

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



ANTİK ROMA DÖNEMİ KOMEDYASINDA METATİYATRO:
PLAUTUS VE TERENTIUS

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Dilşad BOZYİĞİT

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı
Sahne Sanatları Programı

OCAK, 2024

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**ANTİK ROMA DÖNEMİ KOMEDYASINDA METATİYATRO:
PLAUTUS VE TERENTIUS**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Dilşad BOZYİĞİT
(Y2012.210015)

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı
Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Münip Melih KORUKÇU

OCAK, 2024

ONAY FORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek lisans tezi olarak sunduđum, “Antik Roma Dönemi Komedyasında Metatiyatro: Plautus ve Terentius” adlı çalışmanın, tezin proje safhasından, sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’da gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla beyan ederim. 24/Ocak/2024

Dilşad BOZYİĐİT

ÖNSÖZ

Hayatımın tiyatrodan sonra ikinci önemli durak noktası olan klasik filolojiyle tanışmam, artık hayatta olmayan sevgili hocam Güngör Dilmen'le Müjdat Gezen Sanat Merkezi'nde tanışmamız sayesinde oldu. O günlerde hayatımda aralanan bu kapının şimdilerde böyle bir üretimle sonuçlanması benim için mutluluk verici. Şüphesiz, bugün, Plautus ve Terentius özelinde değerlendirdiğimiz oyunlar, aslında uzun yıllar devam etmiş olan batı tiyatro geleneğinin de ilk örnekleri. Bu iki yazara günümüz performans çalışmaları perspektifinden bakabilme ve iki bin yılı aşan bu köprüyü kurabilme fırsatı bulabildiğim için çok şanslıyım, ki bu köprü aynı zamanda hayatımdaki iki disiplin arasında kurabildiğim de bir köprü oldu.

Bunu gerçekleştirebildiğim için, öncelikle İstanbul Üniversitesi Latin Dili ve Edebiyatı'nda yol arkadaşım olan ve yüksek lisans yapmam konusunda beni en çok heveslendiren Doç. Dr. Bergen Coşkun Özüaydın'a teşekkür etmem gerekir. İstanbul Aydın Üniversitesi'nde başta, bu tezin oluşumunda bana yol gösteren danışmanım Prof. Dr. Münip Melih Korukçu, yeni bakış açıları kazanma konusunda çok şey öğrendiğim Doç. Dr. Selen Korad Birkiye ve Prof. Mehmet Birkiye emekleriniz için çok teşekkür ederim.

Bana bu yolculukta, desteğini esirgemeyen arkadaşım Şebnem Dokurel Topçuoğlu ve hep yanımda varlığını hissettiğim eşim Burak Güngör, iyi ki varsınız.

Ocak 2024

Dilşad BOZYİĞİT

ANTİK ROMA DÖNEMİ KOMEDYASINDA METATİYATRO: 'PLAUTUS VE TERENTIUS'

ÖZET

Metatiyatro/metadrama terimi, '*teatrallik*', '*refleksivite*', '*teatral yanılısama biçimleri*' ya da '*oyun içerisinde oyun*' gibi farklı ifadelerle yıllar içerisinde dile getirilmiştir. Lionel Abel tarafından, yeni-eleştirel bir kavram olarak ortaya konmuş olan, bir oyunun drama veya tiyatro olarak kendi doğasına veya performans koşullarına dikkat çeken yönlerini tanımlayan metatiyatro; 1980ler'de post-yapısalcılığın gelişiyle en parlak dönemini yaşamış, takip eden yıllarda da bu kavram üzerine düşünceler, farklı boyutlarıyla değerlendirilmeye devam etmiştir.

Tezimizde, amacımız, öncelikle, zaman içerisinde farklı açılardan bakılmış olan kavramın çerçevesini çizmek ve bu çerçeve doğrultusunda, Plautus ve Terentius'un komedy eserlerinin okumasını gerçekleştirmektir. Antik Roma Komedyası oyunlarında metadramatik öğeler ne ölçüde mevcuttur ve oyunun temel yapısına ne kadar hizmet etmektedir? Oyunların içerdiği metadramatik boyutun, esere kazandırdığı nitelikler üzerinde durulacaktır. Metatiyatro kavramı üzerinden okuma yapılırken, oyunlarda, öncelikle seyirci-oyuncu ilişkisinin nasıl gerçekleştiği, Roma kültür yansımaları ve açık metateatral öğelerin kullanımı değerlendirilmiştir.

Çalışmamızda, Plautus ve Terentius'un model aldığımız oyunlarında, metatiyatro öğelerinin, iki yazarın, mizahlarını yaratmadaki araçları olarak kullanmış oldukları sonucuna varılmıştır. İncelediğimiz metateatrick tekniklerin çoğunun nihai amacı komik etkinin yoğunlaştırılmasını içerir. Her iki yazarın oyunlarında da metateatral seçimler, oyunun niteliğini ve yazarların seyirciyle kurmak istedikleri ilişkinin yönelimini belirlemiştir. Plautus kurduğu gerçeklik sınırları içerisinde seyirciyi sürekli ve yoğun biçimde dahil ederken; Terentius bu gerçekliğe sınırlı bir müdahale ile, seyirciyle ilişkisini kurmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Metatiyatro, Komedyaya, Plautus, Terentius, Antik Roma

METATHATER IN ANCIENT ROMAN COMEDY: ‘PLAUTUS AND TERENCE’

ABSTRACT

The term metatheater/metadrama has been expressed over the years with different expressions such as 'theatricality', 'reflexivity', 'forms of theatrical illusion' or 'play within the play'. Metatheatre, introduced by Lionel Abel as a neo-critical concept, describes aspects of a play that draw attention to its own nature or performance conditions as drama or theatre; It experienced its brightest period with the advent of post-structuralism in the 1980s, and in the following years, thoughts on this concept continued to be evaluated from different dimensions.

In our thesis, our aim is, first of all, to draw the framework of the concept, which has been viewed from different perspectives over time, and to read the comedy works of Plautus and Terence in line with this framework. To what extent are metadramatic elements present in the plays of the Ancient Roman Comedy and how much do they serve the basic structure of the play? Emphasis will be placed on the qualities that the metadramatic dimension of the plays brings to the work. While reading through the concept of metatheater, first of all, how the audience-actor relationship takes place, Roman cultural reflections and the use of open metatheatrical elements in the plays were evaluated.

In our study, it was concluded that in the plays of Plautus and Terence, which we took as models, the two authors used metatheatre elements as tools to create humor. The ultimate goal of most of the metatheatrical techniques we have examined involves intensifying the comic effect. In both writers' plays, metatheatrical choices determined the nature of the play and the direction of the relationship the writers wanted to establish with the audience. While Plautus constantly and intensively includes the audience within the boundaries of reality he established; Terence establishes his relationship with the audience with a limited intervention in this reality.

Keywords: Metatheatre, Comedy, Plautus, Terentius, Ancient Rome

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ONUR SÖZÜ	i
ÖNSÖZ.....	iii
ÖZET.....	v
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	ix
KISALTMALAR LİSTESİ	xi
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xiii
I. GİRİŞ	1
II. METATİYATRO	5
A. Kavramın Ortaya Çıkış ve Gelişimi	5
B. Metateatral Durum ve Yabancılaşma Modeli	18
C. Açık ve Biliçli Metatiyatro/Metadrama Çeşitleri	22
1. Oyun içinde oyun	22
2. Oyun içinde tören.....	26
3. Rol İçinde Rol Oynama	29
4. Oyun içinde edebi ve gerçek yaşam referansı	31
5. Kendine referans/ otoreferans	35
6. Drama ve Algı /Algı alanına giren tema ve motifler.....	36
III. ANTİK ROMA DÖNEMİ KOMEDYASI'NDA METATİYATRO	39
A. Antik Roma Dönemi Komedyası	39
1. Yunan Komedyasının etkisi.....	45

B. Plautus Komedyelerinde Metatiyatro	49
1. Amphitrou (Amphitriyon)	51
2. Aulularia (Çömlek)	57
3. Bacchides (Çifte Bacchisler)	62
4. Captivi (Esirler)	67
5. Curculio (Buğday Kurdu).....	70
6. Epidicus.....	76
7. Menaechmi (İkizler).....	81
8. Mercator (Tecimen)	86
9. Miles Gloriosus (Plavracı Asker)	91
10. Rudens (Urgan)	97
C. Terentius komedyelerinde metatiyatro	102
1. Andria (Andros Güzeli)	103
2. Hecyra(Kaynana)	108
3. Heauton timorumenos (Kendinin Celladı)	112
4. Eunuchus (Hadım Ağası)	116
5. Phormio	119
6. Adelphoe (Erkek Kardeşler).....	123
IV. SONUÇ.....	127
V. KAYNAKÇA	131
ÖZGEÇMİŞ.....	141

KISALTMALAR LİSTESİ

Adel.	: Adelphoe
And.	: Andria
Aris.	: Aristoteles
Amph.	: Amphitriou
Aul.	: Aulularia
Capt.	: Captivi
Cur.	: Curculio
Epid.	: Epidicus
Epis.	: Epistulae
Eunch.	: Eunuchus
Hec.	: Hecyra
Heu.	: Heauton timorumenos
Liv.	: Livius
Men.	: Menaechmi
Mil.	: Miles Gloriosus
Mer.	: Mercator
Rud.	: Rudens
Phor.	: Phormio
Plat.	: Platon
Rep.	: De re publica
Poet.	: Poetica
bkz.	: Bakınız
Çev.	: Çeviren

Eng. trans. : English translation

Vd. : Ve diğeri

ÇİZELGELER LİSTESİ

Sayfa

Çizelge 1.	Plautus komedyalarında yer alan metatiyatro öğeleri.....	102
Çizelge 2.	Terentius komedyalarında kullanılan metateatral öğeler	126

I. GİRİŞ

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren, Antik Roma Dönemi Tiyatrosuna dair bilimsel çalışmalarının iki ana yönelimi olduğu görürlür, bunlardan ilki ‘Yunan Komedyasının etkisi’ ikincisi ise ‘Saturnal etki’dir. İkisinin bilimsel arenada konu edilişi birbirine yakın tarihlerde gerçekleşir; 1967 yılında, Eric Handlay, Menander’in *Dis Exapaton* adlı oyununun papirüsünü İngiltere’de deşifre edip yayınlar ve bunu takip eden 1968 yılında Segal, özellikle Plautus özelinde yaptığı 1968 tarihli *Roman Laughter* adlı eseriyle Saturnal bakış açısını sunar.

Yunan Yeni komedisinin etkisi, Roma tiyatrosunun Yunan geleneğiyle devamlılığını vurgular. Saturnal gelenekte olan "alt-üst" edilen unsurların varlığı yadsınmaz ancak onları ana unsurlardan ziyade küçük unsurlar olarak görür ve kökenlerini bir ideolojiye atfetmekten çekinir ve Yunan geleneğinin sürekliliğini vurgular. Romalı yazarlar zorunlu olarak Latin dilinde yazmışlardır ve oyunlardaki birçok gülünç ya da tutarsız unsurun da, sonradan yapılan eklemelerle oluştuğuna inanılmaktadır (Leo,1912; Zwierlein,1990; Lowe,1992; Fontaine,2007 vd.). Buna karşın, Plautus’un Bacchides’ine model teşkil eden Menander’in *Dis Exapaton*’unun önemli papirüsünün istisnası dışında Plautus’un oyunlarından günümüze ulaşan Yunanca orijinallerinin veya herhangi bir kesişim noktasının olmayışını vurgulayan yazarlar da mevcuttur. Fraenkel’in metin çalışmaları, ardından Stark, Anderson ve Lowe gibi akademisyenler Plautus’un bilinçli olarak Yunan Yeni Komedyasının edebi geleneği içinde çalıştığını vurgulayarak, sadece orijinallerinin karakterlerini, olay örgüsünü veya dilini basit bir yeniden üretim olarak ele almayarak, bunun yerine geleneğin unsurlarını bastırma ya da geliştirme yoluyla onları kendisine ait kıldığını belirtirler.

Adını özellikle, Plautus komedisinin oynandığı ruh olarak Roma’nın kış festivalinden alan Saturnal görüş, 1968’de Segal’in ortaya koyduğu iddiaların ardından zamanla, kademeli olarak kabul edilir ve pekiştirilir. Bununla birlikte, Bakhtin’in karnaval teorisi veya düzenbaz figürünün folklor temelli çalışması gibi

yıkıcı edebiyat üzerine çeşitli çalışmalar, Eski Yunan Komedisini yorumlamaya yardımcı olmak için zaten kullanılmıştır. Bakhtin Antik Attika komedisinin Orta

Çağ karnavalına benzerliği nedeniyle "güçlü bir şekilde karnavallaştırıldığını" belirtir.

Saturnal görüş, seyircinin oyunları izlerken, Roma toplumsal normlarından geçici olarak bağımsızlığını vurgular. Oyunların dramatik yanılması içinde mimetik gerçekliğin kendisinden arınmış "alt-üst olmuş" bir dünya ortaya konur; ilham kaynağı ise yerli İtalyan Atellan maskaralık gelenekleridir (Segal,1987; Gratwick,1982; Danese, 2002; Lefèvre,1991 vd.).

Doksanlı yıllar itibariyle ise, çağdaş tiyatronun gelişen ve dönüşen yapısıyla da paralel, üçüncü bir yönelim ortaya çıkmış ve performans çalışmaları, teatral etkinlik olayını, hem oyuncuların hem de izleyicinin teatral deneyim ve beklentilerini paylaştığı, Yeni komedi geleneğinin Romalılaştırılmasından farklı bir değişken olarak vurgulamışlardır. Plautus'un ya da Terentius'un gülünç ya da popüler unsurları şimdi, yeni bir bütünün organik bileşenleri olarak yeniden değerlendirilmektedir. Popüler tiyatro yorumlarının ötesinde artık bu yazarların kompozisyon yaratma tekniklerine, zamanın kültür ve toplumu ile ilişkisine, performans uygulamalarına dikkat çekilmektedir. Bu düşünceden hareketle, tezimizin konusu 'Antik Roma Dönemi Komedyası'nda Metatiyatro'dur. Tez çalışmamızda, Antik Dönem Komedyasında, metateatral öğelerin, onun söylemsel ve düşünömsel doğasıyla olan ilişkisini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda, komedyacı yazarlarından, Plautus, Terentius'un eserleri, metateatral özellikleri açısından bir okumayla değerlendirilecektir; oyunların içerdiği metadramatik boyutun, esere kazandırdığı nitelikler üzerinde durulacaktır.

Metatiyatro/metadrama ifadesi 'tiyatro/drama'yı nitelediği konunun ötesi bir düzeyi tanımlamak adına Yunanca 'sonra' veya 'ötesinde', 'eşliğinde' anlamlarına gelen 'μετα-' ön eki getirilerek oluşmuştur; bir oyunun drama veya tiyatro olarak kendi doğasına veya performans koşullarına dikkat çeken yönlerini tanımlar. Metatiyatro, tiyatronun gerçekçi olma iddiasına meydan okuyan bir kavram olarak, yaşadığımız hayatın, yanılması veya keyfiliğine - kısacası teatralliliğine- dikkat çekerek, geleneksel dramatik gerçekçiliğin gizleyeceği çerçeveleri ve sınırları işaretleyen bir kavram olarak ifade edilmiştir. Geleneksel tiyatronun 'dördüncü duvarı'nın çerçevesini kırabilir, seyirciye

saldırmak ya da onu oyunun alanına çekmek için uzanabilir, oyun içindeki oyunlar, bilinçli olarak "tiyatro" karakterleri ve tiyatronun kendisi üzerine yorumlar gibi araçlarla, 'gerçek' ve 'yanılsama' arasındaki sınırlar delinir. Bununla birlikte, oyunun kurgusunun seyircinin akış deneyimindeki hayal gücü üzerindeki iddialarını tamamen ortadan kaldırmaz. Seyircinin deneyimlediği yabancılaşma ilişkiseldir, oyunun devam eden temsil süreçleri tarafından koordine edilir ve sürdürülür.

Pavis, bu kavramı oyun ile gerçek arasındaki ayrımın silindiği bir anti-tiyatro biçimi olarak tanımlar. Başka bir deyişle metadrama geleneksel tiyatronun saklamaya çalıştığı sınırları 'kasten' işaretler ve seyirciye performans ile gerçeklik arasındaki ilişkiyi sürekli olarak hatırlatır. 20. Yüzyılın ikinci yarısında, Lionel Abel tarafından yeni-eleştirel bir kavram olarak ortaya konmuş olan metatiyatro üzerine düşünceler, 1980'lerde post-yapısalcılığın gelişiyle en parlak dönemini yaşamıştır. Abel, bu terimi, öz-bilinçli doğasıyla karakterize edilen "nispeten felsefi bir drama biçimi"ni tanımlamak için kullanır. Richard Hornby (1986), kavramın çerçevesini daha net bir şekilde belirlemiş onu bir drama-kültür kompleksi olarak değerlendirmiş ve sistemli bir çalışma ortaya koymuştur. Polonyalı akademisyen Slawomir Swionek'in ilk olarak 1990 yılında yayınlanan çalışması bu konuda yapılmış önemli çalışmalardan biridir. 2000'li yılların sonrasında ise bu kavram üzerine düşünceler, yeni boyutlarıyla farklı akademisyenlerce değerlendirilmeye devam etmiştir.

Metatiyatro kavramı tek bir sanatsal döneme özgü değildir. Geçmişte, 'metatiyatro'nun, 'teatral yanılsama'nın veya 'dördüncü duvarın kırılması'ndan ibaret olduğu düşünüldüğü gibi, böyle bir olgunun antik tiyatro için geçerli olmadığı savunulmuştur. Çağdaş tiyatronun gelişen ve dönüşen yapısıyla da paralel, Anton Briel (1991), Timothy Moore (1998), Mark Ringer (1998) ve Gregory Dobrov (2001) gibi klasik drama düşünürleri, antik dönem yazarlarının aktör-karakter, oyuncu-seyirci arasındaki sınırları nasıl inşa ettikleriyle ilgilenmişlerdir. Böylece metatiyatro incelemesi daha erken dönemlere kadar genişleyerek, performans araştırmalarının yükselişiyle de örtüşür hale gelmiştir.

Performans araştırmalarının gelişimiyle paralel, araştırmaların antik dönemdeki yazınsal kaynaklar kullanılarak da yapılması, gerek yeniden okumada, gerekse sahnelemedeki yeni olanakların değerlendirilmesi açısından da önemlidir.

Tezimizde, amacımız öncelikle, zaman içerisinde farklı açılardan bakılmış olan kavramın çerçevesini çizmek ve bu çerçeve doğrultusunda Plautus ve Terentius'un tiyatro eserlerinin okumasını gerçekleştirmektir. Antik Roma Dönemi komedyaındaki metadramatik öğelerin yönelimi nedir? Bu öğeler açık ya da kapalı biçimde mi bulunmaktadır? Oyunun temel yapısına ne kadar hizmet etmektedir? Bu sorulara seçtiğimiz yazarların metinleri üzerinden verilecek yanıtlar, kavramın genel niteliğini anlayabilme açısından çok daha doğru ve kalıcı bir kaynak oluşturacaktır.

Tezimizin ilk bölümü metatiyatro kavramına ayrılmıştır; kavramının ortaya çıkışı, gelişimi ve temel bileşenlerinin araştırılması gerçekleşecektir. Abel'in 1963 yılında terimi ilk kullanışından itibaren metatiyatro kavramının izlediği yol ve kavram üzerine çalışmalar yapmış olan bilim insanlarının görüşleri sunulmaktadır. Metatiyatronun işleyişi; seyircide yabancılaşma duygusunu harekete geçirmek için hareket eder, dolayısıyla kavramın tarihsel gelişiminin ardından metateatral durumun nasıl gerçekleştiği ve yabancılaşma modeli aktarılmaktadır. Bölümün sonunda ise, açık ve bilinçli olarak kullanılan metatiyatro çeşitlerinin neler olduğuna (oyun içinde oyun, rol içinde rol, oyun içinde tören, edebi ve gerçek yaşama dair referanslar, özreferans, algıyı etkileyen tema ve motifler), örnek tiyatro metinleriyle paralel yer verilmiştir.

İkinci bölüm ise Antik Dönem Roma Komedyası'nda Metatiyatro kavramını ele almaktadır. Öncelikle, Roma Komedyası'nının kökenleri ve onu şekillendiren öğeler ele alınmıştır. Metatiyatro kavramı üzerinden okuma yapılırken, oyunlarda öncelikle seyirci-oyuncu ilişkisinin nasıl gerçekleştiği, Roma kültür yansımaları ve açık metateatral öğelerin kullanımı değerlendirilmiştir. Kavramı incelerken model olarak aldığımız oyunlar ise; Plautus'un Amphitriou, Aulularia, Captivi, Curculio, Epidicus, Menaechmi, Miles Gloriosus, Mercator, Rudens oyunları; Terentius'un Andria, Hecyra, Heauton timorumenos, Eunuchus, Phormio ve Adelphoe oyunları olacaktır. Metinlerin metrik değerlendirilmeleri çalışmamıza dahil edilmemiştir. Plautus metinlerinin Latince asılları için Friedrich Leo (1895) (Weidmann Berlin) edisyonu, Terentius için Edward St. John Parry (1857) (Whitaker and Co., London) edisyonları kullanılmıştır. Metinlerden yapılan alıntılar dize numaralarıyla verilmiştir. Aksi belirtilmediği sürece, metinlerin türkçe çevirileri tarafımdan gerçekleştirilmiştir.

II. METATİYATRO

A. Kavramın Ortaya Çıkış ve Gelişimi

Metatiyatro/metadrama ifadesi ‘tiyatro/*drama*’yı nitelediği konunun ötesi bir düzeyi tanımlamak adına yunanca ‘sonra’ veya ‘ötesinde’, ‘eşliğinde’ anlamlarına gelen ‘*μετα-*’ ön eki getirilerek oluşmuştur: Ancak meta-tiyatro kesinlikle bütün bir üst-söylem değildir; tiyatroya eleştirel ve bilinçli bir boyut getirilmesini ifade eder, bir oyunun drama veya tiyatro olarak doğasına veya performans koşullarına dikkat çeken yönlerini tanımlar. Oyunu tamamen baltalamadan, üzerinde ekstra bir seviye belirtir. Kısacası, Yunanca *μετά* edatının tüm anlamları gibi işlev görür.

Pavis (1998:210), *Dictionary of Theatre*’da metatiyatroyu; tiyatronun kendisi hakkında konuşan, kendisine gönderme yapan bir anti-tiyatro biçimi olarak tanımlar ve metatiyatro’yu dört ana başlıkta sunar. Metatiyatro kavramının ortaya çıkışı ve gelişim sürecini aktarırken, başlangıç noktası olarak Pavis’in ortaya koyduğu bu dört başlığı kullanırken yanında, bu kavram hakkında sistemli çalışma yapmış olan diğer tiyatro yazarlarını da çalışmamıza dahil ederek, kavramın gelişimi irdelenecektir.

Bunlardan ilki Lionel Abel tarafından temsil edilen standart ‘*tiyatro içi tiyatro*’ modelidir. Bu belki de metatiyatronun en tanıdık modudur. Burada, halihazırda devam etmekte olan oyunun içine bir oyun yerleştirilmiştir. Oyunun kurgusal dünyasındaki karakterler roller üstlenirler, oyunun içinde oyunun kurgusal dünyasında kendileri aktörler ve ardından ikinci dereceden karakterler olurlar. Ayrıca, bazı karakterlerin bu etkinliğe seyirci olarak düzenlendiği, gerçek dünyadaki seyirciyi yansıttığı iki katına çıkmış bir seyirciye sahiptir. Bununla birlikte, bir meta-tiyatro modeli olarak içeride oynamanın her zaman tam bir performansı yeniden üretmesi gerekmez. Aynı etki, rol oynayan ya da başkalarının eylemlerini yöneten karakterler aracılığıyla, gayri resmi, içeride oynama yoluyla da elde edilebilir. Diyalogun ya da belirli sahne nesnelere

doğuştan gelen ikiliğinin ötesine uzanan oyunun bütününün, hem bir dünyanın hem de bir olayın birleşik yönlerinde böylece çifte fenomenolojik bir yöne sahip olduğu ortaya çıkar (Stephenson 2006:115).

Metatiyatro veya meta-oyun fikri ilk olarak Lionel Abel'in 1963'te yayımlanan *Metatheatre A New View Of Dramatic Form* adlı makale koleksiyonunda ortaya çıkmıştır. Abel, bu terimi, öz-bilinçli doğasıyla karakterize edilen “nispeten felsefi bir drama biçimi”ni tanımlamak için kullanır. Abel (1963:167), katarsis odaklı Yunan trajedisinin aksine, Shakespeare, Cervantes ve Calderón'un eserlerindeki kahramanların, “...etrafında gelişen dramayı inşa etmede kendilerinin oynadığı rolün bilincinde” olduğunu öne sürer. Meta-tiyatro kavramı tek bir sanatsal döneme özgü değildir. Abel bunu Pirandello, Genet ve Brecht gibi modern oyun yazarlarının özdönüşümsel dramaturjilerine uygular. Abel'in teorik yapısının merkezinde, “teatralleştirilmiş”, kendine gönderme yapan durumu nedeniyle barok ve modern dramada trajedinin imkansızlığı konusundaki argümanı yer alır (Simon,2011:3). Puchner'in, Abel'in makale koleksiyonunun önsözünde belirttiği gibi, “Dolayısıyla, barok drama için Yunan trajedisi ne ise, modern drama için on dokuzuncu yüzyıl gerçekçiliği ve natüralizmi odur, yani daha sonraki kendi içine kapanan meta-tiyatronun “gerçekçi” öncüsü” (Giriş 14).

‘İşaret ettiğim oyunların ortak bir özelliği var: hepsi zaten teatralleştirilmiş olarak görülen hayat hakkında tiyatro parçalarıdır. Bununla demek istediğim, bu oyunlarda sahnede görünen kişiler, oyun yazarı onları fark etmeden önce dramatik olduklarını kendileri bildikleri için oradalar. Onları başlangıçta dramatize eden neydi? Efsane, geçmiş edebiyat, kendileri... trajedideki figürlerden farklı olarak, kendi teatralliklerinin farkındadırlar (Abel, 1963:134-135).

Abel'a göre, yalnızca belirli oyunlar, içlerindeki olayların ve karakterlerin oyun yazarının icadı olduğunu ve keşfedildikleri kadarıyla aynı anda bize söyler. Bunlar, oyun yazarının dünyayı gözlemlemesinden ziyade hayal gücüyle bulunmuştur; bizi gerçek olaylara veya var olan kişilere inandırdıkları için değil, oyun yazarının ve ayrıca onun karakterlerinin örneklediği dramatik hayal gücünün gerçekliğini gösterdikleri için gerçeklik taşırlar: ...oyun yazarı, olayı baştan sona kontrol edenin kendi hayal gücü olduğunu oyununun kendi yapısında

kabul etme yükümlülüğüne sahiptir.' Oyun yazarının *'dünya bir sahnedir'* ve *'hayat bir rüyadır'* metaforlarını kabul ettikten sonra gerçeklik ve yanılsama arasında ayırım yapma yeteneğini kaybettiğini söyler. Oyunlarda karakterlerin kendilerini basit mimetik yükümlülükten kurtardıkları ve oyun yazarı olma konusunda ısrar ederek yaratıcılarıyla rekabete girdiği genel bir başkaldırı yaşanır. Hamlet için yaptığı yorumda, *'Hemen her önemli karakter bir anda oyun yazarı gibi davranır, bir oyun yazarının drama bilincini bir başkasına belli bir duruş ya da tavır empoze etmek için kullanır'* der (46). *'Falstaff (IV. Hanry), oyun yazarı değilse nedir? (66)'* *'Caliba , en saf anlamıyla kendine atıfta bulunan bir karakterdir, yani bir oyun yazarıdır (Fırtına)(69)'* *'Prospero bir anlamda yaşamın bir göstere olduğunu anlar.'*(70).

Abel *'Tragedia and Metatheatre'*da *metatiyatru*'yu yaratıcısına yeniden bağlamayı ve *metatiyatro* terimini tiyatro tarihini anlamak güçlü bir araç olarak yeniden düşünmek için bir hareket noktası olarak kullanmayı" amaçlar. Pavis'in *Tiyatro Sözlüğü*'nde *metatiyatro*yu tanımlarken, haklı olarak Abel'i terimin yaratıcısı olarak kabul eder, ancak, incelemesinin geri kalanını *theatrum mundi (bütün dünya bir sahnedir)* metaforunun bir uzantısı olarak reddeder. Abel'in trajedinin meta-tiyatro ile tarihsel olarak ardışık ve birbirini dışlayan jenerik karşıtlığına ısrarla odaklanması, kitabın potansiyel etkisini iki şekilde sınırlar; ilk olarak, bunu, öze göndeme yapan fenomenin tanımını ve analizini klasik trajediye önerilen genel karşıtlık içinde vererek sınırlar, böylece diğer yönlerin değerlendirilmesini sınırlamış olur (Stephenson, 2006:165-166). İkincisi, Martin Puchner'in kitabın girişinde belirttiği gibi, Abel'in anlattığı trajediden meta-tiyatroya geçişin, onun hayal ettiğinden çok daha erken gerçekleştiği çabucak ortaya çıktığı için, bu karşıtlık ilişkisi geçerli olmayacaktır: *"Aslında tiyatrunun meta-tiyatro haline gelmemesi neredeyse imkansızdır. Abel, iki bin yıllık büyük dramatik yapıtları incelerken, bir dizi ilgi çekici ama parçalanmış fikir üretilir, ancak kışkırtıcı bir şekilde gelişmemiş ve bağlantısız kalır."*

Shakespeare'in şairden oyun yazarına geçişi hakkında yazan James L. Calderwood, Pavis'in ikinci alt girişini oluşturur ve dramatik olayın kamufle edilmiş temel özelliklerinin yinelenmesi yoluyla başka bir metatiyatro örneği sunarak onun sanat olarak inşa edilmişliğini ortaya koyar. O da Abel gibi, metatiyatronun *'geleneksel türden dramanın ötesine geçen, yaşam ile oyun*

arasındaki sınırların çizildiği bir tür anti-biçim' olarak tanımlar, ancak metadramayı daha geniş kategori olarak kuran Calderwood'un metadraması, bir oyundaki dramanın doğasıyla, özellikle oyun yazma süreciyle ilgili her türlü meşguliyeti içeren geniş kapsamlı bir kavramdır (Sen, 2012:3).

Calderwood, drama-olarak-yaşam metaforunun erken modern oyun yazarının sık sık kullandığı bir kaynak olmasına karşın, mecazını teatral poetikanın bir epistemolojisine dönüştürenin Shakespeare olduğunu gözlemler. Calderwood'un birincil tezi şudur: *"Shakespeare'ın oyunları eleştirmenlerin dile getirdiği gibi sadece moral değerler, sosyal düzen, politik ya da diğer tematik durumlar gibi baskın Shakespeare temalarına sahip değildir."* Daha genel olarak, bütün oyunlar, yazarın *'kendi tavrının'* *'dili ve yapımıdır'* ve buna göre analiz edilebilir, bu tavır her zaman metinde açığa çıkar ve çoğunlukla yazar, sorunun o kadar farkındadır ki onu temalaştırır ve metnin ana gücü haline getirir (Pavis,1998:210). Teatral biçim kendisini böyle bir vurguya meyleder: onun ikili doğası alışılmadık bir derecede ön plana çıkar ve bu, tüm dramatik temsilin, Calderwood'un *"dublekslik"* olarak adlandırdığı *"ilginç bir muğlaklık"* tarafından işaretlendiği anlamına gelir. Calderwood'un modeli gerçek ve mecaz olanı ikili terimlerle gerçekleştirir; oyun dünyasının yanıltıcı tasviri, dramanın süreçlerine ve inşasına ilişkin metateatrick açıklamalarıyla yan yana getirilir ve bu, bir çift az çok farklı temsil kipliği oluşturur. Calderwood, Shakespeare'in birkaç erken oyunun bir analizini sunarken, oyun yazarının etkili bir şekilde, bu -metadramatik yansıma- tiyatro öğelerini kurgusal dünya içinde sahneleyerek dikkatleri teatral öğelere çekerek, içerideki tiyatroya benzer bir şekilde işleyen başka bir tür *'ikileme'* oluşturduğunu söyler. Calderwood'un kurgusal dünyaların ve gerçek dünyadaki oyun olaylarının yapıcısı olarak oyun yazarının rolüne odaklanması göz önüne alındığında, yapım tekniğinin izleyici algısındaki ifşa ile bağlantısı, Abel'in oyuncu olarak karakter merkezli modeline daha yakından uyumludur. Seyircinin oyun dünyasına olan inancını tartışmak için doğal gerçekçiliğin en sevilen kavramlarından biri olan *"inançsızlığın isteyerek askıya alınması"*na başvurur: Calderwood, *"Oyun'un, aksi takdirde işe yaramayacağını"* iddia eder ve ekler, *"Aynı anda aktörün ve karakterin, tiyatro ve tasvir edilen hayatın bilincinde olamayız"* (McPartland, 2020:43).'

James L. Calderwood'un *Shakespearean Metadraması*, Robert Egan'ın *Drama in Drama'sı*, Sidney Homan'ın *When the Theater Turns to Itself'i*, Robert J. Nelson'ın *Play in a Play* ve June Schlueter'in *Modern Drama'daki Üstkurmaca Karakterleri*, bu dönemlerde yazılmış eserlerdendir, ancak tam olarak sistemli bir çalışma örneği sergilemez. Bu noktada Richard Hornby'nin *Drama, Metadrama ve Perception* adlı eseri temelde, tiyatrodaki özdeşleşimselliğin doğasını geniş bir şekilde kuramsallaştıran tek önemli eleştirel çalışmadır, bize bu konuda kapsamlı bir çalışma ve bakış açısı sunar. Richard Hornby (1986) metadramayı, sanatı hayatla ilişkilendirmenin farklı bir yöntemini sunan, mimetik olmayan bir eleştiri modu olarak yeniden ele alır, bu ilişki drama/kültür kompleksinin dramatik sanattaki yansımada kendini gösterir (Stephenson, 2006:116). Hornby dramanın asla doğrudan gerçeklikle ilgili olmadığına inanır, oyunlar, dramanın kendisi de dahil olmak üzere bir kültürel kodlar kompleksi ve bunu çevreleyen tiyatro, edebiyat ve sosyal davranış da dahil olmak üzere diğer kültürel sistemler içinde çalışır.

'...metadrama, drama ile ilgili drama olarak tanımlanabilir; bir oyunun konusu bir bakıma dramanın kendisi olduğunda ortaya çıkar...Bu nedenle metadrama, birkaç büyük oyunla sınırlı dar bir fenomen değildir (Hornby,1986:32)'

Hornby'a göre(1986:17-18); öncelikle bir oyun hayatı yansıtmaz, kendini yansıtır; ikinci olarak bir sistem olarak diğer oyunlarla ilgilidir, ki bu sistem diğer edebiyat sistemleriyle, gündelik olmayan performanslarla, diğer sanat formlarıyla ve genel olarak kültürle kesişir. Dramaya bu şekilde odaklandığı için kültür, bir drama/kültür kompleksi oluşturur ve hayatın yorumlandığı oyunlar, bireysel değil, bu drama/kültür bileşkesi aracılığıyla gerçekleşir.

Oyunun kendini yansıtması ve bir sistem olarak diğer oyunlarla ilgili oluşuyla ilgili olarak, yaratıcı yazmayı yinelemeli bir etkinlik olarak gören Roland Barthes ve Northrop Frye gibi yapısalcıların fikirlerinden yararlanır. *Anatomy of Criticism'de*, edebiyatın temel düşünceyi yansıtan geniş bir sistem oluşturduğunu söyleyen Barthes, sanatsal yaratımın kendine yeten niteliğini vurgular: "yazmak" fiilinin aslında geçişsiz olduğunu, yazarın aslında hiçbir şey "hakkında" yazmadığını, yazmak için yazdığını söyler. Frye'a göre ise, bireysel çalışmanın genel edebi sistemle ilişkisi, Saussure'ün yapısalcı dilbiliminde 'ifade

ile dil' (*parole to langue*) arasındaki ilişki gibidir. *Langue*, konuşmacıların ve dinleyicilerin bireysel ifadeler (*parole*) yapmak veya anlamak için ustalaşması gereken temel, ifade edilmemiş dilbilgisi, sözdizimi ve anlambilim sistemidir. Fry'ın sistemi, belirtilmemiş, ancak belirli bir çalışmanın iletişim kurabilmesi için hem yazar hem de okuyucunun veya izleyicinin bilmesi gereken temel dildir (Hornby,1986 :18). Hornby, Frye'ın teorilerinden yola çıkarak, aslında yazar üzerinde etkili olanın, edebi eserleri okumaktan ya da onları canlandırırken görmekten alıştığı alınan edebi gelenek, arketipsel karakterler, olay örgüleri ve durumlar olduğu sonucunu çıkarır.

Yazar, yazarken, bölümleri gerçekliğe karşı kontrol etmiyor - aslında, oyunun kendi zaruretleri açısından doğru görünmesini sağlamak için gerçekliği neşeyle kendine uygun hale getirecek, bu da onun arketipsel kalıplar için sezgisel hislerine dayanmaktadır. Edebi eser, tüm parçalarının mantıksal kurallara göre birbirine bağlanması anlamında matematiksel bir kanıt gibidir, ancak bu kurallardan, ayrıca aksiyomlardan, tanımlardan ve zaten kanıtlanmış önermelerden oluşan temel bir sistemi yansıtır. Matematikteki bir teorem hem içeriği hem de dışarıyı yansıtır, ancak dışa dönük yansıma hayata değil, bir bütün olarak matematiksel sisteme yöneliktir.

İzleyicinin durumu, yazarın durumuyla paraleldir (Hornby,1986:19).

Bir oyun her şeyden önce: hiçbir dış gerçekliği yansıtmaz (en azından doğrudan değil), bunun yerine içe doğru yansıtır, kendini yansıtır. Oyun yazarı, oyununu oluştururken dış gerçekliklerle ilgilenmez ve bunun yerine oyuna kendi kendine yeten bir varlık olarak odaklanır; benzer şekilde, seyirci de oyunu izlerken, öncelikle oyunun kendi kendine yeten bir deneyim olduğunun farkındadır. İlkel mit gibi, bir oyun da bir bütün olarak bir drama sistemi içinde ve aynı zamanda bir bütün olarak kültürü oluşturan sistemler içinde eşmerkezli olarak işler. Drama/kültür kompleksi, ilkel kabilenin mit kompleksi gibi, toplumumuza gerçeği anlamak için geniş bir model sağlar. Bir oyun, bir bütün olarak drama "hakkında"dır ve daha geniş anlamda, bir bütün olarak kültür hakkındadır; bu drama/kültür kompleksi, gerçekliği sadece yansıtmak anlamında pasif anlamda değil, onu tanımlamak için bir "kelime dağarcığı" ya da onu

ölçmek için bir "geometri" sağlamak anlamında aktif anlamda "hakkında"dır (Hornby,1986: 22-23).

Hornby'a göre, bütün büyük oyun yazarları sıradan olanlardan daha bilinçli olarak metadramatik olma eğilimindedir ve onların oyunları daha açık bir şekilde metadramatik araçlar kullanmaya eğilimlidir, çünkü büyük oyun yazarı, misyonunu seyircisinin dünyaya bakış açısını ve standartlarını değiştirmek olarak algılar ve bu nedenle bu normlara cepheden saldırması muhtemeldir. Metadrama ne kadar açık olursa, dramatik yanılısma algılarını yeniden düzenlemeye zorlanan izleyicide o kadar fazla yabancılaşma duygusu yaratır. Hornby'a göre, bu tür bir yabancılaşma, ciddi dramanın nihai amacıdır.

Świontek, Osolsobę ile birlikte Pavis'in üçüncü alt başlığı ile ilişkilidir: "İfadenin Öz-bilinci." Meta-tiyatro kuramının önemli bir tamamlayıcısı, daha önce Łódź Üniversitesi'nden Polonyalı tiyatro bilgini Sławomir Świontek, dramatik diyalogun doğuştan gelen meta-anlatımsal özellikleri olarak algıladığı şeye dayanarak, "teatral olan ne?" ve "metateatral nasıl?" olmak üzere iki yönlü soruyu yanıtlar (Stephenson,2006:115). Swiontek'in Fransızcaya çevrilmiş olan düşüncelerini Stephenson'ın İngilizce çevirisi sayesinde ediniyoruz.

Yaşanmış teatral duruma dramatik diyalog perspektifinden yaklaşan Świontek, tiyatronun iletişim yolları konusunda özgün bir yapıya sahip olduğunu gözlemler. Sıradan bir konuşmada, birinin bir başkasıyla konuşması gibi, bir oyunun dünyasında da, karakterler sıradan konuşma biçimini benimser ve reel dünyadaki diyalogları taklit ederek birbirleriyle konuşurlar. Konuşmaları, karakterlerin birbirleriyle olan ilişkilerini, tutumlarını, çatışmalarını ve ittifaklarını ve aynı zamanda yaşadıkları kurgusal dünyayla ilişkilerini gösteren dramatik durumun işaretlerini içerir. Ancak tiyatro sözlü diyalogun niteliklerini sunmanın yanı sıra yazılı diyalogun niteliklerini de ifade eder. Dramatik diyalog, kurgusal dünyadaki karakterler arasındaki iletişimi etkilemenin ötesinde, diyalogun katılımcısı olmayan, sözcelemenin orijinal durumundan uzak olan bir durumu gösterir. Bu nedenledir ki, metinsel göstergelerle kodlanmış dramatik diyalog, *teatral durumu* da işler:

"İşaretler, bir dereceye kadar, gerçek bir uygulayıcının (oyuncu) gerçek bir muhatap (seyirci) huzurunda bir sunum olarak teatral edimi mümkün kılar. Aktör-seyirci eksenini boyunca gerçek bir

iletişim edimini kışkırtmak için karakterler arasındaki kurgusal iletişim edimlerinden biridir (Eng. Trans. Stephenson,2006: 116)'

Bir karakterden diğerine oyunun kurgusal dünyasının içine yerleştirilmiştir. Bu açıdan dramatik diyalog sıradan diyalogu tekrarlar. İkincisi, diyalog '*birisi için*', yani sözceleme durumundan dışlanan *dinleyici için* bir iletişimdir. Diyalog, seyirci-dinleyici için olduğu kadar karakter-katılımcı için de işe yarar. Dramatik diyalog, oyunun dünyasının ötesine ulaşan bu performatif *meta-ifade* edici amaca sahiptir, sadece o oyun dünyası hakkında iletişim kurmakla kalmaz, aynı zamanda her kelimeyle o dünyayı yaratır. Świontek, diyalogun bu ikili işlevini, birbirine dik eksenler oluşturan iki iletişimsel vektör olarak tasavvur eder; biri sahneyi (sahne sahnesi) geçerken diğeri sahne önü (sahne binası) önünden geçer. Bu temel teatral duruma ilişkin kavrayışla birlikte, *meta-tiyatro*, ikincil meta-ifade eksenini açığa çıkardığı her zaman, seyirci diyalogun bu daha üst düzey pragmatik işlevinin farkına vardığı her zaman ortaya çıkar. En geniş anlamıyla, onlara bunun bir dünya değil, bir oyun olduğu her zaman hatırlatılır. Świontek'in sözleriyle özetlemek gerekirse:

'Her halükarda, meta-tiyatro, gerçek muhatabın katılımcıların diyalog içinde bulunduğu durumun dışında konumlandığı diyalojik metin olarak üst-canlandırma yönünün ortaya çıkarılması olarak anlaşılabilir. Sonuç olarak, birine yöneltilen diyalojik sözceleme, aynı zamanda onun dış muhatabı olan bir başkasına yöneltilmiş söz haline gelir. kendini ifade durumunun dışında bulan biri. Meta-ifade yönü bu nedenle her yazılı diyalogun bir işaretidir. Metateatrallik, diyalogu oluşturan sözcelerin iki adresi (iletişim eksenini) ve iki varış noktası ortaya çıkarıldığında veya temalaştırıldığında ortaya çıkar (Eng.trans., Stephenson,2006:117)'

Świontek'in birbirine dik iki eksen olarak tanımlanan dramatik diyalogdan oluşan merkezi yapısı, hem dinamizmi hem de dolaysızlığı açısından tiyatro coğrafyasını ön planda tutmaktadır. Sahneyi ve seyirci arasında aktif, açık bir alışverişi gösteren iletişimin ikili yolları, tek yönlü olarak şeffaf bir "dördüncü duvarın" karakterlerin dünyasını izleyicinininkinden ayırdığı geleneksel sınır modelinin aksine durmaktadır. *Meta-tiyatro* için, karakterler öne çıktıkça ve izleyen seyirciyi algıladıkça dördüncü duvar yarılr. Buna karşılık, vektör modeli,

bilincin algılanmasında fenomenolojik bir deęişim yoluyla meta-tiyatroyu etkinleřtirir, bu sayede gizli veya belki de daha doęru bir řekilde, isteyerek askıya alınan vektör farkındalıęa sunulur. Teatral yanılısamayı paramparça eden bir řiddet eyleminden ziyade bir akıř deęiřiklięi vardır.

Świontek'in modeli, sanatın sanat olarak keyfi algısını ve bu algı aracılıęıyla estetik bir olay oluřturmada izleyicinin rolünü kabul ettięinden, ayırım önemlidir. Uzamsal yakınlık, Świontek'in modeline özgü dięer coęrafi faktördür ve *“yürütme zamanı ile oyuncu/karakter ve oyuncu arasında doęrudan teması saęlayan bir mekanda alımlama zamanı arasında bir özdeřlięin olduęu tiyatronun uygun durumuna dayanır(Stephenson,2006:117)* Tiyatroyu dięer saf edebi biçimlerden ayıran ve sahnelenmekten ziyade basılan ve böylece geęmiřte yazılı olan eserlerin kalitesini belirleyen teatral olayı yaratmak için oyuncular/karakterler ve seyirci arasındaki bu iletiřimsel sinerjidir. *‘Burada ve řimdi’* imkansız, bařka bir deyiřle, meta-tiyatro tam olarak burada ve řimdiye bu algısal geęiřte geręekleřir. Seyirci için, ikincil meta-ifade ekseninin aęıęa çıkması, bizi oyunun sadece bir oyun, geręek dünyada bir olay olduęu bilincine geri götüren řeydir. Stephen'ın yorumuyla, tiyatroyu kendi kendine dönüşümsellięe bu kadar eęilimli yapan řey, geręek alımlama "burası" ile yürütmenin kurgusal "burada-olmayan"ı arasındaki uzamsal matristeki kimlięin bu özel akıřkan özellięidir: *Sanat formu*. Bu ortak mekandaki izleyici için kurgusal dünyadan geręek dünyaya algı kaymasını geręekleřtirmek zahmetsizdir. Kurgusal dünya, geręek kadar çekici ve geęici olarak ikna edici olsa da, bizi asla uzun süre tutamaz. Bu güçlü kendilięinden olma eęilimi (ve belki derinden her yerde) meta-teatrallięe yönelik bu güçlü eęilim, postmodern drama bařlıęı atında hiçbir zaman aktif olarak ele alınmamasının belki de en azından bir nedenidir.

Świontek, çift iletiřim eksenini ortaya çıkarır ve yalnızca konuřulan kelimenin tetikledięi meta-tiyatroya odaklanır. Bununla birlikte, sahne-sahne eksenini boyunca kendilerini dünyadaki “sıradan” nesnelere olarak (sıradan diyaloga paralel olarak) sunmanın aynı ikili iřlevini yerine getirirken aynı anda sahne boyunca o dünya hakkında bilgi veren dięer sahne öğeleri de “konuřur”. Dolayısıyla, meta-ifade edici yönüyle diyalog, kurgusal bir dünya yaratırken aynı zamanda bu performatif çalıřmanın meta-teatral ifřası için potansiyel yaratırken, aynı řey, aynı doęuřtan çifte teatral duruma tabi olan dięer tüm sahnelenmiř

öğeler için geçerlidir. Görsel öğeler - set, sahne donanımı, kostümler ve ışıklandırma ve ayrıca yüz ifadesi ve jest - aynı şekilde, oyunun kurgusal dünyasına ve performans olayının gerçek durumuna ilişkin eşzamanlı gösterişleri açısından aynı performatif ikiliği sergilerler fakat daha eğik bir şekilde.

Dramatik diyalog modelini inşa etmek için Świontek, Çek teorisyen Ivo Osolobě'dan bir aktör/karakterin konuşmasının zaten her zaman oyun yazarının konuşmasının fikri olduğu "*Meta Operasyonu*" kavramını ödünç alır. Ivo Osolobě tarafından kaleme alınan "*Cours de Théâtristique Générale*" adlı makalenin başka bir bölümünde, iletişimsel ikiliği, nesne kendini gerçekleştirirken bir tür kendi kendine alıntı olarak tanımlamak için dramatik diyalogda yinelenen alıntı tartışmasından uzaklaşır:

"Sıradan bir nesne, tiyatro tarafından kullanıldığı andan itibaren otomatik olarak üst-dil düzeyine aktarılır, ters virgüller arasına konulur, kendisini bir üst-nesneye, gerçekliği üst-gerçekliğe, sandalyeyi de bir üst-gerçekliğe dönüştürür, bir meta sandalye... (Eng. Trans. Stephenson,2006:117)"

Teatral durum tarafından barındırıldığında, gerçek nesne kurgusal bir nesne olarak performans gösterir. Hâlâ meta-dil ve alıntının diyalojik çerçevesini kullanan Osolobě, Świontek tarafından tanımlanan aynı doğuştan gelen ikiliğe bakar, ancak kişinin "sıradan" kelimesini nasıl anladığına bağlı olarak, olduğu gibi ters yönden bakar. Sahnelenen dramanın yaratılmasında, kurgusal drama dünyaları, kurgusal nesnelere dönüştürülen gerçek dünya nesnelere tarafından doldurulur -gerçek insanlar (aktörler) kurgusal vatandaşlar (karakterler) haline gelirler—Kenneth Branagh, Hamlet olur. Gerçek sandalyeler kurgusal sandalyeler haline gelir - Elsinore'da bir sandalye, bir taht olur. Gerçek ışıklar kurgusal ışıklar haline gelir; tiyatro aydınlatma armatürleri yapay olarak karartılmış bir tiyatrodaki güneş olur.

Osolobě, kurgusal nesnelere, gerçek dünya statülerini sahne olarak aşarken ve yeni yaratılan kurgusal dünyada geçici olarak yeniden gerçek hale geldikçe "meta-nesnelere" olarak adlandırır. Bu iki ikili yaklaşımı birbirine bağlayan köprü işte bu geçici gerçekliktir. Świontek için "sıradan", kurgusal dünyadaki geçici olarak sıradan diyalogdur. Bu, gerçek dünyadan bir diyalog taklidi gibi davranan diyalogdur. Ve bu sohbetteki karakter katılımcıları için kurgusal dünya onların

gerçek dünyasıdır. Ve böylece, "meta-" öneki, seyircinin gerçek dünyasına bağlı olarak tersten çalışır. Dramatik diyalogun iki ekseninin eşdeğer formülasyonunu teatral nesnelere sessize almak için uygulamak uygunsuzdur (ve bu nedenle Świontek'in neden bu araştırma çizgisini takip etmemiş olabileceği anlaşılır): bir sandalye biri (oyuncu), biri için (seyirci) bir sandalyedir. Elbette, bir sandalyenin sağladığı iletişim, konuşan bir karakterinki kadar doğrudan değildir; yine de, sandalye performans gösterecektir. Bunun yerine, o kurgusal dünyada "sıradan" bir sandalye gibi davranan kurgusal bir sandalyeye (birisine sandalye) ve gerçek bir sandalyeye, yani edimsel meta-görünümlü işlevinde bir sandalyenin yaratılmasını kolaylaştırdığı anlaşılabilir bir sandalyeye sahibiz. Kurgusal dünya ve dolayısıyla teatral olay. Birisi için diyalog, "gerçek diyalog" veya "olay diyalogu" olarak adlandırılabilir şeydir—olayın devam etmesini sağlar; onu var eden kurgusal dünyayı yapılandırır. Aynı şekilde, asıl sandalye bir etkinlik sandalyesidir. Aynı zamanda, seyircinin kurgusal dünyayı kavramasına yardımcı olur ve o dünyayı meydana getirir, tiyatronun gerçekleşmesini sağlayan algısal dönüşümü (Osolsobě'nin terimleriyle) tetikler. Nihayetinde, teatral meta-'nın doğasıyla ilgili olarak bu iki model arasındaki önemli ortak nokta, her ikisinin de tek aşamalı bir nesne için ikili bir ontolojik doğayı tanımlamasıdır, ancak hangisi orijinal, hangisi alıntıdır (Stephenson, 2003:120).

Stephenson, Osolbe ve Swiontek arasındaki benzerliği, Duffrenn'in düşünceleriyle destekler; keza teatral durumda doğuştan olduğu görülen bu ikilik, Mikel Dufrenne'nin Estetik Deneyimin Fenomenolojisi çalışmasında tekrarlanır. Dufrenne için, bir resmin malzemesi, boyası ve tuvali sanat eserini oluşturur. Dünyadaki diğer şeylerden ayırt edilemeyen bir şeydir. Ancak aynı nesne bir dünyayı da ifade edebilir, örneğin bir masada meyve kasesine dönüşebilir. Bu alternatif performatif modda, resim estetik bir nesne haline gelir: "*Sanat eseri, estetik nesnenin algılanmadığında geriye kalan şeydir. . . bir bilincin gelip onu canlandırmasını beklerken, üzerinde düşünülmemiş ve işaretlerle ortaya konmuş bir fikir olarak yaşar.*" (Stephenson, 2006:115-117) Dolayısıyla, Świontek'in dikey diyalog eksenleri ve Osolsobě'un sandalye ve meta-sandalye eşleştirmesi gibi, Dufrenne'nin iki durumu - sanat eseri ve estetik nesne - aynı mekanda bir arada var olur. Her ikisi de aynı nesne için geçerli tanımlayıcılardır. Nesnenin nasıl yorumlandığı, eserin önünde duran kişinin algısal durumuna bağlıdır; dünyevi bir

nesne olmakla estetik bir nesne olmak arasındaki potansiyelde salınır. Estetik nesneyi yaratma veya etkinleştirme yeteneği nesneden değil izleyiciden gelir. Nesne yalnızca bir potansiyeli ifade eder.

Bir başka fenomenolojik kuramcı olan Bert O. States (1985) de teatral nesnelerin bu ikili özelliğini ele alır ve gerçek ile kurmaca arasındaki ilişkiyi inceler: '*Çatlaklar açılıyor ve gerçeğin, teatral geleneklerinin bize gerçeğin boyun eğdirildiği ve aşıldığı konusunda güvence verdiği sihirli çembere doğru yükselişleriyle irkiliyoruz* (Stephenson, 2006:124).' Bu "gerçeğin yükselişlerini" göstermek için, teatral açıdan zorlayıcı unsurlara temel örneği olarak, kendilerini inatla kurgusal teatral bağlam içinde kalan nesnelere seçer. Kurgusal dünyayla bütünleşmelerine karşı duran bu eğilime sahip nesnelere, sahne nesnelere geçişe direnirler. Açıkça gerçek olan herhangi bir nesne veya olay, kurgusal dünyaya yeterince entegre edilemez ve seyirciyi gerçeklik etkisinden uzaklaştıracak şekilde işleyerek, tanık olunan gösterinin yapay olduğu gerçeğine işaret eder. Bununla birlikte, Świontek'in modeli altında, bu ikonik nesnelere *meta-teatral* olarak doğru bir şekilde anlaşılabilir. Bir sanat eseriyle karşı karşıya kalan izleyici-öznenin algısal tutumlarına rehberlik eden hem States hem de Dufrenne, bir algı modundan diğerine geçişin etkilerini dikkate alır. Her ikisi de, sanat eserinin kurgusal özellikleriyle meşgul olmaktan metaforik olarak geri adım atarak, inşa sürecini sanat olarak algılayan daha soğuk, daha bağımsız bir duruşa dönüşen bağımsız farkındalığı düşünür. Ancak dikkat çekici bir şekilde, hiçbiri algıdaki bu değişimi "*meta-tiyatro*" olarak tanımlamaz. Genel olarak sanatın ve özel olarak da tiyatrunun temel ikiliğini bu ikiliğin kendinin farkında olarak teşhirine bağlamak ve böylece yeni bir *meta-tiyatro* tanımı önermek Świontek'e düşmüş olur.

Son olarak, Pavis'in dördüncü alt başlık olarak, "*Tiyatro Sahne Çalışmasının Sahnelenmesi*"ni sunar. Yinelenen başlığından açıkça, genellikle kamufle edilmiş yapıların başka bir iki katına çıkarılmasına işaret eder. Bu modelde, ikiye katlanan şey, tipik olarak mevcut performans durumunun bir parçası değil, yine de olayın yaratıcı altyapılarını oluşturan teatral durumun bir parçasıdır. Antoine Vitez'in ve aynı zamanda Living Theatre'in çalışmaları, provaları, ısınmaları, kostümleri vb. görünür kılarak dramatik üretim sürecini ikiye katlar ve böylece performans aracılığıyla bu gizli unsurlar hakkında yorum

yapar: *'izleyiciye yalnızca sahnelenecek metnin değil, aynı zamanda yaratıcılarının metin ve oyunculuk konusundaki tutum ve tarzının da bir hesabını vermelidir (Pavis,1998:211)'*.

Abel, Calderwood ve Vitez, tiyatronun kurgusal çiftler aracılığıyla meta-tiyatro yaratarak tiyatroyu tiyatroya dahil ederken, Świontek ise tiyatronun her zaman zaten iki katına çıktığını söyler; yalnızca meta-tiyatro olarak etkinleştirilmek üzere algılanması gerekir. O halde içerideki tiyatro, bu durumda, ikinci bir ikilemenin eklenmesiyle ilk ikilemeyi ortaya çıkararak gerçekleştirilen, performatif sahne evi eksenini görüntülemeye yönelik pek çok araçtan biridir. Katmanlı ikiye katlama, doğal olarak ikiye katlanmış duruma işaret eder (Stephenson,2006:125)

Klasik Alman filolojisine metatiyatro kavramını 1991'de ilk tanıtan Anton Bierl (2018:107), metatiyatroyla ilgili yanlış anlaşılımların altını çizer: Öncelikle post-yapısalcı bir fenomen olduğu görüşü ve sadece postmodern sanat eserlerine uygulanabileceği (Bu yargının doğru olmadığını metadrama çeşitlerini sunarken vereceğimiz örneklerle göstereceğiz), Rosenmayer'ın (2002) kavramın her şeyi kapsayan bir şemsiye terim, bir 'genel nostrum' olduğu inancı^[1] ve bir metnin çok özel özelliklerini gözden kaçırma riskini taşıyan genel, özcü bir yaklaşım, sanat eserinde bir 'aydınlanmanın önündeki engel' olduğu görüşü (ki buradaki şemsiye terime götüren yanlış Hornby'ın bütün oyunların metadramatik olduğuna dair ifadesidir), metatiyatronun trajedi için değil yalnızca komedi için olduğu görüşü. Bu düşüncelerin yanında Patris Pavis'in terimin tanımını yaparken, absürt tiyatro ile birlikte bir anti-tiyatro biçimi olduğu ve anti-tiyatro kavramının da araştırma aşamasında olduğu fikrini de eklememiz gerekir.

Metadrama/metatiyatro araştırmalarının hepsi 1963 yılında Abel'in terimi ilk kez kullanımından itibaren, öncelikle yazar/metin bazlı olmuştur, bu da bizi sahneleme çalışmalarında konuyla ilgili hala kat edilecek yolun olduğunu gösterir. Ancak Antik Roma dönemi söz konusu olduğunda, dönemde basılı metin olmayışı ve her sözcelemenin aynı zamanda sahnedeki rejiiyi ifade ettiği görüşünden yola çıkarak, Antik Roma dönemindeki sahnelemenin biçimini araştırmada metadrama kavramı bizim için güçlü bir seçenek oluşturur.

B. Metateatral Durum ve Yabancılaşma Modeli

Tüm tiyatro gösterileri, seyirciye bir tiyatrodaki olduklarını hatırlatan ve bunu unutmaya teşvik eden yönler içerir; Platon (*Rep. 3.392d-398b*), Aristoteles (*Poet. 1448a*) mimetik ve diagetik performans arasında ayrım yapar; Roman Ingarden ‘açık’ ve ‘kapalı’ tiyatro arasında bir ayrım önerir; Nackerman, ‘sunum’ ve ‘taklit’ arasında. Brecht ise dramatik yanılısama kavramını temel alır; Brecht’in dramatik yabancılaşma modeli, yirminci yüzyılın ilk yarısında Epik tiyatroyu geliştirmesinden türemiş ve bu gelişmeden beslenmiştir. Bu yeni biçim, izleyicinin sunulan illüzyonlarla empatik özdeşleşmesine bağlı olan; gerçekliğin onlara dayatıldığı, gününün natüralist dramasına bir yanıt olarak ortaya çıkar.

Brecht’in dramasında seyircinin yanılısamalara dalma eğilimi belirli araçlarla kontrol edilmelidir. Bu haliyle Epik tiyatro, dikkati ‘kendi inşa edilmişliğinden’ başka yöne çevirmek için hiçbir zahmete girmez, aksine, formun metateatrikliğini vurgulayan Walter Benjamin’in gözlemlediği gibi, *"tiyatro olduğu gerçeğinden sürekli olarak canlı ve üretken bir bilinç çıkarır (Mc Partland, 2020:43)"*. Brecht’in belirlediği gibi epik tiyatro biçimi ve içerik uyuşmaz, ancak ayrı öğeler olarak gerçekleştirilmelidir. Bu uyumsuzluk, seyircilerin sahne yanılısamasına eleştirel olmayan boyun eğmelerini bozmaya hizmet eder ve bunun yerine onlarda *Verfremdungseffekt*'i (yabancılaşma etkisi) doğurur. Yabancılaşmanın soğukkanlı bir kayıtsızlık tavrı yarattığı düşünülmemeli, epik dramada ve Benjamin'in tanımının ima ettiği gibi, bir canlanma bile sağlayabilir, gerçeğe canlandırıcı bir dönüş olarak. Brecht'in (1966: 143-144) yazısı şöyle:

“V-efekt, kişinin farkında olması gereken nesneyi sıradan, tanıdık, hemen erişilebilir bir şeyden garip, çarpıcı ve beklenmedik bir şeye dönüştürmeyi içerir. Apaçık olan, bir anlamda anlaşılmaz kılınmıştır, ama bu, ancak o zaman daha kolay kavranabilirdir. Aşinalık farkındalığa dönüşmeden önce, aşına olanın göze çarpmayanlığından sıyrılması gerekir.”

Metatiyatroda, Brechtien modelin etkisi açıktır; gerçek ve mecazlı olanın yönleri hala karşıt terimlerle tasarlanır ve metatiyatronun işleyişi yabancılaşmayı etkilemek için hareket eder. Ve bu etki, Calderwood'un araştırmasının ardından

teatral referans modelini benimseyen akademisyenlerin çalışmalarında devam eder. Sofokles'ten Harold Pinter'a kadar uzanan bir metatiyatro araştırması sunan Richard Hornby *Drama Metadrama and Perception* adlı eserinde, yazarı metatiyatroyu izleyicilerinde bir "huzursuzluk" uyandıran bir şey olarak sunar. Hornby'ya göre izleyici için metadramatik deneyim, bir huzursuzluk, bir algı bozukluğudur. Dolayısıyla metadramanın çok hafiften aşırılığa kadar değişen yoğunluk derecesinden bahsetmek mümkündür. "*Çifte görme*" metadramanın gerçek anlamının kaynağıdır. Bu çalışmadan beş yıl sonra da, *Metadrama: The Example of Shakespeare* adlı eserinde Judd D. Hubert'ın metatiyatroyu hâlâ sanat eserinin ikiliğinin kalbinde yatan temel uyumsuzluğu aydınlatan bir araç olarak tasarladığını görüyoruz: "*sabit bir performatif dürtü, oyunun anlamlarını altüst edebilir* (McPartland, 2020:44)".

Metateatral yabancılaşma modelinin merkezinde, oyun dünyası yanılısamasının, seyircinin hayal gücünü hala güçlü bir şekilde meşgul ettiğinin kabulü yer alır. Oyunun dolaysız deneyimine hayal gücümüzle dahil olup aynı zamanda entelektüel olarak ondan kopuk olamayız ve Calderwood'un kendilerine atfettiği deneyim yapılarına göre: "*illüzyonla meşgul olan seyirciler, kaçınılmaz olarak, yabancılaştırma efektinin sayısız "teatralleştirme örnekleri" tarzında meta-tiyatronun kesintilerini deneyimlemelidir* (McPartland, 2020:39-40)".

Elbette, metatiyatro yerinden oynatma ve yabancılaştırma amacıyla kullanılabilir, ancak bunu yaptığında bunun mutlak değil ama pozitif bir etki olduğunu gözlemleriz. Sanat nesnesi olan oyunu aşmaz, oyunun süreçlerinden biridir. Metatiyatro genellikle bir mesafe koyabilse de, bu etki hiçbir zaman sahne kurgusunun seyircinin hayal gücü üzerindeki iddialarını tamamen ortadan kaldırmaz. Seyircinin deneyimlediği yabancılaşma ilişkiseldir, oyunun devam eden temsil süreçleri tarafından koordine edilir ve sürdürülür. Metatiyatro yabancılaştırma işlevi gördüğünde, bu, nihai bir konumu temsil etmediği gibi, kendisini sanat nesnesinden kopardığı da düşünülemez. Ve bu şekilde bakıldığında, metatiyatronun, yeni tarihselciliğin teatrallüğünde estetik özdönüşümselliğe verilen oldukça incelikli kavrayışta olduğu gibi, dramatik yabancılaşmanın etkileriyle sınırlı olmadığı açık hale gelir (McPartland, 2020:40). Metatiyatro, dramanın açılımının bir yönü, hem mecazlı hem de gerçek olasılıklardan yararlanan, ancak her ikisinde de durmaktan kaçınan bir açılım

olarak anlaşılır. Yani, yanılısamanın ve yanılısamanın sahteliği duygusunun birbirine karıştığı ve hiçbir dürtünün kendisini diğferinden tamamen ayırmasına izin verilmeyen bir süreç; “...dramatik sanatın hem hilekâr hem de büyüleyici olduğunun kabul edildiği, hileli bir süreç. Seyirci, performans metnine gömülü meta-tiyatral ipuçlarını toplayan alıcı, ancak küçük bir ortaktır (Stephenson,2006:120).”

Le dialog dramatique'de, Świontek, dramatik metindeki teatral durumun açığa çıkma derecesi ile ilgili olarak üç temel çözüm türünü sunar: 1. Kamufle edilmiş teatral durum (karakter sadece kurgusal dünyada hareket eder), 2. Ortaya çıkan teatral durum (karakter, yazar tarafından dış durumun dolayısıyla teatral durumun farkındalığına sahiptir), 3. Ara formlar (sunulan gerçekliğin çarpıtılması, tiyatronun söylemleştirelmesi). Kamufle edilmiş bir teatral durumla, açığa çıkmış bir teatral durum arasında tezat oluşturarak metateatral seviyenin açığa çıktığı çeşitli stratejilere dayanan dramatik diyalogun bir ön sınıflandırmasını sunar. Ortaya çıkan teatral durumda bunun bir oyun olduğuna dair açık bir emare vardır. Bu, doğrudan gerçeklik ifadesinin birincil kurgusal dünyanın dışında bulunduğu giriş veya sonsöz gibi çerçeveleme araçları aracılığıyla gerçekleşir. Brechtien şarkı gibi, kurgusal dünyanın içinden gelen yorumlarla kurgusal düzlemin kırılmasında gerçekleşir. "Kamufleli", sahne binası ekseninin mevcut olduğunu, tamamen görünmez hale getirilmediğini, ancak bir şekilde sessize alındığını veya perdelendiğini belirtir. Metateatral maruziyet potansiyeli metinde gizlidir. Kamufle edilmiş durumda, meta-tiyatro, karakterlere yararlı olmayan veya sadece biraz yararlı olan bilgilerin iletilmesiyle etkinleştirilir. Yine de bu fazla bilgi seyirci-dinleyici için vazgeçilmezdir ve bu nedenle sahne uzamı eksenine dikkat çeker. Örneğin, önceki ya da sunulmayan olayların betimlenmesi ya da kahramanın zihinsel durumuna ilişkin bilgi veren dramatik monolog, meta-tiyatro olarak sayılacaktır. Agamemnon'da Iphigenia'nın kurban edilmesini anlatan koro konuşmasında bu türden bir açıklama buluruz. İkincil eksenine öne çıkaran, görünmez faydamız için karakterler zaten bildiklerini tekrarladığında hissettiğimiz uyumsuz beceriksizliktir. Bu incelikli meta-teatral anları yakalayan Świontek, önemli ölçüde yeni ve geniş bir alan açar. Genellikle tiyatro hakkında ortak tiyatro türünün bir meta-tiyatrosu olarak düşünülmeyen bu ikinci kategoriye ait olaylar açıkça bir meta-tiyatro gibi davranırlar ve bir olay

olarak tiyatronun kurgusal yüzeyi delip geçtiği, seyircinin bir fırsat bulduğu öz-dönüşümsel anlar yaratır. Kamufle edilmiş teatral durumdan kaynaklanan meta-tiyatronun ötesine küçük ama önemli bir adım daha atan Świontek, tiyatronun ikili doğası her zaman mevcut olduğundan, meta-tiyatro potansiyelinin her zaman yüzeye yakın olduğunu ima eder (Stephenson,2006:119).

Swiontek'e göre tiyatrodaki metatiyatroyu ortaya çıkarmanın üç yolu ayırt edilebilir:

1.Sözçelenme varış yerinin kurgusal karakterden sanal (metnin ima ettiği okuyucu) veya gerçek (tiyatrodaki seyirci) muhatabına değiştirilmesi: Şimdiye kadar metinde saklı olan teatral durum dile getirilmeye başlanır. Devrenin ve iletişimsel rollerin değişimi ve sonuç olarak durumsal bağlam ve katılımcıların varsayılan bilgisi, tüm bunlar dramatik dialogun meta-ifade karakterini ortaya çıkarır.

2.Tiyatro sanatının temalaştırılması; bir söylem nesnesi olarak tiyatro: Tiyatro olgusu, dramatik karakterlerin düşünce yansımalarının konusu haline gelir. Soruları genel olarak teatral sanatla, onun estetik ve toplumsal işlevleriyle, üretim ve alımlama sorunlarıyla ilgilidir, bazen bu sorunlar yazarın tiyatro vizyonu ile bağlantılıdır.

3. Fabl unsuru olarak tiyatro; kurgunun ikiye katlanması: Bu metne işlenen teatral durumun, sahneye (*mise en scene*) yerleştirildiği durumdur. Dramatik ifadenin ikili hedefi ve gösteri sırasındaki işleyiş süreci gösterilmektedir, tiyatro olgusu ve onun alımlanması dramatik fabl(öykü)ün bilşenleri haline gelir.

□ Yukarıda sayılan birinci tür meta-teatrallik, diyalogda metne dahil edilen teatral durumu, yani iletişimsel iki devrenin ifşasında görmeye dayanmaktan ibarettir. Dil için doğal olan ikinci tür, ne olursa olsun kendisine dil ile gönderme kapasitesinden yararlanır. Son olarak üçüncü tür metateatrallik oyun içinde oyunun *theatre in theatre* (tiyatro içi tiyatro)'ın oyuna dahil edildiği durumda ortaya çıkar: iki kurgusal gerçekliğin, iki fablın yaratılmasından oluşur, burada birincisi teatral temsilin taklidi ve tiyatronun taklididir, eşlik eden bir alıcı davranışı mevcuttur. Sonuç olarak, sunulan iki gerçeklikte meydana gelen paralel ve eş zamanlı iki dramatik eylem oluşturmaktadır.

Özetle, gerçekliğin kırılışı ve/veya ikiye katlanması, dördüncü duvarın yıkılışı ve nihai yabancılaşma hedefi söz konusu olsa da, metatiyatronun, seyirci/okuyucu ve metin/sahne arasında koyduğu mesafe, oyunun kurgusunun seyirci/okuyucunun akış deneyiminineki hayal gücü üzerindeki iddialarını tamamen ortadan kaldırmaz. Seyircinin deneyimlediği yabancılaşma ilişkiseldir, oyunun devam eden temsil süreçleri tarafından koordine edilir ve sürdürülür.

C. Açık ve Biliçli Metatiyatro/Metadrama Çeşitleri

Metadrama öncelikle hem okuyucu hem seyirci için oyunun kurgusal zeminini vurgular. Bunun bir oyun olduğuna atıfta bulunmak en tipik metadramatik biçimdir, bununla birlikte, sahnelemenin çerçevesinin kırılmasına yönelik seyirciye doğrudan hitaplar, prologlar, epiloglar, monologlar/kendi kendine söylenen sözler, (Tedeus Kwozan'a göre antik dönem koro konuşmaları) en tipik örnekleridir. Ancak metadramatik durumu öne çıkaran araçlar bunlarla kalmaz. Diğer kategoriler için bu bölümde ana başlıklar başta Richard Hornby olmak üzere, başlıklara hizmet eden farklı yazarların çalışmalarıyla desteklenerek verilmiştir. Sunulan bütün bu kategoriler, araçsal kategoriler olarak görülmelidir. İzleyeci perspektifinden, metadramatik deneyimi yaratma amaçlı, metadramanın gerçek anlam kaynağı çift görme ve yabancılaşma durumuna hizmet eder.

1. Oyun içinde oyun

Oyun içinde oyun 'play within the play', Almanca *spiel im spiel* veya Fransızca *theatre dans le theatre* dramatik tiyatro geleneği içinde genel olarak bir alt tür olarak tanımlanmıştır. Kurgusal gerçekliğin sınırları içinde, oyuncuların ikinci veya içsel teatral bir performans içeren oyun metinleri inşa etme becerisini tanımlar. Teatral gerçekliğin bu tekrarı, gerçek seyircinin ikizi gibi davranan bir iç seyircinin sahnede bulunmasıyla sıklıkla pekiştirilir (Fichner, Greiner, 2007:xi).

Oyun içindeki oyun genellikle iki kategoriye ayrılır: *iç metin tipi* ve *çerçevesel tip*. İç metin türünde, iç oyun ana eyleme ikincildir. Shakespeare'in *Hamlet*'indeki *Fare Kapanı* gibi, *Fare Kapanı* performansını izlerken karakterler, performansın varlığını tamamen kabul eder, hazırlanır ve yorum yaparlar:

(*Oyuncu, Kral, Kraliçe, Lucianus, Hamlet*)

OYUNCU

Güvenip cömert hoşgörünüze

Bir oyun getirdik önünüze

Sabrınız tükenmesin dinlerken

Tragedyamızı da bizi de

(*Oyun başlar*) (*Shakespeare X. sahne: çev. Sebahattin Eyüboğlu*)

Yine bu türün bir başka örneği, genç oyun yazarı Treplev'in oyununu sahneye koyduğu, sanat, edebiyat ve drama hakkında çok fazla tartışmanın yapıldığı Çehov'un *Martı*'sıdır. Treplev amcası Sorin'e:

'Ve işte bizim tiyatro, Perde, birinci ve ikinci kulis ve sonra da boşluk. Hiç dekor yok. Manzara doğru göle ve ufka açılıyor. Tam sekiz buçukta ay doğarken perdeyi açacağız' (Çehov,1983: çev. Behçet Necatigil)

Nina'nın sahne aldığı, Treplev'in oyununda, oyuncu/seyirciler performansın farkındadır.

Çerçevesi tipinde ise, iç oyun birincildir, dış oyun, Shakespeare'in *Hırçın Kız* oyunundaki gibi bir çerçevedir. Sly bölümleri bir bütünün çok küçük bir parçasıdır ve Sly ve diğer izleyicilerinin bir performans izlediklerinin tamamen bilincinde oldukları birincil içsel oyunu çerçeveler:

...

HİZMETKÂR Lordumuzun oyuncu takımı, iyileştiklerini duymuşlar. Sizin için eğlenceli bir komedyaya oynamaya gelmişler. Doktorlar da üzüntünün kanınızı dondurduğunu söylüyor. Melankolik kuruntular evhamlarınızı besler büyütürmüş. Bir komedyaya izlemek size iyi gelirmiş. Size keyif, neşe, eğlence lâzımmış.

SLAY Tamam, eğlenelim. Ama bu koymedyaya mı, koymamedya mı neyse, koyacak, ne koymayacak? Koyacaksa kime koyacak?

İÇOĞLANI Hayır efendiciğim, kimseye bir şey koymayacak ama oyalayacak.

SLAY Gösterip vermeyecek yani?

İÇOĞLANI Bir hikaye yani.

Ve oyun başlar. (Shakespeare:2018 : Çev. Nurettin Sevin)

Çerçevesi tipine yine en çarpıcı örneklerden biri, Edmund Rostand'ın *Cyrano de Bergerac*' ıdır. I.Perde, 'Hotel de Bourgogne'de bir temsil' başlığını taşır:

“1640 Burgonya Otelinin salonu. Burası temsiller için tadil ve tezyin edilmiştir...

Bu iç sahnede, kulis önünde sıralar vardır. Perde iki yana açılıp kapanır Yukarıda, Arlequinin mantosu önünde kraliyet arması görünür. Sahneden salona geniş basamaklarla inilir. Basamakların iki yanı kemancıların yerleridir...

Ortada ve dipte, locaların altında tiyatronun methali. Seyircilerin girip çıktığı büyük bir kapı...

Perde açıldığı zaman salon alacakaranlık ve henüz boştur...”
(Rostand, 2005:25 Çev. Prof. Sabri Esat Siyavuşgil)

Oyun aracındaki oyun, oyun yazarının veya seyircinin hayata bakış açısını yansıtır ve ifade eder. Modern drama araçları, içinde yaşadığımız yanıltıcı veya sahte bir dünya için bir metafor olarak kullanır; bu, izlediğimiz oyun gibi (çünkü sürekli olarak içsel oyunun sadece bir yanılsama olduğu hatırlatıldığı için) canlı ve heyecan verici gibi görünür (Fei, 2007:100).

İç ve dış oyundaki bağlantı derecesi farklılık gösterebilir. Hamlet'te dış ve iç oyun arasında sürekli bir bağlantı vardır; dış oyundaki karakterler *Fare Kapanı* oyununun varlığını tam anlamıyla kabul etmelerinin yanında; Hamlet'in kendisi fiilen araya girerek performansı böler. Ancak diğer oyunlarda, iç ve dış oyun arasında çok daha az bütünleşme olabilir; bu tür oyunlar, aslında dış oyunun bir parçası olmayan ara bölümler, korolar, şarkılar, danslar gösteriler vb. içerebilir. Oyun içerisindeki küçük oyun, uzun hikayeler, sabit konuşmalar, klasik Yunan ve Roma tiyatrosundaki habercilerin konuşmaları, birbirinden ayrı durabilen, ancak yine de ana eylemin tam bir parçası olarak sunulan gösteriler, şarkılar veya danslar olarak karşımıza çıkabilir (Hornby, 1986:34).

Metadramatik olan oyun durumlarında iç oyunun dış oyunla bir ölçüde bütünleşmesi gerekir; yani, dışsal oyun bir şekilde içsel oyunun varlığını kabul etmelidir. Perde yükselticiler, art parçalar, verilen aralar metadramatik bir çerçeve oluşturmaz ve metadramatik ekler değildir. Dış çerçeveleme oyunu asgari derecede 'bir karakterizasyon veya olay örgüsü' içermediği sürece, tam teşekküllü metadramatik çerçeveleme gerçekleşmez. Başka bir deyişle, performansın kesin olarak ayırt edilebilen iki katmanı olmalıdır.

Shakespeare, III. Richard da, 3. Perde, 7. sahnede metadramanın oyun içinde oyun yönünü dahil eder. Bu iç oyun, Richard'ın birden fazla rolü maharetle oynama yeteneğini gösterir. Burada izleyicinin sadece kendisine gösterileni nasıl algılayabildiği: (3:1:8-9) gösterilir: "*insanı/ zahirinden daha fazla ayırt edemezsiniz*" Karakterlerin geri kalanından her zaman uzaktır ve zaman zaman onlar ve kendi eylemleri hakkında yorumlar yapar. Sahnedeki diğer karakterleri manipüle eder ve ardından bu yorumlarla teatral ilüzyonun onları nasıl etkilediğini okuyucu/seyirciye gösterir. Bu, özellikle Richard'ın sözde dindarlığında görülebilir.

Antik dönem oyunlarında, prologlar, epiloglar, korolar, anlatıcılar ve benzerleri genellikle ana, içsel oyunun varlığını kabul ederler ve kesinlikle onu bir çerçeve içinde başlatırlar, fakat bir süre sonra seyirci onları kabul eder, bu seyirciyi Hornby'a göre, çift görmeye sevk eden bir çerçeveden ziyade yalnızca bilinçaltında farkedilen bir uzlaşım çerçevesidir. Metadramatik olmaktan çok, gelenekseldir. Bu tavrıyla Hornby *oyun içinde oyun* özelliğinin klasik Yunan ve Roma dünyasına ait her oyunda rastlanamayacağını savunur.

Prof. Melahat Özgü'nün '*Tiyatroyu yaşam duygusu olarak değil de, yaşam duygusunu tiyatro olarak görüyordu.*' cümlesi, adeta Luigi Pirandello'nun kendine gönderme yapan tiyatro anlayışını vurgular niteliktedir. *Altı Kişi Yazarını Arıyor* adlı oyun daha başlarken *oyun içinde oyun* modeli hissedilir:

"Tiyatro salonuna giren seyirciler, daha başlangıçta, hazırlanmamış bir oyun etkisini almaları için perdeyi kalkmış, sahneyi gündüzün olduğu gibi kulissiz ve dekorsuz bir halde, hemen hemen karanlık ve boş bulurlar." (Pirandello 1958:13: 35, Çev. Feridun Timur)

Yirminci yüzyıl öncesinde çoğunlukla iç ve dış oyunlar açıkça ayırt edilebilmektedir ve her zaman ikisinden hangisinin birincil olduğu söylenebilirdi. 20. yüzyılda, aynı karakterlerin iç ve dış oyun arasında hareket ettiğini, iç ve dış oyun arasındaki sınırların bulanıklaştığını ve bazen ortadan kalktığını ve hatta iç oyunun mu yoksa dış oyunun ana mı yoksa "gerçek" mi olduğu konusunda kafa karışıklığı olduğunu görüyoruz. Tom Stoppard'ın *Rosencrantz ve Guldenstein Öldü* adı oyununda, çiftin belirli bir geçmişe ya da hafızaya sahip olamaması belirsizlik temasını güçlendiren önemli bir noktadır. Hafızaları o kadar bulanıktır ki, o oyuna ne zaman başladıklarını bile hatırlayamazlar. Oyun içinde oyun yapısı, her iki biçimiyle de oyun boyunca yaygındır. Net bir şekilde görülen yerlerden biri, kostümlü provadır. İzleyici (hem oyunu izleyen seyirciler hem de sahnedeki dış oyunun izleyicileri) bilinçli olarak provayı izlemektedirler. Prova devam ederken, konuşmalar Rosencrantz, Guldenstein ve oyuncu arasında devam eder.

2. Oyun içinde tören

Eleştirmenlerin Yunan dithyramboslarına, Dionysos onunuruna yapılan törenlere, ritüele yaptığı vurgu, drama/kültür kompleksinin önemli bir parçası olarak, gölgeli ve eski değil, aleni ve çağdaş olan dramadaki ritüellerin önemini belki de gizlemiştir. Yapısalcılar, "genetik yanılğı" terimini, kültürel fenomenleri tamamen tarihsel kökenleri açısından açıklama girişimlerine uygulamışlardır. Fransız yapısal dilbilimci Ferdinand de Saussure, *onomatopoeia* olarak ortaya çıkan dil hakkındaki teorilerin, dilin bir kez geliştikten sonra fiilen nasıl işlediğini anlamada hiç yardımcı olmadığına dikkat çeker Bir otomobilin artık demir cevheri olmadığı gibi, dil de artık yansıma değildir. Benzer şekilde, trajedinin en erken kökenlerinin bir doğurganlık ayininde olabileceği gerçeği, bize Sophocles'in *Kral Oidipus'u* gibi tam teşekküllü, sofistike bir edebi eser hakkında çok önemli bir şey söylemez.

'Yunan trajedisi bir doğurganlık ayini değildir. dramatik bir biçim, bir zamanlar olabileceğinden, puslu bir geçmişi nasıl yansıttığından çok, kendi zamanını nasıl çizdiği ve onunla nasıl ilişki kurduğuna dönüştü. Bugün seyircinin bir komedi sonunda bir düğüne sıcak tepki vermesi, onun bir Yunan kommosuyla olan ilişkisinden

değil, bizim kültürümüzdeki düğünlerle olan ilişkisinden kaynaklanmaktadır(Hornby,1986:52).'

Törenler her zaman anlam taşır. Toplumlarının hem çevrelerindeki dış dünyayı hem de içlerindeki duygusal dünyayı anladığı kodlanmış işaretler içerirler. Amaçları her zaman bir düzen sağlamak olduğundan, kalıpları veya biçimleri her zaman en yüksek öneme sahiptir. Her tören yapıldığında, içinde bulunduğu tüm kültürün bir tür yeniden onaylanmasıdır. Statik kültürlerde, tiyatro oyunları sabitleştiği için ritüelleşir. Öte yandan, dinamik toplumlarda ritüel, çoğu zaman tiyatroya dönüşür, Ancak süreç "ritüel kökenler" ile bitmez. Tiyatro, devam ettiği sürece meta-törenselleşir. Özetle, tiyatroyun törenle yaygın olarak ilişkilendirilmesi, bunların bir ve aynı olmasından değil, tiyatroyun bir üst-tören olmasından kaynaklanmaktadır. Tiyatro, onu doğrulamak, incelemek ve hatta ona saldırmak için töreni içerir, ancak tiyatro doğası gereği nihayetinde ondan farklıdır. (Hornby,1986:52-56)

Dramanın kökeni dini ritüellerden geldiği için oyun içindeki tören dramada yaygındır. Oyun içindeki tören, doğası gereği oyun içindeki oyundan daha az metadramatik olsa da, tiyatro performansı aracılığıyla kültürel bir fenomeni gözlemleme anlamında metadramatiktir ve dolayısıyla performansın doğasına bir ilgi yaratır. Bir oyunda her zaman bir düğün, bir parti, bir cenaze veya bir oyun vb. bir tür tören bulunabilir. Oyunda iki geniş seremoni/tören türü vardır: *tamamlanmış* ve *gerçekleşmemiş*. Genel olarak, yerine getirilen törenler uyum ve mutluluk duygularını getirirken, yerine getirilmeyenler oryantasyon bozukluğu ve üzüntü duyguları yaratır.

Oyun içindeki oyun gibi, oyun içindeki tören de çevreleyen eylemden yola çıkan bir tür resmi performansı içerir. Bununla birlikte, oyun içindeki oyunlarda olduğu gibi, oyun içindeki törenleri sınıflandırmaya çalıştığımızda belirli bir bulanıklık meydana gelir. Dramatik olaylar da, tam teşekküllü, resmi törenler olmaksızın törenselleşmiş bir niteliğe sahip olabilir. Sofokles'in *Kral Oidipus*'unda oyunun tamamı, bir tür tören olan bir soruşturmadır, ancak buna ek olarak, soruşturmanın bir sonraki amacı, kentin törenselleşmiş önemine katkıda bulunan vebadan arındırılmasıdır.

Shakespeare'in *Titus Andronicus* oyunu, törenler ve ritüeller konusu söz konusu olduğunda oldukça metadramatik bir etkiye sahiptir. İlk perdede, Roma

geleneğine uyarak, Titus'un kendi oğullarının cenazelerini kutsamak adına, Tamora'nın en büyük oğlu Alarbus'u kurban eder:

TAMORA

Üç kez soylu Titus, bağışla büyük oğlumu bana.

TITUS:

Sabırlı olmalısınız ve bağışlayın beni,

Siz Goflar da tanıksınız, bunlar da kardeşiler

Ölmüş ya da sağ.

Şimdi onlar öldürülen kardeşleri adına

Dininize uygun bir adak isterler.

Bu amaçla seçilmiş oğlunuz ve ölecektir.

Ölmüşlerimizin ağlayan gölgeleri rahatlasın diye.

(I.I.Shakespeare,1995 :11, Çev.Ali H. Neyzi)

Shakespeare'den sonraki trajedide üç önemli tören türü görebiliriz: *sahne dışı tören, anti-tören ve yarı tören*. Bütün bu türlerde tören bir şekilde yoktur, ancak aynı zamanda büyük önem taşır. Orada olmayanın anlamı, "yokluğun mevcudiyeti", Jacques Derrida'nın fikirlerini takip eden çağdaş, postyapısalcı eleştiride merkezi bir fikirdir. Ancak yokluğun önemi, Saussure'nin dil kavramına kadar takip edilebilir; konuşmacı ve dinleyici her zaman belirli bir ifadeyi (*parole*) çevreleyen dile (*langue*) bir bütün olarak ilişkilendirilir. Yokluğu meydana geldiğinde farketmemiz, bu kültürel sistemlerin gerçekten de orada, bizim için arka planda olduğunun kanıtıdır. Gerçekten de, trajik kavramının kendisi. "yarı" tören, uygun, tamamlanmış bir törenin nasıl olması gerektiği konusunda bir fikrimiz olduğunu ima eder.

Çehov, oyunlarında sahne arkasına önemli eylemler yerleştirmesiyle ünlüdür ve bu eylemler genellikle törenseldir: *Üç Kızkardeş*'teki düello, *Vişne Bahçesi*'ndeki müzayedede. Oyunlarda bu törenlerin nedenleri ve sırayla neden oldukları sonuçlar üzerinde durulmuştur. Dahası, törenlerin kendileri sadece sahne dışına yerleştirilmekten daha fazla şekilde önemsiz gösterilir. *Üç Kızkardeş*'in son perdesindeki düello, herhangi bir sayıda oyun ve romanda

meydana geldiği gibi potansiyel olarak melodramatik bir doruk noktasıdır; Ancak bu durumda, karakterlerin yarısı bir düellonun devam ettiğinin farkında bile değildir. Benzer şekilde *Vişne Bahçesi*'nde de müzayedenin en çok etkileyeceği karakterler, tekrarlanan ısrarlı hatırlatmalara rağmen, müzayedenin varlığını görmezden gelmeyi seçer. Çehov'un oyunları, bir anlamda, modern hayatta törenin öneminin, zamanından beri devam eden bir eğilimin, "tören" ve "ritüel" kelimelerinin aşağılayıcı hale geldiği noktaya kadar düşüşünü yansıtır.

Törenler çağdaş tiyatrodaki, özellikle absürt tiyatrodaki yarı törenlere dönüşür. Bu absürt dünyada ritüel ve törenin anlamlarını yitirdiği, ancak karakterlerin tekrar tekrar yaptıkları bir şey olan (Genet'in gerçek hayatta olamayacakları rolleri oynamak için geneleve sık sık *Balkon*'a düşenler gibi). Bu tür törenler oyun boyunca nüfuz edebilir ve gerçek törenlerin aksine dünyanın anlamsız olduğu hissini artırır. Samuel Beckett'in oyunlarında da bolca uydurulmuş, yarı törenler vardır, çünkü karakterler umutsuzca kendi değersiz, kısıtlı yaşamlarının sıradan öğelerinden anlam çıkarmaya çalışırlar: '*Absürt tiyatronun dünyasında, ritüel ve tören anlamlarını yitirmiş, ancak karakterler onları icat etmeye çalışmakta ısrar ediyor* (Hornby,1986:62)'

Tom Stoppard'ın *Rosenkrantz ve Guildenstern Öldü* oyununda tekrar tekrar oynadıkları törenler/oyunlar kendilerine özeldir: Yazı tura atma, soru sorma, kelime oyunları ve aynı anda Rosenkrantz ve Guildenstern'in çıkmazını yansıtmaktadır. Madeni paranın seksen beş kez tura gelmesi, soruya soruyla cevap vermeleri bunların içinde şakalaşmaları gibi oyunlar, durumlarını asla olumlu yönde değiştirmek değil, onlara eylemsizliklerinde bir eylem duygusu vermek adına vardır.

Oyun içindeki oyundan farklı olarak, oyun içindeki tören tiyatro tarihinde birkaç dönemle sınırlı olmayıp her zaman yaygındır.

3. Rol İçinde Rol Oynama

Oyun içindeki tören gibi, rol içinde rol yapma, yaygın bir metadramatik araçtır. Bir karakter, her zamanki veya gerçek benliğinden farklı bir rol üstlendiğinde ortaya çıkar – *Nora Bir Bebek Evi*'ndeki Nora'nın bir oyuncak bebek olması gibi, tasvirin çift yönlülüğü ve *Balkon*'daki genelev patronları. Rol içinde rol oynama özellikle drama için uygundur, çünkü seyirci deneyimine

üçüncü bir metadramatik katman ekler: Bir karakterin rolünün dışında, başka bir rolü oynar, ancak karakterin kendisi de bir oyuncu tarafından oynanır.

Karakteri tasvir etmek için mükemmel bir araç olarak, rol içinde rol yapma, sadece karakterin kim olduğunu değil, ne olmak istediğini de gösterir. Karakterle ilgili olarak belirsizlik ve karmaşıklık oluşturur. Bu nedenle, rol içinde rol oynamanın kullanılması, insan kimliğine ilişkin soruları gündeme getirmektedir. Bireyin toplumuyla ilgili kaygılarını keşfetmek için bir araçtır. Giderek karmaşıklaşan toplum, karakterlerin genellikle hiçbir gerçek kimliği olmadığı birçok modern dramada görülebileceği gibi, kimliği daha da karmaşık bir sorun haline getirir (Fei,2007:101).

Oyuncuların değişen roller üstlendiği tiyatronun birçok işlevi arasında kimlik sorgulaması da vardır. Birey için tiyatro, toplumsal rollerin dolaylı olarak incelenebildiği bir tür kimlik laboratuvarıdır. Gündelik gerçeklikten kopuk, güvenli bir ortamda izleyici bir süreliğine kendi kimliğini unutabilir ve gördüğü karakterlerle özdeşleşebilir. Hem oyuncular hem de seyirciler bir anlamda tiyatro deneyiminde “oyuncular”dır (Hornby,1986:71). Rol içinde rol oynamanın teatral etkinliği, bize tüm insan rollerinin göreceli olduğunu, kimliklerin doğuştan değil öğrenildiğini hatırlatmasının sonucudur.

Oyun içindeki tören gibi, rol içinde rol yapma, birçok kültür ve dönemin dramasında bulunan ortak bir araçtır. İç performanstaki karakterleri dış performansta da bireyler olarak gördüğümüzde, genellikle oyun içindeki oyun veya törenle birlikte bulunur.

Rol içinde rol oynama üç geniş tipte gerçekleşir: *gönüllü*, *gönülsüz* ve *alegorik*. Gönüllü rol oynama en basit türdür; bir karakter, açık bir hedefe ulaşmak için bilinçli ve isteyerek sıradan benliğinden farklı bir rol üstlenir. Böylece, *Venedik Taciri'nde* Portia, Venedik hukuk mahkemesine girmek, yargıç olarak hizmet etmek ve Antonio'nun hayatını kurtarmak için bir hukuk doktoru olan "Balthasar" rolünü üstlenir. Rol içinde istemsiz rol oynama, karakterin dışındaki faktörlerden veya bazı içsel zayıflıklardan veya oldukça yaygın olarak, dış ve iç faktörlerin bazı kombinasyonlarından kaynaklanabilir. *Onikinci Gece'deki* Malvolio, hem dış hem de iç güçlerden kaynaklanan rol içinde rol oynamanın bir örneğini sunar; Maria ve ekibinin manipülasyonları ve Malvolio'nun kendi iç zayıflıkları, onun sarı jartiyer giymesine ve bir aptal gibi

davranmasına neden olur. Tüm bu tür istemsiz rol oynama durumlarında, rol oynamanın gönüllü olduğu duruma göre daha az yabancılaşma hissederiz, çünkü karakterin gerçekte kim olduğu konusunda daha güvende oluruz (Hornby,1986:74).

Rol içinde alegorik rol oynama, oyunun durumu, eylemi veya tasviri bir karakteri iyi bilinen bir edebi veya tarihsel figürle ilişkilendirmeye çalıştığında ortaya çıkar. Alegorik rol oynama açık olduğunda, aynı zamanda gönüllü veya gönülsüz de olabilir. Genel olarak yaşamla ilgili modern dramada bulunan aynı tür sinizm, kimlik konusunda da bulunur. Bu bağlamda, kapalı ve ontolojik güvensizlik sergileyen karakterler bolca ortaya çıkar (Hornby,1986: 75-81).

Bertolt Brecht, *Sezuanın İyi İnsan*'nda Shui Ta adında bir erkek kimliğine bürünen Shen Te adında bir kadın yaratmıştır. Ancak aynı şeyi yapan Shakespeare'in kadın kahramanlarının aksine, bu bölünmüş karakterin gerçek bir kimliği yok gibi görünür; erkek olduğunda, yeni kişiliği eskisini tamamen alt eder. Nazik, cömert Shen Te, Shui Ta kadar acımasız hale gelir ve eski benliğinin tüm izlerini kaybeder. Bu, bir kimliğin diğerini örtmesi değil, hiçbir şeyi örtmeyen iki kimliğin olmasıdır. Modern dram'da istemsiz, zorlayıcı rol oynamanın bazı örnekleri arasında, hizmetçi Jean'in bir aristokrat gibi davranmaya kendini mecbur hissettiği, metresi ve kısaca sevgilisi olan Bayan Julie'nin bir hizmetçi gibi davranmaya kendini mecbur hissettiği Strindberg'in *Matmazel Julie'si* yer alır.

İnsan kimliği öğrenilmesi gereken sosyal bir olgudur; Hornby'a göre, tiyatro, bize rolleri nasıl oynayacağımızı ve aynı derecede önemli olan, onları nasıl ve ne zaman bırakacağımızı öğreterek onu yeniden tanımlamamıza izin veren bir araç olarak vardır. Bu nedenle, bir oyun içindeki tören gibi, rol yapma, yaygın bir metadramatik araçtır ve toplumun artan karmaşıklığı nedeniyle, Rönesans'tan bu yana kullanımında kesin bir ivme olmuştur.

4. Oyun içinde edebi ve gerçek yaşam referansı

Hornby'ın 'edebi referans modelini' metadramatik araçlardan bir olarak sunmasından çok önce *metinlerarasılık* kavramı şüphesiz vardı. Metinlerarasılık kavramı için eleştirmenlerin çoğu, terimin 1960'ların sonunda, Bakhtin'in dilin sosyal bağlamı hakkındaki fikirlerini Saussure'ün dilin sistematik özelliklerine

ilişkin varsayımıyla birleştiren Julia Kristeva tarafından icat edildiği konusunda hemfikirdir. Kristeva'nın *Kelime, Diyalog ve Roman* adlı makalesindeki tanımı şu şekildedir: '*Metinlerarasılık, bir alıntılar mozağıdır, herhangi bir metnin değerinin özümsemesi ve dönüştürmesidir. Metinlerarasılık kavramı öznelerarasılığın yerini alır ve şiirsel dil iki katı okunur* (Martin,2011:148)'. Kristeva'nın 60'ların sonunda *metinlerarasılık* üzerine çalışması, yapısalcılıktan postyapısalcılığa geçişle aynı zaman dilimlerine paraleldir.

1982'de Manfred Schmeling, metatiyatro üzerine Fransızca monografisinde, metatiyatroyu '*oyun içinde oyun*' aracılığıyla kendine atıfta bulunan oyunlar olarak tanımlar. Shakespeare'in Hamlet'teki *Gonzago'nun cinayetini* kullanması ona göre böyle bir araç için paradigma haline gelmiştir, metatiyatrodaki *metinlerarasılığı* ortaya koymuş ve çalışmalarını romantik oyunlarla da genişlemiştir(Gallager, 2010:3). Aslına bakılırsa metatiyatrodaki *metinlerarasılığı* ilk olarak, *Theatrical Performance in Ancient World: Hellenistic and Roman Theatre* adlı çalışmasıyla vurgulayan isim Gentili (1979) dir: terimi '*daha önce var olan oyunlardan inşa edilmiş oyun*' anlamında kullanmıştır (Jing-xia,2019:35-42).

Bir oyunun diğer literatüre gönderme yapmasının birçok yolu vardır. Her durumda, yaratılan metadramatik yabancılaşmanın derecesi, izleyicinin edebi anıştırmayı bu haliyle kabul etme derecesi ile orantılıdır, bunu fark ettiklerinde sonuç, oyunun içindeki bir oyun türü gibidir; ana oyunun hayal dünyası, edebi bir yapı olarak başka bir edebi eser veya eserle ilişkisinin hatırlatılmasıyla bozulur. Seyirci referansa aşına olursa, "çifte görme" etkisi olabilir (Hornby,1986:88).

Hornby'a göre, bazen birbirleriyle veya diğer metadrama biçimleriyle örtüşen, ancak yine de ortaya çıktıklarında açıkça ayırt edilebilen, doğrudan, bilinçli dört edebi referans türü vardır: *alıntı, alegori, parodi ve uyarlama*.

Alıntı için, Çehov'un, Vanya Dayı oyununda Serebryakov'un şaka yollu bir Gogol'ün ünlü oyununun açılış satırlarından alıntı yaparak "*Başmüfettiş geliyor*" diye seslenmesi örnek gösterilebilir. Bernard Shaw'ın *Pigmalion*'undaki, Eliza'nın *Pygmalion*'daki durumunun ilişkilendirilebileceği çok sayıda hikaye vardır (heykeline aşık olan heykeltıraş *Pygmalion* efsanesi de dahil). Ama oyun aynı zamanda doğrudan, modern bir alegori içerir: Kahramanı erkekler tarafından bir nesne olarak görülür ve sonunda erkek kontrolünden kurtularak evden çıkar.

Bernard Dukore'nin belirttiği gibi, bu, Ibsen'in *Nora Bir Bebek Evi*'ne bir göndermedir; Eliza'ya "bebek" bile denir (Hornby,1986:91- 94).

Aristophanes, *Kurbağalar* oyununda, potansiyel olarak metadramatik olan Sophokles, Aeschylus ve Euripides'in oyunlarından dizeler ve parodiler biçiminde çok sayıda ek parça mevcuttur, bu parçalar oyun içindeki oyunlardan ziyade, aslında edebi referansların örnekleridir. Aristophanes'in *Kurbağalar*'ı Euripides'in şiirsel üslubunun parodilerini yapar:

DIONYSOS Evet güçlü, ey gökkubbe, Zeus'un odacığı ya da zamanın yürüyüşü ya da yürek kutsal olan üzerine yemin etmeye karşı koyarken , yüreğe yabancı dil yalan yere yemin ediyor gibisinde iyi bir şeyler söyleyebilecek kadar güçlü. (Aristophanes, 2011:12, çev. Ayşe Selen)

Bu etkiyi yaratmak adına Dionysos'un Euripides'in zamanın hızlı akışı hakkındaki ifadesini abartmasını sağlar: 'Zamanın yürüyüşü' tasvirini, Euripides, *Bakkhalar* adlı oyununda kullanmıştır:

...uzun zamanları adım adım geçmesini bekler de pusudan avlar inançsız... (Euripides, Bakkhalar, Çev. Güngör Dilmen:67: 890)

Bununla birlikte, genel olarak, bu tür özel parodi, tamamen burlesk olan bir oyunun içine yerleştirildiğinde çok fazla metadramatik değildir; bu gibi durumlarda, parodi ana eyleme müdahale etmez, sadece genelleştirilmiş alay ve eğlencenin bir parçasıdır.

Oyunların uyarlamaları, bir dereceye kadar "çifte görme" olmadıkça seyirci için metadramatik değildir; seyirci mevcut oyunu ve parodisi yapılmış oyunu, tek bir deneyime karışmak yerine ayrı varlıklar olarak algılamalıdır (Aksi takdirde, çağlar boyunca yazılan oyunların çoğu başka edebi eserlerin uyarlamaları olduğu için, hemen hemen her birini metadramatik olarak düşünmek zorunda kalırdık.) Shakespeare'in Hamlet'i, muhtemelen Thomas Kyd tarafından yazılmış bir "ur-Hamlet" in uyarlamasıdır ama onu izleyende bunun bilgisi var mıdır?; Hamlet'in bir uyarlaması olan Tom Stoppard'ın *Rosencrantz ve Guildenstern Öldü* oyunu

kendi başına da bir bütün olsa da ,edebi göndermelerle oluşturulan kurmaca dünyanın etkisi büyük ölçüde seyircinin Shakespeare'in oyununa dair farkındalığına bağlıdır ve metadramatiktir.

GUIL: ...Hatırladığınız ilk şey nedir?

ROS: Oh, bir bakalım... Aklıma gelen ilk şeyi mi kastediyorsun?

GUIL: Hayır – hatırladığın ilk şey.

Ah. (Sessizlik.) Hayır, işe yaramadı, gitti. Uzun zaman önceydi.

Rosencrantz'ın “uzun zaman önce” Shakespeare'in oyununda bir karakter olduğu ve şimdi başka bir oyunda olduğu için durumunun belirsiz olduğu söylenebilir. Kurgusallığının farkında değildir ve sahnede defalarca oynanan bir karakter olduğu için her şeyin nereden başladığını bulamamaktadır. Shakespeare'in ve Stoppard'ın oyunlarındaki rollerini birbirinden ayıramaz.

Titus Andronicus, yapısal olarak birden fazla klasik kaynaktan alınmıştır, ancak en bariz olanı, Lavinia'nın Chiron ve Demetrius tarafından tecavüzüne ayna tutan, Seneca'nın Philomela'ya tecavüzü tartışan *Thyestes* hikayesidir. Oyun, Roma erdemlerinden derlenen intikam ve suç faaliyetlerinin bir bileşimidir (Law,1943: 146).

Gerçek hayat referansı ise birçok yönden edebi referansla uyumludur. Gerçek hayat referansı, yaşayan veya ölü gerçek kişilere yapılan imaları içerir; gerçek yerler; gerçek nesnelere; gerçek olaylar. Edebi referanslarda olduğu gibi, metadramatik etki, izleyicinin atıfta bulunulan şeyi tanıma derecesi ve yeni, tartışmalı ve benzersiz olup olmadığı ile orantılıdır. Yine, çoğu gerçek yaşam referansı bu nedenle metadramatik değildir. Bir oyun yazarı, bir karakteri tanıdığı, ancak seyircinin tanımadığı bir kişiyi modelleyebilir veya tersine, çok iyi tanınan ve sık sık tasvir edilen ve ona atıfta bulunulması hiçbir rahatsızlık yaratmayan bir kişiyi modelleyebilir. Örneğin Arthur Miller'ın *Satıcının Ölümündeki* Willy Loman'ın karakteri Miller'ın babasına dayanmaktadır, ancak birkaç izleyici dışında herkes onu ne tanıdığından ne de hiç duymadığından, sonuç metadramatik değildir (Law,1943:95).

Oyundaki edebi ve gerçek yaşam referansları, seyircinin dikkatini ilgili kişilere, görüşlere, konulara, konuştukları, düşündükleri veya deneyimledikleri

durumlara çevirir ve böylece onların hayata ve topluma dair vizyonlarını, anlayışlarını ve içgörülerini zenginleştirebilir (Fei, 2007:101).

5. Kendine referans/ otoreferans

Edebi veya gerçek hayattaki referansların aksine, Taedeusz Kowzan'ın da *Jeux de miroirs (ayna efekti)* başlığı altında ele aldığı otoreferans modeli her zaman güçlü bir şekilde metadramatiktir. Kendine gönderme yapan bir oyun, hayali bir kurgu olarak doğrudan kendisine dikkat çeker. Bu kurguyu kabul etmek elbette onu en azından geçici olarak yok eder. Oyunun kendisi bir edebiyat eseri olduğu için, kendine gönderme de kelimenin tam anlamıyla bir edebi gönderme örneğidir (Hornby,1986:104).

Oyun içindeki kendine gönderme, doğrudan oyunun kendisine yaratıcı bir dünya olarak dikkat çeker ve bu nedenle güçlü bir şekilde metadramatiktir. Fırtınanın son perdesinin sonunda, Prospero oyunun dünyasından çıkar ve doğrudan seyirciye seslenir:

“...aldatanı bağışlayın, oturun

Büyünüzle bu çıplak adada;

Ama serbest bırak beni çetelerimden,

Sağlam ellerinin yardımıyla...”

O Prospero değil, oyunun aktörü ya da yönetmenidir. Sonsöz, sanatın kendisine drama olarak bir göndermedir. Kendine gönderme, metadramanın en yoğun biçimidir. Seyircinin oyunun arkasında yatan bilinçli olarak incelemesini sağlama ve drama dünyasına tepkilerini kontrol etme etkisine sahiptir. Çünkü dramayı nasıl algıladıkları aynı zamanda dünyayı genel olarak görmelerinin aracıdır. Diyaloglar sanatın doğasına doğru hareket ettiğinde, aynı zamanda kendine referans olarak oyuna doğru hareket ederler. Seyirci, söz konusu sanatın doğasının oyun için geçerli olup olmadığını görmeye çalışarak, doğal olarak dikkatlerini izledikleri oyuna çevirecektir. Böylece referans, hem oyunun kendisinin hem de genel olarak tiyatro sanatının çoklu yansımalarını yaratır (Fei,2007:101).

Pirandello'da *Altı Karakter Yazarını Arıyor* oyununda birçok öz referans vardır. Pirandello'nun bir oyununu prova edecek olan sahne müdürü, rejisör ve

oyuncular, sahneye birer birer gelirler...Oyuncuların eleştirileri karşısında yönetmen öfkeyle şöyle der:

" ... Ne yapalım,^[11]^[SEP]Fransa'dan artık iyi bir piyes gelmiyorsa, biz de Pirandello'nun aktörleri münekkitleri seyircileri hiçe saymak için yazdığı, kimsenin de bir şey anlamadığı oyunları oynamak zorunda kalıyorsak, kabahat benim mi?(s.40, çev.Feridun Timur)

Bununla birlikte, metadramatik öz-referans modu, Shakesperare'in III. Richard'ının karakterini şekillendirir ve "öz-referans ile bir oyun, yaratıcı bir kurgu olarak dikkatleri doğrudan kendisine çeker" (Hornby,1986:103). III.Richard'ın metadramatik yönleri, Richard'ın nasıl tasvir edildiği konusunda özellikle belirgindir. Saphiro'nun (1981:149) belirttiği gibi, 'Richard'ın kendini kaptırdığı kendi kendine konuşma Richard'ın zorba bir kralın kopyası olmaktansa gerçek bir karakter olmasına izin verir': Oynadığı rol ona oyun yazarı tarafından değil, tarihin kendisi tarafından konmuştur ve metadrama olmasa bu rolden sapmaya izin verilmezdi.

6. Drama ve Algı /Algı alanına giren tema ve motifler

Önemi çok az not edilmiş olsa da, *algı* dramatik edebiyatın en büyük temalarından biridir. Drama kendisini her zaman toplumun gerçekliği görme biçimlerine hitap ettiğinden, insan algısı tüm dramaların gizli bir temasıdır. Bunu sezen oyun yazarı, özellikle, arka planda her zaman örtük olarak olanı açıkça ortaya koyarak, açık bir tema olarak algılamaya doğru ilerler. Bir algı aracı olan drama kendi üzerine döner ve algı ile ilgili hale gelir. Bu öz bilinç, geniş anlamda, metadramanın altıncı tipidir, diğerlerinden daha geneldir ve seyirciyi daha az yabancılaştırır.

Örneğin, bilginin aracı olarak *görme* motifine yapılan vurgu trajedide önemlidir. Bilge Oedipus'un kaderi, kendi kendini kör etmesiyle sonuçlanır. Görmek ve bilmek motifi oyunda içiçe geçer olayların tüm gelişimini nitelendirir. Oidipus'un kendini kör edişi bireyi artık dayanılamayacak bir gerçeklik görüşünden koruyacak şekildedir, buna karşın Teresias'ın körlüğü ise dünyayı çok görmüş bir insanın, onun koruyan izole eden kalkanı olarak yorumlanabilir. Goldhill (1986:28) belirttiği gibi, görme ve idrak etmenin, yanılısma ve

fantezinin rolü yalnızca dramalarda değil Yunan araştırmalarında tekrar eden bir sorunsaldır.

Çarpıtılmış algının nedeni olarak *delilik ve düzensizlik* trajik repertuarın önemli bir parçasıdır ve seyirciyi insanın gerçeklik bilgisi üzerine düşünmeye davet eder. Öncelikle doğru algı ve gerçeklik duygusunun ön koşulu olarak, zihin ve zihinsel sağlamlık teatral olarak yüklenir, çünkü seyirci deliliği düşünürken aynı zamanda kendi yargılarını ve algılarını test etmeye davet edilir (Thumiger,2009:39): Euripides'in *Orestes*'inde kahraman Erinyelerin hayaline kapılırken farklı karakterler bu duruma farklı tepkiler gösterir; Elektra, erkek kardeşine inanmaz ve bunları halüsinasyon olarak nitelendirir (314-315) ancak Orestes Menelaus'la karşılaştığında (409-413), üç Erinyenin gerçek birer varlık olduğunu fark eder. Teatral temsil ve halüsülasyonlar içinde, tanrıçaların gerçeklik statüsüne dair bu çifte yaklaşımda delilik, izleyiciyi ilahi olan, suçluluk ve insan sorumluluğu hakkında kendi fikirlerini test etmeye davet eder.

Gerçekliğe alternatif sunma veya meydan okuma olarak *uyku ve rüya* motifleri önemlidir. Uyku, ölüm bilinç kaybı veya kurgusal sanrı için tekrarlanan bir imge sahnelenir. Beckett'in *Godot'yu Beklerken* oyununda, Lucky uyurken Estragon ve Vladimir onun hakkında konuşurlar (93), Stoppard'ın *Rosenkrantz ve Gaultdenstein* oyununda Rosenrantz ölümün bir kutuda uyumak gibi olduğunu gözlemler (52). Shakespeare'ın III.Richard'ında, son sahnede öldürdüğü insanların hayaletlerinin ortaya çıkışı, Richard'ı derinden sarsan ve kendisini sorgulamasına neden olan yıkıcı bir etki yaratır. Rüyadan uyanıklığa geçiş motifi, Richard'ın kendini sorguladığı monologda gün ışığına çıkar. Mağlubiyetini kabul eder: "*Bir at! Bir at! Bir ata krallığım!*" (5: 4: 13).

Yansıtma ve ikiye katlama motifi oyun yazarları tarafından insan karakterlerinin gizemini keşfetmek için kullanılır: 20. Yüzyıla baktığımızda, gerçek olarak algıladığımız sınırlar daha radikal varoluşçu bir sorgulama haline gelir (Thumiger,2009 :41). Beckett'in *Oyun Sonu* oyununda uyku, göz ve görme, körlük, görünürlük, bilinmezlik ve dürbünden seyretme motifi vardır. Metnin kendisi daha en başından, oyunun yaşam alanıyla (karakterler ve sahne), algılama eylemi ve algılanan nesne arasında bir kimlik sunar:

"Eşyasız bi ev içi, gri ışık.

Arkada, sol ve sađ arka duvarda yksekte perdeleri kapalı iki kk pencere,

nde sađda bir kapı. Kapının yakınında yz duvara dnk duran bir tablo

nde solda, eski bir arřafla rtl, bitişik duran iki p tenekesi

Tam ortada, tekerlekli sandalyede eski bir arřafla rtl oturan HAMM (Beckett, 1993:165, ev. Uđur n)”

Delilik ve sarhořluk, nesnel bir gereklik dzeyi zerine dřnmek ve onu anlamak iin kaldıra haline geldike, szl ifadelerle ifade edilen zihinsel yařam sıklıkla sorgulanır. rneđin, Ionesco'nun *Gergedan* adlı oyununda, varoluřun kartezyen kanıtları olarak akıl sađlıđı ve aklın greceřtirilmesi, oyunda olup biten olayların statsnn altını izer.

Sonuç olarak, oyun iinde oyunun varoluřsal kaygıları keřfetmek iin bir ara olduđu ve oyun iindeki ritelin sosyal kaygıları keřfetmek iin bir ara olduđu yerde, rol oynama bireyin kiřisel kaygılarını keřfetmesi iin bir aratır. Oyundaki edebi ve gerek yařam referansları, seyircinin dikkatini ilgili kiřilere, grřlere, konuřtukları, dřndkleri veya deneyimledikleri durumlara evirir. zreferans modeli, seyircinin oyunun arkasında yatanı bilinli olarak incelemesini sađlar. Seyirciyi/okuyucuyu ve oyunla etkileřime davet eden, sayısı arttırılabilecek, grme, ikiye katlama, delilik, uyku, rya, kuruntu, delilik, sarhořluk vb. bir dizi tema ve motif, oyunun gerekliđinin kırılıřını anlık ya da daha genel olarak sađlayarak oyunun metadramatik yapısını zenginleřtirir ve seyirciyi algılarını test etmeye davet eder.

III. ANTİK ROMA DÖNEMİ KOMEDYASI'NDA METATİYATRO

A. Antik Roma Dönemi Komedyası

Antik Roma Döneminde, tüm edebi üretim tarzları arasında drama, doğası gereği bir bütün olarak devletin kamusal yaşamıyla en yakından bağlantılı olanlardan biridir. Geleneksel olarak kabulüne göre MÖ 753 yılında kurulmuş olan Roma, ilk iki buçuk yüzyıl boyunca yedi kral tarafından monarşiyle yönetilmiş, son kral Tarquinius Superbus'un, MÖ 509'da Roma'dan sürülmesi ise Etrüsk egemenliğinin sonunu getirmiştir. Monarşinin sona ermesiyle Roma'nın yönetim şekli Cumhuriyet olmuş ve devlet birçok *magistratus* (yüksek görevli memur) tarafından, bir yıllık süreler için seçilen iki konsül tarafından yönetilmiştir. Cumhuriyetin ilk iki yüzyılı boyunca, Roma İtalya yarımadasının büyük bir kısmını ele geçirmiştir, ki Roma'da tiyatronun başladığı yıllar da bu yıllardır.

Gatwick(1995:81), Roma'da İ.Ö. 170'li yıllardan başlanarak dini bayram günlerinde, bazı günler eğlenceli gösterilere, oyunlara yer ayrıldığını dile getirir: Bayındırlık işlerinden sorumlu memurların (*aedilis*) sponsorluğunda, halkın maneviyatını yükseltmek amacıyla, özellikle gerginlik ve endişenin yaşandığı yıllarda Roma senatosu tarafından önem verilen oyunlar, at ya da araba yarışlarının yanı sıra, yumruk dövüşü ya da koşu yarışı gibi spor etkinlikleri, müzik ve drama gösterileri gibi sanatsal etkinlikleri içermektedir. Roma'da oyunlar takvimi *ludi Megalenses* ile başlamaktadır (Livius 34.54.3). İ.Ö. 204 yılından başlayarak Nisan ayının 10. günü Kybele şerefine düzenlenen *ludi Megalenses*'i, Nisan ayının ortalarında Ceres şerefine düzenlenen *ludi Cereales* izler (Liv.:10.39.8). Nisan sonu ile Mayıs başında, bolluk-bereket tanrıçası Flora şerefine olmak üzere ilk kez İ.Ö. 241 ya da 238 yılında düzenlenen *ludi Florales* kutlanmaktadır. Ardından, Temmuz ayının ortalarında tanrı Apollo şerefine ilk kez İ.Ö. 212 yılında düzenlenmeye başlanan *ludi Apollinares* gelmektedir

(Liv.:25.12.11-15). Eylül ayında tanrı Iuppiter'in şerefine her yıl kutlanan ve Roma'nın en eski gösterisi olan *ludi Romani* yer alır (Liv.:24.43.7). Kasım ayında, yine Iuppiter'in şerefine düzenlenen *ludi plebe* kutlanmaktadır (Fontaine, Scafuro,2014:411). Bu altı gösteriye Kartaca Savaşları sırasında, yukarıda bahsi geçen *ludi scaenici* de eklenmiştir. Özerk bir gösteri konumunda olmayan *ludi scaenici* İ.Ö. 364 yılından itibaren *ludi Romani*'nin bir parçasını oluşturmaktadır.

İmparatorluk dönemi tarih yazarı Titus Livius (M.Ö. 59-M.S. 17) başlangıcından başlayarak Roma'nın tarihini yazdığı *ab urbe condita* adlı eserinde Roma'da tiyatro faaliyetlerinin başlangıcı ile de ilgili bilgiler verir (*ab urbe condita* 7.2) ve eserinde "*ludi scaenici*"nin ilk olarak İ.Ö. 364 yılında düzenlendiğini belirtir: Livius, bölümün başına yakın bir yerde M. Ö. 364 yılındaki olayları anlatır. Titus Livius Roma tiyatrosunun flüt eşliğinde yapılan danslarla başladığını, dansları sergileyen oyuncuların MÖ 363'te Etruria'da, patlak veren veba salgını sebebiyle, tanrıların yatıştırılması için getirildiğini belirtmektedir:

'...Etruria'dan çağrılan oyuncular flütün ritmiyle sıçrayarak Etrüsk usulüne uygun olmayan danslar yaptılar. Sonra gençler bu oyuncuları taklit etmeye başladı, aynı zamanda kendi aralarında kaba mısralarla şakalar yaptı; sesleri de hareketlerinden kopuk değildi. Böylece kurum devralındı ve sık sık ifa edilerek kurulu hale geldi. Yerli oyunculara, oyuncu için Etrüsk kelimesi olduğu için histriones adı verildi. Bu adamlar artık fescennine versus gibi kaba ve doğaçlama şakalar yapmıyorlardı, ancak artık flüt eşliğinde yazılan şarkı ve koreografiyle vezinle bestelenmiş saturnae yapıyorlardı.' (Eng. trans. Feldherr,1998)

Romalılar için bu oyunlar yenidir; çünkü o zamana kadar sadece Circus Maximus'taki gösterileri (*spectaculum circi*), araba yarışlarını bilmektedirler. Yeni gösteriler ise, yabancı kökenlidir: Etruria'dan çağırılmış dansçılar *tibia* çalan birinin eşliğinde uyumlu bir biçimde dans ederek Etrüsk tarzında danslar sergilemektedirler. Tibia, Yunan tiyatrosunun *aulos*'u ile eşdeğerdeydi. Antik Yunan tiyatrosunda oyun yazarları melodilerini kendileri kompoze ederlerken

Roma'da *tibicen* denen ve *tibia* çalan kişiler oyun yazarlarının sözlerine uyan melodiler kompoze ederlerdi.

Latince'de '*histrion*' (aktör, oyuncu) ve *persona* (maske) kelimelerinin Etrüskçe'den ödünç alınmış kelimeler oluşu Etrüsk etkisini güçlendirir (Gratwick,1995:83). Etruria bölgesinde Fescennium kentinde bayramlarda ya da şenliklerde söylenmesi gelenek haline gelmiş yarı dinsel nitelikteki şarkılar (Horatius, *epistulae* 2, 1, 139-163); bütün bedeni kullanarak oldukça karmaşık hareketlerle yapılan Etrüsk kökenli danslar; İtalya'nın güneyinde Tarentum kentinden Rhinthon adında bir sanatçının, İ.Ö. 3. yüzyılın başında konusunu mitolojiden ve günlük yaşamdan alan komik ve abartılı sahneler içeren *hilarotragedia*'ları (ya da trajik *phlyakes*'leri); Campania bölgesinde bulunan bir Osk kenti olan Atella'da amatör göstericiler tarafından geliştirilen fars niteliğindeki doğaçtan gösteriler; profesyonel oyuncular tarafından şarkının gerektirdiği hareket ve işaretler yapılarak sergilenen ve bir konusu olan *satura*'lar, Roma dram sanatı üzerinde doğrudan ve önemli etkide bulunmuştur (Beare,1968:25).

Böylece, Roma komedyasının kökenlerini çeşitli öğelerin bir araya gelerek oluşturduğu tahmin edilmektedir: *Etrüsk dansları*, *versus fescennini*, *satura* ve *fabula Atellana*. *Versus fescennini* terimi genel olarak edepsizce sözler içeren şiirler için kullanılan bir terimdir. Tarih yazarı Livius ve Horatius *versus fescennini*'nin köylüler arasında düzenlenen doğaçtan manzum söz yarışımın ilkel bir biçimi olduğu ve Aristoteles'in Yunan tiyatrosunun kaynağına ilişkin kuramından esinlenerek, Roma tiyatrosunun kökenini oluşturduğunu ileri sürerler.

Roma Komedyası geleneksel olarak dört farklı türe ayrıldığını söyleyebiliriz: *fabula pallatia*; Yunan Yeni Komedyasına dayanan ve pek çok Roma unsuru içermesine rağmen Yunan çevresinde geçen 'Yunan giyisili komedi'; *fabula pallatia*'nın bir kolu olan Roma çevresinde geçen *fabula togata* 'Roma giyisili komedi'; *fabula Atellana* ya da *Atellan farsı* denilen adını Campania'daki Oskça konuşan halkın bulunduğu Atella kasabasından alan ve bazı oyunların Yunanca adlarına rağmen Yunanca malzemeye daha az bağımlı olan komedi; ve '*mim*' ya da '*mimus*' denilen maskesiz sahnelenen aktörlerin yanında aktislerin de yer aldığı gösteriler (Fontaine and Scafuro 2014:447).

Titus Livius (*ab urbe condita* 7, 2, 8) yukarıda bahsettiği gösterilerden birkaç yıl sonra Livius Andronicus'un birbirinden bağımsız hicivli dizeleri bırakarak, tutarlı bir konusu olan oyunlar düzenlediğini söylemektedir. Andronicus Eski Roma'da bir gösteriyi bir öykü dizgesinde sunan ilk kişi olarak kabul edilir. Andronicus MÖ 240'ta düzenlenen Roma oyunlarında bir trajedi ve bir komedi sahneye koyar ve böylece Roma seyircisine Latinceye uyarlamalarıyla Yunan Yeni Komedyasını tanıtmış olur. Pallium denen Yunan giysilerine bürünmüş oyuncular tarafından oynan ve bu sebeple *fabula palliata* ya da *comoedia palliata* denen oyunlar Roma komedyasının temelini oluşturan komedy oyunları olmuşlardır. Öykü anlamına gelen *fabula* kelimesi Latince genelinde, tiyatro oyununu belirtmek için kullanılır. *Palliata*, Plautus, Terentius ve Turpilius'un komedilerinin segilendiği Cicero döneminde de hala popülerliğini korumuştur.

MÖ 2. Yüzyılın ortalarında Roma'da karakterleri ve sahneleriyle Roma'ya özgü ama yapısı Yunan komedyasından alınma *fabula togata* (toga giyilerek oynanan oyun) denilen komedyalar yazılmaya başlanmıştır. Bu tür komedyalarda Romalılar'a özgü konular, Roma'daki ve İtalya'daki alt tabakaların yaşamları sahneye taşınmıştır, bunlara fakir insanların evleri anlamına gelen *tabernae*'dan gelen *tabernaria* da denmekteydi(Ducworth,1971:68). Bu türün üç önemli yazarı, Terentius'un çağdaşı olan ve bilinen en eski *fabula togata* yazarı olan Titius (118 dize ve yarı-dize), Lucius Afranius (449 dize ve yarı-dize) ve T. Quintius Atta'dır (24 dize ve yarı dize). Lucius Africanus'tan MÖ 160-120 yılları arasında yazdığı kırk iki oyununun isimleri günümüze ulaşmıştır. Şair Horatius mektuplarından birinde (*epist.2.1.57*) Africanus'un hayranlarının onu Menandros ile karşılaştırdıklarını söylemektedir.

Campania'daki Oskça konuşan halkın *fabula Atellana* denilen oyunlarının kimi görüşlere göre yakınlarındaki Yunan kolonilerinin kültür etkisiyle başlamış olduğu düşünülmektedir (Grant, 1964:19, Erim,1986:35): Bunlar orta oyununa benzeyen, güldürmekten başka amacı olmayan, fars (kaba güldürü) niteliğinde oyunlardır. Her oyunda ortaya çıkan birtakım karakterler vardır: Saf dilli ihtiyar, *Pappus*; kurnaz, hileci tip *Dossenus*, soytarı *Maccus*, boğazına düşkün obur bir tip olan *Bucco* ya da *Manduccus*. İleri dönemlere ait bu türden bazı oyun adları, bunların, mitolojik konuların alaya alındığı güldürüler olabileceğini akla

getirmektedir. MÖ 1. Yüzyılın başlarında, Bononialı Pomponius ve Novius *Atella oyunlarını* yeniden canlandırmışlar, aynı karakterleri kullanarak olaylar dizinini manzum hale getirmiş, bu oyunlara edebi bir üslup da kazandırmışlardır. Günümüze sadece parçalar kalmış olan bu oyunlar, profesyonel oyuncuların rol aldığı, tragedya temsillerinden sonra oynanan tragedyaların alaylı parodileri niteliğindedir.

Livius Andronicus'tan sonra Gnaeus Naevius ve Quintus Ennius hem tragedya hem de komedyaya alanında eserler vermiştir. Gnaeus'un komediyi politik bir silah olarak kullanma girişimi kendisinin hapse atılmasıyla son bulmuştur. Ennius'dan ise, birbirinden ayrı dört dize kalmıştır. Onun ardından gelen Plautus, Caecilius Staius, Luscius Lanuvinus, Terentius ve Turpilius sadece komedyaya türünde eser vermişlerdir ve *fabulae palliatae* (Yunan giyisili komedi) türünde komediler yazmışlardır. Caecilius'un oyunlarından bazı parçalar, başka yazarların yaptığı alıntılar sebebiyle bilinmektedir, 42 oyununun 16'sı Menandros dan alınmıştır. MÖ 2. yüzyılda yaşamış olan Luscius Lanuvinus'tan günümüze ulaşmış hiçbir oyunu bulunmamaktadır. Turpilius'un komedyalarından ise çok az parça günümüze kalmıştır. MÖ 1. Yüzyıla gelindiğinde Roma'da komedyaya eserleri artık neredeyse yazılmaz olmuştur ve yerlerini, halkın çok tuttuğu *mimuslar* almıştır.

Oyuncular grubuna 'hayvan sürüsü' veya 'sürü' anlamına gelen *grex* adı verilir. Amy Richlin, MÖ 3. yüzyılın ortalarında orta İtalya'yı çoğunlukla yürüyerek gezen bir aktörler grubunun nasıl görüldüğünün tasvirini yapar (Richlin 2017: 3–4): Çoğunun anadili Latince olmayan on bir erkek ve oğlandan oluşan bir grup, beşi, aktör arkadaşlarının sahip olduğu ve küçük yaşlardan itibaren sahnede performans sergilemek üzere eğitilmiş köleler ve köle olmayanların birçoğu şimdi özgür olan eski kölelerdir, sosyal statüleri düşüktür. Bilindiği kadarıyla oyunlara herkes ücretsiz olarak katılabilmektedir Köleler muhtemelen arkada durmak zorundadır, ancak erkekler ve kadınlar birlikte oturabilmektedirler ve şüphesiz zengin tiyatro müdavimleri, köleleri kendilerine yer ayırmak için önden göndererek en iyi koltukları alabilme eğilimindediler, senato sınıfı için ayrılmış koltuklar Roma'da henüz resmiyet kazanmamıştır (Sear, 2006: 2).

M.Ö. 2. Yüzyılda Roma Komedilerinin prodüksiyonu, *dominus gregis*'in elindeydi. Bu yapımcının kendisi, genellikle grubun baş oyuncusuydu. Livius(7.2), Livius Andronicus'tan hem oyun yazarı hem de oyuncu olarak söz etmiş olsa bile Plautus, Caecilius Statius veya Terentius'un kendi komedilerinde yer aldıklarına dair kesin bir kanıt yoktur. Oyunlarda prosedür, oyunların yapılmasından sorumlu memurlar, *dominus gregis* ile sözleşme yapar, şairden oyunu satın alır ve oyuncularını tutar ve prova ve müzisyenler de dahil sahneleme için gerekli ayarlamaları yapardı. Kostümler ve aksesuarların sorumluluğu ise *choragus*(sahne amiri) sorumluluğundaydı. Oyun yazarı oyunu satıldıktan sonra, oyunu üzerinde bir kontrole sahip değildi.

Oyunların kökenleri, aşamaları ve sahnelemeleri düşünüldüğünde, Yunan Yeni komedyası eserlerini latin diline çeviren erken Cumhuriyet dönemi yazarlarının birçoğu, İtalyan yerli teatral gelenekleriyle büyümüş ve ondan etkilenmeleri kaçınılmaz olmuştur; doğal olarak arka planda bu özelliklerden faydalanmışlardır. Roma Saturnalia şenlikleri bu etkileşimin güçlü öğelerinden birini oluşturur.

Saturnalia, 17 Aralık'ta düzenlenen ve daha sonra 23 Aralık'a kadar şenliklerle genişletilen, tanrı Satürn onuruna kutlanan antik bir Roma festivali ve tatildir. Yazın sonlarında Hekatombaion'un Attika ayında kutlanan eski Yunan tatili Kronia'nın Roma eşdeğeri olan bu festival Dünyanın Satürn tarafından yönetildiği eski Altın Çağ'ın restorasyonu olarak gören bazı Romalılar için teolojik öneme sahiptir. Roma Forumundaki Satürn tapınağında kurban ve halka açık bir ziyafetle kutlanır, ardından bunu özel hediyeler verme ve Roma sosyal normlarını alt üst eden bir karnaval atmosferi takip eder. Kumara izin verilir, hem köleler hem de sonradan azat edilmiş kişiler için bir özgürlük zamanı olarak görülür. İnsanlara emirler veren şenliklere başkanlık eden 'Saturnlia kralı' seçilmesi adettendir. Saturnalia Batı Avrupa'da kış ortasında yapılan kutlamalara kaynaklık etmiştir (Miller,2010:172).

Augustus dönemi şairi Horatius Saturnalia'yı, "Aralık özgürlüğü" olarak adlandırmıştır. Rollerin tersine çevrilmesi ile karakterize edilen Saturnalia, kölelerin efendilerine ceza tehdidi olmaksızın saygısızlık etmelerine de izin verildiği özgür konuşma zamanıdır (Horatius, *Satires* 2.7.4; Mueller 2010:221-222) Dilencilerin kral olurken, krallar ve resmi kültürün diğer figürlerinin yüksek

statülerini kaybedişi, her türden insanın katılımı, hiyerarşinin ve toplumsal normların geçici olarak askıya alınması söz konusudur. Roma halk kültürünün, onun tiyatrosuna olan etkisinin kaçınılmazlığı doğrultusunda, özellikle Roma Komedyası'ndaki *servus callidus*(zeki köle) tipi hiyerarşinin alt-üst oluşuna en temel örneklerden biridir.

Roma Komedyasının çerçevesini belirlerken, yerel etmenler dışında, şüphesiz onu büyük ölçüde etkilemiş olan Yunan Komedyasının özelliklerine değinmemiz gerekir.

1. Yunan Komedyasının etkisi

Antik Roma Komedyasına etkisinin yadsınamayacağı Antik Yunan komedyası, Eski, Orta ve Yeni olmak üzere üç aşamada gelişir ve Roma'da en çok Yeni komedyanın etkisi yüksek olmuştur.

En belirgin özelliği taşlama olan Eski Komedyanın en önemli temsilcisi ise Aristophanes'tir. Bu dönemde, yazarlar, yöneticileri, devletin siyasi otoritesini ya da halkın geleneklerinin sınırlama olmaksızın eleştirilebilme özelliğine sahiptir. Genel çizgileriyle oyunların yapısı şöyledir; *Prologos* (ön-oyun, oyunun tanıtımı), *Parados* (giriş şarkısını söyleyen koronun ortaya çıktığı bölüm), *Agon*(düşünceleri birbirine karşı iki oyuncunun çatıştığı bölüm), *Parabasis* (oyuncular çıktıktan sonra koronun çıktığı, yazarın koro yoluyla seyircilerle atıştığı bölüm) ve *Eksodos*(Final bölümü). Eski ve Orta komedyada kesin bir geçiş çizgisi yoktur. Orta Komedyada, siyasi ya da kişisel taşlama yerini töre komedyasına doğru bir yönelişe bırakır. Taşlamanın olmayışı *Parabasis* bölümünü ortadan kaldırır ve koro önemini kaybeder. Önemli yazarlarından Antifanes kaba çizgili aşk konusunu komedyaya getirmiş olmakla tanınır (Nutku, 2000:43-46).

Atina'nın İskender'in fetihleriyle, M.Ö. 336'da Makedonya egemenliğine girmesinin ardından, düşüncelerini yüksek sesle ifade eden toplumun yerini suskunluk almıştır ve '*Kültür bir anlamda evcilleşmeye başlamıştır*'(Yüksel,1990 :565).Artık metinde tanrılar yoktur, güncel politik konular ve taşlamanın yerini, düzenin bozulmadığı Atinalılar'ın aile yaşamı, köleleri, yeme, içmeleri almıştır ve oyun karakterleri orta-yüksek sınıftan kişiler ve onların çevrelerinden oluşur:

‘..genç aşık, genç kız, huysuz ya da pinti baba, "altın yürekli" olan ya da olmayan fahişe, delikanlının arkadaşı, genç kızın hizmetçisi, saf-kurnaz-iyi-kötü köle, doktor, rehinci gibi meslek tipleri ve ilk olarak Epikarmos tarafından çizildiği belirlenen "asalak" tipi...(Yüksel,1990:566)’.

Olay dizisi kötüden iyiye gidiş doğrultusunda düzenlenir, metninin çoğunda hedef oyunun gençlerin mutlu birliktelikleriyle sonlanmasıdır. Bu mutluluğa, sınıfsal ayrımlar, çeyiz sorunu, yoksulluk ya da yasal olmayışları nedeniyle terkedilen çocukların getirdiği sorunlar, ana-babanın gençlerin evliliğini desteklememesi gibi durumlar engel oluşturur (Lever,1956:187; Yüksel, 1990:566). Oyunların düğüm noktasını, genel olarak ‘karakterlerin kimliklerinin yanlış anlaşılması’ ‘gerçeğin bilinmeyişi’ söylenenin yanlış anlaşılmasıyla oluşan ‘laf komedileri’ gibi durumlar oluşturur. Birbirinden ayrı düşmüş karı-koca, baba-oğulun, birbirlerini yüzük, madalyon, ensedeki "ben" gibi göstergeler ya da rastlantıyla dinlenen bir konuşma yoluyla tanınmasıyla, oyun sonları tatlıya bağlanır. ‘Böylece, Yeni Komedyada gerçek yaşamı yansıtmaya yönelen konular, pek de gerçekçi olmayan bu sanatsal sahne üstü anlatım geleneklerine dayandırılarak işlenir (Anderson,1974:32; Yüksel,1990:562)’. Prolog dışında oyundan soyutlamalara rastlanmaz. Sahnede dramatik bir yanılsama yaratılması amacıyla, kostümleri ve maskeleri de bu gerçekçi duruşa uygundur. Olay dizisi oyunun tümüne sindirilmiş olmakla birlikte, koro, beş bölümden oluşan oyunda, metinden bağımsız şarkılar söyler; oyun karakterleri zaman zaman seyircilere seslenince bu yanılsama bozulur.

Yunan dünyasında yaşanan durum Roma’da da bir ölçüde paralellik gösterir. Roma’da dramatik yapımlar sadece resmi şehir şenlikleri kapsamında yapılmakla kalmamış aynı zamanda Geç Cumhuriyet’te tiyatro, insanlara siyasi duygularını dile getirmeleri için çok önemli bir fırsat sunmuştur ve buna karşılık politikacılar, halkın desteğini kazanmak için oyun yapımını kullanmışlardır (Feldherr, 1998). Geç Cumhuriyet döneminde tiyatronun nasıl giderek artan bir şekilde kamuoyunu yönlendirmeye yönelik bir mahal haline geldiğinin en açık örneği, sahnedeki aksiyon ve diyalogların sık sık sahne ve *res publica* (vatandaşlar) arasındaki ayrımın, eğer varsa, yıkılmakta olduğunu ve sahnenin, Cicero'nun öne sürdüğü gibi, siyasi görüşlerin ifade edilmesi için hayati bir arena

haline geldiğini gösterir. Ancak bu gelişme, tiyatro gösterilerinin siyasallaşması ve seyircilerin serbestliği, sahnenin resmi kurumlara karşı giderek daha güçlü bir meydan okuma haline gelmesine sebep olur. Cicero *De re publica'nın 4. kitabında*, siyaset ve tiyatro arasında tam da bu tür bir iç içe geçmenin tehlikelerine dair bir teşhis yazar. Bununla birlikte, dialogda Scipio, iki alan arasında en aşırı ayrılığı dayatan eski bir Roma yasasını över:

"Tiyatronun tüm zanaatı ve tüm sahne bu denli itibarsızlaştırıldığı için, bütün bu tür adamların yargılanmasına karar verdiler (yani aktörler) sadece vatandaşların geri kalanının onurundan mahrum olmakla kalmayıp, hatta sansür işaretiyle kendi sınıflarından (yani vatandaş olmayanlar haline getirilerek) çıkarılmalıdır." (Cicero, *de re publica* 4.10 Eng. trans. Feldherr)

Tiyatro gösterileriyle bağlantılı herkesin devletten tamamen yalıtılması, sansürcülerin siyasi otoritesi tarafından gerçekleştirilir. Scipio, ayrıca dramının siyasi hayata doğrudan müdahale etme girişimlerini, onu Roma'nın yargıçlarının meşru siyasi otoritesine bir rakip olarak sunarak, kamuya mal olmuş kişileri yeniden açıkça eleştirerek geri püskürtür. Böylece, Romalılar, tiyatronun iki yönlü tehdidini -hem kendisini doğrudan siyasi kurumlarla ilişkilendirme hem de tanınmış kişileri eleştirirken, yargıçların otoritesini gasp etme eğilimi - yaşayan herhangi bir insanın sahnede övülmesini veya suçlanmasını yasaklayarak karşılamış olurlar. Sonuç olarak, Roma komedisi de Yunan Yeni Komedyası gibi, politik ve sosyal olaylara dair problemlerle ilgilenmez, konuları aile içinde geçen günlük olaylar oluşturur ve varlıklı orta sınıfın yaşantısını konu edinir.

Çok kültürlülükteki en başarılı deneylerden biri olan Greko-Romen uygarlığı, drama da dahil olmak üzere her türden Yunan sanatının Roma'ya sızmasıyla ortaya çıkmıştır. Önce Homeros'un *Odysseus* destanının Latince tercümesi gelir ardından tragedya ve komedy. Romalılar uzun vadede Yunan dramasının etkisinden kaçamamışlardır. Ancak bu Romalı yazarların bir şekilde büyük Helen atalarının gölgesi olduğu anlamına gelmez, yazarların aslına bakılırsa yaptıkları Adriyatik denizinden geçen Yunan sanat eserlerinin genişletilmesi ve farklı bir izleyici kitlesini memnun etmek için gerekli değişikliklerin yapılmasıdır. Ünlü hatip ve devlet adamı Marcus Tullius Cicero, *de finibus bonorum et malorum* (1.4-6) adlı eserinde Roma dram yazarlarının,

Yunan orijinallerini kelimesi kelimesine kopya ettiklerini söylemesinin yanında Yunanca'dan sadece çeviri yapmaktan daha fazlasını yaptıklarını da belirtmektedir.

Ahlaki ve siyasi nedenlerle Roma senatosu, MÖ 1. yüzyılın ortalarına kadar Roma şehrinde herhangi bir kalıcı tiyatro inşa edilmesine izin vermediğinden, oyun dini bayramlardan biri için üretildiğinde, geçici bir ahşap sahne ve muhtemelen oturma yerleri de inşa edilmiştir. Roma oyunlarının nispeten samimi alanı (Yunan tiyatrolarının çok daha geniş alanlarının aksine), ön oyunun konuşmacısı ya da '*parasitus*' (asalak) veya *servus callidus* (kurnaz köle) gibi oyunculara seyirciyle ilişkiye girmesine fırsat verir, izleyiciyle bir yakınlık oluşmuş olur (Moore, 1998: 33). Hem alt orkestra seviyesini hem de yükseltilmiş sahneyi kullanan Yunan tiyatro yapımlarının aksine, Plautus'un oyunları, bir veya daha fazla evin bulunduğu bir sokağı temsil etmesi amaçlanan tek bir seviyede sahnelenmiştir (Vitruvius 5.6.2). Karakterler "evlere" açılan kapılardan girip çıkabilir ya da sağdan ve soldan sahneye girip çıkabilmektedirler.

Roma komedyasında yazarlar, büyük ölçüde 'aldatma' ve 'tesadüf' ile kurgulanmış basit olay örgüleri içinde, ince bir karakter tasviri göstermemişlerdir. Kendileri, halihazırda bulunan hazır karakter ya da durumlardan faydalanmışlardır. Duckworth (1971:236-237) genel olarak Plautus ve Terentius'da geçen hazır (stok) karakterler için açıkça tanımlanmış üç gruptan bahseder, bunlar:1)hane halkının erkek üyeleri; genç adam(*adulescens*), yaşlı ebeveyn (*senex*) ve köle(*servus*); bu karakterler, genellikle olay örgüsünün bel kemiğini oluştururlar ve doğal olarak komedilerde en sık görülen karakterlerdir; 2)kadın rolleri; bunlar arasında kahraman, genç bir kız (*virgo*), veya *adulescens* tarafından sevilen bir fahişe (*meretrix*), eş veya anne (*matrona*) ve hizmetçi (*ancilla*) yer alır; bu karakterler sayısal olarak çok olmalarına rağmen ara sıra görünürler ve küçük çok renkli olmayan rolleri vardır, bazı komedilerde hiç görünmezler; 3)komedi değeri yüksek roller; parazit (*parasitus*), köle taciri (*leno*), asker(*miles*), bankacı veya tefeci (*trapezita, danista*), doktor (*medicus*), aşçı (*cocus*); çoğunlukla profesyonel iş insanı olan bu karakterler oyun içinde her iki gruptan daha az görünürler, birkaç istisna dışında birçoğu oyunla inorganik bir bağ kurar.

Roma Komedyası söz konusu olduğunda, onu yakından değerlendirebileceğimiz eserler, günümüze eksiksiz ulaşan, Plautus'tan 21 ve Terentius'tan 6 komedyaya eseridir. Plautus ve Terentius Cumhuriyet dönemi Roması'nın hızla genişleyen bayram takviminde, merkezi bir rol oynayan tiyatro oyunları (*ludi scaenici*) için yazmışlardır. Leigh (2004:1), yabancı kültürlerin bu şenlikli emilimini gördüğümüz oyunlar Roma'nın kendisini salt İtalya yarımadasının değil Akdenizli olarak algılanmasının ön yüzünü oluşturduğunu belirtir. Çalışmamız, Plautus'un 10 ve Terentius'un 6 adet Türkçeye çevrilmiş oyunlarındaki metateatral öğelerin incelenmesini içermektedir; metinlerin Latince, İngilizce ve Türkçe edisyonları karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiş, metinlerin metrik değerlendirilmeleri çalışmamıza dahil edilmemiştir.

B. Plautus Komedyalarında Metatiyatro

Yalnızca komedi türünde yazmış olan Plautus yapıtları herhangi bir türe ait olan ve eksiksiz olarak günümüze ulaşmış ilk Romalı yazar olduğu için, yalnızca tiyatro tarihi için değil, aynı zamanda Roma'nın dilsel ve kültürel tarihi için de değerli bir kaynaktır, keza oyunları o dönemin Latincesi üzerine de bilgi verir. Plautus, M.Ö. 254 civarında, olan Umbria bölgesinin Sarsina (bugünkü adı Perugia) kentinde doğmuş, henüz gençken Roma'ya gelmiş, tiyatrolarda sahne yaparak (marangozluk) geçimini sağlamakla işe başlamış, bir dönem ticaret yapmaya kalkışmış, fakat parasını batırınca bir fırıncının yanına işçi olarak girmek zorunda kalmıştır. Kölelikten ancak bir dereceye kadar iyi olan fırın işçiliğinden kalan zamanını oyun yazmaya vermiştir. Anadili Latince olamamasına ramen, nasıl ona bu kadar hakim olacak duruma gelebildiği bilinmemektedir. Kendisine verilen üç ismin -Titus Maccius Plautus- şüpheli bir tarihsel gerçekliği vardır, bunların sahne isimleri, hatta teatral imalar olması da mümkündür; "*Maccus*", fabula Atellana'daki palyaçonun geleneksel adıdır, Festus'a göre "Plautus" *planis pedibus'tan türemiştir, planipes* (düztaban) bir pandomim dansçısı karakteridir. Çok verimli bir yazar olan Plautus'un oyunları halk tarafından çok tutulunca, sadece yazarlık yaparak hayatına devam etmiştir (Erim, 1986:36).

M.Ö. 206 yıllarında Roma'nın aranılan bir yazarı haline gelen Plautus hayatının son 20 yılında 130 oyun yazmış ancak bunlardan 21'i günümüze

ulaşmıştır. Plautus'un oyunlarının tümü M.Ö. 4. ve 3. Yüzyılın Yunan Yeni Komedyasından uyarlamalardır. Yaşadığı zamanın seyircisi sadece Yunan damgası taşıyan oyunlara değer verdiği için, Yunan Yeni Komedyasından Diphilos'un iki, Philemon'un iki ve Menandros'un dört oyunundan adaptasyonlar yapmıştır. Yeni komedyasından başka Atellan farsı'nın da Plautus üzerinde etkisi bulunmaktadır. Plautus yazarken oyunlarında, Yunan orijinallerine körü körüne bağlı kalmayarak, Romalı seyircinin anlayışına uygun olacak şekilde, özgürce değişiklikler yapmış, Yunan'a ve Roma'ya ait olanı birbirine harmanlamıştır. İki ayrı dünyayı, birbirine karıştırmakla Plautus, zamanının Yunan toplumunun gündelik gerçekleri yerine, gerçekte var olmayan bir dünyayı yeniden yaratmıştır.

Oyunlarının çoğunu kendi sahnelemiş olan Plautus, en çok üstünde durduğu şeylerden biri sahne-seyirci iletişimidir; oyunlar sadece karşılıklı konuşmalardan meydana gelmez, şarkının ve konuşur gibi okunan şarkının yeri büyüktür, neredeyse oyunun üçte ikisini kaplar. Böylece *diverbia* yani diyaloglar üçte birlik bir oranda bulunurken şarkılı kısımlar yani *cantica* üçte ikilik bir paya sahiptir. Bu sebeple de oyunları için bir tür müzikal komedi diyebiliriz; bu özelliği Plautus'u Yeni Komeden ayıran özelliklerden biridir. Özdemir Nutku (1992:33), Plautus'un oyunlarının Amerikan müzikallerinin ilkel biçimi olduğunu yorumunu yapar. Plautus'un günümüze kalan oyunları, tam tarihi saptanamaması sebebiyle kronolojik sıra olmaksızın: *Amphitryon*, *Asinaria*, *Aulularia*, *Bacchides*, *Captivi*, *Casina*, *Cistellaria*, *Curculio*, *Epidicus*, *Menaechmi*, *Mercator*, *Miles Gloriosus*, *Mostellaria*, *Persa*, *Poenulus*, *Pseudolus*, *Rudens*, *Stichus*, *Trinummus*, *Truculentus*, *Vidularia*(Bölümler).

Plautus'un oyunları, hiçbir iz kalmamış olan geçici ahşap tiyatrolarda oynanmıştır. Performansı oluşturmak için kullanılan görsel kanıtların tamamı güney İtalya'dan vazo resimleri, Pompeii ve diğer şehirlerden mozaikler ve duvar resimleri, Terentius'un Ortaçağ'a kalan el yazmaları ve geç Roma tiyatrolarından kalanlar ve tümü Plautus'tan çok sonra yaşamış olan performansları anlatan Romalı yazarlardır; ki bu bilgilerin güvenilirliği tartışmalıdır. Bu nedenle, sahneler, kostümler ve oyunculuk stilleri de dahil olmak üzere performansın tüm yönleri belirsizliğini korumaktadır. Plautus'un oyuncularının maske takıp takmadıkları bile tartışmalıdır. Metinlerin performansa ilişkin yorumlanması da yoruma açıktır (Moore,1998:13-15). Bununla birlikte, metinlere yakından

bakıldığında, oyuncu-seyirci ilişkisinin aydınlanmasında, seyirciye doğrudan hitaplarla, açık ya da üstü örtülü olarak kendi oyuncu statülerine atıfta bulunmalarıyla performans olgusunun farkındalığının altının çizildiği bir yapı vardır. Metatiyatro perspektifinden bakıldığında, performans gerçeğine dair sürekli ve göze çarpan hatırlatmalarla dolu, metateatral referanslar içeren, dramatik ilüzyonun kırıldığı metinler oldukları görülür.

Plautus'un oyunlarındaki referanslar, onun zamanında seyircilerinin çoğunun genellikle ya da her zaman oturduğunu açıkça ortaya koymaktadır (Bu, senatonun seyircilerin oturmasını yasaklama girişiminden yarım yüzyıl önceydi) (Sear, 2006: 55). Orijinal performanslar için, Plautus'un oyunlarında, ya her dramatik festival için bir sahne ve oturma yeri inşa edilmiş ya da festivalin onuruna düzenlendiği tanrı için tapınağın basamakları gibi önceden var olan oturma yerlerinin önüne bir sahne inşa edilmiştir. Oturma alanı çok büyük olmaz, ancak Plautus'un Pseudolus'unun MÖ 191'de sahnelendiği Magna Mater Tapınağı'ndaki oturma alanı için bir tahmin, seyircilerin 1300-1600 kişi arasında olabileceğini göstermektedir (Goldberg, 1998: 14).

Plautus'un üretimini oluşturan şeyin Yunan, Roma ve yerli İtalyan unsurlarının etkileşimi olduğu günümüzde standart bir ifadedir. "*Plautus'ta*" diye yazar Slater (1985:85): "*Yunan, Güney İtalya ve Roma tiyatro gelenekleri patlayıcı yaratıcı sonuçlarla çarpışıyor.*". Plautus'la ilgili çalışmalar, onu sadece Yunan gelenekleriyle sınırlandıran araştırmaların ötesine geçirecek, onu kendi içinde incelemeye ve araştırma yönüne doğru evriltmiştir. Bu düşünceden hareketle Plautus oyunlarında bulunan metatiyatro öğelerini araştırırken ele alacağımız oyunlar; Amphitriou (Amphitriyon), Aulularia (Çömlek), Bacchides (Çifte Bacchisler), Captivi (Esirler), Curculio (Buğday Kurdu), Epidicus, Menaechmi (İkizler), Miles Gloriosus (Palavracı Asker), Mercator (Tecimen), Rudens (Urgan) olacaktır.

1. Amphitrou (Amphitriyon)

Amphitruo'nun olay örgüsünün kaynağına dair bilgiler hala belirsizliğini korumakla birlikte, Plautus'un geç dönem eserlerinden olduğu (M.Ö. 190-185 civarı) düşünülmektedir. Oyunda hem Yunan Orta Komedyası, hem Güney İtalya komedisinin etkileri görülür. Slater (1990:189-202) kendisinin bir trajediyi

uyarladığını öne sürmüştür. Oyunun metni günümüze çoğunlukla ulaşırsa da metnin ikinci bölümünde eksiklikler vardır. Amphitruo'da olaylar, Yunanistan'ın Thebai kentinde, Amphitruo'nun evinin önünde geçer.

Amphitruo'nun konusunu prolog'da bize Merkür anlatır: Thebai ordu komutanı Amphitrou düşmanlara karşı sefere çıkmadan önce arkasında gebe karısı Alcmene'yi bırakmıştır. Alcmene'den etkilenen Iupiter, Amphitrou kılığına girerek, onunla birlikte olur, böylece Alcmene Iupiter'den hamile kalır. Bu esnada Merkür de efendisi Iupiter gibi kılık değiştirerek, ona yardım etmek için Amphitrou'nun kölesi Sosia kılığına girmiştir.

Merkür, Amphitruo'un evinin kapısında nöbet tutarken, Thebai'a yeni gelen Sosia, efendisinin dönüşünü Alcmene'ye iletmek amacıyla ortaya çıkar, ancak Merkür, kendisinin gerçek Sosia olduğunu ve diğerinin bir sahtekar olduğunu iddia eder ve onu uzaklaştırır. Sosia duruma anlam veremez, olanları efendisine anlatmak üzere oradan uzaklaşır. Ertesi sabah Amphitruo, kölesinin aptalca gelen hikayesinden rahatsız olarak eve doğru yola çıkar. Iupiter, Amphitruo gelmeden hemen önce Alcmene'nin yanından ayrılmıştır. Gerçek Amphitruo'nun döndüğünde şaşırarak Alcmene olaylara bir anlam veremez, keza kocası sandığı Amphitruo (Zeus) henüz gitmiştir. Karı koca arasında sadakatsizlik yüzünden gerginlik yaşanır, Amphitrou, Alcmene'yi namussuz bir kadın olmakla suçlar. Amphitrou bütün bu tartışmalara bir tanık getirmek için limana döner. Bu sırada Iupiter tekrar gelir ve Alcmene'nin öfkesini yatıştırır. Çileden çıkan Amphitruo, aniden Zeus'un gök gürültüsünü duyduğunda eve girip herkesi öldürmek üzeredir; metnin bu kısmında bazı eksikler olmakla birlikte, oyun Alcmene'nin biri Zeus'tan diğeri Amphitrou dan iki çocuk doğurması ve Iupiter'in gerçekleri Amphitrou'ya açıklaması ve olayların tatlıya bağlanmasıyla son bulur.

Aristoteles'in Poetika'da belirttiği gibi, tragedyalarda, kahramanlar soylu kişilerdir, *'Komedyaya (...) ortalamadan daha aşağıda olan karakterlerin taklididir (Aristoteles 5.1.)'* Merkür, oyunun başında, bu düşünceden hareketle, seyirciye, oyunun hem bir tragedya hem de bir komedyaya olduğunu söyler. Merkür'ün oyunun önsözünde 'trajikomediyi' olarak tanımladığı - *faciam ut commixta sit: sit tragicomoedia (karıştıracam, trajikomediyi olsun)* (59)- Amphitruo, gerek Roma komedisi, gerekse Plautus'un zamanından günümüze ulaşmış metinleri

arasında, tanrıların yer aldığı tek mitolojik oyundur. Segal, bu seçimi, metnin Plautus'un son dönem oyunlarından oluşuna, yani yazarın ölçü ve yöntemlerini mükemmelleştirdiği bir döneme denk gelmiş olmasının özgüvenine bağlar. Bunu yaparken şüphesiz, diğer oyunlarında da göreceğimiz formülleri kullanmayı bırakmamıştır. Daha sonra ele alacağımız, *Aulularia* ve *Rudens*'deki sözleri kusursuz bir ahlaka sahip olan tanrı figüründen farklı olarak Plautus burada, Roma tanrısının eylemini, hicvinin de konusu haline getirir. Plautus'un trajikomedisi, onu oluşturan ciddi ve komik unsurların karışımından çok, komedinin trajediye karşı tek taraflı sürdürdüğü bir üstünlüktür.

'Oyun içinde oyun' ve 'rol içinde rol oynama', *Amphitruo*'nun kurgusunun omurgasını oluşturur. Oyun başlar başlar başlamaz sahnede dördüncü duvarın olmadığını görürüz, keza oyun, Merkür'ün sahneden seyirciye direk hitap ederek, onları oyuna ve sonrasında kurulacak oyunlara ortak etmesiyle başlar. Iupiter *Amhitrou*; Merkür ise *Sosia* kılığında bürünmüştür. Sahnedeki olayların aldatmacasını bilenler Iupiter, Merkür ve seyircidir. Seyircinin her şeyi bilmesi, *Amphitruo*'daki sözlü ironinin anahtarıdır. Bununla birlikte Plautus, benzersiz ve karmaşık olay örgüsünü takip etmenin seyirci için zorluklarını düşünerek, bilmece haline getirdiği olay örgüsünü, oyunun başında seyirciyle paylaşır, bu sayede cevabı bilen seyirciler sahnedekiler karşısında üstünlük hisseder (Moore,1998:124). Her fırsatta Iupiter ve Merkür'ün gerçekte tanrılar olmadığını, onları oynayan oyuncular olduklarını hatırlatılır. Oyun, Merkür'ü oynayan aktörün köle kılığında sahneye girişiyle açılır, Merkür, Iupiter tarafından seyircilere gönderilmiştir. Onlara Iupiter'in onlar için yaptıklarını hatırlatır. Yaptığı başarıları anlatırken kullandığı sıfat *architerturus ominibus*'tur (herşeyin mimarı), yazar Plautus bu sıfatı kendi oyunlarında, oyun kuran *servus callidus*(zeki köle) karakteri için kullanmaktadır.

Segal (1987:101-109), Plautus'u her şeyi alt üst eden yapısı ve karakterlerin sınıflarının alt üst oluşuyla en saturnal komedyaya oyun yazarı olarak tanımlar; her şeye gücü yeten Iupiter ve Merkür , gündelik toplumda en alt sıralarda yer alan ve vatandaşlığın temel haklarından bile mahkum bırakılan aktörler olmaya tenezzül ederler, bunun yanında, Plautus komedisinde, efendisinin kölesi olan karakter, normal değerler sistemine göre, bir yük hayvanının iki basamak altında yer alır. Salt karakterin ters yüz edilişi değil, Roma erdeminin de alt üst edilişi söz

konusudur, keza Roma komedilerinde eylem haline geçmiş tek evlilik dışı ilişki zina, Amphitruo'dadır; Roma erdemi komik etkiyi yaratma amaçlı alt üst edilmiştir.

Merkür, oyunun başında seyirciye Roma dininin özü olan '*do ut des*' (veriyim ki veresin) ögesine atıfta bulunarak. Iupiter'un seyirciler için çok şey yaptığını, şimdi seyircilerin onun için bir şey yapmasını istediğini belirtir. Iupiter'in onlar için geçmişte yaptıklarına karşılık; seyircilerden, oyuncular içinde kendini alkışlatmak isteyen, yahut başka bir oyuncuya ıslık çaldırmak için bir düzen kuran olursa giyeceklerinin de derisinin de parçalanması isteğinde bulunur. Sebebi ise açıktır, çünkü Iupiter de bu oyunda oynamaktadır; aslında burada Merkür'ün isteği, Iupiter'in değil bir oyuncunun ricasıdır. Ödül yarışmasında, bir aktör yerine diğerini tercih eden uygulamalardan suçlu olanlar, hatta performanstan sorumlu olan *magistratus* (devlet görevlisi) bile cezalandırılacaktır. Bu talep seyirciye, onların performans üzerindeki etkisini hatırlatır; seyirci, yapma ve bozma gücüne sahiptir.

Merkür, daha sonra kendisi ve Iupiter'in görünümü hakkında bilgi vermeye başlar ve seyirciye iki tanrıyı ölümlülerden ayırmanın yollarını anlatır. Merkür'ün kafasındaki tüy ve Iupiter'in *torulus*'u izleyicileri oyun süresince neler olup bittiğini sağlayacak, kişilerin görsel eşdeğeri olacak simgelerdir ve seyirciye: *veterem atque antiquam rem novam ad vos proferam (size eski ve kadim bir meseleyi, yeni olarak sunacağım)* der (118). Tiyatronun kendi doğasına atıfta bulunan bu cümleleri, oyunun çift katmanlı, karakter-oyuncu ikiliğini vurgulayan cümleler takip eder:

adeste:erit opeae pretium hic spectantibus

Iovem et Mercurium facere histrionam (Amp. 151-152)

Dikkat: Burada izlemek için zaman ayırmaya değer

Oyuncu olarak Iupiter ve Merkür'ü

Sosia'nın Amphitruo'nun zaferini anlattığı konuşmayla, köle ve tanrı arasındaki rekabet aynı zaman da komedi ve trajedi arasındaki orantısız mücadeleye dönüşür (Moore,1998:129). Moore, Sosia'nın anlatımındaki, yurtsever ve övgü dolu içeriği, ciddi tonu ve dini ve yasal motiflerinin oluşunu, Plautus'un çağdaşları Ennius ve Naevius'un tarzında bir tragedya için uygun

olduğunu belirtir. Ancak bu trajik haberci konuşması, bağlamı gereği komik hale getirilmiştir.

Merkür'ün, prolog'da ortaya koyduğu gibi, Iupiter Acumena ile daha fazla beraber olabilmek için geceyi daha uzun hale getirmiştir. Oyunda, dünyevi gerçeklik ile tanrıların müdahalesi arasındaki çizginin bulanıklaştığı ve hatta gündüz ve gecenin bile güvenilmez hale geldiği, gerçekte olmayan bir fantezi dünyası kurulmuştur. Zamanın sabit olmayan değişken hali, Amphitruo'nun merkezindedir. Gecenin uzayışındaki yapay bozulma tamamen Iupiter'in eseridir; doğal düzene maksatlı bir müdehalelerdir. Tanrıların gerçeği bilmesi, üstünlüklerinin bir işaretidir ve Merkür hem babasının zamana ne yaptığını bilmekten hem de önsözünde bunu duyurmaktan büyük bir zevk alır:

et meus pater nunc intus hic cum illa cubat

et haec o beam rem nox est facta longior (112-113)

ve babam şimdi burada onunla yatıyor

ve bu nedenle gece uzatıldı

Iupiter oyunun sonunda çok geciken günün doğmasına izin verdiğinde, daha uzun geceyi telafi etmek için gündüz saatlerini buna göre kısaltacağını not eder:

atque quanto, nox, fuisti longior hac proxuma

tanto brevior dies ut fiat faciam, ut atque (548-549).

ve ne kadar uzun, gece, sonuncusundan daha uzun muydun?

günü o kadar kısaltacağım ki öyle olabilir

Sosia gecenin uzayışını, tanrı Nox(gece)'un sarhoş oluşuna bağlar; bu durumda güneş doğmadığına göre kendisinin de sarhoş olması gerektiğini söyler. Merkür'ün buna yanıtı: *ain vero, verbero? deos esse tui similis putas?(Bu da ne serseri, sence tanrılar senin gibi mi?)(284)*. Buradaki sarhoşluk motifi altında, tragedya ve komedyakarakteri arasındaki paralellik, ironiyi yaratır. Uyumak, sarhoşluk ve delilik gerçeğin donuklaştığı (bulanıklaştığı) durumları akla getirir ve dolayısıyla yanlışlık temasını destekler, uyanıklık, ayıklık ve akıl sağlığı ise gerçeğin açıkça algılanabildiği durumlardır ve bu nedenle hakikat temasını güçlendirirler (Forehand,1971:633-651). Bu temaların varlığı sahenin

temel ironisini ve 'oyun içinde oyun' ögesini vurgulamaya yardımcı olur. Merkür ile Sosia arasındaki ilk sahnede, Merkür onu kendisinin Sosia olduğuna inandırmaya çalışırken, Sosia bile kendi gerçekliğinden şüphe eder hale gelir.

Sonraki sahnede, Sosia, Amphitruo'yu ikna edemez, ve Amphitruo onun sarhoş ya da deli olduğunu düşünür ve hatta seyircilere bunun onayını almak için direk hitap eder: *homo hic ebrius est, ut opinor (bu adam sarhoş sanırım)* (574). Bir sonraki, Alcumena ve Amphitruo arasında geçen sahnede de, Alcumena'nın olaylara inanamayışına, erdemlerine olan bağlılığından emin olmasına rağmen akıl sağlığını yitirmiş gibi muamele görmesine şahit oluruz. Hanson'un tanımlamasıyla (1959:48-101), Alcumena en önemli Roma erdemi olan *pietas*'ın (bağlılık) sahnede vücut bulmuş halidir, fakat bu durumunu kolaylaştırılmaz. Şüphesiz olaylara karşı kendine inancıyla sağlam duran Alcumena'nın dramatik durumu, seyirci/okuyucu için iki farklı gerçekliği göz önüne serer ve güldürü ögesini güçlendirir; keza hem Alcumena'nın hem de Sosia'nın bilmediğini seyirci başından beri bilmektedir. Merkür'ün köle Sosia'ya dönüşmesi gibi, Herkül'ün doğum hikayesi de temel olay örgüsüne eşlik eden görsel ve sözel malzemeye komediye dönüştürülür. Alcumena'nın kendi talihsizliği ve erdemleri hakkında yaptığı monolog, kendi içinde trajiktir fakat bağlamı gereği komik etki yaratır. Çünkü seyirci, Alcumena'nın aldatılışının ve birlikte olduğu kişinin Iupiter olduğunun farkındadır. Seyirci, sahnede görünenin Iupiter ya da Amphitruo değil, her iki rolü oynayan aktör olduğunun farkındadır, dolayısıyla sahne iki boyut sunar, bu metatiyatro eksenidir.

Amphitruo'nun olaylar karışısındaki haklı isyanı trajiktir, bu isyan sırasında Iupiter içeride olduğundan, kararlılığı trajik kibirden çok komik bir ironiye dönüşür. Iupiter oyun içinde kurulan bu oyunu bir şimşek çakışıyla bitirir. Amphitruo, tragedyanın dünyasından hala çıkmamışcasına, gidip Theresias'a danışmak ister, ki bu sefer de Iupiter ikinci şimşeği çakar ve kendisi görünür. Oyunun finalinde Iupiter'in gerçekleri anlatmasıyla, çok öfkeli olan Amphitruo da namuzsuzlukla suçlanan Alcumena için de olaylar tatlıya bağlanmıştır.

Sonuç olarak, Amphitruo oyunu bizlere; komedinin altında yatan zengin trajik malzemeye; keyfine düşkün bir kozmik gücün keyfi arzularıyla, hayatlarımızın tamamen altüst olabileceğini, bir kadının erdeminin lekelenebileceğini ve bir kahramanın devrilebileceğini anlatır. Bu konular,

oyunun oldukça kaba ve söze dayalı görünen komedisinin altında yatan argümanlardır, yani komedinin altında yatan tragedya. Plautus, bu melzemeyi, öncelikle, dünyevi gerçeklikten tamamen bağımsız bir yeni gerçeklik yaratarak ve aynı zaman da onu yıkararak kurar; uzam ve zamandaki çarpıtma ve yıkımla seyircinin algılarıyla oynanır; onlara gerçeğin bulanıklaştığı, sahne uzamı ve seyirci arasında duvarın ardı ardına kırılışıyla kurulmuş bir oyun sunulur. Oyundaki zengin trajik malzeme güçlü bir edebi referans olarak dikkat çeker. Amphitruo'da, tiyatronun doğasına dair olan farkındalığa dikkat çekecek replikler(edebi referans) ve durumlar yaratarak ; dini motifleri sözlü ironiye malzeme haline getirerek, oyun içinde oyun ve rol için de rol oynayan aktörlerle, Yunan ve Roma'dan bağımsız, zamanın muğlaklığı içinde metatiyatronun zengin olanaklarının kullanıldığı bir oyun inşa edilmiş olur.

2. Aulularia (Çömlek)

M.Ö. 190 yılında yazıldığı düşünülen, Menander'in *Dyscolos* (Huysuz Adam) adlı oyunundan uyarlandığı yaygın bir kanı olan Aulularia, Avrupa komedi geleneğine olan etkisiyle, her zaman Plautus oyunları arasında en popüler ve en fazla uyarlaması yapılan oyun olmuştur. Olaylar, Thebai kentinde, Euclio ve Megadorus'un evleriyle, Fides'in tapınağının önünde bir sokakta gerçekleşir.

Oyun, Euclio'nun babasının, hatta babasının da babası zamanından kalma, altın dolu bir çömleği nasıl keşfettirdiğini anlatan Ocak tanrısı Lar Familiaris'in prologuyla başlar. Lar, çömleği, Euclio'nun kızı Phadra'ya uygun bir evlilik ayarlayabilmesi için ortaya çıkardığını söyler. Euclio, oyun boyunca çömleğin çalınma korkusuyla yaşar. Çalınacağına dair kaygısı o kadar büyüktür ki, sahnede hiç görmediğimiz kızı Phaedra'nın, Lyconides adlı genç bir adamdan hamile kaldığından bihaberdir. Euclio, Lyconides'in amcası olan yaşlı Megadorus ile kızını evlendirmek üzere anlaşır. Megadorus kızını çeyizsiz kabul etmektedir. Bu evlilik için yapılan hazırlıklarda, aşçı ve hizmetliler üzerinden yan oyunlar yaşanır. Kurnaz bir adam olan Lyconides'in kölesi, bu sırada Euclio'nun altın dolu çömleğini çalar, fakat sonrasında, bunu öğrenen efendisiyle yüzleşmek zorunda kalır. Oyunun bu aşamadan sonra bulunan el yazmaları bitmektedir, ancak bulunan fragmanlardan anlaşıldığı kadarıyla, Lyconides altınları geri verir, Euclio ise onları kızına drahoma olarak vermeye karar verir. Oyun Lyconides ve Phadra'nın evliliği ve mutlu sonla bitmektedir.

Plautus, *Aulularia*'da, *Amphitruo*'da çizdiği tanrı tasvirinin tam tersine, üstün erdemle donatılmış bir tanrı figürüyle oyunu açar. Ocak tanrısı *Lars Familiaris*'in prolog'u, bize dramatik aksiyonun başlangıç noktasıyla ilgili bilgi verir; *Euclio*'nun Ocak tanrısının yardımıyla altın dolu çömleği buluşuyla *Euclio*'nun hayatı değişir. Prolog'a göre olay örgüsünde iki ana konu vardır; fakir bir adamın ve onun altın dolu çömleğinin hikayesi ve bir genç adam ve ona haksızlık ettiği (tecavüz) ve evlenmek istediği kız *Phaedra*. Açgözlülük ve romantizm noktalarına dair ilerleyen temaların ortak noktası *Phaedra*'ya çeyiz olarak verilecek olan altın dolu çömlektir.

Prolog sonrasında, tanrıyı bir daha oyunda görmeyiz, varlığı daha çok oyunu tanıtmaya amaçlıdır. Fakat oyun boyunca Ocak tanrısı için sürekli yanması gereken ateş, hep oyunla ilişki halindedir. Roma toplumu için sürekli yanan ateşin devamlılığı oldukça ciddiye alınan bir durumdur; sürekli yanması gereken ya da *Euclio*'un cimriliği yüzünden, arada söndürülen ateş oyun içinde devam eden törensel motifidir. *Euclio* (kölesi *Staphyla*'ya):

*quod quispiam ignem quaerat, extingui volo,
ne causae quid sit quod te quisquam quaeritet.
nam si ignis vivet, tu extinguere extempulo. (91-93)*
*Biri gelir ateş isterse,
ne sebeple olursa olsun aramasın,
ateş yanıyorsa onu hemen söndür*

Euclio'nun cimriliği, altınlara olan tutkusu, ve Roma toplumunun önemli erdemlerinden olan 'tutumluluk' arasındaki bağ, oyundaki ironiyi besler. Yaşlı bir adam olan *Megadorus*'un evliliğe hazırlanması ve genç bir kadına duyduğu şehvet üzerinden ise yine Roma toplumunu yakından ilgilendiren bir mesele üzerinden ironi yapılmaktadır. Burada, prolog'da da özellikle geçen 'çeyiz' fikri, o dönem Roması ile ilişkidir: M.Ö.215'te, Romalılar, kadınların, yarım onstan fazla altına sahip olmalarını, rengarenk giyisiler giymelerini veya dini ayinlere dahil olmadıkça şehir içinde veya yakınında arabalara binmelerini yasaklayan *lex Oppia*'yı (*Oppia* Yasası) çıkarmışlardır (*Livius 34.1.3* trans.Moore,1998:174), ancak bu yasa *Cato*'nun muhalefetine rağmen kaldırılmıştır; ki bu, Romalı kadınların o dönem görülmeyen bir tavırla isyan etmeleri ve yoğun baskı kurlmaları sayesinde olmuştur. Plautus, Roma'da öne çıkmış olan bu konuyu,

Aulularia'da mizahının malzemesi haline getirir. O dönem Roma toplumunda, çeyiz, toplumsal bir yaptırımdır. Megadorus'un cinsel dürtülerini, toplumsal normlardan üstün tutuşu, kızın çeyizsiz olmasının ne kadar avantajlı olduğunu anlatışı ve Euclio'nun bu tavra olan hayranlığı bu ironiyi oluşturmada etkilidir. Euclio ve Megadorus arasında kesilen söz, yine 'oyun içinde tören' ögesine örnektir:

Megadorus quid nunc? etiam mihi despondes filiam?

Euclio cum illa dote quam tibi dixi.

Megadorus ita di faxint. illud facito ut memineris,

*Euclio convenisse ut ne quid dotis mea ad te afferret filia.
memini.*

Megadorus Peki o halde kızını verecek misin onu söyle

Euclio Sana söylediğim koşullarda bir çeyiz olursa,

Megadorus Tanrılar şahit, söz veriyor musun?

Euclio Kızımın size çeyiz getirmemesi konusunda, tabi.

(Aul.255-259)

Düğün beklentisiyle Megadorus, bir ziyafet hazırlamak üzere bir köle ve hizmetli grubu ayarlar ve aşçı Congrio Euclio'nun evine aşçı olarak gönderilir, keza Euclio kızının düğününün masraflarını karşılamayacak kadar cimridir. Euclio evine geldiğinde, evinin kapısının açık olduğunu ve Congrio'nun daha büyük bir tencere için bağırdığını duyar. Tencere kelimesini işitmesi Euclio için yeterli olmuştur. Aşçıyı evinden kovar, ve altın çömleği evde tutmamaya karar verir. Euclio'nun akıl sağlığını yitirircesine, oyun boyunca tırmanarak çoğalan cimriliği ve açgözlülük teması, karaktere 'gerçeklik' algısını sorgular hale getirir:

omnes videntur scire et me benignius

salutant quam salutabant prius ;

adeunt, consistunt, copulantur dexteris,

rogitant me ut valeam, quid agam, quid rerum geram.(Aul.114-

117)

Sırrımı o kadar gizlediğim halde, bana öyle geliyor ki, herkes ve bütün dünya biliyor benim sırrımı. Çünkü herkes her zamankinden daha dostça selam veriyor, iltifat ediyor bana

Oyun boyunca Euclio'nun cimriliğinden doğan paranoyanın örnekleri çoğaltılabilir. Megadorus'un nezaketine paranoyayla karşılık vermesinin yanında, hizmetçisi Staphyla'ya olan tavrında, Megadorus'un hazırlık yapmaya gelen aşçısı ya da Lyconides ile karşılaşmalarında, topluluk etkinliklerine katılmaya karşı olan isteksizliğinde, yurttaşların onu selamlamaları hakkındaki düşüncelerinde, hep bu takıntılı tavra şahit oluruz. Altının varlığının etkisine o kadar dalmıştır ki, gündelik gerçeklere uyumlanamaması bir yana, kızı Phaedra'nın hamile oluşunu bile farketmemiştir. İçinde bulunduğu sosyal ortama yabancılaşmış bir Euclio izleriz. Euclio altını kontrol etmek için, genellikle diyaloglarının ortasında sahneyi defalarca terk eder. Euclio'nun bağının olduğu tek oyuncu vardır, o da 'seyirci'.

Lyconides ve Phaedra arasındaki ilişkiden doğan, romantik temayla ilgili bilgiler belirsizdir; Lyconides'in Phaedra'yla cinsel birlikteliğini biliriz ancak olay örgüsü, amcası Megadorus'un Phaedra ile evlenmek istemesi üzerinden ilerler. Lyconides bu birliktelikten Eunomia'ya bahseder, o da bu teklife aracılık etmesi için, habersiz olan Megadorus'a gider, ancak sonrasında kendisini sahnede görmeyiz. Phaedra'nın sadece çocuğunu doğururken çığlıklarını duyarız, ancak onu da sahnede görmeyiz. Merkezde gördüğümüz Euclio dışındaki tüm karakterler, onun takıntılı ve paranoyaya varan tavrındaki 'komik' potansiyeli ortaya çıkarmak ve güldürmek için tasarlanmış olan olay örgüsünü desteklemek adına vardır.

Euclio'nun değişimi Lyconides'in kölesinin altınlarını çalışıyla gerçekleştirecektir. Oyunda, Lyconides'in kurnaz kölesinin seyirciyle kurduğu ilişki üzerinden 'oyun içinde oyun' etkisini yaşarız. Köle sahneye gelişiyle, seyirciye direk hitap ederek kendini tanıtır, köleliğin esasları hakkında konuştuğundan sonra efendisi tarafından olayları gözlemlemek ve casusluk yapmak üzere görevlendirildiğini söyler (590-605) ve sunak başına oturarak iki tarafı izlemeye karar verir:

*nunc sine omni suspicione in ara hic adsidam sacra;
hinc ego et huc et illuc potero quid agant arbitrarier. (Aul.605-
607)*

*Şimdi kimsenin gözüne çarpmadan şurada tapınağın sunağı
başına oturayım*

Buradan her iki tarafta neler oluyor rahatça izlerim.

Euclio'nun altın çömlek hakkındaki söylemlerine ve onu seyrederek yorum yapan köleye; yani aynı anda iki oyuna şahit oluruz. Euclio tapınağa geri döndüğünde köle seyirciyle altını alma konusundaki kararlılığını paylaşır (661). Kölenin altın dolu çömleği çalmasının ardından sahnede, kölenin sevinci ile Euclio'nun hüznü, iki birbirine tezat duygu gözler önüne serilir: Euclio'nun düşüşü ve kölenin yükselişi. Euclio'nun umutsuzluk ve isyanını içeren sözlerini, oyundaki son monoloğunda görürüz:

*perii interii occidi. quo curram? quo non curram? tene, tene.
quem? quis?*

*nescio, nil video, caecus eo atque equidem quo eam aut ubi sim
aut qui sim*

*nequeo cum animo certum investigare. obsecro vos ego, mi
auxilio*

*oro obtestor, sitis et hominem demonstratis, quis eam abstulerit
quid est? quid ridetis? novi omnes, scio fures esse hic complures
qui vestitu et creta occultant sese atque sedent quasi sint frugi
(713-718)*

*Bittim, öldüm, nereye koşmalıyım? Nereye koşmamalıyım? Tutun
tutun onu!Kimi mi?*

*Kim bilmiyorum. Hiçbir şey göremiyorum! Kör oldum!Nereye
gittiğimi, nerede olduğumu*

*Ve kim olduğumu bile kesin olarak söyleyemem! Lütfen millet
size yalvarıyorum*

*Yalvarırım yalvarırım bana yardım et ve onu çalan adamı
göster.*

*Nedir? Hepiniz neye gülüyorsunuz? Herkesi tanıyorum, burada
çok hırsız var biliyorum.*

Oyun boyunca seyirciyle örtülü olarak gerçekleşen dialogları, bu sefer yerini onlardan yardım bekleyen direk söylemlere bırakır, ancak seyircinin

kahkahalarla karşılık verişiyile Euclio seyirciden umudunu keser. Moore, Euclio'nun bu sahnedeki değişiminin sebebini direk seyirciyle ilişkilendirir: Plautus, Euclio'nun altına olan bağıllığı ve ardından, o ana kadarki yaşadığı yabancılaşma sonrasında gelen farkındalık duygusu için 'seyirci'yi kullanmıştır; seyirci adeta karakteri dönüştürür. Artık finale gelindiğinde ise, Lyconides kölesinden gerçekleri öğrenir, altınları Euclio'ya iade eder. Artık, paranoyasıyla toplumdan kendini izole etmiş olan Euclio'nun, yeniden sosyal ortama girmesi ve Konstan'ın ifadesiyle (1973:313), o sosyal ortamı tanımlayacak değişim törenine katılma zamanıdır.

Aulularia, çizdiği Euclio karakteriyle, Plautus'un oyunları arasında ayrı bir yerdedir. Aulularia, olay örgüsüne bakıldığında eksik ve soru işaretleri barındıran, ancak Euclio karakteri üzerinden bakıldığında, gelişim ve çözümleme adına başarılı bir karakter tablosu çizer; bütüne birliği veren Euclio karakteridir. Bu oyunda salt oyuncu seyirciyi dönüştürmez, seyirci de oyuncuyu dönüştürür, final seyircinin tepkisiyle kurulur. Sonuç olarak; Plautus mizahını, temelde seyirciyle kurduğu ittifakla kurmuştur, bu sayede, oyun içinde oyun ögesini güçlendirerek metateatral durumu yaratır ve bu durumu Yunan dünyasına yerleştirdiği Roma kültür ve gerçek hayat referanslarıyla, dini motiflerin ve törensel öğelerin kullanımı ile renklendirir.

3. Bacchides (Çifte Bacchisler)

Bacchides, Yunan oyun yazarı Menander'in çifte düzenbaz anlamına gelen Δίς Ἐξαπατῶν (Dis Exapatōn) 'iki kere aldatan adam' oyununun bir uyarlamasıdır. Yirminci yüzyılın ortalarında Menander'in Δίς Ἐξαπατῶν'dan dizeler içeren bir papirüsün keşfi sayesinde, Bacchides, en azından kısmen, Yunanca orijinaliyle karşılaştırılabilen tek Roma komedisidir. Plautus oyunun ana aksını koruyarak dramatik formunda bazı değişiklikler yapmıştır. Başlangıcı kayıp olan oyundaki müzik pasajlarının çeşitliliği nedeniyle, Bacchides'in, Plautus'un son dönem oyunlarından olduğu düşünülmektedir. Atina'da geçen Bacchides'de olaylar, aralarında Apollon'un bir tapınağı veya sunağının bulunduğu, Bacchis'inki ve Nicobulus'un ki olmak üzere iki ayrı evde geçmektedir.

Oyunun merkezinde, Bacchis'in bir askerle olan anlaşmasından kurtarılması için gereken paranın elde edilmesi sorunu yer alır. Konusu şöyledir; Mnesilochus, arkadaşı Pistoclus'a bir mektup yazarak Atina'dan bir yüzbaşıyla ayrılan metresi Bacchis'i aramasını ister. Mnesilochus'un sevgili olan Bacchis'in bir askerden kurtulması için para gerekmektedir. Samoslu hayat kadını Bacchis'i arayan Pistoclus, aynı isimdeki kız kardeşinin evine gider, Bacchis'in Bacchis olarak da adlandırılan ikiz kız kardeşine onun cilvelerine kapılarak aşık olur. Mnesilochus ve kurnaz kölesi Chrysalus eve döndüklerinde, Chrysalus, Mnesilochus'un babası Nicobulus'u aldıkları paranın bir kısmının hala Efes'te olduğunu düşünmesi için bir oyun kurar; bu şekilde Mnesilochus, Bacchis'in askerle olan sözleşmesinden salıverilmesi için paranın bir kısmını elinde tutabilecektir. Mnesilochus geri döndüğünde, arkadaşının kendi sevgilisiyle birlikte olduğunu düşünür ve çok öfkelenir, parayı babasına geri verir. Fakat Mnesilochus, Bacchisle bu ilgili yanlış anlamayı keşfettikten sonra, asker, para ödenmezse Bacchis'i anında götürmekle tehdit ettiğinden, büyük pişmanlık duyar. Bunun üzerine Chrysalus, yaşlı efendisi Nicobulus'a karşı ikinci bir oyun kurar; Chrysalus oyununda, Nicobulus'a, Mnesilochus'un onu öldürmekle tehdit eden Cleomachus adlı bir askerın karısıyla zina yaptığını söyler. Nicobulus, oğlunu korumak uğruna isteyerek parayı ödemeye söz verir. Fakat, kısa bir süre sonra Nicobulus askerle tanışır ve aslında Bacchis'in sadece askere borcu olan bir fahişe olduğunu öğrenir. Nicobulus ve Pistoclus'un babası Philoxenus, öfkeyle oğullarıyla yüzleşmek için Bacchis kardeşlerin evine gider; ancak, iki kız kardeş cilveleriyle onları etkileyerek öfkelerini yatıştırır eve girmeye ikna ederler.

Clark (1976:85-96) oyunun simetrik giden düzenini şu şekilde göstermektedir:

Kayıp sahne (askerin kölesi)

Bacchis Pistoclus'u baştaş çıkarışı(35-169)

Chrysalus ve 'ilk aldatma' oyunu(170-367)

Mnesilochus'un yaptığı hata(368-572)

Askerin Paraziti (573-611)

Mnesilochus'un pişmanlığı (612-691)

Chrysalus ve 'ikinci aldatma' oyunu (691-1075)

Bacchislerin Nicobulus ve Philoxenus'u baştan çıkarmaları.

Simetrinin oyundaki en belirgin örneği; oyunun başında *iuvenis* (genç oğlan) ve oyunun sonunda *senes* (yaşlılar)'in Bacchis'in evinin önünde, baştan çıkarılma sahneleridir. Bacchisler oyun boyunca, sadece başta ve sonda görünürler, ancak tüm oyun onlar hakkındadır, oluşan eylemlerin tüm motivasyonunu onlar oluştururlar.

Oyunun 1. Perdesinin ilk sahnesinde Pistoclerus ile 1. Bakkhis arasında geçen diyalogda, Pistoclerus, '*quia, Bacchis, bacchas metuo et bacchanal tuom*'(ne,korkarım ben Bakkhos kızlarından, senin Bakkhos şöleninden ödüm kopar benim," der (19). Titus Livius Bakkhanalia şenliklerinin Etruria ve Güney İtalya yoluyla Roma'ya girmesinden sonra meydana gelen taşkınlıkları, din maskesi altında işlenen suçları anlatır. Bu türden olaylar sonucunda senato MÖ 186'da aldığı kararla Roma'da ve İtalya'da Bacchanalia kutlamalarını yasaklar. Plautus'un oyunu tam da bu Bacchanalia ile ilgili tartışmaların yaşandığı zamanlarda sahnelenmiştir. Sahnede coşkun duygular ve tutku Bacchisler'in evinde simgeleşirken, biçim, uyum ve kontrol Apollon heykelinde simgeleşir.

Bacchides'te karşımıza çıkan Lydus, atalardan kalma çileci yaşam tarzına takıntılı ve geçmiş erdemlerle ilgili kaygılarla yaşar. Öğretmen, genç öğrencisi Pistoklerus'u fahişe Bacchis'in evine götürdüğünde, bu kapıların arkasında kimin yaşadığını sorar. Gencin cevabı: '*Amor(aşk), Voluptas(tutku), Venus, Venustas(cazibe), Gaudium(neşe), Locus(tiyatro), Ludus(oyun), Sermo(muhabbet), Suavisaviatio(keyif)*' olur (115-116). Pistoklerus, bu soyutlamaları tanrılaştırırken, mevcut Roma dini uygulamasıyla dalga geçer. Öğretmen Lydur, Bacchis'in evine kısa bir göz attıktan sonra, öğrencisinin cennetini cehenneme çevirir.

Monologlar, izleyiciye direkt yapılan hitaplar, kulak misafiri olma halleri bazı karakterlere diğer karakterlerden daha fazla seyirciyle uyumu yakalama şansı verir; ki bunu en iyi örneği zeki köleleridir (*sevi callidi*) : Menander'in oyunundan farklı olarak sahnede iki değil, üç aldatma gerçekleşir; Chrysalus, efendisi Nicolbulus'u üç kez aldatışını hep seyirciyle paylaşır, onlara planları hakkında ayrıntı verir, seyirciyi her anını paylaştığı müttefiki haline getirir

(Moore,1998:49): Genç efendisi Mnesilochus'un sevgilisini kazanmak için paraya ihtiyacı olduğunu öğrenen Chrysalus, Mnesilochus ile birlikte Efes'te kazandıkları parayla bir oyun oynamayı planladığını hemen izleyicilere söyler (229-233); yaşlı Nicolbulus'u başarıyla aldattığında, neyi başardığını ve beklentilerini yine seyirciyle paylaşır (349-337); yaklaşık 300 dize sahnede görünmez, 367'de Chrysalus, oyunun can alıcı noktasını çözdüğünü ve görevini yerine getirdiğini düşünür:

erum maiorem meum ut ego hodie lusi lepide, ut ludificatust!

callidum senem callidis dolis^{[L]_{SÉP}}

compuli et perpuli mi omnia ut crederet^{[L]_{SÉP}}

Bugün büyük ustamı ne güzel kandırdım, nasıl kandırıldı!

Ki zeki hileleri olan zeki yaşlı bir adam

Frankel'in üçüncü aldatmacanın Plautus'a ait olduğuna dair düşüncesini, hem oyunun başlığına hem de Chrysalus'un Troia'nın düşüşünü haber veren efsanevi *tria fata*'ya olan göndermesine dayandırır. Bu pasajın genellikle Plautus'a ait olduğu düşünülmektedir. Bu pasaj taşıdığı yoğun 'edebi referanslar'la kesinlikle metateatridir. Şarkı, Chrysalus'un Nicolbulus'u üçüncü ve son kez aldatmasından kısa bir süre önce hiledeki zaferlerini kutladığı için Bacchides'in Çift Aldatan'a karşı sayısal üstünlüğünün altını çizmek için doğal bir yerdir. Chrysalus oyun boyunca yaptığı oyunlar ve Troia'nın kaderi ve şehrin Yunanlar tarafından yağmalaması arasında paralellikler kurar, ve üç sayısına özellikle vurgu yapar (Del, 1973: 41-42, Barsby, 1986: 170)^{[L]_{SÉP}}:

Chrysalus, ikiyüzlü çalışmalarının Helen başarılarını geride bıraktığını beyan eder. Ancak bu sefer köle, oyunun ikinci turunda 400 mina çalarak ve 200 nimayı iki kez cebe atarak iki Yunan kahramanının, Homeros'un Agamemnon ve Menelaus kardeşlerin gerçekten destansı işlerini geride bırakmıştır. Bacchides, Yunan komedisinin aldatma sayısını aşarak Menander 'in kalıbını bozmuştur. Plautus iki oyunu, komik bir üstünlük yarışmasına sokar ve Chrysalus'un iki yerine üç hile yaparak kendi aldatma oyununda Syros'u yenmesini sağlar. Barbiero'nun değindiği gibi (2014:662-663); Plautus, Latince metne hakim olan ikileme motifi aracılığıyla bu yanlış ikiz aldatmaca beklentisini kurnazca teşvik eder; keza Bacchides'te çiftler her yerededir; iki fahişe, iki âşık genç adam,

Bacchis'in sevgisi için iki rakip, iki yaşlı adam, iki köle, iki ikiyüzlü mektup ve verilen iki meblağ vardır, ve en önemisi iki komedi ve iki oyun yazarı - bir Yunan, bir Latin.

Bunun yanında, Plautus'un oyun boyunca bir Roma erdemi olan '*fides*' (güven) temasına vurgu yaptığını görürüz. *Fides*, salt kişisel değil, ticari ve siyasi yönden tüm sözleşme ve yükümlülüklerle ilgilidir, birinin sözünden dönmesi inançlara karşı bir suçtur. Bu söz, karşılıklıdır keza, güçlü tarafından verilen koruma sözü, zayıfın verdiği sadakat ve boyu eğme ile dengelenir. Reelde gerçekleşemese de, ideal Roma erdemi olarak *fides*, hem kamusal yaşamda hem de özel yaşamın her anında yer alır dolayısıyla Roma seyircisi için çok tanındıktır. Üçüncü aldatmaca, özellikle *fides* kavramını içerir (Owens, 1994:381-407). Bacchides'teki birbiriyle çelişen iki tema: 'güven' ve 'aldatma'nın birlikte yer alışı, oyunun komedi etkisini güçlendirir. Nicobulus'un tipik Romalı davranışı, Chrysalus'un güvenilmez aldaticı davranışıyla tezat oluşturur.

Gönülsüz yaşlı adam Nicobulus, oyunun başında, istekli oğul Mnesilochus'un babasıyken, istekli yaşlı adam Philoxenus, başlangıçta isteksiz olan genç adam Pistoclerus'un babasıdır. İki yaşlı adamın oğullarının fahişeleri tarafından baştan çıkarılmasının ardından gelen son sözler bir ironiden fazlasıdır: '*bu oyun yalnızca babalarla oğulların fahişeleri için rekabet ettiği görüldüğü için yazılmıştır*'. Roma'da bir erkeğin fahişelerle ilişkisi, kendi üzerindeki kontrolünü de yansıtmaktadır, kaldı ki fahişeleri ziyaret etmek kendi başına hiçbir ahlaki ikilem ya da tabu yaratmamaktadır. Bununla birlikte erkeğin servetini ve ailesinin geçimini sağlama zararına fahişelerle olmak savurganlığı ve kişisel otorite kaybını temsil etmektedir (Philbeck,2010:36). Finalde oğlunu eleştirdiği duruma düşen babanın kişisel otoritesi, seyirci önünde altüst olur. Fakat bu altüst oluş oyunun mizahını besleyen faktördür. Plautus moral değerleri onları altüst ederek kullanmış, bunu oyunun metateatrik yapısı içinde mizahının malzemesi haline getirmiştir. Monologlar, izleyiciye direkt yapılan hitaplar, kulak misafiri olma halleri, Trioia'nın düşüşünü haber veren efsanevi *tria fata*'ya olan göndermesiyle oluşan pasajın taşıdığı yoğun 'edebi referanslar'la kesinlikle oyunun meta eksenini güçlenmiştir.

4. Captivi (Esirler)

Ele aldığı temalar ve taşıdığı tonla diğer oyunlardan ayrılan Captivi, M.Ö.195-186 arasında dönemde yazıldığı tahmin edilmektedir (Wellesley,1955:298-305). Aetolia ile yaklaşan (ya da sürmekte olan) savaşa rağmen Plautus, bir Aetolia evinde geçen fakat Roma erdemlerini ve değerlerini vurgulayan bir oyun sunar.

Oyunda rolü olmayan biri tarafından sunulan Prolog'da, aktör, bir oğlu küçükken kaçırılmış diğeri savaşta esir düşmüş olan Hegio'nun evinin önünde zincirlenmiş halde duran Tyndarus ve efendisi Philocrates'i işaret ederek, onların Hegio'nun savaşta esir düşen oğullarıyla takas etmeyi umduğu Elis savaşının esirleri olduğunu anlatır. Hegio'nun bilmediği, Tyndarus'un aslında kendi oğlu olduğudur. Tyndarus ve Philocrates kurtulmak için, birbirlerinin yerine geçerler ve Hegio'yu oğlunun kurtarılmasına yardım edeceği vaadiyle, Philocrates'in Elis'e gitmesi için ikna ederler. Philocrates'in ayrılmasının ardından, Hegio, başka bir mahkum olan Aristophontes'i getirerek geri döner, Aristophontes Tyndarus'u hemen tanır ve aslında onun onun Philocrates'in kölesi olduğunu söyler. Başta inanmasa da sonrasında ikna olan Hegio, Tyndarus'u cezalandırarak, onu taş ocaklarına gönderir. Yaptığından pişmanlık duyan Aristophontes Hegio'yu ikna etmeye çalışır ama başarılı olamaz. Sonrasında bütün olayları çözüme kavuşturacak olan dalkavuk Ergalius limandan mutlu haberlerle gelir; oğlu esir düşen oğlu Philopolemus ve Philocrates'in, bir zamanlar Hegio'nun küçük oğlunu çalan ve satan köle Stalagmus'la limana geldiğini haber verir. Philocrates, Tyndarus'un serbest bırakılması için ısrar eder ve Hegio onu ücretsiz olarak serbest bırakmayı kabul eder. Finalde, Stalagmus'u sorgulayan Hegio, Tyndarus'un 20 yıl önce kaçırılan oğlu olduğunu öğrenir ve Tyndarus'un ağır prangalarını çıkartarak Stalagmus'a takması için bir demirci çağırır.

Prolog'da, Tyndarus'un zekice bir kurnazlığa başvuracağı; efendisini ve aynı zamanda kardeşini özgürlüğe kavuşturacağı ve seyirciye oyunun bir komedi olduğuna dair güvence verilir.

Oyun boyunca karakterlerin, Roma erdemi olan, devlete, aileye ve tanrılara 'bağlılık'(fides) temasına özellikle vurgu yaparak onurlandırdıklarını görürüz. Fides (bağlılık), Hegio'nun: *insanı mutlu edecek/devlete yararlı iş yapmaktan*

gayrı/güzel ne olabilir bu dünyada (3.2.29.çev.Yılmaz Öğüt) sözlerinde ; Tyndarus ve Philocrates'in uzun vedasında: '*Sana bağlı olana sende bağlı kal...asla bağlılığımı koparma, benim sana bağlılığım gibi*' karşımıza çıkar. Karakterler, Yunan nitelikleriyle değil, Roma davranışlarını benimsedikleri, bir nevi Roma'ya özgü bağlayıcı ahlaki gücü kabul ettikleri için takdir görürler. Plautus yine Yunan karakterlerle Romalı bir dünya yaratır. Kurnaz bir köle olan Ergasilus, açlıktan sefaletten dem vursa da efendisine olan bağlılığından bahsetmekten kalmaz:

Philopolemus Elisler'in eline düştü

Bu durum bana tarifsiz acılar veriyor

O eve gözyaşı dökmeden yapamıyorum.(Çev.Yılmaz Öğüt)

Oyun boyunca sahenin ikiye katlandığı ve 'oyun için oyun' ögesinin göze çarptığı durumları, Tyndarus ve Philocrates ikilisi ile kurnaz köle Ergasilus üzerinden görürüz. Tyndarus ve Philocrates'in, kurtulmak için aralarında gerçekleştirdikleri kimliklerinin değişimi ve 'köle sahibi efendi' hiyerarşisinin tamamen alt üst oluşuyla, köle-efendi ilişkisi 'kölesinden yardım isteyen efendi'ye dönüşür; ve bu sayede 'rol içinde rol' barındıran, zengin bir metateatral ironi yaratılmış olur. Segal(1987:114) Philocrates ve Tyndarus arasındaki rollerin değişimini, oyunun taşıdığı Saturnal etkiye bağlar. Plautus'un örtülü ya da açık şekilde kullandığı moral değerleri, didaktik bir yönelim için değil, bu ironiyi desteklemek için kullandığını görürüz. Tyndarus ve Philocrates'in aldatmacasındaki ahlaki düsturlar ve bağlılık cümleleri, aldatmayı güçlendirme amaçlıdır. Philocrates, verdiği sözü yerine getirmek için : '*est profecto deus, qui quae nos gerimus audirque et videt* '(Bizim yaptıklarımızı gören ve işiten bir tanrı vardır (313)' der. Hegio tutsakların yarattığı bu aldatmacadan duygulanır; ikili arasında geçen tüm dialoglar Hegio için bir performanstır.

İlk perdenin ilk sahnesi Ergasilus ile açılır, kendinin takma adının *Scortum*(yosma) olduğunu söyler, seyirciye direk hitap edişinin ardından oyunun akışına dahil olur. Hegio ile olan sahnesinde akışı bölerek seyirciye onun hakkında yorum yapar: '*çok üzülüyorum bizim zavallı ihtiyar oğlunu/bulacağım diye adeta 'köle işleri müdürü' oldu, zavallı adam.*' Ergasilus üzerinden, karakterin oyunun genelindeki, tavrının büyük değişimindeki keskinlikte ironiyi

yakalarız: Kendisini ilk sanedeki sözlerinde,yabancı sofralarda ona buna saldıran, midesi aç bir asalak(*parasitus*) olarak tanımlayan, hep küçümsenmesinden masa kenarına büzülüp oturmaktan yakınan Ergalius, 4. Perdede sahneyi naralar ve coşkuyla açar, Hegio'nun yorumuyla kendini bir kral bir derebeyi gibi emirler yağdıran bir efendi olarak konumlandırır: *Ben artık dalkavuk değilim, hayır, prensten üstün prensim*(3.1.Çev.Yılmaz Öğüt). Plautus, Ergalius'u olayların çözüm noktasını getiren ve gizemin aydınlatılmasına önyak olan karakter olarak konumlandırır; Hegio'ya oğlunun bulunduğu mutlu haberini verecek olan odur. Plautus, Ergasilus aracılığıyla metateatral farkındalığı yaratır; yine seyirciye hitap ettiği konuşmalarından birinde, dönemindeki komedi oyunlarının kendisine gönderide bulunan 'özreferans' ögesini görürüz:

Şöyle yapayım tiyatro sahnelerinde kölelerin yaptığı gibi,

Paltomu omzuma atayım, ilk önce benden duysun bu haberi

(4.1.Çev. Yılmaz Öğüt)

Keith Bradley'in (1994:27) ifadesiyle: '*Romalılar*'ın yaygın tavrı, aşağı doğru hareketi (özgürlükten köleliğe) utanç vericiydi, bu yüzden, sosyal olarak düşük, ahlaki açıdan da düşük fikri aynı hale geldi'. Romalı için gerçek ahlaki değer, özgür olanın alanıydı. Aristophontes, özgür bir insan gibi kölenin asil, dürüst olabilme ihtimalini düşünemediği için Tyndarus'un neredeyse sonunu hazırlar. Hegio da aynı duruma düşerek, yalnızca kafasındaki Tyndarus'u, kurnaz köle düşüncesi üzerinden değerlendirir; oyunun sonunda Tyndarus'u haksız yere cezalandırdığının farkında olmasına rağmen, kurbanın kendi oğlu olduğunu öğrenene kadar gerçek bir pişmanlık duymaz (Moore,1998:196). Bununla birlikte, oyun içerisinde, zincirlerin ve bağlanışının dialoglarda tekrar edişi, seyirciye 'kölelik' ana motifinin hatırlatıcılarıdır. Philocrates zincire vurulmuş olmaktan utanır; Hegio Tyndarus'u taş ocaklarına gönderirken, zincirlerini çıkarttırıp daha kalın zincirler takılmasını emreder; oyunun finali, Tyndarus'un taş ocaklarından kalın zincirlerle dönüşü ve o zincirlerin Stalagmus'a takılışıyla gerçekleştirilir.

Finale gelindiğinde, Epilog, seyirciye bunun sıradan bir komedi olmadığı, ahlaki bir tarafının da olduğu yönünde bir mesajı içerir:

Spectatores, ad pudicos mores facta haec fabula est,

*neque in hac subigitationes sunt neque ulla amatio
nec pueri suppositio nec argenti circumductio,
neque ubi amans adulescens scortum liberet clam suum patrem.
huius modi paucas poetae reperiunt comoedias,
ubi meliores fiant...(1029-1034)*

Sevgili izleyiciler, oyunumuz, iffetli ahlaka uygun olarak yapılmıştır.

İçinde yasak aşk ilişkiler, erotik hiçbir şey yok

Oğlanlar, babalarından gizlice, kızları satın alıp azat etmediler.

Para çalmak yok, bir çocuğun yanlış yerde yetişmesi yok.

Böyle iyi insanların daha iyi olmalarını anlatan komedileri şairler çok az bulurlar.

Sözcüklerin taşıdığı oyun konularına bakıldığında, cümleler, Plautus'un kendi oyunlarına gönderme yaptığı özreferanslardır: diğer komedilerdeki (örn.*Truculentus*), bir fahişenin başka birinin annesiymiş gibi davrandığı duruma atıfta bulunur. Plautus verdiği ahlaki mesajı, ortaya başta kendini koyarak tersinlemektedir. Sonuç olarak, yazar, Yunan karakterlerle Romalı bir dünyada, 'özreferans' ögesiyle metateatral farkındalığı yaratır. Bununla birlikte, Plautus'un, moral değerler üzerinden bolca gönderme yaptığı *Captivi*'de, köle ve özgür karakterin arasını bulanıklaştırmış, oyunu iki sınıfın birbirlerinin yerine geçebileceklerini hatırlatır hale getirmiştir, hiyerarşiyi alt üst eder ve bu bağlamdan bakıldığında, bu dönemi için güçlü bir meydan okumadır. Bu sayede 'rol içinde rol' barındıran, zengin bir metateatral ironi yaratır ve bu ironiyi moral değerleri kullanış biçimiyle destekler.

5. Curculio (Buğday Kurdu)

Yazım tarihi tam olarak bilinmemekle birlikte, Plautus'un erken dönem Roma tiyatrosu için yazdığı ve Melo'nun öne sürdüğü üzere; Plautus'un kariyerinin orta dönemlerinde yazmış olabileceği düşünülmektedir (M.Ö 205-184). Oyun, Güney Yunanistan'da Epidaurus kentinde bir meydana açılır.

Oyunda mekanlar, Pheadromus ve Cappadox'un evleri ve şifa tanrısı Aesculapius'un tapınağıdır.

Phaedromus adlı bir genç, kadın taciri Cappadox adlı bir adama ait olan Planesium'a deliler gibi aşıktır. Phaedromus, kölesi Cuculio'yu, borç para almak üzere Caria'ya gönderir. Curculio, orada Planesium'u satın alma niyetinde olan Therapontigonus'la karşılaşır; onu oyuna getirerek yüzüğünü çalar ve Phedromus'un yanına döner. Thepontigonus adına uydurma bir mektup yazar ve mühürlerler. Curculio kılık değiştirerek, Thepontigonus'un tefecisi Lyco'ya gider. Lyco, kızın özgür doğduğu sonradan anlaşılırsa parasının iade edileceği koşuluyla Cappadox'a ödeme yapmayı kabul eder. Curculio, kızını Phaedromus'a götürür. Olayları keşfeden Thepontigonus öfkeden deliye döner fakat sonrasında anlaşılır ki Planesium aslında yıllar önce kaybolan kızkardeşidir. Özgür doğduğu anlaşıldığı için de parası iade edilir. Oyun düğün olacağı müjdesiyle son bulur.

Curculio'daki aldatmacanın iki ayırt edici özelliği vardır. İlk olarak 'aldatma' temasının yoğunluğu çoğu Plautus oyunundan daha fazladır; Asalağın entrikaları, pezevengin dolandırma girişimleri yanında Plautus, tefeci Lyco tasvirini de ekleyerek, ortalama bir komedinin gerektiğinden daha fazla aldatma payına sahip bir dünya tasvir eder; sahnede açgözlü tefecileri tasvir ederek bir sınıf olarak *argentarii*'nin(tefecilerin) sert hicvini sunar. İkinci olarak, bu aldatma teması mahkemelerle yakından ilgilidir; oyunda çok sayıda yasal imge ve parodi bulunur, hem Cappadox hem de Lyco , *praetor mahkemesini* borç ödemekten kurtulacakları yer olarak görürler.

Curculio'nun diğer ayırt edici özelliği, Roma imalarıdır. Oyunun ortamı belirlemek için bir önsöz yoktur, oyunun geçtiği Epidurus kenti 350. dizeye gelene kadar anılmaz. Seyirci böylelikle oyunu belirli bir Yunan kenti hikayesi izliyormuş hissinden uzaklaştırılmış ve bunun yerine Roma ile ilişkilendirilmeye teşvik edilmiş olur. Bu temel oyunun ilk sahnelerinden itibaren göze çarpar.

Cappadox'un girişinden kısa bir süre sonra gördüğümüz Roma'ya dair referans, Roma ile aldatma arasında bir bağlantı kurar. Cappadox, geceyi tıp tanrısı olan Aescuoaius'un tapınağında geçirerek hastalığını iyileştirmeye çalıştığını söylediğinde, karşısındaki aşçı yalan yere yemin eden biri olduğu için pezevengin şifa araması yerine, yeminleri gözetten Iupiter'in tapınağında

uyuması gerektiğini söyler. Bunun üzerine Cappadox'un cümleleri, Roma'nın en önemli tapınağı olan Capitoline tepesindeki Iupiter'e direk atıfta bulunur :

Siquidem incubare velint qui periverint,

Locus non praeberi potis est in Capitolio (268)

Yalan yere yemin edenler geceyi orda geçirselerd

Capitolium'da hiç yer kalmazdı

İlerleyen sahnelerde, sahneye giren Curculio'nun sözleri, seyircilerin arasından sahneye girdiğine dair imalar içerir, bu imanın olasılığı bize sözlerinde tehdit ettiği Yunanlar'ın aslında Romalı vatandaşlar olduğu fikrini sunar.

Tefeci Lyco, Roma, aldatma ve hukuk mahkemelerine olan ilişkiyi yoğunlaştırır:

Comitium ve incomitio (dürtmek, rahatsız etmek), forum ve inforare(sodomize) arasındaki ilişkiyle çifte kelime oyunu yapılmaktadır. Moore bu durumla ilgili şu dizeleri örnek olarak sunar:

Curculio quaeso ne me incomities

Lyco licetne inforare, si incomitiare non licet?

Curc non inforabis me quidem, nec mihi placet

tuom profecto nec forum nec comitium (Cur. 400-403)

Curculio Lütfen beni rahatsız etme

Lyco Canını sıkmayacaksam seni dürtebilir miyim?

Curc Beni dürtüp rahatsız etme. Ne forumu ne de comitiumu kesinlikle sevmiyorum

Roma vatandaşları arasındaki davalara bakan *praetor urbanus*'un mahkemesi *comitium*'da, vatandaş olmayanlarına bakan *praetor peregrinus*'un mahkemesi forum'da bulunmaktadır (Moore, 1991:144).

Lyco ve Curculio daha sonra Capadox ile tanışır ve Planesium'u almaya gider. Döndüklerinde Curculio hem pezevenklere hem de tefecilere karşı tiradında açıkça pezevenklerle ilişkinin utanç getirdiğini söyler. Lyco

Curculio'yu pezevenkler hakkında bilgisinden ötürü tebrik ettiğinde, Curculio bankacıların pezevenklerden bir farkı olmadığını söyler:

eodem hercle vos pono et paro: parissimi estis hibus:

hi saltem in occultis locis prostant, vos in foro ipso;(Cur.506)

Herkül adına. İkinizi de aynı kategoriye koyuyorum: tıpatıp onlar gibisiniz.

En azından bunlar gizli, siz forumun bizzat kendisindediniz...

M.Ö.193'de tefecilerin vatandaş olmayanlar adına borç vererek tefeciliğe karşı eski kanunlardan kaçınmasını önlemek için yeni kanunlar çıkarılmıştır (*Livius 35.7.2-5*) Önceki kanunlar sadece vatandaşlara uygulanmaktaydı. Roma kanunlarına yapılan göndermelerle Plautus, Lyco'yu varsayımsal bir Yunan bankacısından çok Romalı bir *argentarius*'un hicivli bir portresi olarak sunar.

Dördüncü perde 1.sahne tiyatro müdürünün yaptığı konuşma çoğunlukla, oyunun kalanıyla çok az ilgisi olan bir arasöz olarak tanımlanmıştır. Bu konuşma başlı başına , seyirciye, Cuculio'nun her yerinde bulunan mizah ve yerginin seyircinin kendi yaşamlarına uygulanabilirliğini fark etmeleri sağlamak amacıyla ipuçları barındırır; Plautus bunu, sahnede sunulan hayali dünya ile, Roma'nın gerçek dünyası arasındaki ayrımı ortadan kaldırarak gerçekleştirmiştir. *Choragus*'un (tiyatro müdürü), konuşmasının oyundan bağımsız bir karakter olarak görünüşü, onu üretim aygıtının bir parçası yapar. Donatus'a göre *Choragus* bazen sahne amiri olarak hareket eder (*ad Ter.Eun. 967*; Aktaran Moore,1991:344). *Choragus* Roma'da oyun oynayan topluluğun ötesinde bir yere sahiptir, çünkü oyunculara kostüm sağlamak amacıyla oyunun sponsoru olan *aedilis* tarafından tutulur (*Per. 159-60*). *Choragus*, sözlerinde, Epidarus kenti ve Roma'nın aslında bir olduğunu öne sürmek için kendi uyumsuz konumundan yararlanır: *Phaedramus*'un Curculio'yu bulmadaki becerisinden bahseder: *Choragus edepol nugatorem lepidum lepide hunc nactust Plaedromus 'Doğrusu Phaedramus çok usta komik bir yalancı bulmuş (463)'*. *Phaedramus*'u oynayan aktör, ondan kostümleri kiralayan *dominus gregis* olmalıdır:

halapantam an sycophantam magis esse dicam nescio

ornamenta quae locavi metuo ut possim recipere (464-465)

ona dolandırıcı mı desem, ya da sevimli bir dalkavuk mu?

Bizden ödünç aldığı kostümleri geri almak zor olacak’.

Bu aşamadan sonra ise seyircinin dünyasına adım atar ve onları sözleriyle şakanın en azından kısmen kendileriyle ilgili olacağını fark etmeye teşvik eder. Oyun başlarında Lyco ve Cappadox’un ağzından duyduğumuz *commitium* ve *forum* gibi Romalı sözcükler duyan seyirci, Choragus’un sözleriyle Roma topografyasına geçiş için hazırlanmıştır. Bahsi geçen yerler Roma şehrine dair özellikle seçilmiş yerlerdir, ki bu etkiyle oyunun üretiminin Roma’da gerçekleştiğine dair, gerçek yaşam ve sahne arasındaki ayrımlar silinir:

commonstrabo, quo in quemque hominem facile inveniatis loco,

ne nimio opere sumat operam si quem conventum velit,

vel vitiosum vel sine vitio, vel probum vel improbum.

qui periurum convenire volt hominem ito in comitium;

qui mendacem et gloriosum, apud Cloacinae sacrum,

ditis damnosos maritos sub basilica quaerito.

ibidem erunt scorta exoleta quique stipulari solent,

symbolarum collatores apud forum piscarium.(467-474)

Her türden insanla kolayca karşılaşabileceğiniz yerleri size göstereceğim

Böylece siz de fazla çaba harcamayın

Kötü ya da iyi birini, düzenbaz ya da namuslu birini aradığınızda

Yanlış yerde aramayın, yalan yere yemin eden biri için Comitium’un kapılarına gidin.

‘Cloacina Tapınağına gidin, yalancı ve palavracı arıyorsanız’

Zengin savurgan kocaları Kral Meydanında bulabilirsiniz

Erkek fahişelere pezevenklere de orada rastlarsınız

Praetor mahkemesine hicivli gönderme özellikle etkilidir, keza oyunun genelinde de mahkemelere atıfta bulunulduğunu görürüz. Oyun başlarken Phaedromus, davaya çağırılrsa bile aşığı Planesium'un kapısından ayrılmayacağını söyler, Palinurus, Planesium ve Phaedromus hukuki bir dille diyaloglarını renklendirir. Hem Cappadox hem de Lyco *praetor* mahkemesini borç ödemekten kurtulabilecekleri yer olarak görür, insanların kendisine bıraktıkları depozitoları geri ödemediği sürece, zengin olduğuna dair kendinden emin bir ifadeye girer, herhangi biri, teminatları talep ederse, tüm *argentarius*ların yaptığı gibi (375-381) *praetor*'un önüne çıkar. Lyco'nun pezevenge borçlu olduğu 10minayı ödememek için yargıcın önünde neredeyse yalvaracağını öğreniriz. *Periuri*'nin(yalan) *Comitium*'da bulunabileceğini önererek Plautus, Lyco ve Cappadox'unkiler gibi entrikaların Yunan fenomeni gibi görünürken, Roma fenomeni olduğunu da açıkça ortaya koyar.

Plautus, '*yalancı ve palavracı*' (*mendax et gloriosus*) derken kendi oyunu olan Miles Gloriosus (Palavracı askere)'e edebi bir gönderme yapar. Curculio, Thepontigonus'u tanımlamak için de *gloriosus* sıfatını kullanır (633): *ut fastidit gloriosus*. Moore (1998:348), Plautus'un Cloacina Tapınağını önermesinin nedeni olarak, Romalıların tapınağın bulunduğu yerde Mersin ağacıyla kendilerini arındırdıklarından bahseder; bu arınma evlilik öncesi arınma olabileceği gibi, askerlerin savaş sonrası arınmak için gittikleri bir tapınak olmaları dolayısıyla, onlara '*gloriosi*'(*palavracılar*) diyerek Plautus'un Romalı askerlerle ilgili olarak sert bir hiciv ürettiğini belirtir .

Sonuç olarak Curculio'da Plautus, seyircisine, oyunun Roma'daki sistem ve yasal konuların süistimaline dair eleştirisini sunar; üç temel özellik; aldatma, hukuka ve mahkemelere yapılan göndermeler ve Roma referansları oyunun ironisinin ve hicvinin temelini oluşturur. Yazar, Yunanlı malzemeyi, Roma kültürünün yansıması haline gelen bir oyun haline getirir. Gerek kendi oyunu olan olan Miles Gloriosus (Palavracı askere)'e edebi bir gönderme yapıyla gerek seyirciyle kurulan direk ilişkiyle sahnede oyun oynandığına dair farkındalık oluşturur. Oyun, mizah ve yerginin seyircinin kendi yaşamlarına uygulanabilirliğini fark etmeleri sağlamak amacıyla ipuçları barındırır; Plautus bunu, sahnede sunulan hayali dünya ile, Roma'nın gerçek dünyası arasındaki ayrımı ortadan kaldırarak gerçekleştirmiştir.

6. Epidicus

Beş perdeden oluşan ve Atina'da geçen *Epidicus*'un, Plautus'un geç dönem eserlerinden olduğu düşünülmektedir. Yunanca orijinali (eğer varsa), günümüze ulaşmamıştır. Plautus'un, *Bacchides* adlı oyununda, kurnaz kölenin ağzından: *etiam Epidicum, quam ego fabulam aequae ac me ipsum amo* (*Epidicus* oyununu kendimi sevdiğim kadar seviyorum) (213-214) dediği *Epidicus*'da, olaylar, Atina'da geçer.

Epidicus Romalı seyirciye, zeki ve kurnaz bir kölenin (*servus callidus*) aptal bir efendiyi alt edişinin öyküsünü sunar. *Epidicus*'un efendisi *Periphanes*'in oğlu *Stratippocles*, bir kadın köle olan *Acropolistis*'e aşık olmuştur. *Stratippocles*, *Thebai*'de savaşıırken, *Epidicus*'a onu satın alacak parayı bulmasını emreder. *Epidicus*, efendisi *Periphanes*'i bu kızın, efendisinin yıllar önce *Philippa* adında bir kadınla evlilik dışı doğan kızı *Telestis* olduğuna inandırarak, *Acropolistis*'i satın alması için kandırır. Kızını uzun yıllardır görmemiş olan *Periphanes* bu parayı seve seve vermiştir. Oyun, *Stratippocles*'in yanında aşık olduğu köle bir kızla savaştan dönmesiyle başlar. *Stratippocles*, bu yeni kızı satın almak için bir tefeciden kırk mina ödünç almıştır. *Epidicus* ona, uzaktayken isteklerini yerine getirdiğini ve söylendiği gibi müzisyen kızı satın aldığını söylediğinde, *Stratippocles* ona duygusuzca, artık başka birine aşık olduğunu söyler. Arkadaşı *Chaeribulus* ona yardım etmeyi reddettiği için *Stratippocles*, *Epidicus*'a aynı gün parayı bulmasını emreder ve başaramazsa onu ciddi şekilde cezalandırmakla tehdit eder.

Periphanes'i kendisine daha fazla para vermeye ikna etmek için *Epidicus*, *Stratippocles*'in onunla evlenmek için bir müzisyen kızı satın almak üzere olduğunu söyler. *Epidicus*, *Periphanes*'i kızı *Stratippocles*'tan önce satın almaya ikna eder ki, böylece evlilikten oğlunu kurtarsın; kızı satın alarak onu seven belli bir askere satıp kar edebileceğini söyler. İkna olan *Periphanes*'ten parayı alan *Epidicus*, onu *Stratippocles*'e verir. Bu arada, *Epidicus* daha sonra *Stratippocles*'in kız arkadaşymış gibi davranması için farklı bir müzisyen kızı tutar ve onu *Periphanes*'in evine getirir.

Periphanes'i onu satın almasına izin vermeye ikna etme umuduyla, *Acropolistis*'e aşık olan asker, *Periphanes*'in evine gelir. Ancak kiralık müzisyen kız dışarı çıkarıldığında onun *Acropolistis* olmadığını anlar ve satın almayı

reddeder. Kısa bir süre sonra Telestis'in annesi Philippa, Atina'ya esir olarak getirildiğini duyduğu için Periphanes'in evine kızını aramak üzere gelir, ancak o da evdeki kızı görünce, kızı Telestis olmadığını söyler. Epidicus bütün bu art arda sunduğu aldatmacaları yüzünden efendisi Periphanes tarafından azar işitir ve cezalandırılır, fakat cezası gerçekleşmez, keza Epidicus Stratippocles uzaktayken satın alınan kızın Telestis olduğunu anlamıştır. Şaşkına dönen baba Periphanes kızıyla tanışır. Fakat üvey kardeşi olduğu için Stratippocles kızla evlenemez ancak Epidicus'un satın aldığı Acropolistis tarafından teselli edilir. Böylece Epidicus'un kurduğu aldatmaca effedilir ve baba kızı bir araya getirdiği için kölelikten kurtulur.

Oyunun temel karakterlerinin, kimlikleriyle davranışlarının çeliştiğini ve oyun ilerledikçe, göründükleri gibi olmadıklarına şahit oluruz; keza Stratippocles ve Periphanes özgür insanlardır, Epidicus'un efendileridir; yine de, oyun boyunca onları kontrol eden Epidicus'tur, hatta finalde onu serbest bırakıp bırakmayacaklarına karar verecek olan kişidir. Epidicus'un planlarında bu denli başarılı olmasının nedeni, mükemmel bir aktör olmasıdır. Seyirci, Epidicus'un Periphanes'in uzun süredir kayıp olan kızı kisvesi altında Akropolistis'i eve soktuğu ilk başarılı planının ayrıntılarını ilk kez, Epidicus'un bir rol üstlendiği, bilinçli olarak metateatrik bir diyalog içinde duyar. Başka bir deyişle, seyirci Epidicus'un oyunculuğunun kanıtını görmüş olur. Moore (1998:52), Epidicus'un, Plautus'un *servus callidus*'unun (zeki köle), seyirciyle önce kısıtlı, sonra direkt olarak kurduğu diyalogdaki çizginin, oyuncu-seyirci arasındaki 'uyum'u yavaş yavaş yakalama çabası adına olduğunu belirtir. Epidicus oyuna Thespiro ile diyalog halinde başlar. Thespiro ayrıldığında Epidicus '*solus nunc es*'(artık yalnızsın)(81), diyerek önce seyircinin varlığını görmezden gelir, ve sonraki dizelerde, kendini hem 'ben' hem de 'sen' diyerek tanımlar ve kendiyle diyaloga geçer :

Epidice:nisi quid tibi in tete auxili est, absumptus es

tantae in te impident ruinae: nisi suffulcis firmiter,

non potes subsistere, itaque in te inruont montes mali. (Epid. 82-

85)

*Epidicus, kimseden yardım umma, çaresini bulup kendini
sağlama almadığın sürece*

dayanamazsın, kötülük dağ gibi üzerine çöker

Ancak monoloğu bitmeden, genç efendisi Stratippocles ve onun arkadaşı Chaeribulus'un seyirciye gelişini duyurur:

Adulescenti, ut quid negoti sit sciam. Atque ipse illic est

Tristis est. cum Chaeribulo incedit aequali suo

Huc concedam, orationem unde horum placide persequar.

(Epid.100-103)

Gençler geliyor işte.

Amma da dertli, arkadaşı Chaeribulus da yanında

*Hele ben bir köşeye çekileyim de, ne konuştuklarını rahat rahat
dinleyeyim*

İki gencin konuşmasına kulak misafiri olan Epidicus, duyduklarına yorum yapar, iki genç sahneden ayrıldığında ise yine kendi kendine konuşur ve seyirciye planlarını açıklar (161-165). Bu durum Periphanes ve arkadaşı Apoecides'in diyalogları esnasında da gerçekleşir: Epidicus önce doğrudan seyirciye hitap eder, kulak misafiri olma niyetini duyurur ve duyduklarına yorum yapar:

Age nunciam orna te, Epidice, et palliolum in collum conice

itaque adsimlato quasi per urbem totam hominem quasiveris.

(Epid.194-195)

Pekala şimdi hazırlan, Epidicus. Pelerinini boynuna at

ve adamı şehrin her yerinde arıyormuş gibi yap

Epidicus iki yaşlı adamı kandırdıktan sonra yine sahnede yalnız kalır ve bu sefer direkt hitap ederek ondört satırlık bir monologla seyirciye umutlarını ve korkularını anlatır.

Maurice (2006:6), Epidicus'da özellikle göze çarpan 'dualite'yi vurgular ve 'Epidicus'u izlemek, bir oyunu bir kaleydoskoptan ya da çarpıtan bir aynadan izlemek gibidir' yorumunu yapar. Epidicus'daki olayların ve karakterlerin bilinçli

ikiliği, oyunun simetrik yapısını vurgular; bir genç biri yaşlı aşık iki efendi Periphanes ve Stratippocles; iki arkadaş Stratippocles ve Chaeribulus, buna paralel Periphanes ve Apoecides; Stratippocles'le bağlantılı olan iki müzisyen kız (Akropolistis ve kiralık müzisyen kız) ve Periphanes'in iki gerçek kızı (Akropolistis ve gerçek kızı Telestis). Bununla birlikte, para iki ayrı zamanda aynı niyet için istenir (Periphanes, önce 30 minayı, sonrasında da 40 minayı verir). Tüm bu ikililerin etkisi, izleyicide kimin kim olduğu ve oyunda neyin gerçek olduğu konusunda bir şaşkınlık duygusu bırakan sürekli yankılar ve tekrarlar yaratmaktadır. Bu yapı oyuna şekil vermekle kalmaz, aynı zamanda komedi içindeki ikilik unsurlarına dikkat çekerek, 'ikili' olmayan tek karakter olarak keskin bir şekilde Epidicus figürünü öne çıkarır.

Plautus 'edebi dostluk' motifini ve bu geleneğin parodisini yaparak oyunun komik potansiyelini pekişirmek için kullanır. Yalnızca edebi olarak idealize edilmiş dostluğun parodisini yapmakla kalmaz böylelikle komedinin gelenekleriyle oynar. Plautus'un oyunları, Yunan kültürünü Romalılar tarafından ilgiyle karşılandığı bir döneme denk gelmektedir; Homeros'dan bu yana tasvir edilen idealize edilmiş dostluk, seyircinin bu motifi algılamasının olası olduğunu gösterir. Genç aşık Stratippocles dostu Chaeribulus ile konuşurken dost tanımını yapar: *is est amicus, qui in re dubia re iuvat, ubi est opus (dost, acil bir durumda, orada ona yardım edendir)*, ve ondan kızı satın alabilmesi için 40 mina ister, ancak dostu onu reddeder. Bu noktadan itibaren, bir arkadaşın ne olması gerektiğine dair fikirlerine en çok uyan kişinin kölesi Epidicus olduğuna karar verir. Chaeribulus, oyunun genelinde edilgen bir role sahiptir, adeta Epidicus'un ön plana çıkması için aracı olmuştur.

Stratippocles'in babası Periphanes'in arkadaşı olan diğer arkadaşı Apoecides'in dahil olduğu sahneler, Chaeribulus ve Stratippocles'in yer aldığı sahnelerle yakından paraleldir. İki genç arkadaşın yer aldığı ilk sahnenin hemen ardından Periphanes ve arkadaşı Apoecides belirir. Chaeribulus'un "*idne pudet te*"sini (yazıklar olsun sana) (107), Apoecides'in *pudor*(utanç/yazık) fikrinin beş kez tekrarladığı (166) ilk konuşmayı, yankılarken, her iki adam da arkadaşlarının bir kadınla olan ilişkileri veya daha spesifik olarak toplumun geri kalanının bu ilişkilere nasıl baktığı sorununu sözlerinde dile getirir. Apoecides, arkadaşını destekler ve Periphanes'in endişelerini çözme planı olarak Stratippocles'in bir an

önce evlendirilmesi gerektiği planını yapar. Bu plan boşa çıkar, ancak Epidicus'a yapacağı oyun için ilham verir ve bu noktadan sonra Epidicus yine merkeze taşınır. Epidicus'un, gerçek dostların doldurması gereken rolü, ne Chaeribulus'un ne de Apoecides'in yapamayacağı bir şekilde yerine getirdiği açıktır. Plautus, dostluğu her iki 'yardımsever arkadaş'tan daha iyi yerine getiren bir köle yaratarak 'edebi dostluk' geleneğiyle alay eder. Roma'nın sınıfsal yapısının dışında bırakılmış bir köle aracılığıyla güldürünün kurgusu oluşturulur; bununla birlikte sistemin değerlerine uymak zorunda olmadığı için yalan söylemek ya da oyuna getirmek kölelerin ayıp sınırı içinde yer almaz.

Oyundaki dini törenlere dair referanslar, dinin eski Akdenizin günlük yaşamındaki yaygınlığını göstermektedir. Karakterler, yarı tanrılar Herkül ve Pollux üzerine yemin eder ve defalarca kişisel ritüellere atıfta bulunur. Apoecides, Periphanes'in ölmüş karısının mezarına adak hakkında şaka yaptığında, bu Romalı izleyicilerin Roma'da kişisel dini ayin gerçekleştirenlerin samimiyetsizliğine dair bir imadır. Müzisyen kadın, Periphanes'in icra edeceği dini bir ritüel için lirini çalması için tutulduğunu söyler (4. 1.: 496-516), bu Romalı bir hane resisinin (*pater familias*), tarafından gerçekleştirilen düzenli ile ile içi ritüellere (lir'in gerekli olması bir soru işareti olmakla birlikte) işaret eder.

Epidicus, kurgusunda, efendi gibi davranan bir köle, kölelerinin kontrolü altındaki efendiler, dost olup dostluklarını yerine getiremeyen arkadaşlar, gerçekte özgür kız olan fahişe ve gerçekte fahişe olan bir kızı içerir. Hiç kimse görüldüğü gibi değildir; bu oyun bağlamında, bu çarpıcıdır; çünkü seyirciye karakterlerin hiçbirinin gerçek olmadığı, sadece rol üstlenen birer oyuncu oldukları hissettirilir. Epidicus'un metateatrallığı seyirciyle kurduğu ilişkide, dini motiflerin kullanımındaki ironide ve 'oyun içinde oyun' ve 'rol içinde rol oynama' ile yaratılan ikiye katlanan gerçeklik algısında yatar. Plautus bunu yaparken gülünç etkiyi, duygusallığın önüne koyar; Epidicus'ta genç adam Stratippocles'in sevdiği kızla birlikte olma arzusunu, kurnaz köle Epidicus'un imkansız gibi görünen durumdan kurtulmasına hizmet eden bir malzeme haline getirir. Oyunun, kurgusal olarak, özgür doğmuş bir gencin aşk ilişkisinin mutlu sonucu yerine, kurnaz köle Epidicus'un efendilerini alt etmedeki etkileyici yeteneği hakkında olduğunu düşünmek yerinde olacaktır.

7. Menaechmi (İkizler)

Genellikle Plautus'un en büyük oyunu olarak kabul edilen Menaechmi'nin, başta Shakespere'in Yanlışlıklar Komedyası olmak üzere edebiyat, tiyatro ve kültür üzerinde kalıcı bir etkisi olmuştur. Olaylar, Adriyatik kıyısında bir kent olan Epidammus'ta geçer. Beş perde süren oyunda olaylar, Epidammus'da bir alan ile Menaechmus ve Erotium'un evlerinin önünde gerçekleşir.

Prolog'da oyun başlamadan önceki dramatik aksiyonun başlangıç noktasıyla ilgili bilgi ediniriz. Vaktiyle Sicilya'nın Syracuse kentinde yaşlıca bir tüccar yaşamaktadır. Bu tüccarın karısından ikiz çocukları olur. Babaları, adeta birbirinin aynısı olan bu çocuklardan birini yanına alarak ticaret amacıyla Terent kentine gelir. Şehrin kalabalığında çocuğunu kaybeder, kaybolan çocuğa ise Epidamnuslu bir tüccar sahip çıkar ve büyütür. Baba üzüntüden vefat eder, olanları duyan büyükbaba oğlunun ve torununun ölümünün ardından kalan torununa da ölen torununun ismini verir; Maneaechmus. Maneaechmus, Syracuse'dan kölesiyle birlikte Epidamnus'a, ikiz kardeşini bulmak amacıyla gelir.

Oyun, köle Peniculus'un kendisine akşam yemeği verilecek umuduyla Maneaechmus'un evinin önünde bekleyişiyle açılır. Maneaechmus, karısıyla yüksek sesle tartışarak evden çıkar. Karısının elbisesini yan evde oturan sevgilisi Erotium için çalmıştır. Maneaechmus Erotium'u onları akşam yemeğine davet etmeye ikna ederler ve yemeğe kadar içki içmek için foruma doğru giderler. Bu sırada kölesi Messenio ile birlikte uzun süredir kayıp olan ikizini aramak için Syracuse'ya gelen diğer ikiz Maneaechmus gelir, onu gören Erotium sıcak bir şekilde karşılar, akşam yemeğine davet eder ve ardından değiştirilmesini talep ederek elbisesini ona verir. Kimlikler arasında bir karmaşa yaşanır. Olayları Menaechmus'un kayınpederi ve delirdiğini düşünen bir doktor tarafından bağlandığı bir dizi yanlış anlama takip eder. Düğüm, Messenio tarafından çözülür. İki kardeş oyunun sonunda tanışır. İlk Menaechmus, tüm mallarını (karısı dahil) açık artırmaya çıkarmaya ve erkek kardeşiyle birlikte Syracuse'a dönmeye karar verir.

Schoeman(2014:38), "*Metatiyatroyu oluşturan özbilinçtir ve Plautus külliyatında yaygın olan şeydir*" der: Oyunda karakterler, izleyicinin sahnede 'gerçekten sadece rol oynayan aktörler' olduklarının bilmesini sağlar. Plautus, Prolog'un daha ilk kelimelerinde seyirciyle iletişimine 'öz referans'la başlar:

*apporto vobis Plautum, lingua non manu,
quaeso ut benignis accipiatis auribus.(3-4)*

Şimdi yazar Plautus'u getiriyorum ellerimle değil tabi dilimle.

Nazik kulaklarınızla karşılamanızı rica ediyorum

Salt kendi adını anmaz aynı zamanda, komedyalarının sürekli Yunanistan'da geçiyor oluşunu da vurgular:

Atque hoc poetae faciunt in comoediis: omnis res gestas esse Athenis autumant, quo illud vobis graecum videatur magis; ego nusquam dicam nisi ubi factum dicitur. atque adeo hoc argumentum graecissat, tamen non atticissat, verum sicilicissat. (Men.7-12)

Şairlerin komedilerde yaptıkları budur

Her şeyin Atina'da geçmesiyle övünürler

Böylece size daha Grek bir hava verirler

Ama size gerçek yerlerini açıklıyorum

Bu hikaye oldukça Yunan, işin gerçeği aslında Sicilyalı.

Aslında oyun Epidamnus'da geçmektedir. Oyunların Atinalı olduğuna dair sürekli yapılan bu hatırlatma, coğrafi olmaktan çok psikolojik bir olgudur. Bir karaktere Yunan demek, Romalı olmayan bir davranışa izin vermenin kabul edilebilir yoludur (Segal,1987:36-37). Prologda, özellikle sahnenin teatral durumuna, karakterlerin ve rollerin değişebilir olduğuna vurgu yapıldığını görürüz:

haec urbs Epidamnus est, dum haec agitur fabula:

quando alia agetur, aliud fiet oppidum;

sicut familiae quoque solent mutarier:

modo ~ni caditat leno, modo adulescens, modo senex,

pauper, mendicus, rex, parasitus, hariolus(Men.72-76)

Bu şehrin adı Epidamnus, başka bir oyun oynanacaksa

O zaman burası da başka bir şehir olur, bizim rollerimiz de değişir tabi

Pezevenği oynayan genç delikanlı olur; sonra yaşlı biri

dilenciyi oynar, arkasından kralı, paraziti, soytarıyı

Bu cümleler; tiyatronun doğasına yapılan bu vurgular, sahne uzamının ve karakterlerin gerçekliğinin seyirci tarafından farkındalığının istenmesi, kesinlikle metateatridir. Moore (1998:211) Plautus oyunlarının metateatrilikliğine vurgu yaparken, tiyatronun -resmi festivallerin parçası olarak- Roma'da halen nispeten yeni olduğunu, bu sebeple de Plautus'un seyircilerinin çoğunun bu teatral numaraların varlığını çekici bulduklarını, sahnede izledikleri gösterinin kendilerine hatırlatılmasından hoşlandıklarını belirtir; oyunların sahnelemenin en önemli etkisi, seyirciye Yunanistan'da geçen olayların Roma'da geçtiğinin hatırlatılmasıdır. Plautus oyununu kurarken, coğrafyasını gerçeklikten tamamen uzaklaştırır; ısrarla Yunan olmaya dair yapılan vurgu ve yasak olan tüm davranışları Yunanistan'a vurgulu bir şekilde yerleştirmesi; aslında olayların Roma'da gerçekleşebileceğine dair bir imadır; ki bu imalar oyun boyunca gözümüze çarpar. Yazar, karakterlerin Yunan olma iddialarını baltaladığında ise, seyirciyi onların davranışlarının Yunan gerçeği kadar Roma gerçeğini de yansıttığını kabul etmeye teşvik eder.

Menaechmi'de sahnedeki iki ev, oyunda çatışan iki gücü temsil etmektedir; Aksiyon, 'kısıtlama' ve 'özgür bırakma'nın kişileştirmeleri arasındaki alanda gerçekleşir. Menaechmus'un evinin *forum*'a yakın çıkışta olması tesadüf değildir. Eşinin adı yoktur ona sadece *matrona* denir. Epidamnuslu ikizin sürekli iş başında olan kurnaz eşiyle (*matrona*) olan evlilik bağının yasal, mali ve sosyal yükümlülükleri vardır. Menaechmus karısının davranışlarını aşırı *industria*(123) (uyanık/çalışkan) olarak tanımlar. Segal'in (1987:43) deyiimiyle; '*Horace'nin övdüğü tutumlu itaatkar oğulların aksine, Plautus'taki genç nesil, her zaman tutkulu bir libido arayışı içindedir.*' Sahnenin karşısında ise limana yakın oturan Erotium adında fahişenin evi bulunmaktadır. Menaechmus metresinden söz ettiği her zaman ona sahipmiş gibi görünür: (44)*voluptas*(zevk/haz); bu sadece sevgi değil, aynı zamanda Erotium'un evindeki atmosferin en uygun tanımıdır. Sahnenin karşısındaki *industria* (çalışkanlık/sorumluluk) ile taban tabana zıttır.

Menaechmus'un bir taraftan diğerk tarafa geçiři komedi ruhunun ritmini harekete geçirir.

Roma'da auctoritas, kişisel saygıdan daha büyük bir şeyden elde edilen kişisel olmayan bir gücü ima eden modern otorite kavramına benzemez, bunun yerine kişisel ve toplumsal ilişkilerin bir yönüdür. Daha da önemlisi, *auctoritas* başkalarına dayatılan güç değil, halk tarafından erkeklere verilen güçtür (Philbeck:2010:6). *Auctoritas*, en iyi şekilde, her erkeğın kendi hane halkı ve toplumdaki diğerk kişiler üzerinde yönetme hakkına sahip olduđu seviye olarak tanımlanır, en kısa anlamıyla 'kişisel otorite'. Menaechmi'de erkeğın sahip olduđu bu kişisel otoritenin yıkımının bir komedi unsuru olarak yerleřtirildiğini görürüz. Epidamnuslu kardeř oyunun bařında karısına yüksek sesle söylenerek evden çıkar, tavır karısına karřı bir üstünlük kuran erkeğın tavrıdır ancak bütün bunları söylerken üzerinde sevgilisi için karısından çaldığı elbise vardır. Seyirci söylemlerinin görünümüyle çatıřmasından komik etkiyi alır. Yine aynı kardeřin, istemeden müvekkilini savunmaya gittiğı için metresiyle olan yemeğe geciktiğine söylenmesine şahit oluruz, ki bu cümleler ciddi bir toplumsal eleřtiri de içermektedir:

qui neque leges neque aequom bonum usquam colunt,

sollicitos patronos habent.

datum denegant quod datum est, litium pleni, rapaces

viri, fraudulentı,

qui aut faenore aut periuriis habent rem paratam (578-582)

*Ne yasalara ne de adaleti umursamayanlar anca efendilerini
oyalarlar*

Kendilerine verileni inkar ederler, aç gözlüdürler

*Yozlařmıřlardır ve paralarını tefecilikten ya da yalan yere yemin
etmekten kazanmıřlardır.*

Bu söylenme ve řikayet etme, seyirciyi Roma'daki tüm patron-müşteri sisteminin yozlařmıř olduđuna ikna etmeye çalışan bir söyleme dönüşmüřtür. Seyircinin öfkesini paylařmasını isterken, asıl odak noktası ise aslında

‘metresiyle olan yemeği kaçırmadır’; ki bu da onun bütün otoritesini baltalar, ancak komedi ögesini güçlendirir.

Menaechmi’de farklı bir köle tipine rastlarız. Syracuse’da gelen Menaechmus’un kölesi olan Messenio, örneğini gördüğümüz *servus callidus*(zeki köle) tipine uymaz, aldatma unsuru yoktur, samimidir ve otoriteye meydan okumaz. Seyirciyle ilişkisini yavaş yavaş değil, direkt ve samimi şekilde hitap ederek kurar ve konumunun ötesinde bir tavır sergilemez ya da bir oyunun içinde yer almaz.

Oyunda Amphitrou’da da göze çarpan ‘delilik’ motifinin yer aldığını görürüz. Karakterlerdeki gerçeklik algısı birbirine karıştığı için, birbirlerinin akıl sağlıklarının bozuk olduğunu düşünürler. İki kardeşin birbiri yerine algılanması, kimin kim olduğuyla ilgili bir karmaşa yaratır; gerçeği bilen yine seyircidir. Menaechmus’un eşi, onun akıl sağlığından şüphe eder ve kocasının üstünde bir otorite figürü oluşunu düşünerek babasını çağırır ve ondan yardım ister. Menaechmus’un kayınpederinin sözlerinin gösterdiği gibi, Menaechmus’un davranışlarının psikolojik nedenleri ortadadır: ‘*Yüksek drahoma ile evlenen kadın /Hakimiyet kurmak ister, kocasını hizmetçisi gibi görür.* Dolayısıyla, kızını kocasının maskaralıklarından şikayet etmesi için onu çağırdığında, yaşlı adam (*senex*), Menaechmus’u değil onu suçlar (788-791). Yaşlı adam Menaechmus’un açılış tiradındaki konuşmalarını: *ob eam industiram*(123)neredeysse kelimesi kelimesine yankılar: *ob istanc industriam* (791). Bunun karısının aşırı uyanıklılığının doğal sonucu olarak görür. Damadının durumuna kendi de inanamayan yaşlı adam çareyi bir doktor çağırmakta bulur. Menaechmus oyunda yaşanan bu karmaşayı seyirciye dönerek sözleriyle özetler: ‘*Bana deli diyenler kendileri deli değil mi sanki.*’

İki kardeş arasındaki zıtlık, oyun bağlamındaki başarılarına ve başarısızlıklarına doğrudan katkıda bulunan göreceli oyunculuk yetenekleriyle gösterilir. Syracuse’lu Menaechmus, daha kurnaz, fırsatçı ve daha iyi bir oyuncudur, amacına ulaşır ve kayıp olan kardeşini bulur. Epidamnus’lu Menaechmus ise bunun aksine, kardeşi kurnazlık gösterene kadar hiçbir şeyi başaramaz. Oyun boyunca, Syracuselu kardeşin, Epidamnuslu kardeşi (aslında mutlu olmadığı) sosyal yaşamından, istemeden nasıl uzaklaştığına şahit oluruz.

Bu içinde bulunduğu ortamdan çekilme süreci, kademeli olarak gelişir ve Epidamnuslu kardeşin sözde deliliğiyle izole olmasına kadar gider.

Sonuç olarak, Plautus'un Menaechmi'si, paralel ve dengeli sahnelerle kurgulanmış, iki parçalı bir yapı sunar; aynı adı taşıyan iki kardeş arasındaki zıtlığın altının çizilmesiyle de bu durum pekiştirilir. Oyunun henüz başında, sahne uzamının ve karakterlerin gerçekliğinin değişebilir olduğuna yapılan sözel vurgu, bunun farkındalığının istenmesi metateatridir. Karakterlerin gerçeklik algısı birbirine karıştığı için, birbirlerinin akıl sağlıklarının bozuk olduğunu düşünürler, bu noktada 'delilik' motifi göze çarpar, gerçeği bilen her zaman seyircidir. Plautus Yunan olmaya dair yapılan vurgu ve yasak olan tüm davranışları Yunanistan'a özellikle vurgulu bir şekilde yerleştirerek; aslında olayların Roma'da olduğuna dair güçlü bir ima sunar; bu yolla Plautus yeni bir gerçeklik kurar, fakat onu da metateatridik bir ironi yaratarak kendisi yıkar.

8. Mercator (Tecimen)

Mercator, Plautus'un tüm komedileri arasında, Yunan modeline en sadık olanlardan bir olduğu düşünülmüştür. Plautus'un erken dönem oyunlarından olduğu düşünülür (M.Ö.201 öncesi). Mercator'un prolog'unda, oyunun Philemon'un *Emporos* adlı oyununun Latince versiyonu olduğunu anlarız. Oyun boyunca değişmeden kalan sahne, Atina'daki bir sokağı temsil ederken, sahnenin arka planında, ikisi Lysimachus ve Demipho'nun evlerini temsil eden üç kapı ve Apollon sunağı bulunmaktadır.

Nispeten basit bir olay örgüsüne sahip olan Mercator'da olaylar, *adulescens*(genç) ve *senex*(yaşlı) arasındaki bir çatışma etrafında döner. Adı "her açıdan güzel" anlamına gelen Pasicompsa, çok az sahnede olmasına rağmen, oyundaki çekişmenin merkezi noktasıdır. Mercator'un konusu şöyledir; Prologda Atinalı tüccar Demipho'nun oğlu Charinus'dan dramatik aksiyonun başlangıç noktasına dair bilgileri elde ederiz, babası onun hovarda yaşantısından bıkmış, Charinus da bunun üzerine iki yıllığına ticaret amaçlı denize açılmıştır, fakat tam döneceği sırada Charinus, Rodos'ta Pasicompsa adında güzel bir kızla tanışmış ve aşık olmuştur. Onu Atina'ya geri getirir ve annesine hizmetçi olarak satın almış gibi yapmaya niyetlenir. Ancak babası limanda Pasicompsa'yı görür, etkilenir ve onu kendisi için ister. Oğluna Pasicompsa'nın hizmetçi olamayacak kadar güzel

olduğunu ve satılması gerektiğinde ısrar eder. Komşusu olan arkadaşı Lysimachus'u kendi yerine onu satın alması ve (Lysimachus'un) evine götürmesi için ayarlar. Ancak Lysimachus'un aslında taşrada olan karısı, beklenmedik bir şekilde taşradan döner. Bu arada Demipho ve Lysimachus'un dahil olduğu akşam yemeğini hazırlamak için bir aşçı için ortaya çıkınca olaylar karmaşık bir hal alır. Lysimachus'un Charinus'un arkadaşı olan oğlu Eutyclus, bir hizmetçiden Pasicompsa'nın evin içinde olduğunu öğrenir. Umudunu kaybetmiş, çaresizlik içinde yurt dışına gitmek üzere olan Charinus'u Pasicompsa'yı kurtarması için getirir. Bu arada, Eutyclus, babasına karısının artık ona kızgın olmadığını söyler. Ancak Demipho'yu yakışsız davranışlarından dolayı suçlar ve oğlunun kendi metresini elinde tutmasına izin vermesi gerektiğini söyler. Demipho, kızın Charinus'un sevgilisi olduğunu bilmediğini ve oğlunun onu affetmesini umduğunu söyler. İçeri girerler. Bir Epilog yoluyla Eutyclus, izleyicilere yeni bir öneriyle gelir: yaşlı adamlar fahişe peşinden koştuktan kaçınmalıdır, ancak oğullarının bunu yapmasına izin vermelidirler. Daha sonra genç erkeklerden yüksek sesle alkışlamalarını isteyerek oyunu sonlandırır.

Oyun, Roma tiyatro izleyicisinin aşına olacağı birçok hazır karakterden yararlanır. Charinus *adulescens amator* rolünü oynar, Demipho *senex* ve Pasicompsa *meretrix, servus currens* (Acanthio), Lysimachus ve Eutyclus *sodalis opitulator* (yardımsever arkadaş)dır (Lowe,2001:143-146). Bunun yanında, Dunsch (2001), prologdaki, Yunan kökenli kelimelerin çokluğuna işaret eder: Plautus'un buradaki tercihleri orijinal metne atfedilebileceği gibi, ancak Plautus'un bilinçli olarak biraz daha Yunan tadı eklemesinin bir göstergesi olarak da algılanabilir. Moore, bu durumu hiperhelenleştirme olarak tanımlar.

Moore (1998:44), Plautus'un monologları için, '*Konuşmacıları, seyircilerin kendilerine ilgi göstermelerini, onlara sempati duymasını, söylediklerine inanmasını ve sahnedeki aksiyonu onların gözünden görmesini istediğine şüphe yoktur*' yorumunu yapar. Mercator, oyundaki karakterlerden biri olan Charinus'un Prologdaki monoloğuyla başlar, ki bu monolog Plautus'un diğer oyunlardaki monologlara göre çok daha uzundur. Anlatmaya başlarken komedi oyunlarının doğasına dair yapılan bir 'özreferans' görürüz. Charinus, diğer komediler gibi yapmayacağını, (*non ego item facio ut alios in coediis*)(3)

dertlerini insanların sorunlarını hiç umursamayan gece, gündüz, güneş ya da aya anlatmayacağını, şimdi dertlerini seyircilere anlatacağını söyler (*vobis narrabo potius meas nunc miserias*) (8). Seyircinin yakınlığını istediğini anlarız, ki bu uzun prolog boyunca devam eder: Önce geçmişte yaşadığı hovarda yaşantısı ve aşk hatasını, babasının nasıl örnek biri olduğu ve yaşadıklarına tepkisini, yaptığı iki yıllık seyahat ve aşık olduğu Pasicompsa ve onu Atina'ya getirişini anlatır. Seyirci böylelikle daha oyuncularını görmeden onlar hakkında bir fikir sahibi olmuş olur.

Prologu takiben, Charinus, *servus currens* (koşan kölesi) Acanthio'nun limandan gelişini seyirciyle paylaşır. Acanthio önce seyirciyle kalabalık sokaklarda verdiği mücadeleden şikayet ettikten sonra, Charinus'a sevgilisinin kaçtığını söylemeden önce uzun süre Charinusla şakalaşır, sonrasında oyunun genel ritminin düştüğünü düşünenen -oyuncu- Acanthio efendisine: *dormientis spectators metuis ne ex sono exites?* (uyuyan seyircileri uyandırmaktan mı korkuyorsun)(160) diye bir cümle kurar. Charinus, o anda hem karakter hem de o karakteri oynayan oyuncudur ve o anda seyirciyle kurduğu ittifak, tiyatrunun doğasına dair bir farkındalık yaratır.

Charinus'un babası oğlunun sevgilisini kim olduğunu bilmeden görmüş ve hayran kalmıştır. Oyunda; Charinus'un sevgilisine duyduğu arzu (*voluptas*) ve babasına duyduğu bağlılık (*pietas*) la onu mutlu etme arzusu birbiriyle çatışmaktadır. Fakat Charinus, ne olmaktan zevk aldığı sevgili ne de iyi ve hayırlı bir evlat olmayı başaramaz. Ters yönlü olarak babasında da aynı çatışmayı görürüz. Baba oğul birbirleri hakkında bilgi sahibi olmadıkları için, iki taraf rekabetin Pasicompsa ile ilgili karşılıklı çıkarlardan kaynaklandığını anlamadan aynı konum için yarışır.

'Rüya' motifi, Mercator'da anlık olay örgüsünün ötesine geçme ve bir meta oyun yazarak oyuna bir katman ekleme şansı verir: gerçeklik ve rüya arasındaki ilişkinin teatral ifadesi; rüyayı bilinçli bir tiyatro eseri, bir oyunun kendisi hakkında yorum yaptığı metateatirik bir duruma dönüştürür. Roma düşüncesi, "rüyalara olan inancı" hiçbir zaman sorgulamamıştır, çünkü neredeyse "tüm insanlar" da dahil olmak üzere önemli kişiler. Roma imparatorları önemli kararları rüyalara dayandırdılar" (Harris, 2009: 123-124). Rüyaların tanrılardan geldiği ve kehanet ve açıklayıcı karakterleri nedeniyle kaydedilmeye değer

olduğu genel olarak kabul edilmiştir ancak Plautus, bize rüya yorumunun gündelik bir olay olduğu, herkesin rüya yorumlamayı öğrenebileceği bir dünya sunar (bkz. *Aulularia*). Kella (2013:82), ‘*Plautus, rüyaları gizil içerikle sunar ve çoklu yorumlara izin verir*’ yorumunu yapar. Mercator'daki rüya aynı zamanda Diphilus'un yaşadıklarının sembolize edilmiş halidir. Açılış konuşmasında Diphilus'un, şehvet ve cinsellik ile karakterize edilen hayvanlar tarafından canlandırılan bir bölümü anlattığı elli dizelik sahnede: izleyici, hayvanları kişilerle özdeşleştirmek için rüya ile komedinin içeriği arasındaki analogilerle düşünmek zorundadır. Plautus, bu durumu, oyunda ikinci bir katman oluşturmak aynı zaman da komedi etkisini de güçlendirecek bir araç olarak kullanır.

Mercator'da ‘arkadaşlık’ teması çok güçlüdür. *Adolescens* genç ve *senex* yaşlı birbirine paralel, iki arkadaş grubu, sahnede yer alır ve bu kişiler, kabul gören Roma değerlerini temsil eder: Arkadaşlarıyla aynı sosyal statüye sahip olan, *senex* Lysimachus ve *adolescens* Eutyclus tanrılara saygılıdır. Arkadaşlarına yardım etmeye isteklidirler ve arkadaşlıkları her iki erkeğin hayatında sorun çıkarsalar da bunu yapmakta başarılıdırlar. Arkadaşlık temasına, W. S. Anderson’ın *Barbarian Play: Plautus' Roman Comedy* (1996: 34-46) adlı çalışmasında değinilmiştir, ancak onda sadece genç aşığın incelendiğini görürüz, oysa Mercator’da Lysimachus’un rolü de Eutyclus’unkine paraleledir. Lysimachus'un karısı taşradan döner ve ona emanet olan kızını evlerinde bulur ve hemen kocasının metresi olduğunu düşünür. Lysimachus içinde bulunduğu karmaşık duruma rağmen arkadaşını korumaya o kadar heveslidir ki, karısının merakına karşın kızın kimliğiyle ilgili sorularından kaçınır. Sonunda onunla hiçbir bağlantısı olmadığını açıklar, ancak onun Demipho'nun metresi olduğunu ifşa edecek kadar ileri gitmez; olay örgüsünün komplikasyonları geliştikçe, odak Demipho'nunkinden çok Lysimachus'un sorunlarına kayar.

Eutyclus, babasınıninkine paralel bir rol oynar ve benzer şekilde hareket eder. Karmaşayı düzenlemek, arkadaşına yardım etmek için ortaya çıkan, Eutyclus’tur. Arkadaşına olan bağlılığını kendini *amicus(dost)*, *soladis(yoldaş)*, *vicinus(komşu)*(475) diyerek, tanımlar. Eutyclus sözlerindeki görevleri yerine getirecektir. Sıklıkla yanılan Charinus’un aksine Eutyclus bütün hikayeye hakimdir. Eutyclus’un eylemleri karışık bir aldatma kurmacası yaratmaktansa, karışmış olayları düzene sokmakla ilgilidir. Çaresiz durumdaki arkadaşının

istediğini yapmaya hazırdır, limana gidip kızı onun için satın alarak ona yardım etmeyi teklif eder. Babasının Demipho'nun davranışı hakkındaki yorumunu tekrarlayarak Eutyclus da Lysimachus gibi, Charinus'un akıl sağlığına atıfta bulunur: *sanus es?... melius sanus sis (akıllı mısın?...akıllı olsan daha iyi)* (487, 497). Limanda başarılı olamayınca, Charinus bunu Eutyclus'un bir arkadaş olarak ihaneti ve başarısızlığı olarak görerek öfkelenir: Eutyclus'u, Charinus'un kendisine yüklediği görevi yerine getiremediği için eleştirmeye devam eder, bu da kızı bulmak için tüm kaynaklarını kullanmaya karar vermesine, böylece hatasını düzeltmesine yol açar. Eutyclus sonunda amacına ulaşır ve kızı, annesinin yanlışlıkla babasının yeni metresi zannettiği kendi evinde bulur. Charinus'la yeniden karşılaştığında, genç aşık sürgüne gitmek üzeredir ve bunu, Charinus'un trajik bir sürgün yolculuğunu taklit ettiği ve canlandırdığı, teatral, komik bir sahte-trajik parodi takip eder. Anderson(1996:40), bu sahnenin etkisinin Eutyclus'a olan sempatemizi artırmak ve Charinus'a olan sempatemizi azaltmak olduğunu öne sürer: '*Charinus'un aşırılıkları ne kadar abartılı olursa ve arkadaşına karşı ne kadar gülünç davranırsa, 'Eutyclus'un hoşgörüsü ve hizmete olan bağlılığı o kadar çekici hale gelir'* der. Ancak bu bakış açısına şu da eklenmelidir ki; Charinus'un hayal sahnesi sırasında yarattığı 'oyun içinde oyun', aynı anda Eutyclus'un Charinus'a karşı şaşkın ve yaptıklarına anlam veremeyen tavrı oyunun komedi etkisini güçlendirir.

Mercator oyunu, kadının alınıp satılmasını normalleştiren tavrının yanında, açık bir feminist ifade ve komedilerde kadınlara adil davranılmadığına dair bir kabul de içerir. '*Roma komedyalarında kendilerine eşlik etmesi emri verildikten sonra sahneden ayrılan karakterler hemen hemen her zaman takip edilir(Moore,1998:178)*'. Eutyclus, kölesi Syra'ya onu takip etmesini emreder, fakat Syra sahnede kalır ve erkekleri yöneten yasadan çok daha az adil bir yasa altında yaşadıklarını; adamların fahişelerle olduğunun eşleri tarafından öğrenilmesinin normal, ama eşlerinin böyle bir durumda onları boşayacaklarını söyler: *keşke kocalar da kadınlarla aynı yasaya tabi olsalardı*. Fakat bu gönderme oyunun geneline yansımaz, ancak finalini güçlendirir. Lysimachos, eşinin olup biteni öğrendiğinde Demipho'nun bedelini ağır ödeyeceğini hatırlatır: *karın bir öğrensün o atar sana sopayı*. Lysimachos Demipho'yu herkes onları duyacağı için içeri girmeye teşvik eder. Demipho buna hak verir ve: *eadem*

brevior fabula erit, eamus (1004)(*bu sayede oyun kısaldır, gidelim*). Gerçeklerden kaçılması bahanesiyle, yine seyircinin bunun bir oyun olduğuna dair hatırlatılışına şahit oluruz, karakter, oyunun kurgusal dünyasından çıkıp gerçek dünyaya adım atar, hem ‘oyuncu’ hem de ‘karakter’ olarak seyirciyle iletişim kurmuş olur.

Oyunun başı ve gelişmesinde dostluk Demipho ve Lysimachus eşleşmesi iken, finalde Lysimachus tavrını değiştirmiş ve Demipho'ya karşı oğlunun tarafına geçmiştir. Maurice, bu taraf değiştirme durumunu, oyunun temel cümlesini de değiştirdiğini ifade eder. Charinus'un kendisinin son sahnede hiç yer almaması, oyunun standart bir 'erkek kızı alır' aşk hikayesinden nasıl arkadaşlık meselesinin incelenmesine dönüştüğünü vurgular (Maurice,2003:10-11). Demipho'nun başta oğluna kızışındaki ana neden oyun sonunda kendine dönmüş ve onu kişisel otoritesini altüst eden bir konuma sokmuştur. *'Baba evlilik yasasını bizzat ihlal ederek, oğlunun dürtülerine onay verdiğinde, onu koruma yükümlülüğü olan statü sınırlarını zayıflatır* (Konstan, 1983:20).’ Sonuç olarak, Plautus, yine bir moral değeri altüst ederek, oyunun kendisi hakkında yorum yaptığı, kurgu ve gerçeğin sınırlarının ihlal edildiği, metatetral referansların güçlendirdiği bir oyun kurgulamıştır.

9. Miles Gloriosus (Plavracı Asker)

Plautus'un çiraklık dönemi eserlerinden sayılan Miles Gloriosus hayatta kalan eserleri içinde en uzun oyundur (1427 dize). Satırlarından, *Alazon* adlı Yunan oyununun uyarlaması olduğunu anladığımız Miles Gloriosus'ta olaylar Ephesus'ta bir sokakata, Pyrgopolynices ve Peryplektomenus'a ait olan bitişik iki evin önünde geçer.

Yunan komedyasındaki üç ana karakterden biri olan Alazon (*ἀλαζών*), sahtekar, kendini olduğundan daha büyük gören bir karakterdir. Roma komedyasında, *senex iratus* (öfkeli baba) ve *miles gloriosus* (palavracı asker) iki tür *alazon* bulunur (Frye,1973:39).

Oyun, Pyrgopolynices'in (palavracı asker) oyunun başında yukarıda başlayan ve sonunda düşen grafiğini gözler önüne sermek amacıyla, bir dizi aldatmaca ve oyunla kurgulanmıştır. Oyun, Pyrgopolynices ve kölesi Artotrogus arasında geçen diyaloglarla açılır, ki bu diyaloglar bize askerin kimliğinin ve

kendini beğenmişliğinin ne derece yüksekte olduğuna dair resmi çizer. Oyunun başlangıç noktasına getiren hikayeyi, askerin kölesi olan Palaestrio'nun, bu diyaloglardan hemen sonra giren prolog'unda öğreniriz: Eski efendisi Atina'da bir fahişeye(*meretrix*) aşık olmuştur. Bu karşılıklı aşk, efendisinin bir göreve Napaktus'a gittiği esnada başka, askerin birinin bu fahişeye aşık olup kızı kaçıtır ve denize açılmasıyla bozulur. Bunun üzerine Palaesrio başka bir gemiye atlar, ancak bindiği gemi saldırıya uğrar. Korsanlar köleyi, bir hediye olarak askere verirler. Askerin evine gidince, eski efendisinin sevgilisinin de orada olduğunu öğrenir. Kızın aşkı hala bitmemiştir, bu yüzden köle efendisine bir mektup yazar, bir tüccarla gönderir. Efendisi derhal gelir, şu anda yaşlı bir adamın ev sahipliğinde, kızın kaldığı evin hemen yanında kalmaktadır. Palaestrio evin duvarından bir tünel açar ve efendisiyle kızın kolayca görüşmelerini sağlar. Gelenleri şikayet etmeleri için, seyirciyi de kendine suç ortağı yapar. Nitekim, kızın başındaki muhafız, kızı sarmaş dolaş görmüştür ve askere (Pyrgopolinices)söyleyecektir, ancak Palaestrio bir oyunla -seyirciye- bunu altüst edecek planlarından bahseder: kız, diğer evde ikizi yaşıyormuş, sanki iki kişiymiş gibi davranacaktır, böylece muhafızın algıları altüst olacaktır. Amacına ulaşır ve muhafız Skeledrus kendinden şüphe eder hale gelir. İlk oyunu bu olur.

İkincisi ise eski efendisinin sevgilisine kavuşması için Pyrgopolynices'e yaptığı oyundur: Yaşlı ev sahibi Periplectomenus, Acroteleutium adında bir fahişe ve hizmetçisi Milphidippa'yı getirir. Palaestrio Pyrgopolinices'e onunla tanışmak için can atan evli genç bir kadın olduğunu söyler. Pyrgopolinices, kadınların oyunlarından, onu övmelerinden çok etkilenir. Palaestrio, Pyrgopolynices'e Philocomasium'u göndermesini ve tazminat olarak ona altın mücevherlerini vermesini, böylece Acroteleutium'la evlenmekte özgür kalacağını söyler. Pyrgopolynices ikna olmaya hazırdır. Palaestrio Acroteleutium ve hizmetçisine haberi anlatır ve oyunu tamamlamak için ne yapmaları gerektiği konusunda son talimatları verir. Eski efendisi Pleusicles'e bir gemi kaptanı gibi giyinmesini ve gelip Philocomasium'a gemisinin hareket etmek üzere olduğunu bildirmesini söyler. Pyrgopolinices çıkar ve Palaestrio'ya Philocomasium'u ayrılmaya ikna ettiğini ve kendisini de yanında götürmesi için ona bir hediye olarak verdiğini söyler. Acroteleutium ve Milphidippa, Periplectomenus'un evinden çıkarlar ve Pyrgopolynices'i görmemiş gibi davranarak, Acroteleutium'un

Pyrgopolynices ile birlikte olmazsa öleceğini söylediği bir konuşma kurgularlar, ardından Periplectomenus'un evine geri dönerler. Pleusicles gelir, Philocomasium sözde ağlayarak onunla birlikte gider. Pyrgopolynices, Periplectomenus'un evine girer, ve girer girmez köleleri tarafından yakalanır. Sokakta, başka bir adamın karısını baştan çıkarmaya cüret ettiği için şiddetli bir şekilde dövülür. Yaptıklarından pişmanlığını dile getiren cümlelerin ardından, Pyrgopolynices'in seyircilerden istediği alkışla oyun biter.

Oyunun birbirinden bağımsız iki oyunun bileşimi olup *contaminatio* yöntemiyle oluşturulduğu düşüncesinin yanında, Saylor (1977:1-13), oyunu "tek bir sanatsal kompozisyon" olarak değerlendirerek iki oyunun paralel yapısını özetlemiş ve iki aldatma oyunu arasındaki benzerlikleri vurgulamıştır. Maurice (2007:407-426) ise, bu paralelliği daha da ileriye götürerek, oyunun ilk ve son sahnelerinin çerçevelediği, oyunun bütünü içinde hem kendi içinde simetrik, hem de birbirini dengeleyen iki paralel yapı ortaya çıkarılabilirliğini ifade etmiştir: '*iki hareket etrafında inşa edilmiş net ve dengeli bir simetri vardır; bunlardan ilki oyunculuk becerisinin gösterilmesine, ikincisi ise etkili oyunculuk dersine odaklanır.*' İlk oyun Sceledrus'un oyuna getirilmesi, ikinci oyun ise Pyrgopolynices'e karşı gerçekleştirilen oyundur. Her iki oyun da, 'oyun içinde oyun' 'rol içinde rol oynama' öğeleri etrafında odaklanan sahnelerle kurgulanmıştır. Bu nedenle, her bir oyunun yapısı, oyun boyunca devam eden metateatrik unsurların etkisini derinleştirir ve seyirciyle kurulan iletişimin yanında, merkezi bir tema olarak 'drama' fikrini vurgular, böylelikle, sahnede canlandırılan olayların yapaylığına dair daha büyük bir farkındalık hissi uyandırılmış olur.

Oyunun ilk sahnesindeki oyunun yarattığı hayali dünyayı, seyirciye yönelik yapılan bir monolog keser. Bu gecikmiş prolog, seyirciye, bunun bir 'oyun' olduğuna dair farkındalığı hissettirir. Plautus, Palaestrio'nun önsözü aracılığıyla, komedisinin gerçeklik ile yansıtılmış hayaller '*imagines*' (151) arasında bir oyun içerdiği konusunda uyarır. Prolog ile ilgili olarak Moore (1998:29), Palaestrio'nun da kendini beğenmiş yapısına dikkat çeker: Seyircilerden *benignitas* ister ve karşılığında onlara *comitas* sözü verişinden bahseder, iki kelime de iyilik(nezaket) anlamına gelmektedir ancak *comitas*'ın daha fazla güce veya statüye sahip birinin daha az güce sahip birine gösterdiği nezaketi ifade ettiğini

belirtir (Hellegouarch,1972:215-216). Palaestrio, köle sıfatına rağmen, üstü kapalı olarak oyunun akışındaki statüsünü hissettirir, oynanacak ilk numaranın ana hatlarını çizer ve olacakları anlatır. Monoloğun bitiminde, seyircileri de eylemine ortak ederek, sahneden gizlice uzaklaştığı esnada, diğer karakterlere hangi yöne gittiklerini söylememeleri konusunda onları uyarır (861-862).

Palestrionun kurduğu ilk oyunda, Philocomasium, kendisini yandaki evde sevgilisiyle buluşup onu öperken gören Sceledrus'u, tek yumurta ikizi olduğuna inandırması için kandırırken, seyirci aslında bir performansa tanık olur. *Servus callidus* Palestrio'nun kurduğu oyun içindeki bir rüyanın icadı, metateatral bir durum yaratarak, Plautus'un seyircisine kompozisyonu çift katmanlı bir oyun olarak deneyimleme şansı verir: Sözde Philocomasium'un ikiz kız kardeşi ve sevgilisi, yan taraftaki eve taşınmıştır. Palaestrio rüya anlatısını yaratır, ancak onu okuması ve Sceledrus'u aldatması için Philocomasium'a verir: "*Palaestronis somnium narratur*", "*Palaestrio'nun rüyası anlatılıyor*"(386). Philocomasium, uygun jestlerle korkmuş gibi davranarak, Sceledrus'u oyuna getirir, dolayısıyla Romalı seyirciler, rüyayı görenin bir rüyaya karşı tepkisini de gözlemleyebilirler: Son aşamada, Sceledrus'un gerçeği kaybolur, görüşü zayıflar: '*Gördüm ama görmemişim (402)*'.

Kella (2017:84), Plautus'un, 'trajik rüya'da kadın anlatıcıların baskın olması nedeniyle, trajik bir parçaya benzeyen bir rüya yarattığını ve Palestrio'nun onu bir kadına emanet ederek güven kazandığı yorumunu yapar. Yine Kella'ya göre; ses aliterasyonundan dolayı *somnium*, *somniavi*, *visus est* gibi biçimlerin tekrarı /s/, en dikkatsiz izleyicileri bile ürkütecek sürekli bir ıslık ve büyü izlenimi verir.

Sonrasında, rüyanın geçerliliği için görsel kanıt sağlamak gerekir: "*praesens somnium*", "işte rüyan gerçek oluyor"(394). Philocomasium – Palaestrio'nun özel dersleri altında – ikiz kardeşinin kimliğine bürünürken kendi evinde de görünür. Sceledrus, Philocomasium'un ikizi Dicea'yı gördüğünü düşünür, ancak gördüğü şey, Philocomasium'un kendisine benzeyen biri gibi davranmasıdır. Bir rüyada tezahür eden görüntüye (*εἶδωλον*) rastlar, ancak ikizlerin özsel doğasına rastlamaz. Bu nedenle, bir rüyanın simülakrları, tek yumurta ikizlerinin hayali ve sahtelik hep birlikte kölede psikolojik bir etki uyandırır. Burada, metatiyatro Romalılar'ı bir canlandırmanın, bir illüzyonun, bir

rüyanın izleyicileri olduklarını hatırlatmakla ilgilidir (Kella,2017:84-85). Periolectoenus ise Sceledrus'a oynanan bu oyunu, çifte teatral anlam ifade edecek şu sözlerle ifade eder:

usque adhuc actum est probe;

nimum festivam mulier operam praehibuit (Mil.590-591)

şimdiye kadar iyi oynadık

o kadın gerçekten bir festivale yaraşır iş çıkardı.

Palaestrio ilk oyununu planlarken, yaşlı Periplectomenus, seyirciye oyunun Yunan dünyasında geçen görüntüsünün altında Roma referansı sunar: Palaestrio'yu *poeta barbarus*'a (barbar şair) benzetir (211). Barbarus kelimesiyle, seyirciye Palaestrio'nun aslında Romalı olduğuna dair bir done verir, keza *poeta barbarus* Romalı oyun yazarı Naevius'tur (Frangoulidis,1994:72-73). Böylelikle oyun içinde bir edebi referans'a şahit oluruz:

ecce autem aedificat: colunam mento suffigit suo.

Apage non placet profecto mi illaec aedificatio;

nam os columnatum poetae esse indauidi barbaro,

cui bini custodies semper totis horis occubant.

Euge, euscheme hercle astitit et dulice et comoedice. (Mil. 209-213)

Çenesinin altında sanki bir sütun var: bunu gerçekten sevmem

Çünkü iki muhafızın sürekli izlediği barbar şairin yüzünün

Bir sütuna asıldığını duydum

Vaay söylüyorum, güzel duruyor, adeta komedideki bir köle

Periplectomenus'un da kendisiyle bir aktör olarak övündüğüne şahit oluruz. Pyrgopolynices' e hazırladıkları oyun için iki oyuncuyu o getirir. Acroteleutium ve Milphidippa'nın gelişiyile, oyun içerisinde daha büyük bir performansın gerçekleşeceğine dair resim daha belirgin hale gelir. Adeta, Periplectomenus, ev ve oyuncularını sağlamış, Palaestro, ise bir yönetmen edasıyla herkese ne yapacağını anlatmaktadır. Milphidippa, askerle olan sahnesinin tüm Roma

oyunları gibi *ludi*'nin bir parçası olarak sunulan bir oyun içinde oyun oynanacağını duyurur :*iam est ante aedis sirk ubi sunt ludi faciundus mihi (işte evin önünde oyunlarımı oynamam gereken sirk)(991)* Hatta oyun oynarken Palaestrio'yla ikisi oyunculuklarının nasıl gittiğini sorarlar. Bu oyun içinde oyun'un final sahnesinde Plutus'un yine ayrı bir metateatral durum yarattığını görürüz: Periplectomenus Pyrgopolynices'e, evinden tuniğinin, pelerininin ve kılıcının geri verilmeyeceğini söyler(1423), çünkü oyun bitmiş ve kostümler *choragus*'a geri dönecektir.

Miles Gloriosus'da, 'rol içinde rol oynama' ile yaratılan yanılsamaları vurgulayarak dramanın yanıltıcı gücüne yapılan vurgu, bir bakıma aslında tüm hayatı bir illüzyon çerçevesinde geçen Pyrgopolynices'i de vurgular. Miles'in yapısı, rol oynamanın doğasını vurgulayarak, yanılsama ve gerçekliğin doğasıyla çok ilgili olan oyunun mesajının altını çizer. Pyrgopolynices'in kendisi de bir yanılsama fantezisi dünyasında yaşar; ama bunu kendisinin aslında bir yanılsama olduğu gösterilen bir dramanın içinde yer alarak yapar. İlk sahnede Pyrgopolynices kendisini olağanüstü bir aşık ve muhteşem bir asker olarak tasvir eder; finalde ise bir grup aşçı ve köle tarafından dövülür ve iğdiş edilmekle tehdit edilir. Böylece, Pyrgopolynices'in altında yaşadığı illüzyon kademeli olarak parçalanmış olur.

Segal, Pyrgopolynices'in saturnal altüst olma halini Plautus'taki en çarpıcı düşünüş olarak tanımlar. Askerin Yunan ya da Romalı oluşu hayati bir öneme sahip değildir. Komik etki için önemli olan onun askeri lider olduğu temel gerçeğidir. Askerin Venüs'ten geldiğine dair böbürlenmesi, Hanson'un ileri sürdüğü gibi ilk uygulanması Aeneas efsanesine olan çağdaş hayranlığı pekala yansıtıyor olabilir, keza Latin edebiyatına giriş, dramanın girişiyle aynı zamanlara denk gelir : Romalı seyirciler, otoriter figürle alay edilip malup edilmesini izlemiş olurlar, bununla birlikte Segal, Plautus'taki saturnal durumda dikkat edilmesi gereken şu duruma işaret eder; her neşeli *deposuite* karşılık gelen bir *exalvit* vardır, güçlüler devrilir ancak alçak gönüllüler ise yükselir, er ya da geç efendiler hizmetkarlarına itaat eder (Segal,1987:124-126). Palaestrio, askerin kibri, şehveti ve özellikle açgözlülüğüyle oynayarak yavaş yavaş Pyrgopolynices'i ona her durumda ne yapması gerektiğini sormaya ikna eder. Hatta asker kölesinin fikirlerini dinlemek için ona *kulaklarını teslim* eder (954).

Görüldüğü gibi, Miles Gloriosus, oyun boyunca performans imgelerinin yoğunluğu bakımından dikkat çeker. Öncelikle *servus callidus* Palaestrio burada hem yazar hem yönetmendir, ana karakterler aynı zamanda oyuncudur. Oyun, seyirciye tüm seçimleriyle, tiyatronun doğasına doğru çeken ve farkındalık yaratan bir kurgulama biçimi sunar. Moore (1998), *Plautus oyun içinde oyunun ahlaki açıdan yanlı yorumunu sunarak tiyatronun ahlaki bir öğretmen olarak itibarını sarsar.*'yorumunu yapar. Amaç ahlaki mesajı vermek değil, ahlaki mesajı altüst etmek yoluyla komik etkiyi uyandırmaktır. Pyrgopolynices'i izlerken seyirci ahlaki bir mesaj bulur: aşığılanmış, dövülmüş, aldatıldığına farkına varan kendini beğenmiş bu asker, bütün yaptıklarından pişman olmuştur. Fakat Pyrgopolynices'in bundan çıkardığı ders, zina yapacak olanların daha tedbirli, daha az şehvetli olması gerektiğidir, sonuç olarak, olaylara karşı en kötü seyirci Pyrgopolynices'in kendisi olmuştur.

10. Rudens (Urgan)

Rudens'in, yazım tarihi bilinmemekle birlikte, Plautus'un kariyerinin orta dönemlerine (yaklaşık M.Ö.200) ait olduğu düşünülür. Olaylar, bugünkü Libya'nın kuzeyinde bulunan, tarihi Cyrene kenti yakınında, deniz kenarında bir bölgede geçer. Sahnenin bir tarafında Daemones'in evi, onun yanında, önünde bir sunak bulunan Venüs tapınağı bulunmaktadır, ayrıca şehre giden bir yol ve denize inen bir patika betimlenir.

Yaşlı Daemones ile vaktinde kaçırılan, ve bir köle taciriyle yaşamak zorunda kalan kızının ironik bir şekilde yeniden bir araya gelmelerini anlatan Rudens'de olaylar Cyrene kentinde geçse de karakterler Akdeniz'in farklı şehirlerinden (baba ve kız Atinalı) gelmiştir. Prolog'da Plautus'un oyunu, Yunan yazar Diphulus'tan uyarladığını öğreniriz. Prolog'un sahibi Arcturus (Çoban yıldızı), bir dizi ahlak dersi içeren sözlerden sonra, olayların başlangıç noktasına ve bunlara olan müdahalesini seyirciyle paylaşır; sahildeki evde Daemones adlı yaşlı, iyi huylu bir ihtiyar oturmaktadır, bu ihtiyarın kızı yıllar önce kaçırılmıştır. Onu kaçıran köle taciri, alıp Cyrene'ye getirmiştir. Yıllar geçer, Atinalı bir delikanlı olan Plesippus kızı görür ve aşık olur, hatta satın almak için köle tacirine kaparo bile verir. Venüs tapınağında buluşmak üzere sözleşirler, ancak köle taciri bunun yerine Sicilyalı kendine benzeyen üçkağıtçı bir adamla denize açılarak kızları Sicilya'da satmaya karar verir. Bu arada kandırıldığını anlayan

Atinalı genç limana gitmişse de yetişememiştir. Tacir ve kızlar denize açılırlar, anca büyük bir fırtına kopar, işte bu fırtına Arcturus'un eseridir. Genç kızla arkadaşı gemideki bir sandala atlarlar ve kıyıya ulaşırlar. Vardıkları yer Daemones'in evlerinin yakınıdır. Böylelikle, Arcturus babasının, kızın, Atinalı gencin herkesin bir araya gelebileceği planını gerçekleştirmiş olacaktır.

Genç kız Palaestra ve arkadaşı Venüs tapınağındaki rahibenin yanına sığınır. Bu arada köle taciri Labrax da kıyıya sürüklenir. Labrax kızları bulur, alıp götürmek istese de Daemones onları korur. Çok geçmeden Atinalı genç Plesidippus da kızları kurtarır, Labrax'ı mahkemeye teslim eder. Bu arada Daemones'in kölesi balığa çıktığı esnada ağlarına bir kutu takılmıştır, kutu Labrax'a aittir ama aynı zamanda içinde, genç kız Palaestra'ya ait küçüklük oyuncaklarının bulunduğu bir kutu da vardır. Bu oyuncaklar sayesinde, Palaestra'nın Daemones'in kayıp kızı olduğu ortaya çıkar. Bu mutluluğu, Palaestra ve Plesippus'un nişanlanması izler. Kutu ağlarına takılan köle bundan bir şey kazanamaz ama efendisi onu azad eder. Oyun Daemones'in Labrax'ı yemeğe davet edişi ve seyircilerden alkış istemesiyle son bulur.

Oyun deniz kenarında geçer, dalgalarla boğuşan bir sandal, denizde dalgalarla boğuşan sandaldaki kızlar, batan gemiden kurtulup karaya çıkan iki adam, balığa çıkmış bir köle vardır. Rudens sahnenin sınırlarının çok ötesinde bir dünyayı seyircinin önüne taşır. Örneğin, Sceparnio'nun gördüklerini eş zamanlı betimlemesiyle izleyici, iki genç kızın kurtuluşunun görüntüsünü onun gözleriyle görür:

mulierculas

video sedentis in scapha solas duas.

ut adflictandur miserae. euge euge, perbene,

ab saxo avortit fluctus ad litus scapham, (Rud.162- 165)

Bir teknede yalnız iki kadın görüyorum

Zavallılar korku içinde. Hadi hadi, güzel

dalga kayalardan kıyıya döndürdü tekneyi...

Ardından kıyıya çıkan Palaestra'nın kendisini görürüz. Onu bu hale sokan tanrılar hakkında dert yanar ve o da mekanı tasvir eder: *hic saxa sunt, hic mare*

sonat,/neque quisquam homo mihi obviam venit (karşıda kayalar, bu tarafta deniz/ karşılayan kimsem yok (206-206a). Tiyatroda uzam karakterlerin kelimeleriyle var olur. Seyirci, sahneden uzakta bir deniz, bir şehir hayal eder, oyun sadece sahnede değil izleyicinin zihninde de canlandırılır.

Rudens’de belirgin bir ‘rüya’ motifine rastlarız; rüya, olay örgüsünün gidişatı ve karakterlerin rolleri hakkında bilgi veren metaforlar içeren bir ayna vazifesi görür. Rüyaya yüklenmiş olan bu yansıtma hali, sonrasında seyircinin imajinasyonu ve sahnedeki gerçeklik arasında köprü kurulmasını sağlar. Rudens’te *senex* Daemones rüyası şöyledir: Bir maymunun hırsızlık amacıyla, kırlangıçların yuvasına tırmanmaya çalışır, ama başaramaz, bu yüzden Daemones’ten merdiven istemesi üzerine o da kırlangıçların onun soyundan geldiğini o yüzden zarar vermemesini söyler, maymun çok kızar ve onu mahkemeye şikayet etmekle tehdit eder. Daemones onu belinden yakalar ve zincirle bir yere bağlar. Tıpkı Arcturus’un oyun hakkında olacakları önden haber vermesi gibi, Daemones de olacakları önden haber verir, ancak metaforlarla. Her cümle oyundaki bir eyleme işaret eder. Maymun, Labrax, kuşlar genç kızlardır, onları kurtaracak olan kendisi olacaktır. Kella (2017:92) Plautus’un komedilerinde yer alan maymun figürünün meta-şiirsel bir imge olduğunu ifade eder. Rüyada karakter kendi kendine konuşurken, bu anlatımın işlevi, kendi kendine özreferans’da bulunan bir karakteri sunmaktır, yani oyun yazarını, Plautus’u. Plautus Daemones’in rüyası aracılığıyla, kendi prodüksiyonu hakkında yorum yapar. Daemones, rüyalarına tanrıların sebep olduğunu ifade etse de, burada asıl olan Plautus tarafından yazılmış bir oyun olduğudur.

Christenson(2019), Rudens’i başından itibaren trajediyle birlikte yürüyen bir oyun olarak ifade eder. Bu fenomen için, Yunan komedyası üzerine yakın tarihli çalışmış olan bilim adamları tarafından ‘paratrajedi’ yerine ‘*contra-fact*’(kontra gerçek) müzikal terimini benimsemişlerdir, çünkü ‘bir modelin programlı bir şekilde yeni bir kompozisyona dönüştürülmesini önerir ve dramatik eleştirmene yeni bir canlandırıcı alternatif sunar’; alaycılık ve mizah çatısında, çarpıtma ve çağrışım yoluyla oluşan ‘*parodi*’(Dobrov,2001:16). Oyunun, prolog sonrasındaki açılış sahnesinde, fırtından sonra Daemones’in kölesi Scaeparnio’nun evin çatısıyla ilgili söylenmeleriyle açılır:

Dexedit ventus villam- quid verbis opust?

Non ventus fuit, verum Alcumena Euripidi,

Fırtına evin çatısını söktü attı. Ben de ne söylüyorum?

Fırtına değil bu Euripides'in Alcmena'sindeki yanında
(Rud.85-86)

Zeus, Amphiruo'nun karısı Alcmena ile yaşadığı yasak aşktan olan Herakles'in doğduğu gece, deniz seferinden dönmekte olan Amphitruo gelip Alcmena'yi öldürmesin diye, denizlerde büyük bir fırtına çıkarır. Plautus, evin çatısını onarmak zorunda olan köle Sceparnio'nun ağzından bir 'edebi referans' gerçekleştirir ve böylelikle Plautus ve Euripides arasında iki yöne doğru giden bir köprü oluşur. Paralel durum, iki ayrılan olay örgüsü için de geçerlidir; komik tarafta aşık bir genç adam ve sevilisiyle birleşmelerine mani olan bir kadın satıcısı yüzünden inşa edilen bir olay örgüsü ve bu olay örgüsünün içinde Demones'in Atina'dan sürülmüş olması, Arcturus'a göre Demones başkalarına yardım etmeye çalışırken kendine çelme takmıştır, bunun sonucunda da hem servetini hem de kızını kaybetmiştir.

Oyunun ana mesajı, Arcturus'un perspektifiyle, iyiliğin ve dürüstlüğün ödüllendirilmesi, kötülüğün ise cezalandırılmasıdır. Açık ve net bir şekilde verdiği bu ahlak dersi, oyun boyunca pekiştirilir. Fakat pekiştirdiği kadar, bunu tersinleyen sahneler de bu fikre eşlik eder: Palaestra erdemli bir hayat yaşamasına rağmen, yaşadığı felaketi hakemedemediğini söyler; doğrudan seyirciye hitap eden balıkçılar yoksulluklarından dem vurarak erdemlin ödüllendirilmediğinden dem vurur, keza ahlaki durumun ekonomik durumları üzerine bir faydası yoktur. Bunlarla birlikte, Demones'in kölesi Trachalio ve Gripus ağlara takılan kutu için tartışmaya başladıklarında, her ikisi de ahlaki düsturları, aldatmacayı andıran şekilde kötüye kullanır (Moore,1998:92). Plautus'un bu ironileri kullanarak yaptığı, ahlaktan çok ahlakçı olanlardır. Bu tavrıyla, teatral ahlakçılığı baltalarken aslında, bu aslında sahnenin ötesinde bir Roma ahlakçılığına dair bir göndermedir. Plautus, Gripus'un ağzında teatral ahlakçılığa dair olan düşüncelerini, tiyatronun özüne dair bir farkındalık yaratarak, metateatral bir referans olarak sunar:

spectavi ego pridem comicos ad istunc modum

sapienter dicta dicere atque eis plaudier,

*cum illos sapientis mores monstrabant poplo:
sed cum inde suam quisque ibant divorsi domum,
nullus erat illo pacto ut illi iusserant (1249-1253)
Bu şekilde yapılan bilgece konuşmaları,
Tiyatro aktörlerinde çok sık gördüm, seyirciler de
Bunlar ne hikmetli şeyler diye alkışladılar hep.
Ancak sonra oradan çıkıp evlerine döndüklerinde,
Hiçbiri aktörlerin onlara söylediği gibi davranmadı.*

Plautus, yine bu oyunda da Roma imalarını oyunda hissettirir. Örneğin, pezevenk Labrax'ın, yeminini bozmak için kullandığı bahanelerden biri, yirmibeş yaşından küçük olduğuna dair bir saçma iddiadır (1380-1382): kısa bir dönem önce Roma'da yasallaşan Plaetoria adlı adlı yasa, 25 yaşın altındakileri borçlarından azat etmektedir (Watson,1967:157-158).

Rudens, komedinin ahlaki açıdan öğretici olup olamayacağına dair kararı seyircisine bırakır. Finalde Daemones iyiliği ve dürüstlüğü için ödüllendirilir, Labrax, zar zor cezalandırılır. Oyun sıradışı bir uzlaşma haliyle, Daemones'in pezevenk Labrax'ı yemeğe davet edişiyile sonlanır. Tek başına bu final bile, ahlaki muğlaklık duygusuna katkıda bulunur. Oyun dünyevi olmayan bir tanrının konuşmasıyla açılır ancak, gayet dünyevi bir eylem olan akşam yemeğine davet ile kapanır. Rudens'te mülkiyet, kimlik ve koruma gibi merkezi temalar, dini ve doğal olanı bulanık bir şekilde tanımlayarak var olur. Karakterlerin kelimeleriyle var edilen dramatik uzam, yine onların dilinden dökülen, tiyatronun doğasına dair imalarla delinir ve metateatral bir farkındalık yaratılır. Kullandığı rüya motifiyle kendi prodüksüyonu hakkında yorum yapar. Bunun yanında, Roma'nın gerçek yaşamına dair imalar ve edebi referans metatiyatronun oluşmasına katkıda bulunur.

Çizelge 1. Plautus komedyalarında yer alan metatiyatro öğeleri

	Oyun içinde oyun	Rol içinde rol	Oyun içinde tören	Edebi ve gerçek hayat referansı	Öz referans	Algı alanıyla oynayan tema ve motifler
Amphitruo	x	x	x	x		x
Aulularia	x		x	x		x
Bacchides	x	x	x	x		
Captivi	x	x	x	x		
Curculio	x	x	x	x	x	
Epidicus	x	x	x			
Menaechi	x	x	x			x
Mercator	x		x			
Miles Gloriosus	x	x	x	x		x
Rudens	x		x	x	x	x

C. Terentius komedyalarında metatiyatro

Plautus'un yaşamıyla ilgili olarak bilgilerimiz bellirsiz olsa da Terentius'un kariyeri konusundaki bilgilerin doğruluğu konusunda daha şanslıyız, keza bu konuda iki önemli referans noktası vardır: Bunlardan biri, kendisinin oyunlarının prologlarında verdiği bilgiler, diğeri ise, Suetonius tarafından yazılmış ve Donatus tarafından korunmuş *Commentium Terenti*'de (Terentius üzerine yorumunda) korunmuş olan belgelerdir. Hayatının genel olarak kabul gören gerçekleri şunlardır: Publius Terentius Afer (M.Ö.195/185-159), Kartaca'da doğmuş ve erken yaşta köle olarak Roma'ya getirilmiştir. Efendisi Romalı senatör Terentius Lucanus tarafından eğitilmiş ve azat edilmiştir. Döneminde Scipio ve Laelis'un yakın arkadaşı olan Terentius'a bu dostluklar, yazdığı oyunların kompozisyonlarına yardım edildiğine dair suçlamalar olarak geri dönmüştür. Terentius, ilk komedisi Andria'yı yaşlı Caecilius'a okutmuş ve coşkulu onayını almıştır. Altı oyunu M.Ö.166-160 yılları arasında oynanmış, sonrasında Yunanistan'a gitmiş, Menander'in yeni oyunlarının çevirileriyle eve dönerken vefat etmiştir (Duckworth,1971:56-57).

Terentius'un oyunları, taşıdığı anlaşılır ve eğlenceli dili nedeniyle Orta Çağ ve Rönesans döneminde manastırlar tarafından yoğun bir şekilde kullanılmıştır. Terentius'un oyunları genellikle çok tanrılı bir dönemi malzeme olarak ele alsa da, dilinin kalitesi ve sadeliği metnin kilise tarafından

kopyalanabilmesi ve korunabilmesini sağlamıştır. Takip eden yüzyılda da Dante, Shakespeare, Molier başta olmak üzere birçok yazar ve düşün adamı Terentius'tan etkilenmiş ya da kendisinden alıntılar yapmışlardır.

Terentius, *prolog* kullanımında hem Yunan hem de kendinden önceki Romalı oyun yazarlarından ayrılmaktadır. Başlangıçta, Aristoteles'in *Poetica*'sında(1452b) belirttiği gibi, oyun koronun girişinden önceki bölüm olan *prolog*, Euripides, Orta ve Yeni Komedyaya oyun yazarları tarafından esas olarak olay örgüsünün açıklanması için kullanılmıştır; bu zorunlu olarak oyunun kendi eyleminin betimlemesi anlamına gelmez, daha çok oyunun başlangıcındaki durumu daha anlaşılır kılmak için eylemin öncüllerinin tanımlanması anlamına gelir. Örneklerini, oyunlarını incelediğimizde göreceğimiz Terentius'ta ise, *prolog* artık dramadan tamamen uzaklaşmıştır, olay örgüsüne dair hiçbir gönderme içermez. Yazar, bu prologlarda, kendi oyunlarına yapılmış olan suçlamalara yanıt verir. Biyografik ayrıntılar açısından zengin olan bu prologlar, döneminin edebi yöntem ve çekişmelerine önemli ölçüde ışık tutar.

Plautus için Yunan örnekleri takip etmek amaç yerine bir araçken, Terentius'ta bu erişilmesi gereken bir kusursuzluktur. Taşıdıkları hava bakımından ne denli Yunan ise, yazımları ise saf bir Latince ile gerçekleşmiştir, Caesar kendisini 'Menandros'un ikizi' şeklinde yorumlar (Erim,1986:46). Oyunların tamamı Atina'da geçer, konu özellikle bir yabancıyı gerektirmediği müddetçe karakterler hep Atinalıdır.

Çalışmamızda Terentius'un kariyeri boyunca yazmış ve sahnelenmiş olan altı oyunundaki metateatral öğeleri kullanımı değerlendirilecektir. Bu oyunlar: *Andria* (M.Ö.166), *Hecyra* (yazım M.Ö.165-sahneleme M.Ö.160), *Heauton timorumenos* (M.Ö.163), *Eunuchus* (M.Ö.161), *Phormio* (M.Ö.161) ve *Adelphoe* (M.Ö.160)

1. Andria (Andros Güzeli)

Terentius'un *prolog*da kendisinin de ortaya koyduğu gibi, *Andria*'ya, Menandros'un *Samia* ve *Perinthia* adlı iki oyunu kaynaklık etmektedir. Oyun M.Ö.166'da, *Ludi Megalenses* sırasında oynanmıştır ve Terentius'un halka sunulan ilk oyunudur. *Andria*'da, olaylar, Atina'da, yan yana konumlanmış Simo'ya ve Glycerium'a ait iki evde geçer.

Andria, kısaca gerçekleşip gerçekleşmeyeceğini bilmediğimiz bir düğün ile ilgilidir. Konusu şöyledir: Oyun, oğlu Pamphilus'u, komşusu Chremes'in kızı Philumena ile evlendirme niyetinde olan Simo'nun düzenlediği bir düğünün hazırlıklarıyla açılır. Simo, kölesi Sosia'ya, Pamphilus'un, kısa süre önce ölmüş olan bir fahişe Chrysis'in kız kardeşi Glycerium(Androslu kız) ile bir ilişkisi olduğunu, ve mevcut tören hazırlıklarının oğluna yapılan bir oyun olduğunu söyler. Kandırıldığının farkında olmayan dertli Pamphilus, kölesi Davos'a durumdan bahseder, keza Pamphilus Glycerium'a aşık olmanın ötesinde, karnındaki çocuğun da babasıdır. Evlendirilmek istediği kıza da, aslında arkadaşı Charinus aşıktır. Davos, Simo'nun aslında bir oyun yaptığını gerçekte düğün olmayacağını öğrenir ve bunu hemen efendisiyle paylaşır, bunun üzerine Pamphilus gönül rahatlığıyla evlenmeyi kabul eder. Pamphilus tam rahatlamıştır ki, babası Simo bu sefer gerçekten düğün için Chremes'e gider, başta şüphelense de Chremes ikna olur ve kızını verir. Düğünün gerçekliği, Pamphilus'u mahvedince, Davos bu sefer bir oyun kurar, Simo'ya (sözde onun tarafındaymış gibi davranarak) Glycerium'un düğünü durdurmak için elinden geleni yapacağını, yakında Pamphilus'un çocuğunu ortaya çıkaracağını söyler. Chremes çocuğu görünce, böyle bir evliliğe kızını sokmaya çalıştığı için Simo'ya kızar, Simo onu ikna edemez. Bu sırada, Andros'tan Crito adlı bir yabancının gelişi çözümü de beraberinde getirir. Glycerium'un Chrysis'in öz kız kardeşi olmadığını söyler. Amcası Phania, kayıp erkek kardeşini ararken Andros'ta gemi kazası geçirip öldüğünde, ailesinin bakımına bırakılmıştır. Böylelikle, Chremes, Phania'nın kardeşi olduğunu ve bu nedenle kendisinin Glycerium'un gerçek babası olduğunu anlar. Oyunun finaline gelindiğinde, Glycerium'un Atinalı özgür bir vatandaş olduğu, hatta Chremes'in yıllar önce kaybolan kızı olduğu anlaşılır. Böylece, Pamphilus'un onunla evlenmesine izin verilirken, Charinus'un da kızkardeşi Philumena ile evlenmesine izin verilir. Oyun mutlu sonla biter.

Donatus, Menandros'un orijinal metninde, oyunun bir monologla başladığını belirtir. Fabia ise, aslında Terentius'un başlangıçta prolog'u tamamen atmayı amaçlamış olabileceğini öne sürer; keza dönemi için prolog olmaksızın yazılan oyunlar bir yeniliktir (*Les prologues de Terence, s.100, Duckworth,1971:62*). Terentius, nüfuslu arkadaşları tarafından, kariyeri boyunca

desteklenmiş olsa da döneminde *-prolog*'unda kendisinin 'kin dolu yaşlı bir şair' olarak adlandırdığı- diğer oyun yazarları tarafından düşmanlığa varan eleştirilerine maruz kaldığından dem vurur. Donatus'tan öğrendiğimiz kadarıyla, bu kişi oyun yazarı Luscius Lanuvinus'dur. Andria'nın *prolog*'undaki birincil suçlama; 'oyunların kirletilmesine yönelik'tir (16); yani iki Yunan komedyasının tek bir oyun oluşturmak adına karıştırılması(*contaminatio*), bir anlamda orijinalinin bozulmasıdır. Prologda, Terentius'dan, üçüncü şahıs dili ile bahseden oyuncu, Terentius'la uğraşılmasının, bir nevi Naeivius'la ya da Plautus'la uğraşmaktan farksız olduğunu dile getirir, oyun başladıktan sonra onu beğenecek ya da beğenmeyecek olan seyircidir. Bu 'yargıyı seyirciye bırakan' tavır, seyircinin bir oyun izleyeceklerine dair farkındalıklarının altını çizse de, oyunun gövde metnine dair hiçbir ipucu ya da ilişki içermez, gerçek bir yabancılaşma doğurmaz, dolayısıyla metateatrik olarak değerlendirilemez. Ancak şu gözden kaçmamalıdır; Terentius'un, bu, olay örgüsünü önden haber veren *prolog* kısmını çıkarışı, seyircinin oyunun başından itibaren sırlar ya da gizli kimliklerle ilgili sürprizler yaşamasına olanak verir.

Andria'nın ana teması, sürekli bahsi geçen 'düğün' fikridir. Oyun içinde kullanılan bu törensel öge kültürün bir parçası olması bakımından seyircinin algısına direk hitap eder ve yoğun olmasa da metateatral bir etki bırakır. Yaşlı(*senex*) Simo karakteri, oyunun başında sahte bir evlilik numarasıyla oğlunu aldatmaya çalışır. Oyunun temel kurgusu bu evliliğin gerçekleşip gerçekleşmeyeceği üzerinden gerçekleşir, dolayısıyla her karakter iyi ya da kötü bu törensel öğeden etkilenir.

Bunun yanında, Plautus'tan daha yüksek bir tür komedi yazmaya çalışan Terentius, dramatik illüzyonun ihlalinden kaçınmaya özen gösterir, konuşma ve eylemi gerçekçi düzeyde tutmayı hedefler. Bu doğrultuda monologlar ve sahne devam ederken seyirciye yapılan konuşmalar daha ölçülüdür. Birinci perdenin 3.sahnesinde (215-224) olduğu gibi, köle Davus ancak sahnede yalnız kaldığında seyirciye hitap eder, seyirciyi genç efendisinin hamile bıraktığı Glycerium'un hikayesini dinlemeleri için teşvik eder; bunun bir *fabulae* (hikaye/oyun) olduğu yorumunu yapar. Davus, yalan görünen gerçekleri sonra öğrenecektir. Terentius, sahne giriş çıkışlarını doğal gerçekleştirilmeye çalışmış olsa da Duckworth

(1971:154), sahne giriş çıkışlarıyla ilgili olarak, Plautus'un esnekliğinden yoksun olduğu için bunların belirsiz ve mekanik olduğu yorumunu yapar.

Roma komedyası, bilindiği gibi hazır karakterlerden yararlanır, ve seyircinin bu karakterler üzerinde deneyimleri doğrultusunda bir beklentisi vardır. Terentius, Andria'da da seyircinin karakterler üzerindeki hazır olan bu beklentisiyle oynar. Hatta, oyunun başlarında, aldatan köle yerine, efendisi tarafından aldatılmış bir köle görürüz. Keza Plautus oyunlarından alıştığımız *servus callidus* (zeki köle) ve *senex*(yaşlı adam) gibi hazır karakterler, burada ironik şekilde yer değiştirir; akıştaki temel kurgucu köle değil yaşlı Simo'dur. Davus, olay örgüsünde aktif rol alan, oyun kurabilen ancak bir Plautus kölesiyle karşılaştırıldığında, az şey başarabilen bir portre çizer. Bunun yanında, Simo, kölesi Davus'a karşı tetiktedir, kendisini kandırmanın zor olduğunu ifade eder ancak gerçeği kabul etme konusundaki isteksizliğiyle kendini kandırır. Duckworth, yalanı gerçek olarak kabul eden Plautus karakterlerinin aksine Simo'nun gerçeğin yanlış olduğuna inanan bir karakter olduğunu belirtir; kendini bebeğin doğumunun gerçek olmadığına ikna eder (468-490); Davus'un Crito'nun gelişiyi ilgili söylediklerine (855) inanmayı reddeder. Simo, zaten gerçeğe kör olduğundan, köle Davus ayrıntılı bir oyun kurmaya gerek duymaz; doğru ve yanlışın kurnazca karışımı yeterli etkiyi verir.

Simo'nun, sahnedeki tiyatronun komik geleneklerinin yapaylığı ile ilgili yaptığı yorumlar ve gerçeği görmeyi reddedişleri oyundaki metateatral ironiyi yaratır. Andria'da, Mysis, ebe ile içeriye girer ve hemen Glycerium'un çığlıkları duyulur. Terentius, Simo'nun ağzından, tiyatrodan sahne dışında gerçekleşen olayların sıklıkla sıkıştırılma biçimi alışkanlığını ima eder. Bunun yalan bir haykırış olduğuna inanan Simo:

*hui tam cito? ridiculum: postquam ante ostium
me audivit stare, adproperat. non sat commode*

divisa sunt temporibu' tibi, Dave, haec (And.474-476).

*Bu kadar mı çabuk? Saçma. Kapının önünde olduğumu duyar
duymaz doğum yapmak için acele ediyor. Davos, sen de olayların
zamanlamasını hiç iyi ayarlayamamışsın*

Ebenin dışarı çıkıp, içeridekiler Glycerium'un bakımı hakkında talimatlar vermesine bile inanmayan, Simo:

*non imperabat coram quid opu' facto esset puerperae,
sed postquam egressast, illis quae sunt intu' clamat de via
o Dave, itan contemnor abs te? aut itane tandem idoneus
tibi videor esse quem tam aperte fallere incipias dolis?
(And.490-494)*

Anneye ilgili emri hizmetçiye yüzyüze vermemiş de dışarı çıkana kadar beklemiş, sonra da sokaktan bağırması. Oh Davus beni bu kadar mı küçük görüyorsun? Sana göre bu kadar bariz bir numaraya düşecek gibi mi görünüyorum?

Terentius burada komik etkiyi, Simo'nun gerçek olana aslında gerçek değilmiş gibi inanan Simo'nun ototritesini kendi elleriyle yıkışıyla ortaya koyar. Simo, Glycerium'un özgür doğumuna kefil olabilecek tek kişi olan Crito'nun birden ortaya çıkmasının olasılık dışı olduğunu dile getirir. Bütün bu eylemler, Terentius'un alışılmış komedi geleneklerine karşı sözleridir, bu cümlelerle yaptığı öz-referans, tiyatronun özbilinçli doğasına dikkat çeker. Davus, Glycerium'un, adada bir deniz kazası geçiren ve küçük kızını ölmeden önce Chrysis'in babasına emanet eden Atinalı bir tüccar tarafından Andros'a getirilen özgür doğmuş Atinalı olduğunu duyar. Bu hikaye, Pamphilius'un Glycerium'u meşru karısı olarak görülebilmesine izin vermek için açık bir şekilde kurguya eklenmiştir (tüm komedyalarda olduğu gibi), zeki köle onu hemen *fabulae*, yani aptalca hikaye veya saçma diyerek reddeder (224). Bununla birlikte, *fabulae* kelimesi yalnızca saçmalık anlamına gelmez. Aynı zamanda genel olarak tiyatro oyunları, özel olarak da komedi oyunları için kullanılan terimdir. Böylece Davus'un yorumu, Glycerium'un öyküsünün, Andria'nın kendisi de dahil olmak üzere, birçok Roma komedisinin gerçekçi olmayan olay örgüsüne benzerliği konusunda metateatral bir yoruma dönüşür. Keza komediler, genellikle kadın kahramanın zengin komşunun özgür doğmuş yurttaşın kızını olduğunun tesadüfen keşfedilmesiyle sona erer.

Andria'da, öncesinde Plautus'ta da gördüğümüz zıt karakter çiftlerine rastlarız; iki genç Pamphilius ve Cahrinus, bunun yanında iki yaşlı Simo ve

Chremes. Norwood, Taerentius'da görünen çift olay örgüsünü, 'birbirini çözmek için var olan, iki sorunu veya karmaşıklığı kullanma yöntemi' olarak tanımlar. Ancak Andria'ya baktığımızda olay örgülerinin birbirinin çözümü olmadığını görürüz, keza çözüm Crito'nun aniden gelişiyile çözülür. Charinus ve kölesi Byrria'nın rolü ikincildir. Donatus bu konuya, esas olarak bir çift etki yaratmak için; Pamphilius biriyle evlenirken, Philumena hor görülüp kocasız kalmasın ve mutlu son gerçekleşsin diye yapıldığı yorumunu yapar (*Ad And.301.957*; Duckworth,1971:186).

Donatus, *Terentius üzerine yorum*'unda, karakterler için tehlike(*periculum*) yaratan hatalara birçok atıfta bulunur, karmaşıklık(*nodus*), nihayet keşifle(*cognito*) ve eylemin mutsuzluktan mutluluğa tersine çevrilmesiyle(*catastrophe*) ile çözülür. Burada komedi eylemini kontrol eden temel yanlış anlama (*error fabulae*) karakterin Glycerium'un kimliğine ilişkin belirsizliğidir ve bu Crito'nun gelişiyile giderilir (Duckworth,1971:158). Terentius, ilk komedyasında, alışıl gelmiş hazır temaları kullanmış, bunların yeni dizin ve varyasyonlarını katmıştır, ancak çözüm bir tesadüfe bağlıdır. Crito'nun beklenmedik gelişi, Glycerium'un Cheremes'in kızı olduğunun ortaya çıkmasını sağlar. Böylece, Pamphilius, hem babasına verdiği sözü yerine getirmiş olur, hem de sevdiği kızla evlenir. Buna paralel Terentius tarafından hikayeye dahil edilen Charinus'un olay örgüsüne dahil edilişiyile çifte mutluluk yaşanır.

Sonuç olarak, Terentius ilk komedyası Andria'nın kurgusunu oluştururken; alışıl gelmiş hazır temaları kullanmış, bunların yeni dizin ve varyasyonlarını oyuna katmıştır, ancak çözümü bir tesadüfe bağlıdır; Crito'nun ortaya çıkışı. Bunun yanında, oyunu kesinlikle, metateatral özelliklerle güçlendirmiştir. Bunlar, oyun içinde 'düğün'törenselleşmiş motifinin kullanımı, dramatik ilüzyonun kırıldığı seyirciyile –ölçülü- olan ilişki ve en önemlisi, döneminin komedi geleneklerine karşı Terentius'un bakışını gördüğümüz özreferans olarak ortaya çıkan metateatral durumlardır. Bununla beraber, bu metateatral durumlar Plautus'daki kadar yoğun değildir, ölçülü kullanılmıştır.

2. Hecyra(Kaynana)

Terentius'un Andria'dan sonra yazmış olduğu Hecyra, ilk olarak 165 yılında *Ludi Megalenses*'de sahnelenmiş ancak, ip cambazı ve boksörlerin de aynı

anda gösteri yaptıklarına dair söylentiyle kesintiye uğramıştır. M.Ö.161'de *Ludi funebres'de*, tiyatro, bir grup gladyatör hayranı tarafından basılır ve sahneleme yine iptal olur. Nihayet, *Ludi Romani*'de üçüncü denemesi başarılı olan Hecyra, Carystus'lu Apollodorus'un *Epidikazomenos* ve Menander'in *Epitrepontes*'ine dayanarak oluşturulmuş bir uyarlamadır (Duckworth,1971:149). Olaylar, Atina'da, iki yaşlı Laches ve Phidippus'a ait iki evin önünde geçer.

Hecyra, kısaca, başarısız bir evliliğin kaderi ile ilgilidir; bu başarısızlıktan kim sorumludur ve sorun nasıl çözülebilir. Oyunun konusu şöyledir: Laches ve Sostrata'nın oğlu Pamphilius evli bir gençtir. Kendisi evlenmeden önce Bacchis adlı bir fahişeye aşık olmuş, istemeden babasının zoruyla evlendirilmiştir. Ancak sonrasında karısına yakınlaşan ve Bacchis'le olan ilişkisini tamamen kesen kahramanımız, işi için bir gemi yolculuğuna çıkar. Döndüğünde annesi ve karısının kavga ettiğini, ardından karısının evden ayrılıp babasının evine geri döndüğünü öğrenir. Gelin ve kaynana arasındaki husumette suçlu kim belli değildir. Pamphilius, karısını görmeye gittiğinde, aslında karısının hamile olduğunu öğrenir ve çocuğunu doğuruşuna şahit olur. Karısı evlenmeden önce tecavüze uğramıştır, tecavüzü gerçekleştireni ise görmemiş, sadece adamın onun yüzüğünü aldığını hatırlamaktadır. Bu arada suçlu adledilen kaynana evi terk edip köye dönmeye karar verir; ancak kocası Laches çareyi oğlunun eskiden aşık olduğu fahişe Bacchis'de bulur. Bacchis düğümü çözer; aslında bundan 9 ay önce Pamphilius'un karısı Philumena'ya tecavüz eden yine Pammpilius'un kendisinden başkası değildir, hatta Pamphilius kızın yüzüğünü almış ve o gece Bacchis'e vermiştir. Bacchis yüzüğü ortaya çıkarınca olaylar mutlu sonla biter.

Hecyra, Terentius'un komedilerinin baş aktörü ve sahne amiri olan Ambivius Turpio'nun yapmış olduğu bir prolog ile başlar. Ancak, kendisinin özellikle *prologus* oyuncusu olarak değil bir *orator* (hatip) olarak sahneye çıktığını belirtir (9). Konuşmacıya yüklenen herhangi bir özel karakter, kimlik, kostüm ya da oyuna dair bir özellik yoktur, oyunun dramatik aksiyonundan tamamen bağımsızdır. Konuşmacı, seyirciye oyunun neden iki kez sahnelenemediği ve gördüğü engeller hakkında bilgi verir. Bu pasajda, Terentius'un *orator* üzerinden şikayeti, bir nevi oyun koyarken kendisinin nihai amacını da gözler önüne sermiş olur; 'dramatik bir ilüzyon yaratmak'. Yazar, dışarıdan gelen acımasız saldırıyı ve böylece tiyatroya giren kitleler aracılığıyla

sahnedeki bu ilüzyonun nasıl bozulduğunu gözler önüne serer. Kelimenin tam anlamıyla, gerçek, kurmaca uzamı kontrol altına almakta böylece sahnenin fiziksel uzamına giremeye de onun parçalanmasına sebep olmaktadır. Bu konuşma seyircilere, oyunu dikkatle izlemeleri için motivasyon amaçlıdır; yargının kendilerinde olduğunun bilgisini verir; seyirci, oyunda sessiz bir yargıç olacaktır.

Terentius başta prolog kısmını kaldırarak, oyun içerisinde olayların gidişatı ve sürprizlerin seyircinin keşfedeceği ayrıntılar olmasına dikkat ettiğiinden, seyirciyle kurulacak olan ilişkiyi de yine ölçülü tutmuştur. Yine Hecyra'da da dramatik ilüzyonu akışın içinde kırmadığını, karakterlerin seyirciyle diyaloglarını ancak sahnede yalnız kaldıklarında gerçekleştiklerini görüyoruz: İkinci perde 3. Sahne Sostrato'nun monoloğu, Pamphilius'un 3 perde 3. Sahnedeki monoloğu, Myrrina'nın 4.perde 1. Sahnedeki monoloğu, Permeno'nun 5.perde 3.sahne ve Bacchis'in bütün olayların çözümünü açıkladığı 5.perde 3. Sahnedeki monoloğu gibi. Pamphilius'un (362-414) samimi ve beklenmedik monoloğundan örnek verecek olursak; bu monolog karakterler ve seyirci arasında uyumu yakalama adına güçlü bir etkiye sahiptir; daha çok onları oyunun dramatik illüzyonuna davet eder niteliktedir.

Knorr (2007:170), Terentius, Hecyra'da başlıca metateatral durumu, komedinin hazır karakter gelenekleri üzerinden ironi yaparak elde ettiğini belirtir; bunun başlıcası seyircinin *servus currens*(*koşan köle*)'ye dair taşıdığı beklentinin altüst edilmesidir .Pamphilius:

tu pueris curre, Parmeno, obvium atque is onera adiuta

kölelerin yanına koş, onlara valizler için yarım et (Hec.359)

Parmeno limandan döner dönmez Pamphilius, yine Parmeno'yu

sahnedeki uzaklaştırır:

Pamphilius in arcem transcurso ous est

Parmeno quoi homini?

Pamphilius tibi (Hec.431)

Pamphilius Birinin Acropolis'e koşması gerek

Parmeno Kim

Pamphilius Sen

Her iki sahnede de standart komik rutinin metateatrik bir tersine çevrimini görürüz. Koşmak *curre* (359) fiili ya da ondan türeyen *transcursere* (431)'nin

tekrar tekrar kullanımı, izleyicilere Terentius'un antik oyun yazarlarının seyircilerin de bildiği bir stok'hazır' sahneyle oynadığını görsel ve işitsel olarak hatırlatır. Parmeno, tüm oyun boyunca koşar: Koşan köle(*sevus currens*)'i tersine çevirerek, Terentius, kölenin koşma rutinini değiştirir, önemli bir sırrı ifşa etmesini önlemek için onu 'sahneye' değil 'sahne dışına' koşturur (Norwood,1923:92; Konstan 1983:132). Hatta Acrolopolis'ten döndüğünde de Bacchis tarafından Pamphilius'a koşması emredilir. Parmeno sonunda bütün gün koşmaktan dem vurur. Hecyra'da köleye, oyun kuran, her şeyden haberdar, bir *servus currens* (zeki köle) olması için fırsat verilmez; bunun yerine iki genç aşık ve iyi yaşlı oyun kuruculardır, keza bilindiği gibi Yunan ve Roma'nın bilinen zeki kölesi sürekli olarak ipleri elinde tutar. Ancak Hecyra'da Parmeno, resmin tamamen dışındadır, hatta farkında olmadan finalde getirdiği bilgi için Pamphilius onu ödüllendirmek istediğinde, Parmeno hala neyi başardığının farkında değildir.

Terentius'un Hecyra'da, geleneksel komedi gelenekleri üzerinden yazarın tavrını ve ironi yaptığı son cümleleri ise Pamphilius'un ağzından, Bacchis'le yaptığı konuşmada bir öz referansla duyarız:

olacet non fieri hic itidem ut in comoediis

omnia ones ubi resciscunt. Hic quos par fuerat resciscere

sciunt; quos non autem aequomst scire neque resciscent scient

(*Hec* 5.4.866-868)

Her şeyin herkes tarafından bilindiği komedi oyunlarında olduğu gibi olmasını istemiyorum. İşte bilmesi gerekenler biliyor zaten; ama bilmemesi gerekenler onu ne işitecek ne de bilecek.

Burada Pamphilius, genel olarak komedi normlarına atıfta bulunur ve kendi durumunu sıradan komediden ayırır. Terentius'un kendi sesinin temsilcisi olarak, onun özgünlüğünü ilan etmek amacıyla konuşur. Sonuç olarak Hecyra'da gördüğümüz metateatral özellikler, metatiyatronun, oyun karakterlerinin ağzından seyirciye teatral farkındalığın sunulması ve yazarın düşüncelerinin algılanması konusundaki özreferans ögesiyle örtüşür. Terentius, dramatik ilüzyonu ölçülü bir şekilde kırmış, seyircinin olayları daha gerçekçi algılamasını hedeflemiştir. Komedyanın nihai amacı olan güldürü ögesi ise geleneksel komedy anlayışının

hazır formlerinin alt üst edilişle gerçekleştirilerek oyunda metateatral bir ironi yaratılmıştır.

3. Heauton timorumenos (Kendinin Celladı)

Terentius'un üçüncü oyunu olan Heauton timorimenos Menandros'un aynı adlı oyunundan uyarlanmıştır. M. Ö. 163 yılında ilk olarak *Ludi Megalenses*'te sahnelenmiştir. Terentius'un, olayların kırsal kesimde geçtiği tek oyunudur. Duckworth (1971:130), Heautontimorumenos'un Kırsal Dionysia akşamı akşam yemeğinden kısa bir süre önce başlayıp ertesi gün bitmesinin, yalnızca Menander'in *Demiourgos*'unda görülene benzer bir 'iki günlük olay örgüsü'ne sahip olabileceğini belirtir. Olaylar, Attika kırsalında, sahnede biri Chremes'in diğeri Mendemos'un olmak üzere iki evin önündeki sokakta geçer. Geleneksel olarak bakıldığında, kırsal kesim basit yaşam ve doğru ahlakla ilgilidir, şehir ise yozlaşmış sayılır.

Oyun, iki yaşlı Chremes ve Menedemos'un oğulları Clitipho ve Clinia'nın, Bacchis ve Antiphila'ya duydukları aşkın fonunda, Chremes'in kölesi Syrus tarafından aldatılışının anlatıldığı bir romantik komedidir. Açılış sahnesinde yeni komşusu Chremes Menedemos'a (heauton timorumenos) yaş almış, zengin ve birçok köleye sahip olmasına rağmen neden tarlalarda çok çalıştığını sorar. Menedemos, oğlu Clinia'ya kötü davrandığı için kendini cezalandırmak adına şehirdeki lüks hayatından vazgeçerek, bir mahrumiyet ve ağır çalışma hayatı seçtiğini anlatır; Menedemos'un oğlu genç Clinia'nın genç bir kıza aşık olduğunu öğrenince, onu öyle acımasızca azarlamıştır ki, genç adam yurt dışında paralı asker olarak hizmet etmek için evden ayrılmıştır, üç aydır da yoktur. Eski sert tavrından pişman olan Menedemos, oğlu sağ salim döndüğü sürece, Clinia'nın istediği istediği her karara uyacaktır. Chremes komşusunun derdine çare olmak ister, ama olayların gidişatında bunu istemeden zorlaştırır. Çok geçmeden, Chremes, kendi oğlundan Clinia'nın döndüğünü, ama babasından çekindiği için evlerinde saklandığını öğrenir. Chremes, Menedemos'un karakter olarak bir oğlun babasından korkması gerektiğine inandığı için Clinia'ya aslında babasının ona kızgın olmadığını gizler, ki bu durum baba ve oğlun mutlu buluşmasını acımasızca geciktirmiş olur. Ertesi gün Menedemos'u Clinia'nın paraya ihtiyacı olduğuna, ancak bunu ona açıkça vermenin kötü bir fikir olacağına ikna eder. Chremes'in köle Syrus'un müdahalesi de, kurduğu oyun da Mendemos'un çektiği

sıkıntıyı, Clinia ile sevgilisi Antiphilia'nın birleşmesini uzatır. Clitipho'nun sevgilisi Bacchis, Clinia'nın sevgilisiymiş gibi davranır. Antiphilia, Clinia ile bir araya gelmek yerine, Chremes'in karısı Sostrata ile kadınlar bölümünde kalır, Chremes'in oğlu Clitipho kendini tutamayıp Bacchis'i okşayınca Chremes onu kapı dışarı eder, çünkü onu Clinia'nın sevgilisi sanmaktadır. Kendini zeki köle ilan eden Syrus, Clitipho'nun Bacchis'e ödemeye söz verdiği 10 minae üzerinden Menedemus'u kandırmak için uygulanabilir tek bir planı uygulamaya koymayı başaramaz. Bu sırada, Chremes'in karısı Sostrata, Antiphila'yı kayıp kızı olarak taktığı bir yüzükle tanıdığı anda olaylar daha da karmaşık hale gelir; Antiphila artık Korintli bir yabancından ziyade iki özgür doğmuş Atinalının meşru kızıdır ve bu, Clinia'yla yasal olarak evlenebileceği anlamına gelir. Finalde, Chremes, kendini etrafa nasıl aptal duruma düşürdüğünü kabul etmek zorunda kalır, keza Clinia değil Bacchis'le sevgili olan kendi oğludur. Ailesindeki hemen hemen herkes oğlu, kölesi ve hatta karısı tarafından kandırılan Chremes, Menedemus'un yardımıyla başarılı bir karşı entrika başlatır. Clitipho'yu mirastan mahrum bırakmakla, tüm servetini çeyiz olarak Antiphila'ya vermekle ve müstakbel kocası Clinia'yı mali açıdan sorumsuz Clitipho'nun yasal vasisi olarak atamakla tehdit eder. Eylemlerinin sonuçlarıyla karşı karşıya kalan, Clitipho tövbe eder ve babasının iradesine teslim olur. Bir komşunun kızıyla evlenmeyi (yani Bacchis ile olan ilişkisinden vazgeçmeyi) kabul eder ve karşılığında kölesi Syrus için af diler.

Prologlar, izleyiciye ait olan gerçeklik alanıyla bağlantıyı sağlar; Terentius bu alanda seyirciyle kurduğu ilişkiyi, genelde onların dramatik illüzyona olan motivasyonlarını arttırmak için kullanır. Terentius, daha açılış satırları, izleyiciye doğrudan ve tanıdık bir tonda hitap ederek dördüncü duvar kavramının altını oyar ve böylece izleyicinin yaratmak üzere olduğu fantezi alanına çekilmesini sağlar. Ancak, Heauton timorimenes'ta proloğun taşıdığı işlev ve anlamı, Terentius'un kendini savunduğu diğer açıklayıcı prologlarından ayırmamız gerekir. Prolog öncelikle, oyunda yer aldığını söyleyen bir oyuncu tarafından gerçekleştirilir:

nunc quam ob rem has partis didicerim paucis dabo.

oratorem esse uoluit me, non prologum:

uostrum iudicium fecit; me actorem dedit. (Heau. 10-12)

Şimdi kısaca neden bu rolü üstlendiğimi anlatacağım.

Oyun yazarı beni bir önsöz konuşmacısı olarak değil, bir avukat olarak istedi.

Onun adına hareket etmem için bunu bir mahkemeye dönüştürdü.

Oyuncu (Ambivus Tupio), oyunun Yunan kökenlerinden bahsedişinin ardından, yazarın, kendisini, ‘avukatlık’ yapmak üzere gönderdiğini belirtir; ve o anda rolleri adeta dağıtır, yazar sanıktır, kendisi avukat, seyirci de yargıç olacaktır. Oyunu tanımlarken, dönemin oyunlarının anlayışına atıfta bulunur, keza döneminin yüksek tonlu yorucu geçen oyunlarının aksine bu oyunda sadece konuşma ‘söz’ vardır, ve oyun asla sadece eğlendirmek için değildir. Oyuncunun avukatlık yapan hatip tavrından, oyunda kendi karakterine bürünerek oyunu başlatması, tiyatronun oyun olarak seyirciye farkındalığını hissettirir. Ancak kurulan her cümle, oyunun dramatik ilüzyonun doğasına motive etmek amacıyla kurulur, seyirciyi oyundaki farkındalık noktalarına yönlendirir. Bu durum yine metateatral olarak değerlendirilemez. İç oyunla organik bir bağı yoktur, iç oyunun etkisini güçlendirmek adına yapılmıştır.

Oyun başladığında ise, Heauton timorimenes’ ta ikili giden bir kurgusal yapı görürüz; iki genç adam, iki aşık olunan sevgili, iki köle ve iki baba. Yanlış kimlik ve aldatma iç içe geçer. Andria’dan farklı olarak bu sefer çift olay örgüsü başarılı şekilde iç içe geçmiş, biri olmadan öbürü var olamaz hale gelmiştir (Norwood,1923:52; Brothers,1988:15). İkilemelerdeki her karakter karşıtıyla birlikte vardır.

Oyunda, yaşlı(*senex*) Chremes ve Menedemus, buna paralel oğulları (*adulescens*) Clitpho ve Clinia’nın dostluklarını görürüz. Plautus oyunlarına bakarken de gördüğümüz, oyunlarda idealize edilmiş dostluk motifi, edebiyatın çok sevdiği bir geleneğe dayanmaktadır; ilk olarak, arkadaşlık aynı sosyal seviyeden olanlar arasındadır (Maurice, :2-3). Terentius, bu oyunda, yardımsever arkadaşın komik figürünün parodisini yaparak komedi gelenekleriyle oynar. Menedemus, oğlunun özlemine çeken dürüstlük ve samimiyete inanan acı içindeki baba iken, Chremes her işe karışan, meraklı, oğluna öfkeli ve kendini kurnaz zanneden bir karakter olarak çizilmiştir. Aynı şekilde, Clitpho bir fahişeye gönül vermiş, babasının parasını çarçur eden çapkın bir karakter olarak çizilmişken, Menedemus’un oğlu Clinia tam anlamıyla aşkına sadık ve

babasından çekinen sakin bir resim çizer. İkililerin arasındaki bu karşıtlık, oyundaki komedi etkisini güçlendirir. Olayların akışında, kurnazlıkla dostuna yardım etmek isteyen, ona akıl veren Chremes'in aslında, kendisinin akla ihtiyacı olduğunu, Clina'ya yardım eden Clitipho'nun sonunda aslında kendisinin yardıma muhtaç oluşuna tanıklık ederiz. Oyun didaktik yönüyle, iki farklı ebeveyn bakış açısını bir araya getirir, hoş görülme ve oğlunu kucaklamaya hazır olan baba Menedemus ve ona karşın sert tavrıyla dikkat çeken Chremes. Chremes her ne kadar güvene dayalı bir pedagojiyi savunduğunu söylese de tam tersi davranır. İroni şu ki, aslında kandırılan Chremes'in kendisidir ve sonunda oyunun açılış sahnesinin tersine çevrilmesinde iki babadan daha akıllı olarak gösterilen Menedemus'tur.

Bu ikili dostlukların yanında oyunda yine birbirine zıt iki 'köle' figürü görürüz; biri Chremes'in zeki kölesi Syrus, diğeri hiçbir şeyin farkında olmayan Clinia'nın kölesi Dromo. Chremes ve Syrus arasında geçen diyalogda, zeki köle (*servus callidus*) üzerinden karakterlerin kendi metateatral farkındalıklarına dair bir vurgu yapılır:

Chremes Bütün suç kölede

Syrus İyi de ne yapabilir ki adam

Chremes Ne mi yapabilir? Clinia'ya para gerekiyorsa o da kalksın bir plan hazırlayıp efendisinden para koparsın.

Syrus Dalga mı geçiyorsun?

Chremes Yooo niye dalga geçeyim ki? Bir kölenin böyle davranması gerekmez mi? (Heau. 3.2. Çev. Furkan Akderin)

Finalde Terentius'da sık gördüğümüz, 'düğün' törensel motifinin yine kullanıldığını görürüz. Keza yazar, düğün motifini, seyircinin eninde sonunda beklediği mutlu sonunun sembolleşmiş hali olarak kullanır. Başta, prolog ile yönlendirilmiş olan seyirci, monologların ölçülü kullanımı, dualite üzerinden giden kurgulanmış bir metinle karşılaşmıştır. Bunun yanında, Terentius, yine bu oyunda *servus callidus* üzerinden, seyirci üzerindeki geleneksel komedi karakterleriyle ilgili standart algıyı kullanarak metateatrik bir ironi yaratmıştır.

4. Eunuchus (Hadım Ağası)

Terentius'un dördüncü yazdığı oyun olan Eunuchus, ilk olarak M.Ö.161 yılında *Ludi Meglanses* sırasında oynanmıştır. Menander'in aynı adlı oyunundan uyarlanan Eunuchus, aynı zaman da yine Menander'in *Colax* adlı oyunundan da bir *parasitus*(asalak) ve *miles gloriosus* (palavracı asker) karakteri içerir. Suetonius, oyunun bir gün içerisinde iki kez sergilendiğini ve Terentius'a yüklü miktarda para kazandırdığını belirtir (Duckworth,1971:66-77). Olaylar Atina'da, fahişe Thais ve yaşlı Lashes'in evlerinin önünde geçer.

Eunuchus, Atinalı aşık bir genç üzerinden, tecavüz ve uzlaşımın hikayesidir. Konusu şöyledir: Bir fahişe olan Thais'in ayna anda görüştüğü iki aşığı vardır, biri Phaedria diğeri ise palavracı bir asker olan Thraso. Oyun Thais'in Phaedria'yı birkaç gün uzaklaşması için ikna etmeye çalışmasıyla açılır. Thraso, Thais'in isteği üzerine ona bir genç kızı –Pamphilia'yı- satın alarak getirecektir. Korsanlar tarafından Atina'dan kaçırılıp köle olarak satılan bu kız Pamphila, Thais'in üvey küçük kız kardeşi olarak Rodos adasında büyümüştür. Thais şimdi kızı asıl ailesine geri vermek istemektedir. Phaedria isteksizce gitmeyi kabul eder. Gitmeden önce Thais için bir köle ve bir hadım hediye bırakacağını söyler, bunun görevini de kölesi Parmeno'ya verir. Pamphilia, asker Thraso'nun paraziti Gnatho eşliğinde Thais'e teslim edilir. Olaylar, bu sırada Phaedria'nın kardeşi Chaerea'nın sahneye çıkmasıyla hareketli bir hal alır, keza Chaerea Pamphilia'ya görür görmez aşık olmuştur. Onunla yakınlaşmasına sağlayabilmek için, köle Parmeno, Chaerea'nın hadım kılığına girerek Thais'in evine girebileceği bir oyun kurar. Bu oyun işe yarar, ancak Chaerea kendini tutamaz kıza tecavüz eder. Thais'in hizmetçisi bunu anlar, Chaerea da bunun üzerine kaçır. Bu sırada, Phaedria geri döner, kardeşinin yaptıklarını öğrenir. Chaerea Thais'in evine geri döner, Thais'a kıza ne kadar aşık olduğunu anlatır. Pamphilia aslında Atinalı özgür bir kızdır ve yıllar sonra kardeşi Chremes'le Thais sayesinde kavuşur, böylece Pamphilia ve Chaeres evleneceklerdir. Finalde ise Phaedria ve asker Thraso ise Thais'i paylaşmayı kabul edişleriyle oyun biter.

Terentius, oyununu yine kendisine karşı yapılan suçlamalara yanıt verdiği bir prolog ile açar. Edebi özgünlüğün, Yunancadan çeviri ve uyarlamalardan ibaret olduğu bir çağda, zaten çevrilmiş olan bir şeyin yeniden kullanılması intihal olarak kabul edilmiştir. Terentius palavracı asker karakteri ve parazit'i

ekleyerek Eunuchus'u canlandırmak istemiştir. Buna karşın, *Colax* ise daha önce Naevius ve Plautus'un kullandığı eski bir oyun olduğu için, rakibi bunun haksızlık olarak görmektedir. Bunun yanında Terentius'a göre *parazit* ya da *asker*, hazır karakter olduğundan herkes tarafından kullanılabilirdirler. Karakasis (2005:121-143) Eunuchus'un, Terentius'un diğer oyunlarından daha fazla Plautus etkileri içerdiğini ve bunlar çeşitli noktalarda yoğunlaşmak yerine oyun boyunca devam ettirdiğini öne sürer .

Vincent (2013:83), Terentius hazır karakterlerinin genellikle metateatral bir öz farkındalık taşıdıklarını belirtir . Eunuchus'ta temel metateatrik durumu seyircilerin hazır karakterlerden beklentilerinin kırılışıyla, tanıdık davranış kalıplarının kırılması yoluyla şekillendirildiğini görürüz. Seyircilerin algıları ve beklentileri boşa çıktığında metateatrik gönderme ironik hale gelir. Bunu karakteri tamamen değiştirerek değil, durumunu vurgulayarak ya da çarpıtarak yapar. Amaç her zaman güldürmek değildir; örneğin başlangıçta klasik bir aşık genç olan Chaerea, 'rol içinde rol' oynayan bir karakter olarak 'hadım'(*eunuchus*) kılığında güldürü ögesi yüksek bir tablo çizer. Papaioannou (2014:153), Eunuchus özelinde, Chaerea'nın bir hazır karakter olan '*adulescens amator*' (genç aşık) olduğunu belirtir; ki bunu Pamphilia'yı ilk gördüğünde kesin bir dille ilan etmektedir. Ancak sonrasında birden elbiselerini yırtarak kıza zorla tecavüz eden bir adama dönüşür. Burada, Terentius'un, karakterin eylemleri ve gerekçeleriyle metateatral anı yaratarak seyirciyi rahatsız eden tavrı, mizahi değil ancak eleştirel bir etki sağlamıştır (Davis, 2016:5-10).

Terentius'un klasik komedi hazır karakterlerinden uzaklaşması özellikle dikkat çeker. Akademisyenler, Terentius'ta iyi bilinen hazır(stok) karakterlerin değişim ve vurgulanma biçimine özellikle eğilimlerdir (Knorr,1995:222; Fantham, 2000:287-288). Demetriou (2010:16-33), Terence'in dramatik geleneklerin ötesine geçme yöntemlerine ilişkin, dramatik illüzyonun kırıldığı anlara dair çalışmasını, özellikle fahişe (*meretrix*) rolünün temsiline odaklanarak gerçekleştirmiştir. Eunuchus'da *mala meretrix* (kötü kalpli fahişe) rolünün, innovasyona uğramış halini görürüz, keza kendisi oyunun gelişiminde klişenin tersine uzlaştırıcı bir rol üstlenir. Oyunun başında, evine gelmemesi ve biraz uzak kalması için, sevgilisi Phaedria'yı ikna etme çabaları, Phaedria'nın onun aslında, kendisinin askerle birlikte olması için bir entrika çeviren bir *mala meretrix*

olduđuna dair yorum yapmasına sebep olur; bu klişeye dair düşünceler Phaedria'nın zihnindedir (aynı zamanda seyircinin). Fakat sonrasında Thais'in monoloğunda, kendisinin diđer fahişelerden ayrıldığını ve bunu kızkardeşi için yaptığını öğreniriz.

Bunun yanında, Knorr, Eunuchus'da, Chaerea'nın *servus currens* (koşan köle)'nin tarzında iki kez sahneye gelişinin altını çizer (172). Chaerea ilkinde sokakta gördüğü güzel kızın peşindedir, hemen ona aşık olur. Bu deneyimden o kadar etkilenmiştir ki, kölesi Parmeno'nun onu izlediğinin farkına varmaz. Tipik bir koşan köle, genellikle benzer şekilde önemli haberlerle o kadar meşguldür ki, birkaç kez efendisinin yanından geçmesine rağmen onu farketmez; tıpkı Chaerea'nın Parmeno'yu farketmeyişi gibi. İkinci kez ise, Chaerea, aradığı kız bulmakla kalmayıp, ona tecavüz ettikten sonra aceleyle sahneye bir *servus currens* gibi girer. Thais'in evinden üzerinde hala hadım kıyafetleri varken çıkmıştır, arkadaşı Antipho yanibaşında Chaera'nın bu tuhaf kıyafetle ne yaptığını anlam veremezken, Chaerea sahnede anlatabileceği birini bulmak için heyecanla koşturur.

Eubuchus'ta, kurgu iki gence ait aşk öyküsüne sahip gibi görünse de; iki kardeş Phaedria ve Chaerea; bunun yanında Terentius tarafından eklenen *palavracı asker* ve *parazit* Gnatho karakterlerinin yer aldığı bir alt konu daha vardır. Tipik bir palavracı asker olan Thraso ve yanında çalışan parazit Gnatho'nun ona dalkavukluk yaparken sergilediği oyunculuk, Parmeno'nun dikkatini çeker ve ikilinin konuşmalarını adeta bir performans izler gibi kenardan seyreder. Plautus'un seyirciyi de ortak ederek yorum yapan meraklı kölelerinin aksine, arada sadece kısıtlı iki cümle ile yorum yapar. Böyle bir sahne, şüphesiz Plautus'ta, sahnenin iki katmanlı 'oyun oçinde oyun' yapısını daha net bir ayrıma dönüştürebilirken, Terentius'ta bunun çok daha ölçülü kullanıldığını görürüz

Eunuchus'un kurgusun aldatma, 'rol içinde rol', yanlış kimlik ve ironi kaynaştırılmıştır. Oyunda dramatik aksiyonun öncesine dair bilgiler, prologda verilmez, Terentius onun yerine üç kişilik bir sahne kurar, ve önceye ait bilgileri karakterler arasındaki diyalogla gerçekleştir, bunu yapmadaki amacı oyunu gerçekçi bir atmosferde seyirciye aktarma çabasıdır. Bununla birlikte, oyununun sonuna yine 'düşün' fikrini törensel bir motif olarak yerleştirir. Terentius'un, nihai amacı dramatik yanılsama olmasına rağmen, oyununu, başta 'rol içinde rol

oynama' ve geleneksel komedi normlarının kırıldığı metateatrik ironi ile güçlendirdiğini ve izlenir kıldığını görürüz.

5. Phormio

Terentius'un beşinci oyunu olduğu düşünülen Phormio, Carystuslu Apollodorus'un *Epidikazomenos* (Davacı)adlı oyunundan uyarlanmıştır ve ilk olarak M.Ö. 161 yılında Ludi Romani sırasında sergilenmiştir (Duckworth,1971:60). Olaylar Atina'da; Antipho'nun babası olan Demipho, Phaedria'nın babası olan Chremes ve bir köle tüccarı olan Dorio'nun evlerinin önünde geçmektedir.

Adını, oyundaki karakterlerden biri olan Phormio'dan alan oyunda, aşk ilişkileri, aldatma, yanlış kimlik ve tanınma usta bir şekilde harmanlanmıştır. Oyun, Antipho ve Phaedria'nın aşk ilişkilerindeki çıkmazın çözümünü konu alır. Konusu şöyledir: Oyun başladığında, iki delikanlının babaları bir deniz yolculuğundadır. Yokluklarında, Antipho, bir kıza aşık olmuştur, ancak kız özgür doğmuş birinin kızı olduğundan, sütninesi onunla evlenmeden onu almasına izin vermez. Bunun üzerine köle Geta arkadaşları Phormio'ya başvurur, Phormio, uzaktaki bir kadın akraba bir erkek gelir kaynağından mahrum kaldığında, en yakın akrabasının onunla evlenmekten başka seçeneği olmadığını söyleyen ezoterik bir Atina yasası bulur. Yasayı duyan Geta ve Antipho sevinirler. Phaedria ise, cimri köle tüccarı Dorio'nun sahibi olduğu bir köle kız olan Pamphilia adında bir arp ve flütçüye aşık olmuştur. Onunla evlenmek ister ama ne yazık ki Dorio, Phaedria'ya otuz mina toplaması için üç gün verir ki bu çok büyük bir meblağdır.

Babaları Demipho ve Chremes, Antipho ve Phanium evlenmeden hemen önce Atina'ya geri döner. İkisi de evliliğe karşı çıkar. Demipho ve Chremes, Antipho'nun zavallı kız Phanium ile evlenmesini engellemenin tek yolunun Phormio'ya onunla evlenmesi için rüşvet vermek olduğuna karar verirler. Phormio, yüzeyde anlaşmayı kabul eder. Ancak kurnaz bir kişi olan Phormio, bu aile çekişmesinden daha da fazla yararlanabileceğini tahmin etmektedir. Phormio, Pamphilia'yı satın alabilmesi için aldığı rüşvetin yarısını Phaedria'ya verir. Bu sırada Chremes, Phanium'un yıllar önce yaşadığı bir ilişkiden olan kendi kızı olduğunu öğrenir; evliliğe razı olur (Phanium ve Phaedria yarı kardeştir). Phormio'dan verdikleri rüşveti geri isterler ancak tehdite rağmen Phormio

reddeder. Phormio, Chremes'in karısı Nausistrata'ya kocasının onunla evlendiğinde zaten evli olduğunu söyler. Aslında, Chremes'in Phanium'un (şimdi gelini olan) babası olduğunu bilmektedir. Chremes, kızgındır ama mecbur paranın Phormio'da kalmasına razı gelir. Phormio'yu güzel bir akşam yemeği için evine davet eder. Oyun kapanırken Antipho ve Phaedria eşleriyle birlikte yemek yerler ve etraflarında dönmüş tüm kaosa rağmen, her bir çift mutludur.

Prologda, daha önce Terentius'a yapılan saldırıların onu sahneden uzaklaştırmada başarısız olduğu ve bu nedenle de rakibinin kendisinin üslup niteliklerine saldırıda bulunduğunu belirtilir. Suçlamalara yanıt vermekten ziyade, suçlamalarda bulunan Lavinius'un eserlerine karşı bir eleştiri geliştirmiştir; ona göre Lavinius, iyi Yunanca oyunlardan kötü Latince oyunlar çıkarmıştır. Prolog ile birlikte, tüm oyunu Phormio'nun yönlendireceği bilgisi seyirciye önceden verilir. Phormio'ya yapılan atıf, seyircide, rolünün henüz açıklanmayan bir şekilde önemli olduğu beklentisini yaratma amaçlıdır. Kanımızca burada prolog, Phormio'nun oyundaki rolünün kapsamını çizen ön bilgisini içerse de, metateatral olarak değerlendirilemez. Oyunu çevreleyen dış çerçevenin de aynı zaman da teatral bir formunun olması, ve bu formun iç oyunla ilişkilendirilebilmesi gerekir, burada hem prolog hem de oyun farklı bütünler oluşturmaktadırlar.

Oyunu kuracak olan Phormio'dur, ancak nasıl olduğu yine, seyircilerin oyunu dikkatli bir biçimde izleyişlerine bağlıdır. Phormio, Terentius'un geleneksel anlamda bir hazır karakter kullandığı tek komedisidir, fakat bundan daha sıradışı olan karakterin bir avukat oluşudur. Plautus'da gördüğümüz yemek delisi, dalkavuk, basmakalıp *parasitus*'dan (asalak) fazlasıdır, Terentius burada yine geleneksel olana yeni bir biçim verirken karşımıza çıkar. Terentius, Phormio'yu, Segal ve Moulton'un (1978:276-288) yorumuyla, Plautus'un tanıdık *architecturus doli*'sine (aldatmanın mimarı) bir tür yeni rakip olarak yaratmıştır; Plautus'ta yasalar ancak komediye malzeme oluşturmak adına vardır ve ciddi bir gündem olarak ortaya çıkmaz, ancak Terentius'un kahramanı Phormio, hukuki manevralarını kullanışıyla, hem dolaysız hem mecazlı hukuk diliyle, gerektiğinde tüm sahneyi mahkeme haline getiren uzman bir avukattır.

Segal ve Moulton, Phormio karakterine bakarken, M. Kelly'nin Roma davalarındaki kişisel unsurları inceleyişini örnek gösterir; Kelly çalışmasında

zayıf olana karşı dava açanın her zaman daha güçlü taraf olduğunu kaydetmiştir, Roma komedilerinde de astların üstlerini dava etme eğilimi yoktur, ancak Kelly, buna istisna tek dava bulmuştur o da Phormio(*parasitus*) ve Demipho(*senex*) arasında olan davadır. Ve bu tam olarak Henri Bergson'un temel komik durum olarak tanımladığı *monde reverse*'yi temsil eder. Sahne adeta mahkemedeymiş gibi kurulur, ve bir 'oyun içinde oyun' modeli yaratılır, ve bununla ve kesinlikle gerek karakterden beklentinin, gerekse Roma hukukunun uygulanışının alt üst edilişiyle metateatral bir ironi sunulur.

Oyundaki dualite yine göze çarpar; birbirine bağlı iki hikaye, iki baba, iki oğul, iki sevgili, iki köle görürüz. İki gencin, Phaedria ve Antipho'nun yaşadığı çıkmazların hikayelerinin mutlu sonla bitişi diğerinin hikayesine bağımlıdır. Şüphesiz iki olay örgüsünün çözümlenmesinin arkasındaki itici güç Phormio karakteridir. Ancak, oyunun başlarında gördüğümüz Phormio, olay örgüsüne hakim olmaya devam etse de yaklaşık 400 satır boyunca tekrar görünmez. Oyuna hakim olan Phormio olsa da, sahnede olmadığı zamanlarda bile, ilk yarının büyük bölümünde *servus callidus* (kurnaz köle) rolünü oynayan köle Geta'dır. Phormio'nun yokluğunda renk ve hareket sağlar (Maltby, 2012:24). Yine de ana işlevi, Phormio'nun yolunu hazırlamaktır. Geta aracılığıyla, seyirciyle -ölçülü de olsa- kurulan ilişkiye şahit oluruz. İkinci perde 1. sahnede, Antipho'nun yokluğunda evlendiğini duyup sinirlenen Demipho ve Phaedria karşılıklı konuşurlarken, Geta, onları izleyerek kenardan yorum yapar, hatta ikisinin konuşmasında Phaedria'nın oyunculuğunu övüp: '*Phaedria'da güzel tiyatro yapıyormuş*' der (2.1.69 Çev. Furkan Akderin). Dörüncü perde 2. Sahnede kısa monoloğunda, aslında oyun kuranın Phormio olduğuna atıfta bulunur ve Phormio'dan daha akıllı bir adam olmadığını söyler ve ardından hem Demipho'ya hem de Chremes'e kuracağı oyunu yine seyircilerle paylaşır: '*Numaramı önce birine yaparım , baktım ki işe yaramıyor diğerine geçerim*(4.2.85 Çev.Furkan Akderin)'.

Oyunlara genel düzlemde bakıldığında, Terentius'un Plautus gibi oyunları Romalılaştırma eğiliminde olmadığı görülür, ancak Phormio'da bu durumun farklı bir göstergesini sunar. Bannister (2016:133)'ın desteklediği gibi, Terentius, çok önemli bir Roma değeri olan *pietas* (bağlılık, yükümlülük) temasının varlığının veya yokluğunun, karakterleri kurarken önemli bir araç olarak

seçmiştir; öncelikle açılış sahnesinin en başından itibaren köle Davos, Geta'ya borçlu olduğu parayı geri ödeme niyetini açıklayarak karşılıklı 'borç' ve 'yükümlülük' temasını kurar; sonrasında Geta, Davos'un borcunu hızlı bir şekilde yerine getirmesi için minnettarlığını ifade ettiğinde ve Geta'yı paranın verili olduğu gibi iade edilmesini beklemek yerine minnettar olmaya sevk eden mevcut ahlak durumundan yakındığında. *Pietas* fikri Phormio'nun ilk sahneye çıkışıyla güçlendirilir; Geta'nın Demipho ve ailesine borçlu olduğu görevin bağlılık yükümlülüğü -tıpkı kölenin bu görevi yerine getirmedeki olağanüstü başarısızlığı gibi- Davos ve Phormio tarafından da açıkça kabul edilmektedir. Geta hiçbir noktada sorumluluklarını reddetmeye veya başka bir şekilde kaçmaya çalışmaz, hatta zorlayıcı koşullarda görevinde kalmayı gönüllü olarak seçer.

Finalde, seyircinin algısına direk hitap eden, iki törensel motifin kullanıldığını görürüz; 'düğün' ve 'cenaze'. Phormio, Chremes ve karısı Nusistrata arasındaki tartışmanın geleceği noktayı tasvir ederken: '*Cenaze töreni başlıyor, Chremes'e saygısı olanlar biraz acele etsinler.*(5.9.104-105Çev. Furkan Akderin)' cümlesi kurar; sonrasında olaylar beklediğinin tam tersi olarak gelişir ve Chremes'in sonunun geldiğini düşündüğü sahnenin hemen devamında, oyun yine bir 'düğün' haberi ve mutlu son ile biter.

Terentius, oyunlarındaki genel tavrının aksine, dinsel ve ailevi/toplumsal alanlarda Romalıların önem verdiği *pietas* kavramını içinde bulunduran, bunun yanında avukatlık mesleğiyle hem alay eden hem de parodisinin yapıldığı bir oyun sunar. Bunu yaparken, merkezde geleneksel komedi hazır karakterlerinden birini; '*parasitus*' u alır; Phormio'nun final sözleri bir '*parasitus*'un nihai isteğidir; 'akşam yemeğine oturmak'. Bu bitiş noktası tesadüfi değildir, onun gerçek karakterinin ve nihai hedeflerinin anlaşılmasında merkezi noktasıdır. Ancak yazar karakteri yine yorumlayarak sahneye taşır, böylelikle seyircilerin algılarını ve beklentilerini test eder. Terentius'un Phormio'su, Plautus'un Menaechmi'sindeki Peniculus'tan ya da Miles Gloriosus'daki Artorogus'dan farklıdır. Terentius tarafından, Roma komedisinde o zamana kadar sadece çığnemek için var olan Roma hukukuna dair eleştirel bir yorum sunulur. Phormio'da seyirciyle -ölçülü de olsa- akışın devam eden anlarında, kurulan ilişki tiyatrunun kendi doğasına dikkat çeker, ancak yine ölçülü kullanılmıştır. Oyununu yine oyun içinde tören motifiyle bir 'düğün' haberiyle sonlandırır.

6. Adelphoe (Erkek Kardeşler)

Terentius'un ilk olarak M.Ö. 160'da sahnelenen son oyunu olma özelliğine sahip olan Adelphoe, Menandros ve Diphilos'un oyunlarından uyarlanmıştır. Prologda, Diphilos'un *Synopothneskontes* (Birlikte ölenler) adlı oyununun başını, Adelphoe'ye yerleştirdini belirtir. Damen (1990:106), Adelphoe'daki sekansların ve sahnelerin yapısının, Menander'den uyarlanmış bir son olduğunu savunur; olay örgüsünün bölümleri içindeki ve arasındaki grift dengeli paralel dizinler sistemi, Terentius'dan çok Menander'ı anımsatan usta bir oyun yazarının göstergesidir. Adelphoe'deki olaylar Atina'da, köle tüccarı Sannio ve yaşlı Micio'nun evlerinin önünde geçer.

Ana teması gençlerin eğitim sorunu olan Adelphoe'nin konusu şöyledir: Aeschinus ve Ctesipho'nun babası olan yaşlı Demea, çocuklarından Ctesipho'yu kendi yetiştirirken, diğer oğlu Aeschinus'u kardeşi Micio evlatlık olarak yetiştirmiştir. Demea'nın katı bir otoriter tutumlu bir baba olmasına karşın, Micio hoşgörülü ve demokratiktir bir babadır. Ctesipho, bir müzisyen köle kıza aşık olur, ancak Demea'dan aldığı katı eğitim nedeniyle romantik ilgisini açığa vurmaktan korkar. Aeschinus, erkek kardeşine yardım etmek için, kızını köle tüccarı Sannio'dan kaçırmaya karar verir. İki baba Demea ve Micio, çocuk oğullarını büyütmede kimin daha iyi iş çıkardığı konusunda çatışırlar. Kendi yöntemlerini erkek kardeşinin yöntemleriyle karşılaştıran uzun bir monologun ardından Demea, kardeşinin kentli ve açık sözlülüğünü taklit etmeye karar verir; bunu yüklü miktarda para ve büyük bir mülk dağıtma yoluyla yapar, kardeşini iki kölesini serbest bırakmaya ikna eder, fakat sonunda tüm bu cömertliği kınayan bir kapanış konuşması yapar; bu tavrı, adalet ve iyilikten değil, ancak dalkavukluktan, müsamahadan ve savurganlıktan kaynaklandığını göstermek amacıyla gerçekleştirmiştir. Daha sonra her iki oğluna eğer isterlerse babaları olacağını söyler, ancak Micio ile kalmayı tercih ederlerse, kalabilirler. Her iki oğul da Micio'nun onayıyla Demea'ya boyun eğmeyi seçer. Oyunun sonunda Ctesipho sevdiğini elde eder Aeschinus Pamphila ile evliliğini kutlar ve Micio, Pamphilia'nın annesi Sostrata ile evlenmeye karar verir.

Adelphoe'de, Micio ve Demea, Aeschinus ve Ctesipho gibi zıt karakter çifteri kaçınılmaz olarak dikkat çeker. Dualite oyunda dramının merkezinde yer alır; aslında bu ikili giden kurgunun kendisi bile ikilidir; çünkü iki genç oğulun

aşk maceraları, iki yaşlı babanın arasındaki çatışmaya ve iki karşıt eğitim sisteminin çatışmasına tabidir; nihai çözüm ise iki doktrinin bileşiminden gelir (Norwood,1923:169). Damen'ın (1990:93-100), *Structure and Symetry in Terence Adelphoe* adlı çalışmasında, Micio ve Demea ilişkisinin oyunun iki ana bölümünü (26-154 ve 787-881) açtığını belirtir: Birinci bölümün en önemli karakterleri ikinci bölümde yine aynı sırayla karşımıza çıkar : Micio ve Demea, komşular Syrus, Demea, yine komşular, yine Syrus, Demea ve Micio. Bir sonraki bölümdeki sekanslar birbiri ardına bir önceki bölümde olanları hatırlatır ve izleyiciyi önceki eylemi yeniden düşünmeye teşvik eder. Oyun yazarı, hoşgörülü ebeveyn dair sempatik resmini kasten adım adım siler. Bununla birlikte, Adelphoe'de paralel dizinlerin sergilediği farklılıklar, benzerlikleri kadar göze çarpar ve paralel dizindeki eylemin tersine çevrilmesi yoluyla onları eşit olarak birbirine bağlar. Ayrıca, Demea'nın Micio'dan adım adım zaferi çaldığı ikinci bölüm, açıkça ilkini tersine çevirmek için tasarlandığından özellikle Demea'nın dahil olduğu yerlerde, uyum kadar zıtlık ve ironi noktası da içerir. Bu sekanslardaki farklılıklar, benzerliklerini vurgular birincinin paralel bir tersine çevrilmesi olduğu açıktır. Micio 1. sekansa erkek kardeşiyle olan çatışmasının tarihini özetleyen ve kendisini nazik, şefkatli bir baba olarak resmeden uzun bir monologla (26-77) başlarken, Demea aralarındaki çatışmayı gözden geçiren bir monologla (855-881) kapatır.

Dinter (2019:183), Roma komedisinde özdeyişlerin kullanımının ancak çarpıtma yoluyla ironi yaratma amacıyla sunulduğunu belirtirmiştir. Ancak Terentius'un Adelphoe'sinde böyle bir çarpıtmadan ziyade, didaktik olarak kullanılan, bir dizi moral değerlere hitap eden cümle göze çarpar:

accipiunda et mussitanda iniuria adolescentiumst (Ad. 207)

Gençlerin yaramazlıklarını kabul etmeli ve dişlerini sıkmalısın

ut homost, ita morem geras (Ad.431),

İnsanları olduğu gibi kabul etmelisin

Ita uiast hominum quasi quom ludas tesseris

Si illus quod maxume opus est iactu non cadit

Illus quod cecidit forte, id arte ut corrigas (Ad. 739-741)

Hayat bir zar oyunu gibidir. Tam olarak istediğiniz atışı elde edemezsiniz. Becerinizi kullanmalı ve elde ettiğiniz atıştan en iyi şekilde faydalanmalısınız.

Karakterler, ancak yalnızken seyirciyle iletişim kurma eğilimindedir. Kurulan ilişki duyguların büyük ölçüde paylaşımına dayanan, seyircinin karaktere daha yakınlaşmasını, sonrasında dramatik ilüzyonu kırmaktan ziyade, onları oraya davet eder niteliktedir. Dördüncü perde 5. sahnede Aeschinus yalnızken cümlelerine: *discrucior animi/hocine de improviso mali mihi obiici/tantum, ut neque quid de me faciam neque quid agam certum siet (ruhum can çekişiyor. Başıma nasıl dertler açıldı? Öyle ki, ne yaparım, nasıl kurtulurum belli değil.)* diyerek başlar. Ardından, babası Micio ile olan sahne (5.6), iki karakter karşılıklı diyalog kurarken, seyirciyle iç seslerini paylaştıkları bir sahne kurulur. Micio oğluya dalga geçme isteğini seyirciyle paylaşır; buna karşılık Aeschinius'un babasına söyleyemediği iç sıkıntılarını, babası değil ama seyirci duyar: *Bittim ben...İçime sıkıntılar giriyor.* Demea 5.perde ilk sahnede, seyirciyle duygularını paylaştığı samimi bir diyaloga girer, onları: *'...Ben de çocuklarım beni sevsin, benden hoşlansın istiyorum...'* cümleleriyle hisleriyle empati kurmaya davet eder.

Sonuç olarak, Terentius son komedyası Adolphoe'nin kurgusunu oluştururken; alışlagelmiş hazır temaları kullanmış, bunları ustalıklı 'ikili' seyreden olay örgüsünün kaynaşmasıyla sunmuştur. Oyun, önceki beş oyununda olduğu gibi Terentius'un rakiplerine cevaplarını içeren bir prolog ile başlar. Terentius'un önsözü ne izleyicisini ilk durumunu belirler, ne de oyunun aksiyonu başlatır(Gratwick,1982:121). Oyunun finalini yine 'düğün' motifiyle sonlandıran Terentius, oyun boyunca, sahne uzamını delmekten ziyade uzama seyirciyi katacak yol izlemeyi seçmiştir. Prolog ile seyircinin dikkatini oyuna vermesini ister, önden bilgileri paylaşmaz ve seyircilerin ilgisini ister. Bununla birlikte, seyirciyle ilişkide kullandığı monologlar, yabancılaşmadan çok dramatik ilüzyona davet eder niteliktedir. Oyun, moral değerlerin alt üst edildiği Plautus komedyasının alışkanlıklarının dışında, ders veren nitelikte diyaloglar içerir; ki ana teması gençlerin eğitiminde izlenmesi gereken yoldur. Oyunun dikkat çeken yönü, hikayenin benzer/zıt yönleriyle ikiye katlanmış olmasıdır, iki paralel hikaye arasındaki çağrışımlarla ölçülü, seyirciyle kurulan ortaklıklar dışında metateatral öğeler içermez.

Çizelge 2. Terentius komedyalarında kullanılan metateatral öğeler

	Oyun içinde oyun	ol içinde rol	Oyun içinde tören	Edebi ve gerçek hayat referansı	Öz referans	Algı alanıyla oynayan tema ve motifler
Andria	x		x		x	
Hecyra			x		x	
Heauton Timorumenos	x		x		x	
Eunuchus	x	x	x			
Phormio	x		x		x	
Adelphoe	x		x			

IV. SONUÇ

Oyunları yaklaşık iki bin yıl önce ortadan kaybolan ve doğasına dair hiçbir kanıt bırakmayan bir performans geleneğine ait olan Plautus ve Terentius, batı tiyatrosunda uzun yıllar model alınmıştır. Bugün, Plautus ve Terentius özelinde değerlendirdiğimiz oyunlar, aslında uzun yıllar devam eden batı tiyatro geleneğinin de ilk örneklerindedir. Model aldığımız oyunlardan çıkaracağımız birincil sonuç, şüphesiz metatiyatro öğelerinin iki yazarın da mizahlarını yaratmadaki araçları olarak seçmiş olmalarıdır. Her iki yazar bunu yaparken seyirciyle kurulan ilişkinin tonu da farklılaşır.

Tez çalışmamızın başında da belirttiğimiz gibi; metadrama/metatiyatro araştırmalarının hepsi 1963 yılında Abel'in terimi ilk kez kullanımından itibaren, öncelikle yazar/metin bazlı olmuştur, bu da bizi sahneleme çalışmalarında konuyla ilgili hala bir yolun kat edilecek olduğunu gösterir. Abel tarafından, tiyatronun öz-bilinçli kendine gönderme yapan doğasıyla karakterize edilen terim, sonrasında geleneksel türden dramadan farklı olarak, oyunun kurgusal yapısı ve seyirci arasındaki sınırların çizildiği bir tür anti-biçim olarak tanımlanır; dramanın doğasıyla, özellikle oyun yazma süreciyle ilgili her türlü meşguliyeti içeren geniş kapsamlı bir kavram olarak karşımıza çıkar. Richard Hornby (1986), kavramın çerçevesini daha net bir şekilde belirlemiş onu bir drama-kültür kompleksi olarak değerlendirmiş, dramanın, öncelikle ait olduğu kültürün bir parçası olduğuna vurgu yapmış ve sistemli, kavramın kullanım türlerinin ortaya konduğu bir çalışma ortaya koymuştur. Polonyalı akademisyen Slawomir Swionek'in ilk olarak 1990 yılında yayınlanan çalışması ise, bize metateatral durum ve yabancılaşma modeli hakkında daha net bir açıklama sunar; metatiyatronun nihai hedefi, 'yabancılaşma' olsa da, metatiyatronun sahne ve seyirci arasında koyduğu mesafe, oyunun kurgusunun seyirci/okuyucunun akış deneyimindeki hayal gücü üzerindeki iddialarını tamamen ortadan kaldırmaz. Seyircinin deneyimlediği yabancılaşma ilişkiseldir, oyunun devam eden temsil süreçleri tarafından koordine edilir ve sürdürülür.

Plautus ve Terentius'un oyunları, öncelikle seyirciyle kurdukları bu ilişki, açık ve bilinçli metatiyatro biçimleri (oyun içinde oyun, rol içinde rol oynama, özreferans, oyun içinde edebi ve gerçek yaşam referansları)'nin kullanımı ve ait oldukları sosyal kültürün ne kadar parçası olduklarıyla değerlendirilmiştir.

Plautus'un kullandığı metateatrik teknikler ve kurduğu oyuncu-seyirci ilişkisi, saturnal tersine çevrilmeye katkıda bulunur. Oyuncuların, toplumun en düşük sınıfına ait olmalarına rağmen, sahnede seyircilerle ya da oyunun yapımcısıyla dalga geçme yetkisine sahip olduklarını görürüz. Yazar, seyircinin, sosyal hiyerarşiyi en etkili şekilde alt üst eden karakterlerle (ki bunlar çoğunlukla kölelerdir) yakınlık kurabilmesi için monologlar, kulak misafiri olma hallerini kullanarak 'oyun için de oyun' ögesini oluşturur ve çift katmanlı bir sahneleme sunar. Plautus'da karakterlerin seyirci ilişkisi, onları her fırsatta kendi müttefiki haline getirme çabaları, aynı zamanda seyircinin kendisini önemli hissetmesini sağlar. Uzamı bilinçli olarak çarpıtması (*Amph.*), seyircinin, Yunanistan'ın, Roma ahlakı ile ilgili kısıtlamaları özgürce çiğneyebileceği hayali bir ülke olduğu konusunda farkındalığını güçlendirir. Teatral ahlakçılığı reddetmesi(*Rud.*), gündelik ahlakтан uzaklaştığını daha da çok vurgular hale getirmiştir. Plautus'un mesaj gönderen oyunu reddedişi, ironik bir şekilde Roma'nın geleneksel ahlakçı eğilimini sorgular. Plautus, Roma imaları ve seyircilere hitaben yaptığı konuşmalarla seyircileri sahnede kurulan oyuna, aldatmacaya dahil eder. Bununla birlikte, seyircisine gündelik gerçekten kaçış fırsatı sunmuş olsa da yine de toplumsal söyleme katılır. Kadınların ve kölelerin oyun içerisindeki betimlemelerinde seyircinin klişelerini doğrular, hicvinin çoğu kendilerinden daha kolay dışlayabilecekleri gruplara yöneliktir; aşırı cimriler(*Aul.*), pezevenkler(*Cur.,Rud.*), tefeciler(*Cur.*), palavracılar(*Mil.*), yabancılar ya da fahişeler(*Bacch.*). En önemlisi Plautus'un izleyicilerin oyunun bir oyun olduğunun farkında olması konusundaki ısrarı, izleyicinin sahnedeki yıkıcı eylemi tiyatronun dışındaki dünyadan ayırmaya teşvik eder. Böylelikle, gerçek olma iddiası performans gerçeğinin ani hatırlatmalarıyla seyircide güldürü ile karşılanabilir. Plautus'ta, incelediğimiz metateatrik tekniklerin çoğunun nihai amacı bu komik etkinin yoğunlaştırılmasını içerir. Oyuncuların seyirciden onay alma, alay etme ve uyum kaygısı, iki katmanlı olarak hem oyuncunun hem de

oynadığı karakterlerin aynı anda sergilediği tutumlardır ve performansın muğlak doğasını hatırlatır.

Terentius'un tiyatrosunun, kendi zamanının alışkanlıklarına göre radikal ve yenilikçi olduğunu görüyoruz. Plautus'tan temel farkı prologlarında yatar. Metadramatik olan oyun durumlarında iç oyunun dış oyunla bir ölçüde bütünleşmesi gerekir; yani, dışsal oyun bir şekilde içsel oyunun varlığını kabul etmelidir. Prologlar, Plautus'ta iç-oyunla bağlantısı olan kendi içinde bütünlerdir (*Amph.,Aul.*), ancak Terentius'ta oyundan bağımsızdır ve metateatrik etkiyi yaratmaz. Terentius'un önsözü oyunun aksiyonunu başlatmaz, oyundan bağımsızdır, söylemleri oyuna değil yazarın kendisine vurgu yapar. Terentius prologlarında seyircinin yönlendirilişini görürüz; özellikle prologlarında, onlara neyi ve nasıl arzu edeceklerini söyler. Her bir konuşma, seyirciyi oyunun dünyasına girmeye motive etmeye, dramatik ilüzyona davete yöneliktir; önden gerçekleşecek olayların bilgisi özellikle verilmez. Oyunlarında monologlar, kulak misafiri olma, kenardan dinleme durumları, seyircilerle yakınlaşmaya önemli katkıda bulunur, seyirciyle asla dalga geçildiği görülmez. Bununla birlikte, seyirciyle sık ilişki kurma hali Plautus'daki kadar çok sık kullanılmaz. Aldatma ögesi Terentius'da daha küçük bir rol oynar; aldatma, kulak misafiri olma, oyuncuların tepkilerini seyircilerle paylaştığı durumlar için çok daha az zaman harcanır. Seyirciyi harekete geçirme etkisi onda daha çok 'seyirciyle uyumu yakalama'ya dönüşmüştür. Bununla birlikte, bu uyumu dönemdeki komedi geleneklerine ait hazır karakterlerinin, seyirci üzerindeki beklentilerini alt üst ederek bozar ve metateatrik bir ironi yaratır (*Eun.*). Karakterler metateatral farkındalıklarıyla sahnede var olurlar, *Hecyra* ya da *Heuton timorimemos*'taki gibi komedi oyunlarındaki klişelere yapılan göndermeler metateatral bir etki barındırır.

Şüphesiz, oyun yazarları, oyunlarına yaklaşım biçimleriyle, kendi bakış açılarının ve karnavalest tersine çevirmenin seyircilere meydan okuma derecesini azaltabilir veya arttırabilir. Plautus'ta zaman zaman ciddi bir meydan okumaya kadar giden bu tersine çevirme (*Capt.*), Terentius'da ölçülü bir şekilde var olur; komedi klişelerinin dışına çıkarak, çoğu zaman oyun kurucu olarak zeki köle (*servus callidus*) değil yaşlı bir karakter (*senex*) kullanır. Bunun yanında, Terentius, klasik *parasitus* karakterini alır, Phormio'da bir avukat konumuna

getirir ve dava eden ve edileni altüst konuma getirir. Çoğu Plautus oyunu bilinçli olarak didaktik eğilimden uzak durmasına rağmen, Terentius'da buna dair bir eğilim hep vardır.

Model aldığımız oyunların sahip olduğu metateatral ögesi sergilediğimiz, çizelge 1 ve çizelge 2'de sergilendiği üzere; metatiyatro öğelerinin, Plautus'ta daha yoğun kullanıldığını, Terentius'ta ise daha ölçülü kullanıldığını görürüz. Bu noktada, şunun altını çizmemiz gerekir, metateatral öğelerin kullanımının amacı kadar, ne kadar sıklıkla kullanıldıkları da önemlidir. Belirttiğimiz gibi, metatiyatroda birincil amaç seyircide yaratılması istenen yabancılaşmadır ki bu yabancılaşma ilişkiseldir, koordinasyonu oyunun devam eden temsil süreçleri tarafından sürdürülür. Plautus'un komedisinin daha baştan izleyicinin bir performans izlediği gerçeğini gizleme iddiasında bulunmadığını görüyoruz. Bir ilüzyon yaratılan tiyatrodan, illüzyonun delindiği yaşam alanına bu sık geçişlerde, seyircinin hayranlığının nesnesi, artık bir yanılsama değil, Plautus'un dramatik becerisi haline gelmesi tehlikesi vardır. Dolayısıyla, çift görme oluşturacak bir dizi metadramatik öge bir uzlaşma dönüşebilir. Plautus'ta bu öğelerin sık kullanımı, bir süre sonra seyircilerde oyunun kendi iletişim dilinin bu olduğuna dair bir kabulleniş oluşturarak yabancılaşma seviyesinin dozunu düşürebilir. Bununla birlikte, Terentius, seyirciyi ilüzyona ısrarla davet eder, önden oyunun akışıyla ilgili hiçbir bilgilendirmeyi seyirciye sunmaz, bunu oyun üzerindeki odaklanmayı istediği için yapar. Bununla birlikte oyunun yanılsamasının belirli anlarında metateatral bir ironi yaratır, dolayısıyla kullanımı daha az olsa da etkisi fazladır.

Her iki yazarın oyunlarında da metateatral seçimler, oyunun niteliğini ve yazarların seyirciyle kurmak istedikleri ilişkinin yönelimini belirlemiştir. Bu seçimler her iki yazarda farklı olsa da; Plautus'un da Terentius'un oyunlarında aynı olan, oyunların mutlu sonla bitmeleridir. Oyunlarında muhakkak düğün törensel motifini kullanmışlardır. Düğün tüm karmaşaya rağmen seyircinin beklediği mutlu sonun sembolleşmiş halidir. Her ikisinin de oyun bitiminde son sözleri aynıdır: *Plaudite* (Alkışlayın!). Bu söz seyircileri günlük gerçekliklerine yeniden girmeye ve az önce tanık oldukları oyunun dünyasından ayrılışlarını kabul etmeye davettir.

V.KAYNAKÇA

KİTAPLAR

ABEL, L. (1963). **Metatheatre: A New View of Dramatic Form.** Hill and Wang.

ABEL, L. (2003). **Tragedy and Metatheatre: Essays on Dramatic Form,** Holmes and Meier Publishers, New York

ANDERSON, W. (1996). **Barbarian Play: Plautus' Roman Comedy,** University of Toronto Press

ARISTOPHANES (2011). **Kurbağalar** (Çev. Ayşe Selen), Mitos Boyut Yayınevi, İstanbul

ARISTOTELES (1995). **Poetica** (Çev. İsmail Tunalı), Remzi Kitapevi, İstanbul

BARSBY, J. (1986). **Plautus, Bacchides,** Aris & Philips, UK

BEARE, W. (1968). **The Roman Stage. A History of the Latin Drama in the Time of the Republic,** London

BECKETT, S.(1993). **Bütün Oyunları** (Çev. Uğur Ün), Mitos Boyut Yayınları, İstanbul

BRADLEY, K. (1994). **Slavery and Society at Rome: Key Themes In Ancient History,** Cambridge University Press

BRECHT, B.(1966). **Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic.** Edited and translated by John Willett, Hill and Wang

ÇEHOV, A. (1983). **Toplu Eserleri 'Oyunlar'** (Çev. Behçet Necatigil), Sosyal Yayınları, İstanbul

DINTER, M. (2019). **The Cambridge Companion to Roman Comedy,** Cambridge University Press

- DOBROV, G.W. (2001). **Figures of Play: Greek Drama and Metafictional Poetics**, Oxford University Press
- DUCKWORTH, G.E. (1971). **The Nature of Roman Comedy: A study in popular entertainment**, Princeton University Press, Princeton, New Jersey
- ERİM, M. (1986). **Latin Edebiyatı**, Remzi Kitabevi, İstanbul
- EURİPİDES (2001). **Bakkhalar** (Çev. Güngör Dilmen), Mitos Boyut Yayınları, İstanbul
- EURİPİDES (2021). **Orestes** (Çev. Ali Çokana), İş Bankası Kültür Yayınları,
- FELDHERR, A. (1998). **Spectacle and Society in Livius History**, University of California Press, Berkeley, Los Angeles
- FISHNER, G., GREINER, B. (2007). **Play within the play: The performance of meta-theatre and selfreflection**, Rodopi B. V., Amsterdam
- FONTAINE M. AND SCAFURO A. (2014). **The Oxford Handbook of Greek and Roman Comedy**, Oxford University Press, NY, USA
- FRANGOULIDIS, S. (1994). Palaestrio's Playwright: Plautus Miles Gloriosus 209-212, in **Studies in Latin Literature and Roman History VII**, ed. Carl Deroux, Collection Lotomus, Brussels
- GRATWICK, A. S. (1995). "Drama", şurada: E. J. Kenney (yay.), **The Cambridge History of Classical Literature Volume II, Part I: The Early Republic**, Cambridge University Press
- GOLDHILL S. (1986). **Reading Greek Tragedy**, Cambridge University Press
- HARRİS, W. (2009). **Dreams and Experience in Classical Antiquity**, Harvard University Press
- HORNBY, R. (1986). **Drama, Metadrama, and Perception**. London: Associated UP.
- HORATIUS (2016). **Ars Poetica** (Çev. Cengiz Çevik), İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul
- KARAKASIS, E. (2008). **Terence Language Roman Comedy**, Cambridge Classical Studies, Cambridge University Press

- KAUER, R. AND LINDSAY, W. M. (1965). **P. Terenti Afri Comoediae**, With supplementary apparatus by Otto Skutsch, Oxford: Clarendon Press.
- KOWZAN, T. (2006). **Théâtre Miroir Métathéâtre de l'Antiquité au XXIe siècle**, L'Harmattan, Paris
- LEIGH, M. (2004). **Comedy and The Rise of Rome**, Oxford University Press, New York, USA
- MENZİLCİOĞLU, G. (2011). **Seneca'nın Medea ve Phaedra Tragedyalarında Tutkuların Gizemli Çatışması**, Arkeoloji ve Sanat Yayınları, İstanbul
- MOORE, J. T. (1998). **The Theater of Plautus, Playing to the Audience**, University of Texas Press, USA
- NUTKU, Ö. (1992). **Başlangıçtan 19. Yüzyıla Oyunculuk Tarihi**, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul
- NUTKU, Ö. (2000). **Dünya Tiyatro Tarihi I. Cilt**, Mitos Boyut Yayınevi, İstanbul
- PAPAIOANNOU, S. (2014). **Terence and Interpretation**, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing
- PAVIS, P. (1998). **Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts and Analysis** (Eng.trans. Christine Shantz), Toronto: U of Toronto P
- PIRANDELLO, L.(1958). **Altı Kişi Yazarını Arıyor** (Çev.Feridun Timur), M.E.B. yayınları, İstanbul
- PLAUTUS (1968). **Amphitriyon** (Çev. Nurullaha Ataç), Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, İstanbul
- PLAUTUS (2013). **Çömlek, Aulularia** (Çev. Yılmaz Öğüt), Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi, TEM Yapım YayıncılıkLtd. Şti., İstanbul
- PLAUTUS (2012). **Palavracı Asker, Miles Gloriosus** (Çev. Metin Balay) , Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi, TEM Yapım YayıncılıkLtd. Şti., İstanbul
- PLAUTUS (2016). **Buğday Kurdu Curculio** (Çev. Yılmaz Öğüt), Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi, TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti., İstanbul

- PLAUTUS (2015). **Esirler, Captivi** (Çev. Yılmaz Öğüt), Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi, TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti., İstanbul
- PLAUTUS (2013). **Urgan**, Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi, TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti. İstanbul
- PLAUTUS(1916). **Amphitruo, Asiniria, Casina, Captivi, Bachides**
T. M., Leo, F. ed. (Çev. Paul Nixon) United Kingdam: Harvard University Press.
- ROSTAND, E.(2005). **Cyrano de Bergerac** (Çev. Prof. Sabri Esat Siyavuşgil), Remzi Kitapevi, İstanbul
- SEGAL, E. (1987). **Roman Laughter: Comedy of Plautus**, Oxford University Press, Inc. 200 Medison ave. New York, New York
- SHAKESPEARE, W.(1995). **Titus Andronicus**, (Çev. Ali H. Neyzi) Tiyatro Oyun Dizisi.49, Mitos Boyut Yayınları. İstanbul
- STOPPARD, T. (2000). **Toplu Oyunları 1**, Rosencrantz ve Guildenstern Öldüler (Çev: Hamit Çalışkan) , Dost Kitapevi Yayınları, Ankara
- TAPLIN O., GIANNOTTI A., PAILLARD E., SKOTHEIM M., BIERL A., CAPPONI M., RUCH E., BRILLET-DUBOIS P., VESPA M., DI VIRGILIO L., DUNCAN A. (2021). **Theatre and Metatheatre: Definitions, Problems, Limits** (Edited by^[1]Elodie Paillard and Silvia Milanezi), Walter de Gruyter GmbH, Berlin/Boston.^[2]
- TERENTIUS, P. (2009). **Bütün Oyunları 1. Andros Güzeli, Kaynana. Erkek Kardeşler**, Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi, TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti., İstanbul
- TERENTIUS, P.(2009). **Bütün Oyunları 2. Hadım Ağası, Phormio, Kendinin Celladı**, Mitos Boyut Tiyatro Oyun Dizisi, TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti., İstanbul
- TRACY, C. (2021). **Epidicus by Plautus: An Annotated Latin Text, with a Prose Translation**. Cambridge, UK: Open Book Publishers
- WATSON, A. (1967). **The Law Of Persons In The Later Roman Republic**, Oxford Clarendon Press

MAKALELER

- BARBIERO, E. A. (2014), “Dissing’ the Δὶς ἐξαπατῶν^[1] Comic One-Urmanship in Plautus’ Bacchides”, **Mnemossyne**:69 (2016), ss.648-667
- CHEN, Jing-xia (2019), “Understanding Metatheatre”, Central University of Finance and Economics, Beijing, China, US-China Foreign Language, January 2019, Vol.17, sayı:1, ss.35-42,
- CLARK, J. R. (1976). “Structure and Symmetry in the Bacchides of Plautus”, **Transactions of the American Philological Association** (1974-2014), Vol:106, ss.85–96.
- DAMEN, M. L. (1990). “Structure and Symmetry in Terence’s Adelphoe”, **Illinois Classical Studies** 15: ss.85–106
- DAMON, C. (1995). “Greek Parasites and Roman Patronage”, Harvard Studies in Classical Philology Vol. 97, Greece in Rome: Influence, Integration, Resistance, ss. 181-195.
- DEMETRIOU, C. (2010)/ “Crossing the Boundary of Dramatic Illusion in Terence: Courtesans in Terence and Donatus’ Criticism”, **Rosetta** 8.5, ss. 16-33.
- DUSTAGHEER S., NEWMAN H., “Metatheatre and Early Modern Drama”, **Shakespeare Bulletin**, Volume 36, sayı: 1, Spring 2018, ss.3-18, Johns Hopkins University Press
- FEI, L. (2007), “Metadrama and Themes in Stoppard’s Rosencrantz and Guildenstern Are Dead”, **Canadian Social Science** Vol.3 sayı:3
- FITZGERALD, W. (2019), “Slaves and Roman Comedy”, in Martin T. Dinter (ed.). **The Cambridge Companion to Roman Comedy**. Cambridge: Cambridge University Press, ss.188–199
- FOREHAND, W. E. (1971), “Irony in Plautus’ Amphitruo”. **The American Journal of Philology**, 92(4), ss.633–651
- FRYE, N. (1973) [1957]. "First Essay: Historical Criticism". **Anatomy of Criticism: Four Essays**. Princeton University Press.

- HANSON, J. A. (1959). "Plautus as a Source Book for Roman Religion", **Transactions and Proceedings of the American Philological Association**, 90, ss.48–101.
- KNORR, O. (2005). "Metatheatrical humor in the comedies of Terence", **International Tagung 'Terentius poeta'**, June ss.24-26, Portland
- KONSTAN, D. (1977). "The Social Themes In Plautus' Aulularia". **Arethusa**, 10(2), ss. 307–320.
- LOWE, J. C. B. (2001). "Notes on Plautus' Mercator". **Wiener Studien** sayı:114, ss.143–156.
- LOVROD, M. (1994), "The Rise of Metadrama and the Fall of the Omniscient Observer", **Toronto University Publishing** 37:3, ss.497-508
- MAURICE, L. (2006) "Epidicus Mihi Fuit Magister: Structure And Metatheatricality In Plautus' Epidicus", **Scholia: Studies in Classical Antiquity** sayı:15, ss. 35-52
- MAURICE, L. (2007). "Structure and Stagecraft in Plautus' Miles Gloriosus." **Mnemosyne**, Vol.:60(3), ss.407–426.
- MAURICE, L. (2015). "A Calculated Comedy of Errors: The Structure of Plautus' Menaechmi", **Syllecta Classica**, sayı:16, ss.31- 59.
- MOODIE, E. K. (2009). "Old Men And Metatheatre In Terence: Terence's Dramatic Competition", **Ramus**, Vol.: 38(2), ss.145-173
- MOORE, T. J. (1991). "Palliata Togata: Plautus, Curculio" ss.462-86. **The American Journal of Philology**, 112(3), ss.343–362.
- ROSENMEYER, T. G.(2002). "Metatheatricality: An Essay on Overload", **Arion** 10.2 fall, ss.87-119.
- SAYLOR, OF. 1977. "Periplectomenus and the Organization of the Miles Gloriosus", **Éranos**, sayı:75, ss.1-13
- SCHOEMAN, A. (2014), "Mercury and metatheatre ii: The Argumentum in Plautus' Amphitruo" **Akroterion**, Vol.43, ss. 38-55

- SEGAL, E., & MOULTON, C. (1978). "Contortor Legum: The Hero Of The Phormio". **Rheinisches Museum Für Philologie**, 121(3/4), ss.276–288.
- STEPHENSON, J. (2006), "Meta-Enunciative Properties Of Dramatic Dialogue: A New View Of Metatheatre And The Work Of Sławomir Świontek", **Journal of Dramatic Theory and Criticism**, 21:1, ss.115-128
- SWIONTEK, S. (1999), "Excerpts from Le Dramatique et le Metatheatre" (Çev. Jenn Stephenson), **Journal of Dramatic Teory and Critisizm** 21:1(2006) ss.129-144.
- VINCENT, H. (2013). "Fabula Stataria: Language and Humor in Terence." In **Augoustakis and Traill 2013**: ss.69-87.
- YÜKSEL, a. (1990), Antik Yunan Tiyatrosunda Komedyanın Evreleri, **Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi** sayı:33(1-2), ss.557-569
- WELLESLEY, K. (1955). The Production Date of Plautus' Captivi. **The American Journal of Philology**, Vol.: 76(3), ss.298–305.
- WILLIAMS, B.T. (1993). 'Games People Play: Metatheatre as Performance Criticism in Plautus' Casina'. **Ramus**, sayı:22, ss.33 – 35

TEZLER

- DAVIS, S.(2016), "Mixing the Roman miles: Character Development in Terence's Eunuchus", (Yayınlanmış yüksek lisans tezi), Classical Studies, University of New Mexico
- DUNSCH, B.(2001). "Plautus' Mercator: A Commantary", (Yayınlanmış doktora tezi), Philosophy in the Faculty of Arts, University of St Andrews
- MCPARTLAND, P. (2020), "Shakespeare and Metatheatrical Representation", (Yayınlanmış doktora tezi), Faculty of Foreign Languages and Translation, University of Agder^[1]_{SEP}

MOODIE, E. K. (2007). “Metatheater, Pretense Disruption, And Social Class in Greek and Roman Comedy”, (Yayınlanmış doktora tezi), The University of Pennsylvania

PHILBECK J. P. (2010). “Auctoritas: Personal Authority In The Plays Of Plautus And Terence”, (Yayınlanmış yüksek lisans tezi), Graduate School Appalachian State University

SEN, S. (2012). “Metatheatricality On The Renaissance Stage, The Audience And The Material Space”, (Yayınlanmış doktora tezi), The Temple University Graduate

ELEKTRONİK KAYNAKLAR

BANNISTER, B.N. (2015) “Terence's 'Phormio': a critical analysis”, https://www.academia.edu/12075837/Terences_Phormio_a_critical_analysis Originally pub 22 April 2015 FINAL revision pub 15 September 2016 (Erişim, 15.05.2023)

PEREZ-SIMON, A. (2011). “The Concept of Metatheatre: A Functional Approach”, TRANS- (En ligne), 11 | 2011, mis en ligne le 08 février 2011, consulté le 07 août 2018. URL : <http://journals.openedition.org/trans/443> ; DOI : 10.4000/trans.443 (Erişim: 20.12.2022)

SIMON, P. (2011), “The Concept of Metatheatre: A Functional Approach”, <https://journals.openedition.org/trans/443> (2018) (Erişim: 21.12.2022)

URL-1 UK Essays. (November 2018). “Understanding The Terms Of The Metadrama” English Literature Essay. <https://www.ukessays.com/essays/english-literature/understanding-the-terms-of-the-metadrama-english-literature-essay.php?vref=1> (Erişim 12.01. 2023)

DİĞER KAYNAKLAR

SHAKESPEARE, W. (2018). **Hırçın Kız** (Çev. Nurettin Sevin), Yücel Erten'in 2018-2019 sezonunda İstanbul Devlet Tiyatrosu'nda öngörülen sahneleyiş için hazırladığı dramaturgi metnidir.

ÖZGEÇMİŞ

Adı soyadı: Dilşad BOZYİĞİT

- **Eğitim**

2021-2024 İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü /Sahne Sanatları
Tiyatro Yönetmenliği/ Yüksek Lisans

2014-2018 İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Latin Dili ve Edebiyatı

1997-2001 Müjdat Gezen Sanat Merkezi-Konservatuar Tiyatro bölümü

1996-2000 İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler M.Y.O. Turizm işletmeciliği

1983-1995 Terakki Vakfı Özel Şişli Terakki Lisesi

- **Yönetmenlik**

2023-2024 Tiyatro Damme “Kendine Ait Bir Oda”

- **Oyunculuk**

2018-2023 Baba Sahne “Don Kişot’um Ben”

2006-2008 Tiyatrokare “İki Oda Bir Sinan”

2004- 2006 Yeditepe Oyuncuları “Son Perde”

2002- 2003 MSM Oyuncuları “Antigone”

Tiyatro Fora “Yam Yom Yum” (Ç.O.)

2002 Torquoise Dans Grubu (ABD) “Ferace”

1999- 2000 Bakırköy Belediye Tiyatrosu “Keloğlan”(Ç.O.)

1997- 1998 Müjdat Gezen Tiyatrosu “Hababam Sınıfı”

- **Sinema filmi**

2017 Kaygı (Yönetmen, Ceylan Özgün Özçelik)

2016 Rüya (Yönetmen, Derviş Zaim)

