

# DRAMATİK YAPININ ANALİZİNDE FREYTAG TEKNİĞİNİN KULLANIMI

## THE USE OF FREYTAG TECHNIQUE IN ANALYSIS OF DRAMATIC STRUCTURE

TUFAN KARABULUT

### Özet

*Dramatik yapının analizinde ileri sürülmüş pek çok görüş içinde Gustav Freytag'ın 1863'te ortaya koyduğu teknik bugün hâlâ oyun yazımı ve incelemelerinde kullanılan bir yöntemdir. Freytag, bu tekniği Antik Yunan ve Shakespeare tragediyalarını, Klasik ve Romantik dönem Alman oyunlarını inceleyerek geliştirmiştir. Temelde Aristotelesçi bir bakışı yansıtan Freytag tekniği, dramatik yapıyı beş bölüm ve üç kriz anı üzerinden yapılandırır. Freytag piramidi olarak da adlandırılan bu yapı "giriş, yükselen eylem, doruk noktası, düşen eylem ve sonuç" bölümlerinden oluşur. Ayrıca bu bölümlerin arasına yerleştirilen "kışkırtıcı etki, trajik etki ve belirsizlik etkisi" olarak adlandırılan üç kriz anı mevcuttur. Çalışmamızın içeriğini, bu bölümlerin ayrıntılı incelemesi ve kimi örneklerle desteklenmesi oluşturmaktadır. Freytag tekniğine yönelik bazı eleştiriler ise, çalışmamızın son bölümünde yer almaktadır.*

**Anahtar sözcükler:** Freytag Piramidi, Yükselen Eylem, Düşen Eylem, Kışkırtıcı Etki, Trajik Etki.

### Abstract

*Among many opinions regarding the analysis of dramatic structure, the technique offered by Gustav Freytag in 1863 is still a valid method used in playwriting and play reviews. Freytag had developed this technique by reviewing Ancient Greek and Shakespearean tragedies, as well as German plays from Classical and Romantic period. The Freytag technique, which fundamentally reflects an Aristotelian perspective, builds the dramatic structure on five parts and three crisis situations. This structure, which is known as "Freytag Pyramid", consists of three parts called "exposition, rising action, climax, falling action and catastrophe." Furthermore, there are three crisis situations placed among these parts which are called "inciting force, tragic force and moment of final suspense". The content of our study includes extensive analysis of these parts and corroboration of them with relevant examples. Certain critiques regarding the Freytag technique are stated in the last section of the study.*

**Keywords:** Freytag Pyramid, Rising Movement, Falling Movement, Inciting Force, Tragic Force.

\* Yardımcı Doçent, İstanbul Üniversitesi Devlet Konservatuarı, Sahne Sanatları Bölümü Tiyatro Anasanat Dalı

## Giriş

Dramatik yapı, oyun yazımından oyunların sahneye taşınma sürecindeki metin analizi çalışmalarına kadar büyük önem taşıdığından, bugüne kadar bu konu üzerinde çeşitli yöntem araştırmaları yapan, kuramsal yaklaşımlar geliştiren pek çok düşünür, yazar ve tiyatro kuramcısı olmuştur.

David Mamet, dramın doğasını ve amacını anlatırken “Dramatik yapı gelişigüzel değil, aksine bilinçli bir icattır. Bilgiyi düzenlemek için insan mekanizmasının yapısal bir kodlamasıdır.” (Mamet, 2000: 73) der. Mamet’in “Olay, ayrıtılandırma, sonuç; tez, antitez, sentez; oğlan kızla tanışır, oğlan kız kaybeder, oğlan kız kazanır; birinci perde, ikinci perde, üçüncü perde.” (Mamet, 2000: 73) diye özetlediği bu “bilinçli icat”ın ilk kuramcısı, hiç kuşkusuz, Antik Yunanlı filozof Aristoteles’tir (M.Ö. 384-322). Yüzyıllar önce dram sanatının yapısal özelliklerini incelediği eseri “Poetika”da Aristoteles dramayı “eylem halinde bulunan kişilerin taklidi” olarak nitelendirmiştir; bu da ancak “taklit edilen bütün kişileri etkinlik ve eylem içinde gösterme yoluyla olur”. (Aristoteles, 1987: 14) “Bir oyun eylemler dizisidir. Oyun ne eylem hakkındadır ne de eylemi tanımlar. Ateş alevler hakkında mıdır? O, alevleri mi tanımlar? Hayır, ateş alevlerin kendisidir. Bir oyun da eylemin kendisidir.” (Ball, 1983: 9) İşte, tiyatro sanatı, sayfadan sahneye taşınan eylemin görsel-işitsel boyut kazandığı ve seyirciyle buluştuğu tam o anda var olur ve bu yüzyıllardır hiç değişmemiştir.

## Dramatik Eylem Nedir?

İster klasik, ister modern oyunlarda olsun, oyun yazarlarının en temel amacı, öncelikle karakterlerin eylemlerini tasarlamak olmuştur. “Karakterlerin eylemleri oyun metninin yapısını oluşturur. Oyun metni bir bina olsaydı, eylemler onu ayakta tutan kirişler ve direkler olurdu. Oyun metni bir vücut olsaydı, birbirine bağlanmış eylemlerin hepsi iskeleti oluştururdu. Bir oyun metninin nasıl düzenlendiğini anlamak için bizim önemli eylemleri ve onların birbirleriyle olan ilişkilerini keşfetmeye ihtiyacımız vardır. Eylemlerin git-geli, seyirciyi koltuğuna yapıştıran gerilim ve çözülme anlarını var eder.” (Burgoyne, Downey, 2012: 31) Bir başka deyişle, dramatik yapı içerisinde karakterlerin ne söylediklerinden önce ne yaptıkları gelir. Wandor’un deyişiyle, “Eylemler sözlerden daha yüksek sesle konuşur.” (Wandor, 2008: 90) Tierno’ya göre; “Diyalog eylemle tamamlandığında, senaryonun sesi yükselir.” (Tierno, 2002:101) Hayman ise, “Şiirde ve romanda, temel değer sözcüklerdir; dramada ise aktörlerin fiziksel varlığıdır.” diyor. (Hayman, 1999: 14) Tiyatro sanatını roman, hikâye gibi anlatı sanatlarından ayıran da bu temel özelliğidir; çünkü yaklaşık 2500 yıl önce Aristotes’in de belirttiği gibi, tiyatro bir eylem sanatıdır. “Biz tiyatroya eylem görmek için gideriz —karakterlerin ne yaptıklarını görmek isteriz.” (Mamet, 2010: 36) Bu yüzden, oyunlar okunmaktan çok oynanmak için yazılırlar. Sahneleme ise oyun yazarının sayfa üzerinde tasarladığı eylemleri yönetmenin, oyuncuların ve tasarımcıların sahne üzerinde üç boyutlu hale dönüştürmesidir.

O zaman, sormamız gereken, “Dramatik eylem nedir; yoksa her eylem dramatik midir? Eğer değilse, dramatik eylem neyi gerektirir?” sorularıdır. Bu soruların cevabını, Alman oyun ve roman yazarı Gustav Freytag’ın (1816-1895) 1863 yılında yazdığı “Dram Tekniği” adlı eserinde, Antik Yunan ve Shakespeare tragedyelerini, Klasik ve Romantik dönem Alman oyunlarını inceleyerek geliştirdiği ve bugün hâlâ oyun yazımı ve analizi çalışmalarında, klasik dramatik yapının değerlendirilmesinde çokça kullanılan ve kendi adıyla anılan “Freytag Tekniği” ile açıklamaya çalışacağız.

Freytag’a göre, “Bir eylem, kendi içinde dramatik değildir. Şiddetli bir duygu, kendi içinde dramatik değildir. Dramatik sanatın işi, bir tutkunun gösterilmesi değildir; bir eyleme yol açan tutkunun sergilenmesidir; yazarın görevi, bir olayın kendisini sunmak değil, onun insan ruhundaki etkisini göstermektir.” (Freytag, 2012: 19) Sabah kalktığımızda yüzümüzü yıkamamızdan, işe giderken araba kullanmamıza, acıktığımızda yemek yememizden arkadaşlarımızla ayaküstü ettiğimiz sohbete kadar günlük yaşamda gerçekleştirdiğimiz pek çok eylem, sıradan bir faaliyet olmanın ötesine geçmez. Dramatik yapı içerisinde karakterlerin eylemlerinin önemli olması ve belli bir amaca yönelik olarak gerçekleştirilmesi gerekir. Günlük yaşamda, kişilerin eylemleri önemsiz, ilgi çekici olmayan, hatta birbirleriyle bağlantısız olabilirken, dramatik yapıda yer alan eylemlerin merak uyandırıcı, anlamlı bir bütünlük oluşturacak şekilde, bir

zincirin halkaları gibi birbirine bağlanması gerekir. Merak dramatik yapının önemli bir unsurudur. “Eğer seyirci, sonrasında ne olacağını merak etmiyorsa, hikâyeye dahil olamamış demektir. Onlar bir beklenti içinde değillerse, sabırsızlıkla ne olacağını merak etmiyorlarsa, onları elinizden kaçırdınız demektir; ne karakterlerin geleceğini ne de olayların nasıl çözüleceğini umursarlar.” (Dunne, 2009: 240)

“Olaylar dizisi, dramatik sanatın gereksinimlerine göre düzenlendiğinde eylem adını alır.” (Freytag, 2012: 22) diyor Freytag. Aristoteles’in dramadaki bütünlüklü yapı düşüncesine (başlangıç, orta ve son) sahip çıkarak, bir oyun metninin birlik/bütünlük içinde olması gerektiğini belirtiyor; yine Aristotelesçi bakış açısının yansıması olarak kabul edilebilecek, dramatik eylemin olası, sürekli, tutarlı ve belli bir büyüklükte olmasının altını çiziyor; son olarak dramatik eylemin, karakterlerin heyecanla sürüklendikleri olaylar dizisi içinde, içten dışa (heyecandan iradeye, iradeden eyleme dönüşmesi) ya da dıştan içe (eylemden insan ruhuna doğru) yönelen ve aşama aşama yükselen etkileri göstermesinin öneminden söz ediyor. “Dram sanatı, eylem halindeki karakterler sayesinde ve onların kullandıkları sözler, tonlar, jestler aracılığıyla insanların yaşadıkları kişisel süreçleri içerir; bu süreç, kendileri ya da başkaları tarafından uyarılan içe dönük duyguların dışa yansımaya ek olarak, bir düşüncenin parlamasını, ateşli bir tutkuya ve eyleme dönüşmesini gözler önüne serer.” (Freytag,

2012: 104)

Dramatik yapının özünü, biri diğeri- ne neden olan iki karşıt eylem oluşturur. Freytag'ın oyun ve karşı-oyun terimleriyle açıkladığı bu yapı iki uçlu ve bütünlüklü bir eyleme işaret eder. “Dramanın yapısı, bu iki karşıt unsuru bir birlik içinde göstermek zorundadır; irade gücünün içten dışa-dıştan içe akışı, davranış-karşı davranış, eylem-karşı eylem, mücadele-karşı mücadele, yükseliş-düşüş, bağlanma-çözülme. (...) Drama, her zaman, kahramanın derin bir kaygıyla karşıt güçlere savaş açtığı bir mücadeleyi gözler önüne serer.” (Freytag, 2012: 104) Bu iki karşıt dramatik unsurun oluşturduğu örüntüyü anlamak oyun metni analizindeki en kilit noktadır. Dramanın her bölümünde, bu iki karşıt güçle, bu iki karşıt eylemle yüz yüze geliriz. “Gustav Freytag sahnede, heyecandan iradeye, iradeden eyleme dönüşme sürecinin seyirciye pek hoş ve çekici geldiğini, dıştan içe, eylemden insan ruhuna doğru olan gelişimin ise seyircinin merakını uyandırdığını, seyircinin, oyun kişinin ruhunda meydana gelen titreşimleri görmeye can attığını söyler. Demek ki dram yapısı bir hareketlilik içindedir ve bu hareketi içten dışa ve dıştan içe olmak üzere iki yönlü bir akış oluşturmaktadır.” (Şener; 1998: 196-197) Bir başka ifadeyle, oyun metinleri, bir dizi nedenleri ve etkileri bir araya getiren eylemler yapısı olarak da analiz edilebilir. İlkini ikincisine neden olduğu, etki ve tepki genellikle, insan eylemlerinden oluşur. Hamlet'te Hamlet'in babasının hayaleti tüyler ürper-

tici hikâyesini anlatır (etki), Hamlet babasının öcünü almaya ant içer (tepki); Uyuyan Güzel'de Prens Güzel'i öper (etki), böylece Güzel uzun uykusundan uyanır (tepki). Her etki bir tepkinin doğmasına neden olur; sonra o tepki bir başkasının nedeni haline gelir ve bu bir domino etkisi göstererek, böylece sürüp gider. Bu etki/tepki dizileri olay örgüsünü oluşturur ve öykünün ilerlemesini sağlar. Bir oyunu analiz etmek, aslında, söz konusu etki ve tepkilerin izini sürmektir.

Dramalar, aynı zamanda çatışmaya neden olan içsel ve dışsal eylemler üzerine temellenir. “Dramanın en temel niteliği çatışma ve gerilimdir; bu ana karakterler tarafından ya da dış etkiler aracılığıyla ne kadar çabuk harekete geçirilirse, o kadar iyi olur.” (Freytag, 2012: 109) Çatışma, en yalın haliyle iki güç arasındaki karşıtlık ve çözümün kuşkulu olması durumudur. İşte, bu belirsizlik durumu seyircinin öyküye olan ilgisinin artmasını ve oyunun sürükleyicilik kazanmasını sağlar. Çatışmanın temelde üç biçimi vardır:

- Kişiyi karşı kişi (kişinin bir başkasıyla olan çatışması)
- Kişinin kendisiyle olan çatışması (iç çatışma)
- Kişinin kendinden daha büyük güçlerle olan çatışması (Tanrı, doğa, kader, toplum vs.)

Bir oyun bu çatışma türlerinin bazen birini, bazen ikisini, bazen de tümünü bir-

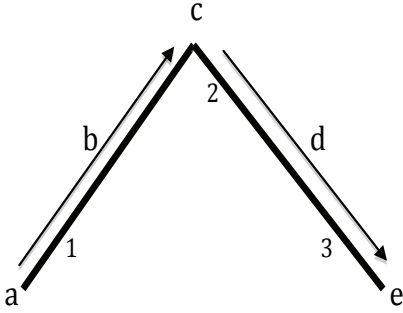
den içerir. Biz genellikle, hayatımızda çatışma yaşamak istemeyiz, ne kadar sorunsuz bir yaşam sürüyorsak, kendimizi mutluluğa ve huzura o kadar yakın hissedimiz; ancak dramatik yapı açısından bunun tam tersi geçerlidir; ne kadar sorun varsa, seyirci açısından o kadar ilgi ve merak uyandıran bir yapı ortaya çıkar; çatışma dramının atar damarıdır, çatışması olmayan oyunsu da kelimeyle sıkıcıdır.

### Eylem Nasıl Yapılandırılır?

Çatışmadan doğan etki/tepki ilişkilerinin bir araya gelerek oluşturdukları kümeler, dramının katmanlarının oluşmasını sağlar. Şimdi, dramatik eylemin yapılandırılmasında Freytag tekniğinin nasıl kullanıldığını inceleyerek, söz konusu bu oluşumu daha ayrıntılı olarak değerlendirelim.

Freytag, dramının daha önce de belirttiğimiz gibi, iki karşıt eylemin (oyun ve karşı-oyun) bir noktada birleşen iki yarısından söz eder. Eğer bu düzenlemeyi çizgilerle sembolize ederek gösterecek olursak, dramatik yapının piramit şeklinde olduğunu görürüz. O nedenledir ki, bu model “Freytag Piramidi” olarak adlandırılır. Piramit, temelde üç ana bölümden oluşur: Kışkırtıcı etkinin ortaya çıktığı giriş bölümü, eylemin en üst seviyeye eriştiği doruk noktası ve sonuç bölümü. Bu üç bölümün arasında ise, yükselen ve düşen eylemler uzanır.

Freytag, giriş, yükselen eylem, düşen eylem ve sonuç bölümlerinin tekil sahnelerden ya da birbirini izleyen bağlantılı sahnelerden oluşabileceğini, fakat doruk noktasının, genellikle başlı başına bir sahneden meydana geldiğini belirtir. Bu bölümlerin arasında ise, onları birbirine bağladığı gibi, aynı zamanda ayıran üç önemli dramatik an ya da kriz noktası yer alır: Birincisi, heyecan uyandırıcı eylemin başlangıcını belirten ve giriş ile yükselen eylem arasında yer alan kışkırtıcı etki; ikincisi, karşı eylemin başlangıcında ortaya çıkan ve doruk noktası ile düşen eylem arasında yer alan trajik etkidir; üçüncüsü ise, sonuçtan az önce beliren ve düşen eylem ile sonuç arasında yer alan belirsizlik etkisidir. Freytag, baştaki kışkırtıcı etkinin her oyun için gerekli olduğunu, ancak sonraki iki etkinin, trajik etki ve belirsizlik etkisinin yararlı ama vazgeçilmez olmadıklarını ifade eder. (Freytag, 2012: 114-115) Freytag piramidindeki bu beş bölüm ve üç kriz anından oluşan toplam sekiz bileşeni şema ile gösterecek olursak karşımıza şöyle bir tablo çıkar:



Bölümler: (a) Giriş, (b) Yükselen Eylem, (c) Doruk Noktası, (d) Düşen Eylem, (e) Sonuç

Kriz Anları: (1) Kışkırtıcı Etki, (2) Trajik Etki, (3) Belirsizlik Etkisi

### Şekil Freytag Piramidi

Freytag piramidinde yer alan bu unsurların her biri amaç ve yapı doğrultusunda kendine özgü özelliklere sahiptir. Aşağıdaki bölümlerde söz konusu bileşenleri sırasıyla ele alacağız.

### Giriş (Tanıtma)

Freytag, eylemin ön koşullarını bir prolog içinde anlatmanın Antik dönem oyunlarından kalma bir gelenek olduğunu belirterek, girişin bütünlüklü bir eylemin gerekli ve temel parçası olduğunun altını çizer. Antik dönem oyunlarında, bu bölüm koronun giriş şarkısından önceki ön oyundur. Sophokles ve Aiskhylos proloğu baştan sona, dramatik canlılık içinde kul-

lanmışlardır; Euripides' de ise, oyunda bir daha asla görünmeyen maskeli epik bir habercinin seyirciye iletmiş duyurusudur —Hyppolitus'daki Aphrodite ve Hecuba'daki maktul Polydorus'un hayaleti gibi. Shakespeare girişi, dramatik eylemin organik bir parçası haline getirmiştir. Ancak, kimi yeni tiyatro anlayışlarında, girişin Antik Yunan'da olduğu gibi özel bir ön oyun olarak dramanın içine yerleştirildiği de olur. Freytag, bunun en iyi bilinen örnekleri olarak, *The Maid of Orleans*'i (Orleans'lı Bakire), *Kätchen of Heilbronn*'u (Heilbronn'lu Kätchen), *Wallenstein's Camp*'i (Wallenstein Kampı) ve bütün prologların en güzeli diye nitelendirdiği *Faust*'u gösterir.

Fakat açılış sahnesinin oyundan böyle ayrılması risklidir. Oyun yazarı, giriş ayrı bir bölüm olarak değerlendirdiğinde, ona bir açılım getirmekte zorlanacak ve giriş bölümü bütünlüklü bir dramatik yapının diğer unsurları içinde ayrıksı kalacaktır. “Güçlü bir kesikle ayrılmış görünen her şey, büyük dramatik birliğin yasalarına aykırı düşer; onun tekrardan bir girişe, bir yükselişe, uygun bir doruk noktasına ve bir sonuca sahip olması gerekir. Fakat dramanın böylesi önkoşulları, kışkırtıcı bir etkinin girişinden önceki şartlar, güçlü öğelere sahip bir hareket için uygun değildir; ve bu yüzden yazar, kişilerini süslenmiş, belirli bir oranda geniş, ayrıntılı durumlar içinde öne almak zorunda kalacaktır. Onun bu durumları biraz dolmuş ve taşmış bir halde vermesi gerekecektir, çünkü her ayrı yapı bağımsız bir ilgiyi uyandırmak ve tatmin

etmek zorundadır; bu da yalnızca etkili bir zaman kullanımıyla mümkündür.” (Freytag, 2012: 117)

Freytag, bu durumda iki zorluğun baş göstereceğini belirtir: İlki, ana eyleme ayrılan ve çok da fazla olmayan zaman kısaltacaktır; ikincisi, ön oyun konunun suskun kalmasına neden olarak, ana eylem için seyirciyi hazırlamak yerine, muhtemelen dikkat dağıtıcı olacak ve dramanın sahip olması gereken birlik ve bütünlük ilkesinden giderek uzaklaşılmasına, dramatik malzemenin kusurlu düzenlenmesine yol açacaktır.

Giriş bölümünde, oyunun geçtiği yer ve zaman, kahramanın ve karşı güçlerin kimliği, yaşamlarındaki ilişkiler ağı açıklanmalı ve hiç vakit kaybetmeden içinde bulunulan koşulların ayırt edici özellikleri belirtilmelidir. Yazar, bu bölümde oyunun kendine özgü atmosferini seyirciye tanıtarak, ilk heyecanı uyandırmalıdır. Dikkat dağıtıcı her şey giriş bölümünden uzak tutulmalı, oyunun ana teması açıkça tanımlanmalı ve hızlı bir geçişle heyecanın etkisini sürdüren bir sonraki sahneye bağlanmalıdır. Bu bölüm, dramanın büyük fırtınalarından önce gelmek zorunda olan, ilk küçük dalgalanmalara işaret eder.

Freytag, parlak başlangıçların en büyük ustası olarak Shakespeare’i görür. Romeo ve Jülyet’te, sokakta kavgaya tutuşan düşman tarafların kılıçlarının şakırtısı; Hamlet’te, huzursuz, kasvetli bir gecede, saatün ürkütücü sesiyle hayaletin görünme-

si; Macbeth’de, fırtına, gök gürültüsü, tüyler ürpertici cadılar ve iç karartıcı bir fundalık; ve III. Richard’da, hiç bir göz alıcılığı olmayan bir çevrede tek bir adam, prologda konuşmadan parçanın dramatik bütününe hakim olan yaşlı, zorba, uğursuz bir deha; çok başarılı giriş bölümleridir.

### Kışkırtıcı Etki

Kışkırtıcı etki, kahramanın benliğinde bir duygunun, bir istemin doğduğu ya da karşı-oyunun kahramanın önüne bir engel çıkarttığı noktada meydana gelir. Özellikle, kahramanın ilk yarıya iradesinin gücüyle egemen olduğu oyunlarda daha anlamlı bir biçimde ortaya çıkar; ancak, diğer düzenlemelerde de, eyleme geçmeye yönelik önemli bir itici güç olarak işlev görür.

Kışkırtıcı etki, çok çeşitli biçimlerde oluşturulabilir. Bütün bir sahneyi kaplayabileceği gibi, bir kaç kelimedenden ibaret de olabilir. Ayrıca, her zaman, kahramanın kendisine yönelik bir dış etki olmak zorunda değildir; bir düşünce, bir istek ya da kahramanın aklını çelebilecek bir niyet de olabilir. Freytag, dramatik yapı içerisinde kışkırtıcı etkinin yerinin önemli olduğunu belirterek, onun daima, girişten sonra yükselen eyleme geçişte, ya birdenbire ya da karakterlerin konuşmaları ve zihinsel süreçlerindeki gelişime bağlı aşamalı olarak ortaya çıktığını ifade eder. “Bu etkinin hazırlayıcı ve yön verici bir niteliği vardır; o nedenle, önemsiz olmamalı; fakat çok güçlü de olmamalı, seyirciye telafi edilebilir ya da kahramanın kaderini belirleye-



bilir görünmeli, ayrıca sonradan olacaklar ve neden olduğu merak çok uzatılmamalı.” (Freytag, 2012: 124)

Kışkırtıcı etkinin sunumunda aşırıya kaçmadan, bu etkinin fazla göze çarpan özelliği iyi dengelenmeli, sonradan gelişecek olayları gölgelemesine izin verilmemesidir. Kışkırtıcı etki, girişten hemen sonra dramatik yapı içindeki yerini almalı, mümkün olduğunca çabuk harekete geçmeli ve ardından gelen daha fazla ayrıntı içeren yükselen eyleme dikkatlice bağlanmalıdır.

Julius Caesar’da, kışkırtıcı etki, Brutus’un Cassius’la görüşmesiyle kafasında yavaş yavaş belirginleşen Caesar’ı öldürme düşüncesidir. Othello’da, girişteki fırtınalı gece sahnesinin ardından, Desdemona ve mağribiyi ayırmak için Iago ve Roderigo arasındaki görüşmeyle gerçekleşir. III. Richard’da, alışılmışın aksine, girişle birlikte oyunun çok başında ve kahramanın şahsında olgunlaşmış bir plan ortaya çıkar. Romeo ve Juliet’te, bu özel etki, Benvolio ile yapılan görüşme esnasında, maskeli baloda ortaya konulacak bir karar olarak kahramanın bilincinde belirginleşir; ve bu sahneden hemen önce, Paris ve Capulet arasındaki görüşme, Juliet’in kaderini belirleyecek paralel bir sahne işlevi görür; böyle önemli yan yana gelmelerde, iki kahramanın olduğu dramının kışkırtıcı etkisi birlikte şekillenir. (Freytag, 2012: 121-122)

### **Yükselen Eylem**

Eylem başlatıldıktan, başlıca karakterler tanıtıldıktan ve seyirci üzerinde dra-

matik bir ilgi uyandırıldıktan sonra, doruk noktasına doğru giderek artan yoğunlukta yükselen eylemin sahneleri belirir. O nedenle, bu bölüm yalnızca anlam açısından bir ilerleyişi değil, aynı zamanda biçimlendirme ve işleyiş açısından da bir yükselişi gerektirir.

Freytag, eğer karşı-oyun içindeki kişiler daha önce seyirciye yeterince tanıtılmadıysa, şimdi bu bölümde, anlamlı bir eylemin bütünlüğü için onlara fırsat tanınması gerektiğini ifade ediyor. “Bir önceki bölümde de çok önemli olan bu kişiler, kendilerini seyirciye tanıtmak için büyük bir istek duyarlar.” (Freytag, 2012: 125) Yükselen eylemin, doruk noktasına tırmanması bir ya da bir kaç aşamada gerçekleşebilir. Bu tamamen, oyun yazarının elindeki malzemeye ve onu değerlendireceği biçimine bağlıdır. Freytag, ayrıca, yükselen eylem içerisindeki dinlenme yerlerine dikkat çekerek; “Her ne koşulda olursa olsun, eylemdeki, hatta bir sahnenin yapısındaki, bir dinlenme yeri, aynı eylemin ayrı bölümlerine ait olan dramatik anların, perdelerin, sahnelerin tamamlanmış bir sahne, ikincil sahne, bağlantı sahneleri üretmek amacıyla bir araya getirilmesinde çok anlamlı olacaktır.” der. (Freytag, 2012: 125-126)

Freytag, yükselen eylemin yapılandırılışıyla ilgi Shakespeare’den şu örnekleri verir: “Julius Caesar’da kışkırtıcı etkiden doruk noktasına yükselme yalnızca bir sahneden oluşur; suikast. Hazırlık sahnesi ve ona bağlı karşı sahne ile bizim sahnemizin taleplerine göre çok güzel bir biçimde yapı-



landırılmış bir grup ilgi çekici sahne bunu yapar; ve bu grup, cinayet sahnesiyle ilgili sahneler, oyunun doruk noktasıyla inceden inceye bir araya getirilir. Öte yandan, Romeo ve Juliet'te yükselen eylem doruk noktasına dört aşamada taşınır . Birinci aşama: maskeli balo; üç bölüm, iki hazırlık sahnesi (annesi ve dadısıyla Juliet) (Romeo ve arkadaşları); ve bir ana sahne (bir önerme içeren balonun kendisi ve hizmetkârların görüşmesi ve dört etki, Capulet'in meseleleri kışkırtması, Tybalt'ın öfkesi ve bir şeyleri yoluna koyması; aşıkların konuşması; sonuç olarak Jülyet ve dadısı). İkinci aşama: bahçe sahnesi; kısa hazırlık sahnesi (Benvolio ve Mercutio'nun Romeo'yu araması) ve büyük ana sahne (aşıkların evlenmeye karar vermesi) Üçüncü aşama: Evlilik; dört bölüm; ilk sahne, Lorenzo ve Romeo; ikinci sahne, Romeo ve arkadaşları, ve bir haberci olarak dadı; üçüncü sahne, Juliet ve bir haberci olarak dadı; dördüncü sahne, Lorenzo ve aşıklar; evlilik. Dördüncü aşama: dövüş sahnesi ve Tybalt'ın ölümü.

Sonrasını, Juliet'in sözleriyle başlayan, doruk noktasını biçimlendiren dört sahne izler, "Dört nala koşun ey ateş ayaklı küheylanlar" ve Romeo'nun vedasını sunuşu, "Acı olurdu böyle çabucak bırakıp gitmek seni; hoşça kal". Yükselişin dört aşamasında, kişisel sahnelerin farklı yapıları gözden kaçırılmamalı. Maskeli baloda, küçük sahneler hızlıca birbirine bağlanır; bahçe sahnesi aşıkların ana sahnesi olarak özenle hazırlanır; bu sahneyle güzel bir karşıtlık içindeki, evlilik sahneleri grubu, suç ortağı

Lorenzo ve dadı ön planda tutulur, aşıklar görünmez. Tybalt'ın ölümü, doruk noktasından bütünü ayıran güçlü bir kırılmadır; bu bölümün sahneleri, görkemli bir salıncağa, daha tutkulu bir harekete sahiptir. Bölümün düzenlemesi çok özenlidir; her iki kahramanın ilerlemesi ve onları harekete geçiren güçler, özellikle, birbirine komşu benzer sahnelerle gözler önüne serilir." (Freytag, 2012: 126-127)

### Doruk Noktası

Dramanın doruk noktası, oyunda yükselişin sonuçlarının en güçlü ve en kesin biçimde ortaya çıktığı yerdir. Oyun yazarının sanatsal yaratıcılığının tüm görkemini gözler önüne sereceği bu noktada, dramatik becerisini etkili bir biçimde kullanması gerekir. Karşı-oyun sayesinde yükselişe geçen bu bölüm, kahramanın üstünlük elde ettiği bir aşamaya işaret etmez; aksine, onu düşüş yönünde yanlış yola saptırır. "Kahramanın şahsında böyle bir eylemin birdenbire ortaya çıkması ya da olağanüstü etkilerin kahramana yönelimi; bir büyük mücadelenin ilk önemli sonucu ya da ölümcül bir iç çatışmanın başlangıcı olarak, sonradan olacakların önceden olanlarla ayrılmaz bir biçimde bağlantılı olduğunu göstermelidir; bu geniş çaplı işleyiş ya da güçlü etki zaman zaman bir rahatlama da getirecektir, fakat onun gelişimi, bir kural olarak, yükselen eylemi ve onun çevresel etkilerini yansıtmaktır; bu yüzden, doruk noktası doğal olarak, bir yukarı bir aşağı sıçrayan bir grup etkinin orta noktasında şekillenecektir." (Freytag, 2012: 130)

Freytag, doruk noktasıyla ilgili mükemmel örneklerin yine Shakespeare'in oyunlarında yer aldığını ifade eder. Kral Lear'daki fırtına sahnesi, üç meczup kişinin oyunuyla, sahneye her konulmuşta belki de en etkililerinden biridir; ve Lear'daki yükselen eylem, bu önlenemez çılgınlık sahnesine tırmanış, müthiş görkemlidir. Sahne, ayrıca, dikkat çekicidir; çünkü büyük yazar, burada etkiyi güçlendirmek için mizahı kullanır; korkunç gürültü patırtıya rağmen, Shakespeare'in ustalığını kullanarak seyirciyi hayrete düşürdüğü nadir yerlerden biridir. Ayrıca, Macbeth'deki ziyafet sahnesi de son derece başarılı bir örnektir. Katilin vicdan muhasebesi ile kutlama ve kraliyet ihtişamının en etkili karşıtlığı oluşturduğu bu huzursuz sahne, izleyicinin kalbini küt küt attıran ve tüylerini diken diken eden şiirsel coşkunluğun hiddetli bir çeşidini yansıtır. Öte yandan, Othello'da, doruk noktası Iago'nun Othello'nun kıskançlığını uyandırdığı, o muhteşem sahne boyunca uzanır. Doruk noktası, yavaş yavaş hazırlanır ve kahramanın mahvolduğu sarsıcı iç çatışmanın başlangıcını var eder.

### Trajik Etki

Doruk noktasının bir trajik etki tarafından düşen eylemle ilişkilendirildiği yerde, birbirleriyle keskin karşıtlık içeren iki önemli bölüm yana yana gelerek, dramının yapısında ayrıcalıklı bir durumu ortaya çıkartır.

Trajik etki, öncelikle, dikkat çekici olmak zorundadır. Düşen eylemin başlangıcı,

doruk noktasıyla en iyi şekilde ilişkilendirilmeli ve ait olduğu bölümün karşı-oyununun takip eden etkilerden ayrılmalıdır; düşüş, trajik etkinin ortaya çıkmasından hemen sonra gerçekleşmemeli; aksine, aşamalı bir değişimle kendini göstermelidir.

“Bu biçimlendirmenin en mükemmel örneği Coriolanus'tur. Bu oyunda, eylem, kışkırtıcı etkiden (Volscians'la savaşın kaçınılmaz olduğu haberi) ilk yükseliş (Coriolanus ve Aufidius arasındaki savaş) sayesinde doruk noktasına, Coriolanus'un konsül olarak adaylığına doğru tırmanır. Trajik etki, sürgün, burada başlar; kahramanın en tepede görünmesi, onun evcilleştirilemez gururuyla karşıtlık oluşturur; o, devrilir. Bu devrilme birdenbire gerçekleşmez; sahnede aşama aşama kendini gösterir —Shakespeare bunu yapmayı sever— ve sonuçta ezici olan şey, ilk olarak sahnenin sonunda algılanır. Burada hızlı bir eylemle birbirine bağlanan iki nokta, şiddetli bir ayaklanmayı içeren bir grup güçlü sahneyi, geniş kapsamlı ve mükemmel bir etkiyle bir araya getirir. Fakat, ikili sahnenin bitiminden sonra da, karşıtlık olarak, güzel, onurlu ve acıklı veda sahnesine geçişi biçimlendirmek için eylem hemen kesilir; bu, huzura ermeden önce, coşkun bir heyecanın titreyen yanakları gibi, kahramanın ölümünden sonra arta kalan atmosferi gözler önüne sermeye yardımcı olur. Julius Caesar'da bağlantılı bir sahne aracılığıyla birbirlerinden ayrılan doruk noktası ve trajik etki biraz daha keskindir. Özenle hazırlanmış suikastçilerin Antonious'la konuşma sahnesini cina-

yet sahnesi grubu izler —bu usta işi bölüm araya eklenmiştir— ve bundan sonrasını Brutus ve Antonious’un konuşma sahneleri, bunu da geri dönüş bölümüne küçük bir geçiş izler.” (Freytag, 2012: 131-132)

### Düşen Eylem

Dramanın en zor bölümünü, aşağı doğru yönelen, geri dönüş olarak da ifade edilen, bu düşen eyleme ait sahneler oluşturur. Freytag, özellikle, yönetme gücüne sahip güçlü kahramanların yer aldığı oyunlarda bu tehlikelin daha da arttığına işaret eder.

Doruk noktasına kadar giderek artan ilgi, eylemin gerçekleşmesiyle bir duraklamanın içine girer. Bu yüzden, seyircinin dikkatinin dağılması ve sahneye ait etkilerin bozulması tehlikesi vardır. Şimdi, en önemli şey, seyircinin ilgisini çekecek, onda merak uyandıracak, yeni etkilerin ve fazla olmamak kaydıyla yeni rollerin devreye sokulması gerekliliğidir.

Bu bölümde, kahramanın mücadelesi bütün yaşamını etkileyecek çok önemli bir sona doğru evrilir. Artık, oyunun bütüncül özü, kahramanın eylemlerinin temelinde yatan düşünce açığa çıkmış; seyirci olayların bağlantısını anlamış, oyun yazarının amacını kavramıştır. Şimdi, yazar, ustalığını göstereceği bir bölümle karşı karşıyadır; dramatik yapıyı dikkatle oluşturulmuş ayrıntılarla sağlamlaştırmasının zamanıdır. Bu bölüm, yazarın büyük darbelerle, büyük etkiler yaratması gereken bölümdür. Freytag, “kahramanın düşüşe geçişinden

itibaren kaç sahne olacağı kesin bir kurala bağlanamayacağını; genel olarak, geri dönüşte, yükselen eylemin imkân verdiği den daha az sayıda sahne arzu edildiğini” ifade eder. (Freytag, 2012: 134) Kahramanla çarpışan güçleri en şiddetli eylem içinde gösteren ya da kahramanın yaşamındaki bir şeyin iç yüzünü net olarak kavramasını sağlayan sahneyi, yıkımın hemen öncesine yerleştirmek yararlıdır. Coriolanus’un annesiyle olan sahnesi, uyku ilacı almadan önceki Juliet’in monoloğu ve Lady Macbeth’in uyurgezerlik sahnesi bu duruma bir örnektir.

### Belirsizlik Etkisi (Son Merak Etkisi)

Freytag, yıkımın seyirci için, bütünüyle sürpriz olmaması gerektiğini vurguluyor. Doruk noktasında yaratılan etki ne kadar büyükse, kahramanın düşüşünün şiddeti de o kadar güçlü olur. Oyunun sonu, önceden tahmin edilebilirse, yazarın dramatik gücü giderek zayıflar; yazar, sona doğru sancı çekmeye başlar, çarpıcı etkiler üretmek için uğraşır.

Shakespeare oyunlarında bunu asla yapmaz; yıkımı şaşırtıcı olmaksızın, yeni etkilerle kolaylıkla, hızlıca, neredeyse umursamadan tasarlar; onun için böylesi bir gereklilik oyunun önceki bölümlerinin sonucudur; Shakespeare seyirciyi ileriye taşıma konusunda kendinden emindir; sonun gereklilikleriyle ilgili adeta aceleci davranır; yıkım için seyircinin zihnini hazırlamanın zamanında gerçekleştirilmesi gerektiğini çok doğru bir biçimde algıla-

mıştır. (Freytag, 2012: 135)

O yüzden, Caesar'ın hayaleti Brutus'a görünür; o yüzden, Edmund, askere Lear'ı ve Cordelia'yı öldürmesi gerektiğini anlatır; o yüzden, Romeo, Juliet'in mezarı başında Paris'i öldürmelidir; o yüzden, eylemin geri dönüş sahnesinden önce, Coriolanus'a karşı Aufidius'un ölümcül kıskançlığı yeniden açığa çıkmalı ve Coriolanus şu muhteşem sözleri dile getirmelidir, "Sen oğlunu kaybettin"; bu yüzden, kral, Hamlet'in zehirli kılıçla öldürülmesini Leartes'le önceden konuşmalıdır.

Bütün bunlara rağmen, bazen kestirmeden sona varmak için aceleci davranmak tehlikelidir. Kötü kaderin ağırlığı kahramanın sırtına zaten çoktan yüklenildiğinde, onun yıkımının işin doğasında var olduğunu bilmesine karşın, seyircinin etkin sempatisi onun için bir yardım umuyor —böyle bir durumda, seyirciye bir kaç yardım olasılığı vermek eski, mütevazı şiirsel bir araçtır.

Seyircinin sona doğru olacakları öngörmesine rağmen, yazarın durumu askıya almasıyla, kimi ufak tefek engellemelerle, mutlu sona erişmenin belli belirsiz olasılığını doğurmasıyla, seyirci üzerinde "acaba" etkisi yaratması Freytag'ın ifadesiyle, "sonun çoktan işaret edilen yönelimini taca atar". (Freytag, 2012: 136)

O yüzden, Edmund'un ölürken Lear'ı öldürme emrini geri çekme olasılığı vardır; o yüzden, Romeo'nun kendini öldüreceği anın öncesinde rahip Lorenzo içeri

girebilir; o yüzden, Coriolanus, yargıçlar tarafından suçsuz bulunabilir. Aslında, bu etkinin kullanımı Antik Yunan'dan beri vardır; Sophocles, bunu Antigone'de kullanır; Kreon yumuşatılmıştır ve Antigone'nin ölüm kararını geri çeker; eğer onun buyruğu zamanında ulaştırılabilirse, Antigone kurtulabilir.

Freytag, bu etkiyi çok dikkatli kullanmak gerektiğinden söz eder. "Önemsiz olmamalı yoksa gerekli etkiye sahip olmayacaktır; eylemi büyütme için yapılmalı ve karakterlerden doğmalı; temelde tarafların görelî konumlarını değiştirecek kadar önemli görünmemelidir. Yükselme olasılığının üzerinde, seyirci daima önceden olanın aşağıya yönelik zorlayıcı etkisini algılamalıdır." (Freytag, 2012: 137)

### Sonuç (Yıkım)

Antik Yunan'da *exodos* olarak adlandırılan *yıkım* dramının kapanış eylemidir. Kahramanı mücadeleye zorlayan şey ne kadar şiddetliyse, amacı da o kadar soylu görünecektir, böylece kahramanın yenik düşmesindeki yıkım çok daha mantıksal olacaktır.

Freytag, tam bu noktada bir uyarıda bulunma gereği duyuyor. Oyun yazarı, "kahramanın yaşamına kıyamamak gibi modern bir yufka yüreklilik tarafından kandırılmamalı" diyor. (Freytag, 2012: 137) Antik Yunan'dan beri, tragedyayı tragedyaya yapan en önemli unsurlardan biri, sonunun ölümle bitmesidir; çünkü, yıkımların en güçlüsü ve telafi edilemez olanı odur. Kah-

ramanın mücadelesi, onun tüm yaşamını etkisi altına alacak güçte olursa, yıkımın getireceği etki de, kahramanın tüm yaşamını kapsayacak güçte olur; şüphesiz, bu etkinin en şiddetlisi ölümlerle sağlanır. Freytag'a göre bu, sadece eski bir geleneğe sahip çıkmak değil, aynı zamanda işin doğasından kaynaklanan bir gerekliliktir. Modern tiyatro anlayışı içerisinde, kahramanın belirli koşullar altında, ölümcül çatışmalardan sağ kurtulması mümkün olabilir; ama Freytag bunun drama için etkileyici bir son yaratacağını ve seyirci üzerinde asla memnuniyet sağlamayacağını belirtiyor. Ancak, kahramanın sonuna yönelik böylesi bir yıkımı hazırlarken, olabilirlik ve zorunluluk algısının da çok güçlü bir biçimde yaratılması gerekir. Tüm anlaşmazlıkları çözebilecekken, tüm çatışmaların üstesinden gelip, içinde bulunduğu kötü koşulları etkisizleştirebilecekken, kahramanın neden bu yıkımın içine sürüklendiği seyirciye ikna edici bir dille anlatılmalıdır. Bu da, çatışmacı etkilerin gerçekçi ve inandırıcı bir biçimde düzenlenmesine, hiçbir şeyin rastlantı olmadığını, hiçbir şeyin bir tek anın içinde gerçekleşmediğinin seyirciye anımsatılmasına bağlıdır. "Yıkım, yalnızca eylemin ve karakterlerin gerekli sonuçlarını içerir." (Freytag, 2012: 139)

Freytag, yıkımın yapısında özellikle dikkat edilmesi gerekli kuralları şöyle sıralıyor: Öncelikle, gereksiz her sözcükten kaçınılmalı; ama oyunun düşüncesini karakterlerin doğasından hareketle belirginleştirecek söylenmemiş hiçbir söz de

kalmamalı. Oyun yazarı sahneleri geniş ölçüde ayrıntılandırmaktan kaçınılmalı; ortaya koyacağı şeyi çarpıcı bir biçimde, kısa, sade, süslemeden sunmalı, en iyi, en etkileyici eylem içinde vermelidir. (Freytag, 2012: 139-140)

Buraya kadar ele aldığımız, Freytag piramidinin beş bölüm ve üç kriz anı içeren yapısı, görüldüğü gibi her unsurun kendi özelliklerinden kaynaklanan niteliklere sahip. Freytag, oyun yazarları için bu özellikleri kısaca şöyle özetliyor: İyi bir giriş, merak uyandırıcı olmalıdır. Güçlü bir doruk noktası var edebilmek ve sondaki yıkımı etkili kılabilmek çok yönlü düşünebilme gücü gerektirir. Düşüşü etkili kılmak ise, en zordur. Burada deneyim, yazarlık becerisi ve açık görüşlülüğün birleşimi gerekir; buna ek olarak, iyi bir konu, iyi düşünceler ve tabii iyi bir şans. Freytag, bu ele alınan bileşenlerin hepsinin, antik ya da modern dönemlerde yazılan her oyun için gerekli olduğunu ifade ediyor. Ve son olarak, drama, kendine ait tüm unsurları içeren, ancak, onu mükemmellikten uzaklaştıracak her şeyi hariç tutan bir eylem sunmalıdır, diyor. (Freytag, 2012: 140)

## Freytag Piramidinin İki Uygulama Örneği

### 1. Kral Oidipus

Freytag, dramatik yapının analizinde kullandığı tekniğini Sophokles'in Kral Oidipus'una şu şekilde uygular:

## GİRİŞ

Üç oyuncunun da görülmesini sağlar ve varsayılan koşulların yanı sıra, bir veba salgını sırasında Oidipus'un yönetimi altındaki Thebai'yi tanıtır.

## KIŞKIRTICI ETKİ

Kışkırtıcı etki, kehanetin dile getirilmesidir —Laios'un cinayetinin intikamının alınacağını ve şehrin böylece salgından kurtulacağını iletir. Buradan başlayarak, eylem iki aşamada yükselişe geçer.

## YÜKSELEN EYLEM

Birinci aşama: Oidipus tarafından çağrılan Teiresias kehaneti yorumlamakta tereddüt eder; hiddetli Oidipus tarafından şüpheli olarak nitelendirilir, muğlak ve esrarengiz şartları, gizemli katili ima eder ve büyük bir öfke içinde gider.

İkinci aşama: Oidipus'un Kreon'la kavgasıdır, Iokaste tarafından ayrılırlar. Bundan sonra, doruk noktası gelir.

## DORUK NOKTASI

Oidipus ve Iokaste'nin görüşmesi. Iokaste'nin Laios'un ölümünü açıklaması ve Oidipus'un sözleri "Anlattıkların çok kuşkulandırdı beni, aklımı perişan etti." Eylemin en üst noktasıdır. Bu bölümden sonra, Oidipus, endişesi giderek artsa da, şimdi ruhunun üzerine düşen bu muazzam tehlikeyi hissetse de, çapraşık spekülasyonlara şiddetle karşı koymak için cesaretini toplar. Onun rolü meydan okuyan bir kişisel far-

kındalık ile akıl sır ermez bir kendini aşılama arasındaki çatışmadır; bu noktada, birinci etap biter, ikincisi başlar. Buradan itibaren, muhteşem bir uygulamayla, eylem tekrar iki aşamada aşağıya iner.

## DÜŞEN EYLEM

Iokaste'nin karşı-oyunuyla merak arttırılır; onu korkutan şey bir kez daha Oidipus'u açmaza sokar; tanımanın etkileri burada ustaca işlenir.

## SONUÇ

Yıkım, üç bölümdür; haberci sahnesi, büyük acı sahnesi, yumuşak ve uzlaşmacı bir belirtiyle kapanış.

Freytag, Kral Oidipus'u, Sophokles'in en sanatsal oyunu olarak görür. Şarkılandığı ve korosundaki çeşitliliğe, dönüşüm sahnesine, tanıma sahnesine, büyük acı sahnesine, kapanıştaki habercinin mükemmel bildirisine ek olarak, Atinalılara ait dramın bütün güzel buluşlarına sahip olduğunu düşünür. Kral Oidipus'ta, karşı-oyun tarafından yönetilen eylemin kısa bir yükselişi, görece zayıf bir doruk noktası ve uzunca bir düşüşü vardır. (Freytag, 2012: 171-172)

## 2. Hamlet

Freytag, dramatik yapının analizinde kullandığı tekniğini Shakespeare'in Hamlet'ine de şu şekilde uygular:

## GİRİŞ

1. Açılış: Hayalet platformunda gö-

rünür; Gardiyanlar ve Horatio.

2. Tanıtım: Kışkırtıcı etki başlamadan önce kraliyetin bir odasında Hamlet.

3. Bağlayıcı sahne: Horatio ve gardiyanlar, Hamlet'e hayaleti gördüklerini haber verirler.

4. Yan eylemin başlatılması: Leartes ayrılırken Polonius'un ailesi.

### KIŞKIRTICI ETKİ

1. Başlangıç: Hayaleti bekleme.

2. Hayalet Hamlet'e görünür.

3. Ana sahne: Hayalet Hamlet'e cinayeti açıklar.

4. Geçiş: Hamlet ve arkadaşları yemin ederler.

### YÜKSELEN EYLEM (dört aşamalı)

1. İlk aşama: Karşıt-karakter, Polonius, Hamlet'in Ophelia'ya olan aşkından dolayı dengesizleştiğini ileri sürer.

2. İki küçük geçiş sahnesi: Polonius evinde ve kralın huzurunda.

3. İkinci aşama: Hamlet bir oyunla kralı sınamaya karar verir. Kendi içindeki bölümleriyle büyük bir sahne; Hamlet, Polonius'a karşı, saraylılar, oyuncular. Hamlet'in monoloğu geçişi oluşturur.

4. Üçüncü aşama: Hamlet'in karşıt-karakterler tarafından sınanması.

a. Kral ve entrikacılar.

b. Hamlet'in ünlü monoloğu.

c. Hamlet Ophelia'yı uyarır.

d. Kral kuşkulandır.

5. Dördüncü aşama: Oyun doruk noktasına doğru tırmanırken Hamlet'in kuşkuları kesinleşir.

a. Giriş: Hamlet, oyuncular ve saraylılar.

b. Krala oynanan, oyun içinde oyun.

c. Geçiş: Hamlet, Horatio ve saraylılar.

### DORUK NOKTASI

Kralın dua edilişiyle başlar. Hamlet'in tereddüt etmesi. Hemen trajik etkiye bağlanır.

### TRAJİK ETKİ

Hamlet annesiyle görüşürken Polonius'u bıçaklar. İki küçük geçiş sahnesi; Kral, Hamlet'i uzaklaştırmaya karar verir. Bu üçlü sahne grubu bir bütün oluşturur; doruk noktası ortada yer alır.

### DÜŞEN EYLEM

Tanıtım: Fortinbras ve Hamlet'in yolda oldukları haberi gelir.

Birinci aşama: Ophelia'nın deliliği, Leartes'in intikam kararı.

Yan sahne: Hamlet'in Horatio'ya mektubu.



İkinci aşama: Leartes ve Kral, Hamlet'in öldürülmesini tartışılar. Kraliçeye Ophelia'nın ölüm haberi iletilir.

Üçüncü aşama: Ophalia'nın gömülüşü.

Giriş: Hamlet ve mezar kazıcılar.

Ana sahne: Hamlet ve Leartes'in geçici uzlaşmaları.

### SONUÇ

Giriş: Hamlet ve Horatio'nun krala karşı nefretleri.

Geçiş: Osric'in çağırılması.

Ana sahne: Ölüm ve Fortinbras'ın gelişi.

Freytag, Hamlet'te düşen eylemin üç aşamasının oyunun ilk yarısından daha az düzenli olduğunu, eylemsiz küçük yan sahnelerin (Hamlet'in yolculuğunun ve geri dönüşünün haber verilmesi, mezar kazıcıların sahnesi) sahneler arası bağlantıyı kesintiye uğrattığını; ama yine de dramatik yapının kapanışta, Antik Yunan'daki gibi kısa ve canlı olduğunu belirtiyor. (Freytag, 2012: 190-191-192)

### Sonuç

Temelde Aristotelesçi bir yaklaşımı benimseyen Freytag tekniği, dramatik insanın temel kurallarını bulup çıkarmaya çalışmıştır. Klasisizmin birlik ve bütünlük ilkesi ile Romantizmin karşıtların uyumu ilkesini bir araya getiren bu dramatik anlayış, Antik Yunan ve Shakespeare oyunları-

nın değerlendirilmesine kazandırdığı yeni bakış açısının yanı sıra, modern dönem oyun yazımı ve analizlerinde de önemli bir yere sahiptir. "Genel eğilim, oyunun mantıklı, birlikli, yoğun bir bütün olması, içeriği ile bir organik bağ bulunması, aynı zamanda ilgi uyandırmak ve ilgiyi uyanık tutmak için denenmiş kurgu ustalıklarından bir ölçü içinde yararlanılması doğrudur. Zorlama merak öğelerine başvurulmamasına, gereksiz ayrıntıların ayıklanmasına, atmosfer ve yapı bütünlüğünün korunmasına önem verilir." (Şener; 1998: 201)

Freytag'ın eseri, bugün oyun yazımı ve analizi çalışmalarında hâlâ bir kılavuz kitap niteliği taşımasının yanı sıra kimi eleştirilere de neden olmuştur. Freytag'a ilk eleştiri düşünür ve psikolog Wilhelm Dilthey (1833-1911) tarafından getirilmiştir. "Dilthey, Freytag'ın dramatik yapı teorisini reddetmez ama onun ne ölçüde anlamlı olduğunu sorgular. Bir sanatsal üslubun 'tipik' biçimini soyutlamak mümkün olsa bile, bu türden bir mekanik ve bilimsel işlem Dilthey'e göre sanatın özünü inkâr etmek ve daha da kötüsü gelecekteki sanatçıları kodlanmış kurallara odaklanmaya cesaretlendirerek onları yanlış yönlendirmek anlamına geliyordu. 'Estetik de etik gibi doğanın kanunlarıyla değil, baş yapıtlarıyla ilgileniyordu.' Büyük bir sanat eserinin örgütleyici ilkesi sıradan bir sanat eserinin aksine, Freytag'ın piramidinden ziyade romantiklerin 'içsel biçim' dediği şeye, dramın gizli ruhuna benzemekte ve bu yalnız-

ca aksiyonun genel çizgisini değil, her karakterin ve her sahnenin yerleştirilmesini de belirtmekteydi.” (Carlson; 2007: 270)

Freytag’a yönelik tepkilerden biri de oyun yazarı Otto Ludwig’dan (1813-1865) gelmiştir. Ludwig, Freytag tekniğini dramın duygusal yönünü yitirmek pahasına, entelektüel yönüne yapılan bir vurgu olarak nitelendiriyordu. “Freytag, ‘tutkudan yoksundur, ne demek olduğunu bilmez ve tutku olmadan kimse oyun yazarı olamaz’; Freytag’ın kitabı karakterin soyluluğunu ve yüksek kültürünü gözler önüne serer ama dramın ‘özünü değil, yalnızca çeperlerini’ göz önünde bulundurur.” (Carlson; 2007: 271)

Yazımıza David Mamet’in dramatik yapı hakkındaki sözleriyle başlamıştık, bitirirken de öyle yapalım. Mamet, dramatik yapının inşasında önemli olanın “oyunun başında belirlenen amaca yönelik olarak, kahramanı harekete geçiren bir olay örgüsü var etmek” olduğunu belirtiyor ve sözleri-

ne şöyle devam ediyor: “Thebai’de bir veba salgını vardır. Kral Oidipus, onun nedenini bulmak için yola çıkar. Sonunda nedenin kendisi olduğunu keşfeder. Oyun biter. Onun Aristoteles’in de belirttiği gibi, bir bakıma hem sürprizle hem de kaçınılmaz olanla son bulduğuna dikkat edin. Oyun binlerce yıldır ayakta kalmayı nasıl başardı ve neden Aristoteles onu bir örnek olarak seçti? Mükemmel olay örgüsünden dolayı. Çağdaş oyun yazarı ne yapmalı? Olay örgüsü nasıl yazılır öğrenmeli. Peki, bu nasıl yapılır? Yazarak, düzeltmeler yaparak, sahneleyerek, düzeltmeler yaparak ve tekrar başlayarak. İyi şanslar.” (Mamet, 2010: 127)

Sonuç olarak, Freytag tekniği oyun yazarlığında ve oyun incelemesi çalışmalarında bir metni görsel olarak analiz etmeye ve olaylar dizisi içindeki dramatik yapılanmayı anlamaya yönelik bir yöntem sunuyor. Ancak hiç bir teknik yaratıcılıktan daha üstün değildir.

## KAYNAKÇA

Aristoteles, (1987) *Poetika*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

Ball, D., (1983) *Backwards & Forwards: A Technical Manual for Reading Plays*, Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press.

Burgoyne, S., Downey, P., (2012) *Thinking Through Script Analysis*, Newburyport: Focus Publishing.

Carlson, M., (2007) *Tiyatro Teorileri: Yunanlılardan Bugüne Tarihsel ve Eleştirel Bir Yaklaşım*, Ankara, De Ki Basım Yayım Ltd. Şti.

Dunne, W., (2009) *The Dramatic Writer's Companion*, Chicago and London: The University of Chicago Press.

Freytag, G., (2012) *Freytag's Technique Of Drama*, Leipzig: Forgotten Books.

Hayman, R., (1999) *How To Read A Play*, New York: Grove Press.

Mamet, D., (2000) *Three Uses Of The Knife*, New York: Vintage Books.

Mamet, D., (2010) *Theatre*, London: Faber and Faber.

Şener, S., (1998) *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Kitabevi.

Tierno, M., (2002) *Aristotle's Poetics for Screenwriters*, New York: Hyperion.

Wandor, M., (2008) *The Art Of Writing Drama*, London: Methuen Drama.