folk/ed. Derg, 2020; 26(4):935-950
DOI: 10.22559/folklor.1238

Tek Perdelik Oyunların Karakteristik Özellikleri ve Türk Tiyatrosu'ndan Metin Çözümlemeleri*

Characteristic Features of the One- Act Plays and Text Analysis from the Turkish Theatre

Gülşah Durmuş**

Öz

Bu çalışmada Benjamin Roland Lewis'nin *Çağdaş Tiyatroda Tek Perdeli Oyunlar* kitabının giriş bölümündeki veriler ışığında tek perdelik oyunların konusu ve tekniği hakkında bulgular sunulmuştur. Çalışmanın amacı, yeni bir dramatik tür olarak değerlendirilen tek perdelik oyunların biçim ve içerik açısından karakteristik özelliklerini metin çözümlemeleri ışığında ortaya koymaktır. Bu amaçla Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu'ndan (1980-2000) dokuz tek perdelik oyun seçilmiştir: Adalet Ağaoğlu, *Duvar Öyküsü*; Turgut Özakman; *Ben, Mimar Sinan*; Sabahattin Kudret Aksal, *Bay Hiç*; Murathan Mungan, *Bir Garip Orhan Veli*; Güngör Dilmen, *Galatea ile Pigmalion*; Nezihe Meriç, *Sevdican*; Sezai Karakoç, *Çeyiz;* Orhan Asena, *Bir Küçük Gece Müziği*; Turan Oflazoğlu, *Çağrı*. Bu eserler; Benjamin Roland Lewis'nin kitabındaki veriler ışığında çözümlenmiştir. Giriş bölümünde tek perdelik oyunlar tanıtılarak çalışmanın kapsamı belirgin kılınmış, birinci bölümde tek perdelik oyunların konusu, ikincide tekniği, üçüncüde diyalog/

Geliş tarihi (Received): 16.04.2020- Kabul tarihi (Accepted): 22.09.2020

* Bu çalışma, İnönü Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı Yeni Türk Edebiyatı Bilim Dalında Dr. Öğr. Üyesi Taner Namlı danışmanlığında hazırlanan *"Kısa Oyun ve Cumhuriyet Dönemi Kısa Oyun Çözümlemeleri (1980- 2000)"* başlıklı ikinci doktora tezinden hareketle oluşturulmuştur.

** Dr. Öğr. Üyesi. İstanbul Aydın Üniversitesi Eğitim Fakültesi. gulsahdurmus@aydin.edu.tr. ORCID 0000-0001-7469-3864

konuşma örgüsü, dördüncüde sahne işçiliği ve yönetimi, beşincide tek perdelik oyun çözümlemeleri ele alınmış, altıncı bölümde ise çalışmadan elde edilen sonuçlar sıralanmıştır. Tek perdelik oyunlarda etkinin tekliği, yazarın ince işçiliği, nadir olanın izinin sürülmesi, insan hayatının en can alıcı noktalarının ele alınarak bütününün gözler önüne serilmek istenmesi; kişi sayısının azlığı, zaman ve mekânın sınırlılığı ancak yoğunluğu ve derinliği; konu çeşitliliği (mitoloji, tarih, tasavvuf, psikoloji, felsefe, göç; aşk, sevgi; sanat, estetik vb.) çalışma boyunca tespit edilen karakteristik özelliklerden bazılarıdır. Tek perdelik oyun, dram sanatında/ tiyatro sanatında doruk noktasının şölenidir.

Anahtar sözcükler: *tek perdelik oyun, Cumhuriyet Dönemi Türk Tiyatrosu, metin çözümleme*

Abstract

In this study, the main findings on the theme and technique of one-act plays are listed in the light of the data in the introduction chapter of Benjamin Roland Lewis' *Contemporary One-Act Plays* book. The aim of this study is to reveal the characteristics of one-act plays which are considered as a new dramatic genre in terms of the theme and the technique in the light of the analyzes carried out with a text-oriented approach. In order to achieve this aim, nine one-act plays were selected from the Republican Period of the Turkish Theatre (1980-2000): Adalet Ağaoğlu, *Duvar Öyküsü*; Turgut Özakman; *Ben, Mimar Sinan*; Sabahattin Kudret Aksal, *Bay Hiç*; Murathan Mungan, *Bir Garip Orhan Veli*; Güngör Dilmen, *Galatea ile Pigmalion*; Nezihe Meriç, *Sevdican*; Sezai Karakoç, *Çeyiz*; Orhan Asena, *Bir Küçük Gece Müziği*; Turan Oflazoğlu, *Çağrı*. These works were analyzed in the light of data presented in the introduction section of Benjamin Roland Lewis' book named *Contemporary One-Act Plays*. In the introductory part of the study, one-act plays are briefly introduced and the scope of the study is made clear. In the first part the subject, in the second part the technique, in the third part the dialogue, in the fourth part the stage- business and stage- direction in the one-act plays, in the fifth part the one-act play analyzes are discussed and in the sixth part the results obtained from the study are listed. In one-act plays, the singleness of impression and dramatic effect to be left on the reader/ audience, the skilled workmanship of the play wright in the process of bringing technical elements together, the pursuit of the rare, rather than the situations often encountered in everyday life, handling of the most crucial points of every stage of human life and the desire to reveal the whole; the small number of people, the limitation of time and space, but their intensity and depth; subject diversity (mythology, history, mysticism, psychology, philosophy, migration, love, passion, art, aesthetics, etc.) are among the characteristic features of one-act plays identified throughout the study. One-act play is the feast of the climax in the art of drama/ theater.

Keywords: *one-act plays, republican period of the Turkish theater, text- oriented analysis*

Extended summary

One-act plays which have arisen as a private dramatic type and which bear characteristic features both with respect to subject and technical aspects, perhaps give the good news about evolution process of story type into short short story type in the world literature (Korkmaz and Deveci 2011) and serves as a signal flare for short play type that will come out following it in the world.

One-act plays, need works that reveal its characteristic features with concrete data by means of a text centered approach. In this study, starting from the point of nine sample texts selected from Turkish Theater Literature between years of 1980- 2000, it has been aimed to determine projections of this type in Turkish Literature and to specify its unique characteristics.

In one-act plays, the singleness of impression and dramatic effect to be left on the reader/ audience, the skilled workmanship of the play wright in the process of bringing technical elements together, the pursuit of the rare, rather than the situations often encountered in everyday life, handling of the most crucial points of every stage of human life and the desire to reveal the whole; the small number of people, the limitation of time and space, but their intensity and depth; subject diversity (mythology, history, mysticism, psychology, philosophy, migration, love, passion, art, aesthetics, etc.) are among the characteristic features of one-act plays identified throughout the study. One-act play is the feast of the climax in the art of drama/ theater.

Results obtained about the nine plays resolved in the study, can be revealed as follows:

In the play of Adalet Ağaoğlu (2005) named *'Duvar Öyküsü'*, by referring to historical symbolism, the collapsing period of the Ottoman Empire and the foundation period of the Republic of Turkey have been shaped with Wall, Child, Brood, Seeds; Spider, Butterfly, Snake, Lizard and similar animals; Moon and Shepherd's Star I and II. a personal staff consisting of Guide Women and Travelers around metaphorical meanings attached to each one of them. The small number of main characters, the simplicity of time and setting, the fact that it was shaped by focusing on special moments that attribute metaphorical meanings to the text persons are some of the features specific to one act plays in the work. Although the work is a game structured in two parts, it exhibits a short game structure within a short game with eight short games placed within the game.

In the play of Turgut Özakman (2014) named *'Ben, Mimar Sinan'*, Architect Sinan, being a subject beyond the ages, who dominates the past-moment and future, appears before the reader/ audience. Architect Sinan, who speaks with the voiced historical figures and answers their questions, also explains to young readers/ viewers his views on the essential qualities that a successful artist should have, while telling step by step about the creation adventures of his works. The principle of uniqueness of influence in the game, which offers rich data in terms of intertextuality, focusing on the most crucial moments that made Architect Sinan become Architect Sinan, the small number of people, the use of a single narrator for main character, the depiction of time and decor in a way that gives intense and deep messages are some of the characteristic features of one act plays.

In the play of Sabahattin Kudret Aksal (1998) named *'Bay Hiç'*, the main characters of the text were given the names of 'Man' and 'Woman', and a generalization was made about humans as a living creatures in the world. The play, whose structuring networks are woven with strong leitmotives, is meaningful in terms of scientific data and philosophical views digested in its background. The work was almost written to show that dreams are more beautiful than reality. This single effect, created for the text itself, is a carefully selected and recreated philosophical climax. This climax, where projections are turned by means of selection, the few number of people, simple but intensely processed time and decor elements, carefully selected leitmotives; are some of the unique features of one act plays in the work.

Murathan Mungan (2014), who chose 99 poems of the poet from the work named *'Bir Garip Orhan Veli'* and fictionalized a new text with the intertextual collage technique, brought these poems to the stage as a journey of life. Orhan Veli, whose life segments reflected in his poems are enumerated one after another, reminds the reader/ audience of someone whose whole life passes before his eyes like a film strip in his last breath. Having a single main character assuming the role of the narrator, focusing on the special moments of this character's life that can be considered as the cornerstone, simplicity and functionality, being deepened in terms of time and decor elements, reflect the basic characteristics of one act plays in the work.

Pigmalion, who transformed the admiration he had for the female sculpture which he has created with his own hands into love in *Galatea and Pigmalion* for which Güngör Dilmen (1996), has been inspired from Antique Greek mithology, would ask the Love Goddess to give life to the sculpture he has created and he would learn from her that the only way to achieve this could be by kissing and loving it by assuming that it is a real woman. Despite its six short scenes and four-page volume, the play is the most powerful one to announce the footsteps of the short short one act play type, with its intensity and depth of meaning, which is likely to be encountered in the future. Personal staff, time and keeping the elements of the decor as limited as possible are some of the characteristic features of the one-act plays in the work.

Nezihe Meriç's (2002) play called *Sevdican*, is like a form of vision constructed in the form of a game based on Erich Fromm's "man is both an individual and a specific example of the human species" (Fromm, 2001, p. 75; Meriç, 2002, p. 113). The climax of the work, where projectors are turned, has a philosophical quality. The chosen philosophical climax, the scarcity of the main characters, the simple but functional use of time and decor, narrative dimension based on a woman above women who gathered, separated and then gathered again, the scrupulous work of the author; are some of the characteristic features of one act plays in the work.

In Sezai Karakoç's (2005) *'Çeyiz'* game depicted within frame of marriage phenomenon, the glances of the bride and groom, mother and father, dowry, intangible beings, animals and lay down on a young girl's dowry on the eve of the wedding are given with a prayer/ curse reflected in each chapter. It seems as if it is intended to give the identity of fables, fairy tales and legends to the work in which human characteristics are conveyed to abstract beings, entombed saints and animals. In the text, the dowry metaphorically marks the innocence of the young girl. Its religious and philosophical depth, the uniqueness of the desired effect, finely crafted elements of time and decor; are some of the characteristic features of one-act plays in the work.

When Orhan Asena's (1998) play called *'Bir Küçük Gece Müziği'* is tried to be interpreted within the framework of the principle of the uniqueness of the effect and it is seen that the text is structured on the message of love overcoming sexual impulses. The limited time, the narrowed but also functional decor, the limited number of main characters, the most crucial moments in which the spotlights are turned and that bear clues about the basic characteristics of the characters and their whole lives; dialogues without any unnecessary details are some of the features unique to one act plays in the work.

'Çağrı' of Turan Oflazoğlu (2010) is a play that brings together the special moments of the epic lives of Mevlânâ and his first caliph, Selahattin Zerkûb, with the reader/ audience. The couplet belonging to Yunus Emre, quoted just before starting the main text, contains both the basic message of the play and makes a conversation between Sufi poets become dominanting in the work: "Souls, I found its being, let my life be plundered/ I gave up from profit or damages, let my shop be destroyed" (Oflazoğlu, 2010, p. 103). The number of main characters being two, focusing on the moments of the main characters' lives that made them become sufistic, restricting time and setting but processing them deeply are some of the main features of the one act plays in the work.

Giriş[1]

Özel bir dramatik tür olarak doğan ve hem konu hem de teknik açısından karakteristik nitelikler taşıyan tek perdelik oyunlar, belki de dünya edebiyatı alanyazınında öykü türünün küçürek öykü türüne evrilme serüveni (Korkmaz ve Deveci 2011) gibi bir süreci müjdelemekte, kendisinden sonra dünyaya gelecek olan küçürek oyun türüne işaret fişekliği yapmaktadır.

Amerika'da, Avrupa'da ve Türk edebiyatında dikkatleri üzerine çeken özel bir tiyatro türü olarak yorumlanan, ancak biçim ve içerik açısından henüz tam anlamıyla incelenmemiş olan tek perdelik oyunlar, tasarlanma sürecinden üretim ve yazılışına, dramaturgi çalışmalarından sahnelenme tekniklerine kadar ciddi bir özen gerektirmektedir.

Tek perdelik oyunlar, kendilerini uzun oyunlardan farklı kılan özelliklerini başarıyla yansıtan örnekler yoluyla insanlığa yeni bir dramatik ifade biçimi armağan etmiştir. Ekonomik kalkınma ile birlikte fen ve uzay bilimlerinde yaşanan gelişmeler, izlerini sosyal bilimlerde de göstermeye başlamış; değişen ihtiyaçlar, yeni dramatik türleri de beraberinde getirmiştir. Ortaya çıkmaları kaçınılmaz olsa da doğum süreçleri sancılı olan bu yeni türler, ne kadar güçlü bir ihtiyaç neticesinde doğmuş iseler ve kendilerine en çok benzeyen türlere onlardan farklı oldukları yanlarını kabul ettirebilmiş iseler hayata tutunma mücadeleleri de o kadar başarılı olur.

Tek perdelik oyunlar da metin merkezli bir yaklaşımla kendi karakteristik özelliklerini sergileyen örnek metinlerden yola çıkılarak bu özellikleri somut verilerle ortaya koyan çalışmalara ihtiyaç duymaktadır. Bu oyunlar, bir vakıa olarak oyun yazarları tarafından fark edilmiş, yazılmış, dramaturgi işlemlerinden geçirilmiş, sahnelenmiş, okunmuş ve seyredilmiştir. Bu süreç, işlemeye devam da etmektedir. Ancak bu türün temel özellikleri metin merkezli bir yaklaşımla henüz aydınlatılamamıştır. Bu çalışmada 1980-2000 yılları arasında Türk tiyatro

edebiyatından seçilen örnek metinlerden hareketle bu türün Türk edebiyatındaki izdüşümleri ve kendine has niteliklerinin tespit edilmesi amaçlanmıştır.

Uzun oyunlar ve tek perdelik oyunlar, birtakım ortak nitelikler taşımakla birlikte sanat açısından ve teknik açıdan farklılıklar gösterir. Ortak yanları, yazarın her ikisinde de okurun/ seyircinin dikkatini çekmeyi, onda estetik ve duygusal bir etki oluşturarak maşeri bir ruh yaratmayı amaçlamış olmasıdır. Yazar, elindeki her tür malzemeyi sürecin her aşamasında bu amaca hizmet etmek adına bir araya getirerek yeni bir sentez yaratmak niyetindedir. Okurda/ seyircide kalıcı bir izlenim bırakmak üzere yarattıkları dramatik etkinin kararlılığı, üst düzey sanat zevkini gerekli kılan birer sanat biçimi olmaları; benzeştikleri diğer noktalar olarak belirtilebilir. Ancak Lewis, tiyatronun bu iki özgün biçimini *cameo* ve *heykel* metaforlarına başvurarak birbirinden ayırır.

> Cameo, süs taşlarının veya oyulmaya uygun malzemelerin üzerine belirlenen tasarımın rölyef hâlinde oyulmasıdır. Geleneksel cameo; taşlaşmış lav, deniz kabuğu, mercan, sedef, fildişi, kemik, seramik, taş vb. yüzeyler üzerine oyulur. Cameo, heykeltıraşlık yetisine sahip ustaların minyatür işleridir (Gönenç ve Çaputçu, 2017: 26).

Lewis'ye göre uzun oyunlar ve tek perdelik oyunları birbirinden farklı kılan temel nitelikler; tek perdelik oyunların kısalığının yanı sıra tıpkı bir cameo gibi yoğunlaştırılmış ve titizlikle işlenmiş yapılanışlarıdır.

Tek perdelik oyunların bir diğer temel niteliği; bölüm ve sahnelere ayrılabilmekle birlikte, genel anlamda tek bir perdede sunulmalarıdır. Asal eylemin (olay örgüsü) bir parçasını içeren dramatik unsurların keskin bir biçimde ortaya konulduğu hızlı akan bir serim bölümüyle başlamaları, bir eylem ya da basamaklandırılmış yükselen eylemlerle durmadan hızlı bir biçimde eserin en can alıcı sahnesine geçilmesi, tek perdelik oyunların en temel nitelikleridir.

Bu oyunlar, uzun oyunların doruk noktalarının seçilip titiz bir işçilikle şekillendirilerek yeniden yaratılmış biçimi gibidir. Bu doruk noktası; bazen zaman, mekân doruk noktası; bazen de felsefî bir doruk olarak okur/ seyirci karşısına çıkar.

Tek perdelik oyun yazarı, ya bir başyapıt yaratır ya da hezimete uğramaya mahkûm olur. Onu başarıya taşıyan temel sır; oyunun teknik özellikleri ile içeriğin düzenlenişi arasında kuracağı uyum, denge, simetri ve ahenkte saklıdır. Bu harmoni; titiz bir işçilikle ortaya konamadığı müddetçe seçilen malzeme ne kadar nitelikli olursa olsun ortaya çıkan ürün bir başyapıt niteliği taşıyamayacaktır.

Tek perdelik oyunun tekniği ve tasarımı, uzun oyunlardan daha becerikli ve ustalaşmış bir sanat duyuşu ile zarif bir kalem gerektirir. Çünkü yazarın hâkimiyet sahasında verili unsurlara hükmediş biçimi kısıtlı şartlar altında gerçekleştirilmek zorundadır.

Tek perdelik oyunlar; bir bölümden oluşabileceği gibi; tablo, sahne veya bölüm adı verilen metin parçalarının bir araya getirilmesi biçiminde de yapılandırılabilmekte/ oluşturulabilmektedir. İster bir bölümden oluşsun ister parçalara ayrılmış olsun, tek perdelik oyunlarda mutlaka tek bir durumla mücadele edilir. Bu mücadele iki karakter arasında olabileceği gibi, iki sembolik değer; ana karakter ile toplum, doğa veya kendi iç dünyası ya da parçalanmış bilinci arasında gerçekleşebilmektedir.

Bütün bir hayat öyküsünün ayrıntılarıyla sunulabilmesi ve karmaşık bir olay örgüsünün kurgulanabilmesi tek perdelik oyunlar için söz konusu değildir. Tek perdelik oyunlarda önemli bir ya da birkaç metin karakterinin en temel özelliklerini yansıtan en can alıcı hayat kesitleri; o kişileri o kişi kılan en temel özellikleri yansılayacak biçimde seçilip kurgulanır ve böylelikle bu karakterlerin hayatlarının tamamına yönelik çıkarımlarda bulunulabilmesi sağlanmaya çalışılır. Eser, olabildiğince yoğunlaştırılmış ancak bir o kadar da derinleştirilmiş anlar toplamından ibarettir. Tek perdelik oyunların okunup anlamlandırılması sürecinde en büyük işlevi, okurun/ seyircinin hayal gücü üstlenir sonucuna ulaşılabilir.

Oyun yazarı, özenle seçtiği bir olayı, bir karakter niteliğini ve/ya sorgulamak istediği bir duyguyu tüm gözleri ona çevirecek biçimde özellikle yalnızlaştırarak bu önemli kesitle hayatın türlü biçimlerde cendereden geçirdiği bir ruhu gözler önüne sermeyi amaçlar. Bu amaca erişebilmek için de ana karakter/ler/i yüce bir erek uğruna bir çatışmaya sürükleyecek bir bunalım anını seçmek durumunda kalacaktır.

Teknik anlamda bu oyunları uzun oyunlardan ayıran özelliklerden biri de değişim/ dönüşüme yaslanan unsurların tek perdelik oyunlardaki sınırlılığıdır. Bu çalışmada ulaşılan sonuçlardan biri olarak tek perdelik oyunlarda sahneleme tekniğinde kullanılan en fazla elli değişim/ dönüşüm unsurunun var olabileceği belirtilebilir. Bu unsurlar; zaman ve/ya mekânın değişimi, kişilerin sahneye eklenmesi/ sahneden çıkarılması, dekora ait unsurların eklenmesi/ çıkarılması, çatışan sembolik değer ve/ya metaforların değişmesi vb. olarak sıralanabilir.

Oyunun okunma/ seyredilme/ sahneye konulma amacı, yalnızca olay örgüsünü kavra/t/mak değildir. Eğer bu dramatik tür, alanyazında tiyatro sanatının ayrı bir tarzı olarak kabul edilecekse o hâlde kendisine özgü birtakım sanatsal, teknik, biçimsel ve izleksel terimleri ve bu terimlerle işletilen bir çözümlenme sürecini de gerekli kılmaktadır.

Okuru/ seyirciyi bu çözümleme sürecinin ilk basamağında bekleyen, yazarın tek perdelik oyunu kurgulama gerekçesinin tespit edilmesi ve ardından bu amaca ulaşabilmek için nasıl bir yol izlediğinin ortaya konulmasıdır.

Tek perdelik oyun okuru/ seyircisi, yazarın oyunu kurgularken "değerler eğitimi"nin ötesinde yüce bir sanatsal ereğe sahip olması gerektiğinin farkında olmalı, en azından tiyatro sanatının temel ilke ve elementlerini bilmelidir.

1. Tek perdelik oyunun konusu

Tek perdelik oyun; tıpkı uzun oyun, öykü, roman ve şiir gibi edebî bir sanat eseridir. Bir tablo, gravür, minyatür, heykel, şiir ya da tarihî bir bina gibi tek perdelik oyunun da asıl niyeti; okuyucu/ seyirci üzerinde bırakacağı etkinin tekliğidir. Sanatın herhangi bir dalına ait bir sanat eseri, kendi bütünlüğünden soyutlanmış herhangi bir parçasının yüzeysel görünüşü ile değil, onu oluşturan bütünün derinlikli etkisi göz önünde bulundurularak anlamlandırılmaya çalışılmalıdır.

Tek perdelik oyunun da en temel amacı, okuruna/ seyircisine bir bütün olarak yansıttığı etkisinin tekliğini ve kararlılığını sunabilmektir. Yaratacağı maşeri ruh, okurda/ seyircide uyandıracağı bu duygusal coşkuda kendisini hissettirir. Oyunun etkisinin tekliği, onun aynı

zamanda konusuna karşılık gelmekte ve tek perdelik oyun yazarının okurdan/ seyirciden tam olarak görmesini ve hissetmesini istediği şeyi yansıtmaktadır.

Tek perdelik oyunlar çözümlenirken okurun/ seyircinin odaklanması gereken ilk nokta; yazarın bu oyunu kurgulama niyetinin ne olduğunu, oyunun okurda bırakmak istediği etkinin biricikliğini yani oyunun konusunu açık bir biçimde ortaya koymaktır. Tek perdelik oyunun bir oturuşta okunup bitirilmesi süreci, onun tam anlamıyla çözümlenebilmesi için yeterli değildir. Bu süreçte yöneltilecek bazı sorular: Yazar, bu eseri yapılandırırken/ kurgularken okurun/ seyircinin neyi anlamasını/ düşünmesini/ hissetmesini amaçlamıştır?, Yazarın asıl niyeti (intentio auctoris) nedir? (Lewis, 2017, s. 131- 132).

Oyunun yaratmak istediği etkinin tekliğinin ortaya konulması demek, onun vermek istediği ahlaki dersin ne olduğuna karar vermek demek değildir. Zaten tek perdelik oyunun esas gayesi, ahlaki öğütler vermek de değildir. Bu tavır, tam aksine oyunda bir değer yitimine sebep olur. O, propagandaya başvurmadan "şu iyidir", "bu kötüdür" demeden çok daha yüce bir gayeye, sanatın kendisine hizmet ederek de okuruna/ seyircisine ahlaki değerlendirmeler yaptırabilir (Lewis, 2017, s. 132).

2. Tek perdelik oyunun tekniği

Okurun/ seyircinin, oyunun etkisinin tekliğini tespit ettikten sonra yapması gereken iş, yazarın bu etkiyi yaratabilmek için nasıl bir yol izlediğini ortaya koyabilmektir. Oyunun konusunu kendi ruhunda belirleyen yazar, ardından elindeki malzemeyi bu amaca erişebilmek için bir araya getirir. Bu süreçte takip ettiği yola *tek perdelik oyunun tekniği* adı verilmektedir. Kullanılan bütün malzemeler de teknikle şekillendirilen alt unsurlardır: *ana karakterler*, *olay örgüsü*, *diyalog*, *sahne işçiliği ve sahne yönetimi* (Lewis, 2017, s. 132- 136).

2.1. Tek perdelik oyunda karakter

Tek perdelik oyun, karakter/ler/in kendisinden doğar. Oyunun merkezinde bu kişi/ler vardır. Okur/ seyirci, oyunu oluşturan bütün malzemeyi oyunun karakter/ler/ini anlamlandırabilmek üzere kullanır. Her birinin kendisine sunduğu şifreleri çözmeye uğraşır. Okurun/ seyircinin metindeki karakter/ler/i tam anlamıyla tanıyabilmesi için düşünsel anlamda ciddi çaba sarf etmesi gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında tek perdelik oyun okuru/ seyircisi, asla kolaycılığa kaçmayan özel bir okur/ seyircidir. Bu okur/ seyirci, karakter/ler/in beyniyle düşündüğü, onların kalbiyle hissettiği, onların ruhunda dolaştığı, kısacası karakter/ler ile yer yer özdeşim kurduğu (klasik yapı) yer yer de eleştirel bir bakışla uzaklaştığı, yabancılaştığı (epik kurgu) ölçüde onları hakkıyla tanıyabilecektir. Belli noktalarda karakter/ler/in çözümlenmesi süreçlerinde metin içi kaynaklar yetersiz kalacak ve okur/ seyirci, onları anlamlandırabilmek için metin dışı kaynakları da sürece dâhil etmek durumunda kalacaktır. Tarihî olayların yarattığı sosyo-kültürel-ekonomik travmalar, mitoloji ve arketipsel sembolizm, edebiyat kuramları ve eleştiri, metinler arasılık, felsefe ve psikanaliz alanında ortaya konulan yenilikler; oyun karakterlerinin anlamlandırılması sürecinde kullanılabilecek metin dışı temel başvuru kaynaklarından bazılarıdır.

Okur/ seyirci, oyundaki bütün karakterleri temel özellikleri ile zayıf ve belirsiz genellemelere başvurmadan ortaya koyabilmelidir. Bunun için süreci belirlediği sorularla şekillendirebilir: Karakterde ağır basan insanî nitelik nedir? Âşık, sevgi gösteren, bencil, kindar, kötümser, romantik, korkak, güvenilir? Yazar, kişileri nasıl karakterize etmiştir? Eylemleriyle, diyalogla, hoşlandıkları ya da nefret ettikleri şeylerle, ırk özellikleri, dinî inanç ya da dış görünüşleriyle? (Lewis, 2017, s. 132- 133).

2.2. Tek perdelik oyunda olay örgüsü

Klasik tarzda oluşturulmuş tek perdelik oyunlarda karakter ile olay örgüsünün şekillendirilmesi iç içedir. Bu tarz oyunlarda olay örgüsünü günlük hayattan alınmış, okurun/ seyircinin karşılaşma ihtimalinin çok yüksek olduğu bir hikâye oluşturmaz. Tam aksine bu oyunlarda insan hayatlarından alıntılanmış küçük ancak oldukça önemli anların seçilip birbirini bir seri hâlinde yakından takip ederek bir doruk noktasının oluşmasına sebep olduğu olaylar, gözler önüne serilmeye çalışılır. Sahne projeksiyonlarının uzun oyunların sadece doruk noktalarına çevrilmesi yoluyla ortaya çıkmış olabileceği iddia edilebilecek tek perdelik oyunlar, az rastlanır olanın peşinden koşar, nadire odaklanır. Yazar, elindeki malzemeyi dramatik unsurları art arda sıralayıp aralarında neden- sonuç ilişkisine yaslanan bir etkileşim yaratarak ve buradan da birkaç büyük krize ya da hayati bir ana ulaşarak yapılandırır/ kurgular. Tek perdelik oyunlarda olay örgüsü için *yazarın konuyu açıkladığı dramatik çerçeve veya tiyatro sanatının verileri ile yapılandırılmış kısa hikâyedir* (Lewis, 2017, s. 133) denilebilir. Olay örgüsünün varlık nedeni yalnızca kendisine göndermez, o aynı zamanda yazarın niyetini okuyucu/ seyirci ile buluşturan en temel teknik araçlardan biridir. Yazar, olay örgüsünü yapılandırabilmek/ kurgulayabilmek için kendi idaresindeki bütün malzemeyi sonuna kadar kullanır.

Yazarın niyetini, açıkça ortaya koyan, ardından yazarın karakter yaratma biçimlerine odaklanarak metinde işlenen ana karakter/ler/in temel özelliklerini tespit eden okurun/ seyircinin tek perdelik oyun çözümlemelerinde başvuracağı üçüncü işlem basamağı; olay örgüsünü dikkatli bir biçimde sorgulamak olmalıdır.

Bu süreçte kullanılabilecek sorular: Olay örgüsünde sergilenen malzemeler, günlük hayattan alınmış sıradan birer unsur izlenimi mi uyandırıyor yoksa yazar, epik tarzı arayıp bulmak isteyen eleştirel bir tavırla az rastlanır unsurları bir araya getirerek günlük hayatta nadir görülebilecek bir olay örgüsü mü kurgulamış? Olay örgüsü ile yazarın niyeti örtüşüyor mu, bu örgü konuyu örneklemek ve etkinin tekliğini yaratabilmek için uygun mu? (Lewis, 2017, s. 133).

2.2.1. Tek perdelik oyunun girişi

Çoğu zaman otuz dakika çok nadir olarak da kırk beş dakikada sahnelenen tek perdelik oyunların başlangıç bölümü oldukça kısadır. Çünkü bu oyunların en temel nitelikleri; yoğunluğu, etkili bir anlatım ile şekillendirilmiş olması ile kısalığıdır. Pek azının giriş bölümü yarım sayfadan uzun sürer. Genel anlamda iki ya da üç karşılıklı konuşma ile şekillendirilir. Oyunu sonuna kadar dikkatli bir biçimde inceleyen okur/ seyirci, onun her basamağının dramatik arka planının ne amaçla ve ne zaman yapılandırılmış/ kurgulanmış olabileceğini tahmin edebilir.

İyi yapılandırılmış/ kurgulanmış bir başlangıç bölümü; okuru/ seyirciyi derinden etkilemeli, onu diğer dramatik unsurların etkileşimi olmaksızın çözüme ulaştırılamayacak bir durumla aniden yüz yüze getirmelidir. Sonradan geliştirilecek dramatik eylemlerin tamamı, bu başlangıç durumunun üzerinden şekillendirilecektir.

Bu bölüm çözümlenirken kullanılabilecek sorular: Bu bölüm çok mu kısadır uzun mu tutulmuştur? Okurun/ seyircinin karşılaştığı ilk dramatik durumu belirgin kılmakta yeterli midir? Başlangıç bölümü tam olarak nerede sona ermekte ve metnin ortası tam olarak nerede başlamaktadır? (Lewis, 2017, s. 133- 134).

Oyunun sahnesi ve bu sahneyi şekillendiren serim unsurları da tek perdelik oyunların başlangıç bölümünün birer parçasıdır. Dekora ait unsurlar, metinde genellikle üçüncü şahıs ağzından, şimdiki ya da geniş zamana göre çekimlenmiş fiillerle ve parantez içinde *italik* yazılarak gösterilir. Bu unsurlar çözümlenirken kullanılabilecek sorular: Dekor hangi edebiyat akımının etkisi ile şekillendirilmiştir? Gerçekçi midir? Romantik midir? Sanat akımlarından Rönesans, Gotik ya da Barok etkisinde mi, Rokoko stilinde mi şekillendirilmiştir? Fantastik midir? Tuhaf mıdır? (Lewis, 2017, s. 133- 134).

2.2.2. Tek perdelik oyunda orta bölüm

Tek perdelik oyunların en önemli bölümü, belki de orta bölümde ortaya konan doruk noktasıdır. Öyle ki bu oyunlar, âdeta uzun oyunların sadece doruk noktalarının alınarak olabildiğince derinlemesine yeniden işlendiği yeni bir dramatik tür izlenimi uyandırmaktadır. Oyunun orta bölümünde doruk noktası, eserin en can alıcı anı ya da başka bir ifade ile başlangıç bölümünün kendisine neden olduğu dramatik hareket, okur/ seyirci ile buluşur. Başarılı bir tek perdelik oyun, orta bölümünde büyük bir krize ya da eserin en can alıcı anına neden olan bir dizi küçük kriz içerir.

Tek perdelik oyunların asıl varlık sebebi, *yaratılan bu kırılma noktası ve erişilen bu büyük sahnedir* denilebilir (Lewis, 2017, s. 134). Oyunun başarılı ya da başarısız olarak değerlendirilmesi, yaratılan bu kırılma noktasının dramatik anlamda güçlü ya da zayıf oluşuna bağlıdır. Bu bölümde dramatik gerilim ve duygusal işleyiş, en üst düzeydedir. Bunu şu şekilde de ifade etmek mümkün olabilir: Tek perdelik oyun, uzun oyunların son dönemeç noktası olarak değerlendirilebilecek zirvenin daha şiirsel ve felsefi bir yorumudur. Buradan hareketle roman, öykü ve küçürek öykü arasında nasıl bir türsel devinim ve evrilme süreci yaşanmışsa buna benzer biçimde hâlihazırda bir uzun oyun, tek perdelik oyun ve küçürek oyun değişim ve dönüşüm sürecinin yaşanmakta olduğu sonucuna ulaşılabilir.

Doruk noktasının belirlenmesinde yararlanılabilecek sorular: Oyundaki doruk noktası, tam olarak oyunun neresindedir? Olay örgüsü içerisine serpiştirilmiş bazı hayati sonuçlar, varlığını hissettirmiş mi? Oyunun bu bölümü, karakterin güçlü duygusal tepkileri ile şekillendirilmiş mi? (Lewis, 2017, s. 134).

Başarılı bir tek perdelik oyunun doruk noktası, kesinlikle metnin sonuç kısmında yer almaz. Teknik anlamda onun esas mekânı, metnin orta bölümüdür.

2.2.3. Tek perdelik oyunun sonu

Tek perdelik oyunları, başarılı ya da zayıf kılan ancak çoğunlukla ihmal edilen hususlardan biri de onun sonuç bölümünün planlanma yani kurgulanma/ yapılaştırılma biçimidir. Tek perdelik oyunlarda doruk noktasına ulaşıldığında olay örgüsüne ait eylemler neredeyse tamamlanmıştır ancak oyun henüz bitmemiştir. Çünkü hem günlük hayatta insanların hem de kurgusal metinler söz konusu olduğunda okurun/ seyircinin ağırlıklı olarak dikkatini yoğunlaştırdığı nokta, krizler etkisini göstermeye başladığı andan itibaren ana karakter/ler/in vermeye başladığı duygusal tepkiler ve onlarda aniden etkisini hissettirmeye başlayan özdüzenleme süreçleridir.

Tek perdelik oyunlarda her ne kadar asıl önemsenen nokta olarak *doruk noktası* gösterilmiş olsa da metnin *kırılma anı* ne kadar yetkin çizilmiş olursa olsun bu *en can alıcı an* sonrasında ana karakter/ler/in evrilme süreçleri ile verdikleri duygusal tepkiler üzerinde durulmadığında metin eksik kalacaktır. Tek perdelik oyunlarda metnin sonu da metnin *kırılma noktası* kadar önemlidir.

Tek perdelik oyunun başarısı, oyunun sonunun kısa ancak bir o kadar da yoğun ve etkileyici bir biçimde kurgulanmış/ yapılaştırılmış olmasına bağlıdır. Bu bölüm, oyunun başlangıç bölümünden kısa olmalıdır. Oyunun sonu, ana karakter/ler/in kırılma noktasına yönelik duygusal tepkilerini yansıtan bir iki kısa konuşma biçiminde yapılandırılabileceği/ kurgulanabileceği gibi aynı işlevi yerine getirmek üzere metnin sonuna yerleştirilmiş bir pantomim vasıtasıyla da sunulabilir.

Sonuç bölümünün çözümlenmesinde yararlanılabilecek sorular: Oyunun sonu, diyalog ile mi şekillendirilmiş, pantomim ile mi, yoksa her ikisine de mi başvurulmuş? Ana karakter/ler/in duygusal tepkilerini ve kişiliklerini yeniden yapılandırma süreçlerini yansıtıyor mu? (Lewis, 2017, s. 135).

3. Tek perdelik oyunda diyalog

Tek perdelik oyunlarda olay örgüsü ve karakterizasyon süreci dışında konuyu okura/ seyirciye taşıyan bir üçüncü unsur olarak diyalog gösterilebilir. Başarılı bir oyunda dramatik diyalogun yapılandırılış amacı tam olarak budur. Bu oyunlarda diyalogun taşıması gereken en temel özellik; günlük hayatının sıradanlığından, belirsizliğinden ve gerçekçiliğinden uzak; yoğunlaştırılmış, derinleştirilmiş, neyi ifade etmek istiyorsa onu doğrudan ve korkusuzca söyleyen, kendiliğinden doğal bir biçimde gelişen yepyeni iletileridir. Tek perdelik oyunlarda karakter/ler/in duygu ve düşüncelerinin eriştiği en yüksek noktayı yansıtan ve oyunun dramatik yapılanışını kuran küçük krizler serisini oyunun doruk noktasına bağlayan, başarılı yaratılmış dramatik diyaloglardır.

Diyaloglar çözümlenirken yararlanılabilecek sorular: Diyalog; karakter/ler/in duygu ve düşüncelerinin eriştiği en yüksek noktaları, duygusal gelişim aşamalarını gerekçelendirerek yansıtabiliyor mu? Tatsız mı? Eğlendirici mi? Didaktik mi? Satirik mi? İyimser mi? Alaycı mı? Sahnede canlandırılmayan olaylardan okuru/ seyirciyi haberdar ediyor mu? (Lewis, 2017, s. 135).

4. Tek perdelik oyunda sahne işçiliği ve sahne yönetimi

Tek perdelik oyunların vazgeçilmez bir parçası olarak kabul edilen sahne işçiliği ve yönetimi, oyun metinlerinde genellikle parantez içinde ve *italik* gösterilir. Niyetini görünür kılmak isteyen roman ve hikâye yazarı, başarılı bir metin kurgulamak için nasıl *betimleme* ve *öykülemeye* başvuruyor ise tek perdelik oyun yazarı da bu iki unsura karşılık diyalog ve pantomimin gücünden yararlanır. Burada *pantomim* ile kastedilen sözsüz ve beden diline yaslanan özel bir dramatik türden ziyade tek perdelik oyunlarda oyuncuların bir bütün olarak sergiledikleri her tür devinişsel hareket ile sahneye taşınan oyunların bedene yaslanan boyutudur. Tek perdelik oyunları, *büyük bir doruk noktasını yaratmak için özenle işlenerek bir araya getirilen ve art arda hızla sıralanan küçük krizler dizisinin okura/ seyirciye karakter/ler, diyalog, sahne işçiliği ve yönetimi ile pantomim vasıtasıyla sunulmasıdır* (Lewis, 2017, s. 135) biçiminde tanımlamak mümkündür. Tek perdelik oyun yazarı, oyunun pantomimsel etkisini ortaya koyabilmek için sahne işçiliği ve yönetimi unsurlarını işlevsel bir sentez yaratabilecek biçimde kullanma yoluna gider.

Bu süreçte kullanılabilecek sorular şunlardır: Oyunda sahne işçiliği ve yönetimi; diyalogun, olay örgüsünün, dramatik eylemin ya da karakter/ler/in işlevsel bir biçimde çizilmesine yardımcı olabilmiş mi? Sahne işçiliği ve yönetimi; fikir, duygu ve durumların yansıtılması süreçlerinde diyalogun yetersiz kaldığı durumlarda devreye konabilir mi? (Lewis, 2017, s. 135- 136).

5. Türk Tiyatrosu'ndan tek perdelik oyun çözümlemeleri

Tek perdelik oyunların karakteristik niteliklerinin belirtilmesinin ardından çözümlenen dokuz oyun hakkında elde edilen sonuçlar ortaya konabilir:[2]

Adalet Ağaoğlu'nun (2005) *Duvar Öyküsü* oyununda tarihsel sembolizme başvurularak Osmanlı Devleti'nin yıkılış ve Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluş süreçleri; Duvar, Çocuk, Andız, Tohumlar; Örümcek, Kelebek, Yılan, Kertenkele vb. hayvanlar; Ay ve Çoban Yıldızı, I ve II. Rehber Kadın ve Gezginlerden kurulu bir şahıs kadrosu ile her birine yüklenen metaforik anlamlar etrafında şekillendirilmiştir. Eserde etkinin tekliği ilkesine bağlı kalınmış, bilim ve akıl ile şekillendirilen yeni Türk devletinin aydınlık yüzü belirgin kılınmaya çalışılmıştır. Ana karakter sayısının azlığı, zaman ve dekorun sadeliği, metin kişilerine metaforik anlamlar yüklenen özel anlara odaklanılarak şekillendirilmiş olması; eserde tek perdelik oyunlara özgü niteliklerden bazılarıdır. Eser, iki bölüm hâlinde yapılandırılmış bir oyun olmakla birlikte oyun içerisine yerleştirilen sekiz kısa oyunla *kısa oyun içinde kısa oyun* yapılanışı sergilemektedir.

Turgut Özakman'ın (2014) *Ben, Mimar Sinan* oyununda geçmişe-ana ve geleceğe hâkim, çağlar ötesi bir özne olan Mimar Sinan, okur/ seyirci karşısına çıkar. Seslendirilen tarihî şahsiyetlerle konuşan, sorularına cevap veren Mimar Sinan, metnin anlatıcı- ana karakteri konumundadır. Acemi Oğlanlar Ocağı'nda marangozluk yaparak başlayan, kendi mimarlık serüveninin dönüm noktası niteliğindeki anlarını, özellikle de çıraklık (Şehzade Camii), kalfalık (Süleymaniye Camii) ve ustalık (Selimiye Camii) eserlerinin yaratılış serüvenlerini adım adım anlatırken genç okurlara/ seyircilere başarılı bir sanatçıda bulunması gereken temel nitelikler hakkındaki

görüşlerini de açıklar. Eser; önemli tarih kitaplarından, Lady Montagu'den, sanat tarihçisi Prof. Ernst Diez'den; Kanuni'nin fermanlarından ve Muhibbî mahlası ile yazdığı şiirlerden; Fuzûlî ve Bâkî'nin beyitlerinden, Yahya Kemal'in Süleymaniye'de Bayram Sabahı şiirinden yapılan doğrudan alıntılar ile Mimar Sinan'ın anılarını yazdığı *Tezkiretü'l-Bünyan* eserine yapılan ismen gönderim bir arada düşünüldüğünde metinler arasılık açısından zengindir. Üzerine kırmızı ışık düşürülen bir pergelin bir leitmotiv olarak dört kez kullanılmasıyla eserin farklı bölümleri arasında bir söyleşim kurulmaya çalışılmıştır. Metinde etkinin tekliği ilkesi, Mimar Sinan'ı Mimar Sinan yapan en can alıcı anlara odaklanılması, kişi sayısının azlığı, tek bir anlatıcı ana karaktere yer verilmiş olması, zaman ve dekorun yoğun ve derin mesajlar verecek biçimde serimlenmesi; tek perdelik oyunların karakteristik özelliklerinden bazılarıdır.

Sabahattin Kudret Aksal'ın (1998) *Bay Hiç* oyununda metnin ana karakterlerine *Kadın* ve *Erkek* isimleri verilmiş, dünyada yaşayan bir canlı türü olarak insana ait bir genelleme yapılması yoluna gidilmiştir. Kadın, bir gece ansızın evine gelen ve içeri girmeyi başaran Erkek'in yaklaşık iki yıldır bir kilometre kadar uzaktaki evinden kendi penceresindeki ışığı izlediğini ve kendisini bulmak için geldiğini öğrenir. Kimliği konusunda merak uyandıran Erkek'i, onunla yaşadığı basamaklı çatışma süreçlerinde önce bir ozan, ardından sırasıyla sokaklarda dolaşan bir mutsuz, kan emici bir vampir, eski kocasının kendisini koruyup gözetmek için yolladığı bir aracı, adi bir hırsız zanneden Kadın; en sonunda onun bir "hiç fabrikası"nda varlığının bütün kayıtlarından arınan Bay Hiç olduğunu öğrenir.

Metinde Bay Hiç'e dört kez evlenme teklif eden Kadın, metnin sonunda -tahammül edememe endişesiyle gidişini görmemek için gözlerini kapatıp oturduğu koltukta- bir kez de Bay Hiç tarafından terk edilir. Metinde eski kocası tarafından incitilerek terk edildiği anlaşılan bir Kadın'ın acı çeken ruhunun derin feryadı işitilmektedir. Bay Hiç, belki de bu Kadın'ın her an dönmesini arzu ettiği eski kocasının, zihninde yeniden yarattığı ve olmasını istediği biçimidir. Ancak acı hakikat öylesine gerçektir ki zihninde kendisinin yarattığı bu hayali kocayı yanında tutmaya Kadın'ın kendi iradesi bile yetmez.

Yapılanış ağları güçlü leitmotivlerle dokunmuş oyun, arka planına sindirilmiş bilimsel veriler ve felsefi görüşler açısından anlamlıdır. Metnin bütününe sindirilmiş deneyci filozoflardan John Locke'a ait *tabularasa* terimi (Aksal, 1998: 612) metne derinlik katan izlerden biridir.

Eser, âdeta düşlerin gerçeklerden çok daha güzel olduğunu göstermek için yazılmıştır. Metnin kendisi için yaratıldığı bu tek etki, özenle seçilerek yeniden yaratılmış bir felsefî doruk noktasıdır. Seçilip alınarak projeksiyonların çevrildiği bu doruk noktası, kişi sayısının azlığı, olabildiğince sade ancak yoğun işlenmiş zaman ve dekor unsurları, özenle seçilmiş leitmotivler; eserde tek perdelik oyunların kendine has özelliklerinden bazılarıdır.

Bir Garip Orhan Veli'de şairin 99 şiirini seçerek metinler arası kolaj tekniği ile yeni bir metin kurgulayan Murathan Mungan (2014), bir sanatçı ustalığı göstererek bu şiirleri bir yaşam yolculuğu sırasıyla sahneye taşımıştır. Şiirlerine yansıyan hayat kesitleri art arda sıralanan Orhan Veli, okura/ seyirciye son nefesinde bütün hayatı bir film şeridi gibi gözlerinin önünden geçen birini hatırlatır. Metinde yaşama sevinci ve aşkları ile ön plana çıkan Orhan Veli, bir bütün olarak dönemin sosyo- kültürel- ekonomik krizleri ile yaşanan siyasal olayların iz düşümleri, ölüm korkusu ve sosyal adaletsizlik düşüncesi ile sembolik anlamda

âdeta bir değer çatışması yaşamaktadır. Eser; anlatıcı konumunu üstlenen tek bir ana karaktere sahip olunması, bu karakterin hayatının köşe taşı olarak nitelendirilebilecek özel anlarına odaklanılması, sadelik ve işlevselliği ile ön plana çıkarılan ancak derinleştirilen zaman ve dekor unsurları açısından tek perdelik oyunların temel özelliklerini yansılamaktadır.

Güngör Dilmen'in (1996), ilhamını Antik Yunan mitolojisinden aldığı *Galatea ile Pigmalion*'da kendi elleriyle yarattığı kadın heykeline duyduğu hayranlığı aşka dönüşen Pigmalion, Sevi Tanrıça'dan yarattığı heykele can vermesini isteyecek ve ondan bunun tek yolunun onu gerçek bir kadın varsayarak öpüp sevmekte olduğunu öğrenecektir. Kendisine söylenenleri yerine getiren Pigmalion, Galatea'nın canlanmasını sağlayarak onu âdeta ikinci kez yaratır. Eser, okuru/ seyirciyi insan hayatının en temel sınanma noktalarının onun zaafları etrafında şekillenen ön yargılarında saklı olduğu gerçeğine götürür. Akıl ve mantık çerçevesinde şekillenen, görünüşte haklı gerekçelerle bütün kadınlardan nefret eden Pigmalion; sürece kalbinin ve tutkularının dâhil olmasıyla birlikte elleriyle yarattığı heykele âşık olmaktan kendini alamaz. Eser, okura/ seyirciye bu tek etkinin hissettirilmesi amacıyla yapılandırılmış gibidir. Oyun, altı kısa sahnesi ve dört sayfalık hacmine karşın taşıdığı anlam yoğunluğu ve derinliğiyle gelecekte karşılaşılması muhtemel küçürek oyun türünün ayak seslerini en güçlü duyuranıdır. Şahıs kadrosu, zaman ve dekora ait unsurların olabildiğince sınırlı tutulması, eserde tek perdelik oyunlara ait karakteristik niteliklerden bazılarıdır.

Nezihe Meriç'in (2002) *Sevdican* isimli oyunu, yazarın kendisinin de ifade ettiği biçimde, Erich Fromm'un "insan hem bir bireydir hem de insan türünün özgül bir örneğidir" (Fromm, 2001, s. 75; Meriç, 2002, s. 113) görüşünün oyun biçiminde kurgulanmış biçimi gibidir. Eserde projektörlerin çevrildiği doruk noktası, felsefi bir nitelik taşımaktadır. Kadınlar üstü bir kadın olan ve bilinç parçalanması yaşayan anlatıcı özne; kendisini okura/ seyirciye daha iyi anlatabilmek adına onu derinden etkileyen beş farklı kadının "Almanya'ya göç olgusu" etrafında yaşadıklarını, düzenin sert bir eleştirisi ile derin insan sevgisini kışkırtıcı birer dürtü olarak kullanarak gözler önüne sermeyi amaçlar. Gurbet; bu kadınlardan kiminin elinden oğullarını almış kimini kötü yola düşürmüş kimini annesine ve çocuklarına hasret bırakmış kimini kültürel bir ikilemin avuçlarında kıvrandırmış kimini de hayatının tam huzura kavuşacağı bir zamanında amansız bir hastalık ile baş başa bırakmıştır. Seçilen felsefi doruk noktası, ana karakter sayısının azlığı, zaman ve dekorun sade ancak işlevsel kullanımı, toplanan- dağılan ardından yeniden toplanan kadınlar üstü bir kadına yaslanan anlatıcı boyutu, yazarın titiz işçiliği; eserde tek perdelik oyunlara ait karakteristik niteliklerden bazılarıdır.

Sezai Karakoç'un (2005) evlilik olgusu etrafındaki *Çeyiz* oyununda düğün arifesindeki bir genç kızın çeyizine gelin ve damadın, anne ve babanın, çeyizin, soyut varlıkların, hayvanların ve yatırın bakışları; her bölümde yansıtılan bir dua/ beddua ile verilmiştir. Soyut varlıklara, yatıra ve hayvanlara insana özgü niteliklerin aktarıldığı esere fabl, masal ve menkıbe hüviyeti kazandırılmak istenmiş gibidir. Kibir, gurur ve gaflet ile tevazu değerlerinin sembolik anlamda çarpıştığı metin; çeyizinin başında sabahlayan ve onu kem göz ve beddualaların olumsuzluklarından kurtaran genç kızın gün ışığıyla gelen zaferiyle sonuçlanır. Metinde çeyiz, metaforik olarak genç kız masumiyetini imlemektedir. Dinî ve felsefi derinliği, yaratılmak istenen etkinin tekliği; ince işlenmiş zaman ve dekor unsurları; eserde tek perdelik oyunlara ait karakteristik özelliklerden bazılarıdır.

Orhan Asena'nın (1998) *Bir Küçük Gece Müziği* adlı oyunu, etkinin tekliği ilkesi çerçevesinde anlamlandırılmaya çalışıldığında metnin *sevginin cinsel dürtülere galip gelmesi* mesajı üzerine yapılandırılmış olduğu görülür. Eserdeki bu özel mesajın hem birinci hem de ikinci sahnede tekrarlanmış olması, eseri beşeri/ evrensel bir konuma taşımaktadır. Freudyen teoriye uygun olarak yorumlanabilecek biçimde id- ego- süperego çarpışması etrafında şekillenen bir *yasak aşk sınavı*ndan geçen oyundaki erkek ve kadın karakterler; erkek karakterde süperegonun baskın olması neticesinde aynı sınavdan iki kez galibiyetle çıkar. Sınırlandırılmış zaman, daraltılmış ancak bir o kadar da işlevsel kılınmış dekor, sınırlı ana karakter sayısı, sahne ışıklarının çevrildiği ve karakterlerin temel özellikleri ile hayatlarının bütününe ait ipuçları taşıyan en can alıcı anlar; gereksiz her ayrıntıdan arındırılmış diyaloglar; eserdeki tek perdelik oyunlara has niteliklerden bazılarıdır.

Turan Oflazoğlu'nun (2010) *Çağrı*'sı, Mevlânâ ve ilk halifesi Selâhattin Zerkûb'un menkıbevi hayatlarının özel anlarını okurla/ seyirciyle buluşturan oyundur. Esas metne başlamadan hemen önce alıntılanan Yunus Emre'ye ait beyit, hem oyunun temel iletisini içermekte hem de mutasavvıf şairler arasında bir söyleşimi esere hâkim kılmaktadır: "Canlar canını buldum bu canım yağma olsun/ Kârdan ziyandan geçtim dükkânım yağma olsun" (Oflazoğlu, 2010, s. 103). Konya'da kuyumculuk yapan Selâhattin, bütün Konya halkı gibi Mevlânâ'ya hayrandır. Kendisini semaya davet eden Mevlânâ'yı yorgun düştüğü için önce reddeden Selâhattin, yüreğinin sesini dinler ve onun ikinci davetini kabul eder. Yaptığı semaya ezgi olsun diye bütün altınlarını Mevlânâ'ya feda etmek ister ve metnin sonunda iki boyutlu bir zafere erişir. Dükkânında ne varsa altına dönüşür ve fenafillah mertebesine ulaşır.

Metinde Selâhattin ile birlikte imtihan yaşayan Konya halkı, metnin sonunda önce Selâhattin'in dükkânını yağmalamaktan bitap düşmüş, ardından yeryüzünde sema etmeye başlayarak Mevlânâ ve Selâhattin'in gökyüzünde devam eden semasına katılmışlardır. Böylelikle Konya halkı da maddeyi bırakıp mânâyı tercih etmiştir. Ana karakter sayısının iki oluşu, ana karakterlerin hayatlarının onları o mutasavvıf hâline getiren anlarına odaklanılması, zaman ve dekorun kısıtlanması ancak derin işlenmesi; eserde tek perdelik oyunların ana özelliklerinden birkaçıdır.

Sonuç

Tüm söylenenler bir arada değerlendirildiğinde tek perdelik oyunların; elindeki kısıtlı şartlara tiyatro sanatına özgü bir teknikle hükmedebilme becerisine sahip yaratıcı ve usta yazarlar tarafından yapılandırıldığı/ oluşturulduğu; okur/ seyirci üzerinde estetik, felsefi, duygusal, tarihî, tasavvufî ya da mitolojik vb. tek bir etki yaratmak istediği; olay örgüsünün/ ele alınan özel durumun hızlı ve etkileyici bir şekilde başlayarak bütün ışıkların kendisine çevrildiği, bilinçli bir biçimde yalnızlaştırılmış bir doruk noktasına eriştiği ve bu noktadan sonra ulaşılan sonucun ancak ana metin kişi/ler/i tarafından verilen duygusal tepki ile tamamlandığı; insan yaşamının en can alıcı anlarına odaklanılarak bütününün gözler önüne serilmek istendiği; değişim ve dönüşüm gösteren en fazla elli sahne unsuruna yaslı metinler oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Aslında kısa oyunlar, çoğunlukla uzun oyunların doruk nok-

tası/ kriz anı denilebilecek bölümleri gibidir. En vurucu anlar ile hayatın en dramatik kesitleri bir projeksiyonun aydınlığı ile sahnede belirir. Sanatçının işaret ettiği yöne ilerleyen felsefî ve derin bir mesaj hissettirilir. Bazen klasik bazen de klasik ögelerin seyreltildiği epik anlayış ile sahneye taşınsa da kısa oyunun en temel özelliği, ele alınan konunun çoğunlukla metafor/ yerdeğiştirmece yüklü oluşudur. Tek perdelik oyun, dram sanatında/ tiyatro sanatında doruk noktasının şölenidir.

Notlar

1 Çalışmanın giriş bölümünde ve tek perdelik oyunların karakteristik nitelikleri üzerinde durulan ilk dört başlıkta Benjamin Roland Lewis'nin -bu metnin yazarı tarafından Türkçeye çevrilen- makalesinde (Lewis, 2017) tek perdelik oyunlar üzerine sunulan verilerin bu metnin yazarı tarafından yeniden yorumlanıp özetlenmesi ve bu süreçte metinden yapılan doğrudan alıntıların belirtilmesi yoluna başvurulmuştur.

2 Bu bölümde bütün metinlerin detaylı çözümlemesinin verilmesi, bir makale sınırını çok aşacağından bu konuda ulaşılan en temel verilerin kısaltılıp özetlenerek ortaya konulması yoluna gidilmiştir. Her metin için Benjamin Roland Lewis'nin tek perdelik oyunlarda içerik, biçim ve biçem (üslup) ile dil- diyalog düzeniyle ilgili teknik ve estetik açıklamaları sıra düzeninde yapılan ayrıntılı çözümlemelere "Kısa Oyun ve Cumhuriyet Dönemi Kısa Oyun Çözümlemeleri (1980- 2000)" başlıklı ikinci doktora tezinden ulaşılabilir.

Kaynaklar

Ağaoğlu, A. (2005). *Duvar öyküsü.* Yapı Kredi.

Aksal, S. K. (1998). *Bütün yapıtları/ oyunlar.* Yapı Kredi.

Asena, O. (1998). *Kısa oyunlar.* Türkiye İş Bankası Kültür.

Dilmen, G. (1996). *Toplu oyunları 3.* Mitos- Boyut.

Durmuş, G. (2019). *Kısa oyun ve cumhuriyet dönemi kısa oyun çözümlemeleri (1980-2000).*[Yayımlanmamış doktora tezi, İnönü Üniversitesi]. Malatya. https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/TezGoster?key=vjszP7PzV0HebcjFEvDfwEgIF5Pt3Ah0Ge2Pii7SGQyyOdmWx3mT_BCQfWjNg04J: 586463

Fromm, E. (2001). *Kendini savunan insan.* N. Arat (Çev.). Say.

Gönenç, S., Çaputçu, A. (2017, Mayıs 10-13). *Kameo ve kuyumculuk sanatındaki yeri*

[Sempozyum sunusu]. Geçmişten günümüze kuyumculuk sempozyumu, Isparta, Türkiye.

Karakoç, S. (2005). *Piyesler I.* Diriliş.

Korkmaz, R., Deveci M. (2011). *Türk edebiyatında yeni bir tür küçürek öykü.* Grafiker.

Lewis, B. R. (30 Mart 2017). Çağdaş tiyatroda tek perdeli oyunlar. G. Durmuş (Çev.).

Turkish Studies International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, *12*(7), 125- 136. https://doi.org/10.7827/turkishstudies.11599

Lewis, B. R. (1922). *Contemporary one- act plays.* Charles Scribners's Son Press.

Lewis, B. R. (1918). *The technique of the one- act play*. John W. Luce and Company Boston.

Meriç, N. (2002). *Toplu oyunlar.* Yapı Kredi.

Mungan, M. (2014). *Bir garip Orhan Veli.* Metis.

Oflazoğlu, A. T. (2010). *Fatih ve kısa oyunlar.* İz.

Özakman, T. (2014). *Bütün oyunları 3.* Bilgi.