

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



YİĞİT SERTDEMİR REJİLERİNDE GROTESK VE MASK
KULLANIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sabahattin Ozan ASLAN

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı
Sahne Sanatları Programı

MART, 2024

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



**YİĞİT SERTDEMİR REJİLERİNDE GROTESK VE MASK
KULLANIMI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Sabahattin Ozan ASLAN
(Y2112.210008)

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı
Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. M. Melih KORUKÇU

MART, 2024

ONAY SAYFASI

ONUR SÖZÜ

Yüksel lisans tezi olarak sunduđum “Yiđit Sertdemir Rejilerinde Grotesk ve Mask Kullanımı” adlı alıřmanın, tezin proje sürecinden sonuçlanmasına kadar olan bütün süreçlerde bilimsel ve geleneksel ahlaka aykırı olacak hiçbir řeye başvurmaksızın yazıldıđını ve tez için yararlanılan eserlerin Kaynaka bölümünde gösterilen kaynaklardan olduđunu, bu kaynaklardan atıf yapılarak yararlanılmıř olduđunu onurumla beyan ederim. 04/02/2024

Sabahattin Ozan

ASLAN

ÖNSÖZ

Geçmişten bugüne yüzlerce oyun seyirci karşısına çıkmış, tiyatro sanatı toplumun içinde olup toplumla birlikte yaşamıştır. Her yıl seyircinin beğenisine sunulan oyunların ilgi görmesi, yeni üretimlere olanak sağlarken yeni türlerin ve biçimlerin sahnede kullanılmasını da mümkün kılmaktadır. Gelişen teknolojiler ve tiyatronun sanayileşmesi, yönetmenleri sahnelemelerinde hızla eskiyen tiyatro biçimlerinin dışına çıkıp biçim ve kavramlar açısından yeni arayışlar içerisinde olmaya zorlamaktadır. Bu arayış tiyatro sanatında klasik olandan uzaklaşıp daha farklı, çağdaş ve yenilikçi türlerin bir arada kullanılmasına olanak sağlamaktadır. Başka bir açıdan, tiyatrodaki teknolojinin kullanımı, tiyatro rejisinin oyun sahneleme olanaklarını seyirci için görsel bir şölene çevirmektedir. Bununla beraber bir sektöre dönüşen tiyatronun, amacına yönelik tiyatro yapma konusunda yönetmenleri zorladığını söylemek de mümkündür.

Bu tez çalışmasının asıl konusu olan “maske” ve “grotesk”, tiyatro sanatında önemli bir yer tutmaktadır. Tiyatro sanatının temelini oluşturan Dionysos kültlerinden itibaren sahnelemelerde kullanılan maske, günümüzde de yerini korumaktadır. Tiyatro tarihi boyunca gerek tiyatro metinlerinde gerekse rejilerde karşılaşılan grotesk kavramı, 1480’lerde Roma’da ortaya çıkmış olsa da tiyatroyla beraber anılıp tartışılma imkânını ancak 19. yüzyılda bulmuştur. Maske ve grotesk sahnede kullanıldığında hem üslup açısından hem de görsel olarak sahneye büyük katkılar sunmaktadır. Tarihsel süreç içerisinde değişip dönüşen maske ve grotesk, ülkemiz tiyatrosunda seyirci ilişkisi, sahneleme, rejî üretimi ve eleştiri kurumunun işleyişine kadar sürekli hareket halindedir. Dolayısıyla bu iki unsurun tiyatro sanatında önemli bir yere sahip olduğu düşünülmektedir.

Bu tez çalışması süresince Yiğit Sertdemir’in yönetmenlik metodolojisini inceleme fırsatı buldum. Bu süreçte, yüksek lisans derslerimde ve tez çalışmam boyunca göstermiş olduğu sabır ve eğitim hayatıma yaptığı katkılardan dolayı Yiğit Sertdemir’e minnettarlığımı ifade etmek isterim. Yüksek lisans tezimde

danışmanlığımı üstlenen ve ders aşamasında da bana yol gösteren, sonsuz sabrıyla destek olan Prof. Dr. M. Melih Korukçu'ya şükranlarımı sunarım. Sayın Korukçu olmasaydı başarıya erişemezdim. Bilgi ve deneyimlerini benimle özveriyle paylaşan Mehmet Birkiye, Selen Korad Birkiye ve tüm hocalarıma; oyun metinleri, video ve fotoğraf kaynakları için İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları'na ve Kumbaracı50 ailesine teşekkür ederim. Eğitim hayatım boyunca maddi ve manevi olarak hep yanımda duran, beni okumaya teşvik eden Turan Başer'e ve Başer ailesine içten teşekkürlerimi iletmek isterim. Yüksek lisans eğitimime başladığım andan itibaren sürecime şahit olan ve sabrıyla bana her daim destek olan sevgili eşime ve aileme minnettarım. Tam pes edecekken tezi yazmaya beni teşvik eden ve destek sunan Onur Cebe ve ismini tek tek sayamadığım tüm arkadaşlarıma da sonsuz teşekkürler; varlığınız ve destekleriniz için şükranlarımı sunarım.

Mart, 2024

Sabahattin Ozan

ASLAN

YİĞİT SERTDEMİR REJİLERİNDE GROTESK VE MASK KULLANIMI

ÖZET

Bu çalışmanın temel amacı, Yiğit Sertdemir'in yönetmen olarak rejisini üstlendiği oyunlarda maske ve grotesk kullanımını analiz etmektir. Araştırma çalışması doğrultusunda maske ve groteskin tarihsel süreçleri, tiyatrodaki kullanımları ve özellikleri açıklanacaktır. Maskenin Antik Yunan'dan çağdaş döneme kadar tiyatrodaki kullanımı ve teatral sahnelemeye olan katkıları incelenecektir. Ardından grotesk kavramının Antik Roma döneminden başlayarak 20. yüzyıl ve günümüze kadar olan süreçteki gelişimi, kavramın bileşenleri ve tiyatrodaki grotesk kullanımı, yönetmenlerin çalışmaları üzerinden detaylı şekilde ele alınacaktır. Maske ve groteski araştıran tiyatro insanlarının düşünceleri ile tiyatro oyunları ve bu oyunların sahnelenmesine olan katkıları araştırılacaktır.

Çalışma kapsamında Yiğit Sertdemir'in rejilerini üstlendiği Öldün Duydun mu?, Leonce ile Lena, Surname 2010, Faust, Cyrano de Bergerac ve Tartuffe adlı oyunlarındaki maske ve grotesk kullanımları analiz edilecektir. Sertdemir'in yönettiği oyunlardaki maske ve grotesk kullanımından yola çıkılarak oyunlarda kullanılan maske türleri, maskenin kullanım amacı, grotesk kullanımı ve grotesk kullanımının yarattığı sonuçlar kavramsal olarak ve sahneleme açısından örneklerle açıklanacaktır. Yiğit Sertdemir'in yönettiği oyunlardaki rejisi tercihlerinden hareketle, maske ve grotesk kullanımları tespit edilerek bu kavramların yönetmenin rejisi kullanımına katkıları ve değişimleri ortaya koyulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Maske, Grotesk, Tiyatro, Yönetmen, Reji, Oyun, Kavram, Yiğit Sertdemir.

THE USE OF GROTESQUE AND THE MASK IN YİĞİT SERTDEMİR'S DIRECTING

ABSTRACT

The primary objective of this study is to analyze the incorporation of the concepts of masks and the grotesque in plays directed by Yiğit Sertdemir. Throughout the research, the historical evolution of these concepts, their theatrical applications, and distinctive characteristics will be elucidated. The utilization of the mask concept in theater, spanning from Ancient Greece to the Contemporary period, will be scrutinized, along with its contributions to theatrical staging. Additionally, an in-depth exploration of the grotesque concept will be conducted, tracing its development, components, and utilization in theater from the Ancient Roman period to the present day. The study will delve into the thoughts of theater practitioners who have researched these two concepts, examining their contributions to theatrical plays and stagings.

Within the study's scope, the application of masks and the grotesque in Yiğit Sertdemir's directed plays, namely 'Did You Hear You Died?', 'Leonce and Lena', 'Surname 2010', 'Faust', 'Cyrano De Bergerac', and 'Tartuffe', will be systematically analyzed. By examining the use of masks and the grotesque in Sertdemir's performances, this research aims to categorize the types of masks employed, elucidate the purposes behind their use, analyze the incorporation of the grotesque, and delineate the outcomes of its utilization, both conceptually and with concrete examples in terms of staging.

The study will further expound on the directorial preferences of Yiğit Sertdemir in the context of using masks and the grotesque. In alignment with these concepts, the research will uncover the contributions and alterations these concepts bring to the director's overall approach and technique.

Keywords: Mask, Grotesque, Theater, Director, Staging, Play, Concept, Yiğit Sertdemir.

İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ	iv
ÖNSÖZ.....	vi
ÖZET	viii
ABSTRACT	x
İÇİNDEKİLER.....	xii
KISALTMALAR LİSTESİ	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xvi
ÇİZELGELER LİSTESİ.....	xviii
I. GİRİŞ	1
II. MASKE VE GROTESK.....	5
A. Maske	5
1. Tiyatroda Maske.....	7
B. Grotesk.....	15
1. Groteskin Bileşenleri ve Teknikleri	25
a. İki Uçluluk.....	26
b. Çok Dillilik.....	28
c. İhlal.....	31
d. Oyunsuluk/Çocuksuluk	35
2. Tiyatroda Grotesk.....	36
III. YİĞİT SERTDEMİR REJİLERİNDE MASKE VE GROTESK KULLANIMI.....	50
A. Yiğit Sertdemir	50
1. “Öldün, Duydun mu?” Oyununda Maske ve Grotesk	52
a. Sahnelemede Maske Kullanımı	53
b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı.....	54
2. Leonce ile Lena Oyununda Maske ve Grotesk	60
a. Leonce ile Lena’da Maske Kullanımı	63

b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı.....	66
3. Surname 2010 Oyununda Maske ve Grotesk.....	73
a. Sahnelemede Maske Kullanımı.....	76
b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı.....	79
4. Faust Oyununda Maske ve Grotesk	85
a. Sahnelemede Maske Kullanımı.....	90
b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı.....	92
5. Cyrano de Bergerac Oyununda Maske ve Grotesk	98
a. Sahnelemede Maske Kullanımı.....	101
b. Sahnelemede Grotesk kullanımı	103
6. Tartuffe Oyununda Maske ve Grotesk.....	108
a. Sahnelemede Maske Kullanımı.....	113
b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı.....	114
IV. SONUÇ VE ÖNERİLER	122
V. KAYNAKÇA	128
ÖZGEÇMİŞ.....	134

KISALTMALAR LİSTESİ

- vb.** : ve benzeri
vd. : ve diđerleri
yy. : yüzyıl

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Antik Yunan Tiyatrosu'ndan Bir Maske Örneği	13
Şekil 2: Antik Roma Tiyatrosu'ndan Bir Maske Örneği (Azizov, 2017: 22)	14
Şekil 3: Arlecchino Maskesine Örnekler	14
Şekil 4: Commedia dell'Arte Maskelerine Modern Örnekler	15
Şekil 5: Nötr Maskesine Bir Örnek (Vartolioğlu, 2022:8).....	15
Şekil 6: “Öldün, Duydun mu?” Oyunu Beyaz Makyaj ve Clown Boyama Örneği- 2006.....	54
Şekil 7: Öldün, Duydun mu? – 2006.....	59
Şekil 8: Leonce ile Lena Oyunundan Yarım Yüz ve Tam Yüz Maske Örnekleri – 2009.....	65
Şekil 9: Leonce ile Lena Oyunundan Tam Yüz Nötr Maske Örneği – 2009.....	66
Şekil 10: Leonce ile Lena – 2009.....	72
Şekil 11: Tam Yüz Maskesine Surname 2010 Oyunundan Bir Örnek - 2010.....	77
Şekil 12: Tam Yüz Maskesine Surname 2010 Oyunundan Bir Örnek	78
Şekil 13: Tam Yüz Maskesi ve Grotesk Maskeye Surname 2010 Oyunundan Bir Örnek - 2010.....	78
Şekil 14: Surname 2010 - 2010	84
Şekil 15: Faust Oyunundan Clown Boyama Örneği – 2019	91
Şekil 16: Faust Oyunundan Yarım Yüz Maske Örneği – 2019.....	91
Şekil 17: Faust - 2019.....	96
Şekil 18: Cyrano De Bergerac Oyunundan Yarım Yüz Şair Maskelerine Örnek – 2021	102
Şekil 19: Cyrano De Bergerac Oyunundan Clown Burun ve Kukla Örneği.....	103
Şekil 20: Cyrano de Bergerac – 2021.....	107
Şekil 21: Beyaz Makyaja Tartuffe Oyunundan Bir Örnek – 2022.....	114
Şekil 22: Beyaz Makyaja Tartuffe Oyunundan Bir Örnek – 2022.....	114
Şekil 23: Tartuffe – 2022	120

ÇİZELGELER LİSTESİ

Çizelge 1: Kavramcılara Göre Ortaya Çıkan Grotesk Unsurlar.....	46
Çizelge 2: Grotesk Olanın Sahneleme Unsurları “Groteskin Bileşenleri ve Tekniklerinden Yola Çıkararak”	48
Çizelge 3: Öldün, Duydun mu? Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo	59
Çizelge 4: Leonce ile Lena Oyun Analizinde Oluşturulan Grotesk Tablo	73
Çizelge 5: Surname 2010 Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo	85
Çizelge 6: Faust Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo.....	97
Çizelge 7: Cyrano de Bergerac Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo	108
Çizelge 8: Tartuffe Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo	121

I. GİRİŞ

Bu tez çalışmasında, Yiğit Sertdemir'in rejilerinde tercih ettiği maske ve grotesk kullanımının oyun sahnelemeye olan katkıları ele alınacaktır. Çalışmanın ilk bölümünde maske ve groteskin tanımları yapılarak antik dönemden çağdaş döneme kadar tarihsel süreç içinde tiyatro sanatında kullanımları detaylı bir şekilde incelenecektir. Tezin ikinci bölümünde ise Sertdemir'in rejilerini üstlendiği Öldün Duydun mu?, Leonce ile Lena, Surname 2010, Faust, Cyrano de Bergerac ve Tartuffe adlı oyunlardaki maske ve grotesk kullanımları tespit edilip, bunların hangi amaçla ve nasıl kullanıldığı oyunlardaki çeşitli sahnelerden örneklerle açıklanacaktır.

Maske, insanlık tarihi boyunca farklı amaçlarla kullanılmıştır. İlkel topluluklarda gizlenme amacına hizmet etmiş, zaman içerisinde farklı kültürlerde dini nedenlerle, tören aksesuarı olarak, şamanlar tarafından, büyü yapma amaçlı ve zırh göreviyle ve benzer gerekçelerle de kullanılmıştır. "Maske" kelimesinin kökeni tam anlamıyla bilinmemektedir. Arapçada "hayvana, ucubeye çevirme" anlamı taşıyan *mashara* kelimesi daha sonra Mısırlılar tarafından "ikinci yüz, cilt" anlamında kullanılmıştır. Batı dillerinde *maskus* ve *masqa* kelimeleri "kâbus" anlamı ile de bilinmektedir. Dilimize ise bu kelime Fransızcadan geçmiştir.

Farklı anlamlarda kullanılan maske kavramı Antik Yunan'dan çağdaş döneme kadar tiyatro sanatı içerisinde yerini her zaman korumuştur. Antik Yunan'da *prosopon* (yüz ve gözün önünde olan) anlamında kullanılmışken, Yunan tiyatrosunda rol ve kahraman anlamlarıyla da bilinmektedir. Antikçağda maske, tek oyuncunun farklı karakterleri oynamasını, en uzak seyircinin oyuncuyu görebilmesini ve seslerin herkesin duyabileceği yükseklikte çıkmasını sağlamak amaçlı kullanılmıştır (Nutku, 2011: 63). Maske kullanımının, büyük amfitiyatrolarda sahnelenen oyunların görülüp duyulmasına katkı sağlayan önemli unsurların başında geldiği söylenebilir.

Roma döneminde estetik yerine eğlence amacı ile kullanılan maskeler, değişime uğrayarak groteskle benzer bir işleve bürünmüştür. Karakterlere göre renkli

peruklar üretilerek ve farklı tasarımlar yapılarak sabit maske kullanımının dışına çıkmıştır. Bu sayede maske Commedia dell'Arte ile beraber klasik anlatım biçiminden uzaklaşarak grotesk etkiye sahip komedi durumlarının bedenle beraber ortaya çıkmasını sağlamıştır (Brockett, Hildy, 2016). Commedia dell'Arte ile beraber karakter özelliklerini ve jestlerini destekleyen maske 20. yüzyılda Antonin Artaud'nun "vahşet tiyatrosu" döneminde, oyuncuların karakterle yüzleşmesi amacıyla da kullanılmaya başlanmıştır. Vsevolod Meyerhold ile Jacques Lecoq'un karakterlerin bedenleri ve karakter yaratımlarında kullandığı maske, Brecht tarafından daha çok yabancılaştırma amacıyla kullanılmıştır. Maskenin yukarıda kısaca aktarılan tanımları, kullanım amaçları, değişim süreçleri ve tiyatro sahnelemesindeki yeri, metodolojik olarak tarihçesi tezin birinci bölümünde "Maske" ve "Tiyatroda Maske" başlıkları altından detaylı olarak incelenip açıklanacaktır.

Antik Roma'da duvar süslemelerinde ortaya çıkan grotesk üslup başlarda resim sanatında ve özellikle mimari süslemelerde bir görsel unsur olarak kullanılmıştır. İtalyanca *grotesco* kelimesinden türeyen ve "mağaraya özgü" anlamına gelen grotesk 16. yüzyıla kadar tartışılmaya değer görülmemiştir. 16. yüzyılda edebiyat, tiyatro, karikatür gibi sanatın farklı alanlarında kullanılmaya ve böylece bir kavram olarak tartışılmaya başlanmıştır. Bu yüzyılda edebi tür olarak görülmüş, 19. ve 20. yüzyıllarda kavramcılarının tanımlarıyla tüm sanat dalları arasındaki yerini almıştır. "Kaba saba, komik, tuhaf" gibi karşılıklarla tanımlanan grotesk, çağdaş döneme doğru bir sanat biçimi olarak değerlendirilmiştir (Çalışlar, 1995).

Grotesk üzerine Wolfgang Kayser, Mihail Bahtin, John Ruskin ve Victor Hugo gibi önemli kuramcılarının çalışmaları, bu tezde incelenecek konuya rehberlik edecektir. Tezin birinci bölümünün ikinci kısmında metodolojik sıralamayla groteskin tarihsel süreci, tanımları ve tiyatrodaki kullanım özellikleri belirlenecek ve incelenecektir. İkinci bölümde ise Yiğit Sertdemir'in biyografisi verildikten sonra, rejisini yaptığı oyunlar incelenecektir. Türkiye'de tiyatro sanatı adına önemli bir yönetmen ve sanat insanı sayılan Yiğit Sertdemir'in yönettiği oyunların bu tez çalışması için seçilmesinin nedeni, yönetmenin maske ve groteski yönettiği oyunlarda yoğunlukla tercih etmesi olmuştur. Sertdemir, Kumbaracı50, İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları ve birçok özel tiyatro prodüksiyonlarına

yönetmen ve oyuncu olarak katkı sağlamış, yönettiği oyunlarla birçok festivale katılmış, ödüller kazanmıştır. Bu bölümde Sertdemir'in ulaşılabilir oyunlarından Öldün Duydun mu? (2006), Leonce ile Lena (2009), Surname2010 (2010), Faust (2019), Cyrano de Bergerac (2021), Tartuffe (2022) ele alınmıştır.

Maske ve grotesk üslup bağlamında reji tercihlerinden yola çıkılarak sahnelemelerin analizinin yapılacağı bu bölümde, yönetmenin oyunları sahnelerken tercih ettiği unsurlardan yola çıkarak rejiler hakkında bir sonuca ulaşmaya çalışılacaktır. Tercih edilen unsurlar ele alınarak seçilen oyunlarda metin, oyunculuk, sahenin görsel tasarımı, işitsel ve görsel öğeler göz önünde bulundurularak maske ve grotesk özelliklerine bakılacaktır. Yönetmen tarafından sahnelenen oyunların daha iyi anlaşılması için oyunların künyeleri, sahnelendikleri tarih ve öyküleri bu kısımda incelenecektir. Analiz edilecek oyunların incelemesi metodolojik sırasına, kamera kayıt videolarına, fotoğraflarına ve çoğunlukla grotesk ile maske kullanımına dikkat edilerek yapılacaktır. Çalışma sonunda Yiğit Sertdemir'in rejisini üstlendiği oyunlarda maske ve grotesk olanın reji tercihindeki yeri detayları ile analiz edilecek olup seçilen oyunlar hakkında bir akademik kaynak oluşturmak ana hedef olmaktadır.

II. MASKE VE GROTESK

A. Maske

İnsanlık tarihinin ortaya çıkması ve koruma içgüdüsünün fark edilmesi ile beraber insanlar, doğa koşullarından ve dış tehlikelerden korunmak için barınma yerleri inşa etmeye başlamışlardır. İlkel insan toplulukları, doğadan buldukları malzemelerle kendilerini gizlemeyi öğrenmiş ve gizlenmeye ilk olarak yüzlerinden başlamışlardır. Pirene Dağları'nın Fransa kesiminde kalan "Üç Kardeşler" mağarasında 15.000 ya da 25.000 yıl öncesine ait olduğu bilinen bir resimde görülen büyücünün bir geyik postuna bürünüp geyik kafası taktığı belirtilmektedir (Nutku, 2011: 19). İnsanların avcılık öğretilerini aktarmasında taklit ile kılık değiştirmenin rol oynadığı ifade edilmektedir. Özellikle hayvanların gizlenme yeteneklerinin taklit edilmesi maske kullanımını yaygınlaştırmıştır. Çeşitli kültürlerde yapılan dinsel törenlerin rahibi konumunda bulunan kişi ya da kişilere kutsal kimlik kazandırmak için yüzlerinin bitkisel boyalar ve is gibi maddelerle boyanması maske kullanımını önceleyen örneklerdendir (İndirkaş, 2004: 53). Yüz boyamanın dışında çeşitli hayvan postlarından, ahşap ve metal gibi malzemelerden yapılan maskelere de rastlanmıştır. Benzer şekilde Çatalhöyük'te VII. tabakada, yaklaşık İÖ 6150 yılına ait olduğu sanılan bir tapınakta akbaba maskeleri takan din adamlarının görüldüğü duvar resimleri bulunmaktadır (Nutku, 2011:18). Bu verilerden yola çıkarak, maske kullanımının insanlık tarihi kadar eski olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Maske bir kabilenin avcılarının kendilerini doğada gizlemesini sağlayacağı bir kamuflaj aracı, tarım toplumunda bir şaman büyü aleti, savaşta askerlerin koruma zırhı gibi çok farklı işlevlerle kullanılmıştır (Azizov, 2017: 3). Dolayısıyla şekli, işlevi, kullanım yoğunluğu ve kullanım amacındaki çeşitlilik, maske kullanımının geniş kapsamını gözler önüne sermektedir.

Kullanım alanı insanlık tarihi kadar eski olan maskenin etimolojisi ise tam olarak bilinmemektedir. İlk olarak Arapçadan geldiği varsayılan ve hayvana, yaratığa veya ucubeye çevirme, değiştirme anlamına gelen *mashara* kelimesinden türeyen

“maske”yi daha sonra Mısırlılar, deri yani ikinci cilt anlamında kullanmışlardır (Yasan, 2011:17). Batı dillerinde ise *maske*, *maskus* ve *masqa* kelimelerinin anlamı kâbus kelimesinin kökeniyle aynıdır.

Maskeler tipoloji itibari ile üç ana grupta özetlenmiştir. 1. Oyun “tiyatro, karnaval” maskeleri 2. Ritüel “tören, ayin, düğün ve matem” maskeleri 3. Üretim “işlevsel, profesyonel ve savunma” maskeleridir (Talibzade, 2015:5). Dilimize de Fransızcadan geçmiş olan maske kelimesi, “boyalı karton, kumaş veya plastikten yapılan ve başkalarının tanınmamak için yüze takılarak kullanılan yapma yüz”, “korunmak için özel olarak yapılıp yüze takılan, gerçek duyguları ya da bir şeyin gerçek halini gizleyen aldatıcı görünüş ve davranış” anlamları ile kullanılmaktadır (Doğan, 2009:719). Kelime gerçek anlamının yanında mecazen, “bir şeyin gerçek halini gizleyen unsur” ile “bir kimsenin çevresine karşı takındığı tavır” anlamına da gelmektedir (Temel Türkçe Sözlük, 1985: 831). Bazı kaynaklarda maske kelimesinin İngilizce *mask* kelimesinden türetildiği de belirtilmektedir.

Yunan komedilerinden tragedyaya, Afrika ritüellerinden sinemaya (örneğin Zorro karakteri) kadar geniş bir alanda kullanılan maskenin birçok anlamı içerdiği görülmektedir. Sahne gösteri sanatlarında maskenin, oyuncunun yüzünü gizleyip seyirciyle arasındaki duygusal bağı belirleyen yapay yüz olduğu belirtilmektedir (Nutku, 2001: 19). Birincil anlamı dışında maske, koruyucu, gizleyici, görünüşü değiştirme, korkutucu, olumsuz yön, önyargılı, aldatma, yüz, kişi, duygu ya da niyet gibi anlamlara gelmektedir (Wilsher, 2006: 11).

İnsan toplulukları değişik amaçlarla yüzlerini gizlemek ya da yeni yüzler takınmak istemiş ve her biri ayrı bir plastik ve dramatik değer taşıyan maskeleri üretmişlerdir (Azizov, 2017:4). Bu kapsamda maske “yüze takılan, insan, hayvan veya düşsel yaratık suratu biçimindeki nesne” olarak ifade edilmektedir (Sözen, Tanyeli 1986: 155). Talibzade (2015) maskeyi yüzün korunağı olarak ifade etmektedir. Fakat maske sadece yüzü değil, genellikle ruhu da koruyan bir objedir. İlkel toplumlarda insanlar, bir objeyle korunmadığında ruhlarının tehlikeye girebileceğine inanmaktadır. Bu toplumların inançlarına göre sadece akıl hastası yani “deli” olanların yüzlerinde hiçbir ifade bulunmamaktadır. Maske ifadede bireyselliği koruyan, kişi ile toplum arasında beyan edilmemiş bir anlaşma ve uzlaşmadır. Aynı zamanda koşullu bir yalan, toplumdaki ilişkiler ağında oyunun kurallarını belirleyen

ve inanılmış bir gerçekliği temsil etmektedir (Azizov, 2017: 4). Maske yazılmamış kanun, sosyal yapı, ilişki düzenleyicisi ve insanın özel yaşantıları üzerine çizilmiş perdedir. Toplumdaki işlevini, ilkel toplumlarda olduğu gibi modern toplumlarda da korumaktadır. Farklı anlamlar taşıdığı için hem iyi hem de kötü çağrışımlar yapabilmektedir. Örneğin günlük dilde “maskeli yüzler, gerçeği maskelemek, maskesi düşmek” gibi olumsuz anlamlı deyimlerde kullanılmaktadır (Karaboğa ve Arıcı, 2014:21). Benzer şekilde Afrika’da bazı tarikatların cinayet işlerken sembol olarak ya da idam cezası alanların ve hırsızlık yapanların gizlenmek için maske kullandığı belirtilmektedir (Güner, 2006:3). Öte yandan maskenin dünyanın her yanında toplumlara umut, bereket mutluluk ve şans getirdiğine de inanılmaktadır.

Tanımlardan yola çıkılarak maskenin kullanımının yüzü gizlemek üzerine yoğunlaştığı görülse de bu işlev, amaçları bakımından farklılıklar göstermektedir. Maske şaman kültüründe tedavi için yapılan dans ayinlerinde zamanın ötesine çıkma amacıyla da kullanılmıştır. Bu ayin ve törenler zaman içerisinde dramatik bir form haline gelmiştir. Maskelerin görünüşleri, kullanım amaçları ve kullanıldıkları yere göre değişkenlik göstermektedir. Tüm bunlarla birlikte maskelerin dramatik olandan bağımsız bir estetik değer taşıdığı belirtilmektedir (Talibzade, 2015: 27).

1. Tiyatroda Maske

Tiyatroda maskenin tarihine bakıldığında, maske kullanımının ilk olarak Antik Yunan döneminde ortaya çıktığı görülmektedir. Antik Yunan’da maskeler iki farklı şekilde kullanılmıştır; bunlar “ritüel” ve “sahne maskeleri”dir. Ritüel maskeleri tanrı ve tanrıçaları simgelemek için kullanılırken, sahne maskeleri Satir dramlarında ve komedilerinde kullanılmıştır (Vartolioğlu, 2021: 61). Antik Yunan’da maske (Yunanca *prosopon*) kelimesi “gözün önünde olan” ve “yüz” anlamını taşır (Vartolioğlu, 2020:11). Yunanca, *prosopon* kelimesi “yüz, sima, çehre figür, görünüm tiyatrodaki rol, tiyatro maskesi, kahraman ve kişi” anlamına da gelmektedir. Antik dönemde, Yunan tiyatrosunda maskeler oyuncunun canlandıracağı karakterin kimliğini belirleme amacını taşımıştır. Greklerde maske tiyatrodan daha önce, ritüellerde kullanılmıştır. Bu tören, ritüel ve mitler zaman içerisinde gelişip estetik boyut kazanarak tiyatro sahnesi ve gösterilere taşınmıştır. Maskeler kılık değiştirmek ve tanrıları, şeytanları, doğaüstü varlıkları temsil etmek amacıyla kullanılmıştır

(Güner, 2006: 45,46). Taklit, çocukluktan başlayarak insanın doğasında vardır; “öteki” hayvanlardan, taklide duyduğu büyük eğilimle ayrılır insanoğlu ve ilk bilgilerini taklit yolu ile edinir; taklitten büyük bir haz alır (Aristoteles, 2015:13). Taklit veya başka bir kişi olma eğilimi ilkel toplumların, avının kılığına girmesi ve avını nasıl yakaladığını anlatma çabasıyla başlamıştır. Maske kullanımının ilk örneklerinin bu çabalar doğrultusunda ortaya çıktığı görülmektedir. Greklerde maskeler genellikle belirli tanrı veya tanrıçaların törenleriyle dramatik temsillerde kullanılmıştır. Kült törenlerinde kullanışı, dramatik temsillerde kullanımından daha eskiye dayanmaktadır (Karaboğa, Arıcı, 2014:29). Antik Yunan döneminde ilk kültürlerde genel olarak tanrılar için yapılan maskelere rastlanılmıştır (Otto, 1993: 87). Tanrıça Demeter’in kültü için yapılan törenlerde karşımıza bu maskeler çıkmaktadır. İndirkaş’ın dediği gibi “Bunlar tiyatro maskelerinin doğuşunu hazırlayan örnekler olarak kabul edilse de maske, sözü edilen bu kültürün ötesinde Yunan dünyasına geç giren ama hızla yayılan ve oldukça karmaşık olan Dionysos kültü ile özdeşleşmiştir” (Karaboğa, Arıcı, 2014: 50). Dionysos törenlerinde kullanılan bu maskeler tanrıyı temsilen törenlerde kullanılmakta ve tanrının görüntüsü olarak kabul edilerek saygı görmektedir. Tanrı maskesini takan kişinin tören boyunca tanrıyı temsil ettiğine inanılmakta, maskenin ardındaki bir insan olduğu gerçeği unutulmakta ve maskenin ardındaki kişi, tanrı kabul edilmektedir. Burada mantık sürecinden öte her şeyin bir canlandırma mantığı ile algılandığı zihinsel bir değişim süreci, bir “inanma” süreci söz konusudur (Cambell, 1992: 31). İlkel insanlar tarafından algılanan bu zihinsel çifte gerçeklik süreci, zaman içerisinde ritüellerden koparak Antik Yunan tiyatrosunda maske aracılığıyla ortaya çıkmıştır. Antik tiyatro oyuncusu her oynayacağı karakter için kendi kimliğini geriye iterek metinde var olan kimlikle bütünleşip ona dönüşmektedir (Karaboğa, Arıcı, 2014: 52). Oyuncu artık kendisi değil, hem izleyici hem kendisi için temsil ettiği kişi olmaktadır.

Maske, kullanım öyküsü çok gerilere gitse de Antik Yunan tiyatrosunda gösterinin en önemli araçlarından biri haline gelmiştir. Bu nedenle Yunanlar tiyatro maskesinin yaratıcıları olarak kabul görmektedir. Örneğin tragedyalarda maskeyi ilk kez İkariyalı Thespis’in İÖ 530 yılında kullandığı kabul edilmektedir. Thespis, oyun esnasında ezgisini korodan ayrı söylemiştir ve böylece ilk defa konuşma, daha önemlisi tiyatronun ilk oyuncusu doğmuştur (Nutku, 2011: 32). Thespis’in şarap

tortusu veya üzerinden çiçeklerin sarktığı alçıdan bir maske taktığı söylenmektedir. İlk oyuncunun ortaya çıkması ile farklı maskeler denenmeye başlanmıştır. Geleneğe göre Phyrinicus kadın maskesini, Aiskhylos da boyalı maskeleri kullanan ilk kişilerdir (Brockett, 2000: 41). Böylece erkek oyuncuların kadın karakterlerini oynaması kolaylaşmıştır. Tragedyalarda, oyuncunun korodan ayrılarak ortaya çıkışı ile birlikte maske çeşitleri de çoğalmaya başlamıştır. Farklı karakterlerin oyunlara dahil olması ile birlikte kadın, erkek, yaşlı, genç ve çocuk maskeleri yapılmıştır. Tragedyada yaklaşık otuz farklı maske bulunmaktadır. Yaşlılar ve orta yaşlılar için 6, genç ve delikanlı için 8, uşaklar için 3 ve kadınlar için de 11 çeşit maske olduğu söylenmektedir. Nutku'nun Pollux'tan aktardığı bilgilere göre, komediler için *pappos* denen ihtiyar rollerinin 9 çeşit maskesi, genç erkeklerin 11, uşakların rolleri için 9 ve kadın rollerinin 17 çeşit maskesi kullanılmıştır (Nutku, 2011: 63). Tiyatroda maske tragedyalarda tanrıları ve soyluları göstermek için, komedyada yoğunlukla grotesk bir ifade aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilindiği üzere maske çeşitli ritüellerde kullanılan bir ifade aracıdır, fakat Antik Yunan tiyatrosunda kullanılmasının tek nedeni bu değildir. Bu nedenler aşağıda belirtildiği gibidir:

1. Tek bir oyuncu farklı maskelerle çeşitli rolleri oynayabilmektedir.
2. Maske, oyuncunun yüzünden daha büyük olduğu için, 15, 20 bin kişilik tiyatronun arka sıralarından da görünmeyi sağlamıştır.
3. Maskelerin büyük, açık ağız oyuncunun sesini büyütebileceği megafon biçiminde yapıyordu; yani maske ifade kadar sesi de büyütmekteydi (Nutku, 2011: 63).

Roma döneminde tiyatrodaki kullanılan maskelerin ise Antik Yunan tiyatro döneminden beslendiği görülmektedir. Estetik yerine eğlence kaygısı olan Roma tiyatrosunda kullanılan maskeler, grotesk bir ifadeye bürünmüştür (Brockett, Hildy, 2016: 79). Roma tiyatrosunda ilk zamanlar maske kullanılmamıştır; maskeyi ilk kullananın Roscius olduğu söylenmektedir. Maskelerin kullanım amaçlarına bakıldığında ise bir bölümünün gerçeğe yakın, diğerlerinin abartı yani “grotesk” olarak kullanıldığı görülmüştür. Maske ile birlikte, oyun kişinin yaşını gösteren renkli saçların ne anlama geldiği “beyaz ihtiyarlığı, siyah gençliği ve kırmızı köleleri” şeklinde ifade edilmiştir (Nutku, 2011:79). Commedia dell'Arte maskeleri gülmeyi, ağlamayı ve belirli bir duyguyu ifade etmemektedir. Antik Yunan

tiyatrosunda ve Roma döneminde kullanılan sabit ifadeye sahip maskeler yerine oyuncunun bedeniyle bütün olacak şekilde dönüşen maskeler söz konusudur. Her karakterin maskesi ve beden ifadeleri sabittir (Brockett, Hildy, 2016: 162). Maskeler sadece oyuncunun yüzünü gizlemek için değil, karakterin tamamen açıklanması için kullanılmıştır. Ekmekçiöğlü'nun Ducharte'den aktardığına göre, “Commedia Dell’Arte oyuncusunun bedeni, aslında maskeye yeni bir yüz ve yeni bir tamamlayıcı olmalıdır” (Karaboğa, Arıcı, 2014: 66).

Maske, dramatik olarak kalıplaşan karakterlerin komik taraflarını, özelliklerini ve beden hareketlerini göstererek, oyuncuların zeki hileleri ve komik yanlarıyla seyircinin dikkatini çekmesi için kullanılmıştır. Karakteri gizleme değil, maskenin ardındakini ortaya çıkarma amacı taşımıştır (Karaboğa, Arıcı, 2014: 71). Commedia dell’Arte oyunları için maske vazgeçilmez bir unsur olmuştur. Oyun karakterleri maske ile karikatürize edilip gerçeklikten uzaklaştırılarak grotesk tipler haline getirilmiştir. Edith Hall’ın da dile getirdiği gibi tragedyada bugünkü anlamda “rol” veya “karakter” sözcüklerinin karşılığı yoktur. Aristophanes’in belirttiği üzere, oyuncu ve oyuncunun oyunda dönüştürdüğü kişi ile ikili bir ilişki söz konusudur ve bu ancak maske aracılığıyla gerçekleşmektedir (Karaboğa, Arıcı, 2014: 60).

Batı tiyatrosunun gelişme sürecini etkilemiş ve çeşitli katkılar sunmuş olan Asya tiyatrosu, maskeyi dini ritüellerden sonra tiyatrodaki kullanmıştır. Maske hikâye aktarımlarında önemli bir yere sahip olmuştur. Aktarılan bu süreçlerden sonra maske ve mask oyunları karşımıza çok fazla çıkmamaktadır. Sanatın aktarılmasına ilişkin fikirlerin değişmesi ve aktarım biçimlerinin gelişmesi ile beraber maskeler oyunlarda nadiren kullanılmıştır. Elizabeth dönemi tiyatro oyunlarında, sınıf farklılıklarını belirtmek ve doğüstü varlıkları göstermek için maskeler 20. yüzyıla kadar varlığını az da olsa korumaya çalışmıştır (Vartolioğlu, 2021. 63). Bu tarihler arasında maske tamamen yok olmamış, ancak tiyatroya ilişkin değişen düşünceler nedeniyle fazla tercih edilmemiştir. 20. yüzyılda değişen dünya ile beraber gelişen tiyatro akımlarının etkisiyle maske tekrar kullanılmaya başlanmıştır. Burada ilginç olan, maskenin temsil aracı olmaktan ziyade bir eğitim aracı olarak kullanılmaya başlanmasıdır (Vartolioğlu, 2021. 63). Çağdaş tiyatrodaki 20. yüzyılda maske kullanımına ilk örnek, Antonin Artaud’nun vahşet tiyatrosudur. Artaud, avangartların içinden gerçeküstücü bir tutum alarak klasik oyunculuk tarzlarını çatlatmış ve sahne

üstünde beklenmedik şekilde karşımıza çıkmıştır. “Büyü, ritüel, efsaneler” gibi eski tarz geleneklere geri dönülmesini savunan Artaud, teması olan ve psikolojik oyunların aksine kişisel problemleri ele alan, dış dünyanın değil iç dünyanın gerçekliğini gösteren tiyatro anlayışı üzerinde durmuştur. Geleneksel olana, geçmişe geri dönmesi onu maskelere de yönlendirmiştir. Bununla beraber Artaud, Bali tiyatrosundan etkilenerek Vahşet Tiyatrosu’nda çok büyük maskeler, ilkel kıyafetler ve tekdüze müzikler (“şarkı”) kullanmıştır. Vahşet Tiyatrosu’nda maskeler oyuncuların duygu durumlarını nesneleştiren ‘obje’ler haline gelmiştir. Oyuncuların bireysel maske yapmalarından çok, Artaud her şeyi barındıran ve aktörleri, canlandırdıkları karakterle yüzleştiren maskeler oluşturmaya çalışmıştır. Oyuncuları metafizik maskeler oluşturmaya yönlendirmiştir (Mitchell, 1985:60).

Modern fiziksel tiyatronun gelişiminde önemli katkıları olan Meyerhold da oyunculuğun hareket sanatı olduğunu ve maskenin oyuncunun hareketlerinin gelişmesinde önemli bir anahtar olduğunu düşünmüştür (Karaboğa, Arıcı 2014. 101). Meyerhold da Artaud gibi maskeyi oyuncu için eğitim aracı olarak kullanmıştır. Maskeyi bir yaratım aracı olarak da kullanan Meyerhold özellikle Commedia dell’Arte’deki maskelere dikkat çekmiştir. Commedia dell’Arte’de fazlaca bilinen Arlecchino’nun maskesi üzerinde durmuş, bu maskeyi zıt duyguları içerisinde barındıran, birden çok karakterin sahneden seyirciye aktarılmasının temsilciliğini yapan bir nesne olarak görmüştür. Bedenini iyi kullanan bir oyuncu bu maskeyle bütünleşir ve farklı karakterlerin kimler olduğunu maske aracılığıyla seyirciye aktarır. Oyuncu, maskenin uygun yüzünü çevirerek karakter değiştirir. Bu sayede seyircinin aynı maskenin altında örneğin hem uşağı hem de şeytanı görmesi sağlanır. Meyerhold’un burada özellikle altını çizdiği nokta, maskenin cansız olmasıdır. Ancak oyuncu, bedensel yeteneğiyle maskeyi bir anlatım içine sokar, vücut hareketleriyle ve duruşuyla, cansız olan maskeyi canlandırır (Vartolioğlu, 2022:8). Başka bir şekilde açıklamak gerekirse Meyerhold maskenin zamansızlığı, beden hareket gelişimi, hareket duyarlılığı ve gündelik yaşam gerçeğinin groteskleştirilmesiyle beraber dramatik bir çatışmayı desteklediğine de vurgu yapmıştır.

Smith’ten (1984) öğrendiğimize göre, “Diyalektik tiyatronun kurucusu Brecht ise Çin tiyatrosundan etkilenmesinin getirisi olarak ‘yabancılaştırma’ efektine hizmet

ettiğini düşündüğü maskeleri oyunlarında yoğunluklu olarak kullanmıştır” (Akt. Vartolioğlu, 2021. 64). Brecht oyunlarında tek bir karaktere farklı maskeler takmış, yabancılaştırma efektine katkısını fark ettiği maskeyi oyunlarında yoğun olarak kullanmaya başlamıştır. Maskeyi diyalektik gerilimi artırmak için oyunlarında bir araç haline getirmiştir. Böylece Brecht maskenin yapmacıklığını dramatik modlarla rahatça üsluplaştırma fırsatı sunmuştur.

Tiyatroda maske kullanımında son olarak Jacques Lecoq ele alınacaktır. Lecoq daha genç yaşlarında aldığı spor eğitimi sayesinde bedenin ve hareketin geometrisi konusuna hâkim olmaya başlamıştır. Beden hareketlerinin saf olduğunu ve soyut özelliklere sahip olduğunu, bu nedenle sporun şiirsellik taşıdığını savunmuştur. Spor ve tiyatro sanatı arasında bir bağ olduğunu hisseden Lecoq tiyatroya başlamış, aynı süreç içerisinde Antonin Artaud ile arkadaş olmuştur. İkinci Dünya Savaşı’ndan sonra turne tiyatrosuna başlayan Lecoq farklı tiyatro çevreleriyle tanışmış ve yeni teknikler öğrenmiştir. Tanıştığı tiyatro insanlarından biri Jacques Copeau’un yeğeni Jean Daste olmuştur. Jean, Lecoq’u kendi kumpanyasına üç aylık eğitime davet etmiş, daveti kabul eden Lecoq, Copeau’un nötr maskesi ve Japon No Tiyatrosu ile tanışmıştır. İtalya’da kaldığı sekiz yıl zarfında Yunan trajedileri için önemli olan koro işlevini dramatik koreografi ile beraber kullanmaya çalışmıştır. Yeni aldığı eğitim ve tanıştığı tiyatro insanları sayesinde uzmanlaşan Lecoq, Paris’e dönerek “Ecole Jacques Lecoq” adlı okulu açmıştır. Vartolioğlu’nun (2015) aktardığına göre, bu okulun amacı Commedia dell’Arte gibi fiziksel olanı ortaya çıkarmak ve oyuncunun yaratım eylemini doğaçlama ve maske ile geliştirmektir (Vartolioğlu, 2022). Lecoq maske kullanımının fiziksel tiyatrodaki oyunculuğun genişlemesine ve oyuncunun beden ifadesine katkı sağladığını savunmaktadır. Eğitimlerinde larva mask, nötr mask ve farklı ifade maskeleri kullanmıştır. Bu maske çalışmalarının oyuncuyu bireyselliğinden kurtarıp karakteri oluşturarak bedenleri ifade ettiğini söylemektedir. Çalışmalarında en çok nötr maske üzerinde durmuştur. Nötr maskenin gücünü fark eden oyuncu, yüzünü ve sesini kapatan maskeye karşı, kendini bedeniyle ifade etmeyi öğrenir (Lecoq, 2015:52-54). Lecoq maske hakkında şu ifadeleri kullanmıştır:

- “Nötr maske tek bir tane ise ifade maskeler sonsuz sayıdadır. İfadeli maskelerin bir kısmı öğrenciler tarafından yapılırken bir kısmı ise halihazır

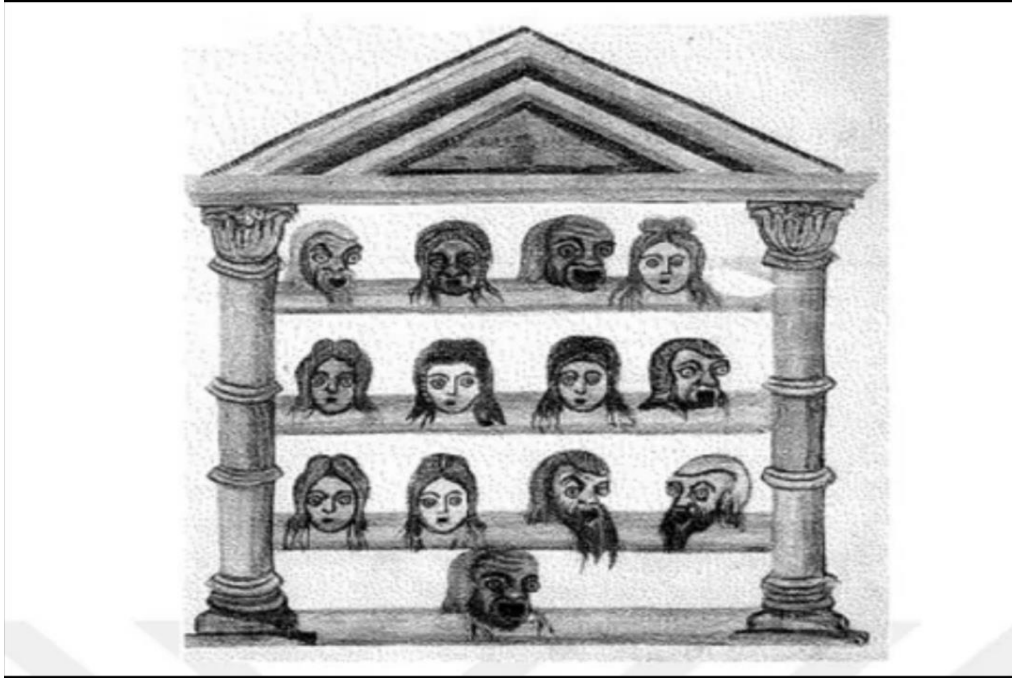
okulda bulunmaktadır. Ancak hepsi bir oyun seviyesi önerir veya daha iyi bir ihtimal ile oyuncuya bir oyun seviyesi dayatır. İfadeli maskeler altından oynamak demek, teatral oyunun temel unsurunu yakalamak, bütün bedeni oyuna dahil etmek ve bunun yanı sıra oyuncu için bir kez daha referans olacak coşku ve ifade yoğunluğu hissetmek demektir.” (Lecoq, 2015:70)

Özetlemek gerekirse, sürekli gündelik yaşamdan alınan, karakteri temsil eden ifade maskeleri, oyununun maske ile beden ve ifadenin alanını ve kullanımını artırmaktadır (Vartolioğlu, 2022:10). Lecoq bu nedenle oyunculuk eğitim sürecinde bu maskelerin kullanımını gereksiz görmüştür. Bu süreç içerisinde maskeyi daha çok oyuncunun eğitimi üzerinden kullandığı görülmektedir.



Şekil 1: Antik Yunan Tiyatrosu'ndan Bir Maske Örneği

Kaynak: <https://www.pngindir.com/png-8czd3h/>



Şekil 2: Antik Roma Tiyatrosu'ndan Bir Maske Örneği (Azizov, 2017: 22)



Şekil 3: Arlecchino Maskesine Örnekler

Kaynak: <https://www.etsy.com/de/listing/258853363/arlecchino-maske-leder-schwarz>



Şekil 4: Commedia dell'Arte Maskelerine Modern Örnekler

Kaynak: <https://www.strangefacemasks.com/product/custom-commedia-mask-set/>



Şekil 5: Nötr Maskesine Bir Örnek (Vartolioğlu, 2022:8)

B. Grotesk

Grotesk kavramı yüzyıllarca birçok farklı anlamda kullanılmış ve günümüze kadar gelmiştir. Yapılan birçok tanımdan sonra günümüzde önemli bir sanatsal tanıma ulaşmıştır. İlk defa süsleme sanatlarında kullanılmış, sonradan diğer sanat dallarında kullanılmaya başlanmış ve bir kavram olarak ele alınmıştır. Duvar resimleri ya da heykeller; hayvan, insan ve bitki parçalarının bir arada olması, bir karşıtlığı barındırması açısından groteskin ilk örnekleri sayılmıştır. Zeki Tüzün'ün

aktardığına göre, kavrama yüklenen anlamlar arasında “tuhaf, şaşırtıcı, çirkin, iğrenç, tiksindirici, hareketli, çok biçimli, çok dilli, korkunç, gülünç, ihlal edici, aşırı, budalaca, alay eden, burlesk,¹ doğadışı, bozulmuş biçim, çarpıtılmış figür, dehşetli, karnavallaşmış dünya, yabancılaşmış” yer alır (Bird, 2016). Fakat neredeyse geçmişten günümüze sanatçılar ve kuramcılar yaptıkları tartışmalarda kavramın içeriği konusunda aynı fikre ulaşamamışlardır.

Grotesk sözcüğü ilk olarak, 1480’de Antik Roma’da Domus Aurea bölgesinde bulunan Nero’nun “Altın Ev”inde yapılan kazılarda ortaya çıkmıştır. Antik Roma yapılarının duvarlarındaki süsleme ve freskleri nitelendirmek için kullanılmıştır. Zerrin Yanıkkaya’nın aktardığına göre, Nero’nun intiharından sonra başa gelen imparator, onun sembolü olarak görülen Altın Ev’i tahrip etmiştir. İmparator Titus ana binaya dokunmadan bir hamam inşa etmiştir. Büyük yangından sonra imparator Trajan da aynı bölüme büyük bir hamam yapılmasını istemiştir. Yapılan çalışmalarda bazı yerler toprakla dolmuştur. Rönesans kazıcıları bu yerlerden heykel çıkarmak için araştırma yaparken karşılığında Neron’un evinin gizli girişleri, koridorları ve odaları çıkmıştır. Kazılar devam etmesiyle sanatçılar duvarlarda bulunan mitolojik hikâyeleri anlatan resim süslemelerini anlamlandırmaya çalışmışlardır. Duvar süslemelerinin üst üste geçen, iç içe büyüyen, karmaşık, şaşırtıcı ve ilginç bir bütün oluşturan bitkiler, hayvan, insan vücudunun parçalarıyla mimari unsurlarının bileşiminden oluşan geç Roma biçiminin örnekleri olduklarını anlamışlardır. Üst üste yığılan eski bina yapılarının altında bulunan bu odaların mağara (İtalyanca *grotto*) olduğu sanılmış ve bulunan süslemeler de “mağaraya özgü” anlamına gelen *grotesco* sözcüğü ile ifade edilmiştir (Yanıkkaya: 2003). Nero’nun evi yıkıldıktan sonra ortaya çıkan bu yeni ayrışık ve kaotik çerçeveler, antik zihne hâkim olan uyum, denge ve estetik özelliklerine tamamen zıtlık taşımaktadır. 16. yüzyıla beraber grotesk çok farklı alanlarda kullanılmaya başlanmıştır. Çalışmalarda doğal olan şeyler parçalanmış, parçalar sanatçının sanat zevkine göre yeniden hazırlanmıştır. 16. yüzyıla kadar grotesk kavramı, Antik Yunan’dan gelen gerçekçiliği ihlal eden ve bitmiş olmayan tasarımları ifade etmek için kullanılabilir hale gelmiştir. Bu tasarımlar, Rönesans döneminde tutarlı veya anlamlı

¹ Burlesk: (Fr.) Sanat alanında ve özellikle edebiyatta rastlanan, komikliğe dayanan bir tür. (Kaynak: <https://sozluk.gov.tr/>)

bulunmamıştır; çünkü hiçbir şey ifade etmemekte ve hiçbir şeyi anlatma amacı taşımamaktadırlar. Tek amaç, resimdeki boşlukları tamamlamaktır ve grotesk sadece süsleme aracı olarak kullanılmıştır. Bunun nedeni o dönemde “doğal” kabul edilenin birincil olmasıdır. Yine aynı dönemde “Doğada grotesklikler yoktur” fikrinden hareketle, groteskin “doğal olmayana” işaret ettiği düşünülmüş ve doğal olgulara uygulanması olanaksız görülmüştür (Tüzün, 2010: 14). 17. yüzyılla beraber groteske ilişkin bu olumsuz anlamlara “gülünç” ve “burlesk” sözcükleri de eklenmiş, sonradan grotesk sözcüğü Fransa ve İngiltere’de de kullanılmaya başlanmıştır. Rabelais ise bu kelimeyi edebiyatta beden parçalarını nitelerken kullanmıştır. 18. yüzyılda grotesk karikatürlerle ilişkilendirilmiş ve “korkutucu”, “itici” tanımı geride bırakılarak “gülüncün aşırılığı” anlamı öne çıkmıştır. Aycıl’ın aktardığına göre, groteskin karikatürle bağdaştırılması Wolfgang Kayser’in sözcüğün anlamına “kayıp” demesine yol açmıştır. 19. yüzyıla gelindiğinde grotesk, komiğin kaba türü olarak tanımlanmıştır (Tuncay, 2003). Ancak bu yorumun kavramın ürkütücü, uzaklaştırıcı, tekinsiz ve korkunç yanını görmezden geldiği, tanımını eksik bıraktığı ve anlam kaybı yarattığı düşünülmektedir (Salihoğlu, 2019: 50).

Aynı yüzyıllarda groteskin rahatsız edici ve tekinsiz niteliğinin üstünde duran yazarlar arasında John Ruskin ile Victor Hugo da bulunmaktadır. Ruskin, Rönesans döneminde yaptığı araştırmalarda Venediklilerin sağlıklı, güçlü ve dindar bir toplumken nasıl saygınlıklarını yitirdiklerini gösterme amacını taşımış, bu doğrultuda groteski “soyluluk ile alçaklık”, “ruh ile günah” ve “Tanrı ile insan” hakkındaki inançlarla bağdaştırmıştır. Aycıl’ın aktardığına göre, groteski “zihnin dehşet ile oyunu” olarak ifade eden Ruskin, bu dehşetin kaynağının insan durumunun kendisi olduğu kanısındadır. Yaşanan korku, ansızın hissedilen ve bildiğimiz bir duygu değil, yıkıcı eylemleri olan güçlerin ve ölümün algılanmasından kaynaklanan korkudur. Groteskin hakiki ustası, “gören adam” olduğunu söyleyen Ruskin’e, kendisini kuşatan dünyanın dehşeti ağır gelir, onun hayvanları ile kuşları ne kadar canavarca olsa da gerçekte çok derin bağ içerisindedir (Aycıl: 2011).

Türk Dil Kurumu’nun yayımladığı Büyük Türkçe Sözlük’e göre “grotesk”, eskiçağ Roma yapılarından bulunan tuhaf, gülünç figürlerden oluşmuş süsleme üslubu ve kaba gülünçlüklerden, tuhaf ve olmayacak şakalaşmalardan yararlanan,

karşıt görüntüleri, bağdaşmaz durumları şaşırtıcı bir biçimde birleştiren güldürü biçimidir (<https://sozluk.gov.tr/>).

Süsleme ve yazım sanatlarında grotesk sözcüğünün tuhaf, şaşırtıcı ile karşıtlık içerdiği konusunda aynı fikirde olunmuştur. 19. yüzyıla kadar groteskin bir kavram olarak tartışıldığı söylenemez, ancak Rönesans döneminde yazım ve plastik sanat dallarına tuhaf ve ürkütücü gelen bu biçimi, Platon'un idealist sanat anlayışını kabul edenler "ucube" olarak nitelendirmiştir. Romantikler ise yenilikçiliğin, hayal gücünün ve bireyselliğin açık alanı olarak destek vermişlerdir. Yanıkkaya'nın (2003) aktardığına göre, Eski Romalı mimar ve mühendis Vitruvius da konuya eleştirel bakmıştır:

- "Şimdi belli nesnelerin gerçeğe uygun temsilinde çok ucubelerin resimleri vardır. Örneğin sütunlar yerine kamışlar, alınlıklar yerine kıvrıkcık yapraklar ve sarmalı detaylar konuyor, şamdanlar tapınakların imgelerini taşıırken, alınlıkların üstündeki köklerden fişkırان çok sayıda körpe filizlerle sarmalların üzerine insanlar mantıksızca oturtuluyor; bazen yarı boyda insanlarla insan başları veya hayvan başlarının yer aldığı sapları bulunuyor" (Vitruvius, 1998: 157).

Bu görüşler groteske dair bilinen ilk karşı çıkış olarak kabul görmüştür. Vitruvius'un görüşüne bakılırsa, "[Grotesk] gerçeğe uygun değildir. Yüzyıllarca bu konu üzerine araştırma yapmış olanlar, groteski gerçek veya doğal gibi tarihsel tek bir tanımlı olmayan, bu nedenle belirsiz olan bazı kavramlarla beraber tartışmıştır. Grotesk süslemeler gün yüzüne çıkıncaya kadar kabul gören kurallara göre sanat, doğa içinde temeli var olan ve mükemmel duruma getirilmiş biçimlerle sınırlı halde olan şeylerin gerçekçi temsili olmaydı. Geleneksel olan Aristotelesçi mantığa dayanan klasik sanat ilkeleri, grotesk duvar resimleri, süsleme sanat biçimi ile direkt tepetlak olmuşlardır" (Kayser, 1981). Antik Roma döneminde ortaya çıkan ilk grotesk unsurlarda kimlik ile fark ilkelerine de saldırı olmuştur. Bir kol bir hayvanı da temsil edebilir, bir çiçek sapı insan bedenini de bir çatıyı da işaret edebilir. Gerçekliğin değişmeyen ve karşıt kurallarını da çiğnemiştir. Artık bitmiş, son halini almış dingin bir dünyada, tamamlanmış biçimler veya bitki, hayvan ve insan yoktur. Yanıkkaya'nın da dediği gibi, "akışkan bir biçimin ağır ağır diğerine geçtiği dinamik bir temsil söz konusudur". Yukarıda belirtilen ve dikkat çeken diğer önemli nokta,

yazarın süsleme sanatında ele alınan biçimleri “ucube” diye nitelendirmesidir. Bu bağlamda ele alındığı zaman grotesk yerine geçen fakat tek başlarına groteski açıklamaya yetmeyecek tuhaf, şaşırtıcı, tiksindirici, iğrenç gibi sözcükler olumsuz bir anlam çağrıştırmaktadır. 20. yüzyılda grotesk üzerine çalışan araştırmacıların çoğunluğu bir tanım yapmak yerine, groteskin çok biçimli, hareketli ve çok dilli bir olgu olduğu konusunda hem fikir olmuşlardır.

Rönesans döneminde, Pythagoras ve Platon geleneğine bağlı olan hümanistler ideal oranların önemine vurgu yaparken, sanatın yaratım sürecini de bilinçli bir etkinlik olarak algılamışlardır. Fakat Rönesans’ın öncü sanatçıları bunları kabul etmemiş ve yeni bulunan biçimleri kullanmakta özgürlüklerini kullanmışlardır. Sanat tarihçisi Giorgio Vassari grotesk resimleri değerlendirirken, Vitruvius’unkine yakın olumsuz bir yorum sunmuş olsa da sanatçının yaratıcılığı ve kuralsızlığını ön plana çıkararak, onların sürecinin önemine vurgu yapmıştır (Yanikkaya, 2003:15).

- “Groteskler düzensiz ve fazlaca gülünç resim türüdür. Antik düşünürlerce, sadece yüksek nitelikli şeylere uygun olan belli yerlerde boşlukları süslemek için yapılmışlardır. Bu amaçla, hiç kuralı olmayan bu tür resimlerde işi yapanın hayal gücü ile isteklerine uygun veya doğanın bir garipliği olan her türden saçma sapan canavarlar yarattılar. Kaldıramayacağı denli ağır yükü üstlenen ince bir ip, ayakları yapraktan bir at, turna kuşu bacaklı adam, çok sayıda yaban arısı ile serçe, bu nedenle en ufak şeyleri hayal edebilen becerikli sayılıyordu.” (Vasari, 1993) akt: Yanikkaya, 2003:15).

Giorgio Vasari de Marcus Vitruvius Pollio gibi grotesk olanı tuhaf ve saçmayla ilişkilendirmiş, hayvan, bitki ve insan türlerinin olmaması gereken biçimde iç içe geçtiğini ifade etmiştir. İki sanatçı da biçim olarak melez hale gelmiş, başka bir söylemle, öz formunu az da olsa koruyarak farklı bir formla bütünleşmiş veya görüşlerini aşağıda belirteceğimiz Bahtin’in söylemiyle, karnavallaşmış imgelere vurgu yapmaktadır. Vasari grotesk kelimesine iki yeni anlam eklemiştir. İlk olarak groteskin yüksek niteliklere sahip şeylerde uygun yerlerde oluşan boşlukları süslemek için kullanıldığından bahsetmektedir. İkinci olarak ise imgelemi yüksek insanların, yetenekli sanatçıların groteski kullanmakta başarılı olduğunu saptayarak, bunu sanatsal bir nitelik olarak kutsamıştır (Yanikkaya, 2003:16).

Gülünç olanın özelliklerine sahip olan grotesk, gülünç hale getirme metodu olarak her çağda kullanılmıştır (Tunalı, 1998). Mihail Bahtin'e göre gündelik yaşam dilindeki gülünç ve mizah yazımı aslından, toplumun kültüründen ayrıştırılarak ele alınmış, düzenlenmiş ve incelenmiştir. Bu nedenle de ayrı ayrı bölümleri araştırarak komiği ve gülüncü açıklamaya çalışan araştırmacıların, dünyanın yapısında kendine ait fakat birbiriyle iç içe, birbirinden yaratılmış parçalar halindeki mizah yönünü görememiş olduklarını söylemektedir.

- “Onca çeşitliliğe rağmen tek olan ve orta çağ halk kültürünün doğasında var olup genelde modern zamanlara ve özellikle 19. yüzyıla yabancı olan komik dokusunun kendine has özellikleri anlaşılmamıştır” (Bahtin, 2005:45).

Bahtin halkın gülmece kültürünün tümüyle grotesk gerçekçilik kavramına dayandığını savunur. Bu kavram, fiziksel olarak köklenmiş ve kültürde yerleşmiş bedensel imgelere dayanır. Örnek vermek gerekirse Rabelais'nin eserlerinde bu tür imgelerin benzersiz bir estetiği vardır ve bu imgeler sonraki eserlerden radikal bir şekilde ayrılır. Grotesk gerçekçilikte, fiziksel, toplumsal ve kozmik unsurlar iç içe geçmiştir ve bu bütünlük neşeyle oyuncu bir şekilde verilir. Bu nedenle fiziksel olan pozitiftir; maddesel ve bedensel köklerine bağlı kalırken, kaba ya da vahşi fikirlerle ilişkisi yoktur. Grotesk, gerçekçiliğin temel ilkesi, idealler ya da ruhsal unsurlar gibi kavramların değersiz hale getirilmesi, bunun yerine dünyevi ve bedensel unsurların ön plana çıkarılmasıdır. Örneğin Rabelais'nin “Gargantua” adlı eserinin ana karakteri Gargantua'nın doğumu, yemeği, dışkısı ve cinsel ilişkileri kaba, aşağılayıcı bir dil kullanılarak, ayrı başlıklar halinde anlatılmaktadır. Bunun bir değersizleştirme örneği olduğu düşünülebilir. Bu tür bir dil kullanımı ile halk gülmececinin yani mizah kültürünün temel oluşumunu gerçeklikte aramak gerekmektedir. Grotesk, gerçekçiliğin aşağı bölgeden anladığı ana rahmi yani bereketli bir dünya yatmaktadır (Bahtin, 2005:49). Bahtin, grotesk imgelerin antik dönemde hangi şekilde oluştuğu hakkında ayrıntılı bir açıklama yapmamakla birlikte, zaman içinde gelişip değiştiğini Rabelais'nin çalışmaları üzerinden anlatmıştır. Ortaçağ halklarının mizah kültürüyle büyüyen grotesk imgelem sisteminin de, Rönesans edebiyatında zirve noktasına ulaştığını söylemektedir.

Grotesk, süsleme sanatının bir unsuru olarak gün yüzüne çıkmış ve Raffaello'nun çırakları sayılacak çömezleri tarafından Vatikan'a yapılan

süslemelerde yerini almıştır. Bu süslemeler, antik dönem süresince var olmuş olsa da bir yenilik olarak kabul edilmiştir. Böylece grotesk imgeye ve doğal olarak bu kavrama daha üretken bir alan açılmış ve grotesk imge yapısı zaman ilerledikçe genişlemiştir (Rabelais, 2006). Raffaello grotesk süslemelerde öncül bir rol oynamış, eserlerinde Hıristiyanlığa dair mesajları ve pagan figürleri bir arada kullanmıştır. Bu iki alanı birbirinin baskısı altına sokmamıştır. Bu yöntemiyle izleyiciyi düşünmeye, dinler arasındaki benzerlikleri ve farklılıkları keşfetmeye davet etmiştir. Raffaello'nun çalışmalarında eski ile yeni, gerçek ile hayali ve gerçeklikten uzaklaşmış bir “şey”in varlığından bahsedebilmektedir; çünkü onun çalışmaları gerçekliğe dayalıdır. Oluşan şey gerçekliğe ait değil ama gerçekliğe uzak da değildir. Fakat bu tasarım ve çalışmalar öyle bir noktaya gelmiştir ki artık ne o gerçekliğe aittirler ne de o gerçeklikten çok uzak bir noktaya gitmişlerdir. Yeni, melez bir yeni yapılanma ortaya çıkmıştır (Tüzün, 2010:13).

17. ile 18. yüzyılda grotesk bir edebi tür olarak görülmüş ve halkın gülmece-mizah kültürüyle ilişkisi kesilmiştir. Bu dönemde ritüeller ve halk karnavalları kültüründe bir daralma görülmüştür. Şenlikler resmigeçitlerle sınırlı hale gelmiş, karnavallar ise ailelerin özel yaşamlarının bir parçası olarak kapalı mekânlarda gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Özetlersek, Salihoğlu'nun aktardığına göre bu dönemde grotesk, halk kültürüyle bağını kaybederek bir edebi tür halini almıştır (Salihoğlu, 2019). Yukarıda da belirtildiği gibi, 17. yüzyılda Fransızca sözlüklerde, grotesk kelimesinin sıfat olarak fazlaca bir kullanım ağı bulunduğu tespit edilmiştir. “Grotesk kız” veya tabiri caizse “grotesk görünüm” vb. kullanımları bu zamanda başlamış ve sözcük, mecaz anlamda aşırı, tuhaf, budalaca anlamlarının yanında gülünç, alay konusu ve burlesk karşılığı da kullanılmaya başlanılmıştır. Grotesk edebiyat alanında komik görünümlü kişilerin hal ve davranışlarına vurgu yapmak üzere kullanılmaya başlanılmış olsa da romantik kuramcılarla beraber çirkin ve güzelin beraber kullanılması olarak değerlendirilmiştir. Romantik kuramcılar groteske kendilerinden öncekine göre çok daha geniş ve yaratıcı anlamlar yüklemiştir. Fiorille groteskin boş bir uzamın mekanik olarak doldurulması değil “imgelerin özgür oyunu” olduğunu söylemiştir (akt. Tüzün, 2010: 15). Grotesk kavramı süsleme biçiminden öte bir olgu haline dönüşmüştür. Anlam sınırları genişlemiş ve yazın alanında sıra dışı, fantastik ve ciddi yazıda arzulanan özellikleri

temsil etmeye başlamıştır. Yine bu dönemlerde sıfat olarak değerlendirilmiştir. Sıfat olarak kullanıldığında, gündelik hayatta olmayan ve tuhaf şeyleri işaret etmektedir. Grotesk genellikle gerçekliğin antitezi olarak tasdik edilmiş ve normlardan farklı olan her şey grotesk olarak nitelendirilmiştir.

18. yüzyılda Fransız yazar Denis Diderot, *Commedia dell'Arte*'yi kusursuz fars olarak tanımlamış ve kendine has bir eğlence anlayışı önerdiğini ve rol karakterlerinin Callot'nun grotesklerine benzediğini dile getirmiştir. Karikatür ve *Commedia dell'Arte* arasından böyle bir bağlantı kurulması, grotesk kavramının gelişmesini sağlayacak bir yol açmıştır. Bu bağlamda ele alınarak gülünç sanata vurgu yapıldığında, grotesk sözcüğü tam olarak tanımlayıcı nitelik kazanmıştır. Grotesk, onu bir sanat anlayışı olarak kabul görmeye yönelik tartışmalar devam ederken tarihsel gelişimini devam ettirmiştir. Almanya'nın grotesk tarihçilerinin başında gelen isimlerden Flöge, grotesk olanı komik olanın alt türü olarak değerlendirmiş ve odağına Arlecchino karakterini koymuştur. Komiğin alt türü olarak ele alındığında zararsız görülen grotesk, bilinen başka yerleşik türlerin içerisine sızmaya başladığında ve onları değişime, dönüşüme uğrattığında tehlikeli olarak algılanmaya başlamıştır (Tüzün, 2010:15). Dönemin klasik tiyatro izleyicisinin bilmediği ve alışık olmadığı bir biçim olduğundan, grotesk etkinin yarattığı bilinmezlik hissi o çağdaki izleyiciyi zorlamıştır. Bu bağlamda bakıldığında bu dönemlerde trajikomik, grotesk kavramı ile fazlaca kullanılmaya başlanmıştır. İçinde barındırdığı zıtlıklardan dolayı grotesk ile trajikomedî arasında güçlü bir bağ var olmuştur. Ece Başokur'un Wolfgang Kayser'den aktardığına göre, grotesk tarihsel gelişim bağlamında trajikomedinin tarihine dahildir (Başokur, 2008:20).

18. yüzyılın ikinci yarısında estetik ve edebiyatta düşünce alanında çok mühim bir değişim gerçekleşmiş, Almanya'da Arlekino karakteri etrafında bir edebiyat tartışması başlamıştır. Bu karakter, zamanın tüm dramatik performanslarının, en ciddi olanlarının bile müdavimi olmuştur. Gotsched ve diğer klasikçiler onun "ciddi ve saygın sahne"den atılmasını istemiş, bir süreliğine de başarılı olmuşlardır (Bahtin, 2005: 63).

Bu tartışmanın ötesinde başka bir sorun oluşmuştur. Bir ilke sorunu olan, "kutsal olanın" isteklerine karşılık vermeyen groteskin sanat kavramı olarak kabul görüp göremeyeceği meselesitartışmalar yaratmıştır. Bu süre içerisinde groteskin

gerçek hayatla bağlantısı ve estetik bir biçim olup olmadığı tartışmaları da başlamıştır. İlk başlarda süsleme sanatına ilişkin teknik bir terim olan grotesk kelimesi, birkaç yüzyıl içerisinde içeriği değişerek bir yapıyı gösteren estetik bir kategoriye, izleyene özel bir anlam ifade eden bir kelimeye dönüşmeye başlamıştır. Groteskin estetik olup olmadığı tartışmalarının başında karikatür sanatıyla ilişkisi vardır, fakat bu tartışmanın detayları konumuza bir katkı sunmayacağından açıklanmayacaktır. Yukarıda groteskin tarihsel süreci açıklanırken bu konuda bilgi verilmiştir. Kısaca karikatür sanatı, estetiğin temeli olarak görülen güzel doğanın yani ideal olanı tehlikeye attığı konusunda tartışmalara sebep olmuştur.

Tiyatroda grotesk kavramının kullanımı konusu, “Tiyatroda Grotesk” başlığı altında tekrar ele alınacaktır. Groteskin tarihsel süreci içerisinde, akışa faydalı olacağı düşüncesiyle 18. yüzyıla kısaca değinilmiştir. Sözü edilen başlıkta, grotesk ve grotesk unsurlarından, nasıl ve kimler tarafından ele alındığından bu çalışmanın sınırları doğrultusunda bahsedilecektir. Salihoğlu'nun (2019) aktardığı üzere, grotesk kavramının tanımına ilk kez Kayser'in 1957 yılında yayımlanan “Sanat ve Edebiyat” isimli eserinde karşılaşmaktayız. Kayser'e göre grotesk olumsuz bir kavramdır; ihtişamı, yaşanan dünyanın yabancı, soğuk ve uzak durumunu göstermesinden kaynaklanır. Grotesk yasak veya dile getirilmeyen imgeler, korkunç durumlar ve gülünç olanın birleşiminden doğar. Dünyanın doğasına yabancı olma veya dünyanın yabancılığı en önemli temel özelliklerindedir. 19. yüzyılda Ruskin ile Hugo gibi yazarlar da bu kavrama ve özelliklerine vurgu yapıp groteskin kaba saba komiklik ve soytarıllık içeriğinin yanında rahatsız edici durumuna da dikkat çekmişlerdir. Ruskin'e göre grotesk, iğrenç ve gülünç olanın birleşimidir (Salihoğlu, 2019:53). Bu iğrençlik asil insanların elinde mükemmel duruma gelecektir. Tespitlerini yaparken kavramı dinsel bir bakış açısı olarak niteleyen Ruskin, groteskin soyluluk ile alçaklık, ruh ile günah, Tanrı ile insan arasındaki çelişkinin ifadesi olduğunu söylemiştir. Ruskin doğada grotesk unsurların var olduğu görüşüne karşı çıkarak, groteskin sanatsal bir olgu olduğunu kabul etmiştir. Grotesk sanat yapıtlarında hem gülünç hem de dehşetli olanın bulunması gerektiğini vurgulamıştır (Tüzün, 2010:16). Ruskin'e göre ortaçağ ile Rönesans sanatında groteskin temel ögesi, kendisini çevreleyen dünyanın dehşet yükünün altında ezilen insandır. İnsan aynı zamanda yarattığı “yüce ile bayağı, günah ile masum, acıklı ile gülünç” gibi karşıtlıklarla

yüzleşir ve bu yüzleşmenin doğurduğu aydınlanmayla kendisinin tüm korkuların kaynağı olduğunu anlar. Bu da bireydeki uyumsuzluk duygusunun kaynağını oluşturur ve yabancılaşmaya neden olur. Bu bağlamda Ruskin'in anlayışında groteskin temeli, uyumsuzluk duygusundan kaynaklanan yabancılaşma olgusuna dayanmaktadır (Salihoğlu, 2019:53).

Victor Hugo ise yaptığı açıklamada romantik edebiyat diline başvurmuştur. Hugo'ya göre ideal yaratılışın dışında insanların tuhaf, çirkin ve hayvansı yanları bulunmaktadır. Grotesk olan fantastik ile değil gerçekle bağlantılıdır. Gerçek ve yüce olanın yanında insanın iğrenç ve tiksindirici olan hayvansı tarafından da bahsedilmelidir. Hugo groteski, doğayla benzerlik sağladığı ve dramın diyalektik rolüne uygun olduğu için drama uygun bulmuştur. Doğada acı ve gülünç dip dibedir ve güzel ile çirkinin, acıklı ile komiğin groteskte bir araya gelmesi de buna uygundur. Grotesk, karşıtlıkları barındırdığından dolayı oyuna renk ve canlılık sağlamakta, oyunu tekdüze olmaktan kurtarmaktadır. Ayrıca grotesk ögesi güzel, arı ve yüce olanın daha görkemli görünmesini, bizim ona daha taze ve belirgin bir görüşle yaklaşmamızı sağlamaktadır (Şener, 2010:156). Bu bağlamda grotesk, can bulduğu dönemlerdeki kurullarla karşıtlık içerisindedir.

20. yüzyılda Mihail Bahtin ile Wolfgang Kayser, grotesk kavramı üzerine çalışan yetkin kuramcılar olmuştur. Kayser daha çok Alman romantiklere yoğunlaşarak çalışmasını yürütmüş, grotesk kavramının ürkütücü yani korkutucu tarafına dikkat çekmiştir. Kayser'e göre grotesk, yabancılaşmış bir dünyadır:

- “Bu dünyanın grotesk olabilmesi için birdenbire değişen, yabancılaşan kendi dünyamız, yani tanıdık bir dünya olması gerekir... Yabancılaşmayı sağlayan güçlerin kimliği meçhuldür. Bu güçleri adlandırabildiğimiz anda, grotesk büyük ölçüde etkisini yitirir.” (Yanıkaya, 2003:33-34).

Mantıkla açıklanabilen bir durumda groteskin varlığından söz etmenin mümkün olmadığını ifade eden Kayser, groteskin varlığının, ötekinin alanında var olmasıyla mümkün olduğunu savunmuştur. Ona göre grotesk akıl dışı ve saçmadır; şeytana, kötüye ve günaha ait olan her şeyi barındırır. En görünen özelliği uzaklaşmış, yabancı bir dünya algısına sahip olmasıdır. Bu dünyaya dışarıdan baktığında masalsi bir dünya olarak algılanması, kişinin bakışına bağlı olarak birden

yabancı ve dolayısıyla saçma bir duruma dönüşür. Bu durumda beklenmeyen ve aniden oluşan durumlar, groteskin ana öğelerini oluşturur. Bu bağlamda beklenmedik yani ani durum karşısında kişinin yaşadığı yabancılaşma, mekanik ile gerçek olmayan dünya idraki grotesk etkiyi destekler. Uyumsuzluk, gerçeğe uzak durumda olan masalsı bir dünya algısı, saçma ile yabancılaşma durumunu doğurmaktadır. İnsanı mekanik bir figüre dönüştüren maskeler, otomatik hareketler, kuklalar bu etkiyi yaratan grotesk motiflerdir (Salihoğlu: 2019:53). Durum içerisinde anda yaşanan gerginlik bu motifleri yaratmaktadır.

Kayser mantık çerçevesine dayanacak verilerle groteskten söz etmenin imkânsız olacağını savunmuştur. Bu bağlamda onun fikirlerini geliştirmek için başvurduğu Freud'a bir göz atmak yerinde olacaktır. Grotesk olanın korkutucu tarafıyla bağdaştırılan bir kavram da "tekinsizlik"tir. Tüzün'ün aktardığına göre, Freud'un 1919 yılında yayımlanan bir yazısında bu durum, korkunun kaynağı olarak tanımlanmıştır. Freud bu kavramı bastırılmış olanın geri dönüşü olarak açıklar. Bastırılmış olanın dönmesi, kendine özgü bir biçimi olmayan, yabancılaşmış, korku ve endişenin meydana geldiği bir belirsizlik oluşturmaktadır. Freud bu yabancılaşmayı ikiz kavramıyla bağdaştırmıştır. Bu durum, dinleri yıkılan tanrıların sonradan şeytana dönüşmesi olarak düşünülebilir. Tekinsiz olan kendisiyle beraber belirsizliği de getirmektedir. Tıpkı M. Selly'nin Frankenstein'ı gibi... Frankenstein ne insan ne canavar, ne iyi ne de kötüdür. Ne olduğu bilinmeyen bir canlıya sadece "yabancı" adı verilmiştir, fakat tam olarak bir yabancı değildir o. Hem bilinen hem de tanınmayan bir canlı haline gelmiştir. Yaratıcısı tarafından sürgün edilen yabancı, kiniyle beraber yaratıcısına geri döner. Bu, aslının yerine geçen bir canavardır; yani Freud'un ikiz kavramı üzerinden düşünüldüğünde bir ikizdir. Hem ilkini anımsattığı hem de o olmadığı için, tam da Kayser'in bahsettiği gibi bir "yabancı" dır (Tüzün, 2010: 18).

Kısaca özetlemek gerekirse Bahtin'e göre grotesk gerçeklik bir itibarsızlaştırma değildir. Var olan düzeni yıkmaktır. Yüce, ulu, somut, estetik ve ideal olanları alçaltıp aşağılamadır. Kayser'e göre ise grotesk olumsuz bir kavramdır. Yabancılaşmış, soğuk ve yabancı bir dünyadır.

1. Groteskin Bileşenleri ve Teknikleri

Grotesk kavramı uygulandığı bütün sanat türlerinde yeni bir dünya yaratılmasını zorunlu kılar. Grotesk dünyanın kurulması için eser “yabancılaşma” ve “yabancılaştırma”nın temel unsurlarını barındırmalıdır. Yabancılaşmanın gerçekleştirilebilmesi ve grotesk dünyanın kurulması için ise mevcut dünyanın kullanılması zorunludur. Aynı zamanda grotesk bir figür tek başına, bir yapıtı grotesk olarak nitelendirmek için yeterli değildir. Bu sebeple eserlerinde grotesk öğelerine yer veren sanatçılar farklı yüzey ve biçimlerle oynamanın, değiştirmenin dışında yabancılaştırma yöntemiyle çarpıtmanın mümkün olduğu dünyalar yaratmışlardır. Wolfgang Kayser’e göre grotesk dünya “yabancılaşmış bir dünya”dır (Kayser, 1981:37). Bu yabancılaşmış dünya bizim dünyamızdır. Onu fantezi dünyadan ayıran da budur. Fantezide tamimiyle yabancı bir dünya vardır. Groteskte ise bizim dünyamızla iç içe bir dünya kurulur, yani büsbütün ayrı ve sıfırdan yaratılan bir dünya söz konusu değildir.

Grotesk dünya, karşıtlıkların ve bunun sonucu olarak da çatışmaların var olduğu bir alandır. Karşıt olanların çatışması yıkıcı değildir. Tam aksine karşıtlıklar arasındaki çatışma iyi, yararlı ve üretkendir. Grotesk dünya tam bu çatışmanın orta yerinde bulunur ve taraf tutmaz; kazananı ya da kaybedeni yoktur yani nötrdür.

a. İki Uçluluk

Grotesk dünya karşıtlıklar içinde var olan bir dünyadır. Groteski yaratan en önemli unsur bir yanıyla gülünç, diğer yanıyla korkunçtur; dolayısıyla grotesk dünya bir yandan eğlenceli diğer yandan da korkutucudur, iki uçluluk onda iç içedir. Bu karşıtlık zaman zaman çatışmalı bir hikâyeye içinde, yaratıcı bir birliktelik için iç içe geçer. Bir yandan tekin ile tekinsiz, diğer yandan korkunç ile gülünç arasındaki karşıtlık groteskte hiçbir şeyin istenen şekilde net olmadığını gösterir. Hiçbir şey ne tamamen bir bütündür ne de büsbütün ayrıdır.

Bu alanda çalışan bazı kuramcılar ve araştırmacılar, groteskin tek yöne indirgenerek incelenemeyeceği kanısına varmışlardır. Bunda hareketle de groteski özellikle bir tarafı, yani gülünç ya da korkutucu tarafı seçerek anlamlandırmaya çalışmanın anlamsız olduğunu düşünmüşlerdir. Tam tersi şekilde Johann Fischart, Karl Friedrich Flögel gibi kimi araştırmacılar groteski anlamlandırmak için gülünç ya da korkunç olana indirgemiş ve bu unsurlar üzerinden bir grotesk ilişkisi

kurmuşlardır. Diğer taraftan kimi kuramcılar ise groteskin belirsizliğinin fazla oluşunu tehditkâr bularak azaltma yoluna gitmiştir.

Grotesk kavramı mizah ve korkuyu tanıdık ve tuhaf olanla birleştiren, yerleşik kategoriler ve değerlerden bir kopuş yaratan iki ucu keskin bir yapıyla karakterize edilir. Bu, akıl ve delilik, gerçeklik ve fantezi, gülünçlük ve korku gibi geleneksel ayrımların durumun karmaşıklığını yakalayamadığı kaotik bir manzaraya yol açar.

Geleneksel kategorilere ve ayrımlara dayanan klasik sanat ve alımlamada, bu kavramların birlikte kullanılması yerleşik anlamları yok ettiğinden groteskin karmaşıklığına yeterince değinemez. Bu nedenle grotesk üsluptaki yeni üretimleri anlamak için klasik ölçütlere güvenmek yerine yeni grotesk dünyayı kendi terimleri ve dili üzerinden incelemek gerekir.

Grotesk sadece hiciv amaçlı kullanılırsa ve iki kutupluluğu göz ardı edilirse grotesk imgelem gücünü kaybeder ve imgenin pozitif kutbu karşıt değerleriyle birlikte zayıflar, grotesk imgenin kaybolmasına yol açar. Diğer bir deyişle groteskin etkisi mizah ile korkuyu, tanıdık ile yabancıyı, olumlu ile olumsuzu dengeleyebilmesinde yatar ve bu denge bozulduğunda söz konusu etki de kaybedilir.

Groteskin doğasında var olan iki uçluluk, trajikomedî türüyle arasında yakın bir ilişki kurulmasına yol açmıştır. Bu türde, komedi ve trajedi arasındaki geleneksel ayrımlar net değildir; bu da hem karmaşık hem de biçimsiz olan yeni bir forma yol açar. Trajikomedî bağlamında ayrılmaz hale geldikleri için komediyi veya trajediyi tek başına ele almak artık mümkün değildir.

Trajikomedî, trajedi ve komediyi harmanladığında, geleneksel sınıflandırmaya meydan okuyan özgün bir drama biçimi yaratmıştır. Türlerin bu karışımı, karşıt duygular ile büyüleyici ve rahatsız edici, izleyiciler arasında karmaşık bir etkileşim oluşturan grotesk öğeler üretir. Nihayetinde bu tür, insan deneyiminin hem komik hem de üzücü olan tarafını gösterir.

Doğasında var olan ikilik, groteski trajikomedîye bağlayarak, birbirinden farklı olan bu türlerin yeni bir biçimde kaynaşmasına yol açmıştır. Bir trajikomedîde ne komedi ne de trajedi tek başınadır, bu da geleneksel dramatik sınıflandırmalara ilişkin bir belirsizliğin oluşmasıyla sonuçlanır. Trajikomedinin mantıksal sınırları

koruduğunu, groteskin ise bu sınırları bozduğunu savunan Karl S. Guthke gibi bazı isimler trajikomediyi ile groteskin ayrılmasını savunurken, tam tersi olarak Thomas Mann gibi yazarlar groteskin, trajikomedinin özgün biçimi olduğu düşüncesindedir. Guthke'ye göre, trajikomediyi statükoyu güçlendiren bir yapıyken, grotesk de geride önemli bir şey bırakma riskiyle birlikte onu ortadan kaldırma potansiyeline sahiptir. "Grotesk, insan kavrayışıyla, olası anlamlarını aydınlatacak ve netleştirecek bütün entelektüel çabaları reddeden, genellikle kozmik boyutta bir uyumsuzluk görüntüsüdür." (Guthke: s.73,1966).

Tanıdık ve tekinsiz, grotesk bağlamında Freud'un "unheimlich" (tekinsiz) kavramını çağrıştıran çok önemli bir ikiliği temsil eder. Groteskte, tanıdık olanın şekilsiz bir şeye dönüşmesi onu tekinsiz kılar, bu groteskin kolay ayırt ve kategorize edilmesini zorlaştırır. Tanımayı tetikler, ancak keskinlikten yoksundur, izleyicinin kafasını karıştırır ve gördüklerini kelimelere dökmeyi zorlaştırır.

Mihail Bahtin iki uçluluğun groteskte yarattığı gerilimi etkileyici bulur. Konsepti, neşe ve korku, aşinalık ve tuhaflık, yaşam ve ölüm gibi karşıt güçlerin çarpıştığı ve yaratıcı bir süreç oluşturabilecek ve değişimi başlatabilecek bir çatışmaya yol açtığı karnaval bağlamında araştırır. Karnaval sırasında yerleşik tüm değerler otoritelerinden sıyrılır, alaya alınır ve sonunda yıkılır. Bahtin groteskin mizahi yönünü vurgulayarak, yılgının veya korkunun absürt ve komik olana dönüştürülebileceğini savunur.

Grotesk geleneksel muhakemeyi alt üst ettiği için sıklıkla paradoksla bağlantılıdır. Paradoks, karşıt terimleri aynı anda onaylayarak kendisiyle çelişen dilsel bir araçtır. Benzer şekilde, groteskte içkin olan iki kutupluluk, mantıksal açıklamalara meydan okuyan antitezlerin bir arada var oluşunu vurgular. Bu karşıtlıklar rasyonalize edilmeye çalışıldığında grotesk durum ortadan kalkar ve iki kutupluluğun groteskin temel bileşenlerinden birini oluşturduğu ortaya çıkar.

b. Çok Dillilik

Grotesk, biçimden yoksun ve henüz somutlaşmamış olanı ifade eder; dolayısıyla grotesk olarak algılanan şeyler isimlendirildiklerinde veya tanımlandıklarında groteskliklerini yitirirler. Groteskin kullandığı dil de bu akışkanlığı ve sınırları aşmayı somutlaştırır ve sınırsız dönüşümü ifade eder. Grotesk,

gerçekliğin gizli ve keşfedilmemiş yönlerini ortaya çıkarma kapasitesi bakımından önemli bir edebi ve sanatsal değer taşır. Dünyaya alternatif bir bakış açısı sunarak varoluşun “diğer” tarafını ortaya çıkarır.

Grotesk tek bir anlama karşılık gelmediği gibi dilin sayısız değişiminde ve “öteki” anlamını göstermesinde güçlü bir anlam ifade eder. Yuri Lotman en istisnai grotesk eserlerin tarihin kenarlarından çıktığını öne sürer. “Sınır durumları”nı, özellikle bir patlamaya hazırlanırken ve ardından tamamen farklı bir sisteme “sıçramaya” hazırlanırken, artan bir dil belirsizliğiyle işaretlenen durumlar olarak tanımlar. (Lotman, 1997: 53) Lotman’ın karakterizasyonu, bir “oluş” süreci olarak grotesk kavramıyla uyumludur. Benzer şekilde, Bahtin için karnaval bir eşik durumunu, yani uçlarda olma dönemini ifade eder. Bahtin karnaval dilinin grotesk dili şekillendirmede çok önemli bir rol oynadığını ileri sürer. Karnaval, sosyal dillerin maskesinin düştüğü ve birden çok bağlamın tek bir söz eyleminde çarpışmasıyla bir diyalogun başladığı, bir zaman ve mekân işlevi görür (Bahtin, 2001: 237).

Edebiyatta ise grotesk dil kelimelerin bir alandan diğerine aktarılması ve kullanılmasından doğar. Bu, onu kullanıldığı yapılara sürekli meydan okuyan çok dilli bir olgu haline getirir. Dil hem fiziksel hem de mecazi olarak yer değiştirir ve “tekinsiz bir dile” yol açar. Bu kavramı daha iyi anlamak için Deleuze ve Guattari’nin Kafka’nın “minör edebiyatı” üzerine çalışmaları önemlidir. Minör edebiyat hem anadilleri hem de azınlık dillerini genel dil yapısı içinde birleştirerek yeni bir dil oluşturur. Özgün bağlamından koparılan sözcük ve işaretler bu edebiyatın temel yapı taşları haline gelir. Grotesk, minör edebiyat gibi imgeleri ve işaretleri bağlamından koparır ve izleyiciye evsiz bir tavırla sunar. Deleuze ve Guattari’nin Kafka üzerine çalışmalarında keşfedilen bu minör edebiyat kavramı, grotesk edebiyat bağlamında “tekinsiz bir dil” fikrini anlamaya yardımcı olur. Bu temel yapı taşları olarak hizmet eden bağlamdan çıkarılan kelimeler ve işaretlerle, yerinden edilmiş ve yerinde olmayan bir dille sonuçlanır. Bağlamdan bu kopukluk, izleyicinin rahatsız edici bir yaşamın ortasında bırakıldığı tekinsiz bir alan yaratır. Aynı şekilde grotesk, imgeleri ve işaretleri orijinal bağlamlarından uzaklaştırarak izleyicide bir evsizlik ve yönelim bozukluğu duygusu uyandırır (Deleuze, Guattari, 2000: 25-42).

Grotesk çok dilli dil, alıcının anlamasını zorlaştırmak için dil sürçmeleri kullanır. Alıcının algıladığı dil aniden bozulur, bu da onun her zamanki dil merkezli dünyalarında onu yorumlamasını zorlaştırır. Bir zamanlar tanıdık bulduğu dil artık ona yabancı ve rahatsız edici gelir.

Yazarlar sözcükler ve anlamları arasında bir karşıtlık veya kopukluk yaratmak için genellikle yeni sözcükler sunar ya da ilgisiz alanlardan sözcükler kullanır. Bu kelimeler orijinal bağlamından çıkarılıp yeni bir bağlama yerleştirildiğinde, o yeni bağlamda hiyerarşik olmayan bir düzene işaret edebilir. Teknik bağlamından koparılmış kelimelerin okurları anlamlarını yeniden yorumlamaya davet ettiği ve Nero'nun altın evinin kalıntılarını keşfetmeye benzer bir yönelim bozukluğu hissi yarattığı birçok örnek, Rabelais'nin eseri Gargantua'da görülebilir.

Süsleme sanatında olduğu gibi dilde de sözcükler arasındaki sınırlar bulanıklaşır. Görünüşte farklı kelimelerin kullanımı grotesk bir dilin yaratılmasına yol açar. Metaforların yetersiz kaldığı ve açık imaların iletilmesi gereken yerlerde metonimler kullanılır.

Grotesk dilde yurtsuzluk kavramına iki açıdan bakılabilir: Birincisi çok dilli karnaval yüzü, ikincisi ise afazi veya anlam veya sözdizimi iletemeyen kekemelikle karakterize edilir. Grotesk dil, yıkıcı ve uyumsuz görünebilirken, aynı zamanda yeni yaratım biçimlerine ilham verme potansiyeline de sahiptir. Bununla birlikte bu sürekli dönüşüm bir tür deformasyon veya sapmayla sonuçlanabilir. Bahtin'in öne sürdüğü gibi grotesk, sürekli değişen ve birbirini değiştiren formlarla bir metamorfozu zorunlu kılar. Bu durum, yeni biçimler ortaya çıksa bile bir eksiklik duygusuna yol açar. Groteskte dönüşüm gerçekleşir ancak ilk durum hâlâ belirginken eksiklik fark edilir. Öte yandan, biçim tamamlanırsa grotesk ortadan kalkar.

Grotesk dil, anlamdan bağımsız komik bir ses jestini yakalayan farklı bir kelime dağarcığına sahiptir. Seçilen kelimeler anlamsal olarak ilişkili değildir ancak sesleri için seçilir. Anlamsız kelimeler belli bir ahenk yaratmak için basitçe bir araya getirilebilir. Odak noktası, kukla diline benzeyen konuşma ve akustiktir. Sürekli kesintiye uğrayan ve değiştirilen, görkemli bir anlatıma sahip bir dil söz konusudur. Teğetsel kullanımlar her an ortaya çıkabilir ve anlamlandırma sürecini her an yıkıma

açık hale getirir. Grotesk dil, özünde mutlak gerçekliğin olmadığı ve sınırların aşıldığı durumlarda ortaya çıkan melezleşmiş bir dildir. Bu dil muammalı, son derece anımsatıcı ve canlı görüntüler üretir.

c. İhlal

Grotesk, zihnin varsayımlarına ve inançlarına meydan okuyarak yerleşik normları ve gelenekleri yıkmak ve bunlara meydan okumak için benzersiz bir yeteneğe sahiptir. Dünyanın hâkim olan düzenini yıkıcı ve anarşik bir tavırla şiddetle reddeden güçlü bir muhalif gücü temsil eder. İkili karşıtlıklara ve ihlallere dayanan bir “mantıksal yapı” kullanan grotesk, gelenekselin sınırlamalarını ve eksikliklerini teşhir eder. Belirsiz doğası, yerleşik bilgi ve anlayışın sınırlarını bulanıklaştırmaya devam edeceğini gösterir.

Romantik dönem boyunca grotesk üzerine çalışan akademisyenler onu Aydınlanma'nın rasyonalitesine ve mantığına karşı bir güç olarak gördüler. Groteskin karmaşıklığının bir yaratıcı ifade biçimi olduğunu düşündüler ve onu Aydınlanma düşüncesinin kısıtlamalarından kurtulmanın bir yolu olarak kullandılar. Özünde bu, grotesk aydınlanmanın yerleşik normlarına ve sınırlarına meydan okuyan, yeni fikirlerin ve düşünme biçimlerinin yolunu açan bir güçtü. Groteskin gücü, yıkım, parçalama ve yeniden inşa yoluyla geleneğin sınırlarını zorlayan yapıtlarda belirgindir.

Grotesk, büyük ölçüde toplumsal normları ve beklentileri ihlal etmeye dayanan sanatsal bir tekniktir. Yerleşik gelenekleri, imgeleri ve kuralları çarpıttığı, alt üst ettiği ve abarttığı için yaratıcılığını biçim, ahlak veya tabu açısından ihlal eyleminden alır. Özünde, grotesk olan her yerde bir parçalanma unsuru, sınırları zorlama ve insan zekâsı ile algısına bir meydan okuma vardır. Grotesk öncelikle değişime ve yeniliğe dirençli yerleşik formlar ve zorlu yerleşik formlarla ilgilidir. Bunun nedeni, formların tipik olarak kendi içlerinde tam ve mükemmel olarak görülmesidir. Öte yandan içerik, dönüşüm ve evrime çok daha açıktır. İçerik sürekli değişime uğradığında, kendisi için yeni formlar oluşturmaya çalışır. Form ve içerik arasındaki çatışma çözülmediğinde ve bir dönüşüm süreci belirdiğinde grotesk ön plana çıkar. Dönüşüm tamamlandığında, grotesk kaybolur; en çok bu dönüşüm sırasında ortaya çıkan amorf yapılarda fark edilir ve kolayca anlaşılabilir bir biçimde

ifade edilemez. Bunun nedeni, zihnin sözleşmelerinin groteskte meydan okunması ve yükseltilmesidir.

Grotesk yerleşik formların parçalanmaya veya dönüşmeye başladığı anı temsil eder. Anne ve çocuk bir birlik halindedir, ancak tek bir form oluşturmak için bir araya gelen iki farklı formdur. Bu her iki formun sınırlarının zorlandığı bir geçiş ve metamorfoz anıdır. Sonuç olarak, grotesk biçimsiz olarak kabul edilir.

Yukarıda tarif edilen durum genellikle eksiktir ve bu geçiş aşamasında grotesk ortaya çıkabilir. Grotesk, yeni bir form veya norm henüz eskisini tam olarak değiştirmedikçe ortaya çıkar, bu da iki formun bir dönüşüm durumunda bir arada bulunduğu bir durumla sonuçlanır. Dönüşüm tamamlandıktan ve yeni form tanımlandıktan sonra, grotesk kaybolur. Bu, groteskin ortaya çıkması için koşulları yaratan metamorfozun belli belirsiz durumudur.

Bahtin, grotesk imgenin doğumdan ölüme, büyümeye kadar eksik bir metamorfozu temsil eden dönüşümde bir fenomen yakaladığına inanmıştır (Bahtin: 25, 2001). Ortaçağda gösteriler, hepsi aynı anda sahnede gösterilen cennet ve cehennem, doğum ve ölüm tasvirleri içerir. Rönesans döneminde ise zaman algısı ve grotesk görüntülerin doğası değişmiştir. Bahtin'e göre vücudun grotesk görüntüsünün temel eğilimi, biri doğumda ölmekte olan iki bedeni, biri doğururken, diğeri ise yeniden canlandırılır ve doğar. Bedenin bu algısı, nesneyi itibarsızlaştırmak ve yok etmek amacıyla hakaret, lanet ve küfrün temelini oluşturur. Bahtin, modern zamanlarda küfrün, vücudun alt kısımlarında bir nesneyi itibarsızlaştırma veya yok etme ile aynı düzeyde etkiye sahip olmayan, yalnızca sözlü bir ifade biçimi olduğunu öne sürer. Rönesans'ta, vücut algısı tam ve kendi kendine yeterli bir bireyselliğe ve "güzelin estetiği" kavramına doğru kaymış ve dışlanmış grotesk gerçekçilik beden bu algısının kademeli olarak kaybolmasını sağlamıştır. Bahtin, romantizmle beraber groteskin hem nesnel hem de öznel bir dünya görüşünü yansıttığı fikrindedir. Ona göre halk kültüründeki grotesk, korku ve ciddiyetin neşeli bir parodisi olmakla birlikte, romantizmdeki grotesk genellikle korkuyu ifade eder ve bu korkuyu okura geçirmeyi amaçlar. Romantizmde grotesk bireyselliğin kasvetli ve trajik bir temsili olmaya dönüşür. Bahtin'e göre, karnaval geleneğinin önemli bir parçası olan maskenin kökleri, antik ritüellerin ve gösterilerin temel bir özelliği olan "gerçeklik ve imgenin özgül karşılıklı ilişkisi"ne dayanır. Parodi, karikatür ve mizahi jestlerin

tümü maskeden türetilmiştir ve bu, groteskin özünü açığa çıkarır. Bununla birlikte romantik groteskte maske, gizlilik ve rahatsız edici bir boşluk duygusunun sembolü olarak hizmet eder.

Grotesk kullanan edebi eserler sürekli olarak akıttadır ve mantıksal yapılandırmada tüm girişimlere direnir, onları reddeder. Grotesk, formun belirli yönlerinin deformasyonu, abartı veya azaltılması yoluyla ortaya çıkar. Boris Eichenbaum önemsiz olanı vurgulamayı ve önemli, görünüşte uyumsuz unsurları birleştirmeyi, anlatının odağını değiştirmeyi içeren “grotesk düzenleyim tekniği”ni geliştirmiştir. Bu teknik, önemsiz olanı büyütmeyi, önemli olanı azaltmayı ve görünüşte uyumsuz unsurları bir araya getirmeyi içerir. Anlatının vurgusu sürekli olarak değiştirilir ve anlamsız kelime kombinasyonlarını gizlemek için mantıklı ve kesin bir sözdizimi kullanılır.

Grotesk sadece formun ihlalini içermekle kalmaz, normların ve tabuların ihlalini de kapsar. Groteskin norm ve tabu ihlallerinden bahsetmeden önce, normlar ve tabu kavramlarını anlamak önemlidir. Norm, kabul edilmiş bir standart veya çoğu insanın hemfikir olduğu şeyleri yapma ya da davranma biçimini ifade eder. Bu normlar, mevcut düzeni korumak için değişime karşı olan sosyal yaşam tarafından sürekli olarak tutulmuştur. Tabu kavramını anlamak için Sigmund Freud’un “Totem ve Tabu” (1913) adlı metni değerli bilgiler sağlar. Freud tabuyu iki çelişkili anlam olarak tanımlar; bir yandan kutsal veya kutsallaştırılmış düşünceyle diğer yandan tehlikeli, yasak veya kirli olarak kabul edilenle ilişkilendirir. Tabu yasaklar yoluyla ifade edilir ve genellikle “kutsal korku” duygusuyla bağlantılıdır. Bu yasaklar tipik olarak insanlara zevk veren ve fiziksel kısıtlamalar içeren şeyler etrafında döner. Bu nedenle tabu hem olağanüstü kutsallığı hem de tehlikeyi, kirliliği ve gizemi ifade eden karmaşık bir kavramdır.

Modern toplum genellikle bedeni tabu konusu olarak görür. Bize bir tabuyu hatırlatan ve onunla zihinsel bağ kuran her şey, sanki fiziksel olarak dokunulmuş gibi yasaklanır. Bir tabudan bahsettiğimizde hem kutsal hem de tehlikeli ve kirli bir şeyi kastederiz. Tam tersi olarak Bahtin, grotesk görüntülerde bedeninin ve fizikselliklerinin sıklıkla göz ardı edilen olumlu niteliklere sahip olduğunu savunur. Toplum, bedeni tabu olarak görme eğilimindedir, ancak Bahtin karnavalların sosyal normların baskısının kaldırıldığı bir alan sağladığını ve bedensel ifadeye vesile olduğunu

vurgulamıştır. Karnavallar, sosyal normları ve baskılayıcı tabuları kırarak toplumun bastırılmış yönlerini düşünmenin ve ele almanın bir yolunu sunar.

- “Sıradan yani karnavalesk olmayan yaşamın yapısı ve düzenini belirleyen yasalar, yasaklar ve kısıtlamalar, karnaval boyunca askıya alınır: Askıya alınanların başında da hiyerarşik yapı ve bu yapıyla bağlantılı tüm korkutup sindirme, hürmet, dindarlık ve adabımuâşeret biçimleri gelir; yani sosyo-hiyerarşik eşitsizlikten veya insanlar arasındaki (yaş da dahil olmak üzere) herhangi başka bir eşitsizlik biçiminden kaynaklanan her şey. İnsanlar arasındaki tüm mesafeler askıya alınır ve özel bir karnaval kategorisi yürürlüğe girer: İnsanlar arasında özgür ve içli dışlı, teklifsiz, samimi, sıcak bir temas.” (Bahtin, 2001:238).

Karnaval sırasında sosyal normların ve sözleşmelerin kasıtlı ihlali söz konusudur. Bu, amaçlanan kullanımları dışında amaçlar için nesnelere ve tutumların kullanımında belirgindir. Kutsal nesnelere bile bu yer değiştirmeden kurtulamaz. Karnaval, yüksek kültür ve alt kültür arasındaki sınırları yıkmak için kahkaha ve mizah kullanılarak bir direniş ve isyan bölgesi haline gelir. Egemen gücün karnavala izin verdiği görülse de kutsalla alay etme ve değiştirme eylemi, kutsal inançlara sahip olanlar üzerinde şok edici bir etkiye sahip olabilir. Bununla birlikte, bu aynı zamanda marjinal seslere kendilerini ifade etme ve baskın kültüre meydan okuma fırsatı sağlar. Edebiyattaki karnaval ruhu, karnaval şenliklerine benzer bir model izleyerek, sıradan ve geleneksel kabul edilen her şeyi ortadan kaldırmaya çalışır. Literatürde, yeni bir şeyin ortaya çıkması için mevcut sınırlamaların ötesine geçmek çok önemlidir. Eski, karnaval ruhunu ve ona eşlik eden groteski aşarak edebiyatta yeni formların yaratılması olasılığını açar. Dahası, literatürde grotesk, özellikle aşırı biçimlerinde, geleneksel edebi dilde önemli bir bozulmayı temsil eder. İzin verilen sınırları aşarak, temelde edebi “norm”a meydan okur ve parodiyi bunu yapmanın bir aracı olarak kullanır.

Parodi, başkasının sözlerini veya işlerini taklit etme ve dönüştürme eylemini ifade eder. Literatürde, başka bir metinle alay eden, yeni bir çalışma için materyal oluşturmak üzere yeniden yapılandırılan bir metin biçimini alır. Bu, mevcut bir kurgunun başka bir kurgu için malzeme olarak kullanılmasını içerir. Sonuç olarak, parodisi yapılan ana metin veya söylem yavaş yavaş uzaklaşarak bir kaosa ve anlam

eksikliğine yol açar. Bunun bir örneği, kutsal metinlerin eğlenceli ve saygısız bir şekilde gerçekleştirildiği Rabelais'nin Gargantua'sında görülür. Kutsal ve önemli kabul edilen her şeyle oynamayı ve alay etmeyi içeren bu tür, Bahtin'in "grotesk parodi" olarak adlandırdığı türdür. 20. yüzyılda parodinin kullanımı bazı değişikliklere uğramıştır. Parodi metinlerde parodiye konu oluyordu ve anlam sürekli değişmeye devam ederek orijinal metinden uzaklaşmaya neden oluyordu. Bu eğilim, nihayetinde anlamın olmadığı bir anlamsal bozukluk durumuyla sonuçlanmıştır. Bu durum orijinal metin ve parodi metni arasında önemli bir boşluk yaratmıştır, bu da palimpsest tekniğinin kullanılmasını işaret eder. Groteske bir palimpsest olarak bakmak, klasik metinler yerine kutsal metinlerin, tabuların ve yasakların işlendiği farklı bir yoruma yol açabilir.

Karnavalları günümüz dünyasıyla alay etmek ve bu çağı aşağılamak için kullanmak uçarılık gibi görünebilir ama aslında önemli bir meseledir. Grotesk olanı sergilemek, mevcut dünyanın sınırlarının ötesinde alternatif bir gerçeklik ihtimalini açığa çıkarır. Grotesk olanın karnavallar aracılığıyla sergilenmesi, insanların algısını anlaşılır olanın ötesine genişletme gücü verir. Mevcut dünyayı yabancı ve uzak bir şeye dönüştürerek, sınırlamaların ve kısıtlamaların olmadığı alternatif bir dünyadan bahsetme olasılığını doğurur. Bu, karnaval ruhunun hüküm sürdüğü groteskin alanıdır.

Grotesk, önemini ihlal ettiği dünyadan alır. Önemi ise ihlalin derecesine göre değişir. Bununla birlikte grotesk, bağlamdan bağımsız olarak her zaman ihlal eylemleriyle gelişir. Grotesk anlatı, betimlediği ihlalden ayrılmaz. İhlal olmadan grotesk özünü kaybeder. Dışa dönük, abartılı ve hatta bazen saçma ifadelerin ötesinde groteskin özünde derin bir felsefi ihlal vardır. Bu anlamda grotesk anarşist ilkelerle örtüşen sanatsal bir tavır olarak görülebilir.

Grotesk hem yıkıcı hem de yaratıcı olmaktan gelen ikiliği somutlaştırır. Bu özellik, daemon ve duende kavramlarıyla benzerlikleri paylaşır.

d. Oyunsuluk/Çocuksuluk

Oyun, groteskin önemli bir yönüdür. Geleneksel dünyada oyunlar kendi kurallarına tabidir. Bununla birlikte, grotesk dünyada bu kurallar mevcut dünyadan alınır ve yeni bağlamlarda yeni "oyun" yasalarıyla düzenlenir. Bu yasaları çeşitli

yazarlar farklı biçimde tanımlar: W. Kayser'in tanımladığı biçimiyle “absürtle oyun”, J. Ruskin tarafından “terörle oyun” olarak ifade edilir (Henning: 1881). Boris Eichenbaum, “Gogol’ün Palto’su Nasıl Yapıldı?” başlıklı makalesinde groteskin “gerçekle oynanan oyun” olduğunu belirtir (Eichenbaum: 197,1995). Hem sanatçının gerçeklikle, uyumsuzlukla, dehşetle ya da varoluşun bilinmezliğiyle ilişkisi hem de seyircinin/okurun algı oyunları söz konusu olduğunda, oyun groteskin temel bir öğesidir.

Grotesk, yeni bir dünya inşa etmeyi ve kendi kurallarını tasarlamayı amaçlayan son derece düşünceli bir sürecin bir sonucu olarak görülebilir. Korku eksikliğini somutlaştıran ve ihlalleri kucaklayan cesur ve çocuksu bir yaklaşımdır. Grotesk dünya, tıpkı bir çocuk dünyası gibi, groteskinin temelini oluşturan eğlenceli eğilimin kaynağı olan kaos, eğlence ve korkuyla karakterize edilmiştir.

2. Tiyatroda Grotesk

Çalışmanın bu bölümüne kadar, groteskin tarihsel süreci ve grotesk kavram üzerine çalışan bazı kuramcı ve filozofların fikirleri üzerinden grotesk kavramı kısaca açıklanmaya çalışıldı. Çalışma için önemli olan bölüm, tiyatro oyunu sahnelemesinde “grotesk” olmaktadır. Grotesk unsurların tiyatro sahnesinde kullanımı bu çalışmanın temel araştırma konusudur. Grotesk kavramı neredeyse her çağda yazılan tiyatro oyunlarında kendine yer edinmiştir; fakat sahne dili olarak groteskin daha açıklayıcı, net ve keskin bir şekilde görülmesini sağlamaktadır. Grotesk antikçağdan bu yana tiyatrodaki karşımıza çıkmakta ve bu nedenle sahneleme dili olarak grotesk olanı aramak uzun ve zahmetli bir süreci kapsamaktadır.

Grotesk üzerine çalışmalar yapan araştırmacılar modern döneme kadar olan süreçte, daha çok tiyatro metinlerde grotesk bulgulara odaklanmıştır. Sanatsal bir kavram olarak ele alınmaya başlanan kavram, zaman içerisinde resim, heykel, yazı, sinema ve tiyatrodaki kendisine yer edinmiştir. 18. yüzyılın sonuna doğru ve 19. yüzyılın başlarında grotesk bir sahne dili olarak tiyatro sanatında bilinçli tercih edilmiştir. Grotesk bulguların ortaya çıkışı, grotesk tanımların yapılması, kullanım şekli, grotesk olan nedir, nasıl olmalıdır gibi tartışmalar ve araştırmalar sayesinde grotesk unsurların antikçağ tiyatrolarında kullanıldığı bilinmektedir; fakat o dönemlerde groteskin bilinçli bir tercih olarak kullanıldığı söylenemez. Yapılan

çalışmanın daha anlaşılabilir olması açısından, tiyatrodaki grotesk unsurların kullanımı konusunda antikçağ oyunlarından modern çağ oyun yazımlarına kadar geçen süreçte tiyatro tarzları ve oyunlar gibi örneklere yer verilecektir. Çalışılacak metinlerde daha çok sahnemeler esas alınacaktır. Çalışmanın özü itibarıyla oyun sahnelemesinde grotesk ve maske kullanımı üzerine durulacaktır. Tiyatrodaki groteskin tarihsel sürecine değinildikten sonra, oyun analizleri üzerinden grotesk sahnelemedeki unsurlar da açıklanacaktır.

Tarihten günümüze bilinen tiyatronun en eski türleri tragedya ile komedyaya, geçerliliği kabul edilen değerler düzeninde anlam kazanır (Corrigan, 1965:5). Bu değerler düzeninde kişilerin başka değerleri önemli sayıp özel bir yere koymalarından dolayı, yan yana olmaları imkânsız bazı değerler çatışmaya sebep olur. Değerlerle oluşan normlar dramın temelini belirlemektedir. Genel kabul gören değer yok olduğunda veya yerinden oynadığında onun yerine başka değerler geçemezse tragedya ve komedyaya işlevsel etkisini kaybeder. Var olan değerler, kurulu düzen ve hiyerarşi olmadan hayat eşit düzeyde ciddi veya komik olabilmektedir. Tiyatrodaki grotesk bu noktada kendine yer bulmaktadır. Değerler alt üst olduğunda, abartılmış trajik durum komediye, abartı komedi ise trajediye doğru gittiğinde, grotesk bu ikisinin arasından görünmeye başlamaktadır. Tiyatrodaki groteskin kara komedi, trajikomediyi, melodram, burlesk ve fars gibi türlerle bağlantılı olarak ele alınmasından ötürü sebepleri de bu duruma bağlanmaktadır. Tragedyada var olan çatışma durumu iki pozitif değerden birinin diğerini yıkmasıyla doğmaktadır. Benzer temalara yer veren trajik ve grotesk dokunuşlar; insanın kaderi, varoluşun anlamı, özgürlük ve kaçınılmazlık, güçsüz toplumsal düzen, insan ile onu yönettiği varsayılan soyut güç arasındaki çelişkiyi vurgulamaktadır. Komedide ise iki pozitif değer var olması şart değildir. Önemli olan, sonunda pozitif değer kazanmasıdır. Belirli değerler yıkılıp yerine yenileri ikame edilmediği zaman da grotesk ortaya çıkmaktadır. Grotesk ise iki eksi sistemin karşı karşıya ya da bir arada olmasıyla oluşmaktadır (Yanıkaya, 2003:97).

18. yüzyılda tanımlarının temelleri atılan groteskin kullanım alanlarının antikçağ dönemine kadar uzandığı ve grotesk özellikleri taşıyan birçok unsurun çok daha eski dönemlerde gözlemlendiği ifade edilmektedir. Maskeler, Dionysos ritüellerindeki hayvan postları ve bu etkinliklerin karnavalesk niteliği, satir oyunları

gibi örnekler bunun kanıtları olarak sunulur. Antik Yunan'da Dionysos ritüelleri/şenliklerinin tanrı olduğuna inanılan Dionysos adına gerçekleştirildiği ve bu şenliklerde tragedya sonrasında satir olarak adlandırılan oyunlar düzenlendiği belirtilmektedir. Türüne dair net bir bilgi elimizde bulunmasa da satir oyunlarının dramın ilk şekli olduğu, komedi ve tragedyanın oluşumuna ise zemin hazırladığı söylenmektedir. Satir oyunlarında kullanılan öğelerin grotesk unsurlar taşıdığı görülmektedir. Öyle ki görsel olarak kullanılan yarı hayvan yarı insan formlar, oyun içerisinde yer verilen karşıt durumlar groteski işaret etmektedir. Mitolojik ve ünlü olan bir kahramanın komik ve absürd ihtimaller sunularak anlatıldığı oyunlar olan satir oyunları normal olandan farklı biçimlerin kullanıldığı ve aynı sahnede gösterilmesi hoş karşılanmayacak durumların sergilemesi açısından groteskin ilk örnekleri arasında yer almaktadır (Yanikkaya, 2003:103-104).

Maske bölümünde ifade edildiği gibi, tarih boyunca maskenin birçok yapının içerisinde yer aldığı ve grotesk kavramıyla yakın ilişkili olduğu bilinmektedir. Dionysos'un ritüellerine kadar uzanan kullanımında tanrının maskeyle temsil edilmesiyle birlikte ritüellerin dramaya dönüşümü hızlandırılmıştır. Maske bir yandan görünen yüzü gizlerken, diğer yandan görünen yüze farklı bir anlam, yeni bir imaj kazandırmaktadır. Benzer şekilde Saturnalia şenliklerinde maskenin kullanılması ve kılık değiştirmeler grotesk izler taşımaktadır. Maskenin bilinmezlik yaratması ve farklı bir formla tekinsiz bir hava oluşturması grotesk bir durumdur. Kadının erkek, erkeğin kadın olabilmesi gibi her oyuncunun farklı bir karaktere dönüşebilmesini sağlayan kılık değiştirme de aynı şekilde alışlagelmişin dışında bir biçimi ortaya koymaktadır. Bu noktada maskenin ve kılık değiştirmenin tekinsizlik ve zıtlık yaratarak, karşıt durumları birlikte ele alarak grotesk bir atmosfer yarattığını söylemek yanlış olmayacaktır (Spher, 1965). Görüldüğü üzere groteskin tiyatrodaki ilk kullanım alanlarının şenlik kutlamaları olduğuna dair izler bulunmaktadır. Şenliklerde sergilenen oyunlar Antik Yunan tiyatrosunda oyunlaştırılıp grotesk etki devam ettirilmiştir. Bunun örnekleri olarak, Aiskhylos'un ve Aristophanes'in ilk oyunları gösterilmektedir (Yanikkaya, 2003).

Bu bağlamda ele aldığımızda aslında birçok dönemde bu kavramın unsurları tiyatrodaki karşımıza çıkmaktadır. Shakespeare'in oyunlarından Kral Lear üzerinden örnek veren Jann Kott, oyunun trajik ile grotesk ilişkisini ele almıştır. Kott,

karakterler olmazsa trajik öğelerin yerini groteske bırakacağını ifade etmiştir. Trajik ve grotesk birbirine yakın temalara temas etmektedir: İnsan kaderi, varlığın anlamı, özgürlük ve kaçamamak, zayıf bir düzen, insan ile kontrol edileceği düşünülen soyut güç arasındaki çelişki... Trajikte ve grotesk dünyada durumlar dayatılmıştır. Soyut güce karşı verilen savaşta iki taraf da her zaman mağlup olur. Lakin aralarından bir fark oluşur: Trajik kahramanın yenilgiye uğraması, soyut güç sahibinin tanınıp doğrulandığı anlamına gelir; grotesk karakterin yenilmesi ise bu güçle dalga geçilmesinin, gücün dikkate alınmamasının göstergesidir. Grotesk olarak yaratılan dünyada soyut güç saçmadır. Soyut güç yerine durdurulamayan bir yapı ve insan hayatının saçma durumu grotesk dünyaya daha uygundur. Zerrin Yanıkkaya bu durumu, bu anlamsız mekanizmayı, insandan ya da insanlıktan üstün değil, tam tersi insanın kurduğu bir kapan olarak görmektedir (Yanıkkaya, 2003:98-99). Yanıkkaya'nın aktardığına göre, trajik ve grotesk olanın ilişkisini Shakespeare'in oyunu üzerinden açıklayan Jann Kott şöyle devam etmektedir:

Trajedi ile groteskin dünyaları benzer temalara sahiptir. Grotesk, trajedinin temaları içerisinde aynı soruları sorar, fakat yanıtlar farklı olmaktadır. Trajedi ile grotesk, insan kaderi üzerindeki bu tartışma, düşüncenin iki yolu ve iki felsefenin, fikir ayrılığının sürekliliğini yansıtmaktadır. Trajedi din insanlarının, grotesk soytaraların tiyatrosudur (Kott, 1999: 115).

Grotesk dünyadan “tekinsizlik, grotesk beden, karşılık” bağlamında Shakespeare dönemine bakıldığında yazarın Hamlet, Yanlışlıklar Komedyası, III. Richard gibi oyunlarında grotesk unsurlar bulunduğu görülür.

Tiyatro sanatında özellikle Commedia dell'Arte'nin anlatı biçim ve olanakları bağlamında grotesk unsurlar sunduğu kabul edilmektedir. 17. yüzyıl sonları ile 18. yüzyıl başlarından Carlo Goldoni ve Carlo Gozzi, Commedia dell'Arte'nin grotesk çizgileri Sturm und Drang tiyatrosunu da yoğun biçimde etkileyerek groteskin kullanımını hızlandırmıştır. Dönem seyircileri izlediklerinin tam olarak komik olup olmadığını anlayamamakta ve alışık olmadıkları bir durum yaşamaktadır. Bu dönemlerde grotesk ve trajedi kavramları, her ikisinin de içerdiği zıtlıklardan dolayı birlikte ifade edilmeye başlamıştır. Kayser'e göre de grotesk oluşum süreci açısından tragedyanın tarihi içerisinde bulunmaktadır (Kayser, 1960). Fakat grotesk unsurların yarattığı ve izleyicinin daha öncesinde alışık olmadığı öğelerin özellikle yarattığı

belirsizlik, groteski daha çok vurgulamaktadır. Groteski tiyatro alanında kullanan yazarlardan biri olan Achim von Arnim (1781-1831), groteskin en önemli özelliklerinden biri olan kukla olma durumuna oyunlarında sıklıkla yer vermiştir. Bu özelliği sıklıkla kullanan bir diğer isim Georg Büchner'dir (1813-1837). Büchner, oyunlarında kuklayı ön planda tutarak, hareket eden, nereden geldiği bilinmeyen ve bir güç tarafından ele geçirilen figürler şeklinde karikatürize etmiştir. Tüm bu özelliklerinden dolayı kullanılan kukla ögesi ve özellikle belirsizliğin vurgulanması groteski işaret etmektedir.

Groteskin temel unsurları arasında yer alan, mevcut gerçeklerin irdelenmesine, sosyal eleştiri ve itibarsızlaştırmaya da bu dönem oyunlarında yer verildiği görülmektedir. Büchner'in Leonce ve Lena isimli oyunu temellerin sarsılması meselesine örnek verilebilir (Başokur, 2008:20-21). Carlo Goldoni (1707-1793) ve Carlo Gozzi'nin (1720-1806) de oyunlarında groteskten etkilendiği belirtilmektedir. Oyunlarında özellikle gerçek durumları masal havasıyla anlatmaları ve ciddi sahnelerde komiklik gibi zıtlıkların bulunması, bu iki ismin groteski kullandığını göstermektedir. Sahnelenen karşıtlık, gerçek ve gerçek dışı durumun iç içe geçmesi ve hâkim belirsizlik havası groteskin temel unsurlarındandır (Aycıl, 2002:21). Gozzi, groteski abartılan oyun ve yaratılan durumlar olarak tanımlamıştır.

Shakespeare oyunlarından etkilenen Victor Hugo romantik akımın ikinci sürecinde Cromwell isimli bir oyun yazmış ve oyunun önsözünde özgürleşme hareketine değinmiştir. Hugo, modern sanatın niyetinin kusursuz güzel olmadığını belirtmiş, siyasal özgürlük dileği anlayışına değinerek, trajik ve komik olanın, güzel ve çirkinin, ulu ve groteskin, ideal ve gerçeğin, serbest oyun ile şiirde birleştiğini öne sürmüştür (Çalışlar, 1995:315). Çirkinini grotesk olarak nitelendirmiş ve çirkin olanın dram sanatının en ulu güzellikleri içinde bulunduğunu söylemiş, Shakespeare'in oyunlarında güzel ve çirkinin, yüce ve grotesk olanın birleştiğini dile getirmiştir. Yazar groteskin Antik Yunan'da ve komedyalarda var olduğunu fakat saklı olduğunu belirtmektedir. Hıristiyan inancının dünyaya saldırdığı korkuyla insanlar ölüm korkusu altında yaşamaktadır, ama aynı zamanda ruhun ölümsüz olduğuna da inanmakta ve bu nedenle Tanrı'ya yönelmektedirler. Romantizm bu ikilemi görmüş ve "grotesk" hissine varmıştır. Grotesk hem gülmeyi hem de yüceden duyulan korkuyu bir arada barındırdığı için korkunçtur. Bu hislerin bir arada olması groteski doğurmaktadır.

Grotesk karşıt olanları barındırdığı için oyunlara canlılık ve renk katmaktadır. Grotesk, tiyatro oyunlarını tekdüzelikten kurtarır ve diyalektik karakterin görünmesini sağlar (Şener,2010:156).

Birinci Dünya Savaşı döneminde İtalya’da Grotesk Tiyatro ismiyle bilinen bir oyun yazarlığı okulu kurulmuştur. Aynı dönemde, 1916 yılında Luigi Chiarelle, Maske ve Yüz isimli bir oyun yazmış ve oyunun alt başlığında “üç perdelik grotesk” ifadesini kullanmıştır. Grotesk akım tiyatrodaki yerini bu alt başlıktan almıştır. Komik, tersinleme içeren, ikiyüzlülüğün yoğun eleştirildiği bu oyun, doğal olan “yüz” ile gerçek olmayan, yalancı “maske”nin karşıtlığını kullanmıştır (Aycıl, 2002:22). Yine bu dönemde birçok yazar grotesk kavramdan yararlanarak oyunlar yazmıştır. Bazıları savaş yıllarında, diğer bir bölümü savaştan sonra yazılan bu oyunlar savaşın etkisiyle doğan karamsar tabloyu göstermiştir. Teatro del Grottesco’nun sembollere kaçışı çağdaş burjuva toplumundaki yabancılaşmanın sonucudur. Sanayileşip nesneleşen dünya içerisinde savaşan ve sonra bıraktığı yerin gerisinden başlayan burjuva toplumunun dünyası, içinde yaşayan insanlar için fazlaca anlaşılmaz hale gelmiş, yazarlar bu toplumun bayağılığını sembollerle göstermeye çalışmıştır. Ayrıca insan yüzü değil, insan yüzünün karikatürü gösterilmiştir (Nutku, 2008:63). Nil Ünlü Aycıl’ın aktardığına göre, Pirandello Chiarell maske ve yüz kavramıyla aktardığı fikri kendi yapıtlarından üst düzeye çıkarmıştır. Pirandello maskeyi toplumsal bir zorunluluk ve insanla alakalı olmayan, sadece dışarıya karşı, çevrenin dayatmalarına ayak uydurmak zorunda olan mekanik, ruhsuz, statik bir duvar olarak tanımlamıştır (Aycıl, 2002). Sanat ile doğanın birbiriyle olan bağını görmezden gelmeyecek, tiyatro sanatını canlı bir anıta benzetmiştir. Pirandello’ya göre en gerçekçi oyun bile gerçeğin bir kısmını seyirciye aktarabilir; bu yüzden çözüm, değişmeyecek olan gerçekliği gösterebilecek hayali oyunlar yazmaktır.

Tiyatro tarihinde önemli bir yere sahip olan Meyerhold klasik gerçekçi düşünceleri gereksiz ayrıntılardan tamamıyla sıyırmış ve sahne uzamında kurmacılıktan ayrı bir yol izlemiştir. Rejide yeni bir yola giden Meyerhold, hareket üstünden biyomekanik oyunculuğu geliştirmiştir. Hareket ve biyomekanik oyunculuk anlayışı oyunculara grotesk beden kullanımı sağlamıştır. Bu yöntemi oluştururken

yazar, sanayileşme ve Tayrolizmden yararlanmışır. Pek çok yeni tekniđi sahneye taşıyarak, “Üsluplaştırma analitikse grotesk sentetiktir” fikrini savunmuştur.

- “Grotesk sadece aşıđı ya da yukarı unsurlarla sınırlanamaz. Zıtları bir araya getirir, çelişkileri bilinçli olarak şiddetlendirir ve sadece kendi özgürlüğünü kullanır. Groteske sadece zıtlıklar yaratmak için mi başvurulur, yoksa var olan zıtlıkları eleştirmek için mi? Grotesk kendi içinde bir amaç deđil midir? Yaşamda gördüğümüzün yanı sıra, henüz çözemediğimiz çok geniş bir alan bulunmaktadır. Grotesk, doğaüstünü arama çabası içinde, zıtlıkların özünü sentetik olarak birleştirir, olağanüstünü yaratır ve seyirciye kavranılamaz olanın gizini çözmeyi deneme noktasına sürükler” (Meyerhold, 1997: 270-271).

Meyerhold’un savunduđu düşünceye göre grotesk, hayatın dış görünüşüne hareket etmiş kendi üslubuna sahiptir. Yukarıda Jann Kott’un grotesk düşüncesi kısaca açıklanmıştı. Kott grotesk olanı tragedya ve trajik olanla ilişki içerisinde açıklamışken, Meyerhold ise komik olanla bağlantılı halde açıklamaya çalışmışır. Meyerhold trajik yerine komiğın, duygu yüklü şarkılar yerine yerginin tercih edildiđi panayır tiyatrosunun parlak yöntemi olan groteskten övgüyle bahsetmiştir. Usta yönetmen, groteskin temelini korkunçluk ve gariplik olduğunu ve bulabildiđi aykırı kavramları nedensiz bir araya getiren mizah anlayışının da onun bir parçası olduğunu ifade eder. Ona göre grotesk, ayrıntıları göz ardı eder, ancak kendi alaycı mizah anlayışına dek gelen her ayrıntıya sahip çıkar ve onları kullanır (Meyerhold, 1997: 269). Grotesk biçimini kullanan sanatçılar yaşam karşısında kendi tavırlarını sergilemektedir. Gerçeđi tamamıyla kullanmaları imkânsız olduđu için, gerçek olanı bir şema haline getirirler. Bazen groteskin ayrıntıları abartması sayesinde veya ayrıntı olabilecek nitelikleri dikkate alarak ortaya çıktığını söyleyebilir. Karikatür sanatıyla karşılaştırılmasının sebeplerinden biri de budur. Meyerhold’a göre grotesk, gündelik yaşamdan olanı doğal görünmekten mümkün olduğunca derine taşımaktır. Grotesk bu durumu aşıđı veya yukarı unsurlarla sınırlı hale getirmez. Zıt olanları bir arada kullanır, çelişik olanı bilerek şiddetli hale getirir (Berktaş, 1997).

Tiyatro sanatı düşünöldüğünde, groteskin görsel yanının özellikle seyirci üzerindeki etkisi büyük önem arz etmektedir. Tiyatro oyunlarının sahnelemesinde grotesk etkinin görsel olarak yaratılması seyirciyi bulunduđu dünyadan kopararak,

bilinmeyenin gizemini çözmeye yönelir; seyirciye bilinmeyen bir dünya sunar. Sahnede bunun görselleştirilebilmesini sağlayan yardımcıları, oyuncu, efekt, dekor, ışık, koreografi, kostüm gibi görsel unsurlardır.

Dışavurumcu tiyatro, sahneleme olaylarının mantık doğruluğunu kırıp, diyalogların normal akışkanlığını parçalara bölen, oyun karakterlerini simgesel tipler haline getiren bir anlayışa sahiptir. Dışavurumcu tiyatro, gerçekçi tiyatro düşüncesine karşı olarak doğmuştur. Dışavurumcular insanların iç yaşantısı ile ruhani başkaldırısını kendi tiyatro anlayışlarının merkezine almıştır. Zihinsel gerçekliği mutlak hale getirerek zaman ve mekânı soyutlamış, düşsel bir anlatı biçimini kullanmışlardır. Tescillenmiş bir olay örgüsüne başvurmayan dışavurumcu tiyatro, ana temayı değişmez kabul etmiştir. Bilinçaltının, zihinsel gerçekliğin ve eylemin yerine geçmesini “radikal başkaldırı, trajik, fantastik anlatı, düşsel dünya, abartı ve grotesk” aracılığıyla sağlamaktadır (Çalışlar, 1995:165). Bu bağlamda dışavurumcu tiyatronun grotesk bir anlatıya sahip olduğu anlaşılmaktadır. “Tiyatroda Grotesk” bölümünde, dışavurumcu tiyatro anlayışını kısaca açıklamak gerekli görülmüştür.

Grotesk kavramından yararlanan bir başka tiyatro akımı da absürt tiyatrodur. Absürt tiyatrocular oyun yazımlarında ve sahnelemelerinde grotesk anlatım olanaklarından yararlanmışlardır. “Absürd” kelimesi herhangi bir kural veya sebep olmayan, uyum gerektirmeyen, uyuşmaz, akla yatkınlığı olmayan durumlar için (Esslin, 1999:25). Absürd tiyatro anlayışında, tragedya ve komedyanın bir arada kullanılması ile bilinen kara komedyanın grotesk olanaklarından yararlanılmıştır. Olayların ve karakterlerin trajik olanla uyumsuzluğu seyirciye gülünç gelmektedir. Ancak absürd geleneğe sahip oyun yazarları ve yönetmenler, günümüz yaşamının şizofrenik durumunu, bireylerin şaşkın hallerini sahnelerken izleyiciyi korku ve şaşkınlığa maruz bırakmaktadır. Bu mantıksız süreç, aniden ve nedensiz olarak ortaya çıktığı için izleyicide bir irkilme yaratır. Bu irkilme hali, korku ve gülme hissini bir arada yaşanmasını getirir.

Absürd tiyatro anlayışının grotesk unsurlardan yararlanmakta olduğu açıklıkla görülmektedir. Grotesk dünyanın insanlarda bıraktığı arada kalmışlık hissini en net görüldüğü duruma absürd örnek olmaktadır. Bu tarzın öncülerinden olan teorisyen Martin Esslin, absürd tiyatronun anlamsızlık, tutarsızlık, korku, endişe ve belirsizlikle beraber çaresizlik hissini verebilmesinin grotesk sayesinde mümkün

olduğunu söyler. Bu doğrultuda groteskin temelinde olan korku, kişilerde kendi dışında olan şeylerin “öteki” olduğu düşüncesine dayanmaktadır. Birey kendi değer yargılarının dış kapısında kalan her şeyi öteki, değersiz ve bozuk olarak değerlendirir. Bu durumun yarattığı karşıtlık da gülmeyi ortaya çıkarır. Bu sayede groteskin amacına uygun biçimde korku ile gülmenin bir arada olması sağlanmaktadır. Absürd tiyatro, groteski yabancılaşma için ana unsur olarak kullanılmaktadır. Kayser kuramında komediyi yabancılaşmış bir dünya olarak ele alır ve grotesk olanın absürd ve dünyada olan şeytani tarafla bağlı olduğu yorumunda bulunur. Komedi işlevinin yabancılaşmış, açıklanamaz, tuhaf bir dünyası vardır. Bu durum gülme hissi yaratıyorsa, kaynağı groteskin karikatürle ilişkisidir. Bu biçimde ortaya çıkan gülüş acılı, alaycı ve şeytanidir (Salihoğlu, 2019:65). Absürd her zaman grotesk tanıma uymamakla birlikte, absürd sanatın en yoğun kullandığı yol, grotesktir.

Tiyatroda grotesk kavramını yabancılaştırma unsuru olarak kullanan çağdaş yazarlardan biri de Friedrich Dürrenmatt'tır. Yazdığı oyunlarda sürekli groteski kullanan yazar, kolay anlaşılabilir ve yalın olan klasik tragedyaaların artık mümkün olmadığını dile getirmiştir. Dürrenmatt göre, trajik olan durumlar komedyada korkutucu bir an, kendiliğinden açılan bir yol ortaya çıkarabilir. Atom bombası ile groteskin beraber ilgi gördüğü günümüz dünyasında, zalimler sadece kendileriyle alay edilmesinden korkar. Bu yüzden parodi sanatı bu durumu sıkça kullanmıştır. Parodi sanatı sayesinde grotesk gün yüzüne çıkmıştır (Dürrenmatt, 1995:36-41). Epik tiyatronun kurucusu olarak görülen Bertolt Brecht'ten sonra gelen Friedrich Dürrenmatt, ondan etkilenmiş, epik tiyatronun yabancılaştırma kavramını groteskin özellikleriyle vermeye çalışmıştır. Fakat grotesk kavramını bu şekilde kullanması kolay olmamıştır. Kavramın karmaşık yapısından dolayı yazar, “hayatı, insanlığı, dünyayı ve hatta Tanrı fikrini” dahi grotesk olarak tanımlamıştır (Başokur, 2008: 2). Tragedya yerine komedyayı tercih etmiş ve epik tiyatrodaki var olan yadırgama anlayışını oyunlarında grotesk olarak kullanmıştır. Brecht, içinde olduğumuz dünyanın değişken olduğunu ve bu değişkenliğin sahneye aktarılması gerektiğini söyler. Bilimle beraber doğanın değiştiği çağda insanların bilinemeyecek bir güç tarafından tehlike altında olduğu fikrini imkânsız bulan Brecht'in bu düşüncesine karşılık Dürrenmatt, içinde yaşadığımız dünyanın fazlaca karmaşık olduğunu ve

insanların çevrelerindeki büyük tehlikeleri görmediğini söylemiştir. Dünyanın karmaşıklığına dair yorumu, yazarı oyunlarında grotesk kavramının karmaşık yapısını kullanmaya yöneltmiştir. Dürrenmatt tiyatro sanatını yani sahnelemeyi araç olarak kullanmıştır. Sahneyi bir deneme yeri olarak görmüş, yaratıcılığını özgür bırakmıştır. Dünyanın karmaşık yapısının ancak komedyayla temsil edilebileceğini savunmuş ve bu nedenle grotesk tekniğinden yararlanmışır. Ece Başokur'un aktardığına göre, Friedrich Dürrenmatt izleyicileri beklentilerinin tersine, değer yargılarına, inançlarına zıt düşecek bir dünyayla yüzü yüze getirme niyeti taşımaktadır. Grotesk dünyasının komik ve korkunç yapısının bugünkü dünya olduğunu aktarmaktadır (Başokur, 2008). Özetlemek gerekirse Friedrich Dürrenmatt da birçok yazar gibi groteski karmaşık yapısının sunduğu özgürlük nedeniyle oyunlarında kullanmayı tercih etmiştir.

Grotesk tanımı gerek bilmeyerek gerek bilerek tiyatro camiası tarafından oyun yazımında ve sahnelemede kullanılmaktadır. Yukarıda grotesk tekniğinin kullanıldığı bazı önemli dönemlere, bu tekniği kullanan bazı yazar, yönetmen ve tiyatro kuramcılara değinilmiştir. Ayrıca Antonin Artaud, Alfred Jarry, Michel de Ghelderode, Bertolt Brecht, Philip Thomson ve Dario Fo gibi isimlere bakılıp araştırma kapsamı genişletilebilir; ancak tezin içeriğinden dolayı bu isimlerden burada sadece konu hakkında araştırma yapacak olanlara kısa bir bilgi vermek üzere kısaca bahsedilmiştir.

Tiyatro denince Türkiye'de göz ardı edilmeyecek bir noktada olan değerli tiyatro insanı Özdemir Nutku groteski şu şekilde tanımlamıştır:

- “Tiyatroda karikatürleştirme halinin temeli olan grotesk, izleyiciyi yabancılaştırarak garip ve şaşırtıcı halleri ile karşıt görüntüleri bir araya getirerek güldürmeyi niyet eder, ussal olan dizgeye karşıt durarak, ussal bir sonuç getiren, özde ciddi, fakat görünüşte komik ve abartılı olan biçim.” (Nutku, 1983:61).

Özdemir Nutku aynı zamanda, kara mizah sayesinde tiyatrodaki grotesk anlatımın yükseliş dönemi olduğunu söyler ve bu yükselişin toplumların baskı altında olduğu geçiş dönemlerinde görüldüğünü vurgular. Gülmeye dayalı müzikal oyunlarda kara mizah barındırmayan kalın çizgili groteskin hâkim olduğunu da

belirtir (Nutku, 1985:97). Kara mizah gibi, grotesk kavramına yakın çizgide olan başka terimler de bulunmaktadır. Bu terimlerin groteskle aralarındaki benzerlik ve farklılıkları ele almanın konuyu toparlamak için gerekli olduğu düşünülmektedir.

Absürd: Absürd ve grotesk, çoğunlukla saf bir taraftan komik ve sıra dışı olanı anlatmakta kullanılır. Fakat absürd olanın akla zıt olarak ele alınması her yerde groteskle uygun düşmeyebilir. Grotesk bir tarza indirgenebilir ama absürd için bu imkânsızdır. Absürd farklı farklı şekillerde bulunabilir, grotesk biçim de bunlardan sadece biridir.

Karikatür: Grotesk ve karikatür birbiriyle yoğun bağlar içinde olan terimlerdir. Karikatürün aşırılığı, abartı beden formları grotesk olanı beslemektedir. Karikatür, abartı ile tanınmayı ortadan kaldırmaz ve fazla karmaşık değildir. Grotesk ise tanımlanması zor ve karmaşık bir yapıya sahiptir.

Fantastik: Fantastik eser, hayali bir dünyayı, masalsı ve bizden uzak bir dünyayı sunar. Grotesk ise her ne kadar aşırı ve abartı içerse dahi bizim dünyamızdan fazlaca iz taşımaktadır. Grotesk kavramını bu denli güçlü hale getiren de budur.

Trajikomik: İsminden de anlaşıldığı gibi hem trajik olanı hem de komedi unsurlarını barındırmaktadır; fakat bu unsurlar ardışık olarak sunulmaktadır. Bu yüzden betimlenebilir bir durumu vardır. Grotesk ise bu unsurları iç içe kullanır ve bunların birbirinden ayrılması zordur. Bu ayrım yapılamadığı zaman eser grotesk olana dönüşmektedir (Aycıl, 2002).

Çizelge 1: Kavramcılara Göre Ortaya Çıkan Grotesk Unsurlar

Bahtin: Karnavallaşmış bir dünya, gülünç olanı barındırması, bedenin alt bölümüyle ilgili “itibarsızlaştırma”, ne gerçek ne de gerçek olmayan, mevcut düzenin ihlali, norm dışılık ve rahatsız edici unsurların var olma durumu. Grotesk gerçeklik ile düzen yıkıcı olacak her durum, grotesk unsurlar için örnek teşkil edebilmektedir.

Kayser: Yabancılaşmış bir dünya, yabancılaşma, yabancılaştırma, uyumsuz, mantık dışı, iç içe karışmışlık, kaybedeni olmayan eşit savaş, “nötr”, tekinsiz, hayal ve fantezi gücüne hizmet eden, çirkin, korkutucu, iğrenç durumların var olması. Bir yabancılaştırma olarak grotesk kukla ve maskeyi de barındırmaktadır.

Hugo: Kasa saba komiklik, soytarılık, rahatsız edicilik, doğaya olan benzerlikle iç içelik ve gerçekte bağlantının kopmaması gibi karşıtlık barındıran durumların var olması.

Ruskin: Uyumsuzluk ve yabancılaşmanın var olması.

Çizelge 2: Grotesk Olanın Sahneleme Unsurları “Groteskin Bileşenleri ve Tekniklerinden Yola Çıkararak”

İki Uçluluk: Trajik-komik, Tekin-Tekinsiz, Korkunç-Gülünç, Olumlu-Olumsuz, Güzel-Çirkin.
Çok Dillilik: Kullanılan dilin, anlamından farklı bir şeyi göstermesi. Teatral yapının birçok unsurunu taşıması. Teatral biçimlerin iç içe olması. Dil sürçmeleri. Anlamının dışında ses jestleri. Kukla dilinin kullanılması. Maskeli ve/veya maskesizin iç içe olması.
İhlal: Toplumsal normlar, tabu, biçim, ahlak, form “beden ve ses vb.” tanımların ihlali.
Oyunsuluk ve Çocuksuluk: Gerçekle oyun oynamak, eğlence, saflık, kaos, korku, kukla, maske, çocuk sesi, çocukça davranarak oyun oynamak.

Tablodan da anlaşıldığı gibi grotesk, bir biçime sığdırılmayacak karışıklıklar barındırmaktadır. Sahnelemede de belirli bir kalıba giremeyecek kadar özgürlük alanı sunmaktadır. Grotesk kavramı sahneleme için geniş bir çerçeve çizmekte olup, birçok sahneleme olanağının iç içe kullanılabileceği bir alan sağlamaktadır. Klasik düzene bağlı kalmak zorunda bırakmayan grotesk, sanatçılara devrim olanağı sunmaktadır.

III. YİĞİT SERTDEMİR REJİLERİNDE MASKE VE GROTESK KULLANIMI

A. Yiğit Sertdemir

Yiğit Sertdemir 1979'da İzmir'de doğdu. 1995 yılında İzmir'de Fen Lisesi'nden mezun olduktan sonra aynı yıl İstanbul Teknik Üniversitesi Makine Mühendisliği Bölümü'nde öğrenim görmek üzere İstanbul'a geldi. Üniversiteden mezun olduktan sonra tiyatro sanatıyla ilgilenmeye başladı. 1998 yılında ilk oyunu olan "Yumuşak Ge"yi yazdı. 1999 yılında arkadaşları ("yaşamdaşları") ile Altıdan Sonra Tiyatro Topluluğu'nu kurdu. Aynı yıl içerisinde ilk defa Sadri Alışık Tiyatrosu'nda profesyonel olarak sahneye çıktı. İTÜ'den kaydını Yeditepe Üniversitesi Tiyatro Bölümü'ne aldı ve buradan mezun oldu. 2009 yılında Kumbaracı 50 Tiyatro Topluluğu ve İstanbul'u Buluşturanlar ile çalışmalarını devam ettirdi. Halen Altıdan Sonra Tiyatro ve İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları'nda çalışmaya devam etmektedir.

Yiğit Sertdemir mühendis olarak çıktığı kariyer yolunda önce yazarlığa başlayıp daha sonra oyuncu ve yönetmen olarak profesyonel hayata atılmıştır. Yazarlıkla başarıya giden yolda yazdığı oyunlar Bekleme Salonu, O.B.E.B. Öldün Duydun mu?, 444, Medeniyet Tiyatrosu, Papağan Limited, Koleksiyoncu, Fail-i Müşterek, Surname 2010 ve Kartelcilik'tir. Y. Sertdemir Toplu Oyunlar 1 ve Toplu Oyunlar 2 adlı kitapları Mitos-Boyut Yayınları'ndan yayımlanmıştır.

1999 yılında Sadri Alışık Tiyatrosu'nda oyunculuk serüvenine başlayan Sertdemir Can Ateşinde Kanatlar, Bağdat Hatun, Çılgın Dünya, Üç Kız Kardeş, Deri Ceket, Mefisto, Cyrano de Bergerac, Hayal-i Temsil, Söz Veriyorum, Bekleme Salonu, 444, Satıcının Ölümü, Ver Elini Yeni Dünya, O.B.E.B. Kapıların Dışında, Gelin ile Kaynana, Bizans Düştü, Oyunlarından Bir Oyun, Fail-i Müşterek, İkiye Bölünen "Vilkont", Surname 2010, Karabahtlı Kardeşlerin Bitmeyen Şen Gösterisi, Oyun, Gerçek Hayattan Alınmıştır, Ders, Öteki Venedik Taciri ve Yan Dünya gibi oyunlarda ve yanı sıra birçok radyo tiyatrosunda görev almıştır.

Oyun yazarı olarak başladığı kariyerine yönetmen olarak da devam eden sanatçının yönetmenlik serüveni çalışmamızın asal nedenini içermektedir. Yönetmen olarak birçok çalışmaya imza atan Sertdemir'in Leonce ile Lena, Surname 2010, Hayal-i Temsil, Cadı Kazanı ve Tartuffe adlı oyunları İBB Şehir Tiyatroları'nda, Bekleme Salonu, O.B.E.B., Öldüm Duydun mu?, Kapıların Dışında, Yeşil Papağan, Limited, İkiye Bölünen Vikont, Karabahtlı Kardeşlerin Bitmeyen Şen Gösterisi, Katilcilik, Yirmi Beş, Kral (Soytarım) Lear, Yarın Başka Koruda, Şizo Şevk, İnsandan Kaçan, He-go, III. Richard, Filifu'nun İntikamı, Hayvan Çiftliği, At Gözü, Hayali'nin Hayali, Hayalet Kumpanya, Kaldırım Seçesi, Cyrano de Bergerac, Demir Yolu Hikayecileri adlı oyunları da kurucusu olduğu Kumbaracı 50 ve Altıdan Sonra Tiyatro'da, Faust ise Arsız Kumpanya topluluğunda sahnelenmiştir. Son olarak tiyatro D22 için Uykusuz Bir Rüya "Salim" adlı oyunu yöneten Sertdemir'in, yönettiği ve prodüksiyon değeri taşıyan 31 tiyatro oyunu bulunmaktadır.

Yiğit Sertdemir'in yazar, oyuncu ve yönetmen olarak aldığı ödüller şunlardır: Bekleme Salonu (Lions Tiyatro Ödülleri-Genç Oyun Yazarı Onur Ödülü), O.B.E.B. (Lions Tiyatro Ödülleri Yılın Başarılı Oyun Yazarı Ödülü), Öldün Duydun mu? (Vasıf Öngören Özel Ödül), Medeniyet Tiyatrosu (PAM Liseliler Arası Tiyatro Yarışması En İyi Oyun Ödülü), Hayvan Çiftliği (Üstün Akmen Tiyatro Ödülleri, Yılın Yönetmeni), Hayal-i Temsil (17. Direklerarası Seyirci Ödülü, Yılın Yönetmeni ve Tiyatro Eleştirmenler Birliği Ödülleri Yılın Erkek Oyuncusu Ödülü), Gerçek Hayattan Alınmıştır (Lions Tiyatro Ödülleri, Yılın En Başarılı Erkek Oyuncusu), 444 (Afife Tiyatro Ödülleri, Cevat Fehmi Başkut Özel Ödülü, 33. Ulusal Küntay Tiyatro Ödülleri En İyi Oyun Yazarı Ödülü, Tiyatro... Tiyatro Dergisi Tiyatro Ödülleri 2008 Oyun Yazarı Ödülü).

Bu çalışmada Yiğit Sertdemir'in yönettiği 31 oyun arasında seçilen Öldün Duydun mu?, Leonce ile Lena, Surname 2010, Faust, Cyrano de Bergerac ve Tartuffe üzerinden yönetmenin oyunlarında maske ve grotesk kullanımı analiz edilecektir. Sertdemir'in bu altı oyunu öncelikli olarak üç kriter baz alınarak seçilmiştir. Birinci kriter, seçilen oyunların yoğunluklu olarak maske ve grotesk kullanımı, ikinci ve en önemli kriter oyunların tam video kayıtları ve fotoğraflarının var olması, üçüncü kriter de oyunların kronolojik sıralamasıdır. Seçilen oyunlar Birinci Dönem (ilk 10 yıl) ve İkinci Dönem (ikinci 10 yıl) olarak ikiye ayrılacaktır.

Birinci dönem için analiz edilecek oyunlar Öldün, Duydun mu? (2006), Leonce ile Lena (2009) ve Surname 2010 (2010); ikinci dönem için analiz edilecek olanlar ise Faust (2019), Cyrano de Bergerac (2021) ve Tartuffe (2022) olacaktır.

1. “Öldün, Duydun mu?” Oyununda Maske ve Grotesk

Öldün, Duydun Mu? oyunu 2006 yılında Yiğit Sertdemir tarafından yazılmış ve yönetilmiştir. Altıdan Sonra Tiyatro'nun yapımı olan bu oyunun 1. castı: Aslı Senem Can, Gülhan Kadim, Erkan Kortan; 2. castı: Tomris İncir, Ayşenil Şamlıoğlu, Yiğit Sertdemir'dir. Oyun 2006 yılında 6. Lions Tiyatro Ödülleri'nde Vasıf Öngören Özel Ödülü'ne layık görülmüştür.

Oyun karanlık ve mezarlığı andıran bir ortamda başlamaktadır. Sahnenin ortasında bir küvet içinde baygın bir adam yatmakta, etrafında hem şaşkın hem de mistik bir karakter olan Masalcı dolaşmaktadır. Adam, intihar ettikten sonra gözlerini açtığında kendini hiç bilmediği tuhaf bir yerde hareket edemez ve konuşamaz halde gömülü olarak bulmuştur. İlk karşılaştığı insan Masalcı'dır. Masalcı öldüğünü söyleyince Adam büyük bir şok geçirir. Daha sonra Masalcı'nın durumu ona anlatmasıyla hikâye başlar. Masalcı elinde bir kitap tutmaktadır. Bu kitabı intihar eden Adam'ın yaşamından derlediği konular üzerinden yazdığını belirtir. Adam'ın hikâyesini bebekliğinden başlayarak masalsi bir şekilde anlatmaya koyulur. Sonrasında Ebe karakteri sahneye gelir ve asıl hikâye bu üçlü arasında başlar. Masalcı ve Ebe, Adam'ın yaşamını birer film karesi gibi irdeleyerek, sorgulayarak hatta bazen de yargılayarak ona anlatırlar.

Yazar, hikâyenin karakterlerini özellikle metaforik bir anlatımla okur/seyirci ile buluşturur. İntihar eden Adam'ın tüm hayatının gözler önüne serilmiş hikâyesinin iki karakter tarafından irdelenmesinin, yazarın hayata bakış açısını da gösterdiği öne sürülebilir. Bu dünyaya gelişimizi sağlayan kişinin, yani doğumda bulunan ebenin ellerinden doğmamız Ebe karakteriyle anlatılmıştır. Hepimizin bir hikâyesi olduğu, bu hikâyelerin bazen kırgın, yalnız, mutlu ya da mutsuz bittiği ve çocukluğumuzda her evde, her yerde bir masalın var olduğu ise Masalcı karakteri üzerinden aktarılmıştır.

Adam çocukluğunda anne babası tarafından şiddete maruz kalır. Kendi uğradığı şiddeti oğluna yöneltmesi, anneyi çocuğun gözünde suçlu konumuna

oturtur. Annesine büyük bir öfke duyan çocuk, yıllarını ondan nefret ederek geçirmiştir. Evdeki aile bireylerinin arasında sağlıklı bir iletişimin olmaması bu nefretin sebeplerindedir. Anne her ne kadar iki oğlu için de elinden geldiğince güzel şeyler yapsa da bunlar baba figürü tarafından defalarca yıkılır. Çocuğun rol model aldığı babasının canına kıyması tekrar annesini suçlamasına sebep olur.

Adam hayatında hiçbir şeyi başaramaz ve hayatını herkesten kaçarak yaşar. İç dünyasında mutsuzdur. Kendisiyle yüzleşmemesi ve hayatı için bir adım atmaktansa hayatını sonlandırmayı seçmesiyle, Ebe ve Masalcı'nın anlatımı üzerinden tekrar yüzleşmek zorunda kalışını gözlemleninin mümkün olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Oyun boyunca Ebe ve Masalcı'nın mistik halleriyle ölüm ve yaşamın temsil edilmesinin, okur ya da seyircide "Öldüm, bu da benim arafta kalmam ya da cehennemim" etkisi yarattığı söylenebilir. Oyunun sonunda Ebe ve Masalcı'nın bambaşka bir görevde oluşu ise büyük bir sürprizin yaşanmasına neden olur. Nefret ettiği annesi, oğlunu kurtarmak için, bir nevi hipnoz etkisi yaratacak kişileri bulmuştur; böylece Ebe ile Masalcı, kurulu bir düzende Adam'ı anestezi etkisi altına alır. Bu esnada anne, Adam'a ait olan günlükleri ve Adam'ın kız arkadaşından aldığı bilgileri Ebe ve Masalcı'ya aktarır. Ebe ve Masalcı, Adam'ın kendisiyle yüzleşmesine ve intiharı neden seçtiğini anlamasına yardımcı olacaklardır.

Görünmez karakter olan anne ve baba figürleri ise gizli kahramanlardır. Yazarın yaşadığı ülkenin temel sorunu olan psikolojik sorunları, travmaları, sevgisizliği, güvensizliği ve insana dair birçok temayı metaforik bir şekilde aktarmış olduğunu söylemek doğru olacaktır (Sertdemir, 158).

a. Sahnelemede Maske Kullanımı

Kullanılan Maske Türleri: Öldün, Duydun mu? oyununda maske kullanımı söz konusu değildir. Bunun yerine, maske değeri taşıyabilecek olan beyaz makyaj ve clown boyama tekniği kullanılmıştır. Oyuncuların yüzlerindeki beyaz makyaj ve clown boyama tekniğini, teatral anlamda sahneye etkisinden hareketle maske olarak ele almak yanlış olmayacaktır.

Maskenin Kullanım Amacı: Beyaz makyaj kullanımı oyunun grotesk atmosfere uyum sağlamasını desteklemiştir. Grotesk dünyanın yaratılmasına olanak sağlayan makyaj farklı amaçlar için de kullanılmıştır. Oyuna yoğun etki eden birincil

kullanım amacı, sahnede kullanılan ışık tasarımına destek sunmasıdır. Makyajla ve ışıkla beraber oyuncuların yüz hatları, jest ve mimikleri daha belirgin hale getirilerek uzakta oturan seyircilerin oyuncuların ifadelerini daha net görmesi sağlanmıştır. Kullanılan boyama tekniği ve makyajın aynı zamanda oyuncuları duygularını belirginleştirip seyircilerin odaklanmasını kolaylaştırma amacı taşıdığını söylemek de yanlış olmayacaktır.



Şekil 6: “Öldün, Duydun mu?” Oyunu Beyaz Makyaj ve Clown Boyama Örneği-2006

Kaynak: <https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/o/oldun-duydun-mu/gallery/328/oldun-duydun-mu-328.jpg>

b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı

Grotesk Kullanımı: Oyun klasik müzik ezgileri eşliğinde karanlıkta bir suratın görünmesiyle başlamaktadır. Adam'ın başında karnaval kostümü, makyajı ve peruğuyla bir kadın durmaktadır. Adam bulutların üzerinde yatmaktayken, ayaktaki kadın grotesk kostümüyle onunla konuşmaktadır. Bu tekinsiz ortam ve karakter grotesk dünyayı beslemektedir. Işığın loş kullanımı ve sürekli değişen renkleriyle fantezi ve tekinsizliğin bir arada oluşu da groteskin bileşenlerindedir. Masal anlatan kadın karakterin tekrar eden ve belirli bir ritme sahip jestleri normalin dışında, tuhaf seyretmektedir. Bu tuhaflık da bedenini yanı sıra hareketlerin de deformasyonuna yol

açmaktadır. Kostümün karakteri karikatürize etmedeki becerisi grotesk dünyaya aittir. Kostümün yanı sıra karakterin konuşmasındaki ve sesindeki “çocuksuluk” da grotesk dünyaya ait bir bileşen olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyunun dekoru sahnedeki karakterlerle birlikte bir fantezi dünyası sunmaktayken, anlatılan hikâye bizim dünyamıza ait bir gerçeklikte ele alınmaktadır. Burada, grotesk bileşenlerinden “iki uçluluk” işlenmektedir. Gerçek dünya ve gerçek dünyaya ait olmayan unsurların bir aradalığının yansıtılması, iki uçluluğu vurgulamaktadır. Sahnede siyah kostümü içerisinde en tepede karşımıza çıkan, kırmızı ve sarı ışık etrafında varlığını sürdüren karakter de tekinsizliği sunmaktadır. Oyunda, üst katta siyahlar içinde olan kadının şeytanı, Adam’ın seviyesinde olan beyazlar içindeki kadının da meleği temsil ettiği anlaşılmalı birlikte, karakterlerin zıtlığı ve sahne üzerindeki eksenlerin ayırımı yine grotesk bileşen olarak “iki uçluluğu” desteklemektedir. Üst kattaki korkunç olan ile alt katta bir kümes hayvanına benzeyen komik olan bir aradadır ve grotesk bir evren oluşturmaktadır. Üst kattaki kadının konuşarak alt kattaki kadının beden formunu bozması ve deformasyon sağlaması grotesk beden üzerine bir temsil sunmaktadır.

Adam sahne tasarımı yardımıyla sadece başı görünecek şekilde yer almaktadır. Bu durumda parçalı bedeniyle var olan Adam’ın sahne üzerinden seyir yerine bir tekinsizlik etkisi yarattığı söylenebilir. Yüzünün de beyaz makyajla boyanmış olması, ölü olabileceğini düşündürmekte ve ölümden sonraki hayatın sıkışmışlık ve tekinsizlik havasını sunmaktadır. Ölü olan birinin konuşmaması tekinsizlik çerçevesinde bir korku yaratırken, sahnenin absürt durumu da tekinsizliğin komikliğe evrilmesini sağlayarak “iki uçluluk” bileşenine örnek oluşturmaktadır.

Eba karakterinin melek-tanrı olarak iyi yöndeki temsili, karaktere yapılan makyaj yoluyla hem korkunç hem de gülünç olanın birlikte verilmesine olanak sunmaktadır. Kutsal olanı yerle bir etme amacı taşıyan groteskin “ihlal” bileşeni de burada karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca oyunda karakter özelinde beden ihlali de mevcuttur. Eba bazen Adam’ın başında bacakları açık dururken yumurtlayan bir tavuk, bazen de başında gezinirken bir bulut parçası şeklinde görünmektedir. Bedenin bu farklı biçimlerde ve normlarda kullanımı da grotesk dünyaya aittir ve “ihlal” bileşeninin temsili oluşturmaktadır.

Adam karakterinin ölü olduğuna inanmasıyla birlikte oyun boyunca hareket etmeden, konuşmadan, jest ve mimikle oyununu sürdürmesi grotesk bileşenlerinden “oyunsuluk, çocuksuluk” kavramını temsil etmektedir. Karakterin jest ve mimikleriyle, inandığı çocukça saflığıyla kendi oyununa seyirciyi dahil ederek grotesk bir dünya oluşmasını sağlamaktadır.

İsmi “Bob” olan karaktere oyunda “Bobilip” denmesi örneğindeki gibi sözcüklerle oynanmakta ve “çokdillilik” ögesi işlenmektedir. Dil aracılığıyla komiklik sağlanırken, atmosferdeki karakterin eksik, tuhaf, ayrık duruşu da tekinsizlik içerisinde bir korku yaratmaktadır. Oyun boyunca bu karşıtlık, grotesk dünyanın diri tutulması noktasında önem arz etmektedir.

Oyun süresince var olan bu dünya Eba karakteri aracılığıyla bir karnavalesk ortam yaratmakta, aynı ortam aynı zamanda üst kattaki siyah, karanlık, sesiyle yönlendiren kadın üzerinden tekinsizlikle her daim bir arada bulunmaktadır. Biri biterken diğeri başladığı gibi, ikisi bir arada da işlenmektedir. Eba karakteri daha iyi ve saf görünürken diğerkarakter daha kötücül görünse de ikisinin de saf ve kötücül yönleri zaman zaman ortaya çıkmaktadır.

Tek sahneden oluşan yaklaşık 90 dakikalık bu oyun belirli bir alan içinde, sınır koyularak oluşturulmuş sahne tasarımıyla, ışıkla ve karakterler aracılığıyla yaratılan tekinsiz durumlarla, beyaz makyaj ile var olan karakter maskeleri ve organsız beden formuyla seyirciye gerçeküstü bir dünya sunarken, aynı zamanda dünyevi dertlerin sohbet konusu olması ve masalların bizim dünyamıza ait olmasını iç içe geçirerek baştan sona grotesk öğelerle işlenmiş bir grotesk dünya sunmaktadır.

Oyunun sonunda karakterler gösterinin bittiğini söyler ve kulisteymiş gibi kostümlerini çıkarmaya başlarlar. Sahne arkasından gelen insanlar dekoru taşımaktadır. Oyun sonunda yaşatılan bu yabancılaştırmayla, Adam karakterine bir oyun oynadıkları anlaşılmaktadır. Bu yabancılaştırma etkisi ise grotesk dünyaya anlam katmaktadır.

Groteskin Kullanımının Yarattığı Sonuçlar: Grotesk dünyanın oyunun başından sonuna kadar hâkim olduğu “Öldün, Duydun mu?” isimli tiyatro oyunu Yiğit Sertdemir tarafından hem yazılmış hem de yönetilmiştir. Grotesk öğe bileşenlerinden tümünün kullanıldığı ve grotesk kuramcılarının bahsettiği grotesk

dünyanın yaratımında kullanılan unsurlar hem oyun metni oluşturulurken hem de sahneleme aşamasında kullanılmıştır. Oyundaki grotesk öğeler aşağıdaki gibidir:

1. Oyunun başında kullanılan müzik, sahne dekorunun bir sınır ve çerçeve içerisinde oluşu, karakterin beyaz makyajıyla oluşturduğu maskesi ve kostüm aracılığıyla oluşturulan beden formu, Adam karakterinin sadece başının açık kalacağı şekilde gömülmesi, ışık yoluyla sağlanan karanlık ve loş ortam gibi öğelerin hepsi bir yandan tekinsiz bir dünya yaratırken, sahne ilerledikçe formların biçimsiz oluşu, dilin kullanımı, Eba karakterinin çocuksuluğu ve Adam'ın mimik kullanımı yer yer durum komedisi oluşturmaktadır. Böylece oyunda hem komedi öğeleri hem de trajik öğeler bulunmaktadır. Bu karşıt durumların bir arada var oluşu “iki uçluluk” bağlamını oluşturmaktadır. Yine aynı şekilde, öldüğüne inandırılan Adam'ın organsız beden inşasıyla, canlı ve enerjik olmak üzere iki kadının bir arada bulunması yaşam ile ölümün bir arada, aynı ortamda bir karşıtlık yarattığını göstermekte ve “iki uçluluk” durumuna örnek sunmaktadır.
2. Masal anlatan kadın karakteri tekinsiz atmosferi zaman zaman danslarıyla, çocuksu hal ve tavırlarıyla karnavalesk bir ortama çevirmekte, ancak diğer kadın karakterin onu durdurması, yönlendirmesi ve çarpmasıyla (karakterin formunun biçimsizleştiği bir başka an) karanlık atmosfer yeniden oluşmakta ve bu da grotesk dünyanın canlı tutulması yönünde bir etki sağlamaktadır.
3. Masal anlatan kadının oyunda en çok eğlenen, kendi başına oyun oynayan, anlatan, danslar eden bir karakter olarak var olması ve kostümüyle de şirin, soytarı, sevimli bir hal alması oyunda var olan groteski “oyunsuluk ve çocuksuluk” bileşeniyle desteklemektedir. Oyundaki kaosu da oyunsuluğu da bu karakter sağlamakta ve diri tutmaktadır.
4. Karakterler özelinde sağlanan beden ve ses ihlali gerek Adam gerekse Eba karakteri için grotesk durumunu “ihlal” öğesiyle işlemektedir. Bedenin, kostüm ve diğer karakterin yönergesiyle formunun dışına çıkması, aynı şekilde Adam'ın da Derrida'nın organsız beden kavramını destekler nitelikte bulunan formsuzluğu “ihlal” bağlamını oluşturmaktadır.
5. Karakterin isminin dönüştürülmesi, dil aracılığıyla sözcüklerin değişip dönüşmesi, beyaz makyajla sağlanan maskeli insanlar ile maskesiz insanların

birlikte sahnede var olması, groteskin “çokdillilik” unsuruyla bezenmiş halidir.

6. Oyun sonunda aslında var olan fantezi dünyasının gerçekte bir kurmacadan ibaret olduğu, bir adam ölmekten vazgeçsin diye yapılan bir oyun olduğu anlaşılır ve karakterler sahnede kostümlerini çıkarmaya başlarlar. Kulisten gelen kişiler de dekoru sökerler. Grotesk bedenlerinden ve grotesk atmosferden sıyrılan oyun yine de grotesk dünyadan sıyrılamaz; çünkü oyunun sonundaki bu yabancılaştırma grotesk dünyaya ait bir öğedir ve oyunun başından beri var olan gerçek dışı dünya ile gerçek dünya arasında var olan birliği seyircilere yansıtmaktadır.

Sonuç olarak Yiğit Sertdemir, yazdığı ve grotesk öğelerle işlediği metni yine aynı şekilde grotesk öğeleri barındıran rejisiyle bir arada ele almıştır. Grotesk öğelerin hepsinin barındırıldığı bu oyunun az kişiyle yaratılan karmaşık, eğlenceli, kaotik, tekinsiz, saf, korkunç, çocuksu hallerin tümünün yer aldığı atmosferle güçlü bir grotesk dünya oluşturduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Beyaz makyaj ve clown boyama desteğiyle yaratılan bu grotesk dünya, onu güçlü kılacak öğelerle oyun boyunca işlenmektedir. Oyunun bu dinamiğini tutan groteskin beslendiği karşıtlıklar, olumlu ve olumsuz durumların bir arada var olması, komik, trajik, kutsal olan ile yerginin aynı anda ele alınmasıdır. Kendisinin de absürd ve deneysel diye adlandırdığı bu oyun, Sertdemir’in rejisini oluşturduğu ilk grotesk anlatım ve gösterge yaratımına sahiptir.



Şekil 7: Öldün, Duydun mu? – 2006

Kaynak: <https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/o/oldun-duydun-mu/gallery/325/oldun-duydun-mu-325.jpg>

Çizelge 3: Öldün, Duydun mu? Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo

OYUNUN ADI	GROTESK BİLEŞENİ	GROTESK İZLENİMLER	MASKENİN GROTESKE ETKİLERİ
ÖLDÜN, DUYDUN MU?	İki Uçluluk	Kayser Trajik / Komik – Tekin / Tekinsiz – Korkunç – gülünç / Yabancılaşmış bir dünya	Beyaz makyaj ve clown boyama, yabancılaştırma etkisi – yaratılan grotesk atmosfere sunduğu tekinsizlik durumu.
	İhlal	Bahçin Hayal – Gerçek / Karnavallaşma – Beden – Deformasyon / Norm dışılık.	Fantezinin görselleşme etkisine sunulan katkı ve norm dışılığın yaratımı.
	Çok Dillilik	Bahçin / Hugo Anlam dışı ses jestleri – Dil sürçmeleri – Teatral biçimlerin iç içeliği / Kaba Saba davranışlar / Abartı	
	Çocuksuluk/ Oyunsallık	Hugo Kaos – Eğlence / Çocuksu sesler. Kaba sesler	Beyaz makyaj ve clown boyamanın yarattığı abartı, gerçekle oynan oyuna yarattığı etki.

2. Leonce ile Lena Oyununda Maske ve Grotesk

Leonce ile Lena oyunu 1836 yılında George Bünhner tarafından yazılmış, Adalet Cimcoz çevirisiyle 2009 yılında Yiğit Serdemir tarafından yönetilmiştir. İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları yapımı olan bu oyunun kadrosu şöyledir: Ali Gökmen Altuğ, Buket Yanmaz Kubilay, Cengiz Tangör, Eraslan Sağlam, Erhan Abir, Mert Turak, Elif Özge Özder, Özgür Kaymak Tanık, Selim Can Yalçın, Tomris İncir.

Oyun bir bahçede, bankın üzerine uzanmış Prens Leonce'ın Saray Nazırı'na çok işinin olduğunu anlatmasıyla başlar. Leonce can sıkıntısından, absürt işleri ve isteklerinden bahseder. Doğrulup yerden kum alarak, havaya fırlatıp elinin tersiyle tutar. Elindeki kum tanelerinin sayısı üzerinden iddiaya girmek ister. Anlamsız şeylerle ilgili üzüntü, amaç ve düşüncelerinden konuşur. Aslında prens olarak hiçbir işinin olmadığını farkındalığını belirten göndermeler yapar. Tüm bunları onaylayan Saray Nazırı'na, neden kendisinin her söylediğini onayladığını sorarak onu gönderir. Saray Nazırı abartılı şekilde eğilerek çıkar.

Yalnız kalan Leonce tekrar banka uzanarak, çevresindeki canlıların ve her tarafın uyuşukluk içinde olduğuyla ilgili konuşur. İnsanların, günlük yaşamda ve hayatın tümündeki eylemlerini can sıkıntısından yaptığını anlatır. Kendisinin bu bilgiye sahip olduğunu, fakat bunun kendisine yardımcı olmadığını, içinde bulunduğu monarşi döneminin kabul edilen ahlaki norm ve kurumlarına göndermeler yaparak anlatır. Prens arkadaşısı Valerio çakırkeyif bir şekilde oyuna girer. Valerio ile Prens arasında çimler üzerinde uzanarak yapılan konuşmalar, yine dönemin sabit fikirleri, düşünceleri ve yasaklarına göndermeler içerir. Kimlik karmaşasından bahseden Valerio, deliliğin şimdiki durumlarından daha iyi olduğu üzerine konuşur. Tembelliği ve avareliği kendisinde var olan bir yetenek gibi anlatarak burjuva sınıfına atıfta bulunur. Prens'in durumlarını karikatürize etmesinden sonra şarkı söyleyerek kol kola çıkarlar.

Kral Peter, uşakları ve hizmetçileri tarafından hazırlanmaktadır. Kendi kendine yaptığı konuşmalarda, onlar düşünemediği için tebaası adına düşünmesi gerektiğinden bahseder, içindeki öz ve cevheri anlatır. Danışma meclisinin toplandığı uşak tarafından haber verildikten sonra, Danışma Meclisi Başkanı ve üyeleri törensel

şekilde içeri girer. Peter, oğlundan ve onun evliliğinden dolayı kafası karışık, düşünceli bir haldedir. Uzun süre düşündükten sonra kendi içindeki özü hatırlayarak konuşmasını bitirir. Danışma Meclisi Başkanı ve onu koro halinde tekrarlayan üyelerin Kral'a bilgece gelen cevabından sonra yine törensel şekilde Kral ve takipçileri olarak çıkarlar.

Prens, geceye ilişkin melankolik sözlerinden sonra metresi Rosetta'yı emredip uşakları kovar. Rosetta salona zarif kıyafetlerle gülümseyerek girer. Acılıdır, çünkü Prens evlenecektir. Prens ise can sıkıntısından mustarıptır. Rosetta aşklarından ve Prens'in ona olan sevgisinden emin olmak ister. Prens ise can sıkıntısından, yaşadığı aşkı melankolik sözlerle anlatır. Aşklarını gömdüğünü, gözlerine bakarsa görebileceğini söyler. Belki ona son kez sarılmak isteyen Rosetta'ya engel olarak, biten aşklarının büyüklüğünü anlatır. Rosetta üzgün bir şekilde hüznü bir şarkı söyleyerek çıkar. Tek başına kalan Prens Leonce aşkın tuhaflığından ve aşkı keşfetme yolculuğunda tek eşliliğe ilişkin düşüncelerinden bahseder. İçindeki boşluktan, hayatının şimdiye kadar olan boşluğundan yakını. Yolda olan nişanlısı da cabasıdır. Sınandığını düşünüp isyankâr bir hal almışken masanın altından Valerio çıkar. Bu esnada elindeki yemeği ve şarabı tüketmektedir ki yerken çıkardığı sesler Prens'i rahatsız eder. Prens evlilik fikriyle bunalmış halde bir şeyler yapmayı düşünürken Valerio, Kral olma fikrini göndermeler yaparak sorgulamaktadır. Prens'in çok çirkin olduğunu düşünen ve bir çıkış yolu arayan Prens, arkadaşının önerileriyle ikna olmayarak İtalya'ya kaçmak gibi radikal bir fikre kapılır. Prens ise gelip çatan düğün gününden dolayı üzgün haldedir. Kendisini, sevmeyi bilmeyen, düğün gününde kurban edilecek birisi olarak görmektedir. Üstelik evleneceği Prens'in sevilmeyen birisi olduğunu düşünmektedir. Onu daha fazla bu halde görmek istemeyen dadısı Prens'i başka bir yere götürmek için kaldırır.

İkinci perde, yolda olan Prens ve arkadaşının bir meydandaki lokanta önünde konuşmasıyla başlar. Valerio taşıdığı yükten dolayı yorulmuştur ve şikâyet etmektedir. Bir prensesle evlenmeme ve kral olmama fikrini eleştirmektedir. Prens ise insanın içinde olması gereken idealleri buluncaya kadar aramaktan bahsetmektedir. Bu şekilde lokantaya girerek sahneden çıkarlar. Aynı meydana Dadi ve Prens gelirler. Dadi güneş ve sıcaktan yorulmuştur, üstelik geceyi geçirecekleri yer konusunda endişelidir. Dünyayı çirkin ve korkulu bulmuştur, fakat yine de

kaçışlarının heyecanını ifade etmeden duramaz. Prenses, Dadı kadar yorulmamışsa da dünyanın kitaplarda okuyup hayal ettiği gibi olmadığını görür. Yine de istemediği bir evlilikten yolda olup bu büyük dünyayı keşfetmek daha romantik ve heyecanlı gelmektedir ona.

Prens Leonce merhamet ve melankoliyle, etrafta gördükleri hakkında konuşmaktadır. Prens hüznüne ve can sıkıntısını prenlere yakışır uğraşlarla, ilgisiz ya da anlamsız uğraşlarla geçireceğini, hayatının sonunu getireceğini umutsuzlukla anlatır. Valerio ise efendisine şarap ikram ederek bu şişede hayallerin değişeceğini, aradığı şeyi belki de bulacağını anlatmak ister. Bu esnada Dadı ve Prenses iki yolcu gibi lokantaya girer. Birbirini tanımayan ve birbirinden kaçan Leonce ile Lena'nın yolları böylelikle kesişmiş olur. Prens Leonce sesini ilk kez duyup gördüğü andan itibaren Lena'ya tutulur ve içinde hissettiklerini anlatmaya başlar. Biraz önceki umutsuzluk ve serinlik gitmiş, artık aşkın sıcaklığını hissetmektedir. Arkadaşı ise bir prensesle evlenmek üzereyken kaçan Leonce'nin yabancı bir kadına duyduğu bu ani aşkı delilik olarak yorumlar.

Üçüncü perde Prens ve arkadaşının evliliğe, kral babasına, prens ve prensesin birbirlerinin kimliklerinden habersiz olduğuna dair konuşmalarıyla başlar. Valerio babasından gizli olarak onun bu yabancıyla evlenmesini sağlayacağını ama karşılığında prenslik sözü istediğini söyler. Artık aşktan başka bir şey düşünmeyen Prens duraksamadan kabul eder. İkinci sahne Kral'ın sarayının önünde geçmektedir. Zorunlu olarak toplanmış halk, merasim için giyinmiş ve ellerinde çam dallarıyla uzun süredir güneşin altında beklemektedir. Kaymakam öğretmenin sorumlu olduğu grubu teftiş eder. Öğretmen gruba hatırlattığı tören kuralları ve yaptığı konuşmalarla, alt tabakada ezilen halkın durumuna ve saraylardaki törensel uygulamalara eleştirel göndermeler yapar.

Teşrifat Nazırı beklemekten dolayı birçok hazırlığın bozulduğu, insanların yorulduğu gibi yakınmalarda bulunmaktadır. Bu sırada salona gelen Kral yardımcılara durumu sormaktadır. Salondaki pencerelerden ülke sınırlarını gözleyen nöbetçilerden oğluya ilgili haber beklemektedir. Düğünün gerçekleşmemiş olmasının kral sözüyle çelişkisi kafasını karıştırmış ve bu konuda dalkavuk yardımcılarından görüş almaktadır. Bu esnada, gözcülük yapan uşaklar saraya dört kişinin yaklaştığını söylerler. Üst üste maske takmış bu kişiler saraya gelince Kral

kim olduklarını sorar. Valerio kendi maskelerini sırayla çıkararak, kim olduğu hakkında fikri olmadığını belirtir. Ancak yanında getirdiği iki kişiyi ve aralarındaki uyum, inanç ve aşkı uzun uzun anlatır. Kral'ın aklına düğünü temsili olarak yapma fikri gelir ve yardımcılarından kendisini onaylayan bir görüş alır. Birbirlerini tanımadan Prens Leonce ile Prenses Lena böylelikle evlenirler. Maskesini çıkaran Prens'e babası çıkışmaya kalkmadan Prenses'in de gerçek kimliği ortaya çıkar. Duygulanan Kral baba görevini oğluna devrederek yardımcılarıyla çıkar. Birbirinden ve içinde buldukları düzenden kaçarken birbirini bulan ve tekrar düzene uyumlanan çift, geleceklerini ve tebaalarını nasıl yöneteceklerini düşünmeye başlar. Valeiro ise çalışmaya karşı, ellerin nasırlaşmasına karşı bakan olarak bildiri yayınlar. Böylelikle oyun mutlu sonla biter (Büchner, 2009. 44).

a. Leonce ile Lena'da Maske Kullanımı

Kullanılan maske türleri: Leonce ile Lena oyununda toplamda dokuz maske kullanılmıştır. Bunlardan altı tanesi yarım yüz maskesidir. Yarım yüz maskelerinin beş tanesi klasik (ağız kısımları ve çene açık) yarım yüz maske özelliği taşımaktadır. Oyunda kullanılan altı yarım yüz maskenin bir tanesi özel tasarım olarak yapılmıştır. Bu özel tasarım yarım maske, Commedia dell'Arte maskesine benzerlik göstermektedir. Burun kısmı büyük ve uzun, yanak kısımları yarım maskeden daha kısa, gözlere kadar açıktır. Kullanılan maskelerden üç tanesi tam yüz nötr maskelerdir. İki tanesi klasik (tam yüzü kaplayan gözler açık fakat ağız kısmı kapalı) tam yüz maskesidir. Bir tanesi karakter oyuncusunun yüzünden biraz daha büyük ve ağız kısmı olmadan, sadece gözleri açık tasarlanmıştır. Fakat yine de tam yüz nötr maske olarak adlandırılır. Oyunda maskeler dışında bir de beyaz makyaj kullanımı söz konusudur. Beyaz makyaj tam olarak bir maske değildir, ancak kullanım amacına göre maske değeri taşıyabilmektedir.

Maskenin Kullanım Amacı: Leonce ile Lena oyununda maskenin öncelikli kullanım amacı oyuncuların yüzlerinin gizlenmesidir. Oyun içerisinde halkı temsil eden oyuncuların kullandığı beş yarım maskenin hepsi tek bir ifadeyi temsil etmektedir. Yönetmen Yiğit Sertdemir'in aynı ifadeye sahip beş maskeyi halkta kullanmasının amacının, halkın her zaman mutsuz ve yorgun oluşunu ayrı ayrı karakterlerin tek bir ifade taşımasıyla temsil etmek olduğu söylenebilir. Aslında, toplum içerisinde tek tek bireyler olarak var olursa dahi halkın otorite tarafından

önemsenmemesi, görünmez olması durumunu sahneye yansıtmayı amaçladığı sonucuna varılabilir. Özel olarak cellat için tasarlanan tam yüz nötr maskenin ise karakterin gerçek duygularını gizlemesini ve ifadesiz olarak sahnede var olmasını amaçladığı düşünülebilir. Lena'nın dadısının kullandığı yarım yüz maskesinin çene, yüz ve gözlerinin açık olması, kadının çok yüzlü ve her yeri görebilen karakter özelliğini ön plana çıkardığını söylemek mümkündür. Bu sayede karakterin özelliklerinin seyirci tarafından daha net anlaşılması sağlanmıştır. Oyunun sonlarına doğru Prens ve Prens'in kullandığı tam yüz nötr maskelerinin, toplumda gelir geçer kişi ve duyguların varlığını yazınsal etkiden çıkararak görsel bir etki yaratmak için tercih edildiği düşünülebilir. Yönetmenin kullandığı maske ve beyaz makyajın, oyunun karakter özelliklerini ön plana çıkararak, oyuncuların daha net görülmesine olanak veren, sahnenin görsel etkisini ve teatral yapısını seyirlik olarak güçlendiren bir etkiye sahip olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak Yiğit Sertdemir'in oyunda tercih ettiği maske ve beyaz makyajın oyunun daha net anlaşılmasına, karakter özelliklerin daha keskin ve net olmasına, sahnenin görsel ve grotesk atmosferin yaratılmasına ve sahnelemenin görsel olarak güçlenmesine hizmet ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır.



Şekil 8: Leonca ile Lena Oyunundan Yarım Yüz ve Tam Yüz Maske Örnekleri – 2009

Kaynak:<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/1/leonca-ile-lena2/gallery/3080/leonca-ile-lena2-3080.jpg>



Şekil 9: Leonce ile Lena Oyunundan Tam Yüz Nötr Maske Örneği – 2009

Kaynak:<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/1/leonce-ile-lena2/gallery/3080/leonce-ile-lena2-3080.jpg>

b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı

Grotesk Kullanımı: Oyunun açılış sahnesinde, gergin bir müzik devam ederken perdenin arasından çıkan biri uzun boylu nötr maskeli, diğeri kısa boylu oyuncular sahnenin perdesini açar ve iki farklı uçta spot ışık altında sahnede yer alırlar. Daha sonra çan sesleriyle birlikte sahne ortasındaki ışık açılır ve kırmızı bir ışığın altında farklı bedensel formlarda duran beş kişi görünür. Oyunun başlangıcında

müzikle birlikte tekinsiz bir atmosfer yaratılarak, nötr maske kullanılarak ve deforme olmuş insan bedenleri inşa edilerek grotesk öğeler işlenmektedir. Müziğin çan sesleriyle birlikte gerginlikten ritimli ve eğlenceli tonlarda devam etmesi ve sözün işin içine girmesi, aynı şekilde statik bedenlerin mekanik bedenler haline gelmesi ve bir süre aynı şekilde devinmesiyle grotesk öğelerden “iki uçluluk” karşımıza çıkmaktadır. Groteskin bir yanı kaotik diğer yanı eğlenceli yapısı, sahnede müzik ve insan bedenleriyle sahnede oluşturulmaktadır. Işıklar yanmaya başlayınca sahne ortasında koltukta koca göbekli esneyen bir insan görünür ve tembellikle ilgili şarkısını söylemeye başlar. Leonce karakteri, sahneye dönemin normlarına göre peruklu çıkmaktadır ancak bu peruk renkli, şatafatlı ve gösterişlidir. Burada grotesk öğelerinden “ihlal” karşımıza çıkmaktadır. Dönemin toplumsal normları dışında kullanılan aksesuarda farklı bir yaratım söz konusudur. Leonce’un konuşmasının ardından koro öne çıkmaktadır. Yönlendirilen koro üyelerinin hepsi maskelidir, aynı şekilde hareket edip aynı şekilde söz söylemektedirler. Bu uygulamayla sahnede grotesk öğelerden “çok dillilik” karşımıza çıkmaktadır. Sahnede maskeli maskesiz oyuncuların olması ilk anlardan itibaren oyunun grotesk öğeler içermeye başladığının göstergesidir. Aynı şekilde karakter üzerinde kullanılan tahta bacak da bedensel grotesk yaratımına olanak sağlamaktadır.

Sahnede bir koro üyesinin ortaya çıkıp dans etmesi ve eğlenmesi, koro dışındaki karakterin sinirini bozar ve maskeyi onun yüzünden çekip almalarına sebep olur. Maskesiz kalan oyuncu, Leonce ile oyun oynamaya başlar; böylece groteskin öğelerinden “oyunsuluk ve çocuksuluk” yaratılmış olur. Maskesi çıkarılan halktan biri artık gerçek olmayan, sahnede oluşturulan dünyaya dahil olmuştur ve bu minvalde hareket etmektedir. Aynı şekilde beden ve ses yoluyla anlam dışı sesler çıkarmaya başlar. Bu noktada yine “çok dillilik” oyuna girer. Maskenin altında var olan halk da oyunsuluğa aynı şekilde dahil olur. Sahnede karnaval şenliği vardır ancak nötr maskeli karakter bir anda silahını çıkarıp maskeli halktan birini vurunca eğlence durur. Birkaç saniye sonra hiçbir şey olmamış gibi eğlenmeye devam ederler. Tekin ve tekinsiz, olumlu ve olumsuz durumlar, ses ve sessizlik sürekli var olmaktadır ve “iki uçluluk” sahnenin her yerindedir. Sahne boyunca groteskin öğelerinden “çok dillilik”, “oyunsuluk”, “iki uçluluk” ve “ihlal” iç içe geçmiştir.

İkinci sahnenin başlangıcında kullanılan ayna, Kral karakterini biçimsiz ve formsuz bir halde göstermektedir. Normal insan bedeninin aynada biçimsiz oluşu, yandaki oyuncuların maskeli ve belirli bir formda hareket halinde olmaları, askılık gibi görünen nesnenin aslında insandan oluşan bir formla oluşturulduğunun ortaya çıkması, formsuzluktan yeni bir form oluşturulması bedenin groteskini gözler önüne sermektedir. Sahnede aynı dünyadan olmadıkları izlenimini veren, tuhaf ve kendine has biçimiyle oluşan insanların bir arada olup, farklı sesler çıkarmalarına rağmen birbirlerini anlamaları ve aynı dili konuşmaları grotesk bir dünyanın içinde olduğumuzun örneğidir. Aynı şekilde meclis üyeleri olarak kukla kullanımı da oyunsu bir dünya içinde olduğumuzu göstermektedir.

Üçüncü sahnede Leonce'un odasına gelen kadının kostüm tasarımında göğüslerinin abartılı bir şekilde ele alınışı, sevişme sahnesinin göstergesel inşa edilişi, kadının iletişim esnasında sesini kullanımının absürtlüğü ancak şarkı söylerken perüğünü, kıyafetlerini kullanarak gerçek dünyaya adım atışıyla bozulmaktadır. Karşımıza yine gerçek dünya ve oyunun inşa ettiği dünya ikiliği çıkmaktadır. Bu yabancılaştırma öğeleriyle her zaman seyrettiğimiz bir oyun olduğunu anlarız ve groteskin istediği ikilik ortaya çıkmış olur. Yine halktan karakterin Leonce ile oyun oynamasını, oyunu nötr maskeli celladın bölmesini, diğer adamın devam ettirmesini izleriz. Oyun, sahne boyunca groteskin dinamiğini elinde tutmakta ve karşıtlıklardan bir grotesk dünya oluşturmaktadır. Kahkahaların ve üzüntülerin abartılışı, komedinin ve dramatik olanın dejenere oluşu sahnede sıkça gözlenmektedir.

Dördüncü sahne, maskeli bir kadının banyoda duş hazırlığıyla başlamaktadır. Bu kadının da kostümünün göğüs kısmı abartılmıştır. Kadınların göğüslerinin, erkeklerin göbeklerinin abartılı örnekleri toplumsal normların ve aynı şekilde kişilerin bedenlerinden çıkan seslerin beden-ses tanımının ihlaline yol açması bir grotesk öğesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

İkinci perde hem eğlenceli hem kaotik ses tınılarının iç içe geçtiği bir müzikle başlar. Sahnede (karada) yüzmeye çalışan Leonce ve arkadaşını görürüz. Sahnedeki dünya grotesk bir dünya olarak karşımıza çıkmaktadır. Denizde yüzermiş gibi hareket eden kişilerin de eklenmesiyle bu dünya güçlenmiş ve oyunsuluk ortaya çıkmış olur.

İkinci sahne Leonce'nin, uşaklarından biri olan ressama kendi çizimlerini yaptırmasıyla başlar. Ressamın çizdiği figür "Cin Ali" gibidir, yine burada karşımıza insanın formsuzluğu ve grotesk bedeni çıkmaktadır. Lena'nın da Leonce gibi kaçarken, Leonce ile karşılaşmasından önce hizmetlilerinin karşılaşmaları bizi grotesk ve ikiliklerin olduğu bir dünyaya sokmaktadır. Lena'nın hizmetlisi ifade içeren bir maske takarken, Leonce'un soytarısı dünyevi haldedir. Karakterler arası "iki uçluluk" da bu şekilde vurgulanarak karşımıza çıkmaktadır. Leonce ve Lena'nın perukaları, abartılmış kostümlerle bezenmiş bedenleri, tavırları, ses ve sözleri, sessiz sinema oynar gibi iletişim kurmaları ve anlaşmaları grotesk dünyayı desteklemektedir. Saçma, abartılı, absürt tavır ve seslerin "çok dilliliği" de sahnede groteskin ögesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Üçüncü sahne, koro üyelerinin bedenleriyle oluşturdukları, ağaç formunda inşa edilen dünyayla açılmaktadır. Kukla üyelerin sahneye gelmesiyle, gerçek insanların kuklayla iletişimi sahnede bir tekinsizlik, gariplik ve korku yaratmaktadır. Karakterler eğlense de atmosfer kaotiktir. Kral ile diğerlerinin iletişimi boyunca jestlerin ve seslerin tuhaflığı da oyunun karnavalesk havasını destekler niteliktedir. Sahneye getirilen hediye paketi gibi formun içinden Leonce ile Lena yüzlerinde maskeleriyle çıkmaktadır. Kişilerin ve bedenlerin farklı forma girmesi, karakterlerin şekil değişiklikleri ve maskeyle oluşturulan yeni biçimleriyle yeni tavırları, kukla gibi duruşları ve hareketleri onların da grotesk dünyada birer karakter olarak var olduğunun göstergesidir. Sahnede insanların kukla gibi var olması ve arkasındaki gerçek kuklalar grotesk dünyayı, sağladığı grotesk "ikilik" ögesiyle desteklemektedir. Oyun sonuna doğru, aslında gerçek kalan nadir kişilerden olan soytarının çocuksuluğu, çok dilliliği, iki uçluluğu ve ihlalleri gerçek dışı dünyada hayatta kalmak, grotesk dünyada var olmak için bu öğelerle bezendiğini göstermektedir. Başta taktığı maske gibi oyun sonunda da elinde tuttuğu ve oynadığı maskesiyle artık o da grotesk dünyaya ait olmuştur. Oyun sonunda koronun gelip üstüne çökmesi ve onu eski haline getirmeye çalışmasıyla, bu dünyaya ait olmadığı belirterek yaratılan dünyanın ikiliği başlangıç ve son olarak oyun boyunca inşa edilmektedir.

Groteskin Kullanımının Yarattığı Sonuçlar: Groteskin tüm öğelerinin kullanılarak inşa edildiği Leonce ile Lena adlı tiyatro oyununun yaratılan grotesk

evren, grotesk karakterler ve sahnelerin ele alınış şekliyle metnin daha anlaşılabilir olmasını ve metnin seyirciye iletmek istediği mesajın göstergelerle, kuklalarla, maskelerle desteklenerek doğrudan ulaşmasını sağlamaktadır. Oyundaki grotesk özellikler şu şekildedir:

1. Oyun metninin gerçek ve düşle, fantastik ve gerçeküstü sahneleri barındırarak yazılmış olması rejinin grotesk öğelerle desteklenmesiyle daha anlaşılır kılınmaktadır. Karşıtlıkların, ikiliklerin ve çatışmaların hüküm sürdüğü bu grotesk dünyada, gerçek dünyadaki toplumsal eleştiriler yabancılaştırılmış bir dünya vasıtasıyla yapılmaktadır. Bu yeni dünyanın ortasında da grotesk nötr bir yerde bulunmaktadır. Sadece durumlar ve olaylar farklı şekillerde gösterilip gerisi seyirciye bırakılmaktadır.
2. Sahnedeki karakterlerin bazılarının maskeli, bazılarının makyajlı, bazılarının nötr oluşu “iki uçluluğu” yarattığı gibi, kullanılan müziğin hem kaotik hem de eğlenceli tınılar içermesi, sahnede eğlenceli anlar yaşanırken birinin vurulmasıyla atmosferin karanlık bir hal alması, deforme olmuş ve normal haldeki beden ve jestlerin birlikte ele alınması, fazla gülünç olaylar ile fazla dramatikleştirilen sahnelerin art arda ve bir arada yaşanması, gerçek dünya ile oyunun yarattığı dünyada eleştirel ve toplumsal ilişkilerin bir aradalığı groteskin karşıtlıktan beslendiği dünyayı sunmaktadır.
3. Hugo'nun bahsettiği şekilde kaba saba komikliklerin, gerçekten bağımsız yaşanan durumların, soytarılıkların, rahatsız edici durumların olduğu sahnelerle desteklenen bu grotesk dünyada, karakterler aracılığıyla “oyunsu ve çocuksu” olan yaratılmaktadır. Çocuk seslerinin kullanıldığı, eğlencenin olduğu ancak bir yandan da karakterin bu durumdan sıkıldığı anda gelecek olan korku ve tekinsizlik bir arada yaşanmaktadır. Maskesinden sıyrılan halktan karakterin bu oyunsulukla grotesk dünyada hayatta kalması da örneklerden biridir.
4. Maskenin ve kuklanın grotesk bir öğe olarak kullanımı da oyun boyunca karşımıza çıkmaktadır. Oyunda maske iki farklı dünya hali ve tavrını temsil etmektedir: Maskeli olmak ve olmamak. Daha statik ve keskin hareketleri, tavırları, jestleri maskenin altındaki karakterleri birer kukla edasına büründürmektedir. Aynı şekilde gerçek kuklalarla aynı sahnede yer almaları

da karřıtlıklarla dolu bir dünüayı yani grotesk dünya oluřumunu desteklemektedir.

5. Grotesk beden kullanımı da oyun boyunca sıklıa karřımıza çıkmaktadır. Kadın ve erkek karakterlerin bu hali dekor yardımıyla desteklenirken, diđer yandan da ayna, çizim, obje yardımıyla da bedenin deforme oluřu, formdan formsuzluđa geçiři yahut farklı form hallerinden arınıřı řeklinde var olmaktadır. İnsan bedeninin sınırlarının ihlallerinde dolařan ve dıř dünyanın parçaladıđı bedenler sahnede dolařmaktadır. Grotesk kurulan dünyaya aitmiřçesine onlar da grotesk bedenler olarak mekânda bulunmaktadır.
6. Ruskin ve Kayser gibi kuramcıların grotesk unsurlardan biri olarak bahsettiđi yabancılařtırma kavramı da Leonce'un yatak odasındaki kadının grotesk bedeninden ve aksesuarlardan sıyrılarak asıl formuna kavuřmasıyla örneklenir. Bu yabancılařtırma unsuruyla birlikte grotesk dünyanın iki tarafı da beslenmekte ve grotesk atmosfer ortaya çıkmaktadır.
7. Groteskin bileřenlerinden olan çok dillilik de neredeyse tüm sahnelerde var olup kaotik atmosferi destekleyerek anlamsızlıđın anlamını yaratmaktadır. Bařta soytarı olmak üzere birçok karakterin ses ve sözcüklerde kullandıđı anlam dıřılık groteski desteklemektedir. Sahnedeki kuklalara dil olmak, onlar adına konuřmak nasıl bu öđeyi destekliyorsa, maskeli ve maskesiz karakterlerin iletiřimde bulunması da aynı etkiyi yaratmaktadır. Sözlerin tekrarı, sesin yüksek ve alçak kullanımı, dilin yapısöküme uğraması gibi durumlar grotesk dünyayı karakterler yardımıyla oluřurmaktadır.
8. Sahneler aracılıđıyla toplumsal normların ele alınması ve yine karakterlerin beden ve ses tonunda kullanılan "ihlal" yaratımı groteskin öđesi olarak oyunda ele alınmaktadır.

Sonuç olarak Yiđit Sertdemir, Leonce ile Lena oyununda grotesk öđelerle bezeli bir dünya üzerinden rejisini kurmuř, maske ve kukla kullanımıyla grotesk öđeleri inřa etmiřtir. Maskeyi ve grotesk öđelerin tüm bileřenlerini kullanarak hem kaotik hem eđlenceli bir dünyanın iđerisinde karnavalesk bir ortamda normların dıřında bir atmosfer oluřturan Sertdemir, kuramcıların ortaya koyduđu grotesk unsurları tiyatro sahnesinde uygulamıřtır. Bu yeni dünya, yabancılařmıř kiřilerin, grotesk bedenlerle var olduđu ve bu dünyada hayatta kalabilmek adına

groteskleşmek zorunda kaldığı acınası ve görkemli dünyasıdır. Burası iyi ve kötü, güzel ve çirkin, ses ve sessizlik, yaşam ve ölümün iç içe olduğu; maskeyle duygularını saklayan insanlar ile kendini maskesiz ifade eden insanların iletişim kurduğu, tuhafıklar içeren bir dünyadır. Yiğit Sertdemir'in Leonce ve Lena rejisiyle tüm grotesk öğelerin kavramsal karşılıklarını uygulamaya geçirdiğini ve zorlukla inşa edilen grotesk dünyanın anlaşılabilir bir örneğini sunduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.



Şekil 10: Leonce ile Lena – 2009

Kaynak:https://tiyatronline.com/isDosyalar/2019/08/06/leonce-ile-lena-ist_4hYWp_uvQE.jpg

Çizelge 4: Leonce ile Lena Oyun Analizinde Oluşturulan Grotesk Tablo

OYUNUN ADI	GROTESK BİLEŞENİ	GROTESK İZLENİMLER	MASKENİN GROTESKE ETKİLERİ
LEONCE İLE LENA	İki Uçluluk	Kayser / Ruskin Trajik / Komik – Tekin/ Tekinsizlik – Korkunç / gülünç – İki uçlu dünya – Yabancılaştırma – Karşıtlık	Maskenin yarattığı gizlilik ve iki durum – Yabancılaştırma katkısı, Yaratılan trajik / komik atmosfere etki.
	İhlal	Bahtin Karnavallaşma – Deformasyon / Düzen yıkıcı / Beden deformasyon – Norm dışı – Gerçeğin ihlal hali	Maske ve kuklanın biçim ve bedende yarattığı ihlallerin sahne unsurlarında görsel olarak yarattığı grotesk durumlar.
	Çok Dillilik	Bahtin Ses Jestleri – Dil sürçmeleri – Teatral biçimlerin iç içeliği	Maskeli ve maskesiz oyuncu gözlemlemesi, maskenin sahnelemede yarattığı nötrlük görselliğinin groteskin nötrlüğünün görselleşme durumu.
	Çocuksuluk/ Oyunsallık	Hugo – Ruskin Kaotik – Eğlenceli / Korku – Komik / Maske Çocuksu sesler.	Gerçekle oynanan oyunun duygusal etkisini görselleşmesini sağlama etkisi.

3. Surname 2010 Oyununda Maske ve Grotesk

Surname 2010 oyunu 2010 yılında Yiğit Sertdemir tarafından yazılmış ve yönetilmiştir. İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları yapımı olan oyunun kadrosu şöyledir: Ayşem Yağmur Ulusoy, Can Alibeyoğlu, Ceren Hacımuratoğlu, Derya Keykubat, Derya Yıldırım, Elyasa Çağlar Evkaya, Engin Akpınar, Eraslan

Sağlam, İrem Atkın, Özgür Kaymak Tanık, Seda Fettahoğlu, Sema Tuğsel, Seza Güneş, Şeyda Arslan, Uğur Dilbaz, Yiğit Sertdemir, Zeynep Göktay Dilbaz. Surname 2010 oyunu Afife Jale “Yılım En Başarılı Giysi Tasarımı” ödülüne layık görülmüştür.

Oyun bir sahaf dükkânında başlamaktadır. Sühenda Hanım eşi Ziya Bey’in ölümünün ardından açtığı sahaf dükkânında özel bir nedenden ötürü geceyi beklemektedir. Eşini kaybedince yalnız kaldığından ara ara çiçeği Filifu ile konuşmaktadır. Kitapları karıştırırken, kocasına ait olan ve daha önce hiç rastlamadığı notlar bulur. Bunlar, Ziya Bey’in ölmeden önce güya onun için planladığı şenlik notlarıdır; Osmanlı döneminde düğün ve benzeri şenlikler için hazırlanan surnamelerden yola çıkılarak yazılmışlardır. Sühenda Hanım notları okumanın şaşkınlığı içindeyken bir gürültüyle ışıklar kesilir. Olan biteni anlamaya çalışan Sühenda Hanım kendini birden düşsel bir dünyanın içinde bulur. Karşısında aniden Zümrüdüanka kuşunu görür; şaşkınlığı devam etmektedir. Daha sonra gelen tellallar Sühenda Hanım’a eşi Ziya Bey’in notlarında gördüğü surname şenliklerini düzenleyeceklerini söylerler. Şenlik hazırlıkları başlamıştır. Bu esnada Sühenda Hanım, Ziya Bey’in notlarını okumaya devam etmektedir.

Notlarda yazılanlara göre şenlikler sırasıyla devam edecektir. Tulumcular, atlar, mehter takımları, matrakbazlar ve davul zurna eşliğinde şenlik başlar. Sühenda Hanım’ı da aralarına alırlar. Matrakbazlar Sühenda Hanım ile kılıç oyunu oynarlar. Sühenda Hanım oyunu kaybeder. Şakbaz, Sühenda Hanım’a eğlenip eğlenmediğini sorar. Kadının keyfi yerindedir. Herkes sahneden çıktıktan sonra İstanbulbazlar sahneye gelir oyunlarını oynar ve çıkarlar. Şakbaz ile Sühenda Hanım’ın muhabbetinin arasına iki kadın dalar. Kadınlar Sühenda Hanım’dan çocuklarını “budamasını” ister. Tulumcu ve Curcunabaz çocukları getirir, fakat kadınların ısrarlarına rağmen, Sühenda Hanım bunun bir sünnet şenliği olmadığını söyleyip onları gönderir. Şakbaz, Sühenda Hanım’a iyi bir lider olabileceğini söyler. Sühenda Hanım istemez. Şakbaz o zaman sahafına geri dönmesi gerektiğini söyler. İki arada bir dereye kalan Sühenda Hanım, Ziya Bey’in onun için hazırladığı şenliği çok merak etmektedir. Kararını kalmaktan yana kullanır ve şenliğin devam etmesini ister.

Şaknihal ve Şakırt’ın gelişiyle Sühenda Hanım için dizilen övgüler ve hürmetlerle şenlik devam etmektedir. Sühenda Hanım, şenlik için gelip gidenlerin

birbirlerini yermeleri, tartışmaları ve kendisi için söyledikleri şarkılarla çok mutlu olmuştur. Bir yandan da ölen kocasının defterinden çıkan şiirleri okumakta, onu hatırlayıp üzülmemektedir. Çiçeği Filifu'yu yalnız bırakmıştır. Olup bitenlere artık şaşmazken tiryakilerin eğlenceye katılıp şarkı söylemelerine şaşırmıştır. Şakbaz, olan bitene değil de neden tiryakilere şaşırıldığını sorar. Sühenda Hanım daha önce tiryakilerin böyle bir şey yaptığını duymadığını söyler. Şakbaz, açıp diğer surnamelere bakmasını söyleyip, surname isimleri sayar. Sühenda Hanım bu isimleri duyunca, Ziya Bey'in notlarının isminin de Surname-i Ziya olduğunu söyleyip eğlencenin devam etmesini ister. Sühenda Hanım için yazılanları duyan Şakendam da Şakbaz'a serzenişte bulunur. Bu sırada İstanbulbazlar tekrar sahneye gelir, oyunlarını oynar ve giderler.

Pazar esnafıyla arabalar sahneye gelir ve şenlik devam eder. Sühenda Hanım notlarda arabalar olup olmadığını anlamak için deftere baktığında, minyatür arabaların çizilmiş olduğunu görür. Şaşkınlığı geçer, pazarı dolaşır hatıralık eşya alır. Şakbaz onunla dalga geçer ama Şakendam ağzının payını verir. Şakıma sırası ondadır. Şakendam, Şaknihal ve Şakperi, Şakbaz'ı yerecek bir şarkı söylerler. Bu sunum Sühenda Hanım'ın çok hoşuna gider. Sonrasında sahneye giren maymun etrafı dağıtır. Arkasından tekrar hünerbazlar gelir. Bu duruma sinirlenen Sühenda Hanım'ı Şakbaz sakinleştirir. Önemli olan gösterinin sırası gelmiştir. İstanbulbazlar tekrar sahneye gelirler. Sühenda Hanım çiçeği Filifu'dan özür diler. Konuşacak birilerini bulduğu için onu ihmal ettiğini dile getirir. Şakbaz ve Şakendam, Sühenda Hanım ve çiçeğinin ne güzel yarenlik ettiğini konuşurlar. Yalnızlıktan birbirlerine iyi geldiklerini söylerler. Bu arada Şakendam ve Şakbaz barışmıştır. Şakbaz artık unutulmuş temaşa erlerini çağırarak için Sühenda Hanım'dan izin ister.

İstanbulbazlar gösterilerine yarım bıraktığı yerden devam ederler. Arkasından meddahlar, Hacivat, Karagöz, İbiş, Hasan ve İsmail Efendiler gelir. Aralarında geçen kısa bir tartışmadan sonra Ziya Bey ve Sühenda Hanım'ın nasıl tanıştığını anlatırlar. Ziya Bey okulu bitirmiş, Sühenda Hanım da bitirmek üzereyken, aylardan Eylülken, yaprakların arasında çarpışıp yere düşünce tanışmışlardır. Hikâyeyi anlatıp sahnedeki çıkarlar. Sühenda Hanım'ın bu duruma gülerek tepki vermesine şaşırarak Şakbaz, ona neden güldüğünü sorar. Hikâyeyi yanlış ve eksik anlattıklarını söyleyen Sühenda Hanım, her şeyini onlarla paylaşmak istemez ve hikâyenin eksik tarafını

anlatmayacağını söyler. Ziya Bey kendisini görmeden önce Sühenda Hanım onu görmüştür. Güreş başlar, biter ve bitiş şarkısı girer. Şarkı biter, herkes çıkar. Sühenda Hanım seslenir.

Sühenda Hanım yine çiçeği Filifu ile yalnız kalır. Ziya Bey'in bıraktığı notlara bakar. Notlar bitmeden Ziya Bey ölmüştür. Şenlik yarım kalmıştır. Bu özel günde Sühenda Hanım, Ziya Bey'in ölüm yıldönümü için sahafta kalmıştır. Ziya Bey'in öldüğü gün Sühenda Hanım onu evde beklemiş, daha önce hiç söylemediği bir şeyi söylemek için bir mektup yazmıştır. Ne zaman tanıştıklarını konuşacaktır eşiyile, bir de yemek yapmıştır ama Ziya Bey bir kazada ölmüş ve her şey yarım, Sühenda Hanım ise yalnız kalmıştır (Sertdemir, 2010:18).

a. Sahnelemede Maske Kullanımı

Kullanılan Maske Türleri: Surname 2010 oyununda 65 adet maske kullanılmıştır. Bunların neredeyse tamamı “tam kafa” maskesidir. Bu tür maskeler hem yüzü hem de kafanın tamamını kaplayacak şekilde tasarlanmıştır. İnsan kafasının boyutundan büyüktürler, bazılarının ağzı açıktır. Kullanılan bu devasa maskeler karnaval şenliklerinde kullanılanlarla benzerlik göstermiş olsa dahi karnaval mask demek doğru olmayacaktır. “Tam kafa maskesi” dışında grotesk mask, tam kafa mask, İbiş kukla maskları ve karnaval mask olarak bilinmektedirler. Çok çeşitli maskelerin tercih edildiği Surname 2010 oyununda kukla ve maskenin iç içe olduğu hibrit tasarımlar bulunmaktadır. Sırtında katlı cambaz kuklasıyla beraber maske de takmış olan oyuncular vardır. Bu tasarıma ne tek başına maske ne de kukla denebilir, fakat sonuç olarak oyuncu maskeyi kullanmaktadır.

Maskenin Kullanım Amacı: Oyunda çoklu maskelerin kullanım amacı çeşitlilik göstermektedir. Öncelikli tercih sebebi gizlenme işlevidir. Maskenin ardında kimin olduğunun bilinmemesi amaçlanmıştır. Bu durum bir oyuncunun birden fazla karakter canlandırmasını sağlamıştır. Kalabalık bir kadroya sahip olan oyun, maske sayesinde bir oyuncunun birden fazla role girmesine olanak vermiştir. Maske kullanan oyuncunun sesinin değişmesi, oyuncuyu kendisine yabancılaştırma işlevini de görür. İkinci tercih nedeni oyunun tarihi bir dönemi anlatmasıdır. Yönetmen tarihi minyatürlere dayanan estetik bir dil yaratma amacıyla maske kullanmıştır. Bu sayede bir tarihi anı devralan maske, o anıya can vermiştir. Bir diğer

amaç oyuncuların karakterleri arasındaki dengeyi sağlamaktır. Devasa maskelerin kullanılması ve bazen bu maskelerin protezli olması aktörlerin proporsiyonlarına etki ederek karikatür bir etki yaratılmasını sağlamıştır. Bu sayede, oyuncu bedenlerinin karikatür şeklini alması daha kolay hale gelmiştir. Maskeler, oyunda karnaval yani tarihi şenlikler havasını yaratmanın yanında görsel-seyirlik etkinin sağlanmasına katkıda bulunmuştur.



Şekil 11: Tam Yüz Maskesine Surname 2010 Oyunundan Bir Örnek - 2010

Kaynak:

<https://img.piri.net/resim/site/615x326/surname201002jpg64a2a27a90e072de.jpg>



Şekil 12: Tam Yüz Maskesine Surname 2010 Oyunundan Bir Örnek

Kaynak:<https://www.superaktif.net/wp-content/uploads/2011/03/Surname.jpg>



Şekil 13: Tam Yüz Maskesi ve Grotesk Maskeye Surname 2010 Oyunundan Bir Örnek - 2010

Kaynak:<https://cdn1.ntv.com.tr/gorsel/UsrB3Gh2OUmMaFtLUPoEow.jpg?width=660&mode=both&scale=both>

b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı

Grotesk Kullanımı: Surname 2010’da ilk grotesk unsuru işaret etmeye metnin kendisini göstererek başlayabiliriz. Surname olarak bilinen, Osmanlı eğlence ve saray hayatının belgeleri sayılabilecek edebi eserler, içerdikleri olay ve anlatılarla adeta canlı birer tarih tablosudur. Seyyahların veya surname yazarlarının yazım tarz ve betimlemelerinde hemen hemen her unsur, yani hüner sahipleri, hokkabazlar akrobatlar, çalgıcılar bir fantezi dünyasındadır. Bu özelliğiyle oyuna ilham veren surnameler aynı zamanda metnin sahneye aktarılması sürecinde etkili olan grotesk tarza yol verir niteliktedir. Hayal, akıl dışılık, ihlal etme grotesk tarzın özellikleri iken surnamenin de içerik ve üslup itibariyle bu tarzı uygulamaya elverişli olması, yönetmenin grotesk anlatım başarısına katkı sunmuştur.

İkinci grotesk unsur, oyunun trajikomik özler içermesidir. Sahne açılışında seyircinin karşısına çıkan duman ve kırmızı ışığın sahnede yarattığı atmosfer, groteskin tekinsiz durumunu ortaya çıkarmaktadır. Aslında bu tekinsizliğin altında da nostalji denen şeyin aynı zamanda ürpertici olması bulunmaktadır. Dirilen kimseler, hayaletler ve eski mekânların geri dönüşü izleyenlerde heyecan yaratmakla beraber kaygı ve ürperti hislerini de uyandırır. Günümüz dünyasında, komediye dönüşmüş bu nostaljinin sahnelenmesinde grotesk son derece uyumlu bir tarz olmuştur.

Böyle bir tekinsizliğin ardından İstanbulbazların sahneye gelmesiyle seyircinin düşsel dünyadan koparak kendi dünyasına ait bir durumla karşılaşması amaçlanmıştır. İstanbulbazlar sahnede siyah kostümle “gündelik-normal” davranışlarla oyunlarına başlarlar. Sahne devam ettikçe, kalabalıklaşan sahne alanında oyuncuların birbirine karışan sesleri ve değişen ışıkla beraber beden formları ve durumları da değişime uğrar. Beden hareketleri normalin dışına çıkar, ışık sürekli değişkenlik gösterir ve sesler karışır. Bu kaotik durum groteskin hem bizim dünyamıza hem de yabancılaşmış bir dünyaya denk düştüğünü göstermektedir. Oluşan kaos ortamı, groteskin tekinsizlik ögesini de bir daha karşımıza çıkarır.

Ardından değişen sahnede bir sahaf dükkânı belirir. Kullanılan dekor ve ışık, gerçeğe yakın olan sahneleme unsurlarıdır. Ancak aynı sahnede bulunan “Kukla Sühenda Hanım” başlı başına grotesk bir unsurdur. Bu kukla unsuru ile sahne geçişi seyirciyi yabancılaştırmaktadır. Seyirciyi karşılayan kukla, grotesk olanın

tekinsizliğini, iki uçluluğunu, oyunsallığını, gerçek ve düşsel olanı bir arada barındırmasını yansıtmaktadır. Özellikle dekor, aksesuar ve oyuncu sesinin normal olmasına karşın, oyunun kuklayla aktarılması formların bir aradalığını sağlar; yani groteskin birçok biçimi bir arada barındırma hali gerçekleşir. Bu durum aynı zamanda tekinsizlik ve iki uçluluğun göstergesi olmaktadır. Sühenda Hanım'ın okuduğu notlardan sonra değişen sahne, seyirciyi tekinsiz ve fantastik, düşsel bir dünyanın içine alır. Zaman atlamasıyla yaratılan düşsel dünya, groteskin biçim ihlalini gösterir. Göstermecî unsur olarak sahnede bulunan Zümrüdüanka görseli de tekinsiz ve düşsel grotesk atmosfere katkıda bulunur.

Masalsı bir görüntüsü olan Zümrüdüanka kuşunu sahnede gören seyirci, bir yandan göstermeciliğin abartılı olmasına gülerken diğer yandan ortamın ışık, duman ve sesle büründüğü tekinsizliği bir arada yaşamaktadır. Sahnelemenin devamında seyircinin karşısına çıkan grotesk unsur bedeninin görselleştirilmesidir. Sahneye gelen oyuncuların beden formları, normal olanın dışındadır. Yüzlerindeki maske, sırtlarındaki minyatür bina görselleri ve beden formlarının deforme olması ile tekinsiz bir dünya yaratırken aynı zamanda karnavalesk bir atmosfer sunmaktadırlar.

Sahnelemede kullanılan dev kuklalar, maskeler ve oyun metninin sunduğu yergi ile groteskin karnavalesk tarafı ortaya çıkmaktadır. Kullanılan kukla ve maskelerin seslendirilmesi oyunsallık ve çocuksuluk etkisi yaratırken, aynı zamanda norm ihlali yapmaktadır. Burada groteskin karnavalesk özelliklerinden yararlanıldığını söylemek mümkündür. Eğlence, yergi, korku, gülmece ve çok dillilik bir arada sunulmuştur. Dev kuklayı oynatan oyuncuların görünmesi ise düşsel olan ile gerçek arasındaki bağı kopmasını engellemiştir.

Oyunun bir sonraki sahnesinde, karnavalesk dünya devam etmektedir. Oyuncuların yüzlerindeki koca maskeler ve bedenlerinin alt bölümüne bağlı at kuklaları ile bedensel form ihlali söz konusu olmuştur. Oyunun bu bölümünde “insan bedeninde hayvan” şeklinde gerçekleşen beden ihlali, daha önceki bölümde açıkladığımız üzere, adeta groteskin ortaya çıktığı ilk dönemleri anımsatmakta, insan bedeninin deforme oluşu “hayvan, bitki, insan, vb. boyutlarındaki doğa bileşenleri” halini yansıtmaktadır. Böyle bir atmosfer, groteskin yarattığı korku ve güldürü unsurlarını bir arada bulundurmaktadır.

Oyuncuların yüzlerinde, her biri birbirinden farklı boyutlarda olan büyük maskeler bulunur. Birinin baş kısmı daha büyükken diğersinin burnu veya kulağı daha büyüktür. Bu şekilde, karakter farklılığı ve maskenin altından gelen sesler “uyuşmazlık” hissi yaratmaktadır. Oyuncuların bedenlerinin alt bölgeleri (kalçaları) normalden daha geniştir. Böylece büyük maske ve bedenlerden çıkan sesin çocuksuluğu grotesk olanın uyumsuzluğunu ortaya çıkarmaktadır.

Şakbaz ve Şakendam’ın sahneye gelmesi uyumsuzluk durumunu devam ettirmektedir. Bu iki oyun kişisi, sahneye el kuklalarıyla gelir. Diğer oyun kişilerinin maske ve kukla arkasında görünmemesi Şakendam ve Şakbaz ile uyumsuzluk yaratmaktadır. Hemen devamında başlayan şarkı da bu uyumsuzluğu desteklemektedir. Oyuncuların ses tonları kukla sesinden çıkıp normal bir tona geçtiğinde kendi içinde bir uyuşmazlık doğmaktadır. Sonrasında oyuncular sahneye yapay kılıçlarıyla gelir. Kılıç oyunu oynayacak olan oyun kişilerinin ne dediği tam olarak anlaşılmamaktadır. Sühenda Hanım’ın söylediklerini tuhaf ses jestleriyle onayladıkları görülür.

Oyun içerisinde, seyircinin kendi dünyasından olanla karşılaştığı bölümler İstanbulbazların sahneye çıktığı bölümlerdir. İstanbulbaz’ın –kelime anlamıyla literatürde olmasa da İstanbul’un hakkından gelmeye veya İstanbul’da yaşamaya çalışanlar” diye tercüme edilirse– İstanbul’un bugünkü sakinlerini anlattığını varsaymak mümkündür. Bu yüzden, içinde yaşadığımız dünyayı yadırgamamıza neden olmayan ve grotesk açıdan maske-kukla gibi unsurlar taşımayan İstanbulbazlar, oyun içerisinde seyirciye kendini görme olanağı sunmaktadır. Sahneye normalin dışında hızlı bir giriş yapan oyuncular İstanbul halkının yaşadığı kaos ortamını yansılamaktadır. Oyuncular ses jestleriyle makine, vapur, deniz, otobüs ve kuş sesleri çıkarırken seyirci bir anda yabancılaşmış-yadırganmış bir atmosferle karşı karşıya kalır. İnsan sesini normalin dışında kullanan oyuncular aynı etkiyi bedenleriyle de yaşatmaktadırlar. Seyirci kendi dünyasından bir hikâyeye karşı karşıyayken yaratılan bu garip atmosferle yabancılaşır. Bu dünya artık ne onun dünyasıdır ne de değildir; gülünç, korkutucu ve tekinsizdir.

Tiryakilerin şarkı söylediği sahne, trajedi ve komedinin bir arada görüldüğü sahnelerden biridir. Sahnenin orta bölümü hareket halindedir. Şarkının ahengi seyirciyi içsel bir huzura götürürken sahnenin solunda koro olarak eşlik eden

kuklalar ve sahne ortasında bedensel form ihlali yapan, kocaman kukla maskesi takarak etrafta anlamsızca koşturan oyun kişisi gülünç olanı ortaya koymaktadır. Oyun içerisindeki en doğal unsurun şarkı söylerken kullanılan ses olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

İstanbulbazların tekrar sahneye gelmesi grotesk sahneleme için önemlidir. İstanbul'un yüzyıllardır yaşadığı kaos ortamına değinen İstanbulbazlar depresyon, bombalama, eylem, inanç gibi durumlarda sıkışan insanın yaşadıklarını mizahi bir dille anlatmaktadır. Ezcümle, yitip giden zamanın değerleri alıp götürmesi ile yeni gelen zamanın canlılığı ve neşesi trajikomiğin esasını oluşturmaktadır. Oyunun bundan sonraki bölümü yapılan analizi tekrara düşüreceğinden, görülecek noktalar, kısaca grotesk unsurlar açıklanacaktır. Sahnede kullanılan göstermeciler karton araçların hareket etmesi, içinde maskeli insan kafasının görünmesi, Hacivat-Karagöz oyunu, güreşçilerin üstlerinin çıplak olması ama başlarında da kocaman kukla maskesinin olması, devasa kuklaların enstrüman çalması; bütün bunlar korku, güldürü, form ihlali, karnavalesk ve çok dillilik gibi unsurları yansıtmaktadır.

Grotesk Kullanımının Yarattığı Sonuçlar: Grotesk kullanımı zaten metnin kendisinin zorladığı bir durumken grotesk tarzın uygulanması Surname 2010'un teatral, keyifli-seyirlik ve aynı zamanda yadırgatan, kaygı yaratan bir oyun olarak ortaya çıkmasına da neden olmuştur. Trajikomiklik (iki uçluluk) anlamında surnamelerden esinle yazılan oyunun trajik anlamda vücut bulması oyun metniyle sağlanmıştır. Buna göre, oyundaki grotesk özellikleri şöyle sıralamak mümkündür:

1. Surname denen edebi türe sahnelemede grotesk tarz uygulanması sayesinde hayalin, curcunabazların, akrobatların, El Cezeri'nin Kitabü'l-hiyel'indeki açıklanamayan makinelerin, minyatürlerdeki çizimlerin kristalleştiği bir gösteri bulmak olanaklı kılınmıştır.
2. Nostaljinin hem unutturmaya dayanan modalaşması hem de canlandığında ürkütücü olması itibariyle iki uçluluk taşıması da groteskin iki uçluluk özelliğine denk düşmektedir. Tarihi tünelin yarattığı korku, ürperti ve kaotikliğe karşılık yiten değerler, modern dünyanın trajedisi ve ikisinin ortasında duran komedi dünyası (İstanbulbazlar) oyunda grotesk sentezi meydana getirmektedir.

3. Groteskin (şişkin, komik, tekinsiz anlamında) açığa çıkmasında büyük payın surname şenliklerine ait olmasına karşın, İstanbulbazlar sahnesinde devam ettikçe kalabalıklaşan sahne alanı, oyuncuların birbirine karışan sesleri ve değişen ışıkla beraber beden formları ve durumlarının da değişime uğraması, kaotiklik ve ihlal özellikleri bağlamında moderne ait groteski de rejide ortaya koymuştur.
4. Maske-grotesk ilişkisinde groteskin kazandığı işleve bakıldığında, curcunabazların ve masal devlerinin maskeleri ile Sühenda Hanım'ın maskelerini birbirinden ayırmak gerekir. Olağanüstü varlıkların maskeleri ve kuklaların grotesk etkileri hem komiklik hem de tekinsizlik yaratırken başkahraman Sühenda'nın yadırgatan bir şekilde kukla olarak konuşması geleneksel kahraman imajını ihlal ederek groteski başlatır ve ardından trajik ile komiğin iç içe geçtiği ve ayrıldığı grotesk süreç Sühenda Hanım'ı oynatan kişinin katılımıyla ayrı bir karakter yanılması yaratır; bu durum da groteskin paradokslar içermeye özelliğini açığa çıkarır niteliktedir. Grotesk dünyanın zıtlıklar ve bunun sonucu olarak çatışmalarla dolu olduğu gerçeğiyle, oyunda seyirciyi tarafsız bir yere çekmek başarılıdır.

Sonuç olarak Yiğit Sertdemir, Surname 2010'da maske ve groteski bir arada kullanmayı tercih etmiştir. Bu oyunda groteskle birlikte maskeyle sahnelemede görsel etki yaratarak kültürel şenliklerin coşkusunu etkileyici kılmış ve rejii tercihini bu şekilde kurarak izleyiciye aktarmıştır. Sertdemir, grotesk tarzın gerek biçimine gerekse felsefi derinliğine yönelik uygulamalar gerçekleştirmiştir. Ancak bu uygulamalar seyirciyeye, birbirinden bağımsız olmayıp iç içe geçen ama birbirini doğuran uygulamalar olarak yansımaktadır. Bu bağlamda, biçimden hareket etmek düşünsel alanı da belirlemiştir. Modern insanın açmazları, sorunları ve içine yuvarlandığı durumları, düşsel-gerçek dünya içinde anlatabilmeye ciddi anlamda katkı sunan groteskin uygun birleşimlerinden birinin bu oyunda oluşturulduğu söylenebilir. Maske ve groteskin birbirinden ayrılmaz iki kavram olduğunu göz önüne aldığımızda, yönetmen sahneleme kombinasyonunda groteskin “abartılı, çarpıcı, karnavalesk ve aşırı” durumları ile “maskenin karakterlerin duygularını, görsel özelliklerini ve gizleme özelliğini” kullanarak tarihsel ve güncel olanı bir arada bulundurmuş, bu da seyircide şok edici görsel bir seyir zevkine karşılık

gelmiştir. Kullandığı bu teatral unsurlar, Sertdemir'in rejiye bakışını ve yönetmelik tercihlerini belirlememizde yardımcı olmaktadır.



Şekil 14: Surname 2010 - 2010

Kaynak: <https://tiyatrolar.com.tr/tiyatro/surname-2010>

Çizelge 5: Surname 2010 Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo

UYUNUN ADI	GROTESK BİLEŞENİ	GROTESK İZLENİMLER	MASKENİN GROTESKE ETKİLERİ
SURNAME2010	İki Uçluluk	Kayser / Ruskin Trajik / Komik – Tekin/ Tekinsizlik – İki Uçlu Dünya – Yabancılaştırma	Maske – Kukla ve kukla oyuncuların bir arada olma durumu, maske ile gizleme
	İhlal	Bahatin Hayal – Gerçek / Akli – Akıl dışılık / Karnavallaşma – Deformasyon / Düzen yıkıcı / Norm dışı	Olağanüstü varlık boyutu – Dev kuklalar Maske ve kuklanın biçim ve bedende yarattığı ihlaller
	Çok Dillilik	Bahatin Ses jestleri – Dil sürçmeleri – Teatral biçimlerin iç içeliği – Sosyal dili deforme etme	Maskeli ve maskesiz oyuncu gözlememesi, çoklu karakter kullanımı, maskenin ve kuklanın dilde yarattığı ses çeşitleri
	Çocuksuluk / Oyunsallık	Hugo – Ruskin Kaotik – Eğlenceli / Korku – Komik / Maske ve kukla sesleri / Çocuksu sesler	Dev maskelerin gerçek oyun oynamasına yarattığı etkiler. Kukla ve maskelerden çıkan seslerin yapmacık ve çocuksu olmalarını yarattığı etki.

4. Faust Oyununda Maske ve Grotesk

Faust oyunu 1887 yılında Johann Wolfgang Goethe tarafından yazılmış ve Celal Öner çevirisiyle 2109 yılında Yiğit Sertdemir tarafından sahneye koyulmuştur. Arsız Kumpanya yapımı olan bu oyunun kadrosu şöyledir: İrem Alınçık, Öykü Naz Altay, İbrahim Arıcı, Tuğba Can Bıçak, Cihan Durmaz, Melis İlhan, Mekin Sezer, Gözde Türker, Alara Turan. Oyun, Direklerarası Tiyatro Ödülleri 2020 “Umut Veren Yeni Tiyatro Grubu” ödülüne layık görülmüştür.

Oyun, yüksek kemerli Gotik bir odada Faust'un monoloğuyla başlar. Faust felsefe, hukuk, hekimlik ve ilahiyat bitirmiştir; master ve hekim olarak anılır, on yıldır alanında dersler vermektedir. Ayrıca yaptıklarının karşılığını ne para ne de şan şöhret olarak alamadığını düşündüğü için, tüm bunlar gözünde önemsizleşmiş, yetersiz gelmiştir ve daha fazlasını istemektedir. İstediklerine ulaşmak için büyü ve sihre başvurur. Hapishanesinin duvarlarını oluşturan kitaplardan birisi, oradan çıkmasını sağlayacaktır. Bir yanıt vermeleri için ruhlara seslenir. Elindeki kitapta, ruhunu dinginleştiren makrokozmosun işaretini görür. Kendisine yardım etmesi için yerin ruhunu yani kötü olan ruhu çağırır; fakat ruh geldiğinde ona bakmaya dayanamaz. Faust ve ruh aralarında konuşurken Wagner gelir. Wagner, Faust'un konuştuğunu duyunca bunu bir Yunan tragedyasına benzettiğini ve dinlemek için geldiğini söyler. Wagner de Faust gibi öğrenmeye aç bir karakterdir. Wagner çıktığında Faust bu uğraşların, hırslı ellerle defîne ararken bulunan solucana sevinmek kadar anlamsız ve karşılıksız olduğunu söyler. Onun arzularını açığa vurmasından sonra ruhun adının Mephistopheles olduğu öğrenilir. Konuşmaya başlarlar. Mephistopheles kendisindeki bilginin ancak bir Tanrı'ya yarayacağını söyler ve insanın ne sonsuz nura ne de zifiri karanlığa sahip olabileceğini, yani bilgilerin hepsine de tamamen bilgisizliğe de erişemeyeceğini, ikisinin de gece ve gündüz gibi kararında olması gerektiğini söyler ama Faust yine de öğrenmek ister. İşte karakterin bilgi edinmek isterken körleşmesi bu şekilde başlar.

Mephistopheles, Faust'a aşk vaadinde bulunur. Yardımıyla dönüşeceği kişiye mikrokozmoz adını koyacağından bahseder. Faust'un da istediği budur; kim olduğunu, yerinin ne olduğunu sorgularken bir yandan da başarısızlığa uğrarsa kötü şeyler olacağı kanısındadır. Konuşmaları esnasında kendini ne kadar aristokrat göstermeye çalışsa da aslında neyse odur, arayıp durduğunu sandığı yer, aslında o anda bulunduğu yerdir. Farkındalık kazanmıştır. Mephistopheles her şeye görülen yönüyle bakmaktan daha fazlasının yapılması gerektiğini söyler; Faust'a yapacaklarını aslında en başında söylemektedir. Faust'un bir öğrencisi gelir fakat konuşmak istemez. Onun yerine Mephistopheles, Faust'un kılığına girerek oğlanla konuşacağını söyler. Faust'u gönderdikten sonra Mephistopheles'in monoloğu başlar: İnsanın en yüce gücü olan aklın yerine gözlerini gerçeğe kör ederek sihrî koyacağından, onu hayatın sığ anlamsızlıklarına çekeceğinden bahsetmektedir. Gelen

öğrenci ve Mephistopheles'in konuşmasından Faust'un herkesin bahsettiği gibi biri olduğunu ve her ne kadar buldukları yer kötü olsa da ilim için insanların bunları görmezden geldiğini öğreniriz. Mephistopheles öğrenciyle konuşmasının sonlarına doğru Faust rolünden çıkarak şeytanlığa geri bürünür, verdiği öğütler bilim ediminden çok yaşama, kadınlara dair olmaya başlar. Şeytan şeytanlığını yapmıştır. Faust gelir. Nereye gideceklerini konuşurken onun toplum içine çıkamayan, içine kapanık bir kişi olduğunu öğreniriz. Dünyaya çıkmayı hiç bilemediğinden, insanların yanında utanıp sıkıldığından bahseder. Evden nasıl çıkacaklardır? Mephistopheles yere bir pösteği sereceğini ve ona bineceklerini, ama yanına bir çıkın almaması yani zihnini boşaltması gerektiğini söyler. Ne kadar hafif olurlarsa o kadar çabuk yükseleceklerdir.

Leipzig'de içki içerek şarkılar söylen dört kişi vardır. Faust ve Mephistopheles ilk kez birlikte dışarı çıkmıştır. Mephistopheles, Faust'u yaşamın ne kolay olduğunu görebilsin diye neşeli dostların içki âlemine götürür. Ahabplar aralarına gelen bu ikilinin farklı bir kesimden olduğunu anlar ve onları alaya alarak sorgularlar. Mephistopheles dillerinden anladığı için anladıkları şekilde cevap verir ve çok geçmeden hep birlikte meyhanecinin şarap fiçilerini delerek onlardan içmeye başlarlar. Hep birlikte şarkılar söyler, eğlenirler. Şarap yere döküldükten sonra bir anda Mephistopheles'in üzerine yürümeye başlarlar. Mephistopheles'in büyü sözleriyle kısa bir süreliğine ne yaptıklarını unuturlar. Sonra dört ahbap ellerinde bıçaklarla birbirinin burnunu salkım sanarak tutar. Mephistopheles, Faust'u da alıp kaybolmuştur.

Mephistopheles, Faust'u gençleştirmek için cadının evine getirir. Cadı, geldiklerinde evde değildir; onun yerine işlerini yapan bir maymun ailesiyle karşılaşır. Faust tedirgindir, başka bir şey yapılabilir mi diye sorular sormaya başlar, fakat Mephistopheles ona yine aklıyla konuştuğunu, büyüsüz bir yol daha olduğunu, o yolun gidip hayvanla hayvan gibi yaşamaya benzediğini, 80 yıl genç kalmak için kazma kürek tutarak zihnini fazla kullanmaması gerektiğini söyler. Faust cadıyı bekledikleri sırada aynada bir kadın görür. Mephistopheles isterse ona böyle bir sevgili bulabileceğini söyler. Hayvanlar Mephistopheles'in etrafında dönüp dururken kazana dikkat etmedikleri için kazan taşar ve cadı çılgınlık içerisinde bacadan içeri girer. Cadı içeride gördüğü yabancılara ölmeleri için büyü yaparak

kepçeyle kazandan yalımlar atar. Mephistopheles de elindeki kuyruğu döndürerek büyülü sözler söyler ve cadı geri çekilir. Cadı başlarda Mephistopheles'i tanımamıştır. Mephistopheles kendisini gizlemiş, vazgeçemediği ayaklarını saklamak için de takma ayak kullandığını söylemiştir. Asıl geliş amaçları olan gençleştirme suyundan da bahseder. Cadı, efendisinin isteğini yerine getirmek için büyüsünü yapar, ayini tamamlar. Mephistopheles, Faust'u iyice dinlenmesi için götürür.

Faust ve Margarethe yürümektedirler. Faust hiç tanışmadığı Margarethe'a eşlik etmek ister. Margarethe, Faust'u tanımamaktadır ve reddeder. Faust'un ise nutku tutulmuştur, Margarethe'ı istemektedir. Mephistopheles geldiğinde ona emreder. Margarethe genç, inançlı bir Hıristiyandır. Mephistopheles baştan çıkarmanın zor olacağını söylese de Faust onu tehdit eder, eğer istediği kızı kendisine getiremezse artık onunla işinin kalmayacağını söyler; kızın kendisinin olup olmayacağını sorar. Mephistopheles bunun zor olacağını farkındadır, bir hile düşünmek gerektiğini söyler. Faust'un isteği üzerine onu kızın odasına götürür ve kıza götürebileceği ziynet eşyası aramaya başlar. Margarethe odasında saçlarını yaparken Faust'u düşünür, sonra odadan çıkar. Mephistopheles ve Faust, Margarethe'ın odasına gelmiştir. Mephistopheles çıkar, Faust odada yalnızdır. Mephistopheles ziynet eşyasıyla dolu bir kutu getirmiştir ve Margarethe'ın geldiğini haber verir. Çabukça kutuyu kızın dolabının dibine bırakırlar. Margarethe tekrar odaya gelir. Kıyafetlerini yerleştirmek için dolabı açtığında oraya bırakılmış kutuyu görür. Takıları alır, takıp takıştırır; ayna karşısında kendini seyrederek düşüncelere dalmıştır. Fakat annesine durumu anlatınca bir papaz çağırarak ziynet eşyalarını kiliseye bağışlarlar. Hal böyle olunca, Margarethe'a yeni ziynet götürsün diye Faust, Mephistopheles'e tekrar bir emir verir.

Margarethe'ın komşusu olan Martha yalnız bir kadındır. Kocasını onu bırakıp gitmiştir. Margarethe odasında yine bir ziynet kutusu bulunca annesinden gizleyerek Martha'nın yanına gelir. Genç kız, takıları dışarıda takamayacağı için üzgündür. Martha ise kendisine gelerek mücevherleri takıp ayna karşısında kendine bakabileceğini söyler. Annesinden saklamasına yardımcı olur. Genç kız kendisini takılar yüzünden kadın yerine koyduğunu sanarak takıların kendisine ait olmadığını söyler. Mephistopheles, Martha'ya dönerek, kötü haber getirdiğini, kendisini bırakıp giden kocasının öldüğünü söyler. Kadının iyi bir çöpçatan olabileceğini fark edince

ona duymak istediklerini anlatmaya başlar. Martha ile konuşması bitince, Margarethe'a kalbinin onay verip vermediğini sorar, genç kız onun ne demek istediğini anlamamıştır. Martha kocasının öldüğüne dair kanıt ister, Mephistopheles bir tanığının daha olduğunu ve onu akşam getirebileceğini söyler. Akşam evin arka bahçesinde görüşmek üzere sözleşirler.

Faust, Margarethe'la görüşebilmek için yalancı şahitlik yapmayı kabul eder. Margarethe soylu olduğunu düşündüğü Faust karşısında mahcuptur. Martha ilişki hayatıyla ilgili Mephistopheles'e sorular sormaktadır. Martha ve Mephistopheles, Margarethe ile Faust'un birbirine olan ilgisinden bahsederler.

Margarethe ve Faust, iki âşık, birbiriyle eğlenerek öpüşür. Mephistopheles ve Martha da peşlerinden gelir. Bir şarkıyla Faust'a olan özlemine dile getirir. İnancılı bir Hıristiyan olan Margarethe, Faust'un bu konuya olan ilgisini sorgulamaya başlar. Faust ise üstü örtülü cevaplar verir, saygılıdır ama bir inanan olmadığı anlaşılır. Margarethe, Mephistopheles hakkındaki kötü hislerinden bahseder. Faust, Margarethe'la baş başa vakit geçirmek ister. Margarethe annesiyle kalmaktadır ve annesinin uykusu hafiftir. Faust kıza bir şişe verir, içinden üç damla suyuna damlatırsa annesinin derin uykuya dalacağını söyler. Başlarda kız annesine zarar vermekten korksa da sevdiğinin söylediğini dinler ve çıkar.

Gretchen ve Lieschen çeşme başında su doldururlarken Lieschen öfkeyle arkadaşlarının başka bir adamla birlikte olup onu hamile bıraktığından bahseder. Margarethe üzülmüştür, Lieschen ise kızı suçlamaktadır. Margarethe başka zaman olsa kendisinin de tıpkı Lieschen gibi dedikodu yapacağını ama artık günahkâr bir âşık olduğunu içten içe kabul eder.

Her şey olup bitmiştir. Faust ulu ruhun kendisine sunduklarını anlatır. Yaşadıklarından sonra insanın hiçbir şeyinin mükemmel olmadığını anlamıştır. Mephistopheles gelir. Faust, Mephistopheles'i suçlamaktadır; Margarethe'ı içeride yalnız bırakmıştır. Mephistopheles ise gidip kızı avutması gerektiğini, Faust'un da şeytanlaştığını söyler. Margaret içeride Meryem heykelinin karşısında dua etmektedir. Kötü ruhun aklına soktuğu düşüncelere dayanamayan Gretchen suçluluk duygusuna yenik düşer ve bayılır (Goethe, 2012: 176).

a. Sahnelemede Maske Kullanımı

Faust Oyununda Kullanılan Maske Türleri: Faust oyununda kullanılan maskeler; tanrılar, Faust, Gretchen, Mefisto, canavarlar ve halk olmak üzere toplam 25 adettir. Bunların tamamı yarım yüz maskesidir. Faust karakterleri için tasarlanan yarım yüz maskeleri Commedia dell'Arte maskelerine benzerlik göstermiş olsalar bile yarım yüz maskesi olarak bilinmektedirler. Commedia dell'Arte maskeleri daha çok karakterlerin özelliklerine göre ve belirli bir jestle tasarlanmaktadır. Faust oyununda nötr maske türünden yola çıkılarak tasarlanan maskeler, karakter özelliklerine göre saç, burun, bıyık gibi eklemelerle yarım yüz maskesine dönüştürülmüştür.

Oyunda maskeler dışında oyuncuların yüzlerine clown yüz boyama tekniği uygulanmıştır. Tüm karakterlerin yüzlerinde kullanılan clown makyaj, tam anlamıyla maske yerine geçmemekle beraber maske olarak ele alınabilmektedir. Örnek olarak jest ve mimikleri gizlememiş, fakat oyuncuların gerçek kimliklerini gizlemeye etki etmiştir. Bu nedenle clown boyama tekniğini maske türü olarak ele almak yanlış olmayacaktır.

Maskenin Kullanım Amacı: Oyundaki yarım yüz maskeleri birden çok amaçla kullanılmıştır. Hem tipleri belirtmeleri hem de yarım olmalarıyla oyunculara jest ve ifade özgürlüğü sağlama niyeti taşımaktadırlar. Maske öncelikle gizlenmeyi sağlamak için tercih edilmiştir. Bu sayede oyuncuların farklı karakterleri oynayabilmesi de mümkün kılınmıştır. Maskenin ardında olanın bilinmemesi karakterler arasında geçiş yapabilme olanağı sağladığı için, oyuncular farklı karakterleri oynayabilmiştir. İkinci olarak maskeler oyuncuların kendi personasına yabancılaşmış oyun karakterinin personasına ve oyunun grotesk atmosferine uyum sağlamasında kolaylık sağlamıştır. Oyuncuların, karakter duygularını daha sahneye net şekilde yansıtmasına yardımcı olma amacı da taşırlar. Maske kullanımı karakterlerin duygusal durumunu sahneye yansıtmasına desteklemektedir. Faust oyununda kullanılan maske ve clown makyajı mitolojik, grotesk ve fantezi atmosferinin etkisini artırmaya destek sunmuştur. Maske ve makyaj seyirciyi fantastik, grotesk ve bilmedikleri başka bir dünyaya götürme amacına hizmet etmiştir. Yönetmen maske ve makyaj tercihiyle karakterlerin derinliği ve

duygusallığını vurgulamanın yanında, sahnelemede görsel etki yaratmayı da hedeflemiştir.



Şekil 15: Faust Oyunundan Clown Boyama Örneği – 2019

Kaynak: <https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/f/faust-2/gallery/15752/faust-2-15752.jpg>



Şekil 16: Faust Oyunundan Yarım Yüz Maske Örneği – 2019

Kaynak: <https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/f/faust-2/gallery/15755/faust-2-15755.jpg>

b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı

Grotesk Kullanımı: Yiğit Sertdemir'in yönettiği Goethe'nin Faust eserindeki grotesk anlatımı inceleyebilmek için, groteskin bileşenlerinin ortaya koyulmasından önce metinsel groteskten bahsetmek yerinde olacaktır. Bu şekilde grotesk anlatıma zemin teşkil eden metnin kolaylaştırıcı etkisi, oyunun anlatımını açılma olanağı sunacaktır. Grotesk anlatımın bileşenlerindeki kriterler daha net görülebilecek ve bu vizyon Yiğit Sertdemir'in grotesk rejilerindeki ana eksenleri de daha kristalleşmiş olarak görme olanağı sunacaktır.

Oyunun girişinde, bir kumpanyadaki oyuncuların oynayacakları oyunu planladığı veya bir ön oyun şeklinde sunulduğu göze çarparken, tüm sahnelerde gerçekleşecek grotesk içeriklerin kullanışlı hale getirilmesi de göze çarpan unsurlardandır. Manzum yazılan eser, dramaturjik olarak seyirlik bir biçime dönüşmüş haliyle başlayıp, içerikte anlatılan evrensel hikâyeden de uzaklaşmamaktadır. Metin biçimi bu durumu tam anlamıyla besleyen konumdadır. Özellikle, groteskin kurduğu dünya ile içinde bulunduğumuz dünya arasına belli belirsiz bir set çekmekle beraber (kumpanya oyuncularının seyirciyle veya seyirci hakkında birbiriyle ses jestleriyle konuşması) ayrımları keskin uçlarla tanımlamama tercihi, yönetmenin iki uçluluk diye tanımlanan grotesk öğeyi sekteye uğratmama veya normatiflikten uzaklaşma çabası olarak değerlendirilebilir.

Oyunda en belirgin ve yoğun grotesk bileşenin korku-tekinsizlik olduğu başlangıç olarak göze çarpan öğelerden ilkidir. Oyunun bir kumpanya sahnesinde geçmesi ve teknik etmenlerden hoparlörlerin, uğursuz-kötü ruhları temsil eden totemler şeklinde donatılması bu durumu güçlendirir niteliktedir. Korku ve tekinsizliğin hâkim olduğu durumların başında ise oyuncu tavırları ve maskelerle uyumlu eylemler gelmektedir. Bir yönüyle Macbeth'in cadılarını andıran oyuncuların koral eylemleri bu tekinsizliğe oyun genelinde yoğun bir katkı sunmaktadır. Bu eylemler, çocuksuluk içinde ve yaratık-çocuk ses jestleriyle korku duygularını artırmaktadır. Özellikle müzik kaos, tehdit ve kıyametvari duyguları körüklediği göze çarpan bir diğer korku-tekinsizlik unsurudur. Bir minyatüre sokuşturulup tıktırılmış bir insanın tüm açmazları veya bir kafes hayvanının daralması da sözünü ettiğimiz korkunçluk durumlarını özetler niteliktedir. Buna karşılık Sertdemir, oyunun kahramanı Doktor Faust'ta rastladığımız "zavallı, savunmasız mahluk"

imgelemleriyle de korku ve kaygı gibi duygulara çanak tutarak groteskin bu önemli unsurunu görünür kılmıştır.

İki uçluluk açısından değerlendirildiğinde ise rejinin komik ile korkunç, bildik ile yabancı veya olumlu ile olumsuz dengesini kurmayı başardığı söylenebilir. Yaşanan trajik durumlar ağırlıklı olarak trajedi gibi duruyor görünse de grotesk dengenin oyunun bütününe yayıldığı görülebilir. Bir anlamda da eylemliliklerin ciddi taşlamalar-eleştirelilerden uzak olması ve groteskte var olan paradoksal tutum göze çarpmaktadır. Oyun göstermecî yaklaşımlarla kurulurken seyirciyle kurulan esprili ilişki veya alaycı tutum, dramatik ve alışılmış kalıpları yıkmakta ve grotesk etkinin kendini koruması adına bir sağlamlık var edebilmektedir. Maskeyle desteklenen Mephisto'nun günahlar dünyası veya kötülükler mecrası, müzik ve dansların da bu mecrayı seyirlik hale getirmesiyle iki uçluluk bileşenini canlı ve diri tutmuştur. Doktor Faust'un trajedisinin, Mephisto'nun sunduğu tatlı suçlar ve günahlara mizah malzemesi olması, kumpanya oyuncularının tüm eylemlerinde kendini belli etmektedir.

Bir diğer bileşen olan çok dilliliğin oyundaki seyrine baktığımızda, tekinsiz dil oluşumuna değinmek gerekmektedir. Kumpanyacıların seyirciye karşı kurduğu dile baktığımızda, toplumsal dile bir saldırının söz konusu olduğu gözlemlenebilir. Özellikle Faust'un müzmin zavallı konumunda kurduğu dil ve şikâyetler alt sınıfa ait bir dilin icrası olarak kendini göstermektedir. Mephisto ile sonrasında kurduğu farklı ve egemen dil, çokdilliliğe göndermeler taşımaktadır. Oyunda kullanılan grotesk dil, yer yer anlamdan bağımsız ve komik özellikler taşımaktadır. Sarf edilen çoğu sözün ses jestine dayalı, kuklamsı oluşuna baktığımızda grotesk dil, hacimli büyük sözler değil kırılma-yıkım bölümlerinde ortaya çıkan ve standart anadillerden çok uzakta durmayı tercih eden bir dil görünümü vermektedir. Bu da çözülemezlik ve anlaşılamazlığa yahut bilmecelelere götüren bir dil olarak kendini göstermekte, çocuksu ses ve dilin oyunda çağrıştırdığı grotesk özlere önemli bir çağrıda bulunmaktadır.

Yerleşik kurallara karşı durma veya geleneğe meydan okuma babında "ihlal" bileşenine baktığımızda ise sahneleme amacına denk düşen özlere değinmekte fayda görmekteyiz. İyi bir dünya ülküsü, eleştirelilik, taşlamacılık penceresinden bakmayan bir sahneleme amacı etrafında oyun incelendiğinde, bir yandan yıkarken diğer yanda

yaratılan bir ilkeye dayanan sahneleme amacı hem karnavaleskliği hem de doğaya uyum sağlatılmış nesne ve beden ihlallerini içermektedir. Oyun biçimsizlik yönüyle mekânsal ve toplumsal bir aradalık açısından uyumsuzluğuyla da ihlaller içermektedir. Bunun en başında gelen biçimsizlikler, tuhaf ses jestleri yapan oyuncuların kimliksizliğiyle doğrudan ilişkilidir. Oyun karakterleri dışında bulunan herkes aslında biçimden yoksun bir duruma sahiptir.

“İhlal”ın bir diğer hali de oyunda sıkça vurgulanan karnavalesk durumdur. Koyu romantik özler taşıyan metnin romantiğe uygunluk anlamında korkuyla beraber karnavaleski de barındırması, oyunun groteskin tamamlanmış öğeleriyle var oluşunu ortaya koyar niteliktedir. Mephisto-İblis’in tüm kirli düşüncelerinin eyleme geçirildiği sahneler boyunca inanca ve tabulara saldırı seyri gösteren karnavalesk gerek dans sahnelerinde gerekse müziğin ve cinselliğin eylemselliğinde kendini göstermektedir. Canhıraş müzikler, cehennem ayinleri ve her günahın işlendiği bir arena olan sahne, karnavaleskin ağırlığını hissettirdiği bir alan haline gelmiştir.

Groteskin kendini tipik olarak gösterdiği bir diğer öge olan “oyunsuluk-çocukluk” oyunun en ağır basan eylemliliği kapsamında görünmektedir. “Gerçekle oynanan oyun” diye de tanımlanan (Eichenbaum, 1995: 197) grotesk, insan varoluşunun evrensel sorunlarından olan bilme (hikmet) ve onun zirvesi sayılan tanrısallık temasının işlendiği Faust oyununda, çocuksuluk ve oyunsallık bileşeni tam anlamıyla ifade edilmektedir. Bunun da korku, kaos ve eğlencenin eksiksiz biçimiyle bir çocuk dünyasına yaklaşmasının resm olduğunu söyleyebiliriz.

Grotesk Kullanımının Yarattığı Sonuçlar: Yiğit Sertdemir’in sahnelediği Faust oyununda tercih edilen grotesk tarzın oyuna temelden nüfuz ettiğini ve teatral anlatımı örneklerine göre farklı kıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Grotesk kullanımı incelemesine göre, sonuçları şu şekilde sıralamak mümkündür:

1. Sahnelenen yeni grotesk üretimi, yerleşik tanımlama veya kriterler (klasik, kategorik, geleneksel) ve ölçütlerle okuma olanağı ortadan kalkmış, çağımızın grotesk dünyası ölçütlerini esas almak zorunlu hale gelmiştir.
2. Oyunda korkutuculuk ve eğlence biçiminde kullanılan iki uçluluk, Faust hikâyesinde yeterli düzeyde var olan çatışmaya yaratıcı bir birliktelik katmış,

seyirci nezdinde eseri bir bilmece durumuna getirerek Faust'un eleştirel-yergisel olarak kavranmasının önüne geçilmesi sağlanmıştır.

3. Yiğit Sertdemir grotesk öğeleri dengeli biçimde kullanmış, iki uçluluğun bulanıklaşması veya kaybolmasının önüne her iki ucu (trajik ve eğlenceli) belirgin öğeler kullanarak geçmiş ve trajikomiklikle benzeşme özelliğini bu anlamda maskeleymiştir.
4. Yönetmen, çokdillilik bağlamında dili çeşitli biçimlerde deformasyona uğratarak (anlamsız ve tehditkâr ses jestleri, sürçmeler) seyircinin her zamanki dil merkezli düşünme dünyası içinde yaşadığı yorumlama yetisini sekteye uğratmış, bu şekilde başka bir düşünme ve yorumlama yolu önermiştir.
5. Yönetmen, dünyada hâkim olan düzen ve sisteme karşı güçlü bir muhaliflikle zihinsel varsayımlara, yerleşik imgelere karşı koymak şeklinde ihlaller gerçekleştirmiş, toplum yasaları diye bilinen geleneklere karşı bir duruş sergilemiştir.
6. Sanatsal düzlemde tabu, ahlak ve biçim açısından, insan zekâ ve algısına meydan okur bir tarz ile parçalama ve sınırları zorlama suretiyle ihlallere başvurmuştur.
7. Yönetmen, form ve içerik arasında bulunan çatışmayı bir çözüme kavuşturmayarak, beliren dönüşüm sürecinin ve biçimsizliğin ortaya çıkışıyla grotesk anlatımı uygulama şansı bulmuştur.
8. Güzelin estetiği anlayışını dışlayıp kurallarını ihlal ederek orijinali romantik bir eser olan Faust'u neredeyse "varlık"ın kasvet ve korku dolu bir temsili haline getirmeyi başarmıştır.
9. Modern toplum tarafından bir tabuya dönüştürülmüş insan bedeni, yönetmen tarafından yapılan ihlaller, karnavalesk durumlar ve eylemlerle kırılarak toplumca bastırılmış yönleri açığa çıkarmada başarı sağlamıştır.
10. Özellikle, kurban sayılan Faust karakterini anlatmada yine bir ihlal biçimi olan "parodileşme"yi de yer yer kullanmıştır.
11. Başvurduğu ihlallerle dışavurumcu, abartılı veya absürt ifadelerden ziyade groteskin özünde var olan derin bir felsefi iddiayı ortaya koyma başarısı göstermiştir.

12. Yeni bir dünya kurmaya ve oyunlařırken kendi kurallarını tasarlamaya ynelen bir anlayıřı cesurca sergileyerek ocuksuluęu da seyirciye sunabilmiřtir.

Sonuç olarak, ynetmen Yięit Sertdemir'in tm bu analizler doęrultusunda Faust oyununda temel olarak oyun seyircisini algılama ve anlamada hem gzeten hem de dn vermeyen bir yol izledięi sylenebilir. Maske ve groteskin uyum ierisinde kullanıldıęı Faust sahnelemesi, oyun metnini karmařık, kaotik yapısını eęlenceli, oyunu izlenebilir ve keyifli kılmanın yanında seyirciye ynelik dnyaya alternatif bir bakıř aısıyla var olmanın dięer yzn sunmuřtur. Sertdemir'in rejide tercih ettięi maske ve beyaz makyaj kullanımı, oyuncuların personalarına etki ettięi kadar oyunun grotesk sahnelemesine de destek olmuřtur. Ynetmenin kullandıęı maske ve kurduęu grotesk dnya, oyunun teatral yapısına hizmet ederken, tiyatro seyircisinin alıřık olduęu mesaj arayıřı ve alıřıldık muhakeme biimleri bu grotesk anlatım yoluyla tersyz olmuř ve seyirciye yeni bir bakıř aısı gsterilmiřtir. Sertdemir'in Faust hikyesini maskenin grsel ve mitolojik etkisini groteskin bileřenleriyle grselleřtirip, gnmz inan ve muhakeme anlayıřını alternatif bir sahneleme biimiyle sunduęunu sylemek yanlıř olmayacaktır.



řekil 17: Faust - 2019

Kaynak: <https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/f/faust-2/gallery/15758/faust-2-15758.jpg>

Çizelge 6: Faust Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo

OYUNUN ADI	GROTESK BİLEŞENİ	GROTESK İZLENİMLER	MASKENİN GROTESKE ETKİLERİ
FAUST	İki Uçluluk	Kayser / Bahtin Korkunç / Komik – Tekin / Tekinsizlik – İki Uçlu Dünya – Uyumsuz – Yabancılaşma	Maske ve clown boyama groteskin iki uçluluk unsurlarını göstermesine etki etmiştir.
	İhlal	Bahtin Fantezi – Gerçek / Akli – Akıl dışılık / Deformasyon / Geleneksel ses, beden biçim yıkıcı / Kutsala saldırı, norm dışı.	Maskenin bedende ve seste yarattığı deforme ihlallerin görselliğine etki sağlamıştır.
	Çok Dillilik	Bahtin Ses jestleri – Dil sürçmeleri – Toplumsal dile saldırı, deforme etme. Rahatsız edici dil sesleri.	Maskeli ve maskesiz oyuncu gözlemlemesi, maskenin yarattığı ses çeşitleri ve karakter değişimleri çok dillik olanağı sağlamış ve grotesk biçime etkisini güçlendirmiştir.

	Çocuksuluk / Oyunsallık	Hugo / Kayser Kaotik – Eğlenceli / Korku – Komik / Maske ve çocuksu sesler. Gerçek ve fantezi ile oyun.	Maskenin gizlenme ve değiştirme etkisi ile oynunsallık bileşeninin gerçek ve fantezi ile oyunun görselleşeme etkisi sunmuştur.
--	----------------------------	--	--

5. Cyrano de Bergerac Oyununda Maske ve Grotesk

Cyrano de Bergerac oyunu 1897 yılında Edmon Rostand tarafından yazılmış ve Sabri Esat Siyavuşgil çevirisiyle 2021 yılında Yiğit Sertdemir tarafından sahneye koyulmuştur. Kumbaracı 50 yapımı olan bu oyunun kadrosu şöyledir: Ayşegül Uraz, İsmail Sağır, Meriç Rakalar, Murat Kapu, Sinem Öcalır, Yiğit Sertdemir, Burçak Çöllü, Candan Seda Balaban. Oyun, 2022 yılında Dileklerarası Tiyatro Ödülleri “Prodüksiyon” ödülüne layık görülmüştür.

Cyrano de Bergerac oyunu bir gösterinin temsilinin yapılacağı salonda başlamaktadır. Cyrano, oynanacak oyunda Phedan rolüne hayat verecek olan Montfeleur’un oynamasını yasaklamıştır. Cyrano’yu tanıyan kişiler merakla onun oyunu izlemeye gelip gelmeyeceğini konuşmaktadır. Le Bret, Ragueneau, Cugy ve Brisaille, Cyrano’nun yeteneklerini Markilere övmektedir. Birinci Marki ve Ragueneau, Cyrano hakkında iddiaya tutuşurlar.

Roxene oyunu izlemek üzere locasına girdiği sırada Christian onu fark eder ve Ligniere, Roxene hakkında bilgisizliğini giderme çabasına girişir. Roxene’nin Cyrano’nun kuzeni olduğu öğrenilir. Comte de Guiche’nin Roxene’nin locasına girdiğini gören Christian bu durumu çok kıskanır. Christian, Valvert’in peşine takılan bir yankesiciyi yakalar. Yankesici, güçlü birilerinin arkadaşı Ligniere’e yüz adamla pusu kurulduğunun bilgisini verir. Christian yüz kişinin bir kişiye pusu kurduğunu duyunca onu kurtarmak için harekete geçer.

Bu sırada oyun başlamıştır. Cyrano’nun gelip gelmeyeceği üzerine iddiaya giren Ragueneau bahsi kaybettiğini düşününce Cyrano bir anda salonda belirir, Montfeleur’a oynamayı yasakladığını söyleyerek oyunu bozmaya çalışır. Tüm ısrarlara rağmen Montfeleur’u sahneden kovar. Herkese meydan okuyan Cyrano, Montfeleur’un rolü oynamasını istememesinin salak ve ne dediği anlaşılmayan biri

olmasından kaynaklandığını açıklar. Bilet paralarının hesabını soran Bellerose'un önüne bir kese altın atar. Bu sırada De Guiche ve Markiler sahneye iner. Cyrano'ya haddini bildirmek için De Valvert öne atılır, fakat Cyrano laf düellosunu kazanır. Vicomte kılıçla meydan okur, Cyrano bu düelloyu da kazanır.

Cyrano'nun, Le Bret'le konuşması sırasında, kuzeni Roxene'e âşık olduğu, fakat dış görünüşü nedeniyle bu aşkın olumsuz sonuçlanma ihtimali yüzünden sevgisini dile getiremediği anlaşılır. Roxene dadısı aracılığıyla, saat yedide Ragueneav'ın dükkânında Cyrano ile görüşmek istediğini iletir. Bu sırada Ligniere, yüz kişi tarafından pusuya düşürülme ihtimalinden dolayı Cyrano'ya sığınır. Cyrano ise yüz kişiyle çarpışmak için Ligniere'nin evine gitmeye karar verir.

İkinci perdede Cyrano, Ragueneav'ın dükkânına gelir ve Roxene'i beklemeye başlar. Tüm tahrikleri görmezden gelerek Roxene'a mektup yazmaya devam eder. Bir süre sonra Roxene gelir. Aslında Roxene, Cyrano ile âşık olduğu Baron de Neuville için buluşmak istemiştir. Tüm çabasına rağmen Cyrano, Roxene'i bu aşktan vazgeçiremez. Roxene, Cyrano'nun Baron ile dost olmasını ve onu korumasını ister. Cyrano, Roxene'in üzülmesine engel olmak için tüm taleplerini kabul eder.

Bir süre sonra Cyrano, Roxene'in âşık olduğu kişi olan Christian ile karşılaşır. Ona diğer insanlara davrandığı gibi davranmaması çok dikkat çeker. Christian ile baş başa kalan Cyrano, ona Roxene'in kuzeni olduğunu ve ilişkilerini bildiğini söyler. Roxene'in mektup beklemesine rağmen, Christian'ın yazarlıkta kabiliyeti olmadığı için mektup yazamadığını öğreniriz. Cyrano bu konuda ona yardım edeceğini dile getirir. Daha önce yazdığı mektubu Christian'a verir ve Roxene'e göndermesini söyler.

Cyrano, Roxene ile karşılaşır. Mektuplardan çok etkilendiğini öğrenir. Ardından Christian'a, Roxene'a olan aşkını serenatla dile getirmesi için yardım eder. Cyrano kimi zaman kendi aşkına engel olamamaktadır. Tüm yaşananlara rağmen Christian'a ve Roxene'e yardım etmeye devam eder. Bu durum, Christian ve Roxene'in bir keşiş tarafından nikâhlarının kıyılmasına kadar devam eder. Olanları öğrenen De Guiche, Cyrano ve Christian'ı savaşa götürmek için yazılı bir emir çıkarır. Cyrano ve Christian savaşa katılmak üzere bölüğe katılır.

Aras muhasarasında, Carbon De Castel'in komuta ettiđi bölüđün olduđu yerde, muharebe mevkiinde olan tüm askerler acıkmıştır, açlıklarını bastırmak için de uyumaya çalışmaktadırlar. Le Bret, Carbon ve Cyrano yiyecek durumu ve savaş üzerine konuşmaktadır. Cyrano bu durum karşısında daha sođukkanlı davranmaktadır. Fransızlar ya yiyecek bulacak ya da açlıktan öleceklerdir. Askerler açlıktan isyan etmek üzeredir. De Guiche geldiğinde bu kadar bitik bir halde olduklarını görüp sevinmesin diye herkes oyun oynayıp pipolarını içip güler. Cyrano, De Guiche'nin onları ölüme terk etmesinin sebebinin intikam almak olduğunu söyler. Carbonlar savaş hazırlığına başlamışlardır.

Christian, Cyrano'nun Roxene'e ilgi duyduğundan şüphelenmeye başlamıştır. Bu sırada Roxene bölüđe gelir. Cyrano, savaş alanına neden ve nasıl yol bulup geldiğini sorar. Roxene muharebenin uzun sürdüğünü, aşkını özlediğini ve İspanyolların arasından yol bulup geldiğini söyler. De Guiche ve diđerleri, Roxene'i geri gitmek için ikna etmeye çalışır. Roxene yanında getirdiđi yiyecekleri askerlere verir. Yaşanan olaylar sırasında Christian, Cyrano'nun Roxene'e büyük bir aşkla bađlı olduğunu öğrenir. Cyrano'ya gidip Roxene'a aşkını ilan etmesini ve ikisinden birini seçmesi gerektiğini söylemesini ister. Bu sırada silah sesleri duyulur. Ne olup bittiđi anlaşılmadan Christian'ın vurulduđu haberi gelir. Roxene, Christian'ın üstüne atılarak ağlamaya başlar. Tüm askerler savaş durumuna geçer. Cyrano savaşmaya gitmeden Christian'ın kulađına Roxene'e her şeyi anlattığını ama onun hâlâ Christian'ı sevdiğini söyler. Christian ölünce Cyrano kılıcı çeker ve savaşmaya gider.

Paris'te bir manastırın bahçesinde Marguerite, Sör Marthe ve Sör Claire oturmuş hikâye anlatmak için Cyrano'yu beklemektedir. Cyrano'nun on dört yıldır her cumartesi bu manastıra geldiğini konuşmaktadırlar. Roxene dullara özgü siyah bir elbise giymiş halde, yanında De Guiche ile manastırın bahçesine gelir. Bahçede olan herkes, onlara görünmeden bahçeden çıkıp gider. Roxene gelir, Dük ile konuşur. Dük, Roxene'e on dört yıldır yas tuttuđunu söyler, Christian'nın mektubunun hâlâ yanında olup olmadığını sorar. Roxene mektubu bir muska gibi koynunda taşıdığını söyler. Cyrano'nun sadık bir dost gibi her gün gelip onu ziyaret ettiđini, şehirde olan bitenleri ona sabırla anlattığını da ekler. Le Bret gelir, Cyrano'nun gün gittikçe eridiđini, sözlerinden ve sataşmalarından dolayı fazla düşmanları olmaya başladığını söyler. Bu sırada Ragueneau gelir, bir şeyler anlatmak ister ama Roxene dinlemez,

oradan uzaklaşır. Ragueneau, Le Bret'e anlatmaya başlar. Cyrano'yu evinde ziyaret etmeye gittiğini fakat Cyrano'nun kanlar içinde yattığını, durumunun iyi olmadığını söyler. Le Bret hemen manastırdan kısa yoldan Cyrano'ya gitmek için çıkar. Bir süre sonra Cyrano bastonuna dayanarak yavaş yavaş gelir, yarasını gizleyerek Roxene'nin biraz uzağına oturur. Ölüme yaklaştığının farkındadır. Roxene, onun düşen yapraklara şiirsel konuşmasını karamsar bulur. Yarası Cyrano'yu zorlamaya başlamıştır. Son nefeslerinde Roxene'e o gün şehirde olan biteni anlatmaya çalışır, ama bir anda yere düşer. Roxene iyice tedirgin olmuştur. Cyrano son gücünü toplayarak, ondan son yazılan mektubu ister. Okumak için Roxene'den izin ister. Roxene mektubu verir, istediği zaman okuyabileceğini söyler. Cyrano on dört yıl önce yazdığı, üstünde gözyaşları ve Christian'ın kanı olan mektubu alır, okumaya başlar. Roxene, Cyrano'nun mektupta yazılanları çok güzel okuduğunu söyler. Cyrano okumaya devam ederken gözleri yavaş yavaş kapanır, ölür. Roxene mektupları yazanın gerçekte kim olduğunu Cyrano son nefesini verirken öğrenir (Rostand, 1946: 290).

a. Sahnelemede Maske Kullanımı

Kullanılan Maske Türleri: Cyrano de Bergerac oyunundaki maske türleri farklılık göstermektedir. Oyun tasarımında üç çeşit maske kullanılmıştır. Maske kavramı ve tasarımı ele alındığında, yarım yüz maskesi kullanımı ön plana çıkmaktadır. Yarım yüz maskelerini üç şair ve rahip karakterleri kullanmıştır. İkincil olarak dikkat çeken ise halk kuklalarını kullanan iki farklı oyuncunun taktığı maskedir. Bunlar kukla tasarımına uygun şekilde yapılmış, ağzı açık, yarım yüz maskesi denebilecek maske türleridir. Bu maskeler, kuklayla beraber kullanıldığından grotesk maske olarak da ele alınabilir. Üçüncü ve son olarak, tüm oyuncular clown burnu takmaktadır. Clown burnu tam olarak maske kavramına uymamaktadır, lakin dünyanın en küçük maskesi olarak anılmaktadır. Oyundaki kullanım amacı ele alındığında maske olarak kabul edebiliriz.

Maskenin Kullanım Amacı: Yiğit Sertdemir'in yönettiği Cyrano de Bergerac oyununda maskenin, öncelikle yönetmenin rejide tercih ettiği kabare fikrine hizmet ettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Maske aynı zamanda oyuncuların çok sayıda karakteri canlandırabilmesini sağlamakta ve oyuncuyu kendi tanınırlığından uzaklaştırarak farklı karakterleri canlandırma fikrini benimsemeye itmektedir. Bu

sayede, az sayıda oyuncunun çok sayıda karakteri canlandırmasına da etki etmiştir. Oyunda tercih edilen kuklalar halkı temsil etmektedir. İki farklı halk kuklasını iki farklı oyuncu oynatmaktadır. Maske kullanımı, halk kuklasını oynatan oyuncuların değişmesini hissettirmeyecek bir unsur olarak etki etmiştir. Yönetmen, oyunda kullanılan maskeleri farklı amaçlar içerisinde kullanmayı tercih etmiştir. Örneğin şair maskesi karakterlere alt metin yüklemek için de kullanmıştır. Şair maskelerinde büyük bıyıklı, pastanelere dadanan farelere benzeyen tasarım tercihleri yapılmıştır. Karakter maskelerine bakıldığında, bu tercihler oyun içerisinde belirli anlamlara hizmet etmiştir. Oyunda Cyrano karakteri dahil tüm oyuncuların taktığı burunlar maske kullanımı yerine geçmektedir. Tüm oyuncular burunları takılı değilken kabare kişileri olarak oynamakta, burunları takılıyken kabarenin oyuncusu rollerine girmektedir. Yönetmenin oyuncularda tercih ettiği clown burunları oyunun içinde oyun, kabare fikrini daha net bir şekilde ortaya koymaya yardımcı olmuştur. Maske aynı zamanda, oyunun seyircinin gözünde görsel etkiyi ve seyirlik olarak teatral görünmesini sağlamıştır. Sonuç olarak , yönetmenin oyunda maske tercih etmesi rejide oyunsallığın grotesk biçimde kurulması, bir kişinin birden çok karakteri canlandırması, görsel etki, oyun metnin seyirlik hale getirilmesi gibi tercihler oyunun teatral yapısına hizmet etmiştir.



Şekil 18: Cyrano De Bergerac Oyunundan Yarım Yüz Şair Maskelerine Örnek – 2021

Kaynak: <https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/c/cyrano-de-bergerac-3/gallery/18662/cyrano-de-bergerac-3-18662.jpg>



Şekil 19: Cyrano De Bergerac Oyunundan Clown Burun ve Kukla Örneği

Kaynak: <https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/c/cyrano-de-bergerac-3/gallery/18663/cyrano-de-bergerac-3-18663.jpg>

b. Sahnelemede Grotesk kullanımı

Grotesk Kullanımı: Yiğit Sertdemir'in sahneye koyduğu Cyrano de Bergerac'ın, Faust oyununda olduğu gibi bir kumpanya tiyatrosu şeklinde kurgulanması ve karnaval havasında inşa edilmesi, groteskin özünde yer alan karnavalesk öğelerin baskın olması durumunu doğurmuştur. Metindeki tiyatro sahnesinde gerçekleşen olaylar ve Cyrano'nun sahneye gelişi, klasiğin dışında kullanılmıştır. Soylular veya geri planda bulunan rollerin kuklaları, Cyrano'nun burnunun diğer oyun kişilerine kıyasla maskeye bağlı olmadan takma oluşu ve kuklaların bilindik işlevinin dışında kullanımına karşın maskenin kısmi işlevle kullanılması oyunda grotesk tarzın oyunculuk, ses ve jestlere bağlı olarak kurulduğuna işaret etmektedir. Yabancılaştırma veya anı kırma uğratmanın ise var olan dünyaya karşılık grotesk dünyayı yaratmak amacıyla kullanıldığı dölenebilir. Elbette hem kurulan dünyaların hem de tekinsizlik ile tekin veya trajik ile komik

olanın iki uçlulukları ile metnin edebi yapısına karşılık gündelik bir dil konması da grotesk tarzın bileşenleri adına tipik örneklerdir. Bu genel ifadelerden sonra grotesk özelliklerin kullanımıyla ilgili detay açıklanacaktır.

Grotesk dünya iki uçluluk bağlamında genel olarak ayrıntıda kalan soylu ve sıradan halk kişilerinin kukla ve maskeyle gösterilmesiyle kurulmuştur. Metnin orijinal hali ve dramatik anlatı tarzıyla kurulan dünya ile yönetmenin kurduğu grotesk dünya yan yana durarak, groteskte bir anlamda iç içe geçirilmiş dünyaları söz konusu olduğu da gösterilmektedir. Sahne bir anlamda hem bugünün tiyatro sahnesi hem de bir klasik dönem anlatısı olan Cyrano de Bergerac'ın hikâyesi olmaktadır. Trajedi ve komedinin harmanlandığı, alışılmalı sınıflandırmaları bir kenara iten türlerin bu karışımı ve karşıt duygularla büyüleyiciyken aynı zamanda rahatsız ediciliğiyle izleyicilerde karmaşık bir etkileşim oluşturan grotesk öğeler üretmiştir.

Yönetmenin grotesk kullanımı, iki uçluluğu barındıracak biçimde trajik olan ile komik olanı yan yana bulundurması ya da birbirinden koparmaması şeklindedir. Romantik bir öze sahip olan ve kimilerince de destansı komedi diye tarif edilen Cyrano de Bergerac'ın bu yapısı yönetmenin oyunda groteski ikame etmesine de katkı sağlamıştır. Ancak bu katkının doğrudan değil dolaylı olduğunu söylemek mümkündür. İnsanlık tarihi boyunca dilden dile anlatılmalı aşk ve âşık olma uğruna ödenen bedellere grotesk öğeler ikame edilince dramatik çıkarımlardan uzaklaşmış ve aynı zamanda seyirci bir çift düşünceliliğe sürüklenmiştir.

Tekinsiz ve tanıdık olanın grotesk tarzda bir aradalığı, oyunda kullanılan müzik, oyuncuların kullandığı ses, jestler, soylu giyim ve davranışların sıradan halk, alt sınıf davranışlarının kuklayla gösterilmesi, önemli kişilerden şair ve rahiplerin maske ile ifade edilmeleri tekinsizlik ve bir aradalığı doğurmaktadır. Oyunun geneline yayılan sınıfların (soylular, din adamları, burjuvalar, ayak takımı, tiyatrocular, pastacı, salon sahipleri vb.) samimiyetsiz, yapmacık davranışları yönetmen tarafından sıralı kukla, bir makinenin parçaları şeklinde tarif edilmesi hem komik olanı hem de tekinsiz olanı yansıtmak suretiyle ortaya konmuştur. Asiller ve kibarlar diyarında insani olanın köylülükten beslendiği ve gurur-haysiyet sorgulanmasının görüldüğü sahne süreçlerini kapsayan uygulamalar, kibarlar takımının (kilise de dahil) yeme ve tat düşkünlüğü, groteskin yukarıdaki kullanımı ya da tanıdık olanın şekilsiz olana dönüşmesiyle hazmı kolay ve kavranabilir bir

durumun doğmasını engellemekte ve bu da seyircide sorgulama ve değerlendirme için yeni ufukların açılmasını sağlamaktadır.

Son olarak, oyunda karnavaleskliğin çok çeşitli formlarını görmek mümkündür. Konseptte bulunan yaşama sevgisi, neşe, aşinalık, tuhaflık, ölüm, gurur, aşk gibi kavramların karşıtlıklarını karnavaleskle parçalayarak seyirci önüne koyan grotesk uygulamalar iki zıt durumun onaylanması anlamına gelen ve groteskin önemli bileşeni olan paradoksa da işaret etmektedir. Çok dillilik bağlamında grotesk öğelere bakıldığında da dilin öteki anlamını ya da sayısız değişimini görmek mümkündür. Özellikle karnaval dili ile grotesk dilin paralelliği, oyun içinde kurulan sahneler ve o sahnelerdeki birden çok bağlama sahip yeni zaman mekân yaratımını ortaya koyar niteliktedir.

Grotesk Kullanımının Yarattığı Sonuçlar: Yiğit Sertdemir'in *Cyrano de Bergerac*'ta maske-kukla, oyunculuk, müzik vb. grotesk uygulamalarıyla doğurduğu işlevlere dair şu durumları sıralamak mümkündür:

1. Oyun girişiyile başlayan ve sonraki bölümlerde de devam eden kalabalıklar ve yığınların eylemlerine karnaval-grotesk uyuşmasına doğrudan hizmet eden ses, devinim ve kuklalar uygulandığı için aynı zamanda bir grotesk bileşeni olan karnavalesk bir ortam-etki yaratılmıştır.
2. Tüm grotesk ürünlerde ortaya konan özelliklerden biri olan “yeni bir dünya yaratılması” fikri groteskin anı kırırma uğratma ve yabancılaştırma uygulamasıyla sağlanabilmiş, hatta zaman-mekân ikilisinde de kesinleşmiş yargılarda bulunmayı zorlaştırmıştır.
3. Grotesk tarz özelliklerinden “iç içe yaratılmış dünyaların kurulması”nda oyun kişilerinin kukla ve maskeyle yabancılaşması ve araç durumuna geçmesiyle üst ve alt sınıftan kimselerin yerildiği fakat ikilem yarattığı bir hava içinde kukla ve maskenin groteski yaratmalarındaki rolü açık hale gelmektedir.
4. Komedinin, aşkın, gururun ve insani değerlerin dramatik metni olan *Cyrano de Bergerac*, grotesk uygulamalar sonucu ana öykü dışında yönlendirmeleri olmayan, sorgulayıcı ve hatta kafa karıştırıcı bir yapıma dönüşerek yeni ufuklar açma yolunda önemli veriler sunmuştur.

5. Maske ve kukla kullanımı, hem kişi-karakter temsil eden hem de kişilerin görünümlelerinden soyutlanarak var edilen bir hikâyenin grotesk kahramanları olarak ortaya çıkmasını sağlamıştır.
6. İki uçluluk bağlamında hem iki dünyanın var oluşu hem de o dünyanın düşünsel arka planının oluşması, kullanılan grotesk sahne etmenleriyle, örneğin müzikte, şarkılarda kullanılan resitatif, atonal biçimler ve kuklaların devinimlerinin oyuncuların tarafından da icra edilmesiyle kurulmuştur.
7. Oyunda en göze çarpan özelliklerden biri olan çok dillilik, Fransa'nın yerel kültürü, asillerin kullandığı dil, sıradan halkın dili veya metnin romantik karakterli olmasının yarattığı dile karşılık kumpanya oyuncularının gündelik diliyle çarpışarak görünür olmaktadır. Kuklaların çıkardığı çocuksu seslerle, oyuncular en sıradan diyalogları ses jestleriyle ifade etmiş, kullanılan grotesk dil, tanımlandırma ve adlandırmalardan uzak, akışkan, sınırları aşmayı somutlaştıran, sınırsız dönüşümü ifade eden bir dil olmuştur.
8. Oyun öyküsündeki Aydınlanma düşüncesine ait kavram veya kısıtlayıcı ögeler, groteskin devrimci ve yıkıp parçalayan, sonra yeniden kuran özünüyle alaşağı edilmiş, beden formu ihlalleriyle geleneğin sınırlarını zorlayıp biçim ve içeriğin çatıştığı noktalarda çatışmaya bir çözüm getirmeyerek dönüşüm süreci yaratmıştır.
9. Groteskin özünü açığa çıkaran parodi, karikatür ve mizahi jestlerin maskeden neşet ettiği göz önünde bulundurulduğunda maske, oyundaki bu ihlalleri ve bir diğer grotesk bileşeni olan oyunsuluk-çocuksuluğu açığa çıkarabilmektedir.
10. Grotesk uygulamalar aynı zamanda bir çocuğun dünyasının temelini oluşturan eğlenceli bakışın kaynağı sayılan kaos, eğlence ve korkuyla karakterize edilmiş şekilde oyuna yayılmış durumdadır.

Sonuç olarak, oyunu yapılan analiz bağlamında ele alırsak, Yiğit Sertdemir rejisi olan Cyrano de Bergerac'ın metinsel olarak Aydınlanma çağında yaşayan bir şair, oyun yazarı ve silahşörün hayat hikâyesi olmasına karşın, yazarın oyunu romantik kriterlerle ele alan bir tarzda yazması groteske izin veren bir durum yaratmış ve yönetmen de bu yönde hareket etmiştir. Maske ve kukla kullanımıyla oyunun çoklu karakterlerini daha az oyuncuyla sahneleme şansı yaratılmıştır. Maske

ve kukla kullanımı aynı zamanda yönetmen tarafından yaratılan grotesk sahnelemeye katkı sağlamıştır. Oyuna maskeler ve kuklalar yerleştirilmesi ve bunların kişileştirilmesi bir ihlal olarak karşımıza çıkmakta, groteskin önemli ayaklarından birini tamamlamaktadır. Yine bu araçlarla yönetmen, groteskin iki uçluluk prensibini yerine getirmekte başarılı olmuştur. Oyuncuların (kuklalar ve oynatıcıları hariç) beden deformasyonuna başvurmaları, müziğin duygular veya bire bir atmosfer yaratmaktan uzak olmasıyla kurulan grotesk sahne dili, grotesk öğelerin yerini bulmasını ve oyunun gerçek anlamda bir grotesk oyuna dönüşmesini sağlamıştır. Tüm bunlara ekleyeceğimiz şey ise seyirlik, eğlendiren ancak düşünsel planda sorgulatıp seyirciye başka türlü düşünme ve değerlendirme kapıları açan bir yapımın sahneye taşındığıdır. Yönetmenin tercih ettiği sahneleme tekniği anlaşılmayan, duygusal ve komik durumların sahne üzerinde görsel olarak seyirciye aktarılmasını, daha anlaşılır kılınmasını sağlayıp izlenme olanağı sunmuştur.



Şekil 20: Cyrano de Bergerac – 2021

Kaynak: <https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/c/cyrano-de-bergerac-3/gallery/18664/cyrano-de-bergerac-3-18664.jpg>

Çizelge 7: Cyrano de Bergerac Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo

OYUNUN ADI	GROTESK BİLEŞENİ	GROTESK İZLENİMLER	MASKENİN GROTESKE ETKİLERİ
Cyrano De Bergerac	İki Uçluluk	Hugo / Kayser / Ruskin Trajik / Komik – Karnavalesk/ Yabancılaşmış Dünya – Tekin / Tekinsizlik –Yabancılaşma / Yabancılaştırma – Güzel / Çirkin	Maskeli maskesiz çoklu karakter – Yabancılaştırma katkısı, Yaratılan trajik/komik, Güzel ve çirkine görsel atmosfere etkisi olmuştur.
	İhlal	Bahtin / Kayser Zaman / Mekân – Karnavallaşma / Klasik biçim – Deformasyon / Beden deformasyonu – Norm dışı	Maske ve kuklanın ses, beden ve biçim ile ihlallerin sahnede görselleşme olanağı.
	Çok Dillilik	Bahtin / Kayser / Hugo Ses jestleri – Maske ve kukla – Dil sürçmeleri – Farklı sosyal dillerin iç içe kullanımı	Maskeli ve maskesiz oyuncu kullanımının oyuncuların farklı seslerle çoklu karakter yaratma olanağına etkisi olmuştur.
	Çocuksuluk/ Oyunsallık	Hugo / Ruskin Kaotik – Eğlenceli / Korku – Komik / Maske – Çocuksu sesler	Kumpanya oyuncularının kurdukları oyunsallığın oyuna dönüşmesi ve eğlenceli karnaval etki yaratmıştır.

6. Tartuffe Oyununda Maske ve Grotesk

Tartuffe oyunu 1664 yılında Molière tarafından yazılmış ve Orhan Veli Kanık çevirisiyle 2022 yılında Yiğit Sertdemir tarafından yönetilmiştir. İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları yapımı olan oyunun kadrosu şöyledir: Sema Tuğsel, Murat Garipağaoğlu, Benu Yıldırımlar, Mehmet Soner Dinç, Zeynep Göktay Dilbay, Emre Şen, Tolga Yeter, Naci Taşdöğen, Yeşim Koçak, Gürkan Başbuğ, Nilay Bağ, Özge Kırdı. Oyun, Yapı Kredi Afife Jale Tiyatro Ödülleri 2023 “Yılın En Başarılı Giysi Tasarımı”, Direklerarası Tiyatro Ödülleri 2023 “En Başarılı Kostüm Tasarımı”, Ekin Yazın Dostlar Tiyatro Ödülleri 2021-2022-2023 “Yılın Komedi

Oyunu”, Üstün Akmen Tiyatro Ödülleri 2022-2023 “Yılın Kadın Komedi Oyuncusu” ödüllerine layık görülmüştür.

Toplam beş perdeden oluşan oyun Paris’te, varlıklı bir aileden gelen Orgon’un evinde geçmektedir. Genel konu itibariyle Orgon’un, düşkün haline üzüldüğü Tartuffe’ü evine alıp onun “Tanrı yolunda” temiz ve sofu bir insan olduğu inancıyla söylediği tüm sözlere sonsuz itibarı ve ailesinin sözlerine karşı vurdumduymazlığının yaşamlarını nasıl etkilediğinin anlatıldığı bir süreç işlenmektedir.

Oyun Orgon’un annesi Madam Pernelle, Orgon’un eşi Elmire, Orgon’un kızı Mariane, Mariane’nin hizmetçisi Dorine, Orgon’un oğlu Damis ve Elmire’nin ağabeyi, aynı zamanda Orgon’un kayınbiraderi olan Cleante’nin diyaloglarıyla başlar.

Oğlunun evine ziyarete gelen Madam Pernelle evdeki yaşamdan hoşnut kalmamıştır ve sözünün dinlenmeyişine içerleyerek evden gitmek istemektedir. Her ne kadar ev halkı gönlünü hoş tutmak istese de Madam söze başlayanların sözlerini keserek herkese birer kulp bulur, fakat Damis’in Mösyö Tartuffe’ten bahsetmesi üzerine onun akli başında bir adam olduğunu söyler, herkesin onun sözünü dinlemesi gerektiğini ve evin ancak bu şekilde nizama, hak yoluna gelerek milletin dilinden düşeceğini ifade eder.

Dorine esasında hizmetçi olmakla birlikte aileden biri gibidir, bu nedenle birisi bir söz söylediğinde savunma isteğiyle öne atılır. Madam’ın ithamlarına karşı da savunmaya geçerek, bu lafları ortaya atanların aslında kendi kötülüklerini kapatmaya çalıştığını iddia eder. Fakat Madam sözünden dönmeyerek ve Dorine’in bir hizmetçi olduğunu, işlere bu kadar karışmaması gerektiğini söyleyerek evden ayrılır. Madam çıktıktan sonra Cleante ve Dorine kendi aralarındaki sohbette aslında Madam ve oğlu Orgon’un Mösyö Tartuffe’a ne derece bağlı olduğundan, onun için neler yaptıklarından ve Tartuffe’ün yapıp ettiklerini görmezden gelmelerinden bahsederek, Orgon’un Tartuffe yolunda ailesini bile görmezden geldiğini vurgularlar. Küçük bir seyahatte olan Orgon döndüğünde Cleante’te yokluğunda evde neler olduğunu sorar. Cleante, Elmire’nin rahatsızlandığını aktarır fakat Orgon hiç oralı olmadan Tartuffe’ü sorar. Esasen öğrenmek istediği, eşinin veya diğerlerinin ne

durumda olduğu değil Tartuffe'ün keyfinin yerinde olup olmadığıdır. Cleante ve Dorine, Elmire'nin hastalığının ne kadar vahim olduğunu anlatmaya çalışsalar da Orgon'un dikkatini Tartuffe'ten ayıramazlar. Cleante her ne kadar Orgon'a Tartuffe'ün dini elinde oyuncak eden, Tanrı korkusunu hiçe sayan, sofuluğu bir zanaata dönüştürerek insanları kandırmaya çalışan birisi olduğunu göstermeye çalışsa da Orgon, Tartuffe'ün karşısına nasıl çıktığını, kilisede dualar ederken nasılda samimi olduğunu, aslında nasıl ibadet sırasında sürekli insanların ilgisine vâkıf olacak şekilde ibadet ettiğini anlatır. Cleante'in sözlerine kulak asmayarak gitmek ister. Cleante hemen asıl konuşmak istediği konu olan, Orgon'un Valere'e verdiği sözün bahsini açar. Mariane ve Valere'in evlenmeleri için verdiği sözü neden yerine getirmediğini ve neden geciktirdiğini sorsa da Orgon kaçamak cevaplar vererek bu soruları geçiştirir.

Orgon, Cleante ile yaptığı sohbetten sonra kızı Mariane'in izdivacı hakkındaki asıl niyetini ortaya koyarak aslında kızının Valere ile değil, üzerindeki "babalık hakkı" için Tartuffe ile evlenmesi gerektiğini dile getirir ve Mariane'i buna zorlamaktan çekinmez. Mariane bu işin olmayacağını, yalan söylemek istemediğini dile getirirse de Orgon kızının söylediklerini kulak ardı eder. Orgon'un planladığı izdivacı öğrenen Dorine efendisini kararından vazgeçirmek için, istenmeyen evliliklerin kötü sonuçlanacağını, kızını intihara ve kötü bir yaşama süreleyeceğini söylese de Orgon'un tek isteği Tartuffe'ü kendi ailesinden biri yapmaktır ve bu uğurda kızının mutluluğundan vazgeçmeye hazırdır. Başına gelenler yüzünden umutsuzluğa kapılan Mariane ne yapacağını şaşırılmış ve arada kalmıştır. Dorine ise onun aslında Valere ile mutlu olduğunu bildiği için babasına boyun eğmemesi gerektiği konusunda Mariane'i telkin eder. Mariane, Tartuffe ile evlenmektense ölmeyi tercih ettiğini söyler. Olanları duyan Valere sevdiğine kırgındır ve hikâyeyi ondan dinlemek için yanına gider. İki âşık birbirine naz yaparken olayın yanlış anlama boyutuna gitmesi üzerine Dorine devreye girer ve aralarını düzelterek neler yapmaları gerektiğini anlatır, birlikte plan yaparlar.

Babasının niyetini öğrenen Damis olanlara çok kırgındır ve bu meselenin sorumlusu olarak Tartuffe'ü görmektedir. Dorine, Damis'e sakin olması gerektiğini, eğer şüpheleri doğru ise Tartuffe'ün, üvey annesi Elmire'ye karşı duyguları olduğunu ve o ne isterse yapabileceğini söyler; fakat bir süre sakince beklemesi gerekmektedir.

Elmire meseleyi çözmek için Tartuffe ile konuşurken Damis saklanarak onları izler; neler olacağına şahit olmak istemektedir. Elmire, Tartuffe'ün niyetini anlamak ister ve ondan her şeyi olduğu gibi söylemesini, kalbinin açmasını ister. Tartuffe bu durumu fırsat bilerek Elmire'ye yakınlık göstermeye başlar ve ona olan hislerini ifade eder. Elmire bir olgunlukla bu durumdan kocası Orgon'a bahsetmeyeceğini söyler; fakat bunun karşılığında Orgon'u fikrinden vazgeçirip Mariane ile Valere'in evlenmesi konusunda yardım etmesini ister. Tüm bunlara şahit olan Damis öfkesine yenik düşerek öç almak için gördüklerini babasına anlatmaya gider. Orgon duydukları karşısında şaşkındır fakat bu durumu kabul edemez. Tartuffe, Damis'in anlattıklarını mahcubiyetle kabul eder fakat Orgon konuşulanların bir komplo olduğunu ileri sürerek Damis'i suçlar ve bir hiddetle en kısa zamanda kızı Mariane'i Tartuffe ile evlendirerek Tartuffe'ü evden uzaklaştırmak için yaptıkları bu komploları bozacağını, Tartuffe'ü evde tutmak için elinden geleni yapacağını söyler. Damis'in söylediklerinden dönmeyişi ve kendisine karşı gelmesi üzerine Orgon, Damis'i evden kovar, ayrıca mirasından men eder.

Yaşanan olayların ardından Tartuffe, Orgon'u gerçekleri görmesini engellemek için manipüle etmeye devam eder. Orgon artık öyle bir duruma gelmiştir ki inadından ve Tartuffe'e olan güvenini kanıtlama isteğinden dolayı, karısı Elmire ile daha çok yan yana gözükmeleri gerektiğini hatta mirasını da ona bırakacağını söyler. Tartuffe, Orgon'un bu isteklerinin Tanrı'nın takdiri olduğunu söyleyip kabul ederek Orgon'un tüm mal varlığını kendi üzerine alır. Orgon'un eniştesi Cleante, miras devrinden sonra Tartuffe'ün yanına gider, bu durumun kendisi gibi birine yakışmayacağını, bu işten vazgeçmesinin en doğrusu olduğunu ve öfkeyle hareket etmemek gerektiğini söyler. Tartuffe bu işin kendisiyle alakalı olmadığını, Damis'in evden atılması gerektiğini, yaptığı ayıptan sonra Tartuffe ile aynı evde kalmamasını Tanrı'nın uygun gördüğünü ileri sürer. Kendisini tanıyanların Tartuffe'ün dünya malında gözü olmadığını, malı fukaraya dağıtmak için üstlendiğini bileceğini söyler. Cleante'in dil dökmelerinden kaçmak için ibadet saatinin geldiğini söyleyerek uzaklaşır. Ev halkı Mariane'in başına gelenler için üzülmemekte ve bir çare aramaktadır. Orgon ise evdekilerin sözüne geldiğini düşünerek memnun olur. Elinde Marianne'in evliliği için bir belge bulunmaktadır. Marianne'nin dil dökmelerine, yalvarmalarına rağmen dediğinde direktmektedir. Elmire gerçeklere gözleriyle şahit

olması için Tartuffe ile konuşabileceğini, fakat bunu yaparken kendisinin sakin kalması gerektiğini söyler ve Orgon'dan masanın altına girerek konuşulacakları dinlemesini ister. Orgon başta kabul etmez, daha sonra ikna olarak Elmire'nin dediklerini yapar. Elmire, Tartuffe'ü çağırır ve gerçekleri söyletebilmek için onunla konuşmaya başlar. Orgon kendisini tutamaz, nasıl kandırıldığının farkına varır ve yerinden çıkarak, Tartuffe'ten evi terk etmesini ister, fakat ev artık Tartuffe'ündür. Tartuffe evi terk etmesi gerekenin onlar olduğunu, kendisini çıkarmak isteyenlerin Tanrı'ya karşı geldiklerini ve bunu yapanları pişman edeceğini söyleyerek gider.

Evden çıkmaları gereken ev halkı ne yapacaklarını konuşurken Orgon'un aklında daha mühim bir mesele olan çekmece meselesi vardır. Orgon'un arkadaşı Argos'un ülkeden kaçarken kendisine emanet ettiği, içinde Argos'a ait evraklar bulunan çekmeceyi güvenilir birisi olduğuna inandığı Tartuffe'e emanet etmiştir ve çekmece artık Tartuffe'ün elindedir. Yaptıklarından hem pişmandır hem de bir yandan çekmece yüzünden başlarına kötü bir şey gelmesinden korkmaktadır. Meseleyi öğrenen Damis eve gelir; babasına meseleyi kökünden halletmekten bahseden Cleante onu durdurur. Etraflıca ne yapacaklarını tartışırken, M. Loyal isimli bir memur çıkagelir. Tartuffe'ün yanından geldiğini, evi boşaltmaları gerektiğini söyler. Normalde derhal evi terk etmeleri gerekse de M. Loyal ertesi sabaha kadar mühlet verdiğini söyler. Orgon, Damis ve Dorine tepki gösterecekler de Cleante ortalığı sakinleştirip memuru yollar. Gördüklerinden sonra Madam Pernelle de olaylara şaşırılmış kalmıştır. Cleante danışacak birilerini bulmak için çıkar.

Valere bir dostundan duyduğu kötü haberlerle gelir. Tehlikenin başlarında dolaştığını bildirir. Tartuffe'ün kralın huzuruna çıktığını, krala bir vatan hainine ait bir çekmece verdiğini ve eğer kaçmazlarsa hallerinin harap olacağını söyler. Orgon'un korktuğu başına gelmiştir. Valere gerekli olan her şeyi yanına aldığını, bir an önce yola koyulmaları gerektiğini söylese de artık çok geçtir. Tam çıkacaklarken Tartuffe onları yakalar; kral ve onun şanlı makamı adına gelmiştir. Evdekilerin karşı çıkması üzerine memura dönerek, aldığı emri yerine getirmesini ister. Memurun vazifesi ise Tartuffe'ün sandığından çok farklıdır. Tartuffe'ün hapse atılacağını söyler, çünkü başlarında düzenbazlıklara ve kurnazlara karşı adil, vicdanı hakikati gören bir kral bulunmaktadır. Memur, Orgon'a kralın Tartuffe'ün oyununu anladığını, bir ahabını evinde saklamaktan dolayı işlediği suçu affettiğini ve malını

mülkünü ona geri verdiğini, geçmişte yaptıklarının unutulmadığını, mükâfatını er geç aldığını belirtir. Herkes şaşkındır ama bir yandan da içlerine su serpilmiştir. Cleante kralın yanına gidip, teşekkür etmesi gerektiğini söyler. Orgon ise ilk vazifelerinin bu olduğunu ama ondan sonra yapmaları gereken bir şey olduğunu söyler (Melière, 1944: 98).

a. Sahnelemede Maske Kullanımı

Oyunda Kullanılan Maske Türleri: Oyunda maske kullanımı bulunmamaktadır. Tüm oyuncuların yüzlerine beyaz makyaj ve clown boyama yapılmıştır. Beyaz boya makyajı ve dudakların boyanmasının verdiği görüntü maske olarak kabul edilebilir. Oyunun başında kullanılan güneş gözlükleri maske değeri taşımamaktadır.

Maskenin Kullanım Amacı: Öncelik olarak tercih edilen beyaz makyaj, oyunun tarihsel dönem, “klasik dönem” anlayışına göndermede bulunmuştur. Maske kullanımı olmamasına rağmen beyaz makyaj ve clown boyama, yabancılaştırma etkisiyle beraber teatral yapıyı desteklemek için kullanılmış ve oyunun sahnelenmesine büyük katkı sağlamıştır. Oyuncuların hareketlerini, jest ve mimiklerini daha belirgin hale getirmiştir. Ayrıca oyunda kullanılan kostüm, ışık vb. unsurların renklerinin daha belirgin hale gelmesini sağlamıştır. Beyaz boyayla yapılan makyaj bu sayede maske kullanımı yerine geçmiştir. Bununla, karakterlerin solgun ve maskaravari bir görünüm kazanması amaçlanmıştır. Oyunun ana temalarından olan iki yüzlülük ve riyakârlığın nasıl gizlendiğinin anlatılmasına makyajın etkisi olmuştur. Sonuç olarak yönetmenin oyuncuların yüzlerinde tercih ettiği beyaz makyaj sahnede grotesk ve teatral bir etki yaratmıştır. Maskenin yarattığı grotesk etki oyun metninin sunduğu mesajın daha iyi algılanmasını ve oyunun seyirlik olmasını sağlamıştır.



Şekil 21: Beyaz Makyaja Tartuffe Oyunundan Bir Örnek – 2022

Kaynak:<https://b6s54eznn8xq.merlincdn.net/IBB/TheatrePlay/189e81ce64f64aac80d8172ee18359c3.jpg>



Şekil 22: Beyaz Makyaja Tartuffe Oyunundan Bir Örnek – 2022

Kaynak:<https://b6s54eznn8xq.merlincdn.net/IBB/TheatrePlay/7aa2c642b3c94eb2bc4fbada2c456ff4.jpg>

b. Sahnelemede Grotesk Kullanımı

Grotesk Kullanımı: Yiğit Sertdemir'in Tartuffe'ünde grotesk uygulamaların temel ekseninde karnavalesk ögenin durduğunu söylemek isabetli olacaktır. Bu eksende oyunun konu ve teması üzerinde söylenecekler de karnavalesk ile onun karşıtı olan kurallar, yerleşik kalıplar ve kutsiyet çatışması temelleri üzerine

kurulabilecektir. Ama parodi, mizah ve karikatürün maskeden türediği gerçeği göz önünde tutulursa oyunda yer almayan maskenin fonksiyonelliğinin rejisör tarafından birkaç istisnaya oyunculuk ve makyaj (beyaz boya-clown makyaj-fondöten) üzerinden üretildiği çıkarımını yapmak mümkündür. Oyuncuların yüzlerinde kullandıkları makyaj doğal gerçeklikten uzak, abartı ve göstermeci bir biçim taşıırken her oyuncunun taktığı abartı peruklar, kullandıkları aksesuarlar, bedeni deforme gösteren abartılı, kaba saba kostümleri ve sahne üzerindeki hareketleri grotesk etki yaratmıştır.

Oyun, karnavalesk ve diğer ucun karşı karşıya grotesk bir şekilde konumlandırılmasıyla başlamakta ve ilk grotesk düğüm atılmaktadır. Zengin bir burjuva evinin dış ve iç salon görüntüsünde ev ahalisinin (hizmetçiler, aile bireyleri vb.) hedonizme varan çılgın eğlencesinde ortam renkli ışıklarla da desteklenmektedir. Oyun karakterlerinden hizmetçi Dorine makyaj, kostüm ve oyunculuk bakımından Commedia dell'Arte tarzındayken diğerlerinin görünüşleri hem klasik dönemin karikatürleri hem de günümüz rockçılarını çağrıştırır niteliktedir. Sahneye giren evin büyük hanımefendisinin başlığının büyüklüğü ve abartısı ise muhafazakârlık, ahlakçılık ve kuralcılığın temsili olarak kendisini gösterir. Buna ek olarak, kilise müziği de çatışmacı durumu destekler durumdadır. Sahnede derinliği sağlayan boşluk mavi loş ışığın etkisi, sahne geneline pencere ve kapı üstünden yansıyan renkli ışıklar ve mavi ışık fantastik bir tekinsizlik yaratmaktadır. İhtişamlı ev yapısı, sahne zemininin öne doğru eğik olması, evin içerisinde asansör bulunması, sandalyelerin dağınık duruşları, evin bahçesi olarak gördüğümüz alanda gövde kısmı görünen heykel, pencere ve kapı üstündeki renkler ve sahnenin geneline etki eden loş mavi ışık orkestradan gelen eğlenceli müzikle beraber groteskin iki uçluluk unsurunu sağlamıştır. Yönetmen, sahne atmosferinin yarattığı tekinsizliği orkestra eğlencesiyle desteklemiştir. Fantezi ve gerçeğin bir arada olduğu bir atmosfer bulunmaktadır.

Karnavaleskin oyundaki grotesk öge olması, eğlenceye dalanların ev hallerinin ötesinde kutsala, normatif olana saldırı durumunda olan bir nevi “günahkâr aymazlar” grubu veya “anarşistler” olarak görünmeleri şeklindedir. Oyuncuların söylediği şarkı ve yaptıkları dans, sahnelemenin tuhaflığını desteklemektedir. Normal sayılabilecek halde başlayan müzik ve dans gitgide abartılı ve tekinsiz bir

atmosfer yaratmaktadır. Orkestranın müziği durduymasıyla oyuncular sandalye kapmaca oynar gibi şarkıyı keserek oturup kalkmakta ve çıkardıkları çocuksu kukla sesleri tekinsizlik yaratmaktadır. Böylece groteskin tekinsiz, çocuksuluk bileşenleri ve abartı, gülmece, kaba komik, gerçekle oyun, uyumsuz gibi durumlar sahne atmosferinde gösterilmiştir. Oyuncuların yapmacık, abartılı, göstermeci tiplmelerin bu noktada groteskin doğurduğu düşünsel-felsefi arka planın groteskin estetik işlev alanına girdiğini de belirtmek gerekir. İki uçluluk bağlamında kutuplardan biri kutsal ahlak ve kilise düşüncesinin trajik, korkutucu haliyken, diğeri akıl ve insan esaslı, yeren, reddeden, gülmeyi motto saymış bir kutup (Aydınlanmacı) ve onun yarattığı komedi ve karnavalesktir. Bu iki ucun çarpışmasıyla da trajikomik açığa çıkmıştır. Ancak yine de groteskin doğası gereği trajik ve komik olanı tek başlarına görmek mümkün değildir.

Yine karnavaleske dönelim. Oyundaki ev ahalisinin (Orgon, Büyükanne ve Tartuffe dışında) eğlenme halleri adeta Bahtin'in karnavalın özelliklerine dair söyledikleriyle bire bir örtüşür niteliktedir. Hiyerarşi ve onun kolları olan saygı, korku ve adab-ı muaşeretini sekteye uğratması veya askıya alması, toplumsal rollerin değişmezliğine saldırıp kralın yerini soytarının, rahibin yerini de düzenbaz ve şarlatanın aldığı bir dünya kurarak groteskin ana karakteri olan gülmeceyi meydana getirmesiyle aynı zamanda bir düşünsel arka plan açar. Groteskin düşünsel alana dahil olmasıyla değerlere, düşüncelere ve fenomenlere karşı özgür ve samimi bir tutum benimsenmesi ve böylelikle kutsallık ile kutsallığa saygısızlık, yüce ile aşağı arasında temaslar ve farklı kombinasyonlar yeşermesi; dünyanın ve beden üreticiliğinin vurgulanması suretiyle dine ve kutsala saygısızlık, müstehcenlik ve semavi olanı yeryüzüne indirerek onun dünyevi kılındığı ortaçağ ritüellerini çağırın bir durum sunulur.

Tüm bu karnavaleskliğin ortasında da inanç, iman denen şeyin kanıt ve akla ihtiyaç duymayan bir ontolojik hal olarak durduğundan hareket edilirse, iman ve özelden dinin kutsallarının temelinde duran şeyin soyuta ve somuttan uzak durmaya (beden ve temas) dayalı olduğu bir gerçek olarak ortaya çıkar. Somutun (karnavalın) deneyimlenmesi uçların çatışmasını getirmekte, bu çatışma da akla aykırılığın ve karnavaleskin doğurduğu kara gülmeceyi groteskin merkezine yerleştirmektedir. Elbette acı ve trajik olanı da kutupta tutmaktadır. Artık bundan sonrası, groteskin

tipikleştiđi ve kriterlerini belirginleřtirdiđi bir akıřtır. Grotesk tatbikin dođurduđu çatıřmanın yıkıcı deđil yaratıcı ve üretken olması, grotesk dünyanın tam bu çatıřmanın orta yerinde bulunup taraf tutmaması, kazananı ya da kaybedeni olmayan yani nötr bir dünya deneyimi sunar. Nitekim oyunun finaline giden sahnelerde Sertdemir'in Tartuffe'ü sessel, eylemsel, görsel, mantıksal, ihlallere bařvurmaktan çekinmez.

Yönetmenin oyunda maske kullanmamasının dođurduđu temel sonuç, groteski ve tipikliđini oyunculuk üzerinden göstermeye yönelmesidir. Commedia dell'Arte veya Fransız versiyonu Comedia Italien üslup oyunculukla grotesk çeřitlilik kazanmıř ve maskeye iř bırakmadan ağır yüz makyajı ile bedene yönelik deformatif devinimler groteskin karakteristik olmasını sađlamıřtır. Dorine karakteri Antik Yunan ve Roma oyunlarından gelen uyanık ve akıllı hizmetçi, uřak, köle tiplerinin (Arlechino, Scapin vd.) ötesine tařan bir karakter haline gelmiřtir. Kostümü, makyajı ve mizansen devinimleriyle grotesk ihlaller gerçekleřtirmektedir. Bir diđer uęta yer alan Tartuffe'te ise diđerlerinden farklı olarak gelenek ve kuralların griliđin ve dinsel otoriteyle betimlenmesi söz konusudur; buna rađmen finalde oyun boyunca üzerinde giydiđi kat kat elbiselerin soyulduđu ve sonunda bedeninin zayıfladıđı komediyle karakterin kendi otoritesinin de acıklı komedi formunda groteske dönüřmesi de bir diđer özelliktir. Giriř kısmında da belirtildiđi üzere, evin büyük hanımefendisi Madame Pernelle'in de hem abartılı makyajı hem de taktıđı klasik dönem bařlıđının normalden uzun ve büyük olması, groteskin maske ve oyunculukla birleřmiř bir formunu ortaya koymaktadır. Bunu tutucu, yobaz veya sorgulamaya karřı, akılı kısmen reddeden bir irade aczinin acıklı komediye dönüřmesi diye yorumlamak mümkündür. Bu karakterlerin dıřında hemen herkesin sadece abartılı makyajla oynadıđını görürken diđer yandan groteskin kendi dünyası ve bugünün dünyası ikilemini yarattıđını, yani çift uçluluđunu da görmek mümkün olmaktadır.

Bu farklı dünya tasvirlerinin en sonunda da müzisyenleri incelemek yerinde olacaktır. Oyunda orkestra tarafından çalınan dans ve eđence müzikleri Batı ezgileriyle icra edilirken, Orhan Veli řiirlerinin řarkılarının da Dođu tarzında icra edilmesini yönetmenin oyunun çevirmenine bir selamı diye anlamak mümkündür;

müzyenlerin de hem algılarıyla hem de kıyafetleriyle bugünün dünyasını temsil ettiklerini söyleyebiliriz.

Grotesk Kullanımının Yarattığı Sonular: Tartuffe'ün, Yiğit Sertdemir'in genel tarzı olan grotesk biçimi maske kullanmadan uygulayabildiği bir yapım olduėu söylenebilir. Metnin özünde bulunan, kutsalın sorgulanmasına karşı gelişen dini taassup ve yarattığı durumların groteske kapı açması Molière'in bu komedisini tek başına trajik veya tek başına komik olandan ayırmış ve groteskleştirmiştir. Bir diğerk deyimle de Commedia dell'Arte üslubunu groteske dönüştürerek hem dönemsel hem de dönem ötesini içeren bir sahne plastiği kurmayı başarmıştır. Grotesk olmayan Tartuffe sahnelemelerindeki dramatik yanı groteskle parçalamış, komedi ile acıklı olandan biri diğerkine baskın gelmeyecek şekilde tarzını ortaya koymuştur.

Kısa maddeler halinde groteskin oyunda kazandığı veya oyuna kazandırdığı özellikleri şöyle sıralamak mümkündür:

1. Sahneye koyulan grotesk üretimi, izleyici veya eleştirmen olarak mevcut kriterlerle okuma olanağı zorlanmaya başlamış ve yılda bir kez olsun yasak ve günah olanı yapma dürtüsünden türeyen karnavaleski ve dolayısıyla grotesk bir dünyayı oyunda esas almak zorunlu hale gelmiştir ki bu dünyada kutsala saldıran ile ona direnen hegemonyanın tarihsel çekişmesi (ortaçağ karnavalları) sırasında oluşan grotesk sergilenmektedir.
2. Karnavaleskin iyi tanıdığı tekinsizlik, abartı, kaba gülmece, gerçekle oyun, uyumsuzluk gibi groteskle neredeyse bütünleşen unsurlar gerçekte dramatik şekilde akan, komedi-trajedi karışımı Molière metninin işaret ettiğinin ötesine taşarak hem komedinin hem de trajedinin yadırgatıcılığına yol açmakta ve iki ucu da nötrleştirmektedir.
3. Oyunda, grotesk öğelerin kullanımında bir ölçülülük de göze çarpmaktadır. Bu ölçü daha çok maske gibi farklı unsurların yokluğunda, groteskin kurulmasında kullanılacak etmenleri doğru ve yeterli düzeyde belirleyebilmek açısından önemlidir.
4. Normal giden diyaloglarda birden anormal tavırlarla davranma, sesle oynama, anlaşılmaz nidalar, şarkılar, bedene yönelik deformasyon devinimleri groteski çağırarak etmenler olarak oyunun yönetmenin istediği gibi anlaşılmasına yol açmıştır.

5. Grotesk tarzın uygulanması, d ş nsel planda yabancılařma ve yabancılařtırma kavramlarına iřaret ederek seyircinin ideolojik bir hatta (Aydınlanmacı-muhafazak r) savrulmasına engel olmaktadır.
6. Grotesk ok dillilik  zellięiyle de aile ortamındaki tuhaf ses ve konuřmalar sosyal dili sekteye uęratmıř ve kendi dilini yani mutlak bir gereęin olmadıęı, kutsal ile sek ler olanın atıřtıęı ama kazananı olmayan bir dili yerleřtirerek groteskin ok dilli oluřu ortaya konmuřtur.
7. Oyunda grotesk anlayıř kutsal ve akli olanı bildik ve tuhaf olanla birleřtirerek yerleřik kategori ve deęerlerden koparan keskin ularla temsil edilmektedir. Akli olan ile delilięin, gereklik ile fantezinin, g l n olan ile trajik olanın karmařıklıęının öz mlenemedięi kaotik bir manzarayı doęurmuřtur.
8. Groteskin sadece yergi amalı kullanılmaması ve iki kutupluluęunun g z ardı edilmemesi, imgelem g c n  kaybetmemesi ve imgenin pozitif kutbunun karřıt deęerleriyle birlikte zayıflaması, grotesk imgenin kaybolmasını engellemiřtir. Dięer bir deyiřle, groteskin etkinlięi mizah ile korkuyu, tanidik ile yabancıyı, olumlu ile olumsuzu dengeleyebildięi iin, denge bozulduęunda da grotesk etkinin yok olmasının  n ne geilmiřtir.
9. Groteskin oyunda zaman algısına y nelik yarattıęı yanılısamadan bahsedecek olursak, y netmen bu eksende tamamen yabancılařmıř olan grotesk d nyanın bize ait olduęu gereklięi ile yeni bir d nya inřa etmeden fantastik d nyanın ayrımını g sterebilmiřtir.

Sonuç olarak yapılan analiz doęrultusunda oyunu ele alırsak, Moli re'in Tartuffe'nde grotesk tarzı uygulayan Yięit Sertdemir'in her Őeyden  nce karnaval d řuncesiyle yola ıktıęı iin sahne uygulamalarında oyunu yeniden yorumlama olanaęı bulduęunu s ylemek m mk nd r. Kullanmadıęı maske yerine, beyaz makyaj ve beden devinimlerinden, ses jestlerinden yararlandıęı iin trajik olan ile komik olanı i ie geirebilmiř ve bu da groteskin ruhuna uygun bir zemin yaratmıřtır. Zamanı bulanıklařtırma fakat bir arada g sterme, bir ucu dięer uca tercih etmeme, dramatik diyalog ve mizansenlerde yadırgatıcı ve kafa karıřtırıcı beden ve ses eylemleri, abartılı kost m ve aksesuarlarla oyun tam anlamıyla grotesk teatral yapıyla birleřerek g rsel etkiyi artırmıř bir yapıma d n řm řtir.



Şekil 23: Tartuffe – 2022

Kaynak:<https://b6s54eznn8xq.merlincdn.net/IBB/TheatrePlay/e266b15c31c64719a45f087b3226d283.jpg>

Çizelge 8: Tartuffe Oyun Analizinden Oluşturulan Grotesk Tablo

OYUNUN ADI	GROTESK BİLEŞENİ	GROTESK İZLENİMLER	MASKENİN GROTESKE ETKİLERİ
TARTUFFE	İki Uçluluk	Kayser/ Ruskin Trajik / Komik – Tekinsizlik – Gülünç (kara gülmece) / Yabancılaşma	Beyaz makyaj ve clown boyama ile yabancılaştırma etkisi – Makyaj ile yaratılan gerçeğin kırılmasını oluşturan grotesk durumlar.
	İhlal	Bahtin Karnavallaşma – Düzen yıkıcı (ahlaki ve dini normlar) / Beden ve ses deformasyonu / Akli olan ve akıl dışı karşıtlık	Güneş gözlükleri ile parti malzemeleri, karnaval ve grotesk durum yaratımına olanak sağlamışlardır.
	Çok Dillilik	Bahtin/ Hugo Ses jestleri – Dil sürçmeleri / Sosyal dilin deformasyona uğratma / Çoklu dil kullanımı / Teatral biçimlerin bir arada olması	
	Çocuksuluk / Oyunsallık	Hugo/ Ruskin Kaotik durumlar – Eğlence/ Çocuksu sesler / Hareket tasarımında yaratılan oyun	Beyaz makyaj ve clown boyama, gerçeği kırmak ve göstermeci olarak groteskin oyunsallık bileşenini oluşturmuştur.

IV. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu tez çalışmasında, Yiğit Serdemir'in yönettiği, farklı dönemlerde yazılan ve farklı içeriklere sahip olan oyunlarından ulaşılabilir olanlar seçilmiş ve bu oyunlardaki maske ile grotesk kullanımının incelenmesi hedeflenmiştir. Yiğit Serdemir'in yönettiği oyunların bu tez çalışması için seçilmesinin nedeni, yönetmenin yoğunluklu olarak maske ve groteski yönettiği oyunlarda tercih etmesinden kaynaklanmıştır. Öncelikle maske ve groteskin tarihsel süreç içerisindeki yolculuğu ve önemi araştırılmış ve buna bağlı olarak özellikleri ortaya çıkarılmıştır. Ayrıca maske ve groteskin tiyatro sanatı içinde tarihsel süreçleri ve gelişim süreçleri de araştırılmıştır. Ele alınan tiyatro oyunlarında groteskin yarattığı dönüşüm ise tiyatro sanatındaki kavram-yönetmen ikilisi üzerinden tarihsel süreçlerin incelenmesiyle ortaya koyulmuştur. Yiğit Serdemir'in yönettiği bu oyunlardaki maskeler ve grotesk öğeler kullanış amaçları bakımından incelenmiş ve analiz yönteminden faydalanılarak tablolaştırılmıştır. İlgili incelemeleri yapabilmek için tezin ilk kısmında maske ve grotesk hakkında kuramsal bir çerçeve oluşturulmuş, maske için Özdemir Nutku ve Oscar G. Brockett; grotesk için Bahtin, Kayser, Hugo ve Ruskin gibi kuramcı ve düşünürlerin kuramları referans alınmıştır.

Serdemir'in yönettiği oyunlardan Öldün, Duydun mu?, Leonce ile Lena, Surname 2010, Faust, Cyrano de Bergerac ve Tartuffe'ten hareketle maskenin sahneleme biçimine katkıları tiyatro sanatında kendini kanıtlamış isimlerin deneyim ve birikimlerinden yola çıkılarak analiz edilmiştir. Antik Yunan ve Roma döneminde kullanış amaçlarından farklı olarak günümüz tiyatrosunda maskenin hangi amaçlara hizmet ettiği üzerinde durulmuştur. Serdemir'in rejilerinde ise maske kullanımının sahneleme biçiminin daha anlaşılır olması, oyun ve karakter yaratımının, görsel keskinliğin, teatral yapının ve oyunsallığın kurulması için tercih edildiği sonucuna varılmıştır.

Maske, grotesk ile beraber ele alındığında, sahnelemede farklı bir gösterge unsuru veya anlam da ortaya çıkmaktadır. Serdemir'in farklı anlam ve gösterge

unsurlarını yakalama zemini bulduğu grotesk sahnelemede, maske kullanımından yararlandığı açıkça görülmüştür. Sahnelemede maske kullanımı, groteskin bileşenlerinin görselleşmesine-cisimleşmesine de katkı sağlamıştır. Oyun analizlerinden oluşturulan tablolarında, grotesk ve maske ilişkisi detaylı şekilde açıklanmıştır.

Sertdemir'in örnek inceleme olarak ele alınan bu oyunlarında, grotesk özelliklerin başlıca bileşenleri olan "iki uçluluk", "ihlal", "çok dillilik" ve "çocuksuluk-oyunsallık"tan hareketle yapılan göstergesel izlenim ve incelemeler yoluyla groteskin sahnelemeye olan katkıları analiz edilmiştir. Grotesk öğelerin sahnelemede nasıl kullanıldığı ve görselleştiği oyunculuk, ses jestleri, sahne, ışık ve müzik tasarımları incelenerek açıklanmıştır. Grotesk bileşenlerden hareketle yapılan analizler doğrultusunda, grotesk sahnelemenin yarattığı sonuçlar detaylıca açıklanmış ve tablo halinde de sunulmuştur.

Maske ve grotesk kullanımı, Yiğit Sertdemir rejilerinde tiyatronun kendi özelinde (sahne arkası veya önünde) sayılabilecek önemli etkiler yaratmıştır. Bu unsurların kullanımı oyunların anlatı yapısına, oyundaki karakter gelişimine, sahne plastik ve estetiği ile seyirci etkileşimi gibi tiyatronun iç dinamiklerine etki edecek sonuçlar doğurmuştur. Tiyatronun iç dinamiğine ve onu yapanlara yönelik bu sonuçlar da yapılan analizler bağlamında "karakter gelişimi ve çok katmanlılık, görsel ve plastik etki, sosyal ve kültürel eleştiriler, seyirci nezdinde duygusal ve fikirselle etkileşim, mizah ve ironi, oyunculuk ve performans etkileri, anlatı yapısını ve tematik katmanları etkileme" olarak belirlenmiş ve başlıklandırılmıştır. Bu sonuçlar şu şekilde ifade edilebilir:

Karakter Gelişimi ve Çok Katmanlılık: Sertdemir'in grotesk kullanımı karakterlerin çok katmanlı ve derin olmasını sağlamıştır. Tüm oyunlarda dramatik maskeler oyuncuların birden fazla karakteri canlandırmasına imkân tanıyarak karakterler arasında hem görsel hem de anlam bakımından çeşitlilik yaratılmıştır. Bu, seyircinin karakterlerle etkileşimini zenginleştirirken aynı zamanda karakterlerin gizemini ve anlamını artırmıştır.

Oyunculuk ve Performans Üzerine Etkileri: Maske ve grotesk unsurlar, oyuncuların performanslarını ve ifade biçimlerini etkilemiştir. Oyuncular bu unsurlar

sayesinde farklı türde ifadeler ve vücut dilleri kullanmıştır. Bu da performanslarının zenginliğini ve çeşitliliğini artırmıştır. Oyuncuların bu performans çeşitliliği, seyircilerin oyuna ilgisinin kopmamasına katkı sağlama amacı da taşımaktadır.

Görsel ve Plastik Etki: Maske ve grotesk unsurların kullanımı, oyunun görsel tasarımını ve atmosferini önemli ölçüde etkilemiştir. Bu unsurlar, sahnelemeye bir karnavalesk ve teatral nitelik kazandırarak düş ile gerçek arası bir dünyaya çekmiş ve bu da seyircinin oyunla olan duygusal ve estetik bağlantısını güçlendirmeye hizmet etmiştir.

Sosyal ve Kültürel Eleştiriler: Yönetmenin kullandığı bu unsurlar, toplumsal ve kültürel eleştiriler yapmak için bir araç olarak işlev görmüştür. Hiciv, kara gülmece ve yabancılaştırma özelliklerine sahip bu unsurlar toplumdaki çeşitli meselelere ve tarihsel olaylara eleştirel bir bakış açısı sunmuş, seyircinin bu konular üzerine düşünmesi için radikal bir önerme olarak belirlemiştir.

Seyirci İçin Duygusal ve Fikirsal Etkileşim: Maske ve grotesk kullanımı seyircinin oyunla olan duygusal ve fikirsal etkileşimini derinleştirmiş, seyircinin alışık olduğu değerlendirme kriterleri sarsılmıştır. Grotesk seyirciyi hem yabancılaştırmış hem de oyunun içine çekme görevi üstlenmiştir. Bu etkileşim seyirciyi aktif ve sorgulayan bir izleyici konumuna getirmede önemli roller üstlenmiştir.

Mizah ve İroni: Sertdemir'in grotesk sahne uygulamaları, oyunların mizahi ve ironik bir boyut kazanmasını da sağlamıştır. Bu tutum oyunların ciddi ve ağır temalarını hafifletmek ve seyircinin ilgisini çekmek için etkili bir yol sunmuştur. Bu sayede seyirciyi hem mizahla rahatlatma hem de ironiyle düşündürme olanağı elde edilmesine zemin sunulmuştur.

Anlatı Yapısını ve Tematik Katmanları Etkileme: Maske ve grotesk kullanımı oyunların anlatı yapısını ve tematik katmanlarını da etkilemiştir. Bu unsurlar oyunun alt metinlerini ve temalarını zenginleştirerek daha karmaşık, daha zorlayıcı ve düşündürücü bir anlatı olanağı sunmuştur.

Bu tez çalışması bağlamında, maske ve grotesk kullanımının yönetmen Yiğit Sertdemir'in rejilerinde ne tür sonuçlar doğurduğu maddeler halinde tespit edilmiştir. Bu tespitler tiyatrunun hem ulusal hem de evrensel anlamda iç dinamiklerine etki

eden sonuçları, bunun yanı sıra seyirci ve eleştirmen boyutundaki sonuçları da içermektedir.

Yiğit Sertdemir'in birinci dönem oyunlarından *Öldün, Duydun mu?* (2006), *Leonce ile Lena* (2009), *Surname 2010* (2010); ikinci dönem oyunlarından ise *Faust* (2019), *Cyrano de Bergerac* (2021) ve *Tartuffe* (2022) üzerinden yapılan maske ve grotesk analizleri doğrultusunda yönetmenin rejî tercihlerinin zaman içerisinde kendi üslubunu da oluşturduğunu söylemek herhalde yanlış olmayacaktır. Bu oyunlarda tercih edilen maske ve grotesk kullanımı oyun metinleri için net, açık, akışkan, izlenebilir ve aynı zamanda düşündüren bir sahneleme olanağı sunmuştur. Diğer yandan maske kullanımı Sertdemir'in yönettiği oyunlarda karakterlerin derinliklerini ve çeşitliliklerini ortaya çıkarmakta, aynı zamanda gizemli ve simgesel bir atmosfer yaratmaktadır. Bu, özellikle geleneksel tiyatro unsurlarını modern yorumlarla birleştiren yapımlarında belirgindir. Maskeler karakterlerin iç dünyalarını ve temsil ettikleri temaları zenginleştirirken, grotesk unsurlar da seyircinin algısını sarsarak tiyatronun sınırlarını genişletmektedir. Grotesk, Sertdemir'in rejîlerinde gerçeklikle abartı arasında bir köprü kurarak seyirciyi alışlagelmişin dışında düşünmeye zorlamaktadır.

Yiğit Sertdemir'in yönetmenlik tarzı zaman içerisinde evrilmekte ve her yeni yapıtında maskelerin ve grotesk unsurların kullanımı daha da rafine bir hale gelmektedir. Bu evrim onun sanatsal vizyonuna ve tiyatro sanatına getirdiği yenilikçi yaklaşımları görebilmeyi mümkün kılmıştır. Yönetmen, bu teknikleri kullanarak metin ve sahneleme arasında zengin bir etkileşim yaratmaktadır. Böylece tiyatronun anlatsal ve estetik olanaklarını genişletmiştir.

Sertdemir'in örnek olarak ele alınan bu oyunları, tiyatro sanatının sadece bir eğlence aracı olmadığını, aynı zamanda derin sosyal ve kültürel mesajlar iletmekte etkili bir araç olabileceğini kanıtlamaktadır. Maskeler ve grotesk unsurların kullanımı, tiyatronun sadece metinsel içeriğiyle değil, aynı zamanda görsel diliyle de seyirciye ulaşabileceğini göstermektedir. Bu grotesk sahneleme biçimi, tiyatro sanatının sadece metinle sınırlı kalmayıp, sahneleme ve görsel estetik yoluyla da zenginleşebileceğinin bir kanıtıdır.

Sonu olarak bu tez alıřması, genelde maske ve grotesk zerinde durmuř, zelde Yiđit Sertdemir'in bir ynetmen olarak maske ve grotesk kullanımını odađında tutmuřtur. Maske ve groteskin tiyatro sanatında nasıl evrildiđini ve ađdař tiyatroda nasıl yeniden yorumlandığını detaylı bir řekilde incelemekte ve bir bilgi birikimi oluřturmak amacı tařımaktadır. Sertdemir'in ynettiđi bu oyunlar, tiyatro sanatının sahnelemede maske ve grotesk kullanımı aısından nemli bir yer tutmakta ve sanatsal ifade biimlerinin srekli geliřimini teřvik etmektedir. Bu tez, hem maske ve groteskin Antik Yunan'dan gnmze geliřmesini kaydeden tarihi bir veri oluřturması hem de bir ynetmenin bunları sahneleme iřinde nasıl kullandığını gsteren bir kaynak olması amacıyla kaleme alınmıřtır.

V. KAYNAKÇA

- ARİSTOTELES. (2015). **Poetika**. Çev. Samih Rıfat. Can Yayınları.
- AYCIL, Ü. N. (2002). **Tiyatroda Grotesk Anlatım ve Türk Oyun Yazarlığına Katkıları**. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sahne Sanatları Anabilim Dalı. Doktora Tezi.
- AZİZOV, V. (2017). **Tiyatroda Maske Kullanımı: İstanbul Devlet Tiyatrosu Prodüksiyonlarında Son 10 Yılın Örnekleri**. Yüksek Lisans Tezi . İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Drama Oyunculuk Anasanat Dalı Sahne Sanatları Programı.
- BAHTİN, M. (2001). **Karnavalın Romana**. Çev. Cem Soydemir. İstanbul; Ayrıntı Yayınları.
- BAHTİN, M. (2005). **Rabelias ve Dünyası**. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- BAŞOKUR, E. (2008). **Dürrenmatt'ın Tiyatro Oyunlarında Grotesk Özellikler**. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Batı Dilleri Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- BİRD, M. (2016). **Sanatı Değiştiren 100 Fikir**. İstanbul: Litaratür Yayıncılık.
- BROCKETT, G.O. (2000). **Tiyatro Tarihi**. Çev. Sevinç Sokullu, Sibel Dinçel, Tülin Sağlam, Semih Çelenk, Selda B. Öndül, Beliz Güçbilmez. Ankara: Dost Kitap Evi Yayınları.
- BROCKETT, O. Ve HİLDY, F. (2016). **Tiyatro Tarihi**. Mitos-Boyut Yayınları. İstanbul.
- BÜCHNER, G. (2009). **Leonce ile Lena**. Çev; Adalet Cimcoz. İstanbul; Mitos Boyut Yayınları.
- CORRİGAN, R.W. (1965). **Aristophanic Comedy “The Conscience of a Conservative” , Comedy Meaning And Form**. Der: Robert W Corrigan, San Franssisco; Chandler Publishing Company.

- ÇALIŞLAR, A. (1995). **Tiyatro Ansiklopedisi**. Ankara; Kültür Bakanlığı Yayınları.
- DELEUZE, G.G. (2000). **Kafka, Minör Bir Edebiyat İçin**. Çev. Özgür Uçkan, Işık Ergüden. İstanbul; Yapı Kredi Yayınları.
- DOĞAN, A. (2009). Büyük Türkçe Sözlük. Akçağ Yayınları.
- EİCHENBAUM, B. (2021). **Yazın Kuramı Rus Biçimcilerinin Metinleri (Gogol'ün Palto'su Nasıl Yapıldı**. Çev. Mehmet Rifat, Sema Rifat. Der; Tzytan Todorov. İstanbul; Yapı Kredi Yayınları.
- ESSLİN, M. (1999). **Absürd Tiyatro**. Çev. Güler Siper. Ankara; Dost Kitap Evi Yayınları.
- FRIEDRICH, D. (1995). **Tiyatronun Sorunları**. Çev. M. Osman Toklu. Ankara; Gün Doğan Yayınları.
- GOETHE, J.W.V. (2012). **Faust**. Çev; Celal Öner. İstanbul: Oda Yayınları.
- GÜNER, Y. (2006). **Maskede İfade: Dünya Maske Geleneklerine İfadeye Katkıları Açısından Bir Bakış**. İstanbul: (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Eser Metni). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- HENNING S.D. (1981). **“La Forme In-Formante: A Reconsideration of the Grotesque” Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal** Vol. 14/ No.4.
- İNDİRKAŞ, Z. (2004). **Dionysos Tanrını Maskesi Ya da Maskenin Tanrısı**, İstanbul, İ.Ü. Edebiyat Fakültesi, Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramatiji Bölümü Yayınları, Sayı 5.
- JOSEPH, C. (1992). **İlkel Mitoloji**, Tanrının Maskeleri. Çev. Kudret Eminoğlu. Ankara: İmge Yayınları.
- KAPTAN, Ö. (1997). **İç Mekanda Seramik Maskelerin Mekana Bağlı Yardımcı Malzemeler İle Uygulanması**. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- KARABOĞA, K. ve ARICI, O. (2014). **Maske Kitabı**. Habitus Yayıncılık, Rek. Teks. Tur. Eğitim san. Tic.Ltd. Şti. İstanbul.

- KAYSER, W. (1960). **Das Grotesk**. Seine Gestaltung In Malerei Und Dichtung. Rowolht Verlag.
- KAYSER, W. (1981). **The Grotswue in Art and Literature**. New York; Columbia University Press.
- KONURALP, C. (2021). **İlkel Kùltürde Maske ve Görünüm Sanatına Yansımaları**. Kùtahya Dumlupınar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Resim Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- KOTT, J. (1999). **Kral Lear ya da Oyun Sonu, Çağdaşımız Shakespeare**. Çev. Teoman Günay. İstanbul; Mitos-Boyut Yayınları.
- LECOQ, J. (2015). **Şiirsel Beden Yaratıcı Tiyatro Eğitimi**. Çev. M. Çerçi. NotaBene Yayınları. Ankara.
- MEYERHOLD, E. (1997). **Tiyatro Devrim ve Meyerhold**. Der ve Çev. Ali Berktaç. İstanbul; Mitos-Boyut Yayınları.
- MİLSHER, T. (2006). **The Mask Handbook**. London, United Kingdom: Taylor & Francis Ltd.
- MİTCHELL, M. (1985). **The Development Of The Mask a Critical Tool an Examination of Character And Performer Action**. Texas: Texas Tech University Of Fine Art Graduate Faculty.
- MOLİERE. (1944). **Tartuffe**. Çev: Orhan Veli Kanık. Ankara: Maarif Matbası.
- NUTKU, Ö. (1983). **Gösterim Bilimleri Sözlüğü**. Ankara; T.D.K Yayınları.
- NUTKU, Ö. (1985). **Uzatmalı Gerçekler**. İstanbul; Remzi Kitap Evi Yayınları.
- NUTKU, Ö. (2001). **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**. İstanbul. Mitos-Boyut Yayınları.
- NUTKU, Ö. (2008). **Dünya Tiyatro Tarihi 2**. İstanbul; Mitos-Boyut Yayınları.
- NUTKU, Ö. (2011). **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**. İstanbul. Mitos-Boyut Yayınları Kültür Dizisi.
- OTTO, W. (1993). **Dionysos: Myth And Cult**. İndiana University Pres.
- RABELAİS, F. (2006). **Gargantua**. Çev. Sabahattin Eyüpoğlu, Azra Erhat, Vedat Günyol. İstanbul: İş Bankası Yayınları.

- ROSTAND, E. (1946). **Cyrano De Bergerac**. Çev; Sabri Esat Siyavuşgil. İstanbul: Remzi Kitapevi Yarınları.
- SALİHOĞLU, B. (2019). **Türk Tiyatrosunda Karnavalesk ve Grotesk Sahneleme İncelemeleri**. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı Tiyatro Yönetmenliği Yüksek Lisans Programı. Yüksek Lisans Tezi.
- SERTDEMİR, Y. (2009). **Öldün Duydun Mu?**. İstanbul; Mitos Boyut Yayınları.
- SERTDEMİR, Y. (2010). **Surname2010**. İstanbul Büyük Şehir Belediyesi Şehir Tiyatroları Kütüphane Şefliği.
- SPHER, W. (1965). **The Meanings Of Comedy**. Der; Robert W Corrigan. San Fransisco; Chandler Publishing Company.
- ŞENER, S. (2010). **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**. Dost Kitap Evi Yayınları.
- TALIPZADE, A. (2015). **Min Maske ve İslam Kültürü Semiyolojisi**. Bakı Tahsil. Temel Türkçe Sözlük. Tercüman Yayınları, İstanbul, 1985.
- THOMSON, P. (1972). **The Grotesque, The Critical Idiom Series**. London: Methuen.
- TUNALI, İ. (1998). **Estetik**. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- TUNCAY, M. (2013). **Sahneye Bakmak 3 “Tiyatronun Temel Kavramlarına Bakış.”** İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- TÜZÜN, Z. (2010). **Tiyatroda Sahne Dili Olarak Grotesk ve Bir Örnek Olarak Uygulama: Masanın Altında “Roland Topor”**. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.
- VARTOLIOĞLU, O. (2020). **Oyunculuk Eğitiminde Maske: Copeau, Lecog ve Bir Model Çalışma**. Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Programı Yüksek Lisans Tezi.
- VARTOLIOĞLU, O. (2021). **Oyunculuk Eğitiminde Maske ve Kuklanın Önemi**. 1.ci Ulusal Tiyatro Sempozyum Sözlü Bildiri.

VARTOLIOĞLU, O. (2022). **Çağdaş Tiyatroda Maskenin Yeniden Keşfi: Artaud'dan Lecog'a**. ODÜ Sosyal Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi. Dergi Park.

VİTRUVİUS. (1998). **Mimarlık Üzerine On Kitap**. Çev. Dr. Suna Güven. İstanbul: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.

YANIKKAYA, Z. (2003). **Tiyatroda Grotesk ve Bir Örnek Olarak Fernando Arrabal Tiyatrosu**. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Anabilim Dalı. Doktora Tezi.

YASAN, M. (2011). **Maske, Maskede İfade Biçimi ve Sinemada Maske Kullanımı**. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı. Yüksek Lisans Tezi.

FOTOĞRAF KAYNAKLARI

<https://b6s54eznn8xq.merlincdn.net/IBB/TheatrePlay/189e81ce64f64aac80d8172ee18359c3.jpg>

<https://b6s54eznn8xq.merlincdn.net/IBB/TheatrePlay/7aa2c642b3c94eb2bc4fbada2c456ff4.jpg>

<https://b6s54eznn8xq.merlincdn.net/IBB/TheatrePlay/e266b15c31c64719a45f087b3226d283.jpg>

<https://cdn1.ntv.com.tr/gorsel/UsrB3Gh2OUmMaFtLUPoEow.jpg?width=660&mode=both&scale=both>

<https://img.piri.net/resim/site/615x326/surname201002jpg64a2a27a90e072de.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/c/cyrano-de-bergerac-3/gallery/18662/cyrano-de-bergerac-3-18662.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/c/cyrano-de-bergerac-3/gallery/18663/cyrano-de-bergerac-3-18663.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/c/cyrano-de-bergerac-3/gallery/18664/cyrano-de-bergerac-3-18664.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/f/faust-2/gallery/15752/faust-2-15752.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/f/faust-2/gallery/15755/faust-2-15755.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/f/faust-2/gallery/15758/faust-2-15758.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/f/faust-2/gallery/15758/faust-2-15758.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/l/leonce-ile-lena2/gallery/3080/leonce-ile-lena2-3080.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/o/oldun-duydun-mu/gallery/325/oldun-duydun-mu-325.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/o/oldun-duydun-mu/gallery/328/oldun-duydun-mu-328.jpg>

<https://tiyatrolar.com.tr/files/activity/s/surname-2010/gallery/3097/surname-2010-3097.jpg>

https://tiyatronline.com/isDosyalar/2019/08/06/leonce-ile-lenaist_4hYWp_uvQE.jpg

<https://www.superaktif.net/wp-content/uploads/2011/03/Surname.jpg>

İNTERNET KAYNAKLARI

<https://sozluk.gov.tr/>

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı: Sabahattin Ozan ASLAN

Eğitim:

2021 – 2024 İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü / Sahne Sanatları Tiyatro Yönetmenlik / Yüksek Lisans (Burslu)

2015 – 2019 İstanbul Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi / Oyunculuk Bölümü (%50 Burslu)

Rol Aldığı Oyunlar:

2009 – 2011 Diyarbakır Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları / Bir Kış Masalı / Yön; Haldun Dormen

2010 – 2011 Diyarbakır Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları/ Aladağlı Mıho / Yön; Mehmet Emin Yalçinkaya

2011 - 2012 Diyarbakır Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları / Sen Gara Değilsin / Yön; Çoşkun Doğan

2017- 2018 Kuyu Tiyatro / Kuyunun Dibindekiler / Yön; Sabahattin Ozan Aslan

2017- 2018 Şermola Peerformans / Balans / Yön; Berfin Zenderlioğlu

2018 – 2019 Beykent Üniversitesi / Maskeliler / Yön; Levent Aras

2020 – 2021 Alt Sahne / Yollu / Yön; Tuğçe Çakır

Reji Asistanlığı Yaptığı Oyunlar:

2022 – 2024 İstanbul Büyükşehir Belediyesi Şehir Tiyatroları / Cadı Kazanı / Yön; Yiğit Serdemir

Yönettiği Oyunlar:

2023 – 2024 Sadece Tiyatro Ekibi / Adviye

Rol Aldığı Film ve Diziler:

2013 Hükümet Kadın 1 / Yön; Serniyan Midyat

2014 Pırdino Çocuk Filmi / Yön; Günay Köker

2015 Bir Seveda İşi / Yön; Özkan Çelik

2019 Baba Parası / Yön; Selçuk Aydemir

2019 Çukur / Yön; Sinan Öztürk