



Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı
Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı

TEK KİŞİLİK OYUNLAR

Derya KORKMAZ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2019

TEK KİŞİLİK OYUNLAR

Derya KORKMAZ

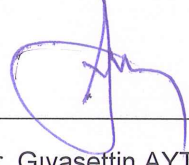
Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı
Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

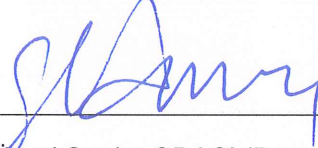
Ankara, 2019

KABUL VE ONAY

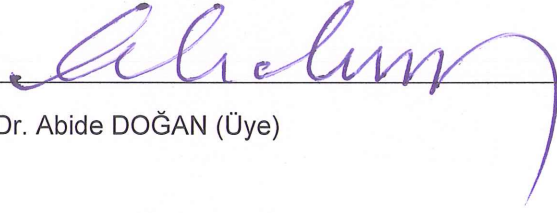
Derya Korkmaz tarafından hazırlanan "Tek Kişilik Oyunlar" başlıklı bu çalışma, 19. 08. 2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Gıyasettin AYTAŞ (Başkan)



Dr. Öğr. Üyesi Serdar ODACI (Danışman)



Prof. Dr. Abide DOĞAN (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylım.

Prof. Dr. Musa Yaşar SAĞLAM

Enstitü Müdürü

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarında (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”** kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- o Enstitü / Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- o Enstitü / Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- o Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

16.09.2019

[İmza]

Derya KORKMAZ

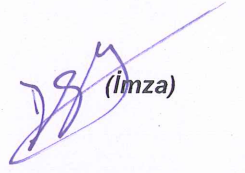
¹“Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge”

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6. 2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir *. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir. Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

* Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYAN

Bu çalışmadaki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, kullandığım verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı, yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu, tezimin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu, Dr. Öğr. Üyesi Serdar ODACI danışmanlığında tarafımdan üretildiğini ve Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Yönergesine göre yazıldığını beyan ederim.


(İmza)

Derya KORKMAZ

Hayallerimi gerekleřtirmem iin abalayan nergis ieđime...

Anneme...

TEŞEKKÜR

Bu araştırma, ben “soruların köklerle olan bağlantısı”nı merak etmeden önce, yüksek lisans ders döneminde gördüğüm derslerde edindiğim merak ve bu merakı besleyen, iyileştiren, yönlendiren kişiler sayesinde oluşmuştur. Çalışmamın oluşması, gelişmesi ve sonuçlandırılması sırasında katkı sağlayanlara burada teşekkürü borç biliyorum.

Araştırmam sırasında destek ve görüşlerini esirgemeyen, sabrıyla her zaman yanımda olan, beni yönlendiren, bakış açımı değiştiren Dr.Öğr. Üyesi Serdar Odacı'ya en içten teşekkürlerimi sunarım. Yüksek lisans ders döneminde tek kişilik oyunlarla ilgili sunu yapmamı sağlayan ve bu alanla ilgili çalışmaya teşvik eden Prof. Dr. Abide Doğan'a teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimim boyunca yardım, bilgi ve tecrübeleri ile bana sürekli destek olan Türk Dili ve Edebiyatı bölümündeki tüm hocalarıma teşekkür ederim. Her zaman hayalim olan bu okulda böyle değerli hocalar tarafından eğitim almak hayatımın anlamını artırdı. Katkısı olan herkese en içten teşekkürlerimi sunarım.

Çanakkale'de lisans eğitimim boyunca ve lisans sonrası meslek hayatım boyunca örnek aldığım, her zaman benzemek için uğraştığım, “sevimsiz”i olmakla gurur duyduğum kıymetli Prof. Dr. Nesrin Bayraktar Erten'e teşekkür ederim.

Öğretmeye başladığım, mesleğe adım attığım ilk günden itibaren heyecan, merak ve güzel yürekleriyle ömür boyu öğrenmeye devam edeceğimi bana gösteren, dinamik olmamı sağlayan, kendimi her zaman geliştirmem gerektiğini bana hissettiren öğrencilerime teşekkür ederim.

İlkokulda yakama takılan kırmızı kurdeleyi haftalarca çıkarmadığım halde okuma sevincime her zaman ortak olan, henüz çok küçükken beni kütüphaneye götürüp her hafta kitap almaya teşvik eden, tiyatroyla ilgilenmeye başladığım ilk günden

beri heyecanla anlattığım her yeni çalışmayı aynı heyecanla paylaşan anne ve babama ne kadar teşekkür etsem azdır. Çalışmam boyunca destekleriyle her zaman yanımda olan, beni hiçbir zaman yalnız bırakmayan, eğitimim konusunda verdiğim bütün kararlarda yanımda olan, bana güvenen, vazgeçmeye yaklaştığım her an sonucun iyi olacağına inandıran çok kıymetli annem, babam, kardeşlerim, ailem ve de destekleyen tüm arkadaşlarıma teşekkürü bir borç bilirim.

Derya KORKMAZ

ÖZET

KORKMAZ, Derya, *Tek Kişilik Oyunlar*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara, 2019.

Bu tez çalışmasının odak noktasını, tiyatro tarihi var olduğundan beri ortaya konan ancak modernizm sonrası kendi başlığı altında yeni bir alan oluşturan tek kişilik oyunlar oluşturmuştur. Aynı zamanda tez çalışması sırasında incelenen oyunlara bakılırken meddahlık, tek kişilik gösteri, tek kişilik tiyatro, kolaj, dinleti gibi tek kişiyle oluşturulan türlerin birbirlerinden farklarına da değinilmiştir. Meddahlık geleneğinden tek kişilik oyunlara doğru ilerlerken geçirilen değişimler, tek kişilik oyunların sahip olduğu yapısal özellikler, tek başına gösteri yapanların ortaya koydukları gösterilerin tek kişilik tiyatro olmadığı ve nasıl böyle bir sonuca varıldığı incelenmiştir. İncelenen oyunlar insanın iç dünyasını, anlatamadıklarını, yaşadıkları yüzünden psikolojik sorunlar yaşayan insanların hayata tutunma ya da hayattan kopmasına neden olan olayları yansıttığı görülmüştür. 1965'te oynanan Türk tiyatrosunun ilk tek kişilik oyunundan sonra dikkat çeken bu tür günümüzde de yazılmaya ve oynanmaya devam etmektedir.

Anahtar Sözcükler

Tek Kişilik Oyun, Tiyatro, Mono Drama, Kolaj, Tek Kişilik Gösteri

ABSTRACT

KORKMAZ, Derya, *Mono Drama*, Master's Thesis, Ankara, 2019.

One person plays which have been shown since the beginning of the theatre history but created a new area under its own title after Modernism is the focus point of this thesis assignment. While examining the plays, the differences of the types from one another like the art of meddah, one-person play, one-person theatre, collage, audition which were made up by one person were touched upon. The changes that were experienced while moving from the art of meddah to one-person plays, the textural features of the one-person plays, topics like the plays which were shown by one person weren't one-person theatre kinds of subjects were examined. The examined plays are reflecting the inner world of the person, the things he can't tell the others and again the events that cause the person to hold on to life or to feel disconnected from life. This type which takes attention after the first one-person Turkish theatre play in 1965 has been written and played nowadays.

Keywords

Theatre, Mono Drama, One- Man Theatre, One-Man Show

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI	ii
ETİK BEYAN	iii
TEŞEKKÜR	v
ÖZET	vii
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER.....	ix
TABLolar DİZİNİ.....	xi
ÖN SÖZ.....	xii
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM TEK KİŞİLİK OYUN KAVRAMI VE MEDDAH	11
1.1. TEK KİŞİLİK OYUN	11
1.2. MEDDAHLIKTAN TEK KİŞİLİK OYUNLARA.....	40
2. BÖLÜM TEK KİŞİLİK OYUNLARIN YILLARA GÖRE DAĞILIMI VE GELİŞİMİ	49
2.1. 1965-2019 YILLARI ARASINDA YAYIMLANMIŞ TEK KİŞİLİK OYUNLAR	49
3. BÖLÜM TEK KİŞİLİK OYUNLARDA İŞLENEN TEMALAR	58
3.1. BİREYSEL TEMALAR	58
3.1.1. Aşk	58
3.1.2. Yalnızlık.....	59
3.2. TOPLUMSAL TEMALAR	61
3.2.1. Toplumsal Cinsiyet Roller / Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği	62
3.2.2. Sınıfsal Farklar-İnsani Değerler.....	77
3.2.3. Evlilik- Evliliğe Bakış ve Aile Kurumu.....	79
3.2.4. Mitolojik Kişi ve Olaylar.....	82
3.2.5. Tarihsel Kişi ve Olaylar	83
3.2.6. Barış Kavramı.....	85

3.2.7. Töre, Batıl İnançlar ve Kadercilik.....	85
3.3. TEK KİŞİLİK OYUNLARDA TEKNİK ÖZELLİKLER	87
SONUÇ	90
KAYNAKÇA	99
EK 1. ORJİNALLİK RAPORU.....	105
EK 2. ETİK KURUL / KOMİSYON İZİNİ.....	106

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. 1965-1980 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar.....	49
Tablo 2. 1980-1990 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar.....	51
Tablo 3. 1990-2000 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar.....	53
Tablo 4. 2000-2010 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar.....	54
Tablo 5. 2010-2019 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar.....	56

ÖN SÖZ

Tek kişilik oyunlar, tiyatro sanatının önemli bir koludur. Antik Yunan'da tiyatronun oluşmaya başladığı zamanlardan çok daha önce doğayı taklit eden insanla başlayan tiyatro serüveni, aradan geçen yüzyıllar sonrasında insanın sahneye tek başına çıkmasıyla geri dönmüştür.

Tek kişilik oyunlar, kadın veya erkek oyuncunun tek başına sahneye çıkararak yazılan metni yorumlaması ile ortaya konan oyundur. II. Dünya Savaşı'ndan sonra pek çok dilde tek kişilik oyunlar yazılmaya ve oynanmaya başlamıştır. Ülkemizde ilk kez Gogol'un "Bir Delinin Hatıra Defteri" adlı öyküsünden uyarlanan ve Dostlar Tiyatrosu tarafından üzerinde çalışılan oyun, Genco Erkal tarafından sahneye konmuştur. 1965'ten sonra kadın ve erkek oyuncular için pek çok tek kişilik oyun metni yazılmış ve sahnelenmiştir.

Tek kişilik oyunları meddahlık gibi yüzlerce yıl önce var olan bir sanattan almak, meddahlığı kaynak göstermek gerekir. Ancak hem meddahlık hem de tek kişilik oyunlar hakkında – daha çok tek kişilik oyunlar hakkında- elde edeceğimiz bilgiler birkaç eleştiri ve incelemeden öteye gidememiştir. Sözlük tanımları, oyunların eleştirileri dışında bir kaynak bulamamak tek kişilik oyunlar hakkında yeterli incelemenin yapılmamasındandır. Köklü bir geçmişle anabileceğimiz tek kişilik oyunların sistematik bir kuramı, geleneği üzerine yapılmış incelemeleri sınırlı ya da neredeyse bu çalışmalar hiç yoktur. Tiyatro tarihlerinde, tiyatro araştırmalarında, eleştiri yapıtlarında tek kişilik oyunların yapısal özellikleri, metin yazarları, oyuncu ve çalışmaları üzerinde hiç durulmamış. Tek kişilik oyunlar hakkında en çok bilgi alacağımız kaynaklar bu tür oyunlarda sahne alanlarla yapılan röportajlar, kültür- sanat eklerinde köşe yazarlığı yapanların izledikleri oyunlar üzerine eleştirilerinden daha fazlası değil. Tiyatro tarihlerinde, tiyatro araştırmalarında, eleştiri yapıtlarında tek kişilik oyunların isimleri birkaç yerde verilmişse de tek kişilik oyunların yapısal özellikleri, metin yazarları, kurgusu ve çatışmaları üzerinde yeterince çalışma yapılmamış. Çok kişili oyunlarla bir tutulan

bu oyun türü hakkındaki yazıların birkaç makale ve birkaç eleştiri yazısından ibaret olduğu görülmektedir.

Erbil Göktaş'ın çok değerli çalışmaları sayesinde tek kişilik oyunlar üzerine araştırma yapmaya başladım. Erbil Göktaş'ın yazılarında da en çok yakındığı tek kişilik oyunların sistematiğinin ve kavramdaki karışıklıkların ortaya konmamasıydı. O günden bugüne aynı yetersizliklerin devam etmesi benim de dikkatimi çekmiştir. O yıllardan bugüne değişen tek şey artık daha çok tek kişilik oyun olmasıdır ancak günümüzde de kavram karışıklığı ve yazarların metni oluştururken pek çok kuramı bir arada kullanmasının yarattığı karışıklıklar devam etmektedir. Bu çalışmada tek kişilik oyunlar üzerine yapılan çalışmaların artması, tematik olarak ele alınan oyunlara dikkat çekilmesi hedeflenmiştir. Yıllara göre ayrılan oyunlarla tek kişilik oyunların yıllar içerisinde nicel durumu, temalara ayrılan oyunlarla da tek kişilik oyunlarda baskın izleğin gözlenmesinin sağlanması hedeflenmiştir.

Dram sanatının tüm gerekliliklerini yerine getiren tek kişilik oyunlar daha çok tek kişilik gösteri gibi algılanmaktadır. Birçok zaman da stand-up gösteri gibi düşünülmektedir. Geleneksel yapıyı bilenler de tek kişilik oyunları meddah figürüyle özdeşleştirmektedir. Yapılan çalışmalara bakılınca meddah hikâyelerinin bile çok geç değerlendirildiği görülmektedir. Fuat Köprülü'nün 1925'te Türkiyat Mecmuası'nda yayımladığı "Meddahlar" makalesi, Selim Nüzhet'in "Türk Temaşası" (1942) kitabında verdiği bilgiler, Metin And'ın "Geleneksel Türk Tiyatrosu" (1969) kitabında yayımladığı "Meddah" incelemeleri, Özdemir Nutku'nun "Meddahlık ve Meddah Hikâyeleri" (1997) çalışması meddahlık alanında öncü çalışmalar olmuştur. Türk tiyatro tarihi geleneksel oyunlar incelenmeden ve kaynak gösterilmeden incelenemeyeceği için daha sonra geleneksel oyunlar üzerine pek çok çalışma, araştırma yapılmıştır. 20. yüzyılın başından itibaren yeterli estetik inceleme ve tarihsel değerlendirme yapılsaydı belki de meddahlık gibi önemli dramatik unsurlar taşıyan geleneksel tiyatro kolunun tek kişilik oyunlara yansımada bütün yönler izlenebilirdi.

Tek kişilik oyunlarda sahnede bütün etkileşimi, iletişimi, görselliği bir kişi sağlar. Dram sanatının yukarıda belirttiğim şekilde oyuncuya bakış açısını incelersek çatışmanın tek kişide toplanması sahne için yeterli olabilmektedir. Bütün oyunlarda ister tek kişilik olsun ister iki ya da fazla kişili olsun, bütün oyunlarda her bir kişinin oyunu taşıdığı düşünülürse çatışmanın tek kişide toplanması da dram sanatının bakış açısına uygundur.

Bu çalışmanın başlangıcından itibaren tek kişilik oyun metinlerinden elde edilenler incelenmiş, yazılan birkaç makale taranmış, oyuncular- yönetmenler-yazarların çeşitli dergi ve gazetelere verdiği röportajlara ulaşılmıştır. Genco Erkal'ın öncülüğünü yaparak sahneye taşıdığı ilk tek kişilik oyunun , “Bir Delinin Hatıra Defteri”, devamında yazılan, oynanan ve yazıldığı halde henüz sahneye taşınmamış olan tek kişilik oyunlar da listelenmiştir.

Tek kişilik oyunlar tüm yapı birimlerini içermektedir: dramatik örgü, kişi, yer, zaman, çatışma gibi yapı birimleri tek kişilik oyunlarda da görülmektedir. Bu tür oyunlar, çok kişili oyunlar kadar incelenmeli ve kuramsal bilgileri ortaya konmalıdır.

Yerli ve yabancı yazarların yazmış olduğu, pek çoğu devlet tiyatrolarında veya özel tiyatrolarda oynanmış olan tek kişilik erkek oyunlarından yetmiş dokuzu, tek kişilik kadın oyunlarından elli dördü, tek kişilik çocuk ve kukla oyunlarından üç tanesi Devlet Tiyatroları Arşivi'nde bulunan tablolarla görülmüştür. Bu tabloda bulunan oyunlar daha çok devlet tiyatrolarında sahnelenmiş ya da sahnelenmemiş, raporsuz olarak belirtilen oyunlardır. Devlet tiyatroları arşivine sunulan, yerli ve yabancı yazarların yazdığı oyunlarda otuz iki erkek, dört çocuk ve bir kukla oyunu ile kırk dokuz kadın oyunu vardır. Bu çalışma için özel tiyatrolarda oynandığı belirlenen yaklaşık yirmi oyun daha belirlenmiştir. Ancak “Tek Kişilik Oyunlar” başlıklı bu tez için sadece basılı olan Türk yazarların oyunları seçilmiştir. Seçilen oyunlar 1965-1980, 1980-1990, 1990-2000, 2000-2010 ve 2010-2019 yılları arasında basılanlar/ yazılanlar olarak ayrılmış, daha sonra da oyunlardan bir kısmı başlığı altında belirlenen temalara göre incelenmiştir.

Basılı olmayan bazı kaynakların taraması Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü arşivinden sağlanabilmiş, dijital görüntülere ve broşür gibi materyallere Refik Ahmet Sevengil Tiyatro Kütüphanesinden ulaşılmıştır. Basılı materyallere de yayınevlerinden ulaşılmıştır.

Oyun kişisi üzerinden kuram ortaya konmayacağı açıktır. Eğer oyun kişisi üzerinden kuram oluşturuluyor olsaydı her kişi sayısı için bir kuram oluşturmak gerekebilirdi. Hâlbuki kuramlar felsefi ve edebi akımlar üzerinden ele alındığında içinde bulunan özellikler, yapı birimleri, anlatım teknikleri ve temalarla bir kuram içerisinde yer almaktadır. Tiyatro bölümünün sahne bilgisi ile ilgili olan kısmı değerlendirmesi daha uygun olacağından edebiyatın takip ettiği yazılı kaynaklar göz önüne alınmış, bu sebeple sadece basılı oyunlar incelenerek oyunlar üzerinden çeşitli bilgiler verilmiş, varsayımlarda ve çıkarımlarda bulunulmuştur. Meddahlıktan tek kişilik oyunlara giden tarih içerisinde kronolojik olmayan bir sırayla oyunlar ve gösterilerden örnekler verilmiştir.

1965-2019 yılları arasında takip edilebilen elli dört kadın ve erkek oyunu okunmuş olup oyunların yaklaşık yirmi dört tanesinden temalarına göre bir başlık altında bahsedilmiştir. Elli dört oyundan özellikle bu kadar oyunun seçilmesi baskın izleklerin bu oyunlarda olması sebebiyledir. Tek kişilik oyunlar incelenirken toplumsal cinsiyet rolleri ve toplumsal cinsiyet eşitsizliği temalarının oyunların pek çoğunda görüldüğü hatta neredeyse tamamında az da olsa bir şekilde bu temaların yansıtıldığı fark edilmiştir. Bu sebeple toplumsal cinsiyet rolleri ve toplumsal cinsiyet eşitsizliği temaları üzerinde daha çok durulmuştur. Bu kavramı baskın şekilde işleyen üç oyun, hatta toplumsal cinsiyet eşitsizliğine işaret etmek için oluşturulan bir yarışmaya katılmak amacıyla yazılmış olan da var aralarında, Hüzzam, İd- Ego ve Süper Kahraman, Lena, Leyla ve Diğerleri oyunları örnek teşkil etmesi isteğiyle daha ayrıntılı incelenmiştir. Basılı eserlerden bazıları sadece ismen belirtilmiş, bazıları açıklanmamış ancak teması bakımından dile getirilmiştir. Amacımız tek kişilik oyun yazarlarına ve bu oyunların varlığına işaret etmektir. Bu çalışma tek kişilik oyunlar üzerine tematik yaklaşımla yeni bir çalışma olduğundan eksik ve kusurlar olabileceğini de belirtmek isterim.

Çalışmanın birinci bölümü, araştırmanın konusu olan tek kişilik oyunların tarihsel gelişiminin üzerine genel bilgiler verilerek başlamaktadır. Alt başlıklar içerisinde tek kişilik oyunların geleneksel ve tarihsel yapısının hem Doğu hem de Batı kanallarında nasıl ortaya çıkmış olabileceğinin izleri sürülmektedir. Birinci bölümün ilk alt başlığında, tek kişilik oyunlarla ilgili kuramsal bilgiler ve Batı tiyatrosunun bu oyunların başlangıcı sayılabilecek tarihsel süreci verilmektedir. Tek kişilik oyunların yapısal özellikleriyle ilgili ve konu, kapsam, sorun, temel hedef ve temaları ile yöntemleri hakkındaki bilgiler de yine bu başlık altında sıralanmıştır. Aynı zamanda kolaj, tek kişilik gösteri, dinleti ve stand-up gibi gösterilerin neden tek kişilik oyun sayılamayacağına dair çıkarımlar da bu bölümde verilmektedir. Bir diğer alt başlıkta ise meddahlıkla başlatılabilen tek kişilik oyunların geleneksel yapı içerisinde oluşan kaynaklarla nasıl ortaya çıktığı açıklanmaktadır. Meddahlık geleneği ayrıntılı bir şekilde açıklanarak tek kişilik oyunlara nasıl temel oluşturulduğu ile ilgili bilgiler aktarılmaktadır.

İkinci bölümde, yıllara göre ayırım ve dağılım yapılmış, tek kişilik oyunların yalnızca basılı ve yayımlanmış metinleri ele alınarak tablolar oluşturulmuştur. 1965- 2019 yılları arasında yazılan oyunlar on ve on beş yıllık bölümlere ayrılarak incelenmiştir. Bu şekilde ayırmamızın nedeni on yılda bir tek kişilik oyunlardaki nicel değişimi de gözlemleyebilmektir.

Üçüncü ve son bölümde ise temalarına göre tek kişilik oyunlar ele alınmıştır. Bireysel ve toplumsal olmak üzere iki koldan verilen oyunlar, baskın izlekleri göz önüne alınarak belli temalar altında incelenmiştir. Oyunlar üzerine değerlendirmeler, çıkarımlar da yine bu bölümde yer almaktadır.

Araştırma sırasındaki gözlemler ile metin, arşiv ve kaynak taramaları ışığında, araştırmanın tamamına ilişkin değerlendirmeler sonuç bölümünde yer almaktadır.

Bu çalışma yürütülürken betimsel ve karma yöntemler kullanıldı. Metin ve dramaturg incelemeleri, ışık- kostüm- sahne çalışmalarının incelemeleri, oyuncular ve metin yazarlarıyla yapılan röportajların incelenmesi, basılı ve basılı

olmayan tek kişilik oyunların yıllara göre araştırılması sonucu ortaya çıkan veriler yapılan çalışmaya yardımcı oldu.

Çalışmam boyunca desteklerini esirgemen tüm hocalarıma değerli katkılarından dolayı teşekkür ederim.

Eylül, 2019

Derya KORKMAZ

GİRİŞ

“Homo Ludens” yani “oynayan insan” kavramı Johan Huizinga tarafından ortaya konan bir terimdir. Huizinga, taksonomik adıyla “homo sapiens” olan insanoğlunu henüz “homo sapiens” değilken her şeyden önce canlandırmanın yani oyunun var olduğunu iddia ederek insanı “homo ludens” olarak adlandırmıştır. (Huizinga, 2010).

Yapılan araştırmalar gösteriyor ki insanoğlu doğayı taklit etmekle hayatına başlar ve hayatını yönlendirip kolaylaştırır. Dinsel geleneklerin, törenlerin, isim koyma, kötü ruhları kovma gibi toplumsal törenlerin, savaşa başlamadan önce ve savaş bittikten sonra yapılan canlandırmaların, müzik ve dansla birleşen, gittikçe daha güçlü hale gelen oyunların var olduğu bilinen gerçekler arasındadır. Oyun hep vardı, giderek çeşitlendi, çoğaldı.

Doğa içinde kendini bulan insanoğlu en başından beri doğada olup bitenleri gözlemlemiş ve doğayı kendisi için ilham kaynağı olarak almıştır. Doğayla iç içe olan ilk insanlar doğada var olan her şeye tapınmışlar, büyüler yapıp, adaklar adamışlardır. Çeşitli şekillerde dans eden büyücü, büründüğü role ya da ruha uygun hareketlerle kâh kötü ruhları kovmuş kâh ay ve güneş tutulmalarını cezalandırma görüp af dilemiştir. Büyücü doğa olaylarını yönlendirebileceğini düşünürken her seferinde başka bir ruhun kılığına girmiş ve ona uygun danslar ve seslenmeler yapmıştır.

İlkel av törenleri büyü ve danslarla başlar. Her bir av töreni yeni bir geleneksel törendir. Dansla meydana çıkan gösteri kişileri maske ardına saklanmış ve maskeyi temsil eden karaktere bürünmüştür. Doğaya olan bağlılığı gösteren oyunlar hep var olmuştur. Totemizm ve animizm inançları sebebiyle çeşitli maskeler ilk ritüellerde görülür. İnsan ruhunun doğada başka başka şekillerde var olduğuna inanılan dönemler eskiden çok yaygındı. Maskeler bu yüzden bir ruh kalıbı gibidir.

Yerleşik hayata geçen insanlar, bu dinsel gelenekleri değiştirse de başkalarıyla birleştirerek devam ettirdiği yenileri ortaya çıkar. Din, dil, coğrafya, kültür değişiklikleri ile etkilenen ve başka şekillere bürünen gelenekler tiyatronun en arkaik yapılarını göstermesi bakımından önemlidir. Doğadan alınanın doğaçlama yoluyla çeşitlendirilmesi başlar. Köy seyirlik oyunları, ekin kalktıktan sonra sevinci gösteren çeşitli danslar, yağmur duası bu arkaik dönemlerin bir sonucu ve örneğidir.

İnsanoğlu doğayı taklit ettiği ve doğayla daha huzurlu bir biçimde bir arada olduğu dönemlerde dini gelenekleri, göç etmeye ve diğer milletlerle savaş yoluyla da olsa bir araya gelmeye başladığı dönemlerde efsaneleri ortaya çıkarmıştır. Tiyatro bu efsane ve söylencelerin ortak kümesi olarak yine doğayı taklit yoluyla oluşmaya başlamıştır. Hatta bu taklitler yüzyıllar sonra karşımıza yeni bir tiyatro anlayışını koymuştur: Kuttörenselle tiyatro. Çağdaş tiyatro, geleneğe karşı koymak istese de başaramamış geleneklerden her zaman etkilenmiştir. Sevda Şener, “Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi” adlı kitabında kuttörenselle tiyatro ile ilgili şöyle bir açıklama yapmıştır:

“Kuttörenselle tiyatro, yabancılaşmışlığı, oyun yoluyla mistik bir yaşantı yaratarak aşmayı amaçlar. Tıpkı ilkelerin törenlerinde, hem doğanın gizli güçlerini çağırmak hem de onları kabile yararına işletmek için taklitli oyundan yararlanılmış olduğu gibi, bu tiyatrodada da aşkın bir tecrübe yaratılarak bireysel ve kolektif bilinçaltının deşilmesine, bastırılmış güçlerin serbest bırakılmasına ve böylece bir arınma ve yeniden doğma işleminin gerçekleştirilmesine çalışılır” (2014, s. 309-310).

Tek kişilik oyunlarda en çok karşılaşılan durum bireyin bilinçaltından kopup gelen düşünceleri belirli bir anlam kalıbına sokmaksızın, içinden geldiği ve aklından geçtiği gibi serbestçe bırakılmasıdır. Yalnız olan, yalnız kalan oyuncu sıkışıp kaldığı bir mekânda, zihinde, ruhta ya da bedende geçmişten günümüze ne yaşadı ve ne hissettiyse anlatır, arınır. Bunlara rağmen yeniden doğma tek kişilik oyunlarda çok rastlanılan bir durum değildir. Oyunların metinleri iç dökme, geçmişin yaralarını gösterme şeklinde ilerler.

Tiyatro konusunda ilk kuramsal bilgileri veren Antik Yunan düşüncesi, tiyatronun doğuşunu Tanrı Dionysos onuruna yapılan toplantılara bağlar. Bu şenlik ve toplantılarda önce herhangi biri meydana atlamakta ve taklitlerle etrafı güldürmeye çalışmaktaydı. Daha sonraki şenliklerde daha bilinçli ve doğaçlama olsa da geliştirilmiş bir tiyatro gösterisi izlenmekteydi. Trajedilerin ortaya çıktığı dönemde de bu tiyatro çeşidinde eski ritüel ve efsanelerin sık sık tekrar edildiği gözlenebilir. Pek çok trajedi oyunu bu gelenek ve efsanelere bağlanan konuları yansıtmıştır. Komediler de trajediler kadar olmasa da efsanelere göndermeler yapmıştır.

Sözsüz oyun ya da mim olarak adlandırılan tiyatro kolu tek kişinin insanlar karşısında bir anlatı oluşturduğu türdür. Tek kişilik oyunları incelerken sözsüz oyunların kazandırdıklarına da bakmak gerekir. TDK Güncel Sözlükte sözsüz oyun yani mimin tanımı şöyle verilmektedir:

“Bir oyuncunun herhangi bir davranış veya duyguyu yüz ve vücut hareketleriyle anlattığı oyun türü.”

Pantomim ya da mim olarak bilinen sözsüz oyunlar dile bağımlı olmadığından evrensel nitelikler taşır. Herhangi bir geleneğe bağlı olmadığından ortaya çıkışında görülen özellikleri her yerde benzer şekillerde koruduğu görülür. Dünyanın her yerinde sözsüz oyun, taklit şeklinde başlayan hikâye anlatma sanatı, sözlü kültürle beraber devam etmiş, çok daha gelişkin hale gelmiştir. Mim kavramının insan üzerindeki etkisi sözle birleşip taklitle donanınca tiyatro kavramı görülür hale gelmektedir. Tarihi kesin bir şekilde ortaya konmayan mim sanatı milattan öncelere dayandırılmaktadır. Bu konuda Rönesans döneminde ortaya çıkan ve İtalyanların doğaçlama tiyatrosu olarak bilinen Commedia Dell'Arte' ye bakmak gerekmektedir.

Commedia Dell'arte, ortaya çıkışı tam olarak bilinmese de 16. Yüzyıl İtalya'sında olduğu varsayılan bir halk tuluat tiyatrosudur. Yergili gülünç olarak gözlemlenen bu tür, tek kişilik gösterilerin kökenlendiği yer olarak görülebilir. Commedia

Dell'arte oynayan oyuncuların mimik ve jestleri çok kullandığı bilinir. Bunun yanında ses kullanımı da bu tür için önemli bir yere sahiptir. Bu tür, oyuncuyu esas alır; mekân, dekor, ışık gibi çevresel faktörler tamamen ya da kısmen göz ardı edilebilir. Diğer akımlardan ayırt edici en belirgin özelliği, oyunculara doğaçlama hakkı vermesidir. Ayrıca kendine has teknikleri ve yapısıyla oyuncuya birden fazla karakteri yorumlayabilme olanağı sağlar.

Özdemir Nutku'nun (1997, s. 1-10) "Meddahlık ve Meddah Hikâyeleri" kitabında belirttiği üzere hikâye anlatma tekniğinin dünyanın pek çok yerinde benzer veya farklı şekilleri vardır. Doğu Asya'da hikâye anlatma sanatı, hikâyenin çoğu zaman bir dansçının canlandırmasıyla ortaya konmuş. Afrika'da hemen bütün yörelerde hayvan hikâyelerini ateş başında ses ve hareketlerle canlandırılan hikâyeler vardır ve taklit alay, güldürü amaçlı değil yeni tanıştıkları kişilerle ilişki kurma biçimi olarak görülmüş. Asya ve Afrika'da ortak özellik, anlatımın usta ya da sanat bilgisine dayanmadan taklit ve dansla sunulmasıdır. Avrupa'da önce köy ve kasabalarda, şehrin büyük meydanlarında daha sonra saraylarda ezgiler eşliğinde hikâyeler anlatan sanatçılar vardı. Adına "minstrel", "bard", "trouweres", "gleeman", "baenkelsaenger" denilen anlatıcılar bulunurdu. Tek kişinin yüksek perdeden anlatılarını mimik, jest ve ezgileri kullanarak canlandığı bu dönemlerde Türkiye'ye komşu olan, Müslüman olan ülkelerde dini hikâyeler, kıssalar anlatılırdı. Oğuz Türkleri henüz Şamanizm'e bağlı iken mimikle gelişen bir anlatı kolu oluşturulmuştu. Kötü ruhları kovma, doğayı taklit etme; kam, ozan, şaman, baksı adı verilen kişilerin törenleri ile gelişen ve tek kişiye bağlı olan çeşitli anlatılar ve taklitler görülmüştü. Arapların "methetmek" anlamında ortaya koyduğu ve "medhedici" veya "övücü" anlamlarında kullandığı meddah kavramıyla tanışıp geleneksel bir Türk oyunu ortaya çıkardıkları vakte kadar Oğuz boylarında her zaman bir anlatıcının varlığı görülmüştür.

Orta Asya Türklerinde, doğayı ve yaşamı ritüellerle, büyülerle, danslarla taklit eden şamanı görürüz. Şaman, acı çekme, üreme ve yeniden dirilme törenleri düzenler. Orta Asya'dan Batı'ya kadar dayanan pek çok törenin şaman ayinlerinden geldiğini söylemek yanlış olmaz. Şamanlık pek çok araştırmacı

tarafından animizmin bir sonraki aşaması olarak kabul edilir. Ruhlar tarafından canlandırılan hayvan vücutlarını taklit ederek ava müdahale ettiğini düşünen şamanlar hayvan taklitleri yapar, onlar gibi sesler çıkarır. Mehmet Fuat Köprülü'nün bir din olarak kabul ettiği Şamanizm yine Köprülü'ye göre Yesevi, Kalenderi ve Bektaşî tarikatları gibi tarikatlar üzerinde etkili olmuştur. (1996, s.1) Bektaşîliğin ve Aleviliğin inanış ve geleneklerini inceleyen Irene Melikoff hakkında inceleme yapan Perihan Yalçın, makalesinde Melikoff'un Alevilikte ortaya konan pek çok şaman geleneğinin devamı olarak görmektedir. Yapılan semah törenleri, ayine-i cem, nefes, kadınların törene katılması gibi gelenekleri Şamanizm'den ele alır. Yapılan çalışmaya göre Melikoff, şamanı yeni ruhların dünyasına seyahat eden, belli hayvanların şekillerini alan, tedavi edici izlerini, Alevi dede ve Bektaşî baba kurumlarında sürer (2010, s. 211).

Şamanizm ve şaman ayinlerinin görüldüğü dönemler geride kalsa ve yeni yer, dil ve dinlerin etkisiyle artık görülme de bir şekilde günümüzde bile pek çok sanat dalını etkilemeyi başarmıştır. Tiyatro ve dansın Doğu kanalında ilk görülen ilk hali olması sebebiyle incelenen pek çok oyunda dönüp baktığımız ilk yerdir. Halk tiyatrosunda ve danslarında görüldüğü üzere, pek çok şaman figürü bugün estetik bir boyuta taşınmıştır.

Aslıhan Ünlü yazdığı "Türk Tiyatrosunun Antropolojisi" adlı kitapta kandaş/göçebe topluluklarda görülen anlatıcı- oyuncudan tek kişilik oyuna doğru giden tarihçeyi şaman ile anlatmaya başlamıştır.

"Dede Korkud öykülerinde kişiler grup kimliğinin bir taşıyıcısı görünümündedir. Bu tip kandaş göçebe topluluklarda boy içinde uzmanlaşarak sivrilen ama yine de boyun sorumluluğunu taşıyan, onun sözcüsü olan tek insan belki de şamandır. Şamanlar, onun ardılları olan kam-ozanlar, dervişler ve meddahlar bir anlatı geleneği içinde değerlendirilmiştir. Bunların içinde özellikle, şaman ve meddahta anlatının biçimini, temel devinilerin ve seslerin yansınmasına dayalı bir taklit anlayışı oluşturur.

...

Şamanın anlatıcı özelliği ozanlar- dervişler aracılığıyla sonraki kuşaklara aktarılırsa da bunlar daha çok hikâye etme yöntemine dayanır. Tek bir kişinin taklit yoluyla değişik kişileri yansılayıp değişik durumları ortaya çıkarması, kutsaldan arınıp gösterim şekline meddahlarla birlikte bürünür” (Ünlü, 2006, s. 152-155).

Kutsaldan gösterime giden ilk yerde karşımıza meddah çıkmaktadır. Meddaha kadar anlatılan ve insanlığın başlangıcından ele alınan tarihsel sürecin hepsi tek kişilik oyunlarla bağlantısı olduğu düşünülen Doğu ve Batı kanalındaki tiyatro türleridir. Türlerin hepsinde tek kişinin ortaya çıkışının çok eski tarihlere dayandığını gösteren işaretler vardır. 1990 sonrası modern Türk tiyatrosu bağlamında değerlendirilebilecek tek kişilik oyunlar meddahın özelliklerinden yavaş yavaş sıyrılıp daha epik, absürt, varoluşçu fikirlerle ilerliyor olsa da tek kişiyi ilk kez gördüğümüz yerler önemlidir. Batı’da story-teller olarak bilinen anlatıcı, Doğu’da şamanlar, masalcılar ve hikâye anlatıcıları anlatılan herkesi taklit etmeyi kazandırmışlardır. Anlatıcıların taklitlere yönelmesini tek kişilik oyunlarda karşımıza en çok çıkan canlandırılan diyalogların ilk kolu kabul edebiliriz.

Sevda Şener, “Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi” kitabında söylencelerle yüzleşmenin, kolektif bilinçaltına inmenin gerekliliğini açıklar. Tiyatronun başlangıç noktasındaki bütün geleneklerin, tek kişilik oyunların özünü anlamak için gerekli olduğu düşünülebilir.

“Tiyatro sanatı bütünleşmeyi toplum genelinde gerçekleştirebilmek için kolektif bilinçaltına inmelidir. Sosyal grup psikolojisinde grup davranışını etkileyen kolektif bilinçaltına inmek demek, dinsel ve geleneksel değerlerle karşı karşıya gelmek demektir. Dinlerin ve geleneklerin en alt katmanlarında söylenceler yatar. İnsan kültürünün özü bu söylencelerle yoğrulmuştur. Derindeki söyleneceye varmak gerçek bir maske düşürmek olur. Çünkü günümüz insanı öz bütünlüğünü yitirmiş, parçalanmıştır. Eski inancın yerini akılla benimseme almıştır. Sosyal grup ile özdeşleşebilmek, evrensel ulaşabilmek için söylenece ile yeniden karşılaşmak gerekir. İşte tiyatronun kutsal görevi, insanı, kendi kültürünün alt katmanlarında saklı duran söylenece ile yüz yüze getirmek olmalıdır. Böyle bir tiyatro, tıpkı ilkelerin törenlerinde olduğu gibi kutsal bir eylem olacaktır.

Ancak, bu eylemi söylenece ile özdeşleşme olarak düşünmemek gerekir. Bu bir özdeşleşme değil, yüzleşme sürecidir. Sorularımızın köklerle olan bağlantısını görebilmektir. Alt katmanlara inip derindeki sergilemek,

böylece yaşam maskesini çatlatmaktır. Kişinin, kişisel gerçeğini söylencenin genel gerçeği içinde yeniden keşfetmesidir. Kutsalın anlamını ve korkusunu gereksiz eklentilerden arındırmak, onu özünde tanımaktır.” (2014, s. 313).

Sevda Şener'in işaret ettiği noktadan hareketle, söylence ile yeniden karşılaşma isteği arttığı için günümüzde tek kişilik oyunların sayısı artmaktadır diyebiliriz. “Soruların köklerle olan bağlantısı”nı çözümleyebilme telaşı son dünya savaşının yarattığı yıkımlardan beri devam etmektedir

Edebiyatımızda kimi zaman eğitim, kimi zaman eğlence aracı olarak görülen tiyatro, okuma yazması olmayan halkın da edebi dile kayıtsız kalamayacağını göstermesi bakımından da önemlidir. Tiyatronun kitlelere doğrudan hitap edebilmesi de onun gücünü artırmaktadır. Gittikçe değişen, yenilenen, güçlenen tiyatro; dönemin sosyal, siyasi, askeri, ekonomik, hukuksal alanlardaki tüm gelişmelerini takip eder. Topluma ait tüm değerler, tiyatro metinlerinde bir şekilde her zaman var olmuştur. İnsanı doğrudan, her şeyiyle sahneye koymak gerektiğini bilen oyun yazarları, bir süre sonra, insanı, kalabalıklar içindeki yalın ve yalnız haliyle ele almak istemiştir. Şüphesiz tiyatro türleri içinde insanın ruhsal çalkantılarını, kimseye göstermediği yanını tek kişilik oyunlardan daha iyi gösteren yoktur. Bu şekilde vurgu yapılmasının sebebi, tüm çatışmayı tek kişide görmek, izleyicinin odağını tek kişiye ve onun ilettilerine yönlendirmesidir.

Türk tiyatrosu 1960- 1980 yıllarında ortaya çıkan yeni yazarlarla tiyatrodaki yeni konular, yeni kavramlar, yeni akımlar keşfetmiş ve yeni türlerin tiyatroya girmesi böylece hız kazanmıştır. Belirtilen yıllara bakıldığında ülkenin içinde bulunduğu koşulları hatırlatmak gerekirse ihtilal, darbe ve baskının yoğun bir şekilde yaşandığı söylenebilir. Bu dönemde tiyatro için yapılanlar kimi zaman olumlu, hareketli ve tiyatronun gelişimi için aktifken kimi zaman da durgun, olumsuz ve baskıdan dolayı bıkkındır.

Özdemir Nutku'ya (2008, s. 333) göre 1960 kuşağı biçimsel arayışlar içine girmekle yeni yönelişleri de yakalayabilmiştir: “(...) 1960 kuşağı öncekilerden daha politik ve daha devingendir. Özdeki bu değişikliğin yanı sıra, 1960'tan sonra

Türk tiyatro biçimi üzerinde denemeler yapılmıştır, yapılmaktadır da. Bu denemeleri yürütenler arasında bir önceki kuşağın yazarları da vardır.” Metin And (1983, s. 490) bu dönemin gelişimini 1961 Anayasası'nın getirdiği özgürlük ortamıyla bağdaştırır:

“Bir yanda tiyatro ortamının en elverişli duruma gelişi, öte yanda 1961 Anayasası'nın getirdiği özgürlük ortamı ile gerek nitelik, gerek sayıca büyük bir olgunluğa erişti. Hemen her konuda, her türde eser denendiği gibi, ayrıca yazarlarımızın bir kesimi, ulusal değiş ve yerli yapısallık üzerindeki biçim arayışlarıyla tiyatromuzda yeni yeni yönelişlerin, yeni doğrultuların öncüsü oldular.”

Türk tiyatrosunda 1960- 1980 arasında geleneksel oyunlardan politik oyunlara ve epik- diyalektik oyunlara geçilmiştir. Çağdaş Türk tiyatrosu bu dönemlerde ivme kazanmıştır. Epik tiyatronun başlı başına bir tür olarak Türk tiyatrosu içinde belirmesi, absürt oyunların yazılmaya başlaması, post-dramatik tiyatronun takip edilmesi, alternatif mekan ya da buluntu mekanlarda gerçekleştirilen sahnelemeler ve farklı felsefi akımları kullanarak deneysel tiyatro alanına giren oyunlar yazılması tek ve iki kişilik oyunların yazılmasını başlatmış ve var olan oyunlarda artış görülmüştür.

Absürt ve epik tiyatronun etkisiyle tiyatromuzda tek kişilik oyunlar görülmeye başlanmıştır. Sokak tiyatrosu, işçi tiyatrosu, uyumsuz tiyatro, post-dramatik tiyatro, bulvar komedisi bu yıllarda gösterilen diğer tiyatro türleridir.

Tiyatromuzda yeni yeni örnekleri verilen bu türler başlarda ve hatta daha sonraki yıllarda da türün genel özelliklerini taşıyanlar, geleneksel oyunlarla bağdaştırılanlar, kendi felsefesi dışında başka felsefelerle de deneysel bir şekilde birleştirilenler olarak yeni biçimler kazana kazana devam etmiştir.

Tek kişilik oyunların en çok açık biçime dayalı uyumsuz ve epik tiyatro akımlarına dayandığı görülür. Bu nokta üzerinde durmak tek kişilik oyunların içinde bulunduğu tiyatro biçimini anlamak bakımından önemlidir. Hepsinden önce Metin

And'ın tiyatrodaki açık ve kapalı biçimi ve bunların Türk tiyatrosundaki yerini, önemini anlattığı yazısındaki fikirlere başvurmak faydalı olacaktır:

“Açık biçimde çoğunlukla bölünme atektonik biçimde toparlanmamış, sınırsız, parçalanmış, kendi ötesini gösterir bir özellik gösterir. Kapalı oyuna action'un yer ve zaman ortaklaşalığına karşın açık oyunda action'da yer ve zaman çokluğu görülür. Açık oyunda action ne tektir ne de düz bir biçimde kapatılmıştır. Birçok olay yan yana bulunur, bunlar kendi içlerinde az veya çok bir süreklilikten yoksundurlar. Bu dağınıklığı toparlayan çeşitli yöntemler vardır. Kimi kez iki olaylar çizgisi birbirini şartlar, tamamlar ve açıklar. Kimi kez bu tabloların dili, mecazlar, imgeler yoluyla olur. Kimi kez de bunu eksen ben üzerine alır. Bu 'ben'in karşısında bir kişi değil bütün evren bulunur. Bütün ayrıntılarıyla bu evren kahramanın çevresini sararak onu bu dışarıdan gelen görünümlere karşı tepkiye çağırır. Action sürekli bitişe doğru gitmez, kimi kez kesilerek, belli bir gelişmeyi izlemeden, aynı değerdekileri sıralayarak yürür. Kapalı oyunun düz, amaca doğru giden action'un yerine burada sonsuz bir çember, dairevi bir action buluruz. Dış action ilk sahneye başlamadığı gibi son sahneye de bitmez. Serim yoktur, bütün olaylar gösterilir. (...) Zaman da özgür, geniş bir yayılma alanına sahiptir, kendi başına bir güçtür, action üzerinde etkilidir. İlk sahnenin daha önce başlamış bir olayın ortasına atlaması gibi esneklikler gösterir” (And, 1970, s. 23).

Kapalı biçim diğer adıyla kapalı oyun olarak adlandırılan bu oyun biçimi, başlıca iki dramatik biçimden biri yani açık biçimin karşıtıdır. Aksiyon, yer ve zamanın kesintisiz ilerlediği bu oyun biçimi benzetmeci tiyatro olarak da bilinir. Açık biçim yani açık oyun ise belli bir metne bağlı kalmayabilen, doğaçlama becerisinin önem kazandığı tiyatro oyunudur. Seyircinin tepkisi ve oyunun gidişine göre senaryo dinamik özellikler gösterir ve değişebilir. Geleneksel Türk tiyatrosu ağırlıklı olarak açık biçimden oluşur. Orta oyunu, meddah, Karagöz, tuluat tiyatrolarının hepsi, İtalyan orta oyunu diyebileceğimiz “sanat tiyatrosu” olarak da adlandırılan Commedia Dell'arte oyunları açık biçimli oyunlardır. Açık oyunu diğerlerinden ayıran en önemli özelliği action'un sınırsız oluşu, başı ve sonunun belli olmayışıdır. Zaman kapalı oyundaki gibi çerçeveye alınmaz, özgür bir düzlemde ilerler. 'Kapalı oyun' fikrî bir bütünlük vermek ister. Başkişi ile karşıt kişi arasında düzenli bir çatışma görülür.

Tek kişilik oyunların biçimsel duruşunun meddaha olan yakınlığı, metin yapısının epik ve uyumsuz tiyatronun içinden geliyor oluşu, doğaçlama yönleri ve seyirciyle

kurduđu dinamizm açık oyunların tamamından bir şeyler içerdiğini kanıtlar niteliktedir. Ancak bunların içinde tek kişilik oyunların kökenini görmek bakımından Commedia Dell'arte oyununa özellikle dikkat etmek gerekir.

Tiyatromuzda modern tiyatroyla geleneksel olanın kesişmesi tek kişilik oyunlarla mümkün olabilir çünkü geleneksel oyunların en önemlilerinden biri olan meddah hala varlığını devam ettirmeye çalışmaktadır. Ayşegül Yüksel çağdaş Türk tiyatrosunun arayış ve çabalarını şu şekilde açıklar:

“Çağdaş Türk tiyatrosundaki arayış ve çabaların temelinde geleneksel tiyatromuzun biçimsel zenginlikleriyle Batı tiyatrosunun entelektüel ve teknik yaklaşımlarını buluşturma eylemi yatar” (Yüksel, 1995, s. 124).

Ayşegül Yüksel'in işaret ettiği noktayla beraber toparlayacak olursak tek kişilik oyunların geleneksel olanla modern olanı sahneye beraber taşıyan bir tiyatro türü olduğunu görmek mümkündür. Dünya var olduğundan beri insanların oluşturduğu çeşitli ritüelleri, Doğu'dan gelen kimi gelenekleri, Batı tiyatrosunun teknik ve kuramsal özelliklerini barındıran tek kişilik oyunlar dramatik ya da açık biçime uyararak sahnelenmektedir. Yalnız bu noktada metin yazarları geleneksel olanla modern olanı bağdaştıramadıklarında ortaya çıkan karmaşa tek kişilik oyun olmayan kimi metinleri de bu kategoride değerlendirebilmektedir. Bu bağlamda tek kişilik oyunların kavram kargaşasından arındırılması ve metinlerin hangi biçimde yazıldığıнын net bir şekilde belirlenebilmesi gerekmektedir.

1. BÖLÜM

TEK KİŞİLİK OYUN KAVRAMI VE MEDDAH

“Bir maratoncuya sormuşlar, ‘koşarken ne hissediyorsun’ diye, ‘kendimi çok yalnız hissediyorum’ demiş. Tek kişilik oyun çalışanları da aynı şekilde kendilerini çok yalnız hisseder.”

Müşfik Kenter

1.1. TEK KİŞİLİK OYUN

Özdemir Nutku (2017, s. 507), Gösterim Terimleri Sözlüğünde tek kişilik oyunların tanımını şu şekilde vermektedir: “Tek oyuncu için yazılan sahne yapıtı.”

Tek kişilik oyunlar, kısa ve tek cümleyle tanımı yapılacak kadar açık, yazılan metinler incelendiğinde ve tek kişilik oyunların kökenine inildiğinde oldukça derin olduğu görülen bir türdür.

Pek çok dilde karşılığı olan bu tür edebiyatımızda ve tiyatro sanatı içerisinde “ tek kişilik oyunlar” olarak bilinmekte ve anlamını kendi içerisinde taşımaktadır. Bir tiyatro oyunundan beklenen neyse bu tür içerisinde bulunan tüm özelliklerin bir tek oyuncuda yansıtılmasını istediğimiz oyundur.

Çeşitli edebiyat alanlarında metnin kurgulanışı ve yansıtılışı farklı olsa da genel olarak tek kişilik oyunların tanımı benzerdir. Sahnede var olan kadın ya da erkek olmayan ama kurguda işaret edilen yan rollerle desteklenir. Tek kişi için yazılan bu sahne oyununda radyo-televizyondan gelen sesler, kayıttan verilen dış sesler, oyuncunun sanki içeride biri var da onunla konuşuyor gibi yaparak yan rollerin olduğu bir ortam yaratır.

Taklitten oyuna, mimden şamana, oradan da meddaha doğru uzanan tek kişilik oyunların arkaik yapısı temelde sahne sanatları ile edebiyatı birleştiren modern tek kişilik oyunlara doğru gelişimi açıklamak için kullanılabilir.

İnsanođlu ruhunu hasta eden Őeylere karŐı Őaresiz kalmakta, kendi toplumundan da yardım alamayacađını anladığı anlarda evrensele kaĐmaya ŐalıŐmaktadır. Tek kiŐilik oyunları diđer oyunlardan ayıran en önemli özellik belki de budur. Tek kiŐilik oyunlarda bulunan sahnedeki tek kiŐi yeri yurdu, milleti, ait olduđu herhangi bir kőkü olmayan biri varsayılabılır. Derdi evrensel, anlatısı evrensel, kadın veya erkek yaŐananların hepsi herkesten birer parĐa gibi kabul gormektedir. Őoklu kiŐilerde dađılmaya daha uygun olan seyirci dikkati tek kiŐilik oyunlarda olmadıđından ve odak noktasından yalnızca bir kiŐi olduđundan ortak noktada buluŐmak daha kolay olmaktadır.

Tek kiŐilik oyunlar sadece oyuncunun ezberlediđi metni sahnede canlandırması, seyirciyi güldürmek amacıyla “Őov” yapması, metin okuyarak hazır metni seslendirmesi demek deđildir. Dram sanatının sahip olduđu bütun kuralları bünyesinde toplayan bu oyun türünün tek farkı oyuncu sayısının tek olmasıdır. Oyuncu sayısı üzerinden kuram yazılamayacađı gerĐeđi ortadadır. Bu sebeple üzerinde herhangi bir ŐalıŐma olmayan tek kiŐilik oyunlara kuramsal yönüyle bakılamamıŐtır. Metnin bađlı olduđu yapısal ve üsluba ait özellikler ve metinlerin bađlı olduđu akımların ortak özellikleri tek kiŐilik oyunları incelenebilir kılmaktadır.

İzleyici için en etkili oyun seyirciden kopmayan, sahne ile seyirci arasında görünmez bir bađ kuran oyunlardır. Oyuncu ile seyirci arasında görünmez bir bađ vardır. Bu bađ oyuncuyla seyirciyi bir arada tutarken aynı zamanda o güçlü bađ ile oyunu da devleŐtirebilir. Eđer oyuncu ile seyirci arasında etkileŐim olmazsa tiyatronun baŐarısız olma ihtimali yüksektir. Tek kiŐilik oyunlar, seyirciyle etkileŐime Őok açıktır. İzleyenin dikkatini tüm oyun boyunca kendinde tutmak için fazlasıyla enerji harcayan oyuncu, seyirciyle etkileŐime girerek oyunun dinamiđini artırır.

Tek kiŐilik oyunlar, modern Türk edebiyatı içerisinde var olmuŐ, ilk örneđini gösterdiđi 1965’ten bu yana zamanla geliŐmiŐ, ŐođalmıŐtır. 1960-1980 dönemi oyun yazarlıđı, oyunculuk bilgileri, yeni akımlar, sahneleme teknikleri ve daha pek Őok bakımdan deđiŐim ve ilerleme sađlanan yıllar olmuŐtur. 1970’in baŐından

sonuna kadar takip edilebilen tüm oyunların “Oyun yönetimi, sahne tasarımı, ışıklandırma ve oyunculuk sanatındaki gelişmeler, ülkemizde tiyatrunun çağdaş düzeyde olduğunu gösterir” (Buttanrı, 2011, s. 548).

Bütün ışıklar tek bir kişide toplanır. Bütün seyirciler tek bir noktaya odaklanır. Algi oyuncuda kalacak şekilde ışık ve dekor oluşturulur. Oyuncu dağılamaz, replikler unutulamaz, unutulmuş söz/hareket ne varsa karşıda oyunu toparlayacak kimse olmaz. Başka bir oyuncu ya da ses, söze girip oyunu devam ettiremez. Tek kişinin canlandıracağı kişi ya da kişiler, zaman-mekân geçişleri, seyirciyle iletişim kurduğu epik unsurların olup olmayacağı, çatışmayı yaratan unsurların oyun bölümlerine yerleştirilmesi gibi çeşitli etkenler oyunun sahneye taşınmasından önce karşılaşılabilecek sorunlardır. Ekonomik olarak pek çok kolaylık sağlayan tek kişilik oyunlarda sahnede tek kişinin olması ve sadece ona odaklanması hem seyircinin sahneye olan bakışı hem de oyuncunun sahneyi “doldurması” bakımından çeşitli çatışmalar yaratabilmektedir. Bunların yanında oyuncunun beden dili çok daha iyi olmalıdır. Odak noktası bir insan olunca ve tüm oyunu o yönetince her mimik, jest oyuna bir şey katabilir ya da oyundan bir şeyler götürebilir. Yapılan her harekete, gösterilen her jسته, seslendirilen her sözcüğe seyirci bir anlam yükleyecektir. Bu bütünlüğü bozmamak epey yorucudur.

Dramatik tiyatro, eylemlerle çalışır, seyirci sahnedeki aksiyona karışır, gözlemci değildir. Amaç seyircinin yargıya varması değil seyircide çeşitli duyguların uyanmasıdır. Bir dünya görüşü kazandırmaktan ziyade hayattan bir kesit, kişilerin yaşamından kesitler iletir. Seyirci olduğu gibi olayın içine alınır, bilgi kazandırmaktan çok duyguların ele geçirilerek yansıma ve yansıtma yapıldığı oyunlar üretir. Epik tiyatrunun aksine dramatik tiyatro olayın karşısında değil olayın içinde ve karakterlerle özdeşleşen, onlarla sempatik bir ilişki kuran seyirci ister. Dramatik tiyatrodaki insan “aynı” insandır. Herkes, olayları bir diğeri gibi yorumlar ve onun gibi hisseder. Oyun kurgusu, bitirilişi ve tüm yansıması hayatın hepimiz için geçerli getirilerindedir. Değişim ve değiştirme kavramları, daha çok, insanlar için değil olaylar içindir. Duygunun oyun içerisinde bu kadar egemen bir hal alması izleyiciyi oyunun sonuna odaklar. Tüm anlatı o sona varmak içindir.

Dram sanatının tüm gerekliliklerini yerine getiren tek kişilik oyunlar daha çok tek kişilik gösteri gibi algılanmaktadır. Birçok zaman da stand-up şov gibi düşünülmekte, geleneksel yapıyı bilenlerde meddah figürüyle özdeşleştirmektedir. Metin yazarı metni yazar, oyuncu çalışıp oynar, rejisör oyunu düzenler ve metin- yorum- dekor arasında birlik kurar; ışık, ses, kostüm tasarımcıları çok kişilik oyunlardaki gibi hazırlanır. Ancak hem toplum hem de tiyatro sanatının izlenme ve eleştirilmesinde görev alanlar tek kişilik oyunları bir gösteri ya da karakterin kendini ifade etmek için birdenbire halkın önüne çıktığı bir alan gibi algılar. Tek kişilik oyunlar üzerinde yapılan çalışmalardan ilk beklenen bu karışıklığa bir çözüm bulunarak tek kişilik gösteri, stand-up, şiir dinletisi, kolaj, biyografik çalışma, meddahlık, tek kişilik tiyatro kavramlarının birbirine benzeyen ve birbirinden ayrılan yönlerinin ortaya konmasıdır. Tek kişinin sahnede sergilediği her gösteri de “oyun” olarak adlandırılmaz. Bu kavramlar ayrı ayrı değerlendirilip farklılıklar ortaya konmadıkça bilgi yığını yanlış bir şekilde kalacaktır. Sistematiği oturtulmayan bu oyun türü gösteri olarak adlandırılmaya devam edilecektir.

Bütün bunlar Erbil Göktaş'ın “Bu kadar köklü bir geçmişe sahipken, bir kargaşadan söz edilmesi çelişki gibi görülmektedir. Çünkü kökeni oldukça eskilere dayanan bir türün en azından geleneğini kurması ve sistemini oluşturması gerekmez miydi?” sorusuyla birleşince üzerine hiçbir kitap yazılmamış olan tek kişilik oyunlar konusu ilgi çekici olmuş ve araştırmancının amacı haline gelmiştir (Göktaş, 2010, s. 41).

Dramatik edebiyata bakarak başlayacak olursak, olay, zaman ve mekân kurguları genellikle üç başlıkta ele alınır. Poetika'da zaman ve mekân düşüncesini aynı başlıktaki bir makalede inceleyen Oğuz Arıcı (2018, s. 19) dramatik edebiyatta başlama zamanına göre üç tür olay örgüsü olduğunu şu şekilde incelemiştir:

1. ab ovo: Her şeyin en başından başlayan olay örgüleri (Örneğin, başkarakterin çocukluğundan başlayan hikayelerde olduğu gibi)

2. *in medias res*: Olay örgüsü, hikayenin orta noktasından başlar. Seyirci başlangıçta belirli düzeyde bilinmezle ve soru işaretiyle baş başa kalır.
3. *In ultimas res*: Olay örgüsü, hikâyenin neredeyse sonundan başlar. Oyun ilerledikçe geçmiş (backstory) açılır.

Trajedilerde daha çok *in ultimas res* denilen olay örgüsü kullanımı vardır, denilebilir. Analitik oyun veya analitik dram denilen bu olay örgüsünde hikâye sondan başlar ve geçmişe doğru açılan bir yelpaze halini alır. Tek kişilik oyunlarda da bu tür olay örgüsü vardır, diyebiliriz. Geçmişle olan hesabını kapatamamış, sürekli bastırılmış duygularla yaşayan, geçmişinin beklenmedik anlarda ortaya çıkmasından korkar. O “tek kişi” sahnede yansıtılan son kısmından başlar ve seyirciyle baş başa olmasının verdiği rahatlıkla bastırıldığı sakladığı ne varsa gün yüzüne çıkarır ve geçmişini önümüze serer.

Tek kişilik oyunların kendine özgü bir kurgusu vardır. Bu kurgu geçmişin üstünün kapatılması, geçmişin sürekli beklenmedik zamanlarda ortaya çıkması, toplumun birey üstündeki baskısı, bastırılan değer yargılarının kişiyi zorlayan yönleri, sürekli bastırılmış ve engellenmişlik hissinin etkileri, kadına ve erkeğe dayatılan roller ve bunlara tepki verildiğinde başa gelenler gibi durumları ve bu durumları ortaya çıkaran ruhsal durumları sergilemeye elverişlidir.

Bu oyunların yapı ilkesi benzer ruhsal boşlukların, ruhsal rahatsızlıkların, bireyin kendisiyle ve toplumla, geçmişle ve şimdiyle olan çatışmasının yansıtılması şeklindedir. Tek kişilik kadın veya erkek oyunlarının kişileri benzer ve farklı özelliklerle gözlenebilir.

Bu tür oyunlarda önemli olan bireyin ruhsal çatışmalarını yansıtmaktır. Oyunlar bir sonuca, bir çözüme gitmekten çok herkesin yaşayabileceği olayları göz önüne sermek ister. “Ne yapılabilir, çözüm nedir?” gibi sorulara cevap bulamayacağımız bu oyunlarda cevapsız, çözümsüz kalmış sorular yüzünden hayatına devam edemeyen, delilik noktasına gelmiş, delirmiş bireyleri görürüz. O yüzden aradığımız cevap değildir aslında. Sorunlar ortadan kaldırılabilecek şeyler olarak

yansıtılmaz genellikle. Değiştiremeyeceğimiz ya da değiştirmek için uğraşmadığımız her şeyin ruhumuzdaki yansımaları ya da her bireye farklı yansımalarını izleriz.

Oyun tek kişilik olduğu için fiziksel devinimden çok ruhsal devinimler vardır. Bu oyunlarda karakterler çoğunlukla geçmişte olanlar, geçmişin yükü, özlemi, ağırlığı gibi olgulardan kaçır ya da geçmişin kendisine yakalanır ve artık oradan çıkamayacaklarını kabul ederler. Geçmişte çözülememiş, çözülmemiş her şey “şimdi”yi işgal eder ve bir türlü “an” a odaklanılmasına izin vermez.

Tek kişilik oyunlarda zaman mefhumu “geçmiş” zamanın her halidir ve “şimdi”ye dair olgular yok sayılırken “gelecek” perdenin ardındaki uzak hayal gibidir. “Gelecek” kadın ya da erkek için ya yoktur ya geçmiş yüzünden şimdi ile aynıdır ya da değiştirilmesi gereken ama bunun için karakterden güçlü olmasını ve geleceği hak etmesini bekleyen bir kavramdır.

Tek kişilik oyunlarda sahnede bütün etkileşimi, iletişimi, görselliği bir kişi sağlar. Dram sanatının oyuncuya bakış açısını incelersek çatışmanın tek kişide toplanması sahne için yeterli olabilmektedir. Bütün oyunlarda, ister tek kişilik olsun ister iki ya da fazla kişili olsun, bütün oyunlarda her bir kişinin oyunu taşıdığı düşünülürse çatışmanın tek kişide toplanması da dram sanatının bakış açısına uygundur.

Tiyatro sanatının kendisi ve tiyatro eleştirmenleri, sanatçıları tek kişilik oyunlar üzerinde yeterinde durmadığı ve bu konuyla ilgili bir kuram ortaya koymadıkları için dram sanatının bu alanı birçok yönden gölgede ve kavram karmaşaları içinde kalmıştır. Tek kişilik tiyatro oyunları, tek kişilik gösteriler, stand-up, kolajlar ve hatta tek kişilik tiyatronun atası sayabileceğimiz meddahlık geleneği bile bu kavram kargaşası içindedir. Bu karışıklık durumunu ortaya çıkaran nedenler şunlardır: Tek kişi için gayet uzun bir süre sahnede kalan oyuncunun bazı oyunlarda seyirciyle konuşması, oyunu kesip seyirciye soru sorması, seyircinin oyundan bir an uzak kalıp oyundan uzaklaşması ya da pek çok oyunda olduğu

gibi oyuncunun seyirciyle iletişime geçmeyip sahnedeki fotoğraf, çerçeve, bavul, kontrabas, koltuk, telefon ve başka nesnelere iletişime geçmesi... Epik unsurların dramatik bir yapı içerisinde görünmesi sorunsal karmaşıklığı besleyen başka bir unsurdur.

Bir Delinin Hatıra Defteri, Kontrabas oyunlarında absürt tiyatro özellikleri baskın görülürken, Meraklısı İçin Öyle Bir Hikaye ve Bir Garip Orhan Veli gibi tek kişilik oyun olarak aksettirilen ancak kolaj yapısına sahip metinlerde episodik unsurlar görülür.

Şiir- kabare olarak sunulan ve tek kişilik oyun şeklinde kurgulanan tek oyunculu gösteriler de vardır. Ataol Behramoğlu'nun "İyi Bir Yurttaş Aranıyor", Işıl Özgentürk'ün "Küçük Sevinçler Bulmalıyım", Kerim Afşar'ın "Yaşasın Edebiyat" eserleri bunlara örnektir.

Tek kişilik oyun incelenmesi sırasında, özel tiyatrolarda alanında usta tiyatrocuların tek kişilik gösterilerine rastlanmıştır. Ferhan Şensoy'un "Ferhangi Şeyler", "Felek Bir Gün Salakken" gösterileri tek kişilik olup uzun yıllar sahneye taşınmıştır. Dönemin değişen politik olaylarına karşı çeşitli yorumların yapıldığı bu gösteriler, tiyatrodan tanınmış ve "kavuk" sahibi oyuncunun meddahlıktan ne kadar faydalandığını da izlememizi sağlamıştır. Oyuncu "Fername" isimli tek kişilik oyunu da yıllarca oynamış, tek kişilik gösterileri sayesinde kurulan özel tiyatroların pek çok ihtiyacını karşılayabilmiştir. Sanatçı, Türk halkının sahnede tek başına oyuncu görmesine en büyük katkıyı yapanlardan biridir.

Müşfik Kenter'in Orhan Veli şiirlerinin kolajıyla sahneye çıktığı yıllarda henüz günümüzdeki kadar kolaj sahnelenmemekteydi. Müşfik Kenter'in öncüsü olduğu bu türü Tiyatro Gerçek ile Hakan Gerçek günümüzde Cemal Süreya şiirlerinin kolajıyla "Üstü Kalsın" oyununda devam ettirmektedir. Aynı zamanda günümüzde Nazım Hikmet'ten, Cemal Süreya'dan, Orhan Veli'den yapılan derlemelerle oluşturulan kolajlar ve tükülerden yapılan derleme kolajlar da oldukça dikkat

çekmektedir. Ali Poyrazođlu gibi tiyatro sanatçılarının “Ödünç Yaşamlar” adıyla ortaya koyduđu güldürüler, Sunay Akın’ın “Görçek”, “İki Kitap Bir Heves” ismiyle ortaya koyduđu modern anlatılar ve pek çok özel sahnede gösterilen stand- uplar, gösteriler tek kişilik olmakla beraber tek kişilik oyun kavramı dışında tutmamız gereken unsurlardır.

Stand- up komedi, bir komedyenin sahneye çıkıp onu izlemeye gelenlerle doğrudan konuştuđu, genellikle toplumsal kişi ve olayları önceleyerek komik bir tarzda ortaya koyduđu gösteridir. Ferhan Şensoy stand- up komedi yapanlara “pop- komik” demiş, ortaya koyduđu gösterilerin tiyatro olarak Kabul görmesi gerektiđini vurgulamıştır. “Ferhangi Şeyler” ile yıllardır sahnelerde olan Ferhan Şensoy, yıllardır gösterimde olan bu çalışmasında dönemin deđişen koşullarına göre seyircilerle iletişim kurmakta, her gösterimde izleyici karşısına farklı içeriklerle çıkabilmektedir. Tarihi sürecine bakılırsa stand- up komedinin 1860’lı yıllarda Amerika’da ortaya çıktığı, 1930’lu yıllarda yayılmaya başladığı, 1980’den sonar Türkiye’de örneklerinin verildiđi ve 1990’larda tüm dünyaya yayıldığı görülebilir. Türkiye’de en sık karşılaştığımız stand- up gösteri alanında tanınan kişiler şunlardır: Rüstem Batum , Uđur Yücel, Cem Özer, Ceyhun Canbazođlu, Yılmaz Erdoğan, Yalçın Menteş, Cenk ve Erdem, Leyla Tekil, Adnan Tönel, Ata Demirer, Cem Yılmaz.

Bazı tek kişilik oyunlarda da oyuncu hem seyirciyle sık iletişime geçer hem de içeride biri/ birileri varmış gibi davranarak yalnız olmadığı vurgusu yapar. Epik oyunlarda gördüğümüz ancak absürt oyunlar içinde epik yapıya çok rastlamadığımız bu özellik pek çok tek kişilik oyunda izlenebilir. Civan Canova’nın Evaristo adlı oyunu bu grotesk yapı ve absürt unsurlarını barındırır.

Dramatik tiyatro geleneğinde, Aristotelesçi tiyatrodaki oluşturulan ya da yönetmen tarafından bu geleneksel algıyla yönlendirilen oyunlarda yanılısama karakter ve seyirci arasında oluşturulabilir. Karakter seyircilerle konuşabilir ancak bu, yanılısamayı kırmaz.

Tek kişilik oyunların geneline hâkim olan bir durum da epik unsurlardan biri olan sahnede bir oyun olduğunun hatırlatılmasıdır. Oyuncunun ışıkçıya seslenmesi, yönetmene laf atması, oyunu kesip seyirciye sorular sorması, seyirciye seslenmesi pek çok tek kişilik oyunda görülür.

Bunlardan bazılarını örnek verecek olursak:

“... Sonunda siyasi şubeye geldik. Hepimizi tek sıra halinde dizdiler. Bir dakika... Bu durumu size anlatmam zor. Sizden yardım istemek zorundayım. Sayın seyirciler, özellikle genç seyircilerimizden on iki kişiyi sahneye davet ediyorum. Gönüllü yoksa ben seçeceğim. Siz ... Siz... Burada bir grup var galiba. Size birlikte alayım sahneye. Evet... Buyurun arkadaşlar. Yapacağınız şey çok kolay. Benim söylediklerime ve yaptıklarına göre durumu oynayacaksınız. Hazırsanız başlıyorum” (Toraman, 2019, s. 42).

“Anlatılan Senin Hikâyendir” oyununun kahramanı seyirciyle iletişim kurarak oyunu kesmiş sonra devam ederek siyasi şubeye alınmasını ve devamında başına gelenleri anlatmaya başlar. Bir süre sonra sahneye aldığı seyircilere teşekkür ederek ve onlar için alkış isteyerek yerlerine gönderip role döner.

“Tek Kişilik Cinayet” oyununun bir sahnesinde, Osman isimli kahraman kaldığı otel odasında havaya ateş eder. Resepsyonistin telefon etmesiyle durumu anlamsız bir şekilde anlatmaya başlayan Osman, konuşma sırasında seyirciye bir “oyun” izlediklerinin vurgusunu yapar:

“Beyefendi, dikkat ederseniz iki satırdır boş konuşuyoruz, seyirci sıkılabilir? Hayır, gelip bakamazsınız... Niye mi? Oyun tek kişilik. Yani bence bir sakıncası yok ama oyun bunu kaldıramayabilir. Resepsyoncu Bey, ölmek istiyorum, ölürken muhabbet etmeyi sevmem” (2006, s. 164).

Seyirciyle iletişim kurmak oyunlarda her zaman epik bir unsur taşımaz. Bazen meddah türünün geleneksel kalıplarından yararlanarak da seyirciyle iletişim kurulabilir. Erol Toy’un yazdığı “Meddah” oyununda oyuncu iki bölüme ayrılan oyunun birinci bölümünü kapatırken meddah geleneğinden yararlanmış, ikinci bölü açarken de tıpkı bir meddah gibi daha önce kalınan yeri sorarak seyirciyle iletişim sağlamıştır:

“Sonrası, biraz sonra. Üstelik öncesinden daha fazla revnaklı. Ama ustamız usta... Çok şey var susuşta. Şimdi birbirimize, az izin vereceğiz... Kimimiz tiryakidir, sigara tütürecek. Kimimizse önemli işlerini görecek. Ama öykünün sonu, başından çok çekici. İnanmayan aradan sonra gelir de görür” (Toy, 2009, s. 38).

Tiyatronun temel yapı birimleri: dramatik örgü, kişiler, yer, zaman ve çatışmadır. Tek kişilik oyunların temel yapı ilkesi kişidir. Tek kişilik oyunlarda oyunun tamamını yönlendiren, metni tek başına taşıyan oyuncu aynı zamanda yer, zaman, çatışma gibi kalan tüm yapı birimlerini de tek başına verir.

Ortaya çıktığı günden beri ortaya konan tek kişilik tiyatro oyunlarına bakıldığında bireyin iç dünyasını, psikolojik durumunu yansıtmak amacının baskın olduğu görülür. Tek kişilik oyunların neredeyse tamamına yakınında bunalım ya da psikolojik çöküntü içine giren insanın sorgulayıcı tavrı vardır. Bireyle çatışan birey, toplumla çatışan birey ve yine kendisiyle çatışan birey oyunlara hâkim çatışma unsurlarıdır. Bu yönüyle incelendiğinde, tek kişilik oyunlarda epik ve absürt unsurlar fark edilir.

Oyuncu çatışmayı verirken kendi kendisiyle konuşuyor gibi, karşısında biri varmış da onunla konuşuyor gibi, eşyalarla veya fotoğraflarla konuşuyor gibi, seyirciyle konuşuyor gibi bir algı yaratır. Sahnede tek kişilik bir performans izleriz ancak sahnedeki tek başına iç sesiyle olduğu kadar aynı zamanda yalnız değilmiş hissini de verir. Bazı tek kişilik oyunlarda oyuncu, seyirciye sorular sorar, oyunu duraklatır, cevap bekler. İzleyici oyundan bir parça olarak algılar burayı önce kimse seslenmez, oyuncu ısrar eder, izleyiciler arasından bazen kısa kesik cevaplar bazen de çok kişinin cevap verme çabasıyla bir uğultu şeklinde cevaplar gelir. Bazı tek kişilik oyunlarda oyuncu cevapları dikkatle dinler, tepki verir, cevabı kendine göre yineler ve oyuna döner. Komedi unsurunu içinde çok barındırmayan tek kişilik oyunlarda seyirciyle iletişime geçilen bu soru-cevap bölümünde oyuncu izleyiciyi güldüren tepkiler verir ve daha sonra oyunun kendi yapısına döner.

Tek kişilik oyunlar üzerinde yapılan çalışmalardan ilk beklenen bu karışıklığa bir çözüm bulunarak tek kişilik gösteri, stand-up, şiir dinletisi, kolaj, biyografik

çalışma, meddahlık, tek kişilik tiyatro kavramlarının birbirine benzeyen ve birbirinden ayrılan yönlerinin ortaya konmasıdır. Bu kavramlar ayrı ayrı değerlendirilip farklılıklar ortaya konmadıkça bilgi yığını yanlış bir şekilde kalacaktır. Sistematiği oturtulmayan bu oyun türü gösteri olarak adlandırılmaya devam edilecektir.

Tek kişinin sahnede sergilediği her gösteri de “oyun” olarak adlandırılmaz. Belli bir sistem ortaya konmadığı gibi tek kişilik oyun için kuram bilgileri de oluşturulmamış. Gazete yazıları, oyun reklamları, röportajlar, oyunu izleyenlerin yorumu, eleştirmenlerin gittikleri oyunlar hakkındaki kısa eleştirileri, meddahlık geleneğiyle tek kişilik oyunlarla ilgili yapılan karşılaştırmalar dışında herhangi bir araştırma yok. Bu sebeple birbirinden farklı olan türlerin ayrımı iyi yapılmalıdır. Bir de kolaj, şiir- kabare, dinleti/ anlatı, stand- up komedi gibi türleri ortaya çıkış ve yayılış dönemlerinin aynı veya yakın tarihli oluşunun da bu karışıklığa sebep olan bir faktör olduğu düşünülmektedir.

İlk kez 1965'te oynanan Bir Delinin Hatıra Defteri oyunundan sonra 1980 yılından sonra ülkedeki bunalımların tiyatroya yansıyan hali pek çok baskıya maruz kalan tiyatronun tek kişiden birçok sesin çıkacağı yönüyle umut da taşımaktadır. Maddi olarak kalabalık oyunculu tiyatrolara göre daha rahat olan tek kişilik oyunlar bu dönemden sonra daha fazla yazılmış ve oynanmıştır.

Seyircide ve eleştirmenlerde tek kişilik oyunlara yöneltilen en büyük ön yargı oyunun durağan olacağına olan inançtır. Tüm dikkati sahnede bütün oyunu tek başına gösteren birine yönlendirmektense çok kişili, eğlenceli oyunları tercih etmek tiyatronun vakti eğlenceli geçirmeye yarayan bir araç olduğunu düşünen seyirci anlayışıdır. Tiyatro bileti bulmanın zorluğuna şahit olduğunda tiyatronun hala çok etkili olduğunu söylemek mümkündür. Ancak tek kişilik oyun sayısı her zaman çok kişili oyunların ardında kalmaktadır. Hâlbuki oyuncu bütün iç ve dış devinimi sözlü tepkiler, jest ve mimiklerle verirken aksiyonu olabildiğince yükselttiği birkaç odak noktası yaratır. Çok kişili oyunlarda dikkat dağıtan şeyler daha çoktur, bu yüzden etkilenme gücü bölünür ve pek çok yere, kişiye, olaya,

diyalog ve parçaya dağılır. Tek kişilik oyunların vurucu daha çok noktasının olması az eşya içinde yükselen; çok eşya içinde ışıkla, sesle, ses tonuyla, olayları yaşaması ve hatırlamasıyla oyuna aksiyon kazandıran bir kişinin ön planda olmasıdır. Büyük resimde, esas tabloda, şemanın kendisinde, seyircinin baktığı ve gördüğü her yerde olan o tek kişidir. Metin yazarının en iyi yönü metin içinde tek kişiyi izleyen izleyicinin oyundan kopmamasını sağlayacak şekilde bir monolog yaratması olacaktır.

Tek kişinin anlaşılması ve seyircinin oyundan kopmaması için kurgu içindeki kişinin o “an”a gelene kadar yaşadıkları, o “an” içinde yaşadıkları/ hissettikleri, ruh hali, diğer herkes içinde “kendi”si, bir insanın kendine- ailesine-topluma karşı “kendi” olmak için verdiği mücadeleyi iyi vermek gerekir.

Karartılmış ve genellikle oyuncuyu işaret eder şekilde aydınlatılmış bir sahnede herkesin önünde yaşadıklarıyla olduğu gibi duran, kendisine bile o ana kadar hiç olmadığı şekilde açık olan birinin sırrını, sırlarını paylaşıyor muş gibi hissettiren kişi, oyunun temel noktasıdır. Oyundaki devinim için bütün jest, mimik ve sözlerle “geçmiş”, “şimdi” ve hayalleriyle kurguladığı “gelecek” yansıtılır. Gizli olanı ve herkesin bildiği ama aklına çok getirmedeği, herkesin yaşadığı ama ifade edemediği her şeyi oyuncu tek başına açıklayacaktır.

Oyuncunun ses tonu belki de oyunu ayakta tutan en önemli unsurdur. Oyuncunun içsel ve dışsal bütün devinimleri, duyguları, ses tonuna yansırken seyircinin kulağında bir kişinin sesli sessiz çığlıkları yankılanır.

Yinelemeler çok kişili oyunlar için sakıncalı sayılabilir ancak tek kişili tiyatro oyunlarda yinelemeler verilmek istenen duyguyu artırabilir. Oyundan çıkan oyuncunun oyun üzerine düşünmesi bazen tek bir cümleyle olabilmektedir. Yinelenen vurucu sözler de oyun etkisini artıran bir unsur olarak olumlu yönde kullanılabilir.

Çağdaş Türk oyun yazınında tek kişilik oyunlar 1965'ten bu yana çoğalarak devam etmiştir. Şu an hem devlet hem de özel tiyatroların birçoğunda tek kişilik oyunlar oynanmaktadır. Genco Erkal, Türkiye'de oynanan ilk tek kişilik oyun olan "Bir Delinin Hatıra Defteri" adlı oyunu uzun yıllar ülkenin çeşitli tiyatrolarında sahnelemiş, elli yılın ardından aynı oyunu tekrar oynamaya başlamıştır. Bunun yanında uzun yıllardır tek kişilik gösteri/ şiirsel kolaj sayılabilecek ve Nazım Hikmet şiirlerinden oluşan "Kerem Gibi" adlı gösterisini sahnelemektedir.

Bireyin kendisiyle, toplumla, geçmişle, gelecek kaygılarıyla, beklentileriyle, ailesiyle yaşadığı çatışmaların ele alındığı tek kişilik oyunlarda genellikle psikolojik durumlar baskın gelmektedir.

Toplumsal olayların, bireysel yaşantıların, kişinin toplumda yer edinme çabasının, engellenen, ezilen, hayallerini gerçekleştiremeyen insanın, modernizmin yarattığı bunalımların, kötü tüm haberlerin insan üzerinde yarattığı depresif hallerin, geleceğe umutsuz bakmanın, umutsuzluğun, yokluğun, bedeli ağır olan hataların, kaybedilenlerin, kaybedilmenin, hayalperestliğin, hasta ruhların, çaresizliğin, yalnızlığın, terk edilmişliğin, terk edilmişlik hissinin, dışlanmanın, delirmenin tarihini görebileceğimiz en özgün kaynaklar tek kişilik oyun metinleridir.

Sinemada mekân gösterilecekse mesela bir şehir, o şehre ait bir yapı, köprü, heykel, herkesin hemen orayı işaret edeceği bir yer gösterilir. Ancak tiyatrodaki "Burası İstanbul." dersiniz ve hiçbir resim, dekor, yapıya ihtiyaç duymadan orası İstanbul olur. Tek kişilik oyunlarda da bireyin içsel yolculuğu, geri dönüşleri, aniden çocukluğuna, gençliğine, hatırladığı başka bir zamana ya da mekâna geçmek için ses tonunu ve jestlerini değiştirerek izleyicinin o ana veya mekâna gitmesini sağlar. Çağrışımın ve canlandırmanın yarattığı kolaylıkların sayesinde olan bu durum tek kişilik oyunlarda anlatının zihinde canlandırılmasını kolaylaştırmaktadır.

Bütün tiyatro çalışmaları için yapılan bu çalışmalar tek kişilik tiyatro oyunları için de yapılmaktadır. Hatta bütün metni tek başına taşıyan oyuncuya en çok yardım eden unsurlar da bu tasarımları yapan kişilerin yaptıklarıdır.

Yazılan metin pek çok zaman, özellikle oyunun oynadığı zamanın değerlerine uygun olarak, farklı yorumlanır. Erdal Beşikçioğlu'nun uzun yıllardır oynadığı Gogol'un öyküsünden uyarlanan tek kişilik oyun, "Bir Delinin Hatıra Defteri"nde oyuncu sahnenin tam ortasına konan bir vincin üzerinde oynamaktadır. Bernard Maria Koltes'in yazdığı ve Rıza Kocaoğlu'nun oynadığı "Ormanlardan Hemen Önceki Gece" oyununda ise asıl çalışmayı ışık tasarımcıları yapar ve deneysel bir ışık tasarımı sonrası oyunun etkisinin arttığı gözlenir.

Tiyatro sanatının kendisi ve tiyatro eleştirmenleri, sanatçıları tek kişilik oyunlar üzerinde yeterinde durmadığı ve bu konuyla ilgili bir kuram ortaya koymadıkları için dram sanatının bu alanı birçok yönden gölgede ve kavram karmaşaları içinde kalmıştır. Tek kişilik tiyatro oyunları, tek kişilik gösteriler, stand-up, kolajlar ve hatta tek kişilik tiyatronun atası sayabileceğimiz meddahlık geleneği bile bu kavram kargaşası içindedir.

Bu karışıklığın nedenlerin başında, en az kırk dakika sahnede kalan oyuncunun bazı oyunlarda seyirciyle konuşması, oyunu kesip seyirciye soru sorması, seyircinin oyundan bir an uzak kalıp oyundan uzaklaşması ya da pek çok oyunda olduğu gibi oyuncunun seyirciyle iletişime geçmeyip sahnedeki fotoğraf, çerçeve, bavul, kontrbas, koltuk, telefon ve başka nesnelere iletişime geçmesidir. Bazı tek kişilik oyunlarda da oyuncu hem seyirciyle sık iletişime geçer hem de içeride biri/birileri varmış gibi davranarak yalnız olmadığı vurgusu yapar. Yanılsama olarak da adlandırabileceğimiz bu kavramda seyircinin sahnedeki olayı yaşamayı amaçlanır.

Seyircide ve eleştirmenlerde tek kişilik oyunlara yöneltilen en büyük ön yargı oyunun durağan olacağına olan inançtır. Tüm dikkati sahnede bütün oyunu tek başına gösteren birine yönlendirmektense çok kişili, eğlenceli oyunları tercih

etmek tiyatronun vakti eğlenceli geçirmeye yarayan bir araç olduğunu düşünen seyirci anlayışıdır. Tiyatro bileti bulmanın zorluğuna şahit oldukça tiyatronun hala çok etkili olduğunu söylemek mümkündür. Ancak tek kişilik oyun sayısı her zaman çok kişili oyunların ardında kalmaktadır. Sahnede olan oyuncu bütün iç ve dış devinimi sözlü tepkiler, jest ve mimiklerle verirken aksiyonu olabildiğince yükselttiği birkaç odak noktası yaratır. Çok kişili oyunlarda dikkat dağıtan şeyler daha çoktur, bu yüzden etkilenme gücü bölünür ve pek çok yere, kişiye, olaya, diyalog ve parçaya dağılır. Tek kişilik oyunların vurucu daha çok noktasının olması az eşya içinde yükselen; çok eşya içinde ışıkla, sesle, ses tonuyla, olayları yaşaması ve hatırlamasıyla oyuna aksiyon kazandıran bir kişinin ön planda olmasıdır. Büyük resimde, esas tabloda, şemanın kendisinde, seyircinin baktığı ve gördüğü her yerde olan o tek kişidir. Metin yazarının en iyi yönü metin içinde tek kişiyi izleyen izleyicinin oyundan kopmamasını sağlayacak şekilde bir monolog yaratması olacaktır.

Karartılmış ve genellikle oyuncuyu işaret eder şekilde aydınlatılmış bir sahnede herkesin önünde yaşadıklarıyla olduğu gibi duran, kendisine bile o ana kadar hiç olmadığı şekilde açık olan birinin sırrını, sırlarını paylaşıyor muş gibi hissettiren kişi, oyunun temel noktasıdır. Oyundaki devinim için bütün jest, mimik ve sözlerle “geçmiş”, “şimdi” ve hayalleriyle kurguladığı “gelecek” yansıtılır. Gizli olanı ve herkesin bildiği ama aklına çok getirmedeği, herkesin yaşadığı ama ifade edemediği her şeyi oyuncu tek başına açıklayacaktır.

Her türlü ansıma, önseme, bilmezden gelme, sürpriz açıklamalar, beklenen ama söylenilmesi istenmeyen gerçekler, seslenmeler ve anlatılarla seyircinin dikkati toplanır.

Oyuncunun ses tonu belki de oyunu ayakta tutan en önemli unsurdur. Oyuncunun içsel ve dışsal bütün devinimleri, duyguları, ses tonuna yansırken seyircinin kulağında bir kişinin sesli sessiz çığlıkları yankılanır.

Yinelemeler çok kişili oyunlar için sakıncalı sayılabilir ancak tek kişili tiyatro oyunlarda yinelemeler verilmek istenen duyguyu artırabilir. Oyundan çıkan oyuncunun oyun üzerine düşünmesi bazen tek bir cümleyle olabilmektedir. Yinelenen vurucu sözler de oyun etkisini artıran bir unsur olarak olumlu yönde kullanılabilir.

Çağdaş Türk oyun yazınında tek kişilik oyunlar 1965'ten bu yana çoğalarak devam etmiştir. Şu an hem devlet hem de özel tiyatroların birçoğunda tek kişilik oyunlar oynanmaktadır. Genco Erkal Türkiye'de oynanan ilk tek kişilik oyun olan "Bir Delinin Hatıra Defteri" adlı oyunu uzun yıllar ülkenin çeşitli tiyatrolarında sahnelemiş, elli yılın ardından aynı oyunu tekrar oynamaya başlamıştır. Bunun yanında uzun yıllardır tek kişilik gösteri/ şiirsel kolaj sayılabilecek ve Nazım Hikmet şiirlerinden oluşan "Kerem Gibi" adlı gösterisini sahnelemektedir. Müşfik Kenter de yıllarca Murathan Mungan'ın yazdığı tek kişilik oyun olan "Bir Garip Orhan Veli"yi sahneler taşımıştır.

Tek kişilik oyunlarda söylev niteliği yoktur. Tek başına birinin herkese hitap etmesi ve aslında metni iletmek için yaşadığı heyecan söylev niteliği taşımaz. Genellikle psikolojik alt yapıların işlendiği türlerdir tek kişilik oyunlar. Kitleleri harekete geçirmek gibi bir amacı yoktur.

Epik oyunda giriş, gelişme, sonuç örgüsü yoktur. Oyun neden – sonuç ilişkisinden uzak tutulur. Aristo tiyatrosunda cenaze varsa oyuncu ağlar ve o duyguyu en iyi şekilde yaşamaya, anlatmaya çalışır. Brehtçi tiyatrodaki cenaze varsa oyuncu o durumda neler yaşanabileceğini, etrafta neler olabileceğini gösterir veya anlatır.

Tiyatronun temel yapı birimleri: dramatik örgü, kişiler, yer, zaman ve çatışmadır. Tek kişilik oyunların temel yapı ilkesi kişidir. Tek kişilik oyunlarda oyunun tamamını yönlendiren, metni tek başına taşıyan oyuncu aynı zamanda yer, zaman, çatışma gibi kalan tüm yapı birimlerini de tek başına verir. İçerik, çatışma, kurgulama teknikleri, olay örgüsünün varlığı, oyun kişisi, kadın ve erkek oyunların

toplumsal cinsiyet roller bakımından durumu, zaman- mekan tasarımı ve anlatım teknikleri bütün tek kişilik oyunlarda absürt akıma uygun biçimde ilerler.

Martin Esslin (1999, s. 11), “Absürt Tiyatro” adlı kitabında absürt dram tanımını yaparken Camus’dan yola çıkarak “insan durumunun saçmalığının verdiği metafizik acının tanımı” demiştir. Martin Esslin yine bu kitapta Ionesco’nun, Beckett’in, Genet’nin, Albee’nin oyunlarında absürt dramın gösterilişini incelemiştir.

Okunan çeşitli röportaj ve önsözlerde yazarlardan bir kısmının tek kişilik oyunları yazmaya oyuncuların isteğiyle karar verdiği görülmüştür. Özellikle 1950’den sonra kurulan klasik eserleri başarıyla sergileyen ve Anadolu’ya düzenlenen turnelerle pek çok kişiye ulaşan özel tiyatro oyuncuları daha sonra tek kişilik oyunlara yönelmişlerdir.

Kenter Tiyatrosu’ndan Yıldız Kenter ve Müşfik Kenter, Dostlar Tiyatrosu’ndan Genco Erkal en baskın örneklerdir. Yıldız Kenter bir röportajında tek kişilik oyun yazılması için “Ben Anadolu” oyununun yazılması fikrini önce Murathan Mungan’la daha sonra Turgut Özakman’la paylaştığını, yoğunluk sebebiyle bu yazarlarla oyunu bitiremediklerini anlatmıştır. Güngör Dilmen’in mitolojik unsurlara daha çok yardımcı olacağını düşünen Kenter, Güngör Dilmen’in 1984’te yazıp bitirdiği “Ben Anadolu” oyununu yıllarca oynamıştır. Müşfik Kenter de Talat S. Halman’dan tek kişilik bir oyun yazmasını istemiştir. Talat S. Halman “Türk’ Shakespeare” oyununun ön sözünde şöyle anlatır:

“Unutulmaz bir Hamlet yaratmış olan eşsiz aktör Müşfik Kenter, 1984’te benden bir ‘tek kişilik’ Shakespeare oyunu yazmamı istediğinde, sevinç ve gurur duydum. Kendisi için ‘Kahramanlar ve Soytarılar: Shakespeare’in Dünyası’ başlıklı bir metin hazırladım. Böyle bir oyunu hazırlamanın kolay ve kestirme yolları vardı.

Ünlü İngiliz sanatçısı Sir John Giegud’un 1956’dan 1958’e kadar İngiltere’de, Avrupa’da ve Amerika’da üstün başarıyla oynadığı ‘Ages of Man’ (İnsanın Çağları) başlıklı tek kişilik programın metnini alıp çevirebilirdim. Çeviri

yapmasam da olurdu: Yıllar boyunca yayımlanmış çevirilerden parçalar almakla ortaya tam bir metin çıkarabilirdim.

Ben, bu yolu seçmedim; başka bir yaklaşım kullandım. Shakespeare'den seçtiğim parçaların hepsini kendim çevirmek yoluna gittim. Shakespeare'den alıntıların arasın, yer yer oldukça uzun sunuş bölümleri, anılar, öyküler, anlatılar ve yorumlar yazdım. Böylelikle ortaya bütünlüğü olan yeni ve özgün bir oyun çıktı. Denilebilir ki 'Türk Shakespeare: Shakespeare'in Dünyasında Kahramanlar ve Soytarılar' sadece bir Shakespeare programı değil, Shakespeare konusunda bir piyestir" (Halman, 2011, s. 9-10).

Tek kişilik oyunların, özellikle popüler olduğu dönemlerde ve üstelik popüler olmasına rağmen örneklerinin sınırlı oluşu oyuncuların oyunları "ısmarlama"ya sevk ettiğini görmekteyiz.

1980 ve 1990'lı yıllarda gördüğümüz bu "ısmarlama" oyunlar dışında yazılan özgün oyunlar da vardır. 2000'li yıllarda ise toplumun yaşadığı olaylardan hareketle bazen bir konuya - kadın cinayetleri, toplumsal cinsiyet eşitsizliği gibi- dayanan oyun yazma yarışmaları düzenlenmiş, mono drama atölyeleri kurulmuş, tek kişilik oyun festivalleri ve haftaları düzenlenmiş, ulusal ve uluslararası platformlarda Türk tiyatrosunda tek kişilik oyunların örnekleri sahnelenmiştir.

Tek kişilik oyunlarda mekân tasarımının baskın bir şekilde bir otel odası, evin bir odası ya da dar ve kapalı biro da şeklinde görüldüğü söylenebilir. Metnin bütünlüğünün sağlanması ve çoklu kişilerin yokluğunun izleyicinin dikkatini çekmemesi için bu şekilde mekânların seçildiği düşünülebilir, çünkü yalnız yaşayan ya da yalnız bir yerde olan bireyin iç dünyasını yansıtmak, izlemek daha kolaydır.

Tek kişilik oyunların tarihçesine baktığımızda meddah geleneğinin etkisini görmekteyiz. Modern Türk tiyatrosu içerisinde değerlendirilen tek kişilik oyunların bazılarında geleneksel tiyatronun etkilerinin devam ettiğini söylemek mümkündür.

Erol Toy'un (2009) yazdığı "Meddah" oyununun başında yazarın oyun üzerine yazdığı bölümde bütün geleneksel oyun biçemlerini kullanacak biçimde yepyeni bir masal içeriğiyle yazıldığı vurgusu yapılmıştır. Yazarın isteği anlatım ve gösterim özelliklerinin tamamının meddah uygulamasına göre verilmesidir. Oyun girişinde verilen tekerleme de dâhil olmak üzere oyunun tamamı modern meddah gösterisi şeklinde kurgulanmıştır.

"Hak dostum hak...

Sühensaz-l gülistan-l nezaket/ Nihal-l gonce-l bağ-l zerafet.../ Söyledikçe sergüzeşti, verir bezme letafet... / Dinle imdi bende-l acizden hoş bir hikâyet.

Diye başlarmış ustalarımız. Ama dönemler değişti. Zaman günümüze erişti.

...

İşte bu yüzden sevgili seyirciler... Ben de ustalarım gibi,

Edeyim meclise kıssa beyân... / Kıssadan hisse ala ârif olan... / Bildiğimi bildirmek isterim âyân.../ Bağışlayın eğer sürçerse lisan..." (Toy, 2009, s. 5).

Meddahlık geleneğinin hatırlatıldığı ve tek kişilik oyunun nereden geldiğiyle ilgili ipuçları verildiği "Meddah" oyunundan başka Talat S. Halman'ın yazdığı " 'Türk' Shakespeare: Shakespeare'in Dünyasında Kahramanlar ve Soytarılar" tek kişilik oyununun girişi de meddahvari şekildedir. Yalnız meddah geleneğini değiştirmeden ustalardan günümüze gelen şekliyle aynen koruyan "Meddah" oyunu gibi bir giriş değildir. Shakespeare sone, piyes ve özdeyişlerinden oluşan eser yine Shakespeare dizeleriyle açılır:

"Bütün dünya bir sahnedir.

Ve Kadın erkek herkes, ancak birer oyuncu:

Sıraları geldikçe ya girer ya çıkarlar.

Her insan, nice roller oynar ömrü boyunca-

...

'Shakespeare'in Dünyası'na hoş geldiniz.

İnsanın dünyasıdır bu. Çağları, ulusları, sınırları aşan. Hepimizin duygu ve düşüncelerine seslenen bir dünya. İnsan adlı yaratığın hiçbir yönüne yabancı değildir" (Halman, 2011, s. 13-14).

Belirsizlikler içinde sürekli deęişen hikâyeler, karakterin psikolojik çatışmaları tek kişilik bütün oyunlarda olduğu gibi devinim sağlama amaçlıdır.

Neredeyse bütün tek kişilik oyunlara hâkim sondan başa doğru ilerleme teknięi bu oyunda da bulunmaktadır. Emre Eryiğit adlı karakterin görüşmeye gitmesinden bir anda küçüklüğüne doğru giden hikâye monolog akışı içerisinde günümüze doğru gelen bir sıra izler. Oyun içinde oyun teknięi kullanılmış, Hamlet gibi klasik oyunlara gönderme yapılmıştır. Sahnede sergilenen tiyatro oyununun içerisine yine bir oyun yerleştirilmiş, her iki oyun karakterin anılarıyla zamandaki gidiş gelişlerle aktarılmıştır. Kadın oyunlarında görülen eylemsizlik bu tek kişilik erkek oyununa da hâkimdir.

Zaman geriye dönüşlerle kahramanın çocukluğu, gençliğine döner ve hatırladıklarını anlatmayı bitirdiğinde günümüzdeki haline gelir. Absürt oyunlarda olduğu gibi kronolojik zamanda kırılmalar yaratılarak okuyucu/ izleyicinin hangi zamana ne zaman gideceğinin bilinmemesi belirsizlerle ilerler.

Tek kişilik kadın ve erkek oyunlarının hepsinde bütün bir monoloğa kapı açmak, bir insanın kendi başına dakikalarca konuşabileceği kimsenin olmadığı zamanlar ve mekânlar yaratmakla mümkün olur. Sıkışmışlık hissini yaratacak mekânlar, kahramanın içini dökmesini sağlayacak yerlerde oyunun geçmesi gerekir. İd- Ego ve Süper Kahraman oyununda bir odada kilitli kalan kahramanın içini dökmesi, psikolojik durumunu yansıtması, onu bugüne getiren geçmişinin izlerini takip edebilmesi için herkesten ve her şeyden izole edilmiş böyle sıkışık bir mekânda olması uygundur. Erkek kimliğiyle karşı karşıya kalan kahraman toplumsal cinsiyet rollerini dayatan kalabalıktan uzakta olmasıyla beraber kimliğin arkasında duran bütün korkaklık ve zayıflıkları ortaya döker. Mekân, karakterin gerçek anlamıyla anlaşılması için en önemli yapı unsuru halindedir. Bu bakımdan tek kişilik oyunların mekân tasarımına uygun bir haldedir.

Anlatım tekniklerinden en baskın olanı ironi kullanımındır. Absürd tiyatrodaki oyun kişileri hiçbir yere, dolayısıyla içinde buldukları hiçbir mekâna, ait değildirler.

Yaşanan her türlü karşıtlık ve çatışma oyunun anlatımında kullanılan ironiyi besler. Oyun kişisi, histerik bütün hallerinde ortaya çıkan bu zıtlıkları ironi taşıyan bir şekilde yansıtır.

İd- Ego ve Süper- Kahraman oyununda dil, eril ve feodal tüm yapılarda kullanılan dil özelliklerini gösterir. Kadın ve erkek, yansıtılan bütün karakterler bu dilin taşıdığı bağlamla verilir. Parça parça, oyun kişinin küçüklüğü, yetişmesi, hayalleri ve yaşadığı hayatı günlük dil ile bütünleştirilmiş psikolojik bir temele yerleştirilmiştir. Freud'un belirlediği ve psikoloji dünyasına kazandırdığı terimlerin tanım hali cümlelerin geneline yayılmıştır.

Cümleler, tek kişilik erkek oyunlarına göre daha eril anlamlar taşımaktadır. Oyunun temel kaygısını gerçekleştirme bakımından anlamlar yerli yerindedir. Komedi unsuru olayların anlatımı ve bir kostüm içinde sıkışıp kalan kahramanın hareketlerinde belirgin bir şekilde verilir.

Mekânın varlığının oyun sonuna doğru sorgulanması, okuyucu/ izleyicinin oyun kişinin zihninde geziniyormuş hissini duyması da bu soyutlamanın bir sonucudur.

Zehra İpşiroğlu, tiyatro dergisi için verdiği bir röportajda kadın oyunlarından ve tek kişilik oyunlardan şu şekilde bahseder:

“Eskiden tiyatro deyince dramatik çatışmalara dayanan birkaç kişilik bir oyun akla geliyordu. Tabii bu anlayış tiyatrodaki disiplinler ve metinler arası etkileşimin ağırlık kazanmasıyla zaman içinde çok değişti. Son yıllarda özellikle anlatı tiyatrosu, yani oyunculuktan çok anlatıya ya da şiire ağırlık veren bir tiyatro anlayışı önem kazanmaya başladı. Bu bağlamda tek kişilik gösteriler de oluşmaya başladı. Biliyorsunuz bizde bunu ilk Genco Erkal başlattı. Nazım Hikmet'in ve Brecht'in şiirlerinden ya da metinlerinden oluşan gösteriler sunduğu gibi Aziz Nesin uyarlamasıyla taşlama türü gösterilere de yer verdi. Tabii bu tür gösterilerde oyuncunun ustalığı çok önemli. Tek kişilik oyunlar yurt dışında da çok yapılıyor. Dahası Almanya'da sadece tek kişilik gösterilerin sunulduğu bir festival bile var. Kadın oyunları da tek kişilik gösteriler olarak böylece gündeme geliyor. Bu tür oyunlar çeşitli metinlerden oluşan bir kolaja dayanabileceği gibi Lena Leyla ve Ötekiler'de olduğu gibi belli bir kurgusu olan bir tiyatro metnine de dayanabilir. Her şekilde bence

metnin derinliđi önemli, yoksa göz boyayıcı bir oyunculuk performansına dönüşebilir” (Ejder, 2015, s. 101-102).

Toplumsal cinsiyet rollerine ve kadın sorunlarına dikkat çekmenin en iyi yollarından biri sadece kadın oyuncunun anlattığı tekil kadın hikâyeleridir. O tek kadının bütün kadınların sesi ve yaşadıklarının şahidi olması bu tarz oyunların giderek artmasını sağlamıştır.

Tek kişilik oyun ister kadın isterse erkek merkezli gitsin odak noktasını toplumsal cinsiyet rollerinin kişi üzerindeki baskısı oluşturmaktadır. Özellikle kadın oyunlarında toplumun kadına dayattığı kurallar/ töreler, kadından beklenen görevler, kadının toplumdaki yeri ve topluma karşı ödevleri sahnede histerik bir kadının geçmişini anlatması şeklinde gösterilir. Uzun monologlar, iletişimsizlik, çelişkiler, cevapsız sorular, eylemsizlik ve uyumsuzluğun sahip olduğu pek çok çatışma Lena/ Leyla ve Diğerleri oyununda da görülmektedir.

Oyun içindeki çatışma görünen ve karşılıklı olan bir çatışma değildir. Sahnede başka kişi ya da kişiler yoktur ve oyun kişisi hatırladıklarını anlatırken okuyucu/ izleyici “an” içinde yaşadıklarını anlar ve çatışma sonucuna varır.

Tiyatroda zaman ve mekân kullanımının tartışıldığı bir sempozyumdaki bildirilerin toplandığı “Tiyatroda Zaman/ Mekân” adlı kitapta oyundaki çatışma şöyle açıklanmıştır:

“Geçmiş ve şimdi üzerinden sürüp giden iç çatışma, çok katmanlı ve çok sesli bir oyun yapısı yaratmakta, ataerkil düşünce kalıplarını görünür kılmakta, kadının benlik bölünmesini ve benlik arayışını açığa çıkarmaktadır.

‘En kötüsü, diyor Lena. İnsanın hapisaneyi kendi içinde taşıması...’” (Arıcı, 2018, s. 312).

Hikâyenin daha önce metinden örneđi verilen bir yerinde doktor kadına kendisini bir tiyatro sahnesinde gibi hissetmesini ve hikâyesini en baştan anlatmasını söylemekteydi. Bu andan itibaren seyirci hikâyeye ortak edilir ve muhatap olarak kendisini alır. Alımlayıcı hikâyeyi ilk kez dinlemektedir ancak kadın defalarca

tekrar etmiştir. Yaratılan bu kurgu ve üslup seyirci/ okuyucunun karakterin yerine kendisini koyması ve karar vermesi gerekliliğini dayatmaktadır.

Dil, Lena kanalından başlayan ve Lena'yı Leyla'yla bastırmaya çalışsa da asla Güneşören varoşundan etkilenmeyen bir özelliğe sahiptir. Ataerkil yapının tüm kısıtlanmışlığı sözlerle desteklenmekte, bu da hikâyeye gerçeklik kazandırmaktadır. İç içe geçen öyküler ve ne zaman hangi anının anlatılacağına belirsizliği anlatım tekniklerinin oyunda görülen örnekleridir.

Tek kişilik oyunlarda karşımızdaki genel olarak kahramanın hafızası olduğu için olay yerine kesit/ kesitler görülür. Birbirini takip etmeyen olaylar dizisi sadece hatırlanandır. Yaşanırken nasıldır, ancak kahramanın anlattığı kadarını biliriz.

Kahramanın Lena olduğu zaman ile Leyla, Lena ve diğerleri olduğu zaman tam belirtilmemiş olsa da takip edilen zamanın otuz yıl kadar olduğu görülür. Kronolojik zaman bozulmuştur ve hikâyeye sondan başa doğru ilerler. Başa geldiğindeyse seyirci şunu bilir, hikâyeye en baştan anlatılacaktır. Yani zaman anlatı içerisinde aynı yerde dönü duran bir girdap gibidir. Toplumsal açıdan bakıldığında zaman günümüzle benzerlik göstermektedir. Özellikle toplumun kadına yüklediği anlamların izi takip edilirse yaşanan toplumun zamanı tespit edilebilecektir.

Mekân olarak akıl hastanesi tercih edilmiştir. Tek başına mekân bile oyun hakkında pek çok açıklamayı yapabilir. Lena'yı bırakıp gelince Leyla'nın dayanamayacağı izlenimi daha oyunun başında mekânla birlikte verilir. Kayın validesinin Leyla'ya bakış açısı ve Lena'yı hiç yaşamamış gibi görmesi ve Leyla'ya da onu unutturmak için yapması da akıl hastanesi izleğine yardımcı olur. Üniversiteli, özgür bir kızın her bakımdan kısıtlanması, hor görülmesi, odalara kapatılması ve hayatı üzerinde söz sahibi olamaması akıl hastanesine giden yolları açmaktadır. Bu bir erkek oyunu olsaydı mekân olarak akıl hastanesi, bu kadar kolay seçilebilir miydi? Mekân seçimi bile toplumsal alanda denilene uymayan, başkaldıran, dayanamayan kadını görmek istemektedir ve kadın tecrit

edilmektedir. Mekânın akıl hastanesi olması kadın dönse bile ona başka gözle bakılacağını gösterir niteliktedir. Seyirci, bu bağlamda mekân üzerinden kurguyla ilgili pek çok bağlantıyı kurabilir.

Sahnedeki kişiliği hayatı gibi pek çok parçaya bölünmüş tek bir kadın durur. Bembeyaz bir odada, bir akıl hastanesinde, kendi hikâyesini anlatır. Hayatı boyunca hiç görmediği bir kültür, ülke, mahalle ve aileye gelin gelen Lena/ Leyla geldiği yere uyum sağlamak için elinden geleni yapar. Öyle ki onu Leyla yapan karaktere, kayın validesine, benzemekten başka çare bulamaz. Lena'dan Leyla'ya yapacağı geçiş o kadar keskindir ki ruh halinin bunu kaldırıp kaldıramayacağını düşünmez bile. Lena'yı özlemesine rağmen bunu kendine itiraf edemez. Leyla olarak yaşamaya devam ederken gördüğü bütün kötü muamelelere rağmen artık iki "oğlan" annesidir. Kızı olmadığı için şükreden, bir "gözü", bir "ayağı" olan iki erkek evladı vardır. Lena/ Leyla bu sırada da neden kızı olmadığına şükrettiğini sorgulamaz. Bilinçaltındaki toplumsal cinsiyet rollerinin kadına yüklediği ağır görevleri kızı yaşasın istemeyen her kadın gibi kız evladı olmadığına sevinir. Yaşadığı mahallede kızların cep telefonu varsa uygunsuz kişilerle görüştüğü düşünceleri, ödev yapmak için internet kafeye giden kızlar hakkında söylenen sözleri duyduğu için kız annesi olmadığına sevinmektedir.

Lena'yı geriye atmaya çalışan ancak Leyla'yla yaşamaktan da gittikçe yorulan kadın, kendine bir çıkış ararken işe girer. Başını açabildiği, rahat davranabildiği, üniversitede öğrendiklerini kullanabildiği bir yerde olan kadın Leyna olur. Yeni bir kimlikle heyecanlanan Leyna bu kimlik bölünmeleri sırasında gittikçe daha çok yıpranmıştır. Kendisi anlatırken farkında değildir ancak seyirci artık akıl hastanesi metaforunu tamamıyla konumlandırabilmiştir.

Cinsiyetçi toplum sistemi, kadının kadın üstündeki, erkeğin kadın üstündeki, kadının kendi ruh halindeki bütün baskılar gelinen son noktada izole edilmiş ve hayatını yine kendisi toparlamaya çalışan bir kadın yaratır. Bu yeni kadın geçmişinden sıyrılıp yeniden başlamak isteyendir. Ne Lena ne Leyla ne de

Leyna'dır artık. Yeniden başlayacak olanı ortaya çıkarmak için hiç durmadan hikâye anlatan çok sesli tek kişili bir oyun örgüsü gösterilir.

Oyun kişisinin dil kullanımına bakıldığında uyumsuz tiyatrunun çeşitli özellikleri görülebilir. Tek kişinin parçalanmış zamanlarda, özlediği ve yaşadığı mekânlarda, olmak istediği ve olduğu kişilik özelliklerindeki çatışmalar monolog tarzıyla birleşerek umutsuz bir hal yaratmıştır. Dil, anlatı geçmiş zamanda yansıtılırken eski İstanbul ağzının tüm özelliklerini gösterirken günümüze gelindiğinde argo sözcükler ve bayağı tabirlerle doludur. Monolog halinde başka kişiler de ses taklitleriyle yansıtılır. Oyun içinde çok seslilik yaratmak için radyo ve televizyon olanaklarından yararlanılmıştır. Anne, baba, dede, koca, patron sesleri, işçilerin grev pankartlarının görüntüleri verilirken üslup hep duyguya göre verilir. Oyun kişisinin sevinci, hüznü, kırgınlığı dış seslerden ve kendi ses taklitlerinden çıkarılır. Oyun sırasında saz heyetinin anlatıya göre ses vermesi ve seyirciye duyguların geleceğini haber vermesi de görülür. Mekân dışı özelliklerden yararlanır. Salıncak bunun için önemli bir geçiş aracıdır. İç içe öykü tekniği oyunun geneline hâkimdir ve bunu zaman geçişleri sağlamaktadır. Aynı zamanda uzun ve anlamsız monologlar, cevapsız bırakılan sorular, iletişimsizlik, umutsuzluk ve en önemlisi eylemsizlik özellikleri absürd akıma ait pek çok özelliğin görüldüğü bir oyun olduğunu ispatlaması açısından önemlidir.

Tek kişilik oyunların en belirgin tutumu sahneye hakim bu tek kişi eylemsizliği içerip sadece anlatıcı olsa da çok sesli ve kendisine benzer herkesi sahnede gösterebilir.

Oyun yazarı pek çok röportajında Lena karakteriyle gerçekte tanıştığını ve çok etkilendiğini söylemiştir. Gerçek bir hikâyeyle kurmaca olanın birleştirildiği bir teknik görülür. Kurmaca her ne kadar gerçeklikten fazla da olsa hikâyenin toplumsal cinsiyet rollerine bakış açısı ve buna benzer hikâyelerin çokluğu her iki tekniğin de baskın olduğu bir oyun ortaya çıkarmıştır.

Kurgu sondan başa doğru gelen bir hikâyeyi yansıtır. Lena/ Leyla/ Leyna ve diğerleri akıl hastanesindedir ve sırasıyla hikâyelerini anlatırlar. Hikâye, akıl hastanesinde sonlanır. Kurgu sonun başlangıcını verirken zaman içindeki geçişler, iç içe öykü tekniği, oyun içinde oyun tekniklerini de kullanır. Oyunun kurgusal tek yanı anlatının bir akıl hastanesinde geçmesi olsa da bu yer bütün anlatıyı etkilemektedir.

Anlatılan hayat hikayesinde bir kadının başına gelebilecek bütün kötü şeyler oyun kişinin başına gelmiş ancak o ana kadar olan belki de en beklenen sözle karakter büyük bir sinir krizi geçirmiştir. Oyun mekanı bakımından oyun kişinin akıl hastanesine yatırılacağı bilinirken sebebinin ne olacağına yönelik belirsiz bir bekleme oyuna hakimdir. Kocasını Mustafa'dan mı, kayının validesinden mi, meraklı akraba ve dedikoducu komşulardan mı gelecek bu sinir harbi diye beklerken patronun başörtüsüyle ilgili isteği beklenti bozma tekniğinin uygulandığına bir örnek olabilir.

Tek kişilik oyunlarda olduğu gibi dekor ve mekan okura/izleyiciye kahramanın hayatı, kişiliği, yaşadıklarıyla ilgili herhangi bir ipucu vermez. Sahnede bir salıncak ve bir sekreter odasında bulunan masa, sandalye, daktilo, telefon gibi eşyaları barındırır. Salıncakla diğer eşyaların bağlantısı kahraman bahsedene kadar kurulamaz. Salıncakta sallanan ellili yaşları geçkin Mahpeyker isimli kadın oyun kişisidir. Zaman, belirtilmemiştir. Saz heyetinin buruk bir neşeyle çaldığı müzikle, tek spot ışığının aydınlattığı Mahpeyker'in salıncakta neşeyle sallanan beş- altı yaşlarındaki hali bir süre izlenir.

Aynı kişiye iki ayrı pencereden bakmamızı sağlayan bu tek kişilik oyun, tek kişilik oyunların neredeyse tamamına etkisi olan "geçmiş/ geçmişteki bir ana/ çocukluğa saplanma" olgusunu içermektedir.

Tek kişilik oyunlarda gösteren ile gösterilen arasındaki bağ daha çok soyut ilerlerken oyuncunun seyirciyle olan iletişimi de yabancılaşmanın her yönüyle kullanıldığını gösterir haldedir. Epik tiyatro özellikleri her yönüyle tek kişilik

oyunlara yansır. Aynı zamanda absürt oyunlarda bulunan iletişimsizlik, uzun ve anlamsız monologlar, eylemsizlik gibi unsurlar da tek kişilik oyunları beslemektedir.

Tek kişilik oyunlarda oyun kişinin yaşadığı çatışma, pek çok oyunda, oyun kişinin kendisiyle olan çatışmadır. Oyun daha başlarken izleyiciye/okuyucuya zamanın çatışma unsuru olduğunu ve bunun oyun boyunca devam edeceğinin bilgisini verir. Sahnede ellili yaşlarda bir kadın vardır ancak hareketleri, sesi, mimikleri, salıncakta sallanışı beş- altı yaşlarındaki bir çocuğa aittir. Çocukluk günlerini gördüğümüz Mahpeyker, oyunun en başından itibaren geçmişle, kendisiyle, kararlarıyla, çevresiyle, işiyle ama en çok zamanla çatışır. Geçmişteki yaşlarını gösterirken birdenbire “şimdi”ye dönerek alımlayıcı konumundakileri de bu zaman çatışması içerisine alır. Oyunun başında buruk bir neşeye, saz heyeti tarafından hüzzam makamında bir melodi çalınır ve ortamda buruk bir hava yaratılır. Küçük bir kız çocuğunun annesinin eve çağırışlarını dışarıda salıncağıyla kalmak istemesi sebebiyle duymazdan gelmesi ve sürekli çalan santral telefonlarının giderek yükselen sesi Mahpeyker’i hayal aleminden gerçek dünyaya çağırmaktadır ve gerçek dünya baskın gelir, Mahpeyker artık kendi yaşındadır.

Yalnızlık, her şeyin kötü gitmesi ya da oyun kişinin artık sadece kötü olan şeyleri görmesi, yaşadıklarının sonucu olan bunalım, oyunun uyumsuz tiyatro özelliği taşıdığına işarettir. Değişen toplum, gelişen sanayi ve hatta ulaşım araçlarını kullanım şekli bile Mahpeyker’de bir bunalım hali yaratır. Bu da onun sürekli geçmişi düşünmesi ve yeni olana bir türlü uyum sağlayamaması yüzünden meydana gelir. Geçmişten bir türlü kopmamak onun toplumla çatışmasına da neden olur.

Ortaya çıkış ismi mono drama olan tek kişilik oyunlar monolog üzerine kuruludur. Tek kişinin iç sesi uzun bir tirat olarak karşımıza çıkar. Mahpeyker ’in sık sık zaman değiştirmesi ve çocukluğundan şu ana gelmesi iç içe öykü tekniğini yansıtır.

Olay örgüsüne bakıldığında uyumsuz tiyatro özelliği kendini daha çok belli eder. Oyunda görünen herhangi bir eylem yoktur. Yerini duruma bırakan eylem ve aksiyonun hiç olmayışı tek kişilik bütün oyunlara hâkim bir yapıdır. Yalnızlık, bunalım ve geçmişe saplantılı hal oyunun başından sonuna kadar her bölüme hâkimdir. Sonunda oyun kişisine ne olduğunun bilinmemesi de uyumsuz tiyatronun belirsiz bitişlerine uygundur. Evinden çıkarılan, işinden kovulan, gidecek yeri olmayan Mahpeyker'e ne olmuştur? Tek kişilik oyunlara hâkim bu uyumsuz tiyatro özelliği, oyunu seyircinin/ okuyucunun zihninde devam ettirir. Açık biçimli oyunların ve kapalı biçimli geleneksel oyunların aksine bir son yoktur; sınırsız, yoruma açık, kapısı aralık bırakılmış bir sorgulamanın başlangıcı oyunun sonudur.

Zaman akışı iki türdür: Eski paşa torunlarının “soylu” görgüyle yetiştirildiği “geçmiş” ve değişen, dönüşen dünyaya ellili yaşlarda bakan oyun kişisinin yaşadığı “şimdi”. Zaman döngüsel bir düzlemdir. Bir şimdi, bir geçmiş şeklinde belirli ve izlenebilen bir zaman kurgusu vardır ancak yine de oyunda ne zaman geçmişe gideceği gibi sistematik bir kurulum yoktur. Zaman sadece çatışma vermek amacıyla kullanılmış gibidir. Yazar Güner Sümer, tek kişilik oyununu zamandaki bu bölünme ve çatışmalarla çok sesli bir oyun yapısı yaratmıştır.

Mekân olarak holding sekreterliği verilmiştir. Sahnede bulunan salıncakla oyun kişisinin çocukluğuna, gençliğine gittiğimiz yerler daha çok yalı ve yalının bahçesidir. Mahpeyker' in hayatının tamamına hâkim ve bütün hayatını etkileyen bu iki yerdir. Birisi özlediği ve hep o günlerde kalmak istediği mekân, diğeri onu yoran, hayata karşı duruşunu sadece boyun eğen biri haline getiren, tükendiği yer olan ikinci mekân. Tek kişilik oyunlarda hâkim olan eylemsizlik mekân olarak hayatı etkileyen ve bu iç çatışmalara neden olan yerlerde gösterilir. Mekân, çatışmaların başladığı ve devam ettiği yerlerdir. Bu tarz oyunlarda bir kesit verildiğinden ve etkileşim kurulacak kişiler olmadığından sabit kalır.

1.2. MEDDAHLIKTAN TEK KİŞİLİK OYUNLARA

Hikâye anlatıcılığı en eski çağlardan beri farklı disiplinler içerisinde yer alır. Özellikle gerçek hikâye ve masal anlatıcılarının dümdüz bir anlatım olmaksızın çeşitli taklit, ses ve şive taklitleri, aktarılan kahramanların ruh haline bürünerek anlatım biçimi oluşturma gibi unsurlarını dikkate alırsak oluşan bu yapının tiyatral unsurlar barındırdığını söyleyebiliriz. Kültürler arası çatışmalara çıkış aramada yardımcı olabilen, kültürler arası diyalog aracı, kişiliği pekiştirmeyi ve klişeleşmiş önyargıların kırılmasını sağlayan bir iletişim aracı önerisi olarak biçimlenir.

“Anadolu ve Rumeli Türklerinin eski edebi hayatında meddahlığın çok büyük bir yeri vardır; çünkü bizde halk hikâyeciliğini temsil edenler, asırlardan beri meddahlar olmuştur. Halk kahvehanelerinden saraylara kadar her sınıf ve seviyede insanlara mahsus mahfillerde aranan ve sevilen hikâyeler, taklitler ve nükterle her sınıf halkı eğlendiren bu hikâyeciler, edebiyat tarihimiz için çok mühim bir mevzudur” (Köprülü, 1966, s. 36).

Meddah, metheden anlamında Arapça kaynaklı bir kelimedir. Bir kişinin seçtiği halk hikâyesini inceledikten sonra doğaçlama bir şekilde taklide dayanarak ortaya koyduğu bu geleneksel tiyatro biçimi bütün İslâm coğrafyasında tanınır ve bilinir.

Alemdar Yalçın ve Gıyasettin Ayaş'ın yazdığı “Tiyatro ve Canlandırma (2012)” kitabının Geleneksel Türk Tiyatrosu başlığı altında incelediği meddah oyunlarının iki kaynaktan beslendiği belirtilmiştir. Orta Asya'daki ozan geleneği ile İslam kültürü bu iki kaynaktır.

“Meddahlar, kıssahanlar, kimi zaman Oğuz Destan'larından Dede Korkut Hikâyelerinden söz ederken öbür yandan da İslam tarihinin ve İran edebiyatının kahramanlarına ait hikâye ve şiirleri de okumuşlardır.”

Meddah kelimesinin çeşitli anlamları vardır. Araplar'da Kussas, İranlılarda Kıssahan, Kıssa-gû adlarıyla bilinen meddahlık asıl kaynağını önce göçebe yaşayan Türklerin ozan, şaman, kam, baksı adıyla bilinen anlatıcılarından sonra

da İslam coğrafyasında yayılarak günümüze gelen hikâye anlatıcılarından alır. Özellikle Osmanlı Devleti'nin kuruluşundan sonra Anadolu'da dolaşarak bayramlarda, eğlencelerde, kış aylarında gittikleri yerdeki insanlara hikâyeler anlatarak geleneği devam ettiren meddahlar, gezici ve tek kişilik bir kadro olarak Anadolu'da halk hikâyelerinin yayılmasında ve ortak kültürün oluşmasında büyük hizmetler sağlarlar. Belki de daha önce duyulmamış olan destanları, dini ve milli hikâyeleri, halk hikâyelerini, yaşanmış hikâyeleri ülkenin pek çok yerine ulaştırırlar.

Fuat Köprülü, "Meddah" incelemesinde bizdeki meddahlığı Arap ve İran başta olmak üzere Doğu geleneğine bağlamış, Anadolu ve Rumeli Türklerinin hayatında meddahın büyük bir yeri olduğunu açıklamıştır.

Selin Nüzhet Gerçek meddahların ozanlar, âşıklar ve saz şairleriyle karşılaştırılması gerektiğini ifade etmiştir. Arap halifeleri ve İslam hükümdarlarının saraylarındaki maskaralık yapan kişilerle değil de ozanlarla karşılaştırılması gerektiğinin önemini vurgulamıştır.

Okuma- yazma oranı düşük bir toplumda tek başına anlattığı tüm karakterleri taklit ederek anlatan meddah, halkın dikkatini çekerek gittiği her yerde farkındalık yaratır. Karagöz gibi gölge oyunlarının, orta oyununun ve kuklaların kalabalık kadrosundan sonra herkesi tek başına yansıtan meddahlar her bölgede heyecanla beklenir olmuştur.

Nurhan Tekerek'in meddahla ilgili geniş tanımının verilmesi meddahın oyunculuğunun anlaşılmasına katkı sağlayacaktır.

"En yalın ifadesi ile bir hikâye anlatma sanatı olan meddahlık, geleneksel kaynakları, Şaman masal anlatıcısını, âşık ozanlıktan kıssahan-şahnamehhanlara, menkıbe söyleyenlerden mukallitlere uzanan geniş bir perspektifle bakıldığında evrensel bir boyutu olan tek kişinin, taklit, canlandırma ile anlatıyı harmanladığını seyirlik bir tür olarak tanımlanabilir. İçinde barındırdığı takit, anlatı, mizah gibi öğelerden ötürü, anlatıcıdan çok oyuncu niteliği kazanan meddah ve meddahlık geleneği çağdaş bir bakış

açısıyla değerlendirildiği, tek oyunculu oyun olarak da adlandırılabilir” (Tekerek, 2004, s. 22).

Elbette tek oyunculu oyun kavramı ile tek kişilik oyun kavramı aynı değildir. Bunu modern tek kişilik oyunların ve oyun yazarlarının çeşitli röportajlarında yaptıkları değerlendirmelerin etkisi vardır. Meddah, doğaçlama olması, metinsiz olması ve tek kişilik oyunlarda bulunan sahne özelliğinden ziyade halka dini, milli, kahramanlık ve aşk hikâyeleri sunmasıyla tek kişilik oyunların özgürlüğüne yetişemez, denilebilir.

Meddahlık, Osmanlı temaşa sanatının esas noktalarından biridir. Meddahlar, kahvelerde, mesire alanlarında, halkın içerisinde hikâyelerini anlatırlar. Özellikle 16. asrın sonlarına doğru İstanbul'da kahvehanelerin çoğalması üzerine buralarda bol bol meddahlara rastlandığı görülür. Meddahlar kimi zaman fiziksel özellikleriyle, kimi zaman oturdukları yerlerle, kimi zamanda da yaptıkları işlerle anılmışlardır 17. yüzyılda Bursa'da yetmiş beş kadar meddah kahvesi olduğu söylenir. Aynı zamanda Anadolu'nun pek çok yerinde de meddah kahveleri ve meddahları ağırlayan köyler vardı. Bilinen en eski tarihiyle 14.yüzyıldan 19.yüzyıla kadar yüzlerce meddahtan bahsedilmektedir. Batı'da story-teller olarak söylenen hikâye anlatıcıları da meddahlık gibi daha sonra çağdaş tiyatroyla birleşerek yeni bir forma bürünmüştür.

Meddahlara ilgi gösteren padişahlar da vardır. Mesela III. Murat, meddahlara çok meraklıdır. Onun, ustasından öğrendiği hikâyeler dışında yeni hikâyeler uydurmakla görevlendirdiği meddahı vardır. III. Murat'ın sarayındaki meddahlardan biri de Bursalı Mustafa Baba'dır. III. Selim ve II. Mahmut zamanında Enderun'da birçok meddah yetişmiş, hükümdarların huzurunda hikâyeler söylemişlerdir. Abdülmecit ile Abdülaziz'in çevresinde de meddahların bulunduğunu görmekteyiz. Fuat Köprülü'nün “Meddahlar” isimli makalesinde derinliğine ele alınan meddahlığın, bilhassa İstanbul'da Ramazan aylarında, kahvelerde seyredilmesinin gelenek haline geldiği ileri sürülür. Selçuklu saraylarında da bazı ozanların hikâye anlattıkları öğrenilmiştir. Osmanlı döneminde Selçuklu döneminden gelen bu alışkanlığın devam ettiği, padişahların

saraylarda, şenliklerde meddah, kıssahan, şairlere hürmet edilmesi üzere emirler verdiği çeşitli tarih notlarında izlenebilmektedir. XVI. yüzyılda yeterli bilgi olmasa da kaynaklar ve tarihe not düşülen meddah isimlerinin arttığı gözlenmiştir. O dönemin tarih notları, günlükleri ve anılarından öğrenildiğine göre meddahlar üzerine pek çok bilgi vardır.

Özdemir Nutku'nun belirttiği üzerine XVII. yüzyıldaki kıssahan ve meddahlar üzerine daha çok bilgi edinebilmekteyiz:

“Bu yüzyıldaki Türk yaşamı üzerine bilgileri ayrıntılarına kadar, açık ve seçik bir biçimde gözlerimizin önüne koyan Evliya Çelebi, kendi döneminde meddahların 80 kişi olduğu belirtir ve ‘Bu tai’fe taht-I rêvânlar üzerinde, ellerinde çevgân, bellerinde mecmûalar olup fesâhat ve belâgat üzre kıssa-hân olarak ubûr ederler.’ diye yazar” (Nutku, 1997, s. 24).

Meddahların da bir dönem sayıca çok olması hikâyeye dinlemeye ilginin çok olduğunun bir göstergesidir. Okuyan sayısının az olması, o dönemlerde sanatkara beslenen sevgi ve duyulan saygı ile insanın farklı ve yeni hikayelere olan merakı meddahlara olan ilginin sebepleri olarak gösterilebilir.

Meddahlar, mimik ve jestlerinin de ustaca kullanırlar. İnsanoğlunun jestle, mimikle bir şeyler anlatmaya başladığı gün anlatılar, gösteri niteliği kazanmaya başlamıştır. Masalcılar, köy köy dolaşan ozanlar da meddah gibi anlatıcılardır. Aynı zamanda meddahlar gittikleri yöreye göre hikâyelerini doğaçlar, şive taklitleriyle daha fazla ilgi toplarlar. Köy, kasaba ya da saraya gelen meddahın haberi yayılır. Söylenen yer ve saatte meddahı izlemek isteyen kalabalık toplanır. Bir mendil, bir sopa, bir iskemleden oluşan aksesuarlarıyla hikâyeye başlayan meddah bazı akşamlar hikâyesi yarım kalınca ertesi gün verdiği saatte kaldığı yerden devam etmenin sözünü verir. Bazen birkaç süren hikâyeler seyircinin ilgisi ve isteğine göre sonlandırılabilir. Mendil, yerine göre kadınları taklit ederken başörtüsü, peçe, perde ve bayrak olur veya meddahın terini silmeye, şapka görüntüsü vermeye yarar. Meddah sopası ile oyunu başlatır ve bitirir. Kapı çalınması, tüfek, at, süpürge yerine de sopa kullanılır. Meddahlar ayrıca her türlü

hayvan taklidi yaparlar. Meddah hikâyeye başlarken ve hikâyeyi bitirirken tekerleme söyler.

Meddahların anlattıkları konuların kaynakları üçe ayrılır:

1. Eski Türk geleneğinden gelen konular: Oğuznâme, Manas Destanı, Dede Korkut, Köroğlu...
2. İslâm kültüründen gelen dini konular: Battal Gazi, Kerbela, Hz. Ali, Hz. Hamza...
3. İslâm coğrafyasından gelen din dışı konular: Kelile ve Dimne, Şehname, Binbir Gece Masalları, Anonim Halk hikâyeleri...

Meddah hikâyeleri iki bölümdür:

1. Meddahın kendi yaşantısında gördüklerini hikâye gibi anlatması.
2. Edebiyatta var olan hikâyeleri kendi üslubuna göre nakletmesi.

Meddah gösterisi bir mono dram yani tek kişilik bir oyun mekanizmasıyla başlamış, tiyatronun taşıdığı bütün özellikleri barındırmıştır. Seyirciyle bütün iletişimi anlatının getirdiği bütün sorumlulukları, yapının hem gelenekten hem Batı'dan alınan özelliklerini harmanlayanın o tek oyuncu olduğu düşünülürse meddahın pek çok beceriyi içinde barındırdığı daha açık gözlemlenir. Aynı zamanda tek kişilik bütün oyunlarda oyuncu en önemli etkidir. Onca saat sahnede kalmak, bir anlatıyı izleyicinin dikkati dağılmadan sunmak ve çeşitli taklitlerle sürdürebilmek oyuncunun çok kişili oyunlarda oynayan oyuncularından daha fazla yetenek göstermesi gerektiğini gösterir.

“Meddahın bir sahne sanatçısı olarak becerilerini sıralarsak şunları görürüz:

- Konuşma ve ses becerileri,
- Şarkı söyleme,
- Nükteli konuşma,
- Sesiyle nesnelerin çıkardığı sesleri, farklı kişilerin konuşma becerilerini, aksaları ve çeşitli canlıların seslerini taklit etme,

- Birçok hikâyeyi hafızasında tutma,
- Hareketleri ile canlıları, kişileri, eşyaları ve olayları taklit ederek canlandırma,
- Yere, duruma, seyirciye, zamana, kendi becerilerine ve kişisel kararlarına göre gösterinin sunumu ve akışında değişiklik yapabilme yani doğaçlama becerisi,
- Farklı oyunculuk ya da sanatsal ifade biçimlerini bir arada kullanma,
- Seyirci ile birlikte ve ilişki halinde tiyatro yaratma,
- Eşyaları ve mekânı tiyatral biçimli dönüşümlerle kullanabilme,
- Güçlü bir gözlem yeteneği,
- Kültürel ve sanatsal yönden birikimli olma,
- Gösterisinde oyunculuk yanında yazarlık, yönetmenlik, bestecilik gibi becerileri de kullanabilme,
- Gösteriyi tek başına gerçekleştirebilme” (Sekmen, 2012, s. 176).

Meddahın sahip olduğu beceriler göz önüne alındığında 1965'te oynanan ilk tek kişilik modern oyundan beri oynanan bütün oyunlarda sahnedeki oyuncunun burada sıralanan becerilerin tamamını sergilediği gözlemlenebilir. Yaklaşık iki saat süren tek kişilik oyunlar da bulunmaktadır. Bu kadar süre sahneye izleyicinin odaklanabilmesi için pek çok yöneme başvurulmaktadır. Özellikle konuşma ve ses becerileri, duruma ve seyirciye göre yeni bir hal alabilme, bozup baştan yapabilme, yazar- yönetmen- okuyucu olarak pek çok görevi üstlenebilme bunlardan bazılarıdır.

Günümüzde Ramazan aylarında yeniden sahneye çıkan meddahlar, modern tiyatro oyunları içerisinde de yer almıştır. Tek kişilik tiyatrolar ve stand- up adı verilen gösterilerin temelini meddahlıktan aldığı söylemek yanlış olmaz.

Agnieszka Ayşen Kaim, makalesinde meddahlığı, “Sözlü edebiyat ve gösteri kültürünün buluşma noktası: meddah tek kişilik tiyatro” diyerek tanıtmış ve şöyle devam etmiştir:

“- Göçebe toplumun yaşam tarzına uygun, 11-19. yüzyıllar arasında hikâye anlatıcısından Türk geleneksel tek kişilik tiyatrosuna dönüşen meddah, Orta Asya şaman ve ozan geleneği ile Arap meddahları, Fars Şehname epik geleneğini içine alıp tiyatro ve drama unsurlarını benimseyerek sözlü edebiyat ve halk tiyatrosunu birleştiren bir sanat biçimi haline gelmiştir.

- Hikâyeci, Türkiye’de meddah; Farslarda naqqal; Araplarda kassas olarak biliniyor.

- Çağdaş Türk tiyatrosunda, meddah sanatının bu özelliğine atıfta bulunarak, sözün yaratıcılığından ustaca yararlanan, “söz cambazı” sıfatını kullanabileceğimiz Ferhan Şensoy, tam anlamıyla meddah sayılmazsa da meddahlıkta var olan hicvin çarpık aynasında gerçek dünyayı göstermeye çalışan yazar görevini sürdürür. Ancak geleneksel meddah sanatçısıyla kıyaslandığında sözlü metnin bizzat yaratıcısı olarak kesinlikle daha aktif bir rol oynar” (2007, s. 271-280).

Meddahlar, anlatılanın gerçek hayatta yaşanmış olabirliğini tekerleme gibi yalan ve gerçek dünyayı ayıran sınır görevindeki unsurlar ve hafızada hikâyenin kalışını güçlendiren uygulamalar kullanır. Aynı zamanda herkesi tek başına yansıtan bir kahraman olduğundan tüm dolaylı, doğrudan aktarmaları, monolog ve diyalogları içine alır. Bir karakterden diğerine geçerken seyirciye geçiş yapacağını belli eden cümleler kurar. Yöreden yöreye gezen meddahlar aynı hikâyenin farklı varyasyonlarını kullanır.

Meddah bir anlatı türü olmakla ötekilerden ayrılırsa da anlatı bölümlerinin aralarına söyleşmeli, taklitli, ses değiştirerek kişileştirmeli bölümler yerleştirildiği için kolaylıkla dramatik türden sayılır.

Gıyasettin Aytaş, “Geleneksel Tiyatromuzun Penceresinden” adlı makalesinde meddahlık geleneğini tek kişilik oyunların ilk hali saymış ve günümüzdeki tiyatroların geleneksel yapıyı görmezden gelmemelerini savunmuştur:

“Günümüz modern tiyatrosunda tek kişilik oyunların ilk örneği sayılan meddah, geleneksel tiyatrolarımızdan Karagöz ve Orta Oyunu ile ortak yönleri bulunmasına karşılık, hayalin genişliği, konularının zenginliği açısından onlardan ayrılır. Karagöz ve Orta Oyununda bir vakaya dayanan göstermecî anlatımın yanında, Meddah seçtiği konulara göre kimi zaman benzetmecî, kimi zaman gerçekçi, kimi zaman da yanılısamacı tiyatroyu zorlar.

Meddah, tek kişilik bir oyunu canlandırdığı için, bütün yük onun omuzlarındadır. Konuştuğu kişilerin ağızlarını taklit ettikten başka, çeşitli hayvan ve tabiat seslerini de taklit eden Meddah, naklettiği vakanın geçtiği yeri, bahsettiği şahısların fizikî ve ruhî hâllerini de seyirciye anlatmak zorundadır. Bu anlatımlarını seyircilerin gözünde olabildiğince canlandırmak için, çeşitli yardımcı unsurlar kullanır.

Meddahlar, hikâyelerini nakledeken yabancılaştırma tekniğinden de yararlanır. Zaman zaman anlattığı bir olayın dışına çıkıp, seyircinin dikkatini bir an için başka bir noktaya çeken Meddah, asıl anlattığı hikâyenin merak unsurunu daha da artırmış olur. Bu teknik, günümüz modern tiyatrosunda da başvurulan bir yöntemdir.

Meddahlar hikâyelerine genellikle aynı tarzda başlarlar. Bir iskemle ya da taburenin üzerine oturan meddah, "Hak dostum Hak!" diye söze başlayarak, ya bir divan okur veya bir tekerleme söyler. Bu başlangıçtan sonra halk hikâyelerindeki döşemeye benzeyen, hikâyenin geçtiği yer, dönem, kişiler ve bu kişilerin toplumsal ve ekonomik durumlarının anlatıldığı açıklama bölümüne gelinir. Bu bölümde kimi zaman devrin ileri gelenlerinin de övüldüğünü görmekteyiz. Açıklama bölümünün arkasından Meddah asıl hikâyesini anlatmaya başlar. Sonuçta ise çoğu kez ise bir kıssadan hisse bulunur" (2005, s. 316).

Meddahlığın özelliklerinin anlatı geleneği içerisindeki yeri çok önemlidir. Çoklu kişili oyunlarda bulunan uzun tiratlar, monologlar, içsel konuşmalar, canlandırılan diyaloglar hep meddahlık etkisindedir.

Tek kişilik oyun kavramına gelmeden önce bakılması gereken tiyatro türlerinden biri de tuluat tiyatrosudur. Sözlük anlamıyla "doğuşlar" olarak bilinen tuluat günümüzde ve çıktığı günden beri "doğaçlama" nın karşılığı olarak kullanılmıştır. Tuluat, sahnedeki sanatçının herhangi bir metne bağlı kalmadan, aklına gelen, başlattığı anlatıya uygun olarak ilerleyen replikleri söylemesidir. Tuluat kavuk geleneğinin devriyle sık sık gündeme gelmektedir. İsmail Dümbüllü, Münir Özkul, Ferhan Şensoy ve Rasim Öztekin'e uzanan kavuk geleneği aynı zamanda kuşaktan kuşağa tuluat aktarımına da işaret etmektedir.

Meddahlığın tek kişilik oyunlar incelenirken bu kadar ayrıntı verilmesi Doğu geleneği içerisinde tek kişilik oyunların izini sürme isteğinden ileri gelmektedir. Batı geleneği içerisinde dini gelenekler, commedia del'arteler, storytellerlar, mono dramlar, one-man showlar incelenebilir. Tek kişilik oyunların tarihi bir yana yapısal özellikleri ve gelişimi, Türk tiyatrosundaki örnekleri ve benzer sayılan

türlerden farkı da gösterilmelidir. Meddahlık tek kişilik oyunlara giden yolda bir hazır bulunuşluk halidir.

2. BÖLÜM

TEK KİŞİLİK OYUNLARIN YILLARA GÖRE DAĞILIMI VE GELİŞİMİ

2.1. 1965-2019 YILLARI ARASINDA YAYIMLANMIŞ TEK KİŞİLİK OYUNLAR

Tek kişilik oyunlar, Türkiye’de ilk kez, 1965’te Gogol’un “Bir Delinin Hatıra Defteri” öyküsünden yola çıkılarak oynanan tek kişilik oyunla ortaya konmuştur. O günden günümüze kadar pek çok tek kişilik oyun yazılmış ve oynanmıştır. Devlet tiyatrolarında ve özel tiyatrolarda oynanan bu oyunların pek çoğu tiyatro metni olarak arşivlerde bulunsa da basılmamıştır. Devlet Tiyatroları arşivinden edinilen tablolarla tek kişilik kadın ve erkek oyunlarının bir kısmının raporlandırılmamış ve tiyatro metni olarak herhangi bir yayın evinden basılmamış olduğu görülmüş, basılı metinler araştırılmıştır. Edebiyat bağlamında değerlendirilen bu çalışmada yalnızca basılı materyaller göz önüne alınmış ve tablo haline getirilmiştir. Ülkemizde oynandığı günden günümüze kadar gelen süreçteki bu oyunlar oynanma ya da yazılma tarihlerine göre on veya on beş yıllık zaman dilimlerinde gösterilmiştir.

Tablo 1. 1965-1980 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar

Yazar	Oyun
Orhan Asena	Ana (1967)
Orhan Asena	İkili Yaşam (1970)
Aziz Nesin	Çiçu (1970)
Nezihe Meriç	Sular Aydınlanıyordu (1970)
Orhan Asena	Geçkin Kız (1971)
Orhan Asena	El Kapısı (1972)

1965-1980 yılları arasında takip edilebilen tek kişilik oyunların (Tablo 1) 1970’li yıllarda yoğun bir şekilde oynandığı görülmektedir. 1970 yılı itibariyle ülkenin siyasi hayatı izlendiğinde devamındaki dönemin tiyatro da dâhil pek çok alanda kısıtlamalara yol açtığı bilinmektedir. Dünya tiyatrolarında tek kişilik oyun yazarlarının arttığı 1950 sonrasında Türk tiyatrosu da 1965’le beraber tek kişilik oyun kervanına katılmıştır. Öncelikle daha önce yazılan eserlerde bulunan bazı karakterlerin ruh çözümlenmeleri şeklinde oluşturulan metinler zamanla epik ve daha çok absürt akımların etkisine girmiştir.

1958’de Samuel Beckett tarafından yazılan Krapp’ın Son Bandı oyunundaki yabancılaşma unsurları tek kişilik oyunları daha çok absürt alanda oluşturmaya itse de 1965-1980 yıllarında Türk tiyatrosunda yazılan ve sahnelenen oyunların bu olgunluğa erişmediğini gösterir. Nikolay Gogol’un meşhur hikâyesinden uyarlanan Bir Delinin Hatıra Defteri oyununun kahramanı Popriçin’in deliliğe giden hikâyesinde kahramanın iç hesaplaşması pek çok yazara ilham vermiştir. Oynanan bu ilk tek kişilik oyunun yansıttığı ruh çatışmasını günümüz tek kişilik oyunlarında 1965-1980 yılları arasında gösterilen oyunlardan daha çok görmekteyiz. Bunu dramatik tiyatronun etkisinin o yıllarda çok da kırılmamış olmasına bağlayabiliriz.

Müzeyyen Buttancı, Cumhuriyet Devri Türk tiyatrosunu incelediği yazısında 1970 sonrası Türk tiyatrosu için şöyle yazmıştır:

“1970’lerde pek çok topluluk politik tiyatro üstünde durmuştur. Ülkede yaşanan toplumsal, siyasal çalkantılardan tiyatro da olumsuz olarak etkilenmiştir. Bir taraftan yerli ve yabancı siyasal-belgesel oyunlar sergilenirken, diğer taraftan geleneksel Türk tiyatrosunun özelliklerine dayalı müzikli oyunlar, kabare oyunları ve epik oyunlar yazılır” (2006, s.206- 207).

1970 sonrası Türkiye’de siyasi hayat ülkenin her alanda kısıtlanmış, gerilemiş ve yozlaşmış bir hal almasına neden olmuştur. İhtilaller, ihtilal girişimleri, darbeler, üniversitelerin kapatılması, askeri darbenin sonucunda yapılan baskınlar-tutuklamalar, kapatılan gazete ve dergiler, sokağa çıkma yasakları, yazılanlara müdahaleler Bir Delinin Hatıra Defteri gibi siyasi eleştiri de içeren oyunların

yazılmasını engellemiştir. Bu sebeple bu dönem yazılan oyunlarda baskın izlekler yalnızlık ve kadının toplumdaki yeridir.

Tablo 2. 1980-1990 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar

Yazar	Oyun
Işıl Özgentürk	Küçük Sevinçler Bulmalıyım (1982)
Güner Sümer	Hüzzam (1983)
Necati Cumalı	Yeni Çıkan Şarkılar Ya Da Juliette
Necati Cumalı	Ahmetlerim
Güngör Dilmen	Ben Anadolu (1984)
M. Sadık Aslankara	Kırk Yaş Düşleri (1990)

1980-1990 yılları arasında yazılan çok kişili oyunlar daha çok tarihi kişi ve olayların anlatıldığı oyunlar olmuştur. Siyasi olarak baskının bulunduğu dönemlerde tarihe sığınmak pek çok metin türünde izlenebilmektedir. 1980- 1990 yılları arası tek kişilik oyunların en az yazıldığı dönem olmuştur (Tablo 2). Çok kişili oyunların aksine tarihsel olay ve kişiler genel izleği oluşturmamış, kadın hakları ve toplumda, aile kurumunda kadının yeri gibi toplumsal temalar yanında bir tane de mitolojik unsurlar taşıyan oyun yazılmıştır. Bu dönemde tiyatrodaki önce ve sonraki dönemlerde olduğu gibi gelişim yaşanmaması pek çok kaynakta da siyasi hayatın etkilerine bağlanmıştır.

“1980 sonrasında tiyatro alanında kongreler düzenlenmekte, açık oturumlar, söyleşiler, festivaller, yarışmalar yapılmakta, bolca ödüller verilmekte ise de tiyatromuzda kayda değer büyük gelişmeler olmamıştır. Son yıllarda tiyatromuz bir durgunluk dönemine girmiştir. Sanatçılarımız, gittikçe daha karmaşık hale gelen toplumsal olayları yorumlamada isteksiz davranırken, insanın dramını ele alan eserlere yönelmektedirler. Bilgisi, görgüsü ve beğenisi iyice artan seyirciyi tatmin etmeyen sahne tekniğimiz, izleyicisinin beğenisini karşılamakta zorlanır görünmektedir. Düzeyli güldürüler, müzikli oyunlar yanında eğlendirmeyi çok aşağı seviyede tutan ve hoşça vakit geçirmeyi amaçlayan topluluklar türemiştir. Yönetimi elinde bulunduran

iktidara yaranmak için onların isteklerine uygun, içeriği oldukça boş, biçimleri tutarsız oyunlar da yazılmakta ve oynanmaktadır” (Buttanrı, 2006, s. 207).

1980 ve devamındaki yıllar Türkiye için hayli stresli ve yoğun siyasi, askeri program ve problemler eşliğinde geçmiştir. Bu problemlerin yansıması tiyatro eserlerindeki birtakım eksikliklere bakılarak yorumlanabilir. İçeriği gerçek anlamda dolu ve biçimsel açıdan da uygun örnekler bu dönemde tek kişilik oyunlarda görülmektedir. Yine bu dönemde sanatsal pek çok faaliyet devam etmiş ve hatta Müzeyyen Buttanrı'nın belirttiği gibi sayıca artmış görünse de tiyatrodaki durgunluk dönemi uzun sürmüştür. 1990 sonrasına kadar devam eden bu durgunluk hali içerisinde yazılan tek kişilik oyunlar bulunmaktadır. Tek kişilik gösteri ve kolaj kategorileri içerisinde değerlendirebileceğimiz pek çok eser de bu dönemde sahneye konmuştur. Günümüzde hala devam eden bu kolaj ve gösteriler, o dönemi taklit eden yeni kolaj ve gösteriler yine 1980'li yıllara dayanmaktadır. Kolaj bölümünde sahneye çıkan kişiler ve sergiledikleri çalışmalar belirtilmiştir.

İnsanın dramını ele almak tek kişilik oyunlarda 1980-1990 yılları arasında tabloda belirtilen dört oyun içerisinde uygulanmıştır. “Ben Anadolu” oyunu mitolojik bir yapıda olsa da Anadolu’da kadın olmanın zorluklarını ve tarihçesini anlatmaktadır. Nicelik olarak oyun sayısı az olsa da oyunların gücü daha sonra yazılan oyunlara bakıldığında görülmektedir. 1990 sonrası oyunlarda mitolojik unsurlar ve kadın haklarıyla ilgili daha pek çok oyun yazılmıştır.

Tablo 3. 1990-2000 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar

Yazar	Oyun
Talat Sait Halman	Kahramanlar ve Soytarılar (1991)
Yılmaz Onay	Hücre İnsanı (1992)
Yılmaz Onay	Karadul Efsanesi (1994)
Yılmaz Onay	Prometheia (1994)
Diñçer Sümer	Maviydi Bisikletim (1994)
Burak Mikail Uçar	Şamatacılar (1994)
Tuncay Özinel	Nice Yıllara (1995)
Nezihe Araz	Kuvayi Milliye Kadınları (1997)
Sönmez Atasoy	Bizim Yunus (1997)
Sönmez Atasoy	Kendi Gök Kubbemiz (1997)
Turgut Özakman	Ben Mimar Sinan (1999)
Nezihe Araz	Mustafa Kemal'le 1000 Gün (1993)

1990 yılı başlangıcı itibariyle Türk tiyatrosu 1980 tiyatrosunun siyasi geriliminden sıyrılarak nicelik ve nitelik olarak gelişim göstermiştir. Yazılan ve oynanan tek kişilik oyunların içeriği de yine bir önceki on yıla göre farklı izleklerle görülmektedir (Tablo 3). Mitolojik unsurlar, dönemin sosyal ve siyasi yansımaları, tarihi unsurlar, tarihi kişiler ve olaylar, şair- yazar- sanatçı ve devlet adamlarının hayat hikâyelerinden uyarlamalar, Anadolu ve dünya tarihinin izlenmesi gibi pek çok konunun yanında kolajlar ve tek kişilik gösterilerde artış yaşanmaktadır. Özellikle Yılmaz Onay, Sönmez Atasoy bu dönemde yazdıkları pek çok tek kişilik oyunla ön plana çıkmıştır. Televizyon ve radyo olanaklarının tek kişilik oyunlar içerisinde 1990'dan sonra daha çok kullanıldığı da bir diğer dikkat çeken özelliktir.

Tablo 4. 2000-2010 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar

Yazar	Oyun
Cuma Boynukara	Ölüm Uykundaydı (2001)
Kubilay Tunçer	Anrico'nun Peşinde (2002)
Yıldız Kenter	Hep Aşk Vardı (2003)
Mustafa Şerif Onaran-Rüştü Asyalı	Ben, Bir İnsan... (2004)
Coşkun Irmak	Dünyada Tek Başına (2005)
Coşkun Irmak	Kuş (2005)
Sinan Bayraktar	Denizatı (2005)
Sinan Bayraktar	İdris Baba (2005)
Ali Doğanbay	Tek Kişilik Cinayet (2006)
Ceren Olpak	Gün Anneme Gebe (2007)
Deniz Kaplan	Kadın Hikâyeleri (2007)
Binnur Şerbetçioğlu	Bugün Benim Doğum Günüm (2007)
Binnur Şerbetçioğlu	Adı Maksut (2007)
Doğan Korkmaz	Kadınca (2008)
Erol Toy	Meddah (2009)
Erol Toy	Kadınlar Matinesi (2009)
Hande Koç	Kıbrıslı Bir Genç Kızın İç Döküşü (2010)
Ülker Köksal	Bir Diploma Töreni (2010)
Metin Balay	İnadına Yaşamak (2003)
Metin Balay	İnadına İnsan (2003)

2000'li yıllar hem devlet tiyatrolarının hem de özel tiyatroların pek çok oyunun yazılıp oynandığı, tiyatro ve tiyatroculuk açısından nicel bir artışın görüldüğü

yıllardır. Her ne kadar yabancı oyun seçimi ve sahneye koyuluşu önceki yıllara göre daha fazla olsa da yerli oyunlar da yazılıp oynanmıştır. Nicelik olarak tek kişilik oyunların en çok yazıldığı ve oynandığı yıllar 2000- 2010 arası yıllardır (Tablo 4), sayıca daha önceki yıllar yazılan oyunları ikiye hatta üçe katlayan bu yıllardaki artış özel tiyatroların ısmarlama tek kişilik oyun metni isteği olarak düşünülebilir. Bunun yanında yeni kurulan özel tiyatroların ve eskiden beri var olan yapıların tek kişilik oyunların kalabalık oyunlara göre daha hızlı çalışılması, dikkat çeken bir tür olduğu için seyircileri daha çok çekmesi, ekonomik olarak kalabalık oyunlardan daha avantajlı olması gibi unsurlar gösterilebilir.

Bu yıllarda görülen izlek önceki yıllara göre daha ortak anlayışlar içermektedir. 2000 yılından önce yazılan tek kişilik oyunların her biri farklı bir izlek oluştururken bu yıllarda yazılan oyunlarda en çok kadın hakları, toplumsal cinsiyet rolleri, toplumsal cinsiyet eşitsizliği gibi konularda yoğunlaştığı görülmektedir. Tarihi kişi ve olaylara daha önceki yıllarda olduğu gibi yine atıflar görülmektedir. Bazı oyunlar tarihte yaşamış ve örnek alınabilecek yaşam öyküsüne sahip kişilerin hayat hikâyesinden kurgulanmıştır. Psikolojik unsurlar tek kişilik oyunlarda önem arz etmektedir. Bir kişinin sahnede hayat hikâyelerini, toplumsal durumları yansıttığı düşünülürse psikolojik unsurların önemi de fark edilecektir. 2000- 2010 yılları arasında yazılan oyunlarda da akıl hastanesinin temel mekân olarak görüldüğü oyunlar vardır.

Aynı zamanda teknolojik gelişmelere bağlı olarak internet ortamında tek kişilik gösterilerin arttığı yıllar olması bakımından da önemlidir. Pek çok stand-up gösteri, kolaj, tek kişilik gösterinin de takibi daha kolay olmaktadır. Aynı zamanda hem bu tür gösterilerin hem de tek kişilik oyunların artmasının özel tiyatroların sayesinde olduğu görüşü de yaygındır. Tek kişilik oyun yazılması konusundaki ısmarlama önceki yıllarda olsa da nicelik olarak en çok bu on yılda tek kişilik oyun yazılmıştır. Raporlandırılmamış, devlet tiyatroları arşivinde metin olarak var olan ancak herhangi bir yayından çıkarılmamış oyunlar listeye alınmamıştır. Basılı olmayan tek kişilik oyunlarla bu liste daha da fazla görülecektir.

Ferhan Şensoy, Genco Erkal gibi sanatçıların 1970'li yıllarda başlayıp devam ettirdiği tek kişilik gösteriler 2000'li yıllarda da pek çok sahnede oynanmıştır. Çok bilinen karakterlerin, hayat hikâyeleri dikkat çeken sanatkarların ruh hallerini yansıtan gösteri ve kolajlarda daha çok özel tiyatro sahnelerine taşınmıştır.

Tablo 5. 2010-2019 Yılları Arasındaki Tek Kişilik Oyunlar

Yazar	Oyun
Civan Canova	Düğün Şarkısı (2010)
Ebru Nihan Celkan	Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi (2013)
Ali Cüneyd Kılciöğlü	İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı (2013)
Civan Canova	Evaristo (2014)
Zehra İpşiroğlü	Lena, Leyla ve Diğerleri (2014)
Zeynep Kaçar	İd- Ego ve Süper Kahraman (2015)
Zeynep Kaçar	Var Olmayan Ayşe'nin Muhteşem Maceraları (2015)
Doğan Soyumer	Bıçak Kanunu (2016)
Ahmet Yapar	Ben Frida Kahlo (2018)
Ahmet Yapar	Vicdan (2018)
Cengiz Toraman	Anlatılan Senin Hikâyendir (2019)
Hüseyin Erdoğan	Ateş Su Aşk Yunus (2019)

2010-2019 yılları arasında feminist tiyatro bağlamında kurulan bazı özel tiyatrolar, toplumsal cinsiyet eşitsizliğine dikkat çekmek için yapılan yarışmalar, uluslararası platformlarda bir araya gelen mono drama oluşumları ön plandadır (Tablo 5). Ülke gündemini meşgul eden siyasi olaylar, kadın hakları, toplumsal cinsiyet rolleri, bazı siyasetçi ve sanatkarların hayatlarından hareketle yazılan

özgün kurgular bu dönem görülen oyunların temel izlekleridir. 2010 öncesinde yazılan oyunlara göre bu dönem yazılanlar nicel olarak daha azdır. Basılı olmayan daha pek çok tek kişilik oyun hala sahnelenmektedir.

3. BÖLÜM

TEK KİŞİLİK OYUNLARDA İŞLENEN TEMALAR

3.1. BİREYSEL TEMALAR

Tek kişilik oyunlar, 1965'ten beri yüzlerce örnekle sahneye konmuştur ve günümüzde sayısı, okuru ve seyircisi artan bir tür olmaya devam etmektedir. Tek kişilik oyunlarda işlenen temalar sıklıkla toplumsal temalardır ancak "insan" olma kavramı ve yaşam düzeni içerisinde toplumsal her etki bireyi tekil bir bağlamda içine almakta ve bu tekillikten çıkıp topluma doğru giderken yalnız kalan bireyin yaşadığı her şey de sahneye yansıtılmaktadır. Aşk ve yalnızlık temaları toplumsal temaların oluşturduğu her kümenin içinde var olabilmektedir. Sahnede tek kadın ya da tek erkeğin yansıttığı monolog bireysellikten fazla uzaklaşamaz. Monologlar, iç konuşmalar, ruh halini yansıtmayı amaçlayan bütün eylemsizlik halleri bireyin tek başına olduğu bir sahneyi doldurmasına yardımcı başlıca öğelerdir. Oyuncunun sahnedeki yalnızlığına rağmen oyunların geneline bakıldığında bireysel temaların değil toplumsal temaların daha ağır bastığı görülmektedir. Buna sebep olarak bireyin ruh halinin çevresinden etkilenmesi gösterilebilir. Bu alanda yalnızca aşk ve yalnızlık temaları ele alınmış ve kısaca açıklanmıştır. Bireysel temalardan yalnızca aşk ve yalnızlık temalarının ele alınmasının nedeni, toplumsal temaların baskınlığından sıyrılabilen ve belirgin bir şekilde oyunları etkileyen temalar olarak fark edilmesidir.

3.1.1. Aşk

Edebiyata ait her türün aşktan az ya da çok bir şekilde etkilendiği bilinmektedir. Bir felsefecinin "Aşkın olduğu yerde hiçbir şey can sıkıcı ve sıradan değildir." sözünden hareketle izleyici için zor olduğu düşünülen tek kişilik oyunlarda aşk teması kullanılarak sıradanlık ve sıkıcılıktan kurtulan bir oyun göreceğimiz söylenebilir. Aşkın her türünün örnek teşkil ettiği tek kişilik oyunlarda mutlu sona ulaşan bir aşk masalı unsuru görememekteyiz. "Düğün Şarkısı" oyununda sonsuz olacağı sanılan aşk, erkeğin kadını aldatmasıyla son bulur. "İkili Yaşam"

oyununda olgun yaşta ve uzun yıllardır sürdürdüğü bir evliliği olan kadının gerçek aşkı bulduğunu sanarak hayali birinin peşinden gider. “Ana” oyununda aşık olduğu adamdan hamile kalan kadın, çok mutlu bir yaşam sürerken, adamın karısından, onun evli olduğunu öğrenir ve gururunu aşkına tercih ederek adamı bebeği söylemeden terk eder. “Maviydi Bisikletim” oyununda ilk aşkı tadan gençleri “namus” algısıyla ailelerinden şiddet görerek ayrılmak zorunda kalırlar. “Evaristo” oyununda aşık olduğu adam için her türlü zorluğa katlanır kadın ancak hayal ettiği şeyler gerçekleşmeyecektir. Anneye duyulan aşk, kişiyi delirme noktasına getirmesi ile anneye aşk için sırt çevrilmesi arasında gidip gelir. Aşk bazen de vatan aşkıdır. “Kuvayi Milliye Kadınları” oyununda vatan aşkını görürüz.

Aşkın imkansızlığı ve bu beklenmeyen, istenmeyen sonlar yüzünden delirme, intihar, cinayet gibi kötü sonuçlara varması bireyin ruhsal çatışmalarının bu alanda daha rahat ifade edilebilmesindedir. Yalnızlıktan kurtulmak için aşkın kullanılmasına da oyunlarda sıkça rastlanır. “Çiçü” oyununda evlenmeye aniden karar veren kahramanın karısına aşık olduğunu zannetmesi ve yalnızlığını özlemesi buna örnek teşkil edebilir.

Sonuç olarak verilen örnekler dışında basılı ve basılı olmayan neredeyse tüm tek kişilik oyunlarda aşk bir şekilde oyunlara yansıyan önemli bir tema olmuştur.

3.1.2. Yalnızlık

Yalnızlık teması bireysel temalar içerisinde tek kişilik oyunların en çok başvurduğu temadır. Sahneyi tek kişinin doldurması bile en başta çoklu kişili oyunlara alışkın izleyicide yalnızlık algısını oluşturmaktadır. Oyun konusu ne olursa olsun tüm metni canlandıracak kişi bir tanedir. Kadın aile içinde ve toplumda yalnız kalır; sürekli güçlü görülen/ güçlü olmak zorunda bırakılan erkek yalnızlığını paylaşamaz bile. Bunların hepsi çatışma unsurunu beraberinde getirir. Yalnız kalan insan kendisiyle, tanıdıklarıyla, geçmişiyile, şimdiki hayatıyla, verdiği kararlarla baş başa olunca çatışma başlar. Karakter hakkında pek çok

özelliği bu çatışmalar sayesinde öğreniriz. Yazarlar en nihayetinde herkesin içerisinde taşıdığı yalnızlığa bu oyunlarla dikkat çeker.

Aziz Nesin'in klasikleşmiş oyunları arasında bulunan Çiçü, kendini yalnızlığa mahkum eden bir adamın hikayesidir. Toplumdan sıyrılan bu adam, isim vererek, var ettiği hepsini ailesi saydığı eşyalar ve hayvanlarla yaşamaktadır. Yalnızlığın en kabullenilmiş ve benimsenen hali Çiçü oyununda görülmektedir. Şişme bir bebeğe Çiçü adını vererek onu sevgilisi olarak tanıtan bu adam, Çiçü gerçekmiş gibi bir yaşam sürdürmektedir. Oyun boyunca devam eden bu yalnızlık teması adamın evlenmesi ve evi, evdekileri terk etmesiyle devam etse de oyun sonunda yalnızlığı özleyen bir adam görürüz. Tek kişilik oyunlarda insanın ruh dünyası diğer pek çok türe göre daha etkileyici ve başarılı bir şekilde yansıtılabilir. Yalnızlığın insanda bıraktığı etkiler de tek kişilik oyunlarda ana izlek oluşturabilmiştir.

Karadul Efsanesi oyununda, tiyatro sahnesine kaçak bir şekilde giren ve örümcek kostümünü giyinen ve sahnede canlandırmalar yapan bir karakterle karşılaşırız. Yalnızlığından sıkılan bu adam için "örümcek" arkadaş, kardeş olmanın ötesinde birdenbire adamın kendisi olur. Bireysel yalnızlığını örümcekleri canlandırırken büründüğü karakterlerin yalnızlığıyla paylaşan oyuncu yalnızlıklarının hesabını da soruyor. Nice Yıllara oyununda, zamanında sahnelerin parlayan yıldızı olan Zerrin Karaman adlı aktrisin yaşlanınca yalnız kalmasını ve hayali arkadaşlarıyla konuşmasını görürüz. Telefonun çalmasını hiç durmadan bekleyen karakterin yalnızlık duygusunu geçmişiyile hesaplaştıkça daha çok hissettiğini gösterir. Bugün Benim Doğum Günüm, yalnız bir kadının hayal dünyasını görebileceğimiz bir başka oyundur. Kadın oyunlarının en çok tek kişilik oyunlarda tercih edilen izleği olan yalnızlık bu oyunda da belirgin bir şekilde görülmektedir. Kendisinden yaşça küçük sevgilisinin yaptıklarını görmezden gelen ve yalnız bırakılan kadının oyun sonunda sevgilisini öldürdüğünü öğreniriz. Hayali sevgilinin var olduğu hissini oyun sonunda yok edilmesi ana izlek olan yalnızlığın oyunun her bölümünde gösterilmesine bağlanabilir. Tek Kişilik Cinayet, otel odasında sevdiği kadının gelmesini isteyen, daha önce yaşadıklarını silerek sadece "Sevil"e

odaklanan Osman'ın yalnızlığını aktaran bir oyundur. Kuş, tek başına yaşayan ve çevresiyle iletişim kurmakta zorlanan yalnız bir üniversite öğrencisini anlatır. Gün Anneme Gebe oyununda ise annesi tarafından yalnız bırakılan ve hayatını yaşayamayan yalnız bir kadının oyunudur. Eve gelecek arkadaşlarını büyük bir heyecanla bekleyen, yalnızlığının dağılacağına emin genç bir kadının misafirler gelmeyip de yalnızlığıyla baş başa kalınca annesiyle hesaplaşması anlatan oyundur.

Yalnızlık teması tek kişilik oyunlarda bireysel temaların en önemli örneğidir. Sahnedeki yalnızlığın hayattaki yalnızlığı en iyi yansıtan hal olması da buna etken olarak düşünülebilir.

3.2. TOPLUMSAL TEMALAR

Çalışmada incelenen tek kişilik oyunlarda baskın izleği oluşturan ana temalar Türk toplumunda değişen sosyo-kültürel yapıları doğrudan yansıtmaktadır. Baskın toplumsal temalar cinsiyet ve cinsiyet eşitsizliği, sınıfsal farklılıklara bağlı olarak insan, mitoloji, tarih, ülkeler arasındaki mücadelenin çatışma halini alması ve sürekli olması istenen barış, toplumsal hayata bağlı olarak beliren gelenekler, batıl inançlar ve kader anlayışı ve kadın karşımıza çıkmaktadır. Aile kavramı ayrı bir temalar olarak ele alınmıştır. Toplumsal cinsiyet roller içerisinde de etkin bir şekilde görülen aile kavramının ayrı bir başlıkta gösterilmesinin sebebi basılı tek kişilik oyunlarda evlilik, evliliğe bakış ve aile kavramlarının diğer kavramlara göre daha ön planda olmasıdır.

Türk tiyatrosunda tek kişilik oyunları ele alınırken 1965- 2019 yılları arasında yazılmış ve basılmış oyunlar gösterildi. Temalar altında değerlendirilen bazı oyunların, temayı daha iyi yansıtmaları sebebiyle incelenen diğer oyunlara göre daha ayrıntılı olmasına dikkat edildi.

3.2.1. Toplumsal Cinsiyet Roller / Toplumsal Cinsiyet Eşitsizliği

Toplumsal cinsiyet, toplumun kendi yapısına, coğrafi koşullarına, kültürel değerlerine ve farklılıklarına göre “kadın” ve “erkek” bireylere yüklenen ve yapılması beklenen sorumluluklardır. Doğuştan gelmeyen bu sorumluluklar, fizyolojik de değildir. Dünya genelinde kadınların edilgen, hassas, duygusal, anlayışlı, sabırlı olması gibi beklentiler varken erkeklerin güçlü, lider, baskın, dayanıklı, yöneten gibi özellikleri yansıtması beklenir. Bu beklenti karşılanmadığında kadın ya da erkek bireyler üzerinde toplumsal baskılar uygulanır. Doğrudan ya da dolaylı bir şekilde davranış, söz veya sessizlikle uygulanabilen bu baskıların insan zihninde ve ruhunda yarattığı etkiler tek kişilik oyunlarda başarıyla gösterilir. Neredeyse tüm tek kişilik oyunlarda toplumsal cinsiyet rollerinin kadın ve erkekte yansımaları görülebilir.

Toplumsal cinsiyet eşitsizliği, bu rollerden bir tarafın diğerine göre üstün tutulmasıdır. Kadın ve erkeğe atfedilen, değişmez görülen bazı özellikler yansıtılmadığı zaman birey üzerinde çeşitli baskılar oluşturulmaktadır. Eşitsizlik de bu algılar sebebiyle ortaya çıkmaktadır. Daha çok kadınların eğitim, iş hayatı, gelir düzeyine yönelik temel hak ve özgürlüklerini kısıtlayan birtakım eşitsizlikler ve engeller toplumsal cinsiyet eşitsizliğini artırmaktadır.

“İnsanın cinsiyeti, biyolojik ve toplumsal olarak pek çok noktada önemli işlevlere sahiptir. Erkek veya kadın doğmak ya da olmak nüfus dağılımında ve artımında dengeleri değiştirebileceği gibi cinsiyete dayalı toplumsal ayırım ve eşitsizlik konularında başrolü oynayan öğelerden biridir. Bireyin cinsiyeti biyolojik cinsiyet (sex) ve toplumsal cinsiyet (gender) olarak farklı hem de kökten farklı değerlendirilmektedir.

Biyolojik olarak ‘kadın ve erkek olmak, doğal ve doğuştan olarak adlandırılırken, kadınlık ve erkeklik ise toplumsallaşma süreci ile beraber kültürel bir yapılanmaya işaret etmektedir” (Bingöl, 2014, s. 108).

Birey cinsiyeti yalnızca biyolojik olarak değerlendirilemez, çünkü insan her koşulda toplumdaki etkilenen bir varlıktır. Toplumsal cinsiyetin kültürel yapılandırmayı oluşturmasıyla bu değerler çevresinde tam olarak bilinmeyen bir şekilde bazı normlar ortaya çıkar ve bu dünya üzerindeki her toplumda farklıdır.

Kadına bakış, kadının iş hayatındaki konumuna bakış, erkeğe atfedilen rollere soyunan kadınlara bakış ya da erkekten beklenenler, erkeğin yapamayacağı düşünülen şeyler toplamda o kültürün içerisinde neleri barındırdığını rahatça gösterebilmektedir. Nitekim bu başlık altında incelenen oyunlarda da açıkça görülen özellik budur.

“Toplum sahip olduğu kültüre bağlı olarak kadın ve erkeği belirli kalıplar üzerinden tanımlamakta, iki cins arasındaki ilişkileri kendi kurallarına göre düzenlemekte ve toplum içindeki davranışlarını biçimlendirmektedir. Kadın ve erkeğin toplumsal cinsiyet kalıpları ekseninde şekillendirilmesi, onların yaşamlarını geçirecekleri alanların sınırlandırılmasıyla da mümkün kılınmaktadır. Bilindiği gibi ataerkil düşünüş biçiminin şekillendirdiği toplumsal cinsiyet roller ve bu roller ekseninde belirlenen ‘özel- kamusal alan’ ayrımı, kadını özel Alana, erkeği kamusal Alana ait gören toplumsal bir düzen tasarımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Toplumun cinsler arasında ortaya koyduğu bu eşitsizlik, dişil cinsin engellenmesi ve sınırlandırılmasıyla eril cinsin sınırlarını olabildiğince genişletmektedir. Tam da bu noktada, özel alanine sınırları içinde sıkışıp kalan kadınlar ‘ideal kadın’ görüntüsünde resmedilmekte, çoğunlukla bir evin sınırları içinde denetim altında tutulmakta, doğurganlığı yoluyla da ‘kutsal anne’ imgesi altında sınırları aşması engellenmektedir” (Arıcı, 2018, s. 300).

Sınırları aşamayan kadınlar ve kendilerini evlerinde değil de hapiste gibi hisseden kadınlar ataerkil toplumun dayattığı cinsiyet rolleriyle ömürlerini mutsuz bir şekilde geçirmektedirler. Kendilerini dinleyen, kendilerine dışarıdan bakabilenler tek kişilik kadın oyunlarında ana izlek olan toplumsal cinsiyet eşitsizliğini sürekli vurgularlar.

Kadına şiddet bir başka dikkat edilmesi gereken konudur. Oyunların pek çoğunda bu konunun işlenmesi dikkat edilmesi gereken bir başka unsurdur. Kadının gördüğü fiziksel ya da psikolojik şiddet daha çok hayatındaki erkeklerden gelmekle beraber anne, kayın valide gibi hemcinsi olanlardan gördüğü şiddet unsurları da vardır. Tek kişilik oyunların tematik olarak incelenmesiyle ortaya çıkan durum şudur: Kadın oyunlarının hemen hemen hepsinde kadının toplumda veya evde karşılaştığı psikolojik ve fiziksel şiddetin izi vardır. Oyunlardan bazıları şiddete dayanamayarak eşini, babasını, sevgilisini öldürme finaliyle bitirilmiştir. Öldürmenin ya da öldürülmenin bir son olarak görülmediği oyunlarda da akıl hastanesine uzanan süreç anlatılır. Kadın yaşadıkları karşısında hayatının

gidişatına yön verememekte, ruhu ve zihni yaşadıklarını kaldıramamaktadır. Cinnet, şiddet eğilimi, bıçak ya da silah kullanarak adam öldürme, adam yaralama veya akıl hastalığı teşhisiyle kadının hastaneye yatırılması gibi sonlar toplumsal cinsiyet roller ve eşitsizlikleri bağlamında incelenen oyunlarda karşımıza çok çıkmıştır.

Şiddetin sadece eğitimsiz bireylerden geldiği düşünülmemelidir. Toplum içerisinde örnekleri çokça görülen olaylara bakıldığında şiddet unsurunun kişinin mezuniyet derecesiyle bir ilgisinin olmadığı anlaşılmaktadır. Toplumsal cinsiyet eşitsizliği eğitimle önlenabilir bir unsur olarak görülmektedir ancak bazı oyunlarda işaret edildiği gibi hiç beklenmeyen kişilerden de kadına şiddet gösterilmektedir. Üniversite mezunu, yazar birinin bile kadını korkutan psikolojik baskıları ve şiddet eğilimleri görülebilmektedir. Civan Canova'nın "Düğün Şarkısı" (2010) oyununda başkahraman kadının yaşadıkları örnek olarak gösterilebilir. Üniversitede oyunculuk bölümünde okuyan eski sevgilisi ondan ayrılmasını istemediği için içki içip ortalığı dağıtmış, disipline çağrılan kadın okulu bırakmıştır. Okulu bırakması ve güzel gidecek olan kariyerini engellemesi için hiçbir sebep olmamasına rağmen kadın, kendinden yaşça büyük yazar sevgilisi için bunu yapmıştır. "Kadının kariyerinden bir erkek için vazgeçmesi" ayrı bir tema olarak ele alınmadıysa da toplumsal cinsiyet roller bakımından incelenecek kadar çok örnek bulunmaktadır. Yazar sevgili evlenmeden önce kadına değer veren, onu anlayan, kadına sevecenlikle yaklaşan biriyken evlendikten sonra sinirli, anlayışsız, şiddet eğilimli, ilgisiz biri haline gelmiştir. O kadar ki evlendikleri gece heyecanla bekleyen kadına bakmamış, onunla ilgilenmemiştir bile.

"- Akhilleus... Yatmayacak mısın benimle?"

Aşkım, bırak bu saçma sapan, modası geçmiş adetleri. Daha iki gün önce yatmadık mı?" (Canova, 2010, s. 94).

Tanıştığı zaman yemeğe çıkmayı Kabul eden kadının "hafifmeşrep" biri zannedilme korkusu, yanlış anlaşılacak bir şeyler yapmama telaşı, sevdiği adamla birlikte olduktan sonra ona güvenerek ve artık kendini tamamiyle erkeğe teslim ederek yaşamaya başlaması gibi olaylardan sonra heyecanlı ve evlendiği

için çok mutlu bir kadının “modası geçmiş adet” olarak nitelendirilen hevesi boşa gitmiştir. Üstelik kadın daha önceki duruşlarından utandırılarak yaşamıştır bunu.

Bazı evliliklerde gittikçe yalnızlaşan kadınlar vardır. “Düğün Şarkısı” oyununun başkahramanı da “giderek birbirine yaklaşan duvarlardan” sıkılmaya başlamıştır. Yine de kocasını seven kadın, her zaman anlayışlı olman “zorunda” kalan kadın rolü sahneye yansıtılmaktadır.

“Evlendiğimizin ikinci yılıydı. ‘Bu gece de yazacak mısın?’ diye sormuştum sana çekinerek. Bir anda sigaranı yere atmış, hışımla tekme savurmuştun çalışma masasına. Her şey dört bir yana saçılmıştı. Kâğıtlar, çok değer verdiğin daktilon, bilgisayarın... Anlayamamıştım neden böyle bir tepki gösterdiğini. Suçlu bir fino köpeği gibi uzaklaşmıştım yanından. Sonra da akşama kadar konuşmamıştın benimle. Gece benden sonra girmiştin yatağa. Gözlerim kapalıydı. Uyuyormuş gibi yapıyordum seninle konuşmamak için. Ama emindin uyumadığımdan. Usulca yanıma uzandın, bir süre suskun kaldın, sonra buz gibi bir ses tonuyla şöyle dedin:

Sen bana engel oluyorsun. ... Ne zaman işimin başına geçsem pişman ediyorsun beni!.. Belki de kızmamam gerekir!.. Çünkü sen yaratıcılığın ne olduğunu bilemezsin. Suç bende. İnsan ya yuva kurar, ya da...” (Canova, 2010, s. 97).

Basit bir soruya karşılık psikolojik şiddete başvuran, kadında korkuya sebep olan adam özür dilemek ya da pişman olmak yerine kadını başka bir yönden baskı altına almaya çalışmaktadır. Yaratıcılığı kendine layık ve hak gören erkek birey kadını yaratıcı olamayacağı gibi bir de engel olarak yansıtmaktadır. Oyun içerisinde başkahraman kadın ve oyun tek kişilik. Kadının diyalogları ve olayları “sen” kişisiyle anlatması sebebiyle adamın varlığını sahnede var gibi düşünmekteyiz. Hayali diyaloglar ve kadının durumu yansıtmalarıyla anlatı kadının yaşadığı baskıyı başarıyla gösterebilmektedir.

Toplumsal cinsiyet rollerinde cinsellikte de erkek her şeye hakkı olan ve her istediğini olduran birey durumundayken kadın geri planda, itaatkâr olan birey olmaktadır. Kocasının, erkek arkadaşının, akrabalarından birinin tecavüzüne uğrayan kadınlar da tek kişilik oyunlarda karşımıza çıkan karakterlerin hikâyelerinde görülmektedir. Erkeğin kendinde her şeyi hak görmesi ve kadını

meta ya da cinsel bir obje gibi değerlendirmesi kadınların uğradığı pek çok fiziksel ve psikolojik şiddetin temelini oluşturmaktadır. “Düğün Şarkısı” oyununun kahramanı kocasıyla sevişmek istediği için psikolojik şiddete maruz kalmaktadır. “Anlatılan Senin Hikâyendir” oyununun “Şerife’nin Hikâyesi” bölümün kahramanı, “Kadın Hikâyeleri” adlı oyunun “Gözboncuğu” bölümündeki kadın, kocasının tecavüzüne uğrar. “Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi” oyununun kahramanına babası tecavüz eder. Karakterlerin yalnız kaldıkları bir an hatırladıkları geçmişleri, bir türlü unutamadıkları geçmişleri, “bugün”ü silik ve renksiz bir halde bırakırken pek çok psikolojik problemi de beraberinde getirmektedir. Konuşmaların bir sanrı biçiminde ilerlediği, monolog metnin tümüne hâkim bir dramın ortaya konduğu bu izlekler aynı zamanda toplumun, her dönemde bunları yaşayan kadınlar barındırdığını ve o kadınların yalnızlık hissini hiçbir dönemde geçmediğini yansıtmaktadır.

“Zaten dün kör kütük sarhoş geldi. Ayakta durmaya takati yok. Ayakta durmaya takati yok ama beni sopalamaya takati var. Aha her bir yerim morluk içinde kaldı. Haydi, dövmesi bir şey değil. Her dayaktan sonra döşeğe kurulu: ‘ Şerife kız, su ısıt!’ Oh iyi vallahi... Bir araba sopadan sonra bir de koynuna gireceğiz beyimizin. Hem de gusül abdesti alacak besmelesiz. Zaten koynuna girince n’oluyor ki? Ha sopa yemişim, ha koynuna girmişim... Morarmayan yerlerim de o saat morarıyor. Hem de teke gibi kokuyor. O üstümde cebelleşirken ben burnumu tikiyorum.

Bir keresinde, kocamdır, şöyle bir sarılayım dedim; dellendi: ‘Kız sen nereden öğrendin bu numaraları!’ diye üstüme hücum etti” (Toraman, 2019, s. 26).

Cinsiyetin biyolojik ve fizyolojik özelliklerinden hareketle erkek cinselliğe dair bilgiler bildiği zaman, içinde bulunduğu toplum içinde daha güçlü, “bilgili”, diğerlerinden daha erkek sayarken cinsellik olgusu hakkında en ufak fikri olan kadına kötü, “hafifmeşrep”, “yollu” gibi tabirler yüklenmekte, kadının hep “bir yerden öğrenilen” bilgilerle cinsellikten haberi olduğu varsayılırken akdi durumlarda kadın yine toplumda ezilen birey durumuna düşmektedir. “Şerife’nin Hikâyesi” oyununda sağlık ocağındaki hemşirelerden prezervatifin varlığını öğrenen Şerife daha fazla çocuk istemediğini belirterek kocasına da anlatmış ancak kocasının o yaştan sonra “nonoş” mu olacağıyla ilgili öfkesine ve tecavüzüne maruz kalarak bir kere daha hamile kalmıştır. Aynı adamın kız

çocuğu dışarıda diye kızını dövmesiyle o zamana kadar sessiz kalan Şerife kızının kendisine benzemesinden korkarak kocasını sıcak suyla haşlamıştır.

Toplumsal cinsiyet rollerinde kadına yüklenen “kutsal anne” imgesi de önemli ve incelenmesi gereken bir kısımdır. Dünyaya kocası için çocuk getirmek isteyen kadınlar, Kabul görmek için çocuk sahibi olmak isteyenler, kocasını “kendisine bağlamak” için çocuk sahibi olan kadınlar da tek kişilik oyunlarda görülen karakterlerdir. Anneler erkek çocuklarını soyun devamı ve erkeğin kıvancı sayarken kız çocuğu kendilerine benzetmeye, kendileri gibi olmaya zorlarlar.

“Senin küçük modelin... (Bağırır.) Senin küçük modelin. (Haykırır.) Senin küçük modelin... (Ağlar.) İşte şimdi, tam da senin o zamanlardaki yaşıdayım, ama nerede benim kocam, çocuklarım?... Evet aynı senim! Senin kadar güzel olmayabilirim ama aynı enin gibi tahammülsüzüm, aynı senin gibi mükemmeliyetçiyim. (Gittikçe artan bir kinle.) Aynı senin gibi inatçıyım, senin gibi güvensizim, senin gibi görmezden gelebiliyorum her şeyi! Gittikçe sen oluyorum! Sen oldukça yalnız kalıyorum! (Soluk soluğa kalmıştır.) Düş artık yakamdan! Seni düşürmeliyim artık yakamdan!” (Olpak, 2007, s. 29).

Annesinin verdiği yükümlülükler altında ezilen Serpil geçmişe ve annesinin yaptıklarına takılıp kalmış, bu yüzden de bugünü bir türlü yaşayamamıştır. Hülya Nutku “Gün Anneme Gebe” oyununun bulunduğu Ceren Olpak’ın toplu oyunlarının girişinde anne- kız arasındaki ilişkiyi şu şekilde belirtmiştir:

“... Çalan telefon oyunun da sonudur. Kendisine model olarak aldığı annesi gibi, çaresiz bir yaşam sürmek yerine, kurguladığı kadın imgesi ona model oluşturan annesi sayesinde her gün yeniden dogma arzusundadır.

Bir başka deyişle Serpil’e yokmuş gibi davranan anne, şimdilerde onun o yıllardaki yaşına gelen Serpil’in harcanmış hayatı annesinin model olamayışından kaynaklanmıştır” (Olpak, 2007, s. 8).

Kadınlara rol model olması beklenen anneler erkek çocuklar için de kendi gerçeklerini görmelerine engel olacak kadar yüceltme yaparlar. Oyunların bir kısmında oğlunu terk edip giden anneler de görülmektedir. “Tek Kişilik Cinayet” (2006) oyununda Sevil isimli bir kadına aşkını ilan eden bir adam vardır. Telefonun ucundaki Sevil gerçekten var mı sorgularken yapılan telefon

konuşmalarından adamın evli, çocuklu bir fizik öğretmeni olduğu anlaşılır. Karısını, çocuklarını, arkadaşını hatırlamayan bu adam Sevil'e olan aşkını ve onu bekleyişini hatırlar. Anne- kız, anne- oğul ilişkileri toplumsal cinsiyet rollerinin birey tarafından öğrenilmesinde en önemli faktördür. Bu oyunda da annesi tarafından terk edildiğini ve o günden beri annesinin yazdığı mektubu sakladığını öğrendiğimiz Osman, mektubu yazana Sevil diye seslenmektedir ve Sevil'i tek gerçeği sayar. Eşini, çocuklarını, işini ve çevresini unutacak kadar tutkundur Sevil'in geleceği fikrine. Anne oğlunu terk eder ve o günden sonra erkeğin dünyasında başa saran bir film dönmeye başlar. Oyunun sonunda Osman, üzerinde kadın kıyafeti Sevil olarak karşımıza çıkar. Sevdiği kadını beklemekten yorulan adam sevdiği kadına dönüşür.

Anne ve babaların erkek çocukları ile kız çocukları arasında yaptıkları eşitsiz tavır, davranışlarla, erkek çocuğu babadan sonra yetkin bir figür ve soyun devamı görmekle toplumsal cinsiyet eşitsizliğini olumsuz yönde beslerler. Erkeğin soyun devamı olması özelliği ataerkil toplumlarda görülen bir durumdur. "Meddah" oyununda ağa köylüye oğlan çocuğu müjdesini aldıktan sonra şöyle der:

"Mademki oğlun oldu... Başka bir şey düşünme. Soy her şeyden önemli. Yarına kalmak var ya! Sürüp gitmek dünyada... Aslolan bu hayatta. Sen iyi bak oğlana" (Toy, 2009, s. 13).

Dünyada sürüp gitmek için erkek çocuğa duyulan ihtiyaç, aslolanın erkek çocuk sahibi olması gibi algılar ve anlayışlar yüzünden göz ardı edilen ve babası tarafından sevildiğini hissedemeyen kadınlar pek çok zaman anne olduktan sonra bu anlayışla evlatlarını yetiştirmektedir. "İd- Ego ve Süper Kahraman" (2015) isimli oyunda da benzer anlatılar görülür. Erkek, ardını düşünmeden yetiştirilir, çünkü arkasını toplayan anneler ve ablalar olacaktır. Soyun devamlılığı için üç kızıdan sonra "şart" olan erkek çocuk, Emre, nihayet doğmuş ve babasını taklit ederek yetişmiştir. Ataerkil toplumlarda "erkek" ötekileştirilen değil ötekileştiren varlıktır. Toplum beğenisi için yetiştirilir ve bu beğeniyi sağlama yolunda kendinden önceki "erkeklik" kavramını takip eder. Öteki olmak erkek için çok ağırdır. Bu yüzden Emre, "öteki" olmamak için hareketlerini düşünmeksizin

gerçekleştirir. En yakın arkadaşına karşı tutumu homofobik olduğu için çok terstir. Bir insanın hayatını nasıl etkileyeceğini bilmeden toplumsal norm dayatmalarıyla şiddete bile başvurma hakkını kendinde görür. Emre cinsiyetçi bir kişidir. Kadını ve kadınlık kavramını aşağılar. Zeki olan kadını “deli” diye yaftalar, sevdiği kadını kaybetmemek uğruna kızın babasına sevgiliyken yaşadıklarını anlatıp onu zor durumlara sokabilir. Daha sonra geçmişinde yaptığı kötü her şeyi hatırlar, ruhunda onu ezen ne varsa açığa çıkarır. Karanlıktan korkar altını ıslatır. Bunlara rağmen “Erkeğim lan ben! Bu hayatta her şey benim için.” diyerek konuşmaya devam eder. Toplumun ve ataerkil yetiştirme tarzının onda bıraktığı etkiyle en zor anları ve düştüğü kötü durumları “erkek” olmasıyla aştığını zanneder.

İncelenen tek kişilik oyunlardan basılı olan oyunlarda görülen toplumsal cinsiyet rolleri ya da toplumsal cinsiyet eşitsizliği temalarına değinen bölümler verilerek temanın oyunlarda kullanılışı gösterilmek istenmiştir. Seçilen üç oyun, “Hüzzam”, “Lena- Leyla ve Diğerleri”, “İd- Ego ve Süper Kahraman” oyunları daha ayrıntılı gösterilerek örnek teşkil etmesi hedeflenmiştir.

İd, Ego ve Süper Kahraman, Zeynep Kaçar’ın 2015 yılında yazdığı tek kişilik erkek oyunudur. Oyunun kahramanı, tiyatro eğitimi almış, sinema ve tiyatro oyunculuğu yapan Emre Eryiğit, 33 yaşındadır. “Batman İstanbul’da” isimli sinema filminin başrol seçmeleri için bir ajansla görüşmeye gider, yarasa kostümüyle sahneye çıkar. Oyuncuya kameraya bakması ve durması söylenene kadar konuşması söylenir. Rolü almayı çok isteyen oyuncu bütün marifetlerini göstermeye uğraşır. Dans eder, şarkılar söyler, oradan oraya sürüklenir, jonklörlük yapar, ağlar, ne kadar sırrı varsa anlatmaya başlar, Hamle’yen parçalar okur. Bütün bunlar olup biterken oyun bir türlü sona varamaz, çünkü herhangi bir yerden “Kestik!” sesi gelmez, oyuncu da bu sesi bekler, gelmedikçe devam eder. Bir süre sonra bulunduğu yerden çıkmaya çalışan Emre Eryiğit, dışarıdan kilitli olduğu anlaşılan odadan çıkamaz. Belirsizlik ve sıkışmışlık içinde kalan oyuncu, tek başına durduğu sahnede odada mı yoksa kendi psikolojik katmanında mı tam anlamadığımız bir şekilde küçüklüğünden itibaren kimseyle paylaşmadığı pek çok şeyi çaresizlik içinde anlatır. Bir filmde başrol olmak isteyen erkek karakter

kendi kişisel hayatının başrolüyle karşımıza çıkar. Ne kadar çok şey itiraf etse de o sıkışmışlıkta kalmaya devam edecektir.

Bir odada sıkışıp kalan bir erkek, şu çatışmayı yaratmaktadır: Erkek gerçekten sandığı kadar rahat ve özgür mü? Kendine güvendiği kadar cesur ve özgüvenli mi? Sinmişliği ve aşırı kendine güvenir görünmenin ardındaki korkaklığı gördüğümüz oyun genelinde, yetiştiği ataerkil toplumun dayattığı role bürünen erkeğin sıkışmışlık hissiyle tam zıddı olduğunu görmekteyiz.

Oyunun, “erkek” olmak ve “adam” olmak kavramarıyla bir derdinin olduğu söylenebilir. Erkek oyunu olsa da asıl gösterilmek istenen kadınların ne kadar sindirildiği, ezildiği, ötekileştirildiği gibi unsurlardır.

Ataerkil toplumlar içinde kuralları koyan erkek, erkeklik olgusunun hem uygulayıcısı hem de sonucudur. Kendisini bunca baskı altında sıkışmış hissetmemesinin nedeni asıl baskıyı kadınlar üzerinde kurmasından kaynaklanır. Kendisinin ne tür bir baskı altında olduğunu hissetmeye başladığı an toplumdaki diğer erkekler onu ötekileştirmesin diye hemen kapalı odalara bu baskı hislerini saklar. Kadınlar “zayıf” ve “güçsüz” olabilir, ağlamaları çabuk yenilmelerinin göstergesi olabilir. Hatta Emre’yi bu yere bir kadın kilitlemiş olmalıdır, ödül alıyorsa bir kadın ve bu ödülü bir erkek alamamışsa kesinlikle jüride tanıdığı olduğundandır. Toplumsal erklere uymayan, toplumun cinsiyet rollerini karşılamayan erkeklerden “homo” diye bahseden Emre, en yakın arkadaşı Kemal’i bu sebeple dövmüştür.

Yarasa kostümüyle karşımıza çıkan karakter Batman rolünü kapmak hevesindedir. Batman bilindiği üzere bir süper kahramandır. Erkeklerin çocukluk yıllarında kostümü olan mesleklere yönelmesi de süper kahramanların kostümlerinden çok etkilenmeleri sebebiyledir. Oyunun başından itibaren, oyuncu adaylarından olduğunu söyleyen Emre, kapıda onun dışında rolü kapmak isteyen uzun bir kuyruk olduğundan bahseder ve yarış havası yaratır. Kamera önünde seçilmek için her türlü numarayı yapan oyuncu gösterisini kapıda bekleyenlerden

daha iyi olduđu vurgusunu tekrarlayarak devam ettirir. Okuyucu/ izleyici diđer oyuncu adaylarını da izleyeceđini düşünürken Emre'nin içeride kaldığı süre uzar. Bir türlü gelmeyen “Kestik.” sesi karakterin geçmişe doğru gitmesine kapı aralamaktadır.

“Üç ablam var. Babam hep bir ođlu olsun istemiş. Çok aile var bizim gibi üç kız, bir ođlan. Ođlan çocuđu kıymetli Türklerde, eee ne de olsa soyadını taşıyacak. Biraz fazla üstüme düşüldü o yüzden, evin tek erkek evladı olunca... Ama girişkenimdir yani... İki ablam epey büyük benden. Biri on iki biri on yaş. Onlar baktı bana. Canlarım onlar. Ne zaman başım sıkışsa hemen yardımına koşarlar. (...) Ha tabii bir de küçük ablam var. İki yaş var aramızda, Neslihan adı. Abla demiyorum, küçükken derdim sonra istemedi abla dememi.(...) Mecburen Neslihan diyorum ben de, sağı solu belli olmaz, canıma okur neme lazım, biraz çatlak kendileri. Ailenin delisi diyebiliriz. Yani akli yerinde de... Uçuk. Onun sayesinde mi desem onun yüzünden mi desem tiyatrocudum ben” (Kaçar, 2015, s. 11-12).

Ablası Neslihan tiyatrocud olmak isterken babası tarafından engellenince Emre yine erkek çocuk olmasının verdiği bütün özgürlükleri kullanarak tiyatroya yönelmiştir. Ancak Neslihan diđer ablalar gibi değildir. Çalışır, didinir, babasından gizli kurslara gider, sosyoloji yanında çift ana dal yaparak bir yandan da konservatuvar bitirir. Neslihan, ailenin çizdiği rotayı takip eden kız çocuklarından değildir. Hayallerinin önünde engel tanımaz, “En İyi Kadın Oyuncu” ödülünü alacak kadar hayaline sarılır. Bunların yanında geri planda kalan Emre, ablasının aldığı ödüllerin jüriler tarafından torpille verildiği iddiasını tekrarlar. Kendisinin hakkının yendiğini düşünür. Erkek yenilemez ve kadının gerisinde kalmaz. Toplumsal cinsiyet rolleri Emre'ye küçük yaşlarından beri bu tarz normlar dayatmış ve kadını zeki ise “deli” diye yaftalayan, kötü bir şey oluyorsa, içeride kilitli kalmasının sebebi gibi, bunu yapanın kadın olduğunu düşündüren biri olarak yetiştirilmiştir. Üç kızın üzerine doğan erkek çocuk, babasının yüzünü güldürmüştür. Neslihan diđer ablaları gibi pasif ve bağımlı bir kişilik olmuş olsaydı sevebilirdi. Hâlbuki şimdi Emre için Neslihan “deli” yani kendi söylemince “uçuk” birisidir. Toplumda kadının konuşması gerekmeyen yerlerde doğru bir bilgi aktarması kadının nerede ne yapacağını bilmeyen biri olarak algılanmasına sebep olur. Neslihan Emre için ablası bile olsa bu konumdadır. Başarılıdır ve Emre'nin hayallerini yaşamaktadır.

İd, en ilkel duygularımızdır, mantık dışını savunur, kural tanımazdır. Ego, en basit tanımla id ile süper ego arasında dengeyi sağlayan bir köprüdür. Süper ego kültürün temsilcisidir. Süper ego korku ve utanç duygularının gelişiminin habercisidir. Oyunun adı, ilkel dürtüleriyle hareket eden bu erkeğin egonun çözüm yolları bulmasını göz ardı ederek bu ilkel dürtülere yenik düşmesi anlatılır. Vicdanı ve geçmişiyile baş başa kalan erkek, sıkıştığı yerde olanlardan çok “erkeklik” kavramını kullanamadığı için rahatsızdır. Hatırladığı her şey ve boğucu kostümün de etkisiyle Emre bir süre sonra öfke nöbetleri geçirir.

Lena, Leyla ve Diğerleri (2014) , Zehra İpşiroğlu'nun gerçek bir hikâyeden kurguladığı tek kişilik kadın oyunudur. Beyaz rengin ağır bastığı bir akıl hastanesinin odasında Lena/ Leyla adındaki kadının yaşam hikâyesini anlattığı tek kişilik kadın oyunudur. Ukrayna/ Kievli Lena, Ukrayna'da inşaat işçisi olarak çalışan Mustafa'ya âşık olur. Mustafa ülkeye dönerken Lena da onunla birlikte gelir ve evlenirler. İstanbul'un varoş mahallelerinden biri olan Güneşören'e gelen Lena din değiştirir, Müslüman olur ve Leyla adını alır, Mustafa ve Ramazan isminde iki tane oğlu olur. Mustafa'nın peşine takılıp Türkiye'ye gelen Lena, geçmişine sırt dönmezse yaşayamayacağını anladığı an toplumun ondan beklediklerine odaklanır. İyi bir eş, iyi bir gelin, iyi bir anne olmaya azmeder. Bu süre içerisinde Lena'yı özler, Leyla'yı içselleştirir. Ukrayna'da doğup büyüyen Lena, üniversite mezunu, sosyoloji eğitimi almış, istediği zaman dans edip şarkı söyleyen, özgürlüğüne düşkün bir kadındır. Leyla ise kocasının ve hatta daha çok kayın validesinin sözünden çıkamayan, istediği gibi konuşup gülemeyen, çocuklarını istediği gibi yetiştiremeyen, başını kapatmak zorunda kalan bir kadındır. Bir süre sonra Lena ile Leyla arasında kalan kadın çalışmaya karar verir. Leyla'nın ailesine başkaldırarak iş görüşmesine giden Lena/ Leyla işe kabul edilir. Çalışmaya başlayan ve hayatın Güneşören'den ibaret olmadığını hatırlar. Çocuklarına daha iyi bir gelecek kurmak isteyen kadın Lena ve Leyla'ya yeni bir kimlik ekler ve bu çalışan kadın haliyle Leyna olur. Çalıştığı yerde başını açabilen, rahat hareket edebilen, Lena kadar rahat olamasa da Leyla kadar da baskı altında olmayan bu yeni kimlik onu mutlu eder. Günler bu şekilde geçerken bir gün çalıştığı iş yerindeki genel müdür onu yanına çağırır ve başını iş yerinde de

kapatması gerektiğini yoksa çalışamayacağını söyler. Buraya kadar gelen Lena/ Leyla/ Leyna geçmişteki tüm sesler eşliğinde sinir krizi geçirir ve akıl hastanesine kapatılır. Hastanede doktor ona yaşadıklarını anlatırsa iyi olacağını söyler. İzleyici Lena/ Leyla ve Leyna'nın yaşadıklarını anlatmasını izler. Akıl hastanesinde başlayan oyun yine akıl hastanesinde son bulur.

Ukrayna'da büyüyen bir kadının İstanbul'un varoş semtlerinden birine gelerek din değiştirmesi, isim değiştirmesi, başını kapatması ve kayın validesinin sözünden çıkmayan birine dönüşmesi metnin tamamına hâkim içsel çatışmaların esas sebepleridir. Oyunun ismi de bu çatışmayı besleyen bir kaynak sayılabilir. Tek kişilik kadın oyununda bir Lena, bir Leyla, bir Leyna ve "diğerleri" var. Tek bedende pek çok kişiyi taşıyan oyun kişisi her biriyle ayrı ayrı çatışmaktadır. Dahası yetiştiği ortamla geldiği ortamın, aslında çok içselleştirmede yeni dinin gereklerini yerine getirmenin otuz yıl geçse de çatışması bitmemiştir. Lena/ Leyla, Mustafa'sız bir hayatı özlemekte ama gitmek için de hiçbir şey yapmaz. Kayın validesini ve onun bakış açısını eleştirir ancak kayın validesi gibi olup takdir kazanmak için de hiçbir şeye itiraz etmez. Hâlbuki kayın validesi Leyla'nın tek başına sokağa çıkmasına izin vermez, kafasına terlik fırlatabilen, hoşuna gitmeyen bir şey olduğunda Leyla'yı bir odaya kilitleyebilen ve "yabancı" gelin yüzünden başkalarından laf işitmek için daha pek çok dayatmaya maruz bırakan bir kadındır. Ataerkil yapıya sahip toplumlarda kadın susmalı ve uyum sağlamalıdır.

"Ailelerde hep kaynana gelin kavgası vardır ya. Bizde asla! Kayın validem ne isterse yaparım. Onun gibi otururum, onun gibi konuşurum. Onun gibi yerim, onun gibi içerim... Her şeyim onun gibi işte... Onun gibi türkü söylerim" (İpşiroğlu, 2014, s. 23).

Hüzzam oyunu Güner Sümer'in 1983'te yazdığı tek kişilik kadın oyunudur. Eski İstanbul paşalarından Hakkı Paşa'nın el bebek gül bebek, yalılarda büyütülen torunu Mahpeyker, ailesi, özellikle de annesi, tarafından uygun bulunmayan Asım isminde serseri bir gençle evlenmiştir.

“Babam istemiyor Asım’ı
 Daha eli ekmek tutmadı, diye.
 Ama annem diretti.
 ‘Bir an önce baş göz edelim, gitsin.’ Dedi.
 Evli evine’ymiş, köylü köyüne.
 Yoksa evde kalırmışım.
 Evi olmayan sıçan deliğine” (Sümer, 2006, s. 127).

Asım, tembel ve hazıra konan, ailesiyle ve eviyle ilgilenmeyen, konağı Mahpeyker’den alarak bankaya ipotek ettiren arsız bir koca rolüyle resmedilir. Mahpeyker’in Asım’dan Orhan isminde bir oğlu olmuştur. Çocukla evliliğinin yola gireceğini, kocasının onunla ilgileneneğini düşünse de onunla her zaman ilgilenen ve onu eskiden beri hep sevmiş olan İsmail de edilgen bir şekilde oyun kişisi tarafından betimlenir. Oğlu Orhan’ın alkolik olması, tembellik ederek çalışmayıp annesine yük olması, okulu bırakması Mahpeyker’in evladında da umduğunu bulamamış bir kadın, bir anne olarak resmeder. Babasını ve dedesini kaybettikten sonra annesi, oğlu ve kocasıyla giderek köhneleşen yalıda yaşamaya devam eder. Bir gün annesi bakımsız kalan merdiven tırabzanlarının kırılmasıyla düşer ve hayatını kaybeder. Sahnede yalnız olan oyun kişisi, hayatında da giderek yalnızlaşmaktadır.

Yalının ipotek edildiğini öğrenen Mahpeyker, paşa dedesinden ve ailesinden kalan bütün hatıraları kaybedecek olmanın öfkesi, hayatını “soylu kalıntısı” olarak devam ettirmeye çalışmanın yorgunluğu, kocası ve oğlunun bütün tembellikleriyle umursamazlıklarını çekmenin tükenmişliğiyle bir çocukluğuna bir de şimdiki zamana döner durur. Geçim ve geçindirme derdinin yanında gazetede kocası Asım’ın bir gazinoda kadınlarla eğlendiğini okurken elinde konağa banka tarafından konan haciz kâğıdını tutar.

Tüm bu olumsuzluklar içinde, ilerleyen yaşına rağmen bir holdingte çalışan Mahpeyker, patron, patronun karısı, iş yerinde çalışanlar, işçiler, eski akrabaları ve iş arkadaşları ile olan ilişkilerini de oyun içinde yansıtır. Holdingteki işçiler greve gitmiştir. İş yerindeki bu gerginlik sekretere kadar yansır, patronun

emirlerini harfiyen uygulayan Mahpeyker'in işçilere hedef olması kaçınılmaz olmuştur. Eylem yapan işçilerin elindeki dövizlerde "Mahpeyker istifa!" yazmaktadır ve işçiler kendilerine katılmayan bu işçi kadını artık holdingte istememektedir. Patronun söylediklerini harfiyen yerine getiren Mahpeyker, o güne kadar hiçbir istekte bulunmamış, her zaman hem patronunun hem de patronun karısının emirlerini yerine getirmiştir. Ancak holdingindeki grev patronun canını sıkır ve bir gün, konağa haciz kâğıdının geldiği gün, Mahpeyker'i çağırır ve onun "dinlenmesi" gerektiğini söyleyerek işine son verir.

Annenin sesi, dedenin sesi, babanın sesi, sesler, Asım'ın sesi, patronun sesi dış sesler olarak kayıttan oyun içerisindeki sahne sırasına göre verilir. Geri kalan bütün telefon konuşmaları Mahpeyker'in karşı tarafla konuşurken yansıttığı kadardır. Hüzzam taksimiyle başlayan oyun yine hüzzam taksimiyle son bulur. Hüzünlü bu makam hayatındaki erkekler tarafından yalnız ve güçsüz bırakılmış, bu halde bile kendini aldatan, terk eden, mal varlığını ve hatıralarını elinden alan kocasının borçlarına ve oğlunun içki parasına yetişmeye çalışmaktadır.

Tek bir kadın üzerine kurgulanmış tek kişilik bir tiyatro metninde, başkarakterin cinsiyeti ve yaşadıkları bir metnin oyun kişisi ve kişilerinin metne katkısını anlatma bakımından önemlidir. Toplum sahip olduğu kültürel etmenleri göz önüne alarak her cinsiyet için çeşitli kalıplar oluşturur. Toplumsal cinsiyet rolleri içerisinde kadının yeri korunacak bir kız çocuğu, bir eş ve anne konumundadır. Mahpeyker, dedesi, anne ve babası tarafından el bebek gül bebek büyütülmüştür. İlk gençlik yıllarında Asım'la tanışır ve onu seven İsmail'i hep görmezden gelir. Toplumsal cinsiyet rolünün kadındaki etkisi Mahpeyker'in 18 yaşına bastığı zaman parantez içinde okuyucuya duygusu kavraması, oyuncuya da jest ve mimik oluştururken yardımcı olması için verilen bölümde, dans eden Mahpeyker'in hareketi "ölçülü, dikkatli adımlarla" diye verilir. Kadın, ölçülü olmalıdır, çünkü başka türlü sü toplumca kabul edilmez. Mahpeyker, 18 yaşına girdiği gün arkadaşına heyecanla pazar günü gelecek olan görücüleri anlatır. Kadın vakti gelince baba evinden ayrılıp koca yanına gitmelidir. Mahpeyker hatırladıkça ve eylemsiz bir şekilde bu anıları seslendirdikçe dönemin toplumsal yapısıyla ilgili pek çok çıkarım

yapılabilmektedir. İçinde bulunduğu şartlara uymayan ve yaşamını eskisi gibi geçirmesini sağlayacak maddi yeterliğe sahip olmayan Asım'la evlenmesini babası istemiyor olsa da annesi bir yuva kurmanın “her” kadının hayali olduğunu Mahpeyker'e anlatır. Bu anlatılar yine eylemsizliğin hâkim olduğu oyuna devinim kazandırmak için dış seslerle verilir. Ona toplumun dayattığı rol, erkekler ne yaparsa yapsın bağışlayıcı olması ve hayatındaki erkeklerin bencilliklerini göz ardı etmesidir. Aslında Mahpeyker, olan her şeyin farkındadır. Dedesinin ninesine çektirdiklerini, babasının annesini halayığı gibi kullandığını, Asım'ın onunla parası için evlendiğini, onu başkalarıyla aldattığını ve ortada bıraktığını, oğlunun sorumsuz ve ayyaş oluşunu, her şeyi bilir.

Temayı daha iyi yansıtmak amacıyla bazı oyunlar detaylı incelenmiş olup bu başlık altına alınabileceği düşünülen birkaç oyundan da kısaca bahsedilecektir.

Kimsenin Ölmediği Bir Günün Ertesiydi, Ebru Nihan Celkan'ın yazdığı tek kişilik tek perdelik bir oyun. Oyun, Transseksüel Umut'un çocukluktan beri içinde hissettiği dişiyi erkek bedeninde açığa çıkarmak isteyince en başta ailesi ve sonra toplum tarafından aşağılanması konu almaktadır ve günlük yaşamından bir kesiti aktarmaktadır. Çocukluğundan beri şiddet ve tacize uğrayan, sonunda annesinin ona seslendiği ismi alarak “Umut” olan karakter sayesinde tek kişilik oyunlarda en çok gördüğümüz tema olan toplumsal cinsiyet rollerine bir de trans bireyin gözünden bakabilmekteyiz.

“Maviydi Bisikletim”, ergenlikteki iki gencin aşık olmalarının aileler tarafından büyük bir şiddet ve baskıyla karşılanması; Vicdan” , kadının siyasal ortamda da toplumsal baskılara maruz kalabildiğini, “Geçkin Kız”, kadının erkek tarafından “seçilebilen” bir canlı olduğunu; “Ana” , oğlunu aç bırakmamak geçmişte için pavyonlarda çalışan bir kadının oğlu zengin biriyle evlenecekken oğlu tarafından geçmişinden utanıp “ölü” gösterilmesini, “El Kapısı” , kadının kendi cinsi tarafından da hor görülüp aşağılanabildiğini gösteren oyunlardır.

Oyunlar toplumsal cinsiyet rolleri ve toplumsal cinsiyet eşitsizliği bağlamında değerlendirildiğinde, yazılan oyunların toplumun o dönemindeki olaylardan etkilendiği görülmektedir. Artan cinayetler, şiddet, kadın haklarının ihlalleri, erkeklerde görülen intihar ve cinnet olayları, trans ve eşcinsel bireylerin yaşadıkları şiddet ve dışlanma tek kişilik oyunların en etkili şekilde yansıtılmasını sağlayan temalar olmuştur.

3.2.2. Sınıfsal Farklar-İnsani Değerler

Sosyal sınıf, hayat koşulları, eğitim, saygınlık, meslek gibi özellikleri birbirine benzeyen insanlar tarafından oluşturulur. Bu bütünü oluşturan kişiler sosyal sınıfın farkındadır ve buna uygun davranma eğilimi gösterirler. Genellikle bu gruplaşma toplum içerisinde ekonomik düzeye göre oluşturmaktadır. Statüyü bu tür gruplarda belirleyen eğitim yerine ekonomik güç veya bu ekonomik gücü sağlayan aile bireylerinden kalan düzen oluşturmaktadır. Ağa- köylü, zengin-fakir, fabrikatör- işçi gibi grupları karşıt kılan da yine ekonomik farklılıklardır. Tek kişilik oyunlarda tema olarak kullanılan sınıfsal farkların anlatımı da gelir düzeyindeki eşitsizliklerin sınıflar arasında yarattığı farklılıklar üzerinden olmuştur.

Türkiye’de oynanan ilk tek kişilik oyun olma özelliğine sahip “Bir Delinin Hatıra Defteri” bu toplumsal temayla oluşan bir öyküden uyarlanmıştır. Çar 1. Nikolay’ın baskıcı devrinde yaşayan Popriçin’in küçük bir devlet memuru olması ve patronun kızına aşık olmasını anlatır. Aralarındaki statü ve gelir düzeyi farkının dönem koşullarıyla birleşmesi Popriçin’i deliliğe götürür. İlk kez sahnede görülen bu tek kişilik oyunun etkisi daha sonra yazılan pek çok oyunu etkilemiştir. “El Kapısı”, “Ölüm Uykudaydı”, “Ana”, “Bir Diploma Töreni”, “İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı”, “Meddah”, “Anrico’nun Peşinde”, “Maviydi Bisikletim”, “Anlatılan Senin Hikayendir” gibi oyunlar örnek olarak verilebilir.

Tek kişilik oyunlar içerisinde toplumsal cinsiyet farklarından sonra en çok görülen tema sosyal- sınıfsal farklardır. Örnek verecek olursak, “Meddah” oyununda

ağanın oğlu ile onunla yaşıt bir köylü çocuğu arasında doğduklarından beri statü farkı gözetilmiştir. İki erkek çocuktan ağanın oğlu okula giderken eşeğe biner, babası fakir ve borçlu olan köylü çocuğu ise onun eşeğini sürer, ödevini yapar, üstünü başını temizler. Köylü çocuğu sevdiği kızla bile evlenemez, ona layık olduğu düşünülmediği için ağanın oğlu evlenir. Köylü gencin evlenmesi için bile sevgi değil ekonomik güç gözetilir. “Çulsuzun teki” sayılan fakir genç “okuyup da neleyecek?” denilerek zekası da yok sayılır ve ağanın ayak işlerini yapmak üzere köyde kalır.

Hüzzam oyununda Mahpeyker, kendisi de işçiyken işçilere tepeden bakar, patronunun söylediklerinin ne olduğunu asla sorgulamaz, sürekli olarak patronu tasdik eder ve sadece “Evet, efendim.” şeklinde cevap verir. Bu, oyun içerisinde asla görünmeyen ancak sinema ve radyo anlatılarının olanaklarından yararlanan rejî tarafından dış sesle bize verilir. İşçiler ve aslında işçi olan ama kendini “soylu” olmasıyla diğerlerinden ayıran Mahpeyker arasında bir çatışma görülür. Greve giden işçiler ile patron arasındaki çatışma, ona da yansımıştır ve grev dövizlerinde şöyle metinler perdeye yansıtılır: “OSMANLI KALINTISI MEMURELERE PAYDOS”, “ÖRÜMCEKLİ BEYİNLERE PAYDOS” (Sümer, 2006, s. 145). Çatışma artık toplumla Mahpeyker arasındadır. Eskiye özledikçe yeniye daha çok düşman olan Mahpeyker toplumla en az geçmişi kadar çatışmaktadır. Şehirdeki bütün değişiklikler onu korkutur ve geçmişe daha çok saplanmasına sebep olur. Patronun karısıyla ve patronla konuşan Mahpeyker eski İstanbul Türkçesi ile gayet düzgün konuşmalar yaparken telefon görüşmelerinde savruk, ağzı bozuk ve aşırı küfürbaz bir özellik sergiler. Oyun kişinin tavır ve konuşmalarındaki çelişkiler de kuvvetli bir çatışma ortamı yaratır.

“Özür dilerim efendim. Hatlar karışmıştı. Siz misiniz efendim? Bağışlayın. Beyefendi de sabahtan beri telefonunuzu bekliyordu. İyi günler efendim...

Şimdi efendim. Bağlıyorum.

(Bir an. Hattı bağlar.) (...) (Aceleyle başka bir numara çevirir.)

Bana bak:

Asım orada mı, Asım?

Söyle o puşta, gökyüzünü onun başına da kendi başıma da yıkarım da yalıyı yıktırmam!

(Öteki hat kulaklığını alır.) Görüştünüz mü beyefendi? Baş üstüne efendim. Gecikmez. Şehir hatları biliyorsunuz. Özür dilerim efendim” (Sümer, 2006, s. 114-115).

İnsani değerler, eşitlik, özgürlük, hoşgörü, adalet, sevgi, saygı, dostluk gibi insana özgü ve herkes için ortak sayılabilecek değerlerdir. Bu değerler her metinde yazarın kurgu içerisinde yansıttığı kadar gösterilir. Tek kişilik oyunlar içerisinde de bu değerlerin her birine çeşitli şekillerde değinilmiştir. Bu tema başlığı içerisinde ele alınacak insani değerler özgürlük, eşitlik ve adalet üzerine olanlardır. Oyunlarda özellikle 1970’li yıllar, darbe döneminde yaşananlar, hukuk sisteminin çöktüğü dönemlerde yaşananlar verilmiştir. Baskı altındaki toplumun bazı üyeleri darbe döneminde adaletsiz yargılanmalara, işkencelere, hak ve özgürlüklerinin ellerinden alınmasına şahit olmuştur. Psikolojik ve fiziksel şiddet unsurlarının da yansıtıldığı bu oyunlarda dönemin insanlar üzerindeki etkilerini görmekteyiz. Daha çok tek kişilik erkek oyunlarında rastladığımız bu tema içinde aydınların yaşadığı sorunlar da vardır. “Hücre İnsanı” oyununda darbe döneminde gözleri bağlanan, işkence gören insanlarla dışarıda her şeye kayıtsız kalan ve gözleri bağlı olmasa da görmeyen insanların tutumları insani değerler çerçevesinde yansıtılır. “Anlatılan Senin Hikayendir” oyununda işkenceye maruz kalan Hakan, bir “dadaş”tan beklenmeyen anarşist hallerle suçlanır ve kötü günler geçirir.

İnsani değerler şüphesiz her metnin içinde yazarın karar verdiği şekilde yer bulur. Tek kişilik oyunlarda sınıfsal farklar ve insani değerlere özellikle dikkat edilmesinin nedeni sahnede eylemsizlik unsurunun en belirgin şekilde hatıralarla verilmesindedir. Geçmişe dönüşler, sayıklamalar, hatırlanan anların yansımaları oyunlara yansırken çatışma genellikle toplumla ve dönemledir.

3.2.3. Evlilik- Evliliğe Bakış ve Aile Kurumu

Tek kişilik kadın oyunlarında en çok görülen temalar evlilik, evliliğe bakış ve aile kurumunun kişi üzerindeki etkileridir. Tek kişilik erkek oyunlarında da bu temalara

rastlamakla beraber kadın oyunlarında daha çok olduğu görülmektedir. Bu başlığın toplumsal cinsiyet rolleri altında değerlendirilmemesinin ve ayrı bir başlık olarak ele alınmasının nedeni evlilik kurumunun tek kişilik oyunlarda ayrı bir başlık açılacak kadar sık görülmesidir. Kadının evlilik kurumundaki yeri, erkeğin evliliğe bakışı, evlilikten beklenenler, toplumun bekar insanlar üzerindeki evlilik baskısı ve ailelerin beklentileri gibi pek çok konunun işlendiği oyunlar bulunmaktadır. “İkili Yaşam”, eşlerin evliliklerindeki uzaklıkları fark edememesiyle yalnız kalan kadının aşk ve tutku dolu yeni bir yaşam istemesini anlatan oyundur. Hayali bir aşka tutulan ellili yaşlarındaki bir kadının evini terk edecek kadar gerçek sandığı bir aşka tutulmasının anlatıldığı oyunda güçsüzlük ve çaresizlik kadına atfedilen durumlardır. Erkek, evlilik içerisinde aşkın ve tutkunun yitirilmesini umursamayan, karısının hissettiklerini görmezden gelen ve mutlu olduklarına inanan bir birey konumundadır. “Geçkin Kız” oyununda kadının evlenince toplum tarafından var sayılması, bekarsa başı eğik ve mahcup olmasını Sabahat’ın iç konuşmaları üzerinden anlatılmaktadır. “Düğün Şarkısı” oyununda kadın evlenene kadar çok mutlu, evlendikten sonra kadın ve erkeğin evliliğe bakış açısındaki farklılıklarla yıkılan biridir. “Ana” oyununda evli olduğunu bir adama aşık olup ondan hamile kalan kadının oğlunu yalnız doğurması ve yalnız bir anne olarak gazinolarda tecavüz, taciz, sarkıntılık korkusuyla zor yıllar geçirmesi anlatılır. Bunlara rağmen zengin ve saygın bir ailenin kızıyla evlenmek isteyen oğlu annesinin öldüğünü söyleyerek onu terk etmektedir çünkü evlilik kurumu da kendi içinde sınıfsal farklar taşımaktadır. Anne oğul ilişkisi yanında yalnız kadınlar, yalnız anneler ve evlilik kurumu içerisinde erkeklerin başka kadınlarla yaşadıklarının sonuçlarını taşımamaları anlatılmaktadır. “Lena, Leyla ve Diğerleri”, evlilik kurumunun eş ailesiyle kalabalık bir yaşam olduğunu anlatan bir oyundur. Evliliğin iki kişi arasında olmadığı, erkeğin ailesinin kararlarıyla devam ettirildiği bir kurum olduğu anlatılır. “Bıçak Kanunu”, oyununda özgürlük duygusunu tatmanın tek yolunun evlenerek baba evinden kaçmak olduğunu düşünen Reyhan’ın hikayesi vardır. “Hüzzam” oyununda Mahpeyker kocası tarafından sürekli aldatılan bir kadındır. Ailesinin istemediği biriyle evlenen kadın, yalılarda el bebek gül bebek büyümüşken çalışmayan ve Mahpeyker’in bütün mal varlığını tüketen kocası yüzünden yorgun, umutsuz, yalnız ve öfkeli bir halde

yaşamını sürdürmek zorunda kalır. Kadın hayatındaki erkeklerden kıymet göremez. Evlilik ve aile kurumu bu oyunda parçalanmış hatta aslında hiçbir zaman tam anlamıyla bütün olamamıştır. Eşinden göremediği ilgiyi onu çok eskiden beri seven başka bir adamdan görse de kendini değersiz hissetmesi durumunu aşamayacaktır. Mahpeyker, zatında bütün kadınlara seslenir. Kendine değer vermeyen, çevresinden değer görmeyen, bu yüzden de eski güzel günlere saplanıp kalan, döneme ayak uyduramayan bütün kadınları bünyesinde toplar. Kadının bazen bir eşya kadar kıymeti yoktur. Kadına bir eşyaya biçilen yüzlerce liraya karşı “beş para” kıymet verilmeyen zamanlar vardır. Onuncu bölümde yalının yıkılıp yerine beton bir bina yapılacağını öğrenen Mahpeyker, tutunduğu tek dal olan, geçmişinden tek parça olan yalının satılacak olmasıyla çok ağlar ve dış seslerle birden bir müzayedede olduğu hissi yaratılır:

“Ses:

- Hakkı Paşa yalısından, asırlık billur avize!..
- Antikadır!..
- Muhammen bedeli beşyüz lira! Var mı talibi? Beş yüz lira!..

Sesler:

- Beşyüz elli...
- Altı yüz...
- Altı yüz on...
- Altı yüz otuz...

Ses:

- Satıyorum! Satıyorum! Dokuz yüze beyde... Saat- tım!..

(...)

Mahpeyker:

- Hakkı Paşa yalısından torunu Mahpeyker!
- Asar-ı antikadır! Muhammen bedeli beş para!.. Yok mu artıran?..

(Sessizlik.)

- Yok mu?..” (Sümer, 2006, s. 178-179).

3.2.4. Mitolojik Kişi ve Olaylar

Türk tiyatrosunun kaynaklarını anlatan Enver Töre, tiyatromuz içerisinde mitolojiden yararlanmanın tiyatro da dâhil pek çok türde görülebileceğini belirtmiştir. Tiyatromuz içerisinde gösterilebilecek mitolojik unsurları Tanzimat tiyatrosundaki bazı eserlerden örneklemeye başlayarak Cumhuriyet dönemi oyunlarında mitolojik unsurlara da dikkat çekmiştir.

“Klasik kültürü iyi bilen bir kısım Cumhuriyet dönemi yazarları, Eski Yunan, Anadolu ve Mezopotamya kaynaklı mitolojik öykülere yönelirler” (Töre, 2009, s. 2263).

Tek kişilik oyunlardan bazılarında mitolojik kişi ve olaya rastlanmıştır. Özellikle sahnede tek kişinin olması mitolojiden alınan bir karakterin yansıtılması için iyi bir örnektir. Genellikle çoklu oyunlarda görülen bu temaların tek kişilik oyunlara yansması karakter üzerinden tarihe atıflarla ilerlemektedir.

“Ben Anadolu”, Kibele’den Yıldız Kenter’e kadar uzanan yüzyıllardaki bütün kadınları anlatan oyundur. Kibele, kraliçe, isyankar kadın, ilk kadın tarihçi, Truva’da bir kadın, tanrıça, Puduhepa, Andromak, Niobe, Artemis, Meryem Ana, Nilüfer Sultan, Nakşidil Sultan, Şair Nigar Hanım, Halide Edip ve Yıldız Kenter’dir. Yıllar yılı Anadolu’da dünyaya gelmiş ne kadar kadın varsa hepsi Kibele’dir, Kibele’nin kızıdır. Panoramik bir bakışla yazılan oyun bu topraklarda var olan tüm kadınları tek bir kadında birleştirmiştir.

“Prometheia” , mitolojide görülen Prometheus’tan hareketle ortaya çıkmış bir oyundur. Akıl gücüyle tanrılara karşı koyan Prometheus, Zeus’un dikkatini çeker ve özgürlük- kölelik kavgası başlar. Oyunu yazan Yılmaz Onay, bu şekilde bir özgürlük algısının dışı özellikler taşıyacağını düşünerek Prometheia’yı yazmıştır. Oyuna göre Prometheus aslında Anadolu kültürüne ait bir kadın kahramandır ve zamanla Batı kültürünün yaratıcıları tarafından değiştirilmiştir. Bu oyun bu değişimleri anlatırken erkek egemen mitoloji içerisinde güçlü ve özgürlükçü bir kadın kahraman oluşturmuştur.

Mitolojik kahramanlardan bazılarının mitolojide bulunan özellikleriyle bahsedilmeden sadece isimleriyle işaret edildiği oyunlar da vardır. Buna örnek olarak Civan Canova'nın "Düğün Şarkısı" oyunu verilebilir. Oyunun başkahramanı kadının sevdiği adamın Aşil tendonunu küçükken kopmuştur ve biraz aksayarak yürür. Kendisinden yaşça büyük sevgilisinin kendisini iyi hissetmesini isteyen kadın onun için Akhilleus efsanesini değiştirerek anlatmış ve sevdiği adama Akhilleus diye seslenmeye başlamıştır. Yazar olan adam da kadına "Ophelia" diye seslenir. Tek kişilik bu oyunun işaret ettiği mitolojik kahraman Akhilleus'un hikâyesi ile Hamlet karakteri olan Ophelia'nın hatırlatılması kurgu içerisinde başka bir kurgu oluşturmaktadır:

" Hikâyesi şöyle benim Akhilleus'umun. Paris'in attığı ok topuğunu hafifçe sıyırmış ama saplanmamış. Yani gerçek Akhilleus'un ki gibi ölümcül bir yara değil onunki. Sadece topallıyor. Ama bu haliyle bile en yakışıklı, en cesur ve en akıllı savaşçı o" (Canova, 2010, s. 78).

Mitolojik kişi ve olaylar mitolojide olduğu haliyle yansıtılmasa da bu oyun gibi tek kişilik oyunların bazı bölümlerinde isimle, olayla, kahramanlık ya da anlatılan kişiye ait bir özellik ile işaret edilmiştir.

3.2.5. Tarihsel Kişi ve Olaylar

" Edebi eserlerde tarihin kaynak olarak kullanılmasının çeşitli sebepleri vardır. Geçmişin öğretilmesi, unutturulmaması; geçmişten ders alınması ve geleceğin daha güzel ve doğru şekillendirilebilmesi için tarihe her zaman ihtiyaç duyulmuştur. Tarihin başarılı ve başarısız sayfaları ibret almak için açıldığı gibi; tarihte başarılı olmuş yahut başarısızlığa uğramış kişilerin de çevreleriyle birlikte edebi eserlere taşındıkları bilinmektedir" (Töre, 2009, s. 2270).

Türklerin İslamiyet'i kabulüyle başlayan ve Anadolu'da Türk- İslam felsefesini yayan, Anadolu'nun her yerinde kıymetli ve efsanevi görülen kişilerin hayat hikâyeleri, şiirleri, sözleri, yaptıkları ve yaşadıkları çok kişili oyunlarda olduğu kadar tek kişili oyunlarda da ilgiyle karşılanmıştır. Kolaj sayılan ve tek kişilik oyun içerisine alınmayan, yalnızca şairin ya da tarihi kişinin sözlerini, şiirlerini yansıtan gösteriler hariç özgün metin, özgün kurgu başlığı altında değerlendirebileceğimiz

çeşitli oyunlar tespit edilmiştir. Bunlardan en çok dikkat çeken Yunus Emre için yazılan oyunlar olmuştur. “Bizim Yunus”, oyunu bir tren istasyonunda şeflik yapan adamın Yunus Emre şiirleri okuyarak kendi hayatından kesitler anlattığı oyundur. Toplumun manevi değerlerini ön plana alan bir şairin sahneye konması tanınması, hatırlanması bakımından önemlidir. “Kendi Gök Kubbemiz” oyununda da Yahya Kemal’in hayatından bir kesit ve şiirlerinden parçalar bulunmaktadır.

Cumhuriyet’in ilanı, inkılaplar ve sonrasında yaşananlar, Atatürk’ün Anadolu’yu gezdiği dönemlerde köylerdeki insanlarda bıraktığı etkiler, Çanakkale Savaşı, 70 ihtilali, 80 darbesi, İkinci Dünya Savaşı, Kore Savaşı, Kıbrıs Barış Harekatı gibi tarihi dönem, durum ve olaylar da tek kişilik oyunlarda görülmektedir.

Cumhuriyet dönemi tiyatromuzda milli mücadele içerisinde yaşananlar, Kurtuluş Savaşı’nı, savaş sırasında kadınları, toplumsal ve milli bilincin kadınlardaki yansımaları, Türk kadınının savaştaki yerini gördüğümüz oyunlar da yazılmıştır. Nezihe Araz’ın yazdığı “Kuvayi Milliye Kadınları” oyunu bu tema için örnek gösterilebilir.

“Türk Shakespeare”, Shakespeare eserleri Türk sahnelerinde en fazla oynanan piyes yazarı olması bakımından önemlidir. Hem edebiyatımızı, tiyatromuzu etkilemiştir hem de hakkında yazılan ve yetmiş beşten fazla sahnelenmiş, dramatik okuma yöntemiyle de Talat S. Halman tarafından pek çok yerde gösterilen önemli bir tek kişilik oyun olmuştur. Shakespeare’in otuz yedi piyesinden otuz kadarının içerdiği parçalar, sonelerinin bir kısmı, oyunların sahnelendiği zaman yaşanan olaylardan örnekler, şiirleri bu özgün derleme içerisinde görülebilir.

Mustafa Kemal Atatürk, oyunların birçoğunda “Gazi” lakabıyla Anadolu’da görülen, anılan, bir yardımcı karakter olarak bulunmaktadır. Daha sonraki zamanlarda tek kişilik oyunlar yazılırken yararlanılan tarihi karakterler, toplumu derinden etkileyen ve eserleriyle topluma yön veren kişilerdir. Nazım Hikmet, Mimar Sinan, Yahya Kemal, Yunus Emre, Shakespeare, Frida Kahlo, Van Gogh,

Cemal Süreya, Orhan Veli Kanık, Hitler gibi pek çok isim oyunlarda yazarın özgün kurgusuyla anlatılmıştır. “Mustafa Kemal’le 1000 Gün”, “Ben, Bir İnsan”, “Frida Kahlo”, “Evaristo”, “Ben, Mimar Sinan” gibi oyunlar örnek olarak gösterilebilir. Tek kişilik oyunun yapısı gereği odaklanılan oyuncu tek olduğundan herkesin bildiği bir kişiyi farklı, bilinmeyen yönleriyle göstermek izleyicide merak uyandırması açısından önemlidir. Popüler kültür içerisinde 2000’li yıllarda bu temayla yazılan pek çok yeni oyun da bulunmaktadır.

3.2.6. Barış Kavramı

Barış kavramı, tek kişilik oyunlar içerisinde daha çok savaşlar üzerinden bir mesaj şeklinde verilmektedir. Doğrudan bir barış vurgusu olmamakla beraber örtük iletinin esası barış üzerinedir. Mübadele dönemleri, bir arada barış içinde yaşayan halkın düşman kuvvetler arasında taraf olmak zorunda bırakılması, savaşlar ve sonrasında yaşananlar, farklı milletlere mensup oldukları için ayrılmak zorunda kalan aşıklar bu temaya işaret eden oyunların konuları içerisinde yer almaktadır. “Anrico’nun Peşinde”, “Ölüm Uykundaydı”, “Kıbrıslı Bir Genç Kızın İç Döküşü”, “Meddah”, “Anlatılan Senin Hikayendir” oyununda bulunan Mehmet’in, Halil’in, Hakan’ın ve Barış’ın hikayelerinde bu temanın baskın özelliklerini görmekteyiz. Toplumsal temaların genelinde yazar eleştirel bir tavır takınmayı tercih etmektedir. Monolog sırasında barış kavramına işaret edilen konu anlatılırken izleyiciyle temas kurulur ve yapılanlar veya yapılmayanlar üzerine çeşitli eleştiri cümleleri söylenir:

“Şu karşı kıyıları sizin tarafıdır. Bak şu kuşlara. Bir o tarafa konarlar, bir bu tarafa. Biz insancıklar şu kuşlar kadar olamadık.” (Toraman, 2019, s. 49)

3.2.7. Töre, Batıl İnançlar ve Kadercilik

Toplumun kendi içerisinde koyduğu ve pek çok gruba ait farklı özellikler taşıyan yazılı olmayan kurallar töre olarak adlandırılabilir. Anadolu’nun çeşitli yerlerinde hala sürdürülen bu töreler kadının toplum içindeki yeri ve aile içindeki rollerini belirleyen bir üst kurum gibi çalışmaktadır. Tek kişilik oyunlara kadınları kısaca

alan toplumun yaptıklarını dayandırdığı kurallar olarak yansır. Töre erkeğe de kadına da yapılması gerekenleri iletir. Tek kişilik erkek oyunlarında töre, erkeklerin içinde buldukları toplumda her şeye hakkı olan birey olmasına, kadınların ise hor görülen, eksik sayılan, fikrine kıymet verilmeyen durumlarda olmasına neden olmuştur.

Kadercilik de bir diğer yaygın temadır. Oyunlarda “yazgı”sına boyun eğen insanların kendilerinin karar vermedikleri hayatı yaşamaktan mutsuz oluşları anlatılır. Kadere boyun eğme ile kadere karşı gelme arasında gidip gelen oyunlarda genel olarak olanı kabullenen ya da kabullenmediği için içine kapanan bireyler görülmektedir.

“Galiba kural budur. İnsanı yazgısı. Belki akıl ermiyor. Belki yanlış bir tutku. Her nedense, her zaman kaçanı kovalarlar. Ve her zaman düştteki mutlulukları arar, koca koca insanlar.” (Toy, 2009, s. 35)

Batıl inanç da toplumdaki insanları etkileyen, herhangi bir mantığa dayanmayan bir tema olarak kullanılmıştır. Kadın oyunlarında görülen batıl inançlar çeşitli şekillerde karşımıza gelmektedir. Rakamların uğursuzluğu batıl inancı özellikle on üç rakamı üzerinden görülmektedir. Civan Canova'nın “Düğün Şarkısı” oyununda yazdığı bir bölümde bu batıl inancın örneği görülmektedir:

“... Yanlış duymadınız, tam on üç kişiydik bu odada... Yoo, hayır on üç değil, on dört. Evet. On dört kişiydik. Çünkü kocam... Yani müstakbel eşim demek istedim, on üç rakamının uğursuzluğunu önlemek için komşusunun muhabbet kuşunu ödünç alıp bize verdi. Böylece sayıyı on dörde tamamlamış olduk. Gerçi ben rakamların mutluluğumuzu etkileyebileceğine inanmıyorum, ama... Ne bileyim... Düğün arifesinde böyle bir riski göze almak istemedim” (Canova, 2010, s. 73).

Oyun içerisinde muhabbet kuşuyla sayının artması istenmiş ve on üç “uğursuz”luğundan kurtulmak istenmişse de muhabbet kuşunun kafesten kaçması ve oyunun intiharla biten sonu oyunda çok vurgulanmayan ama işaret

edildiği için baskın sayabileceğimiz bir batıl inanç teması olduğunu düşündürmektedir.

Evlenmeden önce damadın gelinin üzerinde gelinlik görmesi de çok eskilere dayanan bir batıl inançtır. Batıl inançları saçma bulan bazı kadınların, toplumun hâkim duygularına kapılarak ve çevrelerinden etkilenerek inanmadıkları bu fikirleri uyguladıkları görülür. “Düğün Şarkısı” oyununun başkahramanı kadının “saçma” dediği tüm batıl fikirleri uyguladığını ve aslında içten içe korktuğunu görürüz:

“Henüz üzerimde görmedi gelinliği. Damadın düğün gününden önce gelinliği görmesi uğursuzlukmuş. Öyle söyledi terzi kızlar. Ben de göstermedim” (Canova, 2010, s. 79).

Tek kişilik oyunların kadın karakterlerinde yaygın biçimde olağan pek çok şeyi “yazgı”ya bağlama durumu görülebilir.

“Gecikmem yazgı bugün... Tersliklerin tamamı beni buluyor...” (Toy, 2009, s. 185).

3.3. TEK KİŞİLİK OYUNLARDA TEKNİK ÖZELLİKLER

Tek kişilik oyunların yapısal özellikleri eylemsizlik, çatışma, anlatım teknikleri, zaman ve mekan tasarımı başlıklarıyla incelenebilir.

Eylemsizlikle örülü olmak zorunda kalan tek kişilik oyunlar, zaman çatışması ve bireyin kendisiyle, çevresiyle çatışmasından hareketle bir devinim halkası oluşturur. Bu hal içerisinde zaman geçişleri, oyun kişinin anlatıcı konumunda bulunması, mekânın kısıtlı olması ve hikâyenin gerçekliği tek kişilik oyun özelliklerini tamamlar niteliktedir. Eylemsizlik oyuna hâkimdir. Tek kişinin olduğu bir sahnede sadece o bir kişinin hatırladıkları eylem bütünlüğü içine alınamaz. Bütün ışıklar tek bir kişidedir ve karakterin bize açtığı geçmişi, ruhu, zihni ve her ne paylaşıyorsa hepsi eylemsizliğin bütün yönlerini içinde barındırır. Bütün bu eylemsizlik içinde seyirciler tek bir noktaya odaklanır. Çünkü sahnede bulunan ve

bütün metni sunacak olan bir kişi vardır. Oyuncu dağılamaz, replikler unutulamaz, unutilan söz/hareket ne varsa karşıda oyunu toparlayacak kimse yoktur. Başka bir oyuncu ya da ses söze girip oyunu devam ettiremez. En az kırk dakika seyirci ile oyuncu karşı karşıya kalır. Oyuncunun eden dili çok daha iyi olmalı. Odak noktası bir insan olunca ve tüm oyunu o yönetince her mimik, her jest oyuna bir şey katabilir ya da oyundan bir şeyler götürebilir. Yapılan her harekete, gösterilen her jeste, seslendirilen her sözcüğe seyirci bir anlam yükleyecektir. Bu bütünlüğü bozmamak epey yorucudur.

Kişinin yaşadığı ama paylaşmadığı, paylaşamayacağını düşündüğü olaylar, kişiler zaman içerisinde bastırılmaz duruma geldiğinde ortaya çıkar ve yıkıcı sonuçlar doğurur. Diyalogların olmadığı sadece monolog halinde ilerleyen bu oyunlarda herhangi bir ses gelse bile bunu karakterin iç sesi olduğunu düşündüğümüz için gizlenen geçmiş figürü devam etmektedir. Kahramanın yaşadığı iç çatışmalar hatırlananların gerçek durumlardan mı yoksa an içerisindeki çatışmadan mı doğduğunu belirsiz bırakır. Hatıraların hatalı, eksik ya da gerçek dışı olduğuyla ilgili kesin bir sonuca varamayız. Çatışma arttıkça, geçmişin gerçek hali gün yüzüne çıkmaya başlar ve karakter geçmişi temize çekmeye çalıştıkça ruhuna verdiği zararı sürekli hatırladığı için daha da dibe çökmektedir.

Oyuncu çatışmayı verirken kendi kendisiyle konuşur gibi, karşısında biri varmış da onunla, eşyalarla veya fotoğraflarla, eşyalarla veya seyirciyle konuşuyor gibi bir algı yaratır. Sahnede tek kişilik bir performans izleriz ancak sahnedeki tek başına iç sesiyle olduğu kadar aynı zamanda yalnız değilmiş hissini de verir. Bazı tek kişilik oyunlarda oyuncu, seyirciye sorular sorar, oyunu duraklatır, cevap bekler. İzleyici oyundan bir parça olarak algılar burayı önce kimse seslenmez, oyuncu ısrar eder, izleyiciler arasından bazen kısa kesik cevaplar bazen de çok kişinin cevap verme çabasıyla bir uğultu şeklinde cevaplar gelir. Bazı tek kişilik oyunlarda oyuncu cevapları dikkatle dinler, tepki verir, cevabı kendine göre yineler ve oyuna döner. Komedi unsurunu içinde çok barındırmayan tek kişilik

oyunlarda seyirciyle iletişime geçilen bu soru-cevap bölümünde oyuncu izleyiciyi güldüren tepkiler verir ve daha sonra oyunun kendi yapısına döner.

Anlatım teknikleri; monolog, ironi, içsel konuşma, iç içe öykü, soyutlama, bilinç akışı, beklenti bozma gibi tekniklerle görülmektedir. Oyunlarda hakim olan monolog kullanımı yanında canlandırılan diyaloglar da bulunmaktadır.

Zaman tasarımı absürt oyunlarda olduğu gibi tek kişilik oyunlarda da kronolojik zamanda kırılmalar ve zamanlar arasındaki gidişin belirsiz kalması şeklindedir. Hikayelerden birçoğu sondan başa ilerler, bu da zamanın akışı içerisinde karakterin ruh halinin anlaşılmasını sağlamaktadır.

Mekan tasarımı, karakterin sıkışmışlık, yalnızlık, içe kapanma, toplumdan uzaklaşma gibi hisleri verebilecek yerler olmalıdır. Tek kişilik oyunlarda otel odası, evin bir odası, tiyatro kulisleri, iş yerleri, akıl hastaneleri mekan olarak en çok kullanılanlardır. Diğer insanlardan izole edilen yerler sahnedeki kişinin ruh halini de yansıması bakımından önem arz etmektedir.

SONUÇ

Tek kişilik oyunların betimsel bir çalışmayla ele alındığı bu çalışmada meddahlıktan tek kişilik oyunlara kadar gelen süreç ve meddahlık- tek kişilik oyun arasındaki ilişki tespit edilmiş ve ortaya konmuştur. Meddah, tek kişilik gösteri, stand- up, kolaj, dinleti gibi diğer tek kişili unsurlardan farklıdır. Tek kişilik oyunlar, 1912'de İbnürrefik Ahmet Nuri Sekizinci tarafından yazılan "Münevver'in Hasbihali" oyunu ile örneklendirilmiş olsa da modern tiyatronun taşıdığı epik, absürt türlerin özelliklerine daha yatkın bir türdür.

Tiyatro tarihi var olduğundan beri tek kişilik oyunlar da vardır. Dinsel törenlerde uygulananlar, canlandırmalar, sözsüz oyunlar, geleneksel oyunlar hepsi içerisinde tek kişilik oyun ağırlığını barındırmaktadır. Tek kişilik oyunlar modernizm sonrası kendi başlığı altında yeni bir alan oluşturmuştur. Bu alan içerisinde belli bir kuramsal bilgi hala yer almadığından tek kişilik oyunların nasıl oluşturulması gerektiğiyle ilgili kavram kargaşaları devam etmektedir.

Meddahlık geleneğinden tek kişilik oyunlara doğru ilerlerken geçirilen değişimlerin etkisi, tek kişilik oyunların sahip olduğu yapısal özelliklerin değişmesi, tek başına gösteri yapanların ortaya koydukları çalışmaların tek kişilik tiyatro olup olmadığı gibi konularda her dönem çalışma yapılabilir. 1950' de yazılan Çiçü oyunundan ve 1965'te ilk kez sahneye konan tek kişilik oyun olan Bir Delinin Hatıra Defteri oyunundan bu yana artan tek kişilik oyunlara her bakıldığında bu çalışma başlıklarına dönülebilir.

1965 sonrasında tek kişilik oyunlar kadınlar için yazılan tek kişilik oyunlar, erkekler için yazılan tek kişilik oyunlar ile bunların yanında tek kişilik oyunlar arşivinde gösterilen çocuklar için yazılan tek kişilik oyunlar (kukla oyunları) olmak üzere üç koldan ilerlemektedir. Özellikle 1970 sonrasında baskı altında kalan sanat kurumlarının tek kişilik oyuna yöneldiği görülmüştür. Bunun sebebi de tek kişilik oyunların kalabalık kadroya sahip oyunlara göre daha rahat taşınması,

hazırlanma sürecinde oyuncunun tek başına olabilmesi, kalabalıkta hareket uyumunun zorluğu gibi unsurlardır.

İncelenen oyunların insanın iç dünyası, anlatamadıkları, insanın yaşadıkları yüzünden psikolojik sorunlar yaşaması, hayata tutunma çabası ya da hayattan kopmasına neden olan olaylar yansıtılmak istenmiştir. Bu sebeple de oyunlar temalarına ayrılarak ait oldukları tema başlıkları altında değerlendirilmiştir. 1965'te oynanan Türk tiyatrosunun ilk tek kişilik oyunundan sonra dikkat çeken bu tür günümüzde de yazılmaya ve oynanmaya devam etmektedir. Bu çalışmada sadece basılı oyunlar ele alınmıştır. Basılı olmayan, yayımlanmamış oyunların metinleri tiyatro arşivlerinden alınarak incelenmiştir.

1965- 2019 yılları arasında yayımlanmış, basılı elli yedi oyun vardır. Oyunlar kadın ve erkek oyunları olarak ayrılmaktadır. Tek kişilik çocuk oyunu olarak belirtilen oyunlar daha çok kukla gösterisi olduğu için bu çalışma içerisinde incelenmemiştir.

Basılı oyunlara bakıldığında 1965- 1980 yılları arasında takip edilebilen tek kişilik oyunların 1970'li yıllarda yoğun bir şekilde oynandığı görülür. 1970 yılı itibariyle ülkenin siyasi hayatı izlendiğinde devamındaki dönemin tiyatro da dahil pek çok alanda kısıtlamalara yol açtığı bilinen bir gerçektir. Ülke, siyasi, askeri, ekonomik açıdan pek çok baskı altındadır. Özellikle ekonomik sıkıntıların getirdiği haller sebebiyle tiyatrolar oynanacak oyunlarda bu ekonomik sıkıntıyı göz önüne alarak hareket etmiştir. Tek kişinin sahneye çıkması hem hazırlık hem de sahnenin daha kolay yönetilmesi, masrafın az olması gibi sebeplerle özellikle bu ekonomik krizlerin arttığı dönemde sahneye konmuştur. Dünya tiyatrolarında tek kişilik oyun yazarlarının arttığı 1950 sonrasında Türk tiyatrosu da 1965'le beraber tek kişilik oyun kervanına katılmıştır. Öncelikle daha önce yazılan eserlerde bulunan bazı karakterlerin ruh çözümlemeleri şeklinde oluşturulan metinler zamanla epik ve daha çok absürt akımların etkisine girmiştir.

1958'de Samuel Beckett tarafından yazılan Krapp'ın Son Bandı oyunundaki yabancılaşma unsurları tek kişilik oyunları daha çok absürt alanda oluşturmaya itse de 1965- 1980 yıllarında Türk tiyatrosunda yazılan ve sahnelenen oyunların bu olgunluğa erişmediğini gösterir. Nikolay Gogol'un meşhur hikâyesinden uyarlanan Bir Delinin Hatıra Defteri oyununun kahramanı Popriçin'in deliliğe giden hikâyesinde kahramanın iç hesaplaşması pek çok yazara ilham vermiştir. Oynanan bu ilk tek kişilik oyunun yansıttığı ruh çatışmasını günümüz tek kişilik oyunlarında 1965- 1980 yılları arasında gösterilen oyunlardan daha çok görmekteyiz. Bunu dramatik tiyatronun etkisinin o yıllarda çok da kırılmamış olmasına bağlayabiliriz. 1965- 1980 yılları arasında yazılmış ve basılı olan toplam altı oyun vardır. Orhan Asena'nın kısa oyunlarında kadınların toplumdaki yeri, toplumsal cinsiyet rolleri, evlilik hayatı, sınıfsal farklılıklar gibi temalar işlenmiştir.

1980- 1990 yılları arasında yazılan çok kişili oyunlar daha çok tarihi kişi ve olayların anlatıldığı oyunlar olmuştur. Siyasi olarak baskının bulunduğu dönemlerde tarihe sığınmak pek çok metin türünde izlenebilmektedir. 1980- 1990 yılları arası tek kişilik oyunların az yazıldığı bir dönem olmuştur. Çok kişili oyunların aksine tarihsel olay ve kişiler genel izleği oluşturmamış, kadın hakları ve toplumda, aile kurumunda kadının yeri gibi toplumsal temalar yanında bir tane de mitolojik unsurlar taşıyan oyun yazılmıştır. Bu dönemde tiyatrodaki önce ve sonraki dönemlerde olduğu gibi gelişim yaşanmaması pek çok kaynakta da siyasi hayatın etkilerine bağlanmıştır. Küçük Sevinçler Bulmalıyım oyunu şiir- kabare olarak ortaya konmuşsa da tek kişilik oyun başlığı altında değerlendirilmiştir. Özgün metnin teatral bir şekilde tek kadın oyuncu tarafından ortaya konduğu bu dönemde roman türünün başarılı yazarı Necati Cumali'nin tek kişilik oyunları da dikkat çekmektedir. Daha çok kadın oyunlarının yazıldığı bu dönemde yazılan oyunlar günümüzde hala sahnelenmesi bakımından önemlidir. Tek kişilik oyunlara olan ilgi 1980 döneminden sonra gittikçe artmıştır. Oyunlara olan ilginin artmasına ters orantılı olarak 1980 dönemiyle birlikte tiyatrolara bir durgunluk hali gelmiştir. Siyasi ve askeri baskının yoğun olduğu bu dönemde tek kişilik oyunların tema olarak toplumsal konulara yönelse de siyasi ve askeri konulara değinmediği

görülmüştür. Bu dönemde özellikle Genco Erkal, Müşfik Kenter ve Yıldız Kenter'in tek kişilik oyunlara katkısı çok fazladır.

1990 yılı başlangıcı itibariyle Türk tiyatrosu 1980 tiyatrosunun siyasi geriliminden sıyrılarak nicelik ve nitelik olarak gelişim göstermiştir. Yazılan ve oynanan tek kişilik oyunların içeriği de yine bir önceki on yıla göre farklı izleklerle görülmektedir. Mitolojik unsurlar, dönemin sosyal ve siyasi yansımaları, tarihi unsurlar, tarihi kişiler ve olaylar, şair- yazar- sanatçı ve devlet adamlarının hayat hikâyelerinden uyarlamalar, Anadolu ve dünya tarihinin izlenmesi gibi pek çok konunun yanında kolajlar ve tek kişilik gösterilerde artış yaşanmaktadır. Özellikle Yılmaz Onay, Sönmez Atasoy bu dönemde yazdıkları pek çok tek kişilik oyunla ön plana çıkmıştır. Televizyon ve radyo olanaklarının tek kişilik oyunlar içerisinde 1990'dan sonra daha çok kullanıldığı da bir diğer dikkat çeken özelliktir. Mitolojik unsurların oyunlarda kullanıldığı bu dönemde Yahya Kemal, Yunus Emre, Shakespeare edebi şahıslar ile Mimar Sinan gibi sanatkârların hayatları da yoğun bir şekilde oyunlara yansımıştır. Milli mücadelenin de tema olarak yansıdığı Nezihe Araz'ın yazdığı Kuvayi Milliye Kadınları oyunu görülmektedir.

2000'li yıllar hem devlet tiyatrolarının hem de özel tiyatroların pek çok oyunun yazılıp oynandığı, tiyatro ve tiyatroculuk açısından nicel bir artışın görüldüğü yıllardır. Her ne kadar yabancı oyun seçimi ve sahneye koyuluşu önceki yıllara göre daha fazla olsa da yerli oyunlar da yazılıp oynanmıştır. Nicelik olarak tek kişilik oyunların en çok yazıldığı ve oynandığı yıllar 2000-2010 arası yıllardır, sayıca daha önceki yıllar yazılan oyunları ikiye hatta üçe katlayan bu yıllardaki artış özel tiyatroların ısmarlama tek kişilik oyun metni isteği olarak düşünülebilir. Bunun yanında yeni kurulan özel tiyatroların ve eskiden beri var olan yapıların tek kişilik oyunların kalabalık oyunlara göre daha hızlı çalışılması, dikkat çeken bir tür olduğu için seyircileri daha çok çekmesi, ekonomik olarak kalabalık oyunlardan daha avantajlı olması gibi unsurlar gösterilebilir.

Bu yıllarda görülen izlek önceki yıllara göre daha ortak anlayışlar içermektedir. 2000 yılından önce yazılan tek kişilik oyunların her biri farklı bir izlek oluştururken

bu yıllarda yazılan oyunların en çok kadın hakları, toplumsal cinsiyet rolleri, toplumsal cinsiyet eşitsizliği gibi konularda yoğunlaştığı görülmektedir. Artan kadın cinayetleri, intiharlar, kadınlara yönelik psikolojik ve fiziksel şiddetin giderek tırmanması ve toplumda tepki gören eşcinsel, gay, transseksüel bireylere yönelik şiddet yazılan oyunlara yansımaktadır. Tarihi kişi ve olaylara daha önceki yıllarda olduğu gibi yine atıflar görülmektedir. Bazı oyunlar tarihte yaşamış ve örnek alınabilecek yaşam öyküsüne sahip kişilerin hayat hikâyesinden kurgulanmıştır. Psikolojik unsurlar tek kişilik oyunlarda önem arz etmektedir. Bir kişinin sahnede hayat hikâyelerini, toplumsal durumları yansıttığı düşünülürse psikolojik unsurların önemi de fark edilecektir. 2000- 2010 yılları arasında yazılan oyunlarda da akıl hastanesinin temel mekân olarak görüldüğü oyunlar vardır.

Aynı zamanda teknolojik gelişmelere bağlı olarak internet ortamında tek kişilik gösterilerin arttığı yıllar olması bakımından da önemlidir. Pek çok stand-up gösteri, kolaj, tek kişilik gösterinin de takibi daha kolay olmaktadır. Aynı zamanda hem bu tür gösterilerin hem de tek kişilik oyunların artmasının özel tiyatroların sayesinde olduğu görüşü de yaygındır. Tek kişilik oyun yazılması konusundaki ısmarlamalar önceki yıllarda olsa da nicelik olarak en çok bu on yılda tek kişilik oyun yazılmıştır. Raporlandırılmamış, devlet tiyatroları arşivinde metin olarak var olan ancak herhangi bir yayından çıkarılmamış oyunlar listeye alınmamıştır. Basılı olmayan tek kişilik oyunlarla bu liste daha da fazla görülecektir.

2000'li yıllar tek kişilik oyunların en çok yazıldığı ve oynandığı dönemdir. 2000-2019 arasında otuzdan fazla basılı oyun, yirmiye yakın yayımlanmamış oyun incelenebilir.

Ferhan Şensoy, Genco Erkal gibi sanatçıların 1970'li yıllarda başlayıp devam ettirdiği tek kişilik gösteriler 2000'li yıllarda da pek çok sahnede oynanmıştır. Çok bilinen karakterlerin, hayat hikâyeleri dikkat çeken sanatkârların ruh hallerini yansıtan gösteri ve kolajlarda daha çok özel tiyatro sahnelerine taşınmıştır.

2010-2019 yılları arasında feminist tiyatro bağlamında kurulan bazı özel tiyatrolar, toplumsal cinsiyet eşitsizliğine dikkat çekmek için yapılan yarışmalar, uluslararası platformlarda bir araya gelen mono drama oluşumları ön plandadır. Ülke gündemini meşgul eden siyasi olaylar, kadın hakları, toplumsal cinsiyet rolleri, bazı siyasetçi ve sanatkârların hayatlarından hareketle yazılan özgün kurgular bu dönem görülen oyunların temel izlekleridir. 2010 öncesinde yazılan oyunlara göre bu dönem yazılanlar nicel olarak daha azdır. Civan Canova, Ebru Nihal Celkan, Ali Cüneyd Kılıcıoğlu, Zehra İpşiroğlu, Zeynep Kaçar, Ahmet Yapar bu dönemde görülen yazarlardandır. Bazı yazarlar tek kişilik oyun yazılması için oluşturulan yarışmalarda görülmüştür. 2010 sonrası toplumsal olaylar ve sorunlar üzerine pek çok tek kişilik oyun yazılmıştır.

Anlatı geleneğinden yola çıkarak yazılan oyunlar vardır: Meddah, Hüzzam, Maviydi Bisikletim, Bir Kadın Üzerine Çeşitlemeler, İnadına Yaşamak oyunları gibi.

Canlandırmanın önem kazandığı oyunlar vardır: Çiçu, Ben Anadolu, Sular Aydınlanıyordu, Sevdican, Kimsenin Ölmediği Bir Gecenin Ertesiydi oyunları gibi.

Tiyatro sanatının ortaya konması için edebiyat ve sahne sanatlarının ortak bir çalışma yapması beklenir. Metne sahip olmayan meddahlık, her ne kadar tek kişilik tiyatronun atası sayılsa da modern tiyatro geleneğinin getirdikleri karşısında tek kişilik oyun adıyla anılsa da geleneksel tür içerisinde bir yere sahiptir. Tuluatın anlamını karşıladığı doğaçlama hal de onun tek kişilik tiyatro olmasına engeldir. Sadece güldürü ve eğlendirmeye dayanan, toplumsal eleştirinin komedi unsurlarıyla örüldüğü stand-up komedi tiyatral özellikleri karşılamadığı gibi tek kişilik oyunlarda bulunan yapısal ve tematik hiçbir özelliği karşılamamaktadır. Son yıllarda artan şiir, roman, öykülerden, biyografilerden hareketle oluşturulan kolajlar ise özgün bir metin ortaya koymadığı için tek kişilik oyun kategorisi içerisine alınmamalıdır.

Bu tez çalışması boyunca “Tek kişilik oyun nedir?” sorusunun cevabı aranmış ancak kavram karmaşalarının alanda ne kadar çok olduğu görülmüştür. Özellikle kolajların tek kişilik oyun kapsamında ele alınıp alınmaması düşündürülen etkenlerden biridir. Orhan Veli Kanık’ın 99 şiirini Murathan Mungan’ın sıraladığı haliyle sahneye koyan oyuncunun yaptığı tek kişilik oyun mudur? Savaş Dinçel’in Sait Faik Abasıyanık’ın öykülerini kendine göre sıraladığı bütün bir metin haline getirerek sahneye koyduğu oyun tek kişilik oyun mudur? Hülya Nutku’nun da bir makalesinde sorduğu “Stand-up Comedy Nedir?” gibi sorular tek kişilik oyunların sistematiğinin oluşturulmamasındandır. Daha çok Nazım Hikmet şiirlerinin sahneye konmasıyla gördüğümüz tek kişilik gösterilerde Orhan Veli, Yunus Emre, Mevlana, Cemal Süreyya gibi şairlerde bulunmaktadır. Son dönemlerde Van Gogh, Frida Kahlo gibi dikkat çeken sanatkârların hayatları da gösteri veya oyun kapsamında sahnelenmektedir. Romanlardan, öykülerden uyarlamalar da kolaj kapsamında değerlendirilmelidir. Oğuz Atay, Yusuf Atılgan karakterleri bunlar içerisinde en çok sahnelenenlerdir.

Batı tiyatrosunun hikâye anlatıcı anlamında kullandığı “storyteller” ya da gösteri dünyasının son dönem güldürü öğelerini içinde taşıyan gösteriler hazırlayan “one-man show” kavramları tek kişilik oyun kavramını karşılamamaktadır. “Storyteller” değil çünkü hazırlanan her olayda bir öykü olmak zorunlu değil. One-man show değil çünkü tiyatro sanatı metinlerle var olur. Stand-up kavramı ise sadece güldürü ve hicve dayanan bir gösteri olgusudur ki tek kişilik oyunlardaki çeşitlilik ve dram özellikleri göz önüne alındığında bu kavramın da kargaşaya neden olmasının önüne geçilebilir.

Tek kişilik oyunlara doküman analizi yöntemi ve karma yöntemle bakarak edebiyatımızda henüz çok yeni olan bu alanla ilgili bir çözümleme denemesi sunmuş olduk. Sahnede tek kişinin tıpkı hayattaki hepimiz gibi içerisinde pek çok ses, kişi ve psikolojik hallerle yaşadığına tanıklık ettik. Türk tiyatrosunda kişiler üzerinden kuram oluşturulamayacağını ispat etmeye çalışarak kargaşanın neden ve sonuçlarını tahlil etmeye çalıştık. Devlet tiyatroları ve özel tiyatrolardaki tek kişilik oyun merakını kendi merakımız sayarak oyunları ve oyuncularını inceledik.

Son zamanlarda tek kişilik oyunların daha çok özel tiyatrolar tarafından sahneye konduğu görülür. Devlet Tiyatroları daha çok kadronun kalabalık olduğu, süresi uzun, eğlenceli oyunları tercih ederken özel tiyatrolar risk alarak bireyin iç dünyasının dışı vurumu olarak değerlendirebileceğimiz tek kişilik oyunları sergilemektedir. Bazı oyunların üç sezondan fazla sahnede kaldığı ve o tek kişilik oyunlara biletlerin zor bulunması dikkat çekmektedir.

Erkek tek kişilik oyunlarından da altmış oyundan otuz beşe yakını sahnelenmiş ve hala da sahnelenmektedir. 1965-2000 yılları arasında yazılan erkek oyunları kadın oyunlarına göre hem niceliksel hem de sahneye konma yönünden çok daha fazladır. Ancak 2000'den sonra toplumsal cinsiyet eşitsizlik kavramının belirgin bir şekilde ortaya konması, kadın hakları, çocuk hakları ve hayvan hakları ile ilgili çalışmalar; cinsel istismar, kadın cinayetleri davaları; cinsiyetçi söylem ve yaklaşımlar ile nefret söylemlerinin etkilediği durumların artışı oyunların temalarını bu yöne kaydırmıştır. Kadınlar için yazılan tek kişilik oyunların bu dönemde artması bu sebeplere bağlanabilir.

Tek kişilik oyunlarda dekor sayısı değişken olarak belirtilmemişse en çok üç, en az birdir. Oynanan bölüm sayısı en çok sekiz, en az birdir. Müzik genellikle ya hiç yoktur ya da varsa bile duyguyu yansıtmaya amaçlı sözsüz müzik ağırlıklıdır. Bazı oyunlardaysa duygular müzikle verilir.

Eylemsizlik tek kişilik oyunlara hâkimdir. Canlandırılan diyaloglarla birçok oyunda sahnedeki oyuncunun yalnız olmadığı imajı verilmek istenir. Monologlarla yürüyen oyunlar bir anlamda çatışmanın ruhsal yönden ilerlediğini de gösterir. Metnin yapısal özellikleri çok kişili oyunlar gibi bir sıra izlese de tek kişilik oyunlarda oyuncu her türlü teknik yapı ve temanın önüne geçebilmektedir. Oyunun başarısını sağlayan pek çok unsur olduğu gibi oyuncunun tek kişilik bir oyunla gösterdiği yetenek sayesinde tiyatro pek çok şey kazanmaktadır. Genco Erkal'ın tek kişilik oyunları sayesinde Dostlar Tiyatrosu güç kazanmış, Ferhan Şensoy'un tek kişilik oyunları sayesinde Ortaoyuncular ve Ses-1885 ekonomik krizlere karşı direnmiş ve daha güçlü devam edebilmiştir. Kenter Tiyatrosu'nun

oyuncuları Yıldız Kenter ve Müşfik Kenter tiyatronun durulduğu dönemlerde Güngör Dilmen, Turgut Özakman, Murathan Mungan, Talat S. Halman gibi sanatkârlardan ısmarlama oyunlar isteyerek tek kişilik oyunlara katkı sağlamış, aynı zamanda Anadolu ve İstanbul'da pek çok oyun oynayarak tiyatrolarını güçlendirmişlerdir.

Türk tiyatrosunun kendini geliştirmeye ve yenilemeye olan merakı ilk devlet tiyatrolarının açıldığı günden beri devam etmektedir. Tek kişilik oyunlar bu yenilik arayışının bir sonucudur. Epik ve absürt oyunların getirdiği yenilikler tiyatromuza yeni bir pencere açma isteği doğurmuştur. Tek kişilik oyunlar alışılan çok kişili oyunlardan da farklı olduğu için her cihetten yenidir. Tiyatronun her yıl daha çok yazılan ve oynanan bu alanı kavram karmaşasından da çıktığı zaman çok daha iyi olacaktır.

Son olarak, çalışmamın en temel dayanağı ve kaynağı geleneksel tiyatromuz olmakla beraber asıl bakılması gereken bölüm modern tiyatro özellikleri ve modern tiyatronun tiyatromuza katkılarıdır. Kültürümüzde hâlihazırda var olan ve çok uzun yıllar boyunca kültürümüzü besleyen Türk tiyatrosunun geleneksel oyunları bizlere, insanlık var olduğundan beri modern dünya için birikim yaptığımızı gösteriyor. Öze indikçe şu an elimizde bulunan tüm kavramlara geldiğimiz noktayı görebiliriz. Ancak gelenek tek başına dönemimizdeki tiyatroyu açıklamaya yetmez.

Tek kişilik oyunlar, sahnedeki oyuncunun yerine geçen seyircinin kendisini aradığı bir dünya yaratır. Zihnini ve ruhunu görmezden gelenlere diğer çok kişili oyunların hepsinin önüne geçerek kılavuzluk eder. Son elli yılda gittikçe daha başarılı hale gelen tek kişilik oyunlar tiyatro var oldukça yerini koruyacaktır.

KAYNAKÇA

- Abasıyanık, S. F. (2012). *Alemdağ'da Var Bir Yılan*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Akı, N. (1968). *Çağdaş Türk Tiyatrosuna Toplu Bakış*. Ankara: Bilgi Basımevi.
- Altınay, D. (2001). *Sahnede Yaratıcılık*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- And, M. (1970). Tiyatroda Açık Biçim ve Türk Tiyatrosu Bakımından Önemi. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 1, 19-31.
- And, M. (1973). *50. Yılın Türk Tiyatrosu*. Ankara: İş Bankası.
- And, M. (1983). *Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu*. Ankara: İş Bankası Yayınları.
- And, M. (1985). *Geleneksel Türk Tiyatrosu*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Arıkan, Y. (2014). *Uygulamalı Tiyatro Eğitimi*. İstanbul: Pozitif Yayıncılık.
- Aristoteles. (2007). *Poetika* (İ. Tunalı, Çev.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Asena, O. (1998). *Orhan Asena Kısa Oyunlar*. İstanbul: Kültür Yayınları.
- Aslankara, M. S. (2009). *Kırk Yaş Düşleri*. İstanbul: Yeni Tiyatro Dergisi Yayınları.
- Asyalı, R. ve Onaran, M. Ş. (2004). *Ben, Bir İnsan. Nazım Hikmet'e Armağan Oyun*. Ankara: Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Atasoy, S. S. (1997). *Toplu Tiyatro Oyunları*. İzmir: İzmir Büyükşehir Belediyesi.
- Aytaş, G. (2005). Geleneksel Tiyatromuzun Penceresinden. *Türkiye Kültür ve Sanat Yıllığı*, 1, 315-332.
- Balay, M. (2003). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Bayraktar, S. (2005). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

- Bingöl, O. (2014). Toplumsal Cinsiyet Olgusu ve Türkiye’de Kadınlık. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16, 108-114.
- Boynukara, C. (2001). *Ölüm Uykudaydı*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Buttanrı, M. (2010). Cumhuriyet Devri Türk Tiyatrosunda Batı Etkisi. *Turkish Studies*, 5 (2), 50-91.
- Buttanrı, M. (2011). *Çeşitli Yönleriyle Tiyatro*. Eskişehir: Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Basımevi.
- Candan, A. (2003). *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Canova, C. (2010). *Toplu Oyunları 3*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Canova, C. (2013). *Toplu Oyunları 4*. İstanbul: Cinius Yayınları.
- Celkan, E. N. (2013). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Çalışlar, A. (1992). *Tiyatro Kavramları Sözlüğü*, Mitos-Boyut Yayınları, İstanbul.
- Çalışlar, A. (1978). *Gerçekçi Tiyatro Sözlüğü*. İstanbul: Kültür Yayınevi.
- Cumalı, N. (1983). *Bütün Oyunları 2*. İstanbul: Tekin Yayınları.
- Dilmen, G. (2017). *Ben Anadolu*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Doğan, A. (2009). Türk Tiyatrosunda Brecht Etkisi. *Turkish Studies*. 4(1), 409-422.
- Ejder, E. (2015). Prof. Dr. Zehra İpşiroğlu ile Eserleri, Tiyatro ve Kadınlar Üzerine Bir Söyleşi. *Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 26, 89-108.
- Erdem, E. (2006). *1. Oyun Yazma Yarışması-2006*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Erdoğan, H. (2019). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

- Esslin, M. (1999). *Absürd Tiyatro* (G. Siper, Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Fuat, M. (2003). *Tiyatro Tarihi*. İstanbul: MSM Yayınları.
- Gerçek, S. N. (1942). *Türk Temaşası*. İstanbul: Kanaat Kitabevi Yayınları.
- Gogol, N. (2017). *Bir Delinin Hatıra Defteri*. İstanbul: İndigo Kitap.
- Gökdağ, E. (2005). *Oyuncunun Akıl ve Duygu Çatışması*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Göktaş, E. (1999). *Tek Kişilik Oyun Olgusunun Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosunda Yansıması*. Doktora tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi. İzmir.
- Halman, T. S. (2011). *"Türk" Shakespeare*. Ankara: Hece Yayınları.
- Huizanga, J. (2010) *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Irmak, C. (2005). *Toplu Oyunları 3*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- İpşiroğlu, Z. (1998). *2000'li Yıllara Doğru Tiyatro*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- İpşiroğlu, Z. (2014). *Dramaturjiden Sahne Çözümlemesine Tiyatroda Alımlama*. İstanbul: Habitus Yayınevi.
- İpşiroğlu, Z. (2014). *Toplu Oyunları*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Kaçar, Z. (2015). *Toplu Oyunları 4*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Kaim, A. (2006). Sözlü Edebiyat ve Gösteri Kültürü Buluşma Noktası: Meddah Tek Kişilik Tiyatro. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 46 (1), 271-282.
- Kaplan, D. (2007). *Kadın Hikâyeleri*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Karaboğa, K. (2018). *Tiyatroda Zaman/ Mekân*. İstanbul: Habitus Yayıncılık.

- Kenter, Y. (2003). *Hep Aşk Vardı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Kılıcioğlu, A. C. (2013). *İkinci Dereceden İşsizlik Yanığı*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Koç, H. (2010). *Kıbrıs Hikâyeleri*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Korkmaz, D. (2008). *Kadınca*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Köksal, Ü. (2010). *Toplu Oyunları 5*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Köprülü, F. (1966). Meddahlar. *Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 41, 317-356.
- Köprülü, F. (1986). *Edebiyat Araştırmaları*. İstanbul: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Köprülü, F. (1996). Türk-Moğol Şamanizm'inin Tasavvufi İslam Tarikatları Üzerine Etkisi. *Türk Dünyası Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, 1-8.
- Meriç, N. (2003). *Toplu Oyunlar*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Mungan, M. (2002). *Bir Garip Orhan Veli*. İstanbul: Metis Edebiyat.
- Nesin, A. (1982). *Bütün Oyunları 2*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Nutku, H. (1998). Stand-up Comedy Tiyatro Nedir?. *Tiyatro Dergisi*, 79, 25.
- Nutku, Ö. (1976). *Yaşayan Tiyatro*. İstanbul: Çağdaş Yayınları.
- Nutku, Ö. (1985). *Dünya Tiyatro Tarihi 2*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Nutku, Ö. (1997). *Meddahlık ve Meddah Hikâyeleri*. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınları.
- Nutku, Ö. (2008). *Dünya Tiyatro Tarihi 2*. İstanbul: Mitos- Boyut Yayınları.
- Nutku, Ö. (2013). *Sahne Bilgisi*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Nutku, Ö. (2017). *Gösterim Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Kaynak Yayınları.
- Olpak, C. (2007). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

- Onay, Y. (1994). *Toplu Oyunları 2*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Oral, Ü. (2003). *Meddah Kitabı*. İstanbul: Kitabevi Yayınları.
- Öğüt, T. Y. (2010). *Sahne Çalışması İçin 100 Monolog (Türk Oyunları), Cilt 5*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Özakman, T. (2008). *Bütün Oyunları 3*. Ankara: Bilgi Yayınevi.
- Özgentürk, I. (1983). *Küçük Sevinçler Bulmalıyım: Şiir-Kabare*. İstanbul: Yazarlar ve Çevirmenler Yayın Üretim Kooperatifi.
- Özinel, T. (1995). *Nice Yıllara*. İstanbul: Tuncay Özinel Tiyatro Oyunları.
- Sekmen, M. (2010). Oyuncu Meddah ya da Kendi ve Diğerleri Mekanizması. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 2, 27-45.
- Sevengil, R. (2015). *Türk Tiyatrosu Tarihi*. İstanbul: Alfa Basım Yayın.
- Soyumer, D. (2016). *Bıçak Kanunu*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Sümer, D. (2017). *Toplu Oyunları*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Sümer, G. (2006). *Bütün Oyunları 3*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Şener, S. (1972). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda İnsan*. Ankara: Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih- Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- Şener, S. (1999). *Cumhuriyetin 75.yılında Türk Tiyatrosu*. İstanbul: Türkiye İş bankası Kültür Yayınları.
- Şener, S. (2007). *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Şener, S. (2014). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Şerbetçioğlu, B. (2007). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.

- Tekerek, N. (2004). Geleneksel Meddahtan Modern Meddaha Yansımalar: Zilli Şih ve Kadın Olmak. *Akademik Araştırmalar Dergisi*, 6 (22), 97-112.
- Toraman, C. (2019). *Anlatılan Senin Hikâyendir*. İstanbul: Biz Kitap.
- Toy, E. (2009). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Tunçer, K. QB. (2002). *Olağan mucizeler*. İstanbul: Can Yayınları.
- Türk Dil Kurumu (TDK). (2019). Güncel Türkçe Sözlük, <http://www.tdk.gov.tr/>
- Ünlü, A. (2006). *Türk Tiyatrosunun Antropolojisi*. Ankara: Aşina Kitaplar.
- Yalçın, A. ve Aytaş, G. (2012). *Tiyatro ve Canlandırma*. Ankara: Akçağ Yayınları.
- Yalçın, P. (2010). Fransız Kaynaklarına Göre Hacı Bektaş-ı Veli ve Bektaşilik. *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş-ı Veli Araştırma Dergisi*, 55, 209-218.
- Yapar, A. (2018). *Toplu Oyunları 1*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Yüksel, A. (1995). Modern Türk Tiyatrosunda Arayış ve Gelişmeler. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 12 (12), 123-130.
- Yüksel, A. (1997). *Samuel Beckett Tiyatrosu*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayınları.
- Yüksel, A. (2013). *Dram Sanatında Sınırları Zorlamak*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.
- Yüksel, A. (1988). *TÜRK TİYATROSUNDA ON YAZAR*. İstanbul: Mitos-Boyut Yayınları.



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

Tarih: 16/09/2019

Tez Başlığı: TEK KİŞİLİK OYUNLAR

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 130 sayfalık kısmına ilişkin, 16/09/2019. tarihinde şahsım/tez danışmanım tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda işaretlenmiş filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %9'dur.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç
- 2- Kaynakça hariç
- 3- Alıntılar hariç
- 4- Alıntılar dâhil
- 5- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve bu Uygulama Esasları'nda belirtilen azami benzerlik oranlarına göre tez çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

16.09.2019
DYS
Tarih ve İmza

Adı Soyadı: DERYA KORKMAZ

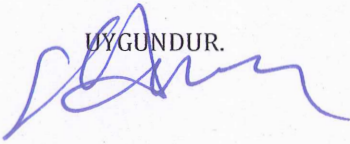
Öğrenci No: N12225372

Anabilim Dalı: TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI

Programı: YENİ TÜRK EDEBİYATI

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.


Dr. Öğr. Üyesi Serdar ODACI
(Unvan, Ad Soyad, İmza)



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEZ ÇALIŞMASI ETİK KOMİSYON MUAFİYETİ FORMU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞI'NA

Tarih: 16/09/2019

Tez Başlığı: Tek Kişilik Oyunlar

Yukarıda başlığı gösterilen tez çalışmam:

1. İnsan ve hayvan üzerinde deney niteliği taşımamaktadır,
2. Biyolojik materyal (kan, idrar vb. biyolojik sıvılar ve numuneler) kullanılmasını gerektirmemektedir.
3. Beden bütünlüğüne müdahale içermemektedir.
4. Gözlemsel ve betimsel araştırma (anket, mülakat, ölçek/skala çalışmaları, dosya taramaları, veri kaynakları taraması, sistem-model geliştirme çalışmaları) niteliğinde değildir.

Hacettepe Üniversitesi Etik Kurullar ve Komisyonlarının Yönergelerini inceledim ve bunlara göre tez çalışmamın yürütülebilmesi için herhangi bir Etik Kurul/Komisyon'dan izin alınmasına gerek olmadığını; aksi durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim.

Gereğini saygılarımla arz ederim.

16.09.2019
Tarih ve İmza

Adı Soyadı: DERYA KORKMAZ

Öğrenci No: N1225372

Anabilim Dalı: TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI

Programı: YENİ TÜRK EDEBİYATI

Statüsü: Yüksek Lisans Doktora Bütünleşik Doktora

DANIŞMAN GÖRÜŞÜ VE ONAYI

Gök Kurul iznine gerek yoktur.

Dr. Öğr. Üyesi Serdar ODACI

Telefon: 0-312-2976860

Detaylı Bilgi: <http://www.sosyalbilimler.hacettepe.edu.tr>

Faks: 0-3122992147

E-posta: sosyalbilimler@hacettepe.edu.tr