

T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



PAVEL KOHOUT'UN 1984: *BİR KÂBUS* ADLI TİYATRO  
OYUNUNDAKİ DİSTOPİK VE GROTESK  
UNSURLARIN DRAMATİK İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Fatma YILMAZ

Drama ve Oyunculuk Ana Sanat Dalı  
Sahne Sanatları Programı

ARALIK, 2023



T.C.  
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ  
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



PAVEL KOHOUT'UN 1984: *BİR KÂBUS* ADLI TİYATRO  
OYUNUNDAKİ DİSTOPİK VE GROTESK  
UNSURLARIN DRAMATİK İNCELEMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Fatma YILMAZ

(Y2012.210010)

Drama ve Oyunculuk Anasanat Dalı  
Sahne Sanatları Programı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Tuğrul KARANFİL

ARALIK, 2023

## **ONAY SAYFASI**

## ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Pavel Kohout’un *1984: Bir Kâbus* Adlı Tiyatro Oyunundaki Distopik ve Grotesk Unsurların Dramatik Eleştirisi” adlı çalışmamın, tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadar olan bütün süreçlerde bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğumu belirtir ve onurumla beyan ederim. (01.12.2023)

Fatma YILMAZ

## ÖNSÖZ

Bu tez çalışmasını tamamlarken, incelemelerimin, alan araştırmalarımın, okumalarımın ve izlemelerimin yanı sıra birçok kişinin desteği ve yardımı oldu. Bu nedenle, bu önsözde, tez çalışmamın tamamlanmasında benimle birlikte özveri gösteren herkese teşekkür etmek istiyorum. Öncelikle tez çalışmam boyunca bana danışmanlık yapan ve benimle düzenli olarak toplantılar gerçekleştiren değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Tuğrul KARANFİL'e bilgeliği, sabrı, özverisi ve yol göstericiliği için çok teşekkür ediyorum. Farklı dünya görüşü ile yoluma ışık tutan, tanıştığım ilk günden bu yana hayallerime ortak olan, beni her zaman destekleyen, yüce gönlü ve sanatçı kimliği ile yolumu aydınlatan Doç. Dr. Çeyiz MAKAL FAIRCLOUGH hocama sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. Bu tez çalışması benim için birçok açıdan anlamlı bir deneyim oldu. Arkadaşlarım ve ailemin desteği beni motive ederek karşılaştığım zorluklara karşı çözüm üretebilmemi ve daha verimli çalışabilmemi sağladı. Bu deneyimimde bana yardımcı olan herkese bir kez daha teşekkürlerimi sunuyorum.

Aralık, 2023

Fatma YILMAZ

# PAVEL KOHOUT'UN *1984: BİR KÂBUS* ADLI TİYATRO OYUNUNDAKİ DİSTOPİK VE GROTESK UNSURLARIN DRAMATİK İNCELEMESİ

## ÖZET

Bu yüksek lisans tezi, Pavel Kohout'un *1984: Bir Kâbus* adlı tiyatro oyununda ortaya çıkan distopik ve grotesk unsurları eleştirel bir bakış açısıyla incelemeyi amaçlamaktadır. Tez, oyunun dramatik yapısını, karakter gelişimini ve temel temalarını detaylı bir şekilde analiz ederek, Kohout'un eserini edebi bir açıdan değerlendirmektedir. *1984: Bir Kâbus*, George Orwell'ın klasik distopyası *1984*'ten uyarlanmış bir tiyatro eseridir. Tez, Kohout'un bu uyarlamada nasıl bir yaklaşım benimsediğini ve eserini nasıl şekillendirdiğini araştırmaktadır. Distopik öğelerin yanı sıra grotesk unsurların da öne çıktığı bu eserde, yazarın toplumsal eleştirilerini nasıl işlediği ve oyunda nasıl bir etki bıraktığı detaylı bir şekilde incelenmektedir. Tez, Kohout'un eserini çeşitli edebi teoriler ve tiyatro eleştirisi perspektiflerinden değerlendirerek, distopik ve grotesk unsurları nasıl kullandığını, dramatik eleştiri ve toplumsal mesajlarını nasıl şekillendirdiğini anlamayı amaçlamaktadır. Roman ve tiyatro arasındaki izleyici-okuyucu, dil kullanımı, görsel unsurlar, anlatım biçimi, zaman ve mekân kavramları birbirleriyle karşılaştırılmış, iki sanat dalının benzerlikleri ve farklılıkları vurgulanmıştır.

Pavel Kohout'un *1984: Bir Kâbus* Adlı Tiyatro Oyunundaki Distopik ve Grotesk Unsurların Dramatik Eleştirisi" adlı bu tez, edebiyat, tiyatro ve toplumsal eleştiri alanındaki araştırmacılara, sanatçılara ve izleyicilere, modern distopik eserlerin incelenmesi ve anlaşılması için kapsamlı bir kaynak sunmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Distopya, Grotesk, Dramatik eleştiri, Roman, Tiyatro.

# PAVEL KOHOUT'S *1984*: A DRAMATIC ANALYSIS OF DYSTOPIAN AND GROTESQUE ELEMENTS IN THE THEATER PLAY

## ABSTRACT

This master's thesis aims to critically examine the dystopian and grotesque elements present in Pavel Kohout's theatrical play titled *1984: A Nightmare*. The objective is to conduct a thorough analysis of the dramatic structure, character development, and fundamental themes of the play, with the intention of evaluating Kohout's work from a literary perspective. *1984: A Nightmare* is a theatrical adaptation derived from George Orwell's classic dystopia, *1984*. The thesis investigates Kohout's approach to this adaptation and the manner in which he shaped his work. In this work where dystopian and grotesque elements prominently emerge, the author's societal critiques and the impact of the play are examined in detail. The thesis evaluates Kohout's work through various literary theories and perspectives of theater criticism, aiming to comprehend how he utilized dystopian and grotesque elements, thereby shaping dramatic criticism and societal messages. A detailed comparison is drawn between the audience-reader relationship, language use, visual elements, narrative style, and the concepts of time and space in both the novel and the theatrical adaptation, emphasizing the similarities and differences between the two art forms.

Entitled "Dramatic Critique of Dystopian and Grotesque Elements in Pavel Kohout's *1984: A Nightmare* Theatrical Play," this thesis serves as a comprehensive resource for researchers, artists, and audiences in the fields of literature, theater, and social criticism. It seeks to provide a thorough reference for the examination and understanding of modern dystopian works.

**Keywords:** Dystopia, Grotesque, Theater Play, Dramatic Criticism, Novel, Theatre.



## İÇİNDEKİLER

ONUR SÖZÜ .....	i
ÖNSÖZ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT .....	iv
İÇİNDEKİLER .....	v
I.GİRİŞ.....	1
II. DRAMATİK ANLATI ÖRNEĞİ OLARAK ROMAN ve TİYATRO.....	3
A. Roman Türü.....	7
1. Biyografik Roman .....	7
2. Bilim Kurgu ve Fantastik Roman.....	8
3. Polisiye Roman .....	9
B. Tiyatro türleri.....	10
1. Drama .....	10
2. Komedi .....	11
3. Tragedya.....	11
III. DRAMATİK METİNLERDE UYARLAMA .....	12
A. Uyarlama Kavramı .....	12
B. Uyarlama Türleri .....	12
1. Roman ve Tiyatroda Uyarlama .....	12
2. Biyolojik Uyarlama .....	13
3. Kültürel Uyarlama.....	14
4. Edebi ve Sinematik Uyarlama.....	16
6. Sosyal ve Ekonomik Uyarlama .....	18
7. Fizyolojik Uyarlama.....	19
8. Eğitimsel Uyarlama.....	20

9. Siyasi Uyum .....	22
10. Tiyatro Eserlerinin Diğ er Ortamlara Uyarlanması, Film .....	23
<b>C. UYARLAMA YÖNTEMLERİ .....</b>	<b>23</b>
1. Sadık Uyarlama .....	24
2. Serbest Uyarlama .....	25
3. Uyarlanmış Metnin Modernizasyonu ve Güncellenmesi .....	27
<b>IV. GEORGE ORWELL'İN 1984 ROMANI .....</b>	<b>29</b>
A. Romanın Dünya Edebiyatındaki Yeri Ve Önemi .....	29
B. 1984 Romanının Özeti .....	30
C. 1984 Romanının Dramatik Niteliğ i .....	31
2. 1984 Romanında Yazarın Kullandığı Dilin Yapısı ve Üslubu .....	37
D. George Orwell'in Uslubu .....	45
1. Tema ve Mesajlar .....	45
2. Dil ve Anlatım .....	45
3. Semboller ve Metaforlar .....	46
4. Atmosfer ve Ortam .....	46
E. Romandaki Distopik Ve Grotesk Unsurlar .....	46
1. Distopya Nedir? .....	46
2. Distopya'nın Tarihsel Gelişimi .....	47
3. 1984 Romanının Distopik Ögeleri .....	48
4. Grotesk Kavramı Nedir? .....	51
5. Grotesk Kavramının Tarihçesi .....	51
6. 1984 Romanının Grotesk Ögeleri .....	51
<b>V. PAVEL KOHOUT'UN 1984: BİR KÂBUS ADLI TİYATRO OYUNUN</b>	
<b>İNCELENMESİ .....</b>	<b>56</b>
A. Bir Uyarlama Örneğ i Olarak Oyunun Dramatik Niteliğ i .....	56
B. Distopik Ve Grotesk Unsurlar Bağ lamında Oyunun Analizi .....	57
1. Oyun Analizi .....	59
C. Oyunun Özeti .....	61

1. Zaman ve Mekân Kullanımı.....	63
2. Olay ve Durum Dizisi .....	64
3. Atmosfer ve Tartım .....	64
4. Aksiyon Planı .....	65
5. Kişileştirme ve Karakter Analizi .....	65
6. Önerme / Mesaj / Bireysel Katman .....	68
<b>VI. SONUÇ .....</b>	<b>74</b>
<b>VII. KAYNAKÇA .....</b>	<b>78</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ.....</b>	<b>81</b>

## I.GİRİŞ

Distopya, genellikle toplumun veya dünyanın gelecekteki bir zamanda, otoriter yönetimlerin felaket koşulları altındaki çöküşünü tasvir eden bir kavramdır. Bu türde ele alınan eserler; kaos, baskı, sansür, kontrol, yoksulluk, çevresel felaket veya teknolojik tehlikelerle dolu konuları betimler. Ayrıca bu tür genellikle karanlık, tehditkâr bir atmosferle bireylerin veya toplumların zorlu koşullara direnişini ele alır. Yunanca'da "kötü yer" anlamına gelen distopya, ütöpik toplum anlayışının zıttı olarak ifade edilmektedir. Distopyalar bireyin yaşamının parçalanması, yok edilmesi üzerine inşa edilmektedir. Bireyler salt itaat doğrultusunda hareket ederken toplumsal özgürlükler sindirilerek mutsuzluk ön plana çıkmaktadır. Çünkü distopya kavramı tarihi gerçeklikten beslenmektedir.

Distopya, özellikle 20'nci yüzyıl başından itibaren; roman, öykü, şiir, tiyatro, sinema ve diğer sanat dallarında kendine yer bulmuştur. Distopyanın sanata yansımaları, günümüzde de devam etmektedir. Umutsuz, mahvolmuş ve baskılanan bir geleceğin tasviri olan distopya, totaliter rejimler ile şiddet ve kargaşa yanlısı oluşumların (örgütler/klanlar/çeteler vb.) söz sahibi olduğu, kurgusal dünya modelini resmetmektedir. Dolayısıyla distopik eserler, insanların dünyayı ele geçirme çabalarını, doğayı tahrip etmelerini, özgürlüklerin kısıtlanmasını ve insan haklarının ihlalini eleştirmektedir. Eserlerde toplumun ahlaki ve sosyal değerleri çökmüştür. İnsanlar arasındaki bağlar kopmuş veya farklı sosyal formlara dönüşmüştür. Distopya kavramını içeren eserler, toplumsal eleştiriye ve düşünmeye teşvik etmekte, sanatın toplumsal ve politik bir role sahip olduğunu göstermektedir. Distopya ve grotesk, genellikle birbirine bağlı kavramlar olarak ele alınmaktadır. Her iki türde mevcut toplumsal, politik veya kültürel koşulların eleştirisini bir uyarı niteliği olarak taşımaktadır. Grotesk; toplumun baskıcı yönlerini, korkularını ve yozlaşmasını çarpık ve aşırı bir biçimde gerçekçi olmayan, absürt ve rahatsız edici unsurları içeren bir tarzı ifade etmektedir. Distopik eserler genellikle grotesk öğeleri barındırmaktadır.

Bu çalışmada tarihsel gelişim, karşıtlıklar bağlamında değerlendirilirken; ana temalar, yan temalar, mesajlar, yan mesajlar, karakterler, mekânlar, olay dizileri ve atmosferi oluşturan unsurlar gibi temel kriterler göz önünde bulundurulmuştur. Distopya ile grotesk kavramının yakın ilişkisine dikkat çekilecek olan bu çalışmanın ilerleyen aşamalarında *1984: Bir Kâbus* tiyatro metni odağa alınarak distopyanın önemli hususlarının altı çizilmiş, bununla birlikte sanatın hemen her alanına nüfuz eden grotesk öğeler sıralanmıştır. Çalışmanın birinci bölümünde yer alan “Dramatik Anlatı Örneği Olarak Roman ve Tiyatro” kısmında, Özdemir Nutku’nun “Oyun Yazarı” ve Mehmet Tekin’in “Roman Sanatı Romanın Unsurları” adlı kitaplarından yola çıkılmıştır. Roman ve Tiyatro anlayışının hangi noktada durduğu incelenmiştir. “Dramatik Metinlerde Uyarılma” adlı ikinci bölümde ise “Shakespeare’in Uyarlamaları” adlı kitabından yola çıkılarak on yedinci yüzyıldan günümüze kadar uyarılma türleri ve yöntemleri incelenmiştir. “George Orwell’in *1984* Romanı” adlı üçüncü bölümde ise birinci bölümde oluşturulan kavramsal çerçeve, Prof. Dr. Hülya Nutku’nun “Oyun Sanatbilimi Dramaturgi” kitabı ve Münip Melih Korukçu’nun “Oyun Analizi” kitapları referans alınarak incelenmiştir.

Bu çalışma, distopya ve grotesk kavramlarının roman ve tiyatro eserlerinde ele alınış biçimlerini araştırma amacı taşımaktadır. Bu amaçla *1984* romanındaki distopik ve grotesk öğelerin neler olduğu ve bu öğelerin *1984: Bir Kâbus* tiyatro metninde nasıl ele alındığı tümevarım yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Tüm tez yazım çalışmasında literatür taraması yapılarak, araştırmalar mümkün olduğunca ana kaynaklara dayandırılmıştır. Yazımında sade, akıcı nesnel dil yapısına özen gösterilmiştir.

## II. DRAMATİK ANLATI ÖRNEĞİ OLARAK ROMAN VE TİYATRO

Tiyatro ve roman iki ayrı tür olmakla birlikte birbirleriyle alışveriş içerisinde olan iki kavramdır. Dramatik anlatı; genellikle çatışmalar, karakter gelişimi, duygusal yükseliş ve düşüşler gibi unsurlarla dolu anlatım biçimidir. Romanlar, bu dramatik anlatıyı kullanarak uzun ve derinlemesine hikâyeler sunarlar. Her iki türde de karakterlerin, olayların ve duygusal çatışmaların merkezinde yer aldığı hikâyeler anlatılır ancak anlatım biçimleri farklıdır. Roman ve tiyatro, farklı anlatım biçimleri ve sahneleme teknikleri kullanmalarına rağmen benzer temel öğeleri de içerirler. Roman ve tiyatronun en benzer özelliği “olay örgüsü”dür. Her ikisi de bir olaya dayanır fakat “Roman sanatı, esas itibarıyla anlatılacak bir “hikâye” ile bu hikâyeyi sunacak bir “anlatıcıya” dayanırken” (Tekin, 2009: 17), tiyatro ise birçok unsuru bünyesinde barındırır. Özdemir Nutku, bu unsurları şu şekilde dile getirmiştir: “Tiyatro yapıtı, daha doğarken yazınsal yapıttan ayrılır; çünkü sözcük ve kitap biçimleri içinde saptanmış yazın tek kişinin yaratıcılığı ile ortaya çıkar. (...) Oysa tiyatro birliktelik başarısına bağlıdır; çeşitli güçlerin birlikte çalışmasıyla yapıt ortaya çıkarılır. Oyun yazarının, dramaturgun, yönetmenin dekor ve giysi sanatçısının, ışıklama uzmanının, oyuncunun, ezgileyenlerin, dansçıların, çalgıcıların, fıslayıcıların, çağrıcıların ve daha birçoklarının hep birlikte, uyumlu çalışmasıyla tiyatro yapıtı doğar. Ancak bunlar da yetmez, bir tiyatro yapıtının etkisini, katkısını yapabilmesi için seyirciye de gereksinim vardır. Tiyatronun yaşamı sahneden seyirciye, seyirciden sahneye olan kan dolaşımı ile gerçekleşir” (Nutku, 1989: 29-30). Kostüm, dekor, yönetmen, ışıkçı, seyirci, oyuncu, müzik gibi öğeler romanda bulunmamaktadır. Bu nedenle tiyatrodaki olup romanda olmayan öğelerle ilgili karşılaştırma yapılması beklenmez. Fakat bu iki türün zaman zaman benzerlik göstermesi söz konusu olabilir. Örneğin, zaman ve mekân kavramları gibi. Tabii ki, bu zaman ve mekân kullanımı benzerlik gösterse de, roman ve tiyatrodaki işleyiş farklılık gösterebilir. Çünkü söz konusu olan iki kavram, romanda ve tiyatrodaki aynı

şekilde yer almayabilir. “Bu benzerlikler ve farklılıklar iki tür arasındaki kaynaşmanın/ayrışmanın, yöntemlerinin ve nedenlerinin anahtarı olacaktır.” (Topçu, 2012: 63).

Romanın yaratım süreci ve okuyucuya sunuş şekli düşünüldüğünde roman bireysel bir türdür. Romanın sahibi yazarın kendisidir. Hikaye içerisinde zamanı ve mekanı dilediği gibi kullanma inisiyatifine sahiptir. Zaman ve mekanı dilediği gibi kullanma inisiyatifine sahiptir. Ayrıca romanın okuyucuları ile olan ilişkisi de yazarın kendi hayal dünyasına bağlıdır. “Olay örgüsü de bu esneklikten nasibini alır. Dolayısıyla kişilerin geçmişleri, hareketleri, fiziksel ve ruhsal özellikleri, etkileyici bir doğa betimlemesi sayfalar boyunca anlatılabilir” (Topcu, 2012: 63), fakat “Oyun yazarının eli kolu bağlıdır” (And, 1964: 793). Tiyatro yazarı, sahneden seyirciye seslenirken bir eserin tüm gereksinimlerini düşünmek zorundadır. Bu nedenle roman olarak yazılan bir yapının tiyatroya uyarlanması esnasında ortakmış gibi görünen olay örgüsü zaman, mekân ve kişiler gibi kavramlarda değişkenlik göstermektedir. “Kişi kadrosu, roman olarak yazılmış bir yapıtı, tiyatro oyunu haline getirirken türler arası geçişteki aksamayı en fazla gösterebilecek unsurdur; dolayısıyla üzerinde titizlikle çalışmayı gerektirir. “Kanımca (...) oyun yazmaya başlayan bir kimsenin her şeyden önce karakter yaratmada ustalaşması gerekmektedir. Bu da gözlemlerle, dikkatle, duyarlılıkla ve bir sorunun esasını bulma yetisi ile üstesinden gelinebilecek bir iştir” (Nutku, 1966: 35). Roman hacminden ötürü yazara birçok olayı uzun uzadıya betimleyerek anlatma olanağı verir. Bir karakter veya bir konu çok fazla olayla pekiştirilir, desteklenir. Geçmiş, zaman atlamaları veya karakterin psikolojik özellikleri anlatılır. Oysaki bir tiyatro oyununda karakterlerin güçlü kurulması için tiyatro yazarının vurucu ve etkileyici hamleler yapması gerekmektedir. Kişi, seyircinin kafasında yazar hakkında bir soru işareti veya belirsizlik yaratmayacak şekilde tasarım yapılmalıdır. Oradan oraya atlayarak veya karakterleri tam tartımını, tasarımını yapmadan olayları atlamaya çalışan sistem yerine, ana karaktere veya karakterlere yoğunlaşmak yazarın tiyatro oyununda metin üzerinde otoritesini korumasını sağlar. Bu da seyircinin beğenisini, ilgisini, dikkatini ve konsantrasyonunu kaybetmeden izlediği etkileyici bir oyuna dönüşür. Kısaca başlığımıza dönecek olursak, roman ve tiyatro dramatik anlatı türleri olmalarına rağmen farklı medya ve formatlar kullanarak

hikâyeleri anlatma ve karakterleri ifade etme konusunda önemli farklara sahiptir.

Roman ve tiyatro arasındaki temel farkları şöyle sıralayabiliriz.

1. Format: Romanlarda hikâye ve karakterler kelimelerle okuyucuya aktarılır. Okuyucu metni bireysel olarak kendi hızında ve zamanda okur. Tiyatro ise sahne üzerinde canlı olarak oynanır. İzleyiciler canlı performansı izler ve hikâye ve karakterler aktör ve aktrisler tarafından canlandırılır. Tiyatro, izleyici, aktörler ve aktrisler arasından doğrudan bir etkileşim sunar.
2. Dil: Romanlar yazılı bir formatta olduğu için yazarın diliyle iletilir. Okuyucu yazarın dilini ve üslubunu takip eder. Tiyatro ise tiyatro metni, karakterlerin doğrudan konuşmalarını içerir ve bu nedenle diyalogu merkeze alır.  
Karakterler, diyaloglar yoluyla kendilerini ifade ederler.
3. Betimleme: Romanlar genellikle karakterlerin iç düşüncelerini, duygusal durumlarını ve çevrelerini ayrıntılı bir şekilde betimler. Okuyucu, karakterlerin iç dünyasına daha derinlemesine bir bakış sunar. Tiyatro ise, daha sınırlı bir betimleme sunar çünkü sahne, dekor ve kostüm tasarımı, izleyiciye görsel olarak sunulan temel öğelerdir. İzleyici, karakterlerin iç düşüncelerini ve duygusal durumlarını doğrudan diyaloglar ve oyunculuk yoluyla anlamak zorundadır.
4. Zaman ve Mekân: Romanlar genellikle farklı zaman dilimlerini ve mekânları uzun bir süre boyunca kapsayabilirler. Yazar, okuyucuya farklı mekânlara ve zamanlara geçiş yapabilir. Tiyatro, genellikle tek bir mekânda ve belirli bir zaman diliminde gerçekleşen bir canlı performans şeklidir. Oyunlar sahne üzerinde anlık olarak yaşanır.
5. İşitsel ve Görsel Unsurlar: Romanlar genellikle yazarın yazılı sözcüklerle oluşturduğu bir dünyayı betimler. İşitsel ve görsel unsurlar, okuyucunun hayal gücüne dayalıdır. Tiyatro, işitsel ve görsel unsurların canlı bir şekilde kullanıldığı sanat formlarından biridir. Sahne tasarımı, kostümler, müzik ve ses efektleri gibi unsurlar hikâyenin anlatımında önemli rol oynar.
6. Performans ve İzleyici Tepkileri: Romanlar, yazarların kelimeleriyle yaratılan dünyada okuyucunun kendi başına deneyim yaşamasına olanak tanır. Yazar, okuyucunun tepkilerini o an göremez ve karşılıklı olarak etkilemeleri de mümkün değildir. Tiyatro ise canlı performans olduğu için yazarı ile



izleyicinin etkileşime girmesine olanak tanır. Oyuncular, izleyici tepkilerine göre performanslarını şekillendirebilir ve izleyiciyi doğrudan etkileyebilir.

7. Öykü Anlatma Yaklaşımı: Romanlar, genellikle karakterlerin iç düşüncelerine, geçmişlerine ve içsel gelişimlerine daha fazla odaklanma eğilimindedir. Yazarlar, karakterlerin zihinsel dünyasını derinlemesine keşfetme fırsatına sahiptirler. Tiyatro ise, karakterlerin daha çok dışa dönük eylemlerine ve diyaloglarına odaklanır. Karakterler, genellikle izleyiciye sözlü olarak daha fazla bilgi aktarırlar ve izleyici, karakterlerin eylemlerini ve ifadelerini yorumlamak zorundadır.
8. Eserin Geçerliliği ve Değişkenliği: Romanlar, yazıldıkları dönemin ötesine geçebilir ve zaman içinde değişen okuyucu kitlesi için hala geçerli ve anlamlı olabilirler. Okuyucular farklı dönemlerde aynı romanı okuyarak farklı yorumlar ve anlamlar çıkarabilirler. Tiyatronun canlı performans olması sebebiyle sahneleme ve oyunculuk tarzları, tiyatro eserinin anlamını ve etkisini büyük ölçüde etkileyebilir. Aynı oyun, farklı yönetmenler ve oyuncularla farklı yorumlara sahip olabilir.
9. Etki ve İz Bırakma: Romanlar, okuyucular üzerinde derin ve kişisel etkiler bırakabilir. Kitaplar, okuyucuların düşünce dünyasını şekillendirebilir ve hayatlarına dokunabilir. Tiyatro ise canlı performansın doğasından dolayı izleyiciler üzerinde anlık ve yoğun bir etki bırakabilir. Sahne performansı, izleyicilerde derin duygusal tepkiler uyandırabilir ve unutulmaz anlar yaratabilir.

Bu farklılıklar, roman ve tiyatro arasındaki temel ayrımları temsil eder. Her iki tür de kendine özgü avantajlara ve zorluklara sahiptir ve yazarlar ile sanatçılar bu formatları kullanarak farklı türlerde eserler yaratırlar. Hem roman hem de tiyatro, insan deneyimini ve duygularını ifade etmek için güçlü araçlardır ve her ikisi de sahip oldukları özelliklerle benzersizdirler.

Sonuç olarak, roman ve tiyatro, her ikisi de insan hikayelerini anlatma ve ifade etme biçimleri olarak önemli roller oynarlar. Her iki türün de benzersiz avantajları ve kısıtlamaları vardır ve tercih edilen tür, yazarın ve izleyicinin kişisel zevkleri ve ihtiyaçlarına bağlı olarak değişebilir. Hem roman hem de tiyatro, insan deneyimini derinlemesine keşfetmek, duygusal bağ kurmak ve düşünce provokasyonu yapmak

için güçlü araçlardır. Bu farklılıklar, edebiyat ve sahne sanatları arasındaki zengin çeşitliliği ve yaratıcılığı yansıtır.

## **A. Roman Türü**

Roman türlerini belirlemek, genellikle belirli temel özelliklere veya konulara dayanmaktadır ve aynı zamanda romanlar, içerdikleri tema, anlatım tarzı, karakter gelişimi, mekân, zaman ve diğer öğeler temelinde sınıflandırılabilir. Abdülhak Şinasi Hisar, romanın tanımını konusunda “Romanın hiçbir genel kuralı yok, belli hiçbir tekniği yok, türlü biçimlerinin amaçlarında da birlik yoktur ve hem de denilebilir ki, kaynağı ve doğası bunların olmasına engeldir. O, tarihin, destanın, felsefenin, şiirin, bilimin, masalın bir mirasyedisidir. İstekleri gündün güne artan, sınırları gündün güne genişleyen ve her yeni deha ile kendine bir kıta, bir dünya, bir bilim daha bulan romanı bütün kapsamıyla anlatan bir tanım bulmak güç değil, olanaksızdır” (Hisar, 2005: 180). Roman, geniş bir edebi türdür ve farklı özelliklere sahip birçok alt türe ayrı Popüler romanlar belli formüllere dayanmaktadır. Ancak romanların türüne göre, eserin yapısında değişiklik görülebilir. Aşk, tarih, polisiye, fantastik bilim kurgu, biyografi vb. popüler romanların kendi içerisinde bazı farklılıklar taşımakla birlikte benzer yapıyı tekrar ettikleri görülür (Çakmakçı 2012: 20). Roman türleri, içerdikleri tema, tarz, dil ve anlatım teknikleri bakımından büyük bir çeşitlilik gösterir ve konularına göre türlere ayrılmıştır. İşte konularına göre bazı temel roman türlerinden örnekler:

### **1. Biyografik Roman**

Biyografik romanlar, gerçek bir kişinin hayatını anlatan ancak roman formunda yazılmış edebi türlerdir. “[...]Gerçekten yaşamış birisinin hayatının hem gerçek bilgi, belge ve bulgulara bağlı kalarak gerçekçi bir biçimde hem de kurmaca dünyayı içeren roman kurgusu içinde anlatıldığı eserlere denir” (Çetin, 2013: 232). Bu tür, genellikle belirli bir tarihsel veya kültürel dönemde geçen gerçek olayları, kişileri ve yerleri içeren hikâyeleri kapsar. Biyografik romanlar, yazarların belirli bir kişinin hayatına ve deneyimlerine kendi yaratıcı yorumlarını ve anlatılarını eklemelerine izin verir. Tarihi figürler veya tanınmış şahsiyetlerin yaşam öyküleri bu kategoriye girebilir. “[...]toplum içinde sanat, siyaset, kültür, bilim, spor gibi değişik alanlarda

başarılarıyla ünlü olmuş ya da toplum bünyesinde belli başlı özellikleriyle iz bırakmış olanlardır” (Çetin, 2013: 232). Biyografik romanlar, genellikle belirli bir tarihsel figür, sanatçı, bilim adamı, siyasetçi veya başka önemli şahsiyetlerin yaşamına odaklanır. Bu türdeki eserler, o kişinin iç dünyasını, duygusal deneyimlerini ve kişisel gelişimini daha yakından keşfetmeyi amaçlar. Yazarlar, gerçek olayları ve belgeleri kullanarak, aynı zamanda hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını da ekleyerek biyografik romanlarını oluştururlar. “Bunun için yazar, bazen kişilerin gerçek isimlerini değiştirir, bazen romanına hayatlarını anlattığı insanların gerçekle hiçbir ilgisinin bulunmadığı notunu ekler. Dolayısıyla yaşam öyküsel romanda gerçek hayatlarla kurgusal hayatlar iç içedir” (Çetin, 2013: 233).

## **2. Bilim Kurgu ve Fantastik Roman**

Bilim kurgu romanı, genellikle gelecekteki teknolojik gelişmeleri, uzay yolculuklarını ele alan edebi bir türdür. “Çünkü bilimkurgu olabileceklerle, olması olanak içinde olanlarla ilgilenmektedir” (Duru, 1973: 322). Duru, bilimkurgu türünü açıkladığı yazısında, Kingsley Amis ve Michel Butor’un bilimkurgu türüne dair kaleme aldıkları metne atıfta bulunarak şöyle devam eder: “Bilimkurgu yazını Kingsley Amis’in de belirttiği gibi bilim ve teknik alanda yeni buluşlara ya da varsayımlara giderek bunların kurgusal yollarla ileri götürülmüş biçimlerine dayanan bir durumu ele alır ve bu durum üzerine kurar öyküsünü, romanını. Söz konusu bilim ve teknik alanındaki gelişmeler yeryüzünde daha ortaya çıkmamış olabilir. Gelecekte ortaya çıkması mümkün görülüyorsa sorun yoktur. O da olmadı başka yıldızlarda var olduğu yazarca ortaya atılan bilimsi ya da tekniğimsi verilere göre yaratılmış bir durumda ele alınabilir” (Duru, 1973: 334). Bilim kurgu eserleri, genellikle gerçek bilimsel prensiplere dayanmasa da, bilimle ilgili temel kavramları kullanarak fantastik ve spekülatif öyküler anlatır. Gelecekteki teknolojik gelişmeleri veya farklı dünyalardaki olayları konu alan roman türüdür. “Michel Butor: ‘Bilimkurgu bilimin izin verdiği oranda mümkün olabilecek olanı kullanan bir yazındır, gerçeklikle sınırlandırılmış bir düşçülüktür.’ diyor. En iyi tanım yapıyor belki de böylece. Çünkü bilimkurgu aslında çağdaş birtakım gerçeklerden başlayarak bunları gelecekte ya da başka dünyalarda uzatır ve geliştirir düşsel yöntemlerle. Bu nedenle bilimsel gerçeklerden ya da günümüz gerçeklerinden uzaklaşamaz tam olarak... Bilimkurgu yazarı ya bugünün çağdaş bilim ve teknik gelişmelerini ya da bunların kısa sürede

gerçekleştirecekleri sanılan etkilerini dikkate alır, bunlar olmazsa gelecekte var olacağını öne sürdüğü bir bilimsel gelişmeye dayandırır öyküsünü. Bu bilimsel gelişme ya da teknik buluş salt uydurma da olabilir, çağımızdaki bir varsayımın uzantısı da olabilir. Örneğin Jules Verne, çağdaş bilim verilerine saygılıdır ve onların dışına çıkmaz pek. Öyküleri öğretici nitelikte bilimsel tanımlar ve kuramlarla doludur. Verne, aya adam gönderirken füzenin itme gücünü, yerçekiminden kurtulması için gereken zamanı ve başka güçlükleri hesaba katar” (Duru, 1973: 334). Bilim kurgu, yazarların sosyal, politik veya etik konuları da ele almasına izin veren bir platform olarak da öne çıkar. Yazarlar, bu türü kullanarak gelecekteki olası senaryolar üzerinden günümüz dünyasındaki sorunları eleştirebilir veya düşündürücü sorular sorabilirler. Hem yazarlar hem de okurlar için bilim kurgu eserleri, hayal gücünü serbest bırakma, geleceği düşünme ve teknolojinin toplum üzerindeki etkilerini anlama fırsatı sunar.

### **3. Polisiye Roman**

Crimina sözcüğü İngilizce sözlükte cürüm, suça ait, cezai, canı, suçlu, kabahatli kimse, suçluluk... gibi anlamlara gelir. Polisiye sözcüğü ise Fransızca da policier, Almandada polizeilich, İngilizcede detective olarak karşımıza çıkar. Renkli-Resimli-Ansiklopedik Büyük Sözlük’te konusu polislikle ilgili olarak açıklanan polisiye sözcüğü sıfat olarak kullanılmıştır. Polisiye roman, genellikle bir suçun çözülmesi etrafında döner. Bu türdeki romanlar, bir dedektifin veya polisin liderliğindeki karakterlerin, suçun nasıl işlendiğini çözmek ve suçluyu bulmak için çabalarını anlatır. “İçinden çıkılmaz gibi görünen esrarlı bir cinayetin çözümünü sunduğu için, her şeyden önce mantığa güveni ve inancı dile getiren bir anlatı türüdür” (Moran, 2001: 107). Polisiye romanlar, gizem, gerilim ve dedektiflik öğelerini içerir ve genellikle okuyucunun da katılımını ve düşünce sürecini gerektirir. Polisiye romanlar, geniş bir okur kitlesini cezbetmiş ve zaman içinde çeşitli alt türlerle evrilmiştir. Yazarlar, polisiye romanın çerçevesi içinde kendi benzersiz yaklaşımlarını ve hikâyelerini geliştirerek bu türde özgün eserler ortaya koyabilirler.

## B. Tiyatro türleri

Tiyatro, sahne üzerinde canlı performansların izleyiciye aktarıldığı bir sanat formudur. Tiyatro eserleri; bir dizi diyalog, monolog, müzik, dans ve diğer performans unsurlarını içerebilir. Tiyatro türleri, eserin temasına, yapısına ve performans tarzına bağlı olarak çeşitlilik gösterir. Aristoteles'e göre tiyatro türleri:

### 1. Drama

Tiyatroda geniş bir tür kategorisini temsil eden ve genellikle çeşitli insan ilişkileri, duygusal deneyimler ve çatışmalar etrafında döner. Bu tür, karakter gelişimine, içsel çatışmalara, insan doğasının derinliklerine, iktidara, feodalizme, kapitalizme, kısaca toplumu ilgilendiren tüm olaylara odaklanarak izleyiciye güçlü duygusal deneyimler sunar. “Sergilenen her tiyatro yapıtı ya bir toplum kesiti ya bir toplumsal olay ya da bir duygu üzerinde anlatımlara ve soyutlamalara gider. İster açıkça amaçlansın ister amaçlanmasın, her tiyatro olayı, toplumsal gerçeği daha iyi anlamamıza yardım eden bir toplum bilimsel model niteliği taşımaktadır. Eğer toplumda herhangi bir değişim veya gelişim; dil değişikliği, iktidardan memnuniyetsizlik yabancılaşma vb. gibi birçok örneğini verebileceğimiz toplumsal olaylar veya olgular varsa, tiyatro bütün bunları konusu haline getirecektir ve çeşitli yönleriyle ve farklı karakterlerle bunu okura ve izleyiciye sunacaktır. Çünkü tiyatro toplumdan beslenen bir disiplindir” (Kongar, 1976: 35). Tiyatronun temeline inmek gerekirse, mağaralarda yaşayan insanların avlanma süreçlerini kutlamak için dans etmeleri ve yaşadıkları olayları canlandırmaları ile başlamaktadır. “İlkel insanların eylemleriyle bugünkü tiyatro anlayışı karşılaştırıldığında arada bir uçurum olduğu görülse de bu eylemler tiyatronun temel özelliklerini (eylem, -mış gibi yapma, rol oynama, topluca katılma vd...) barındırır (Doğan, 1995: 21). Tiyatro sanatı, ortaya çıkışından günümüze öz ve biçim bakımından değişiklikler geçirmiştir. Başlangıçta daha çok doğa olaylarını, hayvanları taklit etmek gibi eylemler görülür. Daha sonraları tiyatronun bütün toplumsal durumlardan etkilenecek geliştiği söylenebilir. Zamanla tiyatro iktidarı, toplumsal yapıyı eleştirmek için bir araç olarak ele alınmış, evrensel dünya görüşlerini içeren tiyatro oyunları yazılmış ve sahnelenmeye başlanmıştır” (Piscator, 2012: 22).

## 2. Komedi

“Antik Tiyatrodan bu yana gelen ikinci dramatik tür komedyadır. (Nutku: 1983: 56). Komedyaya sözcüğünü Comos + Oidia sözcükleri oluşturmuştur. Comos. Halk, Cümbüş, Curcuna, hatta köy anlamına gelir. Oidia ise Ezgi... Böylece, komedyaya curcuna ya da halk ezgisi anlamında kullanıldı” (Nutku, 1983: 57). Genellikle güldürü unsurları, absürt durumlar, yanlış anlamalar ve komik karakterler aracılığıyla seyirciyi eğlendirmeye odaklanır. Komedi, esas olarak güldürmeye yönelik olan tiyatro türüdür. Karikatürize edilmiş karakterler, kaba şakalar ve komik durumlar, komedinin temel öğeleridir. “Komedyanın kökeninde bir yandan comos’lardan gelen doğal büyüsel güdüler törensel bir havayla kutlanırken, öte yandan günlük yaşama ilişkin şakalar, taşlamalar, açık saçık göndermeler yer alır” (Nutku, 1983: 57). Komedi tiyatrosu, izleyiciyi güldürmeye odaklandığı için eğlenceli ve keyifli bir atmosfer yaratma amacı taşır. Bu türdeki eserler, günlük yaşamın absürt durumlarından da yararlanır ve seyirciye gündelik sıkıntılarla başa çıkma yeteneği kazandırabilir.

## 3. Tragedya

Tragedya, genellikle trajik şekilde sonuçlanan tiyatro türüdür. Karakterler ve eser genellikle insanın kaderi veya toplumun acıları üzerine derin düşündürme amacına hizmet eder. Nutku, Drama Sanatı Tiyatroya giriş kitabında Tragedyayı şu cümleyle tanımlar: “Tragedya, bir kahramanın kendi çevresindeki koşullarla savaşp yenik düşmesini anlatan bir oyun türüdür” (Nutku, 1983: 33).

### **III. DRAMATİK METİNLERDE UYARLAMA**

#### **A. Uyarlama Kavramı**

Dramatik metinlerde uyarlama, eserin farklı bir formata veya ortama uyacak şekilde değiştirilmesi sürecini ifade ederken, tipik olarak bir edebi eserin sahne veya ekran için bir senaryoya dönüştürülmesini de içerir. “Yeni ortamın benzersiz unsurlarını göz önünde bulundurarak metnin özünü tercüme etmeyi içerir” (James, 2000: 55).

#### **B. Uyarlama Türleri**

##### **1. Roman ve Tiyatroda Uyarlama**

Bir romanı sahneye uyarlamak; anlatının, karakterlerin ve ortamların canlı performansa uygun öğelere dönüştürülmesini içerir. Bu genellikle hikayeyi yoğunlaştırmayı, önemli sahnelere odaklanmayı ve anlatının teatral bir ortamda nasıl ortaya çıktığını yeniden hayal etmeyi gerektirir. Tiyatrodan filme uyarlamalar, bir oyunun senaryoya dönüştürülmesini içerir. “Bu süreç, ayarların genişletilmesini, sinema tekniklerinin kullanılmasını ve temponun görsel hikaye anlatma ortamına uyacak şekilde ayarlanmasını içerebilir” (Peter, 1993: 83).

Romanlarda ve tiyatrodaki uyarlama, bir anlatıyı bir ortamdan diğerine, çoğunlukla da yazılı sayfadan canlı sahneye aktarma sürecini içermektedir. Romanlarda ve tiyatrodaki uyarlamanın ayrıntılarına bakıldığında:

##### ***a. Temel Unsurların Seçilmesi***

Bir romanı tiyatroya uyarlarken, uyarlayıcının, canlı performansın kısıtlamaları dahilinde anlatıyı aktarmak için öykünün hangi öğelerinin önemli olduğunu seçmesi gerekir. Bu genellikle olay örgüsüne yoğunlaştırmayı ve önemli sahnelere ve karakterlere odaklanmayı gerektirir.

### ***b. Betimleyici Düzyazıyı Eyleme Dönüştürmek***

Romanlar genellikle sahnede eyleme ve diyaloga dönüştürülmesi gereken açıklayıcı pasajları ve iç düşünceleri içerir. Uyarlayıcılar, yazılı eserlerde mevcut olan anlatı sesine güvenmeden bilgiyi aktarmanın yaratıcı yollarını bulmalıdır.

### ***c. Teatral Diyalog Yaratmak***

Tiyatroda diyalog, romanlardan farklı bir amaca hizmet eder. Karakterlerin duygularını ve motivasyonlarını iletmede dinamik, ilgi çekici ve etkili olmalıdır. Uyarlamalar genellikle diyalogun ve ortamın doğasına uygun şekilde yeniden yazılır veya ifade edilir.

### ***d. Sahne Alanı İçin Ayarları Görselleştirme***

Bir romanda anlatılabilecek engin manzaralara kıyasla teatral ortamlar sınırlıdır. “Uyarlayıcılar; genellikle set tasarımı, ışıklandırma ve diğer teatral unsurlar yoluyla sahnedeki ayarları etkili bir şekilde görselleştirmenin ve temsil etmenin yollarını bulmalıdır” (Cardullo, 2012: 200).

## **2. Biyolojik Uyarlama**

Biyolojik uyarlama, genellikle doğadan ve biyolojik süreçlerden esinlenen eserlerin bir parçasıdır. Biyolojik uyarlama örnekleri arasında yer alan sanatçı, Amerikalı yazar ve oyun yazarı Annie Baker'dir. Baker'ın eserleri, genellikle doğal ve gerçekçi bir dil kullanarak insan ilişkilerini ve yaşamın biyolojik ve duygusal yönlerini ele almaktadır. Özellikle, Pulitzer Ödülü kazanan oyunu The Flick, sıradan insanların yaşamlarını, duygusal deneyimlerini ve biyolojik süreçlerini inceler.

Doğrudan biyolojik uyarlama tiyatrodaki yaygın bir tema olmasa da bazı eserler sahneye uyarlanabilecek biyolojik kavramları veya bilimsel temaları araştırmaktadır. Teatral uyarlamalarda biyolojik veya bilimsel unsurların anlatının merkezinde yer aldığı örnekler şunlardır:

Beni Asla Bırakma, (Kazuo Ishiguro'nun Romanı, Alex Lass'ın Oyunu): Kazuo Ishiguro'nun Beni Asla Bırakma adlı romanı biyoetik, klonlama ve bilimsel deneylerin sonuçlarını ele almaktadır. Bir sahne uyarlaması, organ bağıışı amacıyla yetiştirilen karakterlerin etrafında dönen hikayenin ahlaki ve etik sonuçlarını keşfedebilir.



Frankenstein, (Mary Shelley'nin Romanı, Çeşitli Uyarlamalar): Mary Shelley'nin klasik romanı Frankenstein birçok tiyatro uyarlamasına ilham kaynağı oldu. Hikâye bilimsel deney, yaşamın yaratılışı ve doğayla oynamanın etik sonuçlarını araştırıyor. Biyolojik bir yaratım olan Yaratık, bu adaptasyonlarda sıklıkla merkezde yer alır.

Dönüşüm, (Franz Kafka'nın Romanı, David Farr'ın Oyunu): Franz Kafka'nın Dönüşüm adlı romanı, Gregor Samsa'nın böceğe dönüşmesinin öyküsünü anlatır. David Farr'ın oyun uyarlaması, geleneksel anlamda biyolojik bir uyarlama olmasa da Gregor'un geçirdiği psikolojik ve fiziksel değişiklikleri araştırır.

Bu örnekler tam anlamıyla biyolojik uyarlamaları temsil etmese de bilimsel ve biyolojik temaların teatral bağlamda nasıl keşfedilebileceğini gösterir. "Tiyatro uyarlamaları genellikle bilimsel kavramların ve bunların etik sonuçlarının düşündürücü araştırmaları için bir platform sağlar" (William, 2011: 136).

### **3. Kültürel Uyarlama**

Kültürel uyarlama, bir oyunun veya metnin başka bir kültürde sahnelenmesi veya başka bir kültürle ilişkilendirilmesi anlamına gelmektedir. "Uyarlama kavramı üç ayrı süreci içinde barındırır: Edebiyat metnini okuma, yazılı dili görsel dile çevirme ve metni yorumlama" (Kale, 2010: 275) şeklinde açıklanabilir. Bu süreç, orijinal eserin kültürel öğelerini anlamak, onları yeni hedef kültürle bütünleştirmek ve bu uyumun seyirciye etkili bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır. İlk adım, adapte edilmek istenen oyunun orijinal versiyonunu dikkatlice incelemek olmalıdır. Karakterlerin, temasın ve olay örgüsünün yanı sıra kültürel unsurların da detaylı bir şekilde analiz edilmesi önemlidir. Hedef kültürü ve seyirci kitlesini anlamak, uyarlama sürecinin başarılı olması için önemlidir. Hedef kültürün normları, değerleri, gelenekleri ve dilini anlamak, uyarlama sırasında doğru seçimler yapmaya yardımcı olacaktır. Orijinal eserin kültürel unsurlarını, hedef kültürle uyumlu hale getirmek için gerekli değişiklikleri belirlemek ve bu karakter isimlerini, mekanları, gelenekleri veya diğer kültürel referansları içerebilir. Eğer uyarlama dil değişikliği içeriyorsa, diyalogların ve metnin hedef kültürün diline uygun olmasına dikkat edilmelidir. Çeviri doğru, etkili ve seyirciyle iletişimi güçlü kılmalıdır. Kostüm ve sahne tasarımında kültürel unsurları yansıtmak önemlidir. Kostümler, dekor ve atmosfer, hedef kültürle uyum içinde olmalıdır.

“Bir metnin anlamı; yazarın zihninde, eserin metninde ve okurda aranabilir. Yazar, metin, okur üçgeninin hangi köşesi ön plana çıkarılırsa metnin aslı da o yöne doğru kayar. Bazı kişiler metnin anlamı konusunda tek geçerli sözün, yazara ait olduğunu savunurken; bu sözün okur tarafından söylenmesi gerektiğini öne sürenler de vardır. Bazılarıysa metnin, yazar ve okurundan bağımsız bir varlık olduğunu söyleyerek, metnin çözümlemesi yoluyla yazarın amaçladığı, okurun da çıkaramayacağı anlamlar bulunacağını iddia ederler. Onlara göre anlam, okur-yazar-metin arasındaki etkileşimden doğar... Daha sonra yorumlama ve görsel dile çevrilme aşamalarından geçen kaynak metin, aslından bir hayli uzaklaşır” (Kale, 2010: 269). Yönetmen ve oyuncular, karakterlerin hedef kültürdeki yeni bağlamına uygun performans sergileme konusunda çalışmalıdır. Örnek olarak ise, William Shakespeare'in Romeo ve Juliet (Romeo and Juliet) adlı oyunu kültürel olarak birçok farklı şekilde uyarlanmıştır. Bu adaptasyon, orijinal eserin temel öğelerini korurken, farklı bir kültür ve bağlam içinde yeniden yaratılır.

Örnek: Yabancı bir ülkede yeni gelenekleri ve dilleri benimseyen göçmenler.

Romandan tiyatroya kültürel uyarlama, bir edebi eserin kültürel öğelerinin sahneye ve hedef kitleye uygun şekilde tercüme edilmesini içerir. Romanlardan tiyatroya kültürel uyarlama örnekleri:

Uçurtma Avcısı, (Khaled Hosseini'nin romanı, Matthew Spangler'ın oyunu): Uçurtma Avcısı (The Kite Runner), Khaled Hosseini'nin çok satan bir romanıdır ve daha sonra Matthew Spangler tarafından tiyatroya uyarlanmıştır. Bu uyarlamada, romanın ana teması ve karakterleri tiyatro formatına taşınarak, sahnede canlandırılmıştır. Uçurtma Avcısı romanı, Afganistan'ın tarihi ve kültürel bağlamında geçer. Afgan kültürünü ve yaşam tarzını sahnede görsel ve duygusal olarak yansıtılmaya çalışılmıştır. Kostüm, dekor ve diğer görsel unsurlar, Afganistan'ın atmosferini yaratmada kullanılmıştır.

Mor Renk, (Alice Walker'ın Romanı, Marsha Norman ve Brenda Russell'in Müzikali): Alice Walker'ın Mor Renk adlı romanı, Güney Amerika'daki Afro-Amerikan deneyimini araştıran bir müzikale uyarlandı. Müzikal uyarlama, kaynak materyalin kültürel zenginliğini yakalayan gospel, caz ve blues müziklerini içerir.

Kitap Hırsızı, (Markus Zusak'ın Romanı, Matthew Dunster'in Oyunu): Matthew Dunster, Markus Zusak'ın Kitap Hırsızı adlı romanını oyuna uyarladı. Tiyatro uyarlaması, Nazi Almanyası'nda geçen merkezi hikayeyi korurken, romanın kültürel ve tarihi yönlerini sahnede canlandırıyor.

Bir Geyşanın Anıları, (Arthur Golden'in Romanı, David Henry Hwang'ın Oyunu): David Henry Hwang, Arthur Golden'in Bir Geyşanın Anıları adlı romanını oyuna uyarladı. Teatral uyarlama, 20. yüzyıl Japonya'sının kültürel nüanslarını hayata geçirerek, genç bir kızın bir balıkçı köyünden geyşa olma yolculuğunu tasvir ediyor.

Simyacı, ( Paulo Coelho'nun Romanı, Ken Prestininzi'nin Oyunu): Ken Prestininzi, Paulo Coelho'nun Simyacı adlı romanını oyuna uyarladı. Tiyatro uyarlaması, kişisel efsanesini arayan bir çoban olan Santiago'nun yolculuğunu sahneye taşıyor ve kültürel-felsefi temaları bünyesinde barındırıyor. “Zengin kültürel bağlamlara sahip romanların sahneye nasıl başarılı bir şekilde uyarlanabileceğini gösteriyor ve izleyicilerin, orijinal edebi eserlerin kültürel derinliğini ve çeşitliliğini teatral bir ortamda deneyimlemelerine olanak tanıyor” (Brater, 2007: 39).

#### **4. Edebi ve Sinematik Uyarlama**

Tanım: Bir eserin bir ortamdan diğerine dönüştürülmesi, örneğin bir romanın filme veya bir oyunun televizyon dizisine uyarlanması.

Yüzüklerin Efendisi, (Popüler bir romanın film uyarlaması): Bir romanın tiyatroya uyarlanması, anlatının, karakterlerin ve temaların yazılı sayfadan sahneye aktarılmasını içerir. Romanlardan tiyatroya edebi ve sinematik uyarlamalara örnekler:

Alaycı Kuşu Öldürmek, (Harper Lee'nin Romanı, Christopher Sergel'in Oyunu): Harper Lee'nin klasik romanı Alaycı Kuşu Öldürmek, Christopher Sergel tarafından tiyatro oyununa uyarlandı. Oyun, romandaki olayları yakından takip eder ve 1930'larda Amerika'nın güneyindeki ırksal adaletsizliği araştırır.

Gece Zamanında Köpeğin Tuhaf Olayı, (Mark Haddon'ın Romanı, Simon Stephens'in Oyunu): Mark Haddon'ın, asperger sendromlu genç bir çocuğun mahalledeki bir gizemi araştırarak bakış açısını konu alan romanı, başarılı bir şekilde oyuna uyarlanmıştır. Sahne uyarlaması, görsel ve teatral unsurlar aracılığıyla kahramanın benzersiz bakış açısını yaratıcı bir şekilde tasvir ediyor.

*1984*, (George Orwell'in Romanı, Robert Icke ve Duncan Macmillan'ın Oyunu): George Orwell'in distopik romanı *1984*, Robert Icke ve Duncan Macmillan tarafından tiyatro oyununa uyarlanmıştır. Uyarlama, romanın baskıcı atmosferini yakalamakta ve gözetim, kontrol ve bireysellik temalarını araştırmaktadır.

Sefiller, (Les Misérables, Victor Hugo'nun romanı, Alain Boublil ve Claude-Michel Schönberg'in müzikali): Victor Hugo'nun destansı romanı Sefiller; sahne uyarlaması, adalet, sevgi ve kurtuluşu keşfetme duygularını koruyarak, karmaşık anlatıyı yoğunlaştırma anlamında oldukça başarılı bir şekilde müzikale uyarlanmıştır.

Matilda Müzikali, (Matilda the Musical, Roald Dahl'ın romanı, Dennis Kelly ve Tim Minchin'in müzikali): Roald Dahl'ın Matilda adlı romanı, olağanüstü yeteneklere sahip erken gelişmiş genç bir kızın, tuhaf ve güç veren hikayesini anlatan bir müzikale uyarlandı. Uyarlama, romanın cazibesini ve mizahını sahnede de korumaktadır. “Çeşitli türlere yayılan romanların, sahnenin benzersiz olanaklarından yararlanırken kaynak malzemenin özünü yakalayarak tiyatroya nasıl başarılı bir şekilde uyarlanabileceğini gösteriyor” (Ebrary, 2008: 341).

## 5. Çevresel Uyum

Tanım: Çevre koşullarındaki değişikliklere yanıt olarak organizmalarda veya ekosistemlerde meydana gelen değişiklikler.

Örnek: Su tasarrufu sağlayan mekanizmalar geliştirerek kuraklık koşullarına uyum sağlayan bitkiler.

Bir kitaptan çevresel temaların bir tiyatro oyununa uyarlanması, ekolojik veya çevresel kavramların, zorlukların veya ortamların sahneye çevrilmesini içerir. Çevresel adaptasyonun, teatral anlatımın önemli bir yönü olduğu örnekler:

Lorax, (The Lorax, Dr. Seuss'un Kitabı, David Greig'in Oyunu): Dr. Seuss'un çevre masalı The Lorax, David Greig tarafından sahneye uyarlandı. Oyun, yaratıcı sahneleme ve kuklacılık yoluyla ormansızlaşma ve çevresel bozulma gibi konulara değinerek hikâyenin çevresel mesajını aktarmaktadır.

Çocuklar, (Children, Lucy Kirkwood'un oyunu): Lucy Kirkwood'un Çocuklar adlı oyunu, çevre felaketlerine ilişkin sorumluluk temalarını araştırmaktadır. Hikaye,

bir felaketin ardından uğraşan üç emekli nükleer mühendisin etrafında dönmektedir. Oyun, kişisel ve çevresel sorumluluklarla ilgili soruları gündeme getirmektedir.

Atık, (Waste, Harley Granville-Barker'ın oyunu): Harley Granville-Barker tarafından yazılan Atık, politik ve çevresel temaları derinlemesine inceleyen klasik bir oyundur. Hikâye, Edward dönemi İngiltere'sinde atıkların imhası ile ilgili bir skandalın siyasi ve sosyal sonuçları etrafında dönmektedir.

Petrol, (Oil, Ella Hickson'ın çaldığı): Ella Hickson'ın Petrol adlı oyunu yüzyıllara yayılan petrol endüstrisinin, çevre ve insan ilişkileri üzerindeki etkisini araştırır. Oyun, petrolün 19. yüzyıldan distopik bir geleceğe uzanan yolculuğunun izini sürer ve bunun ekolojik ve jeopolitik sonuçlarına değinir.

Yağmurcu, (The Rainmaker, N. Richard Nash'in oyunu): Açıkça bir çevre oyunu olmasa da N. Richard Nash'in Yağmurcu adlı eseri kuraklık ve umut temalarını araştırmaktadır. Hikâye, kuraklıktan muzdarip bir kasabaya yağmur getirebileceğini iddia eden bir dolandırıcıyı konu alır, çevresel zorluklara ve insanın değişim arzusuna vurgu yapar.

Bu örnekler, ekolojik konuları ve bunların bireyler ile toplumlar üzerindeki etkilerini ele alarak, çevresel temaların teatral anlatıların dokusuna nasıl dahil edilebileceğini göstermektedir. “Tiyatroda çevresel adaptasyon çoğu zaman insanlığın doğal dünyayla ilişkisinin düşündürücü araştırmalarına olanak sağlar” (Zatlin, 2005: 19).

## **6. Sosyal ve Ekonomik Uyarılama**

Tanım: Demografik özellikler, teknoloji veya küresel koşullardaki değişikliklere yanıt olarak toplumlar veya ekonomiler tarafından yapılan ayarlamalar.

Örnek: Endüstriyel ekonomiden bilgiye dayalı ekonomiye geçiş.

Sosyal ve ekonomik temaların kitaplardan sahneye uyarlanmasını içeren oyunlardan örnekler:

Enron, (Enron, Lucy Prebble'in Oyunu): Enron, büyük bir enerji şirketi olan Enron Corporation'ın yükselişini ve düşüşünü anlatan bir oyundur. Oyun, kurumsal açgözlülüğü, mali manipülasyonu ve Enron Skandalı'nın toplumsal etkisini ele almaktadır ve ekonomik etiği teatral bir şekilde incelemektedir.

Rüzgarın Mirası, (Legacy Of The Wind, Jerome Lawrence ve Robert E. Lee'nin oyunu): Doğrudan bir kitaba dayanmasa da Rüzgârın Mirası, 1925 Scopes Maymun Davasını dramatize eden bir oyundur. Oyun, bilim ile kökten dincilik arasındaki çatışmayı inceliyor ve dönemin sosyal ve kültürel gerilimlerine değiniyor.

Amerikalı Psikopat, (American Psycho, Roberto Aguirre-Sacasa'nın romanından uyarlanan müzikal): Bret Easton Ellis'in romanından uyarlanan Amerikan Sapığı, 1980'lerdeki Wall Street'in aşırılıklarını ve tüketim çılgınlığının toplum üzerindeki etkisini araştırmaktadır. Müzikal uyarlama, kapitalizm, sosyal yabancılaşma ve materyalizmin insanlık dışı etkilerini derinlemesine incelemektedir.

Fiyat, (The Price, Arthur Miller'in oyunu): Arthur Miller'ın Fiyat adlı oyunu, ölen babalarının eşyalarını satmak için yeniden bir araya gelen iki kardeşin etrafında dönmektedir. Oyun, aile dinamiklerini, ekonomik tercihleri ve bireysel kararların sosyal yansımalarını araştırır. “Tiyatro uyarlamalarının edebiyattan sosyal ve ekonomik temaları sahneye nasıl etkili bir şekilde taşıyabileceğini, izleyicilerin karmaşık konularla ilgilenmesine, toplumsal ve ekonomik yapılar içindeki insan deneyimi üzerine düşünmesine olanak tanıdığını göstermektedir” (Inc, 2005: 85).

## **7. Fizyolojik Uyarlama**

Tanım: Belirli bir ortamda daha iyi işlev görmek için organizmanın fizyolojik süreçlerinde meydana gelen değişiklikler.

Örnek: Kırmızı kan hücresi üretimini artırarak yüksek rakımlı ortamlara alışan insanlar.

Fizyolojik adaptasyon, bir organizmanın fiziksel yapısındaki veya fonksiyonlarındaki değişiklikleri ifade eder. Bu kavram biyolojik bağlamlara daha doğrudan uygulanabilir olsa da edebiyat ve tiyatro alanında uyarlamalar karakterlerdeki psikolojik ve duygusal değişiklikleri araştırır. Fizyolojik ve psikolojik adaptasyonu içeren oyun örnekleri:

Eküs, (Equus, Peter Shaffer'in oyunu): Eküs, altı atı kör eden Alan Strang adlı genç bir adamın psikolojik ve fizyolojik karmaşıklıklarını araştırmaktadır. Oyun psikiyatri, cinsellik ve toplumsal beklentilerin, bireyin ruhu üzerindeki etki alanlarını araştırmaktadır..

Fil Adam, (Elephant Men, Bernard Pomerance'ın oyunu): Joseph Merrick'in hayatından uyarlanan Fil Adam, ciddi fiziksel deformasyonlara sahip bir adamın hikayesini anlatmaktadır. Oyun, Merrick'in karşılaştığı fizyolojik zorlukları araştırmakta ve insanlık, empati, toplumsal güzellik algısı temalarını ele almaktadır.

Normalin Yanında, (Next to Normal, Brian Yorkey'in aynı romanından uyarlanan, müzikali): Normalin Yanında akıl hastalığını ve bunun bir banliyö ailesi üzerindeki fizyolojik etkilerini ele alan bir müzikaldir. Oyun; keder, kayıp temalarını ve psikiyatrik tedavinin bireyler ve ilişkiler üzerindeki etkilerini araştırıyor.

Şüphesiz, (Suspicion, John Patrick Shanley'nin oyunu): Şüphesiz bir Katolik okulunda şüphesiz ve belirsizliğin hem psikolojik hem de fizyolojik sonuçlarını araştırmaktadır. Oyun; ahlaki kesinlik, güven ve şüphesiz karakterlerin duygusal sağlığı üzerindeki etkisine ilişkin soruları gündeme getirmektedir.

Karataş, (Blackbird, David Harrower'ın oyunu): Karataş, genç bir kadın ve erkek arasındaki geçmiş ilişkinin psikolojik ve duygusal yansımalarını araştırmaktadır. Oyun; travma, hafıza ve çözülmemiş sorunlara verilen fizyolojik tepkileri konu almaktadır.

Bu örnekler, biyolojik anlamda fizyolojik adaptasyona tam olarak odaklanmasa da karakterlerin yaşadığı psikolojik ve duygusal değişiklikleri araştırarak tiyatro sahnesinde insan deneyiminin detaylı tasvirlerini sunmaktadır.

## **8. Eğitimsel Uyarılma**

Tanım: Öğrencilerin farklı ihtiyaçlarını ve öğrenme tarzlarını karşılamak için eğitim stratejilerinde yapılan ayarlamalar. Örnek: Farklı öğrenme yeteneklerine uyum sağlamak için alternatif değerlendirmeler sağlamak.

Bir kitaptaki eğitimsel temaların bir tiyatro oyununa uyarlanması, bilgilendirici veya öğretici içeriğin dramatik ve ilgi çekici bir performansa dönüştürülmesini içermektedir. Eğitimsel uyarılmanın teatral anlatının önemli bir yönü olduğu örnekler:

Tarih Oğlanları, (History Boys, Alan Bennett'in oyunu): Tarih Oğlanları, üniversite giriş sınavlarına hazırlanan bir grup öğrenci üzerinde eğitimin etkisini araştırmaktadır. Oyun; farklı öğretim tarzlarını, bilginin değerini ve eğitimin bireylerin yaşamlarını şekillendirmedeki rolünü araştırmaktadır.

Pygmalion, (George Bernard Shaw'un oyunu): George Bernard, Shaw'un Pygmalion adlı eseri, sosyal sınıf temalarını ve eğitimin dönüştürücü gücünü araştırmaktadır. Oyun, Profesör Henry Higgins'in işçi sınıfından bir kadın olan Eliza Doolittle'ı yüksek sosyetenin bir üyesi olarak tanınması için eğitime ve iyileştirme çabalarını konu almaktadır.

Mucize İşçi, (Miracle Worker, William Gibson'ın oyunu): Helen Keller'in otobiyografisine dayanan Mucize İşçi, öğretmeni Annie Sullivan'ın yardımıyla Helen'in eğitim hayatını anlatmaktadır. Oyun, kör ve sağır bir çocuk için eğitimin dönüştürücü gücünü araştırmaktadır.

Matilda Mizikali, (Matilda the Musical, Dennis Kelly'nin kitabı, müzikali): Roald Dahl'ın romanından uyarlanan Matilda Müzikali, eğitimin önemini ve bilginin gücünü işlemektedir. Müzikal, telekinetik yeteneklere sahip erken gelişmiş bir çocuk olan Matilda'nın okul hayatını anlatmaktadır.

Bahar Uyanışı, (Spring Awakening, Steven Sater'ın kitabı, müzikali): Frank Wedekind'in 1891 tarihli Alman oyunundan uyarlanan Bahar Uyanışı, ergen eğitiminin ve cinsel baskının zorluklarını araştırmaktadır. Müzikal, kapsamlı bir eğitim eksikliğinin karakterler üzerindeki sonuçlarını ele almaktadır.

Oleanna, (David Mamet'in oyunu): Oleanna, bir üniversite profesörü ve öğrencisi arasındaki güç dinamikleri etrafında dönen iki kişilik bir oyundur. Oyun; iletişim, yorumlama ve eğitimin bakış açılarını şekillendirmedeki rolüne ilişkin soruları gündeme getirmektedir.

İyi Çocuklar, (Good Kids, Naomi Iizuka'nın oyunu): İyi Çocuklar, üniversite kampüslerindeki cinsel saldırı sorununu ele almaktadır. Oyun; sosyal medyanın etkisini, akran baskısını ve bu tür olaylara verilen kurumsal tepkileri araştırmaktadır.

Muriel Spark'ın romanından uyarlanan Bayan Jean Brodie'nin Başı, Edinburg'daki bir kız okulunda sıra dışı bir öğretmenin öğrencileri üzerindeki etkisini araştırıyor. Oyun, eğitim, mentorluk ve eğitimcilerin sorumlulukları konularını ele alıyor.

Bu örnekler, tiyatronun eğitici temalarla nasıl etkileşime geçeceğini gösterirken; bilginin dönüştürücü gücüne, eğitim sistemlerindeki zorluklara, öğretme-



öğrenme süreçlerinin bireyler ve toplum üzerindeki etkisine dair içgörüler sunulabileceğini ele almaktadır.

## 9. Siyasi Uyum

Tanım: Kamuoyu, küresel olaylar veya ekonomik koşullardaki değişikliklere yanıt olarak siyasi stratejilerde veya politikalarda yapılan ayarlamalar.

Örnek: İklim değişikliği gibi ortaya çıkan sorunları ele almak için politikaları revize eden hükümetler.

Siyasi temaları bir kitaptan tiyatro oyununa uyarlamak; siyasi ideolojilerin, güç mücadelelerinin veya tarihi olayların karmaşıklıklarını dramatik ve ilgi çekici bir performansa dönüştürmeyi içermektedir. Siyasi bir söyleme sahip bir uyarlamaya örneği olarak:

Tüm Yol, (All The Way, Robert Schenkkan'ın oyunu): Tüm Yol, Başkan Lyndon B. Johnson'ın Başkan John F. Kennedy suikastından sonra görevdeki ilk yılına odaklanmaktadır. Oyun, Johnson'ın 1964 Sivil Haklar Yasası'nı geçirmeye çalışırken karşılaştığı siyasi manevraları, müzakereleri ve zorlukları araştırmaktadır. Politikanın karmaşık dünyasını, siyasi figürler arasındaki ilişkileri ve zamanın toplumsal değişimlerini derinlemesine incelemektedir.

Oyun, kritik bir dönemde ABD hükümeti içindeki önemli anları ve tartışmaları tasvir eden tarihi ve politik bir anlatı sunmaktadır. Tüm Yollar, siyasi temaları başarılı bir şekilde sahneye taşıırken, izleyicilere 1960'larda Amerikan siyasetinin karmaşıklıklarını ve dinamiklerini teatral bir şekilde incelemektedir.

Bu örnekler biyolojik, kültürel, teknolojik ve toplumsal bağlamlarda adaptasyonun gerçekleştiği farklı yolları göstermektedir. "Adaptasyon, kuruluşların dinamik ve değişen ortamlarda başarılı olmalarını sağlayan temel bir kavramdır" (Cardullo, 2012: 188).

## 10. Tiyatro Eserlerinin Diğer Ortamlara Uyarlanması, Film

### *a. Ayarları ve Görselleri Genişletme*

Bir tiyatro eserini filme uyarlarken, ayarları görsel olarak genişletme fırsatı bulunmaktadır. Film, farklı mekânların tasvir edilmesinde ve hikaye anlatımını geliştirmek için sinematografinin kullanılmasında daha fazla esneklik sağlamaktadır.

### *b. Sinematik Tekniklerden Yararlanmak*

Tiyatroyu filme uyarlamak; yakın çekimler, kesitler ve montaj sekansları gibi sinematik tekniklerin dahil edilmesini içermektedir. Bu teknikler, duyguların ve bilgilerin, canlı tiyatronun sürekli ve geniş açılı doğasından farklı şekillerde aktarılmasına yardımcı olmaktadır.

### *c. Ekran için İlerleme Hızının Ayarlanması*

Bir tiyatro prodüksiyonunun ilerleme hızının perdeye göre ayarlanması gerekmektedir. Film uyarlamaları, dinamik bir akışı sürdürmek ve izleyiciyi meşgul etmek için sahnelerin kesilmesini veya yeniden düzenlenmesini içermektedir.

### *d. Film Kurgusundan Yararlanmak*

Film, kurgu yoluyla doğrusal olmayan hikaye anlatımına olanak tanımaktadır. Uyarlayıcılar, sahneleri yeniden düzenleyerek veya anlatı yapısını geliştirmek için geri dönüşleri kullanarak bunu kendi avantajlarına kullanabilmektedir.

Her iki durumda da ister bir romanın sahne için uyarlanması ister bir tiyatro eserinin başka bir ortam için uyarlanması olsun; önemli olan, yeni ortamın güçlü yanlarını anlayıp kullanırken orijinalin özünü korumaktır. Başarılı bir uyarlama, kaynak materyale sadık kalmak ile hedef ortamın benzersiz özelliklerini etkili bir şekilde kullanmak arasında denge gerektirmektedir.

## C. UYARLAMA YÖNTEMLERİ

Uyarlama terimi, genel olarak bir şeyin belirli bir ortama veya koşula uygun hale getirilmesini ifade etmektedir. Bir şeyin değişen koşullara veya gereksinimlere uygun hale getirilmesini ifade ettiği için çok geniş bir kapsama sahiptir ve bağlamına bağlı olarak farklı anlamlar kazanabilmektedir. Fransız kuramcı Andre Bazin, sanat

disiplinlerinin elde ettikleri malzeme üzerinden farklı araçlar ve özgün ifade biçimleriyle anlam katma sürecini ifade eden uyarlama kavramını şu şekilde açıklamıştır. "İyi bir uyarlama asıl eserin özünü ve sözünü yeniden kurabilmelidir" (Bazin, 1995: 302) der. Giannetti ve Leach'e göre uyarlama kavramı ise üçe ayrılmaktadır. "Uyarlama yapan kişinin gerçek problemi; bir edebi eserin içeriğini nasıl yeniden üretebileceği değil, ana temanın ham haline ne kadar uzaklıkta durması gerektiğidir. Uyarlamada sadakatin derecesi bize üç çeşit uyarlama şeklini sunar. Bunlar: sadık uyarlama, serbest uyarlama ve Uyarlanmış Metnin Modernizasyonu ve Güncellenmesi. (Giannetti ve Leach, 2001: 405)

### **1. Sadık Uyarlama**

Bu yöntem anahtar olay örgüsünü, karakterleri ve temaları koruyarak orijinal çalışmaya sadık kalmaktır. Ayrıca bu yaklaşım, kaynak materyalin özünü önemli değişiklikler olmadan yakalamayı amaçlamaktadır.

Tiyatroda aslına sadık bir uyarlama oluşturmak, orijinal kaynak materyaline sıkı sıkıya bağlı kalmayı; olay örgüsü, karakterler ve temalar gibi temel unsurları korumayı gerektirir. Tiyatrodaki aslına uygun uyarlamalardan bazı örnekler:

Savaş Atı, (War Horse, Nick Stafford'un oyunu): Michael Morpurgo'nun romanı sahneye uyarlayan Nick Stafford Savaş Atı, Birinci Dünya Savaşı sırasında genç bir adamın ve atının hikâyesini aslına sadık kalarak sahneye taşıyor. Oyun, atları tasvir etmek için yenilikçi bir tavırla kukla sanatını kullanıyor ve orijinal romandaki gibi karakterlerin duygusal yolculuğunu yansıtıyor.

Sefiller, (Les Miserables, Cameron Mackintosh'un oyunu): Victor Hugo'nun destansı romanından uyarlanan Sefiller, kaynak materyalin özünü aslına sadık bir şekilde yakalıyor. Müzikal, romanın karmaşık karakterlerini, karmaşık olay örgüsünü ve sosyal yorumlarını koruyor.

Operadaki Hayalet, (The Phantom Of The Opera, Andrew Lloyd Webber'in oyunu): Operadaki Hayalet adlı romanından uyarlanan bu müzikal, orijinal hikâyenin gotik romantizmine ve trajedisine sadık kalıyor. Müzikal, romanın atmosferini, karakterlerini ve temalarını başarıyla sahneye aktarıyor.

Bu örnekler, tiyatro uyarlamalarının kaynak materyale sadık kalma çabasıyla orjinal eserlerin temel özünü yansıttığını ve bu deneyimleri yeni izleyicilere sahnede nasıl aktardığını göstermektedir.

## 2. Serbest Uyarlama

Yeni ortamın gereksinimlerine uyacak şekilde kaynak malzemedan saparak daha fazla yaratıcı özgürlüğe izin vermek; karakterleri yeniden yorumlamayı, olay örgüsünün ayrıntılarını değiştirmeyi veya dramatik etki için yeni unsurların eklenmesini içerebilir.

Tiyatroda serbest uyarlama, kaynak materyal konusunda yaratıcı özgürlükler almayı ve sahnenin gereksinimlerine uyacak önemli sapmalara izin vermeyi içerir. İşte tiyatrodaki ücretsiz uyarlamalardan bazı örnekler:

Kötü, (Wicked, Gregory Maguire'ın Oyunu): Aynı adlı romanının müzikal uyarlaması olan bu yapım, "The Wizard of Oz"daki cadıların arka planına özgür ve yaratıcı bir yaklaşım getiriyor. Bu oyun, romanın bazı unsurlarını korurken, benzersiz ve teatral bir deneyim yaratmak için birçok yönden farklılık gösteriyor.

Batı Yakası Hikayesi, (West Side Story, Arthur Laurents'in oyunu): William Shakespeare'in "Romeo ve Juliet" adlı eserinden esinlenen "Batı Yakası Hikâyesi", 1950'lerde New York'ta geçen ücretsiz bir uyarlamadır. Müzikal, trajik aşk hikayesini rakip sokak çeteleri Jetler ve Köpekbaklıkları bağlamında yeniden yorumluyor ve müzikal tiyatrodaki serbest uyarlamanın yaratıcılığını sergiliyor.

Ormana Doğru (Into The Forest, Stephen Sondheim'in müzikal oyunu): Cinderella, Kırmızı Başlıklı Kız ve Jack ve Fasulye Sırtığı gibi birçok klasik peri masalını özgürce uyarlıyor ve iç içe geçiriyor. Dizi, iyi bilinen bu hikayeleri beklenmedik yönlere taşıyarak karmaşık ve birbirleriyle bağlantılı bir anlatı yaratıyor.

Kediler, (Cats, Andrew Lloyd Webber'in müzikal oyunu): Kediler, T.S.'nin ücretsiz bir uyarlamasıdır. Eliot'un şiir koleksiyonu Old Possum's Book of Practical Cats. Müzikal, Eliot'un tuhaf kedi karakterlerini alıp onları bir anlatıya dönüştürerek sahnede benzersiz ve fantastik bir deneyim yaratıyor. "Yaratıcıların yenilikçi ve ilgi çekici yapımlar yaratmak için kaynak materyali yeniden hayal edip yeniden

yorumlayabildiđi tiyatrodaki serbest uyarlamanın ok ynllđn gsteriyor” (Julie, 2006: 93).

### 3. Uyarlanmış Metnin Modernizasyonu ve Güncellenmesi

Metni çağdaş ortamlara, dile veya kültürel bağlamlara uyarlayarak modern okuyucu kitlesine daha uygun hale getirmek amacını güden uyarlamalar mevcuttur. Bu yöntem, uyarlanan çalışmanın mevcut sosyal ve kültürel iklime uygun olmasını sağlar.

Tiyatroda uyarlanmış metinlerin modernizasyonu ve güncellenmesi, genellikle ortamları, dili veya kültürel referansları ayarlayarak klasik eserleri çağdaş bir bağlama değerlendirir. İşte tiyatro uyarlamalarındaki modernizasyon ve güncelleme örnekleri:

Romeo ve Juliet, (Romeo and Juliet, Baz Luhrmann'ın filmi): Klasik oyunu çağdaş bir kent ortamına yerleştirerek modernleştiriyor. Film, hikayeyi modern izleyici kitlelerine erişilebilir kılmak için modern bir dil, müzik ve görüntüler kullanıyor.

Senden Nefret Ettiğim 10 Şey, (10 Things I Hate About You, McCullah Lutz ile Kirsten Smith'in romantik komedisi ): Shakespeare'in The Taming of the Shrew adlı eserinden uyarlanan bu gençlik romantik komedisi, oyunun ortamını bir liseye benzeterek modernleştiriyor. Film, orjinal oyunun temel unsurlarını korurken çağdaş gençlik sorunlarını araştırıyor.

O Adam, (The Men, Les Mayfield'in Film): Shakespeare'in On İkinci Gece' sinden ilham alan bu komedi filmi, oyunun cinsiyet rollerini değiştiren önermesini modern bir yatılı okul ortamına uyarlıyor. Uyarlama, çağdaş gençlik bağlamında kimlik ve aşk temalarını araştırıyor.

Batı Yakası Hikayesi, (West Side Story, Steven Spielberg'in müzikali): Bu uyarlama, orijinal hikayenin özünü korurken ortamı modernleştiriyor. Film, göç ve ayrımcılık temalarını çağdaş bir ışık altında inceleyerek kültürel bağlamı güncelliyor.

Bu örnekler, tiyatro uyarlamaları daki modernleşmenin ve güncellenmenin, klasik eserlere nasıl yeni bir soluk getirebileceğini, onları günümüzde izleyiciler için nasıl erişilebilir ve ilgi çekici hale getirebileceğini gösteriyor.

### ***a. Karma (Elementlerin Karışımı)***

Benzersiz bir anlatı oluşturmak için farklı kaynaklardan öğeleri birleştirme anlamına gelen bu yaklaşım, yeni ve yenilikçi bir çalışma üretmek için birden fazla metindeki karakterleri, hikayeleri veya temaları birleştirmeyi içerir.

Ormana Doğru, (Into The Woods, Stephen Sondheim'in müzikali): Cinderella, Jack ve Fasulye Sırtığı, Kırmızı Başlıklı Kız ve Rapunzel gibi klasik peri masallarını iç içe geçiren bir karışımdır. Bu farklı hikayelerdeki karakterler ortak anlatıda bir araya getirilerek dileklerinin ve eylemlerinin sonuçları araştırılıyor.

Edwin Drood'un Gizemi, (The Mystery of Edwin Drood, Rupert Holmes'un müzikali): Bu müzikal, Charles Dickens'ın tamamlanmamış romanı "Edwin Drood'un Gizemi"ne dayanıyor. Gösteri, geleneksel hikaye anlatımı ile etkileşimli tiyatronun bir karışımını yaratarak, sonunu belirlemek için izleyici katılımını içeriyor.

Hamilton, (Hamilton, Lin-Manuel Miranda'nın müzikali): Bu müzikal, tarihi olaylarla çağdaş müzik tarzlarının bir karışımıdır. Alexander Hamilton'un ve Amerika Birleşik Devletleri'nin kuruluş hikayesini anlatmak için hip-hop, R&B ve geleneksel müzikal tiyatroyu harmanlıyor.

Tiyatrodaki karma yapımlar, hikaye anlatımının çok yönlülüğünü, farklı kaynak ve türlerden unsurları harmanlayarak yeni ve heyecan verici anlatılar yaratma yeteneğini sergiliyor. Dramatik metinleri uyarlamak; tiyatro ya da film olsun, orijinal malzemeye saygı göstermek ile yeni ortamın taleplerine ve olanaklarına uymak arasında denge gerektirir. "Başarılı uyarlamalar, seçilen formatın sunduğu benzersiz hikaye anlatma fırsatlarını benimserken kaynağın ruhunu da yakalar" (Brater, 2007: 101).

## IV. GEORGE ORWELL'İN 1984 ROMANI

### A. Romanın Dünya Edebiyatındaki Yeri Ve Önemi

*1984* romanı, George Orwell'in distopya edebiyatının en belirgin örneklerinden biri olarak dünya edebiyatında önemli bir yere sahipti. Orwell'in bu eseri, totaliter bir devletin insan özgürlükleri üzerindeki baskısını ve kontrolünü ele alarak toplumsal eleştiri ve siyasi analiz sunar. "Totalitarizm kavramı faşist ve sosyalist diktatörlüklerin ortak özelliklerinin tek bir kavramla anlatılması gerekliliği üzerine İkinci Dünya Savaşı ve sonrası yoğun bir kullanım alanı bulmuştur. Totalitarizm kavramı Hitler dönemi Almanya, Mussolini dönemi İtalya ve Stalin dönemi Rusya'da uygulanan siyasi rejimlerin ortak niteliklerini açıklamak için kullanılmaktadır" (Çetin, 2002: 12). Kitap, totalitarizm, sansür, propaganda ve devlet gözetimi gibi konuları işleyerek insan haklarına yönelik tehditleri vurgular. Aynı zamanda dilin gücü ve manipülasyonunu da inceler, Yenisöylem adı verilen dilin düşünce özgürlüğünü kısıtlayan bir araç olarak kullanımını gösterir. "Totalitarizm, toplumu bir bütün olarak ele alan, bir bütün olarak dönüştürmek isteyen ve tam bir kontrol sistemi ile toplumu sürekli düzenleyen devlet, ideoloji, siyasi parti ve liderlik olgularının bütünlüğü için kullanılır. Totalitarizmin en önemli özelliği toplumun, siyasi olarak total kontrolünün sağlanmasıdır. Totalitarizm, devlet ve toplumu bir ve bütünlük içerisinde birbirine eklemeyen, birbiriyle uyumlulaştıran ve ortak bir dünya görüşünü topluma dayatan bir siyasi sistemdir (Çetin, 2002: 12)". *1984*, popüler kültürde de derin bir etki bırakmış, kavramları ve terimleri günlük dilin bir parçası haline getirmiştir. Orwell'in eseri, edebi anlamda bir derinlik sunarken, toplumun özgürlüklerine yönelik tehlikeleri gözler önüne serer. *1984*, geniş bir okuyucu kitlesine hitap etmesinin yanı sıra, edebi çalışmalar ve sosyal bilimlerde sıkça incelenen bir eser olmuştur. Romanın ele aldığı totaliter yapılar, manipülasyon ve devlet gözetimi gibi konular, günümüzde de çağdaş toplumların ve politik sistemlerin eleştirilmesinde önemli bir referans olarak kullanılmaktadır. Orwell'in kitabı, insan doğasının karmaşıklığını, güç ile kontrol arasındaki çatışmayı ve özgürlük arayışını tartışmaya



açan derinlikli bir eserdir. Bu sebeplerle *1984*, hem edebi niteliği hem de toplumsal, siyasi ve felsefi açıdan sunduğu derinlik ile edebiyat tarihinde önemli bir yere sahiptir.

Kitap, tarihsel olarak belirli olayları ele almaktan ziyade insanın özgürlük arayışı ve gücün nasıl kötüye kullanılabilceği gibi evrensel konulara odaklanarak her zaman çağdaş bir nitelik taşımıştır. Ayrıca *1984*'ün yazarı George Orwell'in politik deneyimleri ve gelecekteki olası tehlikelere dair duyarlılığı, eserini o dönemin politik olaylarından çok daha geniş ve evrensel bir bağlama oturtmuştur. Kitabın toplumda ve politik arenada yarattığı etki, bugün bile düşünce özgürlüğü, bireysel haklar ve devletin sınırları gibi konular üzerinde tartışmaları canlı tutmaktadır. *1984*, hem edebi açıdan derinlikli bir eser olması hem de günümüzde hâlâ geçerliliğini koruyan evrensel konuları ele alması sebebiyle edebiyat dünyasında önemli bir yer tutar. Toplumsal ve siyasi konulara getirdiği eleştiriler, günümüzde de insan hakları, kişisel özgürlükler ve devletin sınırları gibi konular üzerinde düşünmemizi sağlar. Orwell'in bu eseri, edebi değeri ile beraber toplumsal ve politik bir uyarı niteliği taşır.

## **B.1984 Romanının Özeti**

Winston Smith, Okyanusya isimli ülkenin bakanlığında çalışır. Ülkesi, Parti ve Parti'nin bakanı olan Büyük Birader'in çok ciddi baskıları altındadır. Atılan her adımın tele ekranlar ve gizli kameralardan izlendiği bir dehşet hali yaşanır. Her yerde Parti propagandası yapılır. İnsanlara devamlı takip altında olduğu hatırlatılır. Resmi eylemlerin ve söylemlerin dışında hareket etmek ve hatta düşünmek yasaktır. Büyük Birader, herkesi dilediği gibi kontrol edip yönlendirir. Orwell'in yarattığı bu dünyada duygulara ve aşka yer yoktur. Winston Smith ise özgürlüğe, gerçeklere ve aşk hasretine kayıtsız kalmaz. Romanda Okyanusya ile Doğu Asya adında iki ülke daha bulunmaktadır. Bu ülkeler de birbirine benzemektedir. İçinde bulunduğu düzene son verme düşüncesi Winston Smith'in zihnini her geçen gün daha fazla meşgul etmeye başlar. Winston, içinde yaşadığı toplumu yöneten totaliter rejime yönelik karşıt fikirler geliştirir. Julia ile yasak olmasına rağmen aşk yaşamaya başlar. Kendileri ile aynı fikirde olduğunu sandıkları O'Brien ile düşüncelerini paylaşırlar. Mr. Charrington'un antika dükkânının üst katını kiralarlar. Bu odada muhalif *Chapter Ignorance is Strength* kitabını okurlar. Odadaki gizli kamera nedeniyle yakalanırlar. Mr. Charrington'ın düşünce polisi olduğu ortaya çıkar. İşkenceden kurtulabilmek için sevgilisi Julia dahi

Winston'ı suçlar. Winston, kendisi gibi düşündüğünü sandığı insanların da Parti mensubu olduklarını anlar. Kahrolsun Büyük Birader diye defterine yazan Winston, baskı düzeninin dışına çıkamaz ve o da Julia gibi sıradan bir vatandaş olur. Eylem ve düşünceleri ehlileşir ve düzene yönelik bu itaatkâr tavrı söylemlerine yansır.

### **C. 1984 Romanının Dramatik Niteliği**

George Orwell'in *1984* romanı "Orwell'in en çok tanınan yapıtlarından biri olan Bin dokuz yüz seksen dört bilim kurgu türünün klasik örneklerinden biri olmanın yanı sıra, modern dünyayı protesto eden bir romandır" (Orwell, 2021: 8). Çevirisini ise Celal Üster üstlenmiştir. Romanda yer alan; Winston, Julia, O'Brien ana karakterlerdir. Winston, Parti'de çalışan bir memurdur. Parti, tüm yönleriyle bireylerin yaşamlarını kontrol eder. Winston'ın işi, Gerçek Bakanlığı'nda tarih kayıtlarını sürekli olarak değiştirerek geçmişi yeniden yazmaktır, bu da Parti'nin mevcut politikalarına uymayan unsurları ortadan kaldırmak anlamına gelir. Romandaki ana karakterlerden Julia, George Orwell'in yarattığı önemli bir karakterdir. Julia, romanın bir diğer ana karakteri Winston Smith'in aşk ilişkisi yaşadığı kadındır. O'Brien, Orwell'in romanında önemli bir karakterdir. Başlangıçta Winston Smith'in güvendiği bir figür olarak ortaya çıkan O'Brien'in, romanın ilerleyen bölümlerinde karakter dinamikleri değişecektir. Romandaki kişileri tanımak gerekir ise;

*1984* romanındaki Winson Smith "Otuz dokuz yaşında olan ve sağ ayak bileğinin üzerinde iri bir çıban bulunan (...)" birisidir (Orwell, 2021: 11). Gerçek Bakanlığı'nda çalışan ana karakterdir.

İkinci ana karakter olan Julia, Kurmaca Dairesi'nde çalışıyordu. "Yirmi yedi yaşında, gür siyah saçlı, yüzü çilli, fişek gibi, atletik ve sert bakışlı bir kızdı" (Orwell, 2021: 19-20).

Üçüncü karakter olan O'Brien, İç Parti üyesiydi. "O'Brien iriyarı, sağlam yapılı bir adamdı, boynu kalın, yüzü ablak, gülünç ve yabandı" (Orwell, 2021: 20).

*1984* romanında, Emmanuel Goldstein, George Orwell'in yarattığı kurgusal bir karakterdir. "İki Dakikalık Nefret izlenceleri her seferinde değişirdi, ama Goldstein'in baş rolde olmadığı tek bir izlence yoktu. Goldstein baş haindi, Parti'nin saflığını bozan tek kişiydi. Daha sonra Parti'ye karşı işlenen tüm suçlar, tüm ihanetler, baltalama

eylemleri, sapkınlıklar, sapmalar doğrudan doğruya onun öğretisinden kaynaklanmıştı” (Orwell, 2021: 22).

Romanın bir diğer karakteri Tom Parsons, “Winston’un Gerçek Bakanlığı’ndaki iş arkadaşıydı. Şişmanlığına karşın herkesi serseme çevirecek kadar cevval, ahmak denecek kadar gayretkeş bir adamdı” (Orwell,2021: 32). “Tombul, orta boylu, sarı saçlı kurbağa suratlı bir adamdı. Otuz beş yaşında olmasına karşın boynu ve beli yağ bağlamaya başlamıştı, ama canlı ve çocuksu bir yürüyüşü vardı.” (Orwell, 2021: 66).

Bir diğer karakterimiz olan Tom Parsons’un eşi Bayan Parsons ise, “Bayan Parsons otuz yaşlarında olmasına karşın daha yaşlı gösteriyordu. Yüzündeki kırışıklara toz dolmuştu sanki.” (Orwell, 2021: 30).

Winston’ı on bir yaşında terk eden annesi ile babası ise; “Annesi uzun boylu, endamlı sessiz ve ağırkanlı bir kadındı, harikulade sarı saçları vardı. Babasını, hayal meyal olsa, her zaman temiz koyu giysiler giyen, esmer, zayıf ve gözlüklü bir adam olarak anımsıyordu (babasının ince tabanlı ayakkabıları hiç aklından çıkmamıştı). Belli ki ikisi de ellilerin ilk büyük temizlik hareketleri sırasında ortadan kaldırılmıştı” (Orwell, 2021: 39).

Syme ise, Parti’nin dil politikasının geliştirilmesine katkıda bulunan bir entelektüeldir. “Syme bir filolog, bir Yenisöylem uzmanıydı. Yenisöylem Sözlüğü’nün On Birinci Baskısını hazırlamakta olan dev ekipteki uzmanlardan biriydi. Ufak tefek, Winston’da kısa boylu, siyah saçlı, iri, patlak gözlü bir adamdı; biraz mahzun, biraz alaycı bakışlarını yüzünden ayırmadan konuşurdu” (Orwell, 2021: 59).

Winston’nun karısı Katharine ise romanda şöyle tasvir ediliyordu: “Katharine uzun boylu, sarı saçlı, çok düzgün, alımlı bir kızdı. İnsanın arkasının tümüyle boş olduğunu anlayıncaya kadar soylu diyebileceği, kişilikli, sert bir yüzü vardı. Winston evliliklerinin daha başında -belki de yalnızca, Katharine’i çoğu insandan daha yakından tanıdığı için- hayatında ondan daha salak, daha kalın kafalı, daha beyinsiz birine rastlamadığı sonucuna varmıştı. Kafası sloganlardan başka bir şey almazdı; her türlü ahmaklığa inanabilirdi, yeter ki Parti tarafından söylensin” (Orwell, 2021: 77).

Dr. Charrington, romanda Antikacı olarak anılan bir karakterdir. “Altmış yaşlarında, çelimsiz, kamburu çıkmış bir adamdı, haşmetli bir burnu vardı, gözleri

gözlüğünün kalın camlarının ardında boncuk gibi kalmıştı. Saçı epeyce ağarmış olmasına karşın kaşları çalı gibi ve hala simsiyahtı. Gözlüğü, kibar ve nazik tavırları, eprimiş siyah kadife ceketini ona entelektüel bir hava veriyor, bir edebiyatçı ya da müzisyen izlenimi uyandırıyor. Alçak perdeden yumuşak bir sesle konuşuyordu, şivesi proleterlerin çoğu kadar bozuk değildi” (Orwell, 2021: 105).

Bu roman, Winston karakterini eksene alsın da ilerleyen bölümlerde diğer karakterlerin çatışmalarının da en az Winston'unki kadar önemli ve ilişkilerin, karakterlerin dramatik çatışmalarının görünürlüğü üzerinde etkili olduğu söylenebilir.

Orwell “Hayvan Çiftliği adlı kitabından elde ettiği gelirle İskoçya’da yer alan Jura adasında kendine bir çiftlik evi tutar. Hem Bin Dokuz Yüz Seksen Dört adlı kitabını yazmak hem de oğlu Richard’ı sağlıklı bir çevrede yetiştirmek için buraya yerleşir. 1946 yazında kitabı yazmaya başlar ve 1947 yılının Ekim ayında ilk taslağını bitirir. (Orwell, 2021: 8). Romandaki karakterlerin gerçekçiliği, okuyucuyu distopik bir dünyanın içerisine çekmektedir. Örneğin; karakterlerin derinliği Winston Smith, Julia, O'Brien ve diğer ana karakterlerin birçoğu, zengin içsel duygu ve düşüncelere sahiptir. Orwell, karakterlerin geçmiş deneyimleri, çatışmaları ve içsel mücadeleleri üzerine odaklanarak onları daha gerçekçi kılar. Bu karakterler, okuyucunun empati kurmasına ve hikayenin içine çekilmesine olanak tanır. Karakterlerin toplumsal gerçeklik yansımaları, romanın geçtiği toplumun yansıması olarak kurgulanmıştır. Totaliterizmin birey üzerindeki etkisi ve toplumsal kontrol mekanizması da detaylı bir şekilde ele alınmıştır. Karakterlerin davranışları ve düşünce tarzları, romanın geçtiği baskıcı ortamın bir sonucudur. Parti'nin ideolojisi, propaganda ve sürekli gözetim, karakterlerin yaşamlarını derinden etkiler. Romanın atmosferi, karakterlerin belirsizlik içinde yaşadığı bir dünyayı yansıtır. Tehlike, gözetim ve sürekli değişen politikalar; karakterlerin düşüncelerini ve davranışlarını belirler. Bu unsurlar, karakterlerin içinde buldukları çetin şartların, okuyucuya gerçekçi bir üslupla aktarılmasına olanak verir.

1984 bir distopya romanı olduğu için karakterler ve olaylar katı bir gerçekçilikle değil, Orwell'in toplumsal eleştirilerini vurgulamak için tasarlanmış sembolik ve alegorik öğelerle sunulmuştur. Orwell'in amacı, totaliterizmin tehlikelerini ve bireyin özgürlükleri üzerindeki tehditlerini vurgulamak olduğundan, karakterler bu tematik hedefe hizmet etmek üzere tasarlanmışlardır.

*1984* romanının genel atmosferi baskıcı, karanlık ve umutsuz bir distopyayı yansıtarak okuyucuya etkileyici bir deneyim sunar. Roman bir nisan günü saat on üçte dondurucu bir rüzgâr betimlemesiyle başlamaktadır. Bu genel atmosfer ve soluk görüntü bütün romana yayılmaktadır. Winston ve Julia karakterleri *1984* romanında; özgürlük, aşk ve bireysel özerklik gibi kavramlara derin özlem duyarlar. Parti'nin ideolojisinin dikte ettiği düşünce kalıplarına ve davranış normlarına karşı özgürlük arzusu, roman boyunca temel motivasyon kaynağıdır. Winston ve Julia'nın aşkı, Parti'nin ahlaki normlarına ve kurallarına aykırıdır. Aşkları, özgürlük ve bireysel ifade ile bağlantılıdır. Parti, bireylerin birbirlerine olan duygusal bağlarını sınırlar ve kontrol eder. Winston ve Julia, bu sınırlamalara karşı gelerek birbirlerine olan aşklarını sürdürmeye çalışırlar. Winston ve Julia, geçmişin gerçekliğine duydukları özlemle karakterize edilirler. Parti, geçmişi sürekli olarak değiştirir ve manipüle eder. Winston ve Julia, gerçek bir geçmişe ve tarihsel gerçeklere olan özlemleriyle, Parti'nin bu gerçekleri nasıl manipüle ettiğine karşı bir direniş gösterirler. *1984* romanında farklı mekânlar, romanın atmosferini şekillendiren ve ana karakter Winston Smith'in deneyimlerini etkileyen önemli unsurları temsil eder. İşte romanın bazı önemli mekanları:

**Winston'un Evi:** Winston'un yaşadığı apartman bloğu, tele-ekranlar ve mikrofonlarla gözetim altındadır. Bu da bireylerin sürekli izlendiği ve dinlendiği bir ortam yaratır. Winston'un evi, kontrolün ve gözetimin başladığı bir yer olarak oldukça önemlidir.

**Parti Binaları:** Roman boyunca Parti'nin merkezi binaları, hükümetin doğal ideoloji merkezleridir. Bu binaların içinde, Parti'nin güçlü kontrol mekanizmaları, propaganda araçları ve toplumsal normları sürdürmek amacıyla kullanılan çeşitli araçlar bulunur.

**Antikacı 'nın Dükkânı:** Antikacı 'nın dükkânı, eski eşyaların satıldığı bir yerdir. Bu mekân, Parti'nin tarih manipülasyonlarına karşı direncin sembolüdür. Antikacı'nın dükkânı, Winston ve Julia'nın özgürlük arzularını tetikler ve geçmişe olan özlemlerini canlandırır.

**Gözetim Odası (101):** Kişisel korkuların kullanıldığı ve bireyin en derin ve zaaflarının ortaya çıkarıldığı bir odadır. Bu mekân, insanın direncini kırmaya yönelik

Parti'nin en etkili araçlarından biridir. Gözetim Odası, romanın sonunda Winston'un işkence gördüğü ve kişisel korkularıyla yüzleştiği yerdir.

Sevgi Bakanlığı: Bu bakanlık, adıyla alay edilen (ironik) bir yerdir. Aslında, içeride işkence ve zulüm yapılmaktadır. Winston'un işkence gördüğü ve zihninin kontrol edildiği bu mekân, Parti'nin birey üzerindeki en korkunç güç gösterilerinden birini temsil eder.

Gerçeklik Bakanlığı: Gerçeklik Bakanlığı, adına rağmen, gerçeği manipüle etmekle görevlidir. Tarih kayıtlarını değiştirir, haberleri düzenler ve Parti'nin şu anki politikalarını desteklemek için gerçekliği uydurur. Toplumun algısını kontrol etmekte ve gerçekliği yeniden şekillendirmekte önemli bir rol oynar.

Bolluk Bakanlığı: Bolluk Bakanlığı adına rağmen sürekli kıtlık ve sıkıntı içinde olan bir yerdir. Parti'nin propaganda araçları, insanlara sürekli bolluk içinde yaşadıkları yalanını söyler ancak gerçeklik tamamen farklıdır. Bu bakanlık, Parti'nin manipülatif gücünü vurgular.

O'Brien'in Evi: Başlangıçta Winston ve Julia için güvenilir bir yer gibi görünse de ilerleyen bölümlerde, O'Brien'in evi, bir tuzak ve işkence merkezi haline gelir.

Bu mekânlar, *1984* romanındaki toplumun ve Parti'nin karmaşıklığını ve bireyin sürekli gözetim ve kontrol altındaki yaşamını temsil eder. Mekânlar, totalitarizmin yarattığı atmosferi güçlendirmek ve okuyucuya baskıcı rejimlerin nasıl işlediği konusunda bilinç sağlamak için kullanılır.

Karakterlerin derinliği, içsel çatışmaları, stres altında gösterdikleri teslimiyetçi tavır, içindeki buldukları kaotik dünyanın bir yansımasıdır. Romanın perspektifi, özellikle Winston'un düşüncelerini ve iç monologlarını anlatması ile derinleşir. Okuyucular, karakterlerin yaşadığı zorlukları sadece fiziksel değil, psikolojik açıdan da anlamaya başlar. *1984*; karakterlerin karmaşık düşüncelerini, duygularını ve davranışlarını inceleyerek okuyuculara totalitarizmin tehlikelerini ve bireyin özgürlüğünü savunmanın zorluklarını anlatan bir yapıya sahiptir.

Winston Smith: Totaliter hükümetin aşırı kontrolünden hoşnutsuz olan Smith, romanın ana karakteridir. Winston, devletin yarattığı ideoloji ile kendi düşünceleri arasında sürekli bir çatışma içerisindedir. İçsel dünyası ile dış dünya arasında bir denge

bulmaya çalışırken zorluk yaşamaktadır. Geçmişe duyduğu özlem ve geçmişi hatırlama arzusuyla öne çıkar. Ancak Parti'nin geçmişi değiştiren politikası, gerçekte hatırladığı şeyler arasında bir çatışma yaratır. Okuyucular, Parti'nin baskısına karşı Smith'in içsel direnişini ve özgürlük arayışını deneyimler.

Julia: Winston'a âşık olan ve onunla birlikte olmanın kaçınılmaz tehlikesine rağmen, Parti'ye karşı içsel bir başkaldırı sergileyen genç bir kadın karakterdir. Julia'nın cinsel özgürlük ve küçük hazlara yönelik arayışı, Winston ile birlikte romanın direniş temasını temsil eder.

Büyük Birader: Parti'nin lideri olarak bilinen gizemli bir karakterdir. Varlığı konusunda kuşku ve spekülasyonlar dolaşır. Büyük Birader'in propaganda ve korku aracılığıyla nasıl bir kitle kontrolü sağladığı, romanın totalitarizm temasının en önemli odak noktalarından biridir.

O'Brien: Parti'nin üst düzey üyesi olarak tanıtılan O'Brien, başlangıçta Winston'ın güvendiği bir figür olarak görünür. Ancak, ilerleyen bölümlerde O'Brien'in gerçek amacının Winston'ı manipüle etmek ve yeniden eğitmek olduğu ortaya çıkar. O'Brien, totalitarizmin insan zihnini nasıl kontrol edebileceğini ve aykırı düşünceleri nasıl bastırabileceğini temsil eder.

Syme: Parti üyesi olan Syme, Dil Bakanlığı'nda çalışan bir dilbilimcidir. Ancak daha sonra ortadan kaybolur ve hakkında bilgi yoktur. Syme, baskıcı rejimin insanları nasıl ortadan kaldırdığını gösterir.

Parsons: Komşu Parti üyesi olan Parsons, Parti'nin propagandasına tamamen bağlı bir karakterdir. İronik olarak, kendisi de düşünce suçu işlemekle suçlanır ve baskı altındayken bile Parti'yi, Büyük Birader'i övmeye devam eder. Parsons, kendi zihniyetini nasıl teslim ettiğini ve kendi çocuğunun bile ona düşman olarak gösterilmesini kabul ettiğini gösterir.

Antikacı: Charrington, Winston ile Julia'nın gizlice buluştuğu yer olan antika dükkânının sahibidir. Ancak daha sonra ortaya çıkar ki Charrington, aslında Parti ajanıdır ve Winston'ı izlemektedir. Charrington'ın karakteri, görünenin ötesindeki tehditleri ve sahtekârlıkları temsil eder.

## 2. 1984 Romanında Yazarın Kullandığı Dilin Yapısı ve Üslubu

George Orwell, *1984* romanında dikkat çekici dil kullanımıyla okuyucunun distopik dünyayı anlamasını ve derinlemesine düşünmesini sağlamıştır. Romanın dil kullanımına dair bazı özellikler:

**Net ve Açık Dil:** Orwell, genellikle net ve açık bir dil kullanır. Cümleler sade ve anlaşılır olmasına rağmen, bu basit dilin altında derin anlamlar ve karmaşık düşünceler yatmaktadır. “Winston birazdan birazdan bir günce tutmaya başlayacaktı. Günce tutmak yasadışı değildi (aslında hiçbir şey yasadışı değildi, çünkü artık yasa diye bir şey yoktu), ama fark edilecek olursa Winston’un ölüm cezasına çarptırılacağı ya da en az yirmi beş yıl zorunlu çalışma kampına gönderileceği kesin sayılırdı” (Orwell, 2021: 16).

**Manipülatif ve İronik Dil:** Roman boyunca Parti'nin manipülatif ve çarpıtıcı dilini vurgular. Örneğin; “Savaş Barıştır, Özgürlük Köleliktir, Cehalet Güçtür!” gibi sloganlar, Parti’nin gerçekliği nasıl değiştirdiğini gösterir (Orwell, 2021: 14).

**Yeni Dil:** Roman içinde Yenisöylem adı verilen bir yapay dil kullanılmaktadır. Yeni Söylem, kelime dağarcığını ve ifadeyi sınırlayarak düşünceyi kontrol etmeyi amaçlar. Bu, dilin gücünü ve manipülasyonunu yansıtır. Yenisöylem, dilin nasıl yönetildiğini ve kontrol edildiğini gösterir. Dilin bir araç olarak nasıl kullanıldığında toplumun düşünce yapısının şekillendirildiğini anlatır. Romandan örnek vermek gerekirse; “On Birinci Baskı, nihayi baskı” dedi. Dile son biçimini veriyoruz; başka bir dil konuşan hiç kimse kalmadığında alacağı biçimi. Sözlüğü tamamladığımızda senin gibilerin dili yeni baştan öğrenmeleri gerekecek. Bana öyle geliyor ki, sizler asıl işimizin yeni sözcükler icat etmek olduğunu sanıyorsunuz. Oysa ilgisi yok! Sözcükleri yok ediyoruz; her gün onlarcasını, yüzlercesini ortadan kaldırıyoruz. Dili en aza indiriyoruz. On Birinci Baskı’da, 2050 yılından önce eskiyecek tek bir sözcük bulunamayacak” (Orwell, 2021: 61).

**Sembolizm ve Metaforlar:** Romanın dilinde yer alan semboller ve metaforlar, derin anlamları iletmek için kullanılır. Örneğin; Büyük Birader’in posterini, gözetim ve korkunun sembolüdür. “Her katta, asansörün tam karşısına asılmış olan posterdeki kocaman yüz duvardan ona bakıyordu. Resim öyle yapılmıştı ki, gözler her



davranışınızı izliyordu sanki. Posterin altında, Büyük Birader'in Gözü Üstünüzde yazıyordu” (Orwell, 2021: 11).

**Tekrar Eden İfadeler ve Sloganlar:** Parti'nin tekrar eden sloganları ve ifadeleri, dilin nasıl tekrarlayarak bilinçaltını etkileyebileceğini gösterir. Bu tekrarlar, kontrol ve manipülasyonun bir yansımasıdır. “İki Dakikalık Nefret başlayalı daha otuz saniye olmamıştı ki, salondakilerin yarısından dizginlenmesi olanaksız öfke çığlıkları yükselmeye başladı” (Orwell, 2021: 23). “Kahrolsun Büyük Birader” (Orwell, 2021: 28).

**Duygusal ve Görsel Açıklamalar:** Karakterlerin duygusal ve görsel tepkileri, dil aracılığıyla okuyucunun empati kurmasını sağlar ve duygusal deneyimlerini anlamamıza yardımcı olur. “Tavşanlar tarafından kemirilmiş eski bir çayırdı burası; ortasından bir patika geçiyor, sağda solda köstebek yuvaları göze çarpıyordu. Çayırın karşı tarafındaki kırık dökük çitin içinde kalan karaağaçların dalları hafif rüzgarda sallanıyor, gür yaprakları kadın saçı gibi uçuşuyordu” (Orwell, 2021: 41).

**Dil ve İfade Eksikliği:** Romanın dil kullanımı, dilin ve ifadenin nasıl eksik veya yetersiz bırakılabileceğini yansıtır. Winston ve Julia arasındaki ilişkide ifade edilmemiş duygular ve anlayış eksikliği, dilin sınırlarını gösterir.

**Toplumsal Normlar ve Tabular:** Dil, toplumsal normları ve tabuları yansıtmak için kullanılır. Parti'nin cinsellik ve duygusal bağlar üzerindeki baskısı, dil yoluyla ifade edilir.

**Görsel ve İşitsel Detaylar:** Romanın dil kullanımı, görsel ve işitsel detaylarla okuyucunun zihinsel bir resim oluşturmasını sağlar. Bu detaylar, atmosferi güçlendirir. “Dışarının soğuğu, kapalı pencereden bakıldığında bile belli oluyordu. Aşağıda sokakta rüzgâr, tozlara ve yırtık kağıt parçalarına burgaç gibi döndürüyordu; güneşin parlaklığına ve göğün koyu mavisine karşın dört bir yana asılmış posterler dışında her şey renksiz gibiydi” (Orwell, 2021: 12).

**Dilin Gücü ve Yıkıcılığı:** Dilin gücü ve yıkıcılığı, roman boyunca vurgulanır. Yenisöylem nasıl gerçeği çarpıttığını ve ifadenin nasıl kontrol edildiğini gösterir. “Her katta, asansörün tam karşısına asılmış olan posterdeki kocaman yüz duvardan ona bakıyordu. Resim öyle yapılmıştı ki gözler her davranışınızı izliyordu sanki. Posterin altında, Büyük Birader'in Gözü Üstünde yazıyordu (Orwell, 2021: 11).

Betimlemeler ve Atmosfer: Romanın betimlemeleri, okuyucuları distopik dünyaya çeker. Örneğin; Parti'nin merkezî binasının soğuk ve duygusuzluğunu, Winston'ın yaşadığı apartmandaki kokular ve kasvetli atmosferi detaylı bir şekilde tasvir eder. “Dondurucu rüzgardan korunmak için çenesini göğsüne gömmüş olan Winston Smith, bir toz burgacının da kendisi ile birlikte içeri dalmasını önleyecek kadar hızlı olmasa da, Zafer Konutları'nın cam kapılarından çabucak içeri süzülür. Binanın girişi, kaynatılmış lahana ve eskimiş keçe kokuyordu” (Orwell, 2021: 11).

İroni ve Mizah: Orwell, ironi ve mizahı kullanarak distopik dünyanın çelişkilerini ve mantıksızlığını vurgular. Parti'nin baskısı altındaki insanların nasıl sağlıklı olarak tanımlandığını eleştirel bir yaklaşımla ele alır. “ Geçmiş denetim altında tutan, geleceği de denetim altında tutar; şimdiyi denetim altında tutan, geçmişi de denetim altında tutar. Üstelik geçmiş, doğası gereği değiştirilebilir olmasına karşın, hiçbir zaman değiştirilmemişti. Şimdi gerçek olan, sonsuza dek gerçektir. Çok basitti. Tek gereken, kendi belleğimize karşın karşı sonu gelmeyen zaferler kazanmanızdır. “Gerçeklik Denetimi” diyorlardı buna: Yenisöylem’de ise ‘Çiftdüşün’” (Orwell, 2021: 45).

Sembolizm ve Metaforlar: Romanın semboller ve metaforlar kullanımı, derin anlamları iletmek için kullanılır. Örneğin; Büyük Birader'in posterini, gözetim ve korkunun sembolüdür. “Aşağıda, sokakta rüzgâr, tozları ve yırtık kâğıt parçalarını burgaç gibi döndürüyordu; güneşin parlaklığına ve göğün koyu mavisine karşın, dört bir yana asılmış posterler dışında her şey renksiz gibiydi. Nereye baksanız, siyah bıyıklı surat karşınızdıydı. Biri de hemen karşığı evin ön cephesindeydi. Büyük Birader'in Gözü Üstünde yazan posterdeki kapkara gözler Winston'ın gözlerine dikilmişti” (Orwell, 2021: 12).

Monologlar ve İçsel Çatışma: Ana karakter Winston'ın iç monologları, okuyucunun onun içsel çatışmalarını anlamasına yardımcı olur. Bu monologlar, insan zihninin karmaşıklığını ve baskı altında nasıl değiştiğini gösterir.

Gerilim ve Hızlı Dönüşler: Orwell, gerilimi artırmak ve okuyucunun ilgisini sürdürmek için kullanır. Hızlı dönüşler ve ani olaylar, okuyucunun dikkatini çeker ve

romanın temposunu arttırır. ”Tele-ekranda kadın, ‘Smith!’ diye bağırdı şirret bir sesle. ‘6079 Smith W’ Evet, sen! Biraz daha eğilir misin, lütfen! Bence daha iyisini yapabilirsin. Kendini vermiyorsun ki. Az daha eğil, lütfen! Tamam, böyle daha iyi, yoldaş. Şimdi rahat! herkes beni izlesin. Winston birden tepeden tırnağa tere basmıştı. Ama yüzünden bir şey anlaşılıyordu. Korkunu asla gösterme! Öfkeni asla belli etme! Gözlerindeki ufacık bir kıpırtı seni ele verebilir” (Orwell, 2021: 47).

**Duygusal ve Görsel Tepkiler:** Karakterlerin duygusal ve görsel tepkileri, okuyucunun empati kurmasını sağlar. Örneğin; Winston’ın işkence altındayken duyduğu acı ve korku, okuyucuyu hikâyenin içine çeker. “... Ve bir an için , zihni yerine gelinceye kadar, gerçekten de beş parmak gördü. Tastamam beş parmak gördüğü. Sonra her şey yeniden normale döndü, eski korku, nefret ve şaşkınlık dolu dizgin geri geldi. Ama bir an – ne kadar olduğunu bilmiyordu, belki otuz saniye – kuşkuyla yer bırakamayacak kadar açık bir biçimde görmüştü; O’Brien’in her yeni uyarısı beyindeki boşluğun bir bölümünü doldurmuş ve mutlak gerçek olup çıkıştı; öyle ki, gerekirse iki kere iki beş edebildiği gibi üç de edebilirdi. O’Brien daha elini indirmeden her şey silinip gitmişti; gerçi yeniden göremiyordu, ama anımsayabiliyordu, tıpkı bir insanın çok eskiden, bambaşka biriyken yaşadığı bir olayı olanca canlılığıyla anımsaması gibi. ‘Gördün mü’ dedi O’Brien ‘pekala olabiliyormuş işte’” (Orwell, 2021: 279).

**Tarihsel ve Toplumsal Referanslar:** Romanın içinde, tarihler, ülke isimleri ve toplumla ilgili referanslar bulunur. Bu referanslar, okuyucunun distopik dünyayla kendi gerçekliği arasında bağ kurmasına yardımcı olur. “ Anlaşılan, o zamanlar her şey farklıydı. Ülkelerin adları ve haritadaki biçimleri bile farklıydı. Örneğin, o günlerde Havaşeridi Bir’e Havaşeridi Bir denmiyordu; İngiltere ya da Britanya deniyordu, ama Londra’ya o zaman da Londra dendiğinden neredeyse emindi” (Orwell, 2021: 42).

**Dilin Kısaltmaları ve Teknik Terimler:** Yenisöylem içindeki kısaltmalar ve teknik terimler, dilin nasıl sıkıştırıldığını ve karmaşıklığın nasıl azaltıldığını gösterir. Örneğin, thinkpol terimi, Düşünce Polisi anlamına gelir.

**Karakterlerin Konuşma Tarzları:** Karakterlerin farklı toplumsal sınıflarına ve durumlarına göre konuşma tarzları değişir: “Gövdesinin iriliğine karşın, hareketlerinde

gözle görülür bir zarafet vardı. Elini cebine sokuşunda ya da sigara içişinde hemen göze çarpıyordu” (Orwell, 2021: 191).

**Kıyaslamalar ve Benzetmeler:** Orwell, kıyaslamalar ve benzetmeler kullanarak okuyucunun soyut kavramları somutlaştırmasını sağlar. Bu durum, okuyucuların romanın içselleştirmesine olanak tanır: “Cinayetten, intihardan, zührevi hsatalıktan, kesilen kollar ve bacaklardan, değiştirilen yüzlerden belli belirsiz bir küçümsemeye söz ediyordu. Sesinde “Bütün bunlar şimdilik kaçınılmaz” diyen bir şey vardı sanki, “Bunları hiç çekinmeden yapmak zorundayız” (Orwell, 2021: 191).

**Tekrar Edilen İfadeler:** Bazı ifadelerin tekrar edilmesi, romanın temalarını ve vurgularını güçlendirir. Parti'nin tekrarlayan sloganları veya Winston'ın sürekli gerçeği arayışı gibi örnekler bunlara dâhildir. “Savaş Barıştır Özgürlük Köleliktir Cahillik Güçtür” (Orwell, 2021: 115).

**Rüyalar ve Gerçeklik:** Romanın dil kullanımı, karakterlerin rüya ile gerçeklik arasındaki sınırlarını ortadan kaldırır. Bu durum, okuyucunun distopik dünyanın iç yüzünü daha iyi anlamasını sağlar.

**Anlatıcı Tarzı ve Tutum:** Romanın anlatmaya dönük ifade tarzı, sık sık Winston'ın içsel düşüncelerine yakınlaşır. Bu sayede okuyucu, karakterin deneyimlerini daha yoğun şekilde hisseder.

**Aforizmalar ve Özlü Sözler:** Roman içerisinde yer alan aforizmalar ve özlü sözler, derin düşünceleri ve felsefi kavramları özetler: “Gerçeklik varsa, o da gerçek olmayan şeylerin ardından hala koşuyordur veya aslında hiçbir şey yasadışı değildi, çünkü artık yasa diye bir şey yoktu” (Orwell, 2021: 16).

**Ses Efektleri ve Ahlaki Kavramlar:** Romandaki içindeki ses efektleri; atmosferi ve olayları pekiştirir. Parti'nin sloganlarının tekrarlanması veya işkence sahnelerindeki çığlıklar, okuyucunun ahlaki kavramlar üzerinde düşünmesini tetikler.

**Bilinç Akışı ve Düşünce Yapısı:** Winston'ın içsel düşüncelerini takip eden bilinç akışı tekniği, onun karmaşık düşünce yapısını ve içsel çatışmalarını okuyucuya aktarır.

İfade Edilmemiş Duygular: Karakterlerin ifade edemediği duygular, dilin sınırlarını ve devlet baskısının etkilerini gösterir. Winston ve Julia'nın arasındaki duygusal bağ, bazen ifade edilemez hale gelir.

Gözlem ve Detaylar: Romanın dil kullanımı, detaylara ve gözlem yeteneğine önem verir. Karakterlerin çevresi ve olayları nasıl gözlemlediği, okuyucunun distopik dünyayı anlamasını sağlar.

İfade Edilmemiş Düşünceler: Dilin gücü, bazen ifade edilmemiş düşüncelerin etkisini yansıtır. Winston'ın düşündüklerini açıkça ifade edememesi, toplumsal baskının etkisini gösterir.

Gerçek ve Yalan Arasındaki Çizgi: Roman, dilin gerçeği nasıl değiştirebileceğini ve yalanın nasıl inandırıcı hale getirileceğini gösterir. Parti'nin propaganda mekanizmaları, gerçeği çarpıtarak nasıl kontrol sağladığını gözler önüne serer.

Korku ve Tehdit: Dil kullanımı, korkunun ve tehdidin nasıl iletişim aracı olarak kullanılabileceğini vurgular. Parti'nin tehditleri ve Winston'ın korkuları, okuyucunun gerilimini artırır.

Toplumsal Normlar ve Kurallar: Dilin toplumsal normlar ve kurallar üzerindeki etkisi, karakterlerin nasıl davrandığını ve toplumun nasıl şekillendiğini yansıtır.

Zihin Oyunları ve Zorlama: Romanın dil kullanımı, okuyucuyu zihin oyunlarına ve düşünsel zorlamalara sokar. Winston'ın, Parti kontrolünü aşmaya çabası, okuyucunun kendi düşünsel sınırlarını sorgulamasına neden olur.

Ses Efektleri ve Anlatım: Romanın içinde kullanılan ses efektleri, anlatıma zenginlik katar. Örneğin; Parti'nin propaganda yayınlarında kullandığı gürültü ve tekdüze ton, toplumu etkileme biçiminine dair bir ipucudur.

Kelimelerin Duygusal Etkisi: Dilin duygusal etkisi, karakterlerin duygusal tepkilerini ve okuyucunun duygusal bağını güçlendirir. Winston'ın aşkı, korkusu ve umudu, okuyucunun duygusal bir deneyim yaşamasını sağlar.

Karşıt Fikirler ve Tartışmalar: Romandaki karakterler arasındaki karşıt fikirler ve tartışmalar, dilin farklı bakış açılarını ifade etme biçimini yansıtır. Winston ve O'Brien arasındaki tartışmalar, farklı düşüncelerin çatışmasını gösterir.

İfade Edilmemiş Korkular ve İstekler: Karakterlerin dil yoluyla ifade edemediği korkular ve istekler, Parti'nin baskısının ve kontrolünün etkisini yansıtır. Winston'ın iç monologları, bu ifade edilmemiş duyguları aktarır.

Toplumsal Normlara Uyum ve Direniş: Roman içindeki karakterlerin, toplumsal normlara nasıl uyum sağladığı veya direniş gösterdiği, dilin toplumsal baskıya nasıl tepki verdiğini yansıtır.

Yaratılan Terimler ve Kavramlar: Roman içinde yer alan yaratılmış terimler ve kavramlar, dilin nasıl manipüle edildiğini ve yeni anlamların nasıl oluşturulduğunu gösterir. "Çift düşün" terimi gibi örnekler bunlara dahildir.

İletişim Engelleri ve Yalnızlık: Romanın dil kullanımı, iletişim engellerini ve karakterlerin yalnızlığını vurgular. Dilin eksik veya yanıltıcı olabilme kabiliyeti, kaotik iletişim modeline zemin hazırlar.

Kelimelerin Dönüştürülmesi ve Yeni Anlamların Oluşturulması: Yenisöylem'in tasarımı, kelimelerin nasıl dönüştürüldüğünü ve yeni anlamların nasıl oluşturulduğunu gösterir.

Aidiyet ve Kimlik İfadesi: Karakterlerin dil kullanımı; aidiyet duygusu ve kimlik ifadesi üzerinde de etkilidir. Parti'nin kendine özgü dili ve sembolleri, bireylerin aidiyet duygusu üzerinde etki sahibidir.

Sonsuz Savaş ve Manipülasyon: Romanın içinde yer alan "Sonsuz Savaş" kavramı ve manipülasyonunun dil üzerindeki etkisi, kitleleri kontrol etme biçimini yansıtır.

Karakter İsimleri ve İfade Biçimleri: Karakterlerin isimleri ve kullanılan ifade biçimleri, karakterlerin kişiliklerini ve toplumsal rollerini yansıtır. Parti üyelerinin soğuk ve resmi ifade biçimleri, karakterlerin kimliklerini şekillendirir.

Tuhaf ve Yabancı Terimler: Romanın içinde kullanılan Çaykahane veya Düşünce Polisi gibi tuhaf ve yabancı terimler, distopik dünyanın farklı bir dil ve kültürle şekillenebilme kabiliyetini gösterir.

**Toplumsal Baskı ve Dilin Rolü:** Dilin kullanımı, toplumsal baskının nasıl güçlendiğini ve insanların nasıl kontrol edildiğini gösterir. Karakterlerin kendi düşüncelerini ifade edememesi, dilin baskı aracı olarak kullanılmasını simgeler.

**Gerçekliğin Algılanması ve Değiştirilmesi:** Dilin gücü, gerçekliğin algılanma biçimini ve değiştirilebildiğini gösterir. Parti'nin gerçekliği şekillendirme yöntemi, dilin etkisini yansıtır.

**Soğuk ve Resmi Dil:** Orwell'ın üslubu, romanın distopik atmosferini yansıtarak genellikle soğuk ve resmi bir tonda işlenir. Parti'nin kontrolü ve baskısı, bu resmi dil kullanımıyla daha da vurgulanır.

**Açıklık ve Basitlik:** Roman genellikle açık ve basit bir dil üslubu kullanır. Cümleler karmaşık olmamakla birlikte, bu basitlik altında derin düşünceler ve karmaşıklıklar gizlenir.

**Manipülasyon ve Çarpıtma:** Üslup, karakterlerin ve toplumun düşüncelerinin manipüle edilme şeklini ve gerçeğin nasıl çarpıtıldığını gösterir. Bilincin kontrol altına alınması, sloganlar ve propagandalar aracılığıyla ifade edilir.

**İroni ve Mizah:** Orwell, ironiyi ve mizahı kullanarak distopik dünyanın mantıksızlığını ve çelişkilerini vurgular. Bu, romanın temalarını ve mesajlarını derinlemesine işler.

**Tekrar Eden Unsurlar:** Romanın üslubunda tekrar eden ifadeler ve sloganlar, distopik dünyanın tekdüze ve baskıcı atmosferini yansıtır. Bu tekrarlar, kontrol ve manipülasyonun bir sembolüdür.

**Duygusal Etki ve Empati:** Orwell'ın üslubu, duygusal etki yaratmayı ve okuyucunun karakterlere empati kurmasını sağlamayı amaçlar. Karakterlerin zorlu deneyimleri ve içsel çatışmaları ifade edilir.

**Gerilim ve Heyecan:** Üslup, gerilim ve heyecanı artırmak için kullanılır. Karakterlerin tehlikeli durumları, takip edilmeleri ve kaçışları gibi bölümlerde gerilim hissi yaratır.

**Doğa ve Çevre Betimlemeleri:** Üslup, doğa ve çevre betimlemelerini kullanarak atmosferi güçlendirir. Parti'nin kontrolündeki dünya ile kaçış ve özgürlük arasındaki zıtlığı gösterir.

**Kısa ve Etkili Cümleler:** Orwell'ın üslubu, kısa ve etkili cümlelerle karakterize edilir. Bu cümleler, okuyucuların metni daha detaylı incelemelerine ve daha iyi anlamalarına yardımcı olur.

**Empati ve Duygu Aktarımı:** Üslup, karakterlerin duygusal deneyimlerini ve iç dünyalarını anlamaya yardımcı olur. Bu sayede okuyucuların karakterlere bağlanmasını ve empati kurmasını sağlar.

**Zamanın Akışı ve Geçiş:** Romanın üslubu, zamanın akışını ve geçişini yansıtmak için kullanılır. Geçmişle şimdiki zaman arasındaki bağlantılar, dil aracılığıyla ifade edilir.

**Gözlem ve Betimleme:** Üslup; karakterlerin, çevrenin gözlemlenmesi ve detaylı bir şekilde betimlenmesi yoluyla dramatik atmosfere özgün bir ifade katar. Bu detaylı tasvirler, okuyucunun romanın dünyasına daha fazla çekilmesini sağlar.

## **D. George Orwell'in Üslubu**

### **1. Tema ve Mesajlar**

*1984*, totaliter bir rejimin insanların özgürlüklerini sınırlamasını ve bireyin devlet gücü karşısındaki zayıflığını ele alır. Propaganda, kontrol, sansür, tarih değiştirme gibi konuları ele alarak güç ve manipülasyonun insan doğasına etkilerini gösterir. Romanda, bireylerin kontrolüne ve takibine örnek olarak şu ifade gösterilebilir: "Winston sırtını tele-ekrana verdi. Gerçi çok iyi bildiği gibi bir sırt bile bir şeyleri ele verebilirdi" (Orwell, 2021: 13).

### **2. Dil ve Anlatım**

Orwell'in sade ve etkili dil kullanımı, romanın atmosferini ve duygusal etkisini artırır. Dil, okuyucunun distopik dünyayı daha iyi anlamasına yardımcı olur. Distopik dünya, dilin kullanımıyla okuyucuya aktarılır. Özellikle "Büyük Birader'in Gözü" terimi, evrensel bir tehdit sembolüne dönüşür. Romandaki dil ve anlatıma örnek olarak gösterilebilir: "Nereye baksanız, siyah bıyıklı surat karşınızdaydı. Biri de hemen karşığı evin ön cephesindeydi. Büyük Biraderin Gözü Üstünde yazan posterdeki kara gözler Winston'ın gözlerine dikilmişti." (Orwell, 2021: 12).



### **3. Semboller ve Metaforlar**

Romanın içinde yer alan semboller ve metaforlar, derin anlamlar taşır. Örneğin; Büyük Birader, sadece fiziksel bir varlık değil, aynı zamanda devletin gücünü ve denetimini simgeler. Aynı şekilde İki Dakika Nefret, toplumun kontrol edilmiş duygusal tepkilerini gösteren bir araçtır. Romandan örnek göstermek gerekir ise: “İki Dakikalık Nefret başlayalı daha otuz saniye olmamıştı ki, salondakilerin yarısından dizginlenmesi olanaksız öfke çığıkları yükselmeye başladı. Ekrandaki gamsız koyunsu surat ve arkasındaki Avrasya ordusunun ürkütücü gücü dayanılır gibi değildi” (Orwell, 2021: 23).

### **4. Atmosfer ve Ortam**

1984 soğuk, kasvetli ve boğucu bir atmosfer yaratır. Bu atmosfer, totaliter rejimin insanların hayatına nasıl müdahale ettiğini ve onları nasıl baskı altına aldığını vurgular. Romanın başında bu soğuk atmosfer okuyucuyu içine alır: “Dondurucu rüzgârdan korunmak için çenesini göğsüne gömmüş olan Winston Smith, bir toz burgacının da kendisiyle birlikte içeri dalmasını önleyecek kadar hızlı olmasa da, Zafer Konutları'nın cam kapılarından çabucak içeri süzüldü. Binanın girişi, kaynatılmış lahanalar ve eskimiş keçe kokuyordu” (Orwell, 2021: 11).

## **E. Romandaki Distopik Ve Grotesk Unsurlar**

### **1. Distopya Nedir?**

Distopya, dys ve topos kelimelerinin birleşmesinden oluşan bir kelimedir. Dys kelimesi, Yunanca 'da kötü veya bozuk anlamını, topos kelimesi yer veya mekân anlamını taşımaktadır. Bu nedenle distopya kelimesi kötü veya bozuk bir yer anlamına gelmektedir. Bu kavram birçok distopik roman, film ve diğer eserlerde kullanılmaktadır. Distopik eserlerde genellikle toplumda, yönetimde bozulma veya çöküş yaşanmaktadır. Bu durum, bireylerin özgürlüklerinin kısıtlandığı, baskı altında oldukları veya karanlık bir gelecekle karşı karşıya kaldıkları bir ortam yaratır. Distopya kavramı, modern çağda özellikle 20. yüzyılın başlarından itibaren popüler hale gelmiştir ve bu tür eserlerde genellikle toplumsal, politik veya çevresel sorunlar ele alınmaktadır. Distopya, genellikle toplumun felaketle sonuçlanan geleceğini anlatan, karanlık, baskıcı ve totaliter bir dünyayı tasvir eden edebi veya sinematik

anlatım yöntemi olmaktadır. Distopyalar, çoğunlukla insanların yaşam kalitesinin düşük olduğu, yoksulluk, açlık, savaş, hastalık ve çevresel bozulmanın yaygın olduğu, ayrıca bireylerin veya grupların doğal haklarının yok sayıldığı, toplumsal huzurun kaybolduğu bir dünya tasviridir. Böyle bir dünyada, otoriteler genellikle bireyleri tahakküm altına alır, kişisel özgürlükleri sınırlar ve eleştiriye karşı hoşgörölü değildir. Teknoloji ve bilim, toplumu kontrol altına alabilmek için araç olarak kullanılabilir. “Distopik toplumlarda genellikle elit sınıf tüm yönetim kabiliyetini elinde bulundururken, toplumun geniş bir tabakası yoksuldur, sömürü ve işkence gibi uygulamalara maruz kalır. Distopik öyküler, insanların genellikle totaliter bir erk tarafından sıkı bir denetim altında tutulduğu ve zorla yönlendirildiği bir gelecekte geçmektedir. (Kavas, 2019: 50-52).

## **2. Distopya'nın Tarihsel Gelişimi**

İnsan toplulukları en ilkel dönemlerden itibaren kendilerini yönetecek, kendilerine liderlik edecek ve bilinmezlik karşısında yol gösterecek büyük bir güce veya insana ihtiyaç duymuştur. Bunun en büyük örnekleri Antik Çağ uygarlıklarında, ardından Mısır, Asya ve Avrupa uygarlıklarında görülmektedir. Bu medeniyetlerin yönetim anlayışı elbette günümüzdeki yönetim anlayışlarından farklıdır. Öncelikle sivil yönetim anlayışından uzak ve metafizik güçlere adanmış, hatta çoğu kez Tanrı-Kral anlayışı ekseninde şekillenmiş bir yönetimden söz etmek mümkün olmaktadır.

Avcı-toplayıcı toplum yapısından tarım toplumuna geçişle birlikte başlayan feodal yapı, yönetim anlayışının niteliklerinde değişikliğe sebep olmuştur. Orta Çağ'ın ilerleyen dönemlerinde medeniyetler/devletler merkezi bir yönetim anlayışının etrafında toplanmaya başlamıştır ve günümüzdeki gibi demokrasi kavramından söz etmek mümkün olmamaktadır. Bunun nedeni ise o dönemlerde erk; kral, ailesi ve yakınları etrafında yükselmektedir. Bu durum da toplum için totaliter bir anlayışı beraberinde getirmektedir. Ayrıca Orta Çağ döneminde ruhban sınıfının yönetimdeki payı; Batı uygarlığında Vatikan etrafında, Doğu medeniyetlerinde ise halifelik veya şeyhülislam öncülüğünde mesafe kat etmiştir.

Distopya terimi, tarihte ilk defa 1868'de İngiliz filozof John Stuart Mill tarafından ortaya atılmıştır. Mill, alt meclis mensuplarını şu şekilde alaya almıştır: “Onlara ütopyacı demek fazla bir iltifat olacaktır; onlara daha çok dis-topyacı ya da

koko-topıacı demek gerekir. Genelde ütopıacı denilen Őey, gerçekteŐmesi için fazla iyi olan Őeydir; ama onların hoŐlanır göründükleri Őey gerçekteŐmesi için fazla kötüdür” (Kumar, 2006: 172). Dünya üzerinde distopya edebiyatının ilk örnekleri 1930'ların baŐlarında ortaya çıkmıŐtır.

20. yüzyılın kritik dönemlerinden Birinci Dünya SavaŐı ve BolŐevik Devrimi'nin, dünya üzerinde yarattığı çalkantılar, bazı kesimlerde hayal kırıklığına neden olurken bazılarında ise umutları yeŐertmiŐtir. SavaŐın ardından gelen hayal kırıklığı ve umutsuzluk, distopyaların ortaya çıkmasına neden olmuŐtur. Kumar, 1900'lü yıllarda ütopıya yerine distopyanın popölerleŐmesini; dünya üzerinde hakim olan ekonomik, sosyal ve siyasal problemlerle iliŐkilendirmiş ve distopyayı bu buhranın bir neticesi olarak deęerlendirmiŐtir.

### **3. 1984 Romanının Distopik Öęeleri**

George Orwell'in 1984 romanı, distopya türünün önemli bir örneęidir. Totaliter Bir Rejim: 1984 romanında, Okyanusya adlı totaliter bir devletin hüküm sürdüğü bir distopik dünya tasviri yapılmaktadır. Devlet, tüm yönleriyle bireylerin düşüncelerini ve davranıŐlarını kontrol etmeye çalıŐmaktadır. Büyük Birader adlı lider figürü, mutlak güce sahiptir ve vatandaşların hayatlarını denetlemektedir.

Sürekli Gözetim ve İzleme: Romanın en ünlü öęelerinden biri Büyük Birader seni izliyor sloganıdır. Okyanusya'da her yerde gizli kameralar ve tele-ekran adlı cihazlar bulunmaktadır. Bireyler sürekli olarak gözetlenir ve düşünce suçlarına karşı takip edilmektedir. Böylece, bireylerin düşünce ve davranıŐlarının kontrol altında tutulması hedeflenmektedir.

Gerçeklięin Deforme Olması: Okyanusya'da, gerçeklięi kontrol etmek ve yeniden Őekillendirmek için propaganda araçları kullanılmaktadır. Gerçeklik, yönetimin çıkarları doęrultusunda sürekli olarak deęiŐtirilmekte ve geçmişin hatırlanmasını engellemek için çaba gösterilmektedir. Bu, insanların kendi hafızalarını sorgulamalarına ve gerçekte çarpıtılmış bir Őekilde kabul etmelerine neden olmaktadır.

Dilin Manipölasyonu: Roman, Yeni Dil adı verilen bir dil yaratılarak dilin manipölasyonunu ele almaktadır. Yönetim, Çiftdüşünme adı verilen bir kavramı benimseyerek, insanları belirli düşünceleri düşünmeye veya ifade etmeye

zorlamaktadır. Dil, insanların düşünce biçimlerini etkileyerek gerçeği çarpıtmaktadır ve yönetimi güçlendirmektedir. Distopik bir dünyada, Çift düşünme kavramı oldukça önemlidir. Parti, bireylerin gerçekliği sorgulamasını önlemek için Çift düşünme yeteneğini yok etmeye çalışmaktadır. İnsanlar, bir yandan Parti'nin propaganda ve ideolojisiyle uyumlu düşünmeye zorlanırken, diğer yandan gerçeklerin çarpıtılması, tarihin değiştirilmesi ve tutarsızlıkların normalleştirilmesi gibi girişimleri kabul etmeye zorlanmaktadır.

**Bireysel Özgürlüğün Kısıtlanması:** *1984* romanında bireysel özgürlükler yoğun bir denetime maruz kalır. Bireylerin düşünceleri ve davranışları, yönetimin ideolojisine uygun olarak yönlendirilmeye çalışılır. Bireyler, kendi özgür iradelerini kullanma yetilerini yitirmeye başlar ve yönetimin emirlerine kayıtsız şartsız itaat etmek zorunda kalırlar.

**Büyük Birader:** Romanın en belirgin distopik taşıyıcılarından biri, totaliter yükün sembolü olan Büyük Birader'dir. Büyük Birader, her yerde televizyon ekranları aracılığı ile halkı sürekli gözetleyen ve kontrol eden bir figürdür. Tüm insanları yöneten ve yönetenleri denetleyen bu figür; sürekli gözetim hâlini, bireylerin özel hayatlarına yönelik bir müdahale aracı olarak kullanır.

**Tele-ekranlar ve Ses cihazları:** *1984*'te, insanların yaşadığı her yerde tele-ekranlar ve ses cihazları bulunmaktadır. Bu cihazlar, yönetimin vatandaşlarını sürekli olarak gözetlemesine ve dinlemesine olanak tanımaktadır. İnsanlar, her an izlediklerini ve dinlediklerini bilmektedir.

**Yoksulluk ve Sıkı Kontrol:** Romanın geçtiği distopik dünyada, insanlar yoksulluk içinde yaşamaktadır. Yiyecek, giyecek ve diğer temel ihtiyaçlara kontrol altında sınırlı erişimleri vardır. Devlet, insanları kontrol altında tutmak için bu yöntemleri kullanmaktadır.

**Toplumun Sınıflandırılması:** *1984* adlı romanda üç ana sınıf bulunur: İç Parti, Dış Parti ve Proleterler. İç Parti, devletin en üst düzeyindeki elit grubu temsil ederken, Dış Parti orta düzeydeki görevlileri ifade etmektedir. Proleterler ise en alt düzeydeki işçi sınıfını temsil etmektedir. Bu sınıflar arasında büyük bir uçurum ve ayırım vardır ve devlet bu ayrımı korumaktadır.

Propaganda: *1984* romanında propaganda, distopik bir dünyanın vazgeçilmez bir ögesidir. Yönetim, gerçekleri çarpıtarak, yanlış bilgiler vererek ve sürekli tekrarlarla insanların düşüncelerini manipüle etmektedir. İnsanlar, sürekli olarak Parti'nin ideolojisine inanmaya ve desteklemeye yönlendirilmektedir.

Toplumsal Kontrol: Roman, toplumun her yönüyle yönetim tarafından kontrol edildiği bir dünyayı tasvir etmektedir. İnsanlar, düşünce suçlarının cezalandırıldığı, duygusal bağların engellendiği ve özgürlüklerin kısıtlandığı bir ortamda yaşamaktadırlar. Toplum; korku, sansür ve baskı aracılığıyla kontrol altında tutulmaktadır.

Tarih Değiştirme: *1984* romanında Parti, tarihi sürekli olarak değiştirerek geçmişin kaynaklarını manipüle etmektedir. Gerçekleri değiştirerek, insanların hafızasını etkilemektedir ve toplumun ortak bir geçmişi olmadığı için kontrolü elinde tutmaktadır.

İşkence ve Zihinsel Baskı: Bireylerin kendilerini ifade etme yeteneklerini ve düşünce özgürlüklerini ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Roman; özgürlüklere, bireysel haklara ve totaliter rejimlerin tehlikelerine yönelik derin bir inceleme yapmaktadır. Ayrıca romanda toplumun duygusal olarak kontrol altında tutulması, kitlesel manipülasyon, cinsel özgürlüklerin kısıtlanması, sansür ve sansürün etkisi, zihinsel ve fiziksel işkence gibi distopik öğeler de bulunmaktadır. Roman, bu distopik öğeleri kullanarak toplumsal kontrolün tehlikelerini vurgulamakta ve bireylerin özgür düşünceye, gerçekliğin sorgulanmasına ve otoriteye karşı direnişine odaklanmaktadır.

Okyanusya'da vatandaşlar, Parti'nin ideolojik kontrolü altında düşünmek zorundadır. Özgür düşüncenin cezalandırıldığı bir ortamda, insanlar kendi düşüncelerini ifade etmek veya gerçeği sorgulamak yerine, kabul edilen düşünceleri tekrarlamaya zorlanmaktadır. Aşkın ve duygusal bağların bastırılması da önemli bir faktör olarak ortaya çıkmaktadır. Yönetim, insanların birbirleriyle yakın bağlar kurmasını ve derin duygusal ilişkiler geliştirmesini engellemek için çeşitli önlemler almaktadır. Aşk ve cinsellik, Parti'nin kontrolü altında sadece üreme amacıyla kullanılan mekanik bir eylem haline getirilmektedir. Romanın devamında, ana karakter Winston Smith'in yönetime karşı başkaldırısı ve hakikati bulma çabası öne çıkmaktadır.

#### **4. Grotesk Kavramı Nedir?**

Grotesk hem sanatsal hem de edebi bir terimdir. Görsel sanat, edebiyat, mimari dahil birçok disiplinde kullanılmıştır. Grotesk tek bir alan üzerinden değil birçok alanda kendini göstermektedir. Tek bir anlamı yoktur ve hatta tek bir alan için de geçerli değildir. Farklı dönemlerde kullanılmıştır ve her dönemde farklı anlamlarla kendini yansıtmıştır.

#### **5. Grotesk Kavramının Tarihçesi**

Grotesk edebiyat, tiyatro, mimarlık ve sanatın belli dallarında kendine yer bulmuştur. İtalyanca bir kelime olan Grottesca (Grotesque'nin kökeni) mağara, dehliz demektir. Fransızca, Grotesque ise fantastik, ürpertici ve çok çirkin anlamına gelmektedir. Eski Yunanca'da Krypte (Crypta'nın kökeni), gizli saklı olarak ifade edilmektedir. Grotesk ilk örneklerini Roma süsleme sanatında göstermiştir. İtalyancada kökeni mağara kelimesinden türetilmiştir. Tarihsel olarak 1500'lü yılların başlarında İtalya'nın Roma şehrinde yapılan kazılarda meydana çıkan duvar süslemelerini ifade etmek için kullanılmıştır. Bu fantastik mağara resimleri genellikle insan ve hayvan bedenlerinin karışımlarını içermektedir. 1600 yıllarında Fransız edebiyatında ortaya çıkmıştır. Bu çalışmaların çoğu vücut bölümlerine uygulandığında terimin fiziksel bedenle olan bağlantısı anlaşılmıştır. Grotesk kavramı 1800'lü yıllarda İngiltere ve Almanya'da hiciv ve karikatür için kullanılmıştır. Bunun sebebi ise Aydınlanmanın (Akıl Çağının) etkisidir. "20. yüzyılda ise Alman Ekspresyonizmi, Sürrealizm, Absürt Tiyatro, Grotesk Tiyatrosu ile ilgili akımlar komik ve korkunç olandan etkilenmişlerdir ve böylece edebi Grotesk ile bağlantı kazanmışlardır" (Tüzün, 2010: 14).

George Orwell'in *1984* romanında grotesk öğeler, distopik dünyanın tasviriyle birlikte karanlık, rahatsız edici ve çarpık unsurları ifade etmektedir.

#### **6. 1984 Romanının Grotesk Öğeleri**

Fiziksel Acı: Romanda, yönetimin insanları kontrol etmek için kullandığı en önemli araçlardan biri işkencedir. İlerleyen bölümlerinde ana karakter Winston Smith, Parti tarafından fiziksel ve zihinsel olarak işkenceye maruz kalmaktadır. Bu işkence sahneleri, insan vücudunun çeşitli şekillerde dezenformasyona uğramasını ve acı

çekmesini içermektedir. İşkence yöntemleri, insanları korkutarak ve zihinlerini kontrol ederek onları yönetimin istediği şekilde düşünmeye zorlamak amacıyla kullanılmaktadır. İşkence sahneleri, okuyucunun rahatsız edici bir şekilde grotesk atmosferi hissetmesini sağlamaktadır.

**Yönetimin Kontrol Mekanizması:** Yönetim, totaliter rejimi bireylerin düşüncelerini kontrol etmek ve manipüle etmek amacıyla kullanılmaktadır. Bu kontrol mekanizmaları, grotesk bir şekilde insanların özgürlüklerini sınırlar ve bireyleri adeta robotlaştırır.

**Propaganda ve İdeolojik Manipülasyon:** Okyanusya'da propaganda ve ideolojik manipülasyon, insanların düşüncelerini deforme etmekte ve gerçeklik algılarını bozmaktadır. Medya unsurları vasıtasıyla gerçeklik çarpıtılarak, insanların yanlış bilgilendirilmesi sağlanmaktadır.

**Toplumsal Kontrol:** Okyanusya'da toplumun tamamen kontrol altında olduğu ve insanların birbirlerini sürekli olarak izlediği bir atmosfer vardır. Bu, insanların güvensizlik ve paranoya içinde yaşamasına yol açmakta ve toplumsal ilişkileri bozmaktadır. İnsanların birbirlerine karşı duydukları şüphe ve korku, grotesk bir atmosfer yaratmaktadır.

**İnsanî Olmayan Koşullar:** Romanın bazı bölümlerinde insanların zorlu, insani olmayan koşullarda ve çarpık şekilde yaşadığı ifade edilmektedir. Yetersiz beslenme, yoksulluk, kısıtlı kaynaklar ve hijyen eksikliği gibi unsurlar grotesk bir şekilde betimlenmektedir. Bu koşullar insanların insanlık onurunu ve yaşam kalitesini düşürmektedir. Bu da grotesk bir atmosfer oluşturmaktadır.

**Yapay Dil:** Romanın baş karakteri Winston, Yenisöylem adı verilen yapay bir dilin kullanıldığı dünyada yaşamaktadır. Bu dil, insanların düşünce ve ifade özgürlüklerini kısıtlamak için tasarlanmıştır. Kelimelerin anlamları daraltılmış, kavramlar yok edilmiş ve dilin kullanımı sınırlandırılmıştır. Bu yapay dil, insanların düşüncelerini ve ifade özgürlüklerini sınırlayan bir araç olarak kullanılmakta ve grotesk bir özellik olarak öne çıkmaktadır.

**Çıplaklık:** Romanın bir diğer grotesk öğesi, insanların mahremiyetlerinin yok edilmesidir. Winston, kendisi ve sevgilisi Julia'nın mahremiyetlerinin ortadan

kaldırılması için çıplak bırakılmaktadır. İrade özgürlüğüne yönelik aşırı denetim, insani erdemlerin deforme edilme tehlikesini de beraberinde getirmiştir.

**Toplumsal Bölünme:** Rejim, insanlar arasında bir ayırım yaratmaktadır. Bu ayırım, insanları düşmanlaştırmakta ve birbirlerine karşı kışkırtmaktadır.

**Soyut Bir Lider:** Rejimin lideri Büyük Birader, insanların düşüncelerini kontrol etmek için bir araç olarak kullanılmaktadır. İnsanlar yöneticiyi hiçbir zaman gerçekte görmezler, sadece propaganda afişlerinde ve televizyonlarda resimlerini görürler.

**Düşüncelerin Denetimi:** Rejim, insanların düşüncelerini ve davranışlarını kontrol etmek için her türlü teknolojiyi kullanmaktadır. Özellikle, teleskoptan oluşan bir ağ sayesinde insanların her hareketi izlenebilmektedir.

**İfade Özgürlüğü:** Romanın ana teması, ifade özgürlüğünün tamamen baskıldığı bir toplumu betimlemektedir. İnsanlar düşüncelerini ifade etmekte özgür değillerdir ve düşünce suçları işlemekten korkarlar. Bu durum, grotesk ve karanlık bir atmosfer yaratmaktadır. Rejim, insanların fikirlerini özgürce ifade etmelerine izin vermemektedir. Medya unsurları kontrol edilmektedir ve her şey, sadece rejimin propaganda ve ideolojisi doğrultusunda yayınlanmaktadır.

**Sembolik İfadeler:** 1984 romanında, sembolik ifadeler grotesk bir şekilde kullanılmaktadır. Örneğin, Büyük Birader'in afişleri ve posterleri, totaliter rejimin gücünü simgelemektedir ve insanlara sürekli gözetim altında olduğu hatırlatılmaktadır.

**Adalet Anlayışı:** Roman, yönetim tarafından kontrol edilen hukuk ve adalet sisteminin insan haklarına aykırı olduğunu göstermektedir. Hukuk, Parti yönetiminin isteklerine uygun olarak şekillendirilmektedir ve âdil bir yaklaşım yerine keyfi uygulamalar yapmaktadır. İnsan hakları ile bağdaşmayan uygulamaların bir çelişki ve tutarsızlık olarak öne çıkışı grotesk anlatıyı besleyen taraflardır.

**İdeolojik Yönlendirme:** Yönetim, insanları sürekli olarak yönlendirir, dikte eder ve korku unsurunu bir yönetim anlayışı olarak benimser. İnsanların itaat etmeyi tercih etmelerindeki temel gerekçe, yönetim tarafından fiziksel acıya maruz bırakılma riskidir. İtaat eden ve edilen arasındaki bu radikal sınır, grotesk biçemin temelini oluşturur.



Tarihin Yeniden Yazılması: Roman, Parti tarafından tarihin yeniden yazılmasını ve geçmişin manipüle edilmesini grotesk bir şekilde ele almaktadır.

Sorgulama ve İtirafklar: Romanın ilerleyen bölümlerindeki sorgulama sahnelerinde insanlık dışı uygulamalar kullanılmaktadır. İnsanlar fiziksel ve zihinsel olarak işkence gördükten sonra, yönetimin taleplerini kabul etmeye yönelik itiraflarda bulunmaktadırlar.

Gözetim ve İzleme Teknolojisi: Romanda, Parti tarafından kullanılan ileri teknoloji gözetim ve izleme sistemleri grotesk bir şekilde tasvir edilmektedir. Tele-ekranlar ve gizli kameralar, insanların her an izlendiği ve özel hayatlarına müdahale edildiği bir ortam yaratmaktadır. Bu teknolojik gözetim ve izleme unsurları, birey mahremiyetinin tamamen yok edildiği bir distopyayı meydana getirmektedir.

Korku ve İntikam Kültürü: Roman, korku ve intikam kültürünün hâkim olduğu bir dünyayı tasvir etmektedir. Parti, insanları korku ve terörle kontrol altında tutmaktadır. Bu kültür, okuyucunun içinde bir tedirginlik ve rahatsızlık hissi uyandırmaktadır.

Zihinsel Manipülasyon: *1984* romanında yönetim, insanların düşüncelerini kontrol etmek ve ifade özgürlüğünü bastırmak için zihinsel manipülasyon teknikleri kullanmaktadır. Çift düşünme kavramı, insanların çelişkili fikirleri aynı anda kabul etmelerini sağlamaya yönelik bir grotesk unsurdur. Aynı zamanda, Parti tarafından belirlenen doğruların dışına çıkmak ifade suçu olarak kabul edilmektedir.

İdeolojik Sadakatin Boyutu: *1984* romanında, Parti ideolojisine olan saplantı ve bağlılık grotesk bir şekilde tasvir edilmektedir. Parti üyeleri, ideolojik inançlarını fanatik bir şekilde savunmaktadır ve Parti liderine körü körüne itaat etmektedirler. Bu saplantılı bağlılık, insanların bağımsız düşünme yeteneklerini yitirmesine ve irrasyonel davranışlarda bulunmalarına yol açmaktadır.

İnsan İlişkilerindeki Deformasyon: *1984* romanında, insan ilişkilerinin bozulduğu ve duygusal bağların zayıfladığı bir dünya betimlenmektedir. Yönetimin toplumsal kontrol yöntemleri ve yarattığı korku ortamı, insanların birbirlerine güven duymaktan çekinmelerine ve duygusal bağları koparmalarına neden olmaktadır.

**İçsel Çelişkiler:** Roman, Parti ideolojisinin çelişkilerini ve tutarsızlıklarını vurgulamaktadır. Parti, çelişkili politikaları ve sahte gerçeklikleri grotesk bir şekilde sunarken okuyucunun sistemdeki irrasyonel tarafları fark etmesine yol açmaktadır.

**İnsanların Zihninin Deforme Edilmesi:** Winston Smith gibi karakterler işkenceye maruz kalır, beyin yıkama yöntemleriyle zihinsel olarak manipüle edilmektedir ve kimliklerini, düşüncelerini ve duygularını kaybetmektedir. Bu deforme edici süreçler okuyucuda rahatsızlık uyandırmaktadır.

**Cinsellik ve İnsan İlişkilerinin Bastırılması:** Roman, cinselliğin bastırıldığı ve insan ilişkilerinin deforme olduğu bir dünyayı anlatmaktadır. İnsanların duygusal bağları yok edilmektedir ve cinsel arzuları kontrol altına alınmaktadır. Bu yozlaşmış ilişkiler, okuyucuda rahatsızlık hissi uyandırmaktadır.

**Yönetimin Ritüelleri:** Parti, ideolojik kontrolünü pekiştirmek için grotesk ritüeller düzenlemektedir. Örneğin, Haftalık İtiraf törenleri sırasında insanlar açıkça suçlarını ilan etmek zorunda bırakılmakta ve birbirlerini aşağılamak için teşvik edilmektedirler.

**Toplumun Yozlaşması:** Roman, toplumun değerlerinin, ahlaki normlarının ve insanlık duygusunun tamamen yozlaştığı bir dünyayı tasvir etmektedir. İnsanlar birbirlerine ihanet etmektedirler. Bu yozlaşmışlık, okuyucuda üzüntü uyandırmaktadır.

**Gerçeklik Algısı:** Romanda yönetim, yeni bir gerçeklik algısı yaratabilmek için tarihi bilgileri manipüle etmekte, toplumsal hafızayı dönüştürmektedir.

Tüm bu grotesk öğeler, romanın atmosferini oluşturmakta ve okuyucuya distopik dünyanın karamsar havasını tasvir etmektedir. *1984* romanı kullandığı grotesk öğeler ve tasvir ettiği distopik evren ile özgürlüklerinden arınmış bireylerin bunalımını okuyucuya sanatsal bir ifadeyle aktarmaya çalışır.

## V. PAVEL KOHOUT'UN 1984: *BİR KÂBUS* ADLI TİYATRO OYUNUN İNCELENMESİ

### A. Bir Uyarılma Örneği Olarak Oyunun Dramatik Niteliği

Romandaki temel çatışma ve gerilim, oyunun ana karakteri Winston Smith'in içsel çatışmaları, çelişkileri, yaşadığı derin yalnızlık ve totaliter bir rejimin karşısındaki tavrı üzerinden kurulmuştur. Winston ve yönetim arasındaki çatışma; karşıtlıklar arasındaki direnç, ahlaki uyumsuzluk, bireysel ve kolektif mücadele vurgusu romanda dramatik bir yolla anlatılmıştır. İfade özgürlüğü ile sansür, gerçeklik ile dezenformasyon gibi karşıtlıklar, oyundaki dramatik yapıyı desteklemiştir. Oyunda kullanılan atmosfer, baskıcı bir toplumun klostrufobik ve karanlık dünyasını yaratmak için toplumun kontrol edilmesi, sürekli izlenme hissi izleyiciye gerilim dolu bir ortam sunar. *1984: Bir Kâbus* oyunu sadece bir distopya olarak değil, aynı zamanda sembolik ve alegorik bir yapıya sahiptir. Başkalarının düşüncelerini kontrol etme arzusu, gerçeklik ve hatıraların manipülasyonu gibi temalar derin anlamlar taşır. Bu sembolizm ve alegorik yapı, seyircinin farklı katmanlarda düşünmesine ve eserin derinliğini anlamasına olanak tanır. Winston Smith'in içsel mücadeleleri, sahnede genellikle monologlar veya iç sesle ifade edilerek seyirciye aktarılırken içsel çatışmalar, karakterin duygusal durumunu ve totaliter rejime karşı direnişini vurgular.

Oyunun en önemli unsuru olan Büyük Birader figürü, devletin simgesi olarak mitolojik bir boyuta ulaşır ve bu oyuna derinlik katan dramatik bir unsur olarak karşımıza çıkar. Devletin diktatoryal kontrolü, karakterler üzerinde psikolojik bir etki yaratır. Korku, paranoya ve sürekli bir tehdit altında yaşama duygusu bir gerilim yaratır ve seyirciyi duygusal olarak esere bağlanmasını sağlar.

## B. Distopik Ve Grotesk Unsurlar Bağlamında Oyunun Analizi

1984: *Bir Kâbus* adlı bu uyarlama oyun, Kohout'un sanatsal bakış açısı ve tiyatro anlayışı ile şekillenmiştir. Oyununun grotesk unsurları şu şekillerde sıralanabilir:

Karikatürize Edilmiş Karakterler: Grotesk, abartılı, çoğu zaman karikatürize edilmiş karakterlerle ilişkilidir. 1984: *Bir Kâbus* adlı oyunda ana karakterleri Winston Smith ve Büyük Birader gibi karakterlerin sahneye uyarlanması sırasında grotesk unsurlar kullanılırken, karakterlerin davranışları ve fiziksel özellikleri abartılarak vurgulanır: “Özellikle yüzündeki olağanüstü nefret ifadesiyle koyu saçlı bir kız göze çarpmaktadır” (Kohout, 1983: 1).

Distopik Mekân ve Atmosfer: Toplumun baskıcı ve totaliter yapısı, tuhaf ve tekinsiz bir atmosferle sahneye yansıtılırken, mekân tasarımı ve dekor, izleyicilere distopik bir kâbusa benzer bir dünya sunar: “Büyük Birader’in dev posterini tüm sahneyi kaplamaktadır. Gözleri herkesin üstündedir. Varlığının etkisi hafif bir maddeden yapılmış olan posterin bir bayrak gibi dalgalandırılmasıyla güçlendirilir” (Kohout, 1983: 1).

Gerçeküstü Öğeler: Grotesk, gerçeküstü öğelerle sıkça ilişkilendirirken, Kohout'un uyarlamasında, olaylar, karakterler veya diyaloglar gerçeküstü bir boyut kazanır. Bu, seyirciyi düşündürürken aynı zamanda onları rahatsız eder.

Fiziksel Deformiteler ve Maskeler: Grotesk unsurlar genellikle fiziksel deformitelerle veya maskelerle ilişkilendirilir. Oyunun karakterlerinin dış görünüşleri, grotesk bir etki yaratmak için abartılı veya bozulmuş bir şekilde tasarlanabilir.

Çürümüş Dil ve İfade: Distopik toplumların dil ifadesi, grotesk bir şekilde bozulmuş veya çürümüş bir hale getirebilir.

“Ses 1: ... Zehirli yılan Emanuel Goldstein

Topluluk: (bağırırılar)

Ses2: Rezil sıçan Emanuel Goldestein!”

(Kohout, 1983: 2).

İnsanların düşünce ve ifade özgürlüğünün kısıtlandığı bu dünyada, dilin de çarpıtılması, grotesk bir etki yaratabilir.

Toplumun İzleme ve Kontrol Mekanizmalarının Deforme Edilmesi: 1984: *Bir Kâbus* oyunundaki izleme ve kontrol mekanizmaları, grotesk bir şekilde sahnelenir. Örneğin, Büyük Birader'in simgesel temsili veya Gözetleme Teleskopları gibi izleme araçları, abartılı bir şekilde ve korkutucu bir atmosfer içinde canlandırılır: “Siyah tulum giymiştir. O'Brien o da bir tele-ekranın karşısında suratında büyük korkutucu mimiklerle nefret sloganları söylemektedir” (Kohout, 1983: 2).

“Ses1: Baş düşmanlarımız korkarak Avrasyalıların sefil kölesi Emmanuel Goldstein

Topluluk: (Bağırırılar)

Ses1: Cesur Okyanusya askerlerinin katili Emmenuel Goldstein

Topluluk: (Kulakları tırmalayan bir sesle çığlıklar atarlar)

Ses1: Analarımızın, karılarımızın, çocuklarımızın celladı, Emmanuel Goldestein”

(Kohout, 1983: 2).

Zihinsel ve Duygusal Çatışmaların Fiziksel Yansımaları: Distopik dünyadaki zihinsel ve duygusal çatışmalar, karakterlerin fiziksel olarak bozuk veya deforme edilmiş bir hale gelmesiyle gösterilir. Bu, içsel mücadelelerin somut bir ifadesi olarak kullanılır.

Korku ve Tehlike Unsurları: Grotesk, sıkça korku ve tehdit unsurlarıyla birleştirilir. Totaliter rejimin yarattığı korku atmosferi, sahnede grotesk detaylar ve korkunç görüntülerle vurgulanır.

“Bağırıtılar: Eller yukarı! Sen bir hainsin! Sen bir düşünce suçlusun! Seni yok edeceğiz! Seni tuz madenine götüreceğiz orada gebereceksin. (Kohout, 1983: 8).

Işık, bitkin, hafif kambur görünümlü bir kadın elektrik düğmesinin başındadır. Dış Parti üyelerinin aile bireylerinin giydiği gri tulumlardan vardır üstünde. Küçük casusların yeşil tulumları içindeki iki çocuğunu kontrol etmek istemektedir. Çocuklar Smith'in üzerine hücum etmiş sesleriyle onu korkutmuşlardır” (Kohout, 1983: 8).

Toplumsal Ritüellerin Çarpıtılması: Distopik toplumun sahip olduğu toplumsal ritüeller veya gelenekler, grotesk bir şekilde deforme edilir. Bu, toplumsal normların ve değerlerin nasıl çarpıtıldığını vurgulamak için kullanılır.

İnsanlığın Kaybının Somutlaştırılması: Totaliter rejimin yarattığı insanlık kaybı ve duygusal soğuma, grotesk bir şekilde sahnede somutlaştırılabilir. Bu, seyircinin bu kayıpları derinden hissetmesini sağlayabilir.

Zihinsel Baskı ve İçsel Çalkantıların Görsel Temsili: Karakterlerin zihinsel baskı altında nasıl deforme olduğu görsel olarak sahnede ifade edilebilir. Bu, izleyiciye distopik dünyanın içsel etkilerini daha yakından deneyimleme fırsatı sunabilir.

## **1. Oyun Analizi**

### ***a. Genel Bir Panorama***

20 Temmuz 1928'de Prag'da doğan Pavel Kohout, 1946'da Çekoslovakya Komünist Partisi'ne katıldıktan sonra, 1969 yılında Parti'den ihraç edilmiştir. 1977'de, daha sonra Çekoslovak Cumhuriyeti Başkanı olan Vaclav Havel ile orijinal taslağını hazırladığı Şart 77 olarak bilinen sivil hareketin belgesini yayımlamıştır. Tüzük girişimine katılımı, kendisinin ve eşi Jelena Mašínová'nın 1977 yılında Prag'daki apartman dairesinden zorla tahliye edilmesine, 1979'da kendi isteği dışında Avusturya'ya sınır dışı edilmesine ve Çek vatandaşlığından mahrum bırakılmasına neden olmuştur. Bir yıl sonra kendisine Avusturya vatandaşlığı, 1990 yılında Çek pasaportu geri verilmiştir. Bugün kendisi, Avrupa Birliği'ne üye iki ülkenin vatandaşıdır (czechlit.com, 2023).

### ***b. Yazar ve Oyunlarına İlişkin Bilgiler***

Pavel Kohout, kırkın üzerinde oyunun yazarı olarak ün kazanmıştır. Kendi eserlerinin yanı sıra Franz Kafka, Karel Čapek, Jaroslava Hašek ve Jules Verne'in eserlerini de dramatize etmiştir. Marie zápasí s anděly (Mary Fights With The Angels, 1981) adlı oyunu, muhalif Vlasta Chramostová'nın hayatını konu edinmektedir. Ecce Constantia 1988, Konstanz'da Jan Hus'un yargılanması hakkındadır. Tek perdelik Atest (The Certificate, 1979) adlı eserde, Václav Havel'in alter egosu Ferdinand Vaněk, köpeği için bir yetiştirici sertifikası almak istemiş, ancak Komünist Parti üyesi olmadığı için alamamıştır. August 1967, adlı oyun başarıyla sahnelenmiş ve bir

palyaçonun Lipizzaner'ler hakkında gördüğü bir rüyayı konu edinmektedir. Pavel Kohout'un oyunları, Viyana, Hamburg ve Brüksel gibi büyük Avrupa sahnelerinde on yıllardır sergilenmektedir. Kohout, ilk kısa hikâyelerini yazdıktan sonra, Katyně (Katyn, samizdat Petlice baskısı, 1978, resmi olarak 1990, Československý spisovatel) adlı romanını yazmıştır. Lizínka, infazcılar için bir akademide -İcra Bilimleri Merkezi Koleji'nde- okumaktadır. Absürd bir dille yazılan bu öykü, totaliter sistemin sınırsız gücünü ve devlet aygıtının acımasız uygulamalarını anlatmaktadır. Aynı zamanda insanların absürd koşullara nasıl uyum sağlayabileceğini de konu edinir.

Alegorik roman Nápady svaté Kláry (Aziz Klara'nın Fikirleri, samizdat, 1982), bir genç kızın fal yeteneklerine sahip olduğu konusunu işlemekte ve ardından ana eseri olan Kde je Zakopán Pes (Köpek Nereye Gömüldü), resmi olarak Atlantis tarafından 1990'da yayınlanmıştır. Memoárromán isimli otobiyografik eseri, Kohout'un bir gizli polis tarafından zehirlenen köpeğine atıfta bulunur. Bütün anlatı, insanların korkaklığı nedeniyle dinlemeyi bıraktığı ana karakteriyle sürekli bir konuşmayı taklit edecek şekilde tasarlanmıştır. Roman genel olarak detaylı, gerçek ve açık ancak Prag Baharı ideallerinin mağlubiyetini takip eden kültürel cephe üzerindeki ahlaki başarısızlığın tek taraflı ve öznel bir yansımasıdır (czechlit.com, 2023).

### ***c. Pavel Kohout Anlatım Biçimi***

Pavel Kohout'un oyunlarında kullanılan anlatım biçimi genellikle derinlikli, duygusal ve politik temalara odaklanır. Kohout'un eserleri, genellikle tarihî olaylar, toplumsal sorunlar ve bireysel deneyimler etrafında geçmektedir ve yarattığı karakterler aracılığıyla toplumun çeşitli yönlerine dokunmaktadır. Kohout'un oyunları genellikle güçlü bir atmosfer yaratma eğilimindedir, bu da izleyiciye veya okuyucuya karakterlerin duygusal durumlarını daha yakından hissettirir. Aynı zamanda, eserlerinde ironi ve mizah unsurlarını da kullanan Kohout, dramatik olaylara alaycı bir tavırla da yaklaşmaktadır. İkinci Dünya Savaşı sonrası gelişen komünizm ve toplumsal değişim, Kohout'un da oyunlarında sıklıkla işlediği temalardan bazılarıdır. Eserlerinde, genellikle tarihî olayların etkilerini ve insanların bu olaylarla başa çıkma çabalarını ele almaktadır. İzleyicileri ve okuyucuları zaman zaman provokatif ve etkileyici bir şekilde düşünmeye teşvik eden Kohout'un oyunları; kişisel özgürlük, toplumsal adalet ve insan hakları gibi evrensel temaları da işlemektedir. Bu temalar, genellikle karakterler aracılığıyla derinlemesine incelenir, böylece izleyiciler ve

okuyucular, eserlerin ötesinde geniş bir düşünsel dünya ile karşılaşılır: “Bir oyun öyle yazılmalı ki, insanlar gelsinler gitsinler, yemek yesinler, havadan sudan konuşsunlar, kâğıt oynasınlar. Yaşam nasılsa öyle olmalıdır. Karmaşık ama aynı zamanda basit...

Fakat bütün bu olaylar sırasında da mutlulukları yaratılmakta ya da hayatları paramparça olmaktadır” (Nutku, 2001: 216).

Kohout'un eserlerinde, bireysel yaşamın siyasi olaylardan nasıl etkilendiği ve bu etkileşimin insan psikolojisi üzerindeki etkileri sık sık vurgulanır. Kohout'un dil kullanımını genellikle özenli ve güçlüdür. Eserlerindeki atmosfer genellikle duygusal yoğunluk ve gerilim içerir.

#### ***d. 1984 Oyununun Analizi***

Oyunun Künyesi

Oyunun adı: *1984: Bir Kâbus*

Yazan: George Orwell

Çeviren: Mehmet N. Karaca

Yazım Tarihi: 1947-1948

Oyunun Türü: Drama

#### **C. Oyunun Özeti**

*1984* Londra'sında, Büyük Birader'in Emmanuel Goldstein'e yönelik başlattığı nefret kampanyasıyla başlayan birinci perde, stilize edilmiş blok apartmanlarında geçer. Sokaklarda Büyük Birader'in dev posterleri dalgalanırken, apartmanlardaki dar odalarda mavi tulumlu dış Parti üyeleri, gri tulumlu aile üyeleri ve genç çocuklar, Okyanusya'nın ulusal marşını söyleyen bir topluluğu temsil eder. Winston, marşa eşlik etmeyi reddederken, Julia nefret dolu bir ifadeyle topluluğa katılır. Winston'un kulaklarını kapatma eylemi üçüncü kez tekrarlandığında, Ses3 tarafından uyarılır ve yüksek sesle eşlik etmesi istenir. Oyunda her karakterin gerçek adını gizlemek için numaralar kullanılır. Winston (No: 60079), Okyanusya'nın ulusal marşı bittikten sonra Ses3 tarafından yapılan jimnastik uyarısıyla karşılaşır. Ses4, çocukların uyku saatinin



geldiğini ve masal okumanın yasak olduğunu anons eder. Batı Londra'da yapılan bir duyuruda, Batı Avrasya Roket bombasının su deposunu imha etmesi nedeniyle kova kullanılmaması emredilir. Winston, tele-ekranın arkasına geçip günlük tutmaya çalışır, ancak Anti-Sex Gençlik Birliği'nin uyarısı gelir. Geleceğini göremeyen Winston, O'Brien'in sözlerini hatırlar ve Ses4'ün rüya görmenin yasak olduğunu ve Büyük Birader'in gözetiminde olduklarını söylediğini duyar. Winston, çıplak uyunurken kapısı çalınır. Yeşil tulumlu iki kişi, düşünce suçuyla suçlanan Winston'ı döver ve tuz madenine göndereceklerini söyler. Ardından, Bayan Parsons'ın çocuklarının şaka yaptığı ortaya çıkar. Bayan Parsons, Winston'dan çocuklarını affetmelerini ister. Winston'dan lavabosunu tamir etmesini rica eder. Ses5'ten gelen anons, Güney Hindistan'daki zaferi ve çikolata miktarındaki düşüşü duyurur.

Winston, eski mobilyalı iş yerinde çalışırken, Kompüter Sesi'nden gelen anonslarla karşılaşır. Düzeltmeler yaparken sinirlenen Winston, sigara içer ve eğitim kanalını izlerken düşüncelere dalar. Düşünce polisinin okuyamayacağı günlüğüne bir şeyler yazmayı hayal eder. Winston, iş yeri kantininde Julia ve Syme ile karşılaşır. Yemek alıp oturdukları sırada Tom Parsons gelir ve yardım ister. Nefret Haftası ve zafer haberleri duyulur. O'Brien törene katılır. Marşın ardından bomba alarmı çalar, Winston sığındığı binadan dışarı çıkar ve bomba düşer. Yaşlı bir adamla tanışır. Antika dükkânına gitmek üzere yaşlı adamın rehberliğinde yola koyulur. Dükkân sahibi DR Charrington ile tanışır ve dükkânı beğenir. Winston, dükkânı kiralamak istemesi üzerine DR Charrington ona teklif sunar. Ancak Winston suç olduğunu düşünerek reddeder. Çamaşırçı Kadın'ın Okyanusya Marş'ını söylemesiyle dikkatleri çeker. Ölüm Meleği'nin izlediğini fark eden Winston, hemen uzaklaşır. Julia ve Winston, harabe sokaklarda gizlice buluşurlar ve buluşma noktalarını belirlerler. Zafer Meydanı'nda esirlerin infazını izlerler ve gizlice konuşarak birbirlerine sevgilerini ifade ederler. Ormanda buluştuktan sonra Julia, savaşın olmadığını ve infaz edilenlerin düşünce suçluları olduğunu açıklar. İki de birbirlerine aşık olduklarını itiraf eder ve birlikte olurlar. Daha sonra, Dr Charrington'ın dükkânında bir araya gelirler ve org sesi eşliğinde yaşadıkları deneyimlerin etkisiyle Winston bayılır. Polisler tarafından alınıp O'Brien'in yanına götürülür. O'Brien, Winston'a Yenisöylem ekibine katılma teklifi yapar ve geçici bir kart verir. Winston sevinçle O'Brien'in davetini bekler. Julia ve Winston, O'Brien'in evine gelir ve tele-ekranların açık olduğunu fark eder. O'Brien,

tele-ekranları kapatır, rahat olmalarını ve her konuda konuşabilmelerini söyler. Şarap ikram eder ve Emmanuel Goldstein'in şerefine kadeh tokuşturulur. O'Brien, Winston ve Julia'dan radikal eylemlere hazır olup olmadıklarını sorar, onlar da "evet" der. O'Brien, kardeşliğe kabul edildiklerini söyler ve kendilerine verilen tabletleri alıp yolcu eder. Ardından tele-ekranı açar ve görüşmelerinin son olduğunu belirtir.

Winston, Dr. Charrington'un evine gelir ve Julia ile buluşurlar. Ancak Düşünce Polisleri ansızın içeri girer, Julia'ya şiddet uygularlar. Dr. Charrington, aslında bir ajan olduğunu ortaya çıkarır. Winston bir hapisane hücrelerine konur. Hayat kadını ve eski komşusu Tom Parsons ile karşılaşır. Parsons, kızının ihbarı sonucu tutuklanmıştır. Düşünce Polisleri, Parsons'ı 101 numaralı hücreye götürür. Winston, bir ışık altında O'Brien'ı görür. O'Brien, Julia'nın ihanet ettiğini, onun ailesini yok ettiğini iddia eder ve Winston'u işkenceye maruz bırakmak için 101 numaralı odaya gönderir.

Winston, O'Brien ve Uşak Martin tarafından işkenceye maruz bırakılır. O'Brien'in maskesi düşer, aslında Emmanuel Goldstein olduğunu itiraf eder. Farelerle yapılan işkence sırasında Winston, sevgilisi Julia'yı ihanet etmeye zorlar. Sahne değişir, Winston, Büyük Birader'in posterinin asılı olduğu bir ortamda kendini bulur. O'Brien'in yerine Büyük Birader görünür ve Winston'un teslimiyetini simgeler. Winston, Büyük Birader'e boyun eğer, ağlar ve onu babası gibi kabul eder.

Winston, bir sinemada bulur kendisini. Çevresindeki insanlar günümüz kıyafetleriyle, normal bir sinema atmosferinde görünür. Gösterinin başlamasından önce yer gösterici kadınla kısa bir diyalog geçer. Winston, 1984'ün gerçek görüntülerini içeren filmi izlerken, Beethoven'ın 9. Senfonisi eşlik eder. Film ve müzik sona erince, Winston salonu terk eder, gösteriyi tamamlar.

Oyunun Bölümleri: Oyun iki perdeden oluşmaktadır. Birinci perde sekiz, ikinci perde beş olmak üzere toplamda on üç sahne bulunmaktadır.

## **1. Zaman ve Mekân Kullanımı**

Oyun 1984 yılında, Londra'da geçmektedir. Toplam on bir farklı mekânın kullanıldığı oyun; tragedyalardaki üç birlik kuralına uymamaktadır. Mevsim belirtilmemiş, sadece olaylar gündüz ve gece olarak ayrılmıştır.

## 2. Olay ve Durum Dizisi

Oyun; 1984 Londra'sında, apartmanların arasında gerçekleşen Nefret Haftası kutlamalarıyla başlar. Sahnede, Büyük Birader'in dev posterini görülürken, topluluk nefret sloganları atar.

Dış ses Winston Smith'in yaşadığı dünyayı anlatır. Bu dünya, totaliter rejimin hüküm sürdüğü, düşünce suçlarının cezalandırıldığı ve bireylerin sürekli tele-eşranlarla gözetlendiği bir yerdir.

Parti'nin kontrolünden rahatsızlık duyan ve kendi özgür düşüncelerini korumaya çalışan ana karakter Winston Smith, Parti'nin propagandasına karşı içsel bir isyan taşır.

Winston, gizli bir günlük tutarak yasak düşüncelerini kaydetmeye başlar. Bu günlük, kendi özgürlüğüne dair bir sığınak ve ifade alanıdır.

Julia adında bir kadınla tanışan Winston, kendisinin de Parti'ye karşı içsel bir isyan taşıdığını keşfeder ve aralarında tutkulu bir aşk başlar.

Winston ve Julia, Parti'ye karşı gelmek adına gizli buluşmalar yaparlar. Bu aşk ve aralarındaki Büyük Birader'e olan ortak nefret, Parti'ye karşı bir isyan eylemi olarak değerlendirilir.

Winston ve Julia, Parti tarafından ele geçirilir ve Gizli Polis tarafından izlenirler. Parti'ye karşı başkaldırılarını sürdürmeye çalışırken, kendilerini tehlikeli bir durumun içinde bulurlar.

Winston ve Julia işkence altında tutulurlar. Winston, işkence sonucu düşünsel olarak kırılır ve Parti'ye karşı gelmeye son verir. Suçunu itiraf eder ve Parti'ye bağlılıklarını bildirir.

Winston, Parti propagandasına inanarak ve Büyük Birader'e sadakat göstererek tamamen dönüşür ve tüm isyan duygularını kaybeder.

## 3. Atmosfer ve Tartım

### ***a. Perdenin Atmosferi***

Soğuk ve sıkıntı, baskıcı, toplumsal kontrol, gözetim ve izleme, yoksulluk ve kıtlık, karamsarlık ve umutsuzluk.

### ***b. Perdenin Atmosfer***

İçsel teslimiyet, kırılma, baskın Parti gücü, gerçeklik ve algı değişimi, totaliter kontrolün zaferi, insanlığın onur kaybı.

## **4. Aksiyon Planı**

Winston, baskıcı rejime içsel bir isyanla karşı çıkarak düşünce suçları işlemeye başlar. Önceden belirlenmiş olan lider figür Büyük Birader'in gerçekliği konusundaki şüpheleri artar. Winston bir gün, başka bir isyankâr olan Julia ile tanışır. Aralarında başlayan tutkulu aşk, Parti'ye karşı bir isyan eylemi olarak algılanır. Gizlice buluşup Parti'ye karşı gelmeye devam ederler. Ancak Parti, Winston ve Julia'nın isyanını tespit eder. İkisi de Gizli Polis tarafından yakalanır. Ayrı hücrelerde işkence altında itirafta bulunuyorlar. Winston, işkence altındayken Julia'yı suçlar. İşkenceden sonra parti hakkındaki olumsuz düşüncelerinden vazgeçer.

## **5. Kişileştirme ve Karakter Analizi**

Orwell, karakterlerini psikolojik, duygusal ve zihinsel açılarından derinlemesine ele alır. *1984* romanında da ana karakter Winston Smith ve diğer karakterlerin kişisel çelişkilerini, korkularını ve arzularını inceleyerek onları daha gerçekçi ve inandırıcı hale getirir.

### **Winston Smith:**

Kişileştirme: Winston, tiyatro oyununda ana karakterdir ve totaliter yönetimin kontrolüne karşı isyan eden bir birey olarak karşımıza çıkar. Yönetimin manipülasyonlarına ve gerçeği kontrol etme çabalarına karşı kişisel deneyimi, özgürlük arayışının bir temsilidir.

Dönüşüm: İşkence sonrasında, Winston tam anlamıyla Parti'ye boyun eğer. Onun içinde kalan son direnç ve umutlar kırılır. Aşk ve insan bağlarına olan inancı yok olur. Kendi düşüncelerini, hissettiklerini ve gerçekliği reddeder.

Karakterin Özellikleri: Ana karakterdir. Parti'nin baskıcı rejimine karşı içsel bir isyan yaşayan düşünce suçlusdur. Gizli tutkulara ve düşüncelere sahiptir. Kendini ifade etmeye ve gerçekleri aramaya çalışırken iç çatışmalar yaşamaktadır. Gizli bir isyan hareketinin üyesi olmaya çalışır.

### **Julia:**

Kişileştirme: Julia, Winston'ın âşık olduğu ve birlikte Parti'ye karşı isyan ettiği karakterdir. Gençlik ve isyanın simgesidir. Onun aracılığıyla cinsel ve duygusal bağlar, devletin kontrolüne karşı direniş biçimi olarak temsil edilir.

Dönüşüm: Julia, işkence sonrasında tam bir boyun eğmeye ve Parti'nin istediği gibi davranmaya başlar. Başlangıçtaki isyankâr ve bağımsız tavırlarını terk eder. Winston gibi, Julia da Parti'nin ideolojik kontrolü altında tam bir bağlılık içinde olduğunu kabul eder.

Karakterin Özellikleri: Winston'ın âşık olduğu kadın karakterdir. İsyankar ve cesur bir kişiliğe sahiptir. Parti'nin baskısı altında yaşamaya karşı koymaya çalışmaktadır. Cinsellik ve kişisel özgürlükleri aramaktadır.

### **Büyük Birader:**

Kişileştirme: Büyük Birader, devletin sembolik lideridir. Ancak oyunda gerçek bir varlık olarak karşımıza çıkmaz. Daha çok bir propaganda aracıdır. Devletin sürekli gözetimini ve kontrolünü temsil eder.

Dönüşüm: Büyük Birader'in gerçek varlığı konusundaki belirsizlik, totaliter devletin gücünü ve manipülasyonunu vurgular. Onun varlığı, devletin bireyleri sürekli olarak gözetleme ve kontrol etme yeteneğini temsil eder.

Karakterin Özellikleri: Parti'nin lideri ve distopik dünyanın sembolüdür. Varlığı belirsiz, kurmaca bir figürdür. Gözetim posterleri ve sloganları aracılığıyla toplumun kontrolünü sağlar.

### **O'Brien:**

Kişileştirme: O'Brien, Winston'ın güvendiği ve isyan planlarına dahil ettiği bir karakterdir ancak daha sonra ihanet ederek Winston'u devlete teslim eder.

**Dönüşüm:** Oyunun sonlarına doğru O'Brien'in gerçek niyetleri ortaya çıkar. Aslında Winston ve Julia'nın içsel düşüncelerini ifade etmelerine yardım ettiği bir tür gizli polistir. O, Parti'nin değerlerine tamamen bağlıdır

**Karakter Özellikleri:** Parti'nin üst düzey üyelerinden birisidir.

### **Syme:**

**Kişileştirme:** Syme, Dil Bakanlığı'nda çalışan bir karakterdir ve Yenisöylem adlı devlet tarafından kontrol edilen dilin yaratıcısıdır. Syme, dilin nasıl kullanıldığını manipüle ederek düşünce özgürlüğünü kısıtlamaya yönelik devlet stratejisinin temsilidir.

**Dönüşüm:** Syme, daha sonra roman içinde ortadan kaybolur.

**Karakterin Özellikleri:** Dil uzmanıdır ve Yenisöylem dilinin geliştirilmesinde yer alır. Dilin çarpıtılması ve ifade özgürlüğünün kısıtlanması konusunda içsel çatışmalar yaşar. Çalışmaları ve kayboluşu, Parti'nin gerçeği çarpıtma yeteneğini yansıtır.

### **Parsons:**

**Kişileştirme:** Parsons, komşu bir karakterdir ve devletin baskısına karşı çıkmaktan ziyade içselleştirmiş bir şekilde sistemi destekler. Ailesinin de içinde bulunduğu toplulukla birlikte Parti'ye hizmet eder.

**Dönüşüm:** Parsons, ailesinin ihbarı sonucunda yakalanır ve Gizli Polis tarafından işkenceye maruz bırakılır. Ancak, Parsons'ın işkence altındaykenki tutumu, trajik bir şekilde Parti'ye olan bağlılığını daha da güçlendirir. Parsons, işkence sırasında Parti'yi ve Büyük Birader'i savunur ve hatta işkenceci olan çocuklarına bile minnettarlığını ifade eder.

### **Goldstein:**

**Kişileştirme:** Emmanuel Goldstein, devlete karşı çıkararak insanları isyana teşvik eden bir karakterdir. Ancak, onun gerçek varlığı belirsizdir.

**Karakter Analizi:** Goldstein, devlete karşı bir simge ve muhalefetin bir figürüdür. Onun varlığı veya yokluğu, devletin düşmanlarını yaratma ve manipüle

etme yeteneğini vurgular. Goldstein, halkın düşmanını temsil eder ve onun varlığı, devletin içsel düşmanlarını yaratma stratejisini yansıtır.

### **Charrington:**

Kişileştirme: Charrington, antikalar dükkanının sahibi olarak tanıtılır ve Winston ile Julia'nın güvendiği bir karakterdir. Ancak daha sonra onları ele verir ve ajan olduğu ortaya çıkar.

Dönüşüm: Charrington, güvenilir gibi görünen bir figür olarak tanınır ancak aslında devletin bir ajanıdır. Bu durum, gerçekliğin ne kadar kaygan bir zemin üzerinde inşa olduğunun bir göstergesidir. Charrington'ın karakteri, insanların birbirlerine olan güvensizliğini ve sürekli şüphe duymalarını temsil eder.

### **Mr. Parsons:**

Kişileştirme: Parsons, ailenin babasıdır ve işçi sınıfından bir üyedir. Başlangıçta Winston ile görünse de devlete karşı hiçbir muhalif tavır göstermez.

Dönüşümü: Sistemin kurbanlarından Parsons, kendi oğlu tarafından ihbar edilir. Kendi korkularının ve sistem içindeki düşmanca havanın etkisiyle ailesine ihanet eden bir karaktere dönüşür. Parsons'ın hikayesi, totaliter rejim altında aile bağlarının nasıl çürütüldüğünü gösterir.

## **6. Önerme / Mesaj / Bireysel Katman**

Özgürlük, oyunun ön plana çıkan ana kavramlarından birisidir. Özgürlüğün kısıtlanması bağlamında sorgulanan bu kavram, oyun boyunca karşımıza çıkmaktadır. Orwell, totalitarizmin tehlikelerine ve bireylerin özgürlüklerini koruma zorunluluğuna dair eleştirilerde bulunur.

İnsana özgü çelişkiler: Winston gibi ana karakterler, kendi içlerinde çelişkiler taşır. İçsel dünyalarındaki bu çelişkiler karakterleri tek boyutlu olmaktan çıkararak onları daha gerçek ve anlaşılır kılar.

- “YAŞLI ADAM- Kimi
- WS- Bana bir şeyler söyleyecek birini...
- YAŞLI ADAM – Ne söyleyebilecek biri?

- WS- Örneğin siz. Evet evet, siz. Ben doğmadan önce yetişkin bir insandınız herhalde. O zamanlar yaşam nasıldı biliyorsunuz kuşkusuz. Biz eski devirler hakkında sadece okuyarak bilgi edinebiliyoruz ama belki de öğrendiklerimizin hiçbiri doğru değil. Örneğin insanların o zaman kapitalistler tarafından ezildikleri, sömürüldükleri söyleniyor. Kötü, şişman, baca gibi şapkaları olan adamlar tarafından. Doğru mu bunlar?
- YAŞLI ADAM- (Winston'nun elini kavrar) Evet, evet dur bakayım... Silindir şapkalar değil mi?" (Kohout, 1983: 24).

Gerçekçi zayıflıklar ve ortam betimlemeleri: Orwell karakterlerini betimlerken onları kusurlarıyla ele almakta ve onların mükemmel olmadıklarını vurgulamaktadır. Kurduğu dünya içerisindeki ortam betimlemeleri de bu nitelikleri taşır:

“Büyük, modern, fakat yine de eski püskü bir görünüme sahip pis ve her şeyden önemlisi hiç çekici olmayan bir iş yeri kantini ortaya çıkar. Pencerelemeyen bir bodrum katıdır. Tavanda çoğu çoktan bozulmuş birkaç vantilatör vardır. İçerisi sıcak ve kokuyormuş gibi bir izlenim uyandırmaktadır. Masalarda yemek yiyenlerin çoğu lokmalarının arasında mendillerle burunlarını kapatmaktadırlar. Servis tezgâhının arkasında üç ünlü slogan yazılı durmaktadır. Savaş barıştır, özgürlük köleliktir, bilgisizlik güçtür. Servis yapanlar beyaz önlüklerinin altına sivil kıyafetler giyen proleterlerdir. Çoğu adi ve ilkel görünümlüdür. Masaların üstünde örtü yoktur. Çoğu kimse tabak, çatal ve bıçağını, bardağını beraberinde getirmektedir. Getirmeyenler eski askeri kaselerden yemek zorundadırlar ve kaselerin içinde önceki yemeklerden kalan artıkları bir çöp bidonuna boşaltmak zorundadırlar” (Kohout, 1983: 14).

Sembolizm ve derinlik: Orwell, karakterlerini genellikle belirgin ifadelerle tasvir eder. Bu karakterlerin kişiliklerini ve dinamiklerini daha iyi anlamamızı sağlar. Orwell, karakter yaratımında bu unsurları kullanarak okuyucuyu karakterlerin iç dünyasına çeker ve onların yaşadığı dünyayı daha yakından anlamalarını sağlar.

- WINSTON SMITH: 40 yaşlarında, zayıf, saçları dökülmüş... Dış Parti üyesidir, mavi tulum giyer.
- JULIA: Koyu saçlı, yüzünde hep nefret ifadesi bulunur. Dış Parti üyesidir. Belinde kırmızı bir kuşağı vardır. Mavi tulum giyer.
- O'BRIAN: İç Parti üyesidir, siyah tulum giyer.



- TOM BARSONS: Şişman, orta boylu, sarı saçlı, dinamik görünümlüdür. Yaşlanmaya yüz tutmuş suratı vardır.
- DR. CHARRINGTON: Düzgün burunlu, beyaz saçlıdır. Kalın gözlük camları kullanır, gür kaşları vardır.
- UŞAK MARTİN: Beyaz tulum giyer.
- SYME: İri gözlü, kısa boyludur. Yüz ifadesi hem üzgün hem de alaycıdır.
- YAŞLI ADAM: Duvarcı. Yaşlı, serseri görünümlüdür.
- BAYAN PARSONS: İki çocuk annesidir. Bitkin görünümlüdür, yeşil tulum giyer.
- JOHN PARSONS (çocuk)
- EVELYN PARSONS (çocuk)
- MUTFAK İŞÇİSİ: İlkel görünümlüdür, beyaz önlük giyer.
- ÇAMAŞIRCI KADIN
- YER GÖSTERİCİ KADIN
- CELLAT
- WİNSTON'NUN ANNESİ
- WİNSTONUN KIZKARDEŞİ
- DÜŞÜNCE POLİSLERİ

SES3 (spor hocası): 41 yaşında, altı çocuk annesi.

Toplumsal Katman: Oyun; güç, sınıf ayrımları ve toplumsal kontrol gibi temel toplumsal dinamikleri ele alan derin bir düşünce sunar. Toplumsal katmanların nasıl işlediğini ve insanların bu katmanlardaki yerlerinin nasıl belirlendiğini vurgulayarak, totaliter rejimin insanları nasıl manipüle edebileceğini anlatır.

Evrensel Katman: Evrensel düzlemde oyun, insan hayatının, doğasının ve toplumsal deneyimin temel yönlerini ele alır. Özgürlük ve direniş, gerçeklik ve algı, insan doğası gibi insanı insan yapan temel özellikleri sorgulamamızı sağlar. İnsanlık tarihindeki güç dinamiklerini, özgürlük mücadelesini, gerçekliğin algılanmasını ve kolektif belleği sorgulayarak evrensel bir mesaj sunar.

### **a. Çatışma Unsuru: İnsan / Totaliter Rejim**

Varoluş mücadelesini gerçekleştirmek isteyen insan, totaliter rejim karşısında yıkıma uğrar.

### **b. Anlatım Araçları (Sembol, Motif, Leit-Motif)**

2+2=5: Parti'nin gerçekliği nasıl değiştirebildiğini temsil eden bir semboldür. Gerçekliği kontrol etme gücünü ve insanların zihinlerini nasıl yönlendirebildiğini vurgular.

Sıçan: Sıçan, Winston'ın korkularını ve Parti tarafından kullanılan psikolojik baskının sembolüdür. Parti, Winston'ı sıçanlarla korkutarak onun zayıf noktasını yakalar.

“Uşak Martin beyaz tulumlar içinde gözüktür. Elinde etrafı demir çubuklarla kaplı iki tarafında eskrim maskesine benzer nesnelere bulduğu bir kafes taşımaktadır. Kafesin içinde gri renkte ısığa benzer sesler çıkaran yaratıklar bulunmaktadır. Kafesin üzeri yarı örtülü olduğundan tam görülmemektedirler.

- O'BRIEN- Sizin durumunuzda dünyanın en kötü en dayanılmaz şeyi fareler.
- WS- (Bağlarını karşı koyan hareketlerde bulunup dehşet içinde fısıldar) Yooo... Hayır... bunu yapamazsınız...
- O'BRIEN- (Winston'nun tarafındaki ara bölmeyi işaret eder) Buraya çek Martin- Vedalaşabilir miyiz? Ve tabii aynı zamanda kendimi de taktim edeyim. Aslında benim adım Emmanuel Goldstein!
- WS- (Deli gibi bağırır) Hayır! Bana değil! Hayır! Julia'ya yapın, bana değil ona yapın. Yüzünü yırtın o orospunun, parçalayın etlerini” (Kohout, 1983: 68-69).

Borular ve Camlar: Tele-ekranlar, borular ve camlar, toplumsal gözetim ve bireylerin sürekli izlenmesini simgeler. Bu nesnelere, Parti tarafından kontrolün nasıl sağlandığını ve özgürlüklerin nasıl sınırlı olduğunu yansıtır.

Çikolata: Çikolata, lüks ve keyif sembolüdür. Oyun boyunca çikolata eksikliği ve kıtlığı, Parti tarafından yaratılan kısıtlamaları ve insanların günlük yaşamındaki yoksunluğu temsil eder.

Saatler: Saatler, zamanın kontrolü ve Parti tarafından kontrol edilen rutinlerin sembolüdür. Parti, insanların zamanını nasıl harcadığını ve faaliyetlerini nasıl düzenlediğini belirler.

Ustura: Ustura, Winston'ın içsel çatışmalarını ve direnişini temsil eder. Ustura, Winston'ın geçmişle olan bağını ve gerçekliği keşfetme arzusunu yansıtır.

Maskeler: Oyun boyunca karakterlerin yüzlerini kapatan maskeler, Parti ideolojisinin insanların kişisel özelliklerini bastırmasını ve insanların kendilerini ifade etme özgürlüğünü kaybetmelerini sembolize eder.

Zafer Konutları: Zafer Konutları, adını taşıdığı gibi bir zafer sembolü değil, aksine yoksulluğun ve bozulmuş yaşam koşullarının sembolüdür. Konutlar yıkık dökük ve bakımsızdır, insanların yaşam koşulları kötüdür. Bu adın kullanımı, Parti tarafından yapılan gerçekliği manipüle etme ve kötü koşulları güzellikle örtme eğilimini gösterir.

Zafer Sigaraları: Zafer Sigaraları, Parti tarafından üretilen ve dağıtılan sigaralardır. Ancak adının aksine, içerdikleri malzemenin kalitesizliği nedeniyle insanların sağlığına zarar verir. Zafer Sigaraları, Parti propagandasının ve manipülasyonun bir örneği olarak görülebilir. Adı zaferi simgelerken, içerik gerçekte zarar verici ve yanıltıcıdır.

Tulumlar: Her sınıfın giydiği renk tulumlar, toplumun hiyerarşik yapısını ve Parti üyelerinin sınıflandırılmasını gösterir. Bu renkli tulumlar, toplumsal sınıfların ve Parti üyelerinin hangi konumda olduklarını gösteren somut sembollerdir. Oyun boyunca bu renkler, toplumsal hiyerarşinin ve güç dinamiklerinin nasıl işlediğini göstermek için bir sembol olarak kullanılır.

Tele-ekranlar: Tele-ekranlar, sembolizm açısından önemli bir rol oynar. Devletin sürekli gözetim ve kontrolünü simgeler. Her yere yerleştirilmiş olan tele-ekranlar, Parti tarafından insanların izlenmesi ve kontrol edilmesi için kullanılır. Bireylerin özel hayatlarının ihlalini ve toplumsal gözetimi temsil eder.

Çocuklar ve Gençlik: Çocuklar ve gençlik, sembolizm ve motifleme açısından önemli bir rol oynar. Oyun ilk giriş sahnesinde ve oyun boyunca çocuklar ve gençlik, Parti propagandasının ve kontrolünün bir aracı olarak kullanılır. Genç nesillerin Parti'ye sadakatini sağlamak ve onları Parti ideolojisine yönlendirmek amacıyla kullanılırlar. Oyunun başında, birinci perdede, birinci sahnede Nefret Haftası kutlaması sırasında bu sahne görülebilir:

“Blok apartmanların daracık odalarında ve daha büyükçe genel yerlerde mavi tulumlular içinde Dış Parti üyeleri, gri tulumlularla aile bireyleri görünür. Kadınlar, erkekler, gençler Anti-sex Birliği'nin kırmızı kuşaklarını bekaret kemeri gibi takmışlar. Ufak çocuklar da Küçük Casus'ların yeşil tulumlarını giymişler” (Kohout, 1983: 1).

## VI. SONUÇ

Tiyatro metni ve roman iki edebi tür olmalarına rağmen ikisi de hikâye anlatıcısıdır. Aralarında benzerlikler olduğu kadar farklılıklarda bulunmaktadır. Bu iki edebi türün birbirleriyle benzerlikleri ise güçlü bir dil kullanımını gerektirir. Karakter diyalogları, iç monologlar ve açıklamalar, hem romanda hem de tiyatro metninde önemli bir yer tutar. Hem roman hem de tiyatro eseri çeşitli temaları işleyebilir. İnsan ilişkileri, toplumsal sorunlar, ahlaki çatışmalar gibi geniş bir yelpazede konuları ele alabilirler. Her iki tür de yazarın sanatsal ifade yeteneğini kullanarak okuyucuya veya izleyiciye duygusal bir deneyim sunar. Aralarındaki farklılıklar ise tiyatro metninin sahneleneceği düşünülerek yazılır. Bu nedenle, diyaloglar, görsel unsurlar geniş bir şekilde kullanılır. Romanlar ise genellikle daha fazla içsel düşünceleri, betimlemeleri ve detayları içerir. Roman genellikle uzun bir zaman diliminde veya karakterlerin iç dünyasında geçen detaylı hikâyelerdir. Tiyatro metinleri ise genellikle daha sıkışık bir zaman diliminde, belirli bir olay veya süreç etrafında odaklanır. Romanlar genellikle bireysel bir okuma deneyimi sunar. Tiyatro metinleri ise sahneye konulduğunda bir topluluk deneyimi sunar.

Distopyanın tarihine bakıldığında 20. yüzyılın başlarında distopik eserler, totaliter rejimlerin yükselişi ve dünya savaşları gibi olayların etkisi altında gelişmiştir. Anti-ütopya anlamına gelen distopya terimi; olumsuz, genellikle korkutucu bir toplum tablosunu tasvir eder. Grotesk kelimesi, İtalyanca Grottesche kelimesinden türetilmiştir. Yer altındaki mağaralarda yapılmış insan ve hayvan karışımı resimler, bu türün ilk örnekleri olarak gösterilmektedir. Distopya ve Grotesk birbirinden beslenen, edebiyat ve sanatta genellikle iç içe kullanılan kavramlardır. Her ikisi de toplumsal eleştiri, değişim, korku ve güç gibi temalara odaklanır.

Distopya ve groteskin tarihsel gelişiminin ve sonrasında George Orwell'ın *1984* romanının, distopik ve grotesk unsurlarının araştırıldığı bu çalışmada, Pavel Kohout'un *1984: Bir Kâbus* tiyatro oyunu içerisinde distopik dünyayı nasıl kurduğu, grotesk kavramını nasıl yansıttığı incelenmiştir. Kohout'un oyununda genel yapı,

karakterler ve diyaloglar bir düzen içinde birleşerek belirli bir form veya biçim oluşturmakta, oyunun bütünü, bu unsurların etkileşimiyle bir bütün haline gelmiştir Kohout, 1984: *Bir Kâbus* oyununu distopya ve groteski harmanlayarak sahneye aktarmış, grotesk kavramının içerisinde yer alan tuhaflık ve abartma özelliklerini ön plana çıkarmıştır. 1984 *Bir Kâbus* oyununda grotesk unsurlar; bilginin akışı ve düşünce özgürlüğün engellenmesi, oyuncuların hareket düzeninde bir mekanikleşme (tek tip oyunculuk, hitap, giyinme, yürüme) çarpık ve ideolojik bir dil ve semboller kullanılması ile ele alınmıştır. Gerçekleri manipüle etme ve ifade özgürlüğünü kısıtlama, totaliter bir devletin baskıcı yapısı, bireylerin özgürlüklerinin kısıtlanması, düşünce suçlarının cezalandırılması, insan ilişkilerinin devlet tarafından kontrol edilmesi, Kohout'un oyun uyarlamasında birebir yansıtılmıştır. Romanın sahneye uyarlanmasındaki benzerlikleri ve farklılıklar karşılaştırıldığında ise; Londra'nın dar sokakları ve her köşede Büyük Birader'in dev posterleri sahneyi kaplamaktadır. Ayrıca sloganlar eşliğinde düzenlenen gösterilerle ilk perde açılmaktadır. Romanın başlangıcı, Winston'un Zafer Konutları'ndaki evinin girişinde lahana kokusu ve her bloğun dairelerini saran Büyük Birader'in dev posterleriyle çevresini betimlemektedir. Tiyatro metninin ilk perdesinde, gösteri için toplanan kalabalığa, Jimnastik hocası spor yapma talimatları verirken, Winston kalabalığa katılmaz ve bu nedenle Jimnastik hocası tarafından uyarılır. Bu durum, birinci perde de çatışmayı ortaya koymaktadır. Jimnastik hocasının mekanik hareketleri ve konuşmasındaki robotlaşma ise oyunun grotesk unsurlarını vurgulamaktadır. Romanda ise bu sahne ilerleyen bölümlerde Bakanlığın yemek hanesinde veya evdeki Tele-ekranlardan gösterilmiş böylece toplumun nasıl yönetildiğine dair fikir verilmiştir. Sürekli savaşın gösterilmesi ve halka dayatılması ise oyunun atmosferini göstermektedir. Parsons'un çocuklarının Winston'ı suçladığı sahne, romandaki sahneye paralel bir şekilde aktarılmıştır. Fakat Parsons'un lavaboyu tamir etmek için istediği tornavida romanda İngiliz anahtarı olarak geçmektedir. Julia ve Winston'un aşkı romanda nasılsa tiyatro metninde de aynı şekilde ele alınmıştır. Yaşadıkları aşk, korku ve şüphe aynı şekilde yansıtılmıştır. İlk buluşmaları ve aşkları romanda ve oyunda ilk insani ilişkiyi yaşayan tek karakterlerdir. Bu ilişkiyi antikacı dükkânına taşımışlardır. Romanda da oyun metninde de gizli polisler tarafından antikacı dükkânın da yakalanırlar ve ayrı ayrı işkence odalarına alınırlar. İşkence sahnesinde itiraflarda bulunurlar. Winston tutunduğu tek şey olan Julia'ya aşkıdan vazgeçer. Winston bu işkenceden sonra bir İngos vatandaşıdır ve

tüm kalbiyle Büyük Birader'e bağlanmıştır. Uyarlama yöntemlerinde ise yazar Pavel Kohout romanın asıl akış düzenine uyarak, Sadık Uyarlamayı benimsemiştir. Yalnızca romanın girişinde Winston'un iç düşünceleri yerine toplumsal durum ele alınarak çatışma gösterilmiştir. Bunun dışında olaylar 1984'te ne yazılmışsa o şekilde kurgulanmıştır. Kohout'un 1984: *Bir Kâbus* oyunu, dil ve üslup olarak iki eser arasındaki farka bakıldığında, romanda daha çok betimlemeler ve tasvirler bulunurken oyunda ise ağırlıklı olarak diyaloglara yer verilmiştir. Bunun yanı sıra romanda bulunmayan, aslına uygun eklemeler ve kısaltmalar da oyunda kullanılmıştır. Roman 1949 yılında yazılmış fakat 1984'e atıfta bulunmuştur. Oyun ise 1983 yılında yazılıp 1984 yılında geçmektedir. Zaman kavramı hem romanda hem de oyunda Okyansuya'nın başkenti olan Londra'da ve çevresindeki bölgelerde geçer. Mekân kavramı romanda sınırsız kullanırken oyunda ise sınırlandırılmıştır. Romanda kullanılan karakterlerin isimleri ve görevleri tiyatro oyununa da aynı şekilde aktarılmıştır.

Yapılan bu çalışmada, grotesk kavramının en belirgin özelliğinin toplumsal eleştiri olduğu anlaşılmaktadır. Groteskin bu özelliği, Kohout'un oyunu uyarlama tekniği ile paralellik göstermektedir. Toplumsal eleştiri ve ironi arasında grotesk ile sıkı bir bağ kurulmuştur. "Distopik ve Grotesk Unsurlar Bağlamında Oyunun Analizi" bölümünde incelenmiştir. Kohout'un oyundaki öngörüsü gelecekte böyle bir hayatın insanları beklemekte olduğudur. *1984: Bir Kâbus* oyununda; bireylerin, özgürlük ve adalet anlayışının önemi, ifade özgürlüklerinin ve mahremiyetlerinin devlet tarafından nasıl kısıtlandığı işlenmiştir. Kohout'a göre devletin gücü, insan özgürlüğünde olumlu ya da olumsuz büyük bir paya sahiptir. Çünkü özgürlük ve adalet toplumun ayrılmaz bir parçasıdır.



## VII. KAYNAKÇA

### KİTAPLAR

- HİSAR, A.Ş. (1996). **Fahim Bey ve Biz**, İstanbul, Bağlam Yay, 1. Baskı.
- ANDRE B. (1995). **Sinema Nedir?**, İstanbul, Çev. İbrahim Şener, Sistem Yayıncılık,
- MORAN B. (2001). **Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış**, İstanbul, İletişim Yayınlar, 33. Baskı.
- CARDULLO B. (2012). **Stage and screen: adaptation theory from 1916 to 2000**, London, Bloomsbruy Acedemia.
- FİSCHLİN D. ve FORTİER M. (2000). **Adaptations of Shakespeare: a critical anthology of plays from the seventeenth century to the present**, London, Routledge.
- BRATER E. ve EBRARY I. (2007). **Arthur Miller's global theater**, Michigan, University of Michigan Press,
- PİSCADOR E. (2012). **Politik Tiyatro**, İstanbul, Agora Kitaplığı, 6. Baskı.
- ORWELL G. (2021). **1984**, İstanbul, Çev. Celal Üster, Can Sanat Yayınları, 74. Baskı.
- ORWELL G. (1989). **Orwell'den Seçmeler**, Ankara, Çev. M. Selami Çekmegil, Kültür Bakanlığı Yayınları, 72. Baskı.
- NUTKU H. (2021). **Oyun Sanatbilimi Dramadurği**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınlar, 1. Baskı.
- GIANNETTİ L. ve LEACH J. (2001). **Understanding Movies**, Canada, Pearson Education.
- NAREMORE J. (2000). **Film adaptation**, London, Athlone,
- SANDERS J. (2006). **Adaptation and appropriation**, London, Routledge.
- HUTCHEON L. (2006). **Theory of adaptation**, New York, Routledge.

- FİTZSİMMONS L. (2011). **International Faust studies: adaptation, reception, translation**, London, Continuum.
- BAHTİN M. (2020). **Karnavaldan Romana**, İstanbul, Çev. C. Soydemir, Ayrıntı Yayınları, 3. Baskı.
- MEHMET T. (2019). **Roman Sanatı Romanın Unsurları**, Ötüken Neşriyat, 19. Baskı.
- KORUKÇU M.M. (2016). **Oyun Analizi**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları. 1. Baskı.
- ÇETİN N. (2013). **Roman Çözümleme Yöntemi**, Ankara, Öncü Kitap Yayınlar, 16. Baskı.
- BROCKETT O. ve FRANKLIN J. H. (2016). **Tiyatro Tarihi**, İstanbul, Çev. Tufan Göbekçin, Mitos Boyut Yayınları, 1. Baskı.
- DURU O. (1992). **Olasılıklar Yazını Bilim Kurgu**, Evrensel Kültür,
- NUTKU Ö. (2021). **Dünya Tiyatrosu Tarihi 1**, İstanbul, Mitos Boyut Yayınları, 1. Baskı.
- NUTKU Ö. (1966). **Oyun Yazarı**, İstanbul, İzlem Yayınları, 1. Baskı.
- NUTKU Ö. (1989). **Sahne Bilgisi**, İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 1. Baskı.
- REYNOLDS P. (1993). **Novel images: literature in performance**, London, Routledge.
- GÜLTEKİN R. N. (1976). **Reşat Nuri Güntekin'in Tiyatro ile İlgili Makaleleri**, Ankara, Haz. Kemal Yavuz, Kültür Bakanlığı Yayınları.
- ŞENER S. (2014). **Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi**, Ankara, Dost Kitap Evi, 1. Baskı.
- AKTAŞ Ş. (1991). **Roman Sanatı ve Roman İncelemesine Giriş**, İstanbul, Öncü Kitap Yayınları, 3. Baskı.
- ÖZAKMAN T. (2009). **Oyun ve Senaryo Yazma Tekniği**, Bilgi Yayınevi, Ankara, 8. Baskı.
- VERRONE W. (2011). **Adaptation and the avant-garde: alternative perspectives on adaptation theory and practice**, London, Routledge.

## TEZLER

- ALBAYRAK D.(2019). “**21. Yüzyıl Sanat Eserlerinde Distopik Yaklaşımlar**”, Gazi Üniversitesi.
- KAVAS F. (2019). (2019). “**Çağdaş Sanatta Ütopya Ve Distopya**”, İstanbul Üniversitesi.
- GÖKHAN H. D. (2007). “**Tiyatro ve Eğitim İlişkisinde Bir Örnek: Uyumsuz (Absürd) Tiyatro**”, Ankara Üniversitesi.
- GÜNAL H. (2015). “**Distopik Filmler Üzerinden Mekansal Okumalar**”, İstanbul Teknik Üniversitesi.
- ÇAKMAKÇI S. (2012). “**Popüler Roman ve Muazzez Tahsin Berkand**”, Elazığ Fırat Üniversitesi.

## MAKALELER

- KONGAR E. (1976). “Toplum Bilimi Açısından Tiyatro”, **Tiyatro Araştırma Dergisi**,
- TÖRE E. (2006). “Romandan Yapılmış Bir Tiyatro Eseri Eski Şarkı” **Türk Dili Dergi A**, cilt55, s. 212-218.
- ÇELİK E. (2015). ” Distopik Romanlarında Toplumsal Kurgu”, **SAD/JSR Sosyoloji Araştırmaları Dergisi**, s. 61-62.
- TOPCU H. (2012). “Romandan Tiyatroya: Yaprak Dökümü, Eski Şarkı” **İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi**, s.63.
- AND M. (1964). “Romandan Tiyatroya”, Türk Dili Roman Özel Sayısı, 1964, s. 793-797.
- NEYDİM N. ve POLATEL A. (2020). “Distopya Romanlarının Oluşumu Ve Tarihsel Gelişimi; Çevirilerinin İncelenmesinde Öne Çıkan Kurumsal Yaklaşımlar”, **İstanbul Üniversitesi Çeviri Bilim Dergisi**, cilt 2, Sayı 12, s. 55.
- DURU O. (1973). **Türk Dil**, cilt 27, sayı 256, s. 23.
- DURU O. (1973). “**Bilim Kurgu**” Türk Dili, cilt 27, sayı 256, s. 337.

KALE Ö. (2010). “Edebiyat Sinema İlişkisi”, **Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi 3**, s. 266-275.

KALE Ö. (2012). “Romandan Uyarlanan Filmler Nasıl Başarılı Olabilir?”, **Yeni Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi 8**, s. 79-87.

## **OYUNLAR**

KOHOUT Pavel, *1984: Bir Kâbus*, (Çev. Mehmet N. Karaca), Yayınlanmamış Oyun Teksti, İstanbul Devlet Tiyatroları Arşivi.

## **ÖZGEÇMİŞ**

Fatma YILMAZ

## **ÖĞRENİM DURUMU**

**Lisans:** 2019, Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Oyunculuk Bölümü.

**Yüksek Lisans:** 2020, Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Tiyatro Yönetmenliği.

## ÖZGEÇMİŞ

Fatma YILMAZ

### ÖĞRENİM DURUMU

**Lisans:** 2019, Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Oyunculuk Bölümü.

**Yüksek Lisans:** 2020, Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Sahne Sanatları Tiyatro Yönetmenliği.

