



T.C.

NIĞDE ÖMER HALİSDEMİR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANABİLİM DALI

**EMİNE İŞINSU'NUN TİYATROLARINA ZAMAN, MEKÂN VE
KARAKTER BAĞLAMINDA ANLATIBİLİMSEL BİR BAKIŞ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Ali Yaşar BOLAT

Niğde

Haziran, 2021

T.C.
ÖMER HALİSDEMİR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK DİLİ VE EDEBİYATI ANA BİLİM DALI

EMİNE İŞİNSU'NUN TİYATROLARINA ZAMAN, MEKÂN VE
KARAKTER BAĞLAMINDA ANLATIBİLİMSEL BİR BAKIŞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Ali Yaşar BOLAT

Danışman : Dr. Öğr. Üyesi Sibel BULUT

Üye : Doç. Dr. Ramis KARABULUT

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Nurat ERGÜN ATBAŞI

Niğde

Haziran, 2021

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum “*Emine Işınsu'nun Tiyatrolarına Zaman, Mekân ve Karakter Bağlamında Anlatıbilimsel Bir Bakış*” başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde tez yazım kılavuzuna uygun olarak tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.../.../...(Tarih)

Ali Yaşar BOLAT



ÖN SÖZ

Anlatıbilimsel incelemeler, özellikle modern romanın doğuşuyla birlikte Avrupa’da son yüzyılda önemli bir artış göstermiştir. Bu artışa paralel olarak da Türkiye’de anlatıbilim üzerine yapılan çalışmalar hız kazanmış ve önemli eserler ortaya konmuştur. Anlatıbilimsel eserler daha çok roman ve öykü incelemeleri üzerine yoğunlaşmış, öykü ve roman dışında kalan türlere yönelim sınırlı sayıda kalmıştır. Çalışmamız, belirli edebî türlerle sınırlandırılmış olan anlatıbilimsel incelemeleri, bu inceleme alanında sınırlı sayıda kalmış olan edebî türlerin dışına taşıma amacı güder. Bu amaçla, anlatıbilimsel teorinin uygulama sahası olarak tiyatro türü belirlenmiştir.

İki bölümden oluşan tezimizin, ilk bölümünün birinci kısmında anlatıbilimsel incelemelerde zaman kategorisinin teorik yapısı ele alınmıştır. Zaman teorisi kaleme alınırken; Gerard Génette’in *Anlatının Söylemi*, Seçil Dumantepe’nin *Roman ve Öyküde Zaman*, Mehmet Tekin’in *Roman Sanatı*, Bahar Dervişcemaloğlu’nun *Anlatıbilime Giriş* ve Manfred Jahn’ın *Anlatıbilim-Anlatı Teorisi El Kitabı* adlı eserlerinde yer alan sınıflandırmalar ve kavramlar temel alınmıştır.

Tezin, birinci bölümünün ikinci kısmında ise anlatıbilimsel incelemelerde mekân kategorisinin teorik yapısından bahsedilirken, henüz sınırları zaman kategorisi kadar belirgin olmayan mekânsal incelemelere temel kaynak olarak; Nurullah Çetin’in *Roman Çözümleme Yöntemi*, Mehmet Tekin’in *Roman Sanatı*, Bahar Dervişcemaloğlu’nun *Anlatıbilime Giriş* ve Manfred Jahn’ın *Anlatıbilim-Anlatı Teorisi El Kitabı* adlı eserlerinden yararlanılmıştır. Temel alınan kaynaklardaki kavramlar ve kavramsallaştırmalar, inceleme alanımıza giren edebî eserlerin verileri doğrultusunda sınırlandırılmıştır.

Tezin birinci bölümünün üçüncü kısmında ise anlatıbilimsel incelemelerde karakter kategorisinin teorik yapısı üzerinde durulmuştur. Karakter incelemelerinde takip edilen teorik çerçeveyi şekillendiren temel kaynaklar ise, Edward Morgan Forster’in *Roman Sanatı*, Roland Barthes’in *Göstergebilimsel Serüven*, Mehmet Tekin’in *Roman Sanatı*, Bahar Dervişcemaloğlu’nun *Anlatıbilime Giriş* ve Manfred Jahn’ın *Anlatıbilim-Anlatı Teorisi El Kitabı* adlı eserleri olmuştur. Karakter kategorisi de, tıpkı mekân kategorisi gibi henüz bir fikir birliği sağlanmış ya da

sınırları çizilmiş bir alan değildir. Bu sebeple hem incelenen eserlerin verileri ışığında hem de kendi sınırlamalarımız doğrultusunda hareket edilmiştir.

Tezimizin ikinci bölümünde ise teorik altyapısını oluşturduğumuz anlatıbilimsel inceleme ölçütlerini, Emine Işın'sın; *Bir Yürek Satıldı*, *Bir Milyon İğne*, *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı müstakil oyunları ve *Adsız Kahramanlar* adlı radyo ve televizyon oyunlarından oluşan kitabının sonunda yer alan *Göçmen Yusuf* adlı tiyatro oyunu üzerinde uygulanmıştır. Bahsi geçen oyunlar, bugüne dek kapsamlı bir incelemenin konusu olmamış gölgede kalmış eserler olarak dikkatimizi çekmiş ve bu sebeple incelememizin uygulama alanı olarak belirlenmiştir.

Çalışmamızın sonuç bölümünde ise yaptığımız incelemeler neticesinde anlatıbilimsel yöntemlerin tiyatro metinleri üzerinde uygulanmasıyla ortaya çıkan sonuçlar, karşılaşılan sıkıntılar, inceleme alanı olarak seçilmiş eserlerin inceleme için sunduğu veya sunmadığı veriler üzerinde durulmuş ve gerekli değerlendirmeler yapılmıştır.

Bu çalışmanın ortaya konmasında değerli görüşlerini ve değerlendirmelerini benden esirgemeyen, akademik üslûbun ve özgüvenin oluşmasında bana yol gösterici olan değerli Hocam Dr. Öğr. Üyesi Sibel BULUT'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Çalışmalarım boyunca, ilmî ve manevî destekleriyle yanımda olan sevgili dostlarım Arş. Gör. Mehmet Cemil TÜRK'e ve İbrahim ORUÇ'a teşekkür ederim. Son olarak yüksek lisans eğitimim boyunca benden desteklerini esirgemeyen ve hayatım boyunca akademik düşüncemi bir hayalin ötesine taşımam için bana sınırsız özgürlük ve özgür düşünce ortamı yaratan canım aileme teşekkür ederim.

Ali Yaşar BOLAT

ÖZET
YÜKSEK LİSANS TEZİ

**EMİNE İŞINSU'NUN TİYATROLARINA ZAMAN, MEKÂN VE
KARAKTER BAĞLAMINDA ANLATIBİLİMSEL BİR BAKIŞ**

BOLAT, Ali Yaşar
Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü
Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Sibel BULUT
Haziran 2021, 173 Sayfa

Roman ve öyküde başlayan anlatıbilimsel incelemelerin başta Avrupa’da olmak üzere yaygınlaştığı bir dönemde, anlatıbilimsel inceleme metotları Türkiye’de kendini geç de olsa göstermeye başlamıştır. Ancak yapılan incelemeler genellikle roman ve öykü türü ile sınırlı kalmıştır. Çalışmamızın amacı, tam da bu noktadaki sınırları kaldırabilme gayretiyle, roman ve hikâye dışında bir tür olan tiyatro türünde de anlatıbilimsel inceleme yöntemlerinin uygulanabilirliğini ispat etmektir.

Çalışmamız kapsamında, Türk edebiyatında yazdığı eserlerle özellikle Balkan Türklerinin yaşadığı zorlukları kaleme alan, onların duygularına ve çektiği sıkıntılara eserlerinde sıkça yer veren Emine Işınsu’nun *Bir Yürek Satıldı*, *Bir Milyon İğne*, *Ne Mutlu Türküm Diyene* ve *Göçmen Yusuf* adlı oyunları anlatıbilimsel inceleme metotlarına göre incelenmiştir.

Çalışmamıza Emine Işınsu’nun tiyatrolarının örneklem olarak seçilmesinin altında yatan temel neden, romanlarıyla Türk edebiyatında ses getirmiş, özellikle milliyetçi ve muhafazakâr çevrenin önemli kalemlerinden olan yazarın, diğer eserlerinin gölgesinde kalan tiyatrolarını çalışmamızla birlikte bilimsel literatür vitrinine taşıma arzusudur.

Anahtar Kelimeler: Emine Işınsu, Tiyatro, Anlatıbilim, Türk Edebiyatı.

**ABSTRACT
MASTER’S THESIS**

**A NARRATOLOGICAL APPROACH TO EMINE ISINSU'S
THEATERS IN THE CONTEXT OF TIME, SPACE AND
CHARACTER**

BOLAT, Ali Yaşar
Turkish Language and Literature
Supervisor: Assist. Prof. Sibel BULUT, PhD
June 2021, 173 Pages

At a time when narratological studies that have began in novels and stories became widespread, especially in Europe, the methods of narratology have began to show themselves in Turkey, albeit late. However, reviews have been generally limited to the novel and story genres. The purpose of our study is to prove the applicability of narratological analysis methods in the genre of theater, which is a genre other than novel and story, to remove the boundaries at this point.

Emine Isinsu wrote about the difficulties experienced by the Balkan Turks and frequently included their feelings and troubles in her works written in Turkish literature. *Bir Yürek Satıldı*, *Bir Milyon İğne*, *Ne Mutlu Türküm Diyene* and *Göçmen Yusuf* are the theater plays of Emine Isinsu that have been analyzed according to the methods of narratology in this thesis.

The main reason underlying the selection of Emine Isinsu's theaters as a sample for our study is the desire of the author to bring her theaters overshadowed by her other works to the scientific literature showcase with this study. Because Emine Isinsu has made an impact in Turkish literature with her novels and is one of the important writers of the nationalist and conservative circles.

Keywords: Emine Isinsu, Theater, Narratology, Turkish Literature.

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ.....	v
ÖZET.....	vii
ABSTRACT.....	viii
İÇİNDEKİLER	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xv
TABLolar LİSTESİ.....	xvi
GİRİŞ.....	1
1. BÖLÜM: ANLATIBİLİM KURAMI	9
1.1. ANLATIDA ZAMAN	9
1.1.1. Söylem Zamanı/Anlatı Zamanı (ing. Discourse Time).....	9
1.1.2. Öykü Zamanı (ing. Story Time).....	9
1.1.3. Gérard Genette'in Zaman Kategorileri	10
1.1.3.1. Düzen (ing. Order).....	10
1.1.3.1.1. Kronolojik Düzen.....	11
1.1.3.1.2. Anakronik Düzen/ Zaman Sapması.....	12
1.1.3.1.2.1. Geri Dönüş (ing. Flash Back/Analepsis).....	12
1.1.3.1.2.2. İleriye Atlama (ing. Flashforward/Prolepsis).....	13
1.1.3.2. Süre (ing. Duration).....	14
1.1.3.2.1. Sahne (Örtüşme) (ing. Scene)	14
1.1.3.2.2. Hızlandırma/ Özet (ing. Summary).....	15
1.1.3.2.3. Eksilti (ing. Ellipsis).....	17
1.1.3.2.3.1. Açık (Belirli) Eksilti (ing. Explicit Ellipsis)	17
1.1.3.2.3.2. Kapalı (Örtük) Eksilti (ing. Implicit Ellipsis)	18
1.1.3.2.4. Mola/Duraklama (ing. Pause)	18

1.1.3.3. Sıklık (ing. Frequency).....	19
1.1.3.3.1. Tekil Anlatma/Anlatım (ing. Singulative Narrative)	20
1.1.3.3.2. Tekrarlanan/ Tekrarlı Anlatım (ing. Repetitive Narrative)	20
1.1.3.3.3. Toplu/ Tekrarlayan Anlatma (ing. İterative Narrative). 21	
1.2. ANLATIDA MEKÂN (EDEBÎ MEKÂN).....	22
1.2.1. Metinlerde Görülen Mekân Biçimleri	23
1.2.1.1. Anlatı Mekânı (Edebî Mekân).....	23
1.2.1.2. Mekân Çerçeveleri	23
1.2.1.3. Dekor	24
1.2.1.4. Öykü Mekânı	25
1.2.1.5. Anlatı (Öykü) Dünyası	26
1.2.1.6. Anlatı Evreni	26
1.2.2. Metnin Mekânsal Genişliği (Öykü Mekânı – Söylem Mekânı	
Ayrımı).....	27
1.2.2.1. BURADA-öykü.....	27
1.2.2.2. BURADA-söylem	28
1.2.3. Metnin Mekânsal Biçimi.....	29
1.2.4. Mekân ve Betimleme.....	30
1.2.5. Sınırlar	32
1.2.6. Mekânın İşlevleri.....	32
1.2.7. Metinlerde Görülen Mekân Türleri.....	34
1.2.7.1. Somut Mekânlar	34
1.2.7.1.1. Açık Mekân	34
1.2.7.1.2. Kapalı Mekân	35
1.2.7.2. Soyut Mekânlar	36

1.2.7.2.1. Ütopik Mekânlar	36
1.2.7.2.2. Fantastik Mekânlar	37
1.2.7.2.3. Metafizik Mekânlar	38
1.2.7.2.4. Duyusal Mekân	40
1.3. ANLATIDA KARAKTER/KARAKTERİZASYON.....	40
1.3. 1. Geçmişten Bu Güne Karakterin Konumu.....	42
1.3. 2. Karakterle İlgili Teoriler.....	43
1.3. 3. Karakter Tipolojileri	46
1.3. 4. Karakterleştirme/Karakterizasyon	51
1.3. 5. Karakterizasyonda Tutarlılığı Sağlayan İlkeler.....	56
2. BÖLÜM: OYUNLARIN İNCELENMESİ	59
2.1. BİR YÜREK SATILDI ADLI OYUNUN ANLATIBİLİMSEL İNCELEMESİ.....	59
2.1.1. Zaman.....	59
2.1.1.1. Düzen	59
2.1.1.2. Süre.....	65
2.1.1.3. Sıklık	69
2.1.2. Mekân	71
2.1.2.1. Dekor	73
2.1.2.2. Öykü Mekânı	73
2.1.2.3. Anlatı (Öykü) Dünyası	75
2.1.2.4. Mekânı Algılama Biçimleri.....	76
2.1.2.5. Metinde Görülen Mekân Türleri	78
2.1.3. Karakter/Karakterizasyon.....	80
2.1.3.1. Karakter Tipolojileri.....	80
2.1.3.1.1. Adam	81

2.1.3.1.2. Koleksiyoncu.....	82
2.1.3.1.3. Mezatçı	84
2.1.3.1.4. Kadın	86
2.1.3.1.5. Oyunun Diğer Karakterleri.....	87
2.2. BİR MİLYON İĞNE ADLI OYUNUN ANLATIBİLİMSSEL İNCELEMESİ.....	88
2.2.1. Zaman.....	88
2.2.1.1. Düzen	88
2.2.1.2. Süre.....	93
2.2.1.3. Sıklık	97
2.2.2. Mekân	99
2.2.2.1. Dekor	101
2.2.2.2. Öykü Mekânı.....	101
2.2.2.3. Anlatı (Öykü) Dünyası	103
2.2.2.4. Mekânı Algılama Biçimleri.....	104
2.2.2.5. Metinde Görülen Mekân Türleri	106
2.2.3. Karakter/Karakterizasyon.....	108
2.2.3.1. Karakter Tipolojileri.....	108
2.2.3.1.1. Mehmet/ Küçük Mehmet	109
2.2.3.1.2. Selim – Rauf.....	114
2.2.3.1.3. Lerzan – Ayşe	116
2.2.3.1.4. Baba – Ana	119
2.2.3.1.5. Diğer Karakterler.....	121
2.3. NE MUTLU TÜRKÜM DİYENE ADLI OYUNUN ANLATIBİLİMSSEL İNCELEMESİ.....	125
2.3.1. Zaman.....	125

2.3.1.1. Düzen	125
2.3.1.2. Süre.....	129
2.3.1.3. Sıklık	132
2.3.2. <i>Mekân</i>	135
2.3.2.1. Dekor	136
2.3.2.2. Öykü Mekânı.....	136
2.3.2.3. Anlatı (Öykü) Dünyası	137
2.3.2.4. Mekânı Algılama Biçimleri.....	138
2.3.2.5. Metinde Görülen Mekân Türleri	139
2.3.3. <i>Karakter/Karakterizasyon</i>	140
2.3.3.1. Karakter Tipolojileri.....	140
2.3.3.1.2. Zeynep - Anne	141
2.3.3.1.3. Diğer Karakterler.....	141
2.4. GÖÇMEN YUSUF ADLI OYUNUN ANLATIBİLİMSEL İNCELEMESİ	143
2.4.1. <i>Zaman</i>	143
2.4.1.1. Düzen	143
2.4.1.2. Süre.....	146
2.4.1.3. Sıklık	148
2.4.2. <i>Mekân</i>	148
2.4.2.1. Dekor	149
2.4.2.2. Öykü Mekânı.....	150
2.4.2.3. Anlatı (Öykü) Dünyası	151
2.4.2.4. Mekânı Algılama Biçimleri.....	151
2.4.2.5. Metinde Görülen Mekân Türleri	152
2.4.3. <i>Karakter/Karakterizasyon</i>	153

2.4.3.1. Karakter Tipolojileri.....	153
2.4.3.1.1. Göçmen Yusuf/Yusuf.....	154
2.4.3.1.2. Dilek-Asaf	156
2.4.3.1.3. Cengiz – Vural – Feridun – Ayşe – Mevlût	157
2.4.3.1.4. Tuğrul Bey-Köksal Bey-Ülkü Hanım-Işık Bey	159
2.4.3.1.5. Baba-Kız Konuşmacı-Erkek Konuşmacı	160
2.4.3.1.6. Vehbi – Turan – Namık – Erkan – Mustafa	160
SONUÇ.....	162
KAYNAKÇA.....	170

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Geriye Dönüş (Analepsis).....	12
Şekil 2: İleriye Atlama (Prolepsis).....	13
Şekil 3: Hızlandırma (Özet)	16
Şekil 4: Eksilti	17
Şekil 5: Mola/Duraklama	18
Şekil 1: Greimas'ın Eyleyenler Modeli	45
Şekil 2: Harvey'in Karakter Tipolojisi	48



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Olayların Kronolojik Sıralaması.....	11
Tablo 2: Anlatının veya Söylemin Kronolojisi	11
Tablo 1: Hochman'ın Karakter Tasnifi	49
Tablo 1: Kronolojik/ Anakronik Düzen Tespiti	63
Tablo 2: Aksiyon Mekânları	73
Tablo 1: Kronolojik/ Anakronik Düzen Tespiti	90
Tablo 2: Aksiyon Mekânları	100
Tablo 1: Kronolojik/ Anakronik Düzen Tespiti	128
Tablo 2: Öykü Mekânları	137
Tablo 3: Sahnelere Göre Diğer Karakterler	142
Tablo 1: Kronolojik/ Anakronik Düzen Tespiti	145
Tablo 2: Aksiyon Mekânları	149
Tablo 3: Öykü Mekânları	150

GİRİŞ

Anlatıbilim, Avrupa’da 20. yüzyılın ortalarına gelindiğinde başlı başına bir bilim dalı olarak ortaya çıkmış, yalnızca edebiyat verimlerini incelemekle sınırlı kalmamış, farklı bilim dallarında da etkin bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır (Dervişcemaloğlu 2017: 15). Anlatıbilim bir disiplin olarak ilk kez Fransa’da yayınlanan “*Communications*” dergisinin “*Anlatının Yapısal Analizi*” adlı özel sayısı ile şekillenmeye başlamıştır. “Anlatıbilim” terimi ise 1969 yılında Tzvetan Todorov tarafından ilk kez ortaya konmuştur (Jahn 2015: 44). Anlatı ile ilgili ilk çalışmalar ise Platon ve Aristoteles’in ortaya koyduğu mimesis (taklit) ve diegesis (anlatma) ayırımına dayanır. Mimesis, doğa unsurlarının ve karakterlerin taklitini temele alan anlayıştır. Diegesis ise, olayların sözlü bir şekilde temsil edilmesini anlatır (Dervişcemaloğlu 2017: 16).

Günümüzdeki düzyazı anlatılarının edebiyatın bir unsuru olarak kabul edilmeye başlandığı dönem 18. yüzyıla tekâbül eder. Bu dönemde yapılan çalışmalarla anlatılar üzerinde yapılan araştırmalar ve sorgulamalar sistematize edilmeye çalışılır. 19. yüzyılın sonlarında özellikle halk masallarının üzerine yoğunlaşan çalışmalar 1880’lerde “Fin Okulu”nun kurulmasını sağlar ve 1910 yılında Fin Okulunun üyelerinden Antti Aarne “*Masalların Tip Kataloğu*” adlı eserini yayınlar. Aynı eseri Antti Aarne’nin öğrencisi Thompson 1928 yılında yeniden değerlendirip genişletilerek yayınlanmıştır. 1915-1930 yılları arasında etkinliğini belirgin bir şekilde ortaya koyan Rus Biçimciliği’nin önemli temsilcileri arasında yer alan Vladimir Propp halk masallarının yapısını incelediği eseri *Masalın Biçimbilimi* adlı yapıtını 1928 yılında kaleme alır. Bu eserle birlikte Propp, halk masallarını merkeze alarak anlatıyı oluşturan yapı unsurlarının ve anlatının meydana gelmesinde etkin olan bileşenlerin nasıl bir araya geldiğiyle ilgili bir model ortaya koyar (Dervişcemaloğlu 2017: 18). Rus Biçimciliği’nde temel amaç bir yazınsal metni bilimsel ilkeler ışığında ele almak ve bu ele alış esnasında kullanılan yöntemlerin yapısında özerklik sağlamaktır. Anlatılar üzerine yapılan incelemelerde estetik, tarih, din ve sosyo-kültürel yapıdan bağımsız bir şekilde yazını salt kendi yapısal unsurları içerisinde değerlendirmek, ele almak gerekliliği ön plana çıkarılmıştır (Rifat 1998: 154). Rus biçimcilerinin yazınsal olarak üstünde çalıştıkları belli başlı alanlar; Osip Brik’in şiirde ritim ve sözdizim sorunları, Boris

Eyhenbaum'un lirik şiirin ezgisi ve biçem üstüne çalışmalar, Roman Jakobson'un sanat ve gerçekçilik, şiirin ses boyutu, Viktor Şklovski'nin teknik olarak sanat, düzyazı ve biçem sorunları, Yuri Tinyanov'un yazınsal evrim ve biçem sorunları, Boris Tomaşevski'nin yazım kuramı, şiirin ve biçemin incelenmesi, Viktor Vinogradov'un düzyazı ve şiir dili üzerine, şeklinde sıralanabilir (Rifat 1998: 154).

Yukarıda Rus biçimcilerinin yapısalci yaklaşımla üzerinde durdukları alanlar dışında, tiyatro türü üzerine yapısalci kuram ilkeleri doğrultusunda yapılan ilk çalışmalar Prag Okulu içerisinde yer alan araştırmacılar tarafından ortaya konmuştur. 1931 yılında Otakar Zich'in ortaya koyduğu *Estetika Dramatické Umění* (Dramatik Sanatın Estetiği) adlı eser görsel ve işitsel ögeler temelinde tiyatronun yapısalci bir tutumla incelenmesi gerekliliğini ortaya koymuş ve tiyatroyu oluşturan ögeleri 'kavramsal ögeler' ve 'somut ögeler' olmak üzere iki başlıkta incelemiştir. Somut ögelerin tasnifi konusunda yapılan en geniş kapsamlı çalışmaların başında Tadeusz Kowzan'ın *The Sign in the Theatre* (Tiyatroda Gösterge) adlı yazısı gelir. Bu yazısında Kowzan, seyirci faktörünü incelemenin dışında tutmuş ve seyirci dışında kalan somut ögeleri on üç başlığa ayırmıştır (Yüksel 1995: 64). Modern tiyatroyla, özellikle Brecht tiyatrosuyla özdeşleştirilen 'yabancılaştırma' olgusu yapısalci çalışmaların tiyatro türü üzerinde en çok irdelediği meselelerden biri olmuştur. Prag Okulu araştırmacıları 'yabancılaştırma' olgusunu tanıdık ve yabancı karşıtlığı üzerinden ele almışlardır.

Tiyatro türünün diğer türlerden yapısal olarak farkını ortaya koyan tek araştırmacı Jiri Verutsky'dir. Verutsky'nin kaleme aldığı *Dramatic Text as a Component of Theatre* (Tiyatroda Metin Ögesi) adlı yazısında tiyatro ile diğer yazınsal türler arasındaki temel ayrımın tiyatro dilinin diğer türlerden farklı olarak 'söyleşim' üzerine inşa edilmesi olduğunu ortaya koyar (Yüksel 1995: 64). Söyleşim, oyunun sahnede sergilendiği esnada izleyicinin anlatıcının söyledikleriyle birlikte sahnede cereyan eden tüm eylemleri ve kişileri birlikte algılanmasını sağlayan temel etkidir. Anlatı türünde ise bu durum söz konusu değildir. Roman ve öykü gibi türlerde okuyucu yalnızca söylemi gerçekleştiren kişiye odaklanır.

Prag Okulu araştırmacıları tiyatro türü üzerine yaptıkları çalışmalarda yalnızca söylem ögesinin dinamikleri üzerine durmamışlar, tiyatroya bütüncül bir

bakış açısıyla yaklaşmışlardır. Petr Bogatyrev'in kaleme aldığı *Costume as a Sign* (Bir Göterge Olarak Giysi), *Semiotics in the Folk Theatre* (Halk Tiyatrosu Bağlamında Göstergebilim) ve *Forms and Functions of Folk Theatre* (Halk Tiyatrosunda Biçimler ve Görevler) yazıları ile Karel Brusak'ın *Signs in the Chinese Theatre* (Çin Tiyatrosunda Göstergeler) adlı yazısı bu alanda yapılan çalışmalardan bazılarıdır. Bu çalışmalardan sonra yapısalcı kuramın tiyatro alanında ortaya konan tek çalışmasını Etienne Souriau 1950 yılında kaleme alır. Souriau- *Le deux cent mille situations dramatiques* (İkiyüzbin Dramatik Durum) adlı yapıtında tiyatronun sınırlı bir sürede, sınırlandırılmış sayıda karakterle sahnede dinamizm oluşturmayı zorunlu kılan seyirci kitlesini de bir etken olarak görüp ortaya koyduğu öğeleri açısından bakıldığında yalın ama düzenlenmesi açısından zengin bir yapı oluşturan 'eylem'in temel yapısını irdeler (Yüksel 1995: 66).

Yapısalcılık açısından tiyatro türüne kısa bir bakış attıktan sonra, göstergebilim kuramının tiyatro üzerine etkilerini de ortaya koymak gerekir. Nitekim göstergebilimin tiyatroya etkileri arasında; yazılan oyunların sahneleniş yöntemleri, eserin yazım olanaklarına katkıları, oyunun seyirciyle buluşması gibi süreçler yer alırken aynı zamanda bu süreçler göstergebilimin inceleme alanına girer (Başbüyük 2004: 49). Çünkü tiyatrolar da tıpkı diğer sanat eserleri gibi göstergelerden meydana gelmektedir. Göstergebilimci, belirli bir gösterenle gösterilenin doğal bir yapı içinde değerlendirilmeyecek bir biçimde kurdukları ilişkinin simgesel değeri üzerinde durur. Bu ilişkinin altında yatan temel anlam ilişkilerini irdeler ve açıklar (Yüksel 1995: 28). Bir tiyatro metninin söylem düzeyinden sıyrılıp sahnede sergilenebilmesi için bir araya gelmesi gereken birden çok unsurdan söz edilebilir. Bunlar arasında oyunun temsil edileceği sahnenin yapısı, ışık düzeni, dekoru, oyuncuların kullanacakları aksesuarlar ve kostümler sayılabilir. Tüm bu unsurlar söylem düzeyinde yer alan tiyatro metninin sahnede somut bir şekilde sergilenebilmesine olanak sağlar.

Tiyatro türü kendi tarihsel serüveni boyunca her zaman göstergelerle ortaya konmuş bir tür olarak dikkat çeker. Çünkü tiyatrolar temel olarak seyirciye seslenen bir türdür. Göstergebilimin tiyatro eserlerini inceleme alanına almasının temel nedenlerinden birisi de tiyatronun her şeyden önce anlatsal ve dilsel veriler sunmasıdır (Günay 1999: 111). Tiyatro yazarı oyununu ilk önce söylem düzeyinde

ortaya koyar. Söylem düzeyi tamamlanmış bir tiyatro metni belirli okuyucular (yönetmen, uygulayıcılar vb.) tarafından çeşitli araç-gereç, dekor ve sahne teknikleri bağlamında değerlendirilerek söylemin sunduğu imkânlar dâhilinde sahnelenir. Bu sahnelenme süreci boyunca ortaya çıkan göstergeler seyirci kitlesinin de bağlama dâhil olmasını sağlar. Tiyatro genel anlamda söylemin oyuncular aracılığıyla seyirciler karşısında canlandırmayı temele alan bir sanat türü olduğundan iki boyutlu bir yapı sergiler. Tiyatrodaki birinci yapı, tiyatro metni ile okuyucu arasındaki ilişkiyi oluşturur. Bu ilk yapı teknik olarak söylemle sınırlandırıldığı için göstergeler anlamında da sınırlıdır. Ancak ikinci yapı söylemin sahneye çeşitli araç-gereçler ve sahne dekorunun değişken yapısıyla çeşitlilik göstererek konmasıyla gösterge yapısında da bir çeşitliliğe olanak sağlar.

Tiyatrolarda göstergebilimsel çözümlemeler ‘yüzeysel yapıdaki çözümlemeler’ ve ‘derin yapıdaki çözümlemeler’ olmak üzere iki düzeyde gerçekleşir. Yüzeysel yapıdaki çözümlemeler tiyatro metinlerinde karakterlerin eylemlerini ve söylem boyunca üstlendikleri görevleri kapsar. Derin yapıdaki çözümlemeler ise göstergeler arasındaki anlamlı ilişkiler ağını çözümler ve bir değer yapısından diğerine geçişi ortaya koyar. Bu tarz çözümlemeler diğer edebî türler için de geçerlidir (Günay 1999: 119). Geçmişten bu güne uzanan süreçte göstergebilimin inceleme metotları tiyatro metinleri için kullanılagelmiş ve ‘tiyatro göstergebilimi’ alanında çeşitli incelemeler ortaya konmuştur. Kendi içerisinde çeşitli anlam ilgileri bulunduran tiyatro metinleri göstergebilimin inceleme alanına dâhil olmuş ve bu tiyatro metinlerinde ortaya çıkan yüzeysel ve derin yapıdaki dizgeler araştırmacılar tarafından incelenegelmıştır. Bu gün için yapısalcılık ve onun devamı olarak görülen göstergebilimin inceleme metotları tiyatro metinlerinin yapılarını çözümlemede kullanılmaya devam etmektedir.

Yapısalcılıktan ve onun devamı niteliğinde sayılan göstergebilimden sonra incelememizin temel teorik yapısını oluşturan anlatıbilimsel incelemelere roman ve öykü dışında kalan türlerin de (tiyatro, şiir, film, görsel sanatlar vs.) dâhil edildiği yadsınamaz bir gerçektir. Kendi bağlamı içinde kendi kavramsallaştırmalarını temel olarak ‘anlatı’ üzerine kuran anlatıbilimsel teori, roman ve öykü dışına çıktığında kavramsallaştırma açısından sıkıntılı bir noktada kalmıştır. Ancak anlatıbilimsel incelemelerin son otuz yılda katettiği yol bu kavramsallaştırma sorunlarını da

özellikle Avrupa’da çözüme kavuşturmuş gözükmetedir. Anlatıbilimsel incelemeleri başlı başına edebiyat alanı içerisinde düşündüğümüzde roman ve öykü türlerinin dışında kalan türler üzerine yeterli incelemelerin yapılmadığı dikkat çekmiştir. Edebiyat türleri arasında ağırlıklı olarak öykü ve roman incelemelerinde kullanılan anlatıbilimsel yöntemlerin, bu türlerin dışında da etkinliğini arttırabilmek adına zaman, mekân ve karakter kategorileri için belirlediğimiz ölçütleri Emine Işınsu’nun *Bir Yürek Satıldı*, *Bir Milyon İğne*, *Ne Mutlu Türküm Diyene* ve *Göçmen Yusuf* adlı oyunlarının incelemelerinde kullanarak, bu ölçütlerin tiyatro metinleri üzerindeki etkinliğini görmek çalışmamızın temel amacı olmuştur. Anlatıbilimsel incelemelerin kategorisi arasında yer alan anlatıcı meselesi ise tiyatro metinleri açısından bakıldığında yeterli veri sunmama ve karmaşık bir yapı oluşturma ihtimâli nedeniyle inceleme alanımız dışında tutulmuştur. Anlatıbilimsel kategoriler arasında sınırları diğer alanlara göre daha keskin bir şekilde çizilmiş olan kategori ‘zaman kategorisi’dir. Gerard Génette’in kaleme aldığı *Anlatının Söylemi* adlı eser zaman kategorisinin kendi içindeki tartışmalarını sonlandıran bir eser olmuştur. Aynı durum karakter ve mekân kategorileri için geçerli değildir. Bu kategorilerdeki tartışmalar henüz son bulmamıştır. Bu nedenle zaman kategorisi dışında kalan kategorilerin nazariyesini yazarken kimi noktaları incelememizin dışında bıraktık.

Emine Işınsu, kaleme aldığı oyunlarda genellikle politik, ahlâkî çözümlere ve yaşanan siyasî çalkantıların insanlar üzerinde bıraktığı derin izlere yoğunlaşmış, çoğu zaman eserlerinde tarafsızlığını yitirmiş, kendi tarafının sınırları ve ilkeleri doğrultusunda tezler ortaya koymuştur. Kaleme alınan oyunlarda genellikle aktarılmak istenen düşünce bir anlatıda temel etkenlerin başında gelen zaman, mekân ve karakter gibi unsurların da önüne geçmiş, âdeta onları gölgeler konumda olmuştur. Özellikle *Ne Mutlu Türküm Diyene* ve *Göçmen Yusuf* adlı oyunlara mekân ve karakter bağlamında bakıldığında, yazar-anlatıcının kendi düşüncesini aktarma kaygısı nedeniyle incelememiz için niceliksel olarak sınırlı veri sunmuştur. Bu nedenle oyunların inceleme sırasını anlatıbilimsel yöntemler açısından en çok veri sunan eserden en az veri sunan esere doğru sıraladık. Bu sıralama aynı zamanda eserlerin kronolojik olarak yazılış sırasına da tesadüf ediyordu. *Bir Yürek Satıldı*, *Bir Milyon İğne*, *Ne Mutlu Türküm Diyene* ve *Göçmen Yusuf* şeklinde sıralanan oyunlardan ilki *Bir Yürek Satıldı* adlı oyun Emine Işınsu’nun kaleme aldığı ilk

oyundur. 1967 yılında kaleme alınan oyun, 1991 yılında *Un Coeur Aux Encheres* başlığıyla Fransızca olarak yayınlandı. Üç perde yirmi üç sahneden meydana gelen oyunda, bireyin kendine ve çevresine yabancılaşması, toplumsal ve ahlâkî değerlerin çözülmeye uğraması gibi meseleler konu edilmiştir:

“Eserde, madde ve mana karşısında; cemiyetle kendi ruh dünyası arasında çatışma içerisinde bulunan insanın buhranlarına dikkat çekilir. Kendini sorgulama gereği duyan insan, içinde hiçbir şeyin olmadığı yüreğinden kurtulmak ister. Bu kurtuluş çaresi, kendi gerçeği için de oldukça önemlidir.” (Aytaş 2005: 6)

Gıyasettin Aytaş’ın “*Emine İşinsu’nun Tiyatroları*” adlı makalesinden alınan yukarıdaki parçadan da anlaşılacağı üzere *Bir Yürek Satıldı* adlı eserde kendi yüreğinden kurtulmak isteyen insanın, yüreğini bir mezatta satışa çıkarması, bir noktada insanın kendi mevcudiyetini anlamlandırma çabası içerisine girmesinden kaynaklanır. Eserde, mevcut bulunduğu yozlaşmış ve manâdan çok maddeye değer veren çevreden kaçan insanın, yüreğini bir mezatta sattıktan sonra yeniden, o yozlaşmış çevreye dönmesiyle, ‘yürek’ mefhumunun, insanı insan yapan temel varlık olduğu gerçeği gözler önüne serilir.

Bir Yürek Satıldı adlı oyundan sonra kaleme alınan ikinci oyun ise *Bir Milyon İğne* adlı oyundur. 1967 yılında kaleme alınan oyun, II. Dünya Savaşı sonrasında yaşanan ekonomik bunalım ve siyasî çalkantıların getirdiği zor günlere, geriye sapım teknikleriyle dokunurken, bir yandan da günün politik sorunları üzerine ağır eleştiriler getirir. Arkadaşlarıyla birlikte, var olan düzeni Marksist düşüncenin etkisiyle değiştirme planları yapan Mehmet’in, arkadaşları tarafından uğradığı ihanet oyunun ön planında sergilenir. Oyunun arka planında ise Mehmet’in yetiştği sorunlu aile ortamının etkisiyle ortaya çıkan sevgisizlik ve aidiyet bağlarının zayıflığı gibi psikososyal sorunlar Mehmet üzerinde derin etkiler bırakır. Bu etkileri azaltabilmek için birbirine zıt karakterde iki kadına -Lerzan ve Ayşe’ye- âşık olur. İçinde bulunduğu politik görüşler nedeniyle Lerzan ile ayrılmak zorunda kalan Mehmet daha sonra Ayşe ile evlense de anne ve babasının birbirlerine karşı tutumları ve politik çevrenin etkisiyle Ayşe’ye kötü davranır. Oyunun sonunda içinde bulunduğu psikolojik buhranı ve çevresel etmenleri daha fazla kaldıramayan Mehmet, intihar ederek hayatına son verir.

Emine Işınsu'nun 1969 yılında müstakil olarak kaleme aldığı son oyun ise *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyundur. Üç perde on sahneden oluşan oyun, çocuklar için kaleme alınmıştır. Oyunda Zeynep adlı karakterin Cumhurbaşkanlığı forsunda yer alan 16 Türk devletini¹ tanıma arzusu üzerine, rüyasında 16 Türk devletini temsil eden karakterlerin Zeynep'in yatak odasına gelerek bir bir kendilerini kronolojik olarak tanıtmaları konu edilir. Oyunun didaktik yapısı, anlatıbilimsel olarak incelenmesini zorlaştırmış olsa da incelememize dâhil edilmiştir.

Emine Işınsu'nun 1975 yılında kaleme aldığı *Göçmen Yusuf* adlı oyunu müstakil olarak yayınlanmamıştır. Oyun, radyo oyunlarını içeren *Adsız Kahramanlar* adlı kitabın sonuna eklenmiştir. Oyunda 12 Eylül 1980 ihtilali öncesi ülkedeki politik ve ideolojik çatışmalar, bu çatışmalarda hayatını kaybeden İstanbul Üniversitesi-Türkoloji Bölümü öğrencisi Yusuf İmamoğlu'nun yani Göçmen Yusuf'un hayatı anlatılır. Oyunda anlatılan aksiyonların kaynağı gerçek yaşamdır. 1950'li yıllarda Bulgaristan'da yaşanan komünist rejim baskıları nedeniyle Türkiye'ye göç eden bir ailenin çocuğu olan Yusuf, 8 Haziran 1970 yılında İstanbul Üniversitesinde Komünist-Marksist öğrenciler tarafından öldürülmüştür. Emine Işınsu, bu oyunda milliyetçi-muhafazakâr çevreye aidiyetini ortaya koyan bir söylem benimsemiştir.

Emine Işınsu'nun tiyatro metinlerinde yer alan didaskalik metinler, dekorun genişletilmesi veya daraltılması, sınırlarının çizilmesi ve oyun içerisinde karakterlerin psikolojik yanlarını yansıtır şekilde düzenlenmesi açısından önemlidir. Ancak Emine Işınsu'nun oyunlarında didaskalik metinler yetersizdir. Bu durum, oyun içinde öykü zamanının, yani aksiyon düzeyinin anlatıbilimsel inceleme noktasında zayıflamasına neden olmuştur. Emine Işınsu'nun *Adsız Kahramanlar* adlı radyo ve televizyon oyunlarından oluşan kitabındaki küçük oyunların anlatıbilimsel incelemelere veri sunmada yetersiz kalması nedeniyle incelememiz dışında bıraktık. Ancak aynı kitabın sonuna eklenen yukarıda da bahsettiğimiz *Göçmen Yusuf* adlı

¹ 1-Büyük Hun İmparatorluğu (M.Ö. 204-M.S. 216), 2-Batı Hun İmparatorluğu (M.S. 48-216), 3-Avrupa Hun İmparatorluğu (M.S. 375-469), 4-Ak Hun İmparatorluğu (M.S. 420-552), 5-Göktürk İmparatorluğu (M.S. 552-745), 6-Avar İmparatorluğu (M.S. 565-835), 7-Hazar İmparatorluğu (M.S. 651-983), 8-Uygur Devleti (M.S. 745-1368), 9-Karahanlılar (M.S. 940-1040), 10-Gazneliler (M.S. 962-1183), 11-Büyük Selçuklu İmparatorluğu (M.S. 1040-1157), 12-Harzemşahlar (M.S. 1097-1231), 13-Altınordu Devleti (M.S. 1236-1502), 14-Büyük Timur İmparatorluğu (M.S. 1368-1501), 15-Babür İmparatorluğu (M.S. 1526-1858), 16-Osmanlı İmparatorluğu (M.S. 1299-1922).
<https://www.tccb.gov.tr/cumhurbaskanligi/resmi-simgeler/fors/>

oyun nitelik ve nicelik yönünden kısmen de olsa incelememize dâhil edildi. Tüm bu nedenlerden ötürü incelemeyi belirli sınırlar içine çekip; zaman incelemelerinde Seçil Dumantepe'nin *Roman ve Öyküde Zaman*, Gerard Génette'in *Anlatının Söylemi*, Bahar Dervişcemaloğlu'nun *Anlatıbilime Giriş* ve Manfred Jahn'ın *Anlatıbilim* adlı kitaplarını temel kaynaklarımız olarak belirledik. Mekân ve karakter incelemelerinde ise Bahar Dervişcemaloğlu ve Manfred Jahn'ın eserlerine katkı sunması açısından Nurullah Çetin'in *Roman Çözümleme Yöntemi*, Mehmet Tekin'in *Roman Sanatı*, E. M. Forster'in *Roman Sanatı* ve Roland Barthes'in *Göstergebilimsel Serüven* adlı yapıtları bizim temel kaynaklarımız oldu. Elbette değinemediğimiz daha nice kaynak olmuştur. Ancak tiyatro türü üzerine anlatıbilimsel incelemelerin özellikle ülkemizde ilk kez deneniş olması da bizi belirli sınırlar içinde tuttu.

Anlatıbilimsel yöntemler ışığında Emine Işın'su'nun yukarıda bahsi geçen tiyatro oyunları, yine yukarıda bahsi geçen temel kaynaklar ışığında incelenecektir. İncelememizin çıkış noktası, anlatıbilimsel yöntemlerin tiyatro türü üzerinde ne gibi veriler sunacağını görmek ve bu veriler ışığında anlatıbilimsel yöntemlerin roman ve öykü dışında kalan türler üzerinde de uygulanabilirliğini arttırmaktır. İncelemelerde karşımıza çıkan zaman, mekân ve karakter kategorilerine aynı inceleme içerisinde toplu bir bakış ortaya koyup çizdiğimiz teorik sınırlar içerisinde incelememizi gerçekleştirerek çalışmamızı tamamlayacağız.

1. BÖLÜM: ANLATIBİLİM KURAMI

1.1. ANLATIDA ZAMAN

1.1.1. Söylem Zamanı/Anlatı Zamanı (*ing. Discourse Time*)

Yazılan bir metnin okuyucu tarafından okunması için gerekli olan veya yazılan bir metnin yazılış süresini ortaya koyan zaman dilimidir (Dervişcemaloğlu 2016: 162, Jahn 2015: 100, Dumantepe 2018: 231). G. Génette'a göre ise; belirli bir zamanda üretilen yazılı anlatının belirli bir zamanda tüketimidir (Génette 2020: 23). Bir başka deyişle bir kitabın başlangıcından sonuna kadar okuyucunun kitapla geçirdiği süre söylem zamanını karşılamada bize yardımcı olur. Elbette bu süre okuyucunun tecrübesine, yaşam koşullarına ve algılama kapasitesine göre değişiklik göstermektedir.

1.1.2. Öykü Zamanı (*ing. Story Time*)

Bir anlatıda ortaya konan olayların gerçekleşme süresi ya da metnin geneline etki eden olayı içine alan süredir (Dervişcemaloğlu 2016: 162, Jahn 2015: 100, Dumantepe 2018: 225 – 226). Öykü zamanı, eserlerde geçen zamansal ifadelerden, eser içerisine yerleştirilmiş teknik ilerlemelerden veya yazarın üslubu içerisinde bulunan bazı yöntemlerle de ortaya çıkarılabilir (Dumantepe 2018: 225 – 226).

Sevgi Soysal'ın *Şafak* adlı romanında öykü zamanı bir gece süresini kapsamaktadır. Olaylar bir akşam yemeği sonrasında, polis baskınıyla toplanıp götürülenlerin sorgulandıktan sonra serbest bırakılmasıyla sona erer (Moran 2018: 19).

HOŞ

- Hoş gelmişen, diyor otobüsten indiğimde
bavullarımı elimden alan genç adam.
- Hoş bulduk, diyorum (şaşkınca).
- Seni çok bekledik, diyor o.
Elinde bavullarım yürüyor.
Otelin önünde duruyoruz.
- Ben içeri giremem, diyor. Sen bu gece rahat
uyuyasın. Sabah seni burda bulurum.
- Ne yapacağız? diyorum.
Gülüyor.
- Yapacak çok şeyimiz var, diyor. Hele yarın olsun.

- Sabah oluyor.
Kapımın önünde o.
— Rahat uyudun mu? diyor.
— Uyudum, diyorum.
— Şimdi gidek, kahvaltı edek, diyor.
Kahvaltı: Sıcak pide, otlu peynir, ardı arkası
bitmeyen çay.
— Şimdi ne yapacağız? diyorum.
— Şimdi mi? diyor. Ne mi yapacağız? diyor. Bilmem,
diyor. İstersen dağlarda dolaşırız. İstersen sen
avlanırsın, ben seyrederim. (Bir an duruyor. Sonra):
— İstersen seni ona götürürüm, diyor.
— Ona mı? diyorum.
— Evet, diyor, Siz, birbirinizi beklemiyor musunuz?
— Kim? diyorum.
— Dağlar, diyor gülerek. Sonra ekliyor: Bu dağları da
Tanrı yarattı.
— Hepimizi, diye yanıtlıyorum. Seni de, beni de.
— Hepimizi.
— Yoo hepimizi değil, diyor. Alay etme.
— Peki kimleri? Diyorum.
— Bu sarp dağları, bu topraksız dağları, bu ağaçsız
dağları, diyor o.
— Peki, insanlar yaratmadı mı? diyorum.
— Hayır, diyor. İnsanlar kendi kendilerini yarattılar. (Edgü 2018: 90 – 91)

Ferit Edgü'nün *Hoş* adlı öyküsünde ise öykü zamanı karakterin bir yolculuk sonrası *akşam* vaktinde ulaştığı şehirde geçirdiği gece ve sonrasında yapılan sabah kahvaltısını kapsamaktadır. Bu süre de yaklaşık 14 – 16 saate tekâbül eder.

1.1.3. Gérard Gennette'in Zaman Kategorileri

Anlatıbilimin önemli temsilcileri arasında sayılan Gennette, kaleme aldığı *Discours du Récit* (Anlatının Söylemi) (1972) adlı kitabında zaman analizini temelde üç soru üzerine yoğunlaştırmıştır, bunlar: *Ne zaman?* (*Düzen*), *Ne kadar?* (*Süre*), *Hangi sıklıkta?* (*Sıklık*) şeklindeki sorulardır (Dervişcemaloğlu 2016: 162, Jahn 2015: 100).

1.1.3.1. Düzen (*ing. Order*)

Bir anlatıda olayların zamansal diziliminin yazarın inisiyatifi doğrultusunda çeşitli şekillerde sıralanmasına *düzen* denir. Düzen, bir anlatıda olayların kronolojik dizilimi ile ilgilenir. Bir anlatıda olaylar ya kronolojik bir şekilde düzenlenir ya anakronik düzen ile verilir ya da karmaşık bir kurgu içinde akronik² yapıda sunulur.

² Akroni (*ing. achrony*), yazarın veya anlatıcının bir anlatıda, ileri ve geri dönüş tekniklerini kullanarak yarattıkları zaman belirsizliğidir. Akroni, genel anlamda bir anlatıda ortaya çıkan zaman belirsizliği belirtir (Dumantepe 2018: 391).

1.1.3.1.1. Kronolojik Düzen

Bir anlatıda olayların doğal zamansal dizilişi ile söylem üzerindeki dizilişinin aynı olmasıdır. Roman ve öykü gibi edebî türlerde olaylar gerçek hayattaki oluşum sırasına göre verilebilir (Dumantepe 2018: 236).

Öykü Zamanı	1	2	3	4	5
20 Gün	1 Eylül 1921	5 Eylül 1921	10 Eylül 1921	15 Eylül 1921	20 Eylül 1921

Tablo 1: Olayların Kronolojik Sıralaması

Anlatı Zamanı	A	B	C	D	E
5 Sayfa					

Tablo 2: Anlatının veya Söylemin Kronolojisi

1. (01 Eylül 1921): Ahmet Bey, Adana'ya tayin olduğunu öğrendi.
2. (05 Eylül 1921): Ahmet Bey, ailesi için Adana'da oturacağı evi kiraladı.
3. (10 Eylül 1921): Ahmet Bey'in ailesi Adana'ya göç etti.
4. (15 Eylül 1921): Ahmet Bey, yeni tayin olduğu okulda okul müdürü ile tanıştı.
5. (20 Eylül 1921): Ahmet Bey, yeni tayin olduğu okulda öğrencileri ile tanıştı.

Yukarıdaki metinde öykü zamanının doğal sıralanışı 1, 2, 3, 4, 5 sayılarıyla gösterilmiştir. Bu olayların anlatı metnindeki satırlar üzerindeki sıralanışını da A, B, C, D, E şeklinde göstereyim. Yukarıdaki örnekte görüldüğü üzere olayların kronolojik düzlemini temsil eden sayıların, anlatı zamanını temsil eden harflerle örtüştürüldüğünde anlatı zamanı ve öykü zamanını formülize etmiş oluruz (Dumantepe 2018: 237);

A1, B2, C3, D4, E5

Yukarıda anlatı zamanı ve öykü zamanı arasındaki ilişkiyi gösteren formül bize öyküdeki olayların kronolojik bir düzlemde ilerlediğini gösterir.

1.1.3.1.2. Anakronik Düzen/ Zaman Sapması

Öykünün zamansal düzeninin yani kronolojik sıralanışının yazar tarafından bozulması veya saptırılması durumudur. Bu bozulma veya saptırım durumu öykü ile söylem arasında zamansal bir uyumsuzluğa neden olur (Génette 2020: 24, Dumantepe 2018: 239). Bu sapmaları ortaya çıkarmak için söylemde genellikle ‘‘Geriy e Dönüş (Flashback)’’ veya ‘‘İleriye Atlama (Flash Forward)’’ yöntemleri kullanılır (Dervişcemaloğlu 2018: 164).

1.1.3.1.2.1. Geri Dönüş (ing. Flash Back/Analepsis)

Mevcut bir öykü zamanı içinde vuku bulan olay anından çeşitli nedenlerle geçmiş e dönüşü ifade eden anlatım tekniğidir (Dumantepe 2018: 246).

Öykü zamanı içindeki olaylara veya olgulara bir nedensellik bağı kazandırmak veya ortaya çıkan durumları aydınlatmak amacıyla geriye dönüş tekniğinden faydalanılabilir. Yine söylem anında anlatıcı tarafından anımsanan bir olay da öykü zamanı içerisine yerleştirilmişse geriye dönüş tekniği kullanılmış demektir. Geriye dönüş tekniğini bir şema ile aşağıdaki gibi gösterebiliriz.



Şekil 1: Geriye Dönüş (Analepsis)

‘‘Geçen akşam, yine aynı şekilde oturmuştuk. O gazetesini okuyor, ben bir şeyler çiziktiriyordum. Birdenbire, kahvenin kenarlarını süsleyen aynaya gözüm ilişti. Bana aynadan da bakmıyordu, evet, fakat onun oturuşunda beni itham eden bir şey, en garibi benim oturuşumda bu işi yapmış da, hiç istifini bozmayan bir pek pişkin hırsız hali buldum. O zaman kendime aynadan gayrı da dikkat ettim: Evet, onun tespihini ben aşmış gibiydim.’’ (Abasıyanık 2013: 51)

Sait Faik’in *Mahalle Kahvesi* adlı yapıtından alınan yukarıdaki örnekte, bulunulan zamandan geçmiş bir zamanda yaşanan bir olaya geri dönüş yapılarak aktarılmıştır. Bu aktarım iç odaklayıcı bir anlatıcı tarafından yapılmıştır.

1.1.3.1.2.2. İleriye Atlama (ing. Flashforward/Prolepsis)

Öykü zamanının söylem ile durdurularak gelecekte olan veya olması muhtemel olayların, söylem ile anlatılması durumudur. İleriye atlama genellikle iki şekilde ortaya çıkar; bunların birincisi ihtimal dâhilinde olmayan, gerçekleşmesi kesin bir suretle beklenen *nesnel bir ileriye atlama*, diğeri ise genellikle karakterin gelecek planlarını, beklentilerini ve hayallerini içeren *öznel bir ileriye atlamadır*.



Şekil 2: İleriye Atlama (Prolepsis)

Beklerken, soluğumu biriktirmek, her türlü olabilirliğe karşı sesimi ayarlamak, ya da kelime dağarcığımı altüst edip kelimelerimin en güzelleriyle en çirkinlerini, en yumuşaklarıyla en sertlerini, en ateşlileriyle en soğuklarını tek tek gözden geçirmek, birbirleriyle karşılaştırmak, tozlarını almak ve anlamlarının ağırlığını yeniden tartmak gibi birtakım hazırlıklar yapıyordum hatta; hiçbir işe yaramayacağını bildiğim halde kafamdaki taşanlara dönüp bir daha bakıyor, bu taşanların yanına bol bol değişebilirlik payları koyuyor ve gözlerimi yollara dikip sürekli Alaaddin'in geleceği anın güzelliğini hayal ediyordum. Büyük kelimesine sığmayacak kadar büyük ve harikulade bir an olacaktı o an; Alaaddin daha kapımdan girer girmez bende oluşmaya başlayan hiç tanımadığı bambaşka bir Alaaddin'le, ben de her iki Alaaddin'e de yansıyan kendimle karşılaşacaktım. Tıpkı, yüz yüze gelmiş aynalar gibi... Sonra, şehir aşağıda insanlarla dolup taşan sokaklarını, caddelerini, meydanlarını ve alışkanlıklarını sürükleyerek gürül gürül akar, camlarının parıltısıyla yanıp söner, bacalarıyla tüter, hiç değişmiyormuş hızıyla değişir, için için çürür, leş gibi kokar ve apartmanlardan oluşmuş kirli bir deniz edasıyla durulup durulup yeniden bulanırken, biz yukarıda kalıp bir süre birlikte yaşayacaktık belki... Şehrin ve hayatın içinde, şehirden ve hayattan uzak, uzun uzun geceler geçirecektik. Kenarları, bize dünyanın öteki ucunda yankılanıyormuş gibi gelen incecik kalem cızırtılarıyla süslenmiş; içi sancılı daktilo tıkırtıları, alın kaşımalar, deri değiştirmeler, yanaşırcasına yan yana yürümeler, efkârlı efkârlı sigara içmeler, dudak bükmeler, aniden kalkıp şingır şingır oynamalar ve kâğıtların beyazlığına doğru yayılan belli belirsiz gülümsemelerle doldurulmuş; hem dervişlerin çile odalarına hem de cennetin sonsuzluğuna benzeyen, bir varmış bir yokmuş tadında, uzun uzun geceler...

Bu gecelerin hiçbirisi asla bir diğerine benzemeyecekti tabii; biz her birinde gökteki yıldızların arasından inip bir kez daha çarmıha gerildiğimiz, her birinde yeniden ölüp yeniden

dirildiğimiz, her birini yazılmamış bir kitap tadıyla okuyup okunmayacak bir kitap tadıyla yazdığımız ve her birinde çocukluğumuzla ihtiyarlığımızı baş döndürücü bir hızla hemen hemen aynı anda yaşadığımız için, hepsi ayrı tatta, ayrı renkte ve ayrı uzunlukta olacaktır. (Toptaş 2013; 19 – 20 – 21)

Hasan Ali Toptaş'ın *Bin Hüzünlü Haz* adlı yapıtından alınan yukarıdaki parçada yazar-anlatıcının roman karakteri Alaaddin'le karşılaşma ânının ne şekilde gerçekleşeceğini, henüz Alaaddin'le beklenen karşılaşma olmadan aktarması burada bir ileri atlama olduğunu bizlere göstermektedir.

1.1.3.2. Süre (ing. Duration)

Anlatıda aktarılan olayların süresiyle, söylem arasındaki zamansal ilişkilerin tümü *Süre* kategorisinde incelenir. Bir anlatı metninde öykü zamanı hiçbir şekilde artış ya da azalış göstermez, o sabittir. Değişen şey anlatı zamanı yani söylem zamanıdır (Dumantepe 2018: 281). Öykü zamanı ile söylem zamanı arasındaki ilişkiler anlatının ritmini etkileyen anlatım biçimleri açısından dört şekilde incelenir.

1.1.3.2.1. Sahne (Örtüşme) (ing. Scene)

Öykü zamanı ile söylem zamanının birbirine eşit olduğu veya ritmik olarak birbirine eşlendiği durumları ifade eden anlatı biçimidir. Sahne (Scene) metinlerinde diyaloglar ve iç monologlara yer verilir. Bu tarz metinlerde öykü zamanı ile söylem zamanı arasındaki fark kapanır.

Tiyatro metinleri ve sinema senaryoları karşılıklı konuşmaya dayandığından, söylem zamanı ile öykü zamanı birbiriyle orantılı bir şekilde ilerler. Bu ilerlemeler esnasında araya bir anlatıcı müdahalesi girmez, herhangi bir betimleme yapılmaz. Anlatı metninde yalnızca karakterlerin söylemi görülür. Konuşmalar boyunca öykü zamanı ile söylem zamanı denkliğini korur. Bu sebeple *sahne (scene)* anlatılar daha çok tiyatro metinlerinde veya film senaryolarında karşımıza çıkar.

HASAN — Off, amma yorulduk ha. Ayaklarıma kara su inecek nerdeyse..

AHMET — Dört saattir yürüyoruz. Daha da mı yorulmayalım?

CELAL — İyi ama nereye gidiyoruz?

SAMİ — Kasabadan koğulunca paniğe kapıldık galiba. Habire gidiyoruz.

AHMET — (Mehmet'e) Cevap versenize, nere ye gittiğimizi söylemeyecek misin?

MEHMET — Neden ben söyleyecek mişim?

HASAN — Sen başkan değil misin?

MEHMET — Hayır. Biliyorsunuz, böyle bir şey yok. Kasabada da öyle söylemedik mi?

HASAN — Orda öyle söylemek gerekirdi.

MEHMET — Gerçekti o.

AHMET — Öyle de olsa, nereye gittiğimizi içimizde bilen sensin.

MEHMET — Nerden çıkarıyorsun bunu?

AHMET — Bizi kasabaya sen getirdin. Ve oradan atılmamıza da sen sebep oldun. Şimdi de ne yapacağımızı sen söyleyeceksin.

MEHMET — Beni bekleyen sizdiniz. Geldiğimde görev bildirdiniz bana. Sonra arkama takılıp kasabaya kadar geldiniz. Hep birlikte olduğumuz halde, sıkıştığınızda sorumluluğu, ya da ne yapılacağını kararlaştırmayı üstüme yıkıyorsunuz. Hep ben düşünecek değilim. Biraz da siz düşünün bakalım, ne yapacağımızı.

CELAL — Bana kalırsa, ben babamın yanına dönmek isterim. Çoktandır görüşmedik. Beni iyice özlemiştir. Ben de onu özledim tabii.

SAMİ — Ben de annemin yanına dönerdim. Çok yalnızdır şimdi zavalılık.

AHMET — Ben de çocuklarımın yanına dönerdim.

HASAN — Ben de.

MEHMET — Benimse geri dönecek bir şeyim yok. Olsaydı, hep birlikte dönerdik. Ve bu iş burda biterdi. Ama ben yürümek zorundayım. Yürümek, durmadan yürümek, ta duracak bir şey karşıma çıkıncaya, beni durduracak bir şey aklıma gelinceye, içime doğuncaya kadar.

HASAN — Bizi de arkandan sürükleyecek misin?

MEHMET — Sizin bileceğiniz iş, benimle gelip gelmemek. Yine de, sanırım, evlerinize dönmenizin en kestirme yolu da, birlikte yürümemizle ortaya çıkacak.

HASAN — Her şeyden önce, biraz oturup dinlenmeyi öneriyorum.

AHMET — Kabul edilmiştir.

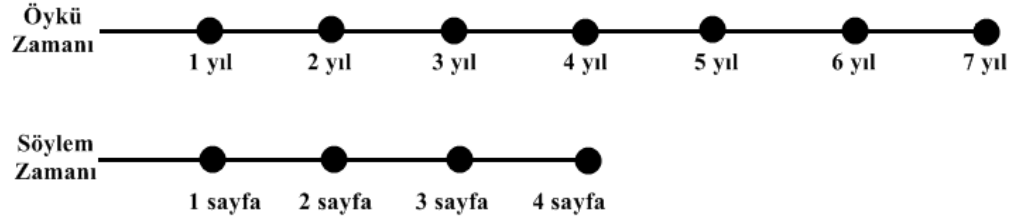
(Karakoç 2005: 103 – 104 – 105)

Sezai Karakoç'un *Piyesler I* adlı yapıtından alınan bu parçada öykü zamanı ile söylem zamanı diyaloglar aracılığı ile birbirine yaklaştırılmış ve aradaki fark minimize edilmiştir. Edebî türler arasında öykü zamanı ile söylem zamanı arasındaki farkın en az olduğu edebî tür tiyatrodur. Çünkü tiyatro metinlerinin tamamına yakın karşılıklı diyaloglardan oluşmaktadır.

1.1.3.2.2. Hızlandırma/ Özet (ing. Summary)

Hızlandırma/özet anlatı, söylem zamanının öykü zamanından daha kısa olduğu anlatılarda karşımıza çıkar. Bu anlatılarda öykü zamanındaki bazı ayrıntılara yer verilmeden zaman ilerletilir. Bu da kısa özetlemeler şeklinde karşımıza çıkabilir.

Birkaç yıl veya birkaç ay sürebilecek bir öykü zamanı, söylem zamanında bir veya iki sayfada aktarılabilir (Dumantepe 2018; 294).



Şekil 3: Hızlandırma (Özet)

Başladılar tayı beslemeye. Yemini, otunu, suyunu ölçüyle veriyorlar, tam zamanında tımar eyliyordlardı. Koca Yusuf bin bir çiçekten merhemler kaynatıyor, bu kokulu, güzel, ince, şıfalı çiçek yağlarıyla kır tayını ovuyordu. Ayaklarını, sırtını, başını, boynunu, tüm bedenini ovuyor ovuyor, dağların tek mil çiçeklerinin kokusunu, gücünü kır tayın bedeni içiyordu.

Bir de Seyis Yusuf her sabah horozlar ötmeden iner, kır ta- yen gözlerini öptükten sonra, eli ile sırtını şöyle bir sıvazlardı. Sonra oğluna dönerdi:

"Oğlum, bak, şuradan, tavlının sol köşesinden kır tayın üstüne bir ışık gölgesi düşüyor... Kapat orasını."

Koca Yusuf, gözsüz Yusuf ışıkların sızdığı delikleri nasıl bilirdi. Kır tayın sırtını sıvazlarken ışığın sızdığı yönü bilirdi. Eskiler derlermiş ki tavlada beslenen atın ışık gören yanı ham, güçsüz, yumuşak kalır, derlermiş. Belki Koca Yusuf bundan bilirdi.

Koca Yusuf kır tayın sırtını yoklaya yoklaya, bir gün geldi ki tavlada bir ışık gölgesinin sızıltısı bile kalmadı. Ruşen düşünür, mübarek adamın gözleri kör, nasıl anlar, akıl almaz.

Kır tay boy attıkça, geliştikçe, bu mucizeye Ruşen Ali şaşıyor, bundan dolayı da babası gözünde gittikçe muammalaşılıyor, sihirbazlaşıyordu. Şu sümüklü tayın haline bakın! Az önceleri neydi, şimdi ne!

Kırk gün bitmiş, ikinci kırk gün başlamıştı ki Koca Yusuf kır tayı, sabahtan akşama kadar bir iyice yokladı. Kır tayın üstünde, onun parmaklarının üç kere dokunmadığı hiçbir yer kalmamıştı. Akşamüstü oğlunu sesledi:

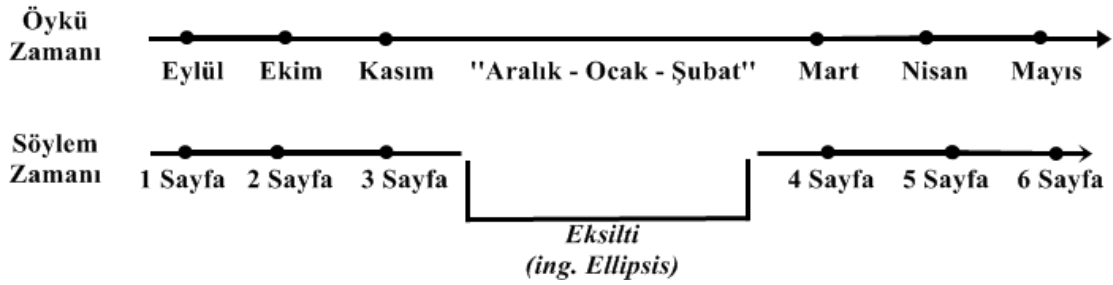
"Oğul, oğul, iki gözüm oğul, gel gör ki kır tay, Kırat olmuş tur. Ama nasıl bir Kırat olmuştur? Soyuna, babasına, ustasına layık bir Kırat mı, yoksa bir katır mı çıkmıştır bunca emek verdiğim kır taydan? Hele şunun bir maşkına bakalım. Kır tay bize gül mü verdi, yoksa ot bitirmez karaçalı mı? Şimdi var git, şu ark altındaki Beyin on iki öküzlük kötenle sürülmüş

insan boyu deşilmiş tarlasına, boydan boya iki gün su bırak. Tarla bir çamur olacak ki, içine girdin mi girtlağına kadar çamura gömüleceksin. (Kemal 2011; 33 – 34)

Hızlandırma/ Özet anlatılarda belli zamanlar atlanarak ilerlenir. Yaşar Kemal'in *Üç Anadolu Efsanesi* adlı yapıtından alınan yukarıdaki örnekte de Kırat'ın yetişim süresince geçen *kırk günlük süre* ayrıntılandırılmadan anlatılıp geçilmiştir. İşte burada söylem zamanında belli bir tasarrufa gidilmiş ve özet anlatım kullanılmıştır.

1.1.3.2.3. Eksilti (ing. Ellipsis)

Öykü zamanında geçtiği hissedilen zaman aralığının, söylem düzeyinde belirli bir temsiline olmaması durumuna *eksilti* veya *es geçilen/atlanılan zaman* denir. Bu es geçilen zaman söylemde herhangi bir sayfaya denk düşmez (Dumantepe 2018: 291). Böyle durumlarda zaman, okuyucunun zihninde ilerlemiş olsa da söylemde bunun bir karşılığı yoktur.



Şekil 4: Eksilti

Anlatıda gösterimi yapılmayan zaman dilimi olarak anlatılan eksilti, genellikle anlatıdaki olay için değerli olduğu düşünülmeyen zaman dilimidir. Elbette anlatı içerisinde merak ve ilgiyi artırmak için yapılan bu eksilti tamamlayıcı geri sapımlarla telafi edilebilir (Dumantepe 2018: 291). Edebî eserlerde doğan bu boşluk türünün temelde iki türü vardır; *Açık (Belirli) Eksilti* ve *Kapalı (Örtük) Eksilti*.

1.1.3.2.3.1. Açık (Belirli) Eksilti (ing. Explicit Ellipsis)

Anlatıda, atlanılan zamanın söylem zamanında açıkça belirtilmesiyle ortaya çıkan eksilti türüdür.

“İki yıl ara verdikten sonra o sonbahar tekrar okula döndüm. Derslerden sonra sık sık çay kenarına gider, şimdi terk edilmiş ve ıpıssız harman yerinin yakınında bir yere

otururdum. Öğrenci boyalarıyla ilk resimlerimi orada yapmıştım. O zamanki görüşümle bile pek başarılı olamamıştım o resimlerde.” (Aytmatov 2013; 64)

“On beş yirmi günden beri Şinasi bu odada hiçbir şeyi düzeltmek için uğraşamamıştı. Manzara berbat. Sanki fırtınalı bir gecede bütün pencereler açık kalmış ve rüzgâr odanın bütün hafif eşyasını yerinden oynatmış, öteye beriye savurmuştu.” (Safa 2019; 35)

Cengiz Aytmatov’un *Cemile – Sultan Murat* ve Peyami Safa’nın *Fatih – Harbiye* kitaplarından alınan yukarıdaki metinlerde “İki yıl ara verdikten sonra...” ve “On beş yirmi günden beri...” söylemleri açık/belirli eksiltiyi örneklendirmektedir.

1.1.3.2.3.2. Kapalı (Örtük) Eksilti (ing. Implicit Ellipsis)

Söylem zamanında verilmese bile okuyucunun söylemin ileri safhalarında okur tecrübesiyle kavradığı eksilti türüdür. Bu tarz eksilteler söylemin içinde yer alan kronolojik bir boşlukla ortaya konabilir (Dumantepe 2018; 291). Söylem esnasında bir karakterin veya bir mekânın eksiltelen zaman süresince uğradığı değişim ve gelişimler bize kapalı eksiltinin varlığını sezdirir.

1.1.3.2.4. Mola/Duraklama (ing. Pause)

Öykü zamanının durdurularak, anlatının söylem düzeyinde devam etmesi olarak tanımlanan *mola/duraklama* durumu genellikle anlatıda yer alan tasvirleri ve yazar yorumlarını içerir. Duraklama sırasında, söylem zamanında ortaya konan tasvirler veya yorumlamalar, öykü zamanının durmasına neden olur.



Şekil 5: Mola/Duraklama

Yukarıdaki tablodan da anlaşılacağı üzere anlatıcı tarafından kesilen öykü zamanı yani anlatıda var olan olay akışı, söylemde tasvir ve yazar-anlatıcı yorumlarıyla doldurulabilir. Bu doldurum işlemi esnasında olay akışı duraksar ve söylem devam eder.

Tiyatro veya sinema metinlerinde ise *mola/duraklama* durumları genellikle donmalarla sahnede veya perdedeki yerini alır. Bu donmalar, her ne kadar hareketi yani olayı sona erdirse de izleyicinin zihninde söylem devam eder. Sahne aralarına veya ortalarına yerleştirilen görüntüler dış seslendirilmelerle desteklenerek söylem zamanının devam ettirilmesi sağlanır. Tiyatro eserlerinde ise öykü zamanının durup söylem zamanının devam etmesi ancak didaskalik metinlerle yani konuşmalar dışında metinde yer alan bütün ayrıntılandırılmalarla devam ettirilir.

“Yolcu arabası Beauvoisine meydanında Kızıl Haç otelinin önünde durdu. Burası, büyük ahırları ve küçük yatak odalarıyla, avlularında tavukların seyyar satıcılara ait çamurlu arabalar altında yulaf tanesi aradığı, bütün taşra varoşlarında görülen hanlardan biriydi: kış gecelerinde rüzgâr estikçe çatırdayan çürümüş tahtadan balkonlu, içi daima yolcu ile şamata ile, yiyecek içeceklerle tıklım tıklım dolu, kapkara masaların üstü içine alkol karıştırılmış kahve döküntülerinden tutkallaşmış, kalın camları sinek tersleriyle sararmış, rutubetli peçeteleri mavi şarap lekeleri içinde ve şehirli kıyafetine girmiş çiftlik uşakları gibi daima köy kokmakla beraber, sokak tarafında kahvesi, arka tarafında da sebze bahçesi bulunan bir eski zaman misafirhanesi.” (Flaubert 2013: 241)

Flaubert’in *Madame Bovary* adlı yapıtında *Kızıl Haç Oteli* ile ilgili yaptığı betimlemeler öykü zamanını duraklatmış ancak söylem zamanının devam etmesini sağlamıştır. Bu tarz tasvirler veya betimlemeler anlatıda *mola/duraklama* olarak değerlendirilmiştir.

1.1.3.3. Sıklık (ing. Frequency)

Söylemde yer alan olayların veya sözlerin tekrarlanıp tekrarlanmaması arasındaki ilişkiler sıklık kavramının işlevini oluşturur. Bu işlevde yer alan iki önemli nokta vardır, bunlar; olayların tekrarlanıp tekrarlanmaması ve sözün tekrarlanıp tekrarlanmamasıdır. Sıklığın işlevinde olay ile söylem arasında ortaya çıkan temel üç tip ilişkiden söz edilebilir (Dervişcemaloğlu 2016: 165).

1.1.3.3.1. Tekil Anlatma/Anlatım (ing. Singulative Narrative)

Anlatıda bir kere meydana gelen bir olayın bir kere anlatılmasıdır. Tekil anlatım, edebiyat metinlerinde karşımıza çıkan en yaygın anlatım biçimidir (Dervişcemaloğlu 2016: 165). Tekil anlatımda olayın tekrarıyla söylemde karşımıza çıkarılış sayısı aynıdır. Metinlerde genellikle diyaloglarda, iç monologlarda ve sahne (scene) anlatılarda karşımıza çıkar (Dumantepe 2018: 300).

“Olamaz!” dedim. Hep bu yezit kızı düşünerek. Bu nankör için hem bir adamı bedbaht ettim, hem kendimi. Nah, bu kafa! Şimdi bana en sevmediğim, en istemediğim şeyleri yapıyor. Vallahi rezalet! Ağabeyim olsun, kim olursa olsun rezalet! Ben bunu katiyen hazmedemem. Yediği naneye bak. Utanmadan yüzüme karşı: “Sen onu hiçbir zaman öğrenemeyeceksin!” diyor. Vay, küstah vay! Ne olacaktı o meteliksiz çıyanla evlenecekti de? Seviyor mu o serseri sanki onu? Kendisi de anlamış da kesmiş alâkasını onunla. İyi ya işte, ben demek haklıymışım. Neden bana düşman oluyor? Var bir şey. Anlayacağım. İnat ederse vallahi boğarım onu.” (Safa 2000: 77)

Peyami Safa'nın *Yalnızız* adlı romanından alınan yukarıdaki parçada iç monolog tekniğinin kullanıldığı görülmektedir. Bu tekniğin kullanıldığı yerlerde genellikle tekil anlatma yöntemi kullanılır. Çünkü buradaki iç monolog; âna ait bir unsur olduğu için söylemde bunun tekrarlanması mümkün değildir.

1.1.3.3.2. Tekrarlanan/ Tekrarlı Anlatım (ing. Repetitive Narrative)

Öykü zamanında meydana gelen bir olayın, anlatıda birçok defa anlatılması durumudur. Tekrarlanan anlatımlar söylem zamanında bir genişlemeyi de beraberinde getirir. Bu anlatımlarda olayların çeşitliliği artmazken aynı olayların söylemde tekrar edilme sayılarında artış görülür. Aynı olayın söylemde ikinci kez tekrar edişi bir geriye *dönüş* (flash back) örneği de oluşturmaktadır (Dumantepe 2018; 300).

Söylemde birçok kez tekrarlanan bir olay, okuyucunun dikkatinin tekrarlanan olayın üzerine yoğunlaşmasına neden olur. Bu yoğunlaşma, tekrarlanan olay üzerinden metnin yorumlanmasını da beraberinde getirir. Yine söylemde tekrarlanan bir olay her tekrar edişte metnin odaklayıcısı, anlatıcısı, süresi vb. özellikleri üzerinde etkili olur (Dervişcemaloğlu 2015: 165).

“Sonra kendi de nasıl olduğunu tayin edemeyeceği bir fikir teselsülü ile mevlit akşamını hatırladı. Hayır, din bu değildi, bu çirkin ve galiz Hacı Fettah Efendi'nin temsil

ettiği şey değildi. Din, nurlar içinde nihayetsiz bir rahmetin, şefaatin tecellisiydi. Kundakta ümmeti için şefaet talep eden Peygamber'in, asi ümmetine melce olan büyük Muhammed'in dini idi. Hacı Fethah Efendi, din perdesine bürünmüş, dünya yüzünde şeytanın insanları tazip için gönderdiği bir mümessildi.” (Adivar 2011: 143)

Halide Edip Adivar'ın *Vurun Kahpeye* adlı yapıtından alınan yukarıdaki parçada, geçmişte yaşanmış bir olayın hatırlanma şekliyle tekrar söylemde yer aldığını görmekteyiz. Bu tarz hatırlamalar geriye dönüş tekniğinin de kullanıldığını göstermektedir. Söylemde sıkça tekrarlanan olaylar, okuyucunun dikkatinin tekrarlanan noktaya yoğunlaştırılmasına neden olur.

1.1.3.3.3. Toplu/ Tekrarlayan Anlatma (ing. İterative Narrative)

Öykü zamanında meydana gelen birbirine benzer olayların tek bir seferde anlatılması esasına dayanan anlatma biçimine *Toplu/Tekrarlayan Anlatma* denir. Bu anlatma biçimi, anlatıcının/okuyucunun söylem üzerinde harcadığı süreyi kısaltır. Toplu anlatımlar aracılığıyla okura aktarılan olayların anlatının geneline veya merkezî olayın dinamiklerine etki edecek derecede önemli olmadığı algısı verilir (Dervişcemaloğlu 2016: 166). Anlatılarda yer alan “*her sabah, her cumartesi, her pazar, her hafta sonu vb.*” gibi ifadeler genellikle toplu anlatımın olacağının işareti sayılabilir.

“Her gece bir başka eve, her mevsim bir başka diyara konuk olduk ki, ihvan halkası genişlesin diye imiş.” (Kutlu 2012: 19 – 20)

“Hırt Oktay, “Sen tabi meşhur bir yazar oldun artık”, diye sadede yaklaşıyor. Yeminle hergün köşesini okuduğunu, iftihar ettiğini söylüyor. Hanıma, çoluk-çocuğa iş arkadaşlarıma gösteriyorum diyor. Hani arada bir televizyona da çıkıyorsun ya...” (Kutlu 2012; 30)

Mustafa Kutlu'nun *Sır* adlı hikâye kitabından alınan yukarıdaki metin parçalarında geçen *her gece* ve *hergün* ifadeleri bizlere toplu anlatım örneği sunar. Bu ifadelerden de anlaşılacağı üzere belirli eylemlerin belirli zamanlarda muhakkak yapılacağı bilgisi okura verilir.

Anlatılarda karşımıza çıkan karakter tasvirleri, karakter teorisinde buna karakterizasyon diyeceğiz, anlatıdaki olaylara karşı karakterlerin vereceği tepkilerin önceden okuyucunun zihninde tahmin edilebilirlik durumuna etki ettiğinden toplu anlatım örneği olarak sunulabilir. Çünkü bir karakterin anlatıda ortaya konmuş olan

toplu özellikleri, anlatıda ortaya çıkan veya çıkabilecek olaylara karşı karakterin ortaya koyacağı, koyması muhtemel tepkilerin de belirleyicisi olur. Bu sebeple okuyucu anlatıda ortaya çıkan her olay karşısında karakterin vereceği tepkiyi tahmin edilebilirlik düzeyi üst seviyede olarak bekler.

“Zebercet:

Orta boylu denemez; kısa da değil. Askerliğindeki ölçülere göre boyu bir altmış iki, kilosu elli dört. Şimdilerde, otuz üç yaşında, gene don-gömlek kantara çıksa elli altı ya da elli yedi kiloyu bulur. İki yıldır karın kasları gevşemeye başladı. Başı bedenine göre büyükçe, alnı geniş; saçları, kaşları, gözleri, bıyığı koyu kahverengi; yüzü kuru, biraz aşağıya çekik ama gecikmeli Ankara treniyle gelen kadının gittiği sabah aynaya baktığında gördüğü kadar değil. Elleri küçük, tırnakları kısa; omuzları, göğsü dar.” (Atılğan 2010: 12)

“Gecikmeli Ankara treniyle gelen kadın:

Yirmi altı yaşlarında. Uzunca boylu, göğüslü. Saçları, gözleri kara; kirpikleri uzun, kaşları biraz alınmış. Burnu sivri, dudakları ince. Yüzü gergin, esmer.” (Atılğan 2010: 16)

“Emekli subay olduğunu söyleyen adam:

Orta boylu, tıknaz. Saçları, oldukça kırmış. Yeşil gözlü, gür kaşlı. Yüzü etli, dudakları ince. Geldiği sabah defterin üstüne bırakıp öğleyin aldığı nüfus kâğıdına göre soyadı Görgün, adı Mahmut, baba adı Abdullah, ana adı Fatma, doğum yeri Erzincan, doğum yılı bin üç yüz yirmi yedi.” (Atılğan 2010: 16)

Yukarıda Yusuf Atılğan’ın *Anayurt Otel*i adlı romanından alınan metinlerde karşımıza çıkan portre tasvirleri ve davranış biçimlerinin alışkanlığa dönüşmüş şekilleri de birer toplu anlatım örneği olarak karşımıza çıkar (Dumantepe 2018: 302). Henüz romanın başında karşılaştığımız bu karakterizasyon örnekleri, roman boyunca ortaya çıkmış olan eylemlere karakterlerin muhtemel olarak verecekleri tepkileri de önceden okura sezdirir. Böylece daha henüz anlatı öncesinde okuyucunun zihninde karakterler ve anlatı hakkında belirli şemaların oluşmasına yardım eder.

1.2. Anlatıda Mekân (Edebî Mekân)

Mekân, en genel tanımıyla, varlığın belirli sınırlarını ve tüm büyüklüğünü içine alan sınırsız genişliktir (Cevizci 2013: 1018). Anlatıda mekân ise olayların, durumların ve karakterlerin, içinde yer aldığı, karakterlerin müdahale edebildiği, şekillendirebildiği veya anlatı mekânı tarafından şekillendirildiği veya müdahalesiyle olaylar ve durumlar üzerinde etki sahibi olan yerdir (Dervişcemaloğlu 2016: 174 –

175). Bir başka deyişle; romanda, öyküde veya bir anlatıda olayların ve karakterlerin hareket edebildiği alandır (Çetin 2009: 133).

Edebî mekânlar yalnızca konumlandırılmış nesneleri veya sabit olarak var olan çevreyi değil iklim koşullarını, şehirleri, tabiat manzaralarını, bağ evlerini, köy yerleşimlerini vb. daha birçok ortamları içerir. Anlatıda mekânı; sunduğu yaşam koşulları, içerdiği nesneler, onu diğerlerinden ayıran sınırlar ve koordinat mekânları, bağlı bulunduğu zamansal boyut ve tarihsel bağlam olarak sınıflandırabilmek mümkündür (Dervişcemaloğlu 2016: 175).

Anlatılarda yer alan olaylar veya durumlar fizikî, hayalî ya da ütöpik bir mekâna ihtiyaç duyarlar. Bu ihtiyaç duymanın temelinde yatan sebep yazar veya anlatıcının anlattığı öyküye gerçeklik algısı kazandırmak istemesidir. Yazar veya anlatıcı, olayların ortaya çıktığı çevreyi tanıtmak, toplumsal yapının kültürel izlerini yansıtmak, roman kişilerinin karakterlerini ortaya koymak ve anlatısı için bir atmosfer yaratmak maksadıyla mekân unsurunu kullanabilir (Tekin 2018: 137).

1.2.1. Metinlerde Görülen Mekân Biçimleri

1.2.1.1. Anlatı Mekânı (Edebî Mekân)³

Bir anlatı metninde karakterleri içine alan, karakterlerin, içinde hareket ettiği fiziksel ortama anlatı mekânı denmektedir. Anlatı mekânı beş kategoride incelenebilir (Dervişcemaloğlu 2016: 176).

1.2.1.2. Mekân Çerçeveleri

Bir anlatıda ortaya çıkan olayların veya olguların geçtiği çevrelerdir. Bu çevreler karakterlerin yaşadığı olaylar ve olgular neticesinde değişikliğe uğrayabilir. Karakter, belirli bir olayı belirli bir mekânda yaşadıkdan sonra, bir başka olayı daha farklı bir mekânda yaşayabilir. Yaşanan olaylar veya olgular neticesinde ortaya çıkan bu mekân değişiklikleri mekân çerçevelerini oluşturur (Dervişcemaloğlu 2016: 176).

Devrek bastonuma dayana dayana Tıp Merkezi'nin yolunu tuttum. Sağlık Ocağı uzak. Kapıdan karşıladı bir genç kız. Boylu, daracık pantolon var ayağında, yönlendiriyor hastaları, yeni işe alınmış olmalı, bayağı güzel. Başı türbanlı doktorlara ne demeli peki?

"İlaç mı yazdıracaksınız, muayene mi?"

³ Anlatıda mekân veya anlatı mekânı kavramı Manfred Jahn tarafından kaleme alınan *Anlatıbilim – Anlatı Teorisi El Kitabı*'nda edebî mekân olarak karşımıza çıkar (Jahn: 2015: 107).

Bankonun önü kalabalık. Sıraya girmeye kalkıştım, iteklediler. Sağlık cüzdanımı uzatabildim. Dosyam çıkarıldı. Birinci kat. Gözüm almadı beş on basamak merdiveni çıkmayı, bindim asansöre. Bekleme salonu tıklım tıklım. Yaşamın sınırına dayanmış, çoğu surat yoksulu, yıkık, torba bedenli kadınlar. Boşalınca bir sandalye hamle edip oturdum. Gazetemi çıkarsam mı? *Cumhuriyet*. Olmaz. İşkillenirler. Hem hışırda ne yapsam, uyukluyor herkes.

Yorgun gözlerimi diktim tavana. Başı tülbentli bir kadıncağz belirdi. Elinde çiçekli tepsi. "Çay alır mısınız?" İçerledim. Bakındı inceliğe! Tramvay alırım, ama plastik bardaktan çay içmem, diyeceğime, sinirlendiğim *mersi* sözcüğüne sığındım, buz gibi, yarım ağız.

Hürmetli burnunu, çizgili, eflatun gömleğinin yakasına bağladığı kelebek kravatını gördüm, yalpalayarak adımlıyor yarı aydınlık koridoru Mahmut Bey. Ne arıyor acaba burada? Özel doktorlara gittiğini söylerdi hep. Aylardır rastlaşmıyoruz, ne yolda ne ara sıra uğradığım Derya Lokantası'nda. Kayboldum göğsünde.

Yürüyoruz, biraz yokuş yukarı tık nefes. Gönenli pastacının önünden geçerken, "Birer meyve suyu içelim mi?" öneri mi olumlu karşıladı dostum, dostum mu? Öyle say ne çıkar, sayıp dökabiliyoruz hastalıklarımızı birbirimize, acımış görünmemeye çalışarak. Ben susmayı yeğlemekten yanayım bu kez, bakalım. (Bener 2014: 62 – 63)

Vüs'at O. Bener'in *Mahmut bey* adlı öyküsünden alınan yukarıdaki pasajda; Tıp Merkezi, bankonun önü, bekleme salonu, tık nefes kalınılan yokuş, Gönenli pastacının önü öykünün mekân çerçevelerini oluşturmaktadır. Yukarıdaki pasajda olduğu gibi mekân çerçeveleri birbirinin tamamlayıcısı veya birbiri ile iç içe geçmiş bir konumda bulunabilir (Dervişcemaloğlu 2016: 176).

1.2.1.3. Dekor

Bir anlatıda bütün mekânsal çerçeveleri içine alan ve genellikle değişime uğramayan, anlatıdaki olayların meydana geldiği toplumsal, tarihsel ve coğrafi çevrelere dekor denir. Dekorlar, anlatıda olayların geçtiği dönemin mekânsal ve fizikî durumunu yansıtan önemli bir unsurdur. Çünkü dekor, anlatıda ortaya konan olayların ve durumların oturtulduğu zemin olarak karşımıza çıkar (Dervişcemaloğlu 2016: 177).

Mithat Cemâl Kuntay'ın *Üç İstanbul* adlı romanının dekoru II. Abdülhamit, II. Meşrûtiyet ve Mütâreke dönemlerindeki İstanbul'ken, Yakup Kadri'nin *Hüküm Gecesi* ve *Sodom ve Gomore* adlı romanlarında dekor I. Dünya Savaşı ve sonrasındaki İstanbul'dur. Yine Yakup Kadri'nin *Yaban* adlı romanında dekor Millî

Mücadele dönemi Anadolu'su olarak karşımıza çıkar. Bu dekor örneklerine ek olarak Halide Edip Adıvar'ın *Ateşten Gömlek* adlı romanının dekoru Millî Mücadele Dönemi'nin İzmir'i, İstanbul'u ve Ankara'sıdır. Yine Sevgi Soysal'ın *Şafak* adlı romanının dekoru 12 Mart Dönemi'nin Adana'sıyken, Rıfat Ilgaz'ın *Karartma Geceleri* adlı romanının dekoru 1940'lı yılların Türkiye'sinin politik ve ekonomik panoramasıdır.

Bu romanlarda dekorlar dönemin fizikî ve kültürel yapısını ortaya koymada okuyucuya önemli ipuçları sunmaktadır. Dekorlar, romanlarda yer alan en genel ve panoramik mekânlardır.

1.2.1.4. Öykü Mekânı

Bir anlatıda yer alan bütün mekân çerçevelerini ve anlatıda anılsa dahi içinde herhangi bir eylemin gerçekleşmediği bütün yer ve mekânları içine alan, olay örgüsü ile ilişkilendirilebilen en kapsamlı mekân unsurudur (Dervişcemaloğlu 2016: 177).

”Bir ömr-i muhayyel... Hani gül – bünler içinde

Bir kuşcağızın ömr-i bahârîsi kadar hoş;

Bir ömr-i muhayyel... Hani göllerde, yeşil, boş

Göllerde, o sâfiyyet-i vecd-âver içinde

Bir dalgacığın ömrü kadar zâ'il ü muğfel

Bir ömr-i muhayyel!” (Fikret 2020: 319)

Fikret'in *Ömr-i Muhayyel* adlı şiirinde o an içinde bulunulan dünyadan kaçıp kurtulma endişesiyle gidilmek istenilen mekânın tasavvurunu vermesi öykü mekânına dâhil edilebilir. Yine Halit Ziya'nın *Nemîde* adlı romanının karakterlerinden Şevket Bey'in, eşini kaybettikten sonra hizmetkârı ile birlikte Suriye'ye gitmesi ve orada iki yıl kadar süre geçirmesi söylemde yer almasa da Suriye'yi öykü mekânına dâhil etmiştir (Algül 2019: 199).

1.2.1.5. Anlatı (Öykü) Dünyası

Anlatıda yer alan mekânsal boşlukların, okuyucunun düşüncesinde tamamladığı öykü mekânıdır. Bir anlatıda mekân çerçeveleri veya öykü mekânları arasında yaşanan geçişler sırasında ortaya çıkan ancak anlatıda bahsedilmeyen öykü mekânları anlatı dünyasının bir parçası durumundadır (Dervişcemaloğlu 2016: 177 – 178).

Kaymakam küçük Yusuf'un elinden tuttu, kendine doğru çekti. Gözleri yaşarmış gibiydi.

"Gel benimle öyleyse..." dedi.

"Nereye geleyim?"

"Benimle gel... Benim yanımda kal. Ben seni baban gibi severim, olmaz mı?"

"Beni babam gibi sevemezsin ama, geleyim. Senin de kimin kimsen yok mu?"

"Var, var ama sen de gel. Benim oğlum ol. Benim hiç erkek çocuğum yok!"

Yusuf'u çenesinin altından tuttu, başını yukarıya doğru kaldırdı. Fakat Yusuf silkindi ve başını çekti. Yavaş yavaş odanın bir köşesine çekildi. Tahkikat bitip hiçbir iz bulunmadan kasabaya dönülürken Yusuf da beraberdi. Köyden tedarik edilen küçük bir atın üzerinde dimdik duruyordu. Yalnız gece, Kaymakam'ın evinde yatağa yatırıldığı zaman, kendini kaybetti ve iki gün ateşler içinde sayıkladı. (Ali 2020: 11)

Sabahattin Ali'nin *Kuyucaklı Yusuf* adlı romanından alınan bu kesitte Kaymakam ile Yusuf'un Kuyucak'tan Nazilli'ye yaptıkları yolculuk esnasındaki mekân çerçeveleri ve öykü mekânına değinilmese de okuyucunun zihninde bu yolculuk esnasında karşılaşılan mekân unsurları tamamlanabilmektedir.

1.2.1.6. Anlatı Evreni

Anlatıda yer alan gerçek ve fiili olarak işe koşulmuş olan dünyadır. Her anlatı kendi evrenini kuracağı için zaman ve mekân unsurunu taşıyabilen, metnin karakterlerinin duygusal ve düşünsel olarak ortaya koymuş oldukları bütün mekân tasavvurları da anlatı evrenine dâhil edilebilir.

Hayalî veya realisttik bir mekân unsurunun anlatı evrenine dâhil edilebilmesi için söylemde mutlaka yerini alması gerekir. Yukarıda belirttiğimiz gibi her anlatı kendi evrenini kuracağından, söylemde yer almayan bir mekân unsuru anlatı evrenine dâhil edilemez (Dervişcemaloğlu 2016: 178). Kısaca anlatıda yer alan her

türlü mekân unsuru, bu mekân unsurları hayali veya gerçek olsun, gidilmiş veya gidilmemiş olsun söylemde yer aldığı için anlatı evrenine dâhil edilmiş olur.

1.2.2. Metnin Mekânsal Genişliği (Öykü Mekânı – Söylem Mekânı Ayrımı)

Bir anlatının eylem içeren kısımlarının geçtiği mekân unsuruna öykü mekânı diyoruz. Söylem mekânı ise anlatıcının anlatım esnasında bulunduğu ve anlatıyı ortaya koyarken konumlandığı yerdir (Jahn 2015: 107). Söylem mekânları anlatıcının konumuna göre çok farklı mekânlar olabilir. Bu mekânlar anlatıcının üzerinde psikolojik ve sosyolojik etkiler bırakan; hastaneler, koğuşlar, mahkeme salonları ve psikiyatrik klinikler olabilir (Dervişcemaloğlu 2016: 179). Bu tip mekânlar anlatıcı üzerinde derin etkiler bırakırken, anlatı dünyasında ise karakterleştirme başta olmak üzere anlatının yapı unsurlarının şekillenmesinde önemli bir etken olarak görülür. Öykü ve söylem mekânlarının gösterimsel (deictic) çıkış noktalarını daha iyi kavrayabilmek için M. Jahn'ın BURADA-öykü ve BURADA-söylem kavramlarının üzerinde durmak gerekir (Jahn 2015:108).

1.2.2.1. BURADA-öykü

Anlatı esnasında işe koşulan öykü mekânıdır. Genellikle bir iç odaklayıcının⁴ fiziksel konumuna göre şekillenen ve algılanan mekân unsurudur. Anlatıcının anlatıda genellikle burada, orada, altta, yukarıda, sağda, solda gibi gösterimsel ifadelerle belirttiği çıkış noktasıdır (Jahn 2015: 108).

“Aşağıdan bir ayak sesi geldi. Gece yarıyı epey aşmış... Gözümü açtım, merdivenden iki genç kadın göründü. Yataklara basmamaya çalışarak kapıyı açtılar. Kadınların ince, uzun boylusu içerden geri çıktı. Bizlere şaşkın şaşkın bakıp geri girdi. Sonra geri çıktı. Hep bakıyordu. Girdi çıktı, girdi çıktı. Telaşlı bir hali vardı. En sonunda gelip durdu. Konuşmadı.” (Kemal 2010: 47)

⁴ Bir anlatıda olayların, anlatının karakterlerinden birinin gözüyle ortaya konması iç odaklayıcıyı bize verir. Olaylar birinci şahsın yani hikâye kahramanının ağzından anlatılacağı gibi üçüncü şahsın ağzından da anlatılabilir (Parın 2017: 68-74).

Yaşar Kemal'in *Sarı Sıcak* adlı öykü kitabından alınan yukarıdaki parçada iç odaklayıcı kullanılmıştır. Birinci kişi ağzından aktarılan olaylarda, mekân tasvirleri ancak karakterin algı alanına girdiği kadarıyla söyleme yansıtılmıştır.

Mösyö Léon:

— Ah! dedi; ben denize bayılırım.

Madam Bovary cevap verdi:

— Seyretmesi bile ruhu yükseltip insana sonsuz ideal fikirleri ilham eden o sınırsız uzaklık üzerinde zekâmız, hislerimiz daha serbestçe açılıyor, size de öyle gelmiyor mu?

Léon:

Dağ manzaraları da öyledir, dedi. Akrabamdan biri geçen sene İsviçre'de seyahate çıkmıştı, göllerin şiiri, çağlayanların letafeti, karlı dağların o heybetli, birer dev gibi duruşu akla hayale sığmaz diyor. Sellerin ortasında inanılmayacak kadar büyük çam ağaçları, uçurumlar kenarında asılı kulübeler, bulutlar açılınca da ayaklarımızdan bin kadem aşağıda boydan boya vadiler gözükmüş. Böyle manzaralar herhalde insanı coşturur, ibadete, vecde sevk eder! Bir müzisyenden bahsederler, hayalini daha çok coşturmak için gidip muhteşem bir manzara karşısında piyano çalarmış; buna hiç hayret etmem. (Flaubert 2013: 84 – 85)

Gustave Flaubert 'in *Madame Bovary* adlı romanından alınan yukarıdaki parçada da anlatıcı bir iç odaklayıcıdır. Léon adlı karakterin ağzından yapılan İsviçre tabiat manzaralarının tasviri, söylem anında iç odaklayıcının anlatımıyla sunulmuştur.

1.2.2.2. BURADA-söylem

Anlatıcının, bu anlatıcı yazar-anlatıcı veya bir iç odaklayıcı da olabilir, söylem mekânında konumlanış noktasıdır. BURADA-öykü ve BURADA-söylem öykünün mekânsal-zamansal koordinat sisteminin başlangıç noktasının belirlenmesinde önemli bir işleve sahiptir (Jahn 2014). Söylemin başlangıç noktası aynı zamanda mekânın algılanışında da önemli bir paya sahiptir. Çünkü bulunan mekânsal koordinat anlatıcının mekânı algılayışını şekillendirir.

“Gündüz ortalarına dek sarkan bu gecelerin birçoğunda da, dursuz duraksız sevişmelerin yanı sıra Alaaddin'le kıyasıya dövüşecektik hiç kuşkusuz, bazen iki kardeş, bazen iki düşman, bazen de sevgileri sevişmelere sığmayan iki çılgın sevgili gibi birbirimize girecek, gecenin derinliklerinde langır lungur yuvarlanacak, yıldızlara tutunup kalkarken gürültüyle düşecek, düşerken sessizce kalkacak ve dövüşmenin şiddetini gizli bir ayna gibi kullanıp kendimizi doyarsa seyrettikten sonra da, oturup birbirimizin yaralarını saracaktık.

Daha doğrusu, aynı noktalardan aynı darbelerle aynı şekilde yaralandığımız ve aynı acıları çektiğimiz için, ezik harflerin, kırık hecelerin, parçalanmış cümlelerin ve bunların etrafın da uçuşan sigara dumanlarıyla bu dumanların çeşitli boşluklarından gözüken *çay bardağı, mürekkep şişesi, sandalye, masa ve sözlük gibi* eşyaların uğultuları arasına oturup herkes kendi yarasını saracaktı...” (Toptaş 2013: 21)

Hasan Ali Toptaş’ın *Bin Hüzünlü Haz* adlı romanından alınan bu parçada iç odaklayıcı olan yazar-anlatıcının söylemin çıkış noktası olan çalışma masasında olmasını bizlere metinde geçen *çay bardağı, mürekkep şişesi, sandalye, masa, sözlük* kelimeleriyle göstermektedir.

1.2.3. Metnin Mekânsal Biçimi

Joseph Frank tarafından 1945 yılında kaleme alınan bir makalede ilk kez kullanılan Mekânsal Biçim⁵ kavramı bir anlatının kavranabilmesi için, anlatının kurgusal yapısının art arda dizilmek veya zamansal olarak belirli doğrultuda ilerlemesi koşulunu reddeder. Çünkü Frank’e göre anlatı, mekânsal veya zamansal olarak ne şekilde düzenlenirse düzenlensin ancak toptan, bir anlık bir zaman diliminde kavranabilir (Dervişcemaloğlu 2016: 181).

Özellikle klasik roman anlayışının terk edildiği 20. ve 21. yüzyıl anlatılarında, Modernist ve Postmodernist yazarlar; eylemler ve olay örgüsünün art arda dizilmesi ilkesini çoğu kez terk etmişlerdir. Yıldız Ecevit, bu durumun nedenini şöyle açıklıyor;

“Modernist yazarı deneysel biçimciliğe iten ana nedenlerden biri; yazarın nasıl biçimlendireceğini/kurgulayacağını tam olarak kestiremediği soyut bir iç dünyanın/bilincin/bilinçaltının, kurgunun odağına gelip yerleşmesidir. Geleneksel estetikte, somut yaşamda geçen bir öykünün ana kurgu şablonu bellidir; yazar, dün-bugün-yarın zincirinin akışına oturtacaktır öyküsünü. Oysa iç dünya ile dış dünya arasındaki sınırların silindiği bu yeni kurmaca yaşam biçiminde yazar, soyut dünyanın bilincin zamanını nasıl kurgulayacaktır? Modernist romanın en önemli kurgu sorunlarından biridir bu, çünkü insanın beyninin içindeki zaman çizgisel akmamaktadır; bilinç de bilinçaltı da inanılmaz zaman sıçramaları yapabilmektedir.” (Ecevit 2012: 42 – 43)

Modernist ve Postmodernist yazarların olay örgüsünün art arda dizilmesi ilkesini terk etmeleri, anlatıda geri-dönüşlü gönderme (reflexive reference) – bir

⁵ Frank, Joseph (1945). Spatial Form in Modern Literature: An Essay in Two Parts. The Sewanee Review, 53(2), 221-240. Retrieved March 1, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/27537575>.

anlatının bütün yapısının algılanabilir bir noktaya gelene kadar anlamlı göndermesinin askıya alınması- ilkesini hâkim kılmıştır (Dervişcemaloğlu 2016: 181).

“– Önce babamı anlatmam gerek, dedi. Kadın bacaklarının bende uyandırdığı korkuyu ancak o zaman anlarsın. Bende gördüğün her şey babamla başlar. Pek küçükken yanaklarımı öpmeye yaklaşan adamın kara bıyıklarından gene o korkuyla karışık iğrenmeyi duyar mıydım, yoksa bunu sonradan mı düşündüm, bilmiyorum. Bu seyrek yaklaşımları "içilmiş şarap kokulu öpüşler" olarak hatırladığıma göre, onlara bende yarattıklarını sandığım duyguyu ilerde eklemiş olacağım. O yaşta, içilmiş şarap kokusunu elbette bilemezdim. Ben onu daha çok, "çocuğu yatır" sözüyle hatırlıyorum. Gündüzleri evde olmazdı. Komisyonculuk yaptığını söylerlerdi. Yemeği evde yediği akşamlar sofradaki o sıkıcı sessizlik! Yasağı unutup konuşmağa başladığım zamanlar, kaşları inik, bana bakardı. Büzülürdüm. Akşamları yemeğe gelip gelmeyeceği belli olmazdı. Saat yediye dek beklerdik. Vakit yaklaştı mı yüreğimde bir çarpıntı başlardı. Tam gelmeyeceğini düşündüğüm sıra kapıdan girişleri! Nasıl kararır içim! Kimi nerdeyse geleceğini umarken Zehra Teyzenin, "- Saat on biri geçmiş. Kim bilir nerelerde sürtüyor!" dediği geceler pek seyrekti. Beni yatırır, öperdi. Hemen her gece babam eve girer girmez beni, teyzemle oynadığınız oyunlardan, masalların mutluluğundan ayırırdı. "- Çocuğu yatır!" derdi. Büyük sevinçlerden büyük kederlere birden geçişi öğreniyordum. Çünkü onun kucağındayken babamın varlığını unutmuş olurdum. Yatakta, beni ondan ayırmasındaki haksızlığı düşünürdüm.” (Atılğan 2017: 149 – 150)

Yusuf Atılğan’ın *Aylak Adam* adlı romanından alınan bu parçada geriye dönüş tekniği ile anlatıcı, bulunduğu zamansal ve mekânsal düzlemi bozarak, anlatıyı bulunduğu zamansal ve mekânsal düzlemde, geçmişteki bir zamansal ve mekânsal düzleme taşımıştır. Bu durum anlatının olağan biçimsel düzlemini bozarak onu yeniden şekillendirmiştir.

1.2.4. Mekân ve Betimleme

Anlatıda, mekânı canlandırabilmenin en yaygın biçimi betimleme (tasvir) yöntemidir. Durağanlığını çoğunlukla koruyan mekân unsurunu okuyucuya yansıtmanın en önemli yöntemlerinden biridir. Betimleme (tasvir) yöntemi okuyucunun zihninde, anlatıya dair bilişsel bir harita oluşmasında en önemli yöntemdir.

Mekân betimlemeleri odaklayıcının seçimine göre şekillenebilir. Bir anlatıda mekân betimlemesi bir iç odaklayıcının gözünden, bakış açısından yansıtılıyorsa öznel yargılar içermeye eğilimindedir. Bu öznel yargılar, iç odaklayıcının yani bir anlatı karakterinin psikolojik ve sosyal yönünü dışa vurmada bize yardımcı olabilir (Dervişcemaloğlu 2016: 183).

“Bütün ev, zemini toprak bir odadan ibaretti. Eşya namına Kübra'nın yatağı, yatakla ocağın arasında duran ufak bir tahta sandık ve bir de yatağın önüne serili duran eski bir kilim parçası vardı. Ocak başında iş görmeye çalışan kadın ikide birde tahta sandığı açarak içinden bir toprak tencere veya bir avuç tuz alıyordu. Üstü toprak olan tavanın isli kalaslarında birkaç koçan mısır sallanıyordu. Kübra'nın yatağının üst tarafında, duvarda bir delik ve bu delikte kireçle sıvanmış bir cam parçası vardı: Herhalde bu, pencere vazifesini görecek; fakat içerisi görünmesin diye sıvanan kireç, ışığın da pek azını içeri bırakıyordu. Yusuf'un gözleri tekrar kıza ilişince onun hep kendisine baktığını gördü. Bir şey söylemek lüzumunu duyarak:

"Çok hasta mısın?" dedi." (Ali 2020: 37)

Sabahattin Ali'nin *Kuyucaklı Yusuf* adlı romanından alınan bu parçada olayların veya olguların meydana geleceği mekânın betimlemesine (tasvirine) yer verilmiştir. Böylesi betimlemeler (tasvirler) hem okuyucunun zihninde hem de karakterin algı dünyasında önemli etkiler bırakmaktadır.

“Kenar mahalleler. Birbirine ufunetli adaleler gibi geçmiş, yaslanmış tahta evler. Her yağmurda, her küçük fırtınada sancılanan ve biraz daha eğilip büğrülen bu evlerin önünden her geçişimde, çoğunun ayrı ayrı maceralarını takip ederdim. Kiminin kaplamaları biraz daha kararmıştır, kiminin şahnişini biraz daha yumrulmuştur, kimi biraz daha öne eğilmiş, kimi biraz daha çömelmiştir ve hepsi hastadır, onları seviyorum; çünkü onlarda kendimi buluyorum ve hepsi iki üç senede bir ameliyat olmadıkça yaşayamazlar, onları çok seviyorum ve hepsi, rüzgârdan sancıldıkça ne kadar inildeler ve içlerinde ne aziz şeyler saklarlar, onları çok, çok seviyorum.” (Safa 2020: 15)

Peyâmi Safa'nın *Dokuzuncu Hariciye Koğuşu* adlı romanından alınan yukarıdaki parçada roman karakteri olan hasta genç, yaptığı iç odaklayıcı öznel bir tasvirle eviyle, yaşadığı sokakla ve yaşadığı semtiyle kendi psikolojik ve fizyolojik durumu arasında bir ilişki kurar. Mehmet Tekin *Roman Sanatı* adlı yapıtında *Dokuzuncu Hariciye Koğuşu*'nda yapılan mekân tasvirlerinin işlevini şöyle açıklıyor:

“Peyami Safa'nın Dokuzuncu Hariciye Koğuşu adlı romanında tasvirler, salt tasvir olsun diye yapılmaz. Yapılan tasvir ve tanıtlarla, çocuğun içinde bulunduğu psiko/fizyolojik durumlar anlatılmak istenir. Romancının hedeflediği de budur. Peyami Safa,

temelde “otobiyografik” nitelik taşıyan böyle bir romanda anlatan ve anlatılan konumunda bulunan çocuğu, gerçekçi olarak tanıtmanın zorluğunu bildiğinden, bu zorluğu mekân unsurunu devreye sokarak aşmaya çalışır ve bunda da başarılı olur. Mekân “iyi” veya “kötü” tanıtılır. Ancak buradaki “iyi” veya “kötü” görecedir. “İyi” veya “kötü” durumda olan mekân değil, çocuktur. O, psikoloji itibarıyla rahat ve iyimser ise, mekânı güzel bulur; yok huzursuz veya hasta ise mekânı kötü görür.” (Tekin 2018: 161 – 162)

Mehmet Tekin’in de belirttiği üzere odaklayıcının psikolojik ve fizyolojik durumu onun mekânı algılayışında farklılık yaratmaktadır. Bu da mekân betimlemesinin (tasvirinin) şekillenmesinde önemli bir rol oynar.

1.2.5. Sınırlar

Anlatılarda, iç odaklayıcı anlatıcının veya yazar-anlatıcının algı düzeyine göre oluşturduğu sınırları etkileyen temel unsurların başında toplumsal kurallar ve kültürel yapı gelir. Toplumun veya kültürün ortaya koyduğu sınırlar anlatının veya tiyatro sahnesinde dekorun kullanım alanını daraltabilir. Cinsiyet eşitsizliklerinin ve kadına baskının fazla olduğu toplumlarda veya kültürlerde mekânlara farklı anlamlar yüklenebilmektedir. Mesela ev ortamı, kadına ait bir alanken, evin dışında kalan kısım erkeğin, tavan arası psikolojik şiddete maruz kalan bireylerin sığınağı olarak görülebilir (Dervişcemaloğlu 2016: 184).

İran sinemasında, özellikle rejim değişiminden sonra, sinemada şiddet, kadın oyuncuların başının açık görülememesi ve cinsellik vb. durumlar sansüre takılmıştır. Çünkü kültürel sınırlar ve anayasal düzen gereği bu durumların toplumun ahlâk yapısında bozulmalara sebebiyet vereceği düşünülmüştür. Kadın ve erkeğin duygusal yakınlaşmaları sinemayı realiteye bağlayan temel unsurlardan birisi olsa da İran’daki sansür, karşı cinsler arasındaki cinsel yakınlığı tamamen yasaklamaktadır. Bu durum sinema anlatısında iç mekân çekimlerinden çok dış mekân çekimlerine yoğunlaşılmasına neden olmuştur (Sözen 2018: 41 – 70).

1.2.6. Mekânın İşlevleri

Anlatıda mekân, karakterler için bir dekor olmanın yanı sıra okuyucunun zihninde analitik ve yorumlayıcı bir düşünce tarzının gelişmesine olanak sağlar (Dervişcemaloğlu 2016: 184). Gerhard Hoffmann, mekânın işlevlerini üç ana başlıkta incelemiştir; gözlenebilir mekân, eylem mekânı ve ruh hâline bağlı mekânlardır (Çakmak 2018: 542-548).

Gözlenebilir mekânlar, genellikle durağan mekânlar olup tasvir ağırlıklı mekânlardır. 19. yüzyıl realist romanlarında karakterler ve eylemler için dekor işlevi gören mekânlardır (Derviřcemaloğlu 2016: 185).

“Orta tabakaya mahsus bir pansiyon olarak iřletilen ev Madam Vauquer’e aittir. Bu ev Yeni Sainte-Geneviève sokağının altında, Arbaléte sokağına doğru bir iniřin bařladığı yerdedir ve bu iniř o kadar řiddetli ve ânidir ki, burada beygirler nadir iner veya çıkarlar. Bu hal de sarı renkler döken, kubbelerinin aksettirdiğı sert renklerle her şeyi mahzunlařtıran iki âbidenin, Va-de Grâce kubbesiyle Ponthéon kubbesinin arasına sıkıřan bu sokaklardaki sessizliğı uygundur. Bu semtte kaldırımlar kurudur, derelerin yataklarında çamur da su da yoktur, duvarlar boyunca da otlar yükselir. En kaygısız adam bile buradan geçerken her yolcu gibi hüznü duyar, bir arabanın gürültüsü burada bir hâdisé olur. Burada evler mağmumdur, duvarlar hapishane kokar.” (Balzac 1990: 7)

Balzac’ın *Goriot Baba* adlı eserinden alınan bu parçada pansiyon olarak iřletilen Madam Vauquer’e ait bir evin krokisi ve çevresi ince ayrıntılarıyla tasvir edilmiřtir. Bu tarz realist yazarların ortaya koyduğı romanlarda mekân unsurları genellikle dekor işlevi görür.

Gerhard Hoffman’ın bir diğér mekân işlevi ise eylem mekânlarıdır. Eylem mekânları, genellikle anlatılarda meydana gelen olaylar ve olgular için bir zemin teřkil ederler. Bu olay ve olgular anlatıya bir çerçeve oluřturması bakımından önemlidir (Çakmak 2018: 542-548). Sabahattin Ali’nin *Kuyucaklı Yusuf* adlı eserinde Yusuf’un anne ve babasının öldürüldüğü Kuyucak köyündeki ev (s. 7), řakir’in Ali’yi öldürdüğü kasaba meydanı (s.91), Yusuf ile Muazzez’in kaçıp sığındıkları Tahtacı köyü (s.138) gibi mekânlar eylem mekânlarında dâhil edilebilir.

Son bahsedeceğimiz mekân işlevi ise ruh haline bağılı mekânlardır. Ruh haline bağılı olan mekânlar anlatıda daha çok sembolik işlevdedirler. Çoğı kez iç odaklayıcı anlatıcının içinde bulunduğı psikolojik durum, mekân tasvirinin řekillenmesinde önemli bir yere sahiptir:

“Geceler, ıssız, çıplak Anadolu yaylasını daha ziyade garipleřtirir. Bu ıssız topraklar, gökyüzünün altın mozayıklı, muhteřem kubbesi altında ezilir, erir, yok olur. O kadar yok olur ki, bunun içinde, siz, kendinizi, çoktan âdeme inmiř bir gölge farzedersiniz. Hayat denilen şey, gür, kalabalık, pırıl pır yukarıdadır. Sanki arzın üstündeki medenî řehirlerden biri tersine dönüp tepeden size bakıyor. Bařım dönmeře, sabaha kadar sırtüstü yatıp bu engin řehrâyini seyredeceğim.” (Karaosmanoğlu 1972: 77)

Yakup Kadri'nin *Yaban* adlı eserinden alınan bu parçada bir Anadolu yaylasının roman karakteri üzerinde bıraktığı öznel bir izlenim dile getirilmiştir. Tabiat manzarası ve insan arasındaki ilişki duyusal bir yapıyla söylemde yerini almıştır.

1.2.7. Metinlerde Görülen Mekân Türleri

1.2.7.1. Somut Mekânlar

Anlatıda, karakterlerin beş duyu organıyla algılayabileceği, anlatı karakterlerinin içinde bulundukları, hareket edip düzenleyebildikleri, yaşantılarının ve eylemlerinin sonuçlarından etkilenen veya onları etkileyen, bu evrene ait mekân türüdür (Çetin 2009: 134). Somut mekân algısı özellikle 19. yüzyılda Realizm akımının etkisiyle daha da ön plana çıkmıştır. Çünkü realist sanatçılar görülen şeyin inşası hususuna özen göstermişler ve eserlerinde uzunca mekân tasvirlerine sıkça başvurmuşlardır. Bundaki temel amaçlardan en önemlisi de çevrenin karakter üzerindeki kişilik inşasıdır (Tekin 2018: 144-145).

Somut mekânlar kendi içerisinde *açık mekân* ve *kapalı mekân* olmak üzere iki grupta incelenebilir.

1.2.7.1.1. Açık Mekân

Olayların ortaya çıktığı açık alanlardır. Bu alanlar daha çok dağ, deniz, şehir panoraması, kasaba, köy vb. yerlerden oluşan mekân türüdür (Çetin 2009: 134). Açık mekânlar, anlatıcılar tarafından çeşitli nedenlerle tercih edilebilirler. Bu tercih nedenlerinin başında yaşanan olaylar ve karakterin psikolojik durumu gelir. Bir anlatıda aktarılacak olan olayların etki sahası genişledikçe, anlatıda mekânsal bir genişliğe de ihtiyaç duyulabilir. Yine anlatıda yer alan karakterlerin içinde bulundukları ruhsal durumlar onları iç mekândan dış mekâna taşıyabilir (Çetin 2009: 134). Bu sebeple anlatıda, mekân çerçeveleri sürekli, dinamik bir şekilde değişikliğe uğrayarak betimlenebilir.

“Kaşıkadası bin bir sarnıçla doludur. Adada bilhassa geceleyin koşmak çok tehlikelidir. Uzun otların dalgalandığı sırtlarda içleri derin ve simsiyah sularla dolu sarnıçlara düşmemek için ihtiyatla yürüyoruz. Tam tepede bir müddet cüceyle etrafa bakındık. Ötede beyaz evin penceresindeki üç çocuk mumları yakmışlardı. İleride, ada çiftlikken yapılmış etrafı tel örgülü domuz ahırları, adada bırakılmış Portekizli genç gemicinin malikânesiydi.

Oraya gitmek çok tehlikeliydi. Ahırların on, on beş metre önünde bir bahçıvan kulübesi vardı. Bu kulübe de bulunduğumuz yerden gözüküyordu. Oranın da penceresinde bir ışık peyda olunca yavaş yavaş yürüdük.” (Abasıyanık 2014: 21)

Sait Faik’in *Şahmerdan* adlı kitabından alınan yukarıdaki parçada yazar anlatıcı, uzaktan gördüğü Kaşıkadası’nın dış ortamdan, nesnel bir tasvirini yapmıştır. Bu tasvir esnasında yalnızca görünen ve hareket eden unsurlar tasvir edilmiş ve mekânların iç ortamlarına değinilmemiştir.

1.2.7.1.2. Kapalı Mekân

Açık mekânın tersine olayların ortaya çıktığı kapalı mekânlardır. Bu mekânlar fiziki bir mekânın bir kısmının duvarlar ve tavanla kapatılması sonucunda ortaya çıkar.⁶ Bunlar *iç mekân* veya *dar mekân* olarak da adlandırılabilir. Açık mekânlara göre daha öznel bir düzene sahiptir. Bu alanlar daha çok ev, köşk, çiftlik, meyhane, kütüphane, hastane, koğuş, mağara vb. ortamlardır (Çetin 2009: 134). Mitolojik ve dinî anlatılar temele alındığında dünya da bir kapalı mekân algısı yaratır. Çünkü bir sınırsız mekân algısı yaratan cennetten yeryüzüne yani dünyaya inen insanoğlu için yeryüzü bir kapalı, dar mekân algısı yaratır.⁷

“İlya İlyiç’in yattığı oda ilk bakışta pek zengin görünüyordu: Maun bir yazıhane, ipek örtülü iki sedir, üzeri görülmedik meyveler, çiçekler işlenmiş güzel bir paravana, ipek perdeler, halılar, birkaç resim, tunç heykeller, Çin porselenleri ve birçok güzel tablo. Ama zevkli, görgülü bir adamın gözü daha ilk bakışta bütün bunların sırf âdet yerini bulsun diye öteye beriye konmuş olduğunu fark edebilirdi. Oblomov çalışma odasını döşerken başka bir şey düşünmemişti. Ağır, kaba akaju sandalyeler, bu iğreti etajer, ince bir zevki tatmin edebilecek şeyler değildi. Sedirlerden birinin arkası içine göçmüş, yer yer tahtalar birbirinden ayrılmıştı.” (Gonçarov 2010: 7)

İvan Gonçarov’ un *Oblomov* adlı eserinden alınan bu parçada İlya İlyiç’in yatak odası yazar anlatıcı tarafından nesnel bir tasvirle ortaya konmuştur. Dış odaklayıcı anlatıcının yer aldığı metinde yazar anlatıcının öznel değerlendirmelerine de yer verilmiştir.

⁶ Altan, İlhan (1993), Mimarlıkta Mekân Kavramı, Psikoloji Çalışmaları, Cilt 19, Sayı 0, 75 – 88.

⁷ Doğan, Ahmet (2006), Bireyleşim/ Kemalat Sürecinde Kapalı ve Dar Mekânlar, Bilig, Bahar, sayı 37: 115-130.

Açık mekân hususunda belirttiğimiz gibi kapalı mekânlar da insan psikolojisi üzerinde oldukça etkilidir. Yazarların eserlerinde ortaya koydukları karakterlerin kişilik özellikleri, eserlerde kapalı mekân seçimlerini de etkileyebilmektedir. Kapalı mekânı çoğunlukla tercih eden karakterler genellikle içe dönük, bireysel, metafizik dönüşümlere müsait, yalnızlığı seven karakterler olabilmektedir (Çetin 2011: 134 – 135).

“Öğleye doğru muayene odasının önü doldu. Sıralarda oturacak yer kalmadığı için yeni gelenler ayakta durdular ve anneler, hasta çocuklarını dizlerine oturtabilmek için duvar diplerine çömeldiler.

Karanlık dehliz. Kapalı kapıların mustatil buzlu camlarından gelen soğuk ışıkların buğusu, yüksek ve çıplak duvarlara vurarak donuyor.

Saatlerce bekleyenler var. Fakat buna alışmışlar. Az kımıldanıyorlar, hiç konuşmuyorlar. Dehlizin sonlarında, görünmeden açılıp kapanan bir kapının gıcirtısı. Muşambalara sürtünen bir ayak sesi. Köpüklenerek uçan ve uzaklarda kaybolan bir beyaz gömlek; ve iyot, eter, yağ, ifrazat ve saire kokularından mürekkep, terkibi tamamıyla anlaşılmayan bir hastahane kokusu.” (Safa 2020: 7)

Peyami Safa’nın *Dokuzuncu Hariciye Koğuşu* adlı romanının giriş kısmından alınan yukarıdaki parçada, kahraman anlatıcı, yani iç odaklayıcının seçtiği mekân - *muayene odasının önü*- anlatıcının duyduğu ruhî ürpermeyle öznel bir betim halini almıştır. Yukarıda da belirttiğimiz gibi karakterin veya anlatıcının hâlet-i rûhiyesi mekân betimlemelerinde önemli roller üstlenebilmektedir.

1.2.7.2. Soyut Mekânlar

Somut mekânın aksine, tahayyül ürünü olan soyut mekânlar, anlatılarda anlatıcının zihnî tasavvur sınırlarına dayanan, fizikî gerçeklikten uzak ve ancak anlatıcının hayalî bir zemine oturabildiği mekân türüdür. Soyut mekânlar kendi içerisinde *Ütopik*, *Fantastik*, *Metafizik* ve *Duyusal Mekânlar* olmak üzere dört grupta incelenebilir (Çetin 2011: 136).

1.2.7.2.1. Ütopik Mekânlar

İdeal bir toplum düzeni ya da var olan düzenin noksanlıklarını en iyi şekilde kapatabilecek, var olanla yani gerçekle ve gerçekleşmesi istenen arasındaki farkların eleştirisi sonucunda ulaşılması arzulanan yazın türüne ütopya denebilir (Cevizci

2013: 1576). Ütopyalar, tamamen gerçekten kopuk ürünler değildir. Gerçeğin eksik yanları ütopyanın doğuşuna zemin hazırlar.

Ütopik mekânlar ise genellikle ideal mekân düzenini hedef alan, var olan mekânın eksikliklerinin tamamlanmasıyla ortaya çıkan, kaçış teminin bir sığınmayla sonuçlandığı, var olanın ürettiği mutsuzluk, kötülük ve tüm olumsuzlukların sona erdirildiği mekân türüdür (Çetin 2011: 136).

“Kent çok sayıda kule ve mazgallı siperin yer aldığı yüksek ve geniş surlarla çevrilmiş. Surun üç yanında çepeçevre derin, geniş ve içi dikenli çalılarla dolu kuru hendekler var; diğer yanında ise nehrin kendisi içi su dolu hendek görevi görüyor. Sokaklar ulaşımına uygun ve rüzgârı kesecek şekilde yapılmış. Binalar kesinlikle öyle eski püskü değil; cadde boyunca upuzun, kesintisiz bir sıra oluşturacak şekilde dizilmiş evlerin yüzleri birbirine bakmakta. Ön cepheleri yirmi adım genişliğinde bir yolla birbirinden ayrılıyor. Arka cephelerinde ise geniş bahçeler var, sokak boyunca uzanıyor ve diğer sokakların sırtlarıyla çepeçevre sarılıyor. Her evin sokağa bakan bir ön kapısı ve bahçeye açılan bir arka kapısı var. Kapılar çift kanatlı, elinizle ittirdiğinizde kolayca açılıyor, sonra kendiliğinden yeniden kapanıyor, kim isterse girebiliyor, yani anlayacağınız özel mülkiyet diye bir şey yok. Çünkü Utopialılar her on yılda bir kurayla evlerini değiştiriyorlar. Bahçelerini güzelleştirmeye çok düşkünler, bağları var, meyve ağaçları yetiştiriyorlar, otlar, çiçekler dikiyorlar, öyle özenle bakıyorlar ki hepsine, doğrusu ben hiçbir yerde bu bahçeler kadar verimlisini ve bakımlısını görmemişim. Bahçe işlerine çok önem veriyorlar, çünkü her şeyden önce bundan haz alıyorlar, ama sokaklar arası bir rekabet var, bakalım hangi ev en güzel bahçeye sahip olacak diye.” (More 155: 2014)

Thomas More’un *Ütopya* adlı eserinden alınan yukarıdaki parçada More’un ortaya koyduğu ütopik mekânın bir tasviri verilmiştir. Ütopik mekânlar yukarıdaki anlatı parçasında da görüldüğü üzere sistematik bir düzeni temsil ederler. Bu sistematik düzen içerisinde farklılıklar en aza indirilir ve ütopyacı kaleme aldığı eseriyle bireyden çok toplumun bir refah ve düzen içerisinde olmasına dikkat eder.

1.2.7.2.2. Fantastik Mekânlar

Romanın kurgusu içinde soyut kalan, yalnızca düşlere ve insanın düşsel algısına giren, somut bir varlığı ve gerçekliği olmayan, akla ve mantığa aykırı olan mekân türlerine fantastik mekân denir. Geçmiş zamanlarda var olan ve modern anlamda romanın yerini tutan mit, masal, destan ve halk hikâyesi gibi türler içinde

bulunan mekânlar fantastik mekânlara örnek oluşturabilir. Bu mekânlar okuyucuyu gerçeklik algısından uzaklaştırır ve onu hayalî bir serüvene çıkartır.

Modern romanla birlikte gelişen fantastik roman türlerinde de yukarıdaki tanımlamaya uygun mekân türleri ile karşılaşmak mümkündür. Fantastik mekânlar, roman karakterlerinin, bedenlen içinde yer aldıkları, somut yerler değil ancak soyut anlamda yer alabildikleri mekânlardır (Çetin 2011: 136).

“Öte Diyarlar’ın doğası Perg’e pek benzemez... Kuzeye doğru gittiğinizde, karargâhı çevreleyen ormanın bitiminde, göz alabildiğince uzanan, buzla kaplı bir ova vardır. Ormanda hava her zaman ılık olduğu hâlde bir adım ileri gidip ovaya çıktığınız anda ilikleri donduran bir soğuk hissedersiniz. Orada hiç kesilmeyen kış rüzgârları eser. Geryan, buz ovanın doğuda ormanla buluştuğu yerde, görkemli bir kulede kalıyor. Galiba hurglar onu yeni efendileri için inşa ettiler. Etrafı güçlü kar fırtınaları ile korunan, yüksek bir kule bu. Fırtınaların ne kadarı buz ovaya özgü ne kadarını Geryan yarattı bilemiyorum, ama uzaktan bakıldığında aşılmalrı oldukça zor görünüyor. Karargâhın dışında, kendi âleminde yaşayan bir mucidimiz var, yaptığı garip bir araçla kuleye yaklaşıp baktı. Anlattıklarına bakılırsa ova boyunca hurg devriyelerine rastlamamış pek... Kuleye doğudaki ormanlardan gitmek de mümkün, ama o zaman hurg ordusunun içinden geçmeniz gerekir. Bunu kesinlikle tavsiye etmem. Adım başı devriye koymuşlardır. Belki devriyeleri alt edersiniz, ama konuştuğumuz gibi bunun sürpriz bir saldırı olması lazım. Geryan durumun farkına varırsa hiç şansınız kalmaz... Kulenin içinde olanlar konusunda ise hiçbir fikrimiz yok... Gönderdiğimiz ekiplerin geri dönmemesine bakılırsa pek eğlenceli bir yer olmasa gerek.”⁸ (Özlük 2010: 94)

Barış Müstecaplıoğlu’nun *Tanrıların Alfabetesi* adlı kitabından alınan yukarıdaki parçada olağanüstü özellikler gösteren tabiat unsurları ve Hurgların efendileri için inşa ettikleri kale dikkat çekmektedir. Yukarıda bahsedilen olağanüstü tabiat olayları ancak bir fantastik mekânda karşımıza çıkabilecek bir unsurdur.

1.2.7.2.3. Metafizik Mekânlar

Metafizik mekânlar, içinde yaşadığımız somut mekânlardan farklı olarak, yeryüzüne ait olmayan evren dışı kalmış ve çeşitli inanışlarca hakikat olduğuna inanılan ancak somut gerçekliği olmayan fizik ötesi mekânlardır (Çetin 2011:136). İnanışlara göre geçiş metafizik mekânlardan fizik mekânlara doğru olmakla birlikte, sınırlı bir süreyi kapsayan fizik mekân yaşamı, daha sonra yeniden metafizik mekâna

⁸ Müstecaplıoğlu, *Tanrıların Alfabetesi*, s. 82.

döndürülmekle son bulur. Özellikle dinî-tasavvufî halk şiirinde yer alan devriye türlerinde yazılan şiirlerde bu metafizik geçişlerden bahsetmek mümkündür.

“Devr idüp geldim cihâna yine bir devrân ola

Ben gidem bu ten sarâyı yıkılup virân ola

Bahr-i cân tuğyân idüp cismim gemisin tâğıda

Yirler altında bu cismim hâk ile yeksân ola” (Saluk 2014: 215 – 233)

Niyâzî-i Mısırî’nin bir devriyesinden alınan bu parçada insan ruhunun metafizik bir mekândan *cihana* yani dünyaya, gerçek mekâna gelişi ve tekrar bu geçici mekânın tesirinden kurtulup metafizik mekâna dönüşü aktarılmıştır. Bu tarz şiirlerde cennet, cehennem vb. metafizik mekânlar yalnızca kavramlarından bahsedilen inanca sahip insanlar tarafından kabul görmekte ve gerçekliğine inanılmaktadır.

“88 Ustam: “Bu işleri iyi bilen, yeri Cennet’te

bir kadın şuradan gidin, kapı o yönde,

dedi az önce” yanıtını verdi.

91 “Adımlarınızı güzelliğe doğru götürsün öyleyse,

durmayın, basamaklara doğru gelin!” diye

sözünü sürdürdü saygılı kapıcı.

94 İlerledik; ilk basamak mermerdi,

temiz mi temiz, kaygan mı kaygandı,

bir aynada gibi gördüm onda kendimi.

97 İkinci basamak karaya çalıyordu,

enine boyuna çatlaklarla dolu

kireçli sert bir taştan oluşmuştu.

100 En üstte yükselen üçüncü basamak,

sanki tutuşmuş somakiydi,

damardan fişkırان kan gibiydi.

103 Tanrı’nın meleğinin iki ayağı da

bu basamakta duruyordu,
melek, elmas taşı sandığım eşikte oturuyordu.

106 Bu üç basamağı çıktım seve seve

rehberimin peşinde, rehberim dedi ki:

“Kilidi açmasını iste, saygılı bir biçimde.” ” (Dante 2011:348 – 349)

Dante'nin *İlâhî Komedyası* 'ndan alınan yukarıdaki parçada da yine metafizik bir mekân olan cennetteki basamakların tasviri gözler önüne serilmektedir. Bu metinde de ön plana çıkarılan metafizik mekânlar genel anlamda inancın doğurduğu, kanıtlanılabirliği sorgulanmadan gerçekliğine inanılan mekân türleridir.

1.2.7.2.4. Duyusal Mekân

İnsanın duyularından, ruhsal ve psikolojik durumlarından çıkarılarak ortaya konmuş gerçek olmayan rüyasal mekân alanlarına duyusal mekânlar denir (Çetin 2011:137).

Rüyasında, büyük bir çayırda bekliyordu. Yoksa, bir tarla mıydı? Belki de bir meydan; çünkü büyük bir saatin altında duruyordu. Hayır meydan değildi, çayır; çünkü, her yandan papatyalar açmıştı. Papatyaları çok iyi hatırlıyordu. Elinde bir karanfil demeti, birini bekliyordu. Nermin'le daha evlenmemişti. Evet, onu bekliyordu. “Nermin gene geç kaldı,” diye düşündü. Oysa Nermin hiç geç kalmazdı. Güneş, ekinlerin saplarında ışıldıyordu. O halde bir tarla olmalıydı. Çevresine baktı: uzakta koyu bir orman vardı, gökyüzü parlak ve bulutsuzdu. Koyu renk elbisesini giymişti. Kendini görüyordu. Koyu renkli orman, uçsuz bucaksız buğday tarlasının içinde -demek bir buğday tarlasıydı- bir leke gibi duruyordu. (Atay 2014: 32 – 33).

Oğuz Atay'ın *Tutunamayanlar* adlı eserinden alınan yukarıdaki parçada Turgut Özben adlı roman karakterinin gördüğü rüya mekânının tasviri dış odaklayıcı anlatıcı tarafından verilmiştir. Rüyalardaki mekân tasvirleri gerçeklikle benzerlik gösterse de düşsel bir algıdan öteye geçemeyen mekân tasvirleridir.

1.3. Anlatıda Karakter/Karakterizasyon

Yunanca *ethos* ve *kharakter* sözcüklerinden türeyen, anlatı dünyasının eyleyeni konumunda bulunan ‘karakter’ temel anlamda; bir kişinin davranışlarının, düşünce sisteminin, temel alışkanlıklarının, becerilerinin ve diğer insanlardan ayrılan özelliklerinin tümünü kapsayan yapı olarak açıklanabilir (Cevizci 2013: 910). Yine

‘karakteri’; insanın kendine has, fizyolojik yapısının ve davranışsal birikiminin diğer insanlardan ayrılan, onlara göre konum almayan, yaratılışın getirmiş olduğu ve kendi dışındaki varlıklara karşı takındığı ferdî tavır olarak tanımlayabiliriz (Çetin 2011: 159). Edebî anlatılarda ise ‘karakter’ öykü içerisinde yer alan, olayların etkilediği veya olaylardan etkilenen, kurmaca mekân ve kurmaca zamanın içinde kendine çeşitli boyutlarda yer edinebilen kurmaca varlıktır (Dervişcemaloğlu 2016: 133).

Karakter terimi ile ilgili kavram kargaşasını ortadan kaldırabilmek için; gerçek dünya ve edebî (kurmaca) dünya arasındaki farka iyice odaklanılmalıdır. Nitekim teorimize girişte değineceğimiz tip unsuru, karakter terimi ile ilgili kavram kargaşasını da ortadan kaldıracaktır. Klasik roman ve anlatılarda sıkça karşımıza çıkan tip; toplumsal kimliği ile ön plana çıkmış ve toplumda belirli bir zümreyi temsil gücü edinmiş roman kişisidir (Tekin 2018: 105). Belirli bir zümreyi temsil gücü edinen roman karakterleri, tip olarak adlandırılmıştır; bu keskin bir söylemdir. Bu keskin kavramsallaştırma ortaya konurken romanın gerçekle bağı tamamen koparılmıştır. Çünkü bir anlatı kişisi çizilirken yazar-anlatıcının oluşturduğu merkezî kişi etrafında, aktarılması düşünülen düşüncenin ortaya çıkarılması için bazı ‘tip’ denilen; kişilik özellikleri, gündelik tercihleri, yaşam koşulları ve siyasî-felsefî-politik tercihlerinden arındırılmış ve yalnızca tek bir yönüne ihtiyaç duyulmuş roman kişileri akla gelmektedir. Böyle düşünüldüğünde tip denen roman kişisi, anlatı boyunca gerçekliğini yitiren bir görünüm sergiler. Bu nedenle anlatıbilimsel yapı içinde, bütün roman kişilerini kapsamak maksadıyla ‘karakter’ teriminin kullanılması daha uygundur. Nitekim ortaya koyacağımız karakter tipolojilerinde ‘tip’ kavramı kullanılmamış onun yerine ‘karakter’ kavramı tercih edilmiştir. Anlatıbilimsel incelemeler içerisinde de ‘karakter’ kavramı edebî (kurmaca) dünyada yer alan varlıkları ifade eden genel bir kavram olarak karşımıza çıkar (Dervişcemaloğlu 2016: 133).

Gerald Prince’in kaleme aldığı *A Dictionary of Narratology* adlı anlatıbilim sözlüğünde ‘karakter’ kavramının birbirine benzer üç tanımı yapılmıştır.⁹ Bunlardan ilki; insanî niteliklerle donatılmış ve insan davranışlarını veya insana has eylemleri

⁹ Prince, Gerald (2003), *A Dictionary of Narratology*, University of Nebraska Press, Revised Edition, s. 12’den nakleden Dervişcemaloğlu, Bahar (2016), *Anlatıbilime Giriş*, Dergâh Yayınları, İstanbul. s. 134.

gerçekleştiren varlık, ikincisi ise birincisi ile benzer; bir eylemi ortaya koyan varlık, üçüncüsü ise Aristoteles'e ait olan tanımdır. Aristoteles'e göre karakter; tercihlerini açığa vuran ve bu açığa vurulmuş tercihler neticesinde 'iyi' ve 'kötü' olarak ayrılabilen unsurdur (Aristoteles 2016: 41). En nihayetinde karakter; kurmaca bir anlatıda kurmacanın inşasında yer alan olayları eyleyen ve cereyan etmiş olaylardan etkilenen, bu etki neticesinde ahlâkî veya gayriahlâkî davranışlar sergileyen anlatı unsurudur.

1.3. 1. Geçmişten Bu Güne Karakterin Konumu

Roman öncesi olay temelli anlatılarda karşımıza çıkan karakterler genellikle menkıbevi veya temsilî özellikler taşımaktadır. Bu sebeple insanî veya insana has olağan davranışlar sergilemekten uzak kalmışlardır. Romanın icadıyla birlikte ortaya çıkan roman karakterleri beşerî davranışlar ortaya koymuşlar ve yaşadıkları toplumun sosyo-ekonomik şartlarını yansıtmada daha gerçekçi bir tutum sergilemişlerdir (Tekin 2018: 77). Miguel de Cervantes'in *Don Kişot*'undan 19. ve 20. yüzyıla kadar gelen anlatılarda karakterler tek yönlü, kendine has ve ayırıcı özellikler taşıyan bireyler olarak karşımıza çıkmaktaydı. Anlatılarda karşımıza çıkan tekdüzeliğin ve değişmezliğin temel nedeni insanda var olan kişilik özelliklerinin değişmez bir yapıda olduğuna inanılmasıdır.

Psikolojinin bir bilim olarak ortaya çıkması ve insan kişiliğinin yapısında var olan farklı farklı yapılar, roman yazarlarını da derinden etkilemeye başlamıştır. Bu etkiyle birlikte anlatılarda karakterlerin tek yönlü çizimleri bir kenara bırakılmış ve statik bir yapıda olduğu varsayılan karakterin, yaşantılar veya gözlemler yoluyla değişiklik gösterebileceği, bu gün belirgin bir şekilde ortaya çıkan tutumların yarın farklılaşabileceği kabullenilmiştir. Bu kabullenişle birlikte romanlardaki statik karakter yapısı yerini dinamik karakter yapısına bırakmıştır.

Karakterin algılanmasında ortaya çıkan, daha özel bir tanımlamayla insan ruhunun, davranışlarının ve tutumlarının tek boyutlu yapıdan sıyrılıp çok boyutlu bir yapı ortaya koymasında elbette geleneksel romanın yapısında yaptıkları değişikliklerle realist sanatçıların önemli katkıları olmuştur. Realist romancılarla birlikte anlatıda yer alan temel bir olayın ya da merkezî bir duygunun bir parçası konumunda bulunan karakter, olayların eyleyeni konumuna yükselmiş ve hayatın

içinde kendine önemli roller edinmiştir (Tekin 2018: 79). Realizm akımının etkisiyle ortaya konmuş başyapıtların dünya edebiyatını sarsacak derecede veya bu başyapıtların yazarlarını gölgede bırakacak derecede önemli karakterleri mevcuttur; Tolstoy'un *Anna Karanina*'sı veya *İvan İlyiç*'i, Dostoyevski'nin *Raskalnikov*'u veya Makar Alekseyeviç'i, Stendhal'in *Julien Sorel*'i, Turgenyev'in *Bazarov*'u bunlar arasında sayılabilir (Tekin 2018: 80).

Modernist romanın etkisiyle realizm akımının idealize ettiği tek yönlü karakterlerin yerine bireysel nitelikleri budanmış, keskin fikirlerden arındırılmış ve insanları genel anlamda temsil edecek karakter anlayışı benimsenmiştir. Ancak bu yeni anlayışın da eksik noktaları mevcuttu. Bu eksik noktaların başında evrensel bir karakter yaratma arzusu yatıyordu ancak bu durum insan tabiatına aykırı idi; İnsan kişiliklerinde var olan dinamik ve dağınık yapı evrensel bir karakter ortaya koymaya engel teşkil ediyordu. Yenilikçi dönemin birçok yazarı da bu görüşü temele alarak “karakterin öldüğünü” ortaya koydular (Dervişcemaloğlu 2016: 136).

1.3. 2. Karakterle İlgili Teoriler

Karakter meselesinde merkezi en çok işgâl eden tartışmaların başında karakterlerin ait oldukları kurmaca dünyanın dışında değerlendirilip değerlendirilemeyeceği meselesi geliyordu. Bir takım eleştirmenler karakteri kurmaca dünyadan ayırmanın edebiyatın doğasına aykırı olduğunu ileri sürmüşlerse de karakterin kurmaca dünyadan ayrı değerlendirilebileceğini düşünen eleştirmenlerin sayısı da azımsanmayacak derecede fazladır. Karakterin, kurmaca dünyanın dışında değerlendirilebilmesi karakter meselesini teorik bir zemine oturtmanın da önünü açmıştır (Dervişcemaloğlu 2016: 137). Kurmaca dünyada, yaşamının bir kısmına yer verilen veya belirli olaylarla kısıtlı bir şekilde ele alınabilen karakter, kurmaca dünyanın dışına taşındığında, bütüncül bir şekilde incelenebilir. Çünkü edebî metinlerde oluşturulan karakterin yaşamının yalnızca bir kesiti ortaya konmuştur. Oysa karakterlerin anlatı öncesi veya anlatı sonrasındaki yaşamlarının nasıl şekillenebileceği üzerine düşünceler ve teoriler, karakteri psikolojinin ve psikanalitiğin inceleme alanına da sokmuştur.

Karakter ile ilgili teorilerin 20. yüzyılda hız kazandığını belirtmemiz gerekir. Özellikle karakterin anlatının eylemi ile ilişkisi Biçimciler ve Yapısalcılar tarafından

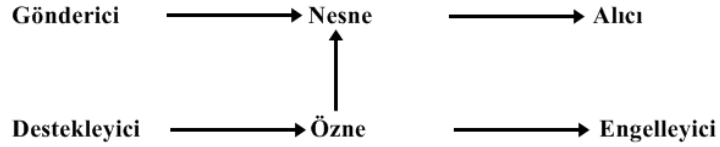
incelenmiştir. Bu iki kuramın temsilcileri temelde Aristo'nun; karakterler eylemin yalnızca birer icracısıdır, görüşünde birleşirler (Dervişcemaloğlu 2016: 138). Vladimir Propp, 1928 yılında kaleme aldığı *Masalın Biçimbilimi* adlı yapıtında karakterleri, eylemlerin gerçekleştiği alanlara ayırarak sınıflandırmış ve hikâyelerde yedi tür karakter olduğunu ortaya koymuştur. Bunlar; 'kahraman', 'sahte kahraman', 'hain', 'bağışçı', 'sevk edici', 'aranılan kişi' ve 'yardımcı'dır. Bu karakterler anlatı esnasında sırası geldikçe, anlatıda var olan olaya dahil olurlar ve kendilerine yüklenen misyonu yahut işlevi yerine getirirler. Burada karakterlerin ortaya çıkması, işlevlerin kendini göstermesine bağlıdır. Propp'un masal incelemesinde yukarıda bahsettiğimiz karakterlerin işlevleri şöyle sıralanmıştır;

"1. Aileden biri evden uzaklaşır. 2. Kahraman bir yasakla karşılaşır 3. Yasak çiğnenir. 4. Saldırgan bilgi edinmeye çalışır. 5. Saldırgan kurbanıyla ilgili bilgi toplar. 6. Saldırgan kurbanını ya da servetini ele geçirmek için onu aldatmayı dener. 7. Kurban aldanır ve böylece istemeyerek düşmanına yardım etmiş olur. 8. Saldırgan aileden birine zarar verir. 9. Kötülüğün ya da eksikliğin haberi yayılır; bir dilek ya da buyrukla kahramana başvurulur, kahraman gönderilir ya da gider. 10. Arayıcı-kahraman eyleme geçmeyi kabul eder. 11. Kahraman evinden ayrılır. 12. Kahraman büyülü bir nesneyi ya da yardımcıyı edinmesini sağlayan bir sınama ile karşılaşır. 13. Kahraman ileride kendisine bağışta bulunacak kişinin eylemlerine tepki gösterir. 14. Büyülü nesne kahramana verilir. 15. Kahraman, aradığı nesnenin bulunduğu yere ulaştırılır. 16. Kahraman ve saldırgan bir çatışmada karşı karşıya gelir. 17. Kahraman özel bir işaret edinir. 18. Saldırgan yenik düşer. 19. Başlangıçtaki kötülük giderilir ya da eksiksiz karşılanır. 20. Kahraman geri döner. 21. Kahraman izlenir. 22. Kahramanın yardımına koşulur. 23. Kahraman kimliğini gizleyerek kendi ülkesine ya da başka bir ülkeye varır. 24. Düzmece bir kahraman asılsız savlar ileri sürer. 25. Kahramana güç bir iş önerilir. 26. Güç iş yerine getirilir. 27. Kahraman tanınır. 28. Düzmece kahramanın, saldırgan ya da kötünün gerçek kimliği ortaya çıkar. 29. Kahraman yeni bir görünüm kazanır. 30. Düzmece kahraman ya da saldırgan cezalandırılır. 31. Kahraman evlenir ve tahta çıkar" (Moran 1988: 186 – 187).

Propp'un yukarıda bahsettiği işlevlere bağlı olarak ortaya çıkan karakterler, işlevlerini yerine getirdikten sonra sahneden çekilirler ancak modern anlatılarda karakterler yalnızca tek bir işlev üstlenmezler ve bir karakterin birden fazla işlevi olabileceği gibi bir işlevi de birden fazla karakter yerine getirebilir.

Vladimir Propp'un takipçileri arasında yer alan ve yapısalcı yöntemi edebiyata ilk uygulayanlardan olan Algirdas Julien Greimas'ın ortaya koyduğu

eyleyenler modeli (schéma actantiel) karakterin eyleme bağılı olarak ortaya çıktığını, ‘eyleyen’ kavramını kullanarak ortaya koymuştur. Bu modelde bir eyleyenin, birden fazla oyuncu tarafından ortaya konabileceği gibi aynı oyuncunun birden fazla eyleyenin görevini üstlenmesi de mümkündür (Dervişcemaloğlu 2016:140).



Şekil 6: Greimas’ın Eyleyenler Modeli

Greimas’ın eyleyenler modeline göre bir anlatıda en fazla altı eyleyen olabilir. Bu altı eyleyenin hepsi aynı anda anlatıda yer alabilir veya bu altı eyleyenden birkaçı da anlatı için tercih edilebilir. Anlatılarda eyleyenin kapsadığı varlıklar yalnızca kişilerle sınırlı değildir, eylemi ortaya çıkarmada etken olan nesneler de eyleyen kategorisinde değerlendirilebilir (Çetinkaya 2011: 135-145). Roland Barthes, *Göstergebilimsel Serüven* adlı eserinde A. J. Greimas’ın eyleyenler modeline şu şekilde açıklık getirir;

“A. J. Greimas anlatı kişilerini ne olduklarına göre değil, ama üç büyük anlam eksenine katıldıkları ölçüde; ne yaptıklarına göre (söz konusu anlatı kişilerine verilen eyleyen adı buradan gelir) betimlemeyi ve sınıflandırmayı önerdi; tümcede de görülen bu üç büyük eksen (özne, nesne, dolaylı tümleçler), bildirişim, istek (ya da arayış) ve sınamadır; bu katılım, çiftler halinde sıralandığından, anlatı kişilerinin sonsuz dünyası da anlatı boyunca beliren dizisel bir yapıya (*Özne/Nesne, Gönderen*/Gönderilen, Yardımeden/ Karşıcılan*) bağımlı kalır; eyleyen de, bir sınıfı belirttiği için, çoğalma, yerine geçme ya da eksilme kurallarına göre harekete geçen değişik oyuncularla dolabilir.” (Barthes 1993: 100 – 101)

Greimas’ın ortaya koyduğu model de tıpkı diğer yapısalcılar gibi karakteri eyleme bağılı kılmıştır; ancak 20. yüzyılın başlarına geldiğimizde bu görüş Henry James ve E. M. Forster gibi düşünürlerce sarsılmaya başlanmıştır. Öncelikle Henry James, karakter ile eylemin birlikte değerlendirilebileceğini önce sürmüştü ve eylemin karaktere göre daha önemli olduğu görüşünü reddetmiştir. E. M. Forster ise James’in görüşlerini geliştirerek anlatıda karakterin eylemden daha önemli olduğu görüşünü ortaya atmıştır. 1960’lı yıllara gelindiğinde Roland Barthes, karakteri eyleme bağılı bir unsur olarak görmüşse de bu görüşünden 1970 yılında vazgeçmiş, karakteri anlatının önemli bir unsuru olarak görmüştür (Dervişcemaloğlu 2016: 140 – 141).

Anlatının iki önemli unsuru konumunda bulunan karakter ve eylem için hiyerarşik bir yapıdan söz etmek mümkün değildir. Çünkü bu hiyerarşik yapı anlatıdan anlatıya değişkenlik gösterir. Kimi anlatılarda eylem ön planda kalırken karakter eylemi taşıyan bir sahne, bir zemin görevi görmektedir. Kimi anlatılarda ise eylemler karakterlerin taşıyıcısı konumundadır. Bu sebeple anlatılar ele alınırken, merkeze yerleştirilen unsura diğer unsurların bağıl kılınması gerekir. Böylece anlatının temel yapılarını bütüncül bir şekilde incelememiz biz araştırmacılar için daha sağlıklı veriler ortaya koyacaktır.

1.3. 3. Karakter Tipolojileri

Karakterle ilgili tasnif çalışmaları 20. yüzyılda ağırlık kazanmıştır. Bu yüzyılın ikinci çeyreğinin hemen başında 1927 yılında E. M. Forster'in kaleme aldığı *Roman Sanatı (Aspects of the Novel)* adlı yapıtta ortaya koyduğu 'düz/yalıncat (flat)' karakter ve 'yuvarlak (round)' karakter ayrımı roman incelemesinde çığır açıcı bir nokta olmuştur. Düz/yalıncat karakterlere 17. yüzyılda 'humour', 'tip' veya 'karikatür' gibi isimler verilmiştir. Düz/yalıncat karakterler tek bir düşüncenin temsilcisi olarak anlatılarda yer aldığı gibi tek bir özelliğin de yansıtıcısı konumundadırlar. Yalıncat roman karakterleri genellikle kendi yaşamlarını tek bir cümleyle anlatabilen ve bu cümle üzerinde anlatı düzleminde yol alan karakterlerdir (Forster 1985: 108).

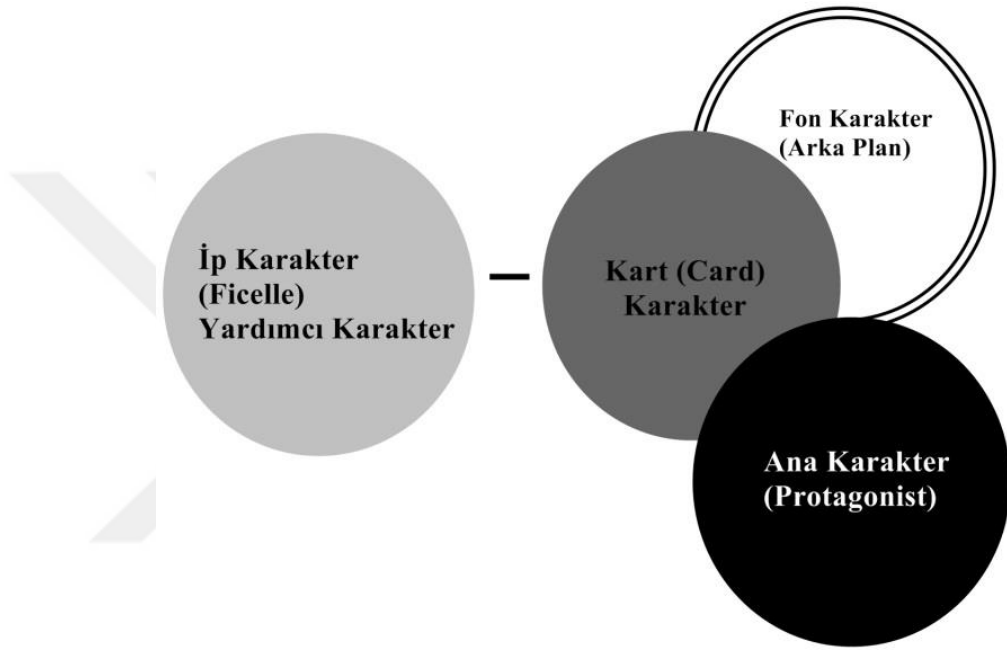
Yalıncat karakterler anlatı içerisinde, yazarın okuyucuya aktarmada en az zorlandığı karakter türüdür. Çünkü yalıncat karakterlerin kişilik özelliklerinde değişkenlik gözlenmez ve anlatı boyunca tutarlı davranışlar gösterirler. Okuyucuya yalnızca bir kez tanıtılması yazar için büyük bir kolaylıktır ve yazar anlatı boyunca yalıncat karakterin gelişimi ve değişimini düşünmek zorunda kalmaz. İhtiyaç halinde yazar tarafından, belirgin olan tek bir niteliğiyle okura sunulur. Yalıncat karakterler, belirgin niteliği ve değişmez davranışlarıyla okuyucunun zihninde kalıcılığı diğer karakter türlerine göre daha fazladır. Yalıncat bir karakter ortaya koymak romancılar için bir başarı değildir ve yalıncat karakterler arasında, güldürü yönü ağır basanlar daha önemli bir rol oynarlar. Acıklı tek bir yönü ele alınmış yalıncat bir karakter, okuyucuyu anlatı boyunca sıkabilir (Forster 1985: 109 – 113).

Her ne kadar yalınkat karakterler, romancı ve okuyucu için bir kolaylık sağlasa da anlatı dünyasında karakter yaratımının sahilhliđi hususunda eleřtirmenlerce ok da tasvip edilmez. nk hibir insan yoktur ki tek bir niteliđiyle veya tek bir cmleyle zetlenebilsin. Romancılar, ortaya koyduđu anlatılarda, olayların veya ana karakterin, ihtiya duyduđu olumlu veya olumsuz nitelikleri belirler ve oluřturduđu yalınkat karakterlere bu nitelikleri ykler. Anlatı sresince, ihtiya halinde yalınkat karakterler hep aynı nitelikleriyle okura sunulur. Yalınkat karakterler romanlarda yardımcı karakter olarak karřımıza ıkar; Karagz oyunundaki; Rum, Laz, Acem, Kastamonulu, Tuzsuz Deli Bekir vb. karakterler veya romanlarda mahalle esnafı, uřak, ařı, dadı gibi, yuvarlak (round) karakterin etrafında yer alan karakterler yalınkat karakterler iinde deđerlendirilebilir.

Yukarıda ifade ettiđimiz karakter tipolojilerinden bir diđer i se ‘yuvarlak (round)’ karakterlerdir. Yuvarlak karakterler, anlatıda genellikle birok zelliđi bnyelerinde tařırlar. Karmařık yapıları, onları olaylar ve durumlar karřısında deđiřebilir bir yapıya brr. Romancılar iin, anlatı boyunca takip edilen, geliřtirilebilen ve yalınkat karakterlere gre romancıları daha ok yoran bir karakter tipidir nk iřlenmesi daha zordur. Yapıları gerek insan formlarına yalınkat karakterlere gre daha yakındır, bu sebeple bu karakterlerle zdeřim kurmak daha kolaydır. Roman boyunca okuyucuda bir merak ve ilgi uyandırır ve ne yapacađı nceden kestirilemez bir yapıdadırlar (Derviřcemalođu 2016:143). Yuvarlak karakterler zellikle modern ve postmodern romanlarda daha ok karřımıza ıkarlar, bunların bařında; *Tutunamayanlar* (Ođu Atay)’daki Selim Iřık ve Turgut zben, *Anayurt Oteli* (Yusuf Atılgan)’ndeki Zebercet, *Bin Hznl Haz* (Hasan Ali Toptař)’daki Alaaddin, *Bıyık Sylencesi* (Tahsin Ycel)’ndeki Cumali Kırıkı gibi karakterlerdir. Bu karakterler roman boyunca ok farklı psikolojik boyutlara geebilir, birok zelliđi bnyelerinde toplayabilirler. Okuyucuya gre kt veya iyi gibi keskin sıfatlandırmalar tařımazlar. Anlatı boyunca okuyucuda farklı farklı hisler uyandırır.

E. M. Forster’dan sonra dikkate deđer bir diđer karakter tasnifi de William John Harvey’e aittir. Harvey, kaleme aldıđı *Karakter ve Roman* (Character and the Novel) adlı alıřmasında, iki karakter tipolojisi arasına sıkıřmıř olan Forster’in tasnifini yetersiz bulmuř ve iki ana, iki ara karakter olmak zere drtl bir tipoloji

ortaya koymuřtur. Forster'in 'Yuvarlak (Round)' karakteri, Harvey'de 'Ana karaktere (protagonist)', 'Yalınkat (Flat)' karakter ise 'Fon (Background) karaktere' karşılık gelmektedir. Harvey bu iki karakter tipolojisine 'Kart (Card) karakter' ve 'İp (Ficelle) karakter' eklemiřtir. Nispeten daha sade ve niteliksiz düz bir karakterin canlı ve gerçekçi betimi bize 'Kart (Card)' karakteri verirken, nispeten yuvarlak ancak daha tipik ve temsili karakterler de bize 'İp karakteri' verir (Derviřcemaloğlu 2016: 145).



řekil 7: Harvey'in Karakter Tipolojisi

Bütün karakter tipolojilerinde bir 'ana karakter', yardımcı rolü üstlenen bir 'ip karakter' ve bir de 'fon karakter' mevcuttur. Harvey'in bu karakterlere ek olarak ortaya koyduđu 'kart karakter' ise tablodan da anlaşılacağı üzere ana karakter ile fon karakter arasında yer alıp 'ip karaktere' daha yakın bir noktada durur. Yukarıda da belirttiğimiz gibi 'kart karakterler' anlatılarda belirli bir canlılığa ve gerçekliğe sahip olsalar da niteliksel olarak düz karakterlerdir. *Yaban* (Yakup Kadri Karaosmanoğlu)'daki Ahmet Celâl, *Vurun Kahpeye* (Halide Edip Adivar)'deki Aliye, *Fatih – Harbiye* (Peyâmi Safa)'deki Şinasi ve Macit, *Acımak* (Reşat Nuri Güntekin)'teki Mürşit Efendi 'kart karaktere' örnek olarak gösterilebilir.

1971 yılına gelindiğinde Yosef Ewen’ın, kaleme aldığı bir makalede¹⁰ ortaya koyduğu karakter tipolojisi üç temel eksen den meydana gelmektedir. Bu eksenler arasında; tek bir özelliği yansıtan ve bu özelliğin üzerine inşa edilmiş karakterlerin olduğu *karmaşıklık eksen*i, bir ucunda gelişime kapalı ve karmaşıklık eksenini oluşturan durağan karakterler ile diğer ucunda ise durağanlıktan kurtulabilen ve gelişim gösteren karakterlerin olduğu *gelişim eksen*i ve iç dünyaları yansıtılan karakter ile yalnızca görülebilen ve gözlemlenen karakterler arasına değişim gösteren *iç dünyaya nüfuz etme eksen*i yer alır (Dervişcemaloğlu 2016:146-147). Ewen’in tipolojisi her ne kadar Forster’a ve Harvey’e göre daha kapsamlı olsa da eksik noktaları oldukça fazladır. Baruch Hochman, 1985 yılında kaleme aldığı *Edebiyatta Karakter (Character in Literature)* adlı çalışmayla kendinden önce yapılmış olan çalışmalardan çok daha kapsamlı bir karakter tipolojisi ortaya koymuştur. Hochman’ın sekiz kategoriye ayırdığı tasnifinde, her bir kategori karşıtıyla birlikte sunulmuştur (Dervişcemaloğlu 2016:147):

1. Üsluplaştırma (Stylization)	Doğalcılık (Naturalism)
2. Tutarlılık	Tutarsızlık
3. Bütünlük	Parçalılık
4. Gerçekçilik	Sembolizm
5. Karmaşıklık	Basitlik
6. Şeffaflık (Transparency)	Bulanıklık (Opacity)
7. Hareketlilik (Dynamism)	Durağanlık (Staticism)
8. Kapalılık	Açıklık

Tablo 3: Hochman’ın Karakter Tasnifi

Hochman’ın ortaya koyduğu bu tasnif, diğer tasniflere göre kapsamlı bir çalışma olsa da David Fishelov tarafından eleştirilmiş ve yeterli görülmemiştir. Fishelov’a göre bu tasnifin ‘şeffaflık-bulanıklık’ ve ‘kapalılık-açıklık’ basamakları karakterin nitelikleriyle ilgili bir durum olmayıp yazar-anlatıcının seçimiyle ilgilidir (Dervişcemaloğlu 2016: 148).

Ele alacağımız son tipoloji ise Hochman’ın tasnifini ve diğer karakter tasniflerini büyük bir titizlikle gözden geçirip eleştirilerini ortaya koyan David Fishelov’a aittir. Fishelov makalesinde Forster’in düz-yuvarlak karakter tasnifine, Harvey’in dörtlü tasnifine, Hochman’ın sekizli tipolojisine belirli yönlerden

¹⁰Ewen, Yosef (1971), “The Theory of Character in Narrative Fiction”, *Hasifut*, 3, s. 1-30. – Kay. Bahar Dervişcemaloğlu.

değınmiş ve o tasniflerin eksik yönlerini ortaya koymuştur.¹¹ Fishelov'un 1990 yılında kaleme aldığı *Types of Character, Characteristics of Types* (Karakter Tipleri ve Tiplerin Özellikleri) adlı makalesi karakter tasnifinde iki temel ayrımı merkeze alarak oluşturulmuş bir tasniftir. Fishelov bu iki temel ayrımını; karakterlerin gerçekte ilişkilendirilebilecek özellikleri ve anlatı dünyasının içinde var olan edebî gerçeklikleri üzerine kurmuştur. Birinci ayrımında Forster'in ikili tipolojisini merkeze alan Fishelov, ikinci ayrımını anlatının 'metne ait düzeyi' ile 'yapılandırma (yorumlama) düzeyi' arasında yapar. Fishelov'a göre Forster'in tipolojisi her iki düzey için de kullanılabilir.¹² Çünkü bir karakter anlatının metne ait düzeyinde düz ya da yuvarlak olabilirken, yapılandırma düzeyinde de düz ya da yuvarlak olarak algılanabilir (Dervişcemaloğlu 2016: 148-149). Fishelov, söz konusu makalesini bitirirken amacının karakter tipolojisi üzerine bir tutarlılık ortaya koymak olduğunu belirtmiştir ancak Fishelov'dan sonra ortaya konan tipolojilerde de Fishelov'un tipolojisinin eksik yanları ortaya konmuştur. Geçmişten bugüne uzanan karakter tasnifleri düşünüldüğünde henüz ortaya koyulmuş net bir tipoloji örneği olmadığı görülmektedir. Günümüzde hâlen canlılığını sürdüren tasnif ve tipoloji çalışmaları gerek tarihsel birikimin üstüne eleştirel yöntemlerle bindirilsin gerekse yeniden yaratım şeklinde ortaya konsun devam etmektedir.

M. Jahn'ın *Anlatıbilime Giriş* adlı kitabında işlevsel olarak ortaya koyduğu karakter tiplerinden 'Sırdaş Karakter', 'Folyo Karakter' ve 'Koro Karakter' ayrımına da değinmek istiyoruz. Bunlardan ilk olarak değineceğimiz Sırdaş karakterdir; bir anlatıda başkahramanın genellikle en yakınında bulunan ve başkahramana bir nevi danışmanlık yapan veya başkahramanın sırlarını taşıyan, güvenilir bir portre çizen karakter tipidir. Bu karakter başkahramanın; eşi, çocukları, bir ebeveyni veya yakın bir arkadaşı olabilir (Jahn 2015: 117). Sabahattin Ali'nin *İçimizdeki Şeytan* adlı yapıtında yer alan başkahraman Ömer'in en yakın arkadaşı olan Nihat sırdaş karaktere uygun bir örnek oluşturabilir. Yine Sabahattin Ali'nin *Kürk Mantolu Madonna* adlı yapıtının başkahramanı Raif Efendi'nin anılarını okuyarak, Raif Efendi'nin sırlarına vakıf olan anlatıcı da sırdaş karaktere örnek olarak gösterilebilir.

¹¹ Fishelov'un diğer tipolojiler ile ilgili ortaya koyduğu eleştiriler *Fishelov, David (1990), Types of Character, Characteristics of Type, Style, Vol. 24/3, s. 423 – 424* adlı makalesinde yer almaktadır.

¹² Fishelov, David (1990), *Types of Character, Characteristics of Type, Style, Vol. 24/3, s. 425.*

Jahn'ın bahsettiği bir diğer karakter tipi de Folyo karakterdir; bir anlatıda başkahramanın kimi özelliklerinin veya düşüncelerinin tersini yansıtan ve anlatıda bir nevi başkahramanın mücadele içinde olduğu yan karakterdir. Folyo karakterler anlatılarda başkahramanın niteliklerinin ön plana çıkarılmasında önemli rol oynar (Jahn 2015:117). Ahmet Mithat Efendi'nin *Felâtn Bey ile Râkım Efendi* romanında Felâtn Bey'in olumsuz özelliklerinin ortaya konulması, Râkım Efendi'nin olumlu özelliklerinin ön plana çıkarılmasına ortam hazırlar. Jahn'ın son olarak ortaya koyduğu karakter tipi ise Koro karakterdir; anlatı içerisinde olaylara dâhil olmayan ancak olaylar üzerine yorumlar getiren, bu yorumları kısa, net ve aforizmatik bir biçimde ortaya koyan karakter tipidir (Jahn 2015:118). Bir anlatıda koro karakterler genellikle; mahalle esnafı, sokaktaki adam, taksi şoförü, bir yolculuk esnasında karşılaşılan bir yolcu, eski anlatılarda uhrevî bir biçimde beliren Hızır ve derviş gibi şahıslardır. Bu şahıslar anlatılarda kısa bir anda belirirler ve söyledikleri sözlerle, alışlagelmiş tavırlarıyla olayın akışında yer alırlar.

1.3. 4. Karakterleştirme/Karakterizasyon

Karakterleştirme, bir anlatıda ortaya konulan kişi unsuruna yüklenen gözlenebilir veya gözlenmesi mümkün olmayan davranış örgülerinin oluşum sürecidir. Daha özel bir tanımıyla, bir yazarın anlatıdaki olaylar dizimini sürükleyecek karakteri, anlatının yapısal ve kurmaca özelliklerini düşünerek çizmesine, bir anlamda ona beşerî bir yapı kazandırarak canlandırmasına karakterleştirme/karakterizasyon denir (Tekin: 2018: 83 – 84). Bu süreçte anlatıcı veya yazar bir karakteri inşa ederken, ortaya çıkması muhtemel olayları karakterlerin gösterecekleri reaksiyonları da düşünerek ortaya koymalıdır. Çünkü anlatmak istediğiniz olaya karşı yarattığınız karakterin kişilik özelliklerinin uyumu, anlatının okur zihninde bütünleştirilebilmesi açısından önem arz eder. Her olay karşısında tepkiler farklılaşsa da okurun zihninde farklılaşan olaylara verilen tepkiler, beklenmezlik duygusu oluşturmaz.

Karakterin oluşturulmasında, yazardan yazara veya kuramcıdan kuramcıya değişen belli başlı teknikler söz konusudur. Anlatıbilimde 'zaman' konusundaki teorik altyapının inşası Genette'le birlikte neredeyse tamamlanmış olsa da 'karakter' ve 'mekân' konusunda henüz bir netlik söz konusu değildir. Bu sebeple ortaya konan

karakterizasyon teknikleri yazardan yazara değişebileceği gibi aynı yazarın farklı eserlerinde de değişiklik gösterebilir. Hatta kimi zaman aynı yazarın aynı kitabının farklı bölümlerinde farklı karakterizasyon tekniklerinin kullanıldığı görülebilir (Dervişcemaloğlu 2016: 149-150). Şimdi bu karakterizasyon tekniklerine birer birer değinelim;

Mehmet Tekin, *Roman Sanatı* adlı yapıtında temelde iki karakterizasyon tekniğinden bahsetmiştir. Bunlardan ilki; ortaya konulacak karakter ile ilgili bilgilerin bizzat yazar-anlatıcı veya bir iç odaklayıcı yani bir karakter tarafından ortaya konduğu ‘açıklama yöntemi’, bir diğeri ise; karakterin davranışları ve düşünceleriyle kendi kendini karakterize ettiği ‘dramatik yöntem’dir. Yazar karakterizasyon sürecinde bu tekniklerin ikisini birden de kullanabilir. Bir eserin farklı bölümlerinde bu teknikler birlikte veya farklı noktalarda ayrı ayrı kullanılabilir (Tekin 2018: 84).

“Rüştü ile Serin giyinmiş olarak geldiler. Buna "giyinmiş" denilemezdi ya! Erkeğin elbisesi buruşuk bir pantolonla kısa kollu, yakası açık, adi bir gömlekten ibaret. Bu yakayı iliştiren düğme ile aşağıdaki arasından göğüs ve kollar görünüyor. Nedense ortası kapanmıyor, yarık gibi meydanda. Kız, arkasına dalı basmadan, önden ilikli acayip bir şey takmış. Demek buralarda adam gibi giyinmek ayıp... İlle bayağı görüneceksin. Bayağılık belki de kibarlık ve zenginlik alameti!” (Karay 2014: 57)

“Endamca hepsinden daha yüksekti. Fakat, en çok teninin rengi ve mafsalları yerlerinin narinliği, inceliğiyledir ki, bu hayret ve merhamete mevzu teşkil ediyordu. İş için giydiği kolsuz kısa etekli entarisinin yarından fazla açık bıraktığı kol ve bacakları, etrafını alan bu gülbüz vücutların arasında gerçekten fazla çelimsiz görünüyordu. Boynu, başının üstündeki gür ve kabarık saç yığını güçlükle taşıyor gibiydi. Ne kalça, ne göğüs... Uzun bir hastalıktan yeni kalkmış bir oğlan çocuğuna benziyordu.” (Karaosmanoğlu 2009: 25)

Yukarıda gerek Refik Halit’in *Bugünün Saraylısı* adlı romanından gerekse Yakup Kadri’nin *Ankara* adlı romanından alınan örneklerdeki karakterizasyon yazar-anlatıcıya aittir ve açıklama yöntemi kullanılarak ortaya konmuştur. Bu tip karakterizasyon örnekleri okuyucuya toplu olarak verilir, bu bilgiler ışığında anlatının ilerleyen safhalarında ortaya çıkan olaylara karakterlerin vereceği olası tepkiler okuyucunun zihninde daha belirgin bir şema oluşturur. Elbette bu yöntem modern romanın doğuşuyla birlikte yerini dramatik yöntemle bırakmıştır ancak bu durum açıklama yönteminin romancılar tarafından tamamen terk edildiği şeklinde

yorumlanmamalıdır (Tekin 2018: 86). Dramatik yöntemde ise açıklama yönteminde ortaya konulan toplu karakterizasyon yoktur. Karakterin bilişsel veya fizyolojik özellikleri anlatının her tarafına yayılmıştır, yazar bunu ustaca yapar; bu sebeptendir ki modern romanda keskin bir karakter tahlili yapmak mümkün değildir. Kimi anlatılar, farklılaşan okuyucu kitlesinin zihninde farklı algılar oluşturabilir. Okuyucular, karakteri âdeta bir muamma çözüncesine anlatıda var olan ipuçlarını takip ederek tanımaya çalışır ve böylece karakter hakkında öznel yargılara ulaşır.

Karakterizasyon ile ilgili bir diğer değineceğimiz karakterizasyon tekniği ise Manfred Jahn'ın *Anlatıbilim/Anlatı Teorisi El Kitabı*'nda ortaya koyduğu 'açık karakterleştirme', açık karakterleştirmenin bir türü olan 'bütünsel (block) karakterleştirme', 'kapalı karakterleştirme' ve 'figural karakterleştirme'dir. Bunlardan ilk olarak değineceğimiz olan açık karakterleştirme; anlatıda bir karakterin niteliklerinin betimsel ifadelerle ortaya konmasıdır. Anlatıda ortaya konan nitelikler, karakterin fizyolojik ve bilişsel özellikleri olmakla birlikte açık ve bulanıklıktan arındırılmış bir şekilde veya daha kapalı ve imâlı bir şekilde aktarılabilir. Bu aktarılan nitelikler ya bir anlatıcı tarafından ya da bir karakterin ağzından başka bir karakterin durumunu betimleme şeklinde ortaya çıkabilir (Dervişcemaloğlu 2016: 153).

“Köylü, Allah'ın işine bir zaman şaştı. Buradan donsuz giden oğlanın sırtında, şimdi, İngiliz çuhasından yeni elbise, göğsünde yarım okkalık gümüş köstek, ayaklarında kırmızı meşinden Laz çizmeleri vardı. Yanına bıraktığı heybenin iki gözü de tepeleme dolu... Fesine sardığı oyalı yazmanın bir ucu belindeki şal kuşağa deşiyor, üç katlı "gayret kemeri"nin arkasından sarı ağızlığın savatlı başı, koca taneli tespihin siyah ipekten püskülü görünüyör. Bir çalım ki Çorum'un Başibozuk Dilaver Paşa'sı, bunun yanında halt etmiş...” (Tahir 2010: 8)

Kemal Tahir'in *Köyün Kamburu* adlı romanından alınan yukarıdaki parçada bir dış odaklayıcının yani bir yazar anlatıcının ağzından yapılan bir açık karakterleştirme örneği göze çarpar. Bu tür karakterleştirmelerde karakterin nitelikleri betimsel ifadelerle ortaya konur. Açık karakterleştirmelerden sonra karşımıza çıkan bir diğer karakterleştirme türü de 'bütünsel (block) karakterleştirme'lerdir. Bütünsel karakterleştirme; açık karakterleştirmenin de bir türü olarak, bir karakterin metinde ilk kez belirmesiyle anlatıcı tarafından yapılan ayrıntılı bir karakterizasyondur (Jahn 2015: 114).

“Atıf Bey’le birlikte çalıştığımız, büyükçe bir tahta kutuya benzeyen döşemeleri mazotla gıcır gıcır ovulmuş odaya kısa boylu, sımsıkı, kıvrıkcık, siyah saçlı biri çıkageldi bir gün. Pantolonu bıçak gibi ütülüydü. Kolalı yakası, ceket yakasındaki rozeti, daha çok da kendinden emin, pırıl pırıl bakışıyla dikkati hemen çekiyordu. Çekiyordu ya, kimdi? Daha doğrusu, kim olabilirdi? Bu haliyle her gün çeşit çeşidini gördüğüm tüccarlardan biri olamazdı.” (Kemal 78: 2014)

Orhan Kemal’in *Arkadaş Islıkları* adlı romanından alınan bu betimlemeyle romana dâhil olan karakter, bütünsel (block) karakterleştirme örneği ile okura sunulmuştur. Bu tarz betimlemeler olaylara veya durumlara dâhil olan karakterlerin okuyucunun zihninde netlik kazanması açısından önem arz etmektedir. Bütünsel karakterleştirmelerden sonra karşımıza çıkan bir diğer karakterleştirme türü ise ‘kapalı karakterleştirme’dir. Kapalı Karakterleştirme, anlatıda yer alan bir karakterin fiziksel veya ruhi özelliklerinin direk olarak betimleme yoluyla gösterilmesinden ziyâde kişinin hâl ve davranışlarının, giyim-kuşamının, kültürel ve sosyal seçimlerinin, konuşma üslubunun, arkadaş çevresinin, tercih ettiği mekânların, eğitim durumunun göz önünde bulundurularak bir karakter analizine gidilmesi yoluyla oluşur. Kapalı karakterleştirmelerde imâlar dikkat çeker. Bu karakterleştirme tipinde karakterin ortaya koyduğu davranışlar, bir nevi karakterizasyon malzemesi oluşturduğu için oto-karakterleştirme örneğidir. Bir karakter kendisini ‘sözel davranışlarıyla’, ‘sözel olmayan davranışlarıyla’ ve ‘dekoratif özellikleriyle’ karakterize edebilir. (Dervişcemaloğlu 2016: 153-154).

Elimi sardı bezle. Annem, "Yine ne var, ne oluyor. Şöyle rahatça bir hasta yatmaya da mı hakkım yok. Yataktan kalkıp aşağıya mı ineyim, iki tane koskoca zenci varken," dedi.

(...)

"İki tane koskoca zenci, bağırtıyor çocuğu avazı çıktığı kadar evin içinde," dedi annem. "Bilerek yapıyorsunuz. Çünkü hasta olduğumu biliyorsunuz." Geldi ve yanımda durdu. "Sus bakayım," dedi. "Hemen sus. Bu pastadan verdiniz mi ona." (Faulkner 2004: 54)

"Sakın darılmayın," diyorum. "Ben herkese hakkını veririm, dinine ya da başka bir özelliğine bakmadan. Ben kişi olarak Yahudilere karşı değilim," diyorum. "Onlar bir ırk yalnızca. Kabul edersiniz ki onlar hiçbir şey üretmezler. Memlekete ilk girenlerin arkasından gelirler, onlara elbise satarlar." (Faulkner 2004: 168)

Faulkner’ın *Ses ve Öfke* adlı yapıtından alınan yukarıdaki parçalarda bir karakterin ırkçı ve mutaassıp yapısının kapalı karakterleştirme yöntemi ile ortaya

konduğunu görmekteyiz. Siyahi insanlara zenci diyerek yapılan aşağılayıcı tavır, Yahudilere karşı kurulan dil bize karakterin bağınaz ve ırkçı yapısını çözümlememiz için ipuçları sunmaktadır.

Kapalı karakterleştirmeden sonra değineceğimiz son karakterleştirme tekniği ise ‘Figural karakterleştirme’dir. Anlatı içerisinde yer alan bir karakterin, bir başka karakteri karakterleştirmesine ‘figural karakterleştirme’ denir (Jahn 2015: 113). Jahn’da tek boyutlu olarak karşımıza çıkan figural karakterleştirme iki şekilde olabilir; Karakterin bir diğerini karakterleştirmesi; bu tür karakterleştirmelerde karakterizasyonu yapacak olan karakter çoğu zaman müşahit (gözlemci) konumundadır ve karakterizasyonunu yapacağı karakterin zihninden geçenleri ancak gözlem ve tahmin yoluyla yorumlayabilir. Bir diğer figural karakterleştirme şekli ise karakterin kendisini karakterleştirmesi şeklinde karşımıza çıkabilir (Kaftar 2020: 217 – 226). Karakterin kendisini karakterleştirmesi birkaç farklı yöntemle karşımıza çıkar; bunlardan ilki karakterin anlatı boyunca kimi zaman kendisi hakkında bilgi sunması şeklinde olabilir ya da yazılan roman içinde yer alan anılar ve mektup türündeki metinlerde ortaya koyulan karakter özellikleriyle okura sunulur. Bu tür metinlerde karakterler kendi niteliklerini dışavurup, kendi karakterleri hakkında ipuçları verebilirler (Tekin 2018: 93 -94).

“Duygularımı da yanlış anladınız canım. Bütünüyle ters yönden aldınız. Beni heyecanlandıran babaca bir duyguydu, ancak bir babanın evladına duyabileceği o temiz duygu. Çünkü size yetimliğinizi unutturmak görevini aldım üzerime. Öz babanızın yerini tutacağım...” (Dostoyevski 2014: 49 – 50).

“Çünkü sessizim, uysalım, küçük bir insanım. Ama ne isterler benden, anlamadım gitti! Kime ne kötülüğüm dokundu. Birisinin rütbesini mi aldım elinden? Büyüklere birisini mi gammazladım? Terfi mi istedim? Dolap mı çevirdim? Sakın ola ki böyle bir şey düşünesiniz anacığım! Ben kim bunları yapmak kim? Siz karar verin meleğim, başkasının kuyusunu kazacak, namussuzluk edecek yetenek var mıdır bende?” (Dostoyevski 2014: 92)

Dostoyevski’nin mektup-roman türündeki eseri *İnsancıklar*’dan alınan yukarıdaki parçalarda roman karakterlerinden Makar Alekseyeviç’in mektuplarından bazı kısımlar sunulmuştur. Mektuplardan parçalarda Makar Alekseyeviç, seslendiği Varvara Alekseyevna’ya kişiliğinin birtakım özelliklerinden bahsetmektedir. Burada bir karakterin kendini karakterize etmesi söz konusudur:

“- Dudu'yu ben bilirim. Çocukken de böyleydi; ona karışık derlerdi, Dudu'ya periler gözükmüş. İyi saatte olsunlar. Dudu on bir, on iki yaşında vardı, yoktu, üvey anası her gün döver dururdu. Kız bir gün: Anam, anam diye bağırmaya başladı. Bundan sonra ona bir şeyler oldu. O zamandan beri sık sık bayılır; yanında bağıra bağıra bir şey söylenemez, hemen gözleri döner.” (Ertem 2016: 23).

Sadri Ertem'in *Çıkrıklar Durunca* adlı yapıtından alınan yukarıdaki parçada bir karakterin ağzından başka bir karakterin karakterize edildiğini görmekteyiz. Figural karakterleştirmenin bir parçası olan bu yöntemde başka karakterlerin özellikleri yine başka bir karakter vasıtasıyla okura yansıtılır. Bu tarz karakterleştirme işlemlerinde okura bahsi geçen karakterler hakkında da ipuçları verilir.

1.3. 5. Karakterizasyonda Tutarlılığı Sağlayan İlkeler

Bir yazarın bir karakteri oluşturma sürecinde kendine has özellikleri olduğu gibi roman sanatının özellikleri açısından da uyum içinde olduğu bazı ilkeler mevcuttur. Karakteri kendine has bir yapı içerisinde algılamamızı sağlayan başat özelliklerden¹³ ilki '*tekrar*' özelliğidir. Bir karakterin betimlemesi yapılırken, karakterde oturmuş olan bazı özelliklerin belirgin hale gelmesi için belirli davranışların sabit veya değişken aralıklarla tekrar edilmesi gerekir (Dervişcemaloğlu 2016: 150-151). Bu tekrarlar sonucunda okuyucu karakter üzerine belli başlı çıkarımlarda bulunabilir. Tahsin Yücel'in *Bıyık Söylencesi* adlı romanında Cumali adlı karakterin, saplantılı bir şekilde zamanla bıyığının etkisi altında kalması ve bu etkinin sonucu olarak belirli aralıklarla berbere gitmesi ile bu gidiş gelişlerin etkisiyle ortaya çıkan ruhî saplantıları okurda karakterin nitelikleri hakkında belli başlı izlenimler oluşturmaktadır.

Karakterini kendine has bir yapı içerisinde algılamamızı sağlayan bir diğer özellik ise '*benzerlik*' özelliğidir (Dervişcemaloğlu 2016: 151). Anlatıda karakterin karşılaştığı farklı durumlara göstermiş olduğu benzer tepkiler, benzerlik ilkesi içerisinde değerlendirilebilir. Karakterin farklı durumlarda ortaya çıkan benzer davranışları, oluşturma muhtemel karakterizasyonda tutarlılık ilkesinin de yerine gelmesini sağlar. Mesela küçük yaşlarda istemi dışında ailesinden koparılan bir

¹³ Rimmon – Kenan, karakterin inşasında tutarlılığı sağlayan dört temel ilke ortaya koymuştur. Bunlar; Tekrar, Benzerlik, Tezat, Çıkarım/ Gerektirmedir (Dervişcemaloğlu 2016: 150 – 151)

karakterin, ayrılıktan duyduğu acı, ilerleyen yaşlarda sevdiği insandan kopuşta da ortaya çıkabilir. Bu iki ayrılık durumunda yaşanan acı, benzerlik ilkesi içerisinde değerlendirilebilir.

Karakteri kendine has bir yapıda algılamamızı sağlayan bir başka ilke de ‘*tezat (zıtlık)*’ ilkesidir. Benzerlik ilkesinin nasıl ki karakteri algılamamızda önemli bir rolü varsa, zıtlık ilkesi de aynı derecede öneme sahiptir. Karakterin aynı durumlar üzerinde farklı zamanlarda gösterdiği farklı tepkiler zıtlık ilkesinin temelini oluşturur (Dervişcemaloğlu 2016:151). Aynı durumlara verilen farklı tepkiler, karakterin kişiliğinde var olan çelişkili davranışlar onun ruhsal durumu hakkında okura bilgiler sunar.

Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan son ilke ise ‘*Çıkarım/Gerektirme*’ ilkesidir. Bu ilke mantık biliminin temel varsayımlarını merkeze alarak ortaya konmuş bir ilkedir. Buradaki çıkarım üç şekilde karşımıza çıkabilir. İlk olarak karşımıza çıkan önerme biçimi; anlatıda karakterin ortaya koyduğu fizyolojik davranışların psikolojik bir duruma işaret etmesidir (Dervişcemaloğlu 2016: 151). Örnek vermek gerekirse; “Ahmet, babasının karşısında terliyordu.” önermesinin “Ahmet, korkuyor.” şeklinde bir niteleyici önerme doğurabilmesi durumudur. İkinci olarak karşımıza çıkan önerme biçimi ise; psikolojik özelliklerin geçmişte yaşanan başka bir gelişimsel travmanın veya bir gelişim dönemine ait saplantının sonucu olduğuna delalet etmesidir (Dervişcemaloğlu 2016: 151). “Ahmet, çokça sigara içip çokça küfür ediyor.” önermesi, “Ahmet’in gelişimsel olarak oral dönemden¹⁴ kalma bir saplantısı vardır.” şeklinde niteleyici bir önerme doğurabilmesi, yorumunu akla getirmektedir. Üçüncü önerme türü de fizyolojik veya psikolojik niteliklerin psikolojik bir durumu akla getirmesidir (Dervişcemaloğlu 2016: 151). “Ahmet, sokakta gördüğü köpekten çok korktu.” önermesi, “Ahmet, köpeklerden korkuyor.” niteleyici önermesini akla getirmektedir.

¹⁴ Sigmund Freud (1856-1939)’un ortaya koyduğu Psikoseksüel Gelişim Kuramının ilk basamağını oluşturan oral dönem; bir bireyin 0 – 18 ay arasındaki yaşantısını kapsar. Bireyde bu dönemde temel haz kaynağı ağızdır. Birey bu dönemde eline geçirdiği herhangi nesneyi veyahut bir yiyeceği genellikle ağzına götürür. Bu dönemde çevre genellikle ağız yoluyla tanınır. Bu dönem olumsuz bir şekilde geçirilirse ilerleyen yıllarda; sigara içmek, çok küfür etmek vb. olumsuz oral saplantılar oluşur (Hamarta, Arslan, Yılmaz 2014: 51) .

Tarihten bu güne kadar ortaya konmuş olan karakter ile ilgili teorilerin varsayımları henüz karakterle ilgili ortak bir görüş doğurabilmiş değildir. Ancak son dönem anlatıbilim çalışmalarından da anlaşılacağı üzere karakterle ilgili iki temel soru hâlâ geçerliğini korumaktadır. Bunlardan ilki; karakterin mimetik potansiyelinin ne kadar ciddiye alınacağı, ikincisi ise anlatı için karakter mi yoksa olay örgüsünün mü daha önemli olduğu sorularıdır (Dervişcemaloğlu 2016: 155). Birinci soruyla ilgili görüşlerden ilki ise karakterin edebî dünyanın dışına taşınamayacağı ve karakterin ancak anlatı içerisinde kendisine yer bulabileceği görüşüdür. Bu görüşün temsilcileri yapısalcı anlatıbilimcilerdir. Diğer görüş ise karakterin anlatı dünyasının dışında taşınabileceği savunan görüştür. Elbette her iki görüşün kendince bağlandığı kuramsal alt yapılar olsa da tüm görüşleri aynı potada eritebilmek, yeri geldiğinde iki görüşün de verimlerinden faydalanabilmek önem arz etmektedir. Bu alanda çalışma yapacak olan araştırmacıların klasik (yapısalcı) dönem ve klasik sonrası dönemlerde yapılan çalışmaları titizlikle incelemeleri ve araştırmalarına kaynaklık edecek, metinlerine uygun olan teorileri seçmeleri en iyi yol olacaktır (Dervişcemaloğlu 2016: 156).

2. BÖLÜM: OYUNLARIN İNCELENMESİ

2.1. Bir Yürek Satıldı Adlı Oyunun Anlatıbilimsel İncelemesi

2.1.1. Zaman

2.1.1.1. Düzen

Emine Işınsu'nun *Bir Yürek Satıldı* adlı oyununda olayların söylem üzerinde sergileniş biçimi kronolojik bir şekilde ilerlememektedir. Üç perde yirmi üç sahneden meydana gelen oyunda sahneler arasındaki ilişki anakronik düzende ilerlemiştir. Oyunda anlatılan olayların sıralanış biçimi şu düzlemlerden meydana gelmektedir:

Perde Numarası	Sahne Numarası	Sahnelere Göre Olayların Gelişim Seyri	Anakronik/ Kronolojik Düzen Tespiti
1. Perde	I. Sahne	Adam, Mezatçının dükkânına gelerek bir kese içinde taşıdığı yüreğini Mezatçıdan satmasını ister.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	II. Sahne	Mezat salonunda Mezatçı tarafından Adam'ın getirdiği yürek Koleksiyoncu tarafından satın alınır.	Bu sahnede söylem Kronolojik düzleme döner.
	III. Sahne	Burada Adam kendi iç konuşmasını gerçekleştirerek yüreğini sattığından bahseder.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	IV. Sahne	Yaşadığı büyük köşkü terk ettiği anlaşılan Adam'ın evindeki Dadı, Hizmetçi ve Uşağın Adam'ı aramaya çıkmalarına yer verilir.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)

V. Sahne	Burada Adam kendi iç konuşmasını gerçekleştirerek evden nasıl uzaklaşıp bir deniz kenarında oturduğunu anımsar.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
VI. Sahne	Bu sahne, yeniden mezar salonuna döner ve yüreğin satışından sonra mezar salonunda kadınlar ve erkekler arasındaki konuşmaları içerir.	Bu sahnede söylem Kronolojik düzleme döner.
VII. Sahne	II. Sahnede Koleksiyoncu tarafından Mezarçıdan satın alınan yüreğin, Koleksiyoncunun dükkânında Kadın ve Erkek karakterler tarafından değerlendirmesinin yapılması sahnenin içeriğini oluşturur.	Bu sahnede söylem Kronolojik düzleme döner.
VIII. Sahne	Bu sahnede Adam, evden ayrıldıktan sonra bir sahil kenarında yerleştiği balıkçı kulübesinden bir iç konuşmayla bahseder.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
IX. Sahne	Adam'ın yerleştiği balıkçı kulübesi ve Adam hakkında civardaki I. II. III. Erkek (Balıkçı) karakterlerin düşünceleri Adam'ın ağzından yansıtılır.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
X. Sahne	Adam, bu sahnede intihar etmek için suya atlayan Kadın'ı kurtarmasından bahseder.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)

II. Perde	XI. Sahne	Bu sahnede, Adam'ın intihar ederken kurtardığı Kadın'ı kulübesine getirmesi ve kulübede ikili arasında geçen konuşmalara yer verilir. Adam, Kadın'ı kulübede bırakarak balığa çıkar.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	XII. Sahne	Bu sahnede, XI. sahnede gelişen olayların Adam'ın ağzından geçmişte yaşandığı anlatılır.	Bu sahnede söylem Kronolojik düzleme döner.
	XIII. Sahne	Adam, balıktan döner ve Kadın'la arasında konuşmalar devam eder. Adam, Kadın'a geçmişte yaşadığı konaktan ve yaşam tarzından üstü kapalı bir biçimde bahseder. Sahnenin sonunda Adam kulübeden çıkarak uzaklaşır.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	XIV. Sahne	Bir iç konuşmayla başlayan sahne, Adam'ın kulübeye tekrar dönmesiyle biter. Bu esnada Kadın, Adam'ın tuttuğu balıkları kızartmıştır.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	XV. Sahne	Sahne, balıkçı kulübesinin içine açılır. Kadın sofrayı çoktan kurmuştur ve Adam'la arasında, çevredeki insanların garip bakışları üzerine konuşma geçer.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	XVI. Sahne	Bu sahnede I. II. III. Erkek (Balıkçı) karakterler tarafından kulübedeki	Anakronik düzen/

		kadının göze kestirilmesi ve Adam'la yaşamı üzerine bir konuşma geçer.	Geriye Sapım (Flash Back)
III. Perde	XVII. Sahne	Sahne kulübenin önüne açılır. Adam balık temizlemektedir. Kadın, saçlarını keserek ördüğü keseyi Adama uzatır. Adam, temizlediği balıkları Kadın'a uzatarak, biraz dolaşmak için kulübeden uzaklaşır.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	XVIII. Sahne	Bu sahnede Adam, XII. sahneden bu zamana kadar gelişen olayların geçmişte yaşandığını hissettirir. Dolaşmak için uzaklaştığı kulübeye geri döndüğünde kulübenin içinde birtakım adamlar ve Kadının itiş kakış içinde olduğunu gördüğünü aktarır.	Bu sahnede söylem Kronolojik düzleme döner.
	XIX. Sahne	Kulübenin içerisinde Kadının itiş kakış içerisinde olduğu kişiler XVI. sahnede Kadın'ı gözlerine kestiren I. II. III. Erkek (Balıkçı) karakterlerdir. Bu Erkek karakterler kadını alıp kulübeden uzaklaşırlar. Adam ise, bir köşede Kadın'ın götürülüşünü tepkisizce izler.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	XX. Sahne	Kadın'ın götürülüşünden sonra Adam, kulübeye girer ve bu durumdan duyduğu üzüntüyle yüreğini gümüş hançerle çıkarır. Bu	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)

		çıkartım eylemi sürecinde Adam, bir iç konuşma süreci geçirir.	
	XXI. Sahne	Bu sahnede Adam keseye yerleştirip cebine koyduğu yüreğiyle kulübeden dışarı çıkar ve yüreğini bir mezatta satma düşüncesiyle perde kapanır. Yüreğin mezatta satım süreci I. perdede aktarılmıştı.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	XXII. Sahne	Adam, yüreğini sattıktan sonra evine döner ve dönüşünün şerefine bir balo verilmesi talimatını Dadısına, Hizmetçisine ve Uşağına verir.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	XXIII. Sahne	Perde Koleksiyoncunun dükkânına açılır. Dükkânda, Koleksiyoncu ve I. II. III. Kadınlar ve I. Erkek karakterler arasında konuşmalar devam ederken, dükkânı ziyarete yüreğini satan Adam gelir ve Koleksiyoncu, Adam dışındaki müşterilerini kibarca dükkândan çıkarır. Adam ve Koleksiyoncu arasında gelişen konuşmayla oyun sona erer.	Bu sahnede söylem Kronolojik düzleme döner.

Tablo 4: Kronolojik/ Anakronik Düzen Tespiti

Yukarıdaki tabloda da görüldüğü üzere *Bir Yürek Satıldı* adlı yapıtın kronolojik düzeninden genellikle geriye sapımlarla çıkıldığı görülmektedir. Gerek didaskalik metinlerle gerek ana karakterin söylemlerinden ortaya çıkan bu anakronik düzen, oyunu zaman yönünden bir karmaşıklığa sürüklemektedir.

I. SAHNE

MEZATÇI – ADAM

MEZATÇI – *(Genizden gelen boğuk bir sesle, sözlerine devam edercesine)* ... ve adamın incecik dudakları vardı. Bıyıkları sarkık. Sakalı yüzünün dörtte üçünü kaplamış mıydı ne, sadece gözlerini görüyordum. Ufak, siyah ampuller gibi parlıyordu. Altından örülmüş, üzerinde, Tanrım, dünyanın en güzel yakutu parlayan bir keseyi uzattı.

(Sağdan gelen bir projektör, saçı sakalı birbirine karışmış, mezatçının biraz uzağında duran Adam'ın yalnız yüzünü aydınlatır.)

ADAM – Al bakalım, bir de bunu sat!

(Adam'ı aydınlatan ışık söner.)

MEZATÇI – Dedi, görüyorsunuz ya, benim hiçbir suçum yok!

(Karanlığın içinde, dört bir taraftan karışık kadın ve erkek sesleri yankılanır.)

SESLER – Keseyi açabilirdin, keseyi açabilirdin, açabilirdin...

(Mezatçı sağa sola seğirtir, sanki seslenenleri görmek istercesine başını kaldırır. Işık, onu takip etmektedir.)

MEZATÇI – Açtım, emin olun açtım *(Sesi boğuklaşır.)* Kapağı yavaş yavaş kaldırdım. *(Bir kadın çığlığı duyulur.)* İşte orada duruyordu, kanlı ve diri... Ah çarpıyordu, çarpıyordu! Ne yapabilirdim?

(Projektör adamın yüzünü aydınlatır.)

ADAM – Sat!

(Işık söner.)

MEZATÇI – Demişti, Ne yapabilirdim!

(Işınsu 2017: 9 – 10)

Oyunun I. perdesinin I. sahnesinden alınan yukarıdaki parçada kullanılan zaman kipleri hatırlama yoluyla bir geri sapıma gidildiğini bize göstermektedir. Mezatçının ‘...adamın incecik dudakları vardı.’ , ‘Dedi, görüyorsunuz ya, benim hiçbir suçum yok!’ ve ‘Demişti. Ne yapabilirdim?’ ifadelerinden de anlaşılacağı üzere geçmişte yaşanan bir olayın daha sonradan söyleme aktarılması söz konusudur. Bu tarz anlatımlar olayın kronolojik düzlemde çıkmasına neden olmaktadır. Oyunun yine I. perdesinin VIII. sahnesinde de Adam’ın geçmişini anımsayan iç konuşması sahnenin bütününe yayılmıştır:

VIII. SAHNE

ADAM

ADAM – Bıkmıştım... Her sabah kahvaltımı getiren dadımdan, mektuplarımı okuyan sekreterimden, en nadide yemekleri hazırlayan aşçıdan... Evet, yemekten, uyumaktan, uyanık gezmekten bıkmıştım. Ellerimi uzatıyordum, doluyordu. Bu doluştan bıkmıştım. Sabahleyin gün doğmadan köşkünden çıkar, saatlerce at koştururdum. At çatlardı. (*Kinle*) Atlara düşman oldum. (*Ağır ağır*) Evler, büyük evler... Daha büyük evler... Büyük geziler... Daha büyük geziler... Aşklar, büyük aşk! İstedim... Hepsini buldum, yüreğimi uzatıyordum; doluyordu, bu doluştan bıkmıştım. Küçük bey, beyefendi olmuştu artık; beyefendilikten bıkmıştım!

Bir gün kaçtım, her şeyi bırakıp kaçtım. Ah sersem unutmuştum; yüreğimin de yanında olduğunu.

Denizlere açıldım. Dalgalar hep yüreğime çarpıyordu.

Geri döndüm. Bir kulübem vardı sahilde, balık tutardım. (Işınsoy 2017: 23 – 24)

Yine bu sahnede de kronolojik düzlemde sapıldığı görülür. Adam, bir iç konuşmayla geçmişte yaşadığı süreci bizlere aktarır. *Bir Yürek Satıldı* adlı oyunun kronolojik düzlemi mezarının bir yüreği satmasıyla başlar ve yüreğini satan adamın kendi yüreğini görebilmek için koleksiyoncuya gitmesiyle son bulur. Bu oyunda kronolojik düzlem II., VI., VII., XII., XVIII. ve XXIII. sahnelerde okuyucuya sunulur. Bu sahnelerin dışında kalan sahnelerde ise oyunun başkahramanı ve nadiren de olsa mezarının, I. sahnede olduğu gibi geçmişini hatırlaması yoluyla yani geriye dönüş yöntemiyle anakronik düzen oluşturulur.

2.1.1.2. Süre

Oyunun kronolojik düzleminde yazar tarafından bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde ortaya konmuş kapalı eksiltmeler mevcuttur. Eksiltme veya eksilti; öykü zamanında geçtiği hissedilen zamanın, söylem üzerinde belirli bir temsilinin olmaması durumudur. Kapalı eksilti ise; söylem zamanında karşımıza çıkmasa bile okurun birikimiyle birlikte söylemin ileri safhalarında ortaya çıkan eksiltme türüdür (Dumantepe 2018: 291). Kronolojik düzlem incelemesinde karşımıza çıkan ilk kapalı eksiltme II. ve VI. sahnelerin devamı olan VII. sahne arasında şu şekilde ortaya konmuştur:

II. SAHNE

I., II., III. KADIN ve ERKEKLER

MEZATÇI – KOLEKSİYONCU

...

MEZATÇI – Evet, kese, (*Yavaş ve utangaç*) kesenin içinde bir de yürek! (*Keseyi açar, içinden bir şey çıkarırmış gibi yapar.*) Bir yürek satıyorum baylar bayanlar, yaşayan bir insan yüreği!

...

KOLEKSİYONCU – Yirmi bin.

(*Bir an hiç ses çıkmaz, sonra hafiften mırıltılar ve hayret sesleri duyulur.*)

MEZATÇI – (*Son derece sevinçli*) Yirmi bin lira efendim, işte yakutun kıymetini takdir eden bir bey, işte bu altın kesesinin inceliğini anlayan...

KOLEKSİYONCU – (*Mezatçının sözünü keser.*) Ben yüreği satın alıyorum bey, keseyi siz ayrıca satabilirsiniz.

... (Işınsoy 2017: 14 – 15 – 16)

VII. SAHNE

KOLEKSİYONCU – I., II., III. KADIN ve

ERKEKLER

...

KOLEKSİYONCU – (*Renkli bir taş gösterir.*) Ya buna ne buyurulur?

II. KADIN – (Hayranlıkla) Ne kadar güzel.

KOLEKSİYONCU – Gökkuşuğu taşı.

II. ERKEK – Ne renkler!

KOLEKSİYONCU – Masallarda "sabır taşı" derler adına.

1. ERKEK – Hani genç prenses oturmuş, derdini anlatmış da, taş dayanamamış, orta yerinden çatlamış.

I. KADIN – Kızın yüreğine bir şey olmamış da, taş çatlamış.

II. ERKEK - Yürekten daha duygulu bir taş ha.

KOLEKSİYONCU – Niçin olmasın efendim, niçin? Hatta bence pek tabii bir şey?

III. KADIN-Amm da yaptınız.

KOLEKSİYONCU – Ay siz yürekleri pek mi ince, pek mi duygulu sanırdınız?

II. KADIN – Öyle değil mi?

KOLEKSİYONCU – Hayır, yürekler sadece...

I. ERKEK – (Sözünü keser.) İşte şurda bir yürek görüyorum!

(*Karışık hayret sesleri duyulur.*)

KOLEKSİYONCU – Evet, yaşayan bir insan yüreği!

I. KADIN – Nerden buldunuz?

KOLEKSİYONCU – Satın aldım.

I. ERKEK – Yani adam?..

KOLEKSİYONCU – Evet, mezatta yüreğini satışa çıkarmıştı.

II. ERKEK – Çok mu parasızmış?

II. KADIN – Delirmiş mi yoksa? (Işınsu 2017: 21 – 22 – 23)

Yukarıda iki farklı sahneden alınmış örnek metinlerde II. sahnede Koleksiyoncunun mezattan bir yüreği satın alma süreci ile VII. sahnede Koleksiyoncunun mezattan satın aldığı yüreğin üzerine, kendi dükkânında müşterileri ile yaptığı mütalaalar arasındaki süreç söyleme yansıtılmamış ve burada kapalı bir eksiltme yapılmıştır. II. sahne ve VII. sahneler arasında yer alan diğer sahnelerde ise geriye dönüş tekniği ile kronolojik düzleme ara verilmiştir.

MEZATÇI – *(Genizden gelen boğuk bir sesle, sözlerine devam edencesine)* ... ve adamın incecik dudakları vardı. Bıyıkları sarkık. Sakalı yüzünün dörtte üçünü kaplamış mıydı ne, sadece gözlerini görüyordum. Ufak, siyah ampuller gibi parlıyordu. Altından örülmüş, üzerinde, Tanrım, dünyanın en güzel yakutu parlayan bir keseyi uzattı.

Yukarıda oyunun I. sahnesinde Mezatçının, Adamı tasviri mola tekniğinin kullanıldığını göstermektedir. Mola, tekniğinde olay, küçük tasvirlerle zaman zaman bölünmektedir (Dumantepe 2018: 380). Tiyatro metinlerinde mola/duraklama tekniği, genellikle oyun içi karakterlerin ağzından ortaya konur. Çünkü tiyatro metinleri teknik olarak uzun tasvirlerle, monologsuz ve diyalogsuz geniş söylemlere müsaade etmez. Bu tarz tasvirler ve geniş söylemler her ne kadar tiyatronun söylem düzeyinde yer alan didaskalik metinlerde yer alsa da oyunun sahnelenmesi esnasında izleyiciye ancak görsel olarak verilebilir.

XI. SAHNE

ADAM – KADIN

(Sahne aydınlanır, ortada seyircilere dik, yerden iki metre boyunda bir kulübe duvarı yükselmektedir. Duvarın sol tarafı dağınık, fakir bir odanın içini göstermektedir, bir ocak, bir karyola, masa ve iki sandalye. Duvarın öbür tarafı ve sahnenin geri kalan kısmı boştur. Kadın, karyolanın üstünde battaniyeye sarılmış titremektedir. Kadın'ın hemen göze çarpan ilk özelliği, uzun sarı saçlarıdır. Adam ayaktaadır.) (Işınsu 2017: 29)

XIII. SAHNE

ADAM – KADIN

(Sahne aydınlanır. Adam'ın kulübesi nispeten toplanmış temizlenmiştir. Masanın üstünde bir basma örtü, battaniye karyolaya yayılmış, köşede bir kova içinde çiçekler vardır. Kadın elinde bir bezle toz almaktadır. Adam'a döner.) (Işınsu 2017: 33)

Oyunun XI. ve XIII. sahnesinin hemen girişinde yer alan didaskalik metinde ortaya konan tasvir, oyunda mola/duraklama tekniğinin kullanıldığını göstermektedir. Yukarıda da belirttiğimiz gibi bu tarz didaskalik metinler her ne kadar tiyatroların söylem düzeylerinde kendilerine karşılık bulsalar da oyun gösterimlerinde bu söylemler dekorun sahneye yerleştirilmesiyle izleyiciye aktarılır.

Tiyatro metnlerinin tamamında karşımıza çıkan, anlatıbilimsel bir diğer teknik ise sahne/örtüşme tekniğidir. Sahne/Örtüşme tekniği edebî metinlerde söylem zamanı ile öykü zamanının örtüştüğü durumları ifade eder (Dumantepe 2018: 396). Bu örtüşmeler genellikle anlatıda yer alan diyaloglar ve monologlar aracılığıyla okuyucuya sunulur. Tiyatro metnlerinin tamamına yakınında diyaloglar ve monologlara rastlamak mümkündür.

XXIII. SAHNE

KOLEKSİYONCU – I., II., III. KADIN ve ERKEKLER, ADAM

...

ADAM – Hepsi gittiler.

KOLEKSİYONCU – Burası her gün böyledir. Dolar taşar. Garip şeylerin meraklısı fazla.

ADAM – Delikanlı çok heyecanlıydı.

KOLEKSİYONCU – Ekserisi öyledir. Hele sizin yüreğiniz onları o kadar şaşırtıyor ki.

ADAM – İyi alışveriş yapmışsınız demek ki.

KOLEKSİYONCU – Hem de nasıl.

ADAM – Çok da para vermişsiniz.

KOLEKSİYONCU – Öyle mi?

ADAM – Değmezdi.

KOLEKSİYONCU – Evet zenginmişsiniz, satmaya ihtiyacınız yokmuş.

ADAM – Paranızı almaya gitmedim zaten. Fakat satmaya mecburdum.

KOLEKSİYONCU – Peki onu şimdi geri mi isteyeceksiniz?

ADAM – Hayır.

KOLEKSİYONCU – Gerçek mi, onu geri istemiyor musunuz?

ADAM – Hayır efendim, istemiyorum yüreğimi geri, hatta onu görmeyebilirim de. Ben sadece sizi merak etmiştim.

KOLEKSİYONCU – Beni mi?

ADAM – Bir canlı insan yüreğini kim alabilir diye düşündüm. Garip şeyler koleksiyoncusu olduğunuzu söyledikleri halde sizi merak etmiştim.

KOLEKSİYONCU – Evet.

ADAM – Müzenizi bana da gezdirir misiniz?

KOLEKSİYONCU – Peki madem öyle istiyorsunuz; bakın şu vitrini görüyor musunuz, bakın bakın dikkatli bakın, camları safi billurdur. Ne renk olduğunu söyleyebilir misiniz bana?

ADAM – Yeşil galiba, evet evet şimdi iyice net, yeşil!

KOLEKSİYONCU – (*Hayretle*) Fakat siz çok rahatsızsınız dostum.

ADAM – Evet, hiç olmadığım kadar rahatım. (Işinsu 2017: 58 – 59)

Yukarıda oyunun kronolojik düzleminde yer alan XXIII. sahneden alınmış parçada sahne/örtüşme tekniği kullanılmıştır. Bu teknik yukarıda da belirttiğimiz gibi söylem zamanı ve öykü zamanının örtüştüğünü göstermektedir. Bu örtüşüm oyunun kronolojik düzleminde yer alan II., VI., VII., XII., XVIII. ve XXIII. sahnelerinde de yer almaktadır.

2.1.1.3. Sıklık

Oyunda, sıklık kategorisi içerisinde değerlendireceğimiz ilk teknik tekrarlanan/tekrarlı anlatımdır. Bu teknikte öykü zamanında bir kez meydana gelen bir olayın, söylem zamanında birden çok kere tekrar edilmesi esastır. Oyunun II. sahnesinde mezat dükkânına gelerek Mezatçıdan, açık arttırmaya çıkmış yüreği alan Koleksiyoncunun bu eylemi, yüreğini satan adam nezdinde birçok defa hatırlatılır. Mesela III. sahnede:

“**ADAM** – Ben!

SESLER – Yüreğini satan, yüreğini satan.. satan..” (Işinsu 2017:18)

...

Yine VI. sahnede:

I. KADIN – Bir adam yüreğini satışa çıkarmış.

II. KADIN – Hem de mezatta!

I. ERKEK – Eee, ne olmuş?

III. KADIN – Alan olmuş.

... (Işinsu 2017: 20)

Yine VII. sahnede:

I. ERKEK – (*Sözünü keser*) İşte şurda bir yürek görüyorum.

(*Karışık hayret sesler duyulur.*)

KOLEKSİYONCU – Evet, yaşayan bir insan yüreği!

I. KADIN – Nerden buldunuz?

KOLEKSİYONCU – Satın aldım.

... (Işınsu 2017: 23)

Son olarak ise XXIII. sahnede aşağıdaki şekilde okura sunulmuştur.

ADAM – Hepsi gittiler.

KOLEKSİYONCU – Burası her gün böyledir. Dolar taşar. Garip şeylerin meraklısı fazla.

ADAM – Delikanlı çok heyecanlıydı.

KOLEKSİYONCU – Ekserisi öyledir. Hele sizin yüreğiniz onları o kadar şaşırtıyor ki.

ADAM – İyi alışveriş yapmışsınız demek ki.

KOLEKSİYONCU – Hem de nasıl.

ADAM – Çok da para vermişsiniz.

KOLEKSİYONCU – Öyle mi?

ADAM – Değmezdi.

KOLEKSİYONCU – Evet zenginmişsiniz, satmaya ihtiyacınız yokmuş.

ADAM – Paranızı almaya gitmedim zaten. Fakat satmaya mecburdum.

KOLEKSİYONCU – Peki onu şimdi geri mi isteyeceksiniz?

ADAM – Hayır.

KOLEKSİYONCU – Gerçek mi, onu geri istemiyor musunuz?

ADAM – Hayır efendim, istemiyorum yüreğimi geri, hatta onu görmeyebilirim de. Ben sadece sizi merak etmiştim. (Işınsu 2017: 58-59)

Bir Yürek Satıldı adlı oyunda karşımıza çıkan ‘bir yüreğin satılması’ olayının söylemin belirli kısımlarında tekrar edilmesi, izleyicinin veya okurun dikkatini bu noktada toplaması gerektiği hususunda bizlere ipucu vermektedir. Bu tarz tekrarlamalar bir noktada karakterin de yaşamında hangi durumları saplantı haline getirdiğini bizlere gösterir. Bu elbette karakter açısıyla sınırlı kalan bir durum değildir, yazarın da iletmek istediği mesajın altını çizmesi ve onu okuyucu nezdinde daha bir belirgin hale getirmesi açısından önemlidir. Son olarak bu yöntemin kullanılmasıyla birlikte söylemin de zamanı uzatılmış olur. Şu da unutulmamalıdır ki tekrarlayan anlatımlar, söylemde kalan boşlukları doldurmada en önemli yöntemlerin başında gelir.

Sıklık kategorisinin içinde yer alan tekil anlatım/anlatma tekniği de *Bir Yürek Satıldı* adlı oyunda en sık kullanılan tekniklerdendir. Tekil anlatım/anlatma, anlatıda meydana gelen bir olayın, söylem düzeyinde de yalnızca bir kez ifade edilmiş olmasıdır. Bu anlatım tekniği anlatılarda genellikle diyaloglar, iç monologlar ve

sahnelerde kullanılır. Oyunun, kronolojik düzleminde yer alan II., VI., VII., XII., XVIII. ve XXIII. sahneler tekil anlatım için birer örnek oluşturabilir. Çünkü tiyatro metinleri ağırlıklı olarak diyalog ve monologlardan oluşmaktadır.

2.1.2. Mekân

Emine Işınsoy'un *Bir Yürek Satıldı* adlı oyununda mekân olarak karşımıza çıkan unsurlar şu şekilde sıralanabilir:

Perde	Sahne	Aksiyon Mekânları
I. Perde	I. Sahne	Perde açılır ve bir projektörle yalnızca ayakta duran Mezatçı aydınlatılır. Mekân belirsizdir.
	II. Sahne	Mezat Salonu/ Kapalı Mekân
	III. Sahne	Bir projektörle sahnenin sağ tarafında yere oturmuş Adam aydınlatılır. Mekân belirsizdir.
	IV. Sahne	Kaybolan Adam sahilde Dadı, Uşak ve Hizmetçi tarafından aranır./ Açık Mekân
	V. Sahne	Bir projektörle sahnenin sağ tarafında yere oturmuş Adam aydınlatılır.
	VI. Sahne	Sahne başında perde kapalıdır ancak konuşmalar duyulur. Perde koleksiyoncunun dükkânına açılrsa da bu sahnede aksiyon yaşanmaz.
	VII. Sahne	Koleksiyoncunun Dükkânı/Kapalı Mekân
	VIII. Sahne	Perde açılır ve bir projektörle sahnede ayakta duran Adam aydınlatılır.
	IX. Sahne	Bir balıkçı dalyanıdır. /Açık Mekân. Açık bir tasvir olmasa da okur tecrübesiyle bu anlaşılabilir.

	X. Sahne	Sahne karartılır ve bir projektör yalnızca Adam'ı aydınlatır.
II. Perde	XI. Sahne	Adam'ın yaşadığı balıkçı Kulübesi/ Kapalı Mekân
	XII. Sahne	Perde karanlık bir sahneye açılır, tepeden yansıtılan bir projeksiyon balıkçı kulübesinin duvarının kenarına oturmuş Adam'ı aydınlatır./Açık Mekân
	XIII. Sahne	Adam'ın yaşadığı balıkçı kulübesi/ Kapalı Mekân
	XIV. Sahne	Sahne bir projektörle evin duvarına yaslanmış Adam'ı aydınlatır. / Kapalı Mekân.
	XV. Sahne	Adam'ın yaşadığı balıkçı kulübesi/ Kapalı Mekân
	XVI. Sahne	Balıkçı Dalyanı/ Açık Mekân. Açık bir tasvir olmasa da okur tecrübesiyle bu anlaşılabilir.
III. Perde	XVII. Sahne	Evin dışı, kulübenin yanıdır./ Açık Mekân
	XVIII. Sahne	Adam, evin dışındadır ve kulübeye doğru yürür ve iç monolog yapar. /Açık Mekân
	XIX. Sahne	- Adam kulübenin dışındadır./ Açık Mekân - Adam'ın yaşadığı balıkçı kulübesinin içi./ Kapalı Mekân. Mekânın içinde ise I., II., III. Erkekler (Balıkçılar) ve Kadın vardır./ Kapalı Mekân
	XX. Sahne	Adam'ın yaşadığı balıkçı kulübesi/ Kapalı Mekân
	XXI. Sahne	Adam, kulübesinin dışına çıkmıştır./ Açık Mekân
	XXII. Sahne	Adam'ın yaşadığı köşk./ Kapalı Mekân

	XXIII. Sahne	Koleksiyoncunun Dükkânı/Kapalı Mekân
--	---------------------	--------------------------------------

Tablo 5: Aksiyon Mekânları

Yukarıdaki tabloda oyunun aksiyon mekânları verilmiştir. Sahneler arasında farklılaşan mekânlar anlatımı zenginleştirmiştir. Öykü zamanında ortaya çıkan başlıca mekân çerçeveleri ise şöyle sıralanabilir; Mezat salonu, koleksiyoncunun dükkânı, Adam'ın yaşadığı balıkçı kulübesi, Adam'ın yaşadığı köşk, söylemde hissettirilen balıkçı dalyanı ve bazı perdelerde karartılıp projeksiyonla aydınlatılmış sahne kısımları oyunun başlıca mekân çerçeveleridir.

2.1.2.1. Dekor

Oyunda dekor ise yoktur; çünkü olayların geçtiği döneme ait izler oyunda belirgin değildir. Bu durum yazarın, oyunda işlenen konunun belli bir zümreye ait olmasını engellemek gayesiyle yapılmış olabileceğini veya oyunun savunduğu tezin belirli görüşlerden kesimlerce sahiplenilmesinden ziyade genele hitap etme arzusuyla ortaya konduğunu bize gösterir. Çünkü anlatılarda dekorlar, genellikle belirli dönemlerin zihniyetini, o döneme ait sosyo-kültürel yapıyı ve yine o dönemin mekânsal ve fizikî durumunu yansıtmaktadır.

2.1.2.2. Öykü Mekânı

Bir eserin mekân incelemesinde karşımıza çıkan en kapsayıcı mekân türü ise öykü mekânıdır. Öykü mekânı; bir anlatıda içinde aksiyon olan veya yalnızca anılarla geçilmiş bütün mekânları içine alan mekân türüdür. Emine Işınsoy'un *Bir Yürek Satıldı* adlı oyununun öykü mekânları şu şekilde sıralanabilir; II. sahnenin aksiyon mekânı mezat salonu, IV. sahnede anılan küçük beyin odası ve sert taşlarla kaplı sahil, VII. sahnenin aksiyon mekânı koleksiyoncunun dükkânı, VIII. sahnede içinde aksiyon olmasa da anılan köşk ve bir kulübe, IX. sahnede ise içinde aksiyon olmasa da bir geriye sapımla anılan deniz, XI. sahnenin aksiyon mekânı ise Adam'ın yaşadığı kulübe ve içinde aksiyon olmasa da Kadın'ın ağzından şu şekilde aktarılan pansiyon odasıdır:

...

“**KADIN** – Ben de fakirim amma senden daha iyiyim, güzel bir odam var, yatağım da yumuşacık. Hem pansiyoncu kadının parasını da muntazam öderim, her ay başı.” (Işınsoy 2017: 30)

Oyunun XII. sahnesinin öykü mekânı Adam'ın yaşadığı kulübenin duvarının kenarıyken, XIII. sahnenin öykü mekânı ise balıkçı kulübesidir. Adam, bu sahnede yaşadığı köşkü bir tımarhaneye benzeterek şu şekilde tasvir eder:

...

ADAM – Sahi, ne farkı vardı orasının tımarhaneden? Tamam tımarhaneydi! Ben bilememişim. (*Bir kahkaha atar.*) Deli ve tımarhanede olduğunun kim farkındadır zaten.

KADIN – (*Korkak*) Bana orasını anlatsana.

ADAM – (*Ayağa kalkar, nezaketle*) Emredersiniz hanımefendi. O, denizin taa üstündeki kayalıkların yanındadır. Odalar... Odalar, sayılarını hiç öğrenemedim. Benim odam geniş bir hayli, karyolam da öyle. Dedemin babası, gül ağacından oydurmuş, üzerinde fildişi heykelcikler ve altın yapraklar vardı. (*Anılarına dalmıştır.*) Bir gün, birkaç yaprak koparıp, arkadaşlarıma dağıttım. Dadım aklını kaçıırıyordu. (*Güler.*) Sonbahar geldi artık dadıcığım, diye kendi mi savundum.

KADIN – Altın yapraklar mı dedin?

ADAM – Hım, hım. Sonra dadım ağladı ve benim babama hiç benzemediğimi söyledi. (*Kendine gelir.*) Evet saygı değer hanımefendi, benim odam böyleydi işte. Sonra büyük büyük salonlar vardı, tavanlarında yağlı boya resimler... (Işınsoy 2017: 36)

Oyunun XIV. sahnesinin öykü mekânı ise evin duvarı ve dış mekânda yapılan yürüyüşü içeren alandır. XV. sahnenin öykü mekânları ise Adam'ın yaşadığı kulübe ve içinde aksiyon taşımayan kadının evidir. XVI. sahnede öykü mekânına söylemde aktarılmasa bile karakterler aracılığıyla hissettirilen bir balıkçı dalyanı girer. XV. sahnenin sonunda yer alan didaskalik metinde bu balıkçı dalyanı şu şekilde hissettirilir:

...

(*...I., II., III., Erkekler yere serdikleri balık ağının çevresine toplanmış, ağı tamir ederler ve konuşurlar.*) (Işınsoy 2017: 41)

Bu didaskalik metinden hareketle XVI. sahnede söylemde açıkça belirtilmese de bir dalyanın öykü mekânı olarak seçileceği okura hissettirilir. Oyunun XVII. sahnesinde kulübenin yanı, XIX. sahnede kulübenin içi ve dışı, XX. sahne kulübenin içi, XXI. sahnede kulübenin dışı, XXII. sahnede Adam'ın yaşadığı konak öykü mekânına dâhil olur. Oyunun son sahnesinde ise perde koleksiyoncunun vitrinli

salonuna açılır. İşte yukarıda aktarılan içinde aksiyon olsun veya olmasın söylemde yer alan bütün mekânlar, öykü mekânına dâhil edilirler.

2.1.2.3. Anlatı (Öykü) Dünyası

Bir anlatıda mekân çerçeveleri ve öykü mekânları arasında yaşanan geçişlerde söylemin oluşturduğu bazı boşluklar vardır. Bu boşluklar okuyucunun zihninde tamamlanan anlatı (öykü) dünyalarıdır. *Bir Yürek Satıldı* adlı oyunda da mekân çerçeveleri ve öykü mekânları arasında yaşanan geçişlerde görülen boşluklar anlatı dünyasına dâhil edilebilir. Oyunda, anlatı (öykü) dünyasına dâhil edilebilecek ilk örnek, kronolojik düzlemde yer alan ve aksiyonu mezat dünyasında gerçekleşen II. ve VI. sahnelerin devamı niteliğinde olan ve koleksiyoncunun dükkânına açılan VII. sahne perdesidir. Koleksiyoncu II. sahnede satın aldığı yüreği VII. sahnede kendi dükkânında müşterilerine göstermektedir.

...

KOLEKSİYONCU – Belki bir zaman sonra kese çözülür taş erir dostum.

MEZATÇI – Fakat nasıl olur?

KOLEKSİYONCU – Çünkü ben yüreği alıp gideceğim.

MEZATÇI – Tabi alıp gideceksiniz. Yalnız yirmi bin demiştiniz, unutmadınız ya?

KOLEKSİYONCU – Nasıl unutturum, sizi aldatacağımı mı sandınız?

MEZATÇI – Yok canım; yalnız, şey, ben, keseyi de alacağımızı...

... (Işınsu 2017: 17)

VI. SAHNE

I., II., III, KADIN ve ERKEKLER

I. KADIN – Bir adam yüreğini satışa çıkarmış.

II. KADIN – Hem de mezatta!

I. ERKEK – Eee, ne olmuş?

III. KADIN – Alan olmuş.

I. KADIN – Hem de yirmi bin liraya.

II. ERKEK – Alanda yürek yok muymuş?

II. KADIN – Varmış.

III. ERKEK – Ya şimdi ne olacak?

III. KADIN – İki yürekli adam olacak!

(Perde yavaş yavaş açılırken, kadınlar ve erkekler sahnenin ortasına doğru ilerlerler.)

SESLER – *(Yankılanır.)* İki yürekli adam, iki yürekli adam...

(Perde koleksiyoncunun birkaç vitrin konmuş salonuna açılmıştır. Tam ortada masa üzerinde büyük yeşil bir kazan vardır. Koleksiyoncu siyah elbisesi ve uzun kırmızı pelerini ile I., II., III. Kadın ve Erkekler'e heyecanla izahat vermektedir.) (İşinsu 2017: 20 – 21)

Yukarıda belirtilen sahnelerde Koleksiyoncunun mezattan ayrılması ve kendi dükkânına geldikten sonra, kendi dükkânında müşterilerine izahat vermesi arasındaki mekânsal boşluk bize anlatı (öykü) dünyasını vermektedir. Anlatılarda karşımıza çıkan bir başka mekân unsuru da anlatı evrenidir. Söylemde yer alan her türlü mekân unsuru anlatı evrenine dâhil edilebilir. Bu sebeple yukarıda öykü mekânına dâhil ettiğimiz her mekân anlatı evreni içerisinde yer alır.

2.1.2.4. Mekânı Algılama Biçimleri

Anlatılarda iç odaklayıcıların fiziksel konumlarına göre mekânı algılama biçimleri vardır. Söylem esnasında bir mekânın işe koşulması Burada-öykü kavramını akla getirir (Jahn 2015: 108). Anlatıcının genellikle bir iç odaklayıcı olduğu anlatılarda, kullanılan gösterimsel ifadeler (burada, orada, aşağıda, yukarıda, sağda, solda vb.) Burada-öykü kavramını örneklendirmektedir. *Bir Yürek Satıldı* adlı oyunda Burada-öykü kavramı şu şekilde örneklendirilebilir:

VIII. SAHNE

ADAM

“**ADAM** – Bıkmıştım... Her sabah kahvaltımı getiren dadımdan, mektuplarımı okuyan sekreterimden, en nadide yemekleri hazırlayan aşçıdan... Evet, yemekten, uyumaktan, uyanık gezmekten bıkmıştım. Ellerimi uzatıyordum, doluyordu. Bu doluştan bıkmıştım. Sabahleyin gün doğmadan köşkümünden çıkar, saatlerce at koştururdum. At çatlardı. *(Kinle)* Atlara düşman oldum. *(Ağır ağır)* Evler, büyük evler... Daha büyük evler... Büyük geziler... Daha büyük geziler... Aşklar, büyük aşk! İstedim... Hepsini buldum, yüreğimi uzatıyordum; doluyordu, bu doluştan bıkmıştım. Küçük bey, beyefendi olmuştu artık; beyefendilikten bıkmıştım!

Bir gün kaçtım, her şeyi bırakıp kaçtım. Ah sersem unutmuştum; yüreğimin de yanında olduğunu.

Denizlere açıldım. Dalgalar hep yüreğime çarpıyordu.

Geri döndüm. Bir kulübem vardı sahilde, balık tutardım.” (Işınsu 2017: 23 – 24)

Yukarıdaki örnekte bir iç odaklayıcının gözünden, yani Adam’ın gözünden at gezintisi esnasında karşılaştığı mekânsal unsurlar aktarılmıştır. Bu mekânsal unsurlar Burada-öykü kavramını örneklendirmiştir.

X. SAHNE

ADAM

ADAM – Dediler, öyle idi, bir ağırlık vardı bende. Yüreğim de yanımdaydı çünkü. Sonra sabahları yıldızlar sönünceye dek yürümeye başladım. Gecede bir şey vardı, ıslak ve serin. Yıldızlar gözyaşı dökerlerdi.

(Hafif rüzgâr ve dalga sesi duyulmaktadır. Birden I. sahnedeki kadın çılgılığı tekrar duyulur, adam irkilmeden fakat heyecanla anlatmaya devam eder.)

Bir kadın bağırıyordu, o gece, koştum. Ah kör karanlık, deliler gibi koştum. *(Ayağa kalkar, eliyle işaret eder.)* İşte orada, uzaklarda bir kadın boğuluyor. Denize atladım, dalgalarla boğuştum. Yaklaşıyordum. *(Dizlerinin üzerine düşer.)* Ah karanlık, kadın çırpınıyor, giriyor, çıkıyor... Ha gayret, birkaç kulaç daha... *(Ayağa kalkar.)* ve saçlarından yakaladım. Sahile çekmesi zor olmadı artık, kulübeme getirdim, titriyordu. Yatağa yatırdım, sardım sarmaladım.

(Adam’ı aydınlatan projektör söner, sahne karanlıktır.) (Işınsu 2017: 24 – 25)

(...)

“KADIN – Ben de fakirim amma senden daha iyiyim, güzel bir odam var, yatağım da yumuşacık. Hem pansiyoncu kadının parasını da muntazam öderim, her ay başı.” (Işınsu 2017: 30)

(...)

ADAM – *(Ayağa kalkar, nezaketle)* Emredersiniz hanımefendi. O, denizin taa üstündeki kayalıkların yanındadır. Odalar... Odalar, sayılarını hiç öğrenemedim. Benim odam genişti bir hayli, karyolam da öyle. Dedemin babası, gül ağacından oydurmuş, üzerinde fildişi heykelcikler ve altın yapraklar vardı. *(Anılarına dalmıştır.)* Bir gün, birkaç yaprak koparıp, arkadaşlarıma dağıttım. Dadım aklını kaçıırıyordu. *(Güler.)* Sonbahar geldi artık dadıcığım, diye kendi mi savundum. (Işınsu 2017: 36)

Yukarıda verdiğimiz ilk örnekte de bir iç odaklayıcı olan Adam’ın gözünden sahil, deniz ve kulübe mekânları aktarılmıştır. XI. sahneden alınmış yukarıdaki ikinci örnekte ise Kadın’ın ağzından kendi odasının öznel bir yaklaşımla sunumu verilmiştir. Yine XIII. sahneden alınmış üçüncü örnekte de Adam, kendi yaşadığı evi

öznel bir şekilde betimlemiştir. Bu üç örnekte de iç odaklayıcıların mekânlara öznel yaklaşımları Burada-öykü kavramını örneklendirmektedir.

Anlatılarda iç odaklayıcıların fiziksel konumlarına göre mekânı algılama biçimlerinden bir diğeri ise Burada-söylemdir. Burada söylemde, söylemin başlangıç noktasının belirlenmesi temel noktadır. Çünkü bulunulan mekânsal konum anlatıcının mekânı algılamasında belirleyicidir. II. sahnenin hemen başında yer alan didaskalik metinde, mezat salonunun kısa tasviri şu şekilde yapılmıştır:

...

(Sahne yavaş yavaş aydınlanır, alelade bir mezat salonu. Sağda köşede bir masanın Mezatçı, elindeki kristal kavanozu satışa çıkarmıştır. I., II., III. Kadın ve Erkekler gündelik kıyafetleri ile satış yerindedirler.) (Işınsoy 2017: 11)

Kronolojik düzlemde ilerleyen bir sahneden alınan yukarıdaki parçada yazar-anlatıcı söylemin çıkış noktası olan mezat salonunu basit düzeyde tasvir etmiştir.

2.1.2.5. Metinde Görülen Mekân Türleri

Emine Işınsoy'un *Bir Yürek Satıldı* adlı oyununda karşımıza çıkan mekân türleri genellikle somut mekânlar olmuştur. Somut mekânlar; karakterlerin beş duyu organlarıyla algılayabileceği, anlatıdaki karakterlerin fizyolojik olarak müdahalede bulunup değiştirebildikleri mekânlardır (Çetin 2009:134). Somut mekânlar kendi içerisinde açık ve kapalı mekânlar olmak üzere ikiye ayrılır. Açık mekânlar; olayların gerçekleştiği açık mekânlardır, bunlar; caddeler, sokaklar, parklar, bahçeler, sahiller, şehir ve kasaba panoromaları gibi mekânsal unsurlardır (Çetin 2009: 134). Kapalı mekânlar ise açık mekânların tersine olayların ortaya çıktığı kapalı mekânlardır. Bu mekânlar genellikle bir evin, okulun, iş yerinin veya bir ibadethanenin vb. iç kısımları olabilir (Çetin 2009: 134).

Oyunda karşımıza çıkan somut mekânlardan ilki mezât salonudur. Mezat salonu II. perde de aksiyon alanı olarak seçilen bir kapalı mekân örneğidir. Oyunun IV. sahnesinde Adam'ın yaşadığı köşk ve sahil aksiyon mekânıdır. Ancak bu sahnede henüz köşk ayrıntılı bir şekilde betimlenmemiştir. Köşk kapalı mekâna, sahil ise açık mekâna örnektir. VII. sahnede ise kapalı mekân olarak karşımıza koleksiyon salonu gelmektedir. Yazar-anlatıcı VI. sahnede kullandığı didaskalik metinde koleksiyon dükkânını şu şekilde tasvir etmiştir:

...

(Perde koleksiyoncunun birkaç vitrin konmuş salonuna açılmıştır. Tam ortada masa üzerinde büyük yeşil bir kazan vardır. Koleksiyoncu siyah elbisesi ve uzun kırmızı pelerini ile I., II., III. Kadın ve Erkekler'e heyecanla izahat vermektedir.) (Işinsu 2017: 20 – 21)

Yukarıda tasvir edilen koleksiyon dükkânından sonra IX. sahne bir balıkçı dalyanıdır ve açık mekân örneği sunmaktadır. Ancak burada açıkça bir tasvir yapılmamıştır. XI. sahnenin hemen girişinde yer alan didaskalik metinde ise bu sefer Adam'ın yaşadığı kulübe yazar-anlatıcı tarafından tasvir edilmiştir:

...

(Sahne aydınlanır, ortada seyircilere dik, yerden iki metre boyunda bir kulübe duvarı yükselmektedir. Duvarın sol tarafı dağınık, fakir bir odanın içini göstermektedir, bir ocak, bir karyola, masa ve iki sandalye. Duvarın öbür tarafı ve sahnenin geri kalan kısmı boştur. Kadın, karyolanın üstünde battaniyeye sarılmış titremektedir. Kadın'ın hemen göze çarpan ilk özelliği, uzun sarı saçlarıdır. Adam ayaktaadır.) (Işinsu 2017: 29)

Yukarıdaki tasvirden de anlaşılacağı üzere kulübenin iç düzeninden bahsedilmiştir. Sade, zorunlu eşyalardan oluşturulmuş bir kapalı mekân örneğidir. XIII. sahneye geldiğimizde ise yine bir kapalı mekân örneğiyle karşılaşmaktayız. Oyunun ana karakteri olarak karşımıza çıkan Adam'ın eskiden yaşadığı köşkün öznel bir tasviri yine Adam'ın kendi ağzından şu şekilde ortaya konmuştur:

ADAM – *(Ayağa kalkar, nezakette)* Emredersiniz hanımefendi. O, denizin taa üstündeki kayalıkların yanındadır. Odalar... Odalar, sayılarını hiç öğrenemedim. Benim odam genişti bir hayli, karyolam da öyle. Dedemin babası, gül ağacından oydurmuş, üzerinde fildişi heykeltikler ve altın yapraklar vardı. *(Anılarına dalmıştır.)* Bir gün, birkaç yaprak koparıp, arkadaşlarıma dağıttım. Dadım aklını kaçıırıyordu. *(Güler.)* Sonbahar geldi artık dadıcığım, diye kendi mi savundum.

...

(Işinsu 2017: 36)

Adam'ın eskiden yaşadığı köşk tasvirinden hemen önce karşımıza çıkan bir başka kapalı mekân tasviri de kadının yaşadığı pansiyonun tasviridir:

“KADIN – Ben de fakirim amma senden daha iyiyim, güzel bir odam var, yatağım da yumuşacık. Hem pansiyoncu kadının parasını da muntazam öderim, her ay başı.”

...

(Işinsu 2017: 30)

Yukarıda yapılan pansiyon tasvirinden sonra XIV. sahnede kapalı mekân olarak kulübenin içi ve açık mekân olarak sahil ortaya konmuştur. XV. sahnede Adam'ın kulübesi kapalı mekân, XVI. sahnede balıkçıların (I., II., III. *Erkekler*) ağlarını tamir ettikleri dalyan açıkça belirtilmese de açık mekân, XVII. sahnede Adam'ın kulübenin hemen dışarısında balık temizlemesi açık mekân, XIX. sahnede ise kadının balıkçılar tarafından kaçırılması aksiyonu sırasında kulübenin içi kapalı mekân, Adam'ın, Kadın'ın kaçırılışını kulübenin dışından izlemesi ise açık mekân örneği olarak karşımıza çıkar. XX. sahnede ise kulübenin içi kapalı mekân örneğidir. XX. sahnede iç odaklayıcı anlatıcı olan Adam'ın ağzından Kadın'ın kulübeden kaçırılışından sonra ortaya çıkan kulübe tasviri de dikkat çekicidir:

“**ADAM** – (*Kulübenin içindedir. Tek bir projektör onu yandan aydınlatmaktadır. Dvorjak'ın "Yeni Dünya"sı Adam konuştuğu süre devam eder.*) Sonra, her şey sessizliğe gömüldü. Ağzındaki mendil düşmüş olmalı, çok uzaklardan bir kere daha bağırdı galiba. Ama belki de yanıldım... Her şey karanlık içindeydi. Mumu yaktım. Öf nasıl dağıtmışlar odayı, ben gelmeden de epey mücadele etmiş olmalılar, masa devrilmiş, sandalye kırılmış. Topladım odayı. Yerde bir köşe de, kese duruyordu, ona dokunamadım.”

...

(Işinsu 2017: 51)

XXI. sahnede ise kapalı mekân olan kulübe Adam'ın kulübenin dışına çıkmasıyla açık mekâna dönüşür. XXII. sahnede mekân Adam'ın eskiden yaşadığı ve XIII. sahnede betimlediği köşktür. Oyunun son sahnesinin mekânı ise bir kapalı mekân örneği olarak karşımıza çıkan koleksiyoncunun salonudur.

2.1.3. Karakter/Karakterizasyon

Anlatılarda karşımıza çıkan temel inceleme alanlarından karakter konusu henüz anlatıbilimsel açıdan zaman kategorisi kadar netlik kazanmış değildir. Ancak incelememize bir yol oluşturması sebebiyle aktardığımız karakter teorimizden hareketle Emine Işinsu'nun *Bir Yürek Satıldı* adlı eseri incelenecektir. Oyunda öne çıkan karakter kadrosu üzerinden karakterlerin aksiyon düzeyleri ve karakteristik özellikleri bu başlık altında irdelenen meselelerdir.

2.1.3.1. Karakter Tipolojileri

Karakter incelemelerinde sistematize edilmiş veya ortak paydada buluşulmuş bir karakter tipolojisinden söz etmek imkânsızdır. Anlatıbilimsel açıdan geçmişte

karakter tipolojisi ortaya koymuş birçok isimden söz etmek mümkündür. Biz kendi incelememizde E. M. Forster'in Roman Sanatı (Aspects of the Novel) adlı yapıtında yer verdiği ikili tipolojisinden, bu tipolojiyi yetersiz bulup dörtlü bir tipoloji ortaya koyan William John Harvey'in Karakter ve Roman (Character and the Novel) adlı eserinden ve Manfred Jahn'ın Anlatıbilime Giriş kitabından faydalanmayı uygun gördük. Elbette bu alanda yapılmış çalışmaların hepsini değerlendirmek, göz önünde bulundurmak önemli olsa da incelememizin sınırlarını belirlemek açısından bu üç tipoloji bizim karakter incelememizin yol haritası olmuştur.

2.1.3.1.1. Adam

Zengin ve her isteği yerine getirilmiş bir birey olarak yetiştirilen Adam, yaşadığı yaşamın içinde kendi benliğini kaybetme korkusu içindedir. Çünkü hayatı boyunca hiçbir şey için mücadele etmemiştir. Oyunda maddî varlık ve manevî yokluk arasındaki çizgide çeşitli ruhsal kırılmalar yaşamaktadır. Bu kırılmalar ancak bir yüreğe sahip olan insanın yaşayacağı kırılmalardır. Bu sebeptendir ki Adam, içindeki insânî duyguları tamamen yok edebilmek arzusuyla yüreğini bir mezatta satılığa çıkarmıştır. Bu durum bireyin kendi manevi varlığına yabancılaşması şeklinde de yorumlanabilir.

Yukarıda farklı açılardan yaşadığı ruhsal kırılmalar ve dönüşümler Adam adlı karakterin tipolojisini ortaya koymada bize yardımcı olacak temel noktalaradır. Nitekim Adam'daki bu ruhsal kırılmalar ve dönüşümler onu, E.M. Forster'in ortaya koyduğu temel karakter ayrımlarından olan 'düz (yalıncat)' ve 'yuvarlak (round)' karakter ayrımında yuvarlak (round) karaktere yaklaştırır. Çünkü oyunda belirli düzleme ait olmayan bir yapıda olan Adam adlı karakter, kişilik özellikleri bakımından da farklılıklar taşımaktadır. Mesela; oyunun X. sahnesinde denizde boğulmak üzereyken kurtardığı Kadın'ın, XIX. sahnede I., II., III. Erkekler (Balıkçılar) tarafından kaçırılmasını kulübenin dışarısından sadece izlemek yetinmiştir:

“**ADAM** – Uzun uzun adımı çağırdı, adamlar güldüler, bir deliğe gözümü uydurmuş bakıyordum. Bir şeyler yapmam lazımdı galiba, fakat ne kollarımı kıpırdatıyordum, ne sesim çıkıyordu. Yalnız kafamda bir takım sesler, “Bırak götürsünler” diye emrediyordu. O zaman yine yalnız olacaktım. Fakat ah ne çok bağıyor. Öbürleri de ne pis gülüyorlar.” (İşinsu 2017: 50)

Yukarıda oyundan alınan parçadan da anlaşılacağı üzere Adam, kendi iç bunalımının ve yalnız kalma arzusunun bir tezahürü olarak Kadın'ın götürülüşüne ses çıkarmamıştır. Oyunun genelinden ve oyunun adından da anlaşılacağı üzere oyunun ana karakteri (protagonisti) Adam'dır. William John Harvey'in ortaya koyduğu dörtlü karakter tasnifinden olan ana karakter kavramı, E. M. Forster'in yuvarlak (round) karakterine denk gelmektedir.

Oyunun genelinde Adam'ın iç konuşmaları okurla paylaşılır. Olay örgüsü dağınık yapıda olduğundan biz Adam'ın karakter tipolojisini kendi söylemleri üzerinden inşa etmek zorundayız. Bu inşa, nesnel bir karakterizasyondan bizleri alıkoyar. Anlatıcı tarafından ana karakterin iç dünyasına girilememiştir. Eser bir tiyatro metni olduğundan karakter tipolojisi ya ana karakterin kendi öznel değerlendirmeleri üzerinden ya da oyunda varsa diğer yardımcı karakterlerin söylemleri üzerinden ortaya konabilir. Tiyatro metinleri kaleme alınırken genellikle uzun betimlemeler ve iç çözümlemelere gidilmez çünkü betimleme ve iç çözümlemeler görsel sanatlar için anlatıcı tarafından özel bir açıklamaya ihtiyaç duymazlar. Bu sebeple de ana karakterin, karakterizasyonu ancak oyunun sergilenmesiyle daha ileri bir noktaya taşınabilir.

Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından incelendiğinde Adam adlı karakter, oyun boyunca iç dünyasında yaşanan değişim ve gelişimleri, davranışsal olarak ortaya koyamamıştır. Bu nedenle de oyun boyunca karşılaştığı aksiyonlar karşısında benzer davranışlar sergilemiş, karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından bakıldığında tekrar ve benzerlik ilkesini karşılayacak veriler sunmuştur.

2.1.3.1.2. Koleksiyoncu

Oyunun kronolojik düzleminde yer alan II., VII., XXIII. sahnelerinde kendini gösteren Koleksiyoncu, içinde bulunduğu aksiyon ve meslek gereği garip şeyler satın alan ve onları kendi koleksiyon dükkânında sergileyen ve Adam tarafından “Garip şeyler koleksiyoncusu...” (Işınsoy 2017: 59) olarak anılan bir karakterdir. Üzerine yapışan ‘garip’ sıfatını yalnızca koleksiyon dükkânında sergilediği garip eşyalardan almaz, oyunun VI. sahnesinin sonunda yer alan didaskalik metinde, gerek koleksiyon

dükkânının tasarımı gerekse giyim ve kuşamıyla bu sıfatın yerli yerinde kullanıldığı okuyucuyla paylaşılır:

(Perde koleksiyoncunun birkaç vitrin konmuş salonuna açılmıştır. Tam ortada masa üzerinde büyük yeşil bir kazan vardır. Koleksiyoncu siyah elbisesi ve uzun kırmızı pelerini ile I., II., III. Kadın ve Erkekler'e heyecanla izahat vermektedir.) (İşinsu 2017: 20 – 21)

Koleksiyoncunun kıyafetleri, siyah elbise ve uzun kırmızı pelerin, onun sergileyeceği garip davranışların ve yukarıda ortaya konmuş koleksiyon dükkânının tasarımı Koleksiyoncu'nun 'garip' karakteri hakkında okura sezdirilmeye çalışılan birkaç ipucundan biridir. Ancak her ne kadar belirli sıfatlarla, ortaya konmuş olan mekân tasarımıyla veya giydiği garip kıyafetlerle koleksiyonculuk mesleğinin kompozisyonu içine yerleştirilmiş olsa da Koleksiyoncu hakkında oyunda manevi veya maddî herhangi bir kırılma mevcut değildir. Koleksiyoncu, oyuna dâhil olduğu II. sahneden XXIII. sahneye kadar herhangi bir değişim içinde olmamıştır. Karakterdeki bu statik durum, onu E.M. Forster'ın karakterizasyonunda yalınkat (flat) karakter kapsamında değerlendirmemize neden olmaktadır. Çünkü bütün oyun boyunca onun karakteri hakkında ortaya konabilecek tek yargı 'garip'liğidir. Gerek mezar salonundaki farklı tutumu gerekse ortaya koyduğu kısıtlı davranış biçimleri onun tek yönünü ortaya koymaktadır.

William John Harvey'in dörtlü karakterizasyonunda ise Koleksiyoncu, ip (ficelle) karakter içerisinde değerlendirilmelidir. Adam'a göre nispeten yapı olarak değişime kapalı olsa da diğer karakterlere göre tipik ve belirli bir zümreyi temsil eder. Bu durum onu, düz ve yuvarlak karakterler arasında bir noktaya taşır ki Harvey'e göre bu durum ip karakter ile adlandırılır. Koleksiyoncu'yu dâhil edebileceğimiz son karakter tasnifi ise M. Jahn'a aittir. Jahn'ın 'yuvarlak' ve 'düz' karakterler dışında ortaya koyduğu 'sırdaş', 'folyo' ve 'koro' karakterlerden 'sırdaş' karakter, Koleksiyoncu'nun niteliklerine daha uygundur. Çünkü sırdaş karakter; bir nevi başkahramana danışmanlık yapan ve başkahramanın sırlarını taşıyabilen ve oyun boyunca güvenilir bir portre çizen bir karakterdir (Jahn 2015: 117). Oyunun XXIII. sahnesinde Adam'ın koleksiyon dükkânı ziyareti esnasında, dükkânda satın alınan yüreği müşterilerine gösteren Koleksiyoncu, Adam'ın yüreğin sahibi olan kişi olduğunu asla o an dükkânda bulunan müşterilere söylememiştir. Bu durum kısıtlı da olsa onu Jahn'ın karakterizasyonunda yer alan sırdaş karakter içerisine dâhil etmiştir.

Koleksiyoncu, karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından değerlendirildiğinde oyun boyunca kendine ait olan koleksiyon dükkânını ziyarete gelen insanları, siyah elbisesi ve uzun kırmızı peleriniyle karşılar ve kendi koleksiyon dükkânına “Garip Şeyler Müzesi” adını vererek, dükkânı ziyarete gelen farklı insanlara ve gruplara benzer şekilde davranır. Bu durum karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından bakıldığında benzerlik ilkesi için veri sunar.

2.1.3.1.3. Mezatçı

Mezatçı, oyunun anakronik düzlemi içerisinde yer alan I. ve kronolojik düzlemi içerisinde yer alan II. sahnede kendine yer bulur. Mezatçı, Adam ve Koleksiyoncu’ya göre daha düz bir karakter olarak karşımıza çıkar. Onunla ilgili oyunda herhangi bir fizikî betim veya ruhî bir tahlil örneğine rastlanılmaz. Oyunun I. sahnesinde yer alan diyaloglarda Mezatçı, Adam’ın yüreğini satın alması sonucu ortaya çıkan iç seslenmelerin karşısında çaresiz kalmıştır:

...

ADAM – Al bakalım, bir de bunu sat!

(Adam’ı aydınlatan ışık söner.)

MEZATÇI – Dedi, görüyorsunuz ya, benim hiçbir suçum yok!

(Karanlığın içinde, dört bir taraftan karışık kadın ve erkek sesleri yankılanır.)

SESLER – Keseyi açabilirdin, keseyi açabilirdin, açabilirdin...

(Mezatçı sağa sola seğirtir, sanki seslenenleri görmek istercesine başını kaldırır. Işık, onu takip etmektedir.)

MEZATÇI – Açtım, emin olun açtım *(Sesi boğuklaşır.)* Kapağı yavaş yavaş kaldırdım. *(Bir kadın çığlığı duyulur.)* İşte orada duruyordu, kanlı ve diri... Ah çarpıyordu, çarpıyordu! Ne yapabilirdim?

(Projektör adamın yüzünü aydınlatır.)

ADAM – Sat!

(Işık söner.)

MEZATÇI – Demişti, Ne yapabilirdim!

(Karışık kadın ve erkek sesleri yankılanır.)

SESLER – Sorabilirdin, sorabilirdin...

MEZATÇI – Sordum, emin olun sordum.

(Projektör Adam'ın yüzünü aydınlatır.)

ADAM – Benim yüreğim.

MEZATÇI – Dedi.

ADAM – Satacaksın.

(Adamı aydınlatan ışık söner.)

MEZATÇI – Dedi, ne yapabilirdim?

SESLER – Polis??? Polis çağırabilirdin, çağırabilirdin...

MEZATÇI – Yaşıyordu dostlar, adam yaşıyordu, tıpkı benim gibi, tıpkı sizin gibi!

SESLER – Geri çevirebilirdin, geri çevirebilirdin...

...

(Işınsu 2017: 9 – 10)

Mezatçı, iç seslenmelerin karşısında herhangi bir değişim göstermemiştir ve II. sahnede Adam'ın yüreğini Koleksiyoncu'ya satmıştır. Bu durum Mezatçı'yı statik bir yapı içerisinde değerlendirmemize neden olmuştur. E. M. Forster'in karakter tipolojisinde yalınkat (flat) karakter içerisinde değerlendirilen Mezatçı'nın, Harvey'in ortaya koyduğu dörtlü karakterizasyonda 'kart (card)' karakter içerisine dâhil edilebilir. Çünkü kart karakter; ip karaktere göre nispeten daha sade ve düz bir şekilde canlandırılmıştır. Mezatçı, Jahn'ın ortaya koyduğu karakterizasyonda ise koro karakter içerisinde değerlendirilmelidir. Çünkü koro karakterler bir anlatıda genellikle mahalle esnafı, sokaktaki adam, herhangi bir satılıkçı ve taksi şoförü gibi meslek erbâpları olarak karşımıza çıkarlar ve söylemleriyle olaylar üzerinde nispeten etkiler bırakırlar.

Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından incelendiğinde Mezatçı, derinlikli yapıdan yoksun olsa da oyun boyunca mezatta satışını yaptığı farklı farklı ürünleri pazarlama yöntemini genellikle aynı üslupla gerçekleştirir. Bu durum Mezatçı'nın karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından incelendiğinde farklı durumlara karşı göstermiş olduğu benzer tepkiler nedeniyle, benzerlik ilkesi açısından veri sunar.

2.1.3.1.4. Kadın

Kadın, oyunun anakronik düzlemi içerisinde yer alan XI. sahnede oyuna dâhil olmuştur ve oyunun XIII., XV., XVII. ve XIX. sahnelerinde yer almıştır. Kadın, karakter oyunda, Adam'ın yaşam şeklinin ve düşünce yapısının karşıtı olarak yer alır. Oyundaki diyaloglarda Adam'ın görüşlerinin daima karşısında olarak Adam'ın karakterizasyonunda etkin rol oynar. XIII. sahnede Adam'ın eleştirdiğı köşk yaşamının karşısında Kadın'ın aldığı tavır şöyledir:

...

KADIN – Ne güzel!

ADAM – Güzel olan nedir?

KADIN – (*Ayakta, çok hafif, dans eder gibi konuşur.*) Bilmem, anlattıklarını düşünüyorum da, masal gibi. Öyle tüller içinde kadınlar, yakalarına beyaz karanfil tatan erkekler... Müzik de olur bilir misin, vals yaparlar. Bir de balonlar uçsun isterim, yüzlerce binlerce balon...

ADAM – (*Bıkkın*) Peki sonra ne olur?

KADIN – O evin geniş balkonları da vardır mutlaka, parmaklarına sarmaşık güllerinin sarıldığı balkonlar. O kadınlarla, o erkekler, o balkonlara çıkarlar. Sanki oradan bakınca yıldızlar daha iri, daha parlaktır.

ADAM – Ko ki, öyle olsun.

KADIN – (*İçini çeker, yere Adam'ın yanına oturur.*) Bazen ben de böyle hayaller kurarım, onlarla beraber olmak isterim. (*Güler.*) Ama onlar bizi hiç hatırlamazlar değil mi? Bizimle beraber olmayı hiç istemezler.

ADAM – Belki günün birinde, biri hatırlar ve ta oradan kalkıp buraya gelir.

KADIN – Eee?

ADAM – Balıkçı olur ve bir de bakar ki, değişen pek bir şey yok. Hava yine o hava, yıldızlar yine o yıldızlar. Hatta deniz, hatta insanlar!

KADIN – Bu saçma işte. (İşinsu 2017: 37)

Oyundan alınan yukarıdaki parçadan da anlaşılacağı üzere Kadın karakter daha çok ana karakter olan Adam'ın karakterizasyonu için ortaya konmuş bir yalınkat karakterdir. Oyun içerisinde kendi görüşlerini ve düşüncelerini ortaya koysa da oyun düzleminde statik bir yapı gösterir. Bu statik yapı onu E. M. Forster'in karakterizasyonunda yukarıda da belirttiğimiz gibi yalınkat karakter içerisine dâhil eder. Kadın, Harvey'in dörtlü karakterizasyonunda ise ip karakter olarak karşımıza

çıkar. Çünkü kadın, yaşam ve dünya görüşü olarak belirli bir kitleyi temsil eder. Bu kitle, yaşamı boyunca yoksulluk veya yaşam şartlarıyla biçimlenmiş bir ‘hayat kadını’ni temsil eden ve değişimi ancak zenginleşme ve refah seviyesinin yükselmesi durumunda mümkün gören ve bunu gerçekleştirememiş bir karakter kitlesidir. Son olarak Kadın’ı, Jahn’ın karakterizasyonunda ise ‘folyo’ karakter içerisinde değerlendirebiliriz. Çünkü folyo karakter; bir anlatıda başkahramanın kimi özelliklerinin veya düşüncelerinin ortaya konmasında başkahramanın nispeten mücadele içerisinde olduğu, olaylar üzerine çeşitli yorumlar getiren karakterdir (Jahn 2015: 118). Kadın da oyunda düşünceleri ve özlemini duyduğu unsurlarla, Adam’ın düşüncelerinin tam tersi istikamette olduğunu göstermiştir. Ortaya konulan bu zıtlık, ana karakterin özelliklerinin belirginleşmesinde temel rol oynar. Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından bakıldığında Kadın adlı karakter herhangi bir veri sunmaz.

2.1.3.1.5. Oyunun Diğer Karakterleri

Yukarıda bahsi geçen karakterler dışında oyuna dâhil olan diğer karakterler arasında ilk karşımıza çıkanlar, II. sahnede yüreğın satılışı esnasında mezat salonunda bulunan I., II., III. Erkek ve I., II., III. Kadın karakterlerdir. Bu karakterler oyun düzlemi içerisinde karşımıza II. ve VI. sahnelerde mezat salonunda, VII. ve XXIII. sahnelerde ise koleksiyoncunun dükkânında çıkarlar. Oyunda karşımıza çıkan bir diğer karakter grubu ise Dadı, Hizmetçi ve Uşak’tır. Bu karakterler oyunun IV. sahnesi ve XXII. sahnesinde söylemdeki yerlerini alırlar. Yine oyunda yer alan bir diğer karakter grubu da IX. ve XVI. sahnelerde oyuna dâhil olan I., II., III. Erkek (Balıkçılar) grubudur.

Yukarıda bahsi geçen karakterler olaylar üzerinde etki göstermezler ve herhangi bir bağlayıcı tutum ve tavır içinde olmazlar. E. M. Forster’in karakterizasyonunda yalınkat karaktere denk gelen bu karakterler Harvey’de ise ‘fon (background)’ karaktere denk gelmektedir. Çünkü bu karakterler olayların akışına müdahale etmeseler de olay akışının sağlanması için yazar-anlatıcıya bir zemin oluştururlar. Bu karakterler Jahn’ın karakterizasyonunda ise ‘koro’ karaktere denk gelirler. Koro karakterler; anlatı içerisinde olaylara dâhil olmasalar da olaylar üzerine yorumlar getiren ve anlatıcının ana olayın etkinliğini arttırmasına yardımcı olan

karakterlerdir (Jahn 2015: 118). Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından yukarıda bahsi geçen karakterler herhangi bir veri sunmazlar.

2.2. Bir Milyon İğne Adlı Oyunun Anlatıbilimsel İncelemesi

2.2.1. Zaman

2.2.1.1. Düzen

Emine Işınsu'nun *Bir Milyon İğne* adlı oyununun da söylem üzerinde sergileniş biçimi tıpkı *Bir Yürek Satıldı* adlı oyunda olduğu gibi kronolojik düzlemde ayrılmış, anakronik bir yapı sergilemektedir. İki perde on iki tablodan meydana gelen oyunda anlatılan olayların sıralanış biçimi şu düzlemlerden oluşmaktadır:

Perde Numarası	Tablo Numarası	Sahnelere Göre Olayların Gelişim Seyri	Anakronik/ Kronolojik Düzen Tespiti
I. Perde	I. Tablo	Siyasî suçtan tutuklanmış üç gencin (<i>Mehmet, Rauf, Selim</i>) nezarethanede üç ayrı hücrede bulunmasıyla perde açılır. Mehmet, tablo ortasında geçmişini anımsar.	Kronolojik düzlemde başlar, anakronik düzene geçer. Geriye Sapım (Flash Back)
	II. Tablo	Mehmet bu tabloda, annesi ile babasının geçmişte yaşadıkları bir tartışmadan bahseder.	Kronolojik düzlemde başlar, anakronik düzene geçer. Geriye Sapım (Flash Back)
	III. Tablo	Bu tablo bir önceki tablonun kaldığı yerden devam eder. Komşu Meryem ziyarete gelir. Baba ve komşu Meryem arasında	Geriye sapım (Flash Back) tekniği ile Anakronik

		konuşmalar yaşanır.	düzende başlayan tablo, kronolojik düzleme geçer.
	IV. Tablo	Mehmet, geçmişte komşu Meryem’le yaşadığı olumsuz bir anıdan bahseder.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	V. Tablo	Bu tabloda oyuna Mehmet’in arkadaşları Selim, Rauf ve Mehmet’in sevgilisi Lerzan dâhil olurlar. Aralarında politik konuşmalar geçer.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
II. Perde	VI. Tablo	Tablo bir sanatoryuma açılır. Mehmet, I., II., III. Hasta ile burada bir konuşma gerçekleştirir. Lerzan tarafından söylenmiş bir söz hatırlatılır.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	VII. Tablo	Tablo sanatoryuma açılır. I., II., III. Hasta, Baba, Selim ve Rauf ellerindeki siyah ve kırmızı maskelerle Mehmet’in üzerine yürürler. Sahne bir rüyayı andırır.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	VIII. Tablo	Tablo Eskici’nin konuşmasıyla kronolojik düzlemde başlar. Ayşe ile evlilik hayalleri yapan Mehmet, Ayşe ile sahne ortasında evlenir. Mehmet eşi Ayşe ile Selim ve Rauf yüzünden tartışır.	Kronolojik düzlemde başlar, anakronik düzene geçer. Geriye Sapım (Flash Back)

	IX. Tablo	Tablo bir önceki sahneden devam eder. Mehmet, Selim ve Rauf bir hücre toplantısı gerçekleştirirler.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	X. Tablo	Mehmet ile Ayşe'nin Martı adında bir kızı olmuştur. Rauf ve Selim, Mehmet'in evine yeniden ziyarete gelir ve bir hücre toplantısı daha yapılır. Tutuklamaların olacağı konuşulur.	Anakronik düzen/ Geriye Sapım (Flash Back)
	XI. Tablo	Mehmet, Rauf ve Selim tutuklanmış ve mahkemeye çıkarılmıştır. Selim, hudutta yurtdışına kaçarken yakalanmıştır. Mahkemede Selim ve Rauf suçu birbirlerinin üzerlerine atarlar.	Geriye sapım (Flash Back) teknîği ile Anakronik düzendeki başlayan tablo, kronolojik düzleme geçer.
	XII. Tablo	Tablo, Mehmet'in hücrenin tavanına kemeriyle kendini asarak intihar eden cesedine açılır. Sahne'nin köşesinde Mehmet aydınlatılarak "Mutlu yarınlar için hâkim bey." der ve oyun sona erer.	Kronolojik düzlemde başlar, anakronik düzene geçer. Geriye Sapım (Flash Back)

Tablo 6: Kronolojik/ Anakronik Düzen Tespiti

Bir Milyon İğne adlı yapıtın kronolojik düzleminde meydana gelen zaman kırılmaları, oyunu anakronik bir düzene sokmuştur. Anakronik düzen, oyunun tamamında geriye sapma (flash back) tekniği ile sağlanmıştır. Oyunun belirli noktalarında yaşanan zaman kırılmaları tablo sonlarından bağımsız olarak tablo içlerinde görülmüştür. Bu durum tablolar için genel bir düzen saptamasına olanak

vermemiştir. Mesela I. tabloda oyun, kronolojik düzlemde ilerlerken aşağıdaki gibi bir zaman kırılmasına uğramıştır:

(...)

(Mehmet hızla fırlar, hücreden dışarı çıkar, boş sahneyi çiğ sarı bir ışık aydınlatırken, hücreler karanlığa gömülür. Mehmet şaşkın, sağa sola bakınır. Başını arkaya atar, alnını ovuşturur, hatırlamaktadır.)

MEHMET – Bir baba hatırlarım.

(Baba elinde bir iskemle girer, arkasından elinde tabure ile Küçük Mehmet gelmektedir. İskemleyi ve tabureyi yere koyar oturlar.)

MEHMET – *(İrkilir.)* Bu babam benim, babam! Kahve ye çıkardık ikindi vakti. Karbonatlı çay, şekersiz. Şeker nerede?

(Uzak uzak makineli tüfek sesleri duyulur, Mehmet sahnenin kenarına gelir, yere oturur.)

(...)

(Işinsu 2017: 14)

Oyunun I. tablosundan alınan yukarıdaki parçada gerek Mehmet'in kendi konuşmasından gerekse yazar-anlatıcı tarafından ilk didaskalik metinde bizzat geçmişin hatırlatıldığı görülür. Yine oyunun II. tablosunda bir geri sapımla başlayan anakronik yapı III. tablonun sonunda Mehmet'in söylemiyle kronolojik düzleme şu şekilde geçirilir:

(...)

ANA – Aa pek iyi adamdır Hamdi Efendi ayol.

MERYEM – İyidir tonton kocacığım benim, iyidir! Bak soruyor mu o, bu kahveyi nereden buluyorsun, diye!

K. MEHMET – Sahi nereden buluyorsun Meryem abla?

MERYEM – *(Güler.)* Şuna da bak ayol, komşu, bu oğlan çok büyümüş, a vallahi karışmam ha!

BABA – Babası ihtiyarlamadı ki, oğlu büyüstün!

MERYEM – *(Fingirder.)* Öyle mi Muallim Bey!

(Mehmet bulunduğu köşeden zıplar, sahnenin ortasına gelir, baba, ana, Meryem, K. Mehmet arkada kalmışlardır. Mehmet hayvanlar gibi güler.)

MEHMET – (*Kollarını iki yana açar.*) Büyüdüm ya, büyüdüm ben, ben erkek oldum. (Işinsu 2017: 22)

Yukarıdaki parçanın son cümlesinden ve bir önceki didaskalik metinden hareketle yazar-anlatıcının ve Mehmet'in geçmişte yaşanan bir anı aktardığı anlaşılmaktadır. Devam eden anakronik yapı bu cümlelerle kronolojik düzleme dönmüştür. Anakronik düzlemde kronolojik düzleme geçişin bir başka örneği ise XI. tabloda şu şekilde ortaya konmuştur:

(...)

MEHMET – (*Ağır ve dalgın konuşur.*) Benim suçum nedir hâkim bey? Daha niçin tutuklandığımı bile bilmiyorum.

(*Selim'le Rauf kahkahalarla gülerler.*)

MEHMET – Fakat... Yanlış... İmkânı yok. Ben memlekete ihanet edebilir miyim, kendi halkıma ihanet edebilir miyim? Ben? Yok canım yanılıyorsunuz. Evet seviyorum insanları, bir kişiyi mahkûm edebilir misiniz bu sebepten? Tanrının yarattığı beyinleri beğenmemiş olabilirim değil mi, suç mu? Yeni bir düzene, yeni kıvrımlar gerekti hâkim bey, mesele bu. Kırbaçlar mı? Evet, bir kırbaç düşündüm, fakat nasıl anlamıyorsunuz, gerekliydi bu, gerekliydi kırbaç, insanlar o kadar inatçı ki... Güzel'i, doğru'yu görmeleri için gerekliydi o kırbaç. Bakın ben, kırbaçlanmadım fakat bir milyon iğne vardı çevremde. Bir milyon iğne, bir milyon kere girdi çıktı beynime. Siz bunun ne demek olduğunu bilir misiniz hâkim bey? Yok yok gelme üstüme kardeşim, gelme üstüme hâkim bey.. (*Sahne ve hücreler birden aydınlanır. Rauf yatağına uzanmış. Selim sallanmakta. Mehmet hücresinin dışında, oradan oraya, geri geri kaçmaktadır. I. sahneye dönüş*)

MEHMET – (*Seyircilere döner.*) Bırakmıyorlar peşimi. (*Ağır ağır girer kendi hücreğine. Hücrede Rauf'un duvarını tıklatır parmaklarıyla.*) Niçin itiraf ettin?

RAUF – (*Kalkar yerinden, tıklatır duvarı.*) Öyle gerekiyordu.

MEHMET – (*Tıklatır, bağırır.*) Ama niçin be niçin?

RAUF– (*Sakin*) Çözüldük be Mehmet, çözüldük bu kez, herkes başının çaresine baksın dedim.

MEHMET – (*Tıklatır.*) Birliğimiz çözülebilmemiş demek?

RAUF – (*Tıklatır.*) Hangi birlik?

(...)

(Işinsu 2017: 63)

Yukarıdaki metinde bir mahkeme salonunda hâkime savunmasını sunduğu andan bir kesit verilen Mehmet'in, bir anda kendini hücrelerinde bulması ve didaskalik metinde geçen "I. sahneye dönüş" ibaresi anakronik düzlemde kronolojik düzlemde geçildiğini belirtir. *Bir Milyon İğne* adlı oyun da tıpkı *Bir Yürek Satıldı* adlı oyunda olduğu gibi anakronik bir yapıyla kaleme alınmıştır. Tabloların genelinde geriye sapım (flash back) tekniği kullanılmıştır.

2.2.1.2. Süre

Bir anlatıda ortaya çıkan kronolojik düzlemin, anakronik yapıya dönüştürülmesi şüphesiz anlatıda zamansal düzlemin bozulmasını da beraberinde getirir. Yazar-anlatıcı tarafından çoğunlukla kasıtlı olarak bozulan bu düzlem anlatıda eksiltmeleri, hızlandırmaları ve duraklamaları da ortaya çıkarır. Oyunun I. tablosunun hemen başında yapılan mekân tasviri mola/duraklama tekniğinin burada kullanıldığını gösterir. Bu teknikte; ya olay akışı kesilerek tasvirler yapılır ya da yazar-anlatıcının yorumlarına yer verilir.

"Sahne: Solda yan yana üç nezarethane hücre. Sahnenin geri kalan kısmı boş ve çıplaktır. Duvarlar; kırmızı, gri ve kirli sarı (icabında kendi çevresinde dönebilen) panolar halindedir. (...)" (İşinsu 2017: 11)

"(Ayşe kırmızı bir panonun arkasından çıkar. Esmer ve incedir. Üzerinde uzun etekli mavi bir elbise vardır. Dans edercesine panoların önünde dolaşır. Panolar pembe ve maviye dönerler. Ayşe kendi kendine konuşur.)" (İşinsu 2017: 45)

Farklı tabloların didaskalik metinlerinden alınan yukarıdaki parçalarda yazar-anlatıcının yapmış olduğu mekân ve kişi tasvirleri bu tablolarda mola/duraklama tekniğine yer verildiğini gösterir. Yine oyunun VI. tablosunun didaskalik metninde yer alan durum tasviri de mola/duraklama tekniğinin kullanıldığını gösterir:

"(Mehmet yere uzanmış, elleri başının altında, ayakları tabureye dayalı, Selim yanında yere bağdaş kurmuş, Rauf iskemleye ters oturmuş, sırtı onlara ve seyircilere dönük.)" (İşinsu 2017: 24)

Tiyatro metinlerinde mola/duraklama tekniği genellikle oyun içi karakterlerin ağzından ortaya konsa da farklı tabloların didaskalik metinlerinden alınan yukarıdaki parçalar yazar-anlatıcının ağzından ortaya konmuştur. Oyunda mola/duraklama tekniğinin dışında kullanımı dikkat çeken bir diğer teknik de eksiltme tekniğidir.

Eksiltme; öykü zamanında geçtiği hissedilen zaman aralığının söylemde açık veya kapalı bir şekilde temsil edilmemesi durumudur (Dumantepe 2018: 291).

(...)

MEHMET – Ayşe!

AYŞE – Yıllardan beri seni bekliyordum.

MEHMET – Evleneceğiz sevgilim.

AYŞE – Evet Mehmet.

MEHMET – Hemen, mümkün olduğu kadar çabuk!

(İkisi de heyecanlı fakat tabiidirler.)

AYŞE – Nasıl istersen.

MEHMET – Bugün avukat oldum.

AYŞE – Konuş babamla.

MEHMET – Ya vermezlerse seni bana?

AYŞE – Kaçarım.

MEHMET – Seviyorum seni.

AYŞE – Mehmet... Mehmet!

MEHMET – Gayri çok güçlüyüm.

AYŞE – Hep yanında olacağım, uyurken, gezerken, çalışırken.

MEHMET – Çok çalışmam lazım.

AYŞE – Hep yanında olacağım.

MEHMET – Uzun yıllar var önümüzde.

AYŞE – Hiç korkmuyorum.

MEHMET – Korkacak bir şey yok bir tanem, korkacak bir şey yok. Hepsi bizim o yılların.

AYŞE – Sen güçlüsün. Kolların sağlam ve kuvvetli, sana dayanıyorum.

(Bir an ışıklar söner ve tekrar sahne aydınlanır. Mehmet ile Ayşe yerlerinden kıpırdamamışlardır.)

MEHMET – (İrkilir, geri geri yürür.) Ama... Ben... Şey...

AYŞE – Ne oldu Mehmet, titriyorsun!

MEHMET – Ben... Şey...

AYŞE – Mehmet... Mehmet...

(Rauf'la selim bir panonun arkasından çıkarlar. Rauf'un elinde solmuş bir çiçek vardır.)

RAUF – Tebrikler... Tebrikler...

MEHMET – *(Şaşkın)* Siz ne biliyorsunuz?

SELİM – Tebrikler... Tebrikler...

MEHMET – Siz nereden öğrendiniz?

(Ayşe korkmuş gibi Mehmet'in yanına çekilir.)

(...)

SELİM – *(Sert)* Niçin haber vermedin?

MEHMET – *(Çekingen)* Neyi?

SELİM – Evlendiğini?

(...)

(Işınsu 2017: 48)

Oyunun VIII. tablosundan alınan yukarıdaki parçada kapalı eksiltme yapılmıştır. Mehmet'le Ayşe'nin evlilik süreci söyleme yansıtılmamıştır. Oyunun X. tablosundan alınan aşağıdaki parçada da yine bir kapalı eksiltme örneği XI. tablo ile birleştirilerek yapılmıştır:

(...)

SELİM – Tevkifler başladı.

(...)

SELİM – Tehlike büyük.

RAUF – Kim diyor ayrılıyoruz diye, şimdilik, tehlike geçinceye kadar.

SELİM – Birbirimizi görmeyeceğiz o kadar.

MEHMET – Olabilir... Olabilir...

RAUF – Çalışmalarımıza da...

SELİM – Şimdilik keselim ağabey.

RAUF – Nasıl isterseniz.

MEHMET – Düşünmem lazım.

RAUF – *(Selim'e)* Beraber çıkmayalım

SELİM – *(Telaşla)* Ben arka kapıdan çıkıyorum. *(Vedalaşmadan yürür, çıkar.)*

MEHMET – *(Rauf'a)* Seninle biraz konuşmak isterdim.

RAUF – Kalmadı konuşacak bir şey kalmadı.

MEHMET – Yaa, öyle ya, konuşacak bir şey yok.

RAUF – Ben ön kapıdan çıkıyorum, eyvallah Mehmet.

MEHMET – Mutlu yarınlar için.

RAUF – *(Döner durur bir an.)* Mutlu yarınlar için Mehmet. *(Çıkar.)*

(...)

(Işinsu 2017: 60)

XI. TABLO

MEHMET – RAUF – SELİM

(Sahne kararır, bir ışık Mehmet'i aydınlatır. Mehmet gülmekte. Bir spot ışık Rauf'u aydınlatır, Rauf ağlamakta. Selim'in sesi önce karanlıkta duyulur, sonra yüzü aydınlanır.)

SELİM – Benim bir suçum yok hâkim bey. Vallahi billahi, iki gözüm kör olsun ki yok. Annem babam ölsün ki yok. Ben bir şey yapmadım ki hâkim bey...

(...)

(Işinsu 2017: 60 – 61)

Siyasî suçluların tevkiflerinin başlamasıyla birlikte Rauf ve Selim hücre toplantılarını bir süre ertelemek isterler ve yukarıdaki parçadan da görüleceği üzere bulundukları evden kaçarlar. Ancak XI. tablonun girişinden de anlaşılabacağı üzere yakalanırlar ve mahkemeye çıkarılırlar. Yakalanma ve mahkemeye çıkarılma süreçleri kapalı eksiltme tekniği ile söylemden çıkarılmıştır.

Tiyatro metinleri incelenirken karşımıza çıkan bir diğer anlatıbilimsel teknik ise sahne/örtüşme tekniğidir. Bu teknik; söylem zamanı ile öykü zamanının örtüştüğü durumlarda karşımıza çıkar (Dumantepe 2018: 396). Bu örtüşmeler tiyatro metinlerindeki monologlar ve diyaloglar aracılığıyla okuyucuya sunulur. *Bir Milyon İğne* adlı oyunun I., II., III. ve XI. tablolarında kronolojik düzleme geçişler görülmektedir. Kronolojik düzlemde ilerleyen her tiyatro metninde sahne/örtüşme tekniğinden söz edilebilir.

2.2.1.3. Sıklık

Oyunda, sıklık kategorisi içerisinde değerlendireceğimiz ilk teknik tekil anlatma/anlatım tekniğidir. Bu teknikte öykü zamanında meydana gelen bir olayın söylem zamanında tek bir kez anlatılması esastır. Her ne kadar tekil anlatım, anlatılarda genellikle diyaloglarda, iç monologlarda ve sahne (scene) anlatılarda karşımıza çıksa da oyunun I. tablosunda geriye sapım (flash back) tekniği ile ortaya konan cinayet eylemi, oyunun başka hiçbir tablosunda tekrar etmemiştir:

(...)

BABA – Gel buraya, çay iç Kâmil.

KÂMİL – Canım çekmiyor Muallim Bey.

BABA – Mesele Alman gâvurunda değil.

K. MEHMET – Değil tabii.

BABA – Sen sus! Mesele Kâmil...

(Katil arkadan çıkmış, yavaş yavaş Kâmil'e yaklaşmaktadır, kimse onu farketmez.)

KÂMİL – Mesele nedir Muallim Bey?

BABA – Mesele sen be, ben be, hatta bu çocuk, anlıyor musun, insan demişler bir kez bize insanız işte.

(Aynı anda katilin elinde bıçak parlar, Kâmil'in sırtına saplar. Kâmil ayağa fırlar, katil geri geri kaçır, Baba ile Küçük Mehmet yerlerinden fırlamışlardır.) (İşinsu 2017: 15 – 16)

Sıklık kategorisinde değerlendirilen bir diğer teknik ise toplu/ tekrarlayan anlatma tekniğidir. Bu teknikte öykü zamanında birbirine benzer olayların tek bir seferde anlatılması söz konusudur (Dervişcemaloğlu 2016: 166). Söylemde karşımıza çıkan karakterizasyon örnekleri de toplu/tekrarlayan anlatma tekniği içerisinde dâhil edilebilir. Çünkü bir karakterin öykü zamanı süresince karşılaştığı olaylara vereceği tepkiler bu karakterizasyonlar sayesinde tahmin edilebilir. Oyunun IV. tablosunun didaskalik metninde karşımıza çıkan tasvir örneği, tablo içerisinde karakterlerin davranış biçimleri hakkında okuyucuyu belli oranda hazırlar:

IV. TABLO

K. MEHMET - MERYEM

(Işık bir iskemlenin köşesine ilişmiş ağlayan Küçük Mehmet'i aydınlatmaktadır. Meryem kombinezonla, dans ederek döner etrafında, elinde bir kırmızı eşarp vardır, oğlanın yüzüne, vücuduna sürtünür bu eşarp. Meryem kâh ışığın içinde, kâh dışında kalmaktadır.)

MERYEM – Arslanım... Canım güzelim... Küçücük erkeğim benim... *(Şarkı söyler gibi konuşmaktadır.)* Benimsin sen. Minicik erkeğimsin... Canım, kocaman bebeğim, minicik efendim benim...

K. MEHMET – *(Bağırır.)* İstemiyorum... İstemiyorum...

MERYEM – Ama büyüdün artık Mehmet sen, erkek oldun, hem ne güzel bir erkek, ne güzel bir erkek.. Canım... Canım benim... Zayıfsın, küçüksün ama erkeksin Mehmet..

K. MEHMET – İstemiyorum... İstemiyorum Meryem abla, ne olursun Meryem abla..

MERYEM – Ablan değilim ben senin ablan değilim, canım.

K. MEHMET – Meryem! Meryem! Meryem... İstemiyorum.

(...)

(İşinsu 2017: 23)

Didaskalik metinde Meryem hakkında yapılan küçük tasvir onun sahne içerisinde sergileyeceği davranışları da biçimlendirmiştir. Sıklık kategorisi kapsamında değineceğimiz son teknik ise tekrarlanan/ tekrarlı anlatım tekniğidir. Bu teknikte öykü zamanında meydana gelen bir olay söylemde birçok defa karşımıza çıkar.

“MEHMET – *(Dalgın)* Bir milyon iğne, bir milyon kere batıp çıktı vücuduma. Bir milyon iğne, bir milyon kere batıp çıktı beynime.. Bir milyon iğne bir milyon kere batıp çıktı yüreğime... *(Şarkı söyler gibi)* Zzzıh zızzh iğneli fiçı... *(Çığlık atar.)* Ahhh.” (İşinsu 2017: 13)

“MEHMET – Bir milyon iğne, bir milyon kere batıp çıktı vücuduma.. Bir milyon iğne bir milyon kere batıp çıktı yüreğime.. *(Dalgın)* Bir milyon iğne... Zzuh... Bir milyon iğne...” (İşinsu 2017: 16)

“MEHMET – *(Onu duymamıştır, dalgın konuşur.)* Bir milyon iğne, bir milyon kere batıyor beynime.. Anlıyor musunuz! Ama ne? Bir şey var, yakın gibi, uzak gibi bir şey var, ama ne? Ne yapabilirim? *(Bağırır.)* Yapmam gerekli mi?” (İşinsu 2017: 25)

“MEHMET – Acep bir milyon iğne, senin ellerinde miydi martım? Öyle mi? Yoksa Rauf'un, yoksa Selim'in mi? Bütün öbürlerinin mi?.. Bir milyon iğne, bir milyon kerre batıp

çıktı beynime. Bir milyon kerre! (*Canlanır.*) Hastaydım oysa. Kimin umurunda! Pis, sarı hastalık! (*Omuz silker.*) Ciğerlerim parçalanmış ne çıkar, iğneler hiç peşimi bırakmadı ki.” (İşinsu 2017: 37)

“**MEHMET** – (*Dalgin*) Bir milyon iğne.. Bir milyon kere.. Aaa ha haa, ha! Bir adamın beynine tasallut etmişler. Olur mu böyle şey... Ha haa ha!” (İşinsu 2017: 44)

Oyunun farklı tablolarından alınan yukarıdaki parçalarda bir milyon iğnenin Mehmet’in vücuduna batıp çıkması tekrar edilmiştir. Bu tekrar edilme durumu, tekrarlayan anlatım tekniğinin oyunda kullanıldığını göstermektedir. Oyun, genel anlamda sıklık ilkesinin teknikleri açısından çok fazla veri sunmamıştır.

2.2.2. Mekân

Emine İşinsu’nun *Bir Milyon İğne* adlı oyununda mekân olarak karşımıza çıkan unsurlar şu şekilde sıralanabilir:

Perde	Tablo	Aksiyon Mekânları
I. Perde	I. Tablo	Tablo kronolojik düzlemde kapalı bir mekân olan nezarethaneye açılır. Tablonun anakronik düzlemi ise kapalı bir mekân olan köy kahvesidir.
	II. Tablo	Tablo sarı, kırmızı ve gri panolu bir sahnenin ortasında yer alan bir masa, etrafında üç-dört sandalye ve taburenin olduğu kapalı bir mekâna açılır. Tablo ortasında bir ev olduğu anlaşılır.
	III. Tablo	II. tablonun mekânlarında aksiyonlar devam eder.
	IV. Tablo	Tablo aydınlatılmış bir iskemleye açılır. Mekân belirsizdir.
	V. Tablo	Mekân belirsizdir. Mekân işlevi gören bazı cümleler vardır. Mehmet’in yere uzandığı, Rauf’un iskemleye oturduğu, Selim’in yere bağdaş kurduğu açık mekân olduğu hissedilen lâkin kesin olmayan birinci mekân. Bir de Mehmet’le Lerzan’ın bulunduğu açık mekân durumundaki deniz kenarı, bu tablonun mekânlarıdır.
II. Perde	VI. Tablo	Tablonun sahne düzeni didaskalik metinde verilmiştir: “ <i>Solda üç nezarethane hücresi karanlıkta.</i> ”

		<i>Gri, kırmızı, kirli sarı panolar. Bir masa, birkaç sandalye, bir tabure.’’ (İşinsu 2017: 37) Bu sahne düzenine ek olarak sanatoryum kapalı mekânı tablonun bir diğer mekân unsurudur.</i>
	VII. Tablo	Mekân belirsizdir. Bir rüyâ ve hayal mekânı olarak duysal mekânı andırsa da açık bir mekân tasvirinden söz edilemez.
	VIII. Tablo	Mekân düzlemini farklı renkteki panolar oluşturur ancak tablonun ilerleyen aşamalarında mekân tasviri yer almasa da Ayşe ile Mehmet’in evi olduğu okuyucuya hissettirilir./Kapalı Mekân
	IX. Tablo	Mekân belirsizdir. Panoların sarı, kırmızı ve gri yönleri görünmektedir. Bir hücre toplantısı için toplanılır ancak hücrenin bir tasvirine yer verilmez.
	X. Tablo	Mekân düzlemini sarı, kırmızı ve gri panolar oluşturur. Tabloda belirgin bir mekân tasviri yoktur. Ayşe ile Mehmet’in evi olduğu hissettirilir./ Kapalı Mekân
	XI. Tablo	Bu tabloda kapalı mekân unsuru olarak tasvirine yer verilmesine de bir mahkeme salonu vardır. Tablonun ilerleyen aşamasında kronolojik düzleme dönülmesiyle ikinci bir kapalı mekân olarak yan yana üç nezarethane hücreğine yer verilmiştir.
	XII. Tablo	Nezarethane Hücresi/Kapalı Mekân

Tablo 7: Aksiyon Mekânları

Yukarıdaki tabloda oyunun aksiyon mekânları gösterilmiştir. *Bir Milyon İğne* adlı oyun, *Bir Yürek Satıldı* adlı oyuna göre mekân çerçeveleri ve farklılaşan mekânlar anlamında daha kısıtlı veriler sunmuştur. Oyunun mekân çerçeveleri; Tablodan tabloya farklılık gösteren renkli panolar, tasvirine yer verilmeyen sanatoryum, Mehmet ile Ayşe’nin evi, mahkeme salonu ve üç nezarethanedir.

2.2.2.1. Dekor

Bir Milyon İğne adlı oyunun dekoru 1950 – 1980 yılları arasındaki Türkiye’dir. Bu dönemde Türkiye’de, özellikle 1950’lerin başında tek partili siyasi yaşamdan çok partili siyasi yaşama temelli bir geçiş sağlanmıştır. Bu süreçte ülkeyi Demokrat Parti iktidarı on yıl aralıksız yönetmiştir. Bu dönemde ivme kazanan ideolojik kavgalar ve ülkede oluşan kaos 27 Mayıs 1960 İhtilâli’ni de beraberinde getirmiştir. Dönemin Başbakanı Adnan Menderes, Maliye Bakanı Hasan Polatkan ve Dışişleri Bakanı Fatin Rüştü Zorlu Yassıada yargılamaları sonucunda idâm edilmişlerdir (Tunçay vd. 1997: 198). Bu idamlar ve darbe ülkedeki siyasî kargaşayı bir süreliğine bastırsa da 1968 öğrenci hareketleri ve sağ-sol çatışmaları ülkenin genelinde yaşanır olmuştur.

Tarih 1971’e geldiğinde 12 Mart Askerî Muhtırası yayınlanmış ve o dönemin öğrenci önderlerinden olan Deniz Gezmiş, Hüseyin İnan ve Yusuf Aslan 6 Mayıs 1972 yılında idam edilmiştir. Bu idamlar da tıpkı 27 Mayıs İhtilâli’nde olduğu gibi ülkedeki politik kaosu önleyememiştir (Tunçay vd. 1997: 227-228-229). 1974 yılına gelindiğinde Kıbrıs Barış Harekâtı gerçekleştirilmiş ve bu durum ülkede coşkuyla karşılanmıştır (Tunçay vd. 1997: 238-239). Malî, iktisâdî ve politik olaylar bu dönemde de şiddetini arttırmış ve 12 Eylül 1980 Darbesi’nin hazırlayıcısı olmuştur. İşte oyun da bu dönemin politik kargaşaları arasına sıkışmış Mehmet adlı gencin başından geçen siyasî olaylar ve bu olaylara karşı takındığı tavrın üzerine kurgulanmıştır.

2.2.2.2. Öykü Mekânı

Bir anlatı içerisinde aksiyon gerçekleşsin veya gerçekleşmesin, söylemde yer almış her mekân öykü mekânının içine dâhil olur. *Bir Milyon İğne* adlı oyunun öykü mekânları şu şekilde sıralanabilir: I. tabloda üç nezarethane hücresi ve geri sapımla ortaya konan köy kahvesi aksiyon mekânlarıyken, Avusturya ve Fransa ise anılan mekânlardır. II. ve III. tabloda ise sonradan ev olduğu hissettirilen sarı, kırmızı ve gri panolu bir sahne ortasına yerleştirilen bir masa etrafında üç-dört sandalye ve tabureden oluşan bir mekân düzlemi yer alır. V. tablonun girişinde mekân belirsiz olsa da tablo ortalarına doğru bir deniz kenarı olduğu hissettirilen mekân belirir. VI.

tablonun hemen girişinde yer alan aşağıdaki didaskalik metin tablonun başlangıç mekânı olarak anılabilir:

“Sahne: Solda yan yana üç nezarethane hücresi. Sahnenin geri kalan kısmı boş ve çıplaktır. Duvarlar; kırmızı, gri ve kirli sarı (icabında kendi çevresinde dönebilen) panolar halindedir. (...)” (Işınsu 2017: 11)

VI. tabloda yukarıdaki aksiyon mekânına ek olarak yalnızca anılarak geçilen sanatoryum bu tablonun öykü mekânlarını oluşturur. VII. tablo ise öykü mekânına dâhil edilebilecek bir veri sunmaz. VIII. tablonun öykü mekânları ise Mehmet ile Ayşe’nin gelecekte oturacakları evin tasviri ve sonrasında Mehmet ile Ayşe’nin yaşadığı ev olarak karşımıza çıkar:

(...)

AYŞE – Kırmızı kiremitli, beyaz badanalı evimiz olacak.

MEHMET – Olacak

AYŞE – İki odası da pembe, mutfağı pırıl pırıl... Basma perdeler dikeceğim.

MEHMET – Dikeceksin.

AYŞE – Bahçemde leylaklar ve güller açacak.

MEHMET – Leylaklar ve güller.

AYŞE – Bir de mavi mineler.

MEHMET – Bir de mavi mineler.

(...)

(Işınsu 2017: 45)

Yukarıdaki geleceğe dair tasvirin izleri tablonun ilerleyen kısımlarında kısa bir biçimde anılsa da derinleştirilmez. Ayşe ile Mehmet’in o an yaşadığı evin tablo içerisinde belirgin bir betimi yoktur.

IX. tabloda da tıpkı VII. tabloda olduğu gibi öykü mekânına dâhil edilebilecek bir veri sunmaz. X. tabloda Ayşe ile Mehmet’in evi olduğu hissettirilen bir mekân düzlemi olsa da mekân anlatımına dair renkli panolar dışında söylemde başka bir mekân unsurundan bahsedilmez. Oyunun XI. tablosu ise diğer birçok tablo gibi mekân tasviri sunmasa da aksiyon mekânı olarak öykü mekânına dâhil edilebilecek bir mahkeme salonunun varlığını bizlere hissettirilir. Oyunun son

tablosunda bir mekân tasviri yer almasa da bir nezarethane hücresi olduğu okuyucuya aktarılır.

2.2.2.3. Anlatı (Öykü) Dünyası

Bir anlatıda mekân çerçeveleri ve öykü mekânları arasında yaşanan geçişlerde söylemin oluşturduğu boşluklar anlatı dünyasına dâhil edilebilir. Söylemde bırakılan bu boşluklar okuyucunun zihninde tamamlanır. *Bir Milyon İğne* adlı oyunun kronolojik düzlemi bizlere anlatı (öykü) dünyasını örneklendirebilecek bir veri sunmaz. Oyunun kronolojik düzlemi bir nezarethanede başlar ve yine aynı nezarethanede sonlanır. Anakronik düzen ise keskin mekân tasvirlerinden oluşmamakla birlikte tablolar genellikle sarı, kırmızı ve gri panolar ve birkaç ev eşyasından oluşmaktadır. Ancak X. tablonun anakronik yapısı içinde yer alan ve bir evde son bulan hücre toplantısının XI. tabloda mahkeme salonuna açılmasıyla oluşan aradaki mekânsal boşluk anlatı (öykü) dünyasına dâhil edilebilir:

(...)

SELİM – Tevkifler başladı.

(...)

SELİM – Tehlike büyük.

RAUF – Kim diyor ayrılıyoruz diye, şimdilik, tehlike geçinceye kadar.

SELİM – Birbirimizi görmeyeceğiz o kadar.

MEHMET – Olabilir... Olabilir...

RAUF – Çalışmalarımıza da...

SELİM – Şimdilik keselim ağabey.

RAUF – Nasıl isterseniz.

MEHMET – Düşünmem lazım.

RAUF – (*Selim'e*) Beraber çıkmayalım

SELİM – (*Telaşla*) Ben arka kapıdan çıkıyorum. (*Vedalaşmadan yürür, çıkar.*)

MEHMET – (*Rauf'a*) Seninle biraz konuşmak isterdim.

RAUF – Kalmadı konuşacak bir şey kalmadı.

MEHMET – Yaa, öyle ya, konuşacak bir şey yok.

RAUF – Ben ön kapıdan çıkıyorum, eyvallah Mehmet.

MEHMET – Mutlu yarınlar için.

RAUF – *(Döner durur bir an.)* Mutlu yarınlar için Mehmet. *(Çıkar.)*

(...)

XI. TABLO

MEHMET – RAUF – SELİM

(Sahne kararır, bir ışık Mehmet'i aydınlatır. Mehmet gülmekte. Bir spot ışık Rauf'u aydınlatır, Rauf ağlamakta. Selim'in sesi önce karanlıkta duyulur, sonra yüzü aydınlanır.)

SELİM – Benim bir suçum yok hâkim bey. Vallahi billahi, iki gözüm kör olsun ki yok. Annem babam ölsün ki yok. Ben bir şey yapmadım ki hâkim bey...

(...)

(Işinsu 2017: 60 – 61)

X. tablodan alınan birinci parçada bir evde gerçekleştirilen hücre toplantısı sonrasında, XI. mekânda bir mahkeme salonuna geçilir. Aradaki tutuklanma mekânı, karakol mekânı, savcılık mekânı gibi mekânlar anılmaz. Bu anılmayan mekânlar okuyucunun zihninde kendiliğinden tamamlanır. Bu kendiliğinden tamamlanan mekânlar veya söylemde oluşturulan bu boşluklar anlatı (öykü) dünyasına dâhil edilirler.

2.2.2.4. Mekânı Algılama Biçimleri

Söylemde anlatıcının fiziksel konumlarına göre mekânın algılanma biçimleri farklılık gösterir. Söylem esnasında bir mekânın işe koşulması Burada-öykü kavramını akla getirir (Jahn 2015: 108). İç odaklayıcı anlatıcıların var olduğu anlatılarda kullanılan gösterimsel ifadeler bizlere Burada-öykü kavramını örneklendirmektedir.

(...)

AYŞE – Kırmızı kiremitli, beyaz badanalı evimiz olacak.

MEHMET – Olacak

AYŞE – İki odası da pembe, mutfağı pırıl pırıl... Basma perdeler dikeceğim.

MEHMET – Dikeceksin.

AYŞE – Bahçemde leylaklar ve güller açacak.

MEHMET – Leylaklar ve güller.

AYŞE – Bir de mavi mineler.

MEHMET – Bir de mavi mineler.

(...)

(Işinsu 2017: 45)

Bir Milyon İğne adlı oyundan alınan yukarıdaki parçada iç odaklayıcı konumunda olan Ayşe ile Mehmet’in yaşamayı tasavvur ettikleri evin tasvirine kendi anlatımlarıyla yer verilir. Yine oyunun V. tablosundan alınan aşağıdaki parçada da Mehmet ve Lerzan arasındaki konuşmalar, ‘deniz’ mekânını öznel yorumlamalarla dile getirmiştir:

(...)

MEHMET – Nefes alıyorum ve denizi duyabiliyorum seninle, o kadar işte. Yok başka bir şey, anla!

LERZAN – Bu dalgalar her zaman böyle vurur bu taşlara, böyle yorgun...

MEHMET – Öyle mi?

LERZAN – Öyle tabii, güzeldir deniz, biliyorum, güzeldir deniz.

MEHMET – Deniz, sen misin Lerzan? Dalgalar martılar hep sen misin? (*Döner, sarılır kıza.*) Martım benim.

(...)

(Işinsu 2017: 29)

Bu tarz iç odaklayıcı merkezli tasvirler Burada-öykü kavramını örneklendirmektedir. Anlatılarda iç odaklayıcıların fiziksel konumlarına göre mekânı algılama biçimlerinden bir diğeri de Burada-söylemdir. Burada-söylem; söylemin nerede başladığının belirlenmesi açısından önem arz eder. Bulunulan mekânsal konum anlatıcının mekânı algılaması açısından önemlidir. Oyunun I. tablosunun hemen girişinde yer alan didaskalik metinde söylemin çıkış noktası aşağıdaki şekilde tasvir edilmiştir:

“**Sahne:** Solda yan yana üç nezarethane hücresi. Sahnenin geri kalan kısmı boş ve çıplaktır. Duvarlar; kırmızı, gri ve kirli sarı (icabında kendi çevresinde dönebilen) panolar halindedir. Panolar kapı yerine de kullanılır.” (Işinsu 2017: 11)

Oyunun zamansal düzleminin dışından alınan bu tasvir, söylemin başlangıç noktasını örneklendirmektedir.

2.2.2.5. Metinde Görülen Mekân Türleri

Emine Işınsu'nun *Bir Milyon İğne* adlı oyununda karşımıza çıkan mekân türleri genellikle somut mekânlardır. Somut mekânlar genellikle karakterlerin beş duyu organlarıyla algılayabildikleri mekân türleridir. Bu tarz mekânlar açık ve kapalı olmak üzere iki başlık altında incelenebilir. Açık mekânlar daha çok caddeler, sokaklar, ormanlık alanlar, parklar, bahçeler, sahiller, şehirler ve kent panoramalarıdır. Kapalı mekânlar ise hastaneler, evler, hapishaneler, iş yerleri ve ibadethane gibi yerlerdir (Çetin 2009: 134). *Bir Milyon İğne* adlı oyunun kronolojik düzlemi baştan sona üç nezarethane hücreinde geçer. Bu nezarethane hücreleri kapalı mekân kategorisi içerisinde değerlendirilir.

Oyunun anakronik yapısında daha farklı mekân türlerine rastlamak mümkündür. I. tabloda geçen köy kahvesi, II. ve III. tabloda tasvirine yer verilmese de karakterler aracılığıyla hissettirilen Mehmet'in küçükken yaşadığı ev kapalı mekân kategorisinde değerlendirilirken V. tablonun ilk kısımlarında açık mekân olduğu hissettirilen ancak tasvirine yer verilmeyen belirsiz bir mekân, V. tablonun ortalarında karşımıza çıkan sahil de açık mekân kategorisinde değerlendirilir:

(...)

MEHMET – Nefes alıyorum ve denizi duyabiliyorum seninle, o kadar işte. Yok başka bir şey, anla!

LERZAN – Bu dalgalar her zaman böyle vurur bu taşlara, böyle yorgun...

MEHMET – Öyle mi?

LERZAN – Öyle tabii, güzeldir deniz, biliyorum, güzeldir deniz.

MEHMET – Deniz, sen misin Lerzan? Dalgalar martılar hep sen misin? (*Döner, sarılır kıza.*) Martım benim.

(...)

(Işınsu 2017: 29)

Oyunun VI. tablosunda ise kronolojik düzlemde yer alan üç nezarethane hücrelerine perde açılır, bu hücreler yukarıda da belirttiğimiz kapalı mekân

kategorisinde değerlendirilir. VI. tablonun ilerleyen kısımlarında ise mekân, görülen bir rüya veya kurulan bir hayal ile belirsizleşir. Oyunun VII. tablosunda ise VI. tabloda belirsizleşen mekân düzlemi üzerinde aksiyonlar devam eder. Oyunun anakronik yapısı içerisinde yer alan VIII. tabloda ise Ayşe ile Mehmet'in tasavvur ettikleri ev kapalı mekân kategorisinde değerlendirilir:

(...)

AYŞE – Kırmızı kiremitli, beyaz badanalı evimiz olacak.

MEHMET – Olacak

AYŞE – İki odası da pembe, mutfağı pırıl pırıl... Basma perdeler dikeceğim.

MEHMET – Dikeceksin.

AYŞE – Bahçemde leylaklar ve güller açacak.

MEHMET – Leylaklar ve güller.

AYŞE – Bir de mavi mineler.

MEHMET – Bir de mavi mineler.

(...)

(Işınsu 2017: 45)

VIII. tablonun ilerleyen kısımlarında Rauf ile Ayşe arasında geçen aşağıdaki diyalog, tablonun aksiyon mekânının Mehmet ile Ayşe'nin evlendikten sonra yaşadıkları ev olduğunu gözler önüne seriyor:

(...)

RAUF – Gelin güzel hanım, gelin bana evinizi anlatın.

AYŞE – Eviniz mi, ah ne kadar iyisiniz... Evimizin kiremitleri kırmızıdır!

RAUF – Kırmızı kiremitler ne güzel ne güzel!

(...)

(Işınsu 2017: 47)

IX., VIII. ve X. tablo mekânsal düzlem içerisinde birbirinin devamı niteliğindedir. Ayşe ile Mehmet'in evlerinde bir hücre toplantısının yapıldığı diyaloglar aracılığıyla okura aktarılmıştır. Bu hücre mekânının Ayşe ve Mehmet'in evleri olduğu okur tecrübesiyle anlaşılabilir da evin hangi kısmı olduğuna dair bir bilgi veya tasvir tabloda yer almamaktadır. XI. tabloda da herhangi mekân tasviri olmasa

da bulunulan konumun mahkeme olduđu anlaşılr, tüm bu mekânlar kapalı mekân kategorisinde değerlendirilir. Oyunun son tablosunda ise kronolojik düzlemde yer alan ve kapalı bir mekân olan nezarethaneye dönölür.

IV. TABLO

K. MEHMET - MERYEM

(Işık bir iskemlenin köşesine ilişmiş ağlayan Küçük Mehmet'i aydınlatmaktadır. Meryem kombinezonla, dans ederek döner etrafında, elinde bir kırmızı eşarp vardır, oğlanın yüzüne, vücuduna sürtünür bu eşarp. Meryem kâh ışığın içinde, kâh dışında kalmaktadır.)

MERYEM – Arslanım... Canım güzelim... Küçük erkekğim benim... *(Şarkı söyler gibi konuşmaktadır.)* Benimsin sen. Minicik erkekğimsin... Canım, kocaman bebeğim, minicik efendim benim...

K. MEHMET – *(Bağırır.)* İstemiyorum... İstemiyorum...

MERYEM – Ama büyüdün artık Mehmet sen, erkek oldun, hem ne güzel bir erkek, ne güzel bir erkek.. Canım... Canım benim... Zayıfsın, küçüksün ama erkeksin Mehmet..

K. MEHMET – İstemiyorum... İstemiyorum Meryem abla, ne olursun Meryem abla..

MERYEM – Ablan değilim ben senin ablan değilim, canım.

K. MEHMET – Meryem! Meryem! Meryem... İstemiyorum.

MERYEM – Ama büyüdün Mehmet, erkek oldun sen.

K. MEHMET – Ben erkek değilim..

MERYEM - *(Çocuğun kulağına eğilir.)* Korkak.. Korkak.. Korkak... *(İşinsu 2017: 23)*

Yukarıda tamamına yer verilen IV. tablonun bir rüya veya bir hayal mekânı olduđu okur tecrübesiyle ortaya konabilir. Bu tarz mekânlar anlatılarda duyusal mekân kavramına dâhil edilirler. Duyusal mekânlar; insan duyularına, duygularına ve ruhsal yapısına bağlı olarak ortaya konan mekânlardır (Çetin 2009: 137). Bu tarz mekânlar psikolojik tahliller için önem arz ederler. Çünkü insanlar içinde bulundukları psikolojik travmaların etkisiyle mekânları var olan gerçeklikten farklı bir şekilde algılayabilirler.

2.2.3. Karakter/Karakterizasyon

2.2.3.1. Karakter Tipolojileri

Karakter incelemelerinde ortak bir anlayış geliştirebilmek için *Bir Yürek Satıldı* adlı oyunun karakterizasyonunda, yol gösterici olan E.M. Forster'ın ikili

tipolojisi, William John Harvey'in drtl tipolojisi ve Manfred Jahn'ın ortaya koyduėu tipolojiyi *Bir Milyon İėne* adlı oyunun incelenmesinde de kaynak tipolojiler olarak belirledik.

2.2.3.1.1. Mehmet/ K Mehmet

Siyasi ve ideolojik bir saplantı ierisinde yaėayan Mehmet, oyun sresince geriye dnşlerle, kendisini oyunun sonunda intihara srkleyen srecin de bir nevi anlatıcısı olmuştur. Gerek ailesi, gerek evlenmeyi dşnp evlenemediėi veya evlendiėi kadınlar, gerekse de siyasi ve ideolojik anlamda beraber yol yrdėu arkadaşlarıyla srekli bir atıřma ierisinde olan bir karakterdir. Oyunun henz II. tablosunda bir geriye dnşle aktardığı řu anı, onun atıřmacı bir aile ortamında yetiřtiėini de gzler nne sermektedir:

(...)

BABA – Acı deėil bu yoėurt.

ANA – Acı.

BABA – (*Sabrı tařmıř gibi*) Acı deėil.

ANA – Benim aėzım yok mu?

BABA – Ben yalan mı sylyorum?

ANA – Mehmet gel oėlum, bak řu yoėurdun tadına.

(*Mehmet, ekingen yaklařır, korka korka konuřur.*)

K. MEHMET – Acı bu yoėurt baba.

BABA – Seni kpeoėlusı...

K. MEHMET – Ama babacıėım...

BABA – (*Ayaėa fırla.*) Acı deėil bu yoėurt.

ANA – ocuk da inat yapacak deėil ya!

BABA – Sen ne dersen, o da onu tekrarlayacak tabii.. Pi kurusu... Ulan acı deėil bu yoėurt.

(...)

(Iřınsu 2017: 19 – 20)

Oyunun II. tablosundan alınan yukarıdaki parada anne ve babası arasındaki atıřma, K. Mehmet'in geliřiminde nemli bir yer tutar. Nitekim yukarıda yařanan

olay, onun ileride siyasi ve ideolojik anlamda yapacağı seçimlerde ve bu seçimlerin sonucunda ortaya koyacağı kararlarda birer korku ve saplantı unsuru oluřturacaktır. Oyunun I. perdesinden alınan ařağıdaki para da yine K. Mehmet'in dűřüncelerini özgürce ifade etme, siyasi ve ideolojik kararları sorgulamada yetersizlik gibi birçok psikolojik durumun oluřmasına da ortam hazırlar:

(...)

BABA – Ne o Kâmil?

KAMİL –Ne olsun hocam?

BABA –Sıcak deęil mi?

KAMİL – Hı ya.

BABA –Fabrika ekilmiyor bu sıcakta deęil mi?

KAMİL –Ne halt edecen ya, ekecen. Sen okulu ekmiyon mu bu sıcakta? Bin bir ananın doęurduęu, bin bir veledi ekmiyon mu?

BABA – O da doęru ya, iine tüküreyim bu pis dűnyanın.

KAMİL – Alman gâvuru tutuřturdu bu ateři, ben onubilir, onu söylerim.

BABA – Gel buraya, ay i Kâmil.

KAMİL – Canım ekmiyor Muallim Bey.

BABA – Mesele Alman gâvurunda deęil.

K. MEHMET – Deęil tabii.

BABA – Sen sus! Mesele Kâmil...

(...)

(Iřınsu 2017: 15)

I. tablodan alınan yukarıdaki parada K. Mehmet'in görüşlerini dile getirmesi babası tarafından engellenmiřtir. Nitekim bu durum, ilerleyen tablolarda etkisini olumsuz bir biimde göstermiřtir:

(...)

SELİM – (*Sert*) Niin haber vermedin?

MEHMET – (*ekingen*) Neyi?

SELİM – Evlendięini?

MEHMET – Fakat...

SELİM – Haber vermen, müsaade alman gerekirdi.

MEHMET – Bundan size ne?

SELİM – Evlenmek, püf, ideal arkadaşlarının müsaadesini almadan yapılır iş mi bu?

MEHMET – Siz ne karışırırsınız benim evlenmeme?

SELİM – Aynı yolda yürüyebilmenin ilk şartı, disipline riayet edebilmektir.

MEHMET – Yahu...

SELİM – Bir ihtar aldın Mehmet, çok yeni olduğun için, daha büyük bir ceza vermediler sana. Bundan sonra dikkatli olmalısın.

MEHMET – Teşekkür ederim ama...

SELİM – İtiraz dinlemiyorum, görevim, aldığım emri sana ulaştırmaktı.

(...)

(İşinsu 2017: 48)

Yukarıdaki tabloda Mehmet, kendi tercihiyle evlenmiştir. Ancak siyasî ve ideolojik olarak bağlı olduğu politik grup bu davranışın kendilerine danışılarak yapılması gerekliliğini Mehmet'e bildirmişlerdir. Mehmet'in konuşmasına da izin vermemişlerdir. Küçük yaşlarda yaşanan bazı olaylar bireylerin ilerleyen yaşlarında davranış bozukluklarını da beraberinde getirebilir. Bu durum bireyin özgürleşmesi ve düşüncelerini özgürce yaşama arzusunu da bastıran bir unsurdur.

Eserden alıntıladığımız yukarıdaki örneklerle, Mehmet'in oyun boyunca sergileyeceği veya dış etkenler nedeniyle bastırmak zorunda kaldığı davranışların altında yatan temel durumlara açıklık getirmeye çalıştık. Karakter tipolojileri bağlamında incelediğimizde Mehmet; değişim arzusunda olan ancak bu değişimi gerçekleştirememiş bir karakterdir. Yaşadığı ruhsal kırılmalar ve yaptığı seçimler sonucu yaşadığı ağır travma onu intihara kadar sürüklemiştir. Bu açıyla yaklaştığımızda Mehmet, E.M. Forster'in ikili karakter tipolojisinde 'yuvarlak (Round) karakter'e daha yakındır. Nitekim oyun süresince gösterdiği davranışlar ve ruhsal değişimler onu belirli çizgide tutmamıza engel olmuştur. Yine William John Harvey'in dörtlü kategorisinde ise oyunun ana karakteri (protagonist) konumunda olan Mehmet, oyun boyunca gerek yazar-anlatıcı gerekse iç odaklayıcılar tarafından ön planda tutulmuştur.

Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan temel ilkeler; benzerlik, zıtlık, çıkarım ve tekrar açısından incelediğimizde Mehmet; oyun boyunca bir milyon iğnenin vücuduna batıp çıkma hadisesini tekrar ilkesi çerçevesinde ortaya koymuştur:

“**MEHMET** – (*Dalgin*) Bir milyon iğne, bir milyon kere batıp çıktı vücuduma. Bir milyon iğne, bir milyon kere batıp çıktı beynime.. Bir milyon iğne bir milyon kere batıp çıktı yüreğime... (*Şarkı söyler gibi*) Zzzıh zızzh iğneli fiçı... (*Çığlık atar.*) Ahhh.” (İşinsu 2017: 13)

“**MEHMET** – Bir milyon iğne, bir milyon kere batıp çıktı vücuduma.. Bir milyon iğne bir milyon kere batıp çıktı yüreğime.. (*Dalgin*) Bir milyon iğne... Zzuh... Bir milyon iğne...” (İşinsu 2017: 16)

“**MEHMET** – (*Onu duymamıştır, dalgin konuşur.*) Bir milyon iğne, bir milyon kere batıyor beynime.. Anlıyor musunuz! Ama ne? Bir şey var, yakın gibi, uzak gibi bir şey var, ama ne? Ne yapabilirim? (*Bağırır.*) Yapmam gerekli mi?” (İşinsu 2017: 25)

“**MEHMET** – Acep bir milyon iğne, senin ellerinde miydi martım? Öyle mi? Yoksa Rauf'un, yoksa Selim'in mi? Bütün öbürlerinin mi?... Bir milyon iğne, bir milyon kere batıp çıktı beynime. Bir milyon kerre! (*Canlanır.*) Hastaydım oysa. Kimin umurunda! Pis, sarı hastalık! (*Omuz silker.*) Ciğerlerim parçalanmış ne çıkar, iğneler hiç peşimi bırakmadı ki.” (İşinsu 2017: 37)

“**MEHMET** – (*Dalgin*) Bir milyon iğne.. Bir milyon kere.. Aaa ha haa, ha! Bir adamın beynine tasallut etmişler. Olur mu böyle şey... Ha haa ha!” (İşinsu 2017: 44)

Yukarıdaki parçalarda tekrar ilkesinin kullanıldığı görülmektedir. Anlatılarda kullanılan tekrar ilkesi genellikle anlatıcının belirli bir olaya dikkat çekmesi veya okuyucunun ortaya konan karakterin özellikleri hakkında çıkarımlarda bulunmasına yardımcı olur. Oyunda karşımıza çıkan karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkelerden bir diğeri de benzerlik ilkesidir. Bu ilkede karakter, karşılaştığı farklı durumlar karşısında benzer tepkiler ortaya koyar:

(...)

MEHMET – Seviyorum insanları teker teker, ellerim olsun isterim hepsinin yarasını sarayım; param olsun isterim, çok! Hepsinin ceplerini doldurayım. Çocuklara balon, ihtiyaçlara hatıra, köylülere ekin de olabilirim, seviyorum insanları teker teker.

RAUF – (*Bağırır.*) Çalış öyleyse, mutlu yarınlar için çalış.

MEHMET – Mutlu yarınları olacak milletimin.

SELİM – Halkın Mehmet, millet yok, millet yok! Emekçi halk var. O namussuzları, o bizi sömüren sırtımıza binen davul çalanları hesaba katamazsın değil mi, ha! Millet deme öyleyse.

MEHMET – (*Bağırır.*) Emekçi halkımız, halk! Halkımız...

RAUF – (*Heyecanla*) Bir bayrak altında..

SELİM – (*Sinir nöbeti içinde*) İhtilalin bayrağı!

(...)

(İşinsu 2017: 26)

(...)

SELİM – Tevkifler başladı.

(...)

SELİM – Tehlike büyük.

RAUF – Kim diyor ayrılıyoruz diye, şimdilik, tehlike geçinceye kadar.

SELİM – Birbirimizi görmeyeceğiz o kadar.

MEHMET – Olabilir... Olabilir...

RAUF – Çalışmalarımıza da...

SELİM – Şimdilik keselim ağabey.

RAUF – Nasıl isterseniz.

MEHMET – Düşünmem lazım.

RAUF – (*Selim'e*) Beraber çıkmayalım

SELİM – (*Telaşla*) Ben arka kapıdan çıkıyorum. (*Vedalaşmadan yürür, çıkar.*)

MEHMET – (*Rauf'a*) Seninle biraz konuşmak isterdim.

RAUF – Kalmadı konuşacak bir şey kalmadı.

MEHMET – Yaa, öyle ya, konuşacak bir şey yok.

RAUF – Ben ön kapıdan çıkıyorum, eyvallah Mehmet.

MEHMET – Mutlu yarınlar için.

RAUF – (*Döner durur bir an.*) Mutlu yarınlar için Mehmet. (*Çıkar.*)

(...)

(İşinsu 2017: 60)

Oyunun iki farklı sahnesinden alınan yukarıdaki parçalarda gerçekleştirilmesi arzulan politik ideallerin, birlikteliğin nasıl bir çözümle son bulduğu aktarılmıştır. İki farklı duruma da Mehmet'in verdiği tepkiler benzerlik gösterir. Oyunun genelinde Mehmet, tutarlı davranışlar sergilese de iç ve dış dünyasının farklılığı onu çevresiyle çatışmaya iter.

2.2.3.1.2. Selim – Rauf

Selim ve Rauf, siyasi ve ideolojik bakımdan birbirine benzer nitelikte karakterlerdir. Oyun içerisinde Rauf ve Selim'in özel yaşamına ve kişisel duygularına dair bir söylem unsuru yoktur. Rauf, Mehmet ve Selim'in siyasi örgüt yapılanmasında hiyerarşik olarak üstündedir. Bu sebeple oyun boyunca gerçekleştirilen hücre toplantılarında genellikle Rauf ön plandadır ancak bu durumuna rağmen yeterli değişim ve gelişim göstermez. Selim ve Rauf genellikle aynı sahnelerde birlikte yer almışlar ve birbirini tamamlar nitelikte davranışlar sergilemişlerdir. Bu iki karakteri tek başlık altında sunuyor olmamızın da temel nedeni budur. Rauf'un hiyerarşik olarak Mehmet ve Selim'e göre daha üst bir konumda olduğunu gösteren tipik bir örnek oyunda şu şekilde sunulmuştur:

IX. TABLO

MEHMET – RAUF – SELİM

(Panoların sarı, kırmızı ve gri yönleri görünmektedir. Mehmet ve Selim iskemlede oturmakta, Rauf masanın başında ayaktadır, ciddi ve nutuk verir gibi konuşur.)

RAUF – Arkadaşlar, hücre sekreteriniz benim, toplantıyı açıyorum.

(Selim ve Mehmet yerlerinden fırlar, esas vaziyete geçerler.)

RAUF – Oturun.

SELİM – Sigara içebilir miyim?

RAUF – (Sert) Hayır.

(Selim oturur.)

MEHMET – (Gayet ciddi) Burnumu kaşıyabilir miyim?

RAUF – Yalnız bir defa için.

(Mehmet burnunu kaşır ve yerine oturur.)

(...)

(Işınsu 2017: 50)

Oyunun dokuzuncu tablosundan alınan yukarıdaki parçada Rauf'un, Mehmet ve Selim üzerindeki hiyerarşik üstünlüğü ortaya konmuştur. Oyunun farklı tablolarında da bu tarz parçalara rastlamak mümkündür. Rauf ve Selim, karakter

tipolojileri açısından incelendiğinde; E.M. Forster’ın ortaya koyduğu ‘yalıncat/düz (flat) karakter’ içerisinde değerlendirilebilir. Çünkü bu iki karakter oyun boyunca değişim ve gelişim göstermemiştir. William John Harvey’in dörtlü karakterizasyonunda ise nispeten yuvarlak ancak belirli bir ideolojik ve siyasi grubu temsil ettiklerinden, ‘ip karakter’ içerisinde değerlendirilir. Manfred Jahn’ın tipolojisinde ise Selim ve Rauf ‘sırdaş karakter’ olarak karşımıza çıkar ancak sırdaş karakterlerin başkahramanın sırlarını taşıması ve güvenilir bir portre çizmeleri beklenir. Oyunun XI. tablosunda ise hâkim karşısında Selim ve Rauf siyasi yapılanmayı ifşa eden ifadeler verirler ve kendilerine isnat edilen suçları inkâr ederek diğer karakterleri suçlarlar. Bu ifadelerle ve suçlamalarla da güvenirliliklerini yitirirler:

(...)

SELİM – Benim bir suçum yok hâkim bey. Vallahi billahi, iki gözüm kör olsun ki yok. Annem babam ölsün ki yok. Ben bir şey yapmadım ki hâkim bey. Ben oynuyordum. *(Sevinçle)* Ya sahi, ben oynuyordum. Çocukluğumdan beri severim kırmızı toparları. Kırmızı toparlarla oynuyordum ben. Ama onlar, bir şey söyleyeyim mi hâkim bey, onlar vatan haini, ihtilal hazırlıyorlardı. *(Güler.)* Hiç olur mu böyle şey, düzeni ters çevireceklermiş, hiç olur mu?.. Gizli gizli toplandılar, çok gizli kitaplar okudular. Onlar yok mu hâkim bey, onlar vatan haini.

(...)

RAUF – *(Hıçkırıkları kesilmiş, kendinden emin)* İşin doğru sunu söylemek lazım gelirse hâkim bey, benim onlarla hiç ilişimim olmadı. Olamazdı da. Onlar bir avuç maceraperest, serseri takımı, hâlbuki ben, değil mi efendim, benim onlarla ne gibi bir ilgim olabilir.

SELİM – Bak hâkim bey, her yeri söyleyeceğim, ama rica ederim hâkim bey, çoluk çocuğunun başı için emir ver, bana işkence yapmasınlar. Canım çok kıymetlidir hâkim bey, hiç dayanmam. Siz bana işkence ettirmeyin, ben hepsini anlatacağım, arkadaşlarımla isimleri mi dediniz, tabii tabii. Yazılı olarak mı istersiniz?.. Gayet tabii. Ne isterseniz o olur, siz hükümlersiniz hâkim bey, siz ordusunuz, siz kuvvetlisiniz. Ne isterseniz benim gibi bir âcizden? Ben öyle zavallıyım ki. Ben küçücük kendi halimde bir adamcağızım. Siz kuvvetlisiniz hâkim bey, tabii ne isterseniz yaparsınız, amma...

(...)

MEHMET – *(Seyircilere döner.)* Bırakmıyorlar peşimi. *(Ağır ağır girer kendi hücreesine. Hücrede Rauf’un duvarını tıklattır parmaklarıyla.)* Niçin itiraf ettin?

MEHMET – *(Hücrede Rauf’un duvarını tıklattır parmaklarıyla.)* Niçin itiraf ettin?

RAUF – *(Kalkar yerinden, tıklattır duvarı.)* Öyle gerekiyordu.

MEHMET – *(Tıklattır, bağıırır.)* Ama niçin be niçin?

RAUF – *(Sakin)* Çözüldük be Mehmet, çözüldük bu kez, herkes başının çaresine baksın dedim.

MEHMET – *(Tıklattır.)* Birliğimiz çözülebirmiş demek?

RAUF – *(Tıklattır.)* Hangi birlik?

MEHMET – *(Duvarıdan ayrılır, kendi kendine)* Hangi birlik ha, doğru ya, hangi birlik? *(Esas vaziyete geçer.)* Özür dilerim, özür dilerim... *(Çözülür.)* Peki niçin, neden? Hah, iğnelerden özür dilerim, bir milyon iğneden özür dilerim. *(Parmakları kemerine takılı, bir süre hücrenin tavanını izler.)* Yaa, öyle özür dilerim, bir milyon iğneden... Özür dilerim.

(Müzik) (İşinsu 2017: 61 – 62 – 63 – 64)

Oyunun XI. tablosundan alınan yukarıdaki parçalarda Selim ve Rauf, oyun boyunca devam ettirdikleri siyasi ve politik tavırdan dönerler. Bu durum karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkelere tezat (zıtlık) ilkesinin örneklemini içerisinde yer alır. Nitekim Rauf ve Selim oyun boyunca var olan politik düzenin bir ihtilal ile yıkılması gerekliliğini savunmuşlarsa da otoritenin, yani mahkemenin karşısında oyun boyunca devam ettirdikleri politik tutumun tam zıttı bir tutum ve davranış içerisinde olmuşlardır.

2.2.3.1.3. Lerzan – Ayşe

Oyunun kadın karakterlerinden olan Lerzan ve Ayşe, Mehmet'in duygusal dünyası içerisinde yer alan iki kadındır. Lerzan ile evlenme hayalleri kuran Mehmet bunu başaramamıştır. Çünkü Lerzan, zengin, burjuvazi sınıfına mensup bir ailenin kızıdır. Mehmet'le yaşadığı politik tartışmalar ikilinin arasındaki duygusal bağ zayıflatmıştır:

(...)

MEHMET – Biz zincirleri insanların üstünden kaldırmak istiyoruz.

LERZAN – Yanlış, çok yanlış Mehmet, sen, ya da arkadaşların ya o çok bayıldığın Marks efendi, Engels tek başınıza, iki yüz elli gramlık beyninizle, nasıl bütün halklara hükmetmeyi düşünebilirsiniz? Sizler ne bilirsiniz onların ne istediklerini, nasıl mutlu olduklarını?

(...)

LERZAN – Halkımızın huzura ihtiyacı var o kadar, birtakım tedirgin fikirlere, zincirlere değil. Vazgeçin halkı tahrik etmekten, haset duygularını, hayvani ihtiyaçlarını uyandırmaktan vazgeçin. Bırakın halkı.

MEHMET – Biz halka adamışız kendimizi.

LERZAN – Siz halkın sırtına yapışmış keneler gibisiniz.

MEHMET – O keneler, burjuvalardır Lerzan.

LERZAN – (*Sinir içinde*) Hayır, hayır, eğer burjuvalar, ben yani, babam yani halkın parasını çalıyorsak, ki yok böyle bir şey, siz halkın ruhunu, insan yüreğini çalmak istiyorsunuz, anladın mı?

MEHMET – Aman be Lerzan.

LERZAN – Martılar kadar, daha da fazla insanların ihtiyacı vardır hür olmaya.

MEHMET – İktisadi hürriyetine sahip olmayan bir kimseyi nasıl hür kabul edebilirsin?

LERZAN – Bütün ev hayvanları da hürdür öyleyse! Efendilerine hoş görünüp, görevlerini yerine getirir ve ihtiyaçları nispetinde yiyecek, içecek alırlar onlardan!

MEHMET – Bırak bunları Lerzan, bırak bunları, biz evlenmekten bahsediyorduk.

LERZAN – Martının kanatlarını kırıp, sonra uç diyorsun Mehmet, uç diyorsun... (*Ağlar.*)

PERDE (İşinsu 2017: 32 – 33 – 34)

Her ne kadar politik tartışmalar ikili arasındaki bağı zayıflatırsa da karakter incelemesi açısından bu politik tartışmalar önem arz eder. E. M. Forster'ın ikili tipolojisinde düz/yalıncat karakter içerisinde yer alan Lerzan, tek yönlü bir karakterdir. Oyun içerisinde Lerzan'ın değişiminden veya gelişiminden söz etmek mümkün değildir. William John Harvey'in dörtlü karakterizasyonunda ip karakter içerisinde değerlendirilen Lerzan, oyunda, yapı olarak belirli bir zümreyi, 'proletarya' karşısında yer alan 'burjuvazi' sınıfını temsil eder. Manfred Jahn'ın tipolojisinde ise folyo karaktere karşılık gelmektedir. Folyo karakterler anlatılarda başkahramanın genellikle mücadele içinde olduğu ve başkahramanın düşüncelerinin tersini yansıtan karakterlerdir (Jahn 2015: 117). Lerzan da bu oyunda Mehmet'in içinde bulunduğu politik ve ideolojik görüşün tam tersini savunmaktadır.

Yukarıdaki parçadan da anlaşılacağı üzere Mehmet, Lerzan ile evlenememiştir ancak bu evlilik hayalini Ayşe'yle gerçekleştirmiştir. Ayşe, oyunda yer aldığı tablolarla genellikle siyasi, ideolojik veya herhangi bir felsefi görüş içerisinde olan bir karakter değildir. O, genellikle yapı olarak Mehmet'i kötülüklerden korumak isteyen, anaç tavrılı, olaylar karşısında Lerzan'a göre daha

makul olan bir karakterdir, bu sebeple Mehmet’le tartışmaya girmez ve onun karşısında sürekli alttan alan taraf olur:

(...)

AYŞE – (*Gerinir.*) Ohh sevgilim ne kadar geç oldu.

MEHMET – (*Durgun*) O kadar konuştular ki.

AYŞE – Sahi ne biçim insan onlar?

MEHMET – Nasıl?

AYŞE – Ne bileyim, hoş adamlar hoş adamlar amma..

MEHMET – Eee?

AYŞE – Ne bileyim, işte hoşlanmadım ben.

MEHMET– Sevimli olduklarını hatırla öyleyse.

AYŞE – Hatırlamaya çalışırım. (*Durgun ve ezberler gibi*) Selim’le Rauf sevimli adamlar.. Rauf’la Selim sevimli adamlar... Selim’le Rauf sevimli adamlar.

MEHMET – (*Çok sinirli*) Eeh. Kes be!

AYŞE – (*Korkmuş gibi*) Ne oluyorsun, sen söyledin bana.

MEHMET – Ben mi söyledim, pöf hatırlamıyorum bile!

AYŞE – Peki Mehmet.

MEHMET–Benim dışarı çıkmam lazım.

AYŞE – Peki Mehmet.

MEHMET – Durma öyle, yardım et, pantolonum nerde?

AYŞE – Üstünde Mehmet.

MEHMET – Kemerim?

AYŞE – Belinde.

MEHMET – Gömleğim.

AYŞE – Üstünde Mehmet.

MEHMET – Gözlüklerim?

AYŞE – Sen gözlük kullanmıyorsun ki Mehmet.

MEHMET – Ha, hı peki. Üff seninle de konuşulmuyor. (İşinsu 2017: 49 – 50)

Yukarıda VIII. tablodan alınan parçada Mehmet'in Ayşe'ye karşı olan tutum ve davranış biçimleri, Ayşe'yi aşağılayıcı bir şekildedir ancak Ayşe bu olumsuz davranışlar karşısında daha makul ve alttan alan taraf olmuştur. Mehmet'in, Ayşe'ye karşı olan aşağılayıcı tavırları, Mehmet'te babasından kalma bir saplantı, bir davranış biçimi olarak şekillenmiştir.

Ayşe, oyun boyunca herhangi bir değişim ve gelişim göstermemiştir. Genellikle olaylar karşısında davranışları tek yönlü cereyan etmiş ve yine genellikle Mehmet tarafından geri plana itilmiştir. Ayşe ile Lerzan arasındaki benzerlik, Mehmet'in arkadaşları Selim ve Rauf'a karşı geliştirdikleri ortak duyguda yatar. İki kadın karakter de Mehmet'in arkadaşları Rauf ve Selim'e mesafelidirler. Bütün bu karakter özellikleri dikkate alındığında Ayşe; E.M. Forster'in ikili tipolojisinde; düz/yalınkat karakter içerisinde değerlendirilirken, William John Harvey'in dörtlü karakterizasyonunda ise ip karakter içerisinde yer alır. Manfred Jahn'ın karakter tipolojisine geldiğimizdeyse Ayşe, folyo karakter içerisinde değerlendirilir.

Lerzan ve Ayşe adlı karakterler oyun boyunca tek yönlü ve benzer davranış biçimlerini sergiledikleri için karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından incelendiğinde tekrar ilkesi çerçevesinde değerlendirilebilirler. Bu iki karakter de karşılaştıkları olaylar karşısında benzer davranış biçimlerini sergilemişlerdir.

2.2.3.1.4. Baba – Ana

Oyun içerisinde I., II. ve III. sahnelerde anakronik yapı içerisinde yer alan Ana ve Baba, Mehmet'in karakter yapısının oluşumunun ortaya çıkmasında ne gibi etkenlerin olduğunu okuyucuya/izleyiciye sezdirebilmek amacıyla söylemde yer almıştır. Toplum yapısını oluşturan en küçük yapı biriminin aile olması sebebiyle bireyin ilk karşılaştığı ilişki türlerinden olan ebeveynler arası ilişki, henüz yetişip gelişmekte olan çocuklar için rol modeldir. Bu sebeple Mehmet'in anne ve babası arasındaki çatışmalardan etkilenmesi kaçınılmazdır. Oyunda yer aldıkları tablolar boyunca anne ve baba arasında tartışmalar devam etmiştir:

(...)

BABA – Acı değil bu yoğurt.

ANA – Acı.

BABA – *(Sabrı taşmış gibi)* Acı değil.

ANA – Benim ağzım yok mu?

BABA – Ben yalan mı söylüyorum?

ANA – Mehmet gel oğlum, bak şu yoğurdun tadına.

(Mehmet, çekingen yaklaşır, korka korka konuşur.)

K. MEHMET – Acı bu yoğurt baba.

BABA – Seni köpeoğlusı...

K. MEHMET – Ama babacığım...

BABA – *(Ayağa fırla.)* Acı değil bu yoğurt.

ANA – Çocuk da inat yapacak değil ya!

BABA – Sen ne dersen, o da onu tekrarlayacak tabii.. Piç kurusu... Ulan acı değil bu yoğurt.

(...)

(Işinsu 2017: 19 – 20)

Oyunun II. tablosundan alınan yukarıdaki parçada Ana – Baba arasındaki çatışma unsuru ortaya konmuştur. Bu durum ileride Mehmet’in Ayşe ile arasındaki ilişki biçiminin de şekillenmesine ortam hazırlamıştır. Nitekim Mehmet’in Ayşe’ye karşı olan olumsuz tavırları oyunun VIII. tablosunda aşağıdaki şekilde aktarılmıştır:

(...)

MEHMET – Benim dışarı çıkmam lazım.

AYŞE – Peki Mehmet.

MEHMET – Durma öyle, yardım et, pantolonum nerde?

AYŞE – Üstünde Mehmet.

MEHMET – Kemerim?

AYŞE – Belinde.

MEHMET – Gömleğim.

AYŞE – Üstünde Mehmet.

MEHMET – Gözlüklerim?

AYŞE – Sen gözlük kullanmıyorsun ki Mehmet.

MEHMET – Ha, hı peki. Üff seninle de konuşulmuyor. (Işinsu 2017: 49 – 50)

Bu parçadan hareketle Mehmet'in davranışlarındaki tutarsızlık, asabiyet ve kötü davranış biçimleri, ebeveyn ilişkilerinin etkisiyle şekillenmiştir. Ana ve Baba, karakter tipolojisi bağlamında değerlendirildiğinde; E. M. Forster'ın ikili karakterizasyonunda yalınkat/düz karakter içerisinde değerlendirilir. Çünkü bu karakterlerin, anlatı süresince karakter yapılarında bir gelişim ve değişimden söz etmek mümkün değildir. William John Harvey'in dörtlü karakterizasyonunda ise kart karakter içerisinde değerlendirilirler, çünkü bu iki karakter anlatıcı tarafından açıkça betimlenmese bile tablolar içindeki aksiyonlara gösterdikleri tepkiler bağlamında kendi karakter tipolojilerini ortaya koymaktadırlar. Son olarak Manfred Jahn'ın tipolojisinde ise baba K. Mehmet'le yaşadığı çatışmalar sebebiyle folyo karakter içinde değerlendirilir. Ana ise, güvenilirliği ve K. Mehmet'i kendi himayesinde tutabilmesi nedeniyle sırdaş karakter içerisinde değerlendirilebilir.

Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler bağlamında değerlendirildiğinde Ana ve Baba adlı karakterler benzerlik, zıtlık ve çıkarım özellikleri bakımından oyunda veri sunmazlar. Ancak bir karakter çiziminde mutlaka olması gereken ilkelerden birisi olan tekrar ilkesi, gelişim ve değişimden uzak olsa da bu iki karakterin olaylara karşı verdikleri tepkilerde benzerlik doğurmuştur.

2.2.3.1.5. Diğer Karakterler

Oyunda yukarıdaki karakterler dışında Kâmil, Katil, Meryem, Eskici ve I., II., III. ve IV. Hasta adlı karakterler yer almaktadır. Kâmil ve Katil adlı karakterler, oyunun yalnızca I. tablosunda kahvehanede geçen aşağıdaki aksiyon içerisinde yer almışlardır:

(...)

BABA – Ne o Kâmil

KÂMİL – Ne olsun hocam?

BABA – Sıcak değil mi?

KÂMİL – Hı ya.

BABA – Fabrika çekilmiyor bu sıcakta değil mi?

KÂMİL – Ne halt edecen ya, çekecen. Sen okulu çekmiyon mu bu sıcakta? Bin bir ananın doğurduğu bin bir veledi çekmiyon mu?

BABA – O da doğru ya, içine tüküreyim bu pis dünyanın.

KÂMİL – Alman gâvuru tutuşturdu bu ateşi, ben onu bilir, onu söylerim.

BABA – Gel buraya, çay iç Kâmil.

KÂMİL – Canım çekmiyor Muallim Bey.

BABA – Mesele Alman gâvurunda değil.

K. MEHMET – Değil tabii.

BABA – Sen sus! Mesele Kâmil...

(Katil arkadan çıkmış, yavaş yavaş Kâmil'e yaklaşmaktadır, kimse onu farketmez.)

KÂMİL – Mesele nedir Muallim Bey?

BABA – Mesele sen be, ben be, hatta bu çocuk, anlıyor musun, insan demişler bir kez bize insanız işte.

(Aynı anda katilin elinde bıçak parlar, Kâmil'in sırtına saplar. Kâmil ayağa fırlar, katil geri geri kaçır, Baba ile Küçük Mehmet yerlerinden fırlamışlardır.)

KÂMİL – Oy anam.. Anammm..

(Kâmil düşer.) (Işınso 2017: 15 – 16)

Oyunun I. tablosundan alınan yukarıdaki parça, Kâmil ve Katil adlı karakterlerin yer aldığı tek aksiyon ânıdır. Bu aksiyon içerisinde yer alan Katil adlı karakter, karakterizasyon açısından bir veri sunmaz. Kâmil ise E. M. Forster'ın ikili karakterizasyonunda yalınkat/düz karakter içerisinde, William John Harvey'in dörtlü tipolojisinde fon karakter içerisinde ve Manfred Jahn'ın tipolojisinde koro karakter içerisinde değerlendirilir.

Oyunda yer alan bir diğer karakter ise Meryem'dir. Meryem, çok süslü ve mahallenin gençlerini baştan çıkarmaya çalışan, evli olmasına rağmen ahlâkî değerlerine sahip çıkamayan bir kadındır. Oyunun yalnızca III. ve IV. tablolarında aksiyon içerisinde yer almıştır.

(...)

BABA – *(Alaylı)* Nereden buluyorsunuz halis kahveyi Meryem Hanım?

MERYEM – İlâhi Muallim Bey, sorduğın suale bak, ne demişler *(Fingirder.)*, üzümünü ye, bağını sorma.

BABA – Canımız üzüm çeker amma...

MERYEM – (*Fingirder.*) Ee buluruz bir kolayını canım.

ANA– Hamdi Efendi nasıl?

MERYEM – İyi iyi ne yapsın, ihtiyarladı eni konu, romatizmalarından yataktan çıkamaz oldu artık. Madem böyle, ne alırsın genç karı, değil mi a canım?

ANA– Aa pek iyi adamdır Hamdi Efendi ayol.

MERYEM – İyidir tonton kocacığım benim, iyidir! Bak soruyor mu o, bu kahveyi nereden buluyorsun, diye!

K. MEHMET – Sahi nereden buluyorsun Meryem abla?

MERYEM – (*Güler.*) Şuna da bak ayol, komşu, bu oğlan çok büyümüş, a vallahi karışmam ha!

BABA –Babası ihtiyarlamadı ki, oğlu büyüsün!

MERYEM – (*Fingirder.*) Öyle mi Muallim Bey!

(...)

(İşinsu 2017: 22)

Yukarıda oyunun III. tablosundan alınan parçadan da anlaşılacağı üzere Meryem, oyunda yer aldığı müddet boyunca aynı karakter yapısını sergilemiştir. Bu karakter yapısı onu, E.M. Forster’ın ikili karakterizasyonunda yalınkat/düz karakter içerisinde, William John Harvey’in dörtlü tipolojisinde ip karakter içerisinde ve Manfred Jahn’ın tipolojisinde koro karakter içerisinde değerlendirmemize olanak sağlamıştır.

Oyunda karşımıza çıkan diğer karakterler ise I., II., III., ve IV. Hasta adlı karakterlerdir. Bu karakterler oyunun VI. ve VII. sahnelerinde karşımıza çıkarlar. Sanatoryum kapalı mekânı içerisinde beliren bu karakterler genellikle Mehmet’i yaptığı davranışlar, okuduğu kitaplar ve politik görüşleri üzerinden yaftalayan ve suçlayan bir yapı içerisine bürünürler:

(...)

I. HASTA – Bakıyorum keyfiniz yerine beyefendiciğim.

(*Mehmet cevap vermez, tedirgin ve şaşkındır.*)

I. HASTA – Ne okuyordunuz? (*Eğilir, bakar kitaba.*) Ha ha, biliyordum zaten. (*Hızla kapar kitabı, fırlatır atar.*) Ulan okutmam sana bunları burada.

MEHMET – (*İskemleden fırlar.*) Ne varmış o kitapta.

I. HASTA – Niye okuyorsun ya bunları?

MEHMET – Şiir severim ben, hep okurum.

I. HASTA – Okuyacaksan doğru dürüst şeyler oku. (*Yürür*)

MEHMET – Ben şiir severim, hepsini okurum ben.

I. HASTA – (*Döner, kabırır Mehmet'e.*) Sizi Moskof uşakları sizi...

(...)

II. HASTA – Pis komünist.

III. HASTA – Kızıl uşağı.

IV. HASTA – Vatan haini.

(...)

(Işinsu 2017: 38 – 39)

Oyunun VI. tablosundan alınan yukarıdaki parçalar, karakter analizi açısından değerlendirildiğinde tek yönlü bir karakter yapısı ortaya koyar. I., II., III., ve IV. Hasta adlı karakterler; E.M. Forster'ın ikili karakterizasyonunda yalınkat/düz karakter özelliği gösterirken, William John Harvey'in dörtlü tipolojisinde fon karakter özelliği gösterir. Manfred Jahn'ın tipolojisinde ise koro karakterin özelliklerini yansıtır. Oyunun son karakteri ise Eskici'dir. Eskici, oyunda I. ve VIII. tabloları aşağıdaki gibi yer almıştır:

(...)

ESKİCİ – Eskiler alıyorum, elbiseler... Paltolar alıyorum, şişeler, gazeteler alıyorum.

(...)

ESKİCİ – Eskiler alıyorum, paltolar, karyolalar, türküler, fikirler alıyorum... Eskiciiii...

(...)

(Işinsu 2017: 13)

(...)

ESKİCİ – Eskiler alıyorum... Şişeler, tencereler, paltolar, elbiseler... Eskiler alıyorum... İğneler, beyinler... Fikirler alıyorummm.

(...)

(Işinsu 2017: 44)

Eskici, yukarıdaki parçalardan da anlaşılacağı üzere oyun içerisinde herhangi bir aksiyon içerisinde yer almamış yalnızca uzaktan sesi duyulmuştur. Karakterizasyon bakımından incelendiğinde E.M. Forster'ın ikili karakterizasyonunda yalınkat/düz karakter özelliği gösterir, çünkü Eskici'nin karakteri ile ilgili bir çıkarımda bulunmak mümkün değildir. Söylem bize bu hususta veri sunmaz. William John Harvey'ın dörtlü tipolojisinde ise fon karakter içerisinde yer alır. Manfred Jahn'ın tipolojisinde ise Eskici, koro karakter özelliği gösterir.

Bir Milyon İğne adlı yapıtta ortaya konan karakterler genel özellikleri bakımından ana karakterin, yani Mehmet'in düşünce dünyası ve yaşayış biçiminin okuyucu/izleyici tarafından doğru bir şekilde anlaşılabilmesi için oluşturulmuş yardımcı karakterler gibidir. Siyasî ve ideolojik bir travmanın sonucunda intihara sürüklenen bir gencin başından geçen olaylar oyunda mekân ve karakter düzleminin üstüne çıkarak onları geride bırakmıştır.

2.3. Ne Mutlu Türküm Diyene Adlı Oyunun Anlatıbilimsel İncelemesi

2.3.1. Zaman

2.3.1.1. Düzen

Emine Işınsu'nun ilk ve ortaokullar için kaleme aldığı *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunda olayların söylem üzerinde yer alış biçimi kronolojik bir şekilde ilerlememektedir. Üç perde on sahneden meydana gelen oyunun sahneler arasındaki ilişkileri anakronik yapıda ilerler. Oyunda anlatılan olayların sıralanış biçimi şu düzlemlerden meydana gelmektedir:

Perde Numarası	Sahne Numarası	Sahnelere Göre Olayların Gelişim Seyri	Anakronik/ Kronolojik Düzen Tespiti
I. Perde	I. Sahne	Oyunun giriş sahnesinde Zeynep ve annesi geçmişte kurulmuş büyük Türk devletleri üzerine bir konuşma yaparlar.	Oyunun bu sahnesi kronolojik düzleme açılır ve kronolojik düzlemle son bulur.

	II. Sahne	Bu sahnede Zeynep, rüya görür ve rüyasında, ellerinde geçmişte kurulmuş Türk devletlerinin bayrakları olan on altı kız odaya gelir ve temsil ettikleri devletlerin tarihinden kronolojik olarak bahsetmeye başlarlar. İlk konuşan karakter: Büyük Hun İmparatorluğu olur.	Anakronik Düzen/ Bu sahnede rüya, kronolojik düzlemi bozmuştur ancak rüyada gelişen aksiyonlar kendi kronolojisini devam ettirmişlerdir.
	III. Sahne	Büyük Hun İmparatorluğu'nu temsilen bu sahnede Mete konuşur ve devletinin gelişiminden söz eder. Sahne, Batı Hun'un konuşmasıyla devam eder ve Avrupa Hun'un konuşmasıyla son bulur.	Anakronik Düzen/ Bu sahnede de rüya, kronolojik düzlemi bozmuştur ancak rüyada gelişen aksiyonlar kendi kronolojisini devam ettirmişlerdir.
	IV. Sahne	Avrupa Hun'u temsilen Attila konuşur ve Attila'nın Papa III. Leon ile olan konuşmasına yer verilir. Sahne Göktürk İmparatorluğu'nun konuşmasıyla son bulur.	Anakronik Düzen/ Bu sahnede de rüya, kronolojik düzlemi bozmuştur ancak rüyada gelişen aksiyonlar kendi kronolojisini devam ettirmişlerdir.
	V. Sahne	Bu sahnede anlatıcı olarak Dede Korkut yer alır. Ergenekon Destanı'na atıflar	Anakronik Düzen/ Bu sahnede de rüya ortamında gerçekleşen

		yapılır ve II. Göktürk Devleti'nin kuruluşu anlatılır.	aksiyonlar, oyunun kronolojik düzlemini bozmaktadır.
	VI. Sahne	II. Göktürk Devleti döneminden kalma Orhon Yazıtları'ndan parçalarla sahne başlar. Daha sonra sırasıyla Avar İmparatorluğu ile Hazar İmparatorluğu konuşur ve perde kapanır.	Anakronik Düzen/ Rüya ortamında gerçekleşen aksiyonlar oyunun kronolojik düzlemini bozar.
II. Perde	VII. Sahne	Sahne, Uygur Devleti'nin kurucusu Kutluk Bilge'nin konuşmasıyla başlar sırasıyla; Karahanlı, Gazneli ve Selçuk İmparatorluğu karakterleri konuşur.	Anakronik Düzen/ Rüya ortamında gerçekleşen aksiyonlar oyunun kronolojik düzlemini bozar.
	VIII. Sahne	Oyunun bu sahnesi; Alp Arslan ve Romen Diyojen arasındaki konuşmayla başlar. Selçuklu İmparatorluğu, Harzemşah, Altınordu, Timur İmparatorluğu, Babür İmparatorluğu ve Osmanlı İmparatorluğu sırasıyla konuşurlar. Osmanlı İmparatorluğu Mondros Ateşkes Antlaşmasını imzalayarak işgallere açık hale gelir.	Anakronik Düzen/ Rüya ortamında gerçekleşen aksiyonlar oyunun kronolojik düzlemini bozar

III. Perde	IX. Sahne	Anadolu’da işgal edilen yerler; Tarsus, Adana, Mersin, Misis, Urfa, Antep, Maraş, Doğu Anadolu ve Batı Anadolu karakter olarak konuşurlar; işgal edildiklerini ve bu işgalden nasıl kurtulduklarını anlatırlar. Sahne sonunda, sahnede bulunan herkes “Ne mutlu Türk’üm diyene!” diye bağırır ve perde kapanır.	Anakronik Düzen/ Rüya ortamında gerçekleşen aksiyonlar oyunun kronolojik düzlemini bozar
	X. Sahne	Sahne boştur ve Zeynep yalnız başına uyumaktadır.	Kronolojik düzlem içerisinde yer alır.

Tablo 8: Kronolojik/ Anakronik Düzen Tespiti

Ne Mutlu Türküm Diyene adlı oyunda, kronolojik düzlem, anakronik yapılarla bozulmuştur. Oyunun yalnızca I. ve X. sahneleri kronolojik düzlem içerisinde yer almıştır. Oyun, bir çocuk oyunu olduğundan anlatının geneli sanatsal bir metin olmaktan uzaktır. Didaktik ve hamâsî bir üslûpla kaleme alınan oyun, bir tiyatro metninden çok tarih kitabı hüviyetindedir:

(...)

“BÜYÜK HUN – Büyük Hun İmparatorluğu belgelerle ispatlanabilecek ilk Türk imparatorluğudur. İmparator METE, ona OĞUZ ismini de verirler. Orta Asya’da dağınık halde yaşayan Türk boylarını bir araya getirerek, tek bir idare altında toplamıştır.” (İşinsu 2017: 17)

(...)

GÖKTÜRK İMP. – Çinlilerin boyunduruğunda... (*Canlanır*) Fakat uzun sürmez bu. İltiş Kağan Çinlilerin esaretinden kurtardığı Türkleri toplayıp, II. Göktürk İmparatorluğunu kurdu. İstemi Kağan devrinde İmparatorluk en parlak devrini yaşadı. Büyük şehirler kuruldu. Su kanalları yapıldı. İşte küçük Zeynep’in zamanında Ruslar hâlâ bu kanallardan birini TÖTÖ’yü kullanmaktadırlar.

(*Göktürk İmparatoru geri çekilirken, Avar İmparatoru elinde bayrağı ile öne çıkar.*)

AVAR İMP. – Bir kolum Orta Asya’da, Tolun Kağan’la başlar, yıl 395’tir o zaman. Zaten biliyorsunuz. Orta Asya Türklerinin ilk yurdu; kimi orda kimi burda...

(Işinsu 2017: 31)

Oyunun farklı sahnelerinden alınan yukarıdaki parçalarda da görüldüğü gibi oyunun içeriği ve üslubu bir tarih kitabını andırmaktadır. Bu durum oyunda belirgin bir zaman incelemesi yapmayı zorlaştırır.

2.3.1.2. Süre

Anlatılarda kronolojik düzlem yapısının, anakronik yapıya dönüşümü anlatının zamansal düzleminde de bozulmalara neden olur. Anlatılarda zamanın yazar-anlatıcı tarafından bozulması şüphesiz anlatımı daha dikkat çekici ve canlı kılma gayesiyle yapılır. Bu noktada söylem üzerinde eksiltme, hızlandırma ve duraklama gibi teknikler kullanılır. Oyunun II. sahnesinde yapılan Orta Asya tasviri, mola/duraklama tekniğinin burada kullanıldığını gösterir. Bu teknik, öykü zamanında bir duraksamaya neden olur:

(...)

BÜYÜK HUN – Orta Asya... Dağların sivri başı bulutlara erişir.. Nehirler çağlayarak akar.. Denizse büyük.. Kocaman.. İşte burada yaşayan atlılar vardı.. Yiğit delikanlılar, kumru bakışlı aslan yeleli kadınlar.. Al kısraklar kükrer, yeri göğü inletirdi... Bunların adı Hun’du, Gök Tanrı’ya inanırlar, ak köpükler gibi coşar, göğe uzanırlardı (...) (Işinsu 2017: 18)

(...)

GÖKTÜRK İMP – Fakat dişi bir kurt yardımına koştu gencin, yaralarını yalayıp iyi etti, yiyecek getirdi ona. Genci alıp götürdü, denizler dağlar aşırđı, demir dağlarla çevrilmiş bir ülkeye bıraktı... Kurdun adı Börteçine, ülkenin adı Ergenekon’du.. Burada yeşillikler, bağlar bahçeler, billur sular, kaynayan pınarlar vardı. (...)

(...)

(Işinsu 2017: 27 – 28)

Oyunun farklı sahnelerinden alınan yukardaki parçalarda yer alan tasvirler mola/duraklama tekniğinin oyunda kullanıldığını gösterir. Yine oyunun VIII. sahnesinden alınan aşağıdaki parçada Fatih Sultan Mehmet’in öznel tasvirine yer verilmiştir:

“**OSMANLI İMP.** – Fatih Sultan Mehmet babasının ölümünden sonra yirmi bir yaşında padişah oldu. Artık çocuk büyümüş, akıllara durgunluk verecek bir hâle gelmişti zekâsı. Gururluydu Tanrısına dek. Bu gururlu baş, yalnız Türk ve İslam töreleri önünde eğilir, büyüklerine, hocalarına saygı gösterir, ama aklına koyduğu şeyi mutlak yapardı. Allah, Türklere İstanbul'u onun eliyle verdi. Yıl 1453, Mayıs'ın 29'u, Salı günü...” (İşinsu 2017: 50)

Bütün bu tasvirler mola/duraklama tekniğinin kullanıldığı yerler olarak dikkat çeker. Oyunun kronolojik düzleminde karşımıza çıkan teknik ise sahne/örtüşme (scene) tekniğidir. Bu teknikte söylem zamanı ile öykü zamanı aynı düzlemde ilerlerler. Oyunun I. ve X. sahnelerinde sahne/örtüşme tekniğinin kullanıldığı söylenebilir. Çünkü oyunda kronolojik düzlem içerisinde yer alan yalnızca I. ve X. sahnelerdir. Oyunda süre kategorisi içerisinde değerlendireceğimiz bir diğer teknik ise eksiltme tekniğidir; bu teknikte yazar-anlatıcı öykü zamanında geçtiği hissedilen zamana söylemde yer vermez. Oyunun VIII. sahnesinin bitimi ile IX. sahnesinin başlangıcı arasında yapılan açık eksiltme söylemde aşağıdaki şekilde yer alır:

(...)

ON ALTI YILDIZ – (*Hep beraber*) Mondros Anlaşması yapıldı sonra. 31 Ekim 1918'de kara leke düştü Osmanlı'na.

OSMANLI İMP. – Ve düşmanlarımız pek ağır hükümlerle bağladılar bizleri kısıvrak. Bir yanda içte karışıklıklar, yeni yeni partiler ve fikirler, âdetâ bölmek için Türk birliğini yarıya girmiş gibi.. Düşmanlarımız güçle yarıp giremedikleri Boğazlardan, anlaşma hükümlerince girdiler bağrımıza. (İşinsu 2017: 53)

IX. SAHNE

TARSUS - ADANA - MERSİN – MİSİS –URFA - ANTEP - MARAŞ (ŞEHİRLER) -
DOĞU ANADOLU - BATI ANADOLU - ON ALTI YILDIZ - OSMANLI İMP. - GÜNEŞİ
TUTAN İKİ ÇOCUK

Sahne: I. ve II. perdelerin aynıdır.

Zeynep dikkatle izlemekte.

On Altı Yıldız bir köşede oturmakta.

Osmanlı İmparatorluğu başı önünde eğik, sahnenin ortasındadır.

(*Kapıdan mahalli kıyafetini giymiş, bir bantla üzerine TARSUS yazan bir erkek çocuğu girer.*)

TARSUS – 7 Kasım 1918'de İngilizler Tarsus'u işgal etti.

(...)

(İşinsu 2017: 57)

Yukarıda birbirinin devamı olan sahnelerden alınmış parçalarda 31 Ekim 1918 ile 7 Kasım 1918 tarihleri arasındaki öykü zamanı, söylem zamanında temsil edilmemiştir. Yine oyunun VIII. sahnesinden alınan aşağıdaki parçalarda eksiltme tekniği kullanılmıştır:

(...)

ON ALTI YILDIZ – (*Hep beraber*) Yıl 1299.. Yıl 1299..

OSMANLI İMP – Oğlu Orhan zamanında daha çok kuvvetlendi, genişledi Osmanoğulları, Bursa alınıp başkent yapıldı.. Orhan Bey ismine para basıldı... Törelere sadık, yalan bilmez, dürüstlükten ayrılmaz, kahraman kişilerdi, kuruluşlarını üç ana kolla yürütürlerdi.

(...)

(İşinsu 2017: 49)

Osmanlı Devleti'nin ilk hükümdarı Osman Bey; 1281 yılında Kayı aşiretinin lideri, 1289 yılında Anadolu Selçuklu Devleti'nin uç beyi, 1299-1300 yıllarında da Osmanlı Beyliği'nin resmî hükümdarı olmuştur. Osman Gazi, vefat ettiğinde takvimler 1324'ü göstermektedir. Osman Gazi'nin yerine oğlu Orhan Gazi bu tarihte Osmanlı Beyliği'nin ikinci hükümdarı olur (Cezar 2010: 40 – 68). Nesnel tarih bilgileri ışığında yukarıdaki metni incelediğimizde devletin kuruluş yılı olan 1299 yılı ile Orhan Gazi'nin sultan olduğu 1324 yılları arasındaki yirmi beş yıllık zaman dilimi söylemde yer almamıştır. Didaktik bir tarih metnini andıran oyunda bu şekilde ortaya konmuş çok fazla eksiltmeler mevcuttur. Süre kategorisi içerisinde değerlendirebileceğimiz ve oyunda örneklerine rastlayabildiğimiz son teknik ise hızlandırma tekniğidir. Bu teknikte, söylem zamanı öykü zamanından daha kısadır. Uzun uzun anlatılması gereken durumlar ve olgular özetlenerek söylemde yer alır:

(...)

ON ALTI YILDIZ – (*Hep beraber*) Sonra süratle büyüdü Osmanoğulları, Yavuzlar, Muhteşem Süleymanlar geldi geçti..

OSMANLI İMP. – Avrupa dize geldi karada ordularımıza... Denizde donanmamıza... Doğuda Ruslar hiç durmadı, casuslar saldı içimize, gülüp yaklaştılar, dost görünüp yaklaştılar... Uzun kanlı savaşlar oldu... Sonra yavaş yavaş güçsüz düştü Osmanoğulları, yıl geldi 1913'e ulaştı... Büyüklüğümüzü, birliğimizi, gururumuzu çekemeyen yetmiş iki buçuk

millet casuslar yolluyor, İmparatorluğumuzu parçalayıp bölmek için çeşitli nifaklar sokuyorlardı halk arasına.. Türk halkı, aydınları üçe bölündü...

ON ALTI YILDIZ - (*Hep beraber*) Türkçüler, Birleştiriciler, İslamcılar diye...

(...)

(Işinsu 2017: 52)

Yukarıda oyunun VIII. sahnesinden alınan parçalarda 600 yıllık Osmanlı Tarihinin söylem düzeyinde kısa, tahkiyeli bir anlatımı ortaya konmuştur. Öykü zamanının, söylemde bu şekilde daraltılması hızlandırma tekniğinin kullanıldığını göstermektedir. Süre kategorisi içerisinde değerlendirdiğimiz hızlandırma, eksiltme ve duraklama gibi teknikler oyunda sıkça kullanılmıştır. Yazar-anlatıcı, anlatmaya çalıştığı Türk tarihini ancak yukarıda saydığımız tekniklerin kullanımıyla belirli ölçüler içerisinde alarak oyun metnine, yani söyleme dökmüştür.

2.3.1.3. Sıklık

Sıklık kategorisi, söylemde yer alan olayların veya sözün tekrarlanıp tekrarlanmaması arasındaki ilişkileri inceleyen zaman kategorisidir. Bu kategori içerisinde *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunda karşımıza çıkan ilk teknik tekil/anlatma anlatım tekniğidir. Bu teknikte olayların tekrarı ile söylemde yer alan sayısı birbirine eşittir. Bu teknik genellikle tiyatro metinlerde en sık rastlanan tekniklerden biridir: Eserin kronolojik düzleminde yer alan I. sahneden alınan aşağıdaki parçada tekil anlatma/anlatım tekniği kullanılmıştır:

I. SAHNE

ANNE – ZEYNEP – ATATÜRK ve GÜNEŞ

(*Zeynep geceliğini giymiş, yatmak üzeredir. Anne odaya girer, etrafına bakınır.*)

ANNE – Aman Zeynep, aman bu ne karışıklık yine!

ZEYNEP – Anne ne yapayım, Orhan’la Gülcan karıştırdılar oyuncaklarımı...

ANNE – Onlar gideli üç saat oldu, niçin toplamadın?

ZEYNEP – Niye toplayacaktım, ben karıştırmadım ki!

ANNE – Ne biçim konuşuyorsun, ayıp sana. Arkadaşların geldi, beraber oynadınız. Ev sahibisin, tabii ki sen toplayacaksın.

ZEYNEP – (*Şımarır*) Ama anneciğim...

ANNE – Hadi, hadi bu gecelik ben toplayayım. Ama bu son, anlıyor musun son! Koca kız oldun artık, odanı kendin toplaman gerek.

(...)

(Işinsu 2017: 12)

Oyunun I. sahnesinden alınan yukarıdaki parçada yaşanan olay, söylemde yalnızca bir kez yer almış ve söylem boyunca bir daha tekrarlanmamıştır. Oyunun IV. sahnesinden alınan aşağıdaki parçada da tekil anlatım /anlatma tekniğine yer verilmiştir:

(...)

KUMANDAN – Türk ismi dünya durdukça yaşayacaktır Atilla.

ATİLLA – Yaşayacaktır kumandan, ama o altın isme pas düşürmemek gerek. Altın hedefimiz Roma, kumandan Roma!’’

KUMANDAN – Onu söylemek istiyordum Atilla, Hristiyanların başı Papa III. Leon sizi görmek dilermiş, üç gündür bekliyor.

ATİLLA – Ne istermiş bu adam benden !...

KUMANDAN – Bir ricası varmış.

ATİLLA – Getirin

(Kumandan çıkar, Atilla bir aşağı, bir yukarı gezinir. Kumandan, arkasından Papa III. Leon girer, diz çöker.)

ATİLLA – Kalkınız! Papa III. Leon’la mı tanışıyorum?

PAPA – Bendenizim efendim.

ATİLLA – Bizi görmek, konuşmak istemişsiniz.

(Papa dizleri üstüne çöker.)

PAPA – Konuşmak ne kelime kudretli hükümdarım, sizden roma adına merhamet dilemek isterim, kerem edin...

ATİLLA – Ne istersiniz?

PAPA – *(Heyecanla)* Dünya hâkimi, büyük Türk hükümdarı Atilla, hedefin Roma, bunu biliyor, korku ile titriyoruz. Roma Türk atlılarının nalları ile ezilecek, Hristiyan âleminin bel bağladığı kale düşecek, dünya Hristiyanlarının ümit kapısı ebediyen yüzlerine kapanacaktır. Kuvvetini tanıyoruz Atilla. Gücüne, güçle karşı koyamayız. Bu, aklımızda bile geçmez. Başımız eğiktir Atilla. Türk isminin yüceliğine, Türk’ün merhametine sığınıyoruz.

ATİLLA – Papa III. Leon, iyi dinle sözümü; ben ve milletim Tanrı’nın kırıbacıyız. Tanrı, kendi yoluna çıkanı cezalandırmak için bizi gönderdi.”

AVRUPA HUN – Türk’ün kırıbacı eğik başa, asla inmemiş; kılıcı ‘merhamet’ dileyene asla kalkmamıştır... Bu yüzden yürümedi Atilla Roma’ya, anlaşma yapıp geri döndü. Ve sonra... Ne yazık...

(...)

(Işınsu 2017: 23 – 24 – 24)

Oyunun IV. sahnesinden alınan yukardaki parçada Avrupa Hun İmparatoru Attila ile Papa III. Leon arasındaki bir konuşma ortaya konmuştur. Tahkiye edilerek anlatılan Avrupa Hun İmparatoru Atilla ile Papa III. Leon arasında bu olay ünlü tarihçi René Grousset’in *Stepler İmparatorluğu* adlı kitabında şu şekilde aktarılmaktadır:

“452 ilkbaharında İtalya’yı istila etti. Fakat sonunda zapt ve tahribe nuvaffak olduğu Aquilée muhasarasıyla fazla oyalandı. Milano ve Pavi’yi de alarak Roma üzerine yürümek niyetinde bulunduğunu ilan etti. İmparator Valentinien III, az evvel şehirden kaçmış bulunuyordu. Mamafih Attilâ bu dünya payitahtına hücum edecek yerde, kendisine bir vergi ile beraber Sezarların kızı Honoria’nın izdivacını vâat ve teklife gelmiş olan Roma Psikoposu Aziz Büyük Leon’un (Saint Léon le Grand) sözlerine kulak verdi (6 Temmuz 452). Bu sefer de yine Pononya’ya döndü ve burada 453 senesinde vefat etti.” (Grousset, 2015: 91)

Yukarıdaki parçada öykü zamanını nesnel bir şekilde tespit edebilmekteyiz. Söylem zamanı ve öykü zamanı birbiriyle eşdeğer düzlemde ilerlemese de tarihsel bir gerçekliği yansıtan ve belirli bir kronolojik düzlemde ilerleyen olaylar tıpkı bilimsel yayınlarda olduğu gibi tiyatro metinlerinde de tekil anlatım/anlatma tekniğiyle sunulması daha uygundur.

Emine Işınsu’nun *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı eserinde karşımıza çıkan bir başka sıklık kategorisi tekniği ise toplu/tekrarlayan anlatma tekniğidir. Bu teknikte, öykü zamanında meydana gelen benzer olaylar tek seferde anlatılır ve okuyucuya kolaylık sağlanır. Anlatılarda karşımıza çıkan karakter tasvirleri de toplu/tekrarlayan anlatma tekniği içerisinde değerlendirilir:

(...)

“OSMANLI İMP. – Fatih Sultan Mehmet babasının ölümünden sonra yirmi bir yaşında padişah oldu. Artık çocuk büyümüş, akıllara durgunluk verecek bir hâle gelmişti zekâsı.

Gururluydu Tanrısına dek. Bu gururlu baş, yalnız Türk ve İslam töreleri önünde eğilir, büyüklerine, hocalarına saygı gösterir, ama aklına koyduğu şeyi mutlak yapardı. Allah, Türklere İstanbul'u onun eliyle verdi. Yıl 1453, Mayıs'ın 29'u, Salı günü..." (Işinsu 2017: 50)

(...)

“TİMUR İMP. – Timur'un önünde ordular dağıldı... Dağlar eridi... Denizler yarıldı.. Korku saldı dört bir yana, yaktı geçti.. Yıktı geçti.. Boyun eğdirdi geçti.. Cihan hükümdarlığı isterdi gönlü; törelerine sadık, yalandan hoşlanmaz, iyi bir idareciydi.. Düşman içine casuslar salar, haber toplardı. Doktorlara, gök ilmi ile uğraşanlara, İslam hukukçularına hürmet eder, onları korurdu.. Timur ordularına kimseler karşı koyamadı, Timur yaktı geçti.. Yıktı geçti.. Dost düşman, soydaş, Müslüman tanımadı.. Cihan hükümdarlığı gözlerdi gönlü. Kasırğa olup esti.. Sıra geldi Osmanogullarına.. Yıldırım Beyazıt vardı o zaman Osmanlıların başında. Onun da gönlü cihan hükümdarlığındaydı. İki kudretli hükümdar birbirlerine haber salıp mektuplaştılar. Sözleri ağır, tehditleri kırıcıydı... Savaş kaçınılmaz oldu.” (Işinsu 2017: 46)

Oyunun farklı sahnelerinden alınan yukarıdaki karakter tasvirleri, okuyucuya bu karakterlerin söylem boyunca sergileyebileceği davranışlar hakkında ipuçları verir. Bu durum tasviri yapılan karakterin vereceği tepkilerin tahmin edilebilirlik düzeyini arttırması nedeniyle toplu/tekrarlayan anlatma tekniğini örnekler. Sıklık, kategorisi içerisinde yer alan bir diğer teknik ise tekrarlanan/tekrarlı anlatım tekniğidir. Bu teknikte öykü zamanında meydana gelen bir olayın, söylemde birden çok kere tekrar etmesi durumu vardır. Ancak *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı eserde tekrarlanan/tekrarlı anlatım tekniğini örnekleyen bir veri yoktur. Oyun boyunca öykü zamanında yer alan bütün olaylar söylemde yalnızca bir kez temsil edilmiştir.

2.3.2. Mekân

Emine Işinsu'nun *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunu, mekânsal inceleme açısından kısıtlı veriler sunmaktadır. Üç perde on sahneden teşekkül eden oyunun yalnızca I. ve X. perdeleri kronolojik düzlem içerisinde yer almıştır. Bu kronolojik düzlemlerde de mekân Zeynep'in odası olmuştur:

“Sahne: Bir çocuğun yatak odası. Tam karşıda ve sağda iki kapı. Köşede bir küçük karyola, çalışma masası, dolap ve yerde saçılmış oyuncaklar.” (Işinsu 2017: 11)

Oyunun henüz birinci sahnesinden alınan yukarıdaki parçada kronolojik düzlemlerin (*I. ve X. perdeler*) aksiyon mekânı yer almıştır. *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunun, bir çocuk oyunu olması nedeniyle, oyundaki mekân çerçeveleri

değişiklik göstermemiş ve sınırlı düzeyde kalmıştır. Zeynep'in rüyasında gelişen olaylar da Zeynep'in odasında vuku bulmuştur.

2.3.2.1. Dekor

Oyunun dekoru çok geniş coğrafyalara hükmetmiş Türk milletinin ayak bastığı ve fethettiği bütün topraklardır. Nitekim oyun; Büyük Hun Devleti'nin kendini tanıtmayıyla başlar ve millî mücadele dönemine kadar uzanır. Bir milletin panoramik yapısı oyunun genelinde gözler önüne serilir. Oyun, tezli bir yapıya sahiptir. Bu yapı oyunun genelini didaktik bir üsluba bürümüştür. Bu didaktik üslup okuyucunun zihninde oyunun dekoruyla ilgili belli başlı şemalar oluşturmuştur.

2.3.2.2. Öykü Mekânı

Mekân incelemelerinde karşımıza çıkan en kapsayıcı mekân türü; öykü mekânıdır. Öykü mekânı, bir anlatıda içinde aksiyon olan veya yalnızca anılarak geçilmiş bütün mekânları içine alan mekân türüdür. *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyun, öykü mekânı açısından oldukça zengindir. Çünkü oyun Türk milletinin hemen hemen hâkim olduğu bütün coğrafyalardan bahseder. Bu geniş kapsamlı öykü mekânları sahnelerle göre şu şekilde tablolastırılabilir:

Sahne	Öykü Mekânı
I. Sahne	Zeynep'in Odası (s.11), Asya, Avrupa, Kuzey Afrika (s.14)
II. Sahne	İstanbul (s.15), Orta Asya (s.17)
III. Sahne	Tanrı Dağı (s.19), Asya, Çin Seddi (s. 20), Güney Rusya, Romanya, Kuzey Yugoslavya, Macaristan, Çekoslovakya, Güney ve Orta Almanya, İtalya (s. 22)
IV. Sahne	İtalya, Milano, Pavia, Roma (s. 23), Orta Asya, Hindistan (s. 25), Altay (s. 26)
V. Sahne	Batı denizi (s. 26), Ergenekon (s.28)
VI. Sahne	Göktürk yurdu, Orta Asya (s. 31), Avrupa, Kırım, Hazar Denizi (s. 32)

VII. Sahne	Altay Dağları, Asya (s. 38), Seyhun ve Ceyhun Nehirleri, Orta Asya (s. 39), Afganistan (s. 40), Amu Derya, Sir Derya, Horasan, Anadolu (s. 41), Orta Asya, Anadolu, Malazgirt (s. 42)
VIII. Sahne	Baykal Gölü, Ege (s. 43), Anadolu, Horasan, Irak (s.44), Doğu Avrupa, İdil boyu (s. 45), Belh, Semerkant, Orta Asya, Balkanlar, Volga kıyıları, Hint Okyanusu, Ankara (s.46), Hindistan, Afganistan, Bengal, Delhi (s. 47), Bursa, Ankara (s. 49), İstanbul, Konstantin (s. 50), İstanbul, Konstantin (s. 51), Balkanlar (s. 52), Irak, Filistin, Suriye, Çanakkale (s. 53)
IX. Sahne	Tarsus, Adana, Mersin, Misis, Pozantı, Gülek Boğazı (s.57), Ak Köprü, Çifte Han, Urfa, Antep, Maraş, İzmir, Doğu Anadolu, Güney Anadolu, Ege (s. 58), Samsun (s.59), Maraş, Ege, Anadolu (s. 60), İzmir, Samsun (s. 61)
X. Sahne	Zeynep'in Odası (s.11)

Tablo 9: Öykü Mekânları

2.3.2.3. Anlatı (Öykü) Dünyası

Anlatılarda karşımıza çıkan bir diğer mekân türü ise, anlatı (öykü) dünyasıdır. Anlatı (öykü) dünyası, edebî metinlerde mekân çerçeveleri ve öykü mekânları arasında yaşanan geçişlerde söylemin oluşturduğu boşluklardır. Öykü zamanında meydana gelen her olay anlatı için bir değer taşımayabilir ya da yazar-anlatıcının eserinde okuyucuya iletmek istediği mesajla ilintili olmayabilir. Böyle durumlarda yazar-anlatıcı bu gibi öykü dünyasının parçalarını söyleme yansıtmayabilir. Oyunun kronolojik düzlemi içerisinde yer alan I. ve X. sahnelerde anlatı dünyası içerisinde değerlendirilebilecek bir veri yoktur.

Oyunun anakronik yapısında karşımıza çıkan karakter niteliğindeki devletlerin kronolojik olarak kendilerini tanıtmaları esnasında, dar bir hacme sahip oyunun bütün devletler arası geçişleri ayrıntılı bir şekilde yansıtabilmesi mümkün

değildir. Bu geçişler arasında kalan mekânsal ve zamansal boşluklar anlatı dünyasına dâhil edilebilir:

(...)

BATI HUN – parçalandı ve Kuzey Batı, Güney Doğu Hunları diye, ikiye ayrıldı. Güney Doğu Hunları, Batı Hunlarını, bizleri batıya, daha batıya sürmek için uğraştılar... Bizse tam 164 yıl direndik yerimizde... Kardeş kardeşe düştü.. Türk kanı ırmaklar gibi aktı... Çin gönlü huzur buldu. Dayanamadı Türkler.. Atlılar atıldılar.. Akıncılar batıya... Batıya aktı.. aktı..

(...)

AVRUPA HUN – Ve işte Bayraklar, tuğlar ve uğultularla.. Ve dalga dalga köpürüp ak kırsaklarla Türk ayağı bastı Avrupa'ya

(...)

(İşinsu 2017: 21 – 22)

Batı Hun Devleti'nin yıkılıp (M.S. 216) Türk boylarının Avrupa'ya göçe başlaması ve bu göçün sonuçlandırılması (M.S. 374) belirli bir zamanı içerir (Grousset 2015: 89). Ancak yukarıda oyunun II. sahnesinden alınan parçada göç sürecine değinilmemiştir. Göç esnasında karşılaşılan mekânlar ve yaşanan aksiyonlar söylemde yer almasa da anlatı dünyası içinde değerlendirilebilir. Yukarıda da bahsettiğimiz gibi Türk medeniyetinin hemen hemen büyük bir kısmının hatırlatıldığı oyunda anlatı dünyasının da içeriği çok geniş olabilmektedir.

2.3.2.4. Mekânı Algılama Biçimleri

Söylemde anlatıcının fiziksel konumuna göre mekânın iki farklı algılanış biçiminden bahsetmek mümkündür. Bunlardan ilki söylem esnasında mekânın işlevselleştirilmesi Burada-öykü kavramını akla getirir. Anlatıcıların iç odaklayıcı konumda olduğu anlatılarda, kullanılan gösterimsel ifadeler Burada-öykü kavramını örneklendirmektedir. Kronolojik düzlemin içerisinde yer alan Anne ve Zeynep adlı karakterlerin yani iç odaklayıcı anlatıcıların diyalogları gösterimsel ifadeler açısından veri sunmamaktadır. Anakronik yapı içerisinde yer alan sahnelerde ise iç odaklayıcı merkezli tasvirler Burada-öykü kavramını örneklendirecek bazı veriler sunar:

(...)

BÜYÜK HUN — Orta Asya... Dağların sivri başı bulutlara erişir.. Nehirler çağlayarak akar.. Denizse büyük.. Kocaman... İşte burada yaşayan atlılar vardı.. Yiğit delikanlılar, kumru bakışlı arslan yeleli kadınlar.. (...) (Işinsu 2017: 18)

GÖKTÜRK İMP – Fakat dışı bir kurt yardımına koştu gencin, yaralarını yalayıp iyi etti, yiyecek getirdi ona. Genci alıp götürdü, denizler dağlar aşırđı, demir dağlarla çevrilmiş bir ülkeye bıraktı... Kurdun adı Börteçine, ülkenin adı Ergenekon'du.. Burada yeşillikler, bağlar bahçeler, billur sular, kaynayan pınarlar vardı. (...)

(...)

(Işinsu 2017: 27 – 28)

Oyunun iki farklı sahnesinden alınan metin parçalarında iç odaklayıcı anlatıcılar aracılığıyla mekân tasvirleri yapılmıştır. Bu mekân tasvirleri Burada-öykü kavramını örneklendirmektedir. Söylemde anlatıcının fiziksel konumuna göre mekânın algılanış biçimlerinden bir diğeri ise Burada-söylemdir. Burada-söylemde temel amaç söylemin nerede başladığının belirlenmesidir. *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunun başlangıç noktası Zeynep'in odasıdır. Anlatıcının, söyleme başladığı nokta mekânın algılanması açısından önem arz eder. Oyunun hemen girişinde yer alan aşağıdaki tasvir Burada-söylem kavramını örneklendirir:

“**Sahne:** Bir çocuğun yatak odası. Tam karşıda ve sağda iki kapı. Köşede bir küçük karyola, çalışma masası, dolap ve yerde saçılmış oyuncaklar.” (Işinsu 2017: 11)

Oyunun giriş kısmından alınan yukarıdaki mekân tasviri, söylemin başlangıç noktası olarak kabul edilir.

2.3.2.5. Metinde Görülen Mekân Türleri

Emine Işinsu'nun *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyununun kronolojik düzleminde yer alan I. ve X. sahnelerde mekân Zeynep'in odasıdır. Kapalı mekân kategorisi içerisinde değerlendirdiğimiz bu mekân, algısal olarak somut gerçeklik içerir. Ancak oyunun II., III., IV., V., VI., VII., VIII., ve IX. sahnelerinde bu somut gerçeklik içeren mekânın bir rüya mekânına yani duyusal bir mekâna¹⁵ dönüşmesi söz konusudur. Ancak bu rüya mekânında herhangi bir biçimsel değişiklik söz konusu değildir:

¹⁵ İnsanın ruhsal yapısına, duygu ve duyularına bağlı olarak ortaya çıkan rüyasal, düşsel mekânlar, duyusal mekân içerisinde değerlendirilir (Çetin 2011: 137).

“**Sahne:** Bir çocuğun yatak odası. Tam karşıda ve sağda iki kapı. Köşede bir küçük karyola, çalışma masası, dolap ve yerde saçılmış oyuncaklar.” (İşinsu 2017: 11)

“**Sahne:** Birinci perdenin aynıdır.

Zeynep yastıklara dayanmış, dikkatle yıldızları izlemektedir. On Altı Yıldız köşelerinde oturmaktadır.” (İşinsu 2017: 37)

Oyunun I. ve VII. sahnelerinden alınan yukarıdaki parçalardan da anlaşılacağı üzere oyunun somut veya duysal mekânında biçimsel bir değişiklik söz konusu değildir. Yani rüya mekânı da somut mekân da Zeynep’in odasıdır. Oyunda dikkat çeken bir diğer mekân türü ise kullanılan tarihsel değeri yüksek ve gerçek mekânlardır. Öykü mekânı kavramı içerisinde incelediğimiz; İstanbul, Roma, Bengal, Delhi, Afganistan, Yugoslavya, İtalya ve Hindistan gibi mekânlar oyunun içerisinde yer alarak oyuna tarihsel gerçeklik katmışlardır. Metinde görülen ve incelemeye değer son mekân türümüz ise soyut mekân kategorisi içerisinde değerlendirilen ütöpik mekânlardır. Ütöpik mekânlar, genellikle idealize edilmiş ve kusursuzluk içeren, var olan mekânsal algının bütün eksikliklerini kapatan mekân türüdür. Oyunda ütöpik mekân olarak karşımıza çıkan Ergenekon, Türk milletini yokluğun sınırından çekip almış ütöpik bir mekândır:

GÖKTÜRK İMP – Fakat dışı bir kurt yardımına koştı gencin, yaralarını yalayıp iyi etti, yiyecek getirdi ona. Genci alıp götürdü, denizler dağlar aşırđı, demir dağlarla çevrilmiş bir ülkeye bıraktı... Kurdun adı Börteçine, ülkenin adı Ergenekon’du.. Burada yeşillikler, bağlar bahçeler, billur sular, kaynayan pınarlar vardı. (...)

(...)

(İşinsu 2017: 27 – 28)

Yukarıda oyunun V. sahnesinden alınmış olan parçada Ergenekon ütöpik bir mekân olarak sunulmuştur. Emine İşinsu’nun *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunu, mekânsal inceleme açısından sınırlı bir veri sunmuş ve incelemenin tezli yapısı mekân algısını geri plana atmıştır.

2.3.3. Karakter/Karakterizasyon

2.3.3.1. Karakter Tipolojileri

Emine İşinsu’nun müstakil bir biçimde üzerinde karakter incelemesi yapacağımız son oyunu *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyundur. Oyunda yer alan

karakterler genellikle didaktik bir üslupla bilgi verme amacının dışına çıkmamışlardır. Yani karakter adı altında oyunda yer alan unsurlar karakter nitelikleri taşımamaktadır. Bu nedenle anlatıbilimsel açıdan belirlediğimiz tipolojiler bu oyunun karakterlerini incelemede veri eksikliği nedeniyle yetersiz kalmaktadır. Her ne kadar elimizde oyunun karakterizasyonu açısından yetersiz veri olsa da E. M. Forster'ın *Roman Sanatı (Aspects of the Novel)* adlı yapıtında yer verdiği ikili tipolojisinden, bu tipolojiyi yetersiz bulup dörtlü bir tipoloji ortaya koyan William John Harvey'in *Karakter ve Roman (Character and the Novel)* adlı eserinden ve Manfred Jahn'ın *Anlatıbilime Giriş* kitabındaki tipolojisinden faydalanmayı uygun gördük.

2.3.3.1.2. Zeynep - Anne

Oyunun I., ve X. sahnelerinde kronolojik düzlem içerisinde, II., VII. ve IX. sahnelerinde ise anakronik düzlem içerisinde, duysal bir mekânda yer alan Zeynep; Cumhurbaşkanlığı forsunda yer alan 16 Türk devletini merak eder ve annesiyle I. sahnede bu devletler üzerine bir konuşma gerçekleştirir. Bu konuşma sonrasında uykuya dalan Zeynep'in rüyasında odasını “...başlarında büyük birer yıldız parlayan, ellerinde temsil ettikleri devletlerin bayrakları olan on altı kız...” (İşinsu 2017:15) doldurur. Her biri bir Türk devletini temsil eden bu kızlar temsil ettikleri devletlerin kronolojik sıralamasına göre temsil ettikleri devletler hakkında rüya ortamında Zeynep'e kendilerini tanıtır. Zeynep ve Anne, adlı karakterler, bu oyunda didaktik söylemi tahkiyeli bir duruma getirebilmek amacıyla oyunda yer alırlar. Ne Zeynep'in ne de Anne'sinin karakterleri ile ilgili söylem boyunca herhangi bir tasvire rastlanmaz. Bu sebeple Anne ve Zeynep E.M. Forster'ın ikili tipolojisinde düz/yalın (flat) karakter içerisinde değerlendirilirken, William John Harvey'in dörtlü karakterizasyonundaysa ip karaktere, Manfred Jahn'ın tipolojisinde ise yalınkat/statik karakter içerisinde değerlendirilir.

2.3.3.1.3. Diğer Karakterler

Oyunun diğer karakterleri niceliksel yönden fazla olsa da bir karakterde bulunması gereken temel niteliklerden yoksundur. Oyun boyunca, salt bilgi vermek amacıyla oyunda yer alan bu karakterlerin bulundukları sahnelerle göre tasnifi şu şekilde yapılabilir:

Sahne	Karakterler
I. Sahne	Zeynep ve Anne
II. Sahne	Büyük Hun, Batı Hun, Osmanlı, Altınordu, Timur, Avrupa Hun, Göktürk, Selçuk, Gazneli, Harzemşah, Hazar, Uygur, Karahanlı, Avar, Ak Hun, On Altı Yıldız, Babür
III. Sahne	Mete, I., II., III. Bey, Büyük Hun, On Altı Yıldız, Batı Hun Avrupa Hun
IV. Sahne	Atilla, Kumandan, Papa, Avrupa Hun, On Altı Yıldız, Ak Hun, Göktürk İmp.
V. Sahne	Dede Korkut, Göktürk İmp., On Altı Yıldız
VI. Sahne	I., II., III., IV., V. Beyler, Bilge Kağan, Göktürk İmp., On Altı Yıldız, Avar İmp., Hazar İmp.
VII. Sahne	Kutluğ Bilge, Beyler, Uygur İmp., On Altı Yıldız, Karahanlı, Gazneli, Selçuk İmp.
VIII. Sahne	Alp Arslan, Romen Diyojen, Selçuk İmp., On Altı Yıldız, Harzemşah, Altınordu, Timur İmp., Babür İmp., Osmanlı İmp.
IX. Sahne	Tarsus, Adana, Mersin, Misis, Urfa, Antep, Maraş, Doğu Anadolu, Batı Anadolu, On Altı Yıldız, Osmanlı İmp., Güneş Tutan İki Çocuk
X.	Sahne boştur, Zeynep yatağında uyumaktadır.

Tablo 10: Sahnelere Göre Diğer Karakterler

16 Türk Devleti ve bu devletlerin bazı hükümdarlarına yer verilen yukarıdaki tablodan da anlaşılacağı üzere, oyun çocuklara Türk tarihi hakkında bilgiler vermek ve Türk tarihini sevdirmek üzerine kurgulanmıştır:

“**BÜYÜK HUN** — Büyük Hun İmparatorluğu belgelerle ispatlanabilecek ilk Türk imparatorluğudur. İmparator METE, ona OĞUZ ismini de verirler, Orta Asya’da dağınık

halde yaşayan Türk boylarını bir araya getirerek, tek bir idare altında toplamıştır.” (İşinsu 2017: 17)

(...)

GÖKTÜRK İMP. – Çinlilerin boyunduruğunda... (*Canlanır.*) Fakat uzun sürmez bu. İltiş Kağan çinlilerin esaretinden kurtardığı Türkleri toplayıp, II. Göktürk İmparatorluğunu kurdu. İstemi Kağan devrinde İmparatorluk en parlak devrini yaşadı. Büyük şehirler kuruldu. Su kanalları yapıldı.. İşte küçük Zeynep’in zamanında Ruslar hâlâ daha bu kanallardan biri TÖTÖ’yü kullanmaktadırlar.

(*Göktürk İmparatoru geri çekilirken, Avar İmparatoru elinde bayrağı ile öne çıkar.*)

AVAR İMP. – Bir kolum Orta Asya’da, Tolun Kağan’la başlar, yıl 395’tir o zaman. Zaten biliyorsunuz. Orta Asya Türklerinin ilk yurdu; kimi orda, kimi burda... (İşinsu 2017: 31)

Oyunun farklı sahnelerinden alınan yukarıdaki karakter konuşmalarından da anlaşılacağı üzere oyunda didaktik bir söylem ön plandadır. Karakter incelemesi için uygun olmayan metinler, söylemin büyük bir çoğunluğuna didaktik bir üslupla yerleştirilmiştir. Oyun boyunca ön plana çıkan ve özellikleri tasvirlerle sunulan bir karakter olmamıştır. Salt bilgi metinlerinden oluşmuş oyunun edebî niteliğinden çok didaktik niteliği ön plana çıkarılmıştır.

Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından da incelendiğinde *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyun herhangi bir veri sunmamıştır.

2.4. Göçmen Yusuf Adlı Oyunun Anlatıbilimsel İncelemesi

2.4.1. Zaman

2.4.1.1. Düzen

Emine İşinsu’nun *Adsız Kahramanlar* adlı radyo oyunlarını içeren kitabının, son kısmında yer alan *Göçmen Yusuf* adlı oyunun söylem üzerinde sergileniş biçimi daha önce incelediğimiz *Bir Yürek Satıldı*, *Bir Milyon İğne* ve *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunlarda olduğu gibi kronolojik düzlemden sapmış ve oyun boyunca anakronik yapı sergilemiştir. İki perde altı sahneden meydana gelen oyunda anlatılan olayların zamansal olarak sıralanış biçimi şu düzlemlerden oluşmaktadır:

Perde Numarası	Sahne Numarası	Sahnelere Göre Olayların Gelişim Seyri	Anakronik/ Kronolojik Düzen Tespiti
I. Perde	I. Sahne	Karanlık perdeye açılan sahnede Kız ve Erkek anlatıcı; oyunun konusundan ve oyunun kahramanı Yusuf'tan bahsederler. Anakronik düzlemde ise Baba adlı karakter, geçmişten bahseder.	Kronolojik düzlemde başlayan oyun, geriye sapım (flash back) tekniği ile anakronik düzene, son olarak da yeniden kronolojik düzleme geçer.
	II. Sahne	Yusuf, Dilek ve Asaf adlı karakterler İstanbul Üniversitesi-Türkoloji Bölümü koridorunda konuşurlar. Baba, adlı karakter, geçmişten bahseder.	Anakronik düzlemde başlayan sahne, anakronik düzlem içinde bir geriye sapımla (flash back) anakroni içinde, anakroni yaratır.
	III. Sahne	Yusuf, Asaf, Dilek ve Ülkü Hanım adlı karakterler II. sahnede bulundukları konumda kendi aralarında konuşurlar.	Anakronik Düzlem/ Geriye Sapım (Flash Back)
II. Perde	I. Sahne	İstanbul Üniversitesi bahçesinde oturan gençler; Cengiz, Vural, Ayşe, Feridun ve Mevlut'un konuşmalarıyla başlayan sahne Dilek ve Yusuf'un konuşmalarıyla devam eder.	Anakronik Düzlem/ Geriye Sapım (Flash Back)
	II. Sahne	İstanbul Üniversitesi'nde 338 numaralı odanın içi; Ülkü Hanım, Tuğrul Bey, Köksal Bey, Işık Bey ve Asaf kendi aralarında konuşurlar. Asaf, Yusuf'un karşıt	Anakronik Düzlem/ Geriye Sapım (Flash Back)

		görüştten öğrenciler tarafından dövüldüğünü odadakilere bildirir. Vehbi, odanın dışında karşıt görüşten öğrencilere karşıt direnmektedir. Yusuf, karşıt görüşlü öğrencilerin elinden kurtarılarak 338 numaralı odaya getirilir. Ancak, Yusuf odadan dışarıya doğru hamle yapar ve orada vurulur ve ölür.	
	III. Sahne	Sahne kararır ve Baba'nın yüzü aydınlatılır. Baba adlı karakter konuştuktan sonra, Erkek anlatıcının okuduğu şiirle oyun sonra erer.	Anakronik düzlemde başlayan sahne, kronolojik düzlemde son bulur.

Tablo 11: Kronolojik/ Anakronik Düzen Tespiti

Göçmen Yusuf adlı oyun da tıpkı Emine Işinsu'nun incelediğimiz diğer oyunları gibi kronolojik düzlemde yoksundur. Oyun, Kız ve Erkek adlı karakterlerin *Göçmen Yusuf*'un hayatından kesitler sunacaklarını belirtmeleriyle başlar:

I. Perde

1. Sahne

(Perde karanlık sahneye açılır. Işık, sahnenin gerisinden ön plâna yürüyen kızı aydınlatır.)

Kız: Hikâyemiz, bir kısacık hayat üzerinedir muh terem seyirciler. Göçmen Yusuf'un (üzerine basarak) Yusuf İmamoğlu'nun hayatı... Lâcivert gökte bir yıldız gibi parlayıp... (üzgün) Kayan!... Kahramanımız, destanların bozkurdu, tarihin Mehmetçiği kadar cesur ve onlar kadar bizim! Onlar kadar değerli.

(Işık, sahne kenarına dayanmış duran erkek konuşmacıyı aydınlatır.)

Erkek: Yusuf'un ailesi "bin atlı akıncılar" in torunlarından... Bulgaristan'da tutsak sürdürüyorlarmış yaşantılarını. Her soluk alışlarında ağır, zehir zıkkım bir hava dolarmış ciğerlerine:

"Kollarımı meşin kolçak sıkmadı;

Bir zalim zincirin yarası, kardaş!

Alnımı halayda güneş yakmadı

Vurmuş da bahtımın karası, kardaş!

Azat dolaştığım dağı, yamacı

Sardı tutsaklığın kanlı kulacı

Burda düşler tatlı, gerçekler acı

Acap nice sizin orası, kardaş?"

Kız: "Acap nice sizin orası, kardaş?" diye Anadolu'dan sual etmişler... Anadolu'yu hürriyetin ve istiklâlin simgesi olarak bellemişler. Uçan kuşun kanadından bir haber ummuşlar, esen rüzgârdan kudretli bir nefes beklemişler. Kulaklarında bin atlı akıncıların nal sesleri, çok eski fakat tazeliğini hiç yitirmemiş bir türkû gibi! Yürekleri hep bu türküyü tekrarlıyor... Rüstem Efendi oğulcuğuna hayâllerinin en güzelini anlatmış; Al bayrağın gölgesinde, Türk'ün son hür kalesi Türkiye! Ve hürriyet özlemi öyle sarmış ki içlerini, artık duramamışlar Bulgaristan'da... 1952'de göçmen kafillesi ile Anayurt'a gelmişler.

(...)

(Işinsu 2017: 223-224)

Oyunun 1. Perdesinden alınan yukarıdaki parçada Göçmen Yusuf'un, Yusuf İmamoğlu'nun hayatının bir döneminden, oyunun ilerleyen kısımlarında geri sapım (flash back) tekniği ile bahsedilerek oyunda kronolojik yapının bozulacağı aktarılır. Nitekim oyun boyunca kronolojik yapıya yalnızca I. perde 1. sahne ve II. perde 3. sahnede çıkılır. Oyunun geriye kalan kısımlarında ise tamamen anakronik yapı hâkimdir.

2.4.1.2. Süre

Oyunun kronolojik düzleminde yer alan, Kız ve Erkek adlı karakterlerin sınırlı sayıdaki söylemleri, sahne (örtüşme) tekniği içerisinde değerlendirilebilir. Oyunun kronolojik düzleminde yer alan diyalogların azlığı ve geriye sapımlarla (flash back) ortaya çıkan anakronik yapı içerisinde kalan Baba adlı karakterin konuşmaları psikolojik ve hâl tasvirleri olmaları nedeniyle mola (duraklama) tekniği içerisinde değerlendirilebilir:

(...)

“Baba: (Rumeli şivesi) A be tutsaklık bi rezil hâl. Hele komünist idarenin tutsaklığı! (içini çeker) İnsanlığımızı tümünden yitirdik! İstemedim çocuk o zalim havayı koklasın, istemedim doğacak olanlar gözlerini zincirli dünyaya açsınlar, alınlarına utanç damgası vurulsun. (içini çeker) Varalım anavatanımıza dedim, bir başka olurmuş hürriyetin tadı ve dahi insanca yaşamının haysiyeti! A be fakirlik burada da bırakmazsa yakamızı, ne gam! Şöyle bir başımızı kaldırıp göğün mavisini ve al bayrağımızın soluğunu doldurduk mu içimize dedim, çocuğa da, yeni doğacak olanlara da en büyük armağan! Doğacak olan, Yusuf muş, kara gözlü Yusufum! (içini çeker, ısırapla) A be ne bilirdim, ne bilirdim?” (Işinsu 2017: 224)

(...)

“Baba: A be sürüden farkımız yoktu orada. Geçtim milliyetinden, hayvan mıyız, insan mıyız, o belli değil! Dinine, törene sahip olmak bir yana, çocuğuna, kızanına sahip etmezler insanı. Mal mülk mü, (acı acı güler) onların lâfı olmaz da, şu yavru benimdir desen, terbiye vereyim desen, bırakmazlar. Allah'ını, peygamberini öğreteyim desen, büyük yasak! Neymiş, din afyonmuş, zararlıymış insana. A be her bir şeyi komünist devlet bilirmiş, zaten her bir şey de komünist devletin, malın, mülkün, helâlin, çocuğun. Köleydik desem, yetmez. Çünkü köle de insandır bir bakıma. Yahu anlatılmaz bir durum. Milletin yok, dinin yok, atandan öğrendiğin âdetin, tören yok. A be sen yoksun, sen! Bir komünist partisi var. Her bir şeyin sahibi, her bir şeye hükmeden, emreden. Yalnız o; komünist partisi. Ondan habersiz nefes bilem alamazsın Bulgaristan'da. A be söyledim ya sen yoksun. Daha ne anlatayım. Esirlik bir rezil hâl, hele komünist idarenin esirliği!” (Işinsu 2017: 234)

Oyunun farklı sahnelerinden alınan yukarıdaki parçalarda görüldüğü üzere açık bir mekân veya fizikî bir kişi tasviri olmasa da bir hâl tasvirine yer verilmiştir. Bu tarz anlatımlar, öykü zamanının durmasına, söylem zamanının devam etmesine neden olur. Bu durum anlatıda mola (duraklama) tekniğinin kullanıldığını gösterir. Oyunun anakronik yapısından alınan yukarıdaki parçalarda, bir geriye sapım (flash back) yapıldığı dikkat çeker. Bu gibi durumlarda anakronik yapı içerisinde bir anakronik yapı vardır.

Oyunda süre kategorisi içinde değerlendireceğimiz bir teknik ise eksiltme/eksilti tekniğidir. Oyunun II. perdesinin 2. Sahnesinden alınan aşağıdaki parçada bir eksiltme söz konusudur:

(...)

Tuğrul Bey: Kaç kişi yüklenmiş çocuğun üstüne, kaç kişi, Allah'ım! Gâvur yapmaz bunu.

Ülkü Hanım: (Sinirli sinirli odada gezinmektedir) Ah Ya Rabbim, ah Ya Rabbim... Köksal durmayın, bir şey yapın.

(İki el silah sesi, sonra gürültüler, karışık küfürler duyulur. Hocaların hepsi koridora fırlar. Sahne kısa bir süre boş kalır. Bu arada gürültüler ve küfürler daha net duyulur.)

(Yusuf, Mehmet'in kolunda içeri girer, üstü başı yırtılmıştır, yüzü, elleri kan içindedir... Arkasından Ülkü Hanım, Köksal Tuğrul Bey, Işık Bey, Asaf, Turan, Namık, Erhan, Mustafa, Vehbi girerler.)

Ülkü Hanım: (Yusuf'a yaklaşır, kollarından tutar) Yusuf, Yusuf kardeşim çok hırpaladılar mı seni?

Yusuf: Olan oldu abla. (Arkasını tutar, yüzünü buruşturur) Kaburgam kırıldı galiba.

Işık Bey: Yusuf, otur bakayım, su yok mu su?

(...)

(Işınsu 2017: 247-248)

Yukarıda yer alan parçada yazar-anlatıcının didaskalik metinde belirttiği gibi “*Sahne kısa bir süre boş kalır.*” (Işınsu 2017: 247) ibaresi öykü zamanında yapılan açık (belirli) bir eksiltinin yapıldığını ortaya koyar. Nitekim Yusuf’un odaya getiriliş süreci söylemde yer almamıştır.

2.4.1.3. Sıklık

Oyunda kronolojik ve anakronik düzlem içerisinde yer alan bütün aksiyonlar ve söylemler oyun boyunca yalnızca bir kez tekrarlanmıştır. Bu tarz anlatımlar sıklık kategorisi içerisinde değerlendirilen tekil anlatım/anlatma tekniğini örneklendirir. Oyun, söylem boyunca sıklık kategorisi içinde yer alan tekrarlanan/tekrarlı anlatım ve toplu/tekrarlayan anlatımı örneklendirebilecek bir veri sunmaz.

2.4.2. Mekân

Emine Işınsu’nun *Göçmen Yusuf* adlı oyununda kurgulanan mekânsal unsurlar incelenen diğer oyunlara oranla daha sınırlıdır. Oyunda, karşımıza çıkan mekân unsurları şu şekilde sıralanabilir:

Perde	Sahne	Aksiyon Mekânları
I. Perde	1. Sahne	Perde karanlık bir sahneye açılır. Erkek ve Kız

		karakterler bu sahnede konuşurlar. Mekân belirsizdir.
	2. Sahne	Sahnede mekân İstanbul Üniversitesi-Türkoloji bölümünde bir koridordur./Kapalı Mekân
	3. Sahne	Bu sahnede de mekân 2. sahnede olduğu gibi İstanbul Üniversitesi-Türkoloji bölümünde bir koridordur./Kapalı Mekân
II. Perde	1. Sahne	Bu sahnede mekân İstanbul Üniversitesi'nin bahçesidir. Kapalı olan tiyatro perdesinin önünde iki bank vardır./ Açık Mekân
	2. Sahne	Bu sahnenin mekânı 338 numaralı odanın içidir. Odada iki çalışma masası, koltuklar, sandalyeler, kitaplık, sigara sehpaları bulunmaktadır. Odanın kapısı koridora açıktır. Koridor boştur./ Kapalı Mekân
	3. Sahne	Sahne karanlıktır, tek bir ışık Baba'nın yüzünü aydınlatır. Mekân Belirsizdir.

Tablo 12: Aksiyon Mekânları

Yukarıdaki tabloda oyunun aksiyon mekânları verilmiştir. Oyun tezli bir yapıda olduğundan mekânsal unsurlar ayrıntılandırılmamıştır. Oyunda mekân çerçeveleri; İstanbul Üniversitesi-Türkoloji bölümü koridoru, İstanbul Üniversitesi'nin bahçesi ve 338 numaralı odadır.

2.4.2.1. Dekor

Göçmen Yusuf adlı oyunun dekoru *Bir Milyon İğne* adlı oyunun dekoruyla benzerlik gösterir. İstanbul Üniversitesi'nde 8 Haziran 1970 tarihinde karşıt görüşlü öğrenciler tarafından öldürülen Türkoloji öğrencisi Yusuf İmamoğlu'nun gerçek yaşam öyküsü ve öldürülüşü oyunda canlandırılmıştır. Bu dönemde Türkiye'de politik ve ekonomik yönden yaşanan buhran, üniversiteleri de etkilemiş ve siyasî nedenlerle birçok insan hayatını kaybetmiştir. Ülkede yaşanan kaotik ortam 1971

yılının 12 Mart'ında askerî bir muhtıranın yayınlanmasıyla sıkıyönetim hâlini almıştır.

2.4.2.2. Öykü Mekânı

Bir anlatıda, içerisinde aksiyon gerçekleşsin veya gerçekleşmesin, söylemde yer almış her mekân öykü mekânı içerisinde değerlendirilir. *Göçmen Yusuf* adlı oyunun öykü mekânları şu şekilde sıralanabilir:

Perde	Sahne	Öykü Mekânı
I. Perde	1. Sahne	Anadolu (s. 223), Türkiye, Bursa, İnegöl (s. 224)
	2. Sahne	İstanbul Üniversitesi-Türkoloji Bölümü Koridoru (s. 225), Bulgaristan, Akdeniz, Hatay (s. 226), Amerika, Rusya, Macaristan, Slovakya (s. 233)
	3. Sahne	Ergenekon (s. 235), 338 numaralı oda (s. 236), Türkiye, İstanbul (s. 237)
II. Perde	1. Sahne	İstanbul Üniversitesi'nin bahçesi, Ankara (s. 237-240), Öğrenci bürosu, Necmettin Bey'in odası (s. 240), 338 numaralı oda (s. 241), Almanya, Türkiye, Bulgaristan (s. 243), Bulgaristan (s. 244),
	2. Sahne	338 numaralı odanın içi (s. 245), Felsefe katı, Tarih sahanlığı (s. 248), Üniversite Türkoloji bölümü (s. 249), Fakülte (s. 251)
	3. Sahne	Karanlık sahne (s. 253)

Tablo 13: Öykü Mekânları

Oyun, 1950'li yıllarda Bulgaristan'daki komünist rejimin baskısından kaçıp ailesiyle Türkiye'ye sığınan Yusuf İmamoğlu'nun hayatını anlatmaktadır. Bu açıdan bakıldığında öykü mekânı içerisinde değerlendirilen mekânların birçoğu, bu gerçek hayattan alınmış hikâyeyi mekânsal düzlemde de bir gerçekliğe oturtur.

2.4.2.3. Anlatı (Öykü) Dünyası

Anlatı süresince mekân çerçeveleri arasında yaşanan geçişlerde söylemin oluşturduğu kimi mekânsal boşluklar bulunmaktadır. Bu mekânsal boşluklar her ne kadar söylemde yer almasa da okuyucu bu mekânsal boşlukları zihninde tamamlar. İşte söylemde anılmasa da okuyucu tarafından zihnen tamamlanan bu mekânlar anlatı (öykü) dünyası içinde değerlendirilebilir. *Göçmen Yusuf* adlı oyunda anlatı (öykü) dünyası için örneklem oluşturabilecek veriler kısıtlıdır.

(...)

Tuğrul Bey: Kaç kişi yüklenmiş çocuğun üstüne, kaç kişi, Allah'ım! Gâvur yapmaz bunu.

Ülkü Hanım: (Sinirli sinirli odada gezinmektedir) Ah Ya Rabbim, ah Ya Rabbim... Köksal durmayın, bir şey yapın.

(İki el silah sesi, sonra gürültüler, karışık küfürler duyulur. Hocaların hepsi koridora fırlar. Sahne kısa bir süre boş kalır. Bu arada gürültüler ve küfürler daha net duyulur.)

(Yusuf, Mehmet'in kolunda içeri girer, üstü başı yırtılmıştır, yüzü, elleri kan içindedir... Arkasından Ülkü Ha nim, Köksal Tuğrul Bey, Işık Bey, Asaf, Turan, Namık, Erhan, Mustafa, Vehbi girerler.)

(...)

(Işinsu 2017: 247-248)

Oyunun II. perdesi 2. sahnesinden alınan yukardaki parça açık (belirli) bir eksiltiyi örneklendirdiği gibi, anlatı (öykü) dünyasına dâhil edilebilecek mekânsal bir boşluğu da örneklendirmektedir. Yukarıda yer alan “*Sahne bir süre boş kalır.*” (Işinsu 2017: 247) ibaresi karanlık bir ortama dönüşen sahnede mekânsal bir belirsizlik yarattığı gibi söylemde de bir boşluk oluşturur. Oluşan bu boşluk anlatı (öykü) dünyasına dâhil edilebilir.

2.4.2.4. Mekânı Algılama Biçimleri

Anlatılarda iç odaklayıcıların bulundukları fiziksel konumlara göre mekânı algılama biçimleri vardır. Söylem esnasına bir mekânın öykü zamanında yer alması, yani işe koşulması Burada-öykü kavramının örneklemine oluşturur (Jahn 2015: 108). Burada-öykü kavramı genellikle anlatılarda karşımıza çıkan gösterimsel ifadelerle (burada, orada, aşağıda, yukarıda, sağda, solda vb.) örneklendirilir. *Göçmen Yusuf* adlı oyunda Burada-öykü kavramı şu şekilde örneklendirilebilir:

(...)

Mevlût: Heyy şu gelenlere bakın, Yusuf değil mi o?

(Yusuf'la Dilek, sahnenin dış merdiveninden ağır ağır çıkmaktadırlar.)

Feridun: Tam kendisi, ulan işte sırası, şu kahpe dölünü gebertelim.

Vural: Hayır, burada bahçenin ortasında olmaz, fakülte koridorunda sıkıştırılalım... Cengiz, sen arkadaşlara haber ver, bu iti gözlesinler, yakalar yakalamaz çullanacağız, Feridun herkes silâhlı olacak, bu emirdir. Şimdi derhal dağılalım... Öğrenci bürosunun oraya gelsinler tam kadro, tamam mı...

(...)

(Işinsu 2017: 240)

(...)

Asaf: Felsefe katından tarih sahanlığına doğru çıkıyorlar.

(...)

(Işinsu 2017: 248)

Oyunun II. perdesinin 1. sahnesinden ve yine oyunun II. perdesinin 2. sahnesinden alınan yukarıdaki parçalarda geçen “...bahçenin ortası, öğrenci bürosunun ora, felsefe katından tarih sahanlığına doğru...” gibi gösterimsel ifadeler Burada-öykü kavramını örnekendirir. Mekânı algılama biçimlerinden bir diğeri ise Burada-söylemdir. Burada-söylemin belirlenmesi, söylemin nerede başladığını bilmemiz için önem arz eder. *Göçmen Yusuf* adlı oyunun başlangıç noktası kronolojik düzlemde yer alan karanlık sahnedir. Karanlık sahneye açılan perde, Kız ve Erkek anlatıcının konuşmalarıyla devam eder.

2.4.2.5. Metinde Görülen Mekân Türleri

Emine Işinsu'nun *Göçmen Yusuf* adlı oyununda gerek kronolojik düzlemde gerekse anakronik düzlemde yer alan aksiyon mekânları genellikle kapalı mekânlar olarak dikkat çeker. Oyunun I. perde 1. sahnesinde perde karanlık sahneye açılır, mekân belirsizdir. Oyunun I. perde 2. sahnesinde ise mekân didaskalik metinde şu şekilde tasvir edilir:

“2. Sahne

(Sahne aydınlanır. İstanbul Üniversitesi, Türkoloji bölümünde bir koridor, sağ karşıda yan yana iki kapı...)” (Işinsu 2017: 225)

Oyunun hemen I. perde 2. sahnesinin giriş kısmından alınan yukarıdaki parça, sahne boyunca devam eden aksiyon ve konuşmaların da mekânıdır. Bir somut ve kapalı mekân örneğidir. I. perde 3. sahnenin de mekânı aynı mekândır. Ancak oyunun II. perde 1. sahnesinin hemen giriş kısmındaki didaskalik metinde yer alan metinde aksiyon mekânında yaşanan değişim dikkat çeker:

“II. Perde

1. Sahne

(İstanbul Üniversitesi bahçesi, kapalı perdenin önüne bir iki bank konması yeterlidir (...))

(İşinsu 2017: 237)

Yukarıdaki didaskalik metinden de anlaşılacağı üzere, oyunun mekânında bir önceki sahneye göre değişiklikler yaşandığı göze çarpar. Somut ve kapalı bir mekândan, somut ve açık bir mekâna geçiş vardır. Burada bir ayrıntıya da değinmek de fayda var. Bu iki mekân arasında yaşanan mekânsal boşluk yukarıda başlıklandığımız anlatı (öykü) dünyası içinde de değerlendirilebilir. Oyunun II. perde 2. sahnesinin hemen girişinde yer alan didaskalik metinde de bir mekânsal değişiklik yaşandığı yazar-anlatıcı tarafından söylemde ortaya konur:

2. Sahne

(338 numaralı odanın içi: İki çalışma masası, koltuklar, sandalyeler, kitaplık... Sigara sehpaları, kitaplar vs. Kapı açıktır, boş koridor görünür...) (İşinsu 2017: 245)

Oyundan alınan yukarıdaki parçanın mekânsal türü kapalı ve somut bir mekândır. Sahne sonuna kadar aksiyon mekânında bir değişiklik olmamıştır. Oyunun II. perdesi 3. sahnesinde, yani oyunun son sahnesinde ise oyun kronolojik düzleme döner ve karanlık bir sahnede konuşmacıların yüzü aydınlatılır. *Göçmen Yusuf* adlı oyunun genel olarak mekân türleri yukarıda anlatıldığı gibi çok fazla ayrıntılandırılmamıştır.

2.4.3. Karakter/Karakterizasyon

2.4.3.1. Karakter Tipolojileri

Karakter incelemelerinde, Emine İşinsu'nun daha önceki oyunlarında yöntem olarak belirlediğimiz karakter tipolojilerini; E.M. Forster'ın ikili tipolojisi, William John Harvey'in dörtlü tipolojisi ve Manfred Jahn'ın ortaya koyduğu tipolojiyi *Göçmen Yusuf* adlı oyunda da kaynak tipolojiler olarak belirledik. *Göçmen Yusuf* adlı oyun gerçek bir hayat hikâyesinden alınmışsa da oyun içerisinde karakterlerin

ayrıntılı tasvirleri, oyundaki aksiyonların daha belirgin hâle getirilebilmesi açısından geri planda tutulmuş ve kısıtlı bir şekilde sunulmuştur.

2.4.3.1.1. Göçmen Yusuf/Yusuf

Oyunda, 1950’li yıllarda Bulgaristan’da artan komünist rejimin baskıları sonucu Türkiye’ye iltica eden Balkan Türk’ü bir ailenin çocuğu olan Göçmen Yusuf’un (*Yusuf İmamoğlu*), İstanbul Üniversitesi’nde 8 Haziran 1970 yılında karşıt görüşlü öğrenciler tarafından katledilmesi konu edilir. Göçmen Yusuf, oyun boyunca söylemlerinde siyasî tutum ve davranışlarıyla ön plana çıkmıştır. Yusuf, oyunun II. perdesinin 3. Sahnesindeki bir konuşmasında, siyasî ve ideolojik tavrını aşağıdaki şekilde ifade eder:

3. Sahne

Yusuf: (Anlattığı bir şeye devam eder gibi konuşur) Bu vatanın asıl sahipleri, biz ülkücüleriz, diyoruz. Neden biliyor musun Dilek bacı, tıpkı Ergenekon’da Türklere çıkış, kurtuluş ve zafer yolunu gösteren bozkurt gibi, bizler de, milletimize kurtuluşun, zaferin ışığını sunuyoruz... Bu ışık, milliyetçilik ülküsüne sarılmış, Türklük gurur ve şuuru, İslâm ahlâk ve fazileti ile bezenmiş milletimizin, tam birlik ruhu içinde, her bakımdan kalkınması, gelişmesi demektir. (İşinsu 2017: 235)

Yukarıdaki parçada siyasî görüşlerini iç odaklayıcı yöntemle ortaya koyan Yusuf’un, oyun boyunca yalnızca politik tavırları ön plana çıkarılmış ve her ne kadar oyunun merkezî kişisi olsa da derinlikli bir karakter analizi oyun boyunca yapılmamıştır. Emine İşinsu’nun *Yusuf İmamoğlu*¹⁶ adlı yazısında, *Göçmen Yusuf* adlı oyunun başkahramanı hakkında öznel düşüncelerini şu şekilde ortaya koymuştur:

“600 yıl süren o muhteşem destanın yazılmağa başlandığı yeşil Bursa’mızdanmış; İnegöl kasabasında doğmuş, öyle de fakirmiş ki, su satarak okumağa çalıştığı zamanlar bile olmuş... Yüreğinin bir köşesinde Kara Osman Bey’in cesareti yatarmış ama, diğer bir köşesine de Orhan Bey’in akıllılığını ve Sultan Murat’ın merhametini yerleştirmiş. Millet düşmanları O’nu, altı aydan beri hep tehdit ederlermiş, yine de silâh taşımazmış. Öldürüleceği sık sık aklından geçermiş ama, vurmağa kıyamazmış...” (İşinsu 2012: 48)¹⁷

¹⁶ *Töre* dergisinin 2012 yılında yayımlanan baskısından aktardığımız Emine İşinsu’nun *Yusuf İmamoğlu* başlıklı bu yazısı ilk kez 15 Haziran 1970 yılında *Devlet* adlı derginin 63. sayısında yayınlanmıştır.

Gerek oyunda gerekse yukarıdaki yazıda, Yusuf'un tek yönlü bir şekilde ortaya konan karakterizasyonu oyunun içerisinde de derinlikli bir yapı göstermez. Karakter tipolojileri bağlamında incelediğimizde Yusuf, her ne kadar oyunun başkahramanı konumunda olsa da E.M. Forster'ın ikili tipolojisinde düz/yalınkat (flat) karakter içerisinde değerlendirilir. Çünkü Yusuf, oyun boyunca statik bir yapı sergilemiştir. Karakter özelliklerinde bir değişim ve gelişimden söz etmek mümkün değildir. William John Harvey'in dörtlü karakterizasyonunda ise Yusuf, kart karakter içerisinde değerlendirilir. Oyun içerisinde davranışsal statiklik Yusuf'un yuvarlak (round) karakter özellikleri sergilemesine engel olmuştur. Manfred Jahn'ın tipolojisinde de tıpkı E.M. Forster'da olduğu gibi düz/yalınkat (flat) karakter içerisinde değerlendirilir.

Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından baktığımızda Yusuf'ta tekrar özelliğinin gözlendiği söylenebilir. Nitekim Yusuf oyun boyunca siyasî tutum ve davranışlarında bir değişiklik göstermez ve politik tavrını söylemde farklı sahnelerde tutarlı bir şekilde tekrar ederek yansıtır.

“Yusuf: Millet bölünmesin, kardeş kavgası çıkmasın demek mi kabahat? Yoksa Türkiye'de, batıdan çalma bir idare sistemi değil de, Türk için, Türk bünyesine, karakterine uygun, Türkler tarafından, milliyetçi bir idare istemek mi? Bu arzularımız için mi, kendimizi belli etmemeye çalışacağız? Milliyetçi ülkücü olduğumuz için mi korkacağız?” (İşinsu 2017: 232)

“Yusuf: (Anlattığı bir şeye devam eder gibi konuşur) Bu vatanın asıl sahipleri, biz ülkücüleriz, diyoruz. Neden biliyor musun Dilek bacı, tıpkı Ergenekon'da Türklere çıkış, kurtuluş ve zafer yolunu gösteren bozkurt gibi, bizler de, milletimize kurtuluşun, zaferin ışığını sunuyoruz... Bu ışık, milliyetçilik ülküsüne sarılmış, Türklük gurur ve şuuru, İslâm ahlâk ve fazileti ile bezenmiş milletimizin, tam birlik ruhu içinde, her bakımdan kalkınması, gelişmesi demektir.” (İşinsu 2017: 235)

Oyunun farklı sahnelerinden alınan yukarıdaki parçalarda Yusuf'un siyasî ve ideolojik görüşlerini oyunun farklı sahnelerinde söylemde tekrar ettiğini görmekteyiz. Bu durum, karakter analizinde Yusuf'un tutarlı, statik bir yapı sergilemesine neden olmuştur. Yusuf adlı karakter, karakterde tutarlılığı sağlayan diğer ilkeler; zıtlık, benzerlik ve çıkarım ilkeleri açısından incelendiğinde oyun boyunca veri sunmamıştır.

2.4.3.1.2. Dilek-Asaf

Dilek ve Asaf, siyasi ve ideolojik yönden birbirine benzeyen iki karakterdir. Oyun içerisinde her ikisi de Yusuf'un dava ve üniversiteden arkadaşları olarak ortaya konur ve karakter özellikleri bakımından söylemde derinlikli bir şekilde yer almazlar. Dilek ve Asaf'ın oyun boyunca gösterdikleri reaksiyonlar kişisel özelliklerini sunmaktan uzak ve birbirinin benzeri davranış örüntüleridir:

(...)

Asaf. Halk ihtilâli diyorlar, Kürt devleti kurulmalı diyorlar, açık açık milleti bölmek istediklerini söylüyorlar ve bu yolda çalışıyorlar. El Fetih'e, gerillâ öğrenimi ne gençleri yolluyorlar, kızıl Çin yapısı silâhlar ellerde, Sovyetlerden gelen para ceplerde, sen ne diyorsun Dilek bacı?! Ne?! İktidarın hiç tasası değil, ya biz ülkücüler de olmasak, ne olacak bu memleketin hâli?

Dilek: Ben ordudan ümitliyim.

Yusuf: Elbet, bütün ülkücülerin tek güven kaynağı ordu.

Dilek: Ben neden saman altından dedim, biliyor musun, çünkü gün solcuların günü, yıl uğursuzun!

Yusuf: Hayır böyle düşünme, sakın. Hiçbir zaman gün onların günü olamaz. Biz ülkücüler nasıl bu günlere sahip çıkmaya çalışıyorsak, sen de bacım sen de çık. Çünkü bu memleketin asıl sahipleri bizleriz, günleri de elbet bizim kılacağız. Bir avuç vatan hainine bırakılmaz bu memleket.

Dilek: Bir avuç mu, nasıl böyle diyorsun, öyle kalabalık ki solcular?

Yusuf: Senin kalabalık dediğin, meseleyi bilmeyen, tehlikeyi hissetmeyen, ya korkudan, ya nemelâzımcılıktan, ya da bir modadır diye kapılıp gidenler. Asıl vatan haini, emin ol, bir avuç şuurlu komünist. Diğerleri birer kukla, ya maşa... Ya da dediğin gibi kalabalık, öyle kalabalık sadece sürü!

Dilek: Galiba haklısın. (Işınsoy 2017: 232-233)

(...)

Ülkü Hanım: Ne o Asaf, coştun yine?

(Gençler ayağa kalkarlar)

Asaf: Hadiseyi duydunuz mu Ülkü abla?

Ülkü Hanım: Duydum Asaf, duydum. Hangi birine yanarsın, Yusuf Olgun'un yaralandığına mı, küçük boyacının ölümüne mi, yoksa çocukların rektörle konuşmadıklarına mı?

Asaf: Yanacağın bu millet abla, bu milletin kötü talihi.

Ülkü Hanım: Bu kötü talihi sizler değiştireceksiniz.

Dilek: Muhakkak abla.

Ülkü Hanım: Dilek, sende katılıyor musun ülkücülere?

Dilek: Olaylara şahit olduktan sonra, başka bir şey yapmak mümkün mü abla?

(...)

(Işınsu 2017: 236)

Oyunun farklı sahnelerinden alınan yukarıdaki parçalarda; Dilek, Asaf ve Yusuf aynı politik görüş etrafında şekillenen ve oyun boyunca politik görüşleriyle var olan karakterlerdir. Dilek ve Asaf, tıpkı Yusuf gibi oyun boyunca değişim ve gelişim göstermez, bu statik yapıyla E.M. Forster'ın ikili tipolojisinde düz/yalıncat (flat) karakter içerisinde değerlendirilirler. William John Harvey'in dörtlü tipolojisinde kart karakter ve Manfred Jahn'ın karakterizasyonunda ise düz/yalıncat (flat) karakter özellikleri gösterirler.

Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından Asaf ve Dilek adlı karakterler incelendiğinde tekrar özelliği bu iki karakterde de görülmektedir. Oyun boyunca statik yapı sergileyen karakterler, benzer durum ve olaylar karşısında birbirinin tekrarı olan aksiyonlar ve söylemler sergilerler.

2.4.3.1.3. Cengiz – Vural – Feridun – Ayşe – Mevlût

Yukarıda isimleri zikredilen karakterler oyunda Yusuf, Asaf ve Dilek'in siyasî ve politik görüşlerine karşı duran, kendilerini onların karşısı gören isimlerdir. Oyunda bu karakterlerin kişisel dünyalarına yer verilmez. Oyunun yalnızca II. perdesinin 1. sahnesinde yer alan bu karakterler, bir tek politik yönleriyle oyunda yer alırlar:

(...)

Cengiz: (Koltuk altından bir otomatik tabanca çıkarıp, gösterir) Hiç boş dolaşmam yavrum, nah işte.

(Silâhla ilgilenir, bakarlar.)

Feridun: İyi mal!

Cengiz: Ne sandın, Çin yapısı.

Vural: Bugün başlayalım.

Ayşe: (Gerinir, güler) Aman çabuk olun, canım şenlik istiyor.

Vural: Hanımın keyfine bak, biz yorulacağız, o seyrine bakacak.

Ayşe: (Kabarır) Ulan, gerektiği zaman silahlarınızı saklayan kim? Ha? Polislerin önünde ayılıp, bayılıp sizlerin kırışi kırmasını sağlayan kim, ha? Depodan mermileri taşıyan kim? Söyler misin?!

Cengiz: (alaylı) Sen Vural'a bakma kızım, seninle övünüyoruz!

Ayşe: Sen aynaya bak da, kendinle alay et, daha geçen gün iki ülkücüyü görünce, tabana kuvvet kaçtın.

Cengiz: Silâhım yoktu da ondan, ne bok yiyecektim?

Ayşe: (Alay ederek, kırıtır) Sanki onların silâhı varmış da, sana çektiler de...

Cengiz: Saçmalama, kendimi tam emniyete almadan eyleme geçmem, tatlı canımı sokakta bulmadım.

Vural: Dikkatli konuş, örgütün emrettiği eyleme her an geçmeye hazırız!

Ayşe: Duydun mu burjuva piçi!

Cengiz: Ulan karı, seni tuttuğum gibi...

Vural: Eee kesin be, höst dedik, höst!

Mevlût: Heyy şu gelenlere bakın, Yusuf değil mi o?

(Yusuf'la Dilek, sahnenin dış merdiveninden ağır ağır çıkmaktadırlar.)

Feridun: Tam kendisi, ulan işte sırası, şu kahpe dölünü gebertelim.

Vural: Hayır, burada bahçenin ortasında olmaz, fakülte koridorunda sıkıştıralım... Cengiz sen arkadaşlara haber ver, bu iti gözlesinler, yakalar yakalamaz çullanacağız, Feridun herkes silahlı olacak, bu emirdir. Şimdi derhal dağılalım... Öğrenci bürosunun oraya gelsinler tam kadro tamam mı...

(Işınsu 2017: 239-240)

Oyunun II. perdesinin 1. sahnesinden alınan yukarıdaki parçada siyasi, ideolojik veya karşıt görüşlü öğrencilere karşı düşünceler ve takınılan tavır gözler önüne serilmiştir. Oyun genelinde yazar-anlatıcının da ideolojik tavrının karşısında olan bu karakterler, oyuna yansıtılırken, oyunda savunulan tezin açığa çıkarılmasına yardım ederler. Karakter özellikleri oyun düzlemine yansıtılmayan bu karakterler statik yapılarıyla E.M. Forster'ın ikili tipolojisinde düz/yalınkat (flat) karakter

içerisinde değerlendirilirken, William John Harvey'in dörtlü tipolojisinde kart karakter ve Manfred Jahn'ın karakterizasyonunda ise folyo karakter içerisinde değerlendirilirler. Çünkü bu karakterler oyun boyunca başkahramanın karşısında olup başkahramanla mücadele içinde olan karakterlerdir. Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından değerlendirildiğinde ise sınırlı aksiyonları ve söylemdeki statik yapıları dolayısıyla bu karakterler yeterli veri sunmazlar.

2.4.3.1.4. Tuğrul Bey-Köksal Bey-Ülkü Hanım-Işık Bey

İstanbul Üniversitesi'nde akademisyen olarak görev yapan karakterlerimiz, siyasi ve ideolojik olarak Yusuf, Asaf ve Dilek'le aynı politik görüşe sahiplerdir. Oyunun belirli sahnelerinde yer alan karakterlerimiz daha çok başkahramanın görüşlerini pekiştirici bir çizgidedirler ve oyundaki aksiyonlara etki edecek düzeyde karakteristik özellikler göstermezler. Oyunun özellikle II. perdesinin 2. sahnesinde daha bir ön plana çıkan karakterlerimiz, üniversitede yaşanan olaylar karşısındaki tutumlarıyla politik ve ideolojik tavırlarını da ortaya koymuşlardır:

(...)

Ülkü Hanım: Bravo doğrusu Tuğrul, o itlere iyi karşı koymuşsun, hiç korkmadın mı?

Tuğrul Bey: Neden korkayım Ülkü, artık hoca odasını basmak olağan hale geldi, ayrıca ne zamandır biliyoruz bizim odaya geleceklerini. (güler) Nihayet bir canımız var değil mi?

(Koridordan Turan, sonra Mustafa'nın koşarak geçtikleri görülür, hocalar birbirlerinin yüzlerine bakarlar.)

Ülkü Hanım: Ne oluyor?

(Işık Bey kalkar, kapının yanına gelir, koşarak geçen Asaf'ı durdurur.)

Işık Bey: Ne o Asaf, ne koşuyorsunuz?

Asaf: Ağabey kötü, çok kötü?

(Ülkü Hanım'la Tuğrul Bey de kalkıp, kapının yanına gelirler.)

Tuğrul Bey: Nedir kötü olan, ne var?

(Namık'la Erhan da koşarak geçerler.)

Asaf: Öğrenci bürosunun orada, Yusuf'a çullanmışlar, dövüyorlarmış.

Tuğrul Bey: Hangi Yusuf?

Asaf: Bizim Yusuf, göçmen Yusuf!

Ülkü Hanım: Ah evlâdım, gidelim, biz de gidelim.

(...)

Ülkü Hanım: (Masaya yürür, telefonu çevirir) Ben Köksal'ı çağırayım... Alo Köksal, benim, solcular Yusuf'u kıstırmışlar dövüyorlarmış... Öğrenci bürosunun orada... Hayır gitme. Buraya gel, burdayım 338'de... Evet hemen gel.

(...)

Ülkü Hanım: Zaten seni öldüreceğiz diye üstüne yürüdüler çocuğun, peki ama niçin Yusuf, niçin göçmen Yusuf?

Işık Bey: Bütün forumlarda, toplantılarda Yusuf çıktı karşlarına, sakın sakın sorular sorarak, çocuğu kafa gücü ile alt edemediler, şimdi bilek gücü deniyorlar. Mesele bu, Yusuf bütün çalışmaları ile, davranışları ile solcuların karşısında yenilmez bir güçtür.

Ülkü Hanım: (Heyecanlı ve üzgün) Öldürürler mi, Işık, ha? Öldürürler mi?

Işık Bey: Bizimkiler yetişti ya, içim rahat kurtarırlar. (Işinsu 2017: 245-246-247)

Oyunun II. perdesinin 2. sahnesinden alınan yukardaki parçalarda görüldüğü üzere İstanbul Üniversitesinde akademisyen olarak görev yapan karakterlerimizin kişisel özellikleri ve karakter tasvirlerine oyunda yer verilmemiştir. Derinlikli bir yapıdan yoksun olan karakterlerimiz, E.M. Forster'ın ikili tipolojisinde ve Manfred Jahn'ın karakterizasyonunda düz/yalınkat (flat) karakter özellikleri taşıırken, William John Harvey'in dörtlü tipolojisinde ise fon (background) karakter özellikleri taşırlar. Karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından bakıldığında akademisyenler, derinlikli bir veri sunmazlar.

2.4.3.1.5. Baba-Kız Konuşmacı-Erkek Konuşmacı

Oyunda iç odaklayıcı anlatıcı pozisyonunda yer alan Baba, Kız ve Erkek konuşmacılar, herhangi bir aksiyonun içinde yer almazlar. Heterodiegetik anlatıcı¹⁸ konumunda bulunan bu karakterler, anlattıkları öykü içerisinde yer almayan karakter hüviyetindedirler. Bu nedenle karakterizasyon için veri sunmazlar.

2.4.3.1.6. Vehbi – Turan – Namık – Erkan – Mustafa

Oyunun II. perdesinin 2. sahnesinden alınan aşağıdaki parçalarda görüldüğü üzere, akademisyenlerle öğrenciler arasında karşıt görüşlü öğrencilere karşı bir

¹⁸ Anlattıkları öykülerde karakter olarak yer almayan anlatıcı türü (Dervişcemaloğlu 2016: 123).

birliktelik göze çarpar. Herhangi bir karakter tasviri yoktur, karakterler yalnızca aksiyonlar için gerekli koşulları sağlamak adına yazar-anlatıcının inisiyatifi doğrultusunda oyunda yer alırlar:

(...)

“(Koridordan Turan, sonra Mustafa'nın koşarak geçtikleri görülür, hocalar birbirlerinin yüzlerine bakarlar.)” (İşinsu 2017: 245)

“(Namık’la Erhan da koşarak geçerler.)” (İşinsu 2017: 246)

“(Yusuf, Mehmet’in kolunda içeri girer, üstü başı yırtılmıştır, yüzü elleri kan içindedir... Arkasından Ülkü Hanım, Köksal, Tuğrul Bey, Işık Bey, Asaf, Turan, Namık, Erhan, Mustafa, Vehbi girerler.)” (İşinsu 2017: 248)

(...)

Vehbi: (Dışarıdan sesi) Yaklaşanı vururum, yaklaşanı vururum.

(Ülkü dışarı çıkar. Sahne kısa bir süre boş kalır. Dışarıdan gürültüler, küfürler, dinamit patlamaları, silah sesleri duyulur... Sonra bir an her şey sessizleşir... Hocalar ve ülkücü gençler, birer ikişer sahneye girerler. Hepsi çok sinirli, çok heyecanlıdır. Bir kaç kişi odada dolaşır, kimi si gara içer, kimi elindeki zincirle oynar. Köksal bey, ayakta kapının yanında durmaktadır, Yusuf, hemen onun yanına yere çömelmiştir.)

Işık Bey: Galiba mermileri bitti, def olup giderler.

Tuğrul Bey: Mermi yetiştirirler onlara, bizim gibi kısılmış kalmış değiller ki...

Vehbi: Koridorun öbür başından da geliyorlardı, ben bağırınca çekildiler...

Ülkü Hanım: Yaklaşanı vururum diye bağıryordun, gelselerdi ne yapacaktın?...

Vehbi: Gelselerdi... Elbet görecekları de olurdu Ülkü abla, tabancamız yoksa da, evelallah!

Asaf: En iyisi sopaları alıp elimize, bir yarma hareketi yapsaydık.

Işık Bey: Silâha karşı sopa ile gidilmez Asaf. (İşinsu 2017: 250-251)

Karakter incelemeleri söz konusu olduğunda, yukarıdaki karakterler: E.M. Forster’in ikili tipolojisinde düz/yalıncat (flat) karakter içerisinde değerlendirilirken, William John Harvey’in dörtlü karakterizasyonunda fon (background) karakter özellikleri sergilerler. Manfred Jahn’in tipolojisinde de E.M. Forster’da olduğu gibi düz/yalıncat (flat) karakter özelliği gösterirler. Oyun boyunca sınırlı sayıda aksiyona dâhil olan, bu karakterler, karakterizasyonda tutarlılığı sağlayan ilkeler açısından incelendiğinde değerlendirilecek nitelikte veri sunmadıkları görülür.

SONUÇ

Emine Işınsu'nun tiyatro eserleri üzerinde uygulanan anlatıbilimsel incelemeler sonucunda, anlatıbilimsel metotların uygulama sahasının roman ve hikâye dışında bir türde de kendisine karşılık bulduğu gözlemlenmiştir. Bu araştırmayla birlikte Türk edebiyatında tiyatro türü üzerine uygulanmayan anlatıbilimsel metotlar, belirli sınırlar içine çekilerek tiyatro türü için de uygulanabilir hâle getirilmiştir. Oyunlardaki didaktik üslubun ağır basması ve seçilen temaların ön planda tutulması çözümlememizin sınırlarını belirli noktalarda daraltmıştır. Emine Işınsu'nun kaleme aldığı oyunlardaki tematik yapı genellikle ülkeyi ve toplumu etkileyen politik ve siyasi gelişmelerin sonucunda toplumda meydana gelen psikolojik ve sosyolojik bunalımların doğurduğu çatışmalardır. *Bir Yürek Satıldı* adlı oyun dışında incelememize dâhil edilen *Bir Milyon İğne*, *Ne Mutlu Türküm Diyene* ve *Göçmen Yusuf* adlı oyunlar, yazıldıkları dönemin siyasi ve politik gelişmelerinden belirgin izler taşırlar.

Bir Yürek Satıldı adlı oyunda madde-ruh çatışmasının bireyde doğurduğu psikolojik buhranlar ele alınır. Nitekim oyunda mezatta satılan yürek ruhu temsil ederken, yüreğini satışı koyan Adam'ın doğup büyüdüğü köşk yaşamı maddiyatı temsil etmektedir. Oyun boyunca insanî yönünü içsel konuşmalarla sorgulayan Adam'ın maddiyatla çevrelenmiş köşk yaşamından kaçarak bir başına balıkçı kulübesinde yaşamaya başlaması, maddeden kaçıp manevî derinliğe sığınma arzusunun bir tezahürüdür. Balıkçı kulübesinde dervişâne bir yaşam süren Adam'ın diğer insanlardan kaçışı bireyin topluma 'yabancılaşma'sının bir göstergesidir. Adam'ın yüreğini mezatta satışı sunmadan önceki yani ruhunu, maneviyatını terk etmeden önceki son çırpınışı da intihar eden Kadın'ı denizden kurtarmasıdır. Bu kurtarma, 'ruhu olma' durumunun oyundaki son davranışsal eylemidir. Adam'ın içini kemiren yalnızlığına bir darbe vuran Kadın, Adam'ın kulübede olmadığı bir vakitte diğer balıkçılar tarafından zorla kaçırılır. Adam bu kaçırılma eylemine şahit olsa da bu duruma tepkisiz kalarak içindeki son 'insan' halkasını da parçalar. Böylece göğüs kafesinde atmakta olan yüreğini bir mezatta satışı çıkarır ve eski köşk yaşamına geri döner. İçi boşaltılmış bir yüreği satışı çıkaran Adam, simgesel olarak merhameti, vicdanı ve insanî duygularını da yitirmiş olur.

Tematik içeriği bakımından dikkat çeken diğer bir oyun da *Bir Milyon İğne*'dir. *Bir Milyon İğne* adlı oyun da tıpkı *Bir Yürek Satıldı* adlı oyunda olduğu gibi bireyi merkeze alan bir oyundur. Ancak bu oyun bireyi salt psikolojik yönden irdelemekle kalmaz ve onun içinde bulunduğu politik ve siyasi tavra da bir eleştiri getirir. Oyun boyunca Mehmet adlı karakterin içinde bulunduğu Marksist-Komünist ideolojiye oyun karakterlerinin kendi ağızlarından özeleştiriler yapılır. Rauf ve Selim'le birlikte gerçekleştirecekleri devrim, onlar için bir çıkar yol, insanlık için ise bir umut olarak görülür. Ancak Mehmet'teki saf düşünceler Rauf ve Selim'de yoktur. Çünkü oyunun sonunda Rauf ve Selim mahkemede bütün düşüncelerini ve eylemlerini inkâr ederek Mehmet'i suçlarlar. Eserde Mehmet'in evlenmeyi düşündüğü Lerzan ise Marksist-Komünist ideolojinin karşısında duran kapitalist dünya görüşüne sahip bir karakterdir. Lerzan'ın ağzından Marksist-Komünist ideolojinin bir eleştirisi de yapılır.

Politik ve siyasi düşünceden farklı olarak eserde psikolojik yönden Mehmet'in etkisi altında bulunduğu küçüklüğü ve yetiştirildiği çevre geriye sapım tekniğiyle söylemde yer alır. Yazarın bu tekniği kullanımıyla ortaya koyduğu temel amaç Mehmet'in yetiştiği aile ortamının etkisinin yetişkinlik dönemine nasıl sirayet ettiğini göstermektir. Ancak bu evlilik oyun boyunca Mehmet'in Ayşe'yi aşağılayıcı tavırlarıyla sürer gider. Mehmet'in Ayşe'ye karşı takındığı aşağılayıcı tavır oyunun I. perde II. tablosunda Mehmet'in babasının annesine karşı aldığı tavırla benzerlik gösterir. Mehmet, yaşamı boyunca aile çevresinin etkisinde kalmış ve gençlik dönemlerinde aile ve arkadaş çevresinden göremediği sevgi ve aidiyet duygusunun eksikliğini gerek yanlış politik ve siyasi çevreden arkadaşlıklar kurarak gerekse evlenerek gidermek ister. Ancak Mehmet ne evliliğinde aradığı mutluluğu bulabilir ne de içinde bulunduğu siyasi-politik çevrede. Oyun boyunca Mehmet'in içinde bulunduğu psikolojik buhranlardan kurtulma teşebbüsleri sürekli siyasi ve politik baskılarla gölgelenir. Arkadaşlarıyla birlikte bir polis baskınında yakalanır ve mahkemeye çıkarılır. Mehmet, mahkemede arkadaşları tarafından satınca derin bir umutsuzluğa sürüklenir. Mehmet, oyun sonunda ne hayalini kurduğu halk ihtilalini gerçekleştirebilir ne de istediği gibi bir evlilik yapabilir. Tüm bu olumsuzluklar neticesinde Mehmet kaldığı hücrede kemeri ile kendini asarak yaşamına son verir. Oyunda yer alan bu trajik son yazar tarafından bilinçli bir şekilde işlenmiş ve

söyleme yansıtılmıştır. Mehmet'in yaşamı boyunca yaşadığı zıtlıklar ve yaşama tutunduğu dalların birer birer kırılması onu geri dönüşü olmayan bir yola sürüklemiştir.

Üç perde on dokuz sahneden müteşekkil ve Türk tarihi hakkında bilgi vermek gayesiyle kaleme alınmış *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyun verdiği mesajla ön plana çıkan bir başka Emine Işınsu eseridir. Eserde siyasi ve politik bir tutum söz konusu olmamakla birlikte sırasıyla Atatürk'ün büyüklüğünden ve Cumhurbaşkanlığı forunda yer alan güneş ve etrafındaki yıldızların anlamından bahsedilmektedir. Oyun boyunca sahnede ellerinde temsil ettikleri devletlerin flama veya bayraklarıyla yer alan on altı kız sırasıyla temsil ettikleri devletler hakkında tarihî bilgiler verirler. Bu on altı kız temsil ettikleri devletin kronolojik sıralamasına göre konuşurlar ve genellikle Mete Han, Bilge Kağan, Attilâ, Alp Arslan gibi tarihî gerçekliği olan şahsiyetleri canlandırırlar. Eserde yer alan tahkiye söylem olayı dramatize etse de olay genel üslubu açısından didaktik bir yapıya bir sahiptir. Oyunda herhangi bir çatışma söz konusu değildir. Dil ve üslup açısından yakalanan hamasî veya epik üslup oyun boyunca devam ettirilir. Oyunda verilmeye çalışılan ana tema Türk tarihinin başarılarla dolu bir geçmişe sahip olduğudur. Yazar, bu tarihi başarıları kendince dramatize ederek okuyucuya sunar.

İncelememize en son dâhil edilen *Göçmen Yusuf* adlı oyun ise Emine Işınsu'nun siyasi ve politik görüşünü açıkça ortaya koyduğu, olaylara ve gelişmelere kendi dünya görüşünden yaklaştığı ve 1970-1980 yılları Türkiye'sine milliyetçi-muhafazakâr pencereden bakışın keskin bir şekilde yapıldığı bir eserdir. Eserde 8 Haziran 1970 yılında İstanbul Üniversitesi-Edebiyat Fakültesinde çıkan kavgada solcular tarafından öldürülen Ülkücü Yusuf İmamoğlu'nun öldürülme süreci anlatılır. Yusuf İmamoğlu, ailesiyle birlikte Bulgaristan'dan Türkiye'ye komünist rejimin baskıları neticesinde göç etmiş Balkan Türkü bir ailenin çocuğudur. Yaşadığı olumsuz durumlar onu komünist rejime karşı cephe almaya itmiş ve Türkiye'ye göç ettikten sonra da bu ideolojiyle mücadele içinde olmuştur. Yusuf, oyunda genellikle kendini Türk tarihinden kahramanlarla özdeşleştirmiş ve ithal edilmiş, yerli kültürden kopuk komünizm veya Marksizm gibi ideolojilere mesafeli bir duruş sergilemiştir. Bu duruş aynı zamanda Emine Işınsu'nun da ideolojik tavrıyla özdeşleşmiş durumdadır. 1968 yılından itibaren Türkiye'de hızlanan öğrenci

hareketlerinde Emine Işınsu gerek yazılarıyla gerekse tavrıyla Türk milliyetçiliğinin bir savunucusu konumundadır. Bu ideolojik tavır Işınsu'nun eserlerinde kimi zaman kendini açıkça gösterirken kimi zaman üstü kapalı bir biçimde hissettirilir. Yalnızca tiyatro eserlerinde değil romanlarında da tiyatro eserlerinde seçtiği temalar çevresinde anlatımını şekillendiren yazar; *Azap Toprakları* (1969) adlı romanında Batı Trakya'da yaşayan Türkleri konu edinmesi açısından *Göçmen Yusuf* adlı oyunuyla, *Ak Topraklar* (1971) adlı romanında Türk tarihinden bahsetmesi nedeniyle *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunuyla, *Sancı* (1975) adlı romanında 1970-1971 yıllarında Türkiye'de yaşanan ideolojik mücadeleden ve kargaşadan bahsetmesi nedeniyle hem *Bir Milyon İğne* hem de *Göçmen Yusuf* adlı oyunları ile ilişkilendirilebilir. Bu eserler hem işlenen temalar açısından hem de seçilen konuların aynı daireden olması nedeniyle birbirleriyle benzerlik gösterirler.

Emine Işınsu'nun kaleme aldığı oyunlarda, yukarıda değindiğimiz tematik özellikler roman, öykü veya tiyatro gibi türlerin yapısını oluşturan temel kategoriler (zaman, mekân, karakter vb.) açısından bakıldığında, aktarılmak istenen düşüncenin gölgesine itilmiştir. Bu itim, incelememize veri oluşturmasını beklediğimiz zaman, mekân ve karakter kategorilerini de olumsuz yönde etkilemiştir. Nitekim *Göçmen Yusuf* ve *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı eserler, didaktik ve tarihî gerçeklerden faydalanan yapıları sebebiyle özellikle zaman kategorisinin içine dâhil ettiğimiz ölçütler için veriler sunsa da bunlar sınırlı kalmıştır. Ancak *Bir Yürek Satıldı* ve *Bir Milyon İğne* adlı oyunlar, zaman kategorisi için önemli sayılabilecek veriler sunmuştur. Bahsi geçen oyunlarda kronolojik düzlem genellikle geriye sapımlarla (flashback) anakronik yapıya geçer. Yine bu oyunlarda karşımıza çıkan açık ve kapalı eksiltmeler, okuyucu tarafından fark edilebilecek düzeydedir. Zaman kategorisi içerisinde yer alan sıklık konusu, teknik olarak tiyatrolarda minimal düzeyde karşımıza çıkar. Çünkü tiyatroların genelinde sahne (örtüşme) tekniği kullanılmaktadır. Bu teknik genellikle öykü ve söylem zamanlarının örtüştüğü durumlarda karşımıza çıkar. Bu nedenle, oyunların genelinde tekil anlatıma örnek olabilecek veriler oldukça fazlayken, 'tekrarlayan anlatım' ve 'toplu anlatım' tekniklerine veri sunacak anlatımlar azdır.

İncelememizde zaman kategorisi dışında değindiğimiz bir diğer kategori ise mekân kategorisidir. Emine Işınsu'nun oyunlarındaki mekânlar, yukarıda da

belirttiğimiz gibi, aktarılmak istenen düşüncenin gölgesinde kalmıştır. Yazar-anlatıcı tarafından yapılan mekân tasvirleri oldukça sınırlıdır. Nitekim iç odaklayıcıların, söylemlerinde de gösterimsel ve mekânsal ifadeler yetersizdir. Modern tiyatronun gelişimiyle birlikte, mekânsal ifadeler, oyunun okuyucu tarafından doğru anlaşılabilmesi için temel parçalardan biri haline gelmiş ve mekâna belirli anlamlar yüklenmiştir. Emine Işınsu'nun tiyatrolarında ise mekân tasvirlerinin yetersizliği göze çarpsa da genellikle mekânın iletiyi destekleme işlevini yüklediği söylenebilir. *Bir Yürek Satıldı*'daki mezat salonu, koleksiyoncunun dükkânı, yalı ve balıkçı kulübesi temel iletinin okuyucu tarafından doğru anlaşılabilmesi için ön plana çıkarılmış mekânlardır. Yine *Bir Milyon İğne* adlı oyunda nezarethane mekânı okuyucuya belirli bir mesaj sunması açısından önemlidir. *Ne Mutlu Türküm Diyene* ve *Göçmen Yusuf* adlı oyunlarda ise hem günümüz gerçek mekânları hem de tarihsel gerçekliği olan mekânların çokluğu oyunlarda verilmek istenen düşünceleri destekler niteliktedir.

Mekân tasvirlerinin yetersizliğine karşın, öykü mekânı konusunda işlenebilecek verilerin arttığı gözlemlenmiştir. Özellikle *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunda öykü mekânına ait veriler oldukça fazladır. Türk tarihinin anlatıldığı oyunda tarihsel gerçekliği olan ve günümüz dünyasına ait; İstanbul, Asya, Çin Seddi, Macaristan, Çekoslovakya, İtalya, Milano, Pavia, Roma, Altay Dağları, Asya, Seyhun ve Ceyhun Nehirleri, Belh, Semerkant, Baykal gölü, Horasan, Irak, Afganistan, Bengal, Delhi, Tarsus, Adana, Mersin, Urfa, Antep, Maraş gibi mekânlar dikkat çeker. Yine *Ne Mutlu Türküm Diyene* adlı oyunda dikkat çeken bir diğer mekân unsuru ise Ergenekon'dur. Ergenekon, tarihsel gerçekliği olmayan ütöpik bir mekândır. Emine Işınsu'nun oyunlarında geçen tek ütöpik mekân örneği olan Ergenekon, mekân türlerinin çeşitliliği açısından önemlidir. Bununla beraber aynı oyunda Zeynep adlı karakterin rüyası mekânsallaştırılmış ve mekân tipolojisi içinde yer alan duyusal mekân burada örneklendirilmiştir. Ancak bu duyusal mekân da yine kronolojik düzlemin mekânı olan Zeynep'in odası olduğu için olağanüstü özellikler göstermez. Her ne kadar yukarıdaki mekânsal unsurlar incelememiz için veri oluşturmuş olsa da Emine Işınsu'nun oyunları mekân incelemeleri açısından yeterli veri sunmaz. Özellikle aksiyon mekânları yeteri kadar okuyucunun zihninde canlandırılmamıştır. Emine Işınsu'nun oyunlarında mekânsal olarak sınırlı kalmış

bir diğerk unsur da mekân çerçeveleridir. *Ne Mutlu Türküm Diyene* ve *Bir Milyon İğne* adlı oyunlarda mekân çerçeveleri oldukça azdır. Aksiyonlar dar bir çevrede meydana gelip ve sona erer. Bu durum, anlatının önemli bir parçası olan mekânın, Emine Işinsu'nun tiyatrolarında aksiyonları etkileyecek ve biçimlendirecek derecede önem arz etmediğini gösterir.

Zaman ve mekân kategorilerinden sonra değindiğimiz son kategori ise karakter kategorisidir. Karakter kategorisi için geçmişte kaleme alınmış onlarca tipoloji olmasına karşın, incelememizde bu tipolojilerin belli başlı olanlarına yer verilmiştir. Bunlar arasında karakter incelememizin uygulama noktasında uygulanan ilk tipolojik tasnif E.M. Forster'ın 1927 yılında kaleme aldığı *Roman Sanatı (Aspects of the Novel)* adlı yapıtta yer verdiği düz/yalıncat ve yuvarlak karakter ayrımını içeren tipolojisidir. Bu tipoloji modern romanın doğuşuyla birlikte önem kazansa da karakter incelemeleri için çizdiği çerçeve yetersizdir. Ancak incelememizde merkeze aldığımız tipolojilerden biridir ve tiyatro incelemelerimizde oldukça fazla veri sunmuştur. Nitekim Emine Işinsu'nun tiyatrolarında yer alan karakterlerin birçoğunun derinliksiz ve statik nitelikte olduğu, dolayısıyla oyun boyunca aynı düzlem içerisinde ilerlediği görülmüştür. Bu nedenle Emine Işinsu'nun tiyatrolarındaki karakterler daha çok düz/yalıncat karakter özelliği gösterirler. Bunun yanında Emine Işinsu'nun tiyatrolarında dinamik yapı sergileyen, ruhî ve davranışsal değişimler ortaya koyan karakterler, yani yuvarlak karakterler sınırlıdır. *Bir Yürek Satıldı* adlı oyunda Adam, *Bir Milyon İğne* adlı oyunda Mehmet yuvarlak karakter özelliği gösterir. Bu karakterler aynı zamanda yer aldıkları oyunların da başkahramanlarıdır. *Ne Mutlu Türküm Diyene* ve *Göçmen Yusuf* adlı oyunlarda yer alan karakterlerin hiçbirisi yuvarlak karakter özellikleri taşımazlar. Bu yönüyle bahsi geçen oyunlarda karakterler yerine düşünceler ön plana çıkarılmış, statik karakterler yazar-anlatıcının düşüncelerini yansıtan birer söylem aracı konumunda kalmıştır.

İncelememizde yer alan bir diğerk karakter tipolojisi ise William John Harvey'in dörtlü karakter tipolojisidir. Bu tipoloji bir noktada E.M. Forster'ın ikili tipolojisinin genişletilmiş halidir. Bu tipolojide ana karakter, yuvarlak karaktere karşılık gelirken, düz/yalıncat karakter fon karaktere karşılık gelmektedir. Bu iki karakter dışında Harvey, kart ve ip karakterlere tipolojisinde yer verir. İp karakter canlı ve gerçekçi bir yapıda olsa da sade ve niteliksiz yapısıyla dikkat çeker, kart

karakter ise nispeten yuvarlak olsa da tipik özellikleri ve belirli bir kesimi temsil gücü oluşturduğu için ana karakterden, yani yuvarlak karakterden ayrılır. *Göçmen Yusuf* adlı oyunun başkahramanı konumunda yer alan Yusuf, oyun boyunca statik bir yapı sergiler ve belirli bir zümrenin veya grubun temsilcisi konumundadır. Bu yapısı Yusuf'u yuvarlak karakter olmaktan uzaklaştırıp kart karaktere yaklaştırır. Emine Işınsu'nun oyunlarında karakterlerin tasvirlerine ve iç çözümlemelerine fazla yer verilmez, nitekim bu durumun temel kaynağı zaman kategorisi içerisinde değerlendirilen sahne/örtüşme tekniğinin yani tiyatroların ağırlıklı olarak diyalog ve monologlardan oluşması olarak görülebilir. Ancak bu noktada teknik olarak iç odaklayıcılar tarafından yapılan karakter tasvirleri ve iç çözümlemeleriyle karakterlerin derinleştirilmesi sağlanabilse de Emine Işınsu oyunlarında bu noktayı derinliksiz bırakmıştır. Çünkü yazarın oyunlarında temel nokta aktarılmak istenen düşüncenin doğrudan okuyucuya verilmesidir.

Karakter incelememizin uygulama noktasında bize veri sağlayan son tipoloji ise Manfred Jahn'ın ortaya koyduğu karakter tipolojisidir. Bu tipolojide yer alan temel karakterler, tıpkı E.M. Forster'da yer alan yuvarlak/dinamik ve yalınkat/statik karakter özelliklerini taşırlar. Bu karakter türlerine ek olarak Jahn, sırdaş, folyo ve koro karakter türlerini de ortaya koymuştur. Sırdaş karakterler daha çok başkahramanın yanında olan ve güvenilir bir portre çizen kişiler olarak anlatılarda dikkat çekerler. Emine Işınsu'nun *Bir Yürek Satıldı* adlı oyununda yer alan Koleksiyoncu adlı karakter, yine *Bir Milyon İğne* adlı oyunda yer alan Rauf, Selim ve Mehmet'in Anası sırdaş karakterler içinde değerlendirilebilir. Rauf ve Selim *Bir Milyon İğne Adlı* oyunun sonlarında Mehmet'e ihanet etmiş olsalar da oyun boyunca siyasî ve ideolojik olarak Mehmet'in yanında olup güvenilir bir portre çizmişlerdir. Emine Işınsu'nun *Bir Yürek Satıldı* adlı oyununda yer alan Kadın, *Bir Milyon İğne* adlı oyununda yer alan Lerzan, Ayşe ve Baba, *Göçmen Yusuf* adlı oyununda yer alan Cengiz, Vural, Feridun, Ayşe ve Mevlût adlı karakterler başkahramanın karşısında olan, düşünsel ve ideolojik yönden onunla ters düşen karakterler olmaları nedeniyle folyo karakter içerisinde değerlendirilmişlerdir. Emine Işınsu'nun oyunlarında yukarıda kısaca bahsettiğimiz karakterler dışında yer alan karakterler genellikle Manfred Jahn'ın tipolojisinde yer alan koro karakter içerisinde değerlendirilebilir.

Tüm bu veriler ışığında karakter konusunda Emine Işinsu'nun oyunları inceleme için belirlenen tipolojiler için veri sunmuştur.

Neticede Emine Işinsu'nun oyunlarında didaktik tarzın etkisiyle ve buna ek olarak eserlerde ortaya atılan görüşlerin savunuculuğunun ön plana geçmesiyle; mekân ve karakter kategorilerinin, zaman kategorisinin gölgesinde kaldığı görülmüştür. İncelememiz dar kapsamına rağmen ulaştığı sonuçlarla anlatıbilimsel metotların ülkemizde tiyatro türü üzerinde ilk kez uygulanmış olması açısından önem arz eder. Çalışmamızın, ülkemizde roman ve hikâye gibi türlerle sınırlı kalan anlatıbilimsel incelemeleri, bu sınırlı türlerin dışına taşınmasında ilham verici bir nokta olmasını ümit ederiz.



KAYNAKÇA

- Abasıyanık, S. F. (2013). *Mahalle Kahvesi*. (35.Baskı). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Abasıyanık, S. F. (2014). *Şahmerdan [Kaşıkadası'nda]*. (2.Baskı). İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Adıvar, Halide Edip (2011). *Vurun Kahpeye*. (6.Baskı) İstanbul: Can Yayınları.
- Algül, A. (2019). *Halit Ziya Uşaklıgil'in Nemide Romanında Coşumculuk Akımı, International Journal of Scientific and Technological Research. Cilt.5, Sayı.4.s. 193 -203.*
- Ali, S. (2020). *Kuyucaklı Yusuf*. (94.Baskı) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Alighieri, D. (2011). *İlahi Komedi* (Çev. Rekin Teksoy). (12.Baskı). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Aristoteles (2016). *Poetika – Şiir Sanatı Üzerine – (çev. Ari Çokona – Ömer Aygün)*. (I. Basım). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Atay, O. (2008), *Tutunamayanlar*. (40.Baskı) İstanbul: İletişim Yayınevi.
- Atılğan, Y. (2010), *Anayurt Otel*. (17. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Atılğan, Y. (2017), *Aylak Adam*. (1.Baskı). İstanbul: Can Yayınları.
- Aytaş, G. (2005), *Emine Işınsoy'un Tiyatroları*, Türkbilig / 9: 3-14. Hacettepe Üniversitesi. Ankara.
- Aytmatov, C. (2013). *Cemile – Sulan Murat [Cemile]*. (21.Basım). İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Balzac, H. D. (1990). *Goriot Baba (Çev. Nahid Sırrı Örik)*. (3.Baskı). İstanbul: MEB Yayınları.
- Barthes, R. (1993). *Göstergebilimsel Serüven (çev. Mehmet Rifat – Sema Rifat)*. (1. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları
- Başbüyük, F. (2004), *Tiyatroda Göstergebilim (Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, 2004)*, 148624.

- Bener, V. O. (2014). *Kapan [Mahmut bey]*. (4.Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Cevizci, A. (2013). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*. (8.Baskı). İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Cezar, M. (2010). *Mufasssal Osmanlı Tarihi – I. Cilt*. (1.Baskı). Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- Çakmak, S. (2018). “*Fındık Sekiz*” Anlatısında Zaman ve Mekân, Kent Akademisi/Kent Kültürü ve Yönetimi Hakemli Elektronik Dergi. Cilt: 10 Sayı: 4, 542 – 548.
- Çetin, N. (2011). *Roman Çözümleme Yöntemi*. (9.Baskı). Ankara: Öncü Kitap Yayıncılık.
- Çetinkaya, Z. (2011). “*Gökçen Kız Çeşmesi*” Adlı Çocuk Öyküsünün Greimas’ın Eyleyenler Modeline Göre İncelenmesi. Milli Eğitim. Sayı 192, 135 – 145.
- Dervişcemaloğlu, B. (2016). *Anlatıbilime Giriş*. (2.Baskı). İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Dostoyevski, F. M. (2014), *İnsancıklar* (çev. Ergin Altay). (1.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Dumantepe, S. (2018). *Roman ve Öyküde Zaman (Yöntem ve Uygulama)*. (1.Baskı). İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Ecevit, Y. (2012). *Türk Romanında Postmodern Açılımlar*. (8.Baskı). İletişim Yayınları: İstanbul.
- Edgü, F. (2018). *Doğu Öyküleri [Hoş]*. (1.Basım). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Ertem, S. (2016), *Çıkrıklar Durunca*. (1.Basım). İstanbul: Evrensel Yayınevi.
- Faulkner, W. (2004). *Ses ve Öfke* (çev. Rasih Güran). (1.Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Fikret, T. (2020). *Bütün Şiirleri (Haz. İsmail Parlatır – Nurullah Çetin)*. (3.Baskı). Ankara: TDK.
- Flaubert, G. (2013). *Madame Bovary* (Çev. Nurullah Ataç – Sabri Esat Siyavuşgil). (8.Basım). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.

- Forster, E. M. (1985). *Roman Sanatı* (çev. Ünal Aytür). (2.Baskı). İstanbul: Adam Yayınları.
- Génette, G. (2020). *Anlatının Söylemi* (Çev. Ferit Burak Aydar). (1.Basım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Gonçarov, I. (2010), *Oblomov* (Çev. Sabahattin Eyüboğlu – Erol Güneş). (9.Baskı). İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Grousset, R. (2015). *Stepler İmparatorluğu – Attilâ, Cengiz Han, Timur*(Terc. Prof. Dr. Halil İnalçık). (Yay. Haz. Prof. Dr. Ertuğrul Tokdemir – Mustafa Dönmez). (1.Baskı). Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Günay, V . (1999). Tiyatro Göstergebilimi . Dilbilim Araştırmaları Dergisi , 10 , 111-123.
- Hamarta, E, Arslan, C. ve Yılmaz, H. (2014). *Eğitim Psikolojisi*. (1.Baskı). Konya: Çizgi Yayınevi.
- Işınsoy, E. (2012). *Yusuf İmamoğlu*, Ankara: Töre Dergisi, Yıl: 1, Sayı: 1, s. 48.
- Işınsoy, E. (2017), *Adsız Kahramanlar (Göçmen Yusuf)*, (1.Baskı). Panama Yayınları, İstanbul.
- JAHN, M. (2015). *Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı* (Çev. Bahar Dervişcemaloğlu). (2.Baskı). İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Karakoç, S. (2005). *Piyeler I*. (3.Baskı). İstanbul: Diriliş Yayınları.
- Karaosmanoğlu, Y. K. (1972). *Yaban*. (10.Basılış). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Karaosmanoğlu, Y. K. (2009). *Ankara*. (26.Baskı) İstanbul: İletişim Yayınevi.
- Karay, R. H. (2014), *Bugünün Saraylısı*. (10.Baskı). İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Katfar, H. E. (2020). *Klasik Tarihî Romanda Karakterleştirme, Doktora Tezi*. Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Kayseri.
- Kemal, O. (2014). *Arkadaş Islıkları*. (10.Basım) İstanbul: Everest Yayınları.
- Kemal, Y. (2010). *Sarı Sıcak [Yatak]*. (9.Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kemal, Y. (2011). *Üç Anadolu Efsanesi (Koroğlu, Karacaoğlu, Alageyik)*. (26. Baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Kutlu, M. (2012). *Sır [Sır, Tarihin Çöp Sepeti]*. (10.Baskı). İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Mete T., Cemil K., Hikmet Ö., Korkut B., Salahattin H., Murat K., Ayla Ö. (1997). *Türkiye Tarihi 4 – Çağdaş Türkiye 1908-1980*. (1.Baskı). İstanbul: Cem Yayınevi.
- Moran, B. (1988). *Edebiyat Kuramları ve Eleştirisi*. (6.Baskı) İstanbul: Cem Yayınevi.
- Moran, B. (2018), *Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış-3*. (19.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- More, T. (2014). *Ütopya (Çev. Çiğdem Dürüşken)*. (3.Basım). İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Özlük, N. (2010). *Türk Edebiyatında Fantastik Roman. Yayımlanmış Doktora Tezi*: İstanbul Üniversitesi. İstanbul.
- Parın, K. (2017). *Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı-1. Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi, Cilt:1, Sayı:1, 68-74*.
- Rifat, M. (1998), XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları (1. Baskı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Safa, P. (2000). *Yalnızız*. (14.Baskı). İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Safa, P. (2019). *Fatih Harbiye*. (78.Baskı) İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Safa, P. (2020). *Dokuzuncu Hariciye Koğuşu*. (99.Basım) İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Saluk, R. G. (2014). *Türk Tasavvuf Edebiyatında Devir Nazariyesi Ve Bir Devriyye Risalesi*. Alevilik Araştırmaları Dergisi, Yıl: 4, Sayı: 7, 215 – 233.
- Sözen, M. (2018). *İran Sinemasının Anlatı Kodları: Din, Sansür, Şiir ve Belirsizlik*. Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi. Yıl: 6, Sayı: 81, s. 41-70.
- Tahir, K.(2010). *Köyün Kamburu*. (3.Baskı) İstanbul: İthaki Yayınları.
- Toptaş, H. A. (2013). *Bin Hüzünlü Haz*. (6.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Yüksel, A. (1995), *Yapısalcılık ve Bir Uygulama – Melih Cevdet Anday Tiyatrosu* (2. Baskı), Ankara: Gündoğan Yayınları.

