması ya da birdenbire bir anlatım değişikliği yapılmasından, durduk yere konu dışı sapsamalardan, gösterişli, şatafatlı ama anlamdan yoksun sözcüklerle sona eren konuşmalardan yararlanılmıştır. Oyunda gülünç bir sahne duygusal ve melodramatik bir konu sapsamasıyla birdenbire kesintiye uğratılmış, ya da tam tersine melodrama benzeyen bir bölümde sahnede güldüren bir dil kullanılmış, biçimle içerik arasında zıtlık ya da çatışma yaratmak amaçlanmıştır. Sahnede kimlik değiştirmeler, abartılar ya da önemsizi büyütme, önemliyi küçültme, biçimi ve kuralları ihlal etme, parodi, zaman ve mekan algısını değiştirme gibi uygulamaların içinde yer alabileceği bir dünya yaratılmıştır. Bu dünya, bildik dünyada nesne, yapı ve anlam parçalarının yeni ve bilinmeyen bir biçimde bir araya getirilmesiyle oluşturulmuştur.

İtalyan halk tiyatrosu geleneğinin son dönem örneklerinden olan oyunun sahnelenmesinde sözü edilen grotesk öğelerin yanı sıra Geleneksel Türk Tiyatrosu'ndan; Ortaoyunu, Karagöz ve hatta seyirlik oyunlardan da yararlanılmıştır. Denebilir ki, oyundaki karneval havası enerjisini hem halk tiyatrolarından hem de grotesk olandan almıştır.

III.2. HASTALIK HASTASI'NI

SAHNELERKEN

Hastalık Hastası oyunu yazının sahibi tarafından 2005-2006 öğretim yılında Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü'nde ve 2008-2009 tiyatro sezonunda Bursa Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları'nda sahneye konmuştur.

Molière, oyun yazarlığının ilk yıllarında Fransa'ya sık sık temsiller vermek için gelen commedia Dell'Arte topluluklarından etkilenir. Yazarın en kaba farslarından en ciddi komedyalarına kadar yer verdiği gürültülü, sopalı fars sahnelerinin kökenini bu döneme hakim olan komedy geleneğinde aramak gerekir. Bir yandan halka commedia dell'Arte türü oyunlarla kendini sevdirirken bir yandan da kendi yazarlık üslubunu oluşturmaya başlar. Önceleri, sadece sözü edilen geleneğin çevirileriyle uğraşır sonra uyarılma aşamasına geçer, sonra da yabancı etkilerden tamamiyle sıyrılır ve son evresinde de kendine özgü eserler verir.

Molière, Türk Tiyatrosu'nun serüveni içinde önemli bir yere sahiptir. Batı tiyatro anlayışının ülkemizde benimsenmesi ve Türk komedy yazarlığının yeni bir doğrultuda geliştirilmesinde de Molière'in etkisi büyüktür. Oyunları Türkçeye en çok çevrilen, dilimize en iyi uyarlanan Molière oyunlarıdır.

Hastalık Hastası (*La Malade Imaginaire*), Molière'in yazdığı son oyundur; ilk kez 10 Şubat 1673'te Paris'te Palais – Royal Tiyatrosu'nda, Molière yönetiminde “Kralın Oyun Topluluğu” tarafından sahnelenir, oyunun başrolü Argan'ı Molière oynar, müziğini Marc – Antoine Charpentier besteler. Oyunu yazdığı sırada

hasta olan yazar, oyunun dördüncü temsilinden sonra ağırlaşır, evine götürüldükten bir kaç saat sonra ise elli bir yaşında ölür. Öldüğünde din adamları cenazesini kaldırmak istemezler, Sainte – Eustache Kilisesi'nin papazının cenaze kaldırmamaktaki ısrarı, yazarın naaşının dört gün bekletildikten sonra ancak Kralın emri ve Başpiskopos'un özel izniyle kaldırılabilmesine neden olur. Bu gömülme işi de törensiz ve gece vakti gerçekleşir. Dünyanın en büyük oyun yazarlarından biri olan Molière, mezarlığın ölü doğan/vaftiz edilmemiş çocuklarına ayrılmış bir köşesine sessizce ve adeta cezalandırılarak gömülür.

Hastalık Hastası oyunu yorumlanırken **İki Efendinin Uşağı** oyununun rejî anlayışında olduğu gibi yine commedia dell'Arte'den geleneğinden yararlanmak ve grotesk bir dünya yaratmak yapının çıkış noktası oldu: Molière bildik, tanıdık kalıpların dışında sahnelemek. Grotesk, gerçeklikle görünenin birbirine benzemediğini, "rol"lerin ve temsilin sahteliğini ortaya çıkararak somut gerçeklik gibi görünen ne varsa, her şeye saldırır. Kutsal olarak görülen her şey ters yüz edilmiştir. Tabulara alışıldık, bilindik olana, kapanmışlığa, tamamlanmışlığa karşı gelir grotesk. Oyunun rejî yorumunda, yaşanan dönemdeki insana ait sorunlar "grotesk" aracılığıyla tartışmaya açılmıştır. Amaç dilde ve görüntüde groteski kullanarak, kimi kurumları, tabuları, normları oyunla da olsa yıkma, aşma çabasıdır. Groteskin önemli unsurlarından biri rahatsız etmesi ve yerinden edici olmasıdır. Düzenlenmiş gerçekliğin klasik algısını, temsilin ve ahlaki kodların kabul edilen standartlarını bozar. Bir yanda gülme bir yanda iğrenme bir yanda dehşet bulunur. Bu tepkilere yol açan metinde de tuhaf, korkutucu bir içerik, bu içeriğin sunulduğu komik bir tavır arasında bir çarpışma gerçekleşir. Sonuç olarak, grotesk bir nesne, bir kişi, bir olgu ya da durum aynı anda hem korkutucu hem de gülünç olarak görünür. Anlatımın kesintiye uğratılması ya da birdenbire bir anlatım değişikliği yapılması da groteske yol açar. Durduk yere konu dışı sapmalar, gösterişli, şatafatlı ama anlamdan yoksun sözcüklerle sona eren konuşmalar bir yanıyla dil zenginliğine sebep olurken izleyicinin olası anlamlandırmalarını da ters yüz eder. Bir yapının grotesk olarak algılanması için grotesk bir karakterin olması yeterli değildir. Kimlik değiştirmeler, abartılar ya da önemsizi abartma, önemliyi önemsememe, biçimi ve kuralları

ihlal etme, parodi, zaman ve mekan algısını deęiřtirme gibi uygulamaların içinde yer alabileceęi bir dünya kurulması gerekir. Bu dünya, bildik dünyada nesne yapı ve anlam parçalarının yeni ve bilinmeyen bir biçimde bir araya getirilmesiyle oluşturulur.²² Biri, “karnavallařmış”, karnavala özgü sınır tanımaz, yasak açıcı ve neřeli, dięeri “yabancılařmış” ölümden çok yařam korkusuna dayanan korkutucu yüzü olmak üzere iki farklı yol izler. Oyun sahneye koyulurken amaç Jarry, Beckett, Ionesco, Büchner gibi groteski eserlerinde etkili bir biçimde kullanmış yazarların korkutucu, irkiltici dünyalarının bir benzerini yaratmak deęildi sahnede. Grotesk ögeler, “komik olan”ı ortaya çıkaracak biçimde; çalışılan oyunun bir Molière komedisi olduęu akılda tutularak kullanıldı.

Oyunun yorumu, daha “iyi” bir dünya için yaratılan kaosun, oyunun sonunda “komik” de olsa yerini “düzen”e, “uyum”a bırakacağı fikri üzerine kurulmuřtur. Ancak yine de bu uyumun oyunun son sahnesiyle sınırlı olacak kadar geçici olduęunun altı çizilmiştir. Zira oyunun sonunda elde kalanın ne olduęu ařaęıdaki repliklerde de açıkça görölmektedir:

Ey řahane dıřkı! (...)

Beyefendinin safrasını çıkartıp boşaltmak için mükemmel bir müshil. (...)

Beyefendinin bir an önce iyileřip helaya gidip bozuk ahlatını dıřarıya atması için özel olarak hazırlanan nefis bir tertip. (...)

Demek oluyor ki ben bu ay... On iki lavman yaptırmışım, geçen ay yirmi lavman vardı.(...)

Beyefendinin hassas baęırsaklarını yumuřatmak, nemlendirmek ve ferahlatmak için kolaylařtırıcı, hazırlayıcı ve yumuřatıcı bir tenkiyecik.(...)

Beyefendinin yellerini çıkartıp atmak için gazları daęıtan bir tenkiye. (...)

Safraı atıp çıkaran tatlı bir cüllap.

Oyunun ilk sahnesinden seçilmiş bu cümleler gerçeküstü ve absürd tiyatronun öncüsü, grotesk ve kara güldürü oyunlarının “babası” sayılan Alfred Jarry’nin **Kral Übü**’sünü hatırlatır. Adı geçen oyun da řu sözcükle bařlar: “Booooook...”. Jarry bu oyunda iktidar ve para tutkusuna dayalı düzenin, kendisinden bař-

²² Zerrin Yanıkaya. “Tiyatroda Grotesk: Tiyatroda Grotesk ve Bir Örnek Olarak Fernando Arrabal Tiyatrosu”. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Anabilim Dalı; Yayınlanmamış Doktora Tezi, 2003.

kasına yaşama hakkı tanımayan acımasız, bencil, gözü doymaz ekonomik sistemin karikatürünü çizer. Argan'ın bir Übü olmadığı muhakkak ama o da acımasız, o da bencil, para için her şeyi yapabilen bir zalim. Hatta oyunun rejî yorumuna göre Argan, Jarry'nin Übü'yü tanımladığı gibi "*Her şeyi bayalığın en dibine çeken iğrenç bir yaratık.*" Argan'ın servetine el koymak isteyen karısı Beline, Argan'ın mirasına el koyma yöntemlerini çok iyi bilen Beline'in suç ortağı noter Mösyö Bonnefoi, kendisi için gerçek bir hazine olan hastasını elinde tutmak için yeğenini Argan'ın kızıyla evlendirmek isteyen Doktor Mösyö Purgon, tek istekleri bu zengin aileye girmek olan Doktor baba ve oğul Diafoirus'lar ve yine para için çalışan eczacı Mösyö Fleurant da en az Argan kadar bu "bayalığın" içindedirler.²³

III.3. FELÂTUN BEY İLE RÂKİM EFENDİ'Yİ SAHNELERKEN

Ahmet Mithat, **Felâton Bey ile Râkım Efendi** adlı romanında Batı ile ilişkilerimizi ibret ve örnek alınması gereken iki roman kişisi üzerinden saptar. Salt Batı taklitçiliğini Felâton Bey kişiliğinde yerer; Râkım Efendi kişiliğinde ise Batı ile Osmanlı sentezini yüceltir. Diğer bir deyişle, Felâton Bey züppe alafranga tipini, Râkım Efendi ise yeni Osmanlı tipini simgelemekte, dolayısıyla, roman bir dizi karşılaştırma üzerinden gelişmektedir. Felâton müsriftir, Batılılaşmayı şık giyinmek, bol para harcamak, gününü gün etmek, kadınlarla gönül eğlendirmek olarak algılamaktadır. Râkım Efendi ise ideal bir Osmanlı efendisi olarak çizilmiştir: Batılılaşma onun için bilgiyle donanmak anlamını taşımaktadır; ölçülü ve tutumludur; azimli ve çalışkandır; disiplinli ve düzenlidir; çok yönlü ve başarılıdır. Felâton Bey tüm servetini yitirir; Râkım Efendi ise gittikçe itibar kazanır. Tutumluluk-çalışkanlık ile müsriflik-tembellik; görünüş ve öz; görgü-görgüsüzlük gibi ikili birliktelik-karşıtlıklarla bezenmiş olan roman Osmanlı'nın son yıllarında Batı ile, Batı kapitalizmi ve burjuvazisi ile karşılaşmasına da altan alta dikkat çekmektedir.

Felâton Bey ile Râkım Efendi romanının Türel Ezici tarafından yapılan sahne uyarlamasında romanın özüne sadık kalınmıştır. Romanın oyun olarak tekrar yazımında romanda zaten var olan

²³ Levent Suner. "Molière, Hastalık Hastası ve Grotesk Üzerine..." Hastalık Hastası Oyun Broşürü. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih- Coğrafya Fakültesi, Tiyatro Bölümü, 2006.

Karagöz ve meddah gibi geleneksel unsurlar oyunun biçimini oluşturmada esas alınmış ve oyunun olaylar dizisi ortaoyununun oyun çıkarma geleneği temeline oturtulmuştur.

Oyunun sahnelenişinde de ortaoyunu geleneğine bağlı kalmış, ama aynı zamanda ortaoyununun kaynaklarından biri olduğu var sayılan İtalyan Halk Tiyatrosu geleneği *commedia dell'Arte*'den de faydalanılmıştır. *Commedia dell'Arte*'deki maske kullanımı, yergi aracı olarak oluşturulan tipler, doğaçlama olarak oyun çıkarmak, ortada oynamak gibi unsurlar ortaoyununun karşılıkları ile harmanlanmıştır.

Ahmet Mithat'ın roman yazımı üslubunda, adeta post-modern zamanlarda yazarmış gibi romandan çıkıp okuyucusu ile doğru-yanlış ilişki kurma alışkanlığı, oyunun sahnelenmesinde tiyatronun mutfağını seyirciye açma fikrinin doğmasına neden olmuştur. Sanki tiyatronun nasıl oluştuğunun dersi veriliyormuş gibi çerçeve sahneyle seyirci arasındaki görünmeyen duvar yıkılmıştır. Böylece iki alan birbirine yaklaşmıştır. Tüm mekanı oyun alanı kılarak çerçeve sahnede ortaoyunu çıkarmanın zorluğunun üstesinden gelinmeye çalışılmıştır.

Ahmet Mithat'ın yüz yılı aşkın bir zaman önce dile getirdikleri bugün değişen boyut ve nitelikleriyle hala tartışılmaktadır; Doğu-Batı ikiliği/karşıtlığı hem makro-ekonomik/politik hem de kültürel küreselleşme yüzüyle içinden çıkılmaz bir hal almış gibi görünmektedir. Türkiye ise coğrafyası ve tarihi ile Doğu ile Batının sınırlarının belirlendiği/sınırlarının silindiği bir hat üzerinde durmaktadır.²⁴

IV. ÜÇ OYUNUN BEŞ REJİSİNDE* KULLANILAN *COMMEDIA* *DELL'ARTE* ÖĞELERİ

İki Efendinin Uşağı ve **Hastalık Hastası** oyunları Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü'nde ve sırasıyla Kocaeli Büyükşehir Belediyesi ve Bursa Büyükşehir

²⁴ Levent Suner. "Romandan Sahneye". Felatun Bey ile Rakım Efendi Oyun Broşürü. İzmir Devlet Tiyatrosu, 2008.

* Oyunların rejileri yazının sahibine aittir.

Belediyesi Şehir Tiyatroları'nda sahnelenmiştir; **Felâton Bey ile Râkım Efendi** ise İzmir Devlet Tiyatrosu'nda. **İki Efendinin Uşağı** DTCF Tiyatro Bölümü'nde sahnelendiğinde meydan sahne anlayışı benimsenmiş; aynı oyun KBBŞT'de sahnelendiğinde ise çerçeve sahnede yorumlanmıştır. Benzer bir biçimde **Hastalık Hastası** DTCF Tiyatro Bölümü'nde sahnelendiğinde meydan sahnede yorumlanmıştır; aynı oyun BBBŞT'de sahnelendiğinde çerçevede sahnelenmiştir; **Felâton Bey ile Râkım Efendi** de olduğu gibi.

İki Efendinin Uşağı ve **Hastalık Hastası**'nın meydan sahne yorumlarının kaynağını commedia dell'Arte'nin pazar yerlerinde kurulan yükseltinin üzerinde "ortada oynama" geleneği oluşturdu. Yazının ilk bölümlerinden de hatırlanacağı gibi commedia dell'Arte oyunlarının ortada oynanması seyir yeri/seyirci ilişkisinde içiçelik/birliktelik'e olanak sağlamaktadır. Oyuncunun seyirciyle olan ilişkisi oyuna yön verir. Çerçeve sahnenin getirdiği uzaklık her iki oyunun meydan sahne yorumunda aşılmış ve hatta oyunlar seyir yerinde başlatılmış ve dolayısıyla seyirci oyunla alışılmış sahne geleneğinin dışında bir alanda karşılaşmıştır. Molière'in **Hastalık Hastası**'nın kurgusunun, tiplerinin, konusunun sağladığı potansiyel ile karnavalvari bir yoruma gidildi. Seyircinin de bu atmosfere ortak olması için oyunun başlama yeri olarak fuaye seçildi. Oyuncuların burada bir sirk sanatçısı gibi çeşitli hünelerini sergilemelerine olanak sağlandı: Fuayenin tüm alanları (balkon, merdiven, merdiven altı, alt fuaye, asma kat) oyuncuların jonglörlük, hokkabazlık, sihirbazlık, ateşbazlık hünelerine tanıklık etti; pantomim, dans ve şarkılara seyircilerin katılması sağlandı. Böylelikle daha olaylar dizisi başlamadan seyirci oyunun coşkusuna ortak edilmiş oldu. Seyirci bir anlamda hem oyun kişileryle tanıştı hem de oyuncu kadrosuna katılmış oldu. Seyir yerine geçip yerine oturduğunda ise hevesli ve coşkulu bir ruh haliyle gösterimin ayrılmaz bir parçası haline geldi. Oyunun ilerleyen bir bölümünde seyircilerden birinin "kaybolmuş bir oyuncu" yerine sahneye davet edilip onun rolünü canlandırması istendiğinde bu davet son derece olağan karşılandı. Hatta diğer seyirciler kendileri çağrılmadığı için hayıflanmalarını ifade ettiler. **İki Efendinin Uşağı**'nda olaylar dizisi içinde doğrudan görevi olmayan oyuncular en ön sıradaki seyircinin hemen önünde yer kapmış

oturan seyirciler gibiydi. Seyircinin oyuncunun bedenine bu denli yakın olması ve hatta oyuncuların bir sonraki antreleri için hem onların önünde hazırlanmaları genelde bir oyunun yarattığı ilüzyonu bozacakken bu oyunda seyirciyi oyuna katmış oluyordu. **İki Efendinin Uşağı**'nda buna benzer “yabancılaştırma” etmenleri (otelin yerine bir direğe asılı “otel” yazısının asılması gibi) ortaoyununun sahneleme trüklerinin uzantısı olarak ele alındı. Ayrıca commedia dell'Arte'nin sadece gerekenlerin sahnede olması ilkesi hep gözönünde tutuldu. **İki Efendinin Uşağı**'ndan örneklersek, Brighella'nın otelinin lokantasını oluşturmak için bir sehpa, iki tabure kullanmakla yetinilmiş, yine aynı biçimde iki taburenin birleştirilmesiyle Florindo'nun kaldığı otel odası oluşturulmuştur. Dört taraftan seyircinin çevrelediği sekizgen yükseltinin ortasına konulan bir büyükçe koltuk Pantolone'nin evindeki bir salonu anlatmıştır, yine bu platform üzerine yerleştirilen, içinde çiçek olan iki saksı Pantolone'nin evinin avlusuna dönüşmüştür. Bu yükselti hiçbir aksesuar ya da dekor parçası kullanılmadığı sahnelerde Venedik'te bir meydan olarak kullanılmıştır. Platformun çevresi gerektiğinde göstermeci bir anlayışla Venedik'te bir kanala dönüştürülmüş, bu kanalın üzerine yerleştirilen bir köprü anılan meydanın başka bir sokakla bağlantısını kurmuştur.

Yazının başında da belirtildiği gibi ortaoyununda da sahnede yalnızca önceden belirlenmiş alanlar yer almaktadır. Her iki geleneğin de ikinden giderek örneğin **Hastalık Hastası**'nda ortada oynanan oyunun/yükseltinin tam ortasında koltuk/klozete yer verildi. Oyun böylelikle hem geleneğe bağlanmış oldu, hem metnin gereksinimlerini karşıladı. Biliyoruz ki, Goldoni ve Moliere oyunlarında commedia dell'Arte tiplerine karakter boyutu kazandırmıştır. Her iki oyunun meydan sahne yorumlarında commedia dell'Arte'nin kalıp tiplerine gönderme yapılmış, Goldoni ve Moliere'in geleneği ele alış biçimleri göz ardı edilmemiştir. Ancak söz konusu tiplerin beden formları korunmuş, karakter boyutlarını silmemek için sahne makyajı ile yetinilmiştir. Kostüm yapılırken “grotesk olan” tasarımın çıkış noktası olmuştur. **İki Efendinin Uşağı**'nda commedia dell'Arte geleneğinin kostüm anlayışına bağlı kalınmıştır. **Hastalık Hastası**'nda ise dönemin kostüm anlayışına bağlı kalınmakla birlikte “grotesk bir dünya yaratmak” için grotesk fikrinden beslenen abartı/çarptırma oyunun yorumunu destekleyen bir dil olarak kullanılmıştır. Oyun kişilerinin iç

COMMEDIA DELL'ARTE ETKİSİNDE ÜÇ OYUN BEŞ YORUM

dünyalarının dışavurumu kostümlerde yansısını bulmuştur. Örneğin, Argan'ın parasını ele geçirmek için cinselliğini kullanan karısı Beline'in kostümünde cinselliğini ön plana çıkaracak bir abartıya gidilmiştir. İki önde ikisi arkada olmak üzere dört memeli olan kadının göğüs dekoltesi olabildiğince cömert olarak tasarlandı. Thomas Diafairus'un şapkasında fallik bir bezeme oluşturuldu. Noterin kulaklarından biri diğerine göre daha büyük boyuttaydı.

Meydan sahne oyunculuğu hem oyun alanının geometrik yapısından hem de seyirciyle olan yakın ilişkisinden dolayı çerçeve sahne oyunculuğundan farklı bir çalışmayı gereksinir. Üstelik bir de söz konusu olan commedia dell'Arte ve ortaoyunu üslubunun karışımıysa oyuncu, komedi oyunculuğunun gerektirdiklerini de yerine getirmek zorundadır. Yorumumuz bir taraftan commedia dell'Arte'nin yüksek tempolu oyunculuğunu diğer taraftan ortaoyununun tüm yönlere yönelik oyunculuğunu zorunlu kılmıştır. Bu nedenle prova dönemlerinde enerjisi yakalamak temel meselelerden bir oldu.

Çerçeve sahne ister istemez oyun yerini seyir yerinden uzaklaştırır; iki alan arasına kaçınılmaz olarak mesafe koyar. Çerçeve sahnenin seyircisi karanlıkta, kendisinden uzakta aydınlık bir kutu içinde olup bitene bakar; oyunun dışında bırakılır. Çerçeve sahne meydan sahnenin olanak verdiği seyir yeri/oyun yeri birlikteliğini sabote eder. Goldoni ve Moliere'in oyunları çerçeve sahne için yazılmıştır. Commedia dell'Arte de aslında tam ortada oynanmaz; seyirci oyun alanını üç yerden çevreler. Meydan sahne ortaoyununun oyun yeridir. Kocaeli Süleyman Demirel Kültür Merkezi ile Bursa Tayyare Kültür Merkezi'nin sahneleri çerçeve sahneler. Her iki oyunu da seyir yeri-oyun yeri arasındaki sıcak ilişkiyi çerçeve sahneye rağmen yaratmak gerekliliği karşılaştığımız en önemli sorunlardan biriydi. Bizim için hem Goldoni hem de Moliere'in oyunları **(İki Efendinin Uşağı ve Hastalık Hastası)** meydan sahnede oynandığında gerçekliğine ulaşmış oluyordu. Ancak, sahnelerin çerçeve dışında herhangi bir düzenlemeye olanak vermemeleri bizi çözüm arayışına itti. Mesafeyi asgari ölçüde kaldırmak üzere seyirciye doğru eğimli yükseltilerden yararlandı; seyir yeri oyun alanına dahil edildi: Kimi sahneler seyir yerine taşındı; oyuncuların giriş-çıkışları için seyir yeri kullanıldı.

İki Efendinin Uşağı'ndaki açılış dansı seyir yerinin en arkasından başlatıldı. Oyuncular seyircilerin varlığının farkında olarak, onlara yönelerek hatta kimi anlarda onları selamlayarak sahneye çıktılar. İkinci perdenin giriş dansı da benzer bir biçimde oyuncuların yan kapılardan girmesiyle başladı. **Hastalık Hastası**'nda "kaybolan oyuncu"nun aranması gibi kimi sahneler, sahnede değil seyir yerinin hemen hemen tüm alanlarında oynamak üzere düzenlendi. Yine de Goldoni ile Moliere'in oyunlarının meydan sahnede çalışılmasının, yazarların komedi anlayışlarına daha uygun olduğu görüşünü savunmaktayız.

Ortada oynanan oyun seyirciyle bir yakınlık kuruyor olsa da aynı zamanda çerçeve içinde oyun izlemeye alışkın olan seyircide bazen belli belirsiz, bazen had safhada bir rahatsızlık duygusuna neden olur. Bu rahatsızlık duygusu commedia dell'Arte oyun çıkarma geleneğinin oluşturduğu tekinsiz atmosferle birleştiğinde amaçlanan yerine getirilmiş olur. Commedia dell'Arte geleneğinde "her an her şeyin olabileceği" kurgusu oyunları heyecan ile izleme duygusunu yaratır. Seyirci rahatsızlığından memnuniyet duyar. Bu her an her şey olabilecek duygusu oyunu izlettiren basat öğelerden biridir. Zaten grotesk olan ile karnavalesk olan da rahatsızlık, korku, tekinsizlik ile bu duyguların cazibesinin bir araya gelmesinden oluşur. Bu nedenle bizim yorumlarımızdaki grotesk ile karnavaleskin, reji anlayışında ve kostümde, makyajda, tavırlarda yansımaları Goldoni ile Molière'in muradını en iyi biçimde gerçekleştirmiştir düşüncesindeyiz. En basit anlatım biçimiyle oyunların akışları bir anda kesilir: **İki Efendinin Uşağı**'nda Trufaldino, Beatrice'ye gelen bir mektubu açmıştır. Beatrice uşağı Trufaldino'yu bu kabahatinden dolayı kafasını kanalın suyuna sokup çıkararak cezalandırır. Beatrice bu hareketi bıraktığı halde Trufaldino gittikçe artan bir tempoyla aynı hareketi tekrarlamaya devam eder. Oyun bu arada duraklamaya uğrar. Seyircinin oryantasyonu bozulmuştur ama şaşırtıcı biçimde/ironik olarak bu sapma onu oyuna da bağlamaktadır. Rutin uzadıkça ve tekrarlandıkça seyirci gittikçe anlamsızlaşan sahne hareketine gittikçe vahşileşen bir kahkahayla tepki verir. Bizim yorumlarımızda bu sahneler oyuncuların yaratıcılıklarını doğaçlamalarla zirveye taşıdıkları sahneler oldu. Doğru bir zamanlama yerinde bir uzatma ile seyirci kendini groteske uzanan bir gülme krizine kapırdı. Commedia dell'Arte'nin lazzileri karşılıklarını bizim sahnemizde de böylece bulmuş oldu.

Her iki oyunun çerçeve sahne yorumlarında kostüm ve mekan anlayışlarında değişikliğe gidilmedi. Oyun metinlerinde de... Oyunculardan yüksek tempolu oyunculuk beklendi. Tabii ki, oyun kişilerinin bedensel hareketleri çerçeve sahnenin gerektirdiği gibi düzenlendi. Çerçeve sahnenin ister istemez ilüzyon koşullaması, oyuncuların seyirciye yönelik oynamaları ile aşıldı. Grotesk ve karnavalesk olan mümkün olduğunca çerçeve sahnede de korundu.

Türel Ezici'nin Ahmet Mithat Efendi'nin **Felâton Bey ile Râkım Efendi** romanından aynı adla sahne için uyarladığı oyun metni²⁵ göstermeci sahneleme anlayışına uygun bir metindir. Oyun çıkarma ve oyun-içinde-oyun mantığı ile oluşturulmuş olan metne sahnede bir boyut daha kazandırılmış ve tiyatronun sahne arkası/mutfağı da bir başka düzlem olarak oyun içine katılmıştır. Metindeki prova ve seyirciyle diyalog seçenekleri arasında bir seçim yapılmış ve oyunsal bir prova süreci olarak yorumlanmıştır. Bir anlamda Ahmet Mithat Efendi'nin romanı keserek okuyucu ile kurduğu diyalog ile Ezici'nin rejisörünün seyirci ile kurduğu diyalog, tiyatronun mutfağını seyirciye açarak karşılığını bulmuştur. Metnin ortaoyunu ve Karagöz çerçevesinde yazılmış olması rejide ortoyunu ile commedia dell'Arte'nin harmanlanmasına olanak sağlamıştır.

Oyun iki ana oyun kişisi olan Felâton Bey ile Râkım Efendi dolayımında Doğu-batı karşıtlığını ele almaktadır. Doğu'yu temsil eden Râkım Efendi'ye çalışkanlık, tutumluluk, ölçülülük, azim, başarı gibi olumlu özellikler yüklenirken, Felatun Bey'e müsriflik, çapkınlık, cehalet, gösteriş budalalığı gibi olumsuz özellikler atfedilmiştir. Doğu ile Batı arasındaki bu kaba ayırım tavır oyuncululuğuna olanak sağladı. Tavır oyuncululuğunu ise hem komiği çıkarttığı için hem de abartıya olanak sağladığı için commedia dell'Arte ve ortaoyunu geleneklerinin üstüne inşa ettik. Yergiyi uğrayan Felâton Bey ve ailesini commedia dell'Arte'nin kalıp tiplerinin kalıplaşmış hareketleri dolayımında oluşturduk. Râkım Efendi ve çevresindeki ise daha bize uygun olan tipllemelerle –ortaoyunu tipllemeleriyle- temsil etmek yoluna gittik. Temelde birbirine eşdeğer olarak değerlendirilebilecek iki oyunculuk üslubu, aynı zamanda farklı kültürlerden kaynaklanması nedeniyle iki tavır arasındaki

²⁵ Ahmet Mithat (eser). Türel Ezici. Felâton Bey ile Râkım Efendi. Ankara: Devlet Tiyatrosu Başdramaturluğu, (Yayınlanmamış Oyun Metni)

farkı ortaya çıkarmada başarılı oldu. Ortaoyunundan bildiğimiz tiplere özgü sözler, konuşmalar, aksesuarlar, giysiler; commedia dell'Arte geleneğindeki abartılı tavırlar ve maskaları andıran mask makyaj kullanıldı. Groteski ve karnavaleski anıştıran sahne plastiği oyunun seyir zevkini arttırdığı gibi, Ahmet Mithat Efendi'nin romanında murad ettiğinin altını çizmiştir düşüncesindeyiz.

Konak Sahnesi'nin çerçeve sahnesinin kısıtlamaları yorumun mekan oluşturma anlayışıyla aşılmaya çalışıldı. Yazar/ rejisör Ahmet Mithat Efendi rejisi masasıyla seyircinin içinde konuşlandırıldı. Oyuncuların sahne arkası hazırlıkları yine seyircinin içinde yer aldı. Işıklı aynalarının önünde makyajlarını yapan, saçlarını düzeltten oyuncuların izlemek seyircinin kendini oyundan saymasını sağladı. Seyir yerinin hem oyunun oynanma mekanı olarak hem de oyuna hazırlanma mekanı olarak değerlendirilmesi seyirci ile oyuncu arasında çerçeve sahnenin yarattığı uzaklığı ortadan bir ölçüde kaldırmıştır. Ayrıca sahnedeki yükseltinin seyirciye doğru eğimli tasarlanmış olmasının bir nedeni de iki taraf arasında yakınlaşmayı sağlamaktır. Oyuncuların kendi rolleri dışında sahnede yer almaları, orkestranın oyun içindeki müzik, ses ve efektleri seyircinin gözünün önünde yapması, oyunu hayat gerçekliğinin içine taşımıştır.

Hem commedia dell'Arte'nin hem de ortaoyununun sadece gereken eşyaya izin veren dekor anlayışı benimsenmiştir. Yükselti, üzerine konulan bir masa ve bir kaç sandalye ile "Râkım Bey'in evinde bir oda", "Felâton Bey'in evinde bir oda", "Ziklas'ların evinde bir oda"ya dönüşmüştür.

Felâton Bey ile Râkım Efendi oyununda dönemin kostüm anlayışına sadık kalınmış ama yine kostüm tasarımında belli ölçüde abartıdan faydalanılmıştır. Abartılı kostümler, özellikle Batılılaşmayı yanlış anlayan oyun kişilerinin düştükleri komik durumun altını çizmek için kullanılmıştır.

Felâton Bey ile Râkım Efendi'nin oyunculuk çalışması hem commedia dell'Arte ve ortaoyunu oyunculuğunun harmanlanma-

sını, hem de oyuncunun seyirci içinde açık biçimin gerektirdiği yalnızlık ve birliktelik, mesafe ve yakınlık karşıtlıklarını gerektirmektedir. Oyuncunun farklı biçimleri özümsemesi ve icra etmesi açılarından zorlayıcı ve eğitici özelliklere sahip olan bu anlayış oyunun oynama ve seyir zevkini arttırmıştır düşüncesindeyiz. Bir oyunun tiyatro/oyunsuluk özelliklerini en geniş çerçevesiyle çalışılmış ve yansıtılmış olduğu kanısındayız.

SONUÇ

Üç oyun ve beş sahne yorumunda commedia dell'Arte ve ortaoyunu, geleneklerinden yararlanmıştı. Ortaoyununa özgü ortada oyun çıkarma, tipler, mekan oluşturma ve commedia dell'Arte'ye özgü kurgulama, tipler, giysi, mekan oluşturma, oyundan sapmalar rejî yorumlarının başat niteliğini oluşturmakta tüm sayılan nitelikler oyunları grotesk ve karnavalesk bir temsil ve alımlamaya doğru götürmüştür. Goldoni, Molière ve Ahmet Mithat Efendi/Türel Ezici'nin insanda saptadıkları zaafı, özellikle commedia dell'Arte oyunculuğuna zemin hazırladığı düşüncesindeyiz. Commedia dell'Arte yerginin önlemez bir kahkaha ile karşılanması hedeflerimize uygun düşmüştür. Commedia dell'Arte beşyüzyıla yakın bir süredir hayatta kalmasının nedeni bizce burada gizlidir.

İKİ EFENDİNİN UŞAĞI

Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü, 2003-2004



Yazan: Carlo Goldoni

Çeviren: Rekin Teksoy

Yöneten: Levent Suner

Dekor Tasarım: Levent Suner

Işık Tasarım: Erkan Ergin

Dans Düzeni: Yasemin Kalaç

Eskrim: Ferhunde Kaya

İKİ EFENDİNİN UŞAĞI

Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları, 2007-2008 Tiyatro Sezonu



Yazan: Carlo Goldoni

Çeviren: Rekin Teksoy

Yöneten: Levent Suner

Dekor Tasarım: Hakan Dünder

Kostüm Tasarım: Zuhâl Soy

Işık Tasarım: Cafer Yiğiter

Dans Düzeni: Gökmen Kasabalı

HASTALIK HASTASI

Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü, 2005-2006



Yazan: Molière

Çeviren: Lütüfî Ay

Yöneten: Levent Suner

Dekor Tasarım: Levent Suner

Kostüm Tasarımı: Levent Suner

Işık Tasarımı: Erkan Ergin

Müzik: Dilan Öztoprak

Dans Düzeni: Ezgi Çağlar - Ferdi Yıldız

HASTALIK HASTASI

Bursa Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları, 2008-2009 Tiyatro Sezonu



Yazan: Molière

Çeviren: Lütfi Ay

Yöneten: Levent Suner

Dekor Tasarımı: Levent Suner

Kostüm Tasarımı: Funda Çebi

Müzik: Dilan Öztoprak

Dans Düzeni: Ferdi Yıldız

FELÂTUN BEY ile RÂKİM EFENDİ
İzmir Devlet Tiyatrosu, 2008-2009 Tiyatro Sezonu



Eser: Ahmet Mithat Efendi

Uyarlayan: Türel Ezici

Yöneten: Levent Suner

Dramaturg: Pınar Merterkek

Dekor Tasarımı: Savaş Çevirel

Kostüm Tasarımı: Yıldız İpeklioğlu

Işık Tasarımı: Hasan K. Yalman

Dans Düzeni: Neslihan Öztürk

KAYNAKÇA

- Allardyce, Nicoll. *Masks Mimes and Miracles, Studies in the Popular Theatre*. New York: Cooper Square Publisher, Inc., 1963.
- And, Metin. *Geleneksel Türk Tiyatrosu: Köylü ve Halk Tiyatrosu Gelenekleri*. İstanbul: İnkılap Kitabevi, 1985.
- Bakhtin, Michael. *Karnavaldan Romana*. Çev.: Cem Soydemir. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2001.
- Braun, Edward. *Meyerhold on Theatre*. London: Methuen, 1969.
- Brockett, Oscar. *Tiyatro Tarihi*. Çev.: Beliz Güçbilmez, Sevinç Sokullu, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda Öndül, Sibel Dinçel. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000.
- Ducharte, Pierre Louis. *The Italian Comedy*. New York: Dover Publications, Inc., 1996.
- Emeksiz, Abdülkadir. (Haz.) *Orta Oyunu Kitabı*. İstanbul: Kitabevi Yayınları, 2001.
- Goldoni, Carlo. *İki Efendinin Uşağı*. Çev.: Rekin Teksoy. İstanbul: Nisan Yayınları, 1995.
- Grantham, Barry. *Playing Commedia*. London: Nick Hern Books, 2000.
- Kahan, Gerald. *Jacques Callot*. University of Georgia Press, 1976.
- Karacabey, Süreyya. "Gelenekselden Batı'ya Türk Tiyatrosu", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi: Türk Tiyatrosu Semineri (31 Mart-2 Nisan 1995, Wrocław) 1997*.
- Konur, Tahsin. "Ortaoyunu", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi: Türk Tiyatrosu Semineri (31 Mart-2 Nisan 1995, Wrocław) 1997*.
- Kudret, Cevdet. *Ortaoyunu*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1973.
- Mithat, Ahmet (eser), Ezici, Türel. *Felâton Bey ile Râkım Efendi*. Ankara: Devlet Tiyatrosu Başdramaturgluğu, (Yayınlanmamış Oyun Metni)
- Molière. *Hastalık Hastası*. Çev.: Lütfi Ay. Ankara: İnkılap ve Aka Kitabevleri, 1982.
- Nutku, Özdemir. *Oyunculuk Tarihi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1995.
- Özgü, Melahat. "Molière", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi Moliere Özel Sayısı*, sayı: 5, 1975.
- Richards Kenneth ve Laura Richards. *The Commedia dell'Arte*. Oxford: Blackwell, 1990.
- Rudlin, John. *Commedia dell'Arte*. Çev.: Ezgi Ege İpekli. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları, 2000.
- Sokulu, Sevinç. *Türk Tiyatrosunda Komedyanın Evrimi*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları, 1979.
- Suner, Levent. "Moliere, Hastalık Hastası ve Grotesk Üzerine..." *Hastalık Hastası Oyun Broşürü*. Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih- Coğrafya Fakültesi, Tiyatro Bölümü, 2006.
- Suner, Levent. "İki Efendinin Uşağı'nı Sahnelerken..." *İki Efendinin Uşağı Oyun Broşürü*. Kocaeli Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları, 2007.

Suner, Levent. "Romandan Sahneye". Felatun Bey ile Rakım Efendi Oyun Dergisi. İzmir Devlet Tiyatrosu, 2008.

Şener, Sevda. "Molière ve Türk Komedyası", Tiyatro Araştırmaları Dergisi: Moliere Özel Sayısı, sayı: 5, 1975.

Türkmen, Nihal. Orta Oyunu. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1991.

Yanıkaya, Zerrin. "Tiyatroda Grotesk: Tiyatroda Grotesk ve Bir Örnek Olarak Fernando Arrabal Tiyatrosu". Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tiyatro Anabilim Dalı; Yayınlanmamış Doktora Tezi, 2003.



