

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
(İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI)
ANABİLİM DALI

RÖNESANS DÖNEMİ İNGİLİZ TİYATROSUNDA KOMEDYANIN DİLİ:
WILLIAM SHAKESPEARE VE BEN JONSON'IN KOMEDYALARININ
BİÇEMBİLİMSEL İNCELEMESİ

Doktora Tezi

Nihal Demirkol Azak

Ankara-2015

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BATI DİLLERİ VE EDEBİYATLARI
(İNGİLİZ DİLİ VE EDEBİYATI)
ANABİLİM DALI

RÖNESANS DÖNEMİ İNGİLİZ TİYATROSUNDA KOMEDYANIN DİLİ:
WILLIAM SHAKESPEARE VE BEN JONSON'IN KOMEDYALARININ
BİÇEMBİLİMSEL İNCELEMESİ

Doktora Tezi

Nihal Demirkol Azak

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Nazan TUTAŞ

Ankara-2015

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile, bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim.(...../...../20...)

Tezi Hazırlayan Öğrencinin

Adı ve Soyadı

Nihal Demirkol Azak

(İmzası)

ÖNSÖZ

Tezin hazırlanma aşamasında akademik yardımları ve rehberliği ile yol gösterici olan tez danışmanım Doç. Dr. Nazan Tutaş'a en derin saygılarımla teşekkür ederim. Tez izleme komitemdeki değerli hocalarım Yrd. Doç. Dr. Sıla Şenlen Güvenç ve Yrd. Doç. Dr. Şebnem Kaya'ya değerli önerileri ve tez jürimdeki hocalarım Yrd. Doç. Dr. Zeynep Zeren Atayurt Fenge ve Yrd. Doç. Dr. Nazlı Gündüz'e destekleri için teşekkürlerimi sunarım. Kaynaklarından yararlandığım ODTÜ ve Bilkent kütüphanelerine teşekkürü bir borç bilirim.

Bu uzun ve zorlu tez yazma sürecime şahit olup destekleriyle her zaman yanımda olan sevgili arkadaşlarım Demet Karabulut, Pelin Doğan, Habibe Eroğlu, Rabia Nesrin Er, Gökhan Akmaz ve Seyhan Uçar'a, Ankara Üniversitesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı'ndaki değerli Araştırma Görevlisi arkadaşlarıma ve tüm dostlarıma teşekkürler.

“Gerçek mutluluk, arkadaş sayısına değil, seçimine ve değerine bağlıdır”

(Cynthia's Revels III.ii)

Canım aileme bu sıkıntılı süreçte bana sağladıkları her türlü maddi ve manevi destekleri için sonsuz teşekkür ederim.

Canımdan değerli biricik eşim, dostum, yaren yoldaşım Eren Azak'a, bana olan sonsuz inancı ve sevgisiyle varlığını her an hissettirdiği için sadece teşekkür edebiliyorum.

“Aşk gördüğünü gözleriyle değil, hayâliyle görür.”

(A Midsummer Night's Dream, I.i)

KISALTMALAR

The Comedy of Errors – CE

Love's Labour's Lost – LLL

As You Like It – AYLI

Every Man in His Humour – EMI

Volpone: Or The Fox – Volp.

The Alchemist – Alch.

İÇİNDEKİLER

	sayfa
ÖNSÖZ.....	iv
KISALTMALAR.....	v
GİRİŞ.....	1
BÖLÜM 1 – Antik Yunan’dan Günümüze Komedyaya Yaklaşım.....	24
BÖLÜM 2 – Komedyaya Biçembilimsel Yaklaşım.....	81
2.1. Komedyada Bağlamsal Uyumsuzluk.....	84
2.1.1. Bağlam-Kimlik-Strateji Uyumsuzluğu.....	84
2.1.2. Bağlamsal Varsayım – Önvarsayım Uyumsuzluğu.....	98
2.2. Komedyada İletişimsel İlkelerde Uyumsuzluk.....	101
2.2.1. Nitelik ilkesinin ihlâli	101
2.2.2. Nicelik ilkesinin ihlâli	106
2.2.3. Bağıntı ilkesinin ihlâli.....	108
2.2.4. Tarz ilkesinin ihlâli	109
2.3. Komedyada Söz Eylemlerde Uyumsuzluk.....	111
2.4. Komedyada Kibarlık ve Kabalık Açısından Uyumsuzluk.....	131
2.4.1. Kibarlık İlkeleri.....	131
2.4.2. Kabalık İlkeleri.....	140
2.5. Komedyada İletişimsel Söz Sırası İlkelerinde Uyumsuzluk.....	145
BÖLÜM 3 – William Shakespeare ve Ben Jonson’ın Komedyalarının Biçembilimsel İncelemesi.....	154
3.1. Shakespeare ve Jonson’ın Komedyalarında Bağlamsal Uyumsuzluk.....	156
3.2. Shakespeare ve Jonson’ın Komedyalarında İletişimsel İlkelerde Uyumsuzluk.....	200
3.2.1. Nitelik ilkesinin ihlâli	200

3.2.2. Nicelik ilkesinin ihlâli	230
3.2.3. Bağıntı ilkesinin ihlâli	235
3.2.4. Tarz ilkesinin ihlâli	238
3.3. Shakespeare ve Jonson'ın Komedyalarında Söz Eylemlerde Uyumsuzluk	253
3.4. Shakespeare ve Jonson'ın Komedyalarında Kibarlık ve Kabalık Açısından Uyumsuzluk.....	279
3.4.1. Kibarlık İlkeleri.....	279
3.4.2. Kabalık İlkeleri.....	316
3.5. Shakespeare ve Jonson'ın Komedyalarında İletişimsel Söz Sırası İlkelerinde Uyumsuzluk.....	342
SONUÇ.....	356
KAYNAKÇA.....	391
ÖZET.....	400
ABSTRACT.....	402
EK.....	404

GİRİŞ

Bu tez çalışmasında, İngiliz Rönesans Dönemi oyun yazarlarından William Shakespeare ve Ben Jonson'ın komedya ları biçembilimsel [stylistic] açıdan incelenecektir. Bu çalışma kapsamında incelenmek üzere William Shakespeare'den *The Comedy of Errors*, *Love's Labour's Lost* ve *As You Like It* oyunları ile Ben Jonson'dan *Every Man in His Humour*, *Volpone: Or, The Fox* ve *The Alchemist* oyunları seçilmiştir.

İncelenmek üzere seçilen Rönesans dönemi ile Shakespeare ve Jonson'ın komedya larına geçmeden önce komedyanın tanımı, işlevi ve kökenlerine dair yapılması gereken tartışma, bu tez çalışmasının kapsamının M.Ö. beşinci yüzyıl Antik Yunan felsefesini de içine alacak şekilde geniş tutulmasını gerektirir. Çünkü 'Komedy a nedir? İşlevleri nelerdir? Nerede doğmuştur?' gibi sorulara basit bir cevap vermek mümkün değildir. Komedy a kelimesinin kapsamı öyle geniştir ve komedyanın işlevine dair görüşler öyle çeşitlidir ki, ilk olarak bunları tartışmadan biçembilimsel bir analize doğrudan geçilmesi, tez çalışmasının eksik ve sınırlı bir bakış açısına sahip olmasına yol açacaktır. Yaygın görüşe göre kökenleri M.Ö. beşinci yüzyılda Antik Yunan Kent Dionysiası'ndaki Satir oyunlarına uzanan Batı Komedyasının amacına ve işlevine dair birçok felsefeci, psikolog, dilbilimci, yazar, edebiyat eleştirmeni ve tarihçisi yüzyıllardır çeşitli görüşler ileri sürmüşlerdir. Komedyaya dair bu görüş ve fikirler, Antik Yunan'daki Platon'dan Karanlık Çağ'daki Kilise Babaları'na, Rönesans Dönemi'ndeki Sidney ve Hobbes'tan on sekizinci yüzyıl yazarlarından Steele ve Addison'a, on dokuzuncu yüzyılda Schopenhauer ve Spencer'dan Meredith ve Bergson'a ve daha sonra Freud'dan

dilbilimci Raskin ve Attardo'ya kadar çok geniş bir yelpazeyi içine almaktadır. Bu kuramcılarının her biri, tıpkı “Blind Men and the Elephant” [Körler ve Fil] hikâyesinde olduğu gibi, komedyaya kendi durdukları yerden bakarlar. Komedyanın tanımı, işlevi, nasıl üretilip nasıl algılandığına dair buldukları cevaplar, hangi soruları sorduklarına ve hangi perspektiften baktıklarına göre çeşitlenir. Komedyayı tamamen günah ve ahlaksızlık olarak görüp reddedenlerin dışında, okuyucunun veya izleyicinin duygusal tepkisi açısından ele alan kuramcılar kişinin hissettiği ‘üstünlük’ veya ‘rahatlama’ duygularına yönelirken, komedyada uyumsuz olanı fark ederek gülen okuyucu/izleyicinin ‘zihinsel’ tepkilerine yönelen kuramcılar ise ‘uyumsuzluk’ üzerinde dururlar. Komedyaya yüzyıllardır ileri sürülmüş olan tüm bu görüş ve iddialar çeşitliliklerine rağmen genel olarak ‘üstünlük, rahatlama ve uyumsuzluk’ gibi üç genel başlık altında incelenebilecek olsa da (istisnalar hariç), bu Giriş bölümünde kısaca üstünden geçilemeyecek kadar ayrıntılı bir çalışmayı hak ederler. Bu nedenle ilk olarak tezin Birinci Bölümünde komedyaya kuramları Platon’dan Attardo’ya kadar kronolojik olarak ayrıntılarıyla ele alınacaktır. Böylece geçmişten günümüze komedyaya ve gülme üzerine ileri sürülen farklı görüş ve iddialar ile bunların tarihsel gelişimi göz önüne serilerek, bu tez çalışmasında yapılacak olan incelemenin bu kuramlarla olan ilişkisi de çalışmaya dâhil edilecek ve biçembilimsel bir çalışmanın komedyaya literatürüne yapacağı katkı daha anlaşılır kılınacaktır. Kuramcılarının yüzyıllardır sordukları sorular ve verdikleri cevaplar ışığında, komedyaya dair yeni sorular sorup yeni cevaplar arama imkânı elde edilecektir.

Geçmişten günümüze komedyaya kuramları ele alınıp ‘dilbilimsel’ kuramlara kadar gelindikten sonra, ‘dilbilimin’ bıraktığı noktadan hareketle bu tez çalışması kapsamında komedyaya ‘biçembilimsel’ [*stylistic*] açıdan yaklaşılabilecektir. Dilbilim ve

edebiyat arasında bir köprü görevi gören ‘biçembilim’ [*stylistics*], komedya yazarlarının yaptıkları dil seçimlerini tespit edip bunların komedya diline yaptığı katkıyı açıklayacaktır. Daha önce geliştirilen komedya kuramlarıyla ‘bağlantılı’ olarak düşünüldüğünde, bu tez çalışması ‘biçembilimsel’ incelemeyi ‘uyumsuzluk’ bağlamında ele almayı amaçlamaktadır. Bu çerçevede, normal şartlarda, komedya dilinin en küçük yapı taşı olan ‘ses’ten başlayıp dilin kullanıldığı toplumsal ‘bağlama’ kadar dilin ‘sesbilim [*phonology*], yazıbilim [*graphology*], biçimbilim [*morphology*], dil bilgisi [*grammar*], sözlükbilim [*lexicology*], tümcebilim [*syntax*], anlambilim [*semantics*] ve edimbilim [*pragmatics*’ düzeylerinin tümünde başvurulmuş uyumsuzlukların ‘biçembilimsel’ incelemenin kapsamına girmesi gerekir. Ancak komedya oyunlarında kullanılan dilin ‘sesten bağlama kadar’ tüm düzeylerini içine alacak kadar geniş bir inceleme, tek bir tez çalışmasının kapsamını aşar. Bu nedenle bu tez çalışmasında komedya dilindeki uyumsuzluklar incelenirken, yalnızca dilin iletişim amacıyla kullanımı göz önüne alınacak ve çalışmanın kapsamı ‘edimbilim’ [*pragmatics*] ile sınırlı tutulacaktır.

Kapsamı ‘edimbilim’ ile sınırlı tutulacak olan bu biçembilimsel inceleme çerçevesinde, ele alınacak olan komedya oyunlarında edimbilimsel uyumsuzluklara bakılacaktır. Komedyada kullanılan ve okuyucu/izleyicide gülmeyi doğuran mizahi dilin temel özelliğinin ‘uyumsuzluk’ olduğu görüşünden hareketle, bu uyumsuzlukların nasıl ortaya çıktığı ve oyun yazarı tarafından nasıl kullanıldığı incelenecektir. Dilin tüm düzeylerinde olduğu gibi ‘edimbilim’ düzeyinde de sağlıklı ve başarılı bir iletişim için uyulması gereken kurallar vardır. Dilin iletişimde nasıl kullanıldığını inceleyen edimbilim, anlamı yalnızca ‘ses veya sözcük’ gibi dil-içi değil ‘katılımcı veya bağlam’ gibi dil-dışı etkenleri de göz önüne alarak açıklamaya

çalışır. Nasıl tümce kurmak için dilin ses, hece veya sözcük gibi unsurlarının bilinmesi ve belirli kurallara bağlı kalınması gerekiyorsa, toplumda insanlarla iletişim kurarken de dikkat edilmesi gereken ilkeler vardır. Bu tez çalışması kapsamında, iletişimde uyulması gereken edimbilimsel ilkeler ‘bağlam-kimlik-strateji ilişkisine dair ilkeler, iletişimsel ilkeler, söz-eylem ilkeleri, kibarlık ve kabalık ilkeleri ile söz sırası ilkeleri’ olmak üzere beş başlık altında ele alınacak ve bu ilkeler açıklanırken biçembilim alanına büyük katkıları olan pek çok kuramcının çalışmasından faydalanılacaktır. Bilhassa West ve Zimmerman’ın *Gender, Language and Discourse*, Mick Short’un *Exploring the Language of Poems, Plays and Prose*, Paul Grice’in *Logic and Conversation*, Austin’in *How to Do Things With Words*, Searle’in *A Classification of Illocutionary Acts ve Indirect Speech Acts*, Leech’in *Principles of Pragmatics*, Brown ve Levinson’ın *Politeness: Some Universals in Language Usage*, Jonathan Culpeper’in *Towards an Anatomy of Impoliteness*, Sacks, Schegloff ve Jefferson’ın *A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation* ve Herman’ın *Turn Management in Drama* başlıklı çalışmaları, bu tez çalışmasının kuramsal çerçevesini oluşturup inceleme yöntemini belirlemede temel oluşturacaktır.

Bu kuramcılarının çalışmaları doğrultusunda beş başlık altında ayrıntıları ile ele alınacak olan edimbilimsel ilkeler, sağlıklı ve başarılı bir iletişim için uyulması gereken ilkelerdir. Konuşan kişi bu ilkelere uyması halinde ‘iletişimsel yeterliğe’ [*communicative competence*] sahip olur. Gerçek dünyada insanların iletişimini düzenleyen bu ilkeler, aynı zamanda bir tiyatro oyunundaki kurgusal karakterlerin konuşmalarını oluşturmak için oyun yazarına ve bu konuşmaları yorumlamak için de okuyucu/izleyiciye bir çıkış noktası oluşturur. Gerçek hayattaki iletişimde olduğu

gibi tiyatro metinlerindeki kurgusal karakterler arasındaki kurgusal iletişimde de, bu ilkelerin dışına çıkan ‘sapmalar’ [*deviation*] görülür. Tiyatro oyunlarında iletişimsel ‘sapma’ olarak okuyucu/izleyicinin dikkatini çeken bu ‘uyumsuzluklar’, komedyacı yazarları tarafından mizahi dili zenginleştirmek amacıyla kullanılır. Tüm bu iletişim ilkeleri, sapmalar ve uyumsuzluklar, tezin İkinci Bölümünde yukarıda bahsedilen kuramcılarının çalışmalarından yararlanılarak ayrıntıları ile açıklanacak ve çeşitli komedyacı oyunlarından örneklerle de daha anlaşılır kılınacaktır. Tezin ikinci bölümünde ele alınacak olan bu edimbilimsel ilkeler ve sapmalar, tezin Üçüncü Bölümündeki Shakespeare ve Jonson komedyalarının biçimbilimsel incelemesine temel oluşturacak ve seçilen komedyacı oyunlarındaki sapmaların tespit edilip karşılaştırılmasında yol gösterici olacaktır.

Tezin Üçüncü Bölümünde, Rönesans Dönemi İngiliz Komedyasının en önemli yazarları olan Wiliam Shakespeare ve Ben Jonson’ın komedyaları biçimbilimsel açıdan incelenecektir. İnceleme dönemi olarak Rönesans’ın seçilmesinin nedeni, bu dönemin İngiliz tiyatro tarihinde önemli bir dönüm noktası olmasıdır. On beşinci yüzyılın sonlarından 1642’de tiyatroların kapatılmasına kadar süren İngiliz Rönesans döneminde özellikle 1558’de Kraliçe Elizabeth’in tahta geçmesiyle birlikte tiyatronun ulaştığı gelişim düzeyi, zenginliği, çeşitliliği, etkisi ve gücü, İngiliz Rönesans tiyatrosunun “İngiliz dramının altın çağı” olarak adlandırılmasını sağlar (Carter ve McRae 69). Yalnızca İngiliz tiyatro tarihinde değil dünya tiyatro tarihinde en parlak dönemlerden biri kabul edilen İngiliz Rönesans Dönemi’nde, ilk defa – ‘tragedya, komedyacı, tarihsel oyun’ gibi – farklı oyun türlerinde eserler verilmeye başlanır. Bu tez çalışmasında, tragedya veya tarihsel oyunlara kıyasla eleştirmenlerden ve edebiyat tarihçilerinden nispeten daha az ilgi

gören ve genellikle tragedyayla karşılaştırılarak onun zıttı olarak tanımlanıp tragedyaya göre daha aşağı bir konum atfedilen ‘komedy’ üzerinde durulacaktır. Komedyaya ikincil bir konum atfedilse de, Bradbrook tüm oyun türleri arasında en fazla biçem çeşitliliğine sahip olanının komedy olduğunu söyler (43). Birçok farklı kaynaktan beslenip pek çok alt türe ayrılarak farklı işlev ve amaçlar atfedilen komedyanın ‘biçem çeşitliliği’, bu tez çalışması bağlamında yapılacak olan biçembilimsel inceleme için komedyayı uygun bir tür olarak ön plana çıkartır.

Rönesans Dönemi’nde de komedyanın gelişimi bilhassa dikkat çekicidir. İngiliz Rönesans döneminin başlangıcında komedyanın gelişiminin en dikkat çekici özelliği, klasik Roma dönemi komedy modellerine yönelik eğilimdir. Ancak Rönesans Dönemi İngiliz komedyasının beslendiği tek kaynak klasik modeller değildir; bu dönemdeki komedyanın gelişimi aynı zamanda zengin bir yerli geleneğe de dayanmaktadır. Bu yerli gelenek, onuncu yüzyılda kilise denetimindeki ayinlerden doğan ‘kilise dramına’ [*liturgical drama*] uzanır. Hristiyanlığın ilk dönemlerinden itibaren Hristiyanlar arasında Roma oyunlarının aşırılıklarına karşı büyüyen tepki, beşinci yüzyıla gelindiğinde kavimler göçünün sonucu meydana gelen istilalar, merkezi yönetimin zayıflaması ve Batı Roma İmparatorluğu’nun yıkılışı nedeniyle altıncı yüzyıldan onuncu yüzyıla kadar uzanan Karanlık Çağlar boyunca büyük ölçüde ortadan kaybolan tiyatro, onuncu yüzyılda kilise tarafından yeniden hayata döndürülür (Evans 15-17). Bu yüzyılda kiliselerdeki ayinlere bazı canlandırmaların eklenmesi ve ek metinlerle zenginleşen müzikli bölümlerde karşılıklı okunan ilahilerin bir çeşit diyalog oluşturması, tiyatronun kilise içindeki başlangıcını oluşturur. Charles Mills Gayley, *An Historical View of the Beginnings of English Comedy* [İngiliz Komedyasının Başlangıcına Tarihsel Bir Bakış] (1907) başlıklı

yazısında İngiltere’de dramın kökenlerine dair ilk kaynakların M.S. 967 yılından on birinci yüzyılın ortasına kadar geçen dönemde kiliseler için bestelenen Latince ilahilere eklenen sözlü ilavelerde [*trope*] bulunduğunu belirtir (xiii). Kiliselerde ortaya çıkan bu dinsel oyunların tam gelişimi, on birinci yüzyıl ile on dördüncü yüzyıl arasında gerçekleşir. Bu iki yüzyıl boyunca kiliselerde din adamları tarafından canlandırılan İncil’den alınma hikâyelere, yeni sahnelerin eklenmesiyle kilise oyunları giderek gelişir. Brouckett, “1300 yılına gelince, dinsel oyunlar kilise sınırları içinde olabildiğince geliştiler ve sonuçta oyunlar kilise dışında oynanmaya başladılar” der (105). Zamanla kilisenin yetersiz kalmasıyla kilise dışına taşınan oyunlar, kilisenin denetiminden çıkarak halk ve esnafın içinde yer aldığı oyunlara dönüşür. *A Short History of English Drama* [İngiliz Dramının Kısa Bir Tarihi] (1978) başlıklı çalışmada Evans’ın da belirttiği gibi, Noel ve Yeniden Dirilişi anlatan kilise oyunları, kilise dışına çıktığında diğer dini olayları da içine alacak ve İncil’deki diğer tüm hikâyeleri de kapsayıp bir ‘döngü’ [*cycle*] oluşturacak şekilde genişletilir (19). On dördüncü yüzyılda İncil’den alınma birbiriyle bağlantılı hikâyelerin ‘döngü’ oluşturacak şekilde kilise dışında sahnelendiği bu oyunlara ‘mucize oyunları’ [*miracle*] denir. Günümüze ulaşan dört İngiliz döngüsü vardır: “York (48 oyun), Chester (24 oyun), Wakefield (bazen Towneley oyunları da denir, 32 oyun) ve Ludus Conevtriae veya N___ kenti oyunları (842 oyun, bu kentin yeri bilinmiyor) döngüleri” (Brouckett 112). Zamanla eklenen komik sahnelerle zenginleşen ‘mucize oyunları’, komedyanın gelişiminin ilk göstergesi olur. Örneğin, Wakefield döngüsünde İsa’nın doğumuyla ilgili olan *Secunda Pastorum* [İkinci Çoban] oyununa, çobanlardan bir koyun çalıp koyunu bebek kılığında beşiğe yatıran Mak ve karısının hikâyesini anlatan komik bir bölüm eklenir; ‘Wakefield Ustası’ olarak

adlandırılan Wakefield oyunlarının yazarının da gerçekçi komedyaya yazan ilk İngiliz yazar olduđu söylenebilir (Daiches 213). Temelde dini ve ahlaki bir amaç güden mucize oyunları, “on beşinci yüzyılda dinin etkisinden arınmaya başlar” (Evans 19). Bu gelişmeler ‘ibret oyunlarının’ [*morality*] gelişimini hazırlar. On dördüncü yüzyılda da ibret oyunlarının varlığından söz edilse de, asıl geliştikleri dönem on beşinci yüzyıl olur (Daiches 214). 1400 ile 1550 yılları arasında gelişen ibret oyunlarının en bilinen örnekleri *The Castle of Perseverance* [Sebat Kalesi] (1425), *Mankind* [İnsanlık] (1470) ve *Everyman* [İnsanoğlu] (1500) oyunlarıdır. Hikâyelerini İncil’den almayan ibret oyunlarındaki karakterler, soyut nitelikleri temsil ederler (Evans 22). İbret oyunlarında ‘iyi fiiller’ [*good deeds*], ‘şeytan’ [*devil*], ‘ölüm’ [*death*] gibi alegorik karakterler canlandırılır. İyi ile kötünün mücadelesini anlatan bu oyunların amacı kendinden öncekiler gibi ahlâki olsa da, bu tarz oyunların öğretileri iyimser ve sonları teşvik edicidir (Gayley lxiv). Bu özellikleri ile de ileride komedyanın gelişimine katkıda bulunan ibret oyunları, aynı zamanda ‘Fesat’ [*Mischief*] gibi dünyevi hayatı temsil eden alegorik karakterleri sayesinde komik ve ciddi unsurları içinde barındırarak komedyanın temelini oluştururlar (Daiches 215). Giderek daha dünyevi konulara eğilmeye başlayan ibret oyunları, on altıncı yüzyıl başlarında ders veren alegorik niteliğinden de arınır. Komik ve gerçekçi unsurları daha belirgin hale gelen bu yeni oyun türüne ‘ara oyun’ [*interlude*] denir. Bunlar “dünyevi ibret oyunlarıdır” (Daiches 216). Ortaçağın dinsel oyunlarından Tudor döneminin dünyevi oyunlarına geçişi temsil ederler. Gayley, 1520’den 1553’e kadar uzanan bu geçiş döneminde alegorinin ve soyut konuların terk edilmesinin başlıca nedeninin ortaçağ düşünce tarzından Rönesans düşüncesine geçiş olduğunu belirtir (lxiv). Bu dönemden önce de örneklerine rastlanan ‘ara oyun’, Nicoll tarafından “pek

çok karakter arasında [inter] oynanan bir oyun [ludus]” (48) olarak tanımlanır. Brockett, kapalı mekânlarda oynanan bu ara oyunların yöneticileri, soyluları ve zengin tüccarları eğlendirme amaçlı oyunlar olduğunu belirtir (129). Rönesans Dönemi komedyasının gelişimine zemin hazırlayan ara oyunların içinde barındırdığı komik unsurlardan biri, “Ahlak Bozukluğu [the Vice] karakterinin, şeytanî baştan çıkarıcı niteliğinden arınıp tamamen komik bir biçime dönüşmesidir” (Daiches 216). Henry Medwall’ın *Fulgens and Lucrece* (1497) oyunu, konusu tamamen dünyevi olan ilk ara oyundur ve Daiches’in belirttiğine göre Medwall’ın eklediği komik sahne ile de komedyanın gelişiminde önemli bir adımdır (217). Bu dönemde dini boyutundan sıyrılıp eğlendirme amacına yönelen oyunlar, aynı zamanda klasik komedy modelleri gibi dış etkenlerle de şekillenmeye başlarlar. Klasik Roma modellerinin dönemin oyun yazarları üzerindeki etkisinin yerleşmesinde, üniversitelerin rolü büyüktür. Bu dış etkenler doğrultusunda komedyalar yazan yazarlar, aynı zamanda bu klasik modelleri okullarda okutan ve bunları İngiliz tiyatrosuna kazandıran öğretmenlerdir. Örneğin, konusunu Romalı oyun yazarı Plautus’un *Miles Gloriosus* [Palavracı Asker] oyunundan alan ve bu konuyu İngiliz komedyasına ilk kez taşıyan *Ralph Roister Doister* [Palavracı Ralph] (1554) oyununu Eton’da müdürlük yapan Nicholas Udall kaleme alır; yine Cambridge öğrencileri tarafından sahnelenen *Gammer Gurton’s Needle* [Gurton Nine’nin İğnesi] (1566) oyununda da Plautus’un konuları ve karakterleri kullanılır; ve George Gascoigne’nin 1566’da yazdığı *Supposes* oyunu da Plautus ve Terentius’un etkisiyle oyunlar yazan İtalyan oyun yazarı Ariosto’nun *Gli Suppositi* oyunundan uyarlamadır (Daiches 220-221). Evans, Romalı yazarlar Plautus ve Terentius’un oyunları ve İtalyan komedyası gibi dış etkilerin İngiliz komedyasına girişiyle, ara oyunlardan

Elizabeth dönemine ‘doğrudan’ bir geçişin engellenmiş olduğunu söyler (28). Ancak doğrudan geçiş engellense de, bu dış etkiler yerli unsurların yerine tamamen geçemezler. İngiliz komedyasının dayandığı yerli gelenek, tüm dış etkilere rağmen İngiliz komedyalarındaki varlığını devam ettirir. Brockett’a göre Rönesans’ın dışında tiyatrosunun doğuşunda hem klasik tiyatronun hem de ortaçağ tiyatrosunun çok önemli bir rolü vardır (134). Yukarıda bahsedilen üç oyun klasik modeller örnek alınarak yazılsa da, oyunlardaki İngiliz geleneğinin izleri de çok belirgindir. Örneğin, *Ralph Roister Doister* oyunundaki Ralph Roma komedyasının ‘palavracı asker’ tiplemesinin bir benzeri olsa da Merygreeke karakteri yerli İngiliz geleneğindeki Ahlak Bozukluğunun [Vice] temsilidir (Nicol 58-59). Köyde geçen *Gammer Gurton’s Needle* oyunu da, mekân olarak İngiliz’dir (Carter ve McRae 70). Bu dönem zaten kültürel, ekonomik ve siyasi olarak da bir ‘geçiş’ dönemi olduğu için eski değerler yeni değerlerle birlikte varlıklarını korurlar. Ortaçağ’dan beri süren yerli gelenek ile yeni unsurlar birlikte harmanlanırlar.

Kilisede yeniden doğup oradan sokaklara çıkan ve daha sonra sokaklardan salonlara ve oradan da üniversitelere giren İngiliz tiyatrosunun giderek popülerleşmesiyle ve 1576’da Londra’da halk için ilk tiyatro binasının yapılmasıyla sonuçlanan yüzlerce yıllık bu süreç, yeni oyunlara olan talebin artmasını ve asıl işi oyun yazarlığı olan kişilerin komedyaya yazarlığına girişmesini sağlar. 1580 ve 1590 yıllarında oyun yazarlığını kendilerine meslek edinen ve Oxford ile Cambridge mezunu olup ‘üniversite aydınları’ [*university wits*] olarak adlandırılan bir grup yazar, yalnızca klasik modellere hâkim olmakla kalmayıp aynı zamanda bu modelleri hem İngiliz geleneği ile hem de kendi tarzları ile birleştirerek İngiliz komedyasının gelişimine katkıda bulunurlar. Örneğin, saray çevresi için yazdığı komedyalarda hem

klasik mitolojiden hem de pastoral hikâyelerden faydalanan John Lyly (1554–1606), ‘euphuism’ adı verilen gündelik dilden çok uzak yapmacıklı bir dil kullanarak ‘yüksek komedya’ [*high comedy*] örnekleri verir. Bu tarzda kaleme aldığı *Endymion*, *the Man in the Moon* (1588) gibi oyunları ile kaba olay komedyalarından ziyade İngiliz dilini ustaca kullanarak romantik komedyalar yazan Lyly, Bradbrook’a göre, İngiliz dramına şeklini verir (5). Aynı gruptan George Peele (1558–1598) tarafından kaleme alınan ve 1995’de basılan *The Old Wives’ Tale* [Koca Karı Masalı] oyunu, Lyly’nin saray çevresi yüksek komedyasından uzaklaşıp İngiliz kırsal alanının halk hikâyeleri ve romanslardan beslenerek romantik komedyaya katkıda bulunur. Lyly’ninkilerle birlikte Peele’in bu oyunu, içinde daha sonra Shakespeare tarafından daha da geliştirilecek olan romantik mizahı barındırır (Nicoll 77). *Friar Bacon and Friar Bungay* (1589) oyununda sihir, aristokrasi, kırsal alan gibi farklı unsurları birleştirip pastoral ve romantik bir komedya yazan Robert Greene (1558–1592) de, romantik komedyanın gelişimine katkıda bulunur. Lyly’nin saray komedyalarına kıyasla Peele ve Greene, yazdıkları oyunlarla popüler komedyayı daha basit bir sanat biçimine taşıyan yazarlardır (Bradbrook 67). Komedyanın artık ‘ayrı bir tür’ olarak değerlendirilmesini sağlayan ve yazdıkları komedyalarında klasik etkiler ile yerli ortaçağ geleneğini kaynaştırarak eğitilmiş ve sıradan seyirci arasında bağ kurmaya çalışan bu üniversite aydınları, kendilerinden sonrakiler için bir ‘temel’ oluştururlar. Lyly’nin saray komedyasından Peele ile Green’in daha gerçekçi ve basit komedyasına uzanan bu temel üzerinde de, bu dönemin ‘altın çağ’ olarak nitelendirilmesini sağlayan William Shakespeare ve Ben Jonson’un komedyaları yükselir. Shakespeare ve Jonson, kendilerine özgü komedya anlayışları

doğrultusunda kendilerinden önce ekilen bu tohumları büyütüp geliştirerek Rönesans İngiliz komedyasına eşsiz biçimini verirler.

William Shakespeare (1564-1616) sahneye çıktığında, karşısında yüzyılların geleneği ve yabancı etkiler üzerinde yükselen bir miras vardır. Londra’da 1592 ve 1594 yılları arasında tiyatroların veba salgınından dolayı kapalı olduğu iki yıllık dönemden sonra, 1590’lar boyunca Shakespeare yükselişe geçerken Shakespeare’den önceki tüm bu yazarlar ya öldükleri için ya da köşelerine çekildikleri için ortadan kaybolmuşlardır. Kendinden önceki mirası zirveye taşıyacak olan Shakespeare’in Londra sahnesine çıkması, İngiliz tiyatrosu için bir dönüm noktası olur. Shakespeare yazdığı komedyalarda tek bir reçeteye bağlı kalmaz. Dört döneme ayırabileceğimiz komedyelerinin her birinde farklı kaynaklardan beslenen Shakespeare’in ortaya koyduğu komedya geniş bir yelpaze sunar. 1580’lerin sonundan 1594’e kadar uzanan ilk dönemde farklı komedya türlerini dener. Bu dönemde Plautus’un *Menaechmi* oyunundan uyarladığı *The Comedy of Errors* oyunu gibi klasik kurallara uyan bir dolantı komedyası yazan Shakespeare, *Love’s Labour’s Lost*’ta saray çevresinde geçen ve Lyly’nin yüksek komedya diline de gönderme yapan bir saray aşkı komedyası yazar. 1594’ten 1599’a kadar uzanan ikinci dönemde yazdığı *A Midsummer Night’s Dream*, *As You Like It*, *Much Ado About Nothing* gibi oyunları Shakespeare’in en sevilen romantik komedya türleridir. 1599’dan 1608’e kadar uzanan üçüncü döneminde hafif ve eğlenceli romantik komedya türlerinden *Measure for Measure* veya *All’s Well that Ends Well* gibi ‘sorunsal oyunlar’ [*problem plays*] olarak adlandırılan daha karanlık komedyalara kayar. 1608’den 1613’e kadar uzanan son döneminde ise yitirme, arayış, bir araya gelme ve uzlaşma gibi konulara odaklanarak romans özellikleri ağır basan *The Winter’s Tale* ve *The Tempest* gibi

oyunlar yazar. Shakespeare yazdığı komedyalarda konu, mekân, zaman, karakter gibi noktalarda herhangi bir sınırlamaya uymaz. Komedyaları aşk, aile, arkadaşlık, vatan, mevkii, ahlak, görev, bağlılık gibi pek çok farklı konuyu kapsarken, aynı zamanda kral, soytarı, tüccar, uşak, prenses, asker, periler kraliçesi, çoban gibi çok çeşitli karakteri de içine alır. Tek bir günde geçen komedyaları olduğu gibi onlarca yıllık bir zaman dilimini kapsayan komedyaları da vardır. Gerçek mekânlarda geçen gerçekçi hikâyeler kadar hayali mekânlarda geçen doğaüstü hikâyeler de anlatır; olaylar İngiltere’de, deniz aşırı ülkelerde, bir ormanda, bir adada veya bir sarayda geçebilir. Roma komedyasının ‘palavracı asker’ veya “Commedia dell’Arte”nin ‘Il Dottore’ gibi karakterlerinden faydalandığı gibi Lyly’nin saray âşıklarını veya İngiliz geleneğinin saf çobanını da kullanır. Olay ve dolantının ön planda olduğu komedyaalarının yanında, aşk gibi derin konular üzerine tartışmaların [*debates*] yapıldığı veya içinde ihanet veya ölüm gibi daha çok tragedyalara atfedilen unsurların olduğu komedyaaları da vardır. Komedyalarında oyun içinde oyunlar, müzikler, danslar, alt olay örgüleri, zıt karakterler, yolculuklar, maceralar, gözü yaşlı âşıklar, kurnaz uşaklar, ayrılıklar, atışmalar, koşuşturmalar, kavuşmalar gibi saymakla bitmeyecek çeşitlilikte unsuru bir araya getiren Shakespeare, tüm bunları harmanlayarak kendine özgü bir komedya biçemi oluşturur. Shakespeare’in çok yönlü ve zengin anlatımını gerçekleştirebilmesine olanak sağlayan çok katmanlı komedya yapısının ortak özelliklerinden biri, hemen hemen hepsinin ‘aşk’ konusu etrafında şekillenmesi ve komedyaaların ‘evlilik’ (ya da evlilik vaadi) veya ‘kavuşma’ sonucu ‘mutlu’ bitmesidir. Dowden, Shakespeare için “komedyaalarını yazarken şimşek ve fırtınaya değil, gün ışığının iyileştirici gücüne inanır” der (638).

On altıncı yüzyılın sonları ve yüzyıl dönümünde ‘karakter/mizaç komedyalari’ ve ‘şehir komedyalariinin’ da sahnelerdeki yerlerini almaya başlamasıyla birlikte, Shakespeare’in komedyasına rakip çıkar. Shakespeare’in çağdaşları arasında en önemli rakibi olan Ben Jonson (1572-1637), dönemin hayatına daha gerçekçi bir yaklaşım sunma amacının olduğunu belirterek kendinden önceki komedyalı anlayışlarını ve yazılan oyunları eleştirerek işe başlar. Dönemin büyüyen pazar ekonomisinin insanların açgözlülüğünü ve para hırsını beslemesi, Ben Jonson’ın komedyalariindeki karakterlerin ‘mizaçlarında’ kendini gösterir. Komedyalarında çağdaş İngiliz karakterlerin açgözlülük, kendini beğenmişlik veya ikiyüzlülük gibi kusurları ve zayıflıkları üzerine yoğunlaşp bunların eleştirilmesine ve düzeltilmesine yönelik Jonson’ın komedyası ‘karakter komedyası’ [*comedy of humour*] olarak adlandırılır. ‘Humour’ kavramı, klasik çağlardan beri insan sağlığının vücutta bulunan dört salgının (kan, safra, balgam ve kara sevda) dengesine bağlı olduğu inancına dayanır. Rönesans Döneminde de bu inanç, yalnızca vücut sağlığını değil insan psikolojisini de içine alacak şekilde genişler. Kişinin doğasını yönlendiren beynin doğal sıvıları veya ‘salgilarından’ [*humours*] birinin fazla olması veya normalliği sağlayan oranların olması gerektiği gibi olmaması, kişide bir tür tuhaflığa neden olur. Bu sıvılardaki anormallikten kaynaklı melankoli, açgözlülük, ürkeklik, öfke gibi kişinin mizacında oluşan kusurlardan yola çıkan Jonson, bu kusurlu mizaçları komedyalariinde kullanabileceği araçlara dönüştürür (Nicol 149). Jonson *Every Man Out of His Humour* (1599) oyununa yazdığı girişte, kendi komedyalariinin konusunu oluşturan ‘mizaç’ kavramını insanı zapt ederek tüm duygularını, huylarını ve yetilerini yöneten bir özellik olarak açıklar (62). Alaycı ve eleştirel yaklaşımıyla bu kusurlu mizaçları taşıdığı komedyalar kaleme alan Jonson,

dönemin romantik komedya ları ve tarihsel oyunlarına karşı çıkar. *Every Man in His Humour* (1598) oyunun girişinde kundaktaki bir bebeğin kısa sürede bir adama dönüştüğü, altmış yılın su gibi akıp geçtiği veya birkaç paslı kılıç ve lafla savaşların yapıldığı oyunları eleştirir (5). Shakespeare ve diğer çağdaşlarının klasik kurallara gereken özeni göstermemesini kınayan Jonson, *Volpone*'nin girişinde bu kurallara nasıl bağlı olduğunu anlatır (104). Yine *Every Man in His Humour* oyunun girişinde komedya sının malzemesinin sıradan insanların kullandığı dil ve eylemler olduğunu söyler (6) ve bu şekilde oyunlarının 'gerçekçiliğini' vurgulayarak gerçeğin sınırlarını aşan Shakespeare gibi oyun yazarlarına sataşır. Aristoteles, Horatius ve Sidney gibi kuramcıların etkisinde kalan Jonson da, *Every Man Out of His Humour* oyununun başında komedyanın işlevini 'taklit' kavramıyla açıklayarak sahnede sergilenen oyunların 'kusurları' yansıtan bir ayna olduğunu söyler:

O maymunları kamçılایacağım,
Ve bu nazik gözlere bir ayna tutacağım,
Ki bu ayna, üzerinde oynadığımız sahne kadar geniş olacak;
O aynada, bu çağın sakatlıklarının her bir kasına ve sinirine kadar,
Hiçbir korkuya mahal vermeyen sürekli bir cesaretle,
Derinlemesine incelendiğini görecekler.

[*I will scourge those apes,
And to these courteous eyes oppose a mirror,
As large as is the stage whereon we act;
Where they shall see the time's deformity
Anatomised in every nerve, and sinew,
With constant courage, and contempt of fear.*] (63)

Yazdığı komedya ların çağının kusurlarına ayna tutacağını söyleyen Jonson, bu kusurları taşılayıp seyirciye teşhir ederek düzeltmeyi amaçlar. Jonson'ın aynası 'gerçekleri' yansıtırken Shakespeare'in aynası 'sihirli' bir aynadır. Shakespeare, komedya yı neşeli şeyler kadar üzücü ve ciddi şeyleri de yansıtan ve sihirli gücüyle acıyı sevince dönüştüren insan hayatının bir aynası olarak görür (Dowden 648).

İngiliz Rönesans komedyasının en önemli oyun yazarları olan Shakespeare ve Jonson, birbirlerinden tamamen farklı komedy anlayışları ile birbirlerine rakip olsalar da aynı zamanda arkadaşlıklar. Shakespeare'in oyunlarının 1623'te basılan Birinci Folyosunun başına "Aziz Dostum Yazar Bay William Shakespeare'in ve Bize Bıraktıklarının Anısına" [*To the Memory of my Beloved, the Author Mr William Shakespeare: And What He Hath Left Us*] şeklinde bir ithafla başlayan bir şiir ekleyen Jonson, Shakespeare'i "Çağın ruhu [...] Sahnelerimizin mucizesi" (3) olarak nitelendirirken, aynı zamanda Chaucer, Spenser ve Beaumont'un da muhteşem yazarlar olduğunu ancak Shakespeare'in eşiti olmadıklarını söyler (3). Shakespeare'e "sen kabri olmayan bir anıtsın ve kitabın yaşadıkça sen de yaşayacaksın" (3-4) diyerek seslenen Jonson, onu "bir çağın değil, bütün zamanların [yazarı]" (4) olarak gördüğünü belirtir. Ancak bir yandan da Shakespeare'in çok az Latince ve Yunanca bildiğini söyleyen Jonson, buna rağmen klasik komedy yazarları ile Avrupa'daki komedy yazarlarının Shakespeare ile karşılaştırılamayacağını söyler (4). Bir yandan komedyaya bakış açıları bakımından birbirleriyle uzlaşamayacak kadar farklı olmalarından kaynaklı Jonson'ın ağır eleştirilerine maruz kalsa da diğer yandan Jonson'ın övgülerine mazhar olan Shakespeare, yaşadıkları dönemden bugüne kadar da yüzyıllardır Ben Jonson'la karşılaştırılmıştır.

Shakespeare ve Jonson yüzyıllardır genellikle bu farklı sanat anlayışları bağlamında ele alınırlar. John Dryden, *An Essay of Dramatick Poesie* [Dramatik Şiir Üzerine Deneme] (1668) başlıklı denemesinde "[Jonson'ı] Shakespeare ile karşılaştırırsam, onun daha kusursuz bir şair olduğunu kabul etmem gerekir, ama Shakespeare daha büyük bir zekâdır [...] ona hayranım ama Shakespeare'i seviyorum" der (41). Gerald Eades Bentley, *Shakespeare and Jonson: Their*

Reputations in the Seventeenth Century Compared [Shakespeare ve Jonson: On Yedinci Yüzyıldaki Ünlerinin Karşılaştırılması] (1945) başlıklı çalışmasında Dryden’a kadar İngiltere’nin ‘baş şairi’ ve en büyük edebi dehası olarak Shakespeare’in değil Jonson’ın kabul edildiğini, Shakespeare’in ününün 1690’lardan itibaren Jonson’ın önüne geçtiğini ve bunun büyük ölçüde Dryden’ın beyanları sayesinde olduğunu söyler (alıntılayan Hirsh 201). Bentley’in belirttiği bu dönemden sonra genel olarak Shakespeare’in dehası övülürken Jonson ona göre ikinci plana atılır. Alexander Pope 1725 yılında Shakespeare’in çalışmalarına yazdığı önsözde “Eğer herhangi bir yazar Orijinal ismini hak ettiyse, bu Shakespeare’dir. Homer’in kendisi bile sanatını doğanın pınarlarından böylesine doğrudan çekip çıkarmamıştır” der (184). Pope’un Shakespeare’i ‘doğa’ ile özdeşleştirerek övmesi bundan sonraki yüzyıllarda Shakespeare ve Jonson karşılaştırması için bir temel oluşturur. Samuel Johnson da Shakespeare’in oyunlarının 1765 yılındaki basımına yazdığı önsözde “Shakespeare tüm diğer yazarlardan, en azından tüm modern yazarlardan, üstündür; doğanın şairidir, okuyucularına yaşama ve törelere dair güvenilir bir ayna tuta[r]” (355) diyerek Shakespeare’i över. Johnson’a göre, Shakespeare’in eserlerinde “tüm zihinleri kışkırtan o genel arzulara ve prensiplere” rastlanır; Shakespeare’in eserleri tek bir çağın değil “ortak insanlığın” resmini çizer (355). On dokuzuncu yüzyılda hayal gücünü ön planda tutan Romantik şairler arasında da Jonson Shakespeare’e göre ikinci planda kalır. Samuel Taylor Coleridge’in ölümünden sonra *Table Talks* [Masa Başı Söyleşileri] (1835) adıyla basılan söyleşilerinden oluşan derlemede, Coleridge “Shakespeare’in herhangi bir çağa ait [olmadığını]” belirtir (291). Shakespeare genel olarak doğadan beslenen bir dahi olarak görülürken, Jonson’ın oyunlarının sıkı çalışma ve sanatın eseri olduğu düşünülür. Coleridge “Ben

Jonson'da yoğun ve yakıcı bir sanatla karşılaşrsınız [...] Ben Jonson, Beaumont ve Fletcher birleşseler gerçekten büyük bir oyun yazarı olurlar, ancak yine de Shakespeare'e yaklaşamazlar; ama hiç kuşkusuz o tiyatronun dâhilik çağında Shakespeare'den sonraki en büyük adam Ben Jonson'dır" der (200). Shakespeare'in yazma eylemi ile Jonson'inkinin çok farklı olduğunu düşünen Coleridge, Jonson'ın bir cümle ya da metnin tamamını gördükten sonra planlamaya geçtiğini söylerken Shakespeare'in yaratıcılığının bir yılanın vücudu gibi sonsuz bir kıvrılma ve çözülme hareketini içerdiğini belirtir (289). Coleridge ile aynı görüşü paylaşan William Hazlitt de *Characters of Shakespeare's Plays* [Shakespeare Oyunlarının Karakterleri] başlıklı çalışmasında "[Shakespeare'in] ince zekâsının pervasız yüceliğini Jonson'ın tüm o zahmetli dikkatine tercih ederiz" der (232). On dokuzuncu yüzyılın sonlarına doğru İngiliz yazar ve eleştirmen Algernon Charles Swinburne, çağdaşlarınca göz ardı edilen Jonson'a biraz da olsa hak ettiği değeri gösterme çabasına girer. *A Study of Ben Jonson* [Ben Jonson Üzerine Bir Çalışma] (1889) adlı kitabında Shakespeare'i "uyum ve yaradılış tanrıları" ile eşit tutarken Jonson'ı "enerji ve yaratıcılık devleri[nden]" (2) biri olarak gören Swinburne, Jonson'ın sanatını şu şekilde över:

Hayatı boyunca tüm hünerini ve enerjisini hayatındaki tek meşgale ve yaşam amacı olarak seçtiği sanatın hizmetine adanmış, kahramanca ve olağanüstü bir şeydir. Ve sonuç da olağanüstüdür: büyüttüğü çiçekler her niteliğe sahiptir [...] renkleri, biçimleri, çeşitleri, üretkenlikleri, canlılıkları vardır. (4)

Jonson'ın bir ömürlük eserlerini çiçeğe benzeterek öven Swinburne, diğer yandan da bu çiçeklerin tek eksiğinin 'kokuları' olduğunu söyler (4). Üzerinde sıkı çalışılan sanatın her şeyi tamdır ancak kokusu eksiktir ve eksik olan koku, yani doğallık veya hayal gücü, bu dönemin yazarlarına göre Shakespeare'de vardır. Yirminci yüzyıla gelindiğinde Jonson'ın oyunları daha fazla çalışılmaya başlar. Yirminci yüzyılın

başında T. S. Eliot tarafından kaleme alınan “Ben Jonson” başlıklı yazıda, Shakespeare’e göre sürekli ikinci plana atılan Jonson’ın üzerinde dikkatle çalışılmayı hak eden bir yazar olduğu belirtilir. Eliot, Jonson’ı anlamak için yüzeysel değil derinlemesine düşünülmesi gerektiğini söyler:

[...] ancak emek harcayarak ulaşılabilecek bir güzelliği kendi başına keşfedebilmek, çok fazla insanın yapabileceği bir şey değildir. Jonson’ın çalışkan okuyucuları, tarihsel ilgileri ve merakları olanlardır; merak dolu tarihsel ilgilerini keşfederken aynı zamanda sanatsal değeri de keşfettiklerini düşünenlerdir. Jonson dikkatli bir çalışmayı gerektiriyor derken, Jonson’ın klasik bilgisinin veya on yedinci yüzyıl törelerinin çalışılmasını kastetmiyoruz. Onun eserinin bir bütün olarak zekice özümsenmesini kastediyoruz; demek istiyoruz ki, ondan tat almak için onun eserinin ve tabiatının merkezine inmemiz gerekiyor ve onu zamanın önyargısından arınmış olarak, yani bir çağdaşımız olarak görmemiz gerekiyor. (68-69)

T. S. Eliot’ın açtığı ve günümüze kadar uzanan bu yolda, Jonson ve Shakespeare üzerine sayısız çalışmalar yapılır. Ancak bu çalışmalar, Jonson’ın komedyalarına gereken değeri vermeyen daha önceki pek çok haksız karşılaştırmadan çok da farklı olmaz. Örneğin, “An Introduction to Ben Jonson” [Ben Jonson’a Giriş] (1938) başlıklı yazısında Jonson ve Shakespeare’i karşılaştıran Amerikalı eleştirmen Harry Levin, “Jonson toplumun tutumunu benimser, Shakespeare ise bireyin bakış açısını benimser, son tahlilde bu daha gerçektir. Jonson’ın aracı mantık, Shakespeare’inki psikolojidir; Jonson’ın yöntemi mekanik olarak adlandırılırken Shakespeare’inki organiktir” (53) diyerek yine Jonson’ın komedyasını Shakespeare’e göre ikinci plana atar. Yine Amerikalı yazar ve eleştirmen Edmund Wilson da “Morose Ben Jonson” [Asık Suratlı Ben Jonson] (1928) başlıklı yazısında, “hangi düşünce ekolünden olursa olsun zeki ve duyarlı bir kişiye, Shakespeare de zeki ve duyarlı görünür. Ancak Ben Jonson, Shakespeare’in yanında, her ikisi de değildir [...] Jonson doğal yaratıcılıktan yoksundur” (62) diyerek Jonson’ın sanatını eleştirir. Wilson, Jonson’ın

klasik kurallara bağılılığını ve Yunanca ile Latince okuyup bununla sürekli övünmesini de çalışmalarına saygınlık ve ağırlık kazandırmak için kullandığı bir araç olarak açıklar (62). Jonas A. Barish, “önemli İngiliz yazarlarından hiç biri yaşadığı dönemden itibaren Ben Jonson kadar popülerlik kaybı yaşamamıştır. Kesinlikle hiçbir, Shakespeare olmamak suçuyla bu şekilde cezalandırılmamıştır” der (1). Jonson, yüzyıllar boyunca Shakespeare’le karşılaştırılır, onun gölgesinde kalır ve Shakespeare’i övmenin yolu Jonson’ı kötülemek olarak görülür. Jonson’ı kötülemeyen daha iyi niyetli karşılaştırmalar ise, çoğunlukla, Jonson’ın klasik kurallara bağılılığı, karakter komedyası veya komedyaındaki gerçekçi yaklaşımı ile Shakespeare’in bu kurallara uymaması ve komedya anlayışlarının farklılıklarını ele almaktan çok öteye gitmez. İki oyun yazarı genellikle Bradbrook’un yaptığı gibi “tatlı ve acı komedya, romantik ve hiciv komedyası” (3) şeklinde karşılaştırılır. Shakespeare ve Jonson üzerine yazılan tezler de, genel olarak, ‘komedya anlayışları, Aristoteles’in komedya kuramının ikisi üzerindeki etkisi, oyunlarının sahnelenme geçmişleri, oyunlarındaki klasik tipler veya karakter yaratma’ gibi konuları içerir. Türkiye’de Yüksek Öğretim Kurulu’nun Ulusal Tez Merkezi’ndeki kayıtlı verilere göre Türkiye’de Ben Jonson üzerine yazılmış iki tez vardır; bunlardan biri Jonson’ı Bakhtin’e göre incelerken diğeri klasisizm ve realizm açısından inceler. Shakespeare üzerine yazılmış olan tezler ise, ilki 1981 yılında olmak üzere seksen üç tanedir ve bunlardan yalnızca on bir tanesi Shakespeare’in komedyaalarını incelemiştir; bunlar da ‘kadın kimliği, toplumsal cinsiyet, post-feminist eleştiri, sorunsal oyunları veya oyun metinlerinin Türkçe’ye çevrilmeleri’ gibi konuları ele almıştır. Tez Merkezi’nin verilerinde Shakespeare ve Jonson’ı karşılaştıran hiçbir

teze rastlanmamıştır. Komedyaya üzerine yazılan tezlerin ise çoğunlukla tek bir yazarı el alan dar kapsamlı çalışmalar olduğu görülmüştür.

Bu tez çalışması, komedyaya alanındaki ve William Shakespeare ile Ben Jonson üzerine yapılan karşılaştırma çalışmalarındaki bu büyük açığın kapatılmasına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Yüzyıllardır tragedyaya göre ikinci plana itilen komedyaya ile Shakespeare'e göre ikinci plana itilen Ben Jonson, bu tez çalışmasında T. S. Eliot'ın ifadesiyle 'önyargısız' olarak ele alınacak ve hak ettikleri değeri görerek inceleneceklerdir. Çoğunlukla tragedyayla karşılaştırılarak incelenen komedyaya, bu çalışmada 'biçembilimsel' olarak ele alınacak ve komedyayı oluşturan edimbilimsel sapmaların neler olduğu saptanacaktır. Çoğunlukla komedyaya anlayışları ve klasisizme veya realizme olan bağlılıkları çerçevesinde ele alınan Shakespeare ile Jonson'ın komedyaları da 'biçembilimsel' çerçevede incelenecek ve hangisinin daha üstün olduğuna değil komedyalarında kullandıkları edimbilimsel yöntemlerin benzerlikleri ve farklılıklarına bakılacak ve komedyaya dillerini oluşturan unsurlar karşılaştırılacaktır.

Bu bağlamda her iki oyun yazarından da üçer oyun seçilmiştir. Komedyalarını dört döneme ayırdığımız Shakespeare'den seçilen oyunlar, 'sorunsal komedyalar' olarak adlandırılan ve ciddi yanları daha ağır basan son iki döneminden değil ilk iki döneminden seçilmiştir. Bu oyunlardan birincisi Shakespeare'in Plautus'dan uyarladığı ve klasik kurallara uygun olarak yazdığı nadir oyunlardan biri olan *The Comedy of Errors* (1592-93) oyunu, Efes kentinin sokaklarında geçen bir 'dolantı komedyasıdır'. İkinci oyun, genel olarak eleştirmenlerden kötü eleştiriler aldığı için uzun yıllar göz ardı edilmiş olan ve dil kullanımı ile ön plana çıkan 'saray komedyası' *Love's Labour's Lost* (1594-95) oyunudur. Lodge'un *Rosalynde*

oyununa dayanan üçüncü oyun *As You Like It* (1599-1600) ise Arden Ormanı'nda geçen pastoral bir 'romantik komedyadır'. Ben Jonson'dan seçilen oyunlar ise, biraz tarz değişikliğine gidip daha çok romantik komedyaaların parodisini yaptığı son dönem komedyaarından değil, karakter komedyasının temelini attığı ilk dönem ve en başarılı komedyaarını kaleme aldığı orta döneminden seçilmiştir. Seçilen birinci oyun, giriş bölümünde benimsediğı komedya anlayışını okuyucu/izleyiciye açıkladığı ve bu karakter/mizaç komedyasını uygulama fırsatını bulduğu *Every Man in His Humour* (1598) oyunudur. Diğer iki oyun ise, Ben Jonson'ın başyapıtları kabul edilen ve insanın 'açgözlü' mizacını ele alıp *Every Man* gibi dönemin gerçekçi bir eleştirisini yapan taşlamaları *Volpone* (1605) ve *The Alchemist* (1610) oyunlarıdır. Shakespeare ve Jonson'dan seçilen bu altı komedyanın dilleri, tez çalışmasının üçüncü bölümünde biçembilimsel çerçevede karşılaştırılmalı olarak incelenecektir.

Bu tez çalışmasının önemi, genellikle tragedya ile karşılaştırılarak onun zıttı olarak açıklanıp ikinci plana atılan komedyaı kendine has dili ve biçemi ile ele alırken Shakespeare'in komedyaarına göre ikinci plana atılan Jonson'ın komedyaarına da Shakespeare'inkilerle eşit mesafede durarak iki yazarın komedyaarını edimbilimsel uyumsuzluklar açısından inceleyecek olmasıdır. Bu inceleme sonucu iki oyun yazarının komedya biçemlerinin hangi noktalarda benzeşip hangi noktalarda farklılaştığı ortaya konulacaktır. Edimbilimsel ilkelerin esnetildiğı veya yıkıldığı noktalarda iki yazar arasında ortaya çıkan benzerlik ile farklılıklar değerlendirilerek, edimbilimsel farklılıkların bu iki çağdaş yazarın sahip oldukları ileri sürülen farklı komedya anlayışlarını ne kadar yansıttığı tartışılacaktır.

Yazarların bu tez çalışmasının kapsamını daraltmak için dışarıda bırakılan son dönem oyunları da, ileride yapılacak olan çalışmalarda ele alınabilir. Böylece Shakespeare ve Jonson'ın ilk dönem komedyalarından son dönem komedyalarına kadar komedyâ biçemlerinin gelişim evreleri daha kapsamlı olarak incelenebilir. İleriki çalışmalarda ayrıca, Shakespeare ve Jonson dışında, Lyly, Greene, Peele, Dekker, Middleton ve Shirley gibi dönemin diğer komedyâ yazarlarının oyunları da incelemeye dâhil edilerek dönemin komedyâ biçemine dair daha kapsamlı bir analiz yapılabilir. İleride yapılacak olan biçembilimsel komedyâ analizleri için bir başlangıç olmayı amaçlayan bu tez çalışması, Shakespeare ve Jonson üzerine yapacağı biçembilimsel inceleme sayesinde, komedyâ ve biçembilim başta olmak üzere, İngiliz Rönesans komedyası ve Shakespeare ile Jonson karşılaştırmalarına katkı sağlayıp farklı bir bakış açısı sunmayı hedeflemektedir.

BÖLÜM 1 – ANTİK YUNAN'DAN GÜNÜMÜZE KOMEDYAYA YAKLAŞIM

Mizah insan davranışında, düşünüşünde, sosyo-kültürel temsillerinde sonsuz biçimde ortaya çıkar. Bu nedenle, ‘mizah’, ‘komedyâ’ ve beraberinde ‘gülme’ disiplinler arası bir araştırma alanıdır. İlk mağara resimlerinden bugünkü ‘sit-comlar’ arasında uzanan binlerce yıllık insanlık tarihinde verilen sayısız örnek ‘mizah’ın evrenselliğinin göstergesidir. Zamanın ve insan toplumunun değişimine, yıkımlara, savaşımlara, devrimlere, din, dil ve kültür farklılıklarına meydan okuyan mizah ve komedyanın üzerine çok tartışılmış bir tarihi vardır. İnsan ilk olarak ne zaman güldü, dilin gelişmesinden önce mi yoksa sonra mı, bilinmiyor; ancak M.Ö. üçüncü yüzyılda yazılan Mısır papirüsünde bulunan “Tanrı güldüğünde, dünyaya hükmedecek yedi tanrı dünyaya geldi [...] Kahkahaya boğulduğunda ışık oldu [...] İkinci kez kahkahaya boğulduğunda sular oluştu; yedinci kahkahasında ruh doğdu” (alıntılayan Sanders 17) sözleri kâinatın gülme ile oluştuğuna işaret eder. Arkeolojik ve antropolojik araştırmalar ise, gülme ve yerginin tarihi kökenlerinin dünyanın yaratılması kadar eski olmasa da en eski ilkel toplumlara dayandığını gösterir. *A History of Caricature and Grotesque in Literature and Art* [Edebiyatta ve Sanatta Karikatür ve Groteskin Tarihi] (1865) adlı çalışmada karikatürize etme eğiliminin edebiyat veya sanat ortaya çıkmadan çok önce gelişen bir yetenek olduğunu belirten Thomas Wright (1810-1877) “Yerginin takdir edilmesi ve gülünç olanın sevilmesi, ilkel insanlar arasında yaygındır ve grubun diğer üyeleriyle olan ilişkilerinde önemli ölçüde rol oynamaktadır”¹ der (2). Wright, edebiyat ve sanat ortaya çıkmadan evvel mizahın ilkel toplumların günlük kabile hayatlarına dayanan tarihsel kökenlerinden

¹ Bu tez çalışması kapsamında yararlanılan ve Türkçe çevirisi olmayan tüm kuramsal kaynakların ve oyunların çevirisi tarafımdan yapılmıştır.

bahseder: “Kabile reisi etrafında savaşçılarıyla birlikte ilkel salonunda oturduğunda, düşmanları ve hasımlarıyla alay ederek, onların zayıflıklarına gülerek, zihinsel ya da fiziksel kusurlarıyla ilgili şakalar yaparak ve onlara lakaplar takarak eğlenirlerdi” (2). Hasımlarını sözleriyle karikatürize eden savaşçılar, daha sonra bir adım ileri giderek “yergisine daha kalıcı bir biçim vermek ister [ve] bunu çıplak kaya üzerine veya diğer uygun yüzeyler üzerine kaba tasvirlerle yaparlar” (Wright 2). Wright’a göre, Antik Yunan’da “karikatür ve burlesk temsilin ruhu, diğer ülkelerden daha düzenli bir biçim alır, çünkü bu ruh Yunan toplumunun ruhuna içkindir” (10). Yunan halkı arasında çok erken dönemlere uzanan Dionysos’a tapınma törenleri esnasında “üzerlerine giydikleri keçi postlarıyla satır veya geyik yavrusu kılığına gir[en], yüzlerine şarap tortuları sür[en] [...] sansüre uğramamış açık saçık jest ve dil sergile[yen], kimseyi kayırmadıkları edepsiz şakalar ve küfürlü konuşmalar yapa[n]” göstericilerin bu karikatür ve burlesk ruhu “şiir ve dramın beşiğidir” (Wright 11). *Comedy* [Komedya] (1956) başlıklı çalışmasında “Sanat ayinlerden doğar” (11) diyen Wylie Sypher’a (1905-1987) göre “Komik eylem, bir *Saturnalia*², bir cümbüş, bedenin zapt olunamazlığının ve yaşam gücünün bir ifadesidir” (220). “[Bu şölenleri] komedyaya yaklaştıran [şey], cümbüş, güldürü (komos/gamos), dirilme/gerdek cümbüşü, ölüm ve yok olma üzerinde yengi[dir]” (And 9). Francis Macdonald Cornford da (1874-1943) Antik Yunan’da komedyanın doğuşunu ve yapısını ayrıntısıyla inceleyip bu türün törensel kökenlerini araştırdığı *The Origin of Attic Comedy* [Atina Komedyasının Kökeni] (1914) başlıklı çalışmasında, komedya ile Dionysos onuruna yapılan Dionysia’lar ve fallus ayinleri arasında çok eskiye dayanan bir ilişkinin varlığını savunur (3). Bu ayinlerdeki fallus geçit törenlerinde

² Antik Roma’da tarım ve bitki tanrısı Satürn onuruna, her yıl Aralık ayında yapılan şenliklere verilen ad. (Erim 347)

kullanılan ve ‘bereket/üreme/çoğalmayı’ temsil eden fallik sembollerin, kaba saba dilin ve müstehcenliğin toplumu korumak için bir tür büyü görevi gördüğünü söyleyen Cornford, “İyi bir etki yaymasının yanında [...] bu geçit törenlerinin ayrıca her türden kötü etkiyi yenilgiye uğratıp defetme gibi büyülü bir amacı vardır” der (49). Cornford’a göre “her türden kötü etkiyi kovmanın en basit yöntemi, onlara sert bir dille kaba konuşmaktır [...] Eski Komedyanın özelliği olan kaba ve kişisel hiciv unsurunun doğrudan fallus geçit törenlerinin büyülü kaba dilinden türediği konusunda hiç şüphe yoktur” (49-50). Cornford dini önemleri ortadan kalksa dahi temelinde üreme/bereketi kamçılamak ve kötü etkileri önlemek amaçları yatan bereket şarkılarının ve danslarının esasen eğlenceli oldukları için varlıklarını devam ettirdiklerini söyler (50). Thomas Wright’ın ifade ettiği gibi kurban ve bereket törenlerinden doğan Yunan dram sanatı “zamanla mükemmel biçimine ulaşır [...] ancak [oyunlar] Atina’daki Dionysos şölenlerinde sergilenmeye hala devam eder ve [bu şölenler için] her dramatik şairden ‘üçleme’ [*trilogy*] – yani bir tragedya, bir satirik oyun ve bir komedy – yazması beklenir” (12). Antik Yunan’da Eski Komedyanın [*Old Comedy*] en mükemmel şairi Aristophanes (M.Ö. 448-380), oyunlarında döneminin politik ve toplumsal hayatındaki husumetleri işlerken, politik hicvin yasaklandığı Orta Komedyadan [*Middle Comedy*] sonra gelen Yeni Komedyada [*New Comedy*] tüm karikatür, parodi ve kişisel imalar tamamen yasaklanıp komedy özel hayatın ve davranışların komedyası haline gelir (Wright 13). Bu türün Yunanistan’daki en önemli temsilcisi Menander’dır (M.Ö. 343-291). İçerikteki vurgunun kamusal alandan özel alana kaydığı Yeni Komedyayla birlikte, seyircinin tiyatro beğenisinde de değişiklikler olur; David Konstan, *Greek Comedy and Ideology* [Yunan Komedyası ve İdeloloji] (1995) başlıklı çalışmasında bu

dönemde seyircilerin tiyatrodaki hayatın tekrarlanan felaketlerine daha az ilgi gösterirken “her daim aile birliğini pekiştiren ve öven kaçınılmaz bir mutlu sonla çözüme ulaşan” problemlerin ele alındığı hikâyelere daha fazla ilgi duymaya başladığının altını çizer (167). Yunan modelinden etkilenen Romalı oyun yazarları Plautus (M.Ö. 254-184) ve Terentius (M.Ö. 190-159) Yeni Komediya geleneğini devam ettirirler ve komediya zamanla “tamamen insan zaafı ve kuruntularıyla meşgul hale gel[ir] [...] dini bağlantılarından tamamen kop[ar]” (Ashley Brown ve John L. Kimmey 4).

Antik Yunan ve Roma’da komediya bu şekilde bir gelişim gösterirken, bunlarla eş zamanlı olarak ortaya çıkan komediya kuramlarına bakıldığında, dramın türlere ayrılmasıyla birlikte komedyanın tragedyayla karşılaştırılıp komedyaya daha düşük bir seviye atfedildiği görülür. Edebi türler ile ilgili ilk kuramsal tartışmaları, antik çağda Platon ve Aristoteles başlatır. Yunan felsefeci Platon (M.Ö. 427-347), *Philebos* adlı eserinde, komedyalarda haz ve acı duygularının bir arada bulunduğunu savunur (88-92). *Republic* [Devlet] (M.Ö. 370) adlı eserinde ise gülmenin bayağılığı ile aklın egemenliğini kıyaslayan Platon, “Sana soytarı demesinler diye aklınla tuttuğun gülünç yanını meydana koymuş, onu desteklemiş ve farkına varmadan bir soytarı haline gelmiş oluyorsun” (350-351) diyerek gülünç yanını ortaya çıkaran kişiyi ‘soytarı’ olarak niteler. Platon’a göre, insan ciddi bir varlıktır ve ‘komik’ de zaman zaman karşılaşılan geçici bir kimliktir. Komik düşüncelere veya gösterilere uzun süre maruz kalmak insanı bir komedyene dönüştürebilir. Platon’un *Republic*’de komediyı kötülemesi, daha geniş bir projesi olan ideal devlette ideal insanı yetiştirme amacı bağlamında değerlendirilmelidir. Platon’a göre sağlıklı ve zararlı düşünceler ve duygular irade gücüyle engellenmeli ve ‘akıl’ her şeyin üstünde

tutulmalıdır. Platon’a göre, gerçeklere ancak akıl yoluyla ulaşılabilir, komedya da dâhil her biri taklit [*mimesis*] olan sanatın hiçbir dalı insanı gerçeklere götürmez, tersine daha da uzaklaştırır ve bu nedenle de anlatımlarında taklide başvuran bu tür eserler insana zarar verir (Platon, *Republic* 83-335). İnsan aklına olan zararlı etkilerinden dolayı, Platon’un ideal devletindeki ideal vatandaş “öyle gülmeye düşkün olmamalı; [çünkü] aşırı bir gülme insanın içinde aşırı tepkiler yaratır” (Platon, *Republic* 78). İdeal vatandaş nasıl gülmeden uzak duracaksa, aynı şekilde ‘ağlamak’ gibi her türlü aşırılıktan da kaçınmalı ve bu çeşit düşkünlüklerden iğrenmelidir; Platon, “ağlayıp sızlamaları da ünlü kahramanlara değil, kadınlara, hem bayağı kadınlara ve aşağılık erkeklere bırakmalıyız” der (Platon, *Republic* 77). Platon’un komedyayı daha aşağı insan dürtüleriyle ilişkilendirip akıl sahibi insanların uzak durması gereken bir tür olarak kabul etmesini Antik Çağ’da komedyanın iktidara karşı bir tehdit olarak algılanmasına bağlayan Sanders, “Antikçağ Dünyasında gülme eylemi, ölümlülerin Olympos’taki tanrılarla yeryüzü arasındaki mecazi bir köprü olarak algılanmasına rağmen Platon gülmeyi kamusal sonuçları açısından sakıncalı bulur” der (111). *Republic*’te gerçek sanatçılar taklitlerle değil gerçeklerle ilgilenir diye savunup “Bu başboş sanatı [şiir sanatı] devletimizden atmakta haklı[yız]; aklın gereğine uymak ödevimiz” (351) diyen Platon’a göre ‘taklit’ [*mimesis*] zararlı iken, Platon’un öğrencisi Aristoteles (M.Ö. 384-322) *mimesis*’e olumlu bir anlam yükler. Aristoteles Batı kültürünün en etkili edebi kuram çalışmalarından biri olan *Poetics* [Poetika] adlı eserinde komedya da dahil tüm şiir sanatı türlerinin taklit olduğunu ve bu sanatların “taklit etmede kullanılan araç bakımından, taklit edilen nesneler bakımından, taklit tarzı bakımından” (11) ayrıştıklarını söyler. Aristoteles, hem komedya hem de tragedyanın taklide

dayandığını belirtir ancak tragedyayı “ahlaksal bakımdan ağır başlı, başı sonu olan, belli bir uzunluğu bulunan bir eylemin taklididir; sanatça güzelleştirilmiş bir dili vardır” (22) şeklinde tanımlar ve tragedyanın ortalamadan daha iyi olan insanları taklit ettiğini söylerken komedyanın konusunu günlük olaylardan seçip soylu olmayan ve kusurlu kişileri taklit ettiğini ileri sürer. Komiğin ve gülme duygusunun kaynağı bu kusurdur, ancak bu kusur zarar vermeyen ve acı uyandırmayan kusurdur:

Komedy, daha önce söylendiği gibi, ortalamadan daha aşağı olan karakterlerin taklididir; bununla birlikte komedy, her kötü olan şeyi de taklit etmez; tersine, *gülünç* olan’ı taklit eder; bu da soylu olmayanın bir kısmıdır. Çünkü gülünç olanın özü, *soylu* olmayışa ve *kusur*’a dayanır. Fakat bu kusur, hiçbir acılı, hiçbir zararlı etkide bulunmaz. Nasıl ki komik bir maskenin, çirkin ve kusurlu olmakla birlikte, asla acı veren bir ifadesi yoktur. (Aristoteles 20)

İnsanların kendilerinden daha ‘aşağı’ insanlara güldükleri görüşüne dayanan *Üstünlük Kuramı*’nın temeli Platon’un fikirleriyle atılır; ona göre “tragedyaları izlediğinde seyirciler gözyaşlarıyla gülümserler [...] Bir komedyada bile ruh acı ve zevk duygularını bir arada yaşar [...] diğer insanların aşağılanmasını görme zevkini” (aktaran Eastman 123). Platon’un görüşlerinden temellenen *Üstünlük Kuramı* Aristoteles’in insanın ‘kendisinden daha aşağı olan karakterlerin kusurlarına’ gülerken hissettiği üstünlük duygusuna dair görüşleriyle gelişir ve daha sonra gelen komedy kuramcıları üzerinde uzun süreli etkisi olur.

Poetics’te çok kısa değinilen komedy Platon’un yaptığına aksine uzak durulması gereken bir tür olarak tamamen reddedilmez, ancak komedy onu tragedyadan ayıran özelliklerle tanımlanır. Tragedya ile karşılaştırılıp birbirlerine tam zıt özelliklere sahip türler olarak görülürler; biri ‘yüksek’ idealleri temsil ederken diğerrinin ‘ortalamadan daha aşağı’ olanı temsil ettiği söylenir. Hem komedy hem de tragedy izleyiciye zevk verir. Ancak gülünç olandan alınan zevk

ciddi olandan alınan zevkten daha aşağı görülür. Her ne kadar komedya ‘güzelliği’ ve ‘soyluluğu’ anlatan bir sanat değil de ‘aşağı’, ‘soylu olmayan’ bir ‘kusur temsili’ olarak görülse de, Aristoteles’in *Poetics* eserinde komedya üzerine yaptığı az sayıdaki yorum batı düşüncesine en azından komedyanın kendine özgü kuralları ve karakterleriyle ayrı bir dram türü olduğu görüşünü yerleştirir. Ancak Aristoteles’in *Poetics*’te ayrıcalıklı konumu tragedyaya vermesi kendinden sonra gelen pek çok yazar ve kuramcının ‘türler teorisi’ temelinde komedya’yı daha ‘üstün’ görülen tragedyayla karşılaştırarak anlamaya ve açıklamaya çalışmalarında etkili olur.

Roma dönemine gelindiğinde komedya ve gülme üzerine ileri sürülen görüşlerde retorik kaygıların önem kazandığı görülür. Romalı hatip, devlet adamı ve filozof Marcus Tullius Cicero da (M.Ö. 106-43), *De Oratore* [Hatip Üstüne] (M.Ö. 55) adlı eserinde komedya’yı retorik yönden, dinleyicileri güldürme ve hitabet sanatında rakibe zarar verme veya onu alt etme yöntemleri açısından ele alır (373). Cicero, Aristoteles gibi, komedyanın sahnede ortalamadan daha aşağı insanın temsili olduğunu düşünür; Cicero’ya göre “Gülünebilir olanın alanı veyahut bölgesi [...] biçimsiz veya çirkin olarak tanımlanabilecek şeyle sınırlanmıştır” (373). Ancak bu sergilenen insan kusurlarının ve biçimsizliğin izleyicilere zarar vermemesi gerektiğini düşünen Cicero, “Ne ‘suç’ gibi göze çarpan bir kötülük ne de, diğer yandan, göze çarpan bir zavallılık, yerginin hücumuna uğrayabilir [...] En fazla gülünç bulunan şeyler, ne güçlü bir iğrenme ne de derin bir sempati uyandırır” (375) diyerek gülünebilir olanın sınırlarından bahseder. Cicero, bir hatibin kaçınması gereken iki noktaya değinir: Hatip, konuşma esnasında dinleyici güldürmek adına “latifесinin sırf soytarılık veya taklit haline gelmesine izin vermemelidir” (375).

Gölünebilir olanın sınırlarını vurgulayan Cicero'dan sonra Quintus Horatius Flaccus da (M.Ö. 65-8) şiirde gözetilmesi gereken en önemli husus olarak 'uygunluk'tan [*appropriateness*] bahseder. Horatius, *Ars Poetica* [Şiir Sanatı] (M.Ö. 24-20) adlı eserinde şiirsel kompozisyon, konu seçimi, karakter biçimi, sözcük seçimi, türler ayrımı gibi mevzularda kural gözetme [*decorum*] ve uygunluğa [*appropriateness*] vurgu yapar (30-32). Şiirin didaktik işlevi üzerinde duran Horatius'a göre, şiirin birincil amacı hazzın [*delight*] yanında fayda [*profit*] sağlamaktır. "Şairler ya fayda ya da haz sağlamayı isterler; veyahut hayatın hazlarını ve gerekliliklerini aynı anda iletme isterler" diyen Horatius, "Hangi kaideleri verirsiniz verin, açık ve net olun ki, kolay etkilenen zihinler söyleneni kısa sürede anlayıp tamamen idrak edebilsinler. Aşırı dolu olan hafızadan tüm gereksiz bilgiler akıp gider. Eğlence adına hayal edilen her şeyin hakikate mümkün olduğunca benzemesini sağlayın" (35) diyerek şairlere tavsiyeler verir. Uygunluk, kural gözetme, türlerin ayrımı ve 'haz ve fayda' ilkesine yapılan vurgularla Horatius'un *Ars Poetika* adlı eseri, Aristoteles'in *Poetics* eseri gibi, kendinden sonraki dönemlerde, özellikle Ortaçağ ve Rönesans boyunca, Batı edebiyatı ve dram kuramları üzerinde çok etkili olur. Hatta *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* adlı kitabında Batı yazarlarının *Poetics*'ten daha fazla Horatius'un *Ars Poetika*'sından etkilendiklerini söyleyen Sevda Şener'e göre, "Horatius, *Ars Poetika*'sı ile biçimsel ayrıntılar üzerinde durduğu, özgün bir sanat anlayışını dile getirmediği halde Batı yazarlarını en çok etkileyen yazar olmuştur. Rönesans eleştirmenleri Aristoteles'ten önce Horatius'u tanımışlardır" (65).

Horatius'dan sonra geç klasik döneme gelindiğinde, dördüncü yüzyılda yaşayan Romalı dilbilgisi uzmanı Ælius Donatus'un da *De Comodi et Tragoedia*

[Komedy ve Tragedya Üzerine] başlıklı eserinde komedyanın eğitim işlevi üzerinde durduğu ve Platon ile Aristoteles tarafından yapılan ‘türsel ayrımları’ devam ettirerek komedy ve tragedy arasındaki farklılıkları tekrar ele alınıp vurguladığı görülür. Komedyadaki ahlaki derslerin seyirci tarafından özömseneceğini düşünen Donatus’a göre komedy “kamu ve özel olayların çeşitli adet ve geleneklerini işleyen, ve bir yandan hayatta nelerin faydalı olduğunun diğeryandan da nelerden uzak durulması gerektiğinin öğrenebildiği bir hikâye[dir]” (43). Donatus gibi dördüncü yüzyıl Latin dilbilimi uzmanlarının görüşleri aracılığıyla, tragedyayı yüksek konumdaki insanların düşüşünü anlatan bir anlatı ve komedyayı sıradan insanların mutlu sonla biten hikâyelerinin anlatası olarak ele alan ‘türler ayrımı’ geleneği, Ortaçağ ve ondan sonraki çağlara aktararak düşünürler arasında yaygınlaşır. Günümüze kadar süren ve komedyanın ‘ahlaki’ işlevinin yanında özellikle karşıt türler olarak komedy ve tragedy arasındaki ‘ayırıcı unsurlar’ üzerine odaklanan bu düşünce tarzı pek çok tiyatro kuramcısı tarafından sıklıkla vurgulanmaya devam eder.

Donatus’un yaşadığı dördüncü yüzyılda Roma İmparatorluğunun Doğu ve Batı olarak ayrılmasından sonra, Batı Avrupa büyük bir değişim ve geçiş sürecine girer. Orta Çağ’ın Batı Avrupa’da, ya on birinci yüzyılın sonunda ya da Şarلمان [Charlemagne] papa tarafından İmparator ilan edildiğinde başladığı varsayılır ve Batı Roma İmparatorluğunun yıkıldığı beşinci yüzyıldan bu tarihe kadar geçen zaman dilimi de genellikle Orta Çağ’ın ‘doğum-sancılarını’ yaşadığı Erken Orta Çağ - diğeryan bir ifadeyle Karanlık Çağlar [Dark Ages] - olarak adlandırılır (Atkins 8). Geçiş aşaması olan bu ‘karanlık çağlar’ süresince vuku bulan pek çok politik ve kültürel değişimin yansıması, Batı düşüncesi ve tiyatrosunda da görülür. Dördüncü yüzyılda İmparatorluğun Doğu ve Batı olarak bölünmesiyle Batının Yunan geleneğiyle –

Rönesans'la birlikte tekrar canlanacak olan - bağları tamamen kopup Yunan eserleri ve düşüncesi yok olurken, Latin kaynakları da eksiltilerek, değiştirilerek veya Hristiyanlık ve Kilise öğretilerine uygun hale getirilerek aktarılır (Atkins 12-14). Bu dönemde antik dönem edebiyat eleştirisinin yerini, büyük oranda ahlaki bir ton taşıyan eleştiri ve saldırılar alır. Edebiyata ve edebi kuramlara ilginin azalmasının yanında 'karşıtlığın' da artmasında Hristiyanlığın ve Kilise Babaları [*Church Fathers*] olarak adlandırılan Tertullian, Jerome, Augustine ve Gregory gibi Hristiyan din adamlarının görüşlerinin etkisi büyüktür. Edebiyatı 'Tanrının gözünde aptallık' olarak tanımlayan Tertullian, 'şiiirin şeytanların yiyeceği olduğunu' söyleyen Jerome, şiiire ahlaki yönden saldıran Augustine gibi, Gregory de İsa'yı öven sözlerin Zeus'u öven sözlerin çıktığı dudaklardan çıkamayacağını iddia eder (alıntılayan Atkins 17).

Edebiyatın genel olarak kötülendiği Erken Orta Çağ (Karanlık Çağlar) ile ahlaki ve dini boyutunun ağır bastığı Orta Çağ boyunca, tutkuları kışkırtarak Kutsal Kitaba aykırı hareket ettiği düşünülen din dışı tiyatro - bilhassa komedya ve beraberinde 'gülme' - hor görülüp dışlanır. *Rabelais and His World* [Rabelais ve Dünyası] adlı çalışmasında Mikhail Bakhtin, "Ortaçağ'da gülme, ideolojinin tüm resmi alanlarının ve toplumsal ilişkilerin tüm resmi, katı biçimlerinin dışında kalmıştı. Gülme, dinsel kültten, feodal törenler ve devlet törenlerinden, adabımuaşeretten ve tüm yüksek spekülasyon türlerinden dışlanmıştı" der (101). Genel olarak edebiyata olduğu gibi din dışı tiyatro ve komedyaya karşı alınan bu tutumda yine Hristiyan Kilisesinin büyük payı vardır: "Hristiyanlık daha ilk dönemlerinde gülmeyi yasaklamıştı. Tertullianus, Cyprian ve John Chrysostom antik gösterilere karşı, özellikle de pandomim ve pandomimcinin şakalarına ve gülmeye karşı dinsel öğütler vermişlerdi" (Bakhtin 101). Gülmenin tehlikeli, zararlı ve

ayartıcı olduđu düşüncesi Kilise’ye hâkim olan anlayıştır ve “gölmeye karşı olarak ortaçağ ciddiyeti, bir yandan korku, zayıflık, tevazu, teslimiyet, yalan, riyakârlıkla diğeryandan da şiddet, bastırma, tehditler, yasaklamalarla dolu[dur]” (Bakhtin 121). Kilise, gölmeyi yasaklarken gerekçelerini Kutsal Kitap ve emirlerine dayandırır. Kutsal Kitap’ın “Vaiz” [*Ecclesiastes; Or, The Preacher*] Yedinci Bölüm’ü “Yas evine gitmek şölen evine gitmekten iyidir” der ve şu şekilde devam eder:

Çünkü bütün insanların sonu ölümdür; ve yaşayanlar bunu kalbine yazmalıdır. Üzüntü gölmekten iyidir: Çünkü yüzün mahzunluğuna yürek sevinir. Bilge kişinin kalbi yas evindedir; akılsızların kalbi ise şenlik evinde. Bilge kişinin azarını işitmek akılsızların türküsünü işitmekten iyidir. Çünkü akılsızın gölmesi, kazanın altındaki dikenlerin çatırtısı gibidir, yani boştur. (570)

İçinde baskı, şiddet, sınırlama, yasaklama ve korku öğelerini barındıran Kilise’nin otoritesi, bu dünyada nefsin terbiyesini ve öz-kontrolü teşvik ederken gölmeyi ölümden sonra cennette vaat edilen bir hediye olarak sunar. Bu dünyada gölmek ise cennetin şimdi ve burada yaşanabileceğini ima eder (Sanders 155). Bu da, kiliseye ve dine bir başkaldırı demek olur. Bakhtin’in belirttiğı gibi bir yandan “Bir Hristiyan’a yalnızca sürekli ciddiyet, nedamet ve günahlarından duyduğu keder yakışır” (101) diyen ve gölmeye veya din dışı her türlü oyunun sahnelenmesine şiddetle karşı çıkan Hristiyan Kilisesi, diğeryandan da insanın ‘ikinci doğası’ olan gülmenin meşrulaştırılmasını sağlamak durumunda kalır. En azından karnaval günlerinde insanların özgürce gülmesine izin vermesi ve olanak sağlaması gerekir. Çünkü “Karnaval şenlikleri, komik gösteriler ve bunlarla ilişkili ritüellerin, ortaçağ insanının hayatında önemli bir yeri vardı[r]. Bütün o geçitleri ve yürüyüşleriyle normal karnavalların yanı sıra ‘deliler bayramı’ [*festa stultorum*] ve ‘eşek bayramı’ gibi bayramlar ve yöresel geleneklere göre bir ‘Paskalya gülüşü’ [*risus paschalis*] eğlencesi vardı[r]” (Bakhtin 31). Bütün bu karnavallar sırasında “gündelik hayatta

mümkün olmayan [...] Pazar meydanına özgü [...] açık ve rahatça sürdürülen [...] görgü kuralları ve kibarlık normlarının bağlayıcılığından uzak [...] bir ifade üslubu ortaya çık[ar] [...] tüm hiyerarşik ayrımlar ve engeller, gündelik hayatın belli norm ve yasakları, geçici de olsa askıya alınır” (Bakhtin 37-43). Böylece Ortaçağda insanların ikili bir yaşamı olur: ilki ciddi ve yasaklayıcı Kilise baskısı altındaki gündelik yaşamdır ve diğeri ise Bakhtin’in tanımıyla “panayırların kurulduğu ve açık hava eğlencelerinin düzenlendiği, devlerin, cücelerin, hilkat garibelerinin, eğitimli hayvanların katıldığı [...] *sotie*’lerin sahnelendiği” (31) karnaval yaşamıdır.

En azından sadece karnaval günlerinde insanların içinde çeşitli sahne oyunlarının da olduğu performanslarla eğlenmesine ve gülmesine izin veren ve dram sanatının kitleleri nasıl etkileyebileceğini gören Kilise, onuncu asırdan itibaren tiyatrunun ‘eğitici’ işlevinden yararlanarak kendi bünyesi içinde Kutsal Kitap’a dayanarak geliştirdiği oyunları dini amaçlarla kullanmaya başlar. Böylece Antik Çağ kaynakları bu döneme aktarılmadığı için Ortaçağ tiyatrosu kendi dramatik biçimlerini oluşturmak durumunda kalır. Halkı eğitme amacıyla ilk olarak Paskalya ve Noel gibi özel günlerde Kutsal Kitap’tan bazı bölümlerin rahipler tarafından Kilisede canlandırılmasıyla başlayan dini oyunlar, daha sonra Kilise dışına çıkarılıp ‘Corpus Christi’ Yortusu diye adlandırılan dönemde halktan insanlar tarafından günlerce sahnelenen ve Mukaddes Kitap’ın yaradılıştan başlayarak önemli olaylarını ele alan bir ‘döngü’ye [*Cycle*] dönüşür. Kilise kontrolünde ortaya çıkan Mucize Oyunları [*Miracle Plays*] denilen bu oyunlar, sonrasında Kilisenin denetiminin dışına çıkmakla din adamlarının ‘tepkisini’ çekmeye başlar. Bu dönemde Mucize oyunlarına karşı yazılan ve bu oyunlara “İsa’nın mucizelerinin sahnede sergilenmesi kutsal mevzulara saygısızlıktır” diyerek saldıran bir yazıya göre, “bu tip oyunlar

Tanrıya ibadet etmek için değil insanların eğlenmesi için düzenlenmiştir, insanları daha iyi bir yaşama yöneltmekten uzaktırlar [...] kötülüğe vesile olmaktadır” (aktaran Atkins 146). William of Wadington ise on üçüncü yüzyılın sonunda kaleme aldığı *Manuel des Pechiez* [Günahlar Kılavuzu] adlı yazısında, Mucize Oyunlarının Kiliselerde sahnelenmesine değil ‘sokaklarda’ sergilemesine karşı çıkararak “yemeklerden sonra sokaklarda veya mezarlıklarda ahmakların gelmeyi sevdiği aptalca meclisler yaparlarsa, bunun iyi bir amaca hizmet ettiğini söyleseler bile, sakın bunun Tanrıyı onurlandırmak için yapıldığına inanmayın; aslında şeytanı onurlandırmak için yapılmaktadır” der (alıntılayan Chambers 13). Bu gibi yazılar dönemin tiyatroya karşı tutumunu gösterirken, aslında yalnızca Tertullian’dan başlayıp Ortaçağ, Rönesans ve Restorasyon boyunca sürüp bugüne ulaşacak olan saldırılara küçük bir örnektir. Ortaçağ boyunca Hristiyan Kilisesinin ve onun savunucularının bu türdeki saldırı yazıları, daha çok edebiyatın ve tiyatronun ‘olumsuz etkisi’ üzerinde durur. Ancak Ortaçağın daha geç dönemlerinde bu saldırı yazılarının dışında tiyatro üzerine az sayıda da olsa eleştiri yazıları da yazılır ve bunlar daha çok Donatus gibi Romalı dilbilimi uzmanları ile Horatius’un izinden giderek ‘türler ayrımı’ ile komedyanın ‘ayırıcı yapısal unsurları’ üzerinde dururlar. Örneğin, İngiltere’de dramatik türlerle ilgilenen ve ‘tüm dünya oyuncularından oluşur’ diyen John of Salisbury (1120-1180), ‘insan hayatı bir tragedya mıdır yoksa komedyaya mı?’ sorusuna odaklanarak bunun genelde bakış açısına bağlı olup çoğunlukla üzüntü içinde bittiğinden dolayı yaşamın komedyadan çok tragedyaya yakın olduğu sonucuna varır (aktaran Atkins 87). John of Garland da (1180-1260) *Poetria* adlı eserinde özellikle dördüncü yüzyıl dilbilimi uzmanlarından aktarılan geleneği izleyerek tragedyaya ve komedyaya tanımları yapar ve “tragedya yüksek tarzda

yazılan [*gravi stilo*], utanç verici ve kötü eylemleri ele alan, mutlu başlayıp üzüntüyle biten şiir; komedya mutsuz başlayıp mutlu biten gülünç şiirdir” der (alıntılayan Atkins 111). Aynı düşünce çizgisinden devam eden John Lydgate (1370-1450) ise, *Troy Book* (1412-30) eserinde tragedya ile komedya arasındaki “nihai farklılığı” belirtir ve komedyayı şu şekilde tanımlar:

Bir komedyanın başlangıcında vardır
Taze bir yüz, şikâyetçi bir tavır,
Daha sonrasında mutlulukla sonlanır.

[*A comedie hath in his gynnyng
At prime face, a maner compleynyng,
And afterward endeth in gladness.*]

Sonra da tragedyanın tanımıyla devam eder:

Başlar mutlulukla
Sona erer sıkıntıyla,
Ayrıca ele alır dünyasını
Zengin kralların ve büyük lordların.

[*It begynneth in prosperite
And endeth euer in aduersite,
And it also doth be conquest trete
Of riche kynges and of lordys grete.*] (168-9)

Chambers’ın belirttiği üzere kilise kontrolünde gelişen Mucize Oyunlarının [*Miracles*], “on dördüncü yüzyıl sona ermeden ortaya çıkan [...] insan davranışı ve nihai kaderi üzerine odaklanan” (49-50) ‘ibret’ oyunlarının [*Moralities*] ve “konuşmacılar ‘arasında’ diyalog halinde [gelişen] [...] dini içeriğin zorunlu olmadığı” (15) ‘ara oyunların’ [*Interludes*] içine sızan komik öğeler ve karnaval dönemlerinde sergilenen din dışı komik performanslar dışında, komedya türü açısından Ortaçağ hareketsiz bir dönemdir. Dindışı drama dair de çok az kayıtlar bulunduğu bu dönemde, *Comedy*’nin yazarı Andrew Stott’a göre “komedyanın kimliği karışık, sınırları bulanıktır” (20). Dördüncü yüzyıl Latin dilbilimcileri

aracılığıyla Ortaçağa ‘türler ayrımı’ geleneği aktarılırken, oyunların yazılmasında model alınacak Antik döneme ait dramatik eserler bu döneme aktarılmaz; bu nedenle de Stott’a göre bu dönemde eleştirmenler “komedyaya hakkındaki görüşleri aktarmaya devam ederlerken, ne hakkında yazdıklarına dair birinci el deneyimleri hiç yoktur” (21). Çoğu yazar bu komedyaya ve tragedya türleri arasında yapılan eksik ve genelleştirilmiş ayrımlarla yetinir; bu nedenle de, E. K. Chambers’ın da belirttiği gibi, Orta Çağ’dan önce yalnızca dram türü olarak görülen komedyaya, bu dönemde farklı anlatı türlerinde bir ‘unsur’ olarak kullanılmaya başlar:

On üçüncü ve on dördüncü yüzyıllarda, bir oyun çok nadiren komedyaya olarak adlandırılır. Normalde bu terim veya tragedya terimi, Dante için olduğu gibi, neşeli veya melankolik bir havası olan anlatı şiirlerinin çeşitleri anlamına gelmektedir. (2)

Diğer bir deyişle, Orta Çağ’da dramatik biçimde yazılmasa dahi mutlu sonla biten anlatılar, komedyaya olarak adlandırılır veya anlatıların içine komik unsurlar yerleştirilir. Örneğin, Boccaccio (1313-1375) ve Chaucer (1343-1400) komedyayı eserlerine bir unsur olarak dahil ederlerken, ‘mutlu son’u komedyada başlıca amaç olarak gören Dante Alighieri de (1265–1321) cennette son bulan *Divine Comedy* [İlahi Komedyaya] (1308-1321) eserini de bu nedenle ‘komedyaya’ olarak tanımlar. Kilise dramı, mucize oyunları, ibret oyunları ve ara oyunlar dışında edebiyat eleştirmenleri için üzerine yazacak ve karşılaştırma yapacak çok fazla örneğin olmadığı bu dönemde on ikinci yüzyıldan itibaren klasik antik edebiyata olan ilgi yavaş yavaş uyanmaya başlar. Bu ilgi de, Rönesans dönemindeki kuramsal tartışmaların tohumlarını atar.

Rönesans dönemine gelindiğinde İngiltere’deki yazarlar dramın biçimi ve eğitim işlevi üzerine odaklanıp hayran oldukları ‘klasik mirasa’ sahip çıkma isteği içerisindeyler. Bu dönemde üniversiteler ve kuramcılar tarafından Aristoteles ve

Horatius incelenirken ‘türsel farklılıklar’ ve ‘kural gözetme’ kavramları önem kazanır. Tudor dönemi yazarlarından Sör Thomas More (1478-1535) *Utopia* [Ütopya] (1516) adlı eserinde ciddi ve komik malzemenin birlikte kullanılmasının uygunsuzluğundan bahseder ve şöyle der: “Plautus’un bir komedyası oynanırken, kölelerin keyifle güldükleri bir sırada, siz filozof kılığıyla ortaya çıkar da Seneca’nın *Oktavia*’da Neron’a verdiği dersi okursanız, alkışlanacağınızı hiç sanmam. Halka böylesi bir gülünç tragedya sunmaktansa sessiz bir rolde kalmanız daha yerinde olur” (52). Bir yandan More’unki gibi türler ayrımını vurgulayan görüş kuramcılar arasında yaygınlaşıp klasik kuramcılar yeniden okunurken, diğer yandan üniversitelerde klasik oyunlar okunup sergilenmeye ve onlar model alınarak oyunlar yazılmaya başlar. Oyun yazarı ve Eton’ın müdürü Nicholas Udall da (1504-1556), İngiliz Tiyatrosunun ilk komik oyunu olarak kabul edilen *Ralph Roister Doister* [Palavracı Ralph] (1552) adlı oyununda bu klasik metinlere olan yönelimden bahseder:

Bundan çok zaman önce bilge şairler,
Şenlikli Komedyalarında sırlarını ifşa ettiler,
Çok erdemli bir irfan saklıydı onlarda,
Çok nadide gizem ve uyarılar da yanında,
Ne Plautus ne Terence kaçındılar bunları yazmaya,
Bugün âlimler arasında bu yazılanlar olur önder;
Bunlar ve bu gibiler başarı gösterdiler.

[*The wyse poets long time heretofore,
Under merrie Comedies secretes did declare,
Wherein was contained very virtuous lore,
With mysteries and forewarnings very rare.
Such to write neither Plautus nor Terence dyd spare,
Which among the learned at this day beares the bell;
These with such other therein dyd excel.*] (3-4)

Oyunun ‘Giriş’ bölümünde Udall, ayrıca, komedyası oyununun amacından bahseder: ‘gülmek ve eğlenmek’. Ancak asıl amaç seyircinin gülerek eğlenmesi ve içindeki

yaşam gücünün tazelemesi olsa da, bu kendini tamamen bıraktığın veya kaybettiğin bir gülme değildir; tersine aklın tamamen başında olduğu, tevazu içinde, acımasız olmayan, erdemli bir neşedir:

Genç ya da yaşlı hangi sağlıklı varlık,
Hoşlanmaz ki tevazu içinde bir neşeden?
Acımasızlığın olduğu bir neşeden kaçınıp,
Kaba dili tamamıyla reddettiğimiz
Bu Ara Oyun'da şimdi şunu açıklıyoruz:
Bir insanın dinlencesi için hiçbir şeyin daha uygun olmadığını
Biliyoruz samimi kullanılan bir Neşeden:
Çünkü Neşe hayatı uzatır ve sağlık verir,
Neşe duygularımızı tazeler ve efkârımızı söker atar,
Neşe dostluğu çoğaltır, servetimize ket vurmada,
Neşe kullanılacak az çok bu şekilde,
Erdemle birleşmiş uygun bir çekicilikte,

[*What creature is in health, either young or old,
But some mirth with modesty will be glad to use?
As we in this Interlude shall now unfold,
Wherein all scurrillity we utterly refuse,
Avoiding such mirth wherein is abuse:
Knowing nothing more commendable for a man's recreation
Than Mirth which is used in an honest fashion:
For Mirth prolongeth life, and causeth health,
Mirth recreates our spirits and voideth pensiveness,
Mirth increaseth amity, not hindering our wealth,
Mirth is to be used both of more or less,
Being mixed with virtue in decent comeliness,*] (3).

Genel olarak oyunların önsözlerinde klasik mirasa sahip çıkan ve komedyanın 'işlevi'ne değinen bu kısa görüşler dışında, 1570 ve 1580'li yıllar çoğunlukla Püritenler tarafından tiyatroya yapılan saldırı yazılarının yoğunlaştığı bir dönem olur. İngiliz Tiyatrosu, oyun yazarları ve tiyatro severler ile Püriten görüşler arasındaki tartışmaların hedefi haline gelir. Bu ihtilaflar sırasında birçok saldırı ve savunma yazısı kaleme alınır. Bu saldırılardan en ünlüsü Stephen Gosson'ın Sir Philip Sidney'e ithaf ettiği *The School of Abuse* [İstismar Okulu] (1579) başlıklı yazısıdır. Daha sonra aynı yıl *A Short Apologie of the Schoole of Abuse* [İstismar Okulunun

Savunusu] başlıklı bir yazı daha kaleme alır. Tiyatroyu yalan ve aldatma aracı olarak gören ve eğer erdeme hizmet etmiyorsa her türlü şiirden uzak durulması gerektiğini düşünen Gosson, şiirin iyiye olduğu kadar kötüye de hizmet edebileceğini söyler; şiirler “yüreğin içine girerler, akıl ve erdemin yozlaşmaya hükmetmesi gerektiği yer olan zihne tesirin silahıyla ateş ederler” (89). Bu oyunların “şeytanın öğretileri ve icatları” (151) olduğunu söyleyen Gosson, “duygularımızı taşımak” amacını taşıyan oyunların “ruhlarımıza ihanet [olduğunu] ve onları şeytana esir etmek iste[diğini]” (151) iddia eder.

Tiyatroya ve özellikle de komedyaya yapılan saldırılara karşı savunmaya geçenler, komedyayı ‘didaktik’ bir araç olarak görüp onun eğitim işlevi üzerinde dururlar. Rönesans dönemi İngiltere’inde de yoğunlaşan saldırılara karşı yapılan savunmalarda gülme kavramı ile komedyaya etik ve ahlaki bir önem atfedildiği görülür. ‘Hayata ayna tutan’ komedyanın bir eğitim aracı olduğu fikri, Rönesans’ın en önemli argümanlarından biri haline gelir. Bu görüşe göre, komedyalar önemli ahlak dersleri verirler. *The Governor* [Vali] (1531) adlı çalışmasında şiiri (ve komedyayı) “müstehcenlik ve yararsız dersler dışında hiçbir şey içermemek[le]” (57) suçlayanlara karşı savunmaya geçip “Bilinen ilk felsefe şiirdir” (57) diyen ve komedyayı yaşamın aynası olarak gören Sir Thomas Elyot’a göre (1490-1546) “[komedyanın] amacı, gençliğe ahlak bozukluğunu, hayat kadınlarının ve müstehcenliğin genç zihinleri için kurduğu tuzakları, hizmetkârların dalaverelerini, insan beklentilerine karşı kaderin cilvelerini göstermektir” (58). Tiyatroya ve komedyaya yapılan saldırılara bir diğer cevap da, Thomas Lodge’dan (1558-1625) gelir. Tiyatronun ahlaki eğitimde kullanılması gerektiğini düşünen Lodge’un *Defence of Poetry, Music, and Stage Plays* [Şiir, Müzik ve Sahne Oyunlarının Savunusu]

(1579) başlıklı yazısında “Siz eğer bu şeyden kurtulmazsak kötülük sürecek diyorsunuz, ama ben diyorum ki üslup değişirse uygulama yararlı olacak” der(41). Gosson’ın *The School of Abuse* yazısını ithaf ettiği Sir Philip Sidney’in (1554-1586) kaleme aldığı *Defence of Poesy* [Şiir Sanatının Savunusu] (1579–80) adlı çalışması ise, bu dönemin dramatik şiiri savunan en önemli kuramsal çalışmalarından biridir. Çalışmasında hem Aristoteles hem de Horatius’un izlerinin görüldüğü bir şiir tanımı yaparak ‘taklit’ unsurunu vurgulayan Sidney’e göre, şiir “öğretme ve haz vermeyi amaçlayan konuşan bir *Resimdir*” (9). Şiir türlerinden komedyanın “hayatımızdaki yaygın kusurların taklidi” (23) olduğunu söyleyen Sidney, “[bu kusurlar sahnede] mümkün olan en gülünç ve alaycı şekilde sergilenmelidir ki, seyircinin bu kusurlara sahip olmaktan memnuniyet duyması imkânsız olsun” der (23). Şiirin ahlaksız, yalancı ve sefahat kışkırtıcısı olduğunu iddia eden Püriten saldırılara karşı Sidney, böyle bir taklidin gerekliliğini dile getirir ve bir sanat eserinde yalnızca erdemleri sergilemeyi savunmanın yanlış bir tavır olduğunu söyler. Çünkü Sidney’e göre, “Geometride doğru kadar yamuğun, aritmetikte tek sayı kadar çift sayının bilinmesi gerektiği gibi, aynı şekilde kötülüğün pislğine şahit olmayan hayat akışımızda erdemin güzelliğinin farkına varmak için çok büyük bir zıtlığa ihtiyaç vardır. Bu görevi komedya yerine getirir” (23). “Hiçbir şey sahnede kendi hareketlerinin rezilce sergilendiğini görmekten daha fazla gözlerini açamaz [seyircinin]” (23) diyerek tiyatronun ahlaki işlevini vurgulayan ve doğru amacın haz verici eğitim olduğunu söyleyen Sidney, diğer yandan da zaman ve yer birliği kurallarına uyulması gerekliliğinden bahsederek o dönem sahnelenen oyunları “bir tarafınızda Asya diğer tarafınızda Afrika” (32) sözleriyle eleştirir. Birlik kurallarının ihlalinin yanında Ortaçağ ve Rönesans dönemleri boyunca kuramcıların ‘türler ayrımına’ dayanan

komedyâ tanımlarının pratikte uygulanmamasından da rahatsız olan Sidney, oyun yazarlarının tek bir oyunun içinde farklı türlerin özelliklerini bir arada kullanmalarından yakınır (39). Sidney, ayrıca, “Komedyâ yazarlarımız gülme olmadan hazzın olmadığı düşünmekte, ki bu çok yanlış” (40) diyerek ‘haz’ ve ‘gülme’nin mutlaka bir arada bulunması gerektiğini savunan görüşlere de karşı çıkıp haz aldığımız her şeye gülmediğimiz ve güldüğümüz her şeyden haz almadığımızı söyler. ‘Haz’ ve ‘gülme’ arasındaki farkı örneklerle netliğe kavuşturan ve bunun yanında “gülünç olmaktan ziyade iğrenç olan kötü şeylere [...] [ve] alay edilmekten ziyade acınacak olan zavallı şeylere” (41) gülmenin yanlışlığına vurgu yapan Sidney, komedyanın amacını şu şekilde özetler: “Komik parçanın tüm amacı, sırf gülmeyi tetikleyecek aşağılayıcı mevzular değil, onunla birlikte, *Şiirin* amacı olan ‘haz veren öğretme’dir” (41).

Tiyatroya dair saldırı ve savunmalardan oluşan bu tartışmalar, on altıncı yüzyılın ikinci yarısı boyunca devam eder. On altıncı yüzyılın sonuna gelindiğinde Rönesans döneminde İngiliz oyun yazarlarından Ben Jonson (1572-1637) komedyâ üzerine görüşleriyle ön plana çıkar. Görüşlerini hem oyunlarına yazdığı giriş bölümlerinde hem de denemelerinde ifade eden Jonson, komedyâyı dünyadaki kusurları, aptallıkları ve ikiyüzlülüğü hedef alan bir silah olarak görür. *Every Man in His Humour* (1598) oyununun önsözünde Sidney’in izinden giden Jonson “[komedyâ] insanların ahmaklıklarıyla eğlenir, suçlarla değil” der (6). *The Alchemist* [Simyacı] (1610) adlı oyununun önsözünde de komedyasının hedefini belirler:

Sahnemiz Londra, çünkü şunu açıkça söyleyelim ki,
Hiçbir ülkenin neşesi bizimkinden çok değildir,
Başka hiçbir mevsim daha iyi mevzular üretmez,
Fahişen, kadın satıcın, toprak beyin ve daha birçoğu için,
Ki onların davranışları – artık *humour* diye adlandırdığımız – besler
sahneyi:

Ve hala hedefidirler, hiddetinin
Veyahut hıncının komik-yazarların.

[Our Scene is London, 'cause we would make knowne.
No countries mirth is better then our owne,
No clime breeds better matter, for your whore,
Bawd, squire, impostor, many persons more,
Whose manners, now call'd humours, feed the stage:
And which have still beene subject, for the rage
Or spleene of comick-writers.] (1)

Giriş bölümünde pek çok karakterin ve davranışın bir listesini veren Jonson, bunları 'artık *humour* diye adlandırıyoruz' der. Kökenleri antik döneme ve ortaçağ fizyonomisine uzanan 'humour' kelimesi ve 'mizaç teorisi', Ben Jonson'un 'karakter' komedyalarında tekrar hayat bulur. *Every Man out of His Humor* (1600) adlı oyununun Giriş bölümünde 'karakter komedyasının' [*Comedy of Humors*] temelini oluşturan mizaç kuramını [*humoral theory*] şu şekilde açıklar:

Bazen kendine has bir özellik
Öyle ele geçirir ki bir insanı, sürükler
Tüm duygularını, huylarını ve yetilerini
Tek bir yöne akıtır birleştirip hepsini.

[Some one peculiar quality
Doth so possess a man, that it doth draw
All his affects, his spirits, and his powers,
In their confluents, all to run one way.] (62)

Jonson ayrıca, Sidney gibi, klasik kurallar üzerinde özellikle durur; *Volpone* (1606) oyununa yazdığı Giriş bölümünde oyununun "en iyi eleştirmenlerin de söylediği gibi rafine [olduğunu] [...] elzem hiçbir kuralı [çiğnemediğini]" (104) belirtir. Jonson, ölümünden sonra yayımlanan *Discoveries* [Keşifler] (1620-35) adlı çalışmasında komedy ile tragedyanın birbirine benzediğini "çünkü ikisi[nin] de hem haz verip hem de eğit[tiğini]" (81) söyler. Komedyanın amaçları konusunda da "Kahkaha her zaman Komedyanın amacı değildir" diye iddia eden Jonson'a göre, "o [kahkaha] daha ziyade insanların eğlenmeleri veya kandırılmaları için bir tuzaktır" der (81-82).

Aristoteles'in komedyada kahkahayı bir hata olarak gördüğünü, Platon'un ise Tanrıları gülerken gösterdiği için Homer'i saygısız olarak adlandırdığını söyleyen Jonson'a göre, gülme komedyanın ayrılmaz bir parçası değildir. Yine Aristoteles'in izinden giderek "Şair bir yaratan veya bir uydurandır. Sanatı, taklit sanatı[dır]" (73) diyen Jonson, 'taklit' yönünden şiir ile resim sanatları arasında bir benzerlik olduğunu savunur ve "Şiir konuşan bir Resim, ve Resim sessiz bir Şiirdir" der (49). Her ikisi de taklide dayanan bu sanatların ayrıca "haz ve faydayı ortak amaçları yap[tıklarını]" söyleyen Jonson, "ancak tüm adi hazlardan kaçınmaları gerekmektedir" (49) der.

İngiliz felsefeci, bilim adamı ve yazar Francis Bacon (1561-1626) da, Jonson gibi, şiiri hayatın bir taklidi olarak tanımlayıp 'gerçekliğin genel temsili' olarak gören Aristoteles'in izinden gider. *The Proficiency and Advancement of Learning, Divine and Humane* [İlahi ve İnsani Öğrenmenin Yeterliği ve İlerlemesi] (1605) başlıklı çalışmasında şiirin dış dünyayı dönüştürerek yansıttığını söyleyen ve gerçek hayatta sıradan olan şeyi şiirsel 'ne olmalı'ya dönüştüren zihinsel süreci tanımlamak için 'imgeleme' [*imagination*] terimini kullanan Bacon'a göre, "imgelem maddenin yasalarına bağlı olmadığı için, isterse, doğanın ayırdığını birleştirir, birleştirdiğini ayırır ve böylece nesneler arasında yasa-dışı birleşmeler ya da ayrılmalar ortaya çıkarır" (5). Şiiri hayal gücünün (imgelemenin) ürünü olarak gören Bacon'dan sonra gelen on yedinci yüzyıl İngiliz filozofu Thomas Hobbes (1588-1679) da, şiirde hayal gücünün aklın denetiminde olması gerektiğini düşünen düşünürlerdendir. Hobbes, kendinden önceki pek çok kuramcı gibi komedyanın insanlardaki kusuru ve yanlış resmettiğini söyler. Ancak Eastman'a göre, Hobbes bu kusurların eğitim amacıyla kullanıldığını söyleyen kuramcılar gibi komedyanın didaktik işlevi üzerinde durup

onu olumlu yönden ele almaktansa, Platon'un izinden gidip onun "diğer insanların aşağılanması görme zevkinin [seyircinin hoşuna gittiğini]" (123) savunan görüşünü destekler. Hobbes, *Leviathan or The Matter, Forme and Power of a Common Wealth Ecclesiasticall and Civil* [Leviathan veya Bir Din ve Dünya Devletinin İçeriği, Biçimi ve Kudreti] (1651) adlı eserinde "kişi o yanlış şeyin kendisinde bulunmadığına sevinip memnun olur" (51) diyerek kendisinde bulunmayan kusur ve yanlışları başka birinde görmenin seyircide yarattığı bu 'üstünlük duygusundan' bahseder. Ancak başkalarının eksiklerine ve hatalarına gülen kişilerin kendi yeteneksizliklerini ve kusurlarını kapatmak için güldüklerini iddia eden Hobbes, "Bu, en fazla, kendilerinde fazla bir yetenek olmadığının farkında olan ve başkalarının hatalarını gözleyerek kendilerini memnun etmek mecburiyetinde olan kişilerde bulunur. Dolayısıyla, başkalarının yanlışlarına pek fazla gülmek, bir pısrıklık işaretidir" der (Hobbes, *Leviathan* 52). Hobbes, *The Elements of Law, Natural and Politic* [Doğal ve Politik Kanunun Unsurları] (1640) adlı çalışmasında insanların kendileri güvendeyken başkalarının – ki bu kişiler dostları bile olsa – sıkıntı içinde olmalarından ve alaya alınmalarından haz aldıklarını belirtir: "haz öylesine baskın olur ki, insanlar dostlarının felaketlerine seyirci kalmaktan memnuniyet duyarlar" (35). Komedyanın ahlaki işlevine değinmeyen Hobbes, komedy oyunlarında alaya alınan bu kusurlardan alınan hazzı ve hissedilen üstünlük duygusunu eleştirir: "Yüce insanlar için en iyi işlerden biri, başkalarını alaydan korumak ve kurtarmak ve kendilerini sadece en yetenekliler ile kıyaslamaktır" (Hobbes, *Leviathan* 52).

Francis Bacon gibi, Thomas Hobbes da şiir kuramını geliştirdiği akıl felsefesiyle ilişkilendirip 'akıl' ve 'hayal gücü' arasında bir ayrım yapar. Hobbes'a göre, boş bir levha [*tabula rasa*] olan insan aklı, dış dünyadan izlenimleri alır,

düzenler ve birleştirir (aktaran Spingarn xxviii). Sir William Davenant'ın Hobbes'a ithafen *Gondibert*'e (1650) yazdığı önsöze Hobbes, bir cevap verir ve bu cevabında muhakeme yeteneği ve hayal gücünün şiirdeki görevlerinden bahseder: “Zaman ve Eğitim tecrübeyi doğurur; Tecrübe belleği doğurur; Bellek Muhakeme Yeteneği [*Judgment*] ve Hayalgücünü [*Fancy*] doğurur; Muhakeme yeteneği bir Şiirin gücünü ve yapısını, Hayalgücü ise süslerini doğurur.” (alıntılayan John Hollander & Frank Kermode 1009). Hobbes'un kullandığı hayal gücü [*fancy*] ve muhakeme yeteneği [*judgment*] terimleri, Francis Bacon'ın ‘imgelem’i [*imagination*] gibi, dış dünya deneyimlerini şiire dönüştüren zihinsel süreçleri anlatmak için kullanılır. *Leviathan* adlı eserinde “Epik veya dramatik olsun, iyi bir şiirde, hem muhakeme yeteneği hem de hayal gücü gereklidir” (59) diyen Hobbes, yine de “üslubu süslemekten başka” (59) bir görevi olmayan hayal gücünün her zaman yargı gücünün denetimi altında olması gerektiğini söyler.

Hayal gücünün [*fancy*] unsurlarından yararlanan ‘Nükte’ [*wit*] de, on yedinci yüzyılda bu terimin yerine kullanılmaya başlar; ‘nükte’ dendiğinde özgür ve canlı nitelikleriyle ‘hayal gücü’ kastedilir. Henry Levin, *Playboys & Killjoys* adlı eserinde Anglo-Sakson kökenden gelen ‘Wit’ kelimesinin ‘witan’ [bilmek] sözcüğünden türediğinden bahseder (181). *Mizah Yaratma Eylemi* adlı kitabın yazarı Arthur Koestler'e göre de bu sözcüğün kökeni Sanskritçe ‘veda’, bilgi, sözcüğüne uzanır (5). Özellikle on yedinci yüzyılın ikinci yarısından itibaren, Bacon ve Hobbes'un şiirde hayal gücü ve muhakeme yeteneğine dair görüşleriyle alevlenen tartışmalar, dramatik şiirin, bilhassa komedyanın, aklın ve muhakeme yeteneğinin denetimi altına girip bir amaca hizmet etmesi gerektiğini söyleyen ‘fayda’ [*profit*] taraftarları ile hayal gücünün denetiminde yazılan nükteli oyunlarla ‘hazzı’ [*delight/pleasure*]

komedyanın birincil amacı olarak görenler arasında ‘nükte ve mizaç’, ‘haz ve fayda’, ‘hayal gücü ve akıl’ gibi kavramlar arasındaki ilişki ve zıtlık çerçevesinde uzun süre devam eder.

Nükteye dair en önemli tartışmalardan biri, yaklaşık yirmi yıllık bir aradan sonra tiyatroların yeniden açılmasıyla birlikte, John Dryden ve Thomas Shadwell arasındaki ‘mizaç’ [*humour*] ve ‘nükte’ [*wit*] üzerine odaklanan tartışmadır. Tüm zamanların en büyük eleştirmenlerinden biri kabul edilen John Dryden (1631-1700), *An Essay of Dramatick Poesie* [Dramatik Şiir Üzerine Deneme] (1668) başlıklı çalışmasında Ben Jonson’ı “tiyatronun şimdiye kadar sahip olduğu en bilgili ve akli başında yazarı” (41) görüp “bir kişiyi diğerlerinden ayıran tuhafılık [olarak] [...] mizaç [*humour*] tanımının Ben Jonson’a has bir deha ve yetenek [olduğunu]” (41) söylese de, Jonson’ın “mekanik insanları tasvir eden” (41) komedyasının ‘mizaç’ [*humour*] ve ‘karakter’le sınırlı olup ‘nükte’ [*wit*] yönünden eksik olduğunu ileri sürer. Dryden, “Beaumont ve Fletcher, çalışarak geliştirdikleri doğal bir yetenek olan Shakespeare’nin nüktesine sahiptiler [...] Beyefendilerin konuşmalarını çok daha iyi anlamış ve taklit etmişlerdir; Onların deli dolu ahlaksızlıklarını ve hazır cevap nüktelerini daha önce hiçbir şair [Beaumont ve Fletcher gibi] resmedememiştir. Ben Jonson’ın belirli kişilerden ürettiği ‘mizaç’ [*humour*] tarifi onların işi değildi: onlar tüm arzuları, bilhassa aşkı, tüm canlılığı ile tasvir ettiler. Onlarla birlikte İngiliz dilinin mükemmelliğine ulaştığına inanıyorum” (40-41) diyerek Beaumont ile Fletcher’ın daha ince ve nükteli [*witty*] bulduğu oyunlarını över. Dryden’in bu görüşlerine karşılık Thomas Shadwell (1642-1692) ise ilk oyunu *The Sullen Lovers*’a [Aksi Aşıklar] (1668) yazdığı önsözde “insan yaşamının mükemmel tasvirlerini yapan yegane kişi” (37) Ben Jonson’ı “tüm dramatik şairlerin taklit etmesi

gerek[tiğini] ancak hiçbirinin yanına bile yaklaşama[dığını]” (37) söyleyerek över. Shadwell, “iyi bir Mizaç [*Humour*] ve ona uygun bir konu bulmak için zekice hazırcı cevaplıklarından daha fazla zekâ ve yaratıcılık gerektiğini” (37) söyleyerek Jonson’ın karakter komedyasını [*comedy of humours*] savunur. Jonson’ın ‘mizaç’ ve karakterleri alaya alan komedy anlayışını savunan ve ahlaki işlevi her şeyin üstünde tutan Shadwell’e, *An Evening’s Love* [Bir Akşamlık Aşk] (1671) adlı oyununa yazdığı önsözde Dryden “‘Nükte’ karakterlerinde ‘mizaç’ karakterlerinden daha fazla anlatım serbestliği olduğunu kabul etmeliyim, ancak hayal gücü bunu yazamayacak kadar dar olan şairler için bu çok küçük bir avantaj” (81) diyerek karşı çıkar. ‘Sözel nükte’, ‘arıtılmış dil’ ve ‘inceltilmiş kahkaha’ kavramları üzerine vurgu yapan Dryden, daha sonra ‘mizaç’ ve ‘nükte’ arasında ‘orta yolu’ bulur: “En çok Komedyanın karma şeklini onaylıyorum; ne tamamen nükte ne de tamamen mizaç, her ikisi de” (80). Tiyatronun ‘ahlaki’ işlevini ilk sıradan alıp yerine ‘hazzı’ koyan Dryden’in “[Komedyanın] asıl amacı eğlence ve hazzdır [...] Eğitim yalnızca ikincil amacı olabilir: çünkü şairin işi sizi güldürmektir” (83) şeklindeki sözleri, komedyanın ‘Ahlak Bozukluğunu [*Vice*] ve Ahmaklığı [*Folly*]’ gülünç ve itici resmederek seyirciyi eğitme işlevini ön sıraya koyan kendinden önceki pek çok kuramcıyla çatışır.

Bacon ve Hobbes’un ‘hayal gücü/imgelem’ ve ‘muhakeme yeteneği’ kavramlarıyla başlayıp Dryden ve Shadwell’le alevlenen tartışmalar, ‘mizaç ve nükte’, ‘fayda ve haz’, ‘hayal gücü ve muhakeme yeteneği’ gibi karşıtlıklar çerçevesinde uzun süre devam eder. *Of Poetry* [Şiir Üzerine] (1690) başlıklı yazısında Sir William Temple (1628-1699), bu süre giden tartışmalarda bu iki ucun arasını bulur:

Yaratıcılığın [*Invention*] ateşi ve Nüktenin [*Wit*] canlılığının yanında, Sağduyunun [*Sense*] soğukluğu ve Muhakeme Yeteneğinin [*Judgment*] sağlamlığı da olmalıdır; ki böylece, ilk bakışta benzer görünen kavram ve şeyler arasında ayırım yapılabilsin, ve ortaya çıkmaları engellenmiş veya ortaya çıktıklarında bir kenara atılmış, aslında korumaya ve geliştirmeye değer olan Nükte ve Hayal Gücü'nün sayısız ürünleri arasından seçim yapılabilsin. Nüktenin güçleri olmadan Şiir tamamen düz ve cansızdır; Muhakeme Yeteneğinin yardımları olmadan yabani ve abartılıdır. Şiirin gerçek mucizesi, ortaya çıkması için bu gibi zıtlıkların bir araya gelme zorunluluğudur. (81)

Antik dönemden itibaren şiirdeki değişimleri ve çöküşleri inceleyen Temple, özellikle 'yerginin' [*ridicule*] modern şiiri yozlaştırdığını savunur. Başka insanların hatalarıyla alay edip gülererek kendini daha iyi ve 'üstün' hissetmenin yanlış olduğunu söyler ve "Çakıl taşlarının arasında parlamak değerli veya övülecek bir şey değildir" (102) der. Tiyatroda 'hazzın' amaçlardan biri olduğunu ancak "Dramatik Şiirde [...] başlıca amaç eğitimidir [*Instruction*]" (89) diyen Temple'a göre sahnelenen komediyaların hedefi "Hikâyenin Hazzının [*Pleasure*] maskesi altında, Erdemin [*Virtue*] güzelliklerini ve ödülleri, Ahlak Bozukluğunun [*Vice*] biçimsizliklerini, talihsizliklerini ve cezalandırılmasını göstermek; ve her ikisinden de örneklerle, insanları birine teşvik edip diğerkinden uzaklaştırmak; kötü alışkanlıkları ıslah etmek, kötü davranışları düzeltmek ve tüm aşırı arzuları hafifletmektir" (89-90). 'Mizacı' [*Humour*] İngiliz Ulusuna ve diline özgü bir kavram olarak gören Temple, Antik dönem sahnesi bu açıdan çok sınırlıyken, İngiliz sahnesinin "çok daha fazla çeşitlilikte Mizaç [sunduğunu] çünkü gerçek hayatta da çok daha fazla çeşitlilik [bulunduğunu]" (104) söyler. Bu çeşitliliği de "[İngiliz] toprağının doğal bolluğu, ikliminin düzensizliği, hükümetinin rahatlığı, [ve] fikirleri ve ayrılıkları ifade etme özgürlü[ne]" (104) bağlarken, "bazı milletlerin sanki tek bir hamurdan yoğrulmuş veya tek bir kalıptan çizilmiş gibi gözüktüklerini]" (104) iddia eder ve İngiliz sahnesi için yazılan oyunları Antik dönemde yazılanlardan veya diğer modern

ulusların yazdıklarından daha üstün tutar. William Congreve de (1670-1729), *Concerning Humour in Comedy* [Komedya Mizaca Dair] (1695) başlıklı yazısında Temple’ın İngiliz Mizacına dair görüşlerini tekrarlayıp, “İngiltere halkının sahip olduğu daha fazla özgürlük, ayrıcalık ve serbestlik” (252) sayesinde bu topraklarda diğer topraklara nazaran daha fazla mizaç örneği bulunduğunu söyler. “Mizacı’ [Humour] tanımlamak nükteyi [Wit] tanımlamak kadar zordur” (242) diyen William Congreve, ‘mizacı’ “herhangi bir şeyi yapmanın veya söylemenin tek ve kaçınılmaz şekli, tek bir insana özgü ve doğal olan, o insanın konuşmalarını ve eylemlerini diğer insanlarınkinden ayıran şey” (248) şeklinde tanımlar. ‘Doğal olan’ niteliğinin özellikle üzerinde duran Congreve, John Dennis’e yazdığı bir mektupta komedyada doğada olmayan hiçbir şeyin resmedilmemesi ve ucubelerin resmedilmesinden kaçınılması gerektiğine dair görüşünü dile getirir: “Doğada bulunmayan şeyler veyahut doğuştan ucube olanlar dışarıda tutulmalı ve sürülmelidir [...] ; [böylelikle] insanlık Tanrısal türlerin bozulma ihtimali karşısında şok olmaz” (244). Fikirlerimizi değiştirebileceğimizi ama mizacımızı asla değiştiremeyeceğimizi iddia eden Congreve, “onu başka renklerle boyayabiliriz, ancak dokuyu değiştiremeyiz” der (249).

On yedinci yüzyılın sonlarına doğru komedyaya üzerine yapılan eleştiriler ve tartışmalarda ‘ahlak’ mevzusuna yapılan vurgu ve oyunlardaki ahlaksızlıktan yakınmalar, tıpkı on altıncı yüzyılda Stephen Gosson’un öncülüğünde artan saldırılar gibi, giderek yoğunlaşır. Oyunlarda ‘ahlak’ ve ‘fayda’ yönünün göz ardı edilerek ‘haz’ üzerine yoğunlaşıldığını iddia eden kimi yazarlar, bu konudaki hoşnutsuzluklarını ve şikâyetlerini dile getirdikleri yazılar kaleme alırlar. Şiirin “zihnin en derinlerindeki yerlere girme, yüreği harekete geçirecek her kaynağa

dokunma gücü[nün]” (227) olduğunu düşünen Sir Richard Blackmore (1650-1729), *Prince Arthur*’a [Prens Arthur] (1695) yazdığı önsözde, şairlerin bu güçlerinden dolayı “Din ve Hükümetin tarafından tutul[duklarını]” (227) söyler. Şairlerin bir görevinin ‘Haz’ [*Pleasure/Delight*] vermekten en önemli görevleri ‘Eğitim’dir [*Instruction*] diyen Blackmore’a göre “Bir şair, diğerlerini eğlendirmek için tüm yargı gücünü ve nüktelerini, hayal gücünün tüm zenginliklerini kullanmalıdır [...] [Ancak] onların işi Ahlak Bozukluğunu [*Vice*] dünyadaki en iğrenç şey, Erdemi [*Virtue*] dünyadaki en arzu edilen şey olarak göstermektir” (228-29). ‘Ahlak’ kavramının önemini vurgulayan ve ahlak eğitimi için kullanıldığını iddia ettiği Antik Yunan oyunlarını öven Blackmore, “Şiirin doğru kullanımını çarpıtan kötü insanlar çağlar boyunca olmuştur, ancak hiçbir zaman bizimki kadar çok sayıda veya bu kadar cesur ve şeytani olmamıştır” (229) diyerek modern oyun yazarlarını şiir sanatını yozlaştırmakla suçlar. Bu dönemde tiyatroya yapılan saldırıların en ünlüsü Jeremy Collier’in (1650-1726) *Short View of the Immorality and Profaneness of the English Stage* [İngiliz Sahnesinin Ahlaksızlığı ve Dinsizliği Üzerine Kısa Bir Görüş] (1698) başlıklı yazısıdır. “İngiliz sahnesinde İffetsiz insanların ne kadar hoş vakit geçirdiklerine tanık oluyoruz” (258) diyen Collier, “[Bay Dryden’a göre] Komedyanın başlıca amacı Hazmış! Haz! Ahlaksızlık demeliydi. O kelimenin İngilizce karşılığı ve pratik sonucu budur” (268) diyerek özellikle Dryden’a saldırır. Klasik dönem kuramcılarında da alıntılar yapıp kendi görüşlerini destekleyen Collier, Horatius’a göre şiirin haz vermeyi amaçladığını ancak başlıca amacın haz değil eğitim olduğunu söyler (264). Klasik kuramcılarının öğretileri ışığında tiyatronun ahlaki amacı üzerine eğilen Collier, “Eğitim her ikisinin de [Tragedya ve Komedy] başlıca amacıdır. Birisi korku, diğeri rezalet ile bunu yapar. Aynı çizgiyi

izlemedikleri doğrudur, ancak sonunda aynı noktada birleşirler” (264) diyerek modern oyunların da bu amaca hizmet etmeleri gerektiğini vurgular.

Restorasyon komedyasını ahlaksızlıkla suçlayan ve komedyayı olumsuz açıdan ele alan bu gibi görüşlere paralel olarak gelişen ‘duygusal komedyalar’ [*sentimental comedy*] Colley Cibber’in *Love’s Last Shift* [Aşkın Son Vardiyası] (1696) adlı oyunu ile birlikte sahnelerde yerini alır. ‘Duygusal komedyalara’ cevap olarak da Sir John Vanbrugh (1664-1726) *The Relapse* [Nüksetme] (1696) adlı oyununu kaleme alır ve bu oyun Collier’in eleştirilerine maruz kalır. Vanbrugh, Jeremy Collier’in oyununa yaptığı saldırıya *A Short Vindication of the Relapse and The Provok’d Wife from Immorality and Profaneness* [*The Relapse* ve *The Provok’d Wife* Oyunlarının Ahlaksızlık ve Dinsizlikten Aklanması için Kısa Bir Savunması] (1698) başlıklı bir yazıyla cevap verir. “Benim yaptığım şey, genel olarak ahlak bozukluğu ve ahmaklığa engel olmaktır” (192) diyen Vanbrugh, savunmasına şu şekilde devam eder:

Komedyanın görevi, yapmamaları gereken şeyi sahnede sergileyerek insanlara ne yapmaları gerektiğini göstermektir. Bir filozofun, kukla gösterisindeki yorumcu gibi, kenarda durup seyirciye alınacak dersleri açıklamasına gerek yoktur [...] Sahne dünyanın kendisini olduğu gibi görmesi için bir aynadır; bu nedenle insanlar kendilerini oldukları gibi görmelidirler; eğer [ayna] yüzlerini çok güzel gösterirse, yüzlerinin kirli olduğunu bilmeyecekler ve sonuç olarak da yıkamayı ihmal edeceklerdir. (194)

Dönem oyunlarını, müstehcen ve arsız bir dil kullanmakla suçlayan Collier’e verilen cevaplardan biri de John Dennis’e (1657-1734) aittir. *Usefulness of the Stage to the Happiness of Mankind, To Government, and To Religion* [Sahnenin İnsanlığın Mutluluğuna, Hükümete ve Dine Faydası] (1698) başlıklı yazısında Dennis, hayatta başlıca amacı ve tasarısı kendini mutlu etmek olan insanın “her ne yaparsa veya yapmazsa, mutluluğunu devam ettirmeyi veya geliştirmeyi tasarla[dığını]” söyler (2).

Dennis’e göre, mutluluğun kaynağı ‘hazdır’; normal gündelik hayatta mantıklı [*reasonable*] canlılar olan insanların ‘haz’ alıp mutlu olmaları için “bu [mantıklı] durumdan çıkmaları gerekmektedir, bunu da ‘arzular’ yapabilir” (6). Her ne kadar arzular insanı mutlu etse de, bu arzular hiçbir zaman “mantıkdışı veya mantığa karşı olmamalıdır” (8). İşte mantık sınırları içinde bu arzuları harekete geçirip insanları mutlu etmenin en iyi yolu da ‘dram sanatıdır’. Özellikle diğer Avrupa ulusları arasında “İngilizler kadar hüzne yatkın bir ulus [olmadığını]” (12) söyleyen Dennis, bu nedenle de İngilizlerin tiyatroya ve eğlenmeye olan ihtiyaçlarının çok daha fazla olduğunu savunur. Kendisinin tiyatronun suiistimal edilmesini aklamaya çalışmadığını söyleyen Dennis, doğası gereği “[tiyatro] insanları daha erdemli yapar, çünkü aşırılığı ahlak bozukluğuna neden olan arzuları yatıştırır [...] [ve] onları görevleri konusunda eğitir” der (18). Kumar ve içki gibi ahlaksız davranışların “oyunlarda nahoş ve gülünç şekilde sergilen[diklerini]” söyler (24). Sahnenin ayrıca hem yönetici hem de yönetilen için faydalı olduğunu iddia eden Dennis’e göre, oyunlar bir yandan yöneticilere “görevlerini hatırlatıp onları eğitir [iken]” (52) diğer yandan “yönetenlerin ortak düşmana dair yönetilenleri etkilemesini sağlar” (58). Tiyatronun asilleri ve dini alaya aldığını iddia eden saldırılara karşı, krallardan köylülere kadar toplumdaki tüm tabakadan insanların sergilendiği tiyatro sahnesinden bu iki sınıfın niye muaf tutulması gerektiğini soran Dennis, komedyacı yazarlarının unvana ve dine her zaman saygılı olduklarını söyler; çünkü “sahnede ifşa edilenler, ahmaklık ve ahlak bozukluklarıyla rütbelerini gülünç duruma düşürenlerdir” (110). İnsanların arzularını yatıştıran ve görevleri konusunda eğiten tiyatro, “bunun sonucunda inançlarını geliştirir” (119). Komedyalardaki tüm karakterler “evrensel ve alegoriktir” (126), bu nedenle de gülünç resmedilen kişi

toplumun hangi kesiminden olursa olsun “bu tip ahmaklık veya ahlak bozuklukları olan her hangi birini kastetmektedir” (126).

Jeremy Collier’ın yaptığı gibi Antik döneme atıfta bulunarak o dönemi yüceltirken modern dönemi eleştirmenin yanlış bir tutum olduğunu vurgulayan George Farquhar (1678-1707) ise *Discourse Upon Comedy In Reference to the English Stage* [İngiliz Sahnesine Referansla Komedyâ Üzerine Konuşmalar] (1702) başlıklı yazısında “sanki antik dönemin tüm kalıntıları kemiklerimizin üzerinde öyle ağır bir şekilde uzanıyor ki elimizi veya ayağımızı hareket ettiremiyoruz” der (217). Farquhar’a göre, İngiliz komedyasını anlamak için başka milletlerinkine veya Antik döneme bakmaya gerek yoktur çünkü “İngiliz bir oyun İngiliz seyircisinin izlemesini ve eğitilmesini amaçlamaktadır” (221). İngiliz seyircisi de dünyanın diğer uluslarından her yönden çok farklı olduğu için bu seyircinin arasında “olağanüstü çeşitlilikte mizaç bulunur; bu mizaçlar da önceki çağlarda bilinmeyen ahmaklıklar ortaya çıkarır; bu yeni rahatsızlıkların da yeni tedavileri vardır” (221-222).

On sekizinci yüzyılın başlarında Sir Richard Steele ve Joseph Addison, çıkardıkları *The Tatler* [Geveze] (1709-1710) ve *The Spectator* [Seyirci] (1711-1714) dergilerinde dönemin tiyatro oyunları ve özellikle komedyâ üzerine yazdıkları yazılarla dönemlerinde oldukça etkili olurlar. *The Tatler* dergisine yazdığı yazılarda tiyatro oyunlarının ahlaki boyutu üzerinde duran Sir Richard Steele’e (1672-1729) göre oyunların başlıca amacı seyirciye “daha canlı bir erdem ve yararlılık duygusu ver[mektir]” (334). Derginin 95. sayısında “Soytarıların gürültülü kahkahası[nın] beyefendilerin kibar neşesinden daha aşağı” (313) olduğunu belirten Steele, 63. sayıda kişi mizah yeteneğini “kılıcını kullandığı gibi, yalnızca savunma için veya toplumdaki sahtekâr ve dolandırıcıları doğru yola getirmek için kullanmalıdır” der

(100). Komedyada ahlak ve ölçülü bir neşeyi savunan Richard Steele de Restorasyon komedyasından çok farklı bir tür olan ‘duygusal komedya’ [*sentimental comedy*] üzerinde çalışır. Bu tür duygusal komedyanın hedefi, erdemli bir karaktere bir takım sıkıntılar yaşatarak seyircide merhamet oluşturmak ve oyunun sonunda bu iyi karakterleri ödüllendirmektir. Steele, *The Tatler*’ın 82. sayısında “Sıkıntılar insan zihnini yumuşatır ve kalbi daha iyi yapar. İnsanlığa karşı kıskançlık ve husumet tohumlarını yok eder; zenginlikten kaynaklı kibri ıslah eder; talihli ve cesurların zihnine girmeye meyilli olan şiddeti ve saygısızlığı bastırır” (233) diyerek ‘duygusal komedya’ın insanları daha ahlaklı yapacağını savunur. Steele’in *Plays* başlığıyla yayınlanan kitabında yer alan *Lying Lover* [Yalancı Aşık] (1704) ve *The Conscious Lovers* [Bilinçli Aşıklar] (1722) oyunları, insan hatalarını ve ahmaklıklarını gülünç bir şekilde sergileyen kendinden önceki komedya oyunlarından büyük bir kopuş sergileyen ve ahlaki hedefleri olan bu duygusal komedya türüne örnektir. Steele, *Lying Lover* (1704) oyununun önsözünde oyununu “Hristiyan bir toplumda uygunsuz olmayan bir eğlence şekli olarak Komedyâ” şeklinde tanımlar ve bu komedyanın “Ahlakın kurallarına hakkıyla uy[duğunu]” (115) söyler.

Steele gibi tiyatronun ahlaki görevleri üzerine eğilerek alay etmeye uygun olmayan mevzuların sahnelenmemesi gerekliliğini vurgulayan Joseph Addison (1672-1719), birlikte çıkardıkları *The Spectator* dergisinin amacını şu şekilde ifade eder: “Ahlaki Nükte ile canlandırmaya, Nükteyi Ahlak ile terbiye etmeye çabalayacağım” (46). Gülme konusunda Hobbes’un gülme tanımını alıntıladıktan sonra, Hobbes’un ‘gülme’ ile ilgili görüşlerini onaylayan pek çok gözlemle karşılaşıldığına ve bu nedenle çoğu zaman gülmenin ‘üstünlük’ duygusuyla birlikte ortaya çıktığına değinerek gülmeyi eleştirir. Derginin 47. sayısında “Bir insanı aşırı

bir şekilde glerken duyduėumuzda, onun neėeli olduėunu deėil Kibirli olduėunu sylemek daha doėru olur” (190) diyen Addison, 598. sayıda, “[Glmenin] aėırısı Ahmaklık iėareti olarak grlr” der (159). stnlk Kuramı doėrultusunda aėırı glmeyi bir kibir gstergesi olarak gren Addison, ‘ll ve terbiyeli neėeyi’ savunan Steele, dnemin oyunlarını ahlaksızlıkla sulayan Collier ve daha pek ok ahlak savunucusunun grőleri, toplumun ‘st’ tabakasında da yankı bulur ve ‘glme’nin aėaėı tabakaya ait olduėu ve ondan uzak durulması gerektiėi sıklıkla dile getirilir, tıpkı Lord Chesterfield’in (Phillip Stanhope) (1694–1773) yazdıėı bir mektupta oėluna ‘glme’ konusunda verdiėi oėtler gibi:

Hayatta asla gldėn duyul[mamalı]. Sık ve yksek sesli glme ahmaklıėın ve kt davranıő biiminin zelliėidir [...] Benim grőme gre, hibir őey duyulabilir glme kadar kltrsz ve terbiyesiz deėildir [...] Glme ne kadar alak ve yakıőksız bir őeydir. Glerken ıkan o tatsız grltden ve yzn o őok edici arpılmasından bahsetmiyorum bile. (49)

Bu glmenin sınıf-temelli reddi, ‘bayaėı’ grnme korkusundan ok daha tedir. Addison *The Spectator*’ın 249. sayısında őyle bir iddiada bulunur: “Glmek Zihni yavaőlatır ve gevőetir, Akli Melekeleri zayıflatır ve insan ruhunda bir eőit Tembelliėe ve zlmeye neden olur” (304). Derginin 23. sayısında ise “Mizah yeteneėinin kt niyetli insanların elinde olduėunu grnce ok zlyorum” (94) diyen Addison, 446. sayıda “Mevcut durumda, birok kiőı tiyatronun suiistimali ve yozlaőması nedeniyle bu soylu eėlenceden mahrum kalmaktadır. Bir baba, insan doėasının baőarısı ve ıslahı iin icat edilen bu eėlencenin kızına zarar vereceėinden korkmaktadır” (193) szleriyle dnem oyunlarının ahlaksızlıėından ve yozlaőmasından yakınır. Addison bir yandan modern oyunları eleőtirirken, diėer yandan da Antik dnem oyunlarını verek “Atina ve Roma oyunları Ahlak gzetilerek yazılırdı” der (193). 249. sayıda belirttiėi zere, Addison’a gre eėer

ahlak gözetilerek yazılırsa tiyatro oyunları soylu bir eğlence aracı haline gelip insan davranışlarını düzeltebilir, ancak mevcut oyunlar “insan yaşamında ağırbaşlı, ciddi, saygıdeğer ve övülecek ne varsa saldırarak insanları erdemlerinden ve sağduyularından vazgeçirmek için kullanıl[maktadır]” (305). Bu nedenle, Richard Steele gibi, Addison da insan hatalarını ve kusurlarını sergileyen bu tür komedyaların yerini insanın erdemlerini anlatan yeni bir türün alması gerektiğini savunur ve “Herkesin hataları ve zayıflıkları vardır. Bir insanın tüm değerli özelliklerini geçip dikkatimizi kusurlarına vermek ve erdemlerinden çok eksikliklerini gözlemlemek ne kadar saçma bir şeydir” der (304).

Antik dönemden başlayarak, bir yandan komedyayı ‘ortalamadan aşağı olanın kusurlarının’ taklidi olarak görüp gülmeyi ve komedyadan alınan hazzı, bu kusurları seyrederken hissedilen üstünlük duygusuna bağlayan kuramlar; diğer yandan bu kusurların sergilenmesinin komedyanın ‘ahlaki’ işlevine hizmet ettiğini söyleyerek komedyayı savunan görüşler ile onların karşısında Hristiyanlığın ilk dönemlerinden beri komedyayı ‘ahlaksızlıkla’ suçlayan ve gerçek hayatta da ‘gülmenin’ aşağı ve tehlikeli olduğunu düşünen tutucu görüşler; “komedyanın birincil amacı ‘ahlak/fayda’ mı yoksa ‘haz’ mı, komedyada önemli olan ‘mizaç’ mı yoksa ‘nükte’ mi, ‘hayal gücü’ ‘muhakeme yeteneğinin’ denetiminde olmalı mı, veyahut dikkat edilmesi gereken en önemli unsur ‘klasik kurallara’ uygunluk mu?” gibi sorular etrafında dönen tartışmalar ve görüş ayrılıkları, on sekizinci yüzyılın ortalarına kadar tekrar tekrar alevlenerek devam eder. Nihayet bu yüzyılın ortalarına doğru yeni kuramlar ortaya atılır ve ‘üstünlük’, ‘ahlak’, ‘haz’, ‘uygunluk’ gibi kavramlar etrafında yüzyıllardır süren tartışmalara yeni ‘olumlu’ bir boyut eklenir: ‘komedyada uyumsuzluk ve gülmenin rahatlatıcı etkisi’.

On sekizinci yüzyılda yeni nesil yazarlar içinde, komedyanın yok edici ve zarar verici etkileri üzerinde duran yazarların karşısında onun ‘düzeltici’ ve ‘iyileştirici’ yönlerini ön planda tutanlar çıkar. Bu kişilerden Anthony Ashley Cooper, The Third Earl of Shaftesbury (1671-1713), *An Essay on the Freedom of Wit and Humor in a Letter to a Friend* [Bir Arkadaşa Yazılan Mektupta Nükte ve Mizahın Özgürlüğü Üzerine Bir Deneme] (1709) başlıklı çalışmasında mizahı “bize doğa tarafından verilen ahlak bozukluğuna karşı yatıştırıcı bir tedavi, batıl itikatlara ve melankolik kuruntulara karşı bir tür ilaç” (59) olarak görür. Yatıştırıcı bir ilaç ve tedavi olan mizahın insandaki baskılanan ve engellenen enerjinin veya ruhun serbest bırakılmasını sağladığını belirten Shaftesbury’e göre, “yaratıcı insanın doğal özgür ruhu, eğer hapsedilmiş ve denetim altına alınmış ise, kendisini bu baskıdan kurtaracak başka hareket yolları bulacaktır; ve burlesk, taklit veya soytarıllık şeklinde, öyle ya da böyle kendilerini dışarı vurup baskıcılardan bunun ödün almaktan memnun olacaklardır” (34). Mizahın iyileştirici yönünü vurgulayıp onu bastırılan enerjinin serbest bırakılmasını sağlayan bir yol olarak ele alan Shaftesbury, bu görüşleriyle kendisinden sonra gelecek olan Spencer ve Freud gibi on dokuz ve yirminci yüzyıl kuramcılarını etkileyecektir.

On sekizinci yüzyıl roman yazarı Henry Fielding de (1707-1754) *Joseph Andrews* (1742) romanının önsözünde komedyaya dair yeni ‘olumlu’ bir görüş ileri sürer. Talihsiz, biçimsiz veya yoksul olanın kendi başına gülünç olmadığını ancak doğal olmayan ve uyumsuz bir tavır içine girdiğinde gülünç hale geldiğini savunan Fielding’e göre, “‘Çirkinlik, Sakatlık veya Yoksulluğu’ kendi içinde komik bulan insanın çok kötü fikirli olduğu kesindir: Hayatta hiç kimsenin cadde boyunca tahta bir at arabası süren pislik içinde bir adamı komik bulacağına da inanmıyorum; ancak

aynı adamı lüks bir faytondan inerken görse haklı olarak gülmeye başlar” (7). Fielding’in yaptığı ‘uyumsuzluk’ vurgusu, kendinden sonra gelecek ve komedyada ‘uyumsuzluk’ üzerine eğilecek olan kuramcılar için yeni bir kapı açar.

Bu dönemde ayrıca, Steele ve Addison tarafından savunulan duygusal komedyalara karşı da bir tepki yükselir. Sir John Vanbrugh gibi duygusal komedyalara bir cevap da Oliver Goldsmith’ten (1728-1774) gelir. *An Essay on the Theatre: or, a Comparison Between Laughing and Sentimental Comedy* [Tiyatro Üzerine Bir Deneme: veya, Kahkahalı Komedy ve Duygusal Komedy Arasında Bir Karşılaştırma] (1772) başlıklı yazısında, bu dönem altın çağını yaşayan ‘duygusal komedy’ [*sentimental comedy*] ile ‘kahkahalı komedyayı’ [*laughing comedy*] karşılaştırır. Aristoteles’in komedy tanımını tekrar edip komedyanın görevinin ahmaklığı ve kusurları alaya almak olduğunu söyleyen ve “Dram sanatının büyük ustalarının tek bir fikri vardır – komedy alt tabakadan insanların ahmaklıklarını gülünç bir şekilde sergileyerek kahkaha atmamızı sağlar” (236) diyen Goldsmith, tragedy ile komedy arasındaki ayrımı şu şekilde yapar: “Biri acıma duygumuzu diğeri ayıplama duygumuzu uyandırır [...] Acı tragedyanın konusudur [komedyanın değil]” (236). Ancak dram sanatının büyük ustalarının fikirlerine ve yüzyıllardır sahnelenen komedy örneklerine rağmen, bu dönemde ‘duygusal komedy’ adı altında ortaya çıkan, “ahlak bozukluklarından ziyade özel yaşamın erdemlerinin sergilendiği, insanların hatalarından ziyade acılarının dikkatimizi çektiği” (237) yeni komedy türü, Goldsmith’e göre, “trajik esin perisinin alanını işgal etmektedir” (237). Goldsmith, “Eğer komedyada ağlatmaya izniniz varsa, tragedyada da güldürmeye izniniz vardır” der (237). Ancak duygusal komedyaya tüm karşı çıkışlara rağmen, Goldsmith’e göre bu komedy türünün tek bir olumlu özelliği

vardır; o da “tatsız tuzsuz diyaloglar [...] birkaç dokunaklı sahne” sayesinde kolay yazılmasıdır (238). Duygusal komedyalara karşı fikirlerini yukarıdaki gibi ironik bir tarzda savunan Goldsmith, bu tür komedyaaların sahnelerden tamamen kovulması gerektiğini, aksi takdirde komedya sanatının tehlikeye düşeceğini söyler. Goldsmith’e göre, “Bir kez kayboldu mu, sanatı kurtarmak kolay değildir [...] Mizahı sahnelerden uzaklaştırdığımızda, kendimizi gülme sanatından mahrum ederiz” (238).

Glasgow Üniversitesi’nde Felsefe profesörü Francis Hutcheson da (1694–1746), *Dublin Journal*’a yazdığı *Reflections Upon Laughter* [Gülmeye Dair Fikirler] (1750) başlıklı yazılarında olumsuz gülme kuramlarına saldırırken olumlu gülme kuramının temellerini atar. Yazılarında Hutcheson’ın çıkış noktası Hobbes’un gülme kuramıdır. Hobbes’un gülmeyi başka bir kişi veya şey karşısında üstünlüğün fark edilmesinden kaynaklanan ‘ani sevinç’ olarak açıklamasına karşı çıkan Hutcheson, ilk olarak bu görüşü çürütmek için karşı örnekler ileri sürer: “tahayyül edilen hiçbir üstünlüğümüzün olmadığı” (104) gülmeye yol açan komik durumlar ve “içimizde aniden uyanan üstünlük düşüncesinin Gülmeye neden olmadığı” (106) komik olmayan durumlar. Gülmeyi ‘üstünlük’ duygusuyla ilişkilendiren kuramları reddeden Hutcheson, ‘gülünç olanın’ birbiriyle bağdaşmayan zıtlıkların yan yana getirilmesinden doğduğunu söyler ve “Gülmenin nedeni, temeldeki az miktar benzerliğin yanında zıt ek fikirlere sahip imgeleri bir araya getirmektir” der (109). Bir insanın ahmaklığına veya talihsizliğine güldüğümüz zaman bile mizahın esas kaynağı gülünen kişinin ‘aşağı’ gülen kişinin ‘üstün’ olması değil o sahnedeki ‘uyumsuzluktur’. Örneğin “düşerken vücudun tuhaf şekillere girmesi, iyi bir kıyafetin kirlenmesi, gözlerden gizlemeye çalıştığımız doğal ihtiyaçlar” (Hutcheson 110) gibi ‘bayağı’ şeyler özellikle ‘saygın’ kişilerin başına geldiğinde buradaki

‘üstünlük’ duygusu değil ‘uyumsuzluk’ unsurunun fark edilmesi gülmeye yol açar. Hutcheson’a göre, ‘saygınlık’ ve ‘bayağılık’ tek bir sahnede birleştiğinde ‘gülünç’ ortaya çıkar ve “[burada] komiklik kişinin saygınlık, ciddilik ve tevazusuyla artar, ki bu da gülmenin sebebinin bu saygınlık ve bayağılık fikirlerinin çarpışması veya zıtlığı olduğunu gösterir” (110). Bu ‘Uyumsuzluk Kuramı’na göre ‘gülünç’, birbiriyle çatışan ve tuhaf/beklenmedik şekilde bir araya getirilen fikirlerin, deneyimlerin veya nesnelerin arasındaki uyumsuzlukta yatmaktadır.

Daha sonra gülmenin etkileri üzerinde duran Hutcheson, “gülme hali kaygısız ve hoş bir haldir” (113) ve gülünç algısı “sinirliliği, kaygıyı veya üzüntüyü giderir ve zihni kaygısız, mutlu bir duruma getirir” (113) diyerek gülmeyi savunur. Hazza gülmenin birincil amacı gören Hutcheson’a göre, gülme ve gülünç duygusu “bize hazza giden bir yol ve üzüntü ile hoşnutsuzluk için bir çare sağlar” (113). Gülmenin birincil etkisi ‘haz’ olsa da, Hutcheson’a göre gülmenin ‘toplumsal’ etkisi çok büyük önem taşır. Gülme “insan toplumunda hiç kuşkusuz önemli bir andır” (116) diyor Hutcheson’a göre, “[Gülme] çoğunlukla bir haz durumudur ve iyi niyetle kullanıldığında sohbetimizi ziyadesiyle canlandırır” (116).

Gülünç olanın birbiriyle bağdaşmayan zıtlıkların yan yana getirilmesinden doğduğunu söyleyen ve gülmeyi hazza giden bir yol ve toplumsal dokunun birleştirici bir unsuru olarak gören Hutcheson’dan sonra, James Beattie de (1735-1803), *On laughter and Ludicrous Composition* [Gülme ve Güldürücü Yazı Üzerine] (1776) başlıklı makalesinde gülmenin kaynağının ‘uyumsuzluk’ olduğunu belirtir:

Gülme [veya mizah], karmaşık bir nesnede veya toplulukta bir araya gelmiş olarak düşünülen veyahut zihnin onları fark edeceği tuhaf bir şekilde karşılıklı ilişkiye sahip iki veya daha çok sayıdaki değişken, uyumsuz ya da uyumsuz parçalar veya koşullardan doğar. (602)

Hutcheson ve Beattie ile aynı görüşü paylaşan Prusyalı filozof Immanuel Kant (1724-1804), *Critique of Judgment* [Muhakeme Yeteneğinin Eleştirisi] (1790) başlıklı çalışmasında gülmenin ‘uyumsuzluğun’ farkına varmaktan kaynaklandığını belirtir ve nükteyi “düşünce oyunu” (176) olarak tanımlar. Kant’a göre gülme “ansızın boşa çıkan gergin bir bekleyiştten doğan bir duygudur” (177). Komedya ve gülmeyi ‘uyumsuzluk’ temelinde ele alan Kant’ın tanımında anahtar kelime ‘ansızın’ kelimesidir. *The World as Will and Idea* [İsteme ve Tasarım Olarak Dünya] (1819) adlı çalışmasında, dış dünyayı soyut kavramlar ve duyularla elde ettiğimiz algılar arasındaki ilişki yoluyla anlamlandırdığımızı söyleyen Alman filozof Arthur Schopenhauer (1788-1860) ise, kitabının “*On the Theory of the Ludicrous*” [Gülünç Kuramı Üzerine] bölümünde gülünç kuramını “algı temsilleri ile soyut temsiller arasındaki zıtlığa [*contrast*] dayan[dırır]” (91). Schopenhauer, “gülünç olanın kaynağı, bir nesnenin diğer açılardan onunla ayrışık olan bir kavramın altına paradoksal ve beklenmedik biçimde konmasıdır [*subsumption*]” der (91). Böylece ‘gülme’ de “bir kavram ve onun vasıtasıyla düşünülen bir nesne arasındaki, yani soyut olan ile algısal olan arasındaki bir uyumsuzluğun [*incongruity*] aniden kavrandığını gösterir” (91). Kavranan bu uyumsuzluk ne kadar büyük ve beklenmedik ise, gülmenin şiddeti de o kadar fazla olur. Uyumsuzluğun fark edilmesi gülmeyi doğurur ve gülme “hoş bir durumdur [...] [ve] bize haz verir” (Schopenhauer 98). Schopenhauer’a göre, “Mantık ve dolayısıyla evrensel kavramlardan yoksun oldukları için hayvanların gülme kabiliyetleri yoktur. Gülme, bu nedenle, insana has bir ayrıcalıktır” (98).

On Wit and Humor [Nükte ve Mizah Üzerine] (1819) makalesinde “İnsan gülen ve ağlayan tek hayvandır [çünkü insan] şeylerin olduğu ve olması gerektiği

halleri arasındaki farklılığı fark eden tek hayvandır” (1) diyerek Schopenhauer’ın görüşlerini tekrar eden William Hazlitt (1778-1830), gülmeyi açıklarken her üç kuramdan da yararlanır: Üstünlük Kuramı, Uyumsuzluk Kuramı ve Rahatlama Kuramı. Uyumsuzluk Kuramı çerçevesinde yaptığı açıklamalarında Hazlitt, “Yalnızca önemsiz konulardaki beklentilerimizi boşa çıkartan şeylere gül[düğümüzü]” (1) söyler. Hazlitt’e göre “Gülünebilir olanın [*the laughable*] özü uyumsuzluktur, bir düşüncenin diğeriyle bağlantısını koparmak veyahut bir duyguyu diğerine çarptırmaktır” (4). Hazlitt, bu çatışma ve uyumsuzluk bağlamında, ‘gülünebilir olan’ [*the laughable*], ‘güldürücü olan’ [*the ludicrous*] ve ‘saçma olan’ [*the ridiculous*] arasında bir ayrım yapar. Beklentilerimiz ile olaylar arasındaki çatışmanın salt ‘gülünebilir olan’ı [*the laughable*] doğurduğunu söyleyen Hazlitt, ‘güldürücü olan’ [*the ludicrous*] ile ‘saçma olan’ın [*the ridiculous*] bu beklenti-olay çatışmasından, yani salt ‘gülünebilir olan’dan [*the laughable*], çok daha fazlasını içerdiğini iddia eder:

‘Güldürücü’ [*the ludicrous*] aynı şekilde nesne ile beklentilerimiz arasında çatışmadan [doğar], [ancak] bu çatışma biçimsizlik ve uygunsuzluk sonucu, yani alışılmış olana veya arzu edilene karşıt olması sonucu, şiddetlenmiştir; ve ‘gülünebilir olan’ın [*the laughable*] en üst derecesi olan ‘saçma’ [*the ridiculous*] ise, yalnızca alışılmışa/adetlere değil akıl ve mantığa da karşıt olandır. (5)

Uyumsuzluk temelli açıklamalarına ek olarak Üstünlük Kuramı çerçevesinde “Kendimizden memnuniyetimizi ve etrafımızdakileri küçümsememizi göstermek için güleriz” (6) diyen Hazlitt’in “Ortağı değil izleyicisi olduğumuz talihsizliklere güleriz. İncinme, hayal kırıklığı, utanç ve sıkıntı hissetmek neşemize son verir; bizim başımıza gelen ve bizde nefret ve kaygı uyandıran felaketler başkaları için eğlenceli bir gösteridir [...] Bizim küçük düşmemiz onların zaferidir” (7) şeklindeki sözleriyle birlikte komediyayı ‘yerme, saldırı ve üstünlük’ çerçevesinde ele alma geleneği

devam eder. ‘Güldürücü olan’ı [*the ludicrous*] açıklamak için ilk önce ‘ciddi olan’ın [*the serious*] açıklanması gerektiğini söyleyen Hazlitt, Rahatlama Kuramından da faydalanarak güldürücü olanın biriken gerginliği serbest bıraktığını ileri sürer:

Ciddi olan, zihnin belli bir düzende birbirini takip eden olayların gidişatına dair beklentilerimiz üzerine zihnin yüklediği alışlagelen gerginliktir. Bu gerginlik her zamanki yoğunluk seviyesinin üzerine yükseldiğinde [...] dokunaklı veya trajik bir hale gelir. Güldürücü olan, veya komik olan, her zamanki yoğunluk seviyesinin altına inmesi için bu gerginliğin beklenmedik bir şekilde serbest bırakılması veya giderilmesidir. (4)

Hazlitt, gülünen şey ile aramızda duygudaşlık [*sympathy*] bulunmaması gerektiğini söyler; Hazlitt’e göre “Gerçek ve zaruri sıkıntıyla olan duygudaşlık bizi gözyaşlarına boğarken, mantıksız ve gereksiz olanla aramızda duygudaşlığın bulunmaması bizi kahkahaya boğar” (1). Shakespeare’e komedyalarını yazdıran ilham perisini [*Muse*] “aşırı niyetli ve yüce gönüllü” (42) bulan ve bu komedyaların bu açıdan bir sonraki dönemde yazılanlardan ayrıldığını söyleyip Restorasyon dönemi komedyalarını över.

Hazlitt gibi ‘duygudaşlığı’ [*sympathy*] kilit noktaya yerleştiren Charles Lamb (1775-1834), *Stage Illusion* [Sahne Yanılsaması] (1825) başlıklı yazısında komedyada duygudaşlığa yer olmadığını ve daima belirli bir mesafenin korunması gerektiğini söyler. Lamb’e göre, “titreyen dudaklar, iki büklüm olmuş dizler, takırdayan dişler[le]” (226) sahnede canlandırılan bir korkak, aslında “güveninin onu hiçbir zaman terk etmemiş olduğunu bize yönelttiği binlerce tuhaf bakış ve hareketle anlatır” (226). Sahnede “o şeyin kendisi değil, bir benzeyiş” (226) vardır. *On the Artificial Comedy of the Last Century* [Son Yüzyılın Yapay Komedyası Üzerine] (1822) yazısında da “periler ülkesi gibi kendi içlerinde başka bir dünya” (194) diye tanımladığı Restorasyon komedyalarını överken sahnede olanın gerçek olarak

algılanıp yargılanmasını ve bunun sonucu tiyatronun ahlaksızlıkla suçlanmasını eleştirir:

Bizler [sahnedekini] gerçek algılıyoruz. Dramatik kişi yerine gerçeğini koyuyor ve onu yargılıyoruz [...] Evdeki endişelerimizi beraberimizde tiyatroya taşıyoruz. Oraya atalarımızın yaptığı gibi gerçekliğin baskısından kaçmak için gitmiyoruz [...] Sahnede sergilenen düzensizlik bulaşacak diye dehşete düşüyoruz [...] Aman ahlakımız soğuk almasın endişesiyle, onu rüzgâr ve güneş ışığına karşı tedbir amaçlı büyük bir battaniyeye sarıp sarmalıyoruz. (193-94)

“Gülme ve gözyaşları bizimle birlikte doğar, aynen onları ortaya çıkarma gücü Shakespeare’le birlikte doğduğu gibi” (495) diyen Leigh Hunt (1784-1859) ise, “Wit and Humour” [Nükte ve Mizaç] başlıklı yazısında, Hazlitt ve Lamb’den farklı olarak komedyada ‘duygudaşlık ve mesafe’ değil daha çok ‘Nükte’ [Wit] ve ‘Mizaç’ [Humour] üzerine fikirlerini kaleme alarak, bilhassa on yedinci yüzyıldan beri süregelen bir tartışmaya katkıda bulunur. “Her ne kadar her ikisinin de olağan sonucu ve mutlu tasdiki ‘gülme’” (493) olsa da ‘Nükte’ [Wit] ve ‘Mizaç’ [Humour] arasında farklar olduğundan bahseden Hunt, “Nükte, benzeşme veya zıtlasma amacıyla ya da her iki amaçla, farklı fikirlerin keyfi yan yana gelişidir” (493) der ve ‘Nükte’ye dair açıklamasına şu şekilde devam eder:

Nükte uyumsuzlukların çarpışması ve uzlaşmasıdır; aşırılıkların bir köşede buluşmasıdır; beklenmedik bir benzerlik veya bağlantı açığa çıkararak bir nesneden diğerine yansıyan yapay bir ışıktır. Farklılıkta benzerlik tespit etmedir [...] Mümkün olduğu kadar fikri bir raya getirebilirsiniz. Ancak tek bir fikir hiçbir işe yaramaz. Evlilik için bir çift gerektiği gibi, Nükte için de en az iki fikir gereklidir. (493-94)

‘Nükte’den sonra ‘Mizaç’ üzerine görüşleriyle devam eden Hunt, ‘Mizacın’ [Humour] adını “vücudun tabiatındaki egemen durumdaki nem niteliğinden al[dığını]” belirtip, ‘Mizaç’ “zihnin normalden daha eğlenceli olan belirli bir düşünce veya duygu yönünde akma eğilimidir” (494) der ve ‘Nükte’yle karşılaştırarak açıklamalarını şu şekilde sürdürür:

Nüktenin fikirlerle yaptığı gibi, ‘Mizaç’ karakter ve durumların uyumsuzluklarıyla ilgilenir. Doğada bulunduğu sürece, ne kadar çok uyumsuzluk varsa o kadar iyidir; ancak her durumda ‘Nükte’deki gibi en az iki tane gereklidir. (494)

Hobbes’un gülmeyi zafer duygusu ve üstünlükle bağdaştıran görüşlerine karşı çıkan Hunt, üstünlük duygusundan kaynaklı güldüğümüz sayısız durumun varlığını kabul eder, ancak Hunt’a göre, “saf sevinç ve hayal gücü durumlarında, yalnızca kendi aklımıza ve idrakımıza karşı hoş bir meydan okuma karşısında üstün hissederiz; zafer kazanırız, küstahça değil, hoş bir şekilde; başka birinin aleyhine değil” (493).

Komedyayı ‘uyumsuzluk’ çerçevesinde açıklayan kuramlara karşı çıkan İskoç psikolog Alexander Bain (1818-1903), ‘gülmeyi’ iki unsurla açıklar: ‘üstünlük’ duygusu ve baskılamadan ‘kurtuluş’. Bain’e göre gülme ‘zaferden’ alınan hazla ilişkilidir ve genel olarak hazzın sembolüdür; bu nedenle de bir kişi yerginin ve gülmenin hedefi olduğunda yoğun bir ‘acı’ hisseder (aktaran Roeckelein 56). Bain, gülmenin ilk nedeninin gıdıklama veya histeri nöbeti gibi fiziksel olduğunu ve zihinsel [*mental*] nedenleri arasında da (bir süre tutsaklık veya sınırlamadan sonra yaşanan ‘özgürlük’ patlaması gibi) ‘hayvani duygular’ veya ‘neşenin’ bulunduğunu söyler. Bain’e göre, zaferden alınan üstünlük duygusunun yanında, gülmedeki en önemli unsur ‘baskıdan/engellemeden kurtuluş’tur; *The Emotions and the Will* [Duygular ve İrade] (1859) başlıklı çalışmasında bu görüşlerinden bahseder:

Komik, Ciddiden doğar. Şeylerin ağırbaşlı, vakur ve ciddi vasıfları bizde katı bir baskı durumu gerektirir; ve eğer bu durumdan aniden kurtulursak, kahkaha tepkisi ortaya çıkar, aynen okuldan serbest bırakılan çocuklar gibi [...] Zordan kolaya geçmek her zaman memnun edici bir kurtuluştur. (259-60)

Uyumsuzluğun ve üstünlük duygusunun bazı durumlarda gülmeye yol açabileceğini kabul eden İngiliz felsefeci Herbert Spencer (1820-1903), ancak bu ikisinin de “bazı koşulların genellemesi [olduğunu] ve bu koşullar altında oluşan

tuhaf [fizyolojik] hareketleri açıklama[dığını]]” (194) söyler. *The Physiology of Laughter* [Gülmenin Fizyolojisi] (1860) başlıklı çalışmasında gülmeyi fizyolojik açıdan açıklamaya girişen Spencer, ‘Rahatlama Kuramını’ oluştururken Alexander Bain’in görüşlerinden etkilenir. Bain gülmenin ‘baskıdan’ ve ‘ciddi’ olandan kurtuluş olduğunu söylerken, Spencer, gülmeyi sinirsel heyecanın veya duygusal gerginliğin ‘serbest kalışının’ bir göstergesi olarak görür. Spencer’e göre “sinirsel heyecan belli bir yoğunluğa ulaştığında, her zaman kas hareketine yol açar” (195). “İstemli ya da istem dışı” (196) sinir sistemi kendisini bir şekilde deşarj eder. Örneğin, aşırı soğuğa maruz kalınca vücut titrer; parmağını yakınca elini sallarsın veya yüzünü buruşturursun. Gerilim halindeki sinirler kendilerini “üç kanalla” (197) deşarj edebilir: “Başka sinirlere geçip onları uyarabilir ve başka duygu ve düşünceler doğurabilir; bir ya da daha fazla motor siniri uyarabilir ve kaslarda kasılmalara yol açabilir; iç organlardaki sinirleri uyarıp bunlardan bir ya da daha fazlasını harekete geçirebilir” (Spencer 197-98). Genellikle belli bir yoğunluğa ulaşan sinirsel heyecan, bu kanallardan en az ikisini kullanarak deşarj olur. Örneğin, korku halinin koşmaya ittiği bir adam aynı anda hem kas hareketlerini kullanır hem bu korku hali zihninden pek çok fikrin akışını sağlar, hem de iç organları uyarılarak kalp atışları ve nefes alıp verme sıklığı artar. Bu kanallardan biri “tamamen veya kısmen tıkanığında [...] diğer kanallardan yapılan deşarj çok daha yoğun olur” (Spencer 198). Örneğin, çok üzgün olan bir kişi bunu fiziksel kas hareketleriyle ortaya koymadığında, zihindeki melankolik düşüncelerin yoğunluğu çok daha fazla olur ve kişi rahatlayamaz. Spencer, “fiziksel aktivite[nin] duyguyu azalt[tığını]]” (199) söyler. Spencer’e göre, gülme de “kassal uyarılmanın sergilenmesidir” (200). Belli bir yoğunluğa ulaşan duygu kendisini vücut hareketleriyle dışarıya vurur. Spencer burada yalnızca

‘gölünç’ algısından/duygusundan kaynaklanan gülmeden bahsetmez; buna alaycı, histerik veya gıdıklanmadan kaynaklı gülme de dâhildir. Spencer, “Gölmenin nedeni, zihinsel veya fiziksel güçlü bir duygudur” der (200). Belirli bir yoğunluğa ulaşan zihinsel veya fiziksel bir duygu sonucu, öncelikle “ağzın etrafındaki küçük ve hareket ettirmesi kolay bazı kaslar” (201) hareket eder; sonra solunum organlarını hareket ettiren kaslar uyarılır ve “daha hızlı nefes alıp veririz” (201); eğer duygu çok yoğunsa “kollar hareket ettirilir [...] dizlere vurulur [...] kafa arkaya atılır” (202). Ancak tüm bu kassal hareketler “amaçsızdırlar” (Spencer 200). Genellikle, duyguların yol açtığı vücut hareketleri belli bir amaca hizmet ederler; örneğin, bir tehlikeden kaçmaya çalışırsın. Ancak gülerken yaptığımız hareketlerin duyguların uyardığı sinirsel gerginliğin serbest bırakılması dışında “bir amacı yoktur” (Spencer 201). Gerginliğin serbest bırakılması rahatlatır ve haz verir.

“İyi komedyalar çok nadir üretilir” (7) diyen George Meredith (1828-1909) ise, *On the Idea of Comedy and The Uses of The Comic Spirit* [Komedyâ Fikri ve Komik Ruh Kullanımları Üzerine] (1877) adlı çalışmasında “Zihni kahkahayla etkilemek ve canlandırmak neşeden daha fazlasını gerektirir, son derece incelikli bir duyarlılık. Bu, Komedyâ şairinde doğuştan gelen bir yetenek olmalı” der (8). İnsanları ‘hiç gülmeyenler’ [*Agelasts*] ve ‘aşırı gülener’ [*Hypergelasts*] olarak ikiye ayıran Meredith, ‘hiç gülmeyenler’in “ölü bedenler gibi bıçaklasanız kanamayacaklar[ını] ... [ve] ‘hiç gülmeme’nin bir adım sonrasının [...] nefretini ahlaki bir karşı çıkış olarak yücelten Püritenler [gibi] [...] ‘gülmeden nefret etme’ [*misogelastic*] [olduğunu]” (9-10) söylerken, ‘aşırı gülener’in “rüzgârdan çalan zilin sesine el çırp[tıklarını] [...] Komedyanın Komiğini takdir edeme[diklerini]” (10) iddia eder. Meredith, “Eğer Komedyanın kökten muhalifleri ile şakşakçıları arasında onlara eşit uzaklıkta

durursak, kendimizi Komik Ruhun [*The Comic Spirit*] bizi yerleştireceği konumda buluruz” der (13). Meredith’e göre, doğru Komedyanın göstergesi “‘düşünceli gülme’yi [*thoughtful laughter*] uyandırmasıdır” (88); yani doğru komedyada gülme aklın ve Komik Ruhun denetimindedir. Meredith, gülmenin saptırmaya çok müsait olduğunu söyler. Yani gülme orantısız bir hale gelebilir; abartılabilir; gösterişçi, süslü, ikiyüzlü, ukala, aşağılayıcı ve zalimce olabilir. Ancak “Komik ruh tarafından yönetilen gülme, zararsız bir şaraptır [...] Odaya giren taze hava gibi içinize dolar” (93). Böylece Komedyada gülme “gürültülü bir kötülüğü değil, zihinsel zenginliği [ve] aklın ışığını gösterir” (Meredith 89).

Komedy ve gülmeyi ‘zihinsel’ açıdan olumlu olarak ele alan Meredith’ten sonra Henri Bergson (1859-1941), *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic* [Gülme: Komiğin Anlamı Üstüne Deneme] (1900) başlıklı çalışmasında ‘komiğin’ anlamını açıklarken Üstünlük Kuramı ve Uyumsuzluk Kuramı’nı birleştirir. Bergson, komedyanın davranışlardaki hata ve kusurlar üzerine odaklandığını söyler ve bu kusurları “*canlının üstüne kaplanmış mekanik [...] mekanik bir katılık*” (14-27) olarak tanımlar. Bergson’a göre, yaşam esneklik ve uyumlu olmayı gerektirdiği için katılık ile mekaniklik komedy ve gülmenin hedefi haline gelir: “İnsan bedeninin durumları, jestleri ve devinimleri, bu beden bize basit bir makineyi düşündürdüğü ölçüde gülünçtür” (23). “Toplum, sürekli bir karşılıklı uyum çabası ister. Öyleyse toplum, karakterin, aklın, hatta beden her katılığına kuşku ile bakacaktır” (18-19) diyen Bergson bu tür mekanik kusurların toplumda ayrışıklık yarattığını ve bu nedenle de ‘hareketsizlik, katılık ve tekrar’ gibi mekanik özelliklerin gülünç olanın başlıca kaynakları olduğunu belirtir. Bergson, toplumun bu tip bir ayrışılığa baskı ve zorlama ile cevap vermediğini söyler. Burada işe yarayacak ve ayrışık olan

mekanikliğin ortadan kalkmasına yardımcı olacak olan şey ‘gülme’dir. Bergson “toplum burada somut bir baskı ile işe karışmaz [...] [bu aşamada] gülme [...] uyandırdığı korku ile ayıksılıkları bastırır [...] gülme toplumun yüzeyinde mekanik katılık olarak kalabilen ne varsa, bunları da yumuşatır” (17-19) diyerek gülmenin ‘faydalı’ ve ‘düzeltici’ işlevinden bahseder. “Gülünç bir kusur, gülünç olduğunu anlar anlamaz hiç olmazsa görünüşte kendini değiştirmeye çalışır” (17-19) diyen Bergson’a göre ‘gülme’ hedefteki kişinin davranışlarını düzeltici bir işleve sahiptir ve Bergson’un bu ‘kusurlara yöneltilen’ ‘alaycı/düzeltici’ gülme kuramı genel olarak Üstünlük Kuramı’nın içinde değerlendirilir; ancak bu eksik bir değerlendirme olur. Berson Üstünlük Kuramının bazı görüşlerini paylaşırsa da, Platon veya Hobbes gibi gülmeyi olumsuz açıdan ele almaz, onun “toplumsal bir işlev olan yararlılık işlevini” (13) vurgular. Tiyatroda olay örgüsünde ve karakterlerde bu komik ‘mekanikliği’ yaratmanın üç yönteminden bahseder: “*yineleme, tersine çevirme ve dizilerin birbirinin içine girmesi*”. Bergson, ‘dizilerin birbirinin içine girmesi’ yönetiminin Uyumsuzluk Kuramcılarının görüşleriyle aynı çizgide olduğunu ama bunun tek başına tüm ‘komik’i açıklamada yetersiz kaldığını belirtir (55). Bergson yalnızca üçüncü yöntem olan ‘dizilerin birbirinin içine girmesi’ yönetimini Uyumsuzluk Kuramıyla ilişkilendirse ve onu tek başına yetersiz bulsa da, aslında ‘yineleme ve tersine çevirme’ yöntemleri de komiği uyumsuzluk temelinde yaratır. Çünkü yaşam ve beklentilerimiz ile yineleme ve tersine çevirme arasında bir uyumsuzluk meydana gelir ve beklentilerin bozguna uğraması komedyayı oluşturur. ‘Dil komiği’ üzerinde de duran Bergson, aynı kavram ve yöntemlerin dil için de geçerli olduğunu söyler: “Dilin komiği, noktası noktasına eylem ve durum komiğine karşılık olur ve deyim yerindeyse, eylem ve durum komiğinin söz düzlemindeki izdüşümünden başka bir

şey değildir” (62). Dilde görülen ‘mekaniklik’ ‘komik’in kaynağıdır ve gülmeyi tetikler. ‘Mekaniklik’ oluşturmak için dilde de aynı ‘yineleme, tersine çevirme ve dizilerin birbirinin içine girmesi’ yöntemleri kullanılır:

[...] düşünce de yaşayan bir şeydir. Öyleyse düşünceyi yansıtan dilin de düşünce kadar canlı olması gerekir. Demek ki tümce ters çevrildiğinde de bir anlam veriyorsa ya da birbirlerinden tümüyle bağımsız iki düşünce sistemini ayırım gözetmeden anlatıyorsa ya da bir düşünceyi kendisine ait olmayan bir tona aktarmakla [yinelemekle] elde edilmişse, bu tümcenin komik olacağı anlaşılır. (65-66)

Bu şekilde dilde de bu yöntemler kullanılarak ‘mekaniklik’ yaratılması dilin kurallarıyla bir ‘uyumsuzluk’ ortaya çıkarır ve komedyanın temelini oluşturur.

Spencer’in fizyolojik olarak ele aldığı gülme kuramından yola çıkan Psikanalizin kurucusu Sigmund Freud (1856-1939) ise, “Gülmenin fizyolojik açıklaması – yani, gülmeye özgü kassal eylemlerin izini sürme ya da onları yorumlama – gerek Darwin’den önce gerekse Darwin’den bu yana enine boyuna ele alınmıştır ama hala en son açıklığa ulaşılmamıştır” (153) der ve bu fizyolojik açıklamalara şu şekilde katkıda bulunur:

[...] gülümsemeye özgü, ağzın köşelerini yukarıya doğru kıvrıran yüz devinimleri, ilk olarak memedeki bebekte, duyduğu ve doyum bulduğu ve de memeyi bırakıp uykuya daldığı zaman ortaya çıkar. Burada gülümseme, duyguların saf bir anlatımıdır; çünkü daha fazla besin almamaya karar verilmesine uyar ve her halde bir ‘yeterli’ ya da ‘yeterinden fazla’yı temsil eder. Hoşnutluk yaratan doygunluğun bu özgün anlatımı sonunda gülmenin temel fenomeni olan gülümsemenin hoşnutluk verici deşarj süreci ile daha sonraki ilişkisini yaratmıştır. (153)

Daha sonra, fizyolojik/biyolojik açıklamanın ötesine geçip gülmeyi içsel ket vurmada kurtulan enerjinin yeniden yönlendirilmesi ve serbest bırakılması olarak açıklayan Freud’a göre “gülme [enerji deşarjıyla sağlanan] bir haz göstergesidir” (155) ve zihinde ketvurma ya da bastırma için bir enerji harcaması birikir ve “Gülmede” der Freud, “o ana dek yükleme [*cathexis*] için kullanılmış bir psişik

enerji [*psychical energy*] toplamının özgürce deşarjına izin verildiği koşullar bulunur” (154-55). Freud ‘gülme’yi esprilere verilen tepki çerçevesinde ele alır. Gülmeyi tetikleyen esprileri masum [*innocent*] ve kasıtlı [*tendentious*] olarak ikiye ayıran (100) Freud’a göre, espriler “yolu üzerine çıkan bir engele karşın bir içgüdü’nün (ister şehvetli, isterse düşmanca) doyurulmasına olanak verir. Bu engeli aşarlar ve engelin ulaşılmaz hale getirdiği bir kaynaktan haz sağlarlar” (104). Esprilerin sağladığı bu hazzın işitilebilir göstergesi de ‘gülme’dir. Espriyi ‘Gülünç’ün bir alt türü sayan Freud’a göre “bir espri yapılır; gülünç ise bulunur” (188). Gülünç, insanların hareketlerinde, tavırlarında, karakterlerinde görünümünde veyahut insanlaştırma aracılığıyla hayvanlar ve cansız nesnelerde bulunabilir. ‘Gülünç’ ve espri arasındaki en önemli fark, hiç kimse espriyi yalnız kendisi için yapmazken, ‘gülünç’ü espride olduğu gibi başkasına anlatma zorunluluğu yoktur (149).

‘Gülünç’ bir hareket/durum/insan fark edildiğinde alınan haz sonucu ‘gülme’ ortaya çıkar. Freud bu haz ve onun göstergesi olan gülmenin bir ‘kıyaslama’ sonucu oluştuğunu ve bu kıyaslamanın ‘gülünç’ olan ile kendimizi onun yerine koyduğumuzdaki durum arasında yapıldığını söyler; Freud’a göre, kişinin gülünç durumu ‘anlamak’ ve gözlemlenen davranış ile kendininkini kıyaslamak’ için harcadığı enerji birikimi gülme yoluyla deşarj edilir (202). Başka bir kişi ile kendimiz arasında yapılan bir kıyaslama ve bunun sonucu biriken fazla enerji harcamasının serbest bırakılması ile oluşan ‘gülünç haz’ ve onun göstergesi olan ‘gülme’ ilk bakışta “‘Üstünlük Kuramı’nın temelinde yatan ‘kendini başkasıyla kıyasladığında hissedilen üstünlük duygusundan alınan hazzı’ anımsatsa da, Freud’a göre aralarında hiç bir temel ilişki yoktur. Yetişkinler, üstünlük duygusu sonucu

değil de, başka bir insanı anlama çabası esnasında oluşan enerji harcaması farkı dolayısıyla ortaya çıkan ‘gülünç duygusu’ ile gülerler; ancak çocuklar için durum farklıdır. Gülünç duygusundan yoksun oldukları için çocuklar, herhangi bir kıyaslamayı onlara verilen standardı kullanarak yaparlar ve “‘ben daha iyi yapabilirim’ [diyerek] kendi üstünlük duygusuyla güler[ler]” (Freud 234). Onların gülmesi saf hazdan dolayı oluşan bir gülmedir; yetişkinlerinki ise zihinsel süreçler sonucu oluşan enerji fazlasının serbest bırakılmasının hazzı ve gülmesidir.

Modern ‘Evrimsel Teorisi’ de, Rahatlama Kuramını destekler. Eğer mizah fazla enerji veya negatif duygular için bir rahatlama supabı görevi görüyorsa, o halde hayatta kalmak için de önemli bir avantaj sağlayabilir. Mizah gerginlik seviyesini azaltır ve topluluk bağlarının sürdürülmesini kolaylaştırır. Anthony M. Ludovici’nin (1882-1971), *Secret of Laughing* [Gülmenin Sırrı] (1932) adlı çalışmasında tüm mizah kuramları ikiye ayrılır: Thomas Hobbes’la aynı fikirde olanlar ve olmayanlar. Ludovici, evrimsel bir iddiada bulunarak “gülme üstün uyum ifadesidir” der (74).

Freud’dan sonra Martin Grotjahn da (1904-1990), *Beyond Laughter* [Gülmenin Ötesinde] (1957) kitabının giriş bölümünde gülmeyi enerji salınımıyla açıklayarak, gülme “sonsuz çeşitlilikte duyguyu ifade etmekte kullanılabilir” (viii) der ve şu şekilde devam eder:

[Gülme] saldırganlığın suçlu duruma düşmeden serbest bırakılmasına dayanır, ve her serbest bırakış başkalarını, kendimizi ve hayatı anlamada bizi daha iyi ve yetkin yapar. Gülmeye öğrenilen şey, iyi öğrenilir. Gülme özgürlüğü sağlar, özgürlük de gülmeyi (viii-ix).

Gülmenin yararlılık işlevi üzerinde duran Bergson’ın aksine, ‘ihtiyaç ve ihtiyaç durumları’ üzerine çalışan Harvard Üniversitesi profesörü ve psikolog Henry A. Murray (1893-1988) ise, alaycı gülme ile ‘yıkım’ ihtiyacını birbiriyle ilişkilendirir:

Alaycı mizahtan haz almak [...] benmerkezci, bireyci, saldırgan ve dünyayı aşağılayan duygularla ilişkilidir [...] Zalimce küçümseyen şakalardan yoğun bir biçimde zevk almak bastırılmış kötülüğün işaretidir [...] bilinçaltındaki bir yıkım isteğinin. (alıntılayan Eastman 352)

Murray'in görüşleri Freud'un insan zihninin derinliklerinde bastırılmış ilkel yönü olan 'id' kavramını çağrıştıırken, Arthur Koestler (1905-1983) *The Act of Creation* [Yaratma Eylemi] (1964) adlı çalışmasında 'Rahatlama Kuramı' ve 'Uyumsuzluk Kuramı'nı birleştirir. "Gülme bir tepkedir" (6) diyen Koestler, 'mizah'ı da bu tepkeye yol açan yaratıcı bir eylem olarak tanımlar. "Normal koşullarda [diz atması veya göz bebeğinin kasılması] gibi tepkeler, kendiliğinden, yüksek zihinsel işlemlerin araya girmesini gerektirmeden ortaya çıkarken" (9) gülmeye yol açan mizah "yüksek karmaşıklık düzeyindeki bir uyarının, fizyolojik tepkeler düzeyinde büyük ve kesinlikle belirlenen bir tepki yarattığı tek yaratıcı eylem alanıdır" (10). Koestler, 'mizah'ı, Uyumsuzluk Kuramı çerçevesinde, "Bir durumun ya da fikrin kendi içlerinde tutarlı ama birbirleriyle çatışan iki anlam çerçevesi içinde algılanmasıdır" (15) şeklinde açıklar. Bir olayın ya da fikrin birden fazla anlam çerçevesine bağlı olarak algılanmasını açıklarken de 'iki çağrışımllık' [*bisociation*] terimini kullanır. Koestler'e göre "L yalnızca bir tek çağrışım alanına bağlı değildir, iki çağrışım alanına birden bağlı olmasıyla 'iki çağrışımllı'dır [*bisociative*]" (15). Koestler, bu iki 'anlam çerçevesi/çağrışım alanı'ndan bahsederken 'kalıp' [*matrix*] sözcüğünü kullanır ve ona göre "uyuşmaz kalıpların ani çarpışmasıyla" (22) gülünç etki oluşur.

"Kahkahada açığa çıkan şey, *düşüncenin terk ettiği duygulardır*" (49) diyen Koestler'e göre düşünceler kalıplar arasında hızla geçiş yapabilirler ancak duygular aynı hızda hareket edemezler. Duygular, iki kalıp arasında kolayca geçiş yapan düşüncelerin hızına yetişemezler. Bunun sonucunda da 'duygusal bir yük/enerji'

oluşur ve “akıl tarafından bir kenara atılan” bu fazla enerji “çıkış yolunu kahkahada bulur” (49). Koestler’in ‘gülme, düşünce zincirinin hızına yetişmeme sonucu oluşan bu duygusal enerjiyi boşaltır’ açıklaması Rahatlama Kuramı çerçevesinde ele alınabilir. Koestler, “patlak bir borudan suyun fişkırması gibi taş[n] ve [...] kahkaha biçiminde patla[yan]” (14) bu duygusal gerilimin içinde bastırılmış duyguların da ortaya çıktığından bahseder ve “Gülme görüngüsü tetik çekip bırakmaya benzer; küçücük bir neden, bastırılmış sadistlik, bastırılmış cinsellik, bastırılmış korku, hatta bastırılmış can sıkıntısı gibi çeşitli kaynaklardan gelen şaşırtıcı ölçüde büyük enerji birikimlerinin tıpasını açabilir” (51) der.

1980’lere gelindiğinde, *On Humour: its Nature and its Place in Modern Society* [Mizah Üzerine: Modern Toplumda Mizahın Doğası ve Yeri] (1988) adlı çalışmada insani eylemi ‘ciddi’ ve ‘mizahi’ olmak üzere ikiye ayıran ve mizahı ‘oyun’ kavramıyla açıklayan Michael Mulkay’e göre (d. 1936) ‘ciddi’ modda olan insan ne söylüyorsa onu kastederken ‘mizahi’ modda ise insanın söylediği şey ile kastettiği şey birbirinden farklıdır; Mulkay ‘oyun-modunun/mizahi modun’ özelliğinin anlam çeşitliliği olduğunu söyler:

Ciddi alanda, içinde muğlaklık, tutarsızlık, çatışma ve yorum farklılığının problem olarak görüldüğü tek bir dünyanın varlığını sorgusuz sualsiz kabul eden tek bir söylem şeklini kullanırız. Bunun aksine, mizah yorum çeşitliliğinin aktif yaratımına ve sergilenmesine dayanmaktadır. İnsanlar mizaha katıldıklarında, üretim işbirliğine de mecburdurlar. Geçici olarak, tek ve uyum içindeki bir dünyada değil, yapılan ve söylenen her şeyin muhakkak birden fazla anlamının olduğu bir dünyada ikamet ederler. (3-4)

Bu mizahi yorum, insanların ‘ciddi’ toplumsal davranış, norm ve düşünce şeklinden bir süreliğine de olsa kaçmalarını ve rahatlamaalarını sağlar.

Yirminci yüzyılın sonlarına doğru ‘dilbilimciler’ de ‘gülme’ ve ‘gülünç’ üzerine görüşleriyle, komedya kuramlarına katkıda bulunmaya başlarlar. Komedya

kuramları arasındaki dilbilimsel [*linguistic*] yaklaşımlar arasında, dil ve mizah ilişkisini çalışmasının merkezine alıp bu ilişkiyi ilk kez sistemli olarak çalışan Rus dilbilimci Victor Raskin'in (d. 1944) 'Şemaya Dayalı Anlamsal Mizah Kuramı' [*The Semantic Script Theory of Humor*] (SSTH) önemli bir yere sahiptir. Bu kuramın genel çerçevesini ilk olarak 1979'da sunduğu bir makalede çizen Raskin, 1985 yılında *Semantic Mechanism of Humor* [Mizahın Anlamsal Mekanizması] (1985) başlıklı kitabını kaleme alır. Mizaha yaklaşımında 'şema' [*script*] kavramını kullanan Raskin'e göre, bir şema, en genel anlamıyla, herhangi bir varlık (nesne, eylem, olay, vb.) hakkındaki bilgi topluluğudur. 'Şema' yerine, çerçeve, senaryo, tasarı gibi terimler de kullanılabilir. Raskin, 'şema'yı şu şekilde tanımlar:

Cümleyi anlamamız, veya onu anlamsal yorumuna dair düşüncemiz, iki kaynağa dayanmaktadır: o dildeki kelime envanteri [*lexicon*] ve yaşadığımız dünyadaki şeylere dair bilgimiz [...] Aynen konuştuğumuz dil(ler)deki kelimelerin anlamlarını içselleştirdiğimiz gibi, zihinlerimizde belli bir bilişsel yapı [*cognitive structure*] dağarcığı depolanmıştır. Bu bilişsel yapılar, kabaca [...] bir dizi belirli alışkanlıkları, standart usulleri, temel durumları, vb., veyahut, diğer bir deyişle, insanların belli durumlarda ne yaptıklarına, nasıl yaptıklarına, ne sırayla yaptıklarına, vb. dair bilgimizi temsil etmektedir. Biz bu bilişsel yapılardan 'şemalar' olarak bahsedeceğiz. (329)

Raskin'in bu şema-temelli kuramına göre, bir metin aşağıdaki şartlara uyuyor ise 'komik'tir:

- (i) Metin, iki farklı şema ile kısmen ya da tamamen uyumlu,
- (ii) Metnin uyumlu olduğu iki şema birbiri ile zıt [ise]. (99)

Raskin, sözel mizahın metinle uyumlu ancak birbirine zıt şemaların kısmen ya da tamamen kesişmesine dayandığını söyler ve birinci şemadan ikinci şemaya geçiş 'şema değişim tetikleyicisi' [*script-switch trigger*] aracılığıyla gerçekleşir. Raskin bu şema değişimini şu örnekle açıklar:

[*Bronşları enfeksiyonlu bir hasta doktorun evine gelip kapıyı çalar ve kapıyı doktorun genç ve güzel karısı açar.*]

Hasta bronşitli bir fısıltıyla “Doktor evde mi?” diye sorar. “Hayır” diye fısıldar doktorun genç ve güzel karısı, “Hemen içeri gel”. (332)

Bu örnekte iki ayrı şema mevcuttur: ‘doktor’ ve ‘âşık’ [*lover*] şemaları. İlk cümle ‘doktor’ şeması ile uyumlu iken, ikinci cümlenin ilk kelimesi (‘Hayır’) “metnin kavranması için zıt bir şemanın dikkate alınması gerektiği uyarısını yapan bir tetikleyici [*trigger*]” (332) işlevi görür. Tetikleyici, ilk şemanın sorgulanmasını ve zıt bir şemanın devreye sokulmasını beraberinde getirir. ‘Hayır [...] içeri gel’ kelimeleriyle birlikte, metin ‘doktor’ şemasıyla uyumunu kaybeder ve bunun yerine ‘âşık’ şemasıyla uyumlu hale gelir. ‘Doktor’ şemasından ‘âşık’ şemasına geçilmesi ve bu iki şema arasındaki uyumsuzluk komik etki yaratır.

Raskin çok sayıda mizahi metni inceleyip birbirine zıt pek çok şema tespit eder. Zıt şemalar üç temel sınıfa ayrılırlar: gerçek/gerçekdışı, normal/anormal, mümkün/mümkün olmayan. Raskin daha sonra, zıt şemaları “insan hayatının temeli” (113) dediği daha somut beş gruba ayırır: iyi/kötü, yaşam/ölüm, müstehcen/müstehcen-değil, para/para-yok, yüksek statü/alçak statü (113-127). Raskin’in ‘şemalar’ arasındaki ‘zıtlığa’ ve ‘uyumsuzluğa’ odaklanan bu kuramı, sözel mizahi açıklarken “Uyumsuzluk Kuramı” çerçevesinde çalışmaktadır.

Daha sonra 1990’larda Victor Raskin ve Salvatore Attardo, şemaya dayalı anlamsal mizah kuramını gözden geçirip kapsamını genişleterek, ‘Genel Sözlü Mizah Kuramı’na [*General Theory of Verbal Humor*] dönüştürürler. Attardo, *Linguistic Theories of Humor* [Dilbilimsel Mizah Kuramları] (1994) başlıklı çalışmasında bu yeni kuramın kapsamı hususunda şu açıklamayı yapar: “‘Şemaya Dayalı Anlamsal Mizah Kuramı’ yalnızca ‘anlamsal’ bir mizah kuramıyken, ‘Genel Sözlü Mizah Kuramı’ bütünüyle dilbilimsel bir kuramdır – yani, metinsel dilbilim, anlatı kuramı ve pragmatik de dahil dilbiliminin diğer alanlarını da kapsar.” (222).

‘Genel Sözlü Mizah Kuramı’nın kapsamı, Raskin’in şema-temelli anlambilimsel kuramı ile Attardo’nun beş-seviyeli modeli birleştirilerek genişletilir. Raskin’in ‘Şemaya Dayalı Anlamsal Mizah Kuramı’ndaki ‘şema zıtlığı’na beş adet bilgi kaynağı [*knowledge resource*] daha eklenerek altılı bir model oluşturulur: şema zıtlığı [*script opposition*], mantık mekanizması [*logical mechanism*], durum [*situation*], hedef [*target*], anlatı stratejisi [*narrative strategy*], ve dil [*language*]. Attardo ve Raskin, “Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model” [Şema kuramının yeniden değerlendirilmesi: Şaka benzerliği ve şaka sunum modeli] (1991) başlıklı yazılarında, “her bir bilgi kaynağı ‘güldürü’ için kullanmak amacıyla içinden seçimlerin yapılacağı bir liste veya liste grubudur” (313) derler. Dil “konuşmacının seçmekte özgür olduğu dil yapısının [tüm] seviyelerindeki seçenekleri” (298) içerirken, Anlatı Stratejisi “şaka metninin türünü [...] metnin bilmece mi, soru-cevap mı, vs. olacağını” (300) belirler. Attardo’nun, *Linguistic Theories of Humor*’de belirttiği üzere, hedef “komik stereotiplerin atfedildiği grup ve kişi isimlerini” (224) içerirken, durum “[mizahi metindeki] nesneleri, katılımcıları, araçları, aktiviteleri, vs.” (225) belirtir. Mantık Mekanizması “[mizah metninde] iki anlamın (şemaların) bir araya getirilme şeklini” (225) açıklarken, şema zıtlığı “‘Şemaya Dayalı Anlamsal Mizah Kuramı’nda da ele alınan şema çatışması ile ilgilenir” (226). Raskin ve Attardo, “Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model” başlıklı yazılarında bu şema çatışmasının genellikle metindeki ‘tetikleyici’ bir cümle [*punchline*] ile aşikâr olup fark edildiğini söylerler:

Bu ‘komik’in ortaya çıktığı satır [*punchline*], dinleyen kişinin geriye bakıp en başından farklı bir yorumun mümkün olduğunu fark etmesini sağlayarak bir şemadan diğer şemaya geçişi tetikler. (308)

Attardo ve Raskin'e göre, bu tetikleyici satır 'komik'i anlayabilmek için gerekli olan şemalar arası geçişin gerçekleştiği metnin kilit noktasıdır (308).

On sekizinci yüzyıla kadar 'taklit', 'fayda', 'haz', 'akıl', 'hayal gücü' ve 'ahlak' kavramları etrafında şekillenen tartışmalara on sekizinci yüzyıldan itibaren 'rahatlama' ve 'uyumsuzluk' kavramları da eklenerek, yirminci yüzyılın sonuna gelindiğinde artık komedyaya karşı daha 'olumlu' bir yaklaşımın hâkim olduğu görülür. Özellikle 'uyumsuzluk' bağlamında 'zihinsel' süreçler ile metinlerdeki 'dil kullanımlarını' ele alarak yapılmaya başlanan çalışmalar, komedyaların toplum ve ahlak boyutundan sıyrılıp metin olarak değer görmelerini sağlar. Komedyaya araştırmalarına 'kalıp', 'şema', 'anlam çeşitliliği', 'zıtlasma' gibi kavramlar yerleşir. Bu kavramların yerleşmesinde, bugüne kadar yapılan toplumsal, kültürel, fizyolojik, psikolojik, vb. açıklamalara 'dilbilimsel' boyutun eklenmesinin de etkisi vardır. Binlerce yıldır insan hayatının her alanına sirayet etmiş olan ve açıklaması disiplinler arası sınırları aşan 'komedyaya', 'mizah' ve 'gülme' kavramlarının ve algılanışlarının tarihsel gelişimi, insanlığın düşünsel evrimiyle paraleldir. Komedyaya üzerine bir inceleme yapmayı amaçlayan bu tez çalışmasında da, dilbilimcilerin açtığı yoldan devam ederek dilbilim ve edebiyat arasında bir köprü işlevi gören 'biçembilimden' faydalanılacak ve 'uyumsuzluk' bağlamında yazarların komedyaya metinlerinde mizahi dillerini nasıl zenginleştirdiklerine bakılacaktır. Seçilen komedyaya oyunlarının biçembilimsel incelemesine geçilmeden önce, tezin İkinci Bölümünde komedyaya biçembilimsel olarak nasıl yaklaşılabileceğine dair bir yöntem belirlenerek 'komedyaya biçembilimsel yaklaşımın' ana hatları çizilecektir.

BÖLÜM 2 – KOMEDYAYA BİÇEMBİLİMSEL YAKLAŞIM

Komedyaya ‘biçembilimsel’ açıdan yaklaşıldığında, dilbilim ve edebiyat arasında bir köprü görevi gören ‘biçembilim’ [*stylistics*], komedyacı yazarlarının yaptıkları dil tercihlerini tespit edip bu tercihlerin komedyacı diline yaptığı katkıyı açıklamaya çalışır. Dil kullanımı, çoğunlukla bilinçdışı da olsa, tercihlerden oluşur. ‘Sesbirim’den başlayarak ‘bağlam’a kadar uzanan tüm dilsel düzeyler, yapılabilecek seçimleri sonsuz çeşitliliğe kavuşturur. İletişimin [*communication*] gerçekleşmesinin yanında çözümlenebilmesine de olanak tanıyan bu tercihler sayesinde, tek bir olay birçok değişik şekilde aktarılabilir. Konuşan veya yazan kişi, dilin farklı düzeylerinde yaptığı tercihlerle metnini kendine özgü şekilde yapılandırır ve böylece o metnin nasıl anlamlandırılıp çözümleneceğini belirler. 1960’lara kadar kısmen Yeni Eleştirinin kısmen de Rus Biçimciliğinin etkisiyle daha çok şiir çözümlemelerine yoğunlaşan dilbilimciler, şairlerin ‘ses, sözcük, tümce, dilbilgisi, önerme’ gibi daha çok dil-içi yapılarda yaptıkları tercihlere odaklanırlar. 1960’lardan sonra ise Grice (1967), Austin (1962) ve Searle (1969) gibi dil felsefecilerinin konuşma çözümlemesi [*conversation analysis*] ve edimbilim [*pragmatics*] alanlarına yaptıkları katkılar sayesinde, kurgusal diyalog [*fictional dialogue*] ve sözceler [*utterance*] anlamlarını çözümlemeye yönelik kuramcılar, dilin bağlam içinde kullanımı ile iletişim ilkelerini incelemeye girişirler (Culpeper, Short ve Verdonk 3-4). Bu sayede bu çalışmalar, dramatik diyalog çözümlemelerinin yalnızca yazarların dilbilgisel ve anlambilimsel dil-içi tercihlerine göre değil aynı zamanda edimbilimsel [*pragmatic*] düzeydeki ilkeler ve seçimler çerçevesinde yapılabileceğini gösterir.

‘Dilin iletişim amacıyla bağlam içinde kullanımı’ ile ilgilenen edimbilime göre, tıpkı ‘ses, sözcük, tümce’ benzeri dilin temel yapılarını düzenleyen kurallar

gibi dilin bağlam içinde iletişimsel kullanımını düzenleyen ilkeler de vardır. İletişim kuran kişilerin çatışmayı azaltarak iletişimsel uyumu en üst düzeye getirmek, stratejileri bağlama göre seçip en uygun sözceleri kullanmak ve böylece başarılı bir şekilde iletişim kurmak için bazı ilkelere uymaları gerekir. Bu ilkeler, yazılı olmayan ancak her dil kullanıcısının zihninde kendi anadilinin dilbilgisi kuralları gibi sezgisel olarak var olan iletişim kurallarıdır. Bu iletişim ilkeleri, iletişime katılanlar arasında ortak bir zemin oluşturur ve iletişimde çoğunlukla farkında dahi olmadan ‘otomatik’ olarak bu ilkelerle uyumlu hareket edilir. Gerçek dünyada insanların iletişimini düzenleyen bu ilkeler, aynı zamanda bir tiyatro oyunundaki kurgusal karakterlerin konuşmalarını yorumlamak için de bir çıkış noktası oluşturur ve oyun yazarı ile okuyucu/izleyici arasında da bir zemin ‘ortaklığı’ [*commonality*] yaratır (Herman 6). Gerçek hayattaki iletişimde de tiyatro metinlerindeki kurgusal karakterler arasındaki kurgusal iletişimde de, çoğunlukla otomatikleşmiş iletişim ilkelerinin ve ‘beklentilerin’ dışına çıkan ve iletişim normlarına uymayan şey ‘sapma’ [*deviation*] olarak görülür. Tiyatro oyunlarında iletişimsel sapma, ayrık ve uyumsuz oluşuyla okuyucu/izleyicinin dikkatini çeker. Dikkati çekecek şekilde ön plana çıkan bu sapsmalar yazar tarafından ‘öncelenmiş’ [*foregrounded*] olur. Jan Mukařovský, *Standard Language and Poetic Language* [Standart Dil ve Şiirsel Dil] (1964) başlıklı çalışmasında ‘öncelenmiş dil kullanımlarının’ otomatikleşmiş algıları şaşırtıp bozduğunu söyler:

‘Önceleme’ [*Foregrounding*] otomatikleşmenin [*automatization*] tam zıttıdır, yani bir eylemin otomatikleşmesinin engellenmesidir [*deautomatization*]; bir eylem ne kadar otomatikleşirse, o eylem yerine getirilirken o kadar az bilinçli olunur; ne kadar çok öncelenirse, o kadar bilinçli olur. Otomatikleşme bir olayı sistemli şemalar halinde düzenler [*schematize*]; ‘önceleme’ ise şemaların ihlal edilmesidir. (19)

Şiirsel dilde olduğu gibi komedya oyunlarında da öncelenmiş dil kullanımları, otomatikleşmiş algıları alt üst ederek dikkati kendine çeker. Komedya oyunlarındaki öncelenmiş dil kullanımının başlıca özelliği ‘uyumsuzluğu’dur. Dilin edimbilimsel kullanımında iletişim ilkelerine uyulmadığında veya ilkeler göz ardı edildiğinde ortaya çıkan ‘uyumsuzluk’ [*incongruity*], komedyadaki mizahi dilin temelini oluşturur. Bu uyumsuzluk sonucu, dilin iletişim kurma amacıyla kullanılması ve iletişim ilkelerine uyulması gerektiğine dair okuyucu/izleyicinin beklentileri boşa çıkar ve algıları alt üst olur. Otomatikleşmiş algıları bozarak okuyucu/izleyicinin dikkatini kendine çeken bu uyumsuz dil kullanımı, algıları etkinleştirerek gülmeyi doğurur. Mizahi dilin uyumsuzluğa gereksinimi vardır. Oyun yazarlarının yaptıkları dil tercihleri sonucunda komedya oyunlarının ‘biçem’ini oluşturan ‘dilsel normlardan sapma’ ve ‘uyumsuzluk’, okuyucu/izleyicinin karşısına değişik biçimlerde çıkar.

Komedya okuyucusu/izleyicisinin karşısına çıkıp dikkatini çeken ve gülmeyi doğuran dilsel ‘uyumsuzluk’ biçimleri, bu tez çalışması kapsamında ‘bağlam, işbirliği ilkesi, söz eylem, kibarlık, kabalık ve söz sırası’ açısından ele alınacaktır.

2.1. Komedyada Bağlamsal Uyumsuzluk

2.1.1. Bağlam-Kimlik-Strateji Uyumsuzluğu

Anlam görecelidir; niyet, bağlam ve katılımcıların kimliklerine bağlı olarak değişir. Bu gerçek göz önüne alındığında, bir sözceyi [*utterance*] anlamak için o sözceyi oluşturan sözcüklerden daha fazlasına bakmak gerekmektedir. Bağlam [*context*], konuşan kişinin hangi sözceyi seçeceğini ve dinleyen kişinin bu sözceyi nasıl anlamlandıracağını belirler. Bağlam, ‘bilişsel, fiziksel ve kişisel’ olmak üzere üçe ayrılır.

İlk olarak ‘bilişsel bağlam’ [*cognitive context*] kavramına bakıldığında, insan zihninde dünyaya ve hayata dair, ‘şemalar’ [*schemata*] halinde düzenlenen ve sürekli yenilenen bir artalan bilgisinin [*background knowledge*] mevcut olduğu görülür; bu ‘artalan bilgisi’, ortak varsayımlar, inançlar, değerler, dünya görüşü, kültürel bilgiler ve geçmiş deneyimlerle şekillenmiştir ve yeni deneyimlerle sürekli yenilenir (Simpson 37). İnsanların sürekli yenilenen ve değişen ‘bilişsel bağlamları’ arasındaki ‘ortaklık’ zaman zaman kaybolur ve ‘uyumsuzluklar’ ortaya çıkar. Komedya yazarları da şematik bilişsel bağlamlar arasındaki uyumsuzlukları oyunlarında sıklıkla kullanırlar. Komedya oyunlarında bilişsel bağlamlar arasındaki çatışmalar ve uyumsuzluklar, ‘karakter – karakter’ düzeyinde veya ‘metin – okuyucu/izleyici’ düzeyinde gözlemlenebilir. Bu tür uyumsuzluklar, Antik Yunan’dan günümüze komedya oyunlarında sıklıkla başvurulan bir tekniktir. Örneğin, Antik Yunan oyun yazarı Aristophanes’in (MÖ 456 - MÖ 386) Eski Komedya örneği *Vespae* [Eşekarıları] (M.Ö 422) oyunundaki mahkeme sahnesi ile okuyucu/izleyicinin ‘mahkeme’ye dair genel şematik bilgisi arasında bir uyumsuzluk vardır. Okuyucu/izleyicinin genel varsayımlarına göre mahkeme salonunda yapılan

davalarda hâkim, savcı, avukat, sanık, tanık gibi kişilerin bulunması ve bu kişilerin kanunlarla belirlenen yetki, görev ve sorumluluklar çerçevesinde hareket etmesi ve adli sürecin belirli bir işleyişinin olması gerekir. Mahkemede davaların işleyişine ve mahkemede görevli kişilerin rollerine ve yükümlülüklerine dair ‘ortak varsayımlar’ vardır. Bu genel varsayımlar göz önüne alındığında, oyun yazarı Aristophanes’in *Eşekarıları* oyunundaki mahkeme sahnesinde bağlamsal uyumsuzluğu komedyaya unsuru olarak kullandığı görülür. Atina’daki bozulan adalet mekanizmasıyla alay eden *Eşekarıları* oyununda, yargıçlık yapmaya ve önüne gelene ceza vermeye bayılan Philokleon ile onu bu kötü huyundan vazgeçirmeye çalışan oğlu Bdelykleon arasındaki komik çekişme anlatılır. Oğlu izin vermediği için mahkeme salonuna gidemeyen Philokleon için, evde bir mahkeme kurulur. Duruşmada peynir çalan köpek Labes yargılanır; başka bir köpek savcılık yapar; tanıklar ise çanak, peynir rendesi, ızgara ve çömlektir. Köpeğe idam cezası vermeye baştan kararlı olan Philokleon oğlunun oyununa gelip beraat verir ve baygınlık geçirir (43-53). Oyundaki bu mahkeme sahnesindeki her şey – mahkemenin yapıldığı fiziksel bağlam (ev), sanık (köpek), savcı (köpek), tanıklar (çanak, peynir rendesi, ızgara ve çömlek) ve daha duruşma başlamadan idam cezası vermek isteyen yargıç Philokleon – okuyucu/izleyicinin mahkemeye dair ortak bilişsel bağlamıyla çelişir. Bu çelişkilerin yarattığı uyumsuzluk da, *Eşekarıları* oyununu komedyaya yapan unsurdur.

İzleyici/okuyucunun ‘genel şematik varsayımları’ ile çelişen uyumsuzluklara komedyalarda sıklıkla başvurulur. ‘Ortak varsayımlarla uyumsuzluk’ veya ‘genel şematik bilgiyi alt üst etme’, İrlandalı oyun yazarı Oscar Wilde’ın (1854-1900) *The Importance of Being Earnest* (1895) adlı komedyasının temelini oluşturur. Oyunda

Leydi Bracknell kocası yeni vefat etmiş bir arkadaşından bahsederken ‘kocası ölen bir kadına’ dair sahip olduğumuz ortak şematik bilgileri ters yüz eder:

Leydi Bracknell: Biraz geç kaldıysam özür dilerim, Algernon, ancak sevgili Leydi Harbury’ye uğramam gerekti. Zavallı kocasının ölümünden beri uğramamıştım. Hayatım boyunca böylesine değişmiş bir kadını hiç görmemiştim, yirmi yaş gençleşmiş görünüyordu. Şimdi bir bardak çay ve bana söz verdiğin sandviçlerden alabilirim. (I.11-12)

‘Zavallı kocasının ölümü’ veya ‘böylesine değişmiş bir kadın’ gibi ifadeler genel varsayımlarımızla ‘uyumlu’ iken, ‘yirmi yaş gençleşmiş görünüyordu’ ifadesi bu uyumu bozup varsayımlarımızla ‘çelişir’. Zavallı kocası ölen bir kadının değişiminin kötü yönde olması, örneğin kadının psikolojik veya fiziksel olarak çökmesi, beklenir; iyi yönde bir değişim göstererek gençleşmesi beklenmez. Bu nedenle, kadının gençleşmesi ile bizim genel varsayımlarımız arasında bir ‘uyumsuzluk’ vardır. Ayrıca Leydi Bracknell’in de bu ölüm karşısında hiç üzülmeyeceği, konuyu hemen değiştirip çay ve sandviç istemesinden anlaşılır ve bu da genel beklentilerle çelişir. Bu çelişkilerin yarattığı uyumsuzluk da, komedya dilinin önemli bileşenlerindendir. Alman oyun yazarı Bertolt Brecht’in (1898-1956) *Die Dreigroschenoper* [Üç Kuruşluk Opera] (1928) adlı oyununda da, dilencilere para karşılığı ‘giyim kuşam ve çalışma lisansı’ sağlayan, hangi bölgelerde çalışacaklarını denetleyen ve kazançlarının belli bir yüzdesine el koyan “dilencinin dostu” (I.12) ‘Peachum ve Ortakları’ adlı bir şirketin varlığı dilencililiğe dair genel varsayımlarla çeliştiği için komiktir. Bu şirketin sağladığı lisans sayesinde “önüne gelen ‘anam sarhoş, babam kumarbaz’ diye [dilenemez]” (I.13). Dilencililiğin belli bir şirketin verdiği bir lisansa bağlanması ve dilencilerin lisanssız çalışamaması, okuyucu/izleyicinin genel varsayımlarını alt üst ederek gülmeyi doğurur.

Aynı şekilde komedya oyunlarındaki karakterlerin sık sık, genel varsayımlarla çelişen görüşler öne sürmeleri de bu oyunların gülünç unsurlarındandır. Örneğin Fransız yazar Molière'in (1622–1673) *L'Avare* [Cimri] (1668) adlı oyununda, sevdiği kız Élise'ye yakın olmak için kılık değiştirip babası Harpagon'un uşağı olan Valère, Élise'ye istemediği bir evlilikten kaçınması için hastalık numarası yapmasını öğütler ve şöyle der:

Valère: Hekimler hastalıktan ne anlar! Sen istediğin hastalığı uydur, hekimler bir yolunu bulup hastalığını sahici yaparlar, nereden geldiğini söylerler. (I.v.25)

Valère'nin hekimlere dair bu görüşleri, genel şematik varsayımlarıyla çelişir. Genel varsayımlarla Valère'nin görüşleri arasındaki komik uyumsuzluk, okuyucu/izleyicinin dikkatini çeker.

İnsanların paylaştıkları 'ortak' bilişsel şemalardan 'bazıları' o kadar baskın [*dominant*] ve tabu [*taboo*] konulardır ki, değişime veya herhangi bir sorgulamaya karşı direnç gösterirler. 'Din, ırk, millet, cinsiyet ayrımı, önem arz edilen bazı kurum ve rollere' dair bilişsel şemalar bu tür tabu şemalardandır. Komedya oyun yazarları oyunlarında, kolay kolay eleştirilemeyen ve değiştirilemeyen bu tür bilişsel şemalara ve bu şemalar içinde gelişen basmakalıp düşünce ve inançlara farklı şekillerde eleştiriler yöneltirler:

Bazen komedya yazarları 'din, ırk, millet, cinsiyet ayrımı, kurum ve kurumsal roller' gibi katı bilişsel şemaları sonuna kadar savunan karakterler yaratırlar. Bu karakterler, sürekli basmakalıp cümlelerle [*cliché*] konuşurlar, herkesçe bilinen şeyleri tekrar ederler ve genellemeler [*generalisation*] yaparlar. Bu bilişsel şemaları o kadar ateşli savunurlar ki, savunmadaki bu mübalağa [*hyperbole*] aslında oyun yazarının bir saldırısıdır ve oyundaki karaktere komik bir yön katar. Pierre

Beaumarchais'ın (1732-1799) *Le Mariage de Figaro* [Figaro'nun Düğünü] (1778) oyunundan yüz elli yıl sonra onun devamı niteliğinde yazılan *Figaro läßt sich scheiden* [Figaro Boşanıyor] (1936) adlı oyununda Avusturya-Macaristan'lı yazar Ödön von Horváth (1901-1938) 'devrimi' ve 'toplumsal olanın karşısında bireysel olanın yok oluşunu' abartılı bir biçimde savunan karakterleriyle aslında tüm bu basmakalıp varsayımlara bir eleştiri yöneltir:

Pedrillo: Aşk, bireysel anarşinin özel bir sorunudur. Bireysel şeyler de bizi politik olarak ilgilendirmez [...] Ne sıradan ne sıra dışı ölümlü vardır; yalnızca ölümlü vardır, o kadar [...] Felsefe yapmak istiyorsun, bu yasak. Her önüne gelen serseri kendi başına derin düşüncelerle uğraşsaydı, vay halimize. Toplumsal karmaşadan geçilmezdi [...]

Figaro: Sizleri özverinin sarp ve çetin yolunda eğiteceğim. Bireysel arzularınızı ileride her şeyi feda edebilesiniz diye yok edeceğim. Mal, can, aile, arkadaş, aşk her şey toplumun mutluluğu içindir (III.288-293).

'Din, dil, ırk, ordu, devlet' gibi şemaları abartılı savunan karakterlerin yanında, komedya yazarları bazen de, bu şemalarla 'uyumsuz' düşüncelere sahip karakterler yaratırlar ve bu tabu konuları alaya alırlar. Örneğin, Fransız yazar Boris Vian'ın (1920-1959) *Le Goûter des généraux* [Generallerin Beş Çayı] (1951) oyununda 'askeriye, savaş, politika, din'e dair genel şematik bilgilerle çelişen karakterler, durumlar ve diyaloglar oyunun temelini oluşturur. Oyunda Fransız başbakanı Léon, Fransız General Audubon'u ziyarete gelir ve birlikte içki içerler; başbakan, General Audubon'a ekonominin kötü gittiğini anlatıp savaş başlatmasını ister. Pek istekli olmayan Audubon'ın bu iş için diğer generallere de ihtiyacı vardır ve onları eve çağırarak için annesinden izin ister:

Audubon: Birkaç arkadaşımı çağırmak istiyorum da anne. Çağırabilir miyim, lütfen?

Anne: Terbiyeli çocuklar mı bakayım bunlar?

Audubon: Oh tabii anneciğim. Hepsi general. Çok terbiyeli çocuklardır.
[...]

[*Annesi nefesinin kokusundan içki içtiğini anlar*]

Anne: Of of of! İğrenç! (*Okkalı bir tokat yapıştırır*) Siz içki içmişsiniz!
Leş gibi apsent kokuyorsunuz.

Audubon: (*Ağlamaklı, burnunu çekerek*) Ama anneciğim, bilerek
yapmadım [...] Platin yüzünden! [...] Léon Platin var ya,
başbakan [...]

Anne: Papa olsa umurumda değil! İsmi bile buram buram avam kokuyor!

Audubon: Demin o geldiymiş işte, bana o içirdi, zorla içeceksin dedi, sonra
bir de savaş yapayım diye tutturdu. [...] (I.viii.25-26).

General Audubon ve annesi arasındaki bu konuşma, okuyucu/izleyicinin genel şematik varsayımlarını alt üst eder. Konumu gereği otoriter ve kendine güvenli olması ve bu şekilde konuşması beklenen bir generalin, annesinin karşısında küçük bir çocuk gibi ezilmesi, izin istemesi, annesinin ona tokat atması ve azarlaması, tamamen beklentilere ters bir durum oluşturur. Bir generalin başbakanı annesine şikâyet etmesi ve annesinin devlet işlerine karışması, genel varsayımlara göre ‘normal’ kabul edilemez. Generalin annesi, bu kadarla yetinmez ve ‘savaş’ üzerine yorum yapmaya devam eder:

Anne: Bu savaş işi de nereden çıktı bir kere, yine batırıp geleceksiniz
üniformanızı?

Audubon: Olur mu anneciğim, ben böyle fazla dışarı çıkmayacağım ki
[...] askerler savaşacak [...] (I.viii.27).

General ve annesi tarafından savaşın ‘üniforma kirletme’ olarak görülmesi ve asıl savaşacak ve üstlerini kirletecek (ve tabii ölecek) olanların generaller değil de askerler olduğu gerçeğinin bu kadar net bir şekilde dile getirilmesi, ‘kahraman asker ve kahraman ordu’ya dair genel varsayımlarla çelişerek bu kavramlara ağır bir eleştiri yöneltir.

Bilişsel bağlam uyumsuzluğu yalnızca ‘metin – okuyucu/izleyici’ düzeyinde değil, aynı zamanda oyunlarda ‘karakter – karakter’ düzeyinde de olabilir. Komediya

oyunlarındaki karakterler arası iletişim, gerçek hayattaki iletişim ilkeleri göz önüne alınarak değerlendirilir. Gerçek hayatta iletişim kuran kişilerin – ve tiyatro oyunlarında da karakterlerin – başarılı bir iletişim kurmaları için bilişsel şemalar halinde düzenlenen ‘artalan bilgilerinin’ ‘ortak’ [*shared*] olması gerekir. İletişimde katılımcıların, özellikle de aynı topluluğa dâhil olan kişilerin, paylaştığı varsayılan ‘ortak şematik bilgi’ [*shared/common schematic knowledge*], ‘ortak zemin’ [*common ground*] olarak da adlandırılır. “Context and Common Ground” [Bağlam ve Ortak Zemin] adlı yazının yazarı H. H. Clark’a göre insanlar genellikle söyledikleri şeyleri “muhataplarıyla paylaştıklarına inandıkları ortak zemine göre” (118) düzenlerler. En basitinden temel ortaklık olan ‘dil’ göz önüne alındığında, örneğin İngilizce konuşan bir topluluğa üye olan bir kişi aynı topluluktan başka bir kişiyle iletişim kurarken karşı taraftaki kişinin de İngilizce diline hâkim olduğunu varsayarak İngilizce konuşur veya konuşması gerekir. Ancak bu ortak zemini göz ardı ederek tamamen başka bir dilde konuşması beklentilerden bir sapma oluşturur. İngilizce konuşan bir toplulukta ‘ortak’ dili değil de diğerlerinin bilmediği bir dili kullanmak bu ortak zeminin dışına çıkmaktır ve bu durum kişilerin birbirlerini anlamalarını zorlaştırır, hatta imkânsızlaştırır. Karakterler arası iletişim düzeyinde bu tarz bilişsel bir uyumsuzluk örneğine, İngiliz Rönesans oyun yazarlarından Thomas Middleton’ın (1580-1627) *A Chaste Maid in Cheapside* (1613) adlı oyununda rastlanır. *A Chaste Maid in Cheapside* oyununda Kuyumcu Yellowhammer ve karısı Maudline, Cambridge’de okuyan oğulları Tim’den kısa bir not alırlar. Tim, mektubu İngilizce değil Latince yazmıştır: “*Amantissimis carissimisque ambobus parentibus patri et matri*” (I.i.97). Yellowhammer, mektuptan hiçbir şey anlamadığını söyler ama Maudline mektubu alır ve sanki anlıyormuş gibi İngilizce ile ses benzerliğine göre çevirir:

Maudline: *Amantissimis carissisque*, ulağı göndermiş; diyor ki: *ambobus parentibus*, bir çift bot için; *patri et matri*, ulağı para ödeyin (I.i.97-98).

Bu Latince cümleinin aslında çevirisi şu şekildedir: “Çok sevgili ve değerli ebeveynlerime, babama ve anneme” (I.i.97). Ulak da, Maudline’in yanlış çevirisini para lafını duyunca hemen destekler ve parasını alıp ayrılır. Mektubunu yazarken aralarındaki ortak dil olan İngilizce’yi değil de anne ve babasının bilmediğı Latince’yi kullanan Tim, komik bir yanlış anlamaya neden olur.

İnsanlar, ‘dil’ dışında da dünyaya ve hayata dair ortaklaştıklarını varsaydıkları aralarındaki bu ‘ortak zemin’ sayesinde başarılı iletişim kurarlar. Ancak Clark’ın da belirtmiş olduğı üzere iletişimde bulunan kişilerin paylaştığı düşünölen ‘ortak bilgi’, kişisel deneyimlerle de sürekli yenilenir (116-117). Bu yenilenme sonucunda kişilerin dünyayı anlamak ve iletişim kurmak için başvurdukları bilişsel bağlamları, benzerliklerini kaybedebilir. Bilişsel bağlamları farklılaşan karakterler arasındaki görüş ayrılığı komedya oyunlarında çoğunlukla temel çatışmayı oluşturur. Örneğın, Rönesans dönemi İngiliz oyun yazarlarından James Shirley’nin (1596-1666) *The Lady of Pleasure* (1637) oyununda evli bir çift olan Sir Thomas Bornwell ve Leydi Aretina’nın evliliğı ve hayata bakışları çok farklıdır: Karısı için kırsal yöredeki sakin hayatı bırakıp “vahşi şehre” gelmiş olan Sir Thomas onun yaptığı “büyük masraflardan” (I.i.58) şikâyet edip daha tutumlu bir yaşam sürölmesi gerektiğini savunurken, Leydi Aretina kocasını “doğuştan sahip olduğı özgürlöklere saldır[makla]” suçlayıp “fakir ve tutumlu bir hayat yaşayarak onurunu satma[yacağını]” (I.i.62) söyler. Hayata bakışlarındaki bu fark da, bu komedya oyununun temel konusunu oluşturur. *Lady of Pleasure* oyunundaki karı-koca arasındaki düşünce farklılığında göröldüğü gibi deneyimler farklılaştıkça dünyaya ve

hayata dair ‘şematik varsayımlar’ da farklılaşır. Hatta bazen zıt bir hale gelir. Bu durumda kişiler sözcelerini de kendi bilişsel bağlamlarına göre düzenleyecekleri için ortak bir zeminde buluşamazlar. Komedyada oyunlarında ortak zeminde buluşamayan karakterler, sürekli çekişme halinde olur ve komedyada dilini beslerler. Örneğin, Molière’in *Cimri* oyununda, Harpagon ile oğlu Cléante ve kızı Élise’nin evliliğe dair görüşleri o kadar zıttır ki, tüm oyun bu farklı bilişsel bağlamların çatışması üzerine kuruludur. Oğlu ve kızı severek evlenmek gerektiğini savunurken, Harpagon evlilikte sevginin yeri olmadığını ve “malı, mülkü dillere destan” (I.iv.21) birinin her zaman daha uygun bir eş olduğunu iddia eder. Çatışan bilişsel bağlamlar, komedyada yazarlarının faydalandıkları en verimli kaynaklardır.

Komedyada oyunlarında bazen karakterlerin deneyimle şekillenmiş olan bilişsel bağlamları, oyun süresince yeni deneyimlerle tekrar değişime uğrar. Bunun sonucu karakterin oyunun başındaki bilişsel bağlamı ile oyunun sonundaki bilişsel bağlamı birbiriyle çelişir. Bu çelişki nedeniyle aynı karakterin birbiriyle uyuşmayan düşünce ve tavırlar sergilemesi, oyuna komik bir boyut kazandırır. Rus yazar Anton Çehov’un (1860–1904) kısa oyunlarından *Medvedь* [Ayı] (1888) adlı oyunda, dul toprak sahibi Yelena İvanovna Popova’dan borcunu almaya gelen toprak sahibi Stepanoviç Smirnof’un kadınlara dair genel şematik varsayımları oyunun başından sonuna kadar büyük bir değişime uğrar. Smirnof, oyunun başında kadınlardan nefret etmekte ve tüm olumsuz özellikleri onlara atfetmektedir:

Smirnof: Artık beni sevgi yönetmiyor! Yetti! [...] En küçüğünden en büyüğüne kadar bütün kadınlar numaracı, yapmacık, dedikoducu, nefret dolu, yalancı, kendini beğenmiş, mızımız, acımasız, mantıksız kişilerdir [...]. (VIII.16)

Genç dul Bayan Popova da dahil tüm kadınlara dair olumsuz varsayımlara sahip olan Smirnof, oyunun sonuna gelindiğinde yepyeni bir bilişsel bağlama sahiptir. Bayan Popova ile geçirdiği kısa deneyim, onun görüşlerini tamamen değiştirir:

Smirnof: Daha önce kimseyi sevmediğim kadar seviyorum! On iki kadını ben terk ettim, dokuzu beni bıraktı ama bir tanesini bile sizi sevdiğim kadar sevmedim [...] Benimle evlenir misin? (X.23)

Ayı gibi pek çok komedya oyununda, görüşlerini ısrarla savunan oyunun başkarakterlerinin oyunun sonuna gelindiğinde bu görüşleri değiştirdikleri ve ilkiyle çelişen yepyeni bir bilişsel bağlama sahip oldukları sıklıkla görülür.

‘Bilişsel bağlam’ dışında iletişimin ‘fiziksel ve kişisel bağlamı’ da göz önüne alınmalıdır. Fiziksel bağlam [*physical context*] iletişimin gerçekleştiği işyeri, ev, kamusal alan benzeri ortamlar iken, kişisel bağlam [*Personal context*] iletişim kuranlar arasındaki toplumsal mesafe, resmiyet veya samimiyet ilişkileri, statü gibi kişisel ve toplumsal ilişkilerdir (Simpson 37). İletişimde bu bağlamlarla birlikte göz önüne alınması gereken diğer önemli kavram da iletişime katılan kişilerin kimlikleridir. West ve Zimmerman’ın “Gender, Language and Discourse” [Cinsiyet, Dil ve Söylem] (1985) başlıklı yazılarında belirttikleri üzere ‘katılımcı kimlikleri’ [*participant identities*] üç gruba ayrılır:

1. ‘Esas, temel kimlikler’ [*master identities*]: Yaş, cinsiyet, toplumsal sınıf gibi daha daimi kimliklerdir;
2. ‘Yerleşik kimlikler’ [*situated identities*]: Öğretmen, öğrenci, patron, işçi, müdür, memur gibi belli toplumsal mekânlardaki kimliklerdir. Temel kimliklere göre daha az kalıcıdır.
3. ‘Söylem kimlikleri’ [*discourse identities*]: Konuşan kişiler arasında sürekli değişen kimliklerdir. Emir verme, teşekkür etme veya özür dileme gibi sözel eylemlerin oluşturduğu kimliklerdir.

(116)

İletişim içindeki kişilerin, ‘bilişsel bağlam’ın yanında ‘fiziksel ve kişisel bağlam’ ve ‘katılımcı kimlikleri’ni de göz önünde bulundurarak uygun iletişim ‘stratejisini’ [strategy] seçmeleri ve sözcelerini buna göre şekillendirmeleri gerekmektedir. Dil durumu [register] olarak da adlandırabileceğimiz ‘iletişim stratejisi’, bağlam ve kimlik gibi değişkenlere bağlı olarak kullanılan dilin farklılaşmasıdır. Kullanılan dil, iletişimin konusuna veya alanına, gerçekleştiği ortama, kişiler arası ilişkiye, kişilerin kimliklerine göre değişir (Hartman ve Stork 194). Diğer bir değişle, iletişimde konuşmacının neyi, kime, nerede, ne zaman, nasıl söyleyeceğine dikkat etmesi gerekir. Örneğin arkadaş ortamında kullanılan dil ile resmî bir ortamda kullanılan dil aynı değildir. Strateji seçiminde ‘bağlam ve kimlik’ göz önüne alınmaz ise, başarılı iletişimin prensiplerinden sapılır ve uyumsuzluk ortaya çıkar.

Bağlam-kimlik-strateji arasındaki uyumsuzluk, komedyalar tarafından sıklıkla kullanılan bir yöntemdir. Örneğin, aşağıdaki karikatürdeki karakterler ‘kimlik, bağlam ve strateji’ açısından değerlendirildiğinde aralarındaki diyalogun ne açıdan ‘komik’ olduğu anlaşılabilir:



“Gemi kazası geçirmiş olsak da, dahası hiçbir şekilde hayatta kalma şansımız olmasa da, ben hala senin patronunum!”

“Even though we're shipwrecked with no chance of survival, I'm still your boss!”

1

¹ <http://www.gocomics.com/farcus> (13.06.2014)

Karikatürdeki iki karakterin bulundukları fiziki ortamda (fiziksel bağlam), temel ve yerleşik kimliklerinin artık hiçbir önemi yoktur. Eski sınıf ve konumlarının değerini yitirdiği yeni bağlamda bu durumu kabul etmek istemeyen karakter (patron), halâ aralarındaki eski resmiyete (kişisel bağlam) ve patron-işçi ilişkisine dair artalan bilgisine (bilişsel bağlam) göre konuşur; eski ‘temel ve yerleşik kimliklerini’ korumakta ve söylem kimliğini de bunlara göre şekillendirmekte ısrar eder. Bulundukları ‘fiziksel bağlam – yeni kimlikleri – karakterin seçtiği iletişim stratejisi’ arasındaki bu uyumsuzluk da komik etkiyi yaratır. Ödön Von Horvath’ın *Figaro Boşanıyor* oyununda, tüm mal varlığını arkasında bırakıp karısı ve iki uşağı ile birlikte devrimden kaçarak başka bir ülkeye sığınan Kont Almaviva, aynen yukarıdaki karikatürdeki patron gibi, yeni bağlamdaki yeni kimliğini kabul etmek istemez:

Kont: Sen delirdin mi? Sıradan mobilyalı bir pansiyona mı taşınacağımı sanıyorsun yoksa? Ölmeyi tercih ederim. Kont Almaviva gibi bir adam kendi tarzında yaşamayı sürdürmeli; her türlü lüks içinde yaşamak onun doğuştan hakkıdır. Onun için mültecilik sadece eğlenceli bir gezi olabilir; ayak takımı benim rahatımı bozamayacağını öğrenecektir. (I.247)

Tüm parası ve itibarı ile birlikte eski kimliğini de kaybetmiş olan Kont’un kullandığı strateji yeni bağlam ve kimliğiyle komik bir uyumsuzluk oluşturur. Karakterin konuşması ile konuşmanın yapıldığı bağlam arasındaki uyumsuzluk [*incongruity/mismatch*], komediya oyunlarında mizahi dilin önemli bir bileşenidir. İngiliz oyun yazarı Harold Pinter’in (1930-2008) *The Lover* (1962) oyununda, Richard karısı Sarah’dan sevgiliyle olan ilişkisini sonlandırmasını ister. Richard’ın karısıyla konuşma tarzı, böyle bir durumda olan bir kocanın karısına karşı takınması ‘beklenen’ tavırdan çok farklıdır:

Richard: Ona iyi dileklerimi ilet, istersen bir mektupla, ve ondan (*takvime bakar*) bu ayın on ikisinden itibaren ziyaretlerini kesmesini iste. (190)

Karısından sevgiliyle olan ilişkisini bitirmesini isteyen Richard, çok sakın konuşmaktadır. Konuşmasında kullandığı strateji, bir karı-koca ilişkisinden çok bir iş ilişkisinde kullanılabilecek bir stratejidir. Bu nedenle de, strateji ve bağlam arasında komik bir uyumsuzluk vardır. Aslında oyunda da karısının başka bir sevgilisi yoktur; Richard'ın kendisi bazen sevgili rolünü oynamakta ve onun sevgilisiymiş gibi davranmaktadır.

Konuşma esnasında karakterlerin aniden stratejilerini değiştirmeleri de [*change of strategy*] komedya oyunlarında mizahi dili zenginleştiren bir unsur olur. Kendi komedya oyunlarına “anti-oyunlar, komik dramlar” (331) adını veren absürd oyun yazarı Eugène Ionesco'nun (1909–1994) *Victimes du Devoir* [Görev Kurbanları] (1953) oyununda Choubert ve Madeleine sessiz ve sakın bir hayat yaşamaktadır ve ansızın ortaya çıkan bir detektif onları yaşadıkları dairenin eski kiracısı hakkında sorgulamak ister. Oyunun başında ilk karşılaştıklarında detektifin tavırları, detektiflere dair genel varsayımlarla uyuşmaz:

Detektif: [*ileriye doğru küçük çekingen bir adım atar*] Beni bağışlayın, Madam, Mösyö, kapıcıdan bazı bilgiler almak istemiştım, kapıcı yok da [...]

[...]

Detektif: Teşekkür ederim, Mösyö, çok teşekkür ederim. Gidiyorum, Mösyö, onu merdivenlerde bekleyeceğim. Bana gerçekten çok yardımcı oldunuz. Sizinle tanışma ayrıcalığına eriştiğim için mutluyum, Madam. (121-22)

Oyundaki detektifin ‘aşırı kibar şekilde konuşması, konuşurken sürekli durakladığı için kendine güvensiz gözükmesi, sık sık özür dileyip teşekkür etmesi, çok fazla açıklama yapması’, detektiflerin davranış kalıplarına dair ‘ortak bilişsel bağlam’daki

‘otoriter, kendine güvenen ve sert detektif’ varsayımlarıyla çelişir. Detektif karakterinin stratejisi, bağlam ve toplumsal kimliğiyle uyumsuzdur. Ancak oyunun başında böyle bir strateji sergileyen detektif bir süre sonra radikal bir şekilde tavrını değiştirir. Kibar ve çekingen tavrını bırakarak kendinden emin, otoriter ve kaba bir tarzda konuşmaya başlar:

Detektif: Bu Mallot mu? Sabrım taşıyor.

Choubert: [*bir anlık sessizlikten sonra*] Bilirsiniz, Müfettiş Bey, ben [...]

Detektif: Başmüfettiş!

Choubert: Üzgünüm, bilirsiniz, Başmüfettiş Bey, gerçekten bilemiyorum
[...] kesinlikle o olabilir gibi görünüyor [...]

[...]

Detektif: Cevap ver!

[...]

Detektif: Cevapları vermek benim işim değil. (126)

Karşısındakini sorguya çekermiş gibi art arda sıraladığı sorularla cevap vermeye zorlaması ve kullandığı kaba emir cümleleriyle karşıdaki kişi üzerinde otoritesini kurması, daha önceki aşırı kibarlığı ile tam bir zıtlık oluşturur. Bu tavırların her ikisi de aşırı uç örneklerdir ve karakterler arası iletişimdeki bu ani strateji değişimi oyunda absürd bir komiklik yaratır.

Ahmet Vefik Paşa’nın (1823-1891) Molière’in *Le Médecin malgré lui* [*The doctor/physician in spite of himself*] (1666) oyunundan uyarladığı ve 1878-1882 yılları arasında Bursa Valiliği döneminde basılan *Zoraki Tabip* oyununda doktor rolü yapan İvaz adlı karakter, sevdiği kız için kendisinden aracılık etmesini isteyen adamı önce sert bir şekilde tersler ama parayı görünce aniden yumuşar:

İvaz: Düşüncesiz adam! Ben size kim olduğumu öğretirim şimdi. Bu nasıl bir pervasızlıktır ki, benim gibi birini kullanıp... (*Danış çıkarıp para verir, parayı alınca*) Yoo, sizin için söylemiyorum, çok şükür siz terbiyeli birisiniz... Sizin hizmetinizde olmaya can atarım. (II.35)

Bu ani strateji deęiřimi, hem İvaz karakterine komik bir boyut katar hem de oyunun mizahi dilini zenginleřtirir. Hem ‘metin – okuyucu/izleyici’ hem de ‘karakter – karakter’ düzeyinde biliřsel baęlamlar arasındaki uyumsuzluk, baęlam – kimlik – strateji uyumsuzluęu ve ani strateji deęiřimi, komedyalardaki dilin ayrılmaz parçasıdır.

2.1.2. Baęlamsal Varsayım – Önvarsayım Uyumsuzluęu

Varsayım dünyanın iřleyiři ile ilgili genel řematik bilgiler iken, önvarsayım [*presupposition*] cümlelerden çıkarılacak özel ve belirli varsayımlardır. Örneęin, Mick Short’un *Exploring the Language of Poems, Plays and Prose* [Şiir, Oyun ve Nesirlerin Dilini İncelemek] (1996) bařlıklı çalıřmasında açıkladıęı gibi “John’un çocuklarından üç tanesi hastanede” cümlesi, ‘John’un en az dört çocuęu var’ önvarsayımına yol aęar (225). ‘Cemil’in karısı çok güzel’ ve ‘Cemil’in karısı hię güzel deęil’ sözcelerinin her ikisinde de konuřan kiři, ‘Cemil’in evli olduęunu’ ve dinleyenin ‘Cemil adındaki kiřiyi ve onun evli olduęunu bildięini’ önvarsayar. Bu örneklerdeki önvarsayımlar, gerçek dünyanın nasıl iřledięine dair genel varsayımlarla herhangi bir çeliřki veya uyumsuzluk göstermez; bu nedenle ‘bir kiřinin evli olması, karısının olması, çocuklarının olması’ önvarsayımları ‘normal’ karřılır. Ancak bazen ‘genel varsayımlarla çeliřen önvarsayımlar’ söz konusu olur. Özellikle komedya oyunlarında sıklıkla kullanılan bu tür önvarsayımların genel řematik bilgiyle uyumsuzluk yaratması, komik durumlar ortaya çıkarır. Harold Pinter’in (1930-2008) *Applicant* (1959) adlı kısa güldürüsünde, iř için bařvuruda bulunan Lamb adlı genç ve hevesli bir adam ile Bayan Piffs arasında, iř görüřmelerine dair genel varsayımlarımıza göre ‘normal’ bařlayan ancak gittikçe

tuhaflaşan ve sonunda bir kâbusa dönüşen ‘bir iş görüşmesi sahnesi’, bu tarz uyumsuzluğa örnek olarak verilebilir:

Piffs: Egzama, halsizlik veya tüy dökmekten mustarip misiniz?

Lamb: Şey...

Piffs: Bakir misiniz?

Lamb: Efendim?

Piffs: Bakir misiniz?

Lamb: Oo, şunu söyleyeyim ki, bu oldukça mahcup edici. Yani – bir bayanın önünde –

Piffs: Bakir misiniz?

Lamb: Evet, aslında öyleyim. Bunu saklamayacağım.

Piffs: Her zaman mı bakirdiniz?

Lamb: Oo evet, her zaman. Her zaman (135).

İş görüşmelerine dair genel şematik bilgimizle tamamen çatışan ‘egzama, halsizlik ve bekâret’ hakkında soruların sorulduğu bu sahnede, Bayan Piffs’in soruları genel varsayımlarla çelişen ‘önvarsayımlar’ da içerir. Bir kişiye “tüy dökmekten mustarip misiniz?” diye sormak o kişinin bir hayvan gibi kürkünün olduğunu ‘önvarsayar’ ve ‘tüy dökmek hayvanların bir özelliğidir’ varsayımıyla çelişir. Ayrıca “*Her zaman mı bakirdiniz?*” şeklindeki bir soru da, bekâretini kaybettikten sonra istersen yine bakir olabileceğini önvarsayar ve ‘bekâretini bir kez kaybettikten sonra tekrar bakir olamazsın’ varsayımıyla çelişir. Lamb’ın de Bayan Piffs’in sorusundaki bu önvarsayımı ‘normal’ karşılayıp “*Evet her zaman*” şeklinde bir cevap vermesi de sahnedeki komik uyumsuzluğu artırır. Varsayım-önvarsayım uyumsuzluğu, bu sahneyi komik yapan en önemli unsurdur.

Oscar Wilde’ın *The Importance of Being Earnest* oyununda ise, Leydi Bracknell’in kızıyla evlenmek isteyen Jack ona anne ve babasının kim olduklarını bilmediğini söyler ve bunun üzerine Leydi Bracknell’in de Jack’e tavsiyesi şu şekilde olur:

Leydi Bracknell: Bay Worthing, size en kısa sürede araştırıp kendinize bir aile tedarik etmenizi ve mevsim sona ermeden en azından ebeveynlerden birini edinmenizi şiddetle tavsiye ederim. (I.21-22)

Leydi Bracknell'in bu tavsiyesi, 'ailenin ve ebeveynlerin sanki pazardan alınan mallar gibi sonradan tedarik edilebileceği' önvarsayımını içerir. Bu önvarsayım, gerçeklerle ve genel şematik varsayımlarla uyumsuz olduğu için komik bir durum ortaya çıkar. Örneklerde görüldüğü üzere, 'varsayım-önvarsayım uyumsuzlukları' komedyalara absürd bir boyut kazandırır ve okuyucu/izleyicinin otomatikleşmiş algılarını alt üst ederek gülmeyi doğurur.

2.2. Komedyada İletişimsel İlkelerde Uyumsuzluk

İnsanların etkili bir iletişim kurmak için karşılıklı işbirliği içinde hareket etmeleri beklenir. İngiliz dil felsefecisi Paul Grice'in (1913-1988) "Logic and Conversation" [Mantık ve İletişim] (1975) başlıklı makalesinde ileri sürdüğü 'İşbirliği İlkesi'ne göre [*The Cooperative Principle*] iletişim içindeki kişiler "konuşmaya olan katkı[larını], dâhil oldu[kları] konuşmanın amaç ve hedefi doğrultusunda, uygun noktasında ve gerektiği şekilde yap[malıdırlar]" (26). İşbirliği ilkesi çerçevesinde başarılı bir iletişim için uyulması gereken, 'nitelik, nicelik, bağıntı ve tarz' olmak üzere dört 'iletişimsel ilke' [*conversational maxim*] vardır.

İnsan iletişimde zaten var olduğu düşünülen ve dilin iletişim amacıyla kullanımını düzenlediği için dil kullanıcılarının her daim uydukları varsayılan bu 'ilkelerin çiğnendiği' durumlar da olur. Kişi "bariz bir şekilde ilkelere uymadığında [*flout the maxims*]" (30) 'işbirliği ilkesi'nden sapılmış olur ve bu sapmalar 'sezidirimlere' [*implicature*] yol açar. Konuşurken doğruyu söylemeyen, gereğinden çok ya da az konuşan, alakasız ifadeler kullanan veya lafı dolandırıp söyleyeceğini açıkça dile getirmeyen bir kişi, iletişimsel ilkeleri çiğnemiş olur. Bu durumda kişinin konuşması ile iletişim ilkeleri arasında bir uyumsuzluk oluşur. Komedya dilini zenginleştiren bu tarzdaki bir uyumsuzluk, aynı zamanda komedyada 'bağlam içinde' dil kullanımına ilişkin edimbilimsel çözümleme araçlarından biridir ve dört başlık altında incelenebilir:

2.2.1. Nitelik ilkesinin ihlâli

İletişimsel ilkelerden 'nitelik ilkesine' göre iletişim kuran kişi, "doğru katkıda bulun[malı], yanlış olduğuna inandığı veya doğruluğuna dair yeterince kanıtı

olmadığı bir şeyi söyleme[melidir]” (Grice 26). Nitelik ilkesinin ihlali, yani kişilerin yalan söylemesi veya doğruluğundan emin olmadıkları bilgileri vermeleri, komedya oyunlarında sıklıkla kullanılan bir malzemedir. Örneğin, İtalyan yazar Dario Fo’nun (1926) *Morte accidentale di un anarchico* [Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü] (1970) adlı oyunu tamamen ‘nitelik ilkesinin ihlali’ne dayanır. Oyun, çeşitli kılıklara girerek insanları kandırmaktan pek çok defa tutuklanmış ama deli raporu olduğu için ceza almamış ama on altı defa tedavi görmüş olan bir delinin yine karakolda sorgulanma sahnesiyle açılır. Daha önce kendini “iki defa operatör doktor, bir kere komando yüzbaşı, üç kere piskopos ve bir kere de ruh doktoru” (I.7) olarak tanıtip insanları kandırmış olan deli, sorgu odasından paçasını kurtarır kurtarmaz, yeni bir kılığa girer. Deli, şimdi de, karakolda sorgulama esnasında ‘kaza sonucu’ öldüğü belirtilen bir anarşistin şüpheli ölümünü araştırmaya gelmiş bir yargıçtır. Yargıtay üyesi Prof. Marco Maria Malipiero rolüne bürünüp komiser, müdür ve polis memurlarını kandıran deli de, anarşistin ölümü konusunda doğruyu söylemeyen polisler de, ‘nitelik ilkesi’ni ihlal ederler. Delinin onlarla bir kukla ustası gibi oynaması ve yalanlar söyleyerek ağızlarından gerçeği alması, bu oyunu komedya yapan unsurdur. Ahmet Vefik Paşa’nın *Zoraki Tabip* oyunu da, Dario Fo’nun *Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü* oyunu gibi, tamamen rol yapma [*pretending*] ve ‘nitelik ilkesinin ihlaline’ dayanır. Oyundaki İvaz adlı karakter, biraz dayak zoruyla biraz da para kazanma isteğiyle doktor olduğunu söyler: “Tabibim canım [...] ben tabibim, şüphe yok. Unutmuştum, şimdi aklıma geldi” (I.22). İvaz, doktor rolü yaparak kızı hasta olan Hamza Bey ve adamlarını kandırır. On dokuzuncu yüzyıl Osmanlı Devleti’nde uyarlama olmayan ilk özgün tiyatro oyununu yazan İbrahim Şinasi’nin (1826 - 1871) *Şair Evlenmesi* (1860) adlı tek perdelik oyununda da nitelik

ilkesi ustalıkla ihlal edilir. Oyunda, Müştak Bey adlı fakir bir şairin evlenmek istediği güzel Kumru Hanım yerine onun çirkin ablası Sakine Hanımı almaya mecbur edilmesi anlatılır. Onu buna mecbur eden entrikalar, arkadaşı Hikmet Bey’in mahalle imamına verdiği rüşvetle sonuçsuz kalır ve Müştak Bey sevdiği kadını alır. Hikmet Bey imam Ebullaklaka’ya rüşvet verirken onları, mahalle bekçisi Batak Ese ve mahalle temizlikçisi Atak Köse görürler; ancak imam Ebullaklaka söz oyunuyla bu işin içinden sıyrılıp rüşvet aldığını inkâr eder:

Hikmet Efendi: Efendim gazaplanmayınız; (*gizlice bir para kesesi göstererek*) küçük kızı sende isteriz.

Batak Ese: Efendi nedir o?.. Rüşvet mi alıyorsunuz?

Ebullaklaka: (*Batak Ese’ye*) Ben öyle şey mi kabul ederim? (*Hikmet Efendi’ye gizlice*) Yan cebime ko. (*Hikmet Efendi keseyi gizlice imamın yan cebine koyar*)

Atak Köse: Gizlice “yan cebime ko” mu diyorsun?

Ebullaklaka: Hayır. *Yan canibimde durma*, git diyorum. (vii.45)

İmam Ebullaklaka, ustalıkla ‘yan cebime’ ifadesini ‘yan canibim’e dönüştürür ve ‘yanımda durma’ dediğini iddia ederek yalan söyleyip ‘nitelik ilkesi’ni ihlal eder. Nitelik ilkesini ihlal eden bu ustalıkla söz oyunları, İmam Ebullaklaka karakterine komik bir boyut katar.

Komedyâ oyunlarında bazı karakterler ‘mübalağa’ [*overstatement/hyperbole*] sanatını çok fazla kullanırlar. Ne anlatırlarsa anlatsınlar, ‘abartılı’ bir anlatım tercih ederler. Anlatımlarındaki bu abartı, aynı zamanda nitelik ilkesinin ihlalidir. Örneğin, Molière’in *Cimri* oyununda Harpagon’un evinde uşaklık yapan La Flèche’nin böyle bir huyu vardır:

La Flèche: Vermek öylesine zoruna gider ki, selam bile vermez kimseye, onu bile alır; yalnız alır [...] Ha para istemişsin, ha can evine girmiş, yüreğine hançer saplamış, bağırsaklarını söküp çıkarmışsin bu herifin. (II.iv.38)

Burada La Flèche, efendisi Harpagon'un cimriliğini anlatırken mübalağaya başvurur ve gerçeklere uymayan benzetmeler yapar. Aynı şekilde Ödön von Horváth'ın *Figaro Boşanıyor* oyununda da Figaro bir müşterisinin saçlarını yanlış kesince adam bu olayı çok abartır:

Figaro: Saçınızı elbette tekrar düzletirim Bay Basil.

Basil: Her şey düzeltilebilir, hatta evliliklerdeki en büyük çatlaklar bile, ancak yanlış kesilen saç düzeltilemez. (II.275)

Basil'in yanlış kesilen saç meselesini dünyanın sonu gibi görmesi, nitelik ilkesini ihlal eder. Abartılı anlatımın tam tersi durumlarda, yani konuşmalarda 'tefrit' [*understatement*] kullanıldığında da nitelik ilkesi ihlal edilmiş olur. Yine *Figaro Boşanıyor* oyununda devrimden kaçıp sığındıkları ülkede Figaro'ya ülkelerindeki durumu sorduklarında verdiği cevapta 'tefrit' sanatını kullanır:

Üçüncü Muhafız: Bizim gazetede yazdığı gibi sizde ortalık gerçekten karışık mı?

Figaro: O kadar da kötü değil, her şeyi yakıyorlar ve büyük toprak sahiplerini öldürüyorlar, yaptıkları bunlar yalnızca. (I.240)

Figaro, cevabında olayları olduğundan daha önemsiz gibi göstererek gerçekte olanların ciddiyetini azımsamakta ve bu şekilde de nitelik ilkesini ihlal etmektedir. Oscar Wilde'ın oyunlarında da karakterler 'tefrit'e sıklıkla başvururlar. Örneğin, Wilde'ın *Lady Windermere's Fan* (1892) adlı oyununda da Lady Windermere'e iltifatlar yağdıran Lord Darlington, evli bir kadın olan Lady Windermere bu iltifatlardan rahatsız olunca şöyle bir yanıt verir:

Lord Darlington: Ah, bugünlerde hepimizin eli öyle darda ki verebildiğimiz tek şey iltifat. (I.2)

Burada Lord Darlington 'tefrit' kullanarak tevazu gösterir ve nitelik ilkesini ihlâl eder. İnsanların konuşurken doğruyu söylemeleri beklenir. Komedya oyunlarında bu beklentilerle çelişen bir durum olduğunda komik bir uyumsuzluk ortaya çıkar. Ancak

nitelik İlkesi'nin ihlali gibi 'nitelik ilkesini aşırı gözetmek' de, bazen komik durumlar ortaya çıkarabilir. Bazı karakterler, aşırı dürüst davranır ve karşıdakini kırmamak için beyaz yalanlar söylemek gerektiğini veya en azından gerçeği söylememek gerektiğini bilmezler. Böyle 'saf karakterler' komedya oyunlarının renkli kişileridir. Molière'in *L'école des femmes* [Kadınlar Mektebi] (1662) oyununda yaşlı ve bencil Arnolphe, dört yaşından beri manastırda büyütüp saf ve cahil bıraktığı Agnès'le on altı yaşına gelince evlenmek ister; onu manastırdan çıkarıp kendisi gibi iki tane saf hizmetçiyle birlikte bir eve yerleştirir. Agnès de hizmetçiler de o kadar saftır ki gerektiğinde yalan söylemeyi bilmezler ve bu da oyunda komik diyaloglar oluşturur. Uzun bir aradan sonra eve gelen yaşlı Arnolphe, yokluğunda Agnès'in üzüldüğü üzülmeyeceği merak eder ve hizmetçiye sorar:

Arnolphe: Ben buradan gidince üzüldü mü?

Georgette: Üzüldü mü? Hayır.

Arnolphe: Hayır mı?

Georgette: Üzülmeyeceği efendim [...] yalan söylüyorsam canım çıksın.

(I.ii.10)

Hizmetçinin bu aşırı dürüstlüğüne canı sıkılan Arnolphe, bir de yokluğunda tanıdığı bir gencin Agnès'i görüp beğendiğini ve onunla görüşmek için eve geldiğini duyunca hemen sorguya çekmek için Agnès'in yanına çıkar. Saf ve cahil Agnès de yanlış bir şey yaptığını düşünmeden Arnolphe'nin sorularına tüm dürüstlüğüyle cevap verir:

Arnolphe: Bu dünya bir acayıptır, sevgili Agnès. Şu dedikodulara bakın, herkes neler söylüyor [...] ben yokken bir delikanlı eve gelmiş [...] Fakat ben bu iftiralara inanmadım, hatta bahse girdim ki bunlar yalan, yanlış...

Agnès: Aman, sakın bahse girmeyin, kaybedersiniz.

Arnolphe: Ne? Doğru mu bir erkeğin buraya...

Agnès: Doğru. Emin olun, buradan bir tarafa kıpırdamadı bile. (II.v.22)

Agnès'in bu saf ve aşırılığa varan dürüstlüğü karşısında onu daha çok sevip bir an önce evlenmek isteyen Arnolphe, türlü oyunlar çevirir ama dürüst Agnès'e bir türlü kendisini sevdiremez:

Arnolphe: Demek siz beni sevmiyorsunuz?

Agnès: Sizi mi?

Arnolphe: Evet, beni.

Agnès: Yazık ki hayır.

Arnolphe: Nasıl, hayır mı?

Agnès: Size yalan mı söyleyeyim? (V.iv.66)

Molière'in *Cimri* oyununda da, Jacques Usta Harpagon'a insanların onun hakkında aslında ne düşündüklerini açıkça söyleyince bir güzel dayak yer:

Jacques Usta: Madem istiyorsunuz söylüyeyim: Dört bir yanda düpedüz alay ediyorlar sizinle. Demedikleri kalmıyor sizin için [...] Neler anlatmıyorlar cimriliğiniz üstüne [...] Dünya âlemin maskarası olmuşsunuz. Nerede adınız geçse cimri, pinti, mendebur, tefeci, moruk diyorlar.

Harpagon: (*Jacques'ı bastonuyla döverek*) Seni ahmak, seni serseri, seni haydut, seni yüz­süz herif seni! [...] Konuşmasını öğren de öyle konuş (III.i.54-55).

Nitelik ilkesinin ihlali kadar bu ilkeye aşırı derecede uyulması da, iletişimsel ilkeler ve kibarlık açısından bir uyumsuzluktur ve komedya oyunlarında komik karakterlerin ve diyalogların yaratılması için de zengin bir malzeme oluşturur.

2.2.2. Nicelik ilkesinin ihlâli

Grice'a göre iletişimsel ilkelerden nicelik ilkesine göre iletişim kuran kişi, "konuşurken yeterince bilgilendirici ol[malı]; gereğinden az veya çok bilgi verme[melidir] (26). Oyunlarda gereğinden çok ya da az konuşan ve 'zaten bilinen şeyleri' tekrar eden karakterler, nicelik ilkesini ihlal etmiş ve iletişim ilkeleri açısından beklentilerle uyumsuz bir duruma yol açmış olurlar. Örneğin, Tom Stoppard'ın *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* (1966) oyununda da

Rosencrantz ve Guildenstern'ün konuşmalarının çoğu bilinen şeylerin tekrarından oluşur:

Guildenstern: Ne yapıyor? [...]
Rosencrantz: Yürüyor.
Guildenstern: Ellerinin üstünde mi?
Rosencrantz: Hayır, ayaklarının.
Guildenstern: Çırılçıplak mı?
Rosencrantz: Bütünüyle giyinik.
Guildenstern: Elma şekeri mi satıyor?
Rosencrantz: Gördüğüm kadarıyla, hayır. (II.87)

Romalı oyun yazarı Terentius'un (M.Ö. 184 – M.Ö. 159) *Eunuchus* [Hadım Ağası] (M.Ö. 161) oyununda da aynı kadına âşık iki adamın köleleri karşılaşırlar ve selamlaşmaları şu şekilde olur:

Gnatho: Büyük dostum Parmeno en derin saygılarımı iletiyorum.
Nasılsın?
Parmeno: Yaşıyoruz. (II.ii.16)

Bu selamlaşmada iki ilke birden ihlal edilir. Gnatho, efendisinin rakibinin kölesine “büyük dostum” şeklinde hitap edip “derin saygılarını” sunarak doğruyu söylemez ve ‘nitelik ilkesini’ ihlal eder. “Nasılsın?” sorusuna Parmeno’nun verdiği “yaşıyoruz” cevabı da, ‘nicelik ilkesini’ ihlal eder. Bu cevap, apaçık görünen bir gerçeğin tekrarıdır ve gerektiği kadar bilgilendirici değildir. Burada nicelik ilkesini ihlal eden ‘yaşıyoruz’ cevabı ile kişi aslında, karşıdakine onunla konuşmak istemediği sezdirmek istemektedir. Nicelik ilkesinden sapan kişinin söylediği şey ile anlatmak istediği şey birbirinden farklıdır. Açıkça dile getirmediği örtük bir anlamı sezdirmeyi çalışır. İletişimde tarafların uyması beklenen ilke ve bu ilkenin çiğnenmesiyle ortaya çıkan sapma sonucu, söylenen ve sezdirilen arasında bir ‘uyumsuzluk’ oluşur. Bu uyumsuzluk da, komedya oyunlarında karakterler arası ilişkilere dair çok fazla şey anlatır.

2.2.3. Bağntı ilkesinin ihlâli

Grice, bağntı ilkesine göre iletişime katılan kişinin “konuşma[sını] bağntılandır[ması], bağlama uygun katkıda bulun[ması], konuşulanlarla alakasız şeyler söyleme[mesi]” (27) gerektiğini ifade etmektedir. Konuşmasını daha önce söylenenlerle bağlantılandırmayan ve alakasız şeyler söyleyen kişi, bağntı ilkesini ihlal etmiş olur. Komedyâ oyunlarında bu tür ihlallere sık rastlanır. Dario Fo’nun *Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü* oyununda, odasında yargıç rolüne girmiş kendisini beklemekte olan deliyi gören komiser, ‘ellerini ovuşturarak’ ona kim olduğunu sorar ve delinin yanıtı ise ‘bağntı ilkesi’ni ihlal eder:

Komiser: Siz kimsiniz? [...] Kimle müşerref olduğumu sormuştum?
Deli: Bir zamanlar bir piskopos tanımıştım [...] Cizvitti. Aynı ovuşturma alışkanlığı vardı...
Komiser: Yanılmıyorsam...
Deli: Tabiki yanılıyorsunuz! Cizvitlerin meşhur ikiyüzlülüğünden bahsedeceğimi sanıyorsanız kesin yanılıyorsunuz. (I.ii.22-23)

Komiser asıl konuya dönmeye çalışsa da deli sürekli konudan saparak onun bu çabalarını boşa çıkarır. Aynı şekilde *Cimri* oyununda da Harpagon’a evlenecek kız ayarlayan Frosine, bunun karşılığında Harpagon’dan bir iyilik istemeye çalışır ancak Harpagon onun dediklerini duymazlıktan gelerek tamamen alakasız cevaplarla geçiştirir:

Frosine: İstedğim yardımı benden esirgemeyin [...] Ömrümce unutmam bu iyiliğinizi.
Harpagon: Hadi eyvallah! Ben gideyim, şu mektupları bitireyim.
Frosine: İnanın bana, bundan büyük iyilik edemezsiniz bana.
Harpagon: Sözleyleyim de arabam sizi panayıra götürsün.
Frosine: Çaresiz kalmasam sizi rahatsız etmezdim.
Harpagon: Söyleyeyim de akşam yemeğini erken hazırlasınlar. (II.v.45)

Bir Anarşistin Kaza Sonu Ölümü oyununda Deli ve *Cimri* oyununda Harpagon konuşmanın tüm denetimini ellerinde tutarlar. Konuyu her zaman sadece kendi

istedikleri yöne çekmeleri, oyundaki diyaloglara komik bir boyut ekler. Bağntı ilkesinin ihlalinde de söylenen ve söylenmek istenen arasında fark vardır. Bağntı ilkesine uymayan kişi, karşı tarafı dinlemediğini, önemsemediğini veya konuşmayı kendisinin yönettiğini sezdirmeye çalışır. Veyahut yalnızca tuhaf, kafası karışık karakterlerden biridir.

2.2.4. Tarz ilkesinin ihlâli

Grice’a göre iletişim ilkelerinden ‘tarz ilkesine’ göre kişi konuşurken “belirsiz ve bulanık anlamdan kaçın[malı]; açık, düzenli, öz konuş[malıdır]” (27). Lafı çok uzatan, laf kalabalığı yapan, karmakarışık ve anlamsız konuşan, ne dediği anlaşılmayan, fikirlerini derli toplu anlatamayan karakterler, komedya oyunlarının vazgeçilmez unsurlarındandır. Örneğin, Ahmet Vefik Paşa’nın *Zoraki Tabip* oyununda kızının hastalığının nedenini öğrenmek isteyen Hamza Ağa’ya sahte doktor İvaz’ın verdiği yanıt, tamamen laf kalabalığından ve sözcüklerin rastgele sıralanmasından oluşur:

İvaz: Sizle bahse girerim, ben öyle inanırım ki, şu lisanın fiil ve hareketten kalması bazı ahlatan neşet eder ki, biz ulema beyninde onlara ahlat-ı sakime deriz [...] Yunancadan türetilen *nasmus* dediğimiz damarlar, aort vasıtasıyla birbirlerine bitişmiş olduklarından kanın dolaşımı sırasında yolu üzerinde yukarıda sözü edilen damarlara karşı gelip onlarla birleşip ilerlediğinden, omuz kemiği boşluğunda uyumuş şekilde [...] İşte tastamam bunun için kızın dili tutulmuş. (II.30-31)

Tüm bu laf kalabalığı dinleyenlerin aklını karıştırır; hatta Hamza Ağa’nın uşağı Himmet “Yahu, o kadar güzel ki, hiç mi anlayamıyorum” (II.31) der. Ne dediği anlaşılmayan İvaz’ın cevabı, ‘tarz ilkesini’ ihlal eder. Romalı komedya yazarı Plautus’un (M.Ö. 254-M.Ö. 184) *Miles Gloriosus* [Palavracı Asker] (M.Ö. 205) oyununda da asker Pirgopolinikes’in kölesi Paletriyo ve komşuları Periplektomenus

konuşmalarında tarz ilkesini pek gözetmezler. Birlikte çevirdikleri oyunu fark eden köle Skeledrus'u 'gördüklerini kimseye söyleme' diye uyarırken de aynı taktiği kullanırlar: "Köleler her zaman daha fazlasını bilmelidirler söylediklerinden" (41) diyen Palestriyo ile "Birşeyler biliyorsan bile, hiçbir şey bilme. Ve hatta gördüğün bir şeyi bile görme!" (47) diyen Periplektomenus, bu şekilde 'tarz ilkesi'ni ihlal ederler.

İletişimde bilginin miktarı, doğruluğu, bağıntılı olması, lafı uzatmadan net bir şekilde iletilmesi gibi işbirliğini sağlayan iletişimsel ilkelerin ihlaline, örneklerde de görüldüğü üzere komedyâ oyunlarında sıklıkla rastlanmaktadır.

2.3. Komedyada Söz Eylemlerde Uyumsuzluk

İngiliz dil felsefecisi John Austin'ın (1955, 1962) ortaya koyduğu ve daha sonra öğrencisi Amerikalı felsefeci John Searle (1969, 1975, 1976) tarafından geliştirilen Söz Eylem Kuramı'na göre [*Speech Act Theory*], “bir şey söylemek aynı zamanda bir şey yapmaktır” (Austin 12). *How to Do Things With Words* (1969) başlıklı çalışmasında Austin, insanların bir şey söylediklerinde aynı zamanda ‘soru sormak, rica etmek, emir vermek, tehdit etmek veya söz vermek’ gibi bir edim/eylem de gerçekleştirdiklerini söyler. Örneğin, karşındakine ‘Sana doğum gününde o kitabı alacağım’ diyen bir kişi bu sözce ile birlikte ‘söz verme’ edimini gerçekleştirir. Austin söz eylemleri [*speech act*] üçe ayırır:

- ‘Düzsöz eylemi’ [*Locutionary act*]: Belli bir anlamı [*meaning*] olan ve belli bir gönderimde [*reference*] bulunan bir tümceyi, dilbilgisi kurallarına uygun ve karşındaki kişinin anlayacağı bir biçimde dile getirme, yani sözceyi üretme edimidir. Bir şey söyleyerek, *düzsöz eylemini* gerçekleştiririz.
- ‘Edimsöz eylemi’ [*Illocutionary act*]: Bir sözceyi kullanarak gerçekleştirilmek istenen ‘amaca’ edimsöz eylemi denir. Örneğin, bir sözce söyleyerek ‘bilgilendirme, ikaz etme, emir verme, korkutma, söz verme’ gibi bir eylemde bulunulur.
- ‘Etkisöz eylemi’ [*Perlocutionary act*]: Bir sözceyi söyleyerek başardığımız veya yol açtığımız şeydir. Sözceyi dile getirmenin sonucunda dinleyen kişilerin veya konuşan kişilerin duygu, düşünce ve hareketlerinde ortaya çıkan ‘ikna etmek, şaşırtmak, vazgeçirmek’ gibi ‘etkilere’ (94-108)

John Austin bu üç tür eylemi açıklamak için şu şekilde bir örnek verir:

- Eylem (A) Düzsöz
Bana “Onu vur!” dedi.
- Eylem (B) Edimsöz
Bana onu vurmamı ‘emretti / tavsiye etti / zorladı’.
- Eylem (C) Etkisöz
Bana onu vurdurdu. (101-102)

Austin edimsözleri ‘yargı bildiren’ [*verdictive*], ‘karar veren ve uygulayan’ [*exercitive*], ‘yükümlülük altına giren’ [*commissive*], ‘açıklayan’ [*expositive*] ve ‘başkalarının davranışlarına tepki veren’ [*behabitive*] şeklinde beş gruba ayırır (150-51). Ancak öğrencisi John R. Searle “A Classification of Illocutionary Acts” [Edimsöz Eylemlerinin Sınıflandırılması] başlıklı yazısında, Austin’in bu sınıflandırmasının “edimsöz eylemlerini değil edimsöz fiillerini sınıflandır[dığını] ve sınıflandırmanın dayandığı tutarlı bir temel [olmadığını]” (8) belirterek eleştirir. “İnsanların dilsel iletişiminin temel unsuru edimsöz eylemidir” (1) diyen Searle, ‘eylemin amacı/ereği’ [*point/purpose of the act*], ‘ifade edilen psikolojik durum’ [*expressed psychological state*], ‘konuşan ve dinleyenin statüsü’ [*status of the speaker and hearer*] ve ‘edimsöz ereğinin şiddeti’ [*the force of illocutionary point*] gibi değişkenleri (2-6) temel alarak – şu anda Austin’inkine göre daha geçerli kabul edilen – kendi sınıflandırmasını oluşturur:

1. ‘Belirtici’ [*Representatives*]: Konuşucunun gerçek olduğunu düşündüğü veya varsaydığı şeyleri ‘belirttiği’ edimsözlerdir.
‘Bugün yağmur yağacak.’ veya ‘Yağmur yağacağını *belirtiyorum.*’
‘O bir yalancı.’ ‘Onun apandisti var.’
2. ‘Yönlendirici’ [*Directives*]: Konuşucunun dinleyiciyi bir şey yapmaya yönlendirdiği edimsözlerdir. ‘Emretmek, rica etmek, yalvarmak, izin vermek, dua etmek’ gibi eylemler bu gruptandır.
‘Sana çıkmanı emrediyorum.’
3. ‘Yükümleyici’ [*Commissives*]: Konuşucunun gelecekte yapacağı bir şeye dair yükümlülük üstlendiği edimsözlerdir. ‘Söz vermek, yemin etmek, garanti etmek’ gibi eylemler bu gruptandır.
‘Sana parayı ödeyeceğime söz veriyorum.’
‘İntikam alacağıma yemin ederim.’
4. ‘Yansıtıcı’ [*Expressives*]: ‘Teşekkür etmek, başsağlığı dilemek, mutluluk dilemek’ gibi konuşucunun kendi psikolojik durumunu dışa vurduğu edimsözlere yansıtıcı denir.
‘Ayağınıza bastığım için özür dilerim.’
‘Yarışmayı kazandığın için tebrik ederim.’
5. ‘Bildirici’ [*Declarations*]: Bildirici (ilan edici) edimsözler dünyada bir durum veya konum değişikliğine yol açarlar.

‘Seni kovuyorum.’ veya ‘Seni kovduğumu *bildiririm (ilan ederim)*’
‘Seni suçlu bulduk.’

Bu gruptaki edimsözlerin başarılı olması için genel olarak dil dışı kurumsal konum ve yetkiler önemlidir. Örneğin, nikâh kıyıp evliliği ilan edecek olan kişinin bu yetkiye sahip olması gerekir. (10-20)

Edimsöz eylemlerinin Austin ve Searle tarafından açıklanıp sınıflandırılması, yalnızca iletişimin temel unsurlarını açıklayabilmemizi değil aynı zamanda iletişimde yanlış giden şeyleri görmemizi de sağlar. Konuşan ve konuşanı dinleyen ve cevap veren kişilerden oluşan karşılıklı konuşmada, örneğin, konuşan kişinin sözcüsü ‘belirtici’ edimsöz iken dinleyen kişi bunu ‘yönlendirici’ edimsöz olarak yorumlayabilir ve bu şekilde başarılı iletişimin ilkelerinden sapılabilir. Bu çerçevede John Searle’nin de söz eylem kuramına başlıca katkısı, yalnızca konuşanı değil dinleyeni ve dinleyenin algısını da çalışmaya dâhil etmesidir. Searle, edimsözlerde konuşan kişinin niyetinin yanında dinleyen kişinin o niyeti anlama şekline de odaklanır. Searle, söylenen şeyle kastedilen şeyin tam olarak aynı olduğu durumlarda dinleyen kişinin konuşanın niyetini rahatlıkla anladığını ve edimsöz eyleminin başarıyla gerçekleştiğini söyler. Ancak Searle “Indirect Speech Acts” [Dolaylı Söz Eylemler] başlıklı yazısında ‘tümce anlamı’ [*sentence meaning*] ile ‘sözce anlamı’ [*utterance meaning*] arasındaki farktan dolayı bu pürüzsüz iletişimin her zaman olanaklı olmadığını ve konuşan kişinin çoğunlukla söylediğinden daha fazlasını kastettiğini belirtir (59). “Örneğin,” der, “konuşan kişi ‘*Bunu yapmanı istiyorum*’ dediğinde [...] bu bir bildirim cümlesidir [*statement*] ama ayrıca bir rica cümlesidir [*request*]” (59). Konuşan kişi, “Tuzu uzatabilir misin?” cümlesiyle tam olarak ne söylüyorsa onu kasteder ama aynı zamanda başka bir önerme içeriği olan başka bir edimsöz eylemini de hedefler; burada bu cümle yalnızca bir ‘soru’ değil aynı zamanda bir ‘rica’dır (60). ‘Tümce anlamı’ ve ‘sözce anlamı’ arasında fark

bulunması, yani söylenenden daha fazlasının kastedilmesi, komedya oyunlarında komik yanlış anlama veya yorumlamalarda kullanılır. Boris Vian'ın *Generallerin Beş Çayı* oyununda başbakanın sekreteri Francine, kendisini öpmeye çalışan uşak Robert'i ikaz eder ancak Robert bunu anlamaz veya anlamak istemez:

Francine: Ay durun! Kesin şunu! Biri gelebilir!

Robert: (*Kulak asmaz, devam eder*) Biri tabii gelebilir, ama biri gelmeye de bilir. (II.i.56)

Francine, bu konuşmada 'yönlendirici' edimsöz kullanır; ilk olarak Robert'tan durmasını 'rica eder', daha sonra da 'biri gelebilir' diyerek 'ikaz eder'. Ancak Robert 'biri gelebilir' cümlesini bir 'ikaz' değil de bir 'bildirim cümlesi' [*statement*] olarak yorumlayıp geleceğe dair bir tahmin bulunan bir 'belirtici' edimsöz olarak görür. Bu nedenle de 'biri gelebilir, biri gelmeyebilir de' şeklinde bir cevap vererek kendisi de geleceğe dair bir tahmin de bulunur. Konuşanın niyeti ile dinleyenin bu niyeti anlama şekli arasındaki fark, bu konuşmayı komik yapan unsurdur.

Bu tür edimsözleri 'dolaylı' [*indirect*] olarak adlandıran Searle'a göre buradaki sorun "konuşan kişinin bir şey söylemesi ve söylediği şeyi kastederken aynı zamanda başka bir şey daha kastetmesidir" (Searle, *Indirect Speech Acts* 60). Örneğin, aşağıdaki karikatürde adamın sorduğu sorudaki 'niyeti' ile kadının bu niyeti farklı anlayıp beklenen cevabı değil başka bir cevap vermesi aralarındaki iletişimi komik yapar:



2

“Sonra benim aptal patronum yarım metre yüksekliğinde bir yığın yeni hesap çizelgesiyle masama geldi ve benim raporumun son halinin teslimi için on dakikadan az vaktim vardı. Öyleyse kendi kendime soruyorum, benim bunları yapabilme ihtimalimi nasıl oluyor da düşünüyor..”

“‘Günün nasıldı?’ diye sorduğumda, ‘İyi’ demen gerekir.”

‘Günün nasıldı?’ sorusu, bilgi alma veya bilgi verme amacı taşımayan ilişkisel bir ifadedir [*phatic expression*]. ‘İlişkisel paylaşım’ [*phatic communion*] kavramı ilk kez Polonyalı antropolog Bronislaw Malinowski (1884-1942) tarafından ortaya atılmıştır. Malinowski’ye göre ilişkisel paylaşım, ‘sağlıkla ilgili sorulan sorular, hava durumuna dair yapılan yorumlar, selamlaşma, vedalaşma, iltifatlar gibi’ entelektüel bir paylaşım değil, konuşan ve dinleyen kişiler arasında bir bağ kurma işlevi taşıyan sözcelerdir (313-315). Bu tarz konuşmalar, yakınlık kurmayı amaçlayan ‘hoşbeş’ [*small talk*] niteliğindedir. Ancak karşıdaki kişi, konuşan kişinin sözcelerinin bu ilişkisel niyetini anlayamazsa komik durumlar ortaya çıkabilir. Yukarıdaki karikatürde de ‘Günün nasıldı?’ diye soran kişinin niyeti, bir bağ kurmak ve kibarlık göstermektir. Karşıdaki kişinin bu soruya usulen ‘İyi, teşekkürler’ gibi bir yanıt vermesi gerekir. Ancak karikatürde cevap veren kişi ‘Günün nasıldı?’ sözcesini, ‘kibarlık ve bağ kurma niyeti’ olarak değil gerçek bir ‘soru’ olarak yorumlayarak tüm ayrıntılarıyla gününün nasıl geçtiğini anlatmaktadır. Konuşanın niyeti ve dinleyenin edimsöz ereğini yanlış yorumlaması komik bir durum yaratır. Yine

² <http://www.wfu.edu/~louden/Interpersonal/IPC%20Materials/GENDER.PPT#6> (12.08.2014)

Generallerin Beş Çayı oyununda Başbakan Léon, General Audubon’u evinde ziyarete gelir. General, başbakanı kapıda karşılar:

Audubon: Bu ne güzel sürpriz!

Léon: Benim için pek sayılmaz.

Audubon: O da ne demek şimdi?

Léon: Yani demek istediğim benim için hiç sürpriz olmadı, zira ben size geleceğimi zaten biliyordum. (I.iii.14)

Bu konuşmada da “Bu ne güzel sürpriz!” sözcesinin, tıpkı “Nasılsın?” gibi ilişkisel bir işlevi vardır. Ancak burada da başbakan bunu ilişkisel bir ifade değil de ‘belirtici’ bir edimsöz olarak yorumladığı için komik bir durum ortaya çıkmıştır.

İlişkisel ifadeler gibi konuşan kişi ve dinleyen kişilerce farklı yorumlamalara yol açan ‘dolaylı edimsözler’, komedya oyunlarında karakterler arası iletişimde yanlış anlamalar yaratarak komedya dilini zenginleştirmek amacıyla sıkça kullanılır. Wilde’ın *The Importance of Being Earnest* oyununda Jack, Leydi Bracknell’e “Hem annemi hem de babamı *kaybettim*” [italikler benim] (I.20) der; okuyucu/izleyici Jack’in burada “Annem ve babam öldü” gibi ‘doğrudan’ bir ifade yerine dolaylı bir ifade tercih edip ‘kaybetmek’ ifadesini kullandığını varsayar. Ancak ‘kaybetmek’, hem ‘ölüm sonucu birini kaybetmek’ hem de ‘sahip olduğun bir eşyayı bulamamak/gözden yitirmek’ anlamlarında kullanılır; Leydi Bracknell’in cevabı okuyucu/izleyicinin varsayımını boşa çıkarıp bu ikinci anlama yönelir. Leydi Bracknell, Jack’in anne ve babasının öldüğü sonucunu çıkarmaz ve onları bir eşyaymış gibi kaybettiği çıkarımında bulunur; cevaben de “İkisini birden mi? Bu ihmalkârlık gibi görünüyor” (I.20) der. Okuyucu/izleyicinin yaptığı çıkarımla Leydi Bracknell’in çıkarımı arasındaki fark, komik bir uyumsuzluk yaratır.

Konuşan kişinin kullandığı sözce ile amaçladığı edimsöz ereği, karşıdaki kişi tarafından yanlış anlaşılabilir. Plautus’un *Palavracı Asker* oyununda, Köle

Skeledrus'un ierde uyuklamakta olduėunu ğrenip sinirlenen kle Palestriyo "Nasıl olur da uyur kalır bu herif?" (62) der; kle Lurkiyo ise "Gzlerini kapatmak suretiyle, bence" (62) diye cevap verir. Burada Palestriyo'nun sorusu gerek bir soru deėil, 'tmce deėerli bir soru'dur [*Rhetorical question/Erotema*]. Palestriyo, biyolojik olarak nasıl uykuya daldıėını ğrenmeyi istemez; soru grnml bu tmce ile yalnızca kızgınlıėını gsterir. Ancak Lurkiyo'nun bunu 'gerek bir soru' olarak yorumlayıp aıklamaya alıřması sonucu komik bir durum oluřur. Aslında 'nasıl uykuya dalar?' gibi bir soru farklı bir baėlamda 'insanın biyolojik olarak nasıl uykuya daldıėını soran' 'gerek bir soru' olarak da sorulabilir. Szcenin ereėini anlamaya alıřırken, baėlam gz nnde tutulmalıdır. Lurkiyo'nun burada yaptıėı hata, baėlamı gz nne almamasıdır. nk aynı szckleri ieren, aynı yapıya sahip olan ve baėlamdan baėımsız olarak aynı anlamları taşıyan szceler, baėlam gz nne alındıėında farklı baėlamlarda farklı anlamlar taşıır ve farklı edimsz eylemleri gerekleřtirebilir. Mick Short bu durumu 'sz verme' ve 'tehdit etme' edimszleri ile rnekler:

'Sizi yarın ziyaret edeceėimi' sylemem, benim gelmemi istediėinizi ve benim de bunu bildiėimi varsayarsak, bir 'sz verme' olarak grlr. Ancak, eėer gelmemi istemiyorsanız (rneėin, bana demeniz gereken bir bor varsa) ve ben bunu biliyorsam, gelecekte sizi ziyaret etme niyetim bir 'tehdit' halini alır. (199-200)

Farklı baėlamlarda aynı szceleri kullanarak, edimsz řiddetleri ve etkisz eylemleri aısından zıt olan 'sz verme ve tehdit etme' edimsz eylemleri gerekleřtirilebilir. Bu durum iletiřimde bazen yanlış anlama ve yorumlamalara yol aabilir. Konuřan kiři 'uyarıda bulunmak' amacını hedeflerken dinleyen kiři onun amacını 'bilgi vermek' olarak algılayabilir. Bu da, amalanmamıř etkisz eylemine [*unintended perlocutionary act*] yol aar. İletiřimde bulunan kiřilerin edimsz eyleminin ereėine

ilişkin farklı algılarının olması ve amaçlanan ile amaçlanmayan etkisöz eylemleri arasında fark bulunması, iletişimde uyumsuzluğa yol açar. Bu uyumsuzluk, beklenmeyen eylemle sonuçlanacağı için komik durumlar ortaya çıkabilir. Molière'in *Kadınlar Mektebi* oyununda ikinci sahnenin başında Arnolphe, kendi kendine konuşmakta ve Agnès ile genç aşığının arasını nasıl açacağını düşünmektedir. Onun kendi kendine konuştuğunu anlamayan ve nikâh kıymak amacıyla orada bulunan Noter ise, sözcelerin kendisine yöneltildiğini düşünerek Arnolphe'nin her bir sözcésinin amacına uygun cevaplar vermeye çalışmaktadır:

Arnolphe: (*Noteri görmez*) Nasıl yapmalı?

Noter: Her zaman nasıl yapıyorsak öyle.

Arnolphe: (*Noteri görmez*) Alacağım tedbirleri inceden inceye düşünmeli.

Noter: Merak etmeyin, sözleşmeye sizin çıkarlarınıza uymayacak bir şey koymam.

[...]

Arnolphe: (*Noteri görmez*) Onu seviyorum, bu aşk elimi kolumu bağlıyor.

Noter: O takdirde, sözleşmede kadını daha fazla düşünürüz. (IV.ii.46-47)

Arnolphe'nin kendisinden yardım rica ederek 'yönlendirici' edimsöz kullandığını varsayan Noter, sorunları çözeceğine dair söz verip bunu garanti ederek 'yükümleyici' edimsözlerle cevap verir. Ancak kendi kendine konuşan Arnolphe'in sözcelerinin edimsöz ereği ile Noter'inkiler uyuşmadığı için komik bir durum oluşur.

Dolaylı söz eylemlerde konuşmacı genel olarak söylediği şeyden daha fazlasını kastettiği için ortaya çıkan yanlış anlama, yanlış çıkarsamada bulunma veya kasti olarak farklı yorumlamalar, konuşmaya 'düz anlam – mecazi anlam' da [*literal meaning – figurative meaning*] dahil olduğunda, daha da artar. Böyle durumlarda konuşmacıyla dinleyicinin birbiriyle zahmetsizce iletişim kurması zorlaşır; çoğu zaman dinleyen kişi ondan beklenen çıkarımda bulunmaz ya da bulunamaz. Örneğin *Kadınlar Mektebi* oyununda saf ve cahil Agnès'e âşık olan Horace adlı genç adam,

yaşlı bir kadın aracılığıyla ona haber yollar. Yaşlı kadın Agnès'e "Haberiniz olsun bir kalbi yaraladınız ve bu kalp bugün sizden şikâyetçi... Yarayı alan da dün balkondan gördüğünüz adam" (II.v.23) der. Buna Agnès'in verdiği cevap ise "Eyvah! Acaba ne oldu? Farkına varmadan üzerine bir şey mi düşürdüm?" (II.v.23) olur. Yaşlı kadının kullandığı 'kalbin yaralanması' ifadesini 'mecazi anlamı' [figurative meaning] ile değil de 'düz anlamı' [literal meaning] ile yorumlayan Agnès'in bu yanlış anlaması komik bir duruma yol açar. Mecazi anlam konuşmaya dahil olduğunda, konuşmacının kastettiği şey ile söylediği şey arasında büyük bir fark olur. *Bir Anarşistin Kaza Sonu Ölümü* oyununda Emniyet Müdürü, Deli'ye (ama deli olduğunu bilmeden) "Çıldırınız mı siz?" diye sorduğunda Deli'nin cevabı "Evet, tam on altı defa müdürüm" (II.68) olur. Müdür burada 'çıldırmaq' sözcüğünü 'gerçek anlamı' ile değil 'mecazi anlamı' ile kullanır ancak Deli 'gerçek anlamı' ile yorumlayıp doğruyu söyler çünkü gerçekten de on altı kez çıldırıp akıl hastanesinde tedavi görmüştür. Dolaylı söz eylemler, bu nedenle, konuşan ve dinleyen kişiler arasında iletişimsel çatışmalara yol açabilir ve bu da komedyada sık başvurulmuş bir edimbilimsel bir uyumsuzluktur. Bu uyumsuzluk sonucu, konuşmalarda istenen 'etkisöz eylemleri' çoğunlukla gerçekleştirilemez.

Ancak etkisöz eyleminin gerçekleştirilemediği konuşan kişi ve dinleyen kişi arasındaki uyumsuzluklar, yalnızca dolaylı söz edimlerin kullanıldığı konuşmalarda olmaz. Bazen dolaylı değil 'doğrudan' [direct] edimsözlerin kullanıldığı ve herşeyin açık ve net olduğu konuşmalarda da amaçlanan 'etkisöz eylemleri'ne ulaşamaz ve zorlukla ulaşılır. Dinleyen kişi konuşanın edimsöz ereğini ve niyetini doğru anlar ama kendinden isteneni yapmaz ya da yapmak istemez. Bu durumda etkisöz eylemi, konuşanın niyeti doğrultusunda gerçekleşmez, tıpkı Harold Pinter'ın *The Birthday*

Party (1957) oyununda Goldberg ve McCann'ın Stanley'i oturtmaya çalışmaları ama Stanley'nin onlara direnmesi gibi:

Goldberg: Oturun.
Stanley: Niye oturacaktım?
Goldberg: Otur diyorum.
Stanley: Hayır.
Goldberg: McCann.
McCann: Nat?
Goldberg: Söyle otursun.
McCann: Peki, Nat. (*Stanley'e doğru gider*) Oturmaz mısınız?
Stanley: Hayır, oturmam.
McCann: Hayır, ama – otursanız daha iyi olacak.
Stanley: Sen niçin oturmuyorsun?
McCann: Ben değil sen oturacaksın.
Stanley: Oturmayacağım.
McCann: Nat?
Goldberg: Ne?
MacCann: Oturmuyor.
Goldberg: Söyle otursun.
McCann: Söyledim.
Goldberg: Bir daha söyle.
McCann: (*Stanley'e*) Oturun.
[...]
MacCann: Otur şuraya! Otur diyorum şuraya!
Goldberg: (*Stanley'e doğru gider*) Webber. (*Sessizce*) Otur.
(*Stanley oturur*). (II.56-57)

Bu diyalogda, Goldberg hem MacCann'e hem de Stanley'e yönelik 'yönlendirici' edimsözler kullanır. Stanley'e oturmasını, McCann'e ise Stanley'i oturtmasını 'emreder'. McCann Goldberg'in emrini yerine getirir ve Stanley'i oturtmaya çalışır; yani McCann etkisöz eylemini başarıyla yerine getirir. Ancak Stanley 'emri' uygulamak istemez; Goldberg'in edimsöz ereğini doğru şekilde anlamasına rağmen amaçlanan etkisöz eylemini yerine getirmekte isteksizdir. Psikolojik 'zor kullanma' aracılığıyla istenen eylem gerçekleştirilir ve bu oyun boyunca devam eder. *The Birthday Party* oyununda 'edimsöz ereği ve etkisöz eylemi' açısından 'kedi-fare oyununa' dönüşen 'absürd' bir uyumsuzluk vardır.

Bazen de dinleyici kendinden isteneni doğru anlar ve kendinden isteneni yapmak ister ama konuşan kişi bir türlü susmadığı için yapamaz. Terentius'un *Hadım Ağası* oyununda, Phaedia kölesi Parmeno'ya bir dizi emir verir; ancak kendisinden isteneni hemen yerine getirmesi için susup da Parmeno'ya izin vermez:

Phaedia: Söylediğim gibi Parmeno, bu köleleri götür.

Parmeno: Emredersiniz!

Phaedia: Fazla da geç kalma sakın.

Parmeno: Tamam, hemen giderim.

Phaedia: Yolda da oyalanma!

Parmeno: Gidiyorum.

Phaedia: Her şeyi yeterince anlatabildim mi?

[...]

Phaedia: Sana bir şey sorayım mı? [....]. (II.i.14)

Phaedia'nın verdiği emirlerin derhal yerine getirilmemesinin nedeni, yine kendisidir. Konuşmaya devam edip âşık olduğu kadın hakkında Parmeno'ya akıl danışarak, 'yükümleyici' edimsözlerin ereğinin gerçekleşmesini kendisi geciktirir. Zaten Parmeno da bu konuşmanın devamında kendisinden isteneni yerine getirmez ve olayların gidişatını değiştirir. Phaedia, Parmeno'dan sevgilisi Thais'e 'bir hadım ağasını' hediye olarak götürmesini ister. Ancak Parmeno hadım ağası olarak kendisinden istenen adamı değil de, Phaedia'nın kardeşini götürür ve böylece onun Thais'in evindeki genç kızla "birlikte uyu[masına], birlikte yemek ye[mesine] ve sohbet [etmesine]" (II.iii.22) olanak sağlar. Parmeno'nun kendisine verilen emirlere bilinçli olarak uymaması, 'amaçlanmamış etkisöz eylemi' [*unintended perlocutionary act*] ile sonuçlanır ve oyunda olayların gidişatında komik bir değişim olur.

John Austin ve John Searle, iletişimin sorunsuz gerçekleşmesi için, başarılı bir edimsöz eyleminin bazı kurallara [*conditions*] bağlı olduğunu ifade ederler. John Austin'e göre bu kurallar, "belli koşullar altında belli kişiler tarafından dile getirilen

belli sözlerin kabul edilmiş geleneksel usulleri olması; kişilerin ve koşulların o işleyiş için uygun olması; işleyişin tüm katılımcılarca doğru ve eksiksiz olarak yerine getirilmesi; ve katılımcıların gerekli duygulara, düşüncelere, niyetlere sahip olması” (14-15) gerekliliğini belirtir. Bu kurallara uygun olarak gerçekleştirilen bir edimsöz eylemi ‘mutlu/uygun’ [*happy*] bir şekilde sonuçlanır ve başarılı olur. Austin’in bu koşullarını yeteriz bularak ‘gerçekleşme koşulları’nı [*felicity conditions*] öne süren John Searle ise, bu gerçekleşme koşullarını, ‘ön hazırlık koşulları [*preparatory conditions*], içtenlik koşulları [*sincerity conditions*], önerme içeriği koşulları [*propositional content conditions*], temel koşullar [*essential conditions*]’ olmak üzere dört başlık altında toplar. Searle, ‘rica etmek’ ve ‘söz vermek’ edimsöz eylemlerini örnek vererek bu koşulları bir tabloda özetler:

	Yönlendirici (Rica etme)	Yükümleyici (Söz verme)
Ön hazırlık koşulu	Dinleyen, eylemi gerçekleştirebiliyor.	Konuşan, eylemi gerçekleştirebiliyor. Dinleyen, konuşanın eylemi gerçekleştirmesini istiyor.
İçtenlik Koşulu	Konuşan, dinleyenden eylemi yapmasını istiyor.	Konuşanın eylemi yapmaya niyeti var.
Önerme içeriği koşulu	Konuşan, dinleyenin gelecekteki eylemini dile getiriyor.	Konuşan, kendisinin gelecekteki eylemini dile getiriyor.
Temel koşul	Konuşanın dinleyene bir eylemi yaptırtma girişimi olarak görünüyor.	Konuşanın eylemi yapma zorunluluğunu üstlenmesi olarak görünüyor.

(Searle, *Indirect Speech Acts* 71)

Örneğin, eğer ben sizin çimlerinizi biçmeye söz veririm, bunun ‘ön hazırlık koşulu’ sizin benim çimlerinizi biçmemi istemeniz, benim bunun doğru olduğuna inanmam ve benim bunu yapabilecek durumda olmamdır. ‘Önerme içeriği koşulu’,

‘Çimlerinizi biçmeye söz veriyorum’ sözcemin içerik olarak benim tarafımdan doğru eylem türünü dile getirmesidir. ‘İçtenlik koşulu’, çimlerinizi biçmeye gerçekten niyetimin olmasıdır. “John Searle: From Speech Acts to Social Reality” [John Searle: Söz Eylemlerden Toplumsal Gerçekliğe] başlıklı yazısında Barry Smith’e göre ‘Temel koşul’, sözcemin bu eylemi gerçekleştirmek için benim tarafımdan bir ‘sorumluluğun üstlenilmesi’ olarak görünmesidir (9). Yani John Searle’in *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language* [Söz Eylemler: Dil Felsefesi Üzerine Bir Deneme] başlıklı çalışmasında ileri sürdüğü üzere, söylenen herhangi bir sözcenin başarılı olup olmadığını anlamak için ‘içeriğine, arka planına (konuşan ve dinleyene dair bilinenlere), katılımcıların psikolojik durumlarına (niyet, istek ve samimiyet) ve edimsöz ereğine’ bakmak gerekmektedir (56).

Bu koşullardan herhangi birine uyulmadığı takdirde, edimsöz başarıya ulaşmaz yani “uygunsuz/isabetsiz” [*unhappy*] olur. Austin kendi bahsettiği koşullar ışığında, evlilik örneğini verir ve eğer taraflardan biri zaten evliyse veya gemide kıyılan bir nikahı kaptan değil de kamarot kıyarsa, bu koşullar altında bu edimsöz eyleminin “uygun/isabetli” bir eylem olmadığını söyler. Evliliğin uygun koşullarda uygun kişiler tarafından uygun sözceler söylenerek gerçekleştirilmesi gerekir. Ayrıca kişinin samimi olmaması da, örneğin ‘Söz veriyorum’ derken sözünü tutma niyetinin olmaması, eylemin ‘başarısız’ sonuçlanmasına neden olur (16). Searle’nin koşulları göz önüne alındığında, kişilerin kapasitesi, yeterliliği, isteği veya rızası yoksa; önerme içeriği edimsöz ereğine uygun değilse; kişiler niyet, istek veya inançlarında samimi değilse, edimsöz eyleminin başarılı olması için gerekli şartlar yerine getirilmemiş olur ve iletişimsel bir ‘uyumsuzluk’ ortaya çıkar. Gerçekleşme

koşullarından sapma sonucu oluşan bu uyumsuzluk, komedya oyunlarında sıklıkla karşımıza çıkar.

Karşıdaki kişi kendinden isteneni yapabilecek durumda veya yetide değilse, ‘ön hazırlık koşulu’ karşılanmadığı için ‘yönlendirici’ edimsöz eylemi başarıyla gerçekleştirilemez. Örneğin, Molière’in *Cimri* oyununda Harpagon aşçısı Jacques Usta’ya ‘az parayla iyi yemek yapmasını’ emreder (III.i.50) ama ‘yönlendirici’ edimsöz grubuna giren bu ‘emir’ sözcüğü ‘ön hazırlık koşulunu’ karşılamadığı için, edimsöz ereğine ulaşılması ve amaçlanan etkisöz eyleminin gerçekleştirilmesi zordur. Aynı şekilde İtalyan yazar Carlo Goldoni’nin (1707 – 1793) *Gl’innamorati* [Sevgililer] (1759) oyununda da Fabrizio, yaşlı uşağı Succianespole’den konukları için yemek yapmasını ister ancak Molière’in *Cimri* oyunundaki gibi ‘para’ olmadığı için bu isteğin ‘ön hazırlık koşulları’ karşılanmaz:

Fabrizio: Makarna ezmesi yapabilir misin?

Succianespole: Evet efem.

Fabrizio: Fransız tarzı dana yahni?

Succianespole: Evet efem.

Fabrizio: Sebze çorbası?

Succianespole: Evet efem.

Fabrizio: Ya köfte?

Succianespole: Evet efem.

Fabrizio: Kızarmış domuz ciğeri?

Succianespole: Evet efem.

Fabrizio: Bunları alacak paran var mı?

Succianespole: Hayır efem. (I.vii.21)

Fabrizio sorduğu sorularda ve Succianespole de verdiği cevaplarda samimidir; yani içtenlik koşulu karşılanmaktadır. Soruların önerme içeriği, edimsöz ereğine uygundur; yani Succianespole’i yemek yapması için ‘yönlendirmektedir’. Ancak ‘ön

hazırlık koşulu' karşılanmamaktadır, çünkü istenen işin yapılabilmesi için gerekli 'para' yoktur. Karşılanmayan bu tek koşul, oyunda komik bir çıkmaza neden olur.

Ahmet Vefik Paşa'nın *Zoraki Tabip* oyununda ise, İvaz karısı Selime'yi döverken komşuları Müstecip kadına yardım etme amacıyla araya girer. Ancak ne İvaz ne de karısı, komşunun bu talebini hoş karşılarlar. Karşıdaki kişiler tarafından da istenmeyen bu yardım teklifinin 'ön hazırlık koşulu' karşılanmaz ve edimsöz ereğine ulaşmaz:

Müstecip: Yahu dur! [...] Karısını döven pis herife yazıklar olsun!

Selime: [*Elleri belinde, Müstecip'in üstüne yürür, ona bir tokat atar*]

Sana ne, belki ben dövülmek istiyorum!

[...]

Selime: Sizin ne üstünüze vazife?

[...]

İvaz: Siz işinize bakın. (I.11-12)

Komşu Müstecip, 'ön hazırlık koşulu' karşılanmadığı için hem ereğine ulaşamaz hem de üstüne kendisi tokat yer. Bu sahnenin devamında, İvaz dövdüğü için karısından af diler; karısı Selime affettiğini söyler ancak bu söylediğinde samimi değildir:

İvaz: Canım affet artık, ver elini dedim!

Selime: Ehh, affettim. [*Ona duyurmadan, alçak sesle*] Bunu yanına koymam, bak nasıl acısını çıkaracağım senden. (I.13)

'Affettim' deyip aslında bu söylediğinde samimi olmayan Selime'nin sözcüsü 'içtenlik koşulunu' karşılamaz. Aslında kocasını affetmemiş olan Selime'nin öç alma isteği, oyundaki tüm dolantının başlangıcı olur.

Komedyâ oyunlarında bazen de kişi edimsöz ereğini yerine getirmeye samimi olarak niyet etse de 'korkaklığı' buna engel olabilir. Bu nedenle de edimsöz ereği gerçekleştirilemez ve edimsöz başarılı olamaz. Özellikle intikam almaya niyet etmiş ve niyetinde samimi olan ama bir türlü cesaretini toplamayan korkak karakterlere çok

sık rastlanır. Bu karakterler çok konuşurlar ama bir türlü eyleme geçemezler. Rum kökenli Osmanlı yazarı Teodor Kasap'ın (1835-1905) Molière'in *Sganarelle ou Le Cocu imaginaire* (1660) oyunundan uyarladığı *İşkilli Memo* (1874) oyununda da karısının kendisini aldattığından şüphelenen Memo karısının aşığı sandığı adamdan (Safer) intikam almak ister ve sürekli bu niyeti hakkında konuşur ancak bir türlü harekete geçemez:

İşkilli Memo: Hani nerde şu ırz düşmanı hain? Haddini bildireyim, bağırsaklarını dökeyim onun ... Artık öfkenin tam zamanıdır. Şu adama rastlarsam o zaman kanın nasıl aktığını göreceksiniz; sel gibi ırmak gibi akacak. Nerede bulursam orada başını keseceğim onun. (*Safer'e yaklaşıp büyük bir bıçağı kınından yarısına kadar çeker*) Acaba bağırsaklarını mı döksem, yoksa yüreğinin ortasına mı soksam? [...]

Safer: (*İşkilli Memo'ya dönerek*) Nedir o?

İşkilli Memo: Hiç! Bir şey yok efendim... [...] (*Kendi kendine*) Şunu öldürebilsem ne kadar iyi olacak. Dur bakalım...

Safer: Ne... ne dediniz?

İşkilli Memo: Bir şey söylemedim efendim. (*Kendi kendine*) Ah korkak köpek! Sende hiç yürek yok mu? (103)

İşkilli Memo'nun 'intikam almaya yemin etmesi', gelecekte yapacağı bir şeye dair yükümlülük üstlendiği 'yükümleyici' bir edimsözdür. Bu intikam isteğinde samimi olan ve 'içtenlik koşulu'nu karşılayan Memo'nun korkaklığı 'ön hazırlık koşulu'nun karşılanmasına engel olur çünkü konuşan kişi eylemi gerçekleştirebilecek durumda değildir. 'Ön hazırlık koşulu' karşılanmadığı için Memo'nun bir türlü harekete geçememesi edimsöz ereğinin başarıya ulaşmasına engel olur ve Memo'nun konuşmasındaki tüm bu gelgitler karaktere komik bir boyut katar.

İşkilli Memo'nun aksine korkak olmayan, söylediğine sonuna kadar inanan ve eyleme geçmeye hazır olan ancak kulaktan duyma konuştuğu için söylediği şeyin içeriğinden habersiz olan kişilerin edimsözleri de başarısız olur. Komedyaya oyunlarında bu tür karakterler, çabuk gaza gelip yanındakiler ne söylüyorsa onu

tekrar eder ve ne söylediğini veya söylediği şeyin ne anlama geldiğini bilmezler. Örneğin, Şinasi'nin *Şair Evlenmesi* oyunundaki mahallenin temizlikçisi Atak Köse böyle bir karakterdir. Oyunda mahalleli insanlar, şair Müştak Bey'i mahallede istemezler; "Edepsiz ilâmını alalım da bir daha mahallede oturtmayalım [...] İstemeyiz" (vii.44) derler. Bu sözce, hem 'yükümleyici' hem de 'yönlendirici' edimsözleri içerir. Bir yandan onu mahallede oturtmamak için kendi kendilerine söz verip üstlerine bir 'yükümlülük' alırlar ve bir yandan da 'istemeyiz' diyerek onun mahalleden gitmesini emredip onu 'yönlendirirler'. Onların konuşma içeriklerinden habersiz olan mahallenin temizlikçisi Atak Köse, konuşmanın yalnızca 'istemeyiz' kısmını duymuş ve kendi kendine bunu tekrarlamaktadır:

Atak Köse: (*arkasında küfe, bir elinde kürek, bir elinde süpürge ile*)
İstemeyüz!...
Hikmet Efendi: Neyi istemiyorsunuz?
Atak Köse: Ben ne bileyün? Mahalleli 'istemeyüz' diyor, ben de öyle
diyorum. Elbette adamların böyle demelerinde hakkı var.
Hikmet Efendi: Mahallelinin neden hakkı var?
Atak Köse: Hakkı olduğunu pek yavuz bilürün ama, bak doğrusu neden
hakkı olduğunu bilmem... (vii.44)

Atak Köse bir şeyi istemediğini 'bilmektedir'; bu istemediği şeyi istememekte hakkı olduğuna 'inanmaktadır'; istememe niyetinde 'samimidir'; harekete geçmeye 'hazırdır' ancak 'bu bir şeyin ne olduğunu' ve 'bunu neden istemediğini' bilmemektedir. Atak Köse, 'neyi, neden istemediğini' dile getiremediği için 'önerme içeri koşulu' karşılanmaz. Söylediğinde samimimi olsa da, inansa da, yapabilecek durumda olsa da, 'konunun içeriğini' bilmediği için başarısız bir edimsöz eylemidir.

Bazen de sözcenin söylenme şekli, edimsöz ereğinin gerçekleşmesini engeller. Örneğin, kişi 'Beni sev' diyerek karşıdakine kendisini sevdiremez. 'Beni sev' sözcüsü 'yönlendirici' edimsözdür ve kişi karşıdakine kendisini sevmesini 'emreder'. Bu tarz

bir sözce ‘çifte açmaz’dır [*double bind*]. ‘Sevmek’ içten gelen ve kendiliğinden olan bir duygudur ve emir veya zorlamayla sevilmez; bu durumda dinleyen eylemi gerçekleştiremediği için ‘ön hazırlık koşulu’ karşılanmaz. Ancak bir yandan da kişiye ‘sevmesi’ ‘emredilmektedir’. Kişinin ne yapacağını bilemediği ama amaçlanan etkisöz eyleminin de gerçekleştirilemediği bu ‘çifte açmaz’ durumlarına komedyalarda sıklıkla rastlanılır. İrlandalı yazar George Bernard Shaw’ın (1856-1950) *Major Barbara* (1905) oyununda Leydi Britomart ve oğlu Stephen arasındaki konuşmada ‘çifte açmaz’ örneği görülür. Leydi Britomart, bir yandan oğlu Stephen’in yetişkin bir adam gibi fikrini söylemesini ve kendisine tavsiye vermesini istemekte bir yandan da konuşma tarzıyla bu isteğin eyleme geçmesini imkânsız kılmaktadır:

Stephen: ... Beni çok tedirgin ediyorsun.

Leydi B: [*oldukça saldırgan*] Stephen, artık yetişkin bir adam olduğunu ve benim yalnızca bir kadın olduğumu ne zaman anlamak niyetindesin?

Stephen: [*şaşırmış*] Yalnızca bir ...

Leydi B: Sözcüklerimi tekrar etme lütfen. Bu çok sinir bozucu bir alışkanlık. Hayata ciddiyetle göğüs germeyi öğrenmelisin Stephen. Aile meselelerinin tüm yükünü artık ben üstlenemem. Bana tavsiye vermelisin: sorumluluğu üzerine almalısın.

Stephen: Ben, Ben

Leydi B: Evet, tabii ki sen. Geçen Haziran’da 24 oldun. Harrow ve Cambridge’e gittin. Hindistan ve Japonya’da bulundun. Vaktini boşa harcamadıysan çok şey biliyor olmalısın. Şimdi bana tavsiye ver. (51)

Burada Leydi Britomart söylediği şeyin içeriğini, ‘söyleme tarzıyla’ geçersiz kılmaktadır. Bir yandan oğlundan ‘yetişkin bir adam’ olup dizginleri eline almasını ve tavsiyeler vermesini istemek bir yandan da onun konuşmasına izin bile vermemek, Stephen için bir ‘çifte açmaz’dır. Konuşmada annesinin baskın taraf olması, Stephen’in gerçekten kendine güvenip yetişkin bir erkek gibi tavsiye vermesine bir engel oluşturur. Stephen bu durumda annesinin isteğini yerine

getiremeyeceği için ‘ön hazırlık koşulu’ karşılanmaz. Böyle bir açmazda kalan Stephen’in durumu komiktir.

Bazen de karakterler bir konu hakkında konuşmayı istemiyormuş gibi yaparak o konu hakkındaki tüm ayrıntıları anlatırlar. Bu etkili konuşma/hitabet sanatında kullanılan bir yöntemdir ve ‘sözaçmazlık’ [*paralipsis/apophasis*] olarak adlandırılır. ‘Sözaçmazlık’ yönteminde kişi “bir mevzuyu geçiştiriyormuş gibi yapıp ona dikkat çeker” (Vickers 306). Tiyatro oyunları arasında ‘sözaçmazlık’ kullanımının görüldüğü en ünlü sahne William Shakespeare’in *Julius Caesar* (1599) oyununda Marcus Antonius’un Caesar’ın ölümünün ardından yaptığı konuşmadır:

Antonius: Çekmecesinde buldum; vasiyetnamesi Caesar'ın
Bunları halka duyursam,
Ama affedin beni, hiç okumak niyetinde değilim,
[...]
Sabırlı olun, nazik dostlarım, *okumam doğru olmaz;*
Caesar'ın sizi ne kadar sevdiğini bilerseniz.
Sizler odun değil, taş değil, insansınız;
İnsan olarak dinlerseniz Caesar'ın vasiyetini,
Yürekleriniz yanar, deliye dönersiniz.
Her şeyini size bıraktığını *bilmemeniz daha iyi,*
Bilerseniz, kim bilir neler olur! (123)

Antonius, ‘okumak niyetinde değilim, okumam doğru olmaz, bilmeseniz daha iyi’ der ama ‘madem beni çok zorluyorsunuz’ diyerek tüm her şeyi açık açık söyler. Bu sahnede kullanılan bu ‘sözaçmazlık’ yöntemi, tragedya içinde okuru gülümsetir. Çünkü burada Antonius’un konuşmasında edimsözlerin ‘gerçekleşme koşulları’nın birbiriyle çatışmaktadır. Antonius anlatma ‘niyetinin olmadığını söyler’ ama aslında ‘niyeti vardır’; edimsöz ereğinin ‘okumamak, anlatmamak’ ve ‘halkı yönlendirmemek’ olduğunu söyler ama söylediklerinin ‘önerme içeriği’ bu ereğin tam tersini gerçekleştirir. ‘İddia edilen erek’ ile ‘içerik’ birbiriyle çatışmaktadır; ‘okumam, bilmeyin’ derken bir yandan da okumakta ve bilmelerini sağlamaktadır.

Aynı şekilde Molière'in *Cimri* oyununda da Harpagon'un parası çalınca Jacques Usta, Uşak Valère'den intikam almak için yol bulmuş olur; onu parayı çalmakla suçlayacak ve bu şekilde ondan kurtulacaktır. Ancak onun üzerine suçu atarken 'sözaçmazlık' yöntemini kullanır. Sanki kimin çaldığını biliyormuş ama söylemek istemiyormuş gibi davranır; sonra da "siz zorladığınız için söylüyorum; bana sorarsanız bu işi yapan kim, biliyor musunuz? [...] Valère yaptı bu işi" (V.ii.88) der. 'Niyeti yokmuş gibi' davranan ve bunu yapmaya 'zorlandığını' söyleyen Jacques Usta, bildiği şeyi 'kolaylıkla' anlatır. Sözde anlatmama niyeti ile çatışan bu kolaylık, bu konuşmayı komik yapar.

Komedy oyunlarında, edimsözler mizahi dilin oluşumunda çok önemlidir. Dolaylı edimsöz kullanımlarında, konuşmacının niyetini ve edimsöz ereğini karşıdaki kişi yanlış anlayabilir ve bu durumda istenen etkisöz eylemi gerçekleşmeyebilir. Karşıdaki kişi konuşanın niyetini doğru anlasa da etkisöz eylemini kendi isteğiyle yerine getirmeyebilir veya bir nedenden dolayı yerine getiremeyebilir. Kullanılan edimsözler, gerçekleşme koşullarına uymayabilir: Konuşan kişi ve dinleyen kişi, niyetlerinde samimi olmayabilirler; işi yapma becerileri ve koşulları olmayabilir; sözcelerinde doğru içerik ifadesini kullanmayabilirler; veya sözcelerinin içeriği ile edimsöz ereği uyuşmayabilir. Tüm bu durumlarda edimsözler başarısız olur, ancak bu başarısızlıktan komedy oyunlarının dilini oluşturan komik diyaloglar ortaya çıkar.

2.4. Komedyada Kibarlık ve Kabalık Açısından Uyumsuzluk

2.4.1. Kibarlık İlkeleri

Kişiler arasındaki iletişimsel uyumsuzluk ya da olası çatışmaları ortadan kaldırmak ve iletişimsel uyumayı sağlamak için kişilerin kibarlık [*politeness*] ilkelerine uymaları gerekmektedir. Kibalık Kuramı [*Politeness Theory*] alanındaki çalışmalarıyla ön plana çıkan Geoffrey Leech *Principles of Pragmatics* [Edimbilimin İlkeleri] (1983) başlıklı çalışmasında Paul Grice’ın iletişimsel ilkelerinden yola çıkıp kibarlık ilkelerini geliştirirken, Penelope Brown ve Stephen Levinson (1978, 1987) da Amerikalı toplum-bilimci Erving Goffman’ın yüz [*face*] kavramını kullanarak bir kibarlık modeli önerirler.

Leech, altı tane kibarlık ilkesinden bahseder. Leech’in ‘yarar-çaba [*benefit-cost*] ölçeğini temel alarak geliştirdiği birinci ilke ‘Nezaket ilkesi’dir [*Tact Maxim*]; bu ilkeye göre konuşan kişi “diğer insanların çabasını azalt[ıp] yararını arttır[malıdır]” (132). İkinci ilke olan ‘Cömertlik ilkesi’ne göre [*Generosity Maxim*] konuşan kişi “kendi yararını azalt[ıp] çabasını arttır[malıdır]” (132). Nezaket ve Cömertlik ilkeleri birbirlerini tamamlar görünür. ‘Övgü ilkesi’ [*Approbation Maxim*] “başkalarına eleştiriye azalt, övgüyü arttır” (132) der. Bu ilkeye göre konuşan kişi “başkalarıyla ilgili, özellikle de dinleyen kişiyle ilgili, hoş olmayan şeyler söylemekten kaçınma[lıdır]” (135). ‘Tevazu ilkesi’ne göre [*Modesty Maxim*] konuşan kişi “kendine övgüyü azalt[ıp] eleştiriye arttır[malıdır]” (136). ‘Uyuşum ilkesi’ [*Agreement Maxim*] “başkalarıyla aranızdaki görüş ayrılıklarını azaltın, uyuşumu arttırın” (132) der. Son ilke olan ‘Duygudaşlık ilkesi’ne göre [*Sympathy*

Maxim] konuşan kişi “başkalarıyla arasındaki karşıt duyguları azaltı[p] duygudaşlığı arttır[malıdır]” (132).

Komedyaya oyunlarında bu ilkeler sık sık ihlâl edilir. Övgü ve tevazu ilkeleri en çok ihlâl edilen ilkelerdir; bu iki ilke ya tamamen göz ardı edilir ya da abartılı bir şekilde uygulanır. Kendini çok öven ve tevazu ilkesini tamamen göz ardı eden karakterler, komedyanın vazgeçilmez komik unsurlarındandır. Boris Vian’ın *Generallerin Beş Çayı* oyununda General Dupont kendini beğenme işini o kadar abartır ki bu konuda samimi bir itirafta bulunup “Denizde kum, bende kibir [...] Ne istiyordum biliyor musunuz, ismimi değiştirip, Tanrı koymak” (II.iii.33) der.

Terentius’un *Hadım Ağası* oyununda sevdiği kadın Thais’in gönlünü kazanmak isteyen Thraso adlı karakter de ‘tevazu ilkesine’ hiç uymaz. Sürekli palavralar anlatıp kendisiyle övünür ve kölesi Gnatho da onu destekler:

Thraso: Tanrılar bana nasıl bir güzellik vermişler. Ne yapsam iyi görünüyor [...] Kralımız bile her yaptığım şeyden sonra gelip teşekkür ederdi [...] Bana ordusunu bile emanet ederdi.

Gnatho: Herakles hakkı için! Ben de fark ettim bunu [...] Kral da akıllı adammış [...] Öyle olacak elbette. (III.i.23-24)

Ancak Romalı komedyaya yazarı Plautus’un *Palavracı Asker* oyunundaki asker Pirgopolinikes’in kendisini övmesi, Terentius’un Thraso tiplemesini gölgede bırakır. Adı da üstünde Palavracı Asker Pirgopolinikes, sürekli sahip olmadığı niteliklerle ve sözde başarılarıyla övünüp palavralar anlatır:

Pirgopolinikes: (*Şişinerek poz verir, kahramanlık taslayarak nutuk atar*)

Ah, ya şu kılıcım, ona da bir huzur gerek,
Yoksa hüzünden ve kederden kendi kendini yiyecek.
Çok uzun zamandan beri bu tatilden mustarip.
Düşmanı kıyma yapmak istiyor, zavallı garip! (11)

Sürekli bu şekilde kendisiyle övünen Pirgopolinikes, ‘tevazu ilkesi’ni ihlâl eder. Hatta övünmeyi daha da ileri götürerek kendini tanrılara benzetir:

Pirgopolinikes: Evrenin yaratılışının ertesi günü doğmuşum ben,
Baştanrı Jüpiter de doğmuş toprak anadan,
Hemen benim ardımdan. (82)

Pirgopolinikes'in kendisini övmesindeki 'mübalağa' [*hyperbole*], Terentius'un Thraso karakterinden çok daha fazladır.

Kendini öven karakterlerin yanında, başkalarını aşırıya varan ölçülerde öven 'dalkavuk' karakterlere de komedyalarda sıkça rastlanır. İltifatların ölçüsünü kaçırın bu tür karakterler, 'övgü ilkesini' ihlal etmiş olurlar. Yine *Palavracı Asker* oyununda Pirgopolinikes'in çevresindeki uşakları ve köleleri de, tıpkı kendisinin yaptığı gibi onu tanrılara benzetirler ve askerlikteki sözde başarıları ile kadınları elde etmedeki ustalığını abartılı bir tavırla överler:

Artotrogus: Kader tanrıçasının kıdemli, kalantor, kaskatı sevgilisi,
Sanki savaşın ta kendisi, savaş tanrısı Mars bile cesaret edemez
Gücünün seninkine denk olduğunu iddia edemez.
[...]
Bir solukta silip süpürmüştünüz birliklerini
Sonbahar yapraklarını ya da damların sazını
Silip süpüren güçlü, sonbahar rüzgârları gibi. (11)

Kölesi Artotrogus, Pirgopolinikes'in savaştaki yeteneklerini savaş tanrısı Mars ve sonbahar rüzgârı ile karşılaştırıp benzetme [*simile*] sanatını kullanarak över. 'Övgü ilkesi'ni ihlal eden bu abartılı övgüler, aynı zamanda gerçeği yansıtmadığı için 'nitelik ilkesi'ne de uymaz.

Bu abartılı övgüler karşısında Pirgopolinikes zaman zaman tevazu gösterir, ancak bu 'sözde tevazu'dur. Gösteriş yapmayı çok seven Pirgopolinikes, tevazuyu bile daha fazla övgü almak için kullanır:

Pirgopolinikes: Şıppadanak bir işti be, mühim değil. [...]
Şöyle bir tokat çarpıvermişim elimin tersiyle. [...]
Acıdım zavallı askerciklere, bıraktım yaşasınlar diye. (11-14)

Goldoni'nin *Sevgililer* oyunundaki Fabrizio karakteri de, 'abartılı övgü' ve 'sözde tevazu' açısından Plautus ve Terentius'un karakterleriyle yarışır, hatta onlarınkini geride bırakır. Çünkü Fabrizio karakteri, sadece belirli kişileri değil, tanısın veya tanımasın önüne gelen herkesi ve her şeyi mübalağalı bir şekilde över:

Fabrizio:

(*Konuğu Kont Roberto için*) Dünyanın en ünlü şövalyesidir. Şövalyelikte bütün Avrupa'da üstüne yoktur [...] Bu adam insanlara içtenliğin ne olduğunu apaçık öğreten bir kitaptır.

(*Yeğeni Eugenia için*) Böyle bir genç kız daha gelmemiştir dünyaya. Öyle bir dans eder ki benim diyen balerinlerin ağzı açık kalır. Öyle bir şarkı söyler ki dinleyenler kendinden geçer.

(*Yeğeni Flamminia için*) Tek başına koca bir evi çekip çevirecek kadındır. Ne Milano'da ne İtalya'da bulunur Flamminia gibisi.

(*Avukat Ridolfo için*) Bu, Milano'nun bir numaralı avukatı, dünyanın en önde gelen hukukçusu, hukuk dünyasının en başarılı yasa adamıdır.

(*Eugenia'nın sevgilisi Fulgenzio için*) Avrupa'nın bir numaralı edebiyat adamı [...] Longobardiler zamanından beri damarlarında saf, en saf kentsoylu kanı taşımakla övünen bu beyefendi her şeyden anlar.

(*Uşağı Succianespole için*) Laf olsun diye söylemiyorum, eşi bulunmaz bir uşak. Güvenilir, dikkatli, eli çabuk, saat gibi bir insan [...] Uşakların ilahıdır.

(*Pazardan aldığı dana eti için*) Çıkar da şu dana etini bir görelim [...] Otur da resmini yap [...] bu dana insana ilaç gibi, merhem gibi gelir. (15-54)

Sevgililer oyunundaki Fabrizio'nun etrafına saçtığı övgüler, başka bir oyunda zor rastlanır ölçüdedir. Sınırları aşan bu övgülerin gerçekliği de şüphelidir ve 'nitelik ilkesi'ne uymazlar; ancak bu tarz karakterler komedya oyunlarının da vazgeçilmez unsurlarındandır.

Övgü ve tevazu ilkeleri dışında, komedyalarda 'duygudaşlık' ve 'uyuşum' ilkeleri de sıklıkla ihlâl edilir. Birbirleriyle hiç anlaşılamayan, karşıt duyguları ve görüş ayrılıklarını azaltamayan ve bu nedenle de sürekli tartışan karakterler, canlı diyaloglarıyla oyunlara renk katarlar. Aristophanes'in *Λυσιστράτη* [Kadınlar Savaşı

(Lysistrata)] (M.Ö. 411) oyununda savaşı sonlandırmak için kendi yöntemlerini kullanan kadınlar ile onların bu yöntemlerinden hiç hoşlanmayan erkekler arasındaki çatışma anlatılır. Bu iki taraf oyun boyunca karşıt duygu ve görüşlerde oldukları için sürekli tartışırlar:

Kadın Korobaşı: Haydi, vursana, geldim işte! [...]
Erkek Korobaşı: Kes sesini, yoksa pestilini çıkarırım!
Kadın korobaşı: Hele bir dokundur bakalım parmağının ucunu...
Erkek Korobaşı: Seni döve döve gebertmez miyim? Ne yapabilirsin bana?
Kadın Korobaşı: Dişlerimle ciğerlerini, bağırsaklarını sökerim senin.
[...]
Kadın Korobaşı: Gel bir hamam yakayım sana!
Erkek Korobaşı: Bana mı hamam, leş karı?
Kadın Korobaşı: Hem de güvey hamamı, pis herif!
Erkek Korobaşı: Duydun mu? Şu hayâsızlığa bak!
Kadın Korobaşı: Ağzımı tutamazsın ya.
Erkek Korobaşı: Öyle bir tıkarım ki ağzını! (331-32)

Sürekli tartışan erkekler ve kadınlar, ‘duygudaşlık’ ve ‘uyuşum’ ilkesini ihlâl ederler. Aynı şekilde Goldoni’nin *Sevgililer* oyunundaki Eugenia ve Fulgenzio adlı iki sevgili, birbirlerini çok sevmelerine rağmen, dik başlılıkları ve kıskançlıkları yüzünden oyun boyunca didişirler. Aralarındaki duygular aynı yönde olup ‘duygudaşlık ilkesi’ne uysa da, Eugenia ve Fulgenzio aralarındaki görüş ayrılıklarını azaltıp uyuşumu arttırmadıkları için ‘uyuşum ilkesi’ni ihlal ederler. Uyuşum ilkesini ihlal eden bu didişmeleri, “birbirlerini seviyorlar mı, yoksa sevmiyorlar mı?” (II.i.37) diye insanları kuşkuya düşürür. Eugenia’nın ablası durumu özetler: “Deli gibi seviyorlar, ama ikisi de birbirinden dik kafalı. Kız kardeşim sürekli kuruyor. Fulgenzio sinirli, hoşgörüsüz, hemen alevlenen biri. Hani bunlar üzerine oyun yazılsa dünyanın en güzel oyunu olur” (II.i.37-38).

The Importance of Being Earnest oyununda da yakın arkadaş olan Jack ve Algernon sürekli bir şeyler hakkında tartışırlar. En ufak ve önemsiz meselelerde bile

fikir birlięi saęlayamazlar. Sanki tek yaptıkları şey, hangi konuda olursa olsun sadece tartışmaktır:

Jack: Oh, bu saçmalık!

Algernon: Hiç de deęil!

Jack: Neyse, bu konuda seninle tartışmayacağım. Sürekli bir şeyler hakkında tartışmak istiyorsun.

Algernon: Bu ‘bir şeyler’ zaten tam da bu yüzden yaratıldı. (I.23)

Geoffrey Leech’in kibarlık ilkeleri dışında, Penelope Brown and Stephen Levinson da Goffman’ın ‘yüz’ kavramını esas alarak ‘Kibarlık Kuramı’ geliştirirler. Brown ve Levinson’ın *Politeness: Some Universals in Language Usage*’da ele aldıkları ‘Kibarlık Kuramı’na göre, iletişimde kişilerin amacı ‘face’ adı verilen ‘yüzlerini’ yani ‘öz imgelerini’ korumaktır. Yüz kavramını olumlu [*positive*] ve olumsuz [*negative*] olarak ikiye ayıran Brown ve Levinson’a göre, kişiler bir yandan başkalarının kendileri hakkında olumlu düşüncelere sahip olmaları ve kendilerini onaylamaları için çabalayarak ‘olumlu yüzlerini’ korumak isterken, dięer yandan başkaları ile aralarına mesafe koyup baskıdan uzak durmaya çabalayarak ‘olumsuz yüzlerini’ korumak isterler (61-62). Bu çabayla hareket edip ‘yüz tehdit edici eylemler’den [*face threatening acts*] kaçınmak için olumlu ve olumsuz olmak üzere iki tür kibarlık stratejisi kullanılır. Olumlu kibarlık [*positive politeness*] karşıdaki kişiye karşı yakınlık, dayanışma, paylaşım ve iyimser bir tavır sergilemektir; olumsuz kibarlık [*negative politeness*] ise, karşıdaki kişiyle araya mesafe koyup saygılı davranarak baskı uygulamaktan kaçınmaktır (70).

Komedy oyunlarında ‘olumlu kibarlık’ ile ‘olumsuz kibarlık’ arasında dengeyi kuramamak komik durumlara neden olabilir. ‘Olumlu kibarlık’ yakınlık göstermek iken ‘olumsuz kibarlık’ mesafe koyup saygı göstermektir. İletişimde bu ikisi arasındaki seçimi doğru yapmak bazen zordur. *Generallerin Beş Çayı* oyununda

General Dupont d'Isigny ve General Audubon arasındaki diyalog buna örnek olabilir:

Dupont: Wilson'cuğum!

Audubon: D'Isigny'ciğim!

Dupont: Dupont d'Isigny! Zahmet olmayacaksa ismimi tam söyleyin, ha olacaksa hiç söylemeyin ve benimle bir daha konuşmayın.
(II.ii.29)

Dupont, 'olumlu kibarlık' göstererek General Audubon'a gayet samimi bir şekilde "Wilson'cuğum" diye hitap eder. Ancak karşıdaki kişinin aynı yakınlığı göstermesini istemez; tam adının söylenmesini isteyerek araya mesafe konmasını ve 'olumsuz kibarlık' gösterilmesini arzu eder. Karşıdaki kişi yakın davrandığı için kendisi de resmiyeti kaldırıp yakın davranmak isteyen Audubon, komik duruma düşer.

Brown ve Levinson, 'panik ve ivedilik' durumlarında kibarlık ilkelerine uyulmasını beklememek gerektiğini belirtirler (69). Aşağıdaki karikatürde de görüldüğü gibi, bu gibi durumlarda kibarlık ilkelerine uymaya çalışmak veya karşı tarafının bu ilkelere uymasını beklemek, iletişimin sağlıklı ve başarılı olmasına engel olur ve komedyada sıkça kullanılan iletişimsel bir uyumsuzluk yaratır.



3

“İMDAT!”	“Affedersiniz, beyefendi. Sizi rahatsız ettiğim için son derece üzgünüm ancak acaba bana mümkünse yardım edebilir misiniz, tabii size zahmet olmazsa.
-----------------	--

Hem Leech hem Brown ve Levinson, karşdakine yaptırım uygulamadığı ve seçenek sunduğu için dolaylı [*indirect*] sözcelerin doğrudan sözcelere göre daha kibar ve daha az tehdit edici olduğunu belirtirler (70). Örneğin, ‘emir’ cümlesi yerine ‘rica’ cümlesi kullanmanın seçenek sunduğu için daha kibar olduğunu söylerler. Ancak Stoppard’ın *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* oyununda olduğu gibi ‘seçenek sunulabilir ama seçme şansı sunulmayabilir’:

Gertrude: Burada bizimle bir süre kalma
Nezaketini ve iyi niyetini gösterirseniz
Kralınız bu ziyaretinizi unutmayacak.

[...]

Guildenstern: [...] En azından bize seçenekler sunuldu [...] Ama seçme hakkı sunulmadı. (I.36-39)

³ <http://www.michellehenry.fr/12.jpg> (26.12.2014)

Kraliçe ve Kralın Guildenstern ve Rosencrantz’a yaptıkları gibi eğer seçenek sunulup seçme şansı sunulmaz ise, bu bir rica değil bir emir olur ve kibarlık ilkesine uymaz.

‘Rica’ gibi dolaylı bir sözce kullanmanın dışında, ‘özür’ dileyerek söze başlamak veya ‘lütfen’ demek gibi yöntemlerle de sözceler daha kibar hale getirilebilir. Brown ve Levinson, özür dilemenin karşıdaki kişinin yüzüne yapılmış olan bir saldırının telafi edilmesi olduğunu söylerler (187). Leech’e göre ise, özür dilemek konuşan ve dinleyen arasında bir denge kurmayı amaçlar (125). Ancak karşılıklı konuşmada konuşan kişi karşıdaki kişinin yüzünü korumayı amaçladığı kadar kendi yüzünü de korumak ister; ve konuşan kişi ‘lütfen’ ve ‘özür dilerim’ gibi ifadelerle konuşmasını yumuşatıp karşıdaki kişinin ‘yüzünü’ korumayı hedeflerken, kendi yüzüne zarar vermiş olur. ‘Özür dilemek’ karşıdaki kişiye saygı duyulduğunu gösterdiği için ‘olumsuz kibarlık’ göstermektir, ama aynı zamanda özür dileyen kişiyi güçsüz gösterip imajına zarar verdiği için onun yüzünü tehdit eder. Konuşan kişinin hem karşıdakinin yüzünü hem de kendi yüzünü koruma isteği arasında bir ‘uyumsuzluk’ ortaya çıkar. Özellikle de konuşanlar arasındaki kişisel bağlam göz önüne alındığında, özür dileyen veya teşekkür eden kişi konum olarak karşıdakinden daha üst ise strateji-bağlam ‘uyumsuzluğu’ da dâhil olur. Eugène Ionesco’nun *La Leçon* [Ders] (1951) adlı oyununda Profesör ile öğrencinin ilk karşılaştıkları sahne, bu iki tür uyumsuzluğun bir arada olduğu duruma örnek olarak verilebilir:

Profesör: Günaydın, günaydın...Sen..ee...Sanırım sen...yeni öğrencisin?

Öğrenci: Evet, efendim. Günaydın, efendim. Görüyorsunuz tam zamanında geldim. Geç kalmak istemedim.

Profesör: Güzel. Evet, çok güzel. Teşekkür ederim. Ama bu kadar acele etmemeliydin, biliyorsun. Seni böyle beklettiğim için nasıl özür dileyeceğimi bilemiyorum... Tam şeyi bitiriyordum...anlarsın, tam... eee...Kusura bakma... Umarım beni affedersin... [...] Çok özür dilerim. (183-184)

Profesörün sürekli teşekkür edip özür dilemesi, karşıdaki kişiye saygısını gösterdiği için öğrencinin ‘olumsuz yüzünü’ desteklemektedir ancak bir yandan da kendi imajını zedelediği için kendi yüzünü tehdit etmektedir. Bu ikisi arasında bir denge ve uyum sağlanamamıştır. Ayrıca aralarındaki kişisel bağlama bakıldığında, Profesör konum olarak öğrenciden daha üsttür. Bu nedenle kullandığı strateji aynı zamanda bağlamsal bir uyumsuzluk da oluşturmaktadır.

2.4.2. Kabalık İlkeleri

İletişimde insanların genel amacı kibarlık ilkelerine uyup uyuşmayı sağlamak olsa da, bazen sıra dışı dilsel davranış olan kabalığa [*impoliteness*] başvurarak bu amaçtan saparlar. Bu tür sapmalar da komedyada sıklıkla başvurulmuş bir tekniktir ve dilsel kibarlıktan sapma olarak görülen dilsel kaba davranışlar çeşitli şekillerde sergilenebilir. “Reflections on Impoliteness, Relational Work and Power” adlı yazısında kibarlık ilkelerinden hareketle ‘Kabalık Kuramı’nı [*Impoliteness Theory*] geliştiren ve kabalığı “hedefteki kişinin ‘yüz kaybına’ neden olmayı amaçlayan ya da o şekilde algılanan iletişimsel davranışlar” (38) şeklinde tanımlayan Culpeper, kabalık stratejilerini ‘doğrudan kayıtlı kabalık, olumlu kabalık, olumsuz kabalık, dolaylı kabalık ve kibarlık göstermeme’ olarak beş gruba ayırır. İletişimde uyumu arttıran kibarlık ilkelerinden ve işbirliğinden sapma olarak görülen bu beş kabalık stratejisi, komedyada kişiler arası iletişime komik bir boyut kazandırır.

Culpeper, *Journal of Pragmatics*’da yayımlanan “Towards an Anatomy of Impoliteness” [Kabalığın Analizine Dair] başlıklı makalesinde ‘Doğrudan kayıtlı kabalık’ [*Bald On Record Impoliteness*], karşıdaki kişiye “açıktan ve doğrudan”

(356) saldırılar içerdiğini ifade eder. Antik Yunan Komedyâ yazarı Aristophanes’in oyunlarında doğrudan kayıtlı kabalık örneklerine çok fazla rastlanır. *Kadınlar Savaşı*’nda erkekler ve kadınlar arasındaki kavgalarda “kör olası herifler, pis alçaklar, aşağılık yaratıklar, cadaloz, cadı karı” (330-340) gibi doğrudan saldırı ve hakaretler kullanılır. Palavracı Asker oyununda da Periplektomenus ve Akrotelötyüm arasındaki konuşma bu tür kabalığa örnektir:

Periplektomenus: Ne uyuz mal, şu kadın denen şey.

Akrotelötyüm: Aynı alıcıları gibi. (66)

Ahmet Vefik Paşa’nın Molière’den uyarladığı *Zoraki Tabip* oyunundaki karı-koca kavgası sahnelerinde İvaz ve Selime doğrudan kabalık stratejisini kullanırlar:

İvaz: Kadın kısmı şeytandan beterdir [...]

Selime: Allahtan belanı bulasın [...]

İvaz: Kokuşmuş, hain karı, sen belanı bul! [...]

Selime: [...] nankör! [...] kaba adam! Oduncu parçası! [...] Şarap tulumu sümsük [...] Hain, hayasız, bataklı, dolandırıcı, alçak, arabozucu, ipe çekilesi, dilenci, sahtekar, gaddar, hırslı! (I.9-11)

Geleneksel gölge oyunu Karagöz ve Hacivat’ta da ‘kabalık’ sık başvurulmuş bir stratejidir. Birbirleriyle sürekli didişen Karagöz ve Hacivat, sık sık da doğrudan hakaretler kullanırlar:

Hacivat : (*Karagöz’e hitaben*) Surette insansın ama, sirette hayvandan farkın yok. (Kudret 272)

Hacivat : (*Karagöz’e hitaben*) Hayvan-ı natıksın. (Oral 126)

Culpeper’in “Towards an Anatomy of Impoliteness” başlıklı yazısında vurguladığı üzere ‘Olumlu Kabalık’ [*Positive Impoliteness*], kişinin ‘kabul edilme, sevilme, yakınlık kurma’ gibi ihtiyaçlarına yapılan saldırıları içerir; “görmezden gelme, dışlama, soğuk davranma, rahatsız hissettirme, şifreli dil kullanma, tabu sözcükler kullanma” (357-58) gibi davranışlar bu tarz kabalığa girer. Örneğin, Molière’in *Kadınlar Mektebi* oyununda genç ve güzel Agnès, yaşlı Arnolphe’nin ‘kabul edilme

ve sevilme’ ihtiyaçlarını bir türlü karşılamaz ve bu davranışıyla ona karşı ‘olumlu kabalık’ sergilemiş olur. Ayrıca tabu kelimelerin sıklıkla kullanıldığı *Hacivat* ve *Karagöz* oyunlarında, Karagöz’ün “Eline köpek s...n” (Kudret 34) gibi ifadeleri olumlu kabalık örnekleridir.

Yine Culpeper’in bahsedilen makalesinde bahsettiği gibi ‘Olumsuz Kabalık’ [*Negative Impoliteness*], kişinin ‘kişisel alanını, mesafeyi ve hareket özgürlüğü koruma, saygı duyulmayı bekleme’ gibi ihtiyaçlarına yapılan saldırıları içerir; “kişisel alana saldırma, hareket alanını sınırlama, korkutma, küçümseme, hor görme, ciddiye almama” gibi davranışlar olumsuz kabalığa örnek gösterilebilir (Culpeper, *Towards an Anatomy of Impoliteness* 358). Örneğin, Aristophanes’in *Eşekarıları* oyununda babası Philokleon’un mahkemeye gitmesine izin vermeyip onu eve hapseden Bdelykleon’un bu davranışı olumsuz kabalığa girer. Aynı şekilde, Pinter’in *Doğum Günü Partisi* oyununda da Stanley’nin evden ayrılmasına izin vermeyip onu oturmaya zorlayan Goldberg ve MacCann de onun hareket özgürlüğünü kısıtlayarak ‘olumsuz kabalık’ sergilerler.

Culpeper’in “Impoliteness and Entertainment in the Television Quiz Show: The Weakest Link” [Televizyon Yarışma Programında Kabalık ve Eğlence: En Zayıf Halka] yazısında belirttiği ‘Dolaylı Kabalık’ [*Off Record Impoliteness*], sezdirim yoluyla uygulanır ve sonradan gerektiğinde inkâr edilebilir; ‘ima yoluyla hakaret, alay ve sözde kibarlık’ davranışları dolaylı kabalığa örnektir (43-44). Plautus’un *Palavracı Asker* oyununda asker Pirgopolinikes’in iki kölesi tartışmaktadırlar. Köle Palestriyo, diğer köle Skeledrus’a hakaret eder ama dolaylı bir şekilde ustalıkla yapar:

Skeledrus: Haydi oradan, kes artık şunu, oynuyorsun benimle.
Palestriyo: O zaman ellerim kirlenmiş demektir.

Skeledrus: Niye?

Palestriyo: Oynuyorum demek ki pislikle. (29)

Boris Vian'ın *Generallerin Beş Çayı* oyununda da dolaylı kabalık örneklerine rastlanır. General Audubon'ın yalnızca başbakana değil aynı zamanda A.B.D. askeri ataşesi General Jackson'a karşı da 'kabalık' sergilemesi bağlamsal olarak da absürd bir uyumsuzluk içerir:

Audubon: Üç Silahşörleri okudunuz mu?

Léon: Hem Fransa'yı yönetip, hem kitap okuyacak zamanımız yok herhalde.

Audubon: Ee ondan sordum ya, yöneticiliğinizi pek göremediğimize göre okuyacak bol bol vaktiniz olsa gerek.

[...]

Léon: Siz okudunuz mu?

Jackson: Ee, tabii, alt yazısını okudum. (II.vii.62-63)

Dolaylı kabalık, aynı zamanda 'sözde kibarlık' yöntemi ile de yapılabilir. Sözde kibarlık, tersinleme [*irony*] ile yapılan, aslında söylenenin tersinin ima edildiği ifadelerdir. *Cimri* oyununda Frosine'nin Harpagon'a yönelttiği iltifatlar onun hakkında düşündüklerinin tam tersidir:

Frosine: Beğenmek de söz mü? Bayılıyorum size! Resmi yapılacak adamsınız. Şöyle döner misiniz biraz. Aman ne profil! Üstüne yok! Bir yürüyün de göreyim, ne olur. Şu bedene bakın, heykel gibi! Rahat, kıvrak, gülbüz. Hastalık mastalıktan eser yok [...] Erkek dediğin böyle olur. Baktı mı gözü doyuyor insanın. (II.v.44)

Culpeper'ın "Towards an Anatomy of Impoliteness" makalesinde anlatmış olduğu 'Kibarlık Göstermeme' [*Withhold Politeness*], beklendiği durumlarda kibarlık gösterilmemesidir; 'verilen bir hediye için teşekkür edilmemesi' gibi davranışlar bu kabalık türüne örnek olarak verilebilir (357). *Doğum Günü Partisi*'nde Stanley Meg'e hiç bir zaman kibarlık göstermez; ancak Meg'in zorlamasıyla 'lütfet, özür dilerim' gibi ifadeler kullanır ama bunlarda da samimi değildir:

Stanley: Bir çay olsa!

Meg: ay mı istiyorsun? Ltfen, de.
Stanley: Ltfen.
Meg: zr dile nce.
Stanley: zr dilerim nce.
Meg: Hayır. Yalnızca, zr dilerim, de.
Stanley: Yalnızca zr dilerim! (I.27-28)

Kaba dil kullanımına sıklıkla rastlanan yerler arasında askeri kışlalar, mahkemeler, polis merkezleri, sorgu odaları gibi devlet kurumları vardır. Ast st ilişkisinin ok açık ve n planda olduėu bu gibi mekânlarda st konumdaki bir kişinin alt konumdakine karşı kullandığı kabalık daha doėal karşılanır. Ancak alışılmış olan bu kurumsal stat-kabalık ilişkisi tersine evrildiğinde beklenenden farklı ve uyumsuz bir durum ortaya ıkar. Bu alışılmış durumdan sapma komedya dilini zenginleştiren bir unsurdur.

2.5. Komedyada İletişimsel Söz Sırası İlkelerinde Uyumsuzluk

İnsanlar karşılıklı iletişimde ‘uyumlu sıralama’ [*coordination*] sorunuyla karşılaşır. Bu sorunu aşmak için ‘iletişimsel söz sırası’ kurallarına uymaları gerekir. Konuşma Çözümlemesi [*Conversation Analysis*] yaklaşımını geliştiren Sosyolog Harvey Sacks, Emanuel A. Schegloff ve Gail Jefferson, “A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation” [İletişimde Söz Sırası Düzenlemesi için Basit Bir Sınıflandırma] (1974) başlıklı makalelerinde, tıpkı bir oyundaki hamlelerin veya trafik akış sırasının düzenlenmesi gibi yüz yüze etkileşimde ‘söz sırası’ düzenlemesinin [*turn-taking organization*] önemini vurgularlar (696). Bu düzenlemenin hem ‘bağlamdan bağımsız’ [*context-free*] hem de ‘bağlama duyarlı’ [*context-sensitive*] yapıldığını, çünkü söz sırası düzenlemesinde bağlamın göz önüne alındığı durumlar olsa da bağlama bakılmaksızın tüm konuşma türlerine uygulanabilen temel bir söz-sırası mekanizması olduğunu ileri sürerler (699-700). Sacks, Schegloff ve Jefferson’a göre, karşılıklı konuşma esnasında ‘söz sırası’ düzenlemesinin yapılabilmesi için dikkat edilmesi gereken iki unsur vardır: ‘söz sırası dağılımı’ [*turn-allocation*] ve ‘söz sırasının yapısı’ [*turn-construction*]. Komediya oyunlarında bu iki unsuru düzenleyen ilkelere uyulmaması durumunda ortaya çıkan uyumsuzluk ve sapma oyunlardaki kişilerarası iletişime komik bir boyut kazandırır.

İlk olarak ‘söz sırası dağılımı’ göz önüne alındığında, Sacks ve arkadaşlarına göre iletişimde genel olarak aşağıdaki kurallar geçerlidir:

- Bir seferde bir kişi konuşur [*one-party-speaks-at-a-time*],
- Söz sıraları arasındaki geçişler boşluk veya çakışma olmadan yapılır [*transitions with no gap or overlap*],

- Konuşan kişi bir sonraki konuşmacıyı seçer [*current selects next*] ya da kişiler kendi kendilerini seçer [*self-select*].
- Söz sırası almada hatalar ve ihlallerin üstesinden gelmek için onarım mekanizmaları [*repair mechanisms*] vardır. (700)

Özellikle katılımcıların eşit konumda oldukları konuşmalarda tarafların sırayla ve eşit sayıda söz almaları beklenirken, katılımcıların eşit konumda olmadıkları durumlarda ise bir taraf konum olarak daha üst olduğu için ‘söz sırası dağılımının’ konuma göre şekillenmesi beklenir. Söz kesme veya çakışmalar, çoğunlukla söz hakkı elde etmek için bir ‘rekabet’ [*competition*] olarak görülür ancak herkesin katılımına açık toplu konuşma ortamlarında sözcelerin çakışması işbirliği [*collaboration*] amaçlı olup olumlu bir anlam da taşıyabilir. Vimala Herman’ın “Turn Management in Drama” [Dramada Söz Sırası Yönetimi] başlıklı yazısında belirttiği üzere, kurumsal ortamlarda söz sırası dağılımı kurumun kurallarına göre düzenlenirken farklı kültürlerde yaşa, cinsiyete ve konuma göre farklı dağılımlar da yapılabilir (22-23). Bir yandan ‘bağlam ve katılımcı kimliği’ de [*context and participant identity*] göz önüne alınarak tüm konuşmalarda geçerli olan temel söz sırası dağılımı ilkelerinden bir sapma söz konusu olduğunda beklenti ve varsayımlarla çatışan bir durum ortaya çıkar. Örneğin, eşit konumdaki katılımcılar arasında sıra dağılımının eşit olmaması [*unequal distribution of turns*]; konum olarak daha aşağı olan bir katılımcının daha üst konumdaki bir katılımcının söz hakkını elinden alması; katılımcılardan birinin konuşmadan dışlanması [*exlcusion*]; konuşma aralarında duraklama [*pause*] veya boşluk [*gap*] olması; konuşma sırası verilen kişinin konuşmaması [*turn-lapse*]; konuşan kişinin sözünün kesilmesi [*interruption*] ve konuşmaların üst üste binmesi [*overlapping*] ve benzeri durumlar, söz sırası dağılımı ilkelerinden birer sapma olarak görülür.

Söylenen ve söylenmek istenen şeyin içeriğini ve işlevini belirleyen tüm bu ‘sapmalar’ ile iletişimde söz sırası dağılımına dair ‘beklentiler’ arasındaki ‘uyumsuzluk’ da, komedyada kişilerarası iletişimi şekillendirir. Komedyacı yazarları, gerçek hayatta karşılıklı konuşmalarda sıklıkla karşılaşılan ‘söz kesme, çakışma, sessizlik, tekrar, aynı anda konuşma, çok fazla söz sırası alma’ gibi iletişimsel sapmaları çoğunlukla ‘tek seferde tek kişi konuşur’ kuralının geçerli olduğu tiyatro oyunlarında bilinçli bir şekilde komedyacı dilini zenginleştirmek amacıyla kullanırlar.

Özellikle ‘söz kesme’ [*interruption*] komedyada tragedyaya göre daha sık karşılaşılan bir özelliktir. Tragedyalardaki sözleri kesilmeden uzun uzun konuşan karakterlerinin yerine komedyada sözlerin sıklıkla kesildiği daha canlı ve hareketli diyaloglar vardır. *Zoraki Tabip* oyununda dili açılan Nurudil bir türlü babası Hamza Ağa’nın konuşmasına izin vermez ve sürekli sözünü keser:

Hamza: Ama...

Nurudil: Artık boş yere laf anlatmış olursunuz.

Hamza: Hep...

Nurudil: Hep bu sözler boşuna... hiçbir yararı yok.

Hamza: Beni...

Nurudil: Ben buna kesin karar verdim.

Hamza: Eey...

Nurudil: Böyle işte, baba kararı beni zorla bir erkeğe veremez artık!

Hamza: Hele...

Nurudil: Hele, boşuna gayret ediyorsunuz.

Hamza: Bu...

Nurudil: Bu zora gönlüm izin vermez, vermiyor.

Hamza: Kendi...

Nurudil: Kendimi kuyuya atarım da istemediğim adama varmam. (III.42)

Bir türlü söz sırasını tamamlayıp konuşamayan Hamza Ağa’nın bu durumu konumuyla komik bir uyumsuzluk oluşturur.

Söz sırası geçişlerinde konuşmacı kendinden sonra konuşacak kişiyi seçmek için ona hitap edebilir (Sacks, Schegloff ve Jefferson 717). Hitap sözcüğünü sözcesinin başında da sonunda da kullanabilir. Ancak hitap sözcüğü konuşmanın

sonunda olursa, ki konuşma da uzun bir konuşmaysa, kime hitaben konuşulduğu konusunda dinleyenlerin aklı karışabilir. Konuşmada hitap edildiği düşünülen kişi ile aslında hitap edilen ve söz hakkı verilen kişi aynı olmayabilir. Böylece konuşan kişi kendinden sonra konuşacak kişiyi seçerken beklentileri alt üst edebilir. Konuşmanın görünüşteki muhatabı ile gerçek muhatabı aynı olmayınca katılımcıların beklentileri boşa çıkar ve komik bir durum oluşur. Ezel Akay'ın yönetmenliğini yaptığı ve senaryosunu Levent Kazak'ın yazdığı *Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* filminde Hacivat ile Karagöz Osman Gazi'nin karşısında ilk defa sahne alırlar; aralarında Orhan Gazi'nin esiri Leonis'in de bulunduğu büyük bir kalabalık vardır ve Hacivat 'hitap aldatmacasıyla' herkesi güldürür:

Hacivat: (*meydanlığa girer*) Hay hak... Allah'ım allah'ım... Şu yüce günü bana yaşattığın için sana şükrederim... Alemin en akıl almaz adamıyan bugün mü karşılaşacaktım. Yahu ben halifelere krallara elçilik etmiş adamın. Bakın sayıyörüm: bugüne kadar on altı padişah, kırk üç kral, seküzü sahte dokuz halifeye mektup getirip götürdüm. Ama şu yüce varlık gibisini vallahi de görmemişim. (*Orhan Gazi'ye döner*) Huzurunuzda olmaktan onur duyarım... (*Bir anda Leonis'in önünde diz çöker*)... Yüce Leonis...

Herkes Hacivat'ın bu giriş konuşmasındaki övgülerin Orhan Gazi'ye hitaben söylendiğini düşünürken, Hacivat en sonunda bir anda Leonis'e dönüp "Yüce Leonis" diye hitap eder. Herkesin konuşmanın muhatabı sandığı kişi ile sonunda hitap edilen kişi arasındaki uyumsuzluk filmin mizahi dilinin bir örneğidir.

Ancak *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* oyununda Rosencrantz ve Guildenstern için hitabın çok önemi yoktur çünkü kendileri de dâhil herkes onların isimlerini karıştırmaktadır:

Guildenstern: Rosencrantz...
Rosencrantz: Ne?
Guildenstern: Guildenstern...
Rosencrantz: Ne?

Guildenstern: Senin için hiç fark yok mu?
Rosencrantz: Ne? (I.51)

Yalnızca iletişimsel söz sırası ilkelerinden sapmalar değil aynı zamanda karakterlerin bu ilkelere dair farkındalığı da komedya malzemesi olarak kullanılabilir. Karakterlerin ‘üstdil’ [*metallanguage*] kullanarak kendi konuşmalarının kendilerinin çözümlemesi ve karakterlerin doğrudan dilin iletişimsel kullanımına ilişkin göndermelerde bulunmaları komik bir etki yaratır.

Sacks ve arkadaşları, kişilerin konuşmalarını birimler halinde düzenlediklerini söyler ve buna “söz sırasının yapısal birimi” derler. Söz sırasının yapısal birimi çerçevesinde, söz sırasının uzunluğuna [*length*] ve dilsel yapısına [*linguistic texture*] dikkat edilmesi gerekir. Karşılıklı konuşmalarda söz sıraları yapısal olarak “tek bir sözcük uzunluğunda da olabilir bir cümle uzunluğunda da” (701). Uzunluğu değişebilen çeşitli söz sıralarından oluşan bir konuşmada bir katılımcının söze girmek için yapısal birimin tamamlandığı ‘uygun geçiş noktası’¹nı [*transition-relevance place*] (703) özetmesi gerekir. Bu noktada konuşmakta olan kişinin söz sırası sona erer ve bir sonraki konuşmacının sırası başlar. Konuşma sırası gelen konuşmacı çoğu zaman konuşmasını kendi istediği gibi şekillendiremez çünkü kendinden önceki katılımcının sözcüsü onun sözcüsünü belirler. Örneğin, kendinden önceki konuşmacı ‘soru’ sorarsa sırası gelen kişinin ‘cevap’ vermesi gerekir (711). ‘Soru-cevap’ sözce çifti gibi, birbirini takip eden farklı konuşmacılar tarafından söylenen ve kendinden öncekine göre şekillenen ve kendinden sonrakini şekillendiren sözce çiftlerine ‘Bitişik Sözce’ [*adjacency pair*] denir (716). Bitişik sözceler, “selam verme-selam verme, davet etme-kabul etme/reddetme, şikâyet etme-inkâr etme, iltifat etme-geri çevirme” (716) gibi sözce çiftlerini içerir ve bu

sözcelerin yapısal içerikleri birbiriyle ilintilidir. Eğer konuşmacı kendinden önceki sözceyi dikkate almayıp başka bir konuya atlarsa ve kendi sözcesini öncekinden tamamen bağımsız olarak şekillendirirse, Brown ve Yule’un *Discourse Analysis* başlıklı çalışmalarında belirttikleri üzere “konuya bağlı” [*topically*] değil “bir konu üzerine” [*on a topic*] konuşmuş olur (84). Bitişik sözcenin gerektirdiği şekilde konuşmaya katılmayan ve konudan sapan konuşmacı, bu şekilde söz sırasının yapısal ilkelerinden sapar. Bu tür bir sapma bazen dinleyenin konuşmacının kullandığı bazı sözcükleri anlayamamasından kaynaklanır; Karagöz ve Hacivat oyunlarında Karagöz’ün konuşmalarında bu tür sapmalar sık görülür:

Hacivat : Çarşı-yi Kebir’deki dekakinlere bakmıyor musun?

Karagöz : Tarladaki ekinlere baktım. (Kudret 274)

Törenler, iş görüşmeleri veya resmi oturumlar gibi bazı durumlarda hangi katılımcının hangi sözceyi söyleyeceği önceden bellidir (Sacks, Schegloff ve Jefferson 710). Örneğin bir sorgulama odasında veya mahkemede polis memurunun ya da hâkimin ‘soru’ sorması sorgulanan kişinin ise ‘cevap’ vermesi beklenir. Eğer bu durum ters yüz edilirse ve sorgulanması beklenen kişi soru sorup polis memuru veya hâkim cevaplamaya başlarsa, beklentilerle çatışma olağan bir sonuç olur ve komik bir durum ortaya çıkar. Sandra Harris’in “Questions as a Mode of Control in Magistrates’ Courts” [Sulh Ceza Mahkemelerinde Denetim Yöntemi Olarak Sorular] başlıklı yazısında geçen aşağıdaki diyalog da bu duruma örnek olarak verilebilir:

Hâkim: Sana tekrar soruyorum – bir teklifte bulunacak mısın – hımm – hımm bu borcu ödemek için?

Sanık: Siz benim yerimde olsanız yapar mıydınız?

Hakim: Ben – Ben cevapları verecek değilim burada – sen benim sorularımı cevaplayacaksın.

Sanık: Adamına göre değişiyor kurallar – sanırım.

Hakim: Soruma cevap alabilir miyim – lütfen. (5)

Harris'in örneğinde de görüldüğü gibi, otoriteye sahip olması ve soruları sorması beklenen hâkim kekeliyor ve rica ediyor ise, sanık ise cevap vermek yerine soru sorup kabalaşıyor ve kanunlara dair imalarda bulunuyorsa, burada konum ve kimliğe göre önceden belirlenen söz sırası ilkelerinden sapılmış olur. Bu söz sırası ilkelerinden sapma sonucu ortaya çıkan iletişimsel uyumsuzluk da, komedyaya diline katkıda bulunur. Mahkeme örneğinde olduğu gibi söz sırasının yapısal unsurları bağlam ve katılımcı kimliği ile çeliştiğinde komik uyumsuzluklar ortaya çıkar.

Komedyada söz sırasının yapısal unsuru açısından uyumsuzluklara 'kısa mısra diyalogları' [*Stichomythia*] adı verilen teknikte de rastlanır. Chris Baldick'in tanımladığı üzere 'kısa mısra diyalogları'nda sözcelerin dilsel yapısı, bir söz düellosu içinde olan katılımcıların birbirlerine verdikleri hızlı cevaplardan oluşur; ve bu cevaplar birbirini art arda izleyen ve genellikle birbirini kısmen tekrar eden mısralar şeklindedir (243). Sanki bir tür tenis maçı yapıyorlarmış gibi kısa sözceler kullanarak birbiriyle karşılıklı atışan katılımcılar, bitişik sözcelerden ziyade birbirini tekrar eden veya karşıtlam [*anthesis*] içeren sözceler tercih ederler. Bu teknik komedyada özellikle zıt fikirde olan karakterler arasında neşeli ve eğlenceli ritmik diyaloglar oluşturmak için kullanılır. Örneğin, Fransız komedyacı Molière'in *Cimri* oyunundaki baba-kız arasındaki söz düellosu buna örnek olarak verilebilir:

Elise: Benim niyetim hiç evlenmemek baba, özür dilerim.

Harpagon: Benim niyetim de seni evlendirmek, sevgili, biricik kızım; özür dilerim.

Elise: Affınızı rica ederim, baba.

Harpagon: Affınızı rica ederim, kızım.

Elise: Bay Anselme'in önünde derin saygılarımla eğilirim, ama müsaadenizle, evlenmeyeceğim kendileriyle.

Harpagon: Önünüzde derin saygılarımla eğilirim, ama evleneceksiniz kendileriyle, hem de bu akşam.

Elise: Bu akşam mı?

Harpagon: Bu akşam.

Elise: Olmaz baba.

Harpagon: Olur kızım.
Elise: Hayır.
Harpagon: Evet.
Elise: Olmaz diyorum size.
Harpagon: Olur diyorum size. (I.iv.21)

Kısa sözcülerden oluşan bu sözel atışmaların etkisi, koşutluk [*parallelism*] ve çeşitli sözcük oyunları ile daha da pekiştirilir. Bu diyalogda peş peşe sıralanan sözcük karakterlerin hazırcevaplıklarını [*repartee*] gösterir. Söz sırası kendilerine geldiğinde kendinden önceki konuşmacının sözcesini alıp değiştirerek kendi çıkarına kullanır ve diğerine üstün gelmeye çalışır. Kısa kısa paslaşmalar şeklindeki diyalogları, aralarındaki bu sözel çekişmeyi komik hale getirir. Oyun dili canlılık kazanır.

Söz sırası kendisine gelen katılımcı çok uzun konuştuğu takdirde konuşmada baskın taraf olup diğer katılımcılara söz hakkı tanımaz ya da dinleyenleri sıkabilir. Çok kısa konuşan veya konuşmayı reddeden kişinin ise, ilgisiz olduğu veya acele ettiği çıkarımı yapılabilir. Kişiler, kısa kısa, tekrarlar halinde konuşabilirler. Bu durumlarda, karşılıklı konuşmalarda söz sıralarının uzunlukları veya yapısal içeriklerine ilkelerden sapılır. *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* oyununda aralarındaki pek çok konuşma, hiç bir bilgi paylaşımının olmadığı tekrarlardan veya tek kelimelik sözcülerden oluşur:

Oyuncu: Niye
Guildenstern: Ah. (Rosencrantz'a) Niye?
Rosencrantz : Kesinlikle.
Guildenstern: Kesinlikle ne?
Rosencrantz: Kesinlikle bu yüzden.
Guildenstern: Kesinlikle ne bu yüzden?
Rosencrantz: Ne?
Guildenstern: Hangi yüzden? (II.68)

Bu bölümde beş başlık altında ele alınan edimbilimsel yaklaşıma göre söz sırası da dâhil olmak üzere dilin iletişim amacıyla kullanımında uyulması gereken ilkelerinden her hangi birinde bir sapma ortaya çıktığında iletişimsel uyumsuzlukların söz konusu

olduđu ve bu uyumsuzlukların da komedyalardaki mizahi dili oluřtururken yazarların faydalandığı en zengin kaynakları oluřturduđu görölmüřtür. Bu bölümde Antik Yunan'dan günümüze farklı milletlerin tiyatro geleneklerinden örneklerle açıklanan komedya oyunlarının dilini besleyen edimbilimsel uyumsuzluklar, bir sonraki bölümde Rönesans Dönemi İngiliz Tiyatrosunun en önemli iki komedya yazarı William Shakespeare ve Ben Jonson'ın oyunlarının incelenmesinde bir çerçeve oluřturacaktır. Bu bölümde beř bařlık altında toplanarak komedyayı incelemek için bir řema oluřturan edimbilimsel uyumsuzluklar, bir sonraki bölümde Shakespeare ve Jonson'ın komedya dilleri ve oyunlarındaki kurgusal diyalogların 'edimbilimsel' olarak incelenip karřılařtırılmasında yol gösterici olacaktır. Shakespeare ve Jonson'dan incelemek üzere seçilen oyunlar çerçevesinde 'anlam' [*meaning*] bağlam içinde incelenip edimbilim düzeyindeki iletiřim ilkeleri ve bu ilkelerden sapmalar üzerinde durularak oyunlarını komedya yapan unsurlar çözümlenecektir.

BÖLÜM 3 - WILLIAM SHAKESPEARE VE BEN JONSON'IN KOMEDYALARININ BİÇEMBİLİMSEL İNCELEMESİ

Bu tez bağlamında incelenmek üzere İngiliz Rönesans Döneminin en önemli komedyacı yazarları William Shakespeare ve Ben Jonson'ın ilk ve orta dönem komedya eserlerinden üçer oyun seçilmiştir. Shakespeare'den seçilen oyunlar, şehirde geçen bir dolantı komedyası, sarayda geçen aşk komedyası ve kırsal alanda geçen bir romantik komedyadır. Seçilen dolantı komedyası, Shakespeare'in erken dönem komedya eserlerinden olan ve üç birlik kuralına uyan *The Comedy of Errors* (1592-1593) oyunudur. Plautus'un *Menaechmi* adlı komedyasından uyarlanan oyun, Efes kentinde iki çift ikiz kardeşin sürekli birbirine karıştırılmasına dayanan yanlış anlamalar ve tesadüflerle dolu bir dolantı komedyasıdır. Seçilen ikinci oyun, Navarre sarayında Kral ve arkadaşlarının sevdikleri kadınlara kur yapmalarını anlatan erken dönem komedya eserlerinden *Love's Labour's Lost* (1594-1595) oyunudur. Belirli bir kaynağı olmayan oyun, Shakespeare'in komedya eserleri arasında içerdiği nükteli ve ağdalı dili, kelime oyunları ve göndermeleriyle en dikkat çeken ve diğer komedya eserlerine kıyasla en göz ardı edilen oyunudur. Üçüncü oyun ise, Shakespeare'in orta dönem komedya eserlerinden, kırsal alanda geçen romantik hikâyelerinden biri olan *As You Like It* (1599-1600) oyunudur. Thomas Lodge'un *Rosalynde* adlı eserine dayanan oyun, yalnızca bir aşk hikâyesi değil aynı zamanda saray ve kır yaşamının karşılaştırılıp adalet kavramının sorgulandığı bir oyundur. Ben Jonson'dan seçilen oyunlar şehirde geçen taşlamanın ön planda olduğu karakter komedya eserleridir. Seçilen birinci oyun, karakterlerin zayıflıkları ve kusurlarının ön plana çıkarıldığı 'karakter komedyasının' [*comedy of humours*] ana hatlarının çizildiği ilk komedyası *Every Man in His*

Humour (1598) oyunudur. Romantik komedyayı tamamen reddedip bu oyunuyla şehirde geçen bir taşlama yazmayı ve karakterlerin kusurlarını sergilemeyi amaçlayan Jonson, oyunda klasik kurallara sıkı sıkıya bağlı kalır. Bu tez bağlamında seçilen ikinci komedyası *Volpone, or the Fox* (1605) da, geliştirdiği ‘karakter komedyası’ çerçevesinde şehir yaşamı içinde insan zaafı üzerine yoğunlaşan ve titizlikle planlanmış taşlama oyunlarından. Seçilen son oyun da, Jonson’ın komedyaaları arasında en iyi ve komedy anlayışının en mükemmel seviyeye ulaştığı oyun olarak görülen *The Alchemist* (1610) oyunudur. Diğer oyunları gibi yine klasik kurallara sıkı sıkıya bağlı olan oyun, insanın açgözlülük kusurunu güçlü bir şekilde resmeder. Shakespeare ve Jonson’dan seçilen bu altı komedyanın dili, bu bölümde ‘bağlamsal uyumsuzluk’, ‘iletişim ilkelerinde uyumsuzluk’, ‘söz eylemlerde uyumsuzluk’, ‘kibarlık ve kabalık açısından uyumsuzluk’ ve ‘söz sırası ilkelerinde uyumsuzluk’ olmak üzere beş başlık altında biçembilimsel çerçevede karşılaştırılmalı olarak incelenecektir.

3.1. Shakespeare ve Jonson’ın Komedyalarında Bağlamsal Uyumsuzluk

Komedy oyunlarında, izleyicinin/okuyucunun genel bilişsel varsayımlarıyla ‘çelişen’ görüşler ‘komik unsur’ olarak sıklıkla kullanılır. Bu tarz görüşlere sahip karakterler, genellikle çeşitli ‘yanılgılar’ içerisindedirler ve bu da onların hatalar yapıp oyunun sonuna kadar çözilemeyen sorunlara yol açmalarına neden olur. Bu tez çalışması kapsamında incelenen hem Shakespeare’in *The Comedy of Errors*, *Love’s Labour’s Lost* ve *As You Like It* oyunlarında hem de Jonson’ın *Every Man in His Humour*, *Volpone: Or The Fox* ve *The Alchemist* oyunlarında olayların başlangıcı, ‘yanılgı’ içindeki karakterlerin yaptıkları yanlışlar ve bunların neden oldukları ‘sorunlar’dır. İlk olarak Shakespeare’in *Love’s Labour’s Lost* oyunundaki ‘bilişsel bağlam uyumsuzluğuna’ bakıldığında, oyunun başında ‘insan doğasına’ dair genel varsayımlarla çelişen temel bir ‘yanılgının’ karakterlerin bilişsel bağlamını şekillendirdiği görülür. Genel şematik varsayımlara göre, insan doğası düzeltilebilir ancak tamamen değişemez. Ancak insan doğasının tamamen değişebileceğine dair sahip oldukları ‘bilişsel bağlamları’ doğrultusunda Navarre Kralı Ferdinand ve arkadaşlarının oyunun başında ettikleri ‘yemin’, insan doğasına dair bu genel varsayıma ‘aykırıdır’. Ettikleri yemin doğrultusunda “üç yıl sürecek bir perhiz dönemi”¹ (*LLL*, I.i.2) süresince kadınlar ve aşk da dâhil “dünyanın latif zevklerin[den]” (*LLL*, I.i.2) uzak durup kendilerini kitaplara ve bilime adamaya ‘söz’ verirler. Bu mantık dışı ‘erek’ doğrultusunda yemin eden saraylılar, kendilerini “bilim dolu bir akademi” (*LLL*, I.i.1) kurmaya adanmışlar; böylece “her insanın

¹ William Shakespeare. *Aşkın Emeği Boşuna*. Çev. Özdemir Nutku. İstanbul: İş Bankası Yayınları, 2014. Bundan sonra *Aşkın Emeği Boşuna* oyununun tüm alıntıları bu basımdan, Özdemir Nutku’nun çevirisinden yapılacaktır.

yaşamında elde etmeye çalıştığı ün[ü]" (LLL, I.i.1) elde etmeyi amaçlarlar. Ancak insan doğasına ters olan bu yemin ve girişim başından itibaren başarısızlığa mahkûmdur ve yemini ilk bozan kişi "tenin peşinden [giden]" (LLL, I.i.10) alt sınıf karakteri Costard olur. Kendini hayatın gerçeklerinden koparan ve 'hayâl' dünyasında yaşayan üst sınıf ise, Costard'ın aksine bu gerçeği hemen göremez. Oyunda üst sınıfın temsilcisi Kral ve arkadaşlarının en mantıklısı olan Biron'ın "Bunlar yerine getirilmesi sıkıcı sorumluluklardır. [...] Her mevsimin kendine uygun olmalı doğası." (LLL, I.i.3-5) sözleriyle, bu 'yeminin' hayatın gerçeklerine ve insan doğasına aykırı olduğunu anlatma çabası boşa çıkar; Biron da dâhil hepsi yemin eder. Ancak Fransız Prensesi ve arkadaşlarının gelişiyle birlikte bu 'yemin' kısa süre içinde kendiliğinden bozulmak zorunda kalır. Kral ve arkadaşları, yeminlerini bozduktan sonra 'Prenses ve arkadaşlarına kur yapıp onları elde etmek' amacıyla yeni bir plana girişirler. Bu girişim de, tıpkı bir önceki akademi kurma planı gibi, bir 'hayâl'dir; çünkü kendilerini 'âşık olmanın, aşklarını süslü bir dille anlatmanın ve aşk şiirleri düzmenin güzelliğine' kaptırırlar ve inandırıcılıktan uzaklaşırlar. Kullandıkları yapmacıklı ve süslü dil ile birlikte bu dili kullanırken takındıkları ciddi ve abartılı tavır, söyledikleri şeylerin içeriğini gölgede bırakarak samimiyetlerinin sorgulanmasına neden olur. Tıpkı ilk sahnede ettikleri yeminleri gibi sevdikleri kadınlara aşklarını anlatırken kullandıkları dil de, yaşamdan kopuktur. Kral ve arkadaşlarının kendilerini kullandıkları dilin ve sözcüklerin güzelliğine bırakıp âşık oldukları kadınların duygu ve düşüncelerini göz ardı ederek tek taraflı konuşmaları, gerçek yaşamda 'iletişimin tek taraflı değil karşılıklı olması gerektiğine dair' var olan genel varsayımla çelişir. İçinde bulundukları bu 'yanılgı', yalnızca 'metin – izleyici/okuyucu' düzeyinde değil, aynı zamanda oyunlarda 'karakter – karakter'

düzeyinde ‘çelişki’ yaratır. Kral ve arkadaşlarının bu ‘yanılgılarını’ onaylamayan ve onlarla aynı görüşte olmayan Fransız Prensesi ve arkadaşları, bu nedenle onları eleştirirler. Örneğin, Rosaline “Bir nüktenin asıl başarısı onu dinleyenin kulağındadır, asla nükteyi yapanın dilinde değildir” (*LLL*, V.ii.129) diyerek onların bu yanlış tutumlarını kınar. Bu nedenle, dil dışı bağlamı ve muhatapları önemsemeden iletişim kurmaya girişen Kral ve arkadaşlarının söyledikleri aşk sözleri, bu çelişkinin farkında olan Prenses ve arkadaşlarının nazarında samimi ve inandırıcı görünmez. Kral ve arkadaşlarının kullandıkları ağdalı dili “bir sürü aşk yalanı[ndan]” (*LLL*, V.ii.90) oluşan bir ‘maske’ olarak görürler; Rosaline Biron’ın bu abartılı dilin arkasına saklanmasına istinaden “İyilikler dilerim gizlenmiş yüzünüze” (*LLL*, II.i.28) der. Kendilerine yazılan aşk mektuplarını “bir sayfaya sığdırılmaya çalışılmış aşk dizeleri [...] üst üste yığılmış bilgiç budalalıklar” (*LLL*, V.ii.88-90) olarak görürler; kendilerine düzülen övgülerle “yeryüzündeki en güzel tanrıçaymışım. Bedelmişim yirmi bin güzel kadına” (*LLL*, V.ii.89) diyerek dalga geçip klişe aşk övgülerini abartılı bulur ve doğruluklarına inanmazlar. Abartılı aşk sözleriyle sevdikleri kadınları ikna etmeye çabalayan Kral ve arkadaşlarının bulundukları bu ‘yanılgı’ oyunun sonuna değin devam eder.

Aynı çerçevede *The Comedy of Errors* oyununa bakıldığında ise, oyunun ‘zulme zulümle karşılık vererek’ sorunların çözülebileceğine dair genel bir ‘yanılgı’ ile başladığı görülür. Efesli tüccarlar Sirakuzalı Dük’ün “hışmına uğradı[ğı]”² (*CE*, I.i.1) için, Efesli Dük de yasama kuruluyla birlikte Efes’teki Sirakuzalı tüccarları “ölüm cezasına çarptır[maya]” (*CE*, I.i.2) karar verir. Aegeon da Sirakuzalı bir tüccar

² William Shakespeare. *Yanlışlıklar Komedyası*. Çev. Özdemir Nutku. İstanbul: İş Bankası Yayınları, 2014. Bundan sonra *Yanlışlıklar Komedyası* oyununun tüm alıntıları bu basımdan, Özdemir Nutku’nun çevirisinden yapılacaktır.

olduğu için ölüm cezasına çarptırılmıştır. Efesli Dük, Sirakuzalıları “arabozucu” (CE, I.i.1) olarak nitelendirip Efes halkı ile Sirakuza halkı arasında “onulmaz, ölümcül anlaşmazlık” (CE, I.i.1) olduğunu söyler; ancak asıl ‘arabozucu olanların’ bu kentlerin ‘halkları’ değil de ‘yöneticileri’ olduğu gerçeğini görmezden gelerek oyundaki ‘yanılgıyı’ daha da derinleştirir. Sorun, ya da Dük’ün deyimiyle ‘ölümcül anlaşmazlık’, iki kentin yurttaşları arasında değil iki kenti ‘yönetenler’ arasındadır. Bu nedenle de yurttaşları öldürmek anlaşmazlığın ‘çözümü’ kavuşmasına değil, tam tersi daha da büyümesine neden olacaktır. Dük, Aegeon’u da “yasalar gereğince” (CE, I.i.2) ölüme mahkûm ederken, bu anlaşmazlığın çözümsüzlüğü ve bu kararın kendi denetiminde olmadığı ‘mazeretinin’ ardına sığınır. Aegeon’un acıklı hikâyesi bile Dük’ün kararını değiştirmez. Bu kararı geri almanın, “yasaları[na], tacı[na], andı[na], onur[una] ve ağırbaşlılığı[na]” (CE, I.i.5) aykırı olduğunu söyler. Diğer bir deyişle, yasaları Dük’ler çıkarır ama yasalardan zarar gören ve cezalandırılan yurttaşlardır; ve masum yurttaşlar zarar görünce de yasayı koyan ‘yönetici’ yasayı kaldırma yetkisinin olmadığı mazeretine sarılır. İzleyiciye/okuyucuya ‘adalet’ ve ‘otorite’ kavramlarını sorgulatan Aegeon’a verilen bu ölüm cezası ve bu cezanın yerine getirilip getirilmeyeceği sorunu, oyunun sonuna kadar askıda kalır. Oyunun genel çerçevesini oluşturan bu büyük sorun dışında, *The Comedy of Errors* oyunundaki bir diğer sorun ise ‘güven’ sorunudur. Oyunda iki çift ikiz olduğu için yaşanan kimlik karmaşasının neden olduğu ‘yanlış anlamalar’, karakterlerin birbirlerine karşı ‘güvensizliklerini’ derinleştirir. Efendiler uşaklarına ve eşler birbirlerine güvenmezler. Herkes birbirine ‘yalan söylüyorsun’ der. Örneğin, uşak Dromio’lar farkında olmadan sürekli yer değiştikleri için kafası karışan Sirakuzalı Antipholus önce “Sus alçak, yalan söylüyorsun” (CE, II.ii.23) diyerek uşağı

Sirakuzalı Dromio'yu suçlar ve daha sonra da tüm Efes halkını: “bu kent düzenbazlıklarla doluymuş, eli çabuk hokkabazlar, gözbağcılar, akılları çelen karanlık büyücüler, bedenleri sakatlayan ruh öldürücü cadılar, kıyafet değiştirmiş dolandırıcılar, yalan söyleyerek kazanç sağlayanlar,” (CE, I.ii.10). Aynı şekilde Adriana kocası sandığı Sirakuzalı Antipholus'un kendisini ‘aldattığı’ için tuhaf davrandığını düşünürken, kendi evine giremeyen Efesli Antipholus ise karısı Adriana'nın kendisini aldattığını düşünüp karısını “Bugün evimin kapısını yüzüme kapadı, oysa evde bir takım serserilerle ziyafet çekiyor cümbüş yapıyordu” diye suçlar (CE, V.i.74). Oyunda herkes ‘doğruyu’ söylemesine karşın herkes birbirinin ‘yalan’ söylediğini düşünür. Karakterlerin bu ‘ortak’ tavrı, birbirlerine ve insanlara karşı sahip oldukları ‘güvensizlik’ temelli bilişsel bağlamlarından ve insanların ‘güvenilmez’ olduklarına dair yanlışlarından kaynaklanır. Bu nedenle oyundaki ‘karakter-karakter’ düzeyindeki temel çatışma, bilişsel bağlamların farklı olmasına değil, kimlik karmaşasının neden olduğu yanlış anlamaları var olan hatalı bilişsel bağlamlarına göre açıklamalarına dayanır.

Tıpkı *Love's Labour's Lost* oyununda Navarre Sarayı'ndaki karakterlerin hayâl dünyalarında yaşayıp ‘yanılırlara’ düşmeleri gibi, Ben Jonson'ın *Every Man in His Humour*³ oyunundaki karakterler de kafalarında kurdukları fantezilere takılıp kalmışlar ve bu nedenle de hatalara sürüklenmektedirler. Hayâl dünyalarında içine düştükleri ‘abartılı’ duygular ve ‘kuruntular’, bu karakterlerin dünyayı algılamalarını ve bu algılar doğrultusunda tepkiler geliştirmelerini sağlayan ‘bilişsel bağlamlarını’ etkiler. Oğlu Edward'ın yanlış arkadaşlar ve yanlış ilgi alanlarına kapılıp ‘mantıktan’ uzaklaştığı ‘kuruntusuna’ kapılan Yaşlı Kno'well onun hayatına müdahale etmeye

³ Ben Jonson. *Every Man in His Humour*. Ed. Percy Simpson. Oxford: Clarendon, 1919. Bundan sonra *Every Man in His Humour* oyununun tüm alıntıları bu basımdan yapılacaktır. Çeviriler tarafımdan yapılmıştır.

çalışarak evlat sevgisini ‘abartırken’, kayınbiraderinin eve getirdiği arkadaşlarından rahatsız olan kıskanç Kitely karısının kendisini aldattığı ‘kuruntuları’ içinde kıvranıp eş sevgisini ‘abartır’. Zamane beyefendilerine özenen Stephen bu özentili tavırları ‘abartırken’, olmadıkları gibi görünmeye çalışan Matthew ve Bobadill ‘abartılı cesur’ veya ‘abartılı şairane’ tavırlarıyla kendilerini komik durumlara düşürürler. Bu karakterleri gerçeklerden koparan ‘abartılar’ ve ‘kuruntularla’ dolu olan ‘bilişsel bağlamları’, oyunda yaşadıkları sorunların ve dolantıların başlıca kaynağıdır. Başta Brainworm olmak üzere Wellbred ve Edward, karakterlerin bu sorunlu bilişsel bağlamları ve zayıflıklarını kullanarak hem eğlenirler hem de olayların kendi istedikleri gibi sonuçlanmasını sağlarlar. Oyundaki olaylar, Yaşlı Kno’well’in oğluna gönderilen mektubu açıp okumasıyla başlar. Kno’well, “boş bir uğraş”⁴ (EMI, I.i.7) olarak gördüğü şiirin kişiye “kazanç ve fayda getirmeyen sanat”⁵ (EMI, I.i.7) olduğunu iddia eder. Bir zamanlar kendisinin de şiir dışında hiçbir şey düşünmediğini ve onu “tüm bilginin gözdesi”⁶ (EMI, I.i.7) olarak gördüğünü söyleyen Kno’well, daha sonra “gerçe[ğın] muhakeme gücünü uyandırdı[ğını] ve mantı[ğın] [ona] faydasız bilgiyi faydalı bilgiden ayırt etmeyi öğretti[ğini]”⁷ (EMI, I.i.7) ileri sürer. Sadece oğlunun değil tüm zamane gençliğinin yoldan saptığı düşüncesinde olan ve eskiden yaşlıların sözüne itibar edildiğini söyleyen Kno’well, “o zamanlar bir kişi yaşına belli bir saygı görürdü”⁸ (EMI, II.v.38) der. Oğlunun gidişatından endişelenen Kno’well, onun da kendisi gibi ‘mantıklı’ olmasını ve kendini yalnızca faydalı çalışmalara vermesini istemektedir. Ancak ‘mantığı’ ile

⁴ “idle”

⁵ “That fruitlesse, and unprofitable art”

⁶ “the mistresse of all knowledge”

⁷ “the truth haue wak’d my iudgement. And reason taught me better to distinguish the vaine, from the vseful learnings”

⁸ “a man had, then, a ceitaine reuerence pai’d vnto his yeeres”

övünen Kno’well, ‘mantık’ ve ‘muhakeme yeteneğini’ saplantı haline getirerek ‘mantıksız’ kuruntulara kapılmaktan kendini alıkoyamaz ve Wellbred’den gelen mektubu okuyunca da mantığa göre değil alevlenen ‘kuruntularına’ göre hareket eder. Oğlunun peşinden şehre gitmeye karar vererek artık yetişkin bir adam olan oğlunun hayatını kontrol etmeye niyetlenir. Kitely de, tıpkı Kno’well gibi, ‘kuruntularının’ şekillendirdiği bilişsel bağlamının kurbanı olur. “Şüphenin kara zehri”⁹ (EMI, II.iii.35) tarafından zehirlenen zihni, onun tüm algılarını etkiler. Hiçbir ‘mantıklı’ nedene dayanmayan kıskançlığı yüzünden karısının söylediği ya da yaptığı her şeyi ‘yanlış’ yorumlayan Kitely, oyunun son sahnesine kadar büyük bir ‘yanılgı’ içinde hareket eder. Kayınbiraderi Wellbred’in eve getirdiği arkadaşlarından rahatsız olan Kitely’e göre “ahlaksız, gösteriş ve eğlence düşkünü gençlerin toplandığı böyle bir yerde bir kadının uzun süre namuslu kalması”¹⁰ (EMI, II.iii.33) imkânsızdır. Ancak Wellbred ve arkadaşlarını kendisi uyarmak istemez çünkü kıskançlığına dair dedikoduların yayılmasını istemez. “Kullandığım her söze, harekete veya bakışa ahlaksız yorumlar yaparlar; kasketimden parlak ayakkabılarıma kadar her şeyimle dalga geçerler [...] Benim kıskanç olduğumu [...] yayarlar”¹¹ (EMI, II.i.30) diyerek bu görevi Wellbred’in üvey ağabeyi Downeright’a verir. Evlenmeden önce “aklı rahat ve tatlı bir huzur içinde”¹² iken şimdi “bir köle”¹³ (EMI, III.vi.65) olduğunu söyleyen ve “Korkuya köle olmaktan daha büyük bir cehennem yok”¹⁴ (EMI, III.iii.56) diyen Kitely’nin huzursuz aklı, oyunun sonuna kadar huzura ve rahata

⁹ “blacke poyson of suspect”

¹⁰ “where there is such resort of wanton gallants, and yong reuellers, that any woman should be honest long”

¹¹ “Make their loose comments, vpon euery word, gesture, or looke, I vse; mocke me all ouer, from my flat cap, vnto my shining shooes [...] They would giue out [...] That I were iealous!”

¹² “My mind at rest too, in so soft a peace”

¹³ “a slaue”

¹⁴ “No greater hell, then to be slaue to feare.”

kavuşamaz. Oyunda Kno'well ve Kitley dışında, 'özentî' tavırlarıyla 'abartıya' kaçan üç karakter daha vardır: Stephen, Matthew ve Bobadill. "Ben acemi çaylak değilim"¹⁵ (*EMI*, I.i.8) diyen ancak her gördüğüne özenen ve kanan 'acemi' Stephen, "avcılık yeteneğini"¹⁶ (*EMI*, I.i.8) geliştirip bir kılıç satın almasının ve melankolik tavırlar takınmasının gerçek bir beyefendi olmaya yeteceğini düşünür. Örneğin, kendine örnek aldığı Bobadill tütününü [*Trinidado*] çok övüp Stephen'a da içip içmediğini sorunca Stephen'ın cevabı "Doğrusu hayır efendim, ama madem siz tavsiye ediyorsunuz hemen içmeyi öğreneceğim"¹⁷ (*EMI*, III.v.61) şeklinde olur. "Çok takdire şayan şekilde yemin ediyor!"¹⁸ (*EMI*, III.v.63) diyerek Bobadill'i öven Stephen da konuşmalarında onun gibi "bir beyefendi ve bir asker olarak [...] Aziz George ve Firavunun ayağı adına"¹⁹ (*EMI*, III.v.64) şeklinde yeminler etmeye başlar. Ciddi ve melankolik bir tavrın soylu ve kibar bir beyefendinin özelliklerinden biri olması gerektiğini düşünen Stephen "Seni temin ederim, olduğumdan daha mağrur, melankolik ve beyefendi gibi olacağım"²⁰ (*EMI*, I.ii.18) diyerek Edward'a söz verir. "Melankoliye son derece düşkünümdür"²¹ (*EMI*, III.i.46) diyen Stephen tıpkı kendisi gibi özentî bir karakter olan Matthew'dan da destek görür. "Gerçek melankoli o mükemmel ve ince zekânı besler, efendim: Ben de zaman zaman melankolik olurum"²² (*EMI*, III.i.46) diyen Matthew, bunun şiir yazmasına faydası olduğunu söyler. Beyefendi olma özentisi Stephen gibi, Matthew da şair olduğunu iddia eder ancak aslında hayâl âleminde yaşayan bir 'özentî' ve 'yalancıdır'. Girdiği her

¹⁵ "I am no nouice."

¹⁶ "skill in the Hawking"

¹⁷ "No truey, sir; but I'le learne to take it now, since you commend it, so."

¹⁸ "he sweares admirably!"

¹⁹ "as I am a gentleman, and a souldier [...] S. George, and the foot of Pharoah"

²⁰ "I will be more prowde, and melancholy, and gentleman-like, then I haue beene: I'le ensure you."

²¹ "I am mightily giuen to melancholy."

²² "your true melancholy breeds your perfect fine wit, sir: I am melancholy my selfe diuers times,"

ortamda şiir zevkiyle övünür ve bu yeteneğini sergilemek ister. Ancak iddia ettiği gibi ince bir şiir zevkine sahip olmayan Matthew'un kendi yazdığını söylediği şiirler de 'çalıntıdır'. Bobadill'in askerliğine ve cesaretine dair palavraları Matthew'unkilerle yarışır. Her konuşması yalana varan 'abartılarla' dolu olan Bobadill konuşmalarının arasında sürekli "bir beyefendi ve bir asker olduğum için"²³ (EMI, I.v.24) diyerek söylediklerinin doğruluğu üzerine yeminler eder. Hayâl âleminde yaşayan ve yalnızca birbirlerinden destek gören bu üç 'özenti' ve 'sahte' karakter, Wellbred ve Edward için eğlence kaynağıdır. Karakterlerin bu 'kusurlu' bilişsel bağlamları, onların gerçeği görmelerini engeller veya gerçeği saptırmalarına neden olur. Bu karakterlerin 'gerçeği' ile izleyici/okurun 'gerçeği' birbirinden farklıdır. Hayâl âleminde kendi gerçekleriyle yaşayıp 'abartı' ve 'kuruntu' içinde boğulan karakterler, 'genel varsayımlara' göre göstermeleri gereken davranışlardan çok farklı davranışlar sergilerler: Oğlundan şüphelenen Kno'well ile karısından şüphelenen Kitely, bu şüphelerin yersiz olduğunu mantıklarıyla anlayıp normal bir oğul ve eş sevgisi göstermek yerine detektifliğe kalkışarak normal bir eş ve babadan beklenen davranışların dışına çıkarlar; Matthew sahte tavırları ve hırsızlığı ile normal edebiyat sevgisinin dışına çıkar; Bobadill ne kadar cesur olduğuna dair anlattığı palavralarla çelişen korkaklığı ile bir askerden beklenen davranışların dışına çıkar; Stephen ise özentili tavırlarıyla gerçek bir beyefendiden beklenen davranışların dışına çıkar. Bu karakterlerin gösterdiği davranışlar, bir 'baba, eş, şair veya asker' olmanın doğru tavrı değildir. Ya kendilerini olduklarından daha önemli ya da kendileri dışındaki herkesi yalancı olarak görürler. Bu bilişsel bağlamları onların üst üste hatalı davranmalarına neden olur.

²³ "as I am a gentleman, and a souldier"

Shakespeare'in *As You Like It* oyunu ise 'yanılgı' içindeki Oliver ve Dük Frederick'in zaten yapmış oldukları 'hatalarla' başlar. Oyun başlamadan önce ağabeyi Büyük Dük'ün mevkiini gasp etmiş ve onu sürgüne göndermiş olan Dük Frederick ile kardeşi Orlando'nun miras hakkını elinden almış olan Oliver'ın yaptıkları bu 'yanlışlar', hayata dair büyük bir 'yanılgıya' dayanır. Kardeşlerinden nefret eden Dük Frederick ve Oliver, sevgisiz, güvensiz ve aile bağlarının olmadığı bir hayatın mutlu ve huzurlu bir hayat olabileceğine dair genel varsayımlarla tamamen 'çelişen' bir yanılgı içerisindedirler. Babası "vasiyetinde [Orlando'yu] okutmakla görevlendir[mesine]"²⁴ rağmen onu "köylü gibi yetiştir[en]" (AYLI, I.i.18) ve ona "bir kardeşin yerini çok gör[en]" (AYLI, I.i.15) Oliver, "tüm ruhumla nefret ediyorum ondan" (AYLI, I.i.21) der. Ağabeyini sürgüne gönderdikten sonra "Bütün hainler aynıdır [...] babanın kızı değil misin" (AYLI, I.iii.38) diyerek Rosalind'i de sürgüne gönderen Dük Frederick, "Dünyada babana saygı duymayan insan yoktu; ama benim her zaman düşmanım olmuştur" (AYLI, I.ii.32) diyerek Orlando'yu da huzurundan kovar. Her ikisi de nefretlerinin 'nedensiz' olduğunu söylerler ama aslında nedeni kıskançlıktır. Oliver, "çok efendi [...], eğitim görmediği halde bilgili; her zaman iyi niyetli; sanki şeytan tüyü [olan], sevmeyeni [olmayan]" (AYLI, I.i.21-22) Orlando'yu kıskanır; ağabeyini kıskançlığından sürgün etmiş olan Dük Frederick ise, Orlando'nun babasını da "[ona] saygı duymayan kimse [olmadığı]" (AYLI, I.ii.32) için kıskanıp ondan nefret eder. "İyi niyetli [...] herkesin gönlüne yerleşmiş [olan]" (AYLI, I.i.21-22) Rosalind'in "uysal tavırları" (AYLI, I.iii.39), "her görenin erdemlerini övmesi ve babasının başına gelenler yüzünden ona acıması" (AYLI,

²⁴ William Shakespeare. *Size Nasıl Geliyorsa*. Çev. Bülent Bozkurt. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2007. Bundan sonra *Size Nasıl Geliyorsa* oyununun tüm alıntıları bu basımdan, Bülent Bozkurt'un çevirisinden yapılacaktır.

I.ii.35) yüzünden Dük Frederick Rosalind'den de nefret eder; ve kızı Celia'nın da aynı şekilde ondan nefret edip dışlamasını ister. Celia'ya Rosalind'in “şöhretini çal[dığını]” (AYLI, I.iii.39) yanında sönük kaldığını ve o gittiğinde “daha parlak, daha erdemli görünece[ğini]” (AYLI, I.iii.39) söyleyip Rosalind'i de babası gibi sürgüne gönderir. Dük Frederick ve Oliver'ın bu tavırlarını ve insanlara karşı nefret dolu bu ‘bilişsel bağlamlarını’, yaşlı uşak Adam “Nasıl bir dünya ki bu, insanoğlunun sahip olduğu her güzellik zehir oluyor kendine!” (AYLI, II.iii.48) diyerek eleştirir. Ancak, bu oyunda da ‘yanılgı’ içindeki karakterlerin görüşlerini paylaşmayan farklı ‘bilişsel bağlamlara’ sahip karakterler vardır ve bu durum ‘karakter-karakter’ düzeyindeki ‘çatışma’nın temelini oluşturur. Örneğin, babasının herkesten nefret eden ve dışlayan bu ‘yanılış’ tavrını ve hayata dair ‘yanılgısını’ paylaşmayan Celia, Rosalind’e “Biz bölünebilir miyiz? Nasıl ayrılabiliriz, canım arkadaşım?” (AYLI, I.iii.40) diyerek onunla birlikte ‘gönüllü’ sürgüne gider. Sürgüne gittikleri yer, Arden Ormanı’dır ve “Bir sürü adamıyla birlikte Arden Ormanı’nda [...] aynı Robin Hood’un eski günlerde yaşadığı gibi yaş[ayan]” (AYLI, I.i.20) Büyük Dük de, Dük Frederick ve Oliver’ın ‘bilişsel bağlamlarının’ tam zıttına sahiptir. Onların ‘nefret dolu’, ‘kıskanç’ ve ‘dışlayıcı’ bilişsel bağlamlarının tersine, Büyük Dük ve arkadaşları ‘kucaklayıcı’ ve ‘sevgi doludur’. Söyledikleri şarkılar, “Yemyeşil yapraklı ağacın gölgesinde varsa benimle uzanacak kimse; Sesini kuşların sesine uyduracak, kuşlara eşlik edip kuşlar gibi şakıyacak; Hadi gelsin, hadi gelsin, hadi gelsin” (AYLI, II.v.55) diyerek gelen herkese kucak açar. Büyük Dük, bu iki zıt dünyayı ve dünya görüşünü şu şekilde özetler:

Büyük Dük: Ee, dostlarım, sürgündeki kardeşlerim;
Bu hayata alıştıktan sonra, sizce de her şey,

O sahte, tantanalı ortamdaki daha tatlı değil mi?
Şu orman, hasetlik dolu saraydan daha güvenli değil mi?
(AYLI, II.i.43)

Gelen misafirlere sıcak bir karşılama sunan ormandakilerin bu kadar ‘kucaklayıcı’ olması, ‘zıt karakterler’ [*foil character*] olarak Dük Frederick ve Oliver’ın zorbalığını daha da vurgular. Dük Frederick’in kendi çevresindeki adamlar bile onun bu tavırlarını onaylamazlar; ancak bunu açıkça söyleyemedikleri için saraydakilerin davranışları ‘samimi’ değil ‘yapmacık’tır. Örneğin Orlando’yu gitmesi için gizlice uyaran saray maiyetinden Le Beau ona “Belki bir gün, bundan daha iyi bir dünyada, birbirimizi daha çok sever ve daha iyi tanırız” (AYLI, I.ii.35) der. Ancak Büyük Dük’ün ormandaki arkadaşları, onaylamadıkları ya da karşı çıktıkları ne varsa korkusuzca ve dürüstçe söyleyebilirler. Örneğin, Büyük Dük ve diğerlerinin “hayvanların doğup büyüdüğü yaşam alanlarına kon[duklarını]” söyleyip onları “zorba ve gaddar” (AYLI, II.i.45) olmakla suçlayan Jaques eleştirilerinde özgürdür ve bunun için cezalandırılmaz veya dışlanmaz. Çünkü Dük Frederick’in aksine Büyük Dük etrafındaki her türlü eleştiriyi susturmak yerine farklı görüşleri dinlemeyi sever ve Jaques’la “atışmaya bayılı[r]” (AYLI, II.i.46). Tartışmaları faydalı ve eğlenceli bulan Büyük Dük’ün maiyetindeki insanlara tek bir doğru dayatılmaz ve tüm farklı görüşler kucaklanır. Dük Frederick ve Oliver’ın ‘yapmacık’ ve ‘zorba’ bilişsel bağlamları ile Arden Ormanı’nındakilerin ‘doğal’ ve ‘kucaklayıcı’ bilişsel bağlamları arasındaki bu ‘çatışma’, oyunun sonuna kadar devam eder.

Ben Jonson’ın *Volpone: Or The Fox*²⁵ oyununda karakterlerin hayattaki tavır ve davranışlarını belirleyen arzuları ve açgözlülükleri, *As You Like It*’teki Dük Frederick ve Oliver’inkinden kat kat fazladır. Dük Frederick ve Oliver’ın kıskançlık

²⁵ Ben Jonson. “Volpone.” *Plays and Poems*. London: George Routledge, 1886. Bundan sonra *Volpone* oyununun tüm alıntıları bu basımdan yapılacaktır. Çeviriler tarafımdan yapılmıştır.

ve açgözlülüklerinin onları en yakınındakilere zarar vermeye kadar varan ‘hatalara’ yöneltmesi gibi, *Volpone*’de karakterlerin hayata ve dünyaya dair sahip oldukları bilişsel bağlamlarını oluşturan açgözlülükleri de onları vahim ‘hatalara’ sürükler. *Volpone*’deki doymak bilmez açgözlülüğün ve hırsın yönlendirdiği karakterler, toplumun genel varsayımlarına göre önemli addedilen değerlere saldırırlar. Ahlaki, dini veya ailevi değerler gibi genel kabul görmüş pek çok toplumsal değerle çelişen ‘kusurlu’ bilişsel bağlamları, karakterlerin kendi çıkarları doğrultusunda başkalarına zarar vermesine yol açar. Bu karakterlerin başında, elbette, oyunun başlığından da anlaşılacağı gibi Volpone adlı karakter gelir. “Serveti[ni] verecek eş, ebeveyn, çocuk veya dostu [olmayan]”²⁶ (*Volp.*, I.i.106) Volpone, uşağı Mosca başta olmak üzere hizmetindeki diğer insanlarla birlikte Venedik şehrinde pek çok insanı dolandıracak ve onlarla alay edecek bir düzen kurmuştur. Oyun başladığında “son üç yıldır [kurbanlarının] umutlarını sömür[mektedir]”²⁷ (*Volp.*, I.i.109). Oyun, sabah Volpone’nin uyanışı ve altınlarına günaydın diyerek övgüler düzmesiyle başlar. Daha ilk konuşmasından Volpone’nin ‘bilişsel bağlamını’ esir almış olan tutkusu gözler önüne serilir. Altınlarına “kutsalım [...] dünyanın ruhu”²⁸ (*Volp.*, I.i.104) diyerek seslenen Volpone, altınlarını överken toplumun en önemli ve katı değerlerinden kabul edilen dini değerlere göndermelerde bulunur. “Sen erdemsin, şansın, şerefsin”²⁹ (*Volp.*, I.i.105) deyip maddiyatı hayatta en önemli ‘değer’ olarak gösteren Volpone, maneviyatı ön plana koyan tüm genel varsayımlara karşı çıkmış olur. Parayı tüm toplumsal değerlerin üzerine koyan ve aynı zamanda büyük bir

²⁶ “have no wife, no parent, child, ally, To give my substance to”

²⁷ “this three year, I have milked their hopes.”

²⁸ “my saint [...] the world's soul”

²⁹ “Thou art virtue, fame, Honour,”

servet sahibi olan Volpone, bu serveti “ticaret [veya] bir girişim kullanma[dan]”³⁰ (*Volp.*, I.i.105) elde etmiştir. Volpone’nin servetinin kaynağı, “her gün evi[ne] yeni müşteriler çeke[n]”³¹ (*Volp.*, I.i.106) ve onları dolandıran oyunlarıdır. Son üç yıldır yatalak ve ölümü yaklaşmış hasta rolü yapan Volpone, sahip olduğu servet sayesinde kurbanlarını kurduğu kapana çeker. Kurbanları da Volpone’yi her ziyarete geldiklerinde çeşitli hediyelerle onun gözüne girmeye çalışırlar. Oyunun ilk sahnesinde de kapının çalınması üzerine “müşterilerim ziyaretlerine başlıyor”³² (*Volp.*, I.i.108) diyen Volpone, hemen hasta rolüne bürünüp ilk avı için pusuya yatar. İlk gelen kişi avukat Voltore’dır. Hediye olarak “üzerinde [Volpone’nin] ismi[nin] kazındığı büyük, tek parça, antika bir levha”³³ (*Volp.*, I.i.108-109) getirir. İkinci müşteri yaşlı Corbaccio hediye olarak “bir çanta dolusu ısıll ısıll para”³⁴ (*Volp.*, I.i.114) sunarken, üçüncü müşteri kıskanç koca Corvino da “ona bir inci [ve] bir elmas”³⁵ (*Volp.*, I.i.117) getirir. Kendisine hediyeler geldikçe sevinse de, Volpone’nin aslında zaten yeteri kadar serveti vardır ve bu hediyelere ihtiyacı yoktur. Volpone, hediyelerden ziyade bu hediyeleri getirenlerin düştükleri durumları izlemekten hoşlanır. “Onların umutlarıyla oynamak[ta]n”³⁶ (*Volp.*, I.i.106) zevk alan Volpone’nin asıl sevdiği şey altın ve paradan çok bunlar sayesinde elde ettiği güçtür. Örneğin Voltore’yi kandırmaktan aldığı zevki anlatırken kendini “ağzı açık kargayla alay eden”³⁷ (*Volp.*, I.i.109) bir tilkiye benzetir. Daha sonra Mosca’nın Corbaccio’ya oynadığı oyunu dinleyen ve bu süre boyunca kahkahalara boğulmamak için kendini

³⁰ “use no trade, no venture”

³¹ “draws new clients daily to my house,”

³² “my clients Begin their visitation”

³³ “A piece of plate [...] Huge, Massy, and antique, with your name inscribed”

³⁴ “a bag of bright chequines,”

³⁵ “a pearl [and] a diamond”

³⁶ “playing with their hopes,”

³⁷ “Mocking a gaping crow”

zor tutan Volpone, Corbaccio çıkınca “patlayacağım”³⁸ (*Volp.*, I.i.116) der. İlk mahkemede her şeyin ortaya çıkmasından kıl payı kurtulup büyük bir başarıyla sıyrıldığında da artık bu işlerden vazgeçmek yerine işi daha da ileriye götürmeye karar veren Volpone, rol yapıp insanları kandırmaktan aldığı ‘zevke’ bağımlı hale gelmiştir. Son yaptığı plana göre kendisini ölü ilan edecek ve varisi olarak Mosca’yı gösterecektir. Bu plandan elde edeceği hiçbir maddi kazanç yoktur aslında; Mosca’ya “onlara nadide bir şekilde işkence et”³⁹ (*Volp.*, V.i.173) diyen Volpone’nin tek amacı, müşterilerin hayal kırıklıklarını perdenin ardından ‘zevkle’ izlemektir. Aslında hayal hediyeler getiren, küçük oyunlarla işkenceler edilen ve hayal kırıklığına uğraya müşteriler de o kadar masum değillerdir. Hepsi de, iyi niyetleri yüzünden değil, kendilerine verilen vaatler yüzünden Volpone’yi ziyarete gelip hediyeler getirirler. “[Volpone] öldüğünde (ki açgözlülükle her dakika bunu beklerler) onlara on katıyla geri döneceği umuduyla hediyeler getiren, para ve mücevher gönderen her yaştan kadın ve erkekler[den]”⁴⁰ (*Volp.*, I.i.106) oluşan bu müşterilere vaatleri ileten kişi Mosca’dır. Örneğin, Voltore’ye “bu sabah onaylandı [...] mürekkep henüz kurumadı bile”⁴¹ (*Volp.*, I.i.111) diyerek Volpone’nin varisi olduğunu ve şimdiden her şeyin ona ait söyleyen Mosca, “sizin anahtarlarınızı taşıyorum, sizin kutularınızı ve sandıklarınızı kilitli mi diye göz kulak oluyorum, sizin mücevherlerinizin kaydını tutuyorum”⁴² (*Volp.*, I.i.111) der. Volpone de Voltore’ye bu ilgi ve alakasının “karşılıksız kalmayaca[ğın]”⁴³ söyleyip “yalvarırım

³⁸ “I shall burst”

³⁹ “torture them rarely”

⁴⁰ “Women and men of every sex and age, That bring me presents, send me plate, coin, jewels, With hope that when I die (which they expect Each greedy minute) it shall then return Tenfold upon them”

⁴¹ “confirmed this morning [...] the ink scarce dry”

⁴² “I wear your keys, see all your coffers and your caskets lock'd, keep the poor inventory of your jewels,”

⁴³ “shall not be unanswered”

beni sık ziyarete gel”⁴⁴ (*Volp.*, I.i.110) diyerek onun açgözlülüğünü kendi lehine kullanır. “Aslında [Volpone’nin] numarasını yaptığı durumdan çok daha aciz olan, yine de onun mezarı üzerinde dans etmeyi uman”⁴⁵ (*Volp.*, I.i.112) yaşlı Corbaccio da sağlının kötüye gittiğini duyunca çok memnun olur. “Mükemmel, mükemmel! Eminim ondan daha fazla yaşayacağım; bu da beni yeniden gençleştirecek”⁴⁶ (*Volp.*, I.i.114) diyerek nasıl bir hayâl âleminde yaşadığını ve ne kadar açgözlü olduğunu gösteren Corbaccio’ya eğer oğlunu vasiyetinden çıkarıp tek varisi olarak Volpone’yi yazarsa Volpone’nin de “[Corbaccio’yu] varisi olarak açıkla[yacağı]”⁴⁷ (*Volp.*, I.i.114) söylenir. Üçüncü müşteri olan Corvino’ya benzer vaatleri yineleyen Mosca, “Bay Corvino, Bay Corvino diye sizin isminizi sayıklamasından faydalanıp hemen kâğıt, kalem ve mürekkebi elime aldım ve ona kimi varisi yapmak istediğini sordum. Corvino [dedi]”⁴⁸ (*Volp.*, I.i.118) der. Açgözlülükleri gözlerini kör ettiği için hepsi de bu vaatlere inanırlar ve kendilerinden istenen her şeyi yaparlar. Corbaccio “[Volpone’yi] tek varisi olarak yazacağı bir vasiyet düzenle[meyi]”⁴⁹ (*Volp.*, I.i.115) ve böylece kendi öz oğlunu vasiyetinden çıkarmayı göze alacak kadar ileri giderken, karısını eve hapsedecek kadar kıskanan Corvino onu Volpone’ye ‘hediye’ olarak sunmayı kabul eder. “Ben kıskanç değilim”⁵⁰ (*Volp.*, II.iii.136) diyerek aniden strateji değiştiren Corvino, kıskançlığı “kâr getirmeyen”⁵¹ (*Volp.*, II.iii.136) bir huy olduğuna karar verir. Şerefın “salt ahmakları korkutmak için icat edilen bir terim”⁵² (*Volp.*, III.v.145-146) olduğunu söyleyen Corvino, aslında yalnızca kendi davranışı

⁴⁴ “I pray you see me often”

⁴⁵ “who is indeed more impotent than this can feign to be; yet hopes to hop over his grave.”

⁴⁶ “Excellent, excellent! Sure I shall outlast him: This makes me young again,”

⁴⁷ “Published [Corbaccio] his heir”

⁴⁸ “I, Taking the 'vantage ot his naming you, Signor Corvino, Signor Corvino, took Paper and pen, and ink, and there I asked him, Whom he would have his heir? Corvino.”

⁴⁹ “frame a will; whereto [he] shall inscribe [Volpone] [his] sole heir”

⁵⁰ “I am not jealous.”

⁵¹ “unprofitable”

⁵² “a mere term invented to awe fools”

değil tüm diğer açgözlülerin davranışları için de bir mazeret öne sürer. Corbaccio ve Corvino gereksiz gördükleri şereflerini, mahkeme sahnesinde daha da ayakları altına alırlar. Avukat Voltore tarafından “en bedbaht [ve] masum kişi”⁵³ (*Volp.*, IV.ii.163) olarak tanıtılan Corvino karısını “hayat kadını”⁵⁴ (*Volp.*, IV.ii.165) olmakla suçlarken, “acılı”⁵⁵ baba olarak tanıtılan Corbaccio oğluna “baba katili”⁵⁶ (*Volp.*, IV.ii.164) der. Voltore de dâhil ‘sözde kurban’ karakterlerden hiçbiri konum ve kimliklerinden beklenen mantıklı davranışı göstermezler. Kendi çıkarları uğruna oğlunu vasiyetinden çıkarıp ona zarar veren Corbaccio, bir ‘babadan’ beklenen davranışları sergilemeyerek konumunu ve kimliğini kötüye kullanır. Aynı şekilde, karısı Celia’yı eve hapseden ve sonrasında kendi çıkarı uğruna Volpone’ye sunmayı planlayan Corvino da, bir ‘koca’ olarak konumunu ve kimliğini kötüye kullanıp karısına zarar verir. Voltore ise kendi çıkarları uğruna mahkemede yalan söyleyip masumları suçlayarak avukatlık mesleğinden beklenen davranışlarla çelişir. Genel varsayımlarla çelişen bu davranışlar ‘kimlik-strateji’ uyumsuzluğuna yol açarlar. Volpone onları “benim bir leşe dönüşmekte olduğumu düşünen yırtıcı kuşlarım”⁵⁷ (*Volp.*, I.i.108) diye tanımlar. Çıkarları uğruna karısını, oğlunu ve mesleğini feda ederek toplumdaki en önemli kurumlardan ‘aile kurumu’ ve ‘adalet kurumuna’ saldıran bu açgözlü ‘sözde kurbanlar’, değerleri altüst etme konusunda Volpone ve Mosca’yı bile geçerler. Toplumun genel varsayımlarıyla çelişen, bencillik ile açgözlülüğün şekillendirdiği ‘bilişsel bağlamlarına’ göre hareket eden tüm bu karakterler, yaptıklarının doğru olduğuna ve sonunda başarılı olacaklarına inanırlar. Hem tüm değerleri alt üst edip hem de bunun daimi başarı ve mutluluk getireceğine

⁵³ “the most unhappy, innocent person”

⁵⁴ “strumpet”

⁵⁵ “grieved”

⁵⁶ “swine, goat, wolf, parricide”

⁵⁷ “my birds of prey, That think me turning carcase”

dair bir inanç besleyen karakterler, bu ‘yanılgının’ gözlerini kör ettiği bir hayâl dünyasında yaşarlar ve korkunç hatalar yaparlar.

Jonson’ın *The Alchemist*⁵⁸ oyunda da yine ‘açgözlülük’ kusurunun esiri olan karakterlerin çevirdiği dolaplar ve neden oldukları sorunlar anlatılır. Uşak Face, efendisi Lovewit veba salgınından dolayı şehirdeki evinden ayrılınca, simyayı kullanarak dolandırıcılık yapan Subtle ve hayat kadını Dol Commons’ı eve çağırıp evde bir dolandırıcılık şebekesi kurar. Face, Subtle ve Dol’dan oluşan bu üçlü çetenin dolandırıcılıkları, oyun başladığında zaten bir hayli yol almış durumdadır. Hayat tarzları olan bu dolandırıcılığın altında yatan ‘para ve altın tutkusu’, onların hayatta tutunma ve mutlu olmaya dair ‘bilişsel bağlamlarını’ oluşturur. Tutkunun yönlendirdiği bilişsel bağlamları, oyun başlamadan önce şekillenmiştir. ‘Para ve altın tutkusuyla’ kurdukları bu dolandırıcılık ağı sayesinde elde ettikleri ‘bilişsel’ düzey ve konumdan gayet ‘memnun’ olan Subtle ve Face, birbirlerinin bu ‘başarısından’ kendilerine pay çıkarırlar. “Sen bir zamanlar iyi, dürüst, basit, üç kuruşluk kalitesiz giysiler giyen bir uşaktın”⁵⁹ (*Alch.*, I.i.4) diyen Subtle, Face’ın ‘yüzbaşı’ rolüne bürünüp insanları dolandırır hale gelmesinin kendi başarısı olduğunu söyler. Bunun tam tersinin iddia eden Face ise, Subtle’ın kendisiyle karşılaşmadan önce “ayaklarında çürümüş terlikler [...] [üzerinde] kalçalarını zor örten ince iplikten bir palto [ile] yürek parçalayıcı şekilde yavaş yavaş yürü[yerek]”⁶⁰ (*Alch.*, I.i.4) yemek dilendiğini, “kömürü, imbiği, şişeleri, malzemeleri için parayı” kendisinin

⁵⁸ Ben Jonson. *The Alchemist*. Ed. H.C. Hart. London: De La More, 1903. Bundan sonra *The Alchemist* oyununun tüm alıntıları bu basımdan yapılacaktır. Çeviriler tarafımdan yapılmıştır.

⁵⁹ “You were once the good, honest, plaine, livery three-pound-thrum”

⁶⁰ “Your feet in mouldy slippers [...] a thin threaden cloke, That scarce would cover your no buttocks [...] you did walk piteously costive ”

sağladığını ve “müşterileri ayarla[ıyıp] büyücülüğünü ilerlet[tiğini]”⁶¹ (*Alch.*, I.i.5) iddia eder. Her ikisi de bu işte kendi payının daha fazla olduğunu ileri sürse de, aslında her ikisinin de dolandırıcılık konusunda yalnızca farklı yetenekleri vardır. Face Subtle’dan daha hızlı düşünüp hareket edebilirken, Subtle daha planlı programlı ve önceden hazırlıklı hareket etmeyi tercih eder. Örneğin, İspanyol Beyefendisi kılığında gelen Surly’e bir kadın ayarlamaları gerektiğinde, Mammon’la meşgul olduğu için Dol’u çağırılmazlar ve adamı bekletmemek amacıyla çok çabuk düşünüp bir çözüm bulmaları gerekir. “Ne yapacağız [...] Dol meşgul” diyen Face’e “Bilmiyorum”⁶² (*Alch.*, IV.i.104) şeklinde cevap veren Subtle hızlı düşünemezken, Face hemen çözümü bulur: Dul kadın Bayan Pliant’ı İspanyol’a gösterip kadına “kısmetindeki adam bu”⁶³ (*Alch.*, IV.i.105) diyeceklerdir. Aynı şekilde Surly insanları dolandırmak için yaptıkları her şeyi Bayan Pliant’a açıklayıp Subtle’ı kısıktırak yakaladığında da Subtle ne yapacağını bilemez ve işe el koyup bu sorundan da sıyrılmasını sağlayan kişi Face olur. Face Subtle’a “Bu işten sıyrılmana yardımcı olmasaydım, ne yapardın?”⁶⁴ (*Alch.*, IV.iv.126) diyerek Subtle’ın katkılarını küçümse de, aslında Subtle’ın simya, astroloji gibi çeşitli alanlardaki bilgisi sayesinde müşterilerin hayâl dünyalarına hitap edilip dolandırılmaları sağlanır. Doğaçlama ve konuşma yeteneğinin sahip Face ile bilgisi ve hayal dünyası geniş olan Subtle’ın bu dolandırıcılık şebekesinin başarısında eşit payları vardır. Birbirlerinin sayesinde ‘değişim’ geçirmişler ve daha başarılı bir hale gelmişlerdir. Onlara göre biraz daha arka planda kalan Dol’un katkısı da çoğunlukla cinselliğini kullanmak ve

⁶¹ “credit for your coals, Your stills, your glasses, your materials; [...] drew you customers, Advanced all your black arts”

⁶² FACE. How shall we do? [...] Dol’s employed.

SUB. I know not.

⁶³ “’tis her fortune”

⁶⁴ “How wouldst thou ha’ done, if I had not help’t thee out?”

kendinden isteneni yapmak suretiyle olur. Katkıları az ya da çok, üçü de hayatta başarılı olmanın ne kadar çok kişiyi kandırdığına ve ne kadar çok maddi kazanç sağladığına bağlı olduğunu düşünürler. ‘Hayata dair bilişsel bağlamlarına’ göre, hayatta ya dolandırılan taraf ya da dolandıran taraf olursun; üçünün amacı da dolandıran taraf olmaktır. Bu amaçlarının altında ‘dünyevi arzular’ ile ‘aç gözlülük’ kusurları [*flaws*] yatmaktadır. Tüm davranış ve konuşmaları, bu kusurlar tarafından belirlenir. Oyun boyunca müşterileri dolandırmak için harcadıkları çabalar, bunun kanıtıdır. Ancak yalnızca müşterileri dolandırmakla kalmazlar; bu üç dolandırıcının kendi aralarındaki ilişkinin belirleyicisi de ‘açgözlülük’ kusurudur. Oyunun sonunda ev sahibi Lovewit gelip de kurdukları düzenek bozulunca Subtle ile Dol tüm kazançlarını alıp kaçmayı ve Face’i dolandırmayı planlarken, Face’in oyununa gelirler. Tutuklanmak korkusuyla hiçbir şey alamadan kaçmak zorunda kalan Subtle ve Dol, Face tarafından dolandırılırlar. Face de eski uşak konumuna geri döner.

Oyunlar genel varsayımlarla çelişen ve ‘karakter-karakter’ düzeyinde çatışmalara yol açan ‘yanılgılar’ ile başlasalar da, Jonson’dan ziyade Shakespeare’in ‘yanılgı’ içindeki karakterleri bu yanlışlarına saplanıp kalmazlar. Deneyimlerle şekillenen karakterler yanlışlarını fark eder ve ‘bilişsel’ olarak ‘dönüşüm’ geçirirler. ‘Bilişsel bağlam değişimi’, farklı bilişsel bağlamların uyuşmasını ve oyunların mutlu sonla bitmesini sağlar. *Love’s Labour’s Lost* oyununda hayatın gerçeğini ve insan doğasını göz ardı eden Kral ve arkadaşları, yeminlerinin dayandığı ‘hayâl’ ve hayatın ‘gerçeği’ arasındaki ‘uyumsuzluğu’ ve yeminin bozulmak zorunda olduğunu sonunda fark ederler:

Biron: Bizler etimiz ve kanımızla öteki erkekler kadar gerçeğiz.
Deniz nasıl yükselip alçalırsa, gök nasıl aydınlanıp kararırsa,
Delikanlılar da eski kurallara boyun eğmeyi sevmez.
Dünyaya geliş nedenimize karşı koyamayız,

Görölüyor ki hepimiz yeminden dönmüş bulunuyoruz.
[...]
Bu yemin gençliğin muhteşem özelliklerine kesinlikle ihanetti.
[...]
Yeminimizi tutalım derken yitiririz kimliğimizi.
Böyle bir yemini bozmak din açısından da uygundur.
(LLL, IV.iii.73-78)

Hayâl ve gerçek arasındaki uyumsuzluğu fark etmeleriyle kendi aralarındaki ‘didişmeye’ ve ‘uyumsuzluğa’ da son verip fikir birliğine varırlar; “Aziz lordlar, sevgili âşıkalar, gelin kucaklaşalım”⁶⁵ (LLL, IV.iii.73) derler. Ancak yanılgılarını fark ederek uyumsuzluğu çözmeleri, yeni bir yanılgıya düşmelerine engel olmaz. Kral ve arkadaşları, gerçekleşemeyecek bir hayâle dayanan yeminlerini bozduktan sonra ‘Prenses ve arkadaşlarına kur yapıp onları elde etmek’ amacıyla yeni bir plana girişirler. Bu girişim de, tıpkı bir önceki akademi kurma planı gibi, bir ‘hayâl’dir. Kral ve arkadaşlarının abartılı ve ağdalı aşk sözleriyle sevdikleri kadınları ikna edebileceklerine dair ‘yanılgıları’, oyunun sonuna değin devam eder. Oyun boyunca söyledikleri ve yaptıkları her şeyle dalga geçilir. Maske takıp foyalarının ortaya çıktığı ‘kılık değıştirme’ sahnesinden sonra seçtikleri yöntemin ve dilin yanlışlığını sonunda fark ederler; Biron “Kör şarkıcılar gibi şiirlerle kur yapmam aşkıma. [Bundan böyle] ne tafta deyimler, ipek terimler, üç kat abartmalar. Ne de ukalaca cümleler” (LLL, V.ii.108) der. Oyunun sonunda da, yaptıkları maskeli oyunu itiraf eden ve abartılı tavırlarını bırakacaklarına söz veren Kral ve arkadaşları, “yaptığımız hatayı açıkça görüyoruz şimdi [...] ödüllendirin bizi aşkınızla” (LLL, V.ii.125) derler. Dört arkadaşın oyunun başındaki ‘bilişsel bağamları’ ile oyunun sonundaki ‘bilişsel bağamları’ aynı değildir. Ancak kadınlar için bu değışim yeterli değildir;

⁶⁵ Sweet lords, sweet lovers, O let us embrace!

onların aşk yeminine güvenmeyen kadınlar erkeklere “gökteki on iki burç bir yılı doldurana kadar” (LLL, V.ii.126) süre verip onların bu süre içinde bilişsel, davranışsal ve dilsel olarak daha da değişmelerini isterler. Bu süre içinde Kral “yaşamın tüm zevklerini bırakıp bir yana, herkesten uzak, yoksul bir yerde inzivaya çekile[cektir]” (LLL, V.ii.126). ‘Aşka dair’ bilişsel bağlamı zaten değişmiş olan ve “ben âşık oldum! / Oysa bir zamanlar aşkın karşısındaydım” (LLL, III.i.45-46) diyen Biron’ın da bu değişimi, Rosaline için yeterli değildir; bu nedenle Biron’dan “alaycı, sürekli takılan, hemen herkesi aşağılayan [...] o üretken zekâ[sını] bu kemirgen acımasızlıktan arındır[masını], [...] sağırlaşmış hastaların kulaklarına [...] ulaş[masını]” (LLL, V.ii.128-129) ister. Dumaine ve Longaville ise on iki ay boyunca “sabırla” (LLL, V.ii.127) bekleyeceklerdir. Bu sürenin sonunda erkekler aşk yeminlerini ve tekliflerini yinelerlerse, kadınlar da onlara sevgilerini sunup evlenmeye söz verirler. Aşkın ele alındığı komedya oyunlarının sonunda çoğunlukla âşıkların kavuşması veya evlenmesi beklenir. Bu oyunun sonu, bu ‘genel beklentilerle’ çelişir ve Biron üzüntüyle “Kur yapmamız sonuçlanmadı eski masallardaki gibi, âşık maşuka kavuşamadı” (LLL, V.ii.129) der. Ancak oyunun sonunda ‘evlilik’ olmasa da ‘evlilik vaadi’ vardır ve Kral’ın da dediği gibi “şuracıkta on iki ay ve bir gün kaldı, ondan sonra ulaşacağız oyunumuzda mutlu sona” (LLL, V.ii.129). Kral ve arkadaşları, oyun boyunca Prens ve arkadaşlarını rahatsız eden bilişsel ve dilsel tavırlarını terk edip kendilerinden istenen değişimi geçirdiklerinde mutlu sona ulaşabileceklerdir. On iki ay sonunda gerçekleşecek olan ‘evlilik vaadi’ oyunun sonunda çöken kara bulutları dağıtmaya yeter.

Shakespeare’in *As You Like It* oyununda ise Dük Frederick ve Oliver’ın Arden Ormanı’ndakilerle tamamen ‘zıt’ olan ‘bilişsel bağlamları’, oyunun sonuna

doğru değişime uğrar. Orlando'dan “tüm ruhu[yla] nefret ed[en]” (AYLI, I.i.21), “yanında ben hiç kalıyorum” (AYLI, I.i.22) diyerek onu kıskanan ve “canına kıymanın [...] bir yolunu bul[maya çalışan]” (AYLI, II.iii.48) ağabeyi Oliver'ın “nedenini bil[mediği]” (AYLI, I.i.21) bu nefreti, oyunun dördüncü perdesinde birdenbire yok olur. Orlando'nun, bencil bir insan olan Oliver'ın aksine, kendini düşünmeden tehlikeye atıp Oliver'ı bir yılan ve bir aslandan kurtarması ve sonrasında da oturup “ta en baştan başlayarak, karşılıklı maceraları[nı] gözyaşlarıyla yıka[maları]” (AYLI, IV.iii.119), Oliver'ın ‘bilişsel dönüşümünün’ başlangıcı olur. Ormanda Orlando ile karşılaşmadan önceki Oliver ile karşılaştıktan sonraki Oliver, artık aynı değildir. Celia “Onu her fırsatta öldürmeye çalışan sen miydin?” (AYLI, IV.iii.119) diye sorduğunda, “Bendim, ama artık ben değilim. Değişmiş olduğumu bilmek o kadar tatlı bir duygu ki” (AYLI, IV.iii.119) der. Böyle sevgi yoksunu ve nefret dolu bir adam, yalnızca doğal kardeş sevgisini kazanmakla kalmaz, bir de Celia'yı “görür görmez sev[er] [ve] sever sevmez aşkını ilan ed[er]” (AYLI, V.ii.126). Kin dolu bir insandan “bir çoban gibi yaşayıp öl[meyi]” (AYLI, V.ii.126) düşünen bir ‘âşığa’ dönüşür. Oyunun sonunda gelen haberlere göre Dük Frederick de, ormanda “dini bütün bir ihtiyarla karşıla[ıp] onunla bir süre konuştuktan sonra [...] tacını sürgündeki ağabeyine bırak[ır] [ve] gasp ettiği toprakları da sahiplerine iade [eder]” (AYLI, V.iv.141). O da, tıpkı Oliver gibi, insanlara karşı düşmanca duygulardan oluşan bilişsel bağlamını terk edip “kendini dine ada[r] ve tantanalı sarayla her türlü bağıni kes[er]” (AYLI, V.iv.142).

Oyunda ‘bilişsel bağlamları’ değişime uğrayan yalnızca Dük Frederick ve Oliver değildir. Onlar kadar köklü bir değişim olmasa da Phebe ve Celia gibi aşkla dalga geçen ya da aşka inanmayan karakterler de âşık olup ‘bilişsel bağlam’

değişimine uğrarlar. Oyunun başında âşık olmak isteyen Rosalind’e “sakın kimseyi ciddi ciddi sevme” (AYLI, I.ii.23) diyen ve aşkın yalnızca çok ileriye götürülmeyecek bir eğlence olması gerektiğini düşünen Celia ile Orlando’nun ağabeyi Oliver, “karşılaştıkları anda bakış[ırlar]; bakıştıkları anda tutul[urlar]; tutuldukları anda ah [ederler]; ah ettikleri anda, ‘ama neden’ diye sor[aralar] birbirlerine; nedenini bulur bulmaz da çare ara[rılar]. İşte bu basamaklardan geççe geççe evlilik basamağına kadar gel[irler]” (AYLI, V.ii.127-128). Aşkın gücüne inanmayan ve kendisine âşık olan Silvius’a “sana acımayacağım” (AYLI, III.v.96) diyen çoban kızı Phebe ise ilk başta, Silvius’un aşkını anlatırken kullandığı ‘abartılı dil’ ile dalga geçerken, Ganymede kılığındaki Rosalind’e âşık olunca, tıpkı Celia gibi, aşka dair bilişsel bağlamında değişimler meydana gelir. “Şimdi anlıyorum” der Marlowe’un ‘Hero ve Leander’ şiirinden alıntılacağı bir mısra ile, “Âşık dediğin ilk görüşte vurulmuştur her zaman” (AYLI, III.v.98). Rosalind’e ilk görüşte vurulan Orlando da, ilk başta Rosalind’in karşısında “[ağzından] bir teşekkür bile çıkma[yan] [...] yalnızca insan biçiminde bir kukla” (AYLI, I.ii.33-34) gibiyken, “gördüğü her ağaca” (AYLI, III.ii.70) ona duyduğu aşkı yazan ve sonunda da “sen benim Rosalind’imsin” (AYLI, V.iv.139) diyerek onunla evlenen cesur bir âşığa dönüşür.

Shakespeare’in diğer iki oyununa kıyasla *The Comedy of Errors* oyununda aralarındaki düşmanlık sonucu birbirlerinin yurttaşlarını ölüm cezasına çarptıran Sirakuza Dükü ile Efes Dükü’nün, sorunun bu şekilde çözülemeyeceğine dair yeni bir ‘bilişsel bağlam’ geliştirdikleri ve bu ağır ‘yasaları’ kaldırdıkları söylenemez. Ancak yine de tüm ailenin yıllar süren ayrılıktan sonra buluşması üzerine Efesli Dük, kendi inisiyatifi kullanarak Aegeon’u affeder ve “hayatını bağışla[r]” (CE, V.i.82). Tüm karakterler aynı sahnede bir araya gelip kimlik karmaşası sorununa bir çözüm

getirilince, aralarında oyun boyunca süren yanlış anlamalar düzeltilir. Böylece ‘güven’ sorunu yaşayan karakterler, ‘yanılgılarını’ anlarlar. “Bir günün yanılgıları ile zarar görenler” (CE, V.i.82), birbirinden ayrı düşmüş aile üyelerinin kavuşmasını kutlamak için toplanıp güven tazelerler ve “neşe[leri] yerine geldiği için çok sevinçli[dirler]” (CE, V.i.82).

Ben Jonson’ın *Every Man in His Humour* oyununda Yargıç Clement’in müdahalesi ile karakterler içinde bulundukları yanılgıları ve yaptıkları hataları fark ederler. Clement’in sunduğu gerçeklerle Kno’well oğlunun kendi yolunu çizmesi gerektiğini ve Bay Kitely ile Cob’a kıskançlığın zihni karartan bir zehir olduğunu görürken, Bobadill ve Matthew’un özentili ve sahte tavırları gözler önüne serilir ve oruç tutmakla cezalandırılır. Matthew ve Bobadill hariç tüm karakterler, Yargıç Clement’in isteğiyle genç çiftleri kutlamak için yemekte buluşurlar. Ancak yalanların ve gerçeklerin ortaya çıkmasıyla yapılan hataların Clement tarafından ifşa edilmesinin karakterlerin ‘bilişsel bağlamlarında’ değişime veya düzelmeye yol açıp açmadığı çok net değildir. Cob ve Bay Kitely karılarını suçlamakla yaptıkları hataları fark ettiklerini söyleseler de, özellikle Kitely gibi zihni tamamen kuşkuyla zehirlenen birinin böyle birdenbire düzelmesi biraz zaman alacaktır. Bu ikisi dışında da ne Kno’well ne de Matthew, Bobadill veya Stephen saplandıkları yanılgılardan ve hayâl âlemlerinden kurtulduklarına dair herhangi bir ifadede bulunmazlar. Clement’in huzurundan ayrıldıkları ve onun otoritesi ortadan kalktığı anda, eski yanılgılarına dönmeleri muhtemeldir.

Every Man in His Humour gibi *Volpone*’de de oyunun sonunda bir mahkeme kurulur. *Volpone*’de yanılgılarla dolu ve gerçeklerden kopuk hayâl dünyaları yüzünden korkunç ‘hatalar’ yapan düzenbaz karakterler bu bilişsel bağlamlarının

yanlış olduğunu oyun boyunca göremedikleri gibi mahkemede de bir aydınlanma yaşamazlar. Oynadığı rollerden aldığı zevk uğruna her şeyi göze alan Volpone, patronu dâhil herkesin zayıflığını kendi lehine kullanan Mosca, oğlunu gözden çıkaran Corbaccio, mesleğini hiçe sayan Voltore ve karısını kurban eden Corvino, kendi içlerindeki açgözlülük yüzünden dış dünyanın gerçeklerini göremedikleri için başarısızlığı ya da cezayı bir an bile akıllarına getirmezler. Ancak bu hayâl dünyaları, kendi ‘bilişsel bağlamlarını’ paylaşmayan iki karakter tarafından yıkılır. Babasının davranışını “doğaya aykırı”⁶⁶ (*Volp.*, III.i.138) olarak gören ancak maruz kaldığı bu kötü muamele karşısında bile “bir babanın otoritesine karşı gelmektense masumiyetimin zarar görmesini yeğlerim”⁶⁷ (*Volp.*, IV.ii.164) diyen Bonario ile kocasının davranışını “günah”⁶⁸ (*Volp.*, III.v.146) olarak nitelendiren ama kocasına karşı tek yapabildiği şey “iyisi mi, beni öldür”⁶⁹ (*Volp.*, III.v.147) demek olan Celia, dürüstlükleri ile onların sonunu getirir. Tüm değerleri alt üst etmelerine rağmen herkesi kandırıp başarıya ulaşabileceklerini düşünen bu düzenbaz karakterler, aslında kendilerini kandırırlar. Bu nedenle de karşılaştıkları son kaçınılmazdır. İkinci mahkeme sahnesinde tüm gerçeklerin ortaya çıkıp bu karakterlerin hayâlleri son bulurken Bonario ve Celia büyük bir haksızlıktan kurtulur ve zararları telafi edilir. Ancak açgözlü karakterlerin yaptıklarının gözler önüne serilmesi ve onlara ceza verilmesi, onların bilişsel bağlamlarında değişim olacağı anlamına gelmez. Oyun boyunca açgözlülüklerini doyurmak için suç işlemeye kadar varan karakterlerin, bu kusuru düzeltmeleri o kadar kolay olmayacaktır.

⁶⁶ “unnatural”

⁶⁷ “rather wish my innocence should suffer, than I resist the authority of a father”

⁶⁸ “sin”

⁶⁹ “kill me, rather”

Volpone gibi *The Alchemist*'te de oyun boyunca ve oyunun sonunda yaşadıkları deneyimler, karakterlerin birbirlerine ve insanlara karşı güvensizliklerini arttırsa da karakterlerin genel bilişsel bağlamlarında bir değişime yol açmaz. Uşağı Face'in yaptıklarından memnun olan ve bu nedenle ona "beynim"⁷⁰ (*Alch.*, V.iii.148) diye seslenerek "Her şeyde beni sen yöneteceksin"⁷¹ (*Alch.*, V.iii.155) diyen efendisi Lovewit'ten de cesaret alan Face, hayat görüşünü veya yaşam tarzını değiştirip dolandırıcılık işlerinden vazgeçmeye niyetli değildir. Aynı şekilde kendilerini dolandıran Face'e "Canavar [...] Canın cehenneme, dolandırıcı"⁷² (*Alch.*, V.iii.147) diyerek hakaret edip evi terk eden Subtle ve Dol da, bu işi bırakacaklarına dair bir şey söylemezler. Hatta Subtle'a "eski tanışıklığımızın hatırına sana zaman zaman müşteri gönderirim"⁷³ (*Alch.*, V.iii.147) diyen Face, belki de ilerde yine üçlü bir dolandırıcılık işine girişebileceklerini ima ederek bu olasılığı tamamen ortadan kaldırmaz. Hayatlarını 'dolandırma' ve 'aldatma' üzerine kuran bu üç karakterin, bu bilişsel bağlamlarını değiştirmeleri şöyle dursun bu görüşe olan inançları daha da artar. Hızlı hareket etmezlerse en yakınındakiler tarafından bile aldatılacaklarını görmek, 'açgözlülük' ve 'dünyevi zevkler' etrafında şekillenen bilişsel bağlamlarını güçlendirir. Ancak dolandırılan müşteriler de dolandırıcılardan çok farklı değildir. Dolandırıldıkça müşterilerin içindeki 'açgözlülük' daha da ortaya çıkar. Her biri kendi 'çıkarı' doğrultusunda hareket eden müşterilerden en açgözlüsü Mammon'dur. Felsefe Taşına dair konuştuğça ve onu elde etmesinin yaklaştığı izlenimine kapıldıkça iştahı kabaran Mammon, bir "harem"⁷⁴ (*Alch.*, II.i.35) kurup

⁷⁰ "my brain"

⁷¹ "I will be ruled by thee in anything"

⁷² "fiend [...] Pox upon you, rogue!"

⁷³ "I'll send you a customer, now and then, for old acquaintance"

⁷⁴ "seraglio"

“Süleyman’inkine eşit eş ve cariyelere sahip olmak[ı]”⁷⁵ (*Alch.*, II.i.35) hayâl etmeye başlar. Tıpkı dolandırıcı olan Subtle, Face ve Dol’un ‘açgözlülüklerinin’ azalmaması hatta tam tersine giderek artması gibi, müşterilerin ‘açgözlülüğü’ ve ‘çıkar’ düşkünlüğü artarak gözler önüne serilir. Bu nedenle de oyunun sonunda hiçbir şey elde edemeyip ellerindekini de kaybedince, müşterilerin hayâl kırıklıkları dolandırıcılardan daha fazla olur. Çünkü dolandırıcıların kayıpları çok büyük değildir; yalnızca eski konumlarına geri dönmüşlerdir ama halâ dolandırıcılık yeteneklerine sahiptirler. Ancak müşteriler vaat edilenleri alamadıkları gibi var olanı da kaybetmişler ve başladıkları konumun daha gerisine düşmüşlerdir.

Shakespeare’in oyunlarda ‘yanılgılar’ kendiliğinden düzelmez. Yanılgıları düzeltip sorunları çözen ve mutlu sonu hazırlayan ‘karakterler’ vardır. *The Comedy of Errors* oyununun sonunda tüm yanlış anlamaların çözülüp aile üyelerinin kavuşmasında ve herkesin neşesine kavuşmasında en önemli müdahale, Başrahibe’den gelir. Aynı zamanda Antipholus’ların annesi ve Aegeon’un karısı olan ve ailesinden otuz üç yıldır ayrı olan Başrahibe Aemelia, sokakta “karşılıklı kılıçların çek[i]ldiği” (*CE*, V.i.66) ve Antipholus ile Dromio’nun deli sanılıp bağlanmak istendiği ‘olayların doruk noktasında’ ortaya çıkar ve “Susunuz, sakın olunuz” (*CE*, V.i.67) diyerek herkesi yatıştırır. Daha sonra kocasına davranışından dolayı Adriana’yı azarlayıp “yanlışla sürüklendiği[ni] öğret[i]r” (*CE*, V.i.69) ve manastırının “kutsallığına sığın[an]” (*CE*, V.i.69) Sirakuzalı Antipholus ve Sirakuzalı Dromio’yu dışardakilere teslim etmeyi reddeder. Son sahnede tüm bu karmaşayı anlamaya çalışan Dük işin içinden çıkamayıp “Sanırım hepiniz büyücü Kirke’nin kadehinden içtiniz” (*CE*, V.i.76) şeklinde bir açıklamayla bu karışıklığı çözmeye çalışırken,

⁷⁵ “To have a list of wives and concubines, equal with Solomon”

Başrahibe yine ortaya çıkıp Aegeon'un ve kendisinin gerçek kimliklerini açıklar: “Bir zamanlar Aemelia adında eşi olan bir adamsan, bu kadın sana tek gebelikten iki güzel oğul vermişse, eğer sen o aynı Aegeon isen konuş, Aemelia işte karşında!” (CE, V.i.79). Bu açıklamayla birlikte de tüm kimlik karmaşası ve yanılgılar son bulur. *Love's Labour's Lost* oyununda da, *The Comedy of Errors* oyunundaki Başrahibe gibi, ‘yanılgıları’ sonlandıran ve olayların gidişatına müdahale eden karakterler, Fransız Prenses ve arkadaşlarıdır. Bu kadınlar, Kral ve arkadaşları tarafından birer “tanrıça” (LLL, IV.iii.65) olarak görülürler. Çünkü Başrahibe gibi onlar da sanki doğaüstü bir güçleri varmış gibi denetimi ellerine alırlar. Bu kadınları oyunlarda tanrıça gibi güçlü yapan özellik, ‘söylemsel güçleridir’ [*discourse power*]. Konuşma ve tavırlarıyla erkeklerde değişikliğe yol açan ve oyunun gidişatını kontrol eden kadınların ‘söylemsel kimlikleri’ [*discourse identities*] ile elde ettikleri ‘söylemsel güç’ – gerçekte onları birer tanrıça yapmasa da – azımsanamaz. West ve Zimmerman’ın ‘katılımcı kimlikleri’ [*participant identities*] sınıflandırmasına göre, Aemelia ‘başrahibe’ olduğu için Prenses ve arkadaşları de üst sınıf mensubu oldukları için ‘yerleşik kimlik’ [*situated identities*] olarak ‘güçlü’ bir konumda olsalar da, ‘temel kimliklerine’ [*master identities*] bakıldığında toplumdaki genel varsayıma göre ‘kadınların’ ‘erkeklerden’ daha aşağı konumda olduğu görülür. Kadınlar ‘temel kimlikleri’ bakımından iletişimde dezavantajlı olan katılımcılardır ancak iletişim esnasında kullandıkları dil ve takındıkları tavır onları avantajlı konuma taşır. Oyunda aslında kadınlar ‘misafir’ erkekler ‘ev sahibi’ olsalar da, erkekler yeminlerinden dolayı bunun avantajını kullanamazlar. Daha sonra yeminlerini bozup kadınları saraya davet eden erkekler, kadınlar tarafından reddedilir ve erkeklerine ulaşamazlar. İletişim kurmak için kadınların ayağına giden erkeklerin,

‘ev sahibi’ rolünü bırakıp ‘ziyaretçi’ rolüne bürünmeleri gerekir. Bu ziyaretlerinde aşklarını ifade etmek ve bunun karşılığını görmek isteyen erkekler, sürekli reddedilip alaya alınıp ve bu nedenle tavırlarını kadınlara göre şekillendirmek zorunda kalırlar. ‘Aşkları için yalvaran, hataları için özür dileyen, dürüst olma sözü veren, alay edilen’ taraf, Kral ve arkadaşları olur. Bu şekilde sevdikleri kadınlara duydukları sevgi ve saygıyı göstermek isterken, kendilerini ‘güçsüz’ gösterirler. İletişimin denetimini ellerinde tutan Prenses ve arkadaşları, ‘temel kimlikleri’ gereğince onlara atfedilen konumu ve rolü ‘söylemsel güçleri’ ile alt üst ederler. Aynı şekilde *As You Like It* oyununda da olayların gidişatını büyük ölçüde kontrol eden ve son sahnede yaptığı açıklamalarla âşıkların kavuşmasını sağlayan karakter, Rosalind’dir. Rosalind’in özellikle Orlando ile olan konuşmalarında, ‘baskın’ taraf olarak konuşmayı ‘yönlendirmesinin’ yanı sıra, ‘belâgat’ [*rhetoric*] sanatını da iyi bir şekilde kullanması, ona olayların gidişatına ‘etki etme’ ve ‘dönüştürme’ gücü verir. ‘Belâgat’ sanatını kullanarak karşıdakiyle tartışırken, ‘kıyas’ [*analogy*], ‘neden-sonuç ilişkisi’ [*cause-effect relationship*], ‘mübalağa’ [*hyperbole*] gibi yöntemlerden yararlanır. Örneğin, “aşk delilikten farksız” (AYLI, II.ii.86) derken ‘kıyas, “âşık dediğinin [...] dakikanın binde birinin bir parçası kadar bile gecik[memesi]” (AYLI, IV.i.105) gerektiğini söylerken ‘mübalağa’ ve “kendi kusurunu kocasına karşı kullanmaya kadın hiç çocuk yetiştirmeye filan kalmasın çünkü çocuk kesin aptalın teki olur” (AYLI, IV.i.110) derken de ‘neden-sonuç’ yöntemini kullanır. Konuşma sanatını çok iyi kullanıp konuşmanın içeriğini denetleyen ve konuyu istediği yöne çeken Rosalind, oyunun sonunda gerçeği açıklamadan önce ‘yönlendirmeleriyle’ Orlando’yu istediği şekle sokar. Son sahnede de art arda sıraladığı ‘koşul

tümceciklerinden’ [*conditional clause*] oluşan açıklamasıyla bilmeceyi çözerek âşıkları bir araya getirir ve olaylara son noktayı koyar:

Rosalind: Bu işlerin hepsini çözeceğime söz vermiştim.
Sayın Dük, siz kendi sözünüzü tutun ve kızınızı verin;
Sen de Orlando, kendi sözünü tut ve kızı al;
Sen Phebe, benimle evlenmeye ve beni istemezsen
Şu çobanı almaya söz vermiştin; sen de tut sözünü.
Silvius, benimle evlenmek istemezse onu alacaktın;
Sen de tut sözünü. Şimdi sıra bana geldi;
Ben de gidip şu bilmeceyi çözeyim artık. (AYLI, V.iv.135)

Tüm karmaşayı çözen bu konuşmada Rosalind’in kullandığı ‘koşul tümceciğinin’ asıl ustası, Touchstone’dur. “‘Eğer’ deyip geçme” (AYLI, V.iv.138) diyen Touchstone, ‘eğer’ şeklinde başlayan ‘koşul tümcecikleri’ ile pek çok etkisöz eyleminin başarabileceğine inanır ve ‘belâgat’ sanatında Rosalind’den aşağı kalmaz. Touchstone, belâgat sanatını ve yöntemlerini çok iyi bilir. Karşısındakine önce bir soru sorarak tartışmasına başlayan Touchstone, onu ikna etmek için çeşitli söz sanatlarından faydalanarak saçma kanıtlar sunar ve sonunda kendine özgü saçma mantığını kabul ettirip karşıdakini alt eder:

Touchstone: Hiç sarayda bulundun mu çoban?
Corin: Yoo, bulunmadım.
Touchstone: O halde lanetlisin.
[...]
Corin: Nedenmiş?
Touchstone: Neden olacak, sarayda hiç bulunmadıysan terbiye de görmedin demek; bu da terbiyesizsin demek; terbiyesizlik kötüdür, kötülük gûnahtır; gûnah da lanetlenmektir. Durum tehlikeli, çoban. (AYLI, III.ii.71)

Bu tartışmada Corin’i alt eden Touchstone, aynı şekilde kendine özgü çıkarsamalarını ve kanıtlarını sıralayıp Auderey ile kendi arasından çekilmesi gerektiği hususunda William’ı saf dışı bırakır. Bir soytarı olarak Touchstone’un ustalıklı kullandığı ancak genel olarak üst sınıfa atfedilen mantık [*logic*] yürütme,

tartışma ve belâgat sanatının diğer ustaları, *The Comedy of Errors* oyunundaki uşak Dromio’lardır. Dromio karakterleri de, kendine özgü mantık yürütmeleriyle belâgat sanatının kurallarını abartılı bir şekilde kullanarak genel varsayımları alt üst ederler. Mantık yürütmelerinde çoğunlukla ‘neden-sonuç’ çerçevesinde hareket ederler ve “Her nedenin bir çünküsü vardır, öyle değil mi?” (CE, II.ii.18) diyerek ‘çünkü’ ile başlayan tartışmalarıyla karşıdakinin kafasını karıştırırlar:

Efesli Dromio: Siz gelmediniz, çünkü iştahınız yok,
İştahınız yok, çünkü orucu bırakmışsınız, (CE, I.ii.8)

Bazen önemsiz [*trivial*] mevzuları ciddiyle tartışarak genel şematik varsayımlarla ve genel kabul gören gerçeklerle çelişen ‘saçma’ mantıklar öne sürerler. Sirakulazı Dromio’nun ‘zaman’ ve ‘kellik’ üzerine yürüttüğü mantık buna örnek verilebilir:

Sirakulazı Dromio: İnsan ne kadar açık sözlü ve dobraysa,
Saçını o kadar çabuk kaybeder,
Hem de bu kaybedişin afili bir yanı vardır.
[...]
İlki, saçını düzeltmek için harcadığı parayı biriktirmesi,
Yemekte çorbasının içine düşecek saç olmaması, ikincisi.
[...]
Doğal bir biçimde dökülen saçları
Yerine getirmenin zamanı yoktur.
[...]
Şöyle düzeltelim: Zamanın kendisi kel kafalıdır,
Bu yüzden kıyamete kadar kel kafalılar tarafından izlenecektir.
(CE, II.ii.20-21)

Dromio’lar gibi mantık ve dil oyunları ile ‘söylemsel gücü’ bir süreliğine elde eden diğer bir alt sınıf karakteri de, Costard’dır. Bir kadınla birlikte görüldüğü için yeminini bozmakla suçlanan Costard, kendine göre akıl yürütmesiyle bu suçlamadan kurtulmaya ve Kral’ı alt etmeye çalışır:

Kral: Yasaya göre, bir kadınla buluşmanın cezası bir yıl haptir.
Costard: Bir kadınla değil efendim bir genç kızla buluştum.
Kral: Genç kız da olsa.
Costard: Hatta genç kız bile değil, bir bakireydi.
Kral: Amma da farklıymış, bakire de olsa.

Costard: Öyleyse ben de bakireliği kabul etmem; bakire bir hizmetçiydi.
Kral: Bakire hizmetçi de seni cezadan kurtarmaya yaramaz.
Costard: Ama bana yarar. (LLL, I.i.12-13)

Costard'ın 'kadın, genç kız, bakire, hizmetçi' gibi sözcüklerle yaptığı laf kalabalığı, kısa süreliğine de olsa Kral'ın kafasını karıştırıp cezayı geciktirerek Costard'a 'söylemsel üstünlük' sağlar. Bu tür karakterlerin akıl yürütmeleri genellikle 'genel varsayımlarla' da çelişerek komik uyumsuzluklara yol açar. Örneğin, "Üç yıl Dük'ün yanında çalışmaya söz verdim" diyen Don Armado'ya "Bu işi bir saatte bitirirsiniz efendim" (LLL, I.ii.16) diyen uşağı Moth'un bu 'akıl yürütmesi' ile genel varsayımlarla çelişir. Bu mantığı anlamayan Don Armado'ya 'zarla iki-bir atınca kaç olduğunu' sorar ve 'üç' cevabını alınca da bu çelişkili mantığını şöyle açıklar:

Moth: İşte gördünüz mü, bundan basit hesap olur mu? Gözünüzü üç kez kırpmadan araştırmanız biter; "üç" kelimesinin içine yılları koydunuz mu her şey kolaylaşır. "İki" sözle üç yıl çalışmış olursunuz. (LLL, I.ii.16)

Alt sınıfın basit ama çokbilmiş bir karakteri olan Moth, Holofernes'in karmaşık diliyle de alay eder ve onunla uzun bir atışmaya girişir. Sonuçta "hızlı bir nükte hamlesi" (LLL, V.i.84) ile 'bilgiçlik' taslayan Holofernes'i alt eder.

'Temel' ve 'yerleşik' kimlikleri göz önüne alındığında alt sınıftan karakterlerle üst sınıftan karakterlerin kullandıkları stratejilerin genel olarak farklı olması beklenir. Ancak *Love's Labour's Lost* oyununda üst sınıftan Kral ve arkadaşları ile onlardan daha aşağı konumdaki Don Armado, Holofernes, ve Nathaniel'in strateji olarak birbirlerinden farklarının olmadığı görülür. Bu karakterlerin hepsi de hayâl dünyasında yaşamakta ve seçtikleri abartılı dil de bu hayâl dünyasını yansıtmaktadır. Kral ve arkadaşlarının abartılı aşk sözcükleriyle dolu ağdalı ve yapmacıklı dili ile Holofernes ve Nathaniel'in Latince sözcüklerle dolu

yapay dilleri, aynı derecede gerçeklikten uzaktır. Bu tarz bir dil ile somut bir başarı elde etmeleri olanaksızdır; çünkü iletişim kurmaktan ziyade kendilerini konuştukları dilin güzelliğine kaptırıp dil kullanımını kendi aralarında bir eğlenceye dönüştürürler. Aynı şekilde, kendini ‘Samson ve Hazreti Süleyman’a’ benzettiği hayâl dünyasında yaşayan Don Armado da âşık olduğunda, tıpkı Kral ve arkadaşlarının aşk mektuplarında kullandıkları ağdalı ve yapmacıklı dile benzeyen bir dil kullanır. ‘Temel’ veya ‘yerleşik’ kimlikleri farklı olsa da ‘söylemsel kimlik’ söz konusu olduğunda kullandıkları abartılı diller nedeniyle bu karakterler arasında bir fark kalmaz.

Ben Jonson’ın *Every Man in His Humour* oyununda da ‘söylemsel güç’ genel olarak uşak Brainworm’un elindedir. Kılık değiştirme ustası uşak Brainworm, kuruntuları ve hayâl dünyaları içinde sıkışıp kalan karakterlerin bu kusurlarından oyun boyunca faydalanıp onları yönlendirerek ‘söylemsel gücü’ elinde tutar. “[Onun kuruntularını] tahammül edilmez şekilde suiistimal edeceğim”⁷⁶ (*EMI*, II.v.43) dediği efendisi Yaşlı Kno’well’i asker kılığına girip kandırır. Oğlu Edward’ın evli bir kadınla görüştüğünü söyleyip mantığı ile övünen Yaşlı Kno’well’in muhakeme yeteneğini alt üst edip kuruntularını besler. Dördüncü perdede Wellbred ve Edward’ın yönlendirmesiyle Kitley’e yalan bir mesaj ileterek evden çıkmasını sağlayan Brainworm, bu numarasıyla Kitley’yi yiyip bitiren kuşkuları arttırır. Stephen’in beyefendilik hayâllerinden faydalanıp ona adi bir kılıcı İspanyol kılıcı diye satan Brainworm, adalete ihtiyaç duyan Matthew ve Bobadill’i yargıcın adamı olduğunu ve yardımcı olacağını söyleyip dolandırır. Kendilerini bu kadar önemli gören ve ‘temel kimlikleri’ açısından Brainworm’dan daha üstün olan karakterlerin

⁷⁶ “I shall abuse him intolerably”

‘söylemsel gücü’ bir uşağa kaptırıp onun tarafından yönlendirilmeleri, komik bir ‘kimlik-strateji’ uyumsuzluğuna yol açar. “Kendimi böyle zavallı bir varlıktan bir yaratıcıya dönüşmüş görünce gülmeden edemiyorum”⁷⁷ (EMI, II.iv.35) diyen Brainworm bu güçten büyük bir zevk alır. Oyunun sonunda ‘söylemsel gücü’ eline alan bir diğer karakter de yargıç Clement’tir. Aslında kendi yanlışları yüzünden düştükleri durumlardan şikâyetçi olan karakterleri huzurunda toplayan Clement, karakterlerin yanlışlarını ve hatalarını teşhir edip tek tek gerçeklerle yüzleştirir. İlk olarak Yaşlı Kno’well’e “endişelerin[in] yersiz [olduğunu]”⁷⁸ (EMI, III.vii.69) söyleyen Clement, daha sonra da Bayan Kitely ile Bay Kitely’e tüm bu kuruntuların “kıskanç bir beynin kokuşmuş meyveleri”⁷⁹ (EMI, V.i.103) olduğunu ve Cob’a karısı Tib’in masum olduğunu söyler. Bobadill’in gerçek bir asker değil kavgadan kaçan bir korkak ve Matthew’un ceplerinden çıkan dizelerin de “çalıntı”⁸⁰ (EMI, V.v.110) olduğunu söyleyip onları ‘sahte asker’ ve ‘sahte şair’ ilan ederek diğerleri içerde yemeklerini yerken dışarda oruç tutmaya mahkûm eder. En son olarak da oyunun o anına kadar ‘söylemsel gücü’ elinde bulundurup herkesi yönlendirmiş olan Brainworm’un yetkisi dışında kullandığı dile sinirlense dem kıvrak zekâsının gücünü takdir eder.

Brainworm gibi, *Volpone* oyununda girdiği tüm rolleri ustaca oynayan Volpone’nin de çok iyi bir ikna gücü vardır. Onu ziyarete gelen müşterilerinin yanında duymayan kulakları ve felçli vücuduyla inleyerek ve öksürerek rolünü o kadar gerçekçi oynar ki müşterilerin her biri onun öleceği ve kendilerinin onun varisi olacakları konusunda daha da ikna olurlar. Hasta rolündeyken çok fazla konuşmasına

⁷⁷ “I cannot choose but laugh, to see my selfe translated thus, from a poore creature to a creator”

⁷⁸ “Your cares are nothing!”

⁷⁹ “ranke fruits of a jealous braine”

⁸⁰ “this is stolne”

gerek olmayan Volpone ikinci perdede Corvino'nun karısı Celia'yı görmek için gezgin satıcı Mantua'lı Doktor Scoto kılığına girdiğinde dolandırdığı kişilerle konuşamadığı tüm o sahnelerin acısını çıkartır. Corvino'nun evinin önüne kurulan sahneye çıktığı andan itibaren konuşmaya başlayan Volpone, Corvino gelip onu döverek uzaklaştırana kadar '1751' sözcük kullanır. Bu uzun konuşmasında pek çok konuya değinir ve pek çok belâgat yönteminden faydalanır. İlk olarak "kutsal merhem"⁸¹ dediği ilacıyla tedavi ettiği "felç, epilepsi"⁸² (*Volp.*, II.i.126) gibi hastalıkları tek tek sayan ve "nadir ve bilinmeyen sırlar konusundaki üstünlüğü"⁸³ ile övünüp mucizevi yağıyla "tedavi ettiği sayısız kişinin listesi[ni]"⁸⁴ sayıp döken Volpone, daha sonra kendini ve ürünlerini "maymunlar gibi taklit eden"⁸⁵ (*Volp.*, II.i.127) sahte doktorlara verip veriştirir. Konuşmasının daha akılda kalıcı ve etkili olması için, konuşurken ("bu akıl verir; bu tedavi eder; bu yön verir"⁸⁶ tümceleri gibi) arka arkaya sıralanmış koşut [*parallel*] sözcük grupları ve tümcelerden faydalanır. Abartılı sıfatlarla bolca süslediği konuşmasında 'diyalog' yöntemini de kullanıp kendi kendine soru sorar ve cevap verir. 'Seslenme' ve 'kişileştirme' tekniklerini kullanarak "Ah, sağlık! Sağlık!"⁸⁷ (*Volp.*, II.i.126) diye 'sağlığa' seslenip onsuz bu dünyanın tadı olmadığını söyler. Seyircilere seslenirken "muhterem beyefendiler"⁸⁸ (*Volp.*, II.i.128) diyerek onların da gururunu okşayan Volpone, yeminler eder ve vaatlerde bulunur. Daha sonra satıcı jargonuna geçip "ben sizden bunun değerini istemiyorum, çünkü değerini istesem sizden bin kron talep etmem

⁸¹ "blessed unguenta"

⁸² "paralysies, epilepsies,"

⁸³ "own excellency in matter of rare and unknown secrets"

⁸⁴ "the countless catalogue of those I have cured of"

⁸⁵ "like apes, in imitation"

⁸⁶ "this counsels, this cures; this gives the direction,"

⁸⁷ "Oh, health, health !"

⁸⁸ "honourable gentlemen,"

gerekir”⁸⁹ diyerek inebildiği son fiyatı söyler ve “alın ya da bırakın”⁹⁰ (*Volp.*, II.i.128) der. Kullandığı dil ile seyirciler arasındaki Sör Politick’i de kendine hayran bırakan Volpone, amacına ulaşp Celia’yı görmeyi başarır ve konuşmasını pencereden dinleyen Celia’yı mendilini kendisine atması için ikna eder. Volpone bir kandırma ve ikna ustası olsa da oyunda ondan daha usta bir karakter vardır. Yukarıdaki sahne gibi bir iki sahne dışında oyunun büyük kısmında yatağında yatıp hasta taklidi yapan Volpone’nin aksine, sürekli oradan oraya koşup dolandırdıkları karakterleri idare eden asıl kişi Mosca’dır. Volpone aslında oynadığı tüm oyunlarında tamamen Mosca’ya bağlıdır. Volpone bile Mosca’nın nadide bulunan ikna yeteneğine hayran kalır. Mosca da “Ben yalnızca bana öğretildiği şekilde yapıyorum; sizin verdiğiniz önemli talimatlara uyup onları söze döküyorum, kulaklarını yağlayıp buradan gönderiyorum”⁹¹ (*Volp.*, I.i.116) diyerek işi ustasından öğrendiğini söyler. İkna ustası Mosca oyun boyunca pek çok yöntemden faydalanır. Örneğin, kişisine göre ani strateji değişimi Mosca’nın yeteneklerinden biridir. Corbaccio odaya girmeden tam önce onun aslında Volpone’nin hasta adam rolünden “çok daha aciz”⁹² bir durumda olduğunu söylerken Corbaccio’nun içeri girmesiyle birlikte cümlesini yarım bırakıp “Bay Corbaccio! Sefalar getirdiniz efendim”⁹³ (*Volp.*, I.i.112) diyerek hemen rolüne bürünür. Ayrıca anlattıklarını inandırıcı kılmak için lafı çok uzatır ve gereksiz ayrıntılara girer. Corbaccio’ya Volpone’nin sağlığının son durumunu tarif ederken ‘yüzünden, konuşmasından, gözlerinden, ağzından, göz kapaklarından, eklemlerinden, nabzından ve beyninden’ ayrı ayrı ayrıntılarıyla

⁸⁹ “I ask you not as the value of the thing, for then I should demand of you a thousand crowns,”

⁹⁰ “take it or leave it”

⁹¹ “I but do as I am taught; Follow your grave instructions; give them words; Pour oil into their ears, and send them hence.”

⁹² “more impotent”

⁹³ “Signior Corbaccio! You're very welcome, sir.”

bahsetmesine Corbaccio bile dayanamaz ve “anladım, iyi”⁹⁴ (*Volp.*, I.i.113) diyerek sözünü keser. Ancak Mosca durmaz ve nasıl soğuk soğuk terlediğini anlatarak devam eder. Tüm bu ayrıntıları konuşmalarının inandırıcılığı arttırmak için kullanır. Diğer bir yöntemi de sürekli tekrar ettiği vaatleridir. Dolandırdıkları karakterlerin her birine onun iyiliği için çalıştığını ve onu varis yapacağını söyler. Kendisiyle konuşmak istemeyen ve “senin alçaklığından nefret ediyorum”⁹⁵ (*Volp.*, III.i.137) diyen Bonario’yu bile kendine acındırarak, ağlayarak ve “iyilik ve gerçek erdem[in]”⁹⁶ (*Volp.*, III.i.138) onda bulunduğunu söyleyip överek kendisiyle gelmeye ikna eder. Hızlı düşünüp “hızlı hikâye[ler]”⁹⁷ (*Volp.*, III.ii.143) uydurmakta usta olan Mosca, tüm bu yöntemlerle bir yandan müşterileri başarıyla idare ederken diğer yandan Volpone’yi de yönlendirir. Örneğin, birinci perdenin sonunda tüm müşteriler gittikten sonra konuyu birden Corvino’nun güzel karısı Celia’ya getiren Mosca, bu konuyu açarak Volpone’nin dikkatini çekeceğini ve onu bu yeni hedefe yönlendireceğini çok iyi bilir. Mosca’nın “cildi bir kuğudan, gümüşten, kardan veya zambaklardan daha beyaz! [...] altınınız kadar parlak, altınınız kadar tatlı”⁹⁸ (*Volp.*, I.i.120) deyip onu altınlara benzetmesi, Volpone’yi daha da cezbeder. “Sizin altınlarınız gibi çok dikkatli bir biçimde saklanıyor”⁹⁹ (*Volp.*, I.i.120) demesiyle birlikte Volpone bu ‘altını’ da elde etmek için harekete geçer. Hiç böyle bir şey aklında yokken Celia’yı Volpone’nin aklına düşüren kişi Mosca’dır. Celia’yı görmek ve onu elde etmek için girdiği Doktor Scoto rolü Corvino yüzünden yarıda kaldığında bu başarısızlık karşısında sinirlenen ve yıkılan Volpone’yi yönlendirip

⁹⁴ “I conceive you; good.”

⁹⁵ “hate thy baseness.”

⁹⁶ “goodness and true virtue”

⁹⁷ “quick fiction”

⁹⁸ “Whose skin is whiter than a swan all over, than silver, snow, or lilies! [...] Bright as your gold, and lovely as your gold”

⁹⁹ “She 's kept as warily as is your gold ;”

rahatlatmak, yine Mosca'ya düşer. "Eli[nden] gelenin en iyisini yapmak, [Volpone'yi] bu işkenceden kurtarmak için"¹⁰⁰ (*Volp.*, II.ii.130) harekete geçen Mosca, "arzularınızı başarıya ulaştıracağıma şüphem yok"¹⁰¹ (*Volp.*, II.ii.131) diyerek müşterilere verdiği gibi Volpone'ye de vaatler verir. Ayrıca Scoto rolündeki performansı ile ne kadar başarılı olduğunu söyleyen Mosca, "Scoto'nun kendisi bile zor ayırt ederdi"¹⁰² (*Volp.*, II.ii.131) diyerek övgüleriyle de onu rahatlatır. Mosca'ya güveni tam olan Volpone, kendini tamamen onun denetimine bırakır. Hem müşterileri hem de patronu Volpone'yi denetiminde tutan ve onları kolaylıkla yönlendiren Mosca'nın sıradaki görevi, kıskanç koca Corvino'yu karısını Volpone'ye sunmaya ikna etmektir. Corvino'ya Corbaccio ve Voltore'nin Volpone'yi iyileştirdiğini ileten Mosca, şimdi de o ikisinin Volpone'nin sağlığı için genç bir kadın aradıklarını söyler. Kadını ilk getirenin Volpone'nin takdirini kazanıp varisi olacağını ima eden Mosca, "Numaralar yapmayı bilmeyen, basit biri olmalı efendim [...] sizin kontrol edebileceğiniz bir kız. Hiç akrabanız bir kadın var mı?"¹⁰³ (*Volp.*, II.iii.134) diyerek Corvino'nun aklını çelmeye çalışır. Mosca'dan "doktorlardan biri[nin] kendi kızını önerdi[ğini]"¹⁰⁴ (*Volp.*, II.iii.134) duyan Corvino, karısını Volpone'ye sunmaya karar verir. Kendisine sunulan Celia'yı elde etme planı Bonario'nun müdahalesiyle başarısız olup mahkemeye düştüğünde de Volpone'yi kurtaran kişi yine Mosca olur. Corbaccio'ya "[oğlun] seni öldürmeye yemin etti"¹⁰⁵ (*Volp.*, III.v.152), Voltore'ye "size [Corbaccio ve Corvino tarafından] bir komplo

¹⁰⁰ "to effect [his] best To [Volpone's] release of torment,"

¹⁰¹ "I doubt not to bring success to your desires."

¹⁰² "Scoto himself could hardly have distinguished"

¹⁰³ "it must be one that has no tricks, sir, Some simple thing, [...] Some girl you may command. Have you no kinswoman?"

¹⁰⁴ "One o' the doctors offered there his daughter."

¹⁰⁵ "Vowed he would kill you"

[kuruldu]”¹⁰⁶ (*Volp.*, III.v.153), Corvino’ya “itibarınızı kurtaracak düzgün bir hikâye uydurdum”¹⁰⁷ (*Volp.*, IV.ii.161) ve Bayan Politick’e “[kocanızın sizi aldattığına dair] size sözünü ettiğim kişi şimdi tutuklu [Celia]”¹⁰⁸ (*Volp.*, IV.ii.160) diyerek kandırır ve hepsini kendileri lehine ifade vermeye ikna eder. “Sizin iyiliğiniz için”¹⁰⁹ (*Volp.*, III.v.154) diyen Mosca ve kendi iyiliklerini düşünen karakterler, birlikte hareket edip ilk mahkemede masum olan iki kişiyi suçlayarak Volpone’yi temize çıkarırlar. Mahkemede yan yana duran tüm bu kişileri ve mahkeme heyetini ayna anda kandırmayı başaran Mosca için bu sahne ikna sanatında “bir başyapıt”¹¹⁰ (*Volp.*, V.i.170) olur. Elbette aldatılan karakterlerin her biri “o kadar beklentileriyle doludur ki”¹¹¹ (*Volp.*, V.i.170) gerçekleri göremezler ve bu da Mosca’nın işini kolaylaştırır. “Maske[sini] düşünceden daha hızlı değiştir[en]”¹¹² (*Volp.*, III.i.137) Mosca, oyun boyunca zaten denetiminde tuttuğu Volpone’yi dolandırarak ustalığını kanıtlar. Oyunda ‘temel’ ve ‘yerleşik’ kimlikleri gereği Mosca’nın üstü olan tüm karakterler, ‘söylemsel kimliği’ ile onlardan daha güçlü olan Mosca tarafından dolandırılırlar. “Bir parazit köle tarafından dolandırıldım, aldatıldım”¹¹³ (*Volp.*, V.i.175) diyen şaşkınlık içindeki Corbaccio, hepsinin duygularına tercüman olur. Bu ‘söylemsel güç’ Mosca’nın sanatıdır ve “sanatı onunla birlikte doğmuştur, [Mosca] onu öğrenmek için zahmet harcama[mıştır]”¹¹⁴ (*Volp.*, III.i.137).

Jonson’ın *The Alchemist* oyununda da hayatları dolandırma üzerine kurulu olan üçlü çeteden özellikle Subtle ve Face, ‘konuşma’ ve ‘ikna’ ustalarıdır. ‘Belâgat’

¹⁰⁶ “A plot for you”

¹⁰⁷ “I devised a formal tale, that salved your reputation”

¹⁰⁸ “the creature I mentioned to you is apprehended now,”

¹⁰⁹ “for your good”

¹¹⁰ “masterpiece”

¹¹¹ “stuffed with his own hopes”

¹¹² “change a visor, swifter than a thought”

¹¹³ “I am cozen’d, cheated, by a parasite slave”

¹¹⁴ “had the art born with him; Toils not to learn it”

yetenekleri son derece gelişmiş olan ikili, bu yeteneklerini müşterilerini dolandırmak amacıyla kullanırlar. Müşterileri ‘ikna’ edip dolandırırken ‘simyadan’ yararlanırlar. Tıpkı simya deneylerinin aşama aşama ilerlemesi ve sabır istemesi gibi, Subtle ve Face’in müşterilerini ikna edip dolandırma şekilleri de incelik, sabır ve uzmanlık gerektirir. Müşterilerinin üzerinde adeta deneyler yaparlar. İlk olarak müşterilerin yanında sanki laboratuvarında sürekli simya deneyleriyle meşgulmüş izlenimi verirler. Örneğin, Subtle Mammon’la konuşurken birden içeriye laboratuvara doğru seslenip Face’den “Sayaca dikkat et[mesini] ve ısı imbiğini yavaş yavaş düşürüp süblimleştirme kabına aktar[masını]”¹¹⁵ (*Alch.*, II.i.39) ister. Bu şekilde simya deneylerine dair karmaşık konuşmalarıyla müşteriye laboratuvarında işlerin müşterinin yararına ilerlediği izlenimi verip ikna etmeye çalışırlar. Daha sonra müşterilerine sunacakları hizmetin onlara kazandıracakları yararları abartılı şekilde tasvir edip müşteriye şevke getirirler. Örneğin, ‘doktor’ diye hitap ettiği Subtle’dan kumarda kazanmak için kendisine doğaüstü bir yardımcı sağlamasını isteyen Dapper’a, “karşı konulamaz şans[a]”¹¹⁶ sahip olacağı ve ona “her yerde [...] en iyi hizmet[in], en iyi içki[nin] [...] sunulaca[ğı] ve hiçbir şey ödemeyece[ği]”¹¹⁷ (*Alch.*, III.ii.80-81) söylenir. Diğer bir yöntem de dini törenlere benzeyen merasimler düzenleyip müşterinin bu işe kendilerini tamamen kaptırmalarını sağlamaktır. Dapper’dan “saat bire kadar kendisini hazırla[masını]”¹¹⁸ isterler; bu hazırlığı şu şekilde açıklarlar: “O zamana kadar oruç tutmalısın; sadece burnuna üç damla, ağzına iki damla ve her bir kulağına bir damla sirke çekeceksin; sonra parmak uçlarını ve gözlerini yıkayacaksın, bunları beş duyunu keskinleştirmek için yapacaksın ve üç defa *Hım*

¹¹⁵ “Look well to the register, and let your heat still lessen by degrees, to the aludels”

¹¹⁶ “By irresistible luck”

¹¹⁷ “at every place, [...] present him with [...] The best attendance, the best drink [...] and pay nothing;”

¹¹⁸ “against one o'clock prepare yourself;”

sesi ile sık sık *Viz* sesi çıkaracaksın; ve sonra geleceksin”¹¹⁹ (*Alch.*, I.i.21). Bu şekilde müşteriler için büyü bir atmosfer oluşturup onların ruh hallerini etkileyen ikili, yenilenen vaatlerle de umutlarını sürekli diri tutarlar. Örneğin, kendisine Felsefe Taşı vaat edilen ve onun hazırlanmasını sabırsızlıkla bekleyen Mamon’a Felsefe Çemberinden de bahsedilince iştahı daha da kabarıp hemen “o da benim için mi?” diye sorar; kendisi tamamen ikna olmuş olan Mammon olumsuz yanıt alınca da “sizi temin ederim, onu tamamen dini amaçlarla kullanacağım” (*Alch.*, II.i.40) diyerek onları ikna etmeye çalışır. Subtle ve Face bu şekildeki yöntemlerle planlı ve programlı hareket etseler de, Face’in yönlendirmesiyle zaman zaman doğaçlamaya da başvururlar. Sanki Doktor Subtle Dapper’ın istediği doğaüstü yardımcısı ona sağlamak istemiyormuş ve Face de onu ikna etmeye çalışıyormuş gibi Dapper’ın yanında doğaçlama bir ‘oyun’ oynarlar. Subtle Dapper’ın böyle bir yardım alırsa “şehirdeki tüm parayı kazan[ıp]”¹²⁰ (*Alch.*, I.i.16) aşırı güçleneceğini söyleyerek bu yardımı reddederken, Face de Dapper’ın ufak tefek kumar oyunlarında kazanmak için Subtle’in o “azametli cinlerine”¹²¹ (*Alch.*, I.i.16) değil önemsiz bir cine ihtiyacı olduğunu söyleyerek onu ikna etmeye çalışır. Kendi aralarındaki bu tartışmaya Dapper’ı bilerek kulak misafiri ederek, duyduğu şeyler üzerine Dapper’ın aç gözlülüğünün daha da artmasını ve istediğini elde etmek için yalvararak daha fazla para ödemesini sağlarlar. Tütün satıcısı Drugger’a ise “o senin”¹²² (*Alch.*, III.ii.84) diyerek genç dul Bayan Pliant’la evlenmesini vadederek, kendileri için Surly ile kavga etmesini sağlarlar. İnanmakta tereddüt eden veya sonucu çabuk görmek

¹¹⁹ “Till when you must be fasting; only take Three drops of vinegar in at your nose, Two at your mouth, and one at either ear; Then bathe your fingers' ends and wash your eyes, To sharpen your five senses, and cry "hum" Thrice, and then "buz" as often; and then come.”

¹²⁰ “He'll win up all the money in the town.”

¹²¹ “your great familiars”

¹²² “she's thine”

isteyen müşterilerini ikna ederken ikna yöntemlerinin arasında azarlama ve tehdit de vardır. Sonucu görmeden daha fazla para ödemeyeceklerini söyleyen Anabaptist Ananias’a “ateş söner, imbik ve fırın kapatılır [ise] [...] piskoposların kökünü kazımaya dair tüm umutlar [...] son bulur” (*Alch.*, II.i.59-60) diyerek onu tehdit eder ve parayı getirmesini söyleyip evden kovar. Ananias’ın kendisinin üstü olan Tribulation’la birlikte geri dönüp para vermeye ikna olmaları çok sürmez. ‘Belâgat’ ustaları Face ve Subtle’in aksine müşterilerin ikna yetenekleri çok güçlü değildir. Aralarında hayal gücü en gelişmiş kişi olan Mammon bile kuşkucu arkadaşı Surly’yi ikna edemez. “sedir ağacından bir tahta üzerinde [...] felsefe taşı hakkında [...] Adem tarafından kaleme alınmış bir eser[den]”¹²³ (*Alch.*, II.i.32) bahsedince Surly’nin “gerçekten, [sedir ağacının] kurtlara karşı dayanıklı olduğunu söylerler”¹²⁴ (*Alch.*, II.i.32) şeklinde bir tepkisi olur. Kendisi Subtle ve Face’e sonuna kadar inanan ve güvenen Mammon, buna rağmen Surly’yi ikna edemez. Erkek müşterilerin yanında oyundaki kadınların da çok fazla söz hakkı ve belagat yeteneği yoktur. Subtle ve Face’in ortağı olan Dol, oyunun başında aktif bir rol üstlenerek aralarındaki şiddetli tartışmayı kısmen yatıştırır da bunun geçici bir etkisi olur. Dol’un müşterilerle olan ilişkilerini çoğunlukla Face yönlendirir; kendi başına hareket etmesine izin vermeyen Face, Mammon’la konuşurken nasıl davranması gerektiği hususunda ona ayrıntılı talimatlar verir. Genç Dul Bayan Pliant’ın ise oyunda hiçbir etkisi yoktur. Tamamen ağabeyinin denetiminde olan Pliant’ı diğer karakterler de kolayca yönlendirirler. Kendisini İspanyol kontesi yapacağını söyleyen Face’e “Niye, İngiliz kontesinden daha mı iyi?”¹²⁵ (*Alch.*, IV.ii.108) diye sorunca bu sorusuna sinirlenen ağabeyi Kastril Face’e “o budaladır, yüzbaşı, onu mazur

¹²³ “a treatise penn’d by Adam [...] Of the philosopher’s stone [...] On cedar board”

¹²⁴ “that, indeed, they say, will last ‘gainst worms”

¹²⁵ “Why, is that better than an English countess?”

görün”¹²⁶ (*Alch.*, IV.ii.108) der. İspanyollara tahammül edemediğini söyleyip evlenmek istemeyince de “onu seveceksin yoksa seni tekmelerim [...] evleneceksin yoksa bu elle seni döverim”¹²⁷ (*Alch.*, IV.ii.109) diyerek tehditle evliliğe zorlar. Hiçbir gücü olmayan Bayan Pliant’ın ismi de zaten ‘uysal, yumuşak başlı’ anlamına gelir.

¹²⁶ “she is a fool, captain, you must pardon her.”

¹²⁷ “you shall love him, or I’ll kick you. [...] Do, or by this hand I’ll maul you.”

3.2. Shakespeare ve Jonson'ın Komedyalarında İşbirliği İlkesi ve İletişimsel İlkelerde Uyumsuzluk

3.2.1. Nitelik ilkesinin ihlâli

Komedyada oyunlarında ‘yalan’ söyleyerek ‘nitelik’ ilkesini [*maxim of quality*] ihlal etmek, karakterler tarafından sıklıkla başvurulmuş bir yoldur. ‘Yalan söylemek, karşıdakinin yalan söylediğini düşünmek, yalancı konumuna düşmek veya karşıdakine güvenmemek’, komedyalarda karakterlerin içinden çıkmakta zorlanacakları sorunlara yol açar. Shakespeare’in oyunlarından *The Comedy of Errors* oyununda karakterler ‘güvensizliklerinden’ dolayı etraflarında herkesin ‘yalan’ söylediğini düşünür; *As You Like It* oyununda Dük Frederick’in ‘güvensizliği’ onu en yakınındakileri ‘hainlikle’ suçlamaya yöneltir; *Love’s Labour’s Lost* oyununda ise olayların başlangıcı ‘yalan yere’ edilen bir yemine dayanır. Jonson’ın oyunları ise tamamen ‘yalan’ üzerine kuruludur; karakterler yalan sözler ve yalan vaatlerle kendileri de dâhil etraflarındaki herkesi kandırıp dolandırırlar.

İlk olarak *The Comedy of Errors* oyunundaki ‘nitelik’ ilkesi ihlaline bakıldığında, oyunda nitelik ilkesi ihlal edilmese de tüm karakterler edildiğini düşünürler. ‘Kimlik karışıklığı’ yüzünden konuşmalarda konuşmacının hitap ettiğini düşündüğü kişi ile aslında hitap edilen ve söz hakkı verilen kişi aynı olmadığı için, komik yanlış anlamalar ortaya çıkar. Sirakuzalı Antipholus Sirakuzalı Dromio’ya hitap ettiğini düşünürken aslında karşıdaki Efesli Dromio’dur; aynı şekilde Efesli Antipholus Efesli Dromio’ya hitap ettiğini düşünürken aslında karşıdaki Sirakuzalı Dromio’dur. Antipholus’lar ve Dromio’lar farkında olmadan sürekli

birbirleriyle yer deęiřtirdikleri iin konuřtuklarını sandıkları kiři ile gerekte konuřtukları kiři oęunlukla aynı deęildir. Bu nedenle de kiřiler, konuřtuklarını sandıkları muhataplardan bekledikleri yanıtları alamadıka karřıdakinin ‘yalan’ syledięini dřünürler. Kendi uřaęına para emanet eden Sirakuzalı Antipholus, yanına gelen Efesli Dromio’ya parayı sorar ve paradan haberi olmayan Efesli Dromio’nun doęruyu sylemedięini dřünür:

Sirakuzalı Antipholus: Syle bakalım.

Sana verdięim parayı nereye bıraktın?

Efesli Dromio: Ha řu verdięiniz altı metelik mi? Emrettięiniz gibi,
Hanımınızın kuskunlarının parasını demek iin
Geen arřamba semerciye verdim.

Sirakuzalı Antipholus: Bana bak Dromio, řaka kaldıracak havamda
deęilim. řaklabanlığın sırası deęil, parayı ne yaptın?

(CE, I.ii.8-9)

Efesli Dromio ayrıldıktan sonra gelen Sirakuzalı Dromio’nun ise, Efesli Dromio ve Sirakuzalı Antipholus arasındaki bu konuřmadan haberi yoktur; bu nedenle efendisinin sylediklerinden hibir řey anlamaz ve tm sulamaları reddeder:

Sirakuzalı Antipholus: [...] Bana byle abuk subuk řeyler syledięin iin
ıldırımıř olmalısın.

Sirakuzalı Dromio: Nasıl yani? Byle řeyleri ne zaman syledim ben?

Sirakuzalı Antipholus: Az nce burada, yarım saat kadar nce.

Sirakuzalı Dromio: Altınları verip gnderdięinizden beri sizinle
grřmedim.

Sirakuzalı Antipholus: Alak, bir de altınları inkâr ettin.

Bana hanımından, yemekten dem vurdun, [...]

Sirakuzalı Dromio: [...] Ama bu řakalarınızın anlamı nedir efendim,

Bana syler misiniz?

(CE, II.ii.16-17)

Sirakuzalı Dromio da efendisinin řaka yaptıęını, yani ‘yalan’ syledięini dřünür; efendisi Sirakuzalı Antipholus ise onun ‘yalan’ syledięini dřünür ve “Sus alak, yalan sylyorsun” (CE, II.ii.23) diyerek onu susturur. Aslında karakterler karřı

tarafıla ilgili daha önceki düşünceleri (bilişsel bağlam) çerçevesinde bu sonuçlara varmaktadırlar. Sirakuzalı Antipholus, uşağı Sirakuzalı Dromio'nun zaten yersiz şakalar ve şaklabanlıklar yaptığını düşündüğü için bu para meselesini inkâr etmesinin de şakalarından biri olduğu çıkarımında bulunur. Daha sonra da “bu kent düzenbazlıklarla doluymuş, eli çabuk hokkabazlar, gözbağcılar, akılları çelen karanlık büyücüler, bedenleri sakatlayan ruh öldürücü cadılar, kıyafet değiştirmiş dolandırıcılar, yalan söyleyerek kazanç sağlayanlar,” (CE, I.ii.10) diyerek Efes kentine dair var olan bilişsel bağlamı çerçevesinde bu duruma yeni açıklamalar getirir. Aynı şekilde Adriana kocası sandığı Sirakuzalı Antipholus'un kendisini ‘aldattığı’ için tuhaf davrandığını düşünür ve kendisini tanımayan Antipholus’a “Aferin Antipholus, yabancıymış gibi davran, suratını as bakalım, / Başka kadınlara gösterirsin sen güler yüzünü” der (CE, II.ii.21); kendi evine giremeyen Efesli Antipholus ise karısı Adriana'nın kendisini ‘aldattığını’ düşünüp karısını “Bugün evimin kapısını yüzüme kapadı, oysa evde bir takım serserilerle ziyafet çekiyor, cümbüş yapıyordu” diye suçlar (CE, V.i.74). Efesli Antipholus için hazırladığı kolyeyi yanlışlıkla Sirakuzalı Antipholus'a teslim eden kuyumcu Angelo kolyeyi teslim ettiğini iddia ederken, Efesli Antipholus ise “Bana hiçbir şey vermediniz” (CE, IV.i.46) diyerek kolyeyi hiç almadığını iddia eder; aslında her ikisi de doğruyu söylerler ama birbirlerinin yalan söylediğini düşünürler. Tüm bu karmaşada aslında karakterlerin hiçbiri yalan söylemezler. Söylediklerinde dürüst ve şaşkınlıklarında samimidirler. Yani ‘nitelik ilkesinin’ ihlali söz konusu değildir ancak karakterlerin hepsi karşı tarafın yalan söylediğini düşünmektedirler. Onlara göre saçma olan bu konuşmalara anlam veremedikleri için, karşı tarafın ‘inkâr’ içinde olduğunu ve ‘yalan’ söylediğini düşünmek mantıklı bir açıklama olarak görünür. Yalan

söylenmemesine rağmen sürekli bir başkasının yalan söylediği kanısında olan karakterlerden her birinin iddiası bir başkasınıkiyle çelişir. Bu çelişkili iddialara şaşırın Dük'ün açıklaması “Sanırım hepiniz büyücü Kirke'nin kadehinden içtiniz” şeklinde olur (CE, V.i.76). Sirakuzalı Antipholus ve Dromio'nun da Başrahibe ile birlikte sahneye girmesi, sonunda tüm bu çelişkiye bir açıklama getirir:

Sirakuzalı Antipholus: Anlaşılan her birimiz diğerinin uşağına rastladı,
Beni o, onu ben sandılar,
Bütün bu yanlışlar bu yüzden çıktı. (CE, V.i.81)

The Comedy of Errors'da hiçbir karakter yalan söylemezken, *Love's Labour's Lost* oyunu ise tamamen bir 'yalana' dayanır. Kral ve arkadaşları oyunun başında ettikleri yeminin gereklerini yerine getiremedikleri için bu yemini 'yalan' yere etmiş olurlar. Üstelik her biri yeminini bozmuş olsa da bunu birbirlerine itiraf etmeyerek 'yalan' söylemeye ve 'yalan bir yemini' 'yalanla' sürdürmeye devam ederler. Bu yalanlar, oyununun dördüncü perdesine kadar sürer; bu sahnede Kral ve arkadaşlarının dördü de teker teker sahneye çıkıp âşık oldukları kadınlara yazdıkları şiirleri okurlar. Sahneye ilk önce Biron girip kendi aşkıdan bahseder ve Kral'ın geldiğini görünce hemen bir kenara gizlenip onun aşkını itiraf etmesini dinler. Bu sefer Longaville'in geldiğini gören Kral gizlenip onun gizli itiraflarını dinlerken, Dumaine'in gelmesi üzerine Longaville de gizlenmek zorunda kalır. Karakterlerden her biri kendinden bir sonraki sahneye geldiğinde bir kenara gizlenip onun aşk ilanına seyirci olur. Bu sahneye kadar hepsi âşık olup yeminlerini bozmuş ama bunu diğerlerinden gizleyerek 'nitelik' ilkesini ihlal etmişlerdir. Ancak bu sahnede bozulan yeminler ve söylenen yalanlar ortaya dökülür. Dördüncü olarak sahneye çıkan Dumaine'in de aşk dizeleri son bulduktan sonra tek tek saklandıkları yerden çıkan karakterlerin her biri, sanki kendisi yeminini bozmamış gibi diğerlerini suçlamaya başlar. Suçlamaya ilk

başlayan Longaville olur; Dumaine'in konuşması bitince ortaya çıkıp "Utançtan kızarıyorum habersiz yakalansaydım böyle" (*LLL*, IV.3.69) diyerek bir yandan onu suçlar diğer yandan da kendinin de suçlu olduğunu gizleyerek 'yalan' söyler. Bunun üzerine saklandığı çalılığın arkasından çıkan Kral, "Sizin de yüzünüz kızarmalı bayım. Aynı durumdasınız" (*LLL*, IV.iii.69) diyerek her ikisini de suçlar ama kendi suçunu gizler. En son ortaya çıkan Biron "Siz üçünüz ettiğiniz yemini bozmaktan ve anlaşmaya uymamaktan hiç mi utanmıyorsunuz?" (*LLL*, IV.iii.70) diye sorarak üçünü birden suçlarken kendi suçundan hiç bahsetmez. Kendisi de en az diğerleri kadar suçlu ve yalancı olan Biron, "Sizler gibi verdiği sözü tutmayanları / Arkadaş saydığım için kendimi aldatılmış hissediyorum" (*LLL*, IV.iii.70-71) diyerek diğerlerine yönelttiği suçlamaların ölçüsünü kaçırır ancak tam bu anda Biron'ın tüm bu söylediklerinin de 'yalan' olduğunu kanıtlayan mektubuyla birlikte Costard içeri girer. Rosaline'e yazdığı aşk mektubu ortaya çıkınca Biron kendisinin de âşık olup yeminini bozduğunu ve onlara yalan söylediğini itiraf etmek zorunda kalır. Aslında karakterlerin dördü de yalancıdır ve 'nitelik' ilkesini ihlal etmiştir. Costard "Dürüst olanlar yürüyüp gitsin, meydan hainlere kalsın" (*LLL*, IV.iii.73) diyerek sahneden çıkınca, Kral ve arkadaşları bozdukları yeminle ve sonucuyla kendi aralarında yüzleşmek zorunda kalırlar. Yemini bozan kişinin "namusu adına" (*LLL*, I.i.2) kendisini cezalandırması gerekmektedir. Ancak Kral ve arkadaşları 'yalan yere' ettikleri yeminlerini bu sahneye kadar 'yalanla' sürdürmeye çalışmakla kalmaz, şimdi de bu konuda kendilerini haklı çıkarmak ve cezadan kurtulmak uğruna yine 'yalana' başvururlar. Oyunun en başında yemini ilk bozan Costard'ın mazeretlerini geçerli saymayıp onu suçlu ilan eden Kral ve arkadaşları, kendileri yemini bozunca bir sürü mazeret bularak kendilerini bu suçtan ve cezadan aklarlar. Yemini bozma

sonucunda uygulanması gereken ceza hususunda ‘çifte standart’ uygulayarak tekrar ‘yalan’ söylerler. Bir ‘kadınla’ ilişkisi olduğunu inkâr etmek için ‘ilişki kurduğu kişinin aslında kadın değil de genç kız, bakire, hizmetçi olduğuna dair’ pek çok sözcük oyunu yapan Costard cezadan kurtulamazken, sevdikleri kadınların birer ‘tanrıça’ olduğunu ve bu yüzden de yeminin kapsamına girmediğini iddia eden Kral ve arkadaşları suçlama ve cezadan kurtulurlar. Böylece ‘yalan yere’ verdikleri sözler ve yeminlerle birlikte kendilerini aklamak adına söyledikleri ‘yalanlar’ ile yine ‘nitelik’ ilkesini çiğnerler.

Jonson’ın oyunlarında ‘nitelik’ ilkesi ihlali, oyunların merkezinde bulunur; olaylar bu yalanlar etrafında gelişir. Örneğin, *Every Man in His Humour* oyununda hayâller ve kuruntularla yaşayan karakterlerin inandıkları ve iddia ettikleri her şey, gerçeği yansıtmadığı için ‘yalandır’ ve ‘nitelik’ ilkesini ihlal eder. Yaşlı Kno’well’in oğlu Edward yoldan çıkmamış ve Kitley’nin karısı onu aldatmamıştır; Ne Matthew bir şair, ne Bobadill cesur bir asker ne de Stephen gerçek bir beyefendidir. Hayâl dünyasında yaşayan tüm bu karakterler, kendilerini kandırırlar. Tüm bu yanılgılara dayanan yalanlar, oyunun sonunda Yargıç Clement’in sorgulamasıyla ortaya çıkar. Kitley ve Cob karılarını ‘yalan yere’ suçlamışlardır; Kno’well’in oğluna güvensizliği ‘yersizdir’. Clement’in en çok sinirlendiği kişiler Matthew ve Bobadill olur. Clement’in “ikiniz de sahtesiniz”¹²⁸ (EMI, V.v.111) dediği Matthew ve Bobadill, oyun boyunca sıraladıkları palavralarla ‘şair’ ve ‘asker’ olduklarını iddia ederler. Matthew’a “Bu dizeleri kim yazdı?”¹²⁹ diye sorduklarında “bu sabah, doğaçlama olarak yazdım onları”¹³⁰ (EMI, III.ii.73) diyerek büyük bir yalan söyler; çünkü okuduğu dizeler Marlowe’un *Hero and Leander* adlı eserindendir. Matthew

¹²⁸ “both so false”

¹²⁹ “Who made these verses ?”

¹³⁰ “I made ‘hem, extempore, this morning.”

“ölüden”¹³¹ (*EMI*, III.ii.73) çalan yalancı bir hırsızdır. “Yüzbaşı Bobadill’e sorun, beni yazarken gördü”¹³² (*EMI*, III.ii.73) diyerek başka bir yalancıyı şahit gösterir. Cesur bir asker olduğuna dair yalanlar sıralayan Bobadill de konuşmalarının arasında sürekli “bir beyefendi ve bir asker olarak”¹³³ (*EMI*, I.v.24; III.i.47), “Firavunun ayağı adına”¹³⁴ (*EMI*, III.v.63), “(Kendi itibarım üzerine) sizi temin ederim ki bu doğru”¹³⁵ (*EMI*, III.i.47) veya “bana inanın”¹³⁶ (*EMI*, IV.vii.84) gibi ifadeler kullanarak söylediklerinin doğruluğu üzerine yemin eder.

Jonson’ın *Volpone* oyununda da Volpone ve Mosca kurbanlarını ‘yalan’ vaatlerle dolandırıp ‘nitelik’ ilkesini çiğnerler. Örneğin, Mosca Voltore’ye “bu sabah onaylandı [...] mürekkep henüz kurumadı bile”¹³⁷ (*Volp.*, I.i.111) diyerek Volpone’nin varisi olduğunu söyler. “Sizin anahtarlarınızı taşıyorum, sizin kutularınızı ve sandıklarınızı kilitli mi diye göz kulak oluyorum, sizin mücevherlerinizin kaydını tutuyorum”¹³⁸ (*Volp.*, I.i.111) diyerek şimdiden her şeyin ona ait söyleyen Mosca’nın tüm bu vaatleri birer yalandır. Corbaccio’ya da eğer oğlunu vasiyetinden çıkarıp tek varisi olarak Volpone’yi yazarsa Volpone’nin “[Corbaccio’yu] varisi olarak açıkla[yacağı]”¹³⁹ (*Volp.*, I.i.115) söylenir. Crovino’ya “ağzından sizin isminiz dışında hiçbir şey çıkmıyor”¹⁴⁰ (*Volp.*, I.i.117) şeklinde yalan söyleyen Mosca, “Bay Corvino, Bay Corvino diye sizin isminizi sayıklamasından faydalanıp hemen kâğıt, kalem ve mürekkebi elime aldım ve ona kimi varisi yapmak

¹³¹ “from the dead”

¹³² “aske Captayne Bobadill. He saw me write them”

¹³³ “as I am a gentleman, and a souldier”

¹³⁴ “By Pharoah’s foot”

¹³⁵ “I assure you (vpon my reputation) ’tis true,”

¹³⁶ “beleeue me.”

¹³⁷ “confirmed this morning [...] the ink scarce dry”

¹³⁸ “I wear your keys, see all your coffers and your caskets lock’d, keep the poor inventory of your jewels,”

¹³⁹ “Published [Corbaccio] his heir”

¹⁴⁰ “nothing but your name is in his mouth.”

istediğini sordum. Corvino [dedi]”¹⁴¹ (*Volp.*, I.i.118) der. Daha sonra da Bayan Politick’e “amacım patronumu vasiyetini yeniden düzenlemeye teşvik etmek [...] ilk sıraya siz koyulacaksınız”¹⁴² (*Volp.*, IV.ii.169) diyerek kurbanları arasında yenisini ekler. Hepsi de Mosca’nın yalan vaatlerine inanıp “Tatlı Mosca”¹⁴³ (*Volp.*, I.i.111) gibi laflar edip sevinç içinde kendilerinden isteneni yaparlar. Yalanlara bu kadar kolay kanmalarının nedeni, açgözlülükleri ve hayâllerine ulaşma umutlarıdır. Bu umutlar da Mosca tarafından sürekli tazelenir.

Tıpkı *Volpone* gibi *The Alchemist* oyunu tamamen ‘yalan’ yere verilen sözler ve vaatlere dayanır. Memur Dapper’a “tüm kumar oyunları[nda]”¹⁴⁴ (*Alch.*, I.i.16) kazanmasına yardımcı olacak bir ‘ruh/cin’ [*familiar*], “şanslı bir adam”¹⁴⁵ (*Alch.*, I.i.23) olduğunu söyledikleri Drugger’a tütün dükkânını talimatlara göre düzenlerse çok fazla müşteri, Sör Epicure Mammon’a “yaşlı bir adamı bir çocuğa döndür[ecek] [...] [ve] hangi nedenle olursa olsun tüm hastalıkları iyileştir[ecek]” (*Alch.*, II.i.31) olan “muhteşem ilaç”¹⁴⁶ (*Alch.*, II.i.30) olarak adlandırdığı Felsefe Taşı, Anabaptist Papaz Tribulation ve yardımcısı Ananias’a dünyanın her yerinde “dostlarının sayısını arttır[acak] [...] [ve] Fransız kralını satın alacak kadar güç [sağlayacak]”¹⁴⁷ (*Alch.*, III.ii.69) olan Felsefe Taşı, amacı “kavga etmeyi öğrenmek”¹⁴⁸ (*Alch.*, II.i.63) olan ve “sinirli çocuk”¹⁴⁹ (*A Alch.*, III.ii.78) dedikleri Kastrill’e “her ne olursa her şeyi”¹⁵⁰

¹⁴¹ “I, Taking the 'vantage ot his naming you, Signor Corvino, Signor Corvino, took Paper and pen, and ink, and there I asked him, Whom he would have his heir? Corvino.”

¹⁴² “My purpose is to urge my patron to reform his Will [...] you shall be now put in the first”

¹⁴³ “Sweet Mosca”

¹⁴⁴ “for all games”

¹⁴⁵ “a fortunate fellow”

¹⁴⁶ “great medicine”

¹⁴⁷ “raise your friends [...] power to but the king of France”

¹⁴⁸ “to learn to quarrel”

¹⁴⁹ “angry boy”

¹⁵⁰ “anything whatever”

(*Alch.*, III.ii.80) öğretmeyi, Kastrill'in kız kardeşi “zengin genç dul”¹⁵¹ (*Alch.*, II.i.61) Pliant'ı evlendirerek “İspanyol kontes”¹⁵² (*Alch.*, IV.ii.108) yapmayı vaat ederler. Ancak tüm bu vaatleri ‘yalandır’ ve müşterilerin tüm beklentileri ‘yalana’ dayanmaktadır. Face, Subtle ve Dol’dan oluşan çetenin sürekli hakkında konuşup vaatlerde bulunduğu ve müşterilerin de inanıp hiç düşünmeden paralarını döktükleri ‘simya deneyleri’ ve ‘felsefe taşı’ o evde hiçbir zaman var olmamış bir ‘yalandır’. Subtle’in laboratuvarını hiçbir müşteri görmez, çünkü böyle bir laboratuvar yoktur. Müşterilerin zaman zaman ufak tefek kuşkuları veya sabırsızlıkları olsa da, bu çetenin vaatlerine inanmaya çok isteklidirler. Face, Subtle ve Dol’a bu yalanları söyleten de, müşterileri bu yalanlara inandıran da sahip oldukları en büyük kusurları olan ‘para hırslarıdır’. Aldatılan müşterilerin kendilerine vaat edilen ‘altınlardan’ gözleri dönerken, üçlü çetenin ise bu enayi müşteriler sayesinde kazanacakları ‘altınlardan’ gözleri döner.

The Alchemist’te müşteriler de para hırsıyla hareket etseler de en azından ne istedikleri konusunda ‘dürüsttüler’. Ancak istekleri ve hayâlleri konusunda ‘dürüst’ ve ‘samimi’ olmalarına rağmen, kendilerine söylenen ‘yalanlara’ dayanarak hayâller kurdukları için bu ‘hayâller tamamen ‘yalandır’. Örneğin, Mammon Surly’i eve getirdiğinde ona gelecekte Felsefe Taşı’yla yapacaklarına dair bir sürü hayâlini anlatır; örneğin “Bu gece evimdeki tüm metali altına dönüştüreceğim”¹⁵³ (*Alch.*, II.i.30) der ama Mammon bilmeden ‘yalan’ söyler çünkü hiçbir zaman gerçekleşmeyecektir. O da Face ve Subtle’in yalancısıdır. Yalan vaatlere inananların söyledikleri yalanlar ve yalan vaatleri sürdürmek için söylenen daha fazla yalanlar, oyunun içinde içinden çıkılmaz bir ‘yalan yumağı’ oluşturur.

¹⁵¹ “rich young widow”

¹⁵² “Spanish countess”

¹⁵³ “This night, I'll change All that is metal, in my house, to gold”

Komedyâ oyunlarında sıkça kullanılan ‘kimlik gizleme/kılık deęiřtirme’ [*disguise*] ve ‘rol yapma’ [*role playing*] yöntemleri, ‘nitelik’ ilkesinin ihlal edilmesine ve dolantının ‘yalan’ veya ‘yanlıř anlama’ üzerinden ilerlemesine neden olur. Örneęin, *Love’s Labour’s Lost*’ta tüm bu yalanlardan sonra, Kral ve arkadaşları âřık oldukları Fransa Prensesi ve arkadaşlarına kur yapmak için ‘kılık deęiřtirmeye’ karar verince tamamen ‘yalana’ gömülürler. Erkeklerin kılık deęiřtirip kendileriyle konuşmaya geleceęini öğrenen Prenses ve arkadaşları da, bunun bir ‘alay’ yöntemi olduęunu düşünerek aynı řekilde maske takıp kılık deęiřtirme, “onların oyununu tersine çevirme” (*LLL*, V.ii.94) ve ‘yalana yalanla karřılık verme’ kararı alırlar. Bu ‘kılık deęiřtirme’ sahnesinde Rus kılıęına girip kadınlara kur yapmak için gelen erkekler amaçlarına ulařamazlar çünkü hem maskelerden dolayı yanlıř muhataplarla konuşurlar hem de karřıdaki kadınlar onlarla kur yapmak yerine alay ederler. Bu sahneden sonra kadınlar, maskelerini çıkartıp tekrar gelen erkeklerin ‘yalanlarını’ yüzlerine vurup onları řařırtırlar:

Rosaline: Siz hangi maskeyi takmıřtınız?

Biron: Nerede? Ne zaman? Ne maskesi? Bu soru da nereden çıktı?

(*LLL*, V.ii.107)

Kral ve arkadaşları gerçeęin ortaya çıkmasıyla “Foyamız ortaya çıktı” (*LLL*, V.ii.107) diyerek řařkına döner ve yaptıkları bu plandan piřman olurlar; Biron “Ařaęılayarak yaralayın, alaylarınızla yok edin beni, [...] Bir daha yaklařmam maskeyle sevgilimin yanına” (*LLL*, V.ii.107) der. Kral ve arkadaşları, kadınların da yüzlerini gizleyip birbirlerinin yerine geçtiklerini ve ‘yalan’ söyleyip kendilerini kandırdıklarını öğrenince “[...] sevgilimiz yerine başkasına kur yapmıř olduk; ama asıl dehřet verici olan bir kez daha ‘yalan yere’ yemin etmiř duruma sokulduk” (*LLL*, V.ii.111) diyerek isyan ederler. Oyunun bařındaki ilk yemini bozdukları için ‘yalan’

yere yemin etmişlerdir; tüm oyun boyunca ‘yalan’ söylemişlerdir; şimdi de yanlış muhataplara sözler verip yeminler ederek bir kez daha ‘yalan’ yere yemin eden konumuna düşmüşlerdir.

As You Like It oyununda da, *Love’s Labour’s Lost* oyunundaki gibi gönüllü bir tercih olmasa da, ‘kılık değiştirme’ ve ‘yalan’ tercih edilen yöntemlerdendir. Dük Frederick tarafından sürgün edildikten sonra, Celia ile birlikte Arden Ormanı’na Büyük Dük’ün yanına gitmeye karar veren Rosalind, yolda genç kızların başına gelebilecek tehlikelere karşı yiğit görünmek için “Erkek kılığına gir[meye], baştan aşağı erkek gibi giyinip kuşan[maya]” (AYLI, I.iii.41) karar vererek kimliğini gizler ve ‘nitelik’ ilkesini ihlal eder. Ancak Rosalind “zaten bir sürü ödleğ erkeğın de yaptığı bundan farklı değıl: Yürekli ve yiğit görünmeye çalışmak yani” (AYLI, I.iii.41) diyerek bu ‘yalanın’ sadece böyle olağanüstü bir durumda değıl normal günlük hayatta da sürekli söylendiğini iddia eder. Ormanda Orlando ile karşılaşınca ondan da gerçek kimliğini gizleyip “kız kardeşı [ve] çobanla birlikte ormanın kenarında bir yerde kal[an]” (AYLI, III.ii.84) bir genç olduğunu söyler ve kibar konuşmasını da “yaşlı muhterem bir amcam vardı; konuşmayı bana o öğretti” (AYLI, III.ii.84) diyerek açıklar. Daha sonra Orlando’dan kendisini “sevgili[si] olarak düşün[mesini]” (AYLI, III.ii.86) ve “her gün kur yapma[sını]” (AYLI, III.ii.86) ister; böylece onu aşkından kurtaracağını söyler. Ganymede ismini alıp erkek kılığına giren Rosalind, şimdi de Orlando ile ‘aşk oyunu’ oynamak için Rosalind ‘gibi’ davranacak, yani aslında kendini oynayacaktır. Ganymede kılığındaki Rosalind’in Rosalind’i oynaması gibi, Orlando da karşısında gerçekten Rosalind varmış gibi düşünerek ‘Rosalind’e kur yapan Orlando’ rolünü oynar. Aslında Rosalind’in erkek kılığına girip ‘yalan’ söylemesi, kendine güveni olmayan Orlando’nun ‘gerçek’

duygularını açıkça söylemesini sağlar. Kendini “kader zaten yüzü[ne] hiç gülmemiş” (AYLI, I.ii.30) yapayalnız bir bahtsız olarak görüp “çürümüş bir ağa[ca]” (AYLI, II.iii.50) benzeten Orlando, Rosalind’i ilk kez görüp âşık olduğunda dili tutulur ve “Ne biçim duygu bu? Kurşun gibi yapıştı dilime. Bir kelime bile çıkmadı ağzımdan” (AYLI, I.ii.34) der. Gerçek Rosalind’in karşısında ağzından “bir teşekkür bile çık[mayan]” (AYLI, I.ii.33) Orlando, Ganymede sandığı Rosalind’in karşısında utanmadan dürüstçe “Ne şiir anlatmaya yeter aşkımı, ne söz!” (AYLI, III.iii.86) diyerek aşkını ilan eder. Rosalind’in ‘yalanı’, Orlando’nun ‘dürüstlüğüne’ yol açar ve “Sev beni Rosalind [...] seni eşliğe kabul ediyorum” (AYLI, IV.i.107-109) diyerek evlenme teklifinde bulunmasını sağlar. Rosalind ‘kılık değiştirme’ sayesinde Orlando’nun gerçek hislerini öğrenme fırsatı bulsa da, istemediği halde başka birini daha kendine âşık eder. Kimliğini gizleyip ‘yalan’ söylemesi çoban kızı Phebe’nin kendisine âşık olmasına neden olunca, “Sakın bana âşık olayım deme; şarap sofrasındaki yeminlerden bile daha yalanım ben” (AYLI, III.v.98) diyen Rosalind, ‘yalanının’ neden olduğu bu sorunu da oyunun sonunda diğer sorunlarla birlikte ‘gerçeği açıklayarak’ çözer.

The Comedy of Errors oyununda da tek yalan söylenen sahne, “Gözlerimizi, kulaklarımızı yanıltan nedir?” (CE, II.ii.24) sorusuna cevap bulmak isteyen Sirakuzalı Antipholus’un kendi gerçek kimliğini bir süreliğine gizleyip [*disguise*] Adriana’nın kocası gibi davrandığı sahnedir. Burada Antipholus’un ve Dromio’nun kılık değiştirmesine gerek yoktur çünkü zaten normal halleriyle bir başkası sanılmaktadırlar. “Galiba ben değiştim efendim, öyle değil mi?” diye soran Dromio’ya Antipholus “Sanırım fikren değiştin, benim gibi” cevabını verir (CE, II.ii.24).

Jonson'ın *Every Man in His Humour* oyunundaki uşak Brainworm da bir 'kılık değiştirme' ustasıdır. Yaşlı Kno'well oğluna gelen mektubu okuyup oğlunun peşinden şehre doğru yola çıkınca, Brainworm da genç efendisine yardım etmek için "ödünç görünüşüm"¹⁵⁴ (*EMI*, II.iv.35) dediği yoksul asker kılığına girip yollara düşer ve "şimdi dayanılmaz çeşitlilikte yalanlar uydurmalıyım yoksa şu andaki mesleğim tüm zarafetini kaybeder"¹⁵⁵ (*EMI*, II.iv.35) diyerek oyun boyunca pek çok karakteri yalanlarıyla kandırır. İlk kurbanları Edward ve kuzeni Stephen'dır. Yolda karşılarına çıkıp 'özenti beyefendi' Stephen'a "Beyefendiler, buradaki mükemmel kılıç için lütfen birkaç şilin verir misiniz? Ben yoksul bir beyefendi, bir askerim"¹⁵⁶ (*EMI*, II.iv.36) diyerek adi bir kılıç satar. Edward Stephen'a "Kılıcı şehirde alabilirsin"¹⁵⁷ (*EMI*, II.iv.38) diyerek almaması için ısrar etse de kararından vazgeçmeyen Stephen kılıcı alarak Brainworm tarafından dolandırılır. Daha sonra yola çıkma amacı Yaşlı Kno'well'e "tuzak kurup yolundan alıkoymak için"¹⁵⁸ (*EMI*, II.iv.35) olan Brainworm, "yolunu kesmek, yani, yolculuğunu engellemek için paltosunu, cüzdanını, şapkasını, hatta her olursa onu alma[ya]"¹⁵⁹ (*EMI*, II.iv.35) niyetlidir. Kno'well'in yolunu kesince "Saygıdeğer efendim, size yalvarırım, zavallı bir askerin durumuna saygı duyun; bu aşağılık hayat şeklinden utanıyorum [...]zavallı bir askere iki bira parası ver[in]"¹⁶⁰ (*EMI*, II.v.40-41) diyerek rolünü o kadar iyi oynar ki, 'mantığı' ve 'muhakeme yeteneği' ile övünen Yaşlı Kno'well onun dış görünüşüne aldanıp "Senin dış görünüşündeki bir adamın (zihin yapısı ve biçimi bakımından)

¹⁵⁴ "my borrowed shape"

¹⁵⁵ "now must I create an intolerable sort of lyes, or my present profession looses the grace"

¹⁵⁶ "Gentlemen, please you change a few crownes, for a very excellent good blade, here? I am a poore gentleman, a souldier"

¹⁵⁷ "You may buy one in the citie"

¹⁵⁸ "to lye in *ambuscado* and intercept him"

¹⁵⁹ "get his cloke, his purse, his hat, nay, any thing, to cut him off, that is, to stay his ioumey"

¹⁶⁰ "Worshipfull sir, I beseech you, respect the estate of a poore souldier; I am asham'd of this base course of life [...] lending a poore souldier the price of two cannes of beere"

yoş ve sefil bir temelî olmalı!”¹⁶¹ (*EMI*, II.v.41) şeklinde bir karakter analizi bile yapar. “Kendimi böyle zavallı bir varlıktan bir yaratıcıya dönüşmüş görünce gülmeden edemiyorum”¹⁶² (*EMI*, II.iv.35) diyerek bu kılık değıştirme işinden aldığı zevki dile getiren Brainworm, efendisi Yaşlı Kno’well’i kandırınca “kahkahaya boğulmak üzeredir”¹⁶³ (*EMI*, II.v.42). “Yıllardır bir tilkinin kendisini böylesine aldattığı bir sahne olmuş mudur?”¹⁶⁴ (*EMI*, II.v.43) der. Amacı onu yolundan alıkoymak olsa da, sonradan bu amaçtan vazgeçen Brainworm “[Onun kuruntularını] tahammül edilmez şekilde suiistimal edeceğim [...] bu onu yolundan alıkoymaktan daha iyi”¹⁶⁵ (*EMI*, II.v.43) diyerek onunla birlikte şehre gider. Oyunlarına şehirde devam eden Brainworm Kno’well’e oğlunun Cob’un evinde evli bir kadınla buluşacağına dair yalanlar söyleyip yaşlı adamı yine kandırır. Kno’well’i oraya yönlendirdikten sonra asker kıyafetinden kurtulmaya karar veren Brainworm, “daha yapacak bir numaram daha var”¹⁶⁶ (*EMI*, IV.vi.82) diyerek Yargıç Clement’in adamını sarhoş edip üzerindeki kıyafetleri kendi giyer. Yargıç Clement’in adamı kılığına girip Kitely’e “[Yargıç Clement] mümkün olabildiği kadar çabuk sizinle konuşmak istiyor”¹⁶⁷ (*EMI*, IV.viii.89) diyerek ‘yalan’ bir mesaj iletir ve böylece Edward ile Bridget’in buluşmaları için fırsat yaratır. Daha sonra yine aynı kılıkla Matthew, Bobadill ve Downeright’ı da kandırır. Downeright’tan dayak yiyen ve haklarını kanun yoluyla aramak isteyen Bobadill ile Matthew’a “size yakalama emrini hemen getireceğim”¹⁶⁸ (*EMI*, IV.ix.95) diyerek hizmeti karşılığı eşyalarını

¹⁶¹ “a fellow of thy outward presence should (in the frame, and fashion of his mind) be so degenerate, and sordid-base !

¹⁶² “I cannot choose but laugh, to see my selfe translated thus, from a poore creature to a creator”

¹⁶³ “I am readie to burst with laughing”

¹⁶⁴ “was there euer scene a foxe in yeeres to betray himselfe thus?”

¹⁶⁵ “I shall abuse him intollerably [...] this is better then to haue staid his ioumey”

¹⁶⁶ “I haue another trick, to act, yet.”

¹⁶⁷ “desires to speake with you, with all possible speed.”

¹⁶⁸ “I will get you the warrant presently”

rehin alır ve yetkisi olmadığı halde Downright'ı tutuklar. Tüm bu karakterleri kandırıp yanlış yönlendirmelerde bulunurken o karakterlerin 'kuruntuları' ve 'zayıf noktalarından' faydalanan Brainworm, aynı zamanda yalanları ile bu zayıf noktaları ve kuruntuları besler. Yaşlı Kno'well'in zayıf noktası oğlu Edward'dır ve ona oğlu ile ilgili yalanlar söyler. Beyefendiliğe özenen Stephen'a sahte bir İspanyol Kılıcı satarak onu beyefendilik adına doğru bir adım attığını düşündürür. Kitely'i yalan yere Celement'in evine yollaması, Kitely'nin karısına dair şüphelerini artırır. Korkaklıklarından dolayı kavgadan kaçınıp adalete sığınmak isteyen Bobadill ve Matthew'un karşısına doğru zamanda 'yargıç yardımcısı' olarak çıkıp bu zayıflıklarından faydalanır. Asıl amacı genç efendisi Edward'a yardımcı olmak olsa da, Brainworm için tüm bu aldatmacadaki asıl itici güç tüm bunlardan aldığı zevktir. Wellbred ve Edward'ın "Bir zanaatkâr! Bir mimar!"¹⁶⁹ (EMI, III.v.60) diyerek övdükleri Brainworm, oyunun sonunda Yargıç Clement'ten de takdir görür. Yargıç Clement Brainworm'un yetkisi dışında kullandığı yasal dili eleştirse de, Brainworm girdiği tüm kılıkları ve oynadığı rolleri dürüstçe itiraf edince onun kıvrak zekâsından hoşlanır. Clement tarafından affedilen Brainworm oyunun geçtiği o bir günü "benim suret değiştirme günüm"¹⁷⁰ (EMI, V.iii.107) olarak adlandırır.

Tıpkı Brainworm gibi *Volpone* oyunundaki Volpone de karakteri kılık değiştirme ustasıdır. Uşağı Mosca ile birlikte Venedik'te pek çok kişiyi tuzağına düşüren dolandırıcı Volpone, ilk müşterisinin gelişiyile birlikte hemen hasta kıyafetlerini giyip yatağa yatar ve hasta rolüne bürünür. "Sahte öksürüğüm, veremim, gutum, felcim, inmem, soğuk alınlığım"¹⁷¹ (Volp., I.i.109) şeklinde uydurma hastalıklarını sayan Volpone, oyun başladığında bu hasta rolü ile zaten üç yıldır

¹⁶⁹ "An artificer! An architect!"

¹⁷⁰ "the day of my metamorphosis"

¹⁷¹ "my feigned cough, my phthisic, and my gout, My apoplexy, palsy, and catarrhs,"

kurbanlarını dolandırmaktadır. ‘müşterilerim’ dediği kurbanları geldiğinde sanki ne dediklerini duyamıyormuş gibi çok zayıf bir sesle “Ne diyorsunuz?”¹⁷² (*Volp.*, I.i.110) diye sorar. “Sonumun geldiğini hissediyorum; Ah! ah! ah! ah! Son limanıma doğru yol alıyorum, Ah! ah! ah! ah!. Ve cennetime bu kadar yaklaştığım için çok mutluyum”¹⁷³ (*Volp.*, I.i.110) gibi konuşmalarla rolünü daha inandırıcı kılıp onların umutlarını tazeler. İkinci perdede hasta numarasını bırakır ve dışarı çıkıp evinde hapis olan Celia’yı görmek için ilaç satıcısı Mantua’lı Doktor Scoto’nun kılığına girer. Bu kılıkta da bir önceki kılığı kadar başarılı olan Volpone’nin yardımcılarında biri, yine kılık değiştiren Mosca’dır. Volpone, girdiği bu kılıkla ve yaptığı başarılı konuşmayla evde hapis olan Celia’yı görmeyi başarır ve onun kendisine mendilini vermesini sağlar. Bu başarılı rolü, Corvino’nun sahneye girip kendisini dövmesiyle son bulur. Girdiği rolün yarıda kesilmesine çok sinirlenen “yaralı”¹⁷⁴ Volpone, yediği dayak için “o darbeler hiçbir şey değildi”¹⁷⁵ (*Volp.*, II.ii.130) der; asıl yaralandığı nokta rolünün yarıda kesilmesi ve rolü başarıyla bitirememesidir. Ancak Mosca’nın akıllıca planı sayesinde Corvino Celia’yı kendi elleriyle Volpone’ye sununca, yeniden bir şans yakalar. Celia’yla odasında yalnız kalır kalmaz yatağından fırlayıp çıkan Volpone, ‘hasta adam’ rolünü bırakıp şehvet dolu “saygın bir aşığa”¹⁷⁶ (*Volp.*, III.v.149) dönüşür. “[Kendini] genç Adonis’i oyna[dığı] [...] zamanki kadar zinde, şehvetli, mağrur ve neşeli [hissettiğini]”¹⁷⁷ (*Volp.*, III.v.148-149) söyleyen Volpone, rol yapma yeteneği ile övünür. Rol yapma becerisiyle herkesi kandırabileceğine inandığı bir hayâl dünyasında yaşayan Volpone, kendini rolüne o kadar kaptırır ki

¹⁷² [Faintly] “What say you?”

¹⁷³ “I feel me going; Uh! uh! uh! uh! I 'm sailing to my port. Uh! uh! uh! uh! And I am glad I am so near my haven.”

¹⁷⁴ “wounded”

¹⁷⁵ “Those blows were nothing”

¹⁷⁶ “A worthy lover”

¹⁷⁷ “as fresh, as hot, as high, and in as jovial plight, as when, [...] I acted young Antinous”

Celia'nın da kendisine hemen teslim olacağını düşünür. Celia kendisine karşı koyduğunda Volpone'yi asıl sinirlendiren, onu razı edememesi değildir; Celia'nın herkese onun "aciz"¹⁷⁸ (*Volp.*, III.v.151) bir adam olduğunu anlatacağı kuruntusuna kapılan Volpone, başarısız ve beceriksiz görünmek istemediği için sinirlenir. Oyunun sonuna kadar rol yapma yeteneğini başarıyla sergileyen Volpone, bu işten aldığı zevk yüzünden çok ileri gidip kendisini 'ölü' ilan edince kurduğu olaylar kendi denetiminden tamamen çıkar ve tüm düzen yıkılır. Oyunun sonunda da, insanları "topal, gut, felçli ve benzeri hastalıkların numarasını yaparak"¹⁷⁹ dolandırdığı için mahkeme tarafından "gerçekten hasta ve topal olana değin"¹⁸⁰ (*Volp.*, V.iii.190) hapiste yatmaya mahkûm edilir. Ancak Volpone'nin dolandırdığı kişiler de aslında iyi birer oyuncudurlar. Örneğin oyunun başında Volpone'ye hediyesini verirken "[keşke] sana sağlık da verebilsem"¹⁸¹ (*Volp.*, I.i.110) diyen Voltore gerçekten onun iyiliğini düşünüyormuş rolü oynarken, daha sonra da mahkemede vicdanlı bir avukat numarası yapar. "Görüş [ve] işitme yetisi yok ol[sa da] [...] daha uzun yaşamak iste[yen] [...] olduğundan daha gençmiş numarası yapa[n]"¹⁸² (*Volp.*, I.i.116) Corbaccio ise, mahkemede oğlu tarafından ihanete uğramış vicdanlı baba numarası yaparak işi oğlunu suçlamaya kadar vardırır. "Benim dürüst tabiatımı sen zorluyorsun"¹⁸³ (*Volp.*, II.iii.132-133) diyerek karısını suçlayan Corvino da, ihanete uğramış dürüst koca rolünü oynar. Yalnızca bu üç karakter değil ayrıca dış görünüşüne ve kozmetiğe çok önem verip Venedik'in hayat tarzını benimsemeye gayret eden Bayan Politick ile sanki çok önemli devlet sırlarına vâkıf mühim bir

¹⁷⁸ "frozen, and impotent"

¹⁷⁹ "By feigning lame, gout, palsy, and such diseases,"

¹⁸⁰ "Till thou be'st sick and lame indeed."

¹⁸¹ "I could as well give health to you"

¹⁸² "seeing, hearing, going, [...] wishes to live longer! [...] feigns himself younger"

¹⁸³ "you force my honest nature"

adammiş rolü oynayan Bay Politick de maske ile dolaşan karakterlerdir. Ancak hepsinin arasında rol yapmada en usta karakter yine Mosca’dır. Patronu Volpone de dâhil tüm karakterlere ‘yalnızca onun iyiliğini düşündüğünü’ söyleyen Mosca, oyunun sonuna kadar iyi ve sadık uşak rolünü başarıyla oynar. Rol yapıp ‘yalan’ söyleyen tüm karakterlerin ortak özellikleri, bir başkasını yalancılık ve taklitçilikle suçlamaktır. Örneğin Doktor Scoto rolünü oynarken ‘taklitçilere’ verip veristiren Volpone, bunların kendisini ve ilaçlarını “maymunlar gibi”¹⁸⁴ (*Volp.*, II.i.127) taklit ettiğini ancak o nadide ilaçları taklit ederken son aşamada “her şeyin havaya uçup duman içinde kal[dığını]”¹⁸⁵ (*Volp.*, II.i.128) söyler. Böyle taklitçi insanların “ahmaklıklarına ve akılsızlıklarına acı[dığını]”¹⁸⁶ söyleyen Volpone, “ahmak doğmak tedavisi olmayan bir hastalıktır”¹⁸⁷ (*Volp.*, II.i.128) der. Mosca da Volpone gibi ‘taklide’ başvuran sahte parazitleri eleştirerek “gerçek parazitler”¹⁸⁸ dediği kişilerin “[sanatlarını] en mükemmel doğalarıyla icra [ettiklerini]”¹⁸⁹ (*Volp.*, III.i.137) söyler. Kendini de gerçek bir parazit olarak gören ve “maske[sini] düşünceden daha hızlı değiştir[en]”¹⁹⁰ Mosca’ya göre “sanatı onunla birlikte doğmuştur, öğrenmek için zahmet harcamaz”¹⁹¹ (*Volp.*, III.i.137). Oyundaki tek masum ve dürüst kişiler olan Celia ile Bonario da ‘taklit’ ve ‘rol yapmakla’ suçlanır. İkinci perdede Scoto kılığındaki Volpone’ye pencereden mendil attığı için karısı Celia’yı “bir oyuncu”¹⁹² (*Volp.*, II.iii.132) olmakla suçlayan Corvino, daha sonra Volpone’ye kendini sunmak istemediği için ağlayan karısını numaradan ağlayan bir

¹⁸⁴ “like apes, in imitation”

¹⁸⁵ “all flies in fumo”

¹⁸⁶ “pity their folly and indiscretion”

¹⁸⁷ “to be a fool born is a disease incurable.”

¹⁸⁸ “the true parasites”

¹⁸⁹ “doth practice it Out of most excellent nature”

¹⁹⁰ “change a visor, swifter than a thought”

¹⁹¹ “had the art born with him; Toils not to learn it”

¹⁹² “an actor”

“timsah[a]”¹⁹³ (*Volp.*, III.v.148) benzetir. İlk kurulan mahkeme sahnesinde Celia’nın “iffetsiz kadın”¹⁹⁴ (*Volp.*, IV.ii.162) olduğunu söyleyen Voltore onun “taktığı maske”¹⁹⁵ (*Volp.*, IV.ii.163) bahsettikten sonra Bonario’nun babasını “erdem kisvesi altında kandır[dığını]”¹⁹⁶ (*Volp.*, IV.ii.163) söyler. Corbaccio oğlunu “baba katili”¹⁹⁷ (*Volp.*, IV.ii.164) olarak tanımlarken, Corvino karısını “hayat kadını”¹⁹⁸ (*Volp.*, IV.ii.165) olmakla suçlar. Celia baygınlık geçirince de “yine yalandan [bayılıyor]”¹⁹⁹ der. Bayan Politick ise Celia’yı “bukalemun”²⁰⁰ (*Volp.*, IV.ii.166) olarak niteler. Celia ve Bonario’ya atfettikleri tüm bu nitelikler aslında kendilerini tanımlar. Ancak yine de ilk mahkemede bu düzenbazlar kazanır. Gerçekte kendileri bukalemun, oyuncu veya timsah olan bu düzenbazlar ağdalı dilleriyle mahkeme heyetini ikna ederlerken, Celia ve Bonario’nun ‘gerçekleri’ anlatan ‘basit’ dillerinin hiçbir yararı olmaz. Çünkü birbirlerini şahit gösteren ‘yalancıların’ karşısında Bonario ve Celia’nın tek şahitleri “vicdanları[dır]”²⁰¹ (*Volp.*, IV.ii.166). Bunların şahit gösterilemeyeceğini söyleyen mahkeme heyetine Bonario “çoğunluğun ve yaygaranın galip geldiği sizin mahkemelerinizde [gösterilemez]”²⁰² der (*Volp.*, IV.ii.167). İkinci mahkemede Bonario ve Celia’nın masumiyeti sonunda ortaya çıksa da, bu onların gerçekleri söylemesi sayesinde değil ‘yalancıların’ birbirine düşmesi sayesinde olur. Gözleri bir türlü doymayan yalancılar sonunda birbirine düşüp kendilerini içinden çıkamayacakları bir duruma sokunca ‘gerçekler’ sonunda ortaya çıkar ve yalan söyleyenler cezalarını bulurlar.

¹⁹³ “crocodile”

¹⁹⁴ “lewd woman”

¹⁹⁵ “the vizor she has now put on”

¹⁹⁶ “under shade of virtue”

¹⁹⁷ “swine, goat, wolf, parricide”

¹⁹⁸ “strumpet”

¹⁹⁹ “feigned, again”

²⁰⁰ “camelion”

²⁰¹ “consciencs”

²⁰² “Not in your courts, where multitude and clamour overcomes.”

Jonson’ın diğerk iki oyununda olduđu gibi *The Alchemist* oyununda müşterilerine söyledikleri ‘yalanların’ devamlılığını sağlamak için Face doğaçlama ve inandırıcılık yeteneğini, Subtle’ın geniş bilgisi ve konuşma yeteneğini, Dol ise cinsel çekiciliğini kullanırken, hepsinin ortak yeteneđi ‘kılık deđiştirme’ ustaları olmalarıdır. Oyundaki tüm dolantı, ‘kimlik gizleme ve rol yapmaya’ dayanır. Subtle diğerklerini kandıracak kadar simya bilgisiyle “üzerine cübbesini giyip”²⁰³ (*Alch.*, I.i.11-12) ‘doktor’ kimliğine bürünürken, Face “Yüzbaşı Face”²⁰⁴ (*Alch.*, I.i.22) veya Mammon ve Subtle’ın “Ulen Spiegel”²⁰⁵ (*Alch.*, II.i.39) diye adlandırdıđı ‘doktorun yardımcısı’ rolüne bürünür. Dol’un büründüđu rol diğerk ikisinininki kadar önemli olmasa da Mammon ve Dapper’ın dolandırılmasında önemli bir payı olan “bir lordun kız kardeři”²⁰⁶ (*Alch.*, II.i.48) veya “Periler Kraliçesi”²⁰⁷ (*Alch.*, I.i.20) rollerini oynar. Bir hayat kadını soylu bir kadına, bir uşak bir askere ve sokakta yaşıyan bir dilenci bir simya doktoruna dönüşür. Hepsi de rollerini ciddiye alsalar da, aralarında ‘kimlik deđiştirme’ hususunda en titizi Subtle’dır. Örneğın, Subtle’ın müşterisi Anabaptist papaz yardımcısı geldiğında, müşterinin karşısına çıkmadan önce Subtle role tam anlamıyla bürünmeye özen gösterir. Önce Face’e “cübbemi çıkarmama yardımcı ol”²⁰⁸ (*Alch.*, II.i.55) diyerek kıyafetini deđiştirip Dol’u sahneden gönderir ve daha sonra müşteri içeri girene kadar kendini role sokmaya çalışır:

Subtle: Şimdi

Yeni bir tavır, yeni hareketler, ama dil eski –
Bu adam, Felsefe Taşı ile tarikatlarını
Büyütmeyi umut eden Amsterdam’daki
Sürgün azizlerden oluşın kutsal kardeşlikten,
Benimle taşla ilgili görüşmek üzere gönderildi.

²⁰³ “get robes on”

²⁰⁴ “Captain Face”

²⁰⁵ Till Ulenspiegel, Alman halk edebiyatında uçkâğıtçı afacan bir tiptir.

²⁰⁶ “a lord’s sister”

²⁰⁷ “the queen of Fairy”

²⁰⁸ “help me off, first, with my gown”

Ona bilmediği bir tarzda muamele etmeliyim ki
Bana hayran kalsın.²⁰⁹ (*Alch.*, II.i.55)

Oyunun başında sokaklarda yaşayan alt sınıftan bir insanın küfürlü ve bayağı dilini kullanarak Face ile kavga ederken, müşterilerin gelmeye başlamasıyla birlikte o kimliğinden sıyrılıp yukarıdaki örnekte görüldüğü gibi hemen yeni kimliğine bürünen Subtle, bu konuda oldukça başarılıdır. Müşterisine göre bir dilini ve tavrını belirleyen Subtle en önemli müşterisi Mammon’a karşı ciddi ve dini bir tavır takınırken, Dapper’a karşı büyü ve cinler konusunda uzman ve Drugger’a karşı da astroloji ve kehanet konusunda işinin ehli bir tavır takınır. Ananias’a karşı tavrı sert iken onun üstü olan Tribulation’a sanki onların dini amaçlarına sempati duyuyormuş gibi davranır; Kastrill’e onu ve isteklerini çok iyi tanıyan bir baba gibi davranıp “benim saygıdeğer oğlum”²¹⁰ (*Alch.*, IV.i.99) diye seslenirken, kız kardeşi Bayan Pliant’a ise “benim tatlı ve dolgun dulum”²¹¹ (*Alch.*, IV.i.100) diyerek kur yapıp öper. Face de herkese karşı tavrını ustaca ayarlayan Subtle kadar rolünü ciddiye alır ancak Face Subtle gibi role hazırlanmaktan ziyade doğaçlama hareket etmeyi tercih eder. Müşteriler bazen üst üste gelince çok hızlı düşünüp hareket etmek gerekir. Dapper ve Drugger için ‘Yüzbaşı Face’ rolünü oynayan Face, Mammon gelince hemen ‘yüzbaşı’ kıyafetini çıkarıp Subtle’ın laboratuvar asistanı rolüne bürünür. Ancak Face müşterilerden aldıkları standart parayla yetinmez ve müşterilerden daha fazla para almak için yeni roller üstlenerek yalanlarını daha da ileri götürür. Örneğin, Mammon’dan daha fazla para koparmak için Dol’u kullanarak Mammon ile Dol arasında ‘arabulucu’ rolü üstlenir. Mammon Subtle’la konuşurken Dol’u onların

²⁰⁹ “Now, In a new tune, new gesture, but old language.— This fellow is sent from one negociates with me About the stone too, for the holy brethren Of Amsterdam, the exiled saints, that hope To raise their discipline by it. I must use him In some strange fashion, now, to make him admire me. — ”

²¹⁰ “my worshipful boy”

²¹¹ “my soft and buxom widow”

yanına gönderip kadın düşkününü Mammon'un onu görmesini sağlayan Face, Dol'u 'soylu bir kadın' olarak tanıtır onun için hemen yeni bir 'kimlik' ve yeni bir geçmiş uydurur:

Face: O çok nadir bulunan bir âlim
Broughton'ın eserleri üzerine çalışırken delirdi.
Eğer yanında İbranice tek bir kelime ederseniz
Nöbet geçirir.²¹² (*Alch.*, II.i.49)

Face'in bu kimlikle tanıttığı Dol'la buluşmak isteyen Mammon'un ısrarlarına cevaben "iki saat sonra gel [...] seni gizlice içeri sokacağım"²¹³ (*Alch.*, II.i.52) diyerek Subtle'in arkasından iş çevirip aşıkların arasını yapan iyi niyetli 'arabulucu' rolünü ustaca oynar. Dol da kendisine verilen bu rolü nasıl oynayacağını çok iyi bilmektedir:

Dol: Kendi cinsimi aklımdan çıkarmayacağım, size garanti ederim.
Mesafemi koruyup güleceğim ve yüksek sesle konuşacağım;
Kibirli adı bir hanımefendinin tüm numaralarını sergileyeceğim
Ve onun kadını kadar kaba olacağım.²¹⁴ (*Alch.*, II.i.54)

Dol, Face ve Subtle, 'kılık değiştirme' konusunda yalnız değildir. Bu evde dönenlere kuşkuyla yaklaşan Surly, dördüncü perdede İspanyol bir beyefendi kılığında müşteri olarak eve gelir ve Subtle ile Face'i İspanyolca "Beyefendiler, ellerinizden öperim"²¹⁵ (*Alch.*, IV.i.103) diyerek selamlar. "Bir İspanyol'a göre çok şişman görünüyor"²¹⁶ (*Alch.*, IV.i.103) diyen Subtle'in küçük bir şüphesi olsa da, onların İngilizce konuşmalarını anlamıyormuş gibi İspanyolca konuşmaya devam eden Surly rolünü çok iyi oynar ve ikisini de kandırır. Surly'nin İspanyol olduğunu

²¹² "she is a most rare scholar, And is gone mad with studying Broughton's works. If you but name a word touching the Hebrew, She falls into her fit,"

²¹³ "come again within two hours, [...] I will steal you in"

²¹⁴ "I'll not forget my race, I warrant you. I'll keep my distance, laugh and talk aloud; Have all the tricks of a proud scurvy lady, And be as rude as her woman."

²¹⁵ "Senores, beso las manos a vuestras mercedes."

²¹⁶ "he does look too fat to be a Spaniard."

düşündükleri için yanında rahatça konuşurlar; İngilizce anlamadığını sanan Subtle “Beyefendi, aşağılık, sarı Madrid’li suratınız hoş geldi. [...] Dolandırılacaksınız Diego”²¹⁷ (*Alch.*, IV.i.103-104) deyince tüm niyetlerini açıkça söylemiş olur. Surly’nin kılık değiştirmedeki amacı onlar gibi insanları dolandırmak değil, dolandırıcılığı ortaya çıkarmaktır. Kendisi gerçeği öğrense de, ne yazık ki başkalarını inandırmada başarılı olamaz. Kendi gerçek kimliğini ve dönen dolapları Bayan Pliant ve ağabeyi Kastrill’e açıklasa da Face’in hızlı davranıp olaya el koymasıyla işler istediği gibi sonuçlanmaz. Surly’nin bu başarısız girişimiyle ortaya çıkmayan ‘yalanlar’, Face’in efendisi Lovewit’in gelişiyile en sonunda ortaya çıkar. Ancak tüm gerçeği yalnızca Lovewit öğrenir ve o da her şey kendi çıkarına sonuçlandığı için bütün bu yalanları affeder. Face sakalını tamamen tıraş edip yeniden asıl kimliğine bürünüp ‘uşak Jeremy’ olduğu ve Subtle ile Dol da yakalanma korkusuyla kaçtığı için, dolandırılan müşteriler kendilerini dolandıranların kim oldukları ve nereye kaybolduklarına dair gerçeği öğrenemezler.

Subtle ve Face girdikleri rollere kendilerini fazla kaptırırlar. Gerçekten bir simyacıymış gibi davranıp rolünü çok ciddiye alan Subtle Face’e serzenişte bulunurken “Seni bu muhteşem sanatımda kendime yardımcı yapmadım mı?”²¹⁸ (*Alch.*, I.i.6) diye sorar. Sanki kendisi bu işin ustası ve diğerleri de yalnızca onun yardımcılarımış gibi davranan Subtle, aslında kendisi de dâhil herkesin alt sınıf dolandırıcı olduğunu unutmuş gibidir. Tıpkı Subtle gibi rolüne kendini kaptıran Face, Subtle ile girdiği kavgada Subtle’ı dolandırıcılıklarını St. Paul Katedrali’nde herkese ilan etmekle ve ‘büyücülük kanunu’ gereğince tutuklatmakla tehdit eder. Dol, hem Subtle’a hem de Face’e sandıkları kişiler olmadıklarını söyleyip gerçeği

²¹⁷ “Don, Your scurvy, yellow, Madrid face is welcome. [...] you shall Be cozen'd, Diego.”

²¹⁸ “Made thee a second in mine own great art?”

hatırlamalarını sağlar. Subtle’a çetenin “önderi”²¹⁹ (*Alch.*, I.i.9) olmadığını söyleyen Dol, daha sonra Face’e “bir hayat kadınının oğlu, sonradan görme, sahte yüzbaşı” olduğunu hatırlatıp “Kim senin sözünü ciddiye alır?”²²⁰ (*Alch.*, I.i.9) der.

‘Kimlik gizleme’ amacıyla söylenen ‘yalanlar’ dışında oyunlarda kullanılan ‘mübalağa sanatı’ da [*hyperbole*] ‘nitelik’ ilkesi ihlaline girer. Bilhassa âşık olan karakterler, aşklarını tarif etmek ve karşı tarafı inandırmak için konuşmalarında ‘abartılı’ bir dil tercih ederler. Örneğin, *Love’s Labour’s Lost* oyununda Kral ve arkadaşlarının oyun boyunca kullandıkları ağdalı ve abartılı dil ve kadınlara yönelttikleri abartılı övgüler, ‘nitelik’ ilkesiyle çelişir. Kullandıkları gerçeklik sınırlarını aşan benzetmeler, doğru olmayan önerme içeriklerine sahiptir. Örneğin, sevdiği kadını “cennetten inen [bir meleğe]” (*LLL*, IV.iii.73) benzeten Biron’ın aşkından bahsederken kullandığı “Her türlü mükemmellik toplanmış tek güzellikte” (*LLL*, IV.iii.74) şeklindeki övgüsü ya da Longaville’nin “sen bir tanrıçasın” (*LLL*, IV.iii.65) diyerek sevdiği kadını övmesi, önerme içeriği gerçeğe çeliştiği için nitelik ilkesine uymaz. Biron daha da abartarak “övgülerin üstündedir o, onu övmek zarar verebilir ona” (*LLL*, IV.iii.74) der ve ‘söz açmazlık’ yöntemiyle övmek istemiyormuş gibi yaparak över. Tüm bu abartılı övgülerle, bozdukları yeminlerle ve uyguladıkları çifte standartla ‘nitelik’ ilkesini ihlal etmek, Kral ve arkadaşlarının davranış tarzlarını ve her ne kadar amaçlanmamış da olsa bu davranışların sonuçlarını belirler. Oyunun sonunda ‘yalan’ söyleyerek yaptıkları hatayı fark eder ve “yaptığımız hatayı açıkça görüyoruz şimdi [...] Dürüst olacağız bundan böyle sizlere karşı” (*LLL*, V.ii.125) derler. *As You Like It* oyununda da âşık Orlando, konuşmalarında yalnızca ‘abartıya’ [*overstatement*] değil ‘azımsamaya’ da [*understatement*] başvurur. Ağabeyinden

²¹⁹ “chief”

²²⁰ “Who shall take your word? A whoreson, upstart, apocryphal captain,”

gördüğü haksızlık sonucu ortaya çıkan kendine güvensizliği, Orlando'nun kendi niteliklerini 'azımsamasına' yol açarken, sonrasında Rosalind'e duyduğu aşk da aşkını 'abartılı' ifadelerle dile getirmesine neden olur. Hem 'azımsama' hem de 'abartma' gerçeği yansıtmadığı için 'nitelik' ilkesinin ihlalidir. Güreşten çekilmesini isteyen Rosalind'e "Yenilsem de zararı yok, kader zaten yüzüme hiç gülmemiş; [...] Şu dünyada ben de bir yer dolduruyorum işte; ama boşaltsam da daha iyi bir sahibi bulunur nasıl olsa" (AYLI, I.ii.30) diyerek hayatta hiç bir öneminin olmadığını söyleyen Orlando, kendisiyle birlikte Arden Ormanı'na gelip hizmetkârı olmak isteyen Adam'a ise "sen çürümüş bir ağacı buduyorsun; harcadığın emek de çektiğin eziyet de boş" (AYLI, II.iii.50) der. Aslında "çok efendi [...], eğitim görmediği halde bilgili; her zaman iyi niyetli; sanki şeytan tüyü [olan], sevmeyeni [olmayan] [...] kendisini yakından tanıyan herkesin gönlüne yerleş[en]" (AYLI, I.i.21-22) Orlando'nun bu şekilde kendi niteliklerini 'azımsaması' gerçeğe çelişir ve bu nedenle de nitelik ilkesini ihlal eder. Orlando kendi iyi niteliklerini küçümseyip değersiz görürken, ağabeyi Oliver ise "Fransa'da [Orlando'dan] inatçısı yoktur; hırs dolu; kimde bir üstünlük görse hemen hasetle onunla boy ölçüşmeye kalkar. Öz kardeşi olduğum halde, benim bile arkamdan gizli gizli ve haince kuyumu kazmıştır" (AYLI, I.i.21) diyerek ona gerçeklerle çelişen olumsuz nitelikler yükleyip başka bir şekilde 'nitelik' ilkesini ihlal eder. Orlando kendi olumlu niteliklerini bu kadar azımsamasının aksine, "Taa en doğudan Batı Hint'e, mücevher yok erişecek Rosalind'e. [...] Dünyanın en parlak tabloları bile aslında kapkaranlık kalır Rosalind'in yanında. Rosalind'in güzel yüzü varken dünyada, başka yüz düşer mi insanın aklına!" (AYLI, III.ii.73) diyerek Rosalind'in niteliklerini 'abartır'. Orlando'nun kullandığı bu abartılı aşk dili, Kral ve arkadaşlarınınki gibi, 'saray aşkı'

geleneğini anımsatır. Oyunda tıpkı Orlando gibi “aşkım öylesine kutsal ve mükemmel ki” (AYLI, III.v.99) diyen Silvius da, Ganymede kılığındaki Rosalind’i “tanrı[ya]” (AYLI, IV.iii.115) benzeten Phebe de başvurdıkları ‘mübalağa’ sanatı ile nitelik ilkesini ihlal ederler. *The Comedy of Errors* oyununun aşkları eskiyen iki evli çiftinin (Adriana-Efesli Antipholus ve Aegeon-Aemelia) aksine yeni âşık olan karakteri Sirakuzalı Antipholus da Luciana’ya hissettiği ‘ani aşkı’ abartılı bir tavırla ilan eder:

Sirakuzalı Antipholus: Siz bir dünya harikasisiniz, hatta bu dünyadan bile
olmazsınız. [...] Siz bir tanrıça mısınız? [...]
Boyun eğemeye hazırım gücünüze. [...]
Sevgili güneşim, ışıığınız gözlerimi kamaştırdı. [...]
Benim en değerli parçamsın,
Gözümün daha parlak gözü, gönlümün en aziz yüreğisin,
Benim besinim, servetim, tatlı umutlarımın hedefisin,
Dünyamın tek cenneti, göklerden tek isteğimsin,
(CE, III.ii.45-36)

‘Mübalağa’ yalnızca âşık karakterlerin başvurdıkları bir söz sanatı değildir. *The Comedy of Errors* oyununda Dromio’ların her ikisi de anlatımlarında ‘abartıya’ sıklıkla başvururlar. Sirakuzalı Dromio, kendisini kocası sanan mutfak hizmetçisini tarif ederken kadını üzerinde dünya haritasının olduğu bir ‘küreye’ benzeterek abartılı anlatımın sınırlarını zorlar:

Sirakuzalı Dromio: [...] tepeden tırnağa yağ içinde yüzüyor. Onunla ne yapacağımı pek kestiremiyorum. Belki bir kandil yapılabilir [...] Yüzü kunduralarım kadar temiz değil [...] Nuh tufanı bile temizleyemez. [...] Boyu ile eni aynı efendim, bir küre gibi yusuvarlak, üzerinde dünyanın bütün ülkelerini sayabilirsiniz.
(CE, III.ii.38-39)

Bu şekilde gerçek dışı benzetmelerle ‘nitelik’ ilkesini ihlal eden Dromio karakterleri gibi, abartılı ‘palavralar’ anlatarak ‘yalan’ söyleyen Don Armado gibi karakterler de vardır. *Love’s Labour’s Lost* oyununun renkli karakterlerinden Don Armado bir

yandan kendisine dair ‘abartılı övgüleriyle’ diğer yandan kralla olan ilişkisine dair söylediği ‘yalanlarla’ ‘nitelik’ ilkesini ihlal eder. Örneğin, Navarre Kralı Ferdinand’la olan samimiyetini anlatırken abartının ölçüsünü kaçırıp doğru olmayan bilgiler verir:

Armado: [...] Haşmetli neşeli anlarında bazen zavallı omuzcuğuma dayanır ve o soylu parmağıyla benden çıkan her şeyciğimle, bıyıcıklarımınla oynar, onları parmaklar ve dalgasını bulur – ama şekerim, bunları da geçelim. İnanın, bütün bunlar masal değil! Haşmetli çok önem verdiği bazı konucukları bir asker ve bir gezgin olan Armado ile paylaşır, ona bu onuru bağışlar – ama bunları da geçelim. (LLL, V.i.85)

“Bunları geçelim” deyip aslında bunlardan söz etmek istemiyormuş gibi davranarak ‘söz açmazlık’ tekniğini kullanması, Don Armado’nun bu uydurma övgülerine daha komik bir boyut katar. Don Armado’dan aşağı kalmayan Holofernes de, kendisinin “Tanrı vergisi” (LLL, IV.ii.57) yeteneklerini överken aynı şekilde gerçekliğe uymayan ifadelerle nitelik ilkesini çiğner. Kendini saraylı kabul eden *As You Like It* oyununun Touchstone’u da, bu karakterlerden aşağı kalmaz. Ormandaki köylülere üstünlüğünü göstermek için bir yandan kedine özgü karmaşık mantığını kullanır diğer yandan da tehditler savurur. Ancak bu tehditlerin hiç birinde ‘samimi’ değildir. William’a yönelttiği “telef olursun, ölürsün, yok ederim, işini bitiririm” (AYLI, V.i.125) gibi tehditlerin hepsi ‘palavradır’ ve bu nedenle de ‘nitelik’ ilkesinin ihlalidir. Bu tarz fiziksel şiddet, kavga yanlısı olmayan Touchstone’un karakterine uymaz. Onun karşısındaki muhatabına yapabileceği en kötü şey “ağzı[na] geleni söyle[mesi]” (AYLI, V.i.125) olabilir. Bu nedenle bu ‘palavralar’ “biz kıvrak zekâlılar biraz laf çakıştırmazsak olmaz” (AYLI, V.i.123) diyen Touchstone için yalnızca “tatlı saçmalıklar[dır]” (AYLI, V.iv.137). Oyunlarda ‘abartılı dilleri’, ‘palavraları’, ‘kılık değiştirmeleri’ ile yalan söyleyen karakterle yan yana gelen Dull,

Costard, Jaquenetta, Audrey, William, Silvius gibi karakterlerin onlara kıyasla daha ‘doğrudan’, ‘açık’, ‘basit’ ve ‘dürüst’ konuşmaları, söylenen yalanları ve ‘nitelik’ ilkesinin ihlalini daha da vurgular.

Ben Jonson’ın *Every Man in His Humour* oyununda ‘yanılgı’ içinde kendilerini kandıran karakterler bu durumu savunma veya örtbas etme amacıyla ‘abartılı’ konuşmalar ve tavırlar sergilerler. Tüm bu abartılar, ‘gerçeği’ yansıtmadıkları için yalandırlar. Oğlunun ve genel olarak tüm zamane gençliğinin düşünce ve davranış tarzından rahatsız olan Kno’well’in uzun söylevleri, karısından haksız yere şüphelenen Kately’nin kendini haklı çıkarma çabaları ve sahte bir şair olarak başka sairlerin şiirlerini kendi şiirleriymiş gibi okuyan Matthew’un abartılı şairane konuşmaları ‘mübalağa’ sanatına örnektir. Ancak oyunda ‘mübalağa’ kullanımında en başarılı karakter Bobadill’dir. Askerliğiyle ve cesaretiyle övünen Bobadill, palavracı asker tipini anımsatır. Macaristan’daki savaşta düşmanın “[usta nişancısının] göğsüne silahını boşalttı[ğını]”²²¹ (EMI, III.i.47) anlatan Bobadill, dövüşürken “bu iş[in] bir yıldırım gibi yapılması gerek[tiğini]”²²² (EMI, III.i.47) söyler. Bobadill’i “Eşine az rastlanır birisiniz Yüzbaşı”²²³ diyerek öven Matthew’un bu övgüsü karşısında Bobadill “bu önemli bir şey değil”²²⁴ (EMI, IV.vii.83) diyerek ‘azımsama’ yoluna gider. Hem bir yıldırım gibi hızlı dövüştüğünü söyleyip ‘abartmak’ hem de bunun önemsiz bir şey olduğunu söyleyip bunu ‘azımsamak’ ‘yalana’ başvurmadır.

Jonson’ın *The Alchemist* oyununda hem dolandıranlar hem de dolandırılanlar ‘mübalağa’ sanatına sıklıkla başvururlar. Oyunun ilk sahnesinde Subtle ve Face

²²¹ “discharged my petrionel in his bosome”

²²² “it must be done like lightning,”

²²³ “Rare Captaine”

²²⁴ “tis nothing”

birbirlerinin geçmişlerini yüzlerine vururken ‘mübalağalı’ bir anlatım kullanırlar. Face Subtle’in sokaklarda yemek dilendiğini ve üstünün başının ne kadar perişan halde olduğunu, Subtle ise Face’in örümceklerden başka arkadaşı olmayan bir evde süpürgelerin arasında toz içinde yaşadığını ‘abartılı’ bir şekilde tasvir ederler. Her biri ‘mübalağa’ sanatını kullanarak karşıdakinin kendisiyle tanışmadan önce ne kadar acınacak bir durumda olduğunu kanıtlamak ve böylece üstünlüğü ele geçirmek ister. Subtle ve Face, müşterilere verdikleri hizmetler konusunda da ‘mübalağaya’ başvururlar. Örneğin Face Dapper’a doktorun sağlayacağı doğaüstü yardımın ona “karşı konulamaz bir şans sayesinde, iki hafta içinde bir baronluk payesi satın alacak kadar kazandıra[cağını]”²²⁵ (*Alch.*, III.ii.80-81) söylerken anlatımı ‘abartılı ve ‘yalandır’. Face Mammon’a “çok nadir bulunan bir alim”²²⁶ (*Alch.*, II.i.49) diyerek ‘abartılı’ bir şekilde Dol’u överken yine ‘yalana’ başvurur. Müşteriler ise kendi isteklerinde dürüst olsalar da bazen Mammon gibi bu isteklerde ‘abartıya’ kaçarlar. Zaten gerçekleşmeyeceği için ‘yalan’ olan istekleri Mammon’un fantezisinin ‘abartısı’ yüzünden ‘gerçek dışı’ bir hal alır. Mammon’un ayrıntılarıyla anlattığı “dişi şeytanlarının [*succubae*] arasında çıplak yürürken görüntüleri çoğaltmak ve yaymak için ustaca kesilmiş aynalar”²²⁷ (*Alch.*, II.i.35) ile doldurulmuş harem odaları, yemeğini yiyeceği “elmas ve yakut başlı kehribardan yapılma kaşıkları”²²⁸ (*Alch.*, II.i.36) veya “cennet reçineleri kokan balık ve kuş derisinden yapılma eldivenleri”²²⁹ (*Alch.*, II.i.37), tamamıyla ‘yalandır’ çünkü bu ‘gerçek dışı’ hayâller kendisine vaat edilen Felsefe Taşı’nın ‘yalan’ olması nedeniyle gerçekleşmeyecektir. Mammon

²²⁵ “He will win you, by irresistible luck, within this fortnight, enough to buy a barony.”

²²⁶ “a most rare scholar”

²²⁷ “glasses cut in more subtle angles, to disperse and multiply the figures, as I walk naked between my succubae.”

²²⁸ “spoons of amber, headed with diamond and carbuncle”

²²⁹ “My gloves of fishes' and birds' skins, perfumed with gums of paradise”

ayrıca alacağı hizmetin yanında ona bu hizmeti sağlayacak olan Subtle'ı da 'abartılı' bir şekilde övüp farkında olmadan 'yalan' söylemiş olur. Subtle için kullandığı "dürüst [...] iyi"²³⁰ (*Alch.*, II.i.37) gibi sıfatlar gerçeği yansıtmadığı için 'yalandır'.

Karakterler sahnede tek başlarına kalıp kendi kendilerine konuştuklarında duyguları ve niyetleri konusunda 'yalan' söylemeyi veya numara yapmayı bırakıp dürüst olurlar. Oyunlarda 'apar' [*aside*] kullanımının karakterlerin gerçek düşüncelerini öğrenme konusunda önemli bir işlevi vardır. Karakterler diğer karakterlerin duymayacağı şekilde 'apar' [*asides*] aracılığıyla konuşarak gerçek duygu ve düşüncelerini açıklarlar. *Every Man in His Humour* oyununda Edward, melankolik zamanlarında "bir oturuşta bir düzine sone"²³¹ (*EMI*, III.i.46) yazdığını söyleyen Matthew'un duymayacağı şekilde "sonra da onları toptan okur"²³² (*EMI*, III.i.46) diyerek gerçek düşüncelerini söyler. Wellbred ise, yazdığı şiirlerde "zekâ kıvılcımları"²³³ (*EMI*, III.i.46) göreceğini söyleyen Matthew'ın duymayacağı şekilde "bu kıvılcımlar keşke bir kez tutuşsa ve bir yangına dönüşse de, ben de kendini beğenmişliğin sapkınlık yüzünden yanışını görebilsem"²³⁴ (*EMI*, III.i.46) diyerek gerçek duygularını açığa vurur. *Volpone*'de Voltore Volpone'nin eline hediyesini verirken "seni halâ bu kadar güçsüz gördüğüm için üzgünüm"²³⁵ diyerek yalan söylerken, Mosca onun duymayacağı şekilde "yani onun daha güçsüz olmadığına [üzgünsün]"²³⁶ (*Volp.*, I.i.110) diyerek 'doğruyu' söyler. Corbaccio Volpone'yi "uyutmak için"²³⁷ uyku ilacı getirdiğini söyleyince Volpone de "Evet,

²³⁰ "honest [...] good"

²³¹ "a dozen of sonnets, at a sitting."

²³² "he vtters them then, by the grosse"

²³³ "sparkes of wit"

²³⁴ "Would the sparkes would kindle once, and become a fire amongst 'hem, I might see selfe-loue burn't for her heresie."

²³⁵ "I 'm sorry To see you still thus weak."

²³⁶ "That he's not weaker."

²³⁷ "to make him sleep"

alırsa son uykusu olacak”²³⁸ (*Volp.*, I.i.112) der. *The Alchemist*’te Mammon soylu bir kadın sandığı Dol’a “gözünde tuhaf bir soyluluk var, bu dudak, o çene! Avusturya prenseslerinden birine benziyorsun”²³⁹ (*Alch.*, IV.i.92) diyerek düzdüğü övgüler gerçeği yansıtmadığı için ‘nitelik’ ilkesini ihlal ederken, bu övgüleri duyan Face Mammon’a duyurmadan kendi kendine “babası İrlandalı seyyar balıkçıydı”²⁴⁰ (*Alch.*, IV.i.92) diyerek ‘gerçeği’ söyler.

3.2.2. Nicelik ilkesinin ihlâli

Oyunlarda gereğinden çok ya da az konuşup veya ‘zaten bilinen şeyleri’ tekrar edip ‘nicelik’ ilkesini [*maxim of quantity*] ihlal eden karakterler, iletişim ilkeleri açısından beklentilerle uyumsuz bir duruma yol açarlar. Bilişsel bağlam farklılıkları, kimlik karışıklıkları veya söylenen yalanlarla zaten yeterince zor olan iletişim, ‘nicelik’ ilkesinin ihlaliyle daha da zahmetli bir hâl alır. Örneğin, *Love’s Labour’s Lost* oyununda iletişim ilkelerini pek gözetmeyen karakterlerden biri olan Fransa Prensesi’nin refakatçisi Boyet, aşk içinde kıvranan Kral ve arkadaşlarının iletişim çabalarını daha da zorlaştırır:

Longaville: Bağışlayınız, bir şey sorabilir miyim? Şu beyazlı kimdir?
Boyet: Eğer gün ışığında görürseniz, bazen bir hanımefendidir.
Longaville: [...] Adını öğrenmeyi arzu ediyorum.
Boyet: Bir adı var elbette [...]
Longaville: Yapmayın efendim. Kimin kızıdır demek istedim.
Boyet: Bildiğim kadarıyla annesinin kızıdır. (*LLL*, II.i.31-32)

²³⁸ “Ay, his last sleep, if he would take it.”

²³⁹ “There is a strange nobility in your eye, this lip, that chin! methinks you do resemble one of the Austriac princes.”

²⁴⁰ “Her father was an Irish costermonger.”

Boyot, Longaville'nin her sorusuna zaten bilinen bir gerçeğin tekrarıyla cevap verir. Hakkında soru sorulan kişinin 'hanımefendi' olduğu, bir 'isme' sahip olduğu ve 'annesinin kızı' olduğu aşikârdır. Bu aşikâr gerçeklerin tekrarı 'nicelik' ilkesinin ihlalidir. Aynı şekilde âşıkların mektuplarını taşıyan Costard da mektubun 'kimden kime' gittiğini soran Fransa Prensesi'ne "Efendimden Hanımefendiye" (LLL, IV.i.51) şekilde cevap verir; gereğinden az bilgi veren Costard 'nicelik' ilkesini ihlal ederken Prenses'in "Hangi efendiden, hangi hanımefendiye?" (LLL, IV.i.51) şeklindeki tepkisiyle karşılaşır. Nicelik ilkesinden sapan karakterlerin söyledikleri şey ile anlatmak istedikleri şey birbirinden farklıdır. Boyot iletişimi daha da zorlaştırarak Kral ve arkadaşlarının amaçlarına ulaşmalarını kasti olarak geciktirirken, Costard ise çoğunlukla saflığından bilinen bilgileri tekrar eder. 'Nicelik' ilkesinin ihlali, *The Comedy of Errors*'daki Dromio'ların da tercihidir. Örneğin, Efesli Dromio efendisi sandığı Sirakuzalı Antipholus'a eve yemeğe çağırırken kısaca "Evde yemeğe bekleniyorsunuz, geç kaldık ve hanımım çok kızdı" demek yerine gereğinden fazla bilgi verir:

Efesli Dromio: Ringa balığı yanıyor. Domuz şişte vefat ediyor.
Saat on ikiyi vurdu –
Hanımım da yanağıma bir tane kondurdu,
O iyice kızdı, çünkü yemekler soğudu,
Et buz gibi oldu, çünkü siz eve gelmediniz,
Siz gelmediniz, çünkü iştahınız yok,
İştahınız yok, çünkü orucu bırakmışsınız,
Ama bizim gibiler oruç nedir, dilenme nedir
Çok iyi biliriz.
Sizin yokluğunuzun acısını biz çekiyoruz. (CE, I.ii.8)

Kendilerinden istenenden daha çok ya da daha az bilgi vermeyi konuşma tarzları haline getirip kafaları karıştırarak kimlik karışıklığından kaynaklı tüm yanlış anlamaları daha da içinden çıkılmaz hale sokan Dromio karakterleri, dolantının

oyunun sonuna kadar sürmesini sağlarlar. *As You Like It* oyununda ise, örneğin Le Beau ‘nicelik’ ilkesinin ihlalinin oyun başlamadan önce olan olayları özetlemek için kullanır. Orlando güreşten sonra “Hangisi Dük’ün kızıydı?” diye sorunca Le Beau’nun verdiği yanıt gereğinden fazla bilgi içerir:

Le Beau: Huylarına bakarsak, hiçbiri;
Ama aslında uzun boylusu Dük’ün kızı.
Öteki de, sürgündeki Dük’ün kızı.
Kardeşinin mevkiini gasp eden amca,
Kendi kızına arkadaşlık etsin diye onu alıkoydu.
Bu iki kız birbirini o kadar sever ki,
Kardeşten yakınlar desem yeri.
Ama gördüğüm kadarıyla, son zamanlarda bu Dük,
Tatlı huylu yeğenine soğuk davranmaya başladı.
Bunun tek nedeni de, kızı her görenin erdemlerini övmesi
Ve babasının başına gelenler yüzünden ona acıması.
Vallahi bence bu hanım kıza duyduğu kin
Bir gün mutlaka patlayacak. (AYLI, I.ii.35)

Burada Le Beau’nun Orlando’ya verdiği ‘gereğinden fazla bilgi’ oyunun gidişatı için aslında gereksiz değildir; oyun başlamadan önce olan olayları özetleyip bundan sonra olacaklara hazırlık yapar. Touchstone ‘nicelik’ ilkesi ihlali ile bazen kendi mantığı çerçevesinde hayata dair çözümlemeler yapmayı amaçlar, tıpkı zamanın geçmesi ve insanların yaşlanması ile ilgili ünlü konuşmasında yaptığı gibi:

Touchstone: Saat on, [...]
Yaşamak dediğin ne ki! Daha bir saat önce dokuzdu,
Bir saat sonraysa on bir olacak ve işte böyle, bizler de
Saatten saate olgunlaşıyor, olgunlaşıyor;
Saatten saate çürüyor, çürüyoruz;
Bu hikâye de böyle sürüp gidiyor. (AYLI, II.vii.59)

Bu konuşmasında zaten ‘bilinen’ bir bilginin tekrarını kullanan Touchstone, bazen de sözcük ve bilgi dağarcığını göstermek için ‘nicelik’ ilkesi ihlaline yönelir. Örneğin, William’ı Audrey ile aralarından çekilmeye ikna etmeye çalışırken “O halde ey hödük, bu hanıma – yani halk ağzıyla, karıya – kur yapmayı – yani serseri ağzıyla,

asılmayı – terk etsen – yani sokak ağzıyla, bıraksan iyi olur” (AYLI, V.i.125) der; bu konuşmada ‘eşanlamlı sözcükleri arka arkaya sıralaması’ [synonymia] gereksiz tekrar olduğu için ‘nicelik’ ilkesinin ihlalidir. Bu şekilde konuşmasının amacı, sözcük ve bilgi dağarcığını gösterip William’dan üstün olduğunu kanıtlamak ve onu alt etmektir. Jonson’ın *Every Man in His Humour*’da ise oyunun başında Wellbred’in Edward’a gönderdiği mektubu getiren uşak, Stephen ve Yaşlı Kno’well’i ‘kibar beyefendiler’ şeklinde selamlar. O geldiğinde zaten beyefendilik üzerine konuşan ve amcasının vaazını dinlemekte olan Stephen bu selama gereğinden fazla bilgi yüklü bir cevap verir:

Stephen: Hayır, şu anda çok da kibar halimizde değiliz, dostum; ancak, sen yine de hoş geldin ve sana temin ederim, burada gördüğün amcam bin yıllık Middlesex arazisine sahip bir adam. Bu dünyada yalnızca bir tek oğlu var, ben onun bir sonraki varisi Bay Stephen’ım [...] Eğer kuzenim ölürse, benim de kendime ait epeyce bir gelirim olacak”²⁴¹ (EMI, I.ii.9)

Stephen’ın gereğinden fazla bilgi veren ve ‘nicelik’ ilkesini ihlal eden bu cevabı, hem izleyici/okuyucu için bir özet görevi görür hem de Stephen’ın kendini övüp söylemsel güç kazanma çabasını gösterir. İkinci perdenin dördüncü sahnesinde de Brainworm, uzun uzun bilgi vererek yaşlı efendisinin genç efendisinin peşine düştüğünü ve bu nedenle kendisinin de nasıl kılık değiştirip onu yolundan alıkoymaya hazırlandığını özetler. *Volpone* oyununda ise ‘gereksiz’ bilgilerle lafı uzatarak ‘nicelik’ ilkesinin ihlal edilmesi Mosca’nın ‘ikna’ sanatında kullandığı yöntemlerden biridir. Örneğin birinci sahnede Corbaccio gelip de Mosca’ya “Patronun nasıl?”²⁴² (Volp., I.i.112) diye sorduğunda Mosca kısaca ‘kötü’ demek

²⁴¹ “Nay, we do' not stand much on our gentilitie, friend; yet, you are wel-come, and I assure you, mine vncle here is a man of a thousand a yeare, Middlesex land: hee has but one sonne in all the world, I am his next heire master Stephen, [...] if my cossen die I haue a prettie liuing o' mine owne too”

²⁴² “How does your patron?”

yerine ‘gereksiz’ bilgilerle lafı o kadar uzatır ki Corbaccio bile arada ‘anladım, iyi’ diyerek lafını kesmek zorunda kalır. Mosca, tek bir sözcükle yanıtlanabilecek bir soruya ‘253’ sözcük kullanarak cevap verir; Volpone’nin hastalığını tarif ederken ‘yüzünden, konuşmasından, gözlerinden, ağzından, göz kapaklarından, eklemlerinden, nabzından, beyninden ve terlemesinden’ tek tek hiçbir ayrıntıyı atlamadan bahseder. Mosca’nın bu kadar gereksiz bilgiyle lafı uzatmasının amacı Corbaccio’yu tamamen ikna ederek ona istediğini yaptırmaktır. Artık tamamen ikna olan Corbaccio da “Mükemmel, mükemmel!”²⁴³ (Volp., I.i.114) diyerek konuyu değiştirip vasiyete geçer. Mosca bu yöntemi diğer müşterilere ve Volpone’ye karşı da kullanır. Örneğin Volpone’ye Celia’dan ilk bahsettiğinde onun güzelliğini övüp Volpone’nin dikkatini ona yöneltmek için, cildinden dudağına kadar tüm ayrıntılarıyla kadını tarif ederek yine ‘nicelik’ ilkesini ihlal eder. *The Alchemist* oyununda, oyun başladığında Face, Subtle ve Dol birbirlerinin geçmişlerini zaten bilmekte ve bir süredir bu dolandırıcılık çetesini birlikte yürütmektedirler. Ancak oyunun ilk sahnesinde ettikleri kavgada Face ve Subtle birbirlerini tanımadan ve bu işi kurmadan önceki geçmişlerini tüm ayrıntılarıyla birbirlerinin yüzlerine vururlar. Bu konuşmalar, üç karakter için bilinen bilgilerin tekrarı ve ‘nicelik’ ilkesinin ihlalidir. Ancak karakterler bilinen bilgileri ‘abartılı’ bir anlatımla tekrar ederler ve buradaki amaçları karşıdaki kişinin kendisiyle tanışmadan önceki acınası hayatını abartarak konuşmadaki üstünlüğü sağlamaktır. Karakterler için bir tekrar ve üstünlük savaşı olan bu konuşmaların, okuyucuya/seyirciye oyunun başında karakterlerin geçmişlerini anlatmak gibi önemli bir işlevi vardır. *The Alchemist* oyununda Subtle müşterilerine bilgisini gösterip üstünlüğü elinde tutmaya çabalarken konuşmalarında

²⁴³ “Excellent, excellent !”

kullandığı Latince sözcüklerle bazen ‘tekrara’ düşer. Aynı sözcüğü ya da ifadeyi hem İngilizce hem de Latince kullanarak gereksiz yineleme yaptığı için ‘nicelik’ ilkesini ihlal eder. Örneğin, Kastrill’le konuşurken “yaklaş, saygıdeğer oğlum, *my terrae fili*, yani toprağa ait oğlum”²⁴⁴ (*Alch.*, IV.i.99) diyerek başvurduğu gereksiz tekrarlar bilgisini ve üstünlüğünü konuşmalarının en başından göstermeyi amaçlar.

3.2.3. Bağıntı ilkesinin ihlâli

Konuşmalarını bir önceki söylenenle bağlantılandırmayan karakterler, ‘bağıntı’ ilkesini ihlal ederler. Bağıntı ilkesi ihlalinin birçok nedeni veya amacı olabilir. Örneğin, *Love’s Labour’s Lost* oyununda konuşmaları gibi düşünceleri de karışık olan ve sıklıkla bağıntı ilkesini ihlal eden Holofernes’in asıl amacı, konuşmanın denetimini elinde tutmaktır. Okuması için Holofernes’e mektup getiren Jaquenetta’nın bu ricasına karşılık konuyu değiştirip İtalyan şair Baptista Mantuanus’tan bir alıntı yapıp şairi över:

Jaquenetta: Sayın papaz efendi, ne olur bu mektubu bana okur musunuz?

Costard getirdi. Don Armado yazmış. Yalvarırım okuyun.

Holofernes: “*Fauste precor, gelida quando pecus omne sub umbra Ruminat*” – vesaire. Ey Mantua’lı kadim şair senden söz ederken hep Venedik’i gezmiş gibi olurum [...] (*LLL*, IV.ii.59)

Burada Holofernes’in konuyu sadece kendi istediği yöne çekmesi gibi, Rosaline de Biron’la konuşurken denetimi elinde tutup konuşmayı onun yönlendirmesine izin vermez; Biron’ın “Bir zamanlar Brabant’ta sizinle dans etmemiş miydiniz?” (*LLL*, II.i.27) sorusuna cevap verip ‘bağıntı’ ilkesine uymak yerine, Rosaline de “Bir

²⁴⁴ “Come near, my worshipful boy, *my terrae fili*, That is, my boy of land”

zamanlar Brabant'ta sizinle dans etmemiş miydim?" (LLL, II.i.28) diye aynı soruyu yineler. 'Bağıntı' ilkesinden saparak soruya soruyla karşılık vermesi, Rosaline'in 'gücü' karşdakine kaptırmama yöntemidir. Bu güç savaşı yöntemleri oyundaki komik didişme sahnelerini besler. *The Comedy of Errors* oyununda ise 'bağıntı' ilkesinin ihlali, ikizlerin sürekli yer değiştirmesinden kaynaklı oluşan 'kimlik karışıklığı' nedeniyle karakterlerin muhataplarının konuşmalarını anlayamaması ve uygun cevabı bulamamasına dayanır:

Sirakuzalı Antipholus: Neden bu kadar çabuk geldin?

Efesli Dromio: Çabuk mu geldim?

[...]

Sirakuzalı Antipholus: Sana verdiğim altınları ne yaptın?

Efesli Dromio: Bana mı efendim? (CE, I.ii.8-9)

Örnekte de görüldüğü gibi karakterler kendilerine yöneltilen konuşmaları anlamakta zorlandıkları için, 'bağıntı' ilkesine de uymakta sorun yaşarlar. *As You Like It* oyununda ise genelde karşıdakini alaya almak veya tatlı bir atışma içine girmek isteyen karakterler 'bağıntı' ilkesini ihlal eder. Örneğin, Rosalind, Celia ve Touchstone kafa kafaya verip sürekli araya girerek verdikleri 'alakasız' cevaplarla, "büyük eğlence kaçırdınız!" (AYLI, I.ii.26) diyen ve eğlencenin ayrıntılarını anlatmak isteyen Le Beau'ya bir türlü izin vermezler. "Beni şaşkına çevirdiniz" (AYLI, I.ii.27) diyerek isyan eden Le Beau'yla uğraşmalarının tek nedeni, yalnızca biraz eğlencedir.

Ben Jonson'ın *Every Man in His Humour* oyununda kendi yanılgılarına takılıp kaldıkları için olayları ve söylenenleri yalnızca kendi 'bilişsel bağlamlarına' göre yorumlayan karakterler, çoğunlukla kendi bildiklerini okur ve kendinden önceki karakterin söylediği ile alakasız konuşurlar. Örneğin, uşağı Thomas Kitley'e parayla ilgili bir işini hatırlatır ancak Kitley'nin kafası yalnızca karısı ile meşguldür.

Thomas'ın hatırlattığı konuyu anında unutup düşüncelere dalan Kitely, Thomas'la para işini değil konuyu değiştirerek bu sorununu konuşmaya başlar. Oyunda kendileriyle övünmeyi çok seven karakterler de konuyu kendi niteliklerine getirmek için uğraşırlar. Örneğin, Edward'la tanıştıktan sonra bir süre konuşmayıp diğerlerini dinleyen Bobadill sözü birden yıllar önceki bir savaşa ve kendi kahramanlıklarına getirip 'bağıntı' ilkesini ihlal eder. "İki saatten az bir zamanda, yedi yüz yiğit beyefendi[nin] hayatlarını kaybetti[klerini]"²⁴⁵ (EMI, III.i.47) söylediği savaşta, kendisinin nasıl kahramanca savaşmış sağ çıktığını uzun uzun anlatır. *Volpone* oyununda ise konuşmaların içeriğini denetiminde tutan ve 'bağıntı' ilkesini çiğneyerek konuyu kendi istediği noktaya getiren karakter genellikle Mosca'dır. Bu ihlali, kendi 'söylemsel gücünü' arttırmak için kullanır. Örneğin birinci perdenin sonunda tüm müşteriler gittikten sonra, Bayan Politick'ten söz ederken konuyu birden Bayan Politick'in 'sahtekâr yüzünden' Corvino'nun karısı Celia'nın 'güzel yüzüne' getirir. Bu konuyu açıp onun güzelliğini överek Volpone'yi bu yöne kışkırtacak ve istediği gibi yönlendirecektir. Volpone de zaten hemen kapana kısılr ve "O kadar nadide bir yüzü mü var?"²⁴⁶ (Volp., I.i.120) diye sorup Mosca'nın istediği konuya yönelir. Mosca gibi *The Alchemist* oyununda da Face, bazen konuşmanın konu denetimini elinde tuttuğunu ve müşteriye olan titiz ilgisini göstermek amacıyla 'bağıntı' ilkesini ihlal eder. Örneğin, Kastrill'e Subtle'in kehanet yeteneğini överken birden konuyu değiştirip konuyu Nab'in sağlığına getirir:

Face: Size şöyle söyleyeyim efendim,
Bana Nab'le ilgili söylediği şey, çok ilginç bir şey: –
Bu arada, peynir yememelisiniz, Nab, peynir melankoliyi besler,
Ve melankoli de kurtları besler; ama neyse bunu geçelim: –
Bana dürüst Nab'in hayatında bir kez bile

²⁴⁵ "in lesse then two houres, seuen hundred resolute gentlemen lost their lives"

²⁴⁶ "Has she so rare a face?"

Meyhaneye gitmediğini söyledi!²⁴⁷ (*Alch.*, III.ii.82)

Subtle'ın kehanet yeteneğinden Nab'ın sağlığına geçen ve sonra yeniden Subtle'ın yeteneğine dönen Face, tek bir konuşmanın içinde hem Subtle ve yeteneklerini överek yeni müşterilerini etkilemeye çalışır hem de Nab'ın sağlığıyla ilgilenerek müşterilerine ne kadar önem verdiğini göstermeyi amaçlar.

The Alchemist oyunundaki bir diğer 'bağıntı' ilkesi ihlali, yabancı dil kullanımı nedeniyle dinleyenin konuşmacıyı anlayamaması sonucu oluşur. Örneğin, Face ve Subtle İspanyol kılığındaki Surly'le Dol'u mu yoksa Bayan Pliant'ı mı tanıştıracaklarını tartışırken araya girip İspanyolca "Beyler, niçin bu kadar uzun sürüyor?"²⁴⁸ (*Alch.*, IV.i.106) diye sorduğunda, onun ne konuştuğunu anlamayan ve kendi tartışmalarına dalmış olan Subtle "İnan, ben bu işe uygun değilim, yaşıyım"²⁴⁹ (*Alch.*, IV.i.106) der. Buradaki 'bağıntı' ilkesi ihlali tamamen karakterlerin yabancı dili anlayamamasından kaynaklanır ve oyuna komik bir unsur olarak renk katar.

3.2.4. Tarz ilkesinin ihlali

İletişim ilkeleri arasında 'nitelik' ilkesinden sonra komedyalarda en fazla ihlal edilen ilkenin 'tarz' ilkesi [*maxim of manner*] olduğu görülür. Örneğin, *Love's Labour's Lost* oyununda üst sınıftan alt sınıfa tüm karakterler, söylemek istediklerini 'doğrudan' ve net' bir şekilde söylemek yerine lafı dolandırıp karmaşık ve çelişkili ifadeler kullanmayı tercih ederler ve bu şekilde de 'tarz ilkesini' ihlal ederler. Tarz

²⁴⁷ "I'll tell you, sir, What he did tell me of Nab. It's a strange thing:— By the way, you must eat no cheese, Nab, it breeds melancholy, And that same melancholy breeds worms; but pass it:— He told me, honest Nab here was ne'er at tavern But once in's life!"

²⁴⁸ "Senores, porque se tarda tanto?"

²⁴⁹ "Faith, I am not fit, I am old."

ilkesinin ihlali, daha oyunun başından itibaren üst sınıfın temsilcisi Kral ve arkadaşlarının, özellikle de Biron'ın, konuşmalarının belirleyici özelliğini oluşturur. Verilen sözün yerine getirilmesinin ne kadar zor olduğunu anlatmaya çalışan Biron, yeminin mantıksızlığını açıklarken laf kalabalığı, sözcük oyunları ve çelişkili ifadeler [*paradox*] kullanarak kendi görüşünü savunmaya girişir:

Biron: Tıpkı acıyla, *doğrunun ışığını* aramak için
Bir kitap üzerinde dikkat kesilmiş okurken
Doğrunun parlaklığı gözümüzün *ışığını* kör eder gibi olur:
Böylece *ışığını* arayan *ışık*, *ışığın ışığını* aldatır:
Bu yüzden *karanlıkta ışığı* bulmadan önce
Işığınız karanlığa gömülür gözlerinizi kaybedince.
[İtalikler benim] (LLL, I.i.4)

Yemin vermemek için uğraşan Biron ifade etmek istediklerini, aynı sözcüğün tekrarına dayanan ‘koşutluk’ [*parallelism*] ve (‘ışık-aydınlık X karanlık’, ‘doğru X yalan’ gibi) zıt sözcük kullanımı [*antonymy*] aracılığıyla dolambaçlı bir şekilde iletir. Bu laf kalabalığına cevaben Kral “Ne güzel konuştu, okumaya karşı akıllı bir savunma” (LLL, I.i.4) der. Navarre’de yalnızca Kral ve arkadaşları değil hayâl âleminde yaşayan diğer karakterlerin de – Holofernes, Nathaniel ve İspanyol misafir Don Armado –kullandıkları sadelikten uzak karmaşık ve abartılı dilleri, çoğunlukla, ‘tarz’ ilkesini ihlal ederek karşıdaki muhataplarının kendilerini anlamalarına engel olur. Mitolojik ve tarihi kahramanlardan oluşan bir hayâl dünyasında yaşayan Don Armado, Kral’a yazdığı ve Costard’ın yeminini nasıl bozduğunu anlattığı mektubunda olanları kısaca anlatmak yerine ‘dolambaçlı’ ve ‘karmaşık’ bir dili tercih eder. Mektubunda yazdıklarına göre, “her türlü saygı ve bağlılıkla ve görev aşkıyla yüreği yanıp tutuşmakta olan” Don Adriano de Armado “[...] bir gün kara bir melankolinin kuşatması altında, karabasanlı sıkıntıyı [üzerinden] atmak için” yürüyüşe çıkar ve “bembeyaz tüy kalemi[nin] kapkara mürekkeple yazdığı ve

hayat[ında] tanık olduđu, karşılaştığı ve izlediğı en yakışksız, en uygunsuz olay[a]” tanıklık eder ve Costard’ı “Havva’nın soyundan gelen bir çocuk ile, yani bir dişyle ya da [Kral’ın] yüksek anlayışını düşünerek bir cinsilatifle” görür (LLL, I.i.11-12). Bu kadar laf kalabalığının özeti şu şekildedir: ‘Don Armado yürüyüş yaparken Costard’ı bir kadınla görür’. Don Armado, Costard’ı tarif etmek için mektubunda art arda pek çok sıfat sıralayarak “o aşağılık köylüyü, o alay konusu olacak zavallı küçük balığı gördüm” der; Costard bu sıfatlarla Armado’nun kimi kastettiğini anlayamaz ve saf bir şekilde “Bu ben miyim?” diye sorar. Armado mektubunda “O hödük ve kendini bilmez herif” şeklinde devam eder ve Costard yine araya girip “Ben miyim?” diye sorar. “O aşağılık köleyi” diye devam eden mektubu bölerek tekrar “Hâlâ mı benden söz ediyor?” diye şaşkınlığını gösterir. En sonunda Armado “Anımsadığım kadarıyla adı Costard,” deyince, Costard “Hah, sonunda adımlı söyledi” der (LLL, I.i.11). Kısaca Costard’ın adını söylemek yerine bu kadar çok sıfat sıralayıp lafı uzatan Don Armado’nun ‘karmaşık’ dili ile her seferinde saf bir şekilde ‘Benden mi söz ediyor?’ diye soran şaşkın Costard’ın ‘basit’ dili arasındaki tezat, komik bir etki yaratır. Laf kalabalığı ve bilgi fazlalığıyla hem ‘tarz’ hem de ‘nicelik’ ilkelerini ihlal eden mektup bittiğinde Kral Costard’a “Suçlamayı dinledin mi?” diye sorar ancak Costard “Dinlemesine dinledim de anladığımdan pek emin değilim” (LLL, I.i.12) der. Holofernes ve Nathaniel ise tamamen soyut ve arkaik sözcüklerden oluşan bir hayâl dünyasında yaşarlar. Konuşmalarını “*in via, facere, ostentare, quasi*” (LLL, IV.ii.55-58) gibi Latince sözcüklerle doldurup iletişimin ortak dili olan İngilizce’den uzaklaşırlar. İngilizce konuşan bir toplulukta aralarındaki temel ortaklık olan ‘ortak dili’ değil de diğerlerinin bilmediğı bir dili kullanarak bu ortak zeminin dışına çıkarlar ve bu nedenle de karşıdaki muhataplarının – özellikle de Dull

ve Costard gibi alt sınıftan muhatapların – kendilerini anlamasını imkânsızlaştırırlar. Uzun bir tartışmanın sonunda Holofernes Dull’a “Canlan biraz Dull! Deminden beri bir kelime etmedin!” deyince Dull “Ne konuştuğunuzu anlamadım ki efendim” (LLL, V.i.87) diye cevap verir. “Of, sen cehalet canavarı, ne çarpık görünüşün var” (LLL, IV.ii.55) diyerek bilgiye ve öğrenmeye vurgu yapmasına ve amacının insanları eğitmek olduğunu söylemesine rağmen, Latince sözcükler kullanması ve gereksiz yere lafı uzatması Holofernes’in konuşmasını eğiticilikten uzaklaştırır. Konunun özünden sapıp ‘dil kullanım şekline ve biçimine’ takıldığı için bilgisini göstermek ve karşıdakini bilgilendirmek yerine, karşıdakinin daha fazla aklını karıştırır. Örneğin Holofernes, Dull’ın basit bir şekilde ifade ettiği “[Prensesin vurduğu geyik] yaşlı bir boz geyik değil, iki yaşında genç bir erkek geyikti” (LLL, IV.ii.55) şeklindeki iddiasına şu şekilde karşı çıkar:

Holofernes:

Çok kaba, yersiz bir laf bu! Aynı zamanda bulanık bir başlangıç; *in via*, bir bakıma da talihsiz bir açıklama, *facere*, sırf cevap vermek için ya da *ostentare*, biçimsiz, hamhalat, yontulmamış, eğitimsiz, daha doğrusu kara cahil, hatta okumayı bile sökmemiş biri, benim *haud credo* sözümün arasına girmeye kalkıyor.

(LLL, IV.ii.55)

Bu şekilde arka arkaya sıraladığı sıfatlar, Latince sözcükler ve başı sonu belli olmayan tümcelerle ‘karmakarışık’ konuşan Holofernes, Don Armado’yu “Tartışma konusundan çok, sözcüklerin çeşitliliğine önem veren biri” (LLL, V.i.82) diye eleştirir ama aslında kendisi böyle bir insandır. Holofernes, Nathaniel ve Don Armado sohbet ederlerken rastgele bir araya getirip kullandıkları abartılı, uydurma ve yabancı sözcüklerin büyüyle öyle mest olmuş bir haldedirler ki, Moth “Herhalde dil ziyafetindeydiler, belli ki oradan artıkları çalmışlar” (LLL, V.i.82) der. Aralarında bilhassa Holofernes ‘ben her şeyi bilirim’ tavrı ve bilgisini göstermek

amacıyla içine Latince sözcükleri serpiştirdiği karmaşık monologları ile İtalyan Commedia dell'Arte geleneğinden “Il Dottore” karakterini anımsatır. *The Comedy of Errors*'daki Dromio'ların da en belirgin özelliklerinden biri, ‘tarz ilkesini’ ihlal etmeleridir. Lafı dolandırmadan, açık ve öz konuşamazlar. Bu nedenle de zaten yanlış anlamalarla dolu olan konuşmaları daha da anlaşılmaz ve içinden çıkılmaz bir hale getirirler. Örneğin, Sirakuzalı Antipholus’u eve gitmeye ikna edemeyen Efesli Dromio eve tek başına dönünce, kocasının nerede olduğunu öğrenmek isteyen Adriana’nın sorularına ‘Efendimin konuşmalarından hiçbir şey anlamadım ve o da beni dövdü’ şeklinde kısaca cevap vermek yerine aynı şekilde ‘laf kalabalığı’ yaparak şu şekilde bir cevap verir:

Adriana: Söyle bakalım, geciken efendin yakınlarda mı?
Efesli Dromio: Bana elinin izini bırakacak kadar yakınımıdaydı.
Buna kulaklarım da tanıktır.
Adriana: Peki onunla konuştun mu? Niyeti neymiş?
Efesli Dromio: Evet, evet, niyetini kulağıma patlattı.
Tanrı elinin cezasını versin.
Ne dediğini anlamadığımı anladım. (CE, II.i.13)

Efesli Dromio’nun kardeşi Sirakuzalı Dromio da konuşmalarında aynı yöntemi kullanır; ‘zindancı memur’ demek yerine bu iki sözcüğü anlatmak için art arda anlaşılmaz cümleler kurarak ‘tarz’ ilkesini ihlal eder:

Sirakuzalı Dromio: Elbette cenneti bekleyen Âdem değil, şu kodesi bekleyen âdemden söz ediyorum, hani şu savurgan evlat için kesilen dananın derisine bürünmüş, arkanızda bir kötü melek gibi biten, özgürlüğünüzü elinizden alan herif efendim [...] Hani şu kontrbas gibi meşin mahfaza içinde gezen adam, bu ada efendim, yorgun efendileri bağırta bağırta dinlenmeye götürür, sıfırı tüketmişlere acır, onları dayanıklı kafeslere sokar, topuzlu asasıyla, mağribi kargısından daha çok askeri eylemlerde bulunmak için rahatını bile feda eder. (CE, IV.iii.52-53)

İki sözcük yerine ‘71 sözcük’ kullanan Sirakuzalı Dromio’nun ve kardeşi Efesli Dromio’nun konuşmalarının genel özelliği olan ‘laf kalabalığı’, oyundaki ‘kimlik karışıklığının’ neden olduğu sorunlarla da birleşince iletişim çok zorlaşır. Sirakuzalı Antipholus “Dediklerinden hiçbir şey anlamıyorum” der (CE, IV.iii.52). Dromio’lardan aşağı kalmayıp karşılaştığı herkesle didişmeye bayılan *As You Like It*’teki Touchstone’un da tartışırken sürekli, söylediklerini ve geliştirdiği kendine özgü mantığı karşıdakinin anlamayacağı şekilde karmaşıktırır. Anlaşılması güç konuşmalarının en belirgin unsurları arasında ‘çatışkı’ [*paradox*] vardır. “Peki sizce bu çoban yaşamı nasıl bir yaşam, Bay Touchstone?” diye soran çoban Corin’e ‘çoban’ ve ‘yaşamı’ sözcüklerini birbirinden ayırarak “Aslına bakarsan çoban, kendi içinde iyi bir yaşam, ama bir çoban yaşamı olarak beş para etmez” (AYLI, III.ii.70) şeklinde kendi kendiyile çelişen [*self-contradictory*] bir cevap verir. Devamında da “hoşuma gidiyor” “berbat” “keyifli” “çok sıkıcı” “çok uygun” “ters” (AYLI, III.ii.70) gibi çelişen ifadeler kullanır. Çobanlık iyi bir meslek olsa da, bu yaşamın bir saraylı olarak kendisine uygun olmadığını anlatmak ama bunu yaparken karmaşık ifadeleriyle karşıdakinin kafasını karıştırıp alt etmek ister. Touchstone’un karmaşık konuşmalarında kullandığı diğer bir söz sanatı da birden fazla anlamı olan sözcükleri kullanarak yaptığı sözcük oyunlarıdır [*pun*]. Örneğin, Celia “Ne olur bana acıyın. Daha fazla yürüyecek halim kalmadı” dediğinde Touchstone’un cevabı “Vallahi seni *taşımaktansa*, sana *acım* daha iyi. Acımak *parayla değil* çünkü; ama taşı deseydin iş değişirdi; tabii kesende de metelik yoktur herhalde”²⁵⁰ [italikler benim] (AYLI, II.iv.51) şeklinde olur. Touchstone burada ilk olarak İngilizce ‘bear’ fiilinin ‘taşımak’ ve ‘acımak’ anlamlarını kullanarak bir sözcük oyunu yapar ve

²⁵⁰ CE. I pray you, *bear with me*; I cannot go no further
TOUCH. For my part I had rather *bear with* you than *bear* you. Yet I should *bear no cross* if I did
bear you, for I think you have no money in your purse

‘taşımaktansa sana acırım’ der. Daha sonra ‘bear cross’ ifadesini kullanan Touchstone, diğer bir sözcük oyunuyla konuşmasını daha da karmaşıktırır. ‘Bear cross’ ‘zorluklara göğüs germek’ anlamının yanında “üzerlerine haç basılan Elizabeth dönemi paraların[dan]” (Shaheen 220) dolayı ‘para taşımak’ anlamına da gelir ve bu ifadeyle ‘seni taşırsam para taşıyamam çünkü sende de para yok’ demek ister.

Holofernes veya Touchstone gibi laf kalabalığını tercih edip karmaşık konuşan karakterler ile saf tavırları olan ve süssüz ve basit konuşan Dull, Corin veya William gibi karakterler arasındaki ‘tezat’, ‘laf cambazı’ karakterlerin bu özelliğini daha da vurgular. Örneğin, Prens’in vurduğu geyik üzerine tartışmalarında Dull’ın ‘basit’ iddiası Holofernes’in ‘laf kalabalığına’ yapılan vurguyu artırır. Touchstone’un ‘çoban yaşamı’ üzerine ‘felsefi’ konuşmasının sonunda ise Corin’in “[Felsefeden] pek anlamam ama benim bildiğim, insan ne kadar hastaysa, o kadar rahatsızdır” (AYLI, III.ii.70-71) şeklinde hayatın basit gerçeklerinden yine basitçe bahsetmesi, izleyici/okuyucunun dikkatini aradaki ‘zıtlığa’ çeker ve konuşmalarını daha komik bir boyuta taşır.

Jonson’ın *Every Man in His Humour* oyununda bir türlü kurtulamadıkları yanılgıları ve kuruntularda kendilerini haklı gösterme uğruna uzun uzun açıklamalara girişen karakterler, dolambaçlı ve karmaşık anlatımları ile ‘tarz’ ilkesini ihlal ederler. Yeğeni Stephen’in avcılığa özenmesine ve oğlu Edward’a gelen mektuba sinirlenen Kno’well, gençlerin faydasız uğraşlarla nasıl heba olduklarını, kendi seçtiği yolun nasıl doğru olduğunu ve arkadaşları tarafından yoldan çıkarılmakta olan oğlunun nasıl yola geleceğini arka arkaya sıraladığı sıfatlar ve benzetmelerle uzun uzun ‘dolambaçlı’ bir yol tercih ederek açıklar. Karısını kıskandığı için Wellbred ile

arkadaşlarının eve gelmesini istemeyen ancak kıskançlığının duyulmasından korkan Kitely, bu sırrını kimseye açmak istemez. İş için evden ayrılmak zorunda kalınca “ağzı sıkılığına”²⁵¹ (*EMI*, III.iii.53) güvendiği uşağı Thomas’a sırrını açıp ondan yardım istemeyi düşünen Kitely, yine de bir türlü sırrını açamayıp bir dolu laf kalabalığı yapar: Kitely “Thomas, beni aldatabilirsin, ama umarım bana olan sevgin daha fazladır”²⁵² (*EMI*, III.iii.54) deyince Thomas ona görev duygusu, bağlılık ve sevgisinden bahseder; sonra “Thomas, sana söylemek istediğim bir sırrım var”²⁵³ (*EMI*, III.iii.54) der ama söyleyemez; Thomas bu sırrın onda güvende olacağını ve eğer birine söylerse bunun “büyük bir ihanet”²⁵⁴ (*EMI*, III.iii.54) sayılacağını söyler ancak Kitely “bazı gizli amaçları olduğu” için Thomas’ın yemin etmediğini düşünür; sonra Thomas yemin etse de “bu kadar seremoniye gerek yok”²⁵⁵ (*EMI*, III.iii.55) der; bunun devamında Thomas’tan “birisiyle kendisine hemen haber yolla[masını]”²⁵⁶ (*EMI*, III.iii.55) ister; sonra yeniden panikleyip “sana bahsettiğim sır, bu değildi [...] inan bana, değildi”²⁵⁷ (*EMI*, III.iii.56) der; Thomas “Size inanıyorum”²⁵⁸ (*EMI*, III.iii.56) dese de bir türlü ikna olmayan Kitely sırrını söyleyemeden yanından ayrılır. “Korkuya köle olmaktan daha büyük bir cehennem yok”²⁵⁹ (*EMI*, III.iii.56) diyen Kitely, Thomas’la yaptığı bu konuşmada toplam ‘629’ adet sözcük kullanır ama derdini anlatamadığı gibi dolambaçlı konuşmasıyla Thomas’ın aklını daha da karıştırır. Bir kuşku ve korku cehenneminde yaşayan Kitely, huzursuz aklını rahatlatmak için böyle bir yol tercih eder. Sahte şair Matthew

²⁵¹ “vpon his secrecie,”

²⁵² “Thomas, you may deceiue me, but, I hope Your loue, to me, is more”

²⁵³ “I haue, Thomas, a secret to impart, vnto you”

²⁵⁴ “A great trecherie”

²⁵⁵ “these ceremonies need not”

²⁵⁶ “let one straight bring me word.”

²⁵⁷ “this is not the secret [...]Beleeue me, it is not”

²⁵⁸ “I doe beleeue you”

²⁵⁹ “No greater hell, then to be slaue to feare.”

da sahteliğini ve hırsızlığını gizlemek amacıyla laf kalabalığına başvurur. Birinci perdenin beşinci sahnesinde Matthew Bobadill’e bir şiir okur ve tek tek mecazları gösterir:

Matthew: *Ah gözler, hayır gözler değil, gözyaşlarıyla dolu pınarlar!*
Burada bir mecaz var! Gözyaşlarıyla dolu pınarlar! *Ah yaşam,*
hayır yaşam değil, ölümün canlı hali! Bir tane daha! *Ah dünya,*
hayır dünya değil, genel hatalar yığını! Bir üçüncü daha! *Cinayet*
ve günahlarla dolmuş ve karışmış! Bir dördüncü! Ah, *İlham*
*Perileri!*²⁶⁰ (EMI, I.v.23)

Şiiri ve açıklamalarını bitirip Bobadill’e “Nasıl buldun?”²⁶¹ diye sorduğunda hiçbir şey anlamış olan Bobadill bu kadar laf kalabalığına kısaca “İyi”²⁶² (EMI, I.v.23) diye cevap verir. *Volpone* oyununda ise ‘dolambaçlı’ konuşmalarıyla başkalarının kafasını en fazla karıştırıp en fazla bunaltan karakterler, Bay ve Bayan Politick’tir. Örneğin üçüncü perdede *Volpone*’yi yeniden ziyarete gelen Bayan Politick, karmakarışık konuşmasıyla *Volpone*’yi esir alır. *Volpone*’ye önce rüyasından bahsedip daha sonra lafı hekimlik bilgisine getirerek doğal malzemelerden bahseden Bayan Politick’in konuşması, devamında ‘müzik, resim, felsefe, İtalyan yazarların tarzları, mantık’ gibi farklı konular arasında gezinir. Daldan dala atlayan düşüncelerine kendini kaptırıp bilinç akışıyla bu karmaşık düşünceleri söze döken Bayan Politick’in söylediklerini takip edebilmek veya sözünü kesip araya girebilmek imkânsızdır. *Volpone* yalnızca kendi kendine konuşup “hastalık numarası yapıyordum ama şimdi gerçekten hastalandım [...] sabır”²⁶³ (*Volp.*, III.ii.141-142) diyerek isyan eder. Bu tükenmeyen

²⁶⁰ “O eyes, no eyes, but fountaynes fraught with teares! There's a conceit! fountaines fraught with teares! O life, no life, but liuely forme of death! Another! O world, no world, but masse of publique wrongs! A third! Confused and fil'd with murder, and misdeeds! A fourth! O, the Muses!”

²⁶¹ “How doe you like it?”

²⁶² “Tis good”

²⁶³ “Before I feigned diseases, now I have one. [...] patience”

“sözcük seli”²⁶⁴ (*Volp.*, III.ii.141) karşısında “aklım altüst oldu”²⁶⁵ (*Volp.*, III.ii.142) diyen Volpone’nin artık dayanacak gücü kalmaz. “[N’olur] bir güç, bir kader, bir şans beni kurtarsın!”²⁶⁶ (*Volp.*, III.ii.143) diye yalvarmaya başladığı anda sanki ilahi bir müdahale gibi Mosca içeri girip bu işkenceye bir son verir. Bayan Politick’ten hediye bile istemeyen ve onun yokluğunu bir hediye kabul eden Volpone, Mosca’dan derhal ondan kurtulmasını ister. Bayan Politick’in ‘503’ sözcükten oluşan karmaşık ve dolambaçlı konuşmasının karşısında, çoğunlukla ‘ah, hayır, olamaz’ gibi ünlemlerden oluşan yalnızca ‘192’ sözcükle kendi kendine konuşabilen Volpone, “kadınların en üstün erdemleri sessizliktir”²⁶⁷ der (*Volp.*, III.ii.141). Bay Politick’in de karısından farkı yoktur. Yeni tanıştığı Peregrine’ye kendisini gizemli ve mühim bir adam gibi göstermeye çalışan Bay Politick’in konuşması, öyle tuhaf ve karmaşık bilgilerle doludur ki Peregrine ‘beni budala yerine mi koyuyor yoksa kendi mi budala’ diye merak eder.

The Alchemist’te ise Subtle ve Face yalnızken kullandıkları son derece kaba ve bayağı olan dillerini müşterilerin yanında terk ederler; onların yanında simya, astroloji, mitoloji gibi alanlara atıflarda bulunarak müşterilerin çok da aşına olmadıkları terimler, kavramlar ve isimlerle kafalarını karıştırıp ‘tarz’ ilesini ihlal ederler. Bu şekilde bir dili tercih etmelerinin amacı, hiçbir şey anlamayan müşterilerinin gözünde sürekli meşgul görünmek ve inandırıcılıklarını arttırmaktır. Örneğin, Subtle Mammon’la konuşurken kafası aynı zamanda sanki laboratuvarında sürmekte olan bir deneyle meşgulumuş rolü yapar; uşağı rolündeki Face’e seslenip “Sayaca dikkat et[mesini] ve ısı imbiğini yavaş yavaş düşürüp süblimleştirme kabına

²⁶⁴ “flood of words”

²⁶⁵ “my mind's perturbed.”

²⁶⁶ “Some power, some fate, some fortune, rescue me”

²⁶⁷ “highest female grace is silence”

aktar[masını]”²⁶⁸ ister ve Face de “Tamam efendim”²⁶⁹ der (*Alch.*, II.i.39). Sonra Subtle “İmbiği kontrol ettin mi?”²⁷⁰ diye sorduğunda Face de “Hangisini? D’dekini mi, efendim?”²⁷¹ (*Alch.*, II.i.39) şeklinde cevap verir. Subtle karşının renginin “beyazımsı” hale geldiğini öğrenince Face’e ayrıntılı bir talimat verir:

Subtle: Uçucu maddesini ve rengini çekip çıkarmak için
İçine sirke dök:
Ve E şişesindeki suyun süzülmesini,
Ve yumurta şeklindeki kaba akmasını sağla.
Macunla güzelce kapa;
Ve banyoda kapalı olarak bırak.²⁷² (*Alch.*, II.i.39)

Bu konuşmaların hepsi Subtle ve Face’in ‘doğaçlama’ oynadıkları bir ‘oyundur’. İçeride bu deneylerin yapıldığı bir laboratuvar yoktur; hepsini o anda uydurmaktadırlar. Subtle’in simya bilgisinin derinliği tam olarak bilinmemektedir; bilgisi kulaktan dolma ve yüzeysel de olsa müşterilerinin kafasını karıştırıp kandırmaya yeter. Mammon’a uyguladığı bu yöntemi Anabaptist müşterileriyle de kullanır. Anabaptist papaz yardımcısı Ananias odaya girmeden önce kendini rolüne iyice sokan Subtle, tam onun girdiği anda sanki onu görmemiş ve kafası simya deneyleriyle meşgulmüş gibi bir izlenim verir:

Face ve Ananias girerler
Subtle: Kölem nerede?
Face: Efendim.
Subtle: Alıcıyı götür,
Ve eritici maddeyi sulu çözeltiden damıt.

²⁶⁸ “Look well to the register, and let your heat still lessen by degrees, to the aludels”

²⁶⁹ “Yes, sir”

²⁷⁰ “Did you look O’ the bolt’s-head yet?”

²⁷¹ “Which? On D, sir?”

²⁷² SUB. Look well to the register. And let your heat still lessen by degrees, To the aludels.

FACE [WITHIN]. Yes, sir.

SUB. Did you look on the bolt’s-head yet?

FACE [WITHIN]. Which? on D, sir?

SUB. Ay; What’s the complexion?

FACE [WITHIN]. Whitish.

SUB. Infuse vinegar, To draw his volatile substance and his tincture: And let the water in glass E be filter’d, And put into the gripe’s egg. Lute him well; And leave him closed in *balneo*.

Daha sonra onu, su kabağı şeklindeki şişenin içine, Güneş'in üzerine dök,
Ve o şekilde yumuşamaya bırak.²⁷³ (*Alch.*, II.i.55)

Simya terimleriyle dolu 'karmaşık' konuşmasıyla Ananias'ı etkilemek ve onda hayranlık uyandırmak isteyen Subtle'ın kullandığı bu dile Ananias'ın tepkisi "ben kâfir dilini anlamam"²⁷⁴ (*Alch.*, II.i.56) şeklinde olur. Subtle'ın konuştuklarını anlamayan ve anlamadığı için 'kâfir' olarak nitelendiren Ananias'a çok sinirlenen Subtle, Face'e seslenip "ileri çık ve onunla bir filozof gibi konuş"²⁷⁵ (*Alch.*, II.i.56) diyerek onun 'kâfir' dediği bu dilin felsefenin dili olduğunu söyler. Mammon'un kuşkucu arkadaşı Surly ise bu dili başkaları anlamasın diye kullanılan şifreli bir dile benzetir. Subtle'ın konuşmasından sonra "Ne görkemli bir dil bu böyle! Sanki kendi aralarındaki özel bir dile benziyor"²⁷⁶ (*Alch.*, II.i.40) diyerek bu tarz 'karmaşık' konuşmanın gerçek amacına dair şüphelerini dile getirir. Ancak Ananias 'kâfir' olarak görse ve Surly amacından şüphe etse de, diğer müşteriler Subtle ve Face'in bu karmaşık ve dolambaçlı dillerinin büyüüne kolayca kapılırlar.

Simyaya dair konuşmalarını hem müşterilerinin aşına olmadıkları 'putrefaction' [çürüme], 'solution' [çözülme], 'fixation' [katılaştırma] gibi İngilizce terimlerle, hem 'balneo vaporoso' [sıcak/buhar banyosu], 'aurum potabile' [çözünmüş altın], 'lapis mineralis/lapis philosophicus' [felsefe taşı] gibi Latince terimlerle dolduran, George Ripley ile Raymond Lully gibi ünlü simyacılar göndermelerde bulunan ikili, yalnızca simya ile yetinmezler. Daha da bilgili

²⁷³ *Enter Face and Ananias*

SUB. Where is my drudge?

FACE. Sir.

SUB. Take away the recipient, And rectify your menstroe from the phlegma. Then pour it on the Sol, in the cucurbite, And let them macerate together.

²⁷⁴ "I understand no heathen language"

²⁷⁵ "stand you forth and speak to him, like a philosopher"

²⁷⁶ "What a brave language here is! next to canting."

görünme telaşıyla ‘koç burcu’ [*Aries*], ‘boğa burcu’ [*Taurus*] gibi burçlardan bahsedip Astrolojik yorumlar yaparlar; kişilerin ‘alın damarını’ [*rivo frontis*] inceleyip yüzlerinden talihlerini okuma tekniğine [*metoposcopy*] başvururlar; ‘şans çizgisini’ [*linea fortunae*] inceleyip ‘el falına’ [*palmistry*] bakarlar. Kafalarını iyice karıştırıp inandırıcılığı arttırmak için özellikle Subtle törensi ve dolambaçlı yolları tercih eder. Örneğin Dapper’a Periler Kraliçesi ile tanışmadan önce “geçmeniz gereken dünya kadar tören var”²⁷⁷ (*Alch.*, I.i.20) diyen Subtle, törenden önce “oruç tut[masını]”²⁷⁸ ve “beş duyusunu keskinleştirmek için”²⁷⁹ (*Alch.*, I.i.21) sirke damlatmasını ister. Bu hazırlık süreci öyle karmaşıktır ki Face Dapper’a “Hatırlayabilir misin?”²⁸⁰ (*Alch.*, I.i.21) diye sorar. Bunları yapıp geri döndükten sonra onun gözlerini bağlayan ve müzik açan Subtle ve Face, “Bak, cinler geldi. Eğer doğruyu söylemezsen seni çimdikleyecekler”²⁸¹ (*Alch.*, III.ii.86) diyerek sanki cinler gelmiş ve konuşuyorlarmış gibi ‘anlaşılmaz’ sesler çıkarmaya başlarlar:

Face: Ti,ti. Bildiklerini söylüyorlar

Subtle: Ti, ti, ti, ti. Daha da fazlası var.

Face: Ti, ti-ti-ti.²⁸² (*Alch.*, III.ii.86-87)

Çıkardıkları tuhaf ve anlaşılmaz sesleri sanki sadece kendileri anlıyormuş ve tercüme ediyormuş gibi davranırlar. Sonra ceplerini kontrol edip sanki cinler çimdikliymiş gibi çimdiklemeye başlarlar. Mammon’un gelmesi üzerine ağzına zencefilli bir çörek tıkılıp tuvalete konur. Aç, susuz, gözleri bağlı, tuhaf sesler çıkaran sözde cinler

²⁷⁷ “There must a world of ceremonies pass”

²⁷⁸ “fasting”

²⁷⁹ “To sharpen your five senses”

²⁸⁰ “Can you remember this?”

²⁸¹ “Look, the elves are come. To pinch you, if you tell not truth.

²⁸² FACE. Ti, ti.

They knew't, they say.

SUB. Ti, ti, ti, ti. He has more yet.

FACE. Ti, ti-ti-ti.

tarafından saldırıya uğramış, boğulacak şekilde ağzına ekmek sokulup tuvalete konuluş olan Dapper'ın aklı artık ne isterlerse verecek kadar karışmış ve serseme dönmüştür. Subtle, Dapper'a yaptıkları kadar olmasa da Drugger'a da dükkânının refahı için bir sürü törensi karmaşık talimatlar verir:

Subtle: Dükkânının doğu tarafına, yukarıya,
Mathlai, Tarmiel ve Baraborat yaz;
Kuzey tarafına, Rael, Vele, Thiel yaz.
Bunlar Merkür ruhlarının adlarıdır.
[...]
Eşiğinin altına mıknatıs taşı göm²⁸³ (*Alch.*, I.i.24)

Bu şekilde yabancı sözcükler, fazla aşına olunmayan terimler ve kavramlar, kendi uydurdıkları diller ve merasimlerle müşterileri şaşkına döndürüp ağlarına düşüren Subtle ve Face de, kendilerine yabancı bir dilde konuşan İspanyol kılığındaki Surly'nin oyununa gelirler. Onların yöntemini kullanıp kimliğini gizleyen ve onların anlamadıkları dilde konuşan Surly, onların dümenlerini ortaya çıkarmak ister. Anlamadıkları dilde konuşan bu adamın kendilerini de anlamayacağını düşünen Subtle ve Face ise, onun yanında İngilizce konuşarak tüm planlarını açığa vururlar.

Surly: Por dios, senores, muy linda casa! [Vallahi, beyler, çok güzel bir ev!]
Subtle: Ne diyor?
Face: Sanırım evi övüyor;
Subtle: Evet, değerli Diego, bu ev seni dolandırmak için yeterince iyi.
Farkında mısın? Dolandırılacaksın Diego.²⁸⁴
(*Alch.*, IV.i.103-104)

²⁸³ SUB. And on the east side of your shop, aloft,
Write Mathlai, Tarmiel, and Baraborat;
Upon the north part, Rael, Velel, Thiel.
They are the names of those mercurial spirits,[...]
Beneath your threshold, bury a loadstone

²⁸⁴ SUR. Por dios, senores, muy linda casa!

SUB. What says he?

FACE. Praises the house, I think;

SUB. Yes, the casa, My precious Diego, will prove fair enough To cozen you in. Do you mark? you shall Be cozen'd, Diego.

Kendileri Surly'nin konuşmasını anlamayan Subtle ve Face, Surly'nin de kendilerini anlamadığını düşündükleri için yanında rahatça tüm planlarını açıklarlar. Bu konuşmanın devamında Surly İspanyolca "Anlıyorum"²⁸⁵ (*Alch.*, IV.i.104) der; onun İspanyolca 'entiendo' sözcüğünü İngilizce 'intend' olarak yorumlayan Subtle, kendilerinin de onu dolandırmaya 'niyetlendiklerini' söyler. Kız kardeşinin talibi olarak tanıttıkları Surly'nin konuşmasını anlamayan Kastrill de, konuştuğu dili Fransızcaya benzetir. Ancak Kastrill'in yanında Face İspanyolca biliyormuş gibi davranır ve Surly'nin söylediklerini kabaca çevirir:

Surly: El sol ha perdido su lumbre, con el esplendor que trae esta dama!
Valgame dios! [Bu bayanın yaydığı parlaklık karşısında güneş
tüm ışığını yitirdi. Tanrım]
Face: Kız kardeşinize hayran kaldı.²⁸⁶ (*Alch.*, IV.ii.111)

Bu sahnede tek bir oyunla iki müşteriyi birden kandırmaya çalışan Subtle ve Face anlamadıkları yabancı bir dil yüzünden oyuna düşseler de, usta dolandırıcılar olarak Surly gibi acemi birine yenilmezler.

²⁸⁵ "Entiendo"

²⁸⁶ SUR. El sol ha perdido su lumbre, con el esplendor que trae esta dama! Valgame dios!
FACE. He admires your sister.

3.3. Shakespeare ve Jonson’ın Komedyalarında Söz Eylemlerde Uyumsuzluk

Komedyalarda dolantıyı sürdürmek, karakterler arasındaki iletişimi zorlaştırmak, karakterlerin planlarını bozmak veya komik etkiyi arttırmak için, sıklıkla, başarısız [*unhappy*] edimsözlerden faydalanılır. Verilen sözlerin, emirlerin veya tavsiyelerin yerine getiril(e)memesi, istenen cevapların veya sonuçların alınamaması, planların ve kararların alt üst olması ve istenmeyen veya öngörülmemiş neticelerin ortaya çıkması, komedyalarda hikâyenin akışını besleyen unsurlardır. ...

Bazen oyunlarda ‘gerçekleşmeyen erekler’ ve ‘amaçlanmamış etkisöz eylemleri’ [*unintended perlocutionary act*] doğrultusunda ilerleyen olay örgüleri, *As You Like It*’te olduğu gibi ‘kötülerin’ planlarını alt üst eder. Orlando’dan kurtulmak isteyip güreşeceği güreşçiye “yalnızca parmağını kırmakla bırakma, boynunu da kır gitsin” (*AYLI*, I.i.21) diyen Oliver’in amacı gerçekleşmez ve sonuç tam tersi olur. Bu plan işe yaramayınca Oliver ”evde her zaman yattığı bölmeyi, içinde [Orlando ile] birlikte ateşe ver[ip]” (*AYLI*, II.iii.48) Orlando’yu öldürmeye karar verir ama bunu da başaramaz; Adam’ın önceden ikazı sayesinde Orlando kaçıp Arden ormanına sığınır. Dük Frederick ise Rosalind’i “Önümüzdeki on gün içinde sarayımıza yirmi milden fazla yaklaştığın görülürse ölürsün” (*AYLI*, I.iii.38) diyerek sarayından kovar; bu ‘yönlendirici edimsözle’ [*directive*] amacı yalnızca yeğeni Rosalind’i saraydan göndermektir ancak kendi kızı da “Ne dersen de, ben de seninle geliyorum” (*AYLI*, I.iii.41) diyerek Rosalind ile birlikte gidince ‘amaçlanmamış bir etkisöz’ ile sonuçlanır. Oliver Orlando’yu ve Dük Frederick ise Ağabeyi Büyük Dük’ü ve yeğeni Rosalind’i evlerinden yurtlarından ederken amaçları, onlara ceza vermek ve hınçlarını almaktır. Ancak kıskançlık ve öfkeyle giriştikleri bu planlar,

‘amaçladıkları etkisöz eylemlerine’ ulaşmaz. Çünkü sürgündeki bu kişiler acı içinde kıvranarak ceza çekmek yerine bu sürgün hayatından ‘kazanç’ ile, yani ‘amaçlanmamış bir etkisöz eylemiyle’, çıkarlar. Sonuç ‘acı’ değil, ‘aşk’ ve ‘birlik’ olur. Büyük Dük “Acı günlerin kazancı tatlı olur: Tıpkı çirkin ve zehirli kurbağa gibi, tepesinde değerli bir mücevher taşır” (*AYLI*, II.i.43) der. *As You Like It* oyunundaki edimsözlerin amacına ulaşamamasının nedeni çoğunlukla ‘tesadüfidir’. Yine her girişimin geri teptiği ve planların alt üst olduğu *Love’s Labour’s Lost* oyununda ise, ‘başarısız edimsözlerin’ nedeni çoğu edimsözün ‘gerçekleşme koşullarına’ [*felicity conditions*] uymamasıdır. ‘Söz ve eylem arasındaki uyumsuzluğun’ ön planda olduğu *Love’s Labour’s Lost* oyununda, söylenen söz ile niyet edilen eylem gerçekleştirilemez. Navarre Kralı Ferdinand ve çevresindeki saraylılar, oyunun açılış sahnesinde sözel bir akitle [*verbal bond*] “duyguların ve dünyevi tutkuların güçlü ordusuna karşı” (*LLL*, I.i.1) savaş açmaya ve Navarre sarayını “yaşam sanatının geliştirildiği, sürekli ve bilim dolu bir akademiye” (*LLL*, I.i.1.) dönüştürmeye ahdederek. Böylece bu yeminle “üç yıl sürecek bu perhiz dönemi[nde]” (*LLL*, I.i.2) “dünyanın latif zevklerin[den]” (*LLL*, I.i.2) tamamen uzak duracaklarına ve hiçbir kadınla görüşmeyeceklerine ‘söz verirler’. ‘Söz vermek’ onların gelecek eylemlerini kısıtlayan ‘yükümleyici’ [*commissive*] bir edimsözdür. Bu yükümlülük yerine getirmeyen kişi “namusu adına cezalandıracaktır kendini” (*LLL*, I.i.2). Kral Ferdinand, Longaville ve Dumaine verdikleri bu sözde ‘samimidirler’; böylece ‘yükümleyici’ edimsözleri ‘içtenlik koşuluna’ [*sincerity conditions*] uygundur. Ancak daha en baştan Biron’ın verilen bu ‘söze’ dair şüpheleri vardır. Biron “Kadınlardan uzak, sadece öğrenmekle uğraşmak, perhiz, uykusuzluk! Bunlar yerine getirilmesi sıkıcı sorumluluklardır” (*LLL*, I.i.3-5) diye şikâyet eder ama sonunda

istemeden de olsa yemin eder. Biron’ın zorla ettiği “tutulması zor olan yemini” (LLL, I.i.3) ‘içtenlik koşuluna’ uymaz ancak Kral’ın “Anlaşıldı, sen bu oyunda yoksun: Evine git Biron, sana güle güle” (LLL, I.i.5) sözüne karşılık ‘topluluğun’ dışında kalmamak için ‘söz verir’. Ancak samimi ya da değil verilen tüm bu ‘sözler’ çok kısa bir sürede ‘geçersiz’ olacaktır çünkü bu ‘yükümleyici edimsözler’ ‘insan doğasını’ hesaba katmadıkları için ‘ön hazırlık koşuluna’ [*preparatory conditions*] uymazlar. Costard “tenin peşinden gitmek” (LLL, I.i.10) derken yeminlerin bozulmasına neden olan ‘insan doğasından’ bahsetmektedir. Bu sözleri verenler, doğaları gereği ‘yükümleyici edimsözlerin’ gereklerini yerine getirebilecek ‘yetide ve durumda’ değildirler ve bu nedenle de verdikleri sözlerin ‘ön hazırlık koşulları’ mevcut değildir. Oyunda insan doğası gerçeğini göz ardı ederek verilen söz, dil ile dil-dışı koşullar arasındaki bağı koparmak demektir. Dili kullanırken dil-dışı koşulları (kişinin o eylemi gerçekleştirebilme yetisi, durumu ve koşullarını) hesaba katmamak, edimsözlerin ‘başarısız’ olmasına neden olur. Bu oyunda da Fransa Prensesi ve mahiyetindeki saraylı kadınların gelmesi, verilen sözün bozularak edimsözün başarısız olma sürecini hızlandırır. ‘Sözel bir akitle’ edilen yemin yine kadınlara verilen pek çok ‘söz’ ile bozulur. *Love’s Labour’s Lost*’ta Kral ve arkadaşlarının ettikleri ‘yemin’ yüzünden içine düştükleri ‘çıkamaz’ gibi, *The Comedy Errors* oyununda da o ağır ‘yasayı’ yürürlüğe koyan Efes Dükü edimsözlerin ‘gerçekleşme koşulları’ açısından bir ‘çıkmaza’ sürüklenir. Oyunun başında Aegeon’un acıklı hayat hikâyesinden çok etkilenen Efes Dükü, kendi duyguları ve yasalar arasında bir çıkmazda kalır. Yasayı uygulamak istemez ancak ona karşı da gelemmez:

Dük: Eğer yasalarımıza, tacıma, andıma, onur ve ağırbaşlılığıma,
Hükümdarların, isteseler bile karşı duramayacakları
Bu şeylere aykırı olmasaydı,
Ruhum senin avukatlığını üzerine alırdı.

Ama ölüme mahkûm edildin, ne yazık ki;
Bu kararı onurumuzu lekelemeden geri alamayız. (CE, I.i.6)

Birinci sahnenin sonunda Dük'ün içine düştüğü çıkmazı anlatan bu konuşmasında, kendi duygu ve isteklerine karşı hareket etmek zorunda kaldığı için verdiği ölüm kararının 'içtenlik koşulu'na uymadığı görülür. Ancak 'yasaya karşı gelmek', onun konumunda olan birini aştığı için de 'ön hazırlık koşulu'nu karşılayamaz ve istese de yasaya karşı gelemmez. 'İçtenlik koşulu' ve 'ön hazırlık koşulu' arasındaki çifte açmazda sıkışan Dük'ü bu açmazdan kurtaracak tek şey, Aegeon'un hayatını kurtaracak paranın bir gün içinde bulunmasıdır.

Koyduğu yasanın çıkmazında kıvranan Efes Dükü dışında *The Comedy of Errors* oyunundaki diğer karakterler de 'edimsözlerin gerçekleşme koşulları' nedeniyle 'iletişimsizlik çıkmazına' girerler. Oyun boyunca karakterler bir türlü birbirlerinin konuşmalarını anlayamazlar. Sirakuzalı Antipholus ile Efesli Dromio arasındaki konuşma, karakterlerin iletişimsizliğini özetler niteliktedir:

Efesli Dromio: Yemeğe gelmesini söylediğimde benden bin altın istedi.

“Yemek zamanı,” dedim, “Altınlarım,” dedi,

“Et yanıyor,” dedim, “Altınlarım,” dedi,

“Eve geliyor musunuz?” diye sordum, “Altınlarım,” dedi,

“Nerde sana verdiğim altınlarım,” diye tutturdu;

“Domuz şişte yandı,” deyince, yine “Altınlarım,” dedi.

(CE, II.i.14)

Aynı şekilde Adriana kocası sandığı Sirakuzalı Antipholus'u ihanetle suçlayıp evine dönmesini ve kendisine bağlılığını göstermesini isteyince Antipholus bu konuşmanın içeriğinden de hiçbir şey anlamaz:

Sirakuzalı Antipholus: Bunları bana mı söylüyorsunuz güzel bayan?

Ben sizi tanımıyorum ki. [...]
Bütün zekâmı toplayıp söylediklerinizi anlamaya çalıştım.
Ama bir tek kelimesini bile anlamadım. (CE, II.ii.22)

Karakterlerin söylenenleri anlamamalarının ya da yanlış anlamalarının nedeni, oyundaki edimsözlerin ‘gerçekleşme koşullarını’ yerine getirememesidir. Gerekli ‘bilgi, beceri ve koşullara’ sahip olmayan karakterler edimsözün ‘ön hazırlık koşulunu’ yerine getiremedikleri için, ‘önerme içeriğini’ [*propositional content*] anlayamazlar ya da kendi bakış açılarına göre yorumlayıp yanlış anlarlar. Sirakuzalı Antipholus gibi Efesli Antipholus da bu tuhaf duruma isyan eder:

Efesli Antipholus: Sözde pazaryerinde bana rastlamış da,
onu dövmüşüm!
Ona bin altın verdiğimi iddia edip altınları istemişim.
Bir de karımı ve evimi inkâr etmiş. (CE, III.i.27)

İsyan etmekte haklıdır çünkü suçlandığı şeylerin hiç birini yapmamıştır ve niye suçlandığını anlayamadığı için o da uşağı Efesli Dromio’yu suçlar. ‘Karşıdakini anlayamama’ ya da ‘yanlış anlama’ durumlarına oyunda daha pek çok örnek vardır. Konuşan kişinin muhatabı sandığı kişi ile asıl muhatap aynı olmadığı için asıl muhatap, gerekli bilgi, beceri ve koşullara sahip değildir ve bu nedenle de edimsözün başarılı olması için gereken ‘ön hazırlık koşulu’ mevcut değildir. Bu koşulun mevcut olmaması nedeniyle de muhatap ‘önerme içeriğine’ bir anlam veremez. ‘Edimsöz önerme içeriklerini’ anlayamayan karakterler, sağlıklı bir iletişim kuramazlar. Bu nedenle de oyundaki edimsözlerin birçoğu ereğine ulaşamaz ve amaçlanan etkisöz eylemi gerçekleştirilemez; aksine konuşmalar amaçlanandan çok farklı ‘amaçlanmamış etkisözlerle’ sonuçlanır. Örneğin, Efesli Dromio’ya altınlarının nerede olduğunu söylemesini ‘emreden’ Sirakuzalı Antipholus’un bu ‘yönlendirici’

edimsözü ereğine ulaşamaz çünkü Efesli Dromio onun bahsettiği altınlardan haberi yoktur. Bu yüzden Efesli Dromio da hakkında hiçbir şey bilmediği altınlar yerine bildiği konudan yani hanımının onu evde beklediğinden bahsedince bunun karşılığında dayak yer. Sonuçta ne Sirakuzalı Antipholus ne de Efesli Dromio amaçladıkları etkisöz eylemini gerçekleştirirler; Antipholus altınlarının akıbetini öğrenemez, Dromio da onu eve gitmeye ikna edemez ve istemediği halde dayak yer. Evine dönen Efesli Antipholus ve Efesli Dromio eve girmek ‘ister’ ve içerden kapıyı kilitlemiş olan Sirakuzalı Dromio’ya “aç kapıyı” (CE, III.i.30) diye ‘emrederler’ ama bu ‘yönlendirici’ edimsözleri başarıya ulaşamaz ve içeriye giremezler. Karısı dışardakinin kocası olduğunu bilmediği için “Defol git kapımdan!” (CE, III.i.31) diyerek Efesli Antipholus’u kovar. İçeri giremeyen Efesli Antipholus kuyumcuya bir gerdanlık sipariş verir; ancak kendisine değil yanlışlıkla Sirakuzalı Antipholus’a teslim edilen gerdanlığın parasını gerdanlık kendisinde olmadığı için vermek istemeyince hapse atılır. Gerdanlıkla karısından intikam almayı ‘amaçlar’ ancak kendisini hapiste bulan Efesli Sirakuza’nın akıbeti ‘amaçlanmamış etkisöz eylemi’ olur. Efesli Antipholus için yaptığı kolyeyi yanlışlıkla Sirakuzalı Antipholus’a veren kuyumcu Angelo da, parasını Efesli Antipholus’tan almak ‘ister’ ama doğal olarak ‘alamaz’ ve ereğine ulaşamaz. Parayı alamadığı için kendi borcunu da ödeyemez ve Efesli Antipholus gibi kendini hapiste bulur. Adriana’nın kardeşi Luciana ise amaçladığından çok farklı bir sonuçla karşılaşır. Eniştesi sandığı Sirakuzalı Antipholus’a karısına nasıl davranması gerektiğine dair tavsiyeler verir. Edimsözlerinin ereği kız kardeşi ve eniştesinin arasını düzeltmektir ancak konuşma tam tersi bir etkisöz eylemiyle sonuçlanır; Sirakuzalı Antipholus, karısı olduğunu iddia eden Adriana’ya değil ona tavsiyeler veren Luciana’ya ilgi duyduğunu söyler.

Luciana'ya "Ben seni seviyorum ve hayatım boyunca da seveceğim / Senin kocan yok, benim de karım. Elini ver bana" der (CE, III.i.37). Sirakuzalı Antipholus'un Luciana'ya âşık olması, Luciana'nın amaçladığı bir etkisöz değildir. Sirakuzalı Antipholus bir gemiye binip Efes'ten ayrılmak 'ister' ama ayrılamaz. Kısaca oyundaki dolantının nedeni olan 'kimlik karışıklığı' oyun boyunca 'amaçlanmamış etkisöz eylemlerine' yol açar. Karakterlerin hiç birinin edimsöz erekları başarıya ulaşamaz ve 'amaçladıkları' etkisöz eylemleri gerçekleştirilemez. *The Comedy of Errors*'da karakterlerin istemedikleri sonuçla karşılaşmalarının nedeni belli iken, *As You Like It* oyunundaki Oliver ve Dük Frederick için bir 'neden' yoktur. Tıpkı kardeşlerine karşı öfkelerinin 'nedensiz' olduğunu söylemeleri gibi, istemedikleri halde 'nedensiz' bir şekilde amaçlamadıkları akıbetlerle karşılaşırılar. Dük Frederick'in Rosalind ve kızıyla birlikte kaçtığını düşündüğü Orlando'yu bulup "ölü veya diri getir[mesi]" (AYLI, III.i.69) için görevlendirdiği Oliver, ormanda bir ağacın altında uyuyup kalınca 'amaçlamadığı' bir sonuçla karşılaşır: Yılan ve aslan tarafından öldürölmek üzereyken Orlando tarafından kurtarılnca, Orlando'yu Dük Frederick'e teslim edip öcünü almak yerine kardeşiyle barışır ve sonrasında da Celia'ya aşık olup onunla evlenir. Oyunun sonunda "Koca bir ordu top[layıp] ve komutayı da kendi al[arak] [...] buradaki ağabeyini yakalayıp kılıcıyla kafasını uçurmak" (AYLI, V.iv.141) amacıyla ormana gelen Dük Frederick ise, üstlendiği bu 'yükümlölüğü' gerçekleştiremez. Ormanda "dini bütün bir ihtiyarla karşılaş[ıp] onunla bir süre konuştuktan sonra [...] tacını sürgündeki ağabeyine bırak[ır] [ve] gasp ettiği toprakları da sahiplerine iade [eder]" (AYLI, V.iv.141). Oliver ve Dük Frederick'in giriştikleri planlar 'amaçlanmamış etkisöz eylemiyle' sonuçlanır ve hikâyenin 'mutlu' bitmesini sağlar.

Jonson’ın *Every Man in His Humour* oyununda ise kendi hayâl dünyalarında gerçeklere arkalarını dönerek yaşayan karakterlerin söylenenleri kendi kuruntuları ve yanlışlarına göre yorumlaması, oyunda pek çok ‘edimsöz ereğinin’ yanlış anlaşılmasına ve ‘amaçlanmamış etkisöz eylemlerinin’ ortaya çıkmasına yol açar. Wellbred’in oğlu Edward’a yazdığı arkadaşça davet mektubunu kendi kuruntularına göre yorumlayan Kno’well, bu mektuptan oğlu da dâhil tüm gençlerin baştan çıkmaya hazır ve mantık ile muhakemeden uzaklaşmaya meyilli oldukları sonucunu çıkarır. Mektubun ereğini kafasındaki kuruntulara göre yorumlayıp bu kuruntuları büyüten Kno’well’in de oğlunun peşinden şehre gidip bir dedektif gibi peşine düşmesi ‘amaçlanmamış’ bir etkisöz eylemdir. Karısının kendisini aldattığından şüphelenen Kitely, karısı başta olmak üzere herkesin söylediklerini ve yaptıklarını bu kuşkusunu destekleyecek şekilde yorumlar. Örneğin, başı ağrımaya başlayınca baş ağrısıyla ilgilenen karısının bu ilgi ve alakasını “ne kadar da basit ve kurnazca cevapları”²⁸⁷ (*EMI*, II.iii.34) diyerek yanlış yorumlar. Kendisi evde yokken Wellbred ve arkadaşlarının geldiği haberini alınca hemen hemen kafasındaki kuruntulara göre olayı değerlendiren Kitely, aslında ortada hiçbir şey yokken onların evde âlem yaptıklarını ve “dudaklarının öpücüklerle mühürlendi[ğini]”²⁸⁸ (*EMI*, III.vi.66) düşünür. Downeright Wellbred’in arkadaşlarını evden kovmaya kalkınca çıkan kavganın nedeni aslında kendi kışkırtması olmasına rağmen Kitely, “bunun nedeni karım ve kız kardeşim”²⁸⁹ (*EMI*, IV.iii.75) der. Kavgadan sonra Downeright’ı “Çok sert davranıyorsun”²⁹⁰ diyerek uyaran ve Edward’ı kastederek “kibar bir beyefendi

²⁸⁷ “How simple, and how subtile are her answers”

²⁸⁸ “their lips were seal’d with kisses”

²⁸⁹ “My wife and sister, they are the cause of this”

²⁹⁰ “you are too violent”

vardı”²⁹¹ diyen Bridget’i Bayan Kitely de “Gerçekten de son derece iyi mizaçlı ve mükemmel yanları olan bir beyefendiye benziyordu”²⁹² (*EMI*, IV.iii.76) diyerek destekleyince “bu sözler kabul edilir gibi değil [...] her şey çok açık”²⁹³ (*EMI*, IV.iii.76-77) diyerek karısının sözlerini kendisini aldattığına yorar. Karısının masumca sözlerini ihanetinin kanıtı olarak yorumlayan Kitely, Edward’ı “evde sakladı[klarını]”²⁹⁴ (*EMI*, IV.iii.77) düşünür. Daha sonra Brainworm tarafından yalan söylenerek Yargıç Clement’in evine gönderilen Kitely, eve dönünce karısını evde bulamaz. Çünkü karısı da Wellbred tarafından kandırılmış ve kendisini aldattığını düşündüğü kocasının peşinden Cob’un evine gönderilmiştir. Eve dönüp karısının Cob’un evine gittiğini öğrenen Kitely, tüm bu olayları yine kendi kuruntuları doğrultusunda yorumlayıp “Beni aldatmaya gitti”²⁹⁵ (*EMI*, IV.viii.93) der. Karı koca kapıları kilitli olan Cob’un evinin önünde karşılaştıklarında, her ikisi de birbirini suçlar; Bayan Kitely kocasına “seni hain!”²⁹⁶ derken, Bay Kitely karısının davranışını “utanmazlık”²⁹⁷ (*EMI*, IV.x.97) olarak nitelendirip karısı ve o anda orada bulunan Yaşlı Kno’well arasında bir ilişki olduğunu iddia eder. Yaşlı Kno’well ise tüm bu olanları “kendi[sine] oynanan bir oyun”²⁹⁸ (*EMI*, IV.x.97) olarak görür. Oyunda amaçlanmayan etkisöz eylemlerinin ortaya çıkmasının bir diğer nedeni de ‘ön hazırlık’ ve ‘içtenlik’ koşullarının karşılanmamasıdır. Ne Matthew kendine ait olduğunu iddia ettiği şiirleri gerçekten yazabilir ne Bobadill savurduğu cesaret gerektiren tehditleri yerine getirebilir, ne de Stephen gerçek bir beyefendi olabilir.

²⁹¹ “there was one a ciuill gentleman”

²⁹² “Indeed, he seem’d to be a gentleman of an exceeding faire disposition, and of verie excellent good parts”

²⁹³ “these phrases are intoUerable [...] It is too plaine”

²⁹⁴ “they haue hid him i’ the house”

²⁹⁵ “Shee’s gone a’ purpose, now, to cuckold me,”

²⁹⁶ “you trecher !”

²⁹⁷ “impudence”

²⁹⁸ “a trick, put on me”

Üçü de iddialarını gerçekleştirecek yetiden ve beceriden yoksundurlar. O şiirleri yazacak becerisi ve edebiyat zevki olmayan Matthew, tehditlerini yerine getirecek cesareti olmayan Bobadill ve sürekli etrafındaki taklit ederek bir beyefendi olmayı amaçlayan Stephen edimsöz ereklerini başarıya ‘ön hazırlık’ koşullarına sahip değillerdir. Örneğin, cesareti ve dövüş yeteneği ile övünen Bobadill “(şu parlayan güneş adına) her nerede karşıma çıkarsa onu döveceğim”²⁹⁹ (EMI, IV.vii.86) diyerek üzerine bir ‘yükümlülük’ alır ama karşısına Downeright çıkınca birden “barış yanlısı”³⁰⁰ (EMI, IV.vii.87) olur çünkü aslında korkak bir karakterdir. Gerekli bilgi, beceri ve yetiye sahip olmayıp ‘ön hazırlık’ koşullarını karşılayamayan bu karakterler, bu konuda dürüst davranmayıp bu koşulları karşıladıklarına dair ‘yalanlar’ söyleyerek ‘içtenlik’ ilkesini de ihlal ederler. Dürüst ve samimi davranmayarak ‘içtenlik’ ilkesini çiğnedikleri anda da, diğer karakterlerin tepkisini çekip ‘amaçlanmamış’ etkisöz eylemlerine yol açarlar. Örneğin, Matthew çalıntı şiirler okuyarak Bridget’i etkileyip ona kur yapmayı amaçlar ama bu ‘samimiyetsiz’ yalan tavrı Wellbred ve Edward’ın ‘alayları’ ile karşılaşırken Downeright’ın da öfkelenip kavgaya çıkarmasına yol açar. *Every Man in His Humour* oyununda edimsözlerin gerçekleşme koşullarının karşılanmamasının yanında, bazı karakterlerin olaylara müdahalesi de ‘amaçlanmayan’ sonuçlara yol açar. Bu müdahalelerden çoğu kılık değiştirme ustası Brainworm’dan gelir. İlk olarak oyunun başında “Bu mektubu al ve oğluma ver ama benim bunu açtığımdan haberin yok, [tamam mı?]”³⁰¹ (EMI, I.ii.13) diyen Kno’well’in bu isteğini yerine getirmeyip oğluna gerçeği söylemesiyle olayların akışını değiştirip kontrol etmeye başlar. Bu andan itibaren oyunda sürekli kılık değiştiren şakacı Brainworm, aldatmacalarıyla karakterleri yanlış yönlendirir ve

²⁹⁹ “I will bastinado him (by the bright sunne) where-euer I meet him”

³⁰⁰ “bound to the peace”

³⁰¹ “Take you this letter, and deliuer it my sonne But with no notice, that I haue open’d it,”

böylece onların zayıflıklarını besleyerek söylenenleri yanlış yorumlayıp yanlış eylemlerde bulunmalarını sağlar. Yaşlı efendisinin amacı şehre gitmek iken Brainworm ona “tuzak kurup yolundan alıkoyma[yı]”³⁰² (EMI, II.iv.35) ve bu amacını gerçekleştirmesine engel olmayı amaçlar. Sonra engel olmaktan vazgeçip “[onun kuruntularını] tahammül edilmez şekilde suiistimal edeceğim”³⁰³ (EMI, II.v.43) diyerek oğlunun peşinden şehre gelen Yaşlı Kno’well’i yanlış yerlere yönlendirmeye karar verir. Daha sonra “yaşlı ağır bir beynin [kendilerine] üstün gel[mesine]”³⁰⁴ (EMI, III.ii.51) izin vermemeye kararlı olan Wellbred de oyunlarında Brainworm’a yardımcı olur. Brainworm’la birlikte hem Yaşlı Kno’well’i yanlış yerlere yönlendirecekler hem de Kitely çiftini aradan çıkarıp Edward ve Bridget’in arasını yapacaklardır. Üçünü de Cob’un evine yönlendirip, olayların akışını kendi ‘amaçladıkları’ ancak diğerlerinin ‘amaçlamadıkları’ şekilde düzenlerler. Kno’well, Cob, Bay ve Bayan Kitely aldatıldıklarını düşünüp kavga ederken, Brainworm, Wellbred ve Edward amaçlarına ulaşırlar. Daha sonra bir kanun adamı kılığındaki Brainworm “intikamlarının kanun tarafından alınma[sını]”³⁰⁵ (EMI, IV.ix.93) isteyen Matthew ve Bobadill’i, “yakalama kararı çıkarma, [Downeright’ı] tutuklama ve Yargıç Clement’in huzuruna çıkarma”³⁰⁶ (EMI, IV.ix.94) ‘yetkisi’ olmadığı halde kandırır. Aslında böyle bir yetkisi olmayan ve bu nedenle ‘ön hazırlık’ koşullarını karşılamadığı için hiçbir edimsözü geçerli olmayan Brainworm, yaptığı bu tür aldatmacalarla oyunun sonunda tüm karakterlerin yolunun Yargıç Clement’in huzurunda buluşmasını sağlar. Oyunda ‘amaçlamadığı’ ve ‘istemediği’ sonuçlarla karşılaşan tüm karakterler, dönüp dolaşıp sonunda mahkeme salonunda bir araya

³⁰² “to lye in *ambuscado* and intercept him”

³⁰³ “I shall abuse him intollerably”

³⁰⁴ “one old plodding braine can out-strip vs all,”

³⁰⁵ “reueng’d, by law.”

³⁰⁶ “to get a warrant, and haue him arrested, and brought before lustice Clement”

gelirler. Bu sefer de Yargıç Clement'in yönlendirmeleriyle tüm 'yanılığlar' ve 'yanılışlar' ortaya çıkınca Matthew ve Bobadill gibi bazı karakterler hariç karakterlerin hemen hepsi 'amaçladıkları' sonuçları elde ederler. *Volpone* oyununda ise insanları dolandırmak için gerekli tüm beceri, yeti ve zekâyâ sahip olan efendi Volpone ile uşağı Mosca, kurdukları dolandırıcılık düzeneğinin işlemesi için 'ön hazırlık' koşullarını karşılamaktadırlar. Oyun başladığında zaten üç yıldır 'amaçladıkları' her şeyi elde etmiş olan Volpone ve Mosca ikilisinin bu 'başarısı' oyunun sonuna doğru sorunlar çıkmaya başlayana kadar devam eder. Oyunun ilk sahnesinde müşterilere vaatlerde bulunan Mosca her birine onun iyiliğine çalışıp onu Volpone'nin varisi yapacağını söyleyerek bu 'yükümleyici' edimsözleri onları 'ikna' etmek için kullanır ve başarılı olur. Ancak verdikleri hiçbir vaatte 'samimi' olmayıp 'içtenlik' ilkesini ihlal eden Volpone ve Mosca bu 'yalan' vaatlerle 'amaçladıkları' etkisöz eylemlerini gerçekleştirir ve müşterileri kendilerine inandırıp hediyeler getirmelerini sağlarlar. Volpone'nin varisi olmak isteyen müşteriler de her hediyeyle amaçlarına daha fazla yaklaştıklarını ve başarıya ulaşacaklarını düşünürler. Ancak kendilerine verilen vaatlerin hepsinin 'önerme içeriği' 'yalan' olduğu ve Volpone ölmekte olan hasta bir adam olmadığı için, hiç biri amaçladıkları büyük servete konamayacaktır. Ama başarı hayâleriyle avunan müşteriler yine de hediyeler getirmeye devam ederlerken, bu kadar başarı ile artık yetinmeyen Mosca ve Volpone yeni planlara girişirler. Mosca Corbaccio'dan "[Volpone'yi] tek varisi olarak yazacağı bir vasiyet düzenle[mesini]"³⁰⁷ (*Volp.*, I.i.115) ve Corvino'dan eğer Volpone'nin varisi olmak istiyorsa "ona [karısını] sunmasını"³⁰⁸ (*Volp.*, II.iii.134) ister. Mosca'nın bu 'yönlendirici' edimsözleri de başarıya ulaşır; Corbaccio oğlunu

³⁰⁷ "frame a will; whereto [he] shall inscribe [Volpone] [his] sole heir"

³⁰⁸ "present him [his wife]"

vasiyetinden çıkarıp yerine Volpone'yi koyarken Corvino karısını kendi elleriyle Volpone'ye getirir. Ancak bu andan sonra sorunlar çıkmaya başlar. Rol yapma yeteneği ile herkesi ikna edebileceğini ve istediği her şeyi elde edebileceğini düşünen Volpone yanılır. Kendini Celia'ya istediği her şeyi sunabilecek kadar zengin ve şehvet dolu “saygın bir aşık”³⁰⁹ (*Volp.*, III.v.149) olarak gören bu nedenle de kendini başarıya ulaştıracak tüm ‘ön hazırlık’ koşullarını sağladığını düşünen Volpone, karşı tarafında duygu ve isteklerini hesaba katmaz. Bir kadın ve erkek arasındaki ilişkinin tek tarafın rızasıyla olabileceğine dair ‘yanılgısı’ kendisine başarısızlık getirince Volpone ‘zor’ kullanmaya karar verir. Ancak gönül ilişkilerin ‘zorlamak’ bir ‘çifte açmaz’ durumuna neden olur çünkü isteği ve rızası olmayan birini ‘zorlamak’ onun sevgisini elde ederek başarıya ulaşmak değil o kişiye tecavüz etmektir. Volpone tam Celia'yı yakaladığı anda odaya dalan Bonario'nun Celia'yı alıp götürmesiyle, Volpone'nin Celia'yı elde etme niyeti başarısız olur. Bu sahneden sonra hepsi mahkemeye düşen düzenbaz karakterler yalanları sayesinde ilk mahkemeden başarıyla çıkarlar. Ancak mahkemeden sonra yeni bir oyuna giren Volpone'nin ölümünü ilan edip Mosca'yı varis ataması üzerine müşteriler başarısızlıkla karşı karşıya kalırlar. Amacı “onlara nadide bir şekilde işkence et[mek]”³¹⁰ (*Volp.*, V.i.173) olan Volpone hedeflediği bu etkisöz eylemine ulaşsa da Mosca tarafından kendisine de işkence edileceğini öngöremez. Volpone'nin planlarını alt üst eden Mosca, Volpone'yle anlaşmaya varıp servetinin bir kısmını almayı amaçlar. Ancak oyunun sonunda adaletin yerini bulmasını ve masumiyetlerinin kanıtlanmasını isteyen Bonario ve Celia dışında hiç kimse ‘amaçladığı’ etkisöz eylemlerini

³⁰⁹ “A worthy lover”

³¹⁰ “torture them rarely”

gerçekleştiremez. Servetlerini arttırmayı amaçlayan karakterler ellerindekini de kaybederler; ‘kazanç’ amaçlarken ‘kayıpla’ yüz yüze gelirler.

Tıpkı *Volpone*’deki Volpone ve Mosca gibi *The Alchemist* oyununda da müşterileri dolandırmak için gerekli tüm beceri, kapasite ve bilgiyle donatılmış olan Subtle, Face ve Dol kurdukları dolandırıcılık çetesinin başarılı olması için ‘ön hazırlık’ koşullarına sahiptirler. Her birinin yeteneği farklıdır ancak katkısı eşittir. Ancak oyunun ilk sahnesinde Face ve Subtle bu konuda fikir ayrılığı yaşarlar; her biri kendi katkısının ve becerisinin diğerinden daha fazla olduğunu iddia edip ‘Ön hazırlık’ koşulunu kendisinin karşıladığını ileri sürer. Face Subtle’ın simya oyunlarına “[gerekli] malzemeler için [...] para [sağladığını]; bir fırın yap[tığını], müşterileri ayar[ladığını], [onun] tüm bu kara büyüsünü geliştirdi[ğini]; ayrıca [simya deneylerini] uygulayacağı bir ev verdi[ğini]”³¹¹ (*Alch.*, I.i.5) söylerken, Subtle kendi engin bilgi, görgü ve deneyimiyle Face’i acınası halinden kurtarıp “yüceltti[ğini], yükseltti[ğini] [...], nasıl konuşulacağını ve davranılacağını öğretti[ğini]”³¹² (*Alch.*, I.i.6) iddia eder. Aslında ikisinin de yetenekleri farklı olsa da aynı derecede önemlidir; Subtle simya ve diğer pek çok alandan bilgisini kullanarak müşterilerle konuşup onları ikna ederken, bu iş için mekânı tedarik eden Face hızlı düşünüp hareket eden bir karakter olarak müşteri trafiğini kontrol edip çıkan sorunları ustaca çözer. “Sanki tüm bu iş eşit başlamamış gibi”³¹³ (*Alch.*, I.i.9) konuşan Face ve Subtle’a sinirlenen Dol, araya girip bu sorunu geçici de olsa çözer. Artık müşterilerini kandırmak için tüm şartlar hazırdır. Oyun başlamadan önce epey yol aldıkları dolandırıcılık işi oyun boyunca da başarıyla sürer. Aralarında iyi bir

³¹¹ “credit for [...] your materials; Built you a furnace, drew you customers, Advanced all your black arts; lent you, beside, A house to practise in—“

³¹² “Sublimed thee, and exalted thee, [...] Put thee in words and fashion”

³¹³ “As if [...] the work were not begun out of equality”

işbölümü vardır ve müşteri kiminse idareyi o kişi eline alır. Örneğin, ilk müşterileri Dapper geldiğinde “benim avukat kâtibim”³¹⁴ diyen Face, denetimi eline alarak gerekli talimatları verir:

Face: Cübbeni giy: Ben dışarı çıkarken onu karşılayacağım.

Dol: Ben ne yapayım?

Face: Sen görünme; dışarı çık!³¹⁵ (*Alch.*, I.i.11-12)

O anda sahnenin denetimi kime aitse o karakter ‘yönlendirici’ edimsözlerin sahibidir. Diğerleri de o karakterin talimatlarına harfîyen uyarlar. Arada ufak tefek sorunlar olsa da dolandırıcılık işleri uzun bir süre başarıyla ilerler. Birbirlerinin ‘yönlendirici’ edimsözlerine uydukları gibi, onların her vaadine inanan müşterileri de her talimatlarına uyarlar. Dapper’a kumar oyunlarında yardımcı olacak doğaüstü bir güç ‘vaat edilir’; Drugger’a dükkânına çok fazla müşteri geleceği ve Bayan Pliant’la evleneceği ‘sözü’ verilir; Mammon’a istediği her şeyi yapmasına imkân sağlayacak Felsefe Taşı ‘vaat edilir’; Tribulation’a dini birliklerine sonsuz hizmet sağlayacak Felsefe Taşı ‘sözü’ verilir; Kastrill’e düello sanatlarını öğreneceği ve Bayan Pliant’a ise İspanyol Kontesi olacağı ‘vaadi’ verilir. ‘Yükümleyici edimsözler’ olan tüm bu ‘vaatlere’ inanan müşterilerin, bu vaatlerin gerçekleşmesi için bazı talimatları yerine getirmesi gerekir. Dapper’a oruç tutması, ağzına ve burnuna sirke çekmesi, gözlerini bağlaması ve tüm parasını vermesi ‘emrederler’; Drugger’dan isteğine kavuşması için dükkânını talimatları doğrultusunda düzenlemesi ve sonra Surly’e karşı kendilerini savunması ‘istenir’; Mammon’a Felsefe Taşını istiyorsa daha fazla malzeme alması ve para vermesi ‘söylenir’; Tribulation’a sabırlı olmaları ve gerekli

³¹⁴ “my lawyer’s clerk”

³¹⁵ FACE. Get you your robes on: I will meet him as going out.

DOL. And what shall I do?

FACE. Not be seen; away!

malzemeler için parayı vermeleri ‘emredilir’; Bayan Pliant’a tanıştıracakları İspanyol Bey’le evlenmesi ‘talimatı verilir’. Vaatlere kavuşmak isteyen müşteriler kendilerinden isteneni yapmaya razı olurlar. Elbette amaçladıkları ‘etkisöz eylemlerine’ ulaşmak için Subtle, Dol ve Face’in başvurdukları çeşitli yöntemler vardır. Büründükleri rollerde çok başarılı olan üçlü, öncelikle ‘abartılı’ anlatımlarla hizmetlerini ve onlara vaat ettikleri şeyleri överler. Daha sonra bu abartılı anlatımlardan gözleri boyanan müşterilerin akıllarını, anlamadıkları dil ve terminoloji kullanarak karıştırırlar. Ek yöntemler kullanan Face, müşterilere fazladan vaatlerde (Dapper’a Bayan Pliant’ı, Mammon’a ise Dol’u vaat etmesi gibi) bulunur. Subtle’in yanında sanki müşteriye doktordan daha fazla önemsiyormuş gibi konuşarak güvenlerini kazanır. Subtle ise her müşterisine göre konuşmasını şekillendirerek ‘amaçladıkları’ etkisöze ulaşmaya çalışır; herkesin hoşlanacağı konularda ve tarzda konuşan Subtle, örneğin, Ananias’da ancak sertliğin işe yarayacağını düşünerek onu tehdit eder ve evden kovar. “Bu onları [parayla] geri getirecek ve daha da dolandırılmalarını hızlandıracaktır”³¹⁶ (*Alch.*, II.i.60) diyen Subtle, gerçekten de amacına ulaşır. Müşterilerini dolandırıp her istediklerini yaptıran ve sürekli paralarını alan çete amaçladıkları etkisöz eylemlerini başarsa da, müşteriler için aynı başarıdan söz edilemez. Müşterilerin amaçladıkları hiçbir etkisöz eylemi gerçekleşmez. Örneğin, “Bu gece evimdeki tüm metali altına çevireceğim [...] üç ay içinde krallıktaki vebayı söküp atacağım”³¹⁷ (*Alch.*, II.i.30-31) diyen Mammon’un bu ‘yükümleyici’ edimsözleri başarıya ulaşamaz. Çünkü bu üçlü çete müşterileri ‘dolandırmak’ için gerekli ‘ön hazırlık’ koşullarına sahip olsalar da, dolandırdıkları müşterilerine vadettiklerini ‘gerçekleştirecek’ ‘ön hazırlık’ koşulları

³¹⁶ “This will fetch 'em, and make them haste towards their gulling more.”

³¹⁷ “This night, I'll change all that is metal, in my house, to gold [...] fright the plague out of the kingdom in three months.”

yoktur. Ne metali altına dönüştürecek Felsefe Taşını hazırlayacak bilgi ve becerileri ne de insanların geleceklerini okuyacak kehanet yetenekleri vardır. Subtle doktor değildir; Face Yüzbaşı değildir ve Dol da soylu bir kadın değildir. Söyledikleri her şey ‘yalandır’. Müşterilerine verdikleri tüm o talimatlar ‘uydurmadır’. Bu nedenle söyledikleri hiçbir şeyde ‘samimi’ olmadıkları için ‘içtenlik’ ilkesine uymazlar. Müşterilerin oyun boyunca elde ettikleri tek şey, onları oyalayan vaatler ve hayâllerdir. Müşteriler isteklerinde ve onların vaatlerine olan inançlarında ‘samimidirler’. Müşterilerin bu saf inançları ve samimiyetleri ile kendilerine vaat edilenlerin önerme içeriğinin tamamen ‘yalan’ olması arasındaki ‘tezatlık’, oyundaki komik unsurlardandır. Subtle ve Face’in vaat ettikleri şeyleri yerine getirme ‘yetilerine’ ve ‘koşullarına’ sahip olmamaları, bu nedenle de vaatlerinde ‘samimi’ olmamaları ve vaatlerin önerme içeriğinin ‘yalan’ olması, müşterilere verilen vaatlerin ‘başarısız’ olmasına neden olur. Bu başarısızlığın ortaya çıkmaması için müşterileri oyun boyunca oyalarlar:

Tribulation: Ama azizlerin daha ne kadar beklemeleri gerekiyor efendim?
Subtle: Bir düşüneyim, ayın durumu nasıl şu anda? Bundan sekiz, dokuz, on gün sonra, sıvı gümüş haline gelecek; sarıya dönmeden önce üç gün daha geçecek; yaklaşık on beş gün sonra şaheser (felsefe taşı) kusursuz hale gelecek.³¹⁸ (*Alch.*, III.ii.72)

Bu şekilde oyalamalarda da başarılı olan çete, oyunun sonuna kadar her türlü sorunun altından kalkar. Örneğin, “bile bile dolandırılmayacağım”³¹⁹ (*Alch.*, II.i.32) diyen Surly’nin “bu karanlık labirentin şeytanlıklarını ortaya çıkarma”³²⁰ (*Alch.*,

³¹⁸ TRI. But how long time, Sir, must the saints expect yet?

SUB. Let me see, How's the moon now? Eight, nine, ten days hence, He will be silver potato; then three days Before he citronise: Some fifteen days, The magisterium will be perfected.

³¹⁹ “I would not willingly be gull'd.”

³²⁰ “to find the subtleties of this dark labyrinth”

II.i.52) amacıyla üzerine aldığı görev de onun adına başarısız olur. Hızlı düşünüp hareket eden Face, hem Surly'nin amacına engel olur hem de Kastrill ve Drugger'ı idare edip kandırır. Oyunun sonuna kadar türlü sorunların altından kalkıp müşterileri oyalasalar da, oyunun son sahnesinde evin efendisi Lovewit'in gelişiyle işleri bozulur. Lovewit'in gelişi yalnız sürmekte olan dolandırıcılık işlerine değil aynı zamanda üçünün arasındaki anlaşmaya da son verir. Oyunun başında Dol'un zorlamasıyla "samimi ve arkadaşça çalış[maya]"³²¹ (*Alch.*, I.i.10) söz verip el sıkışan Subtle ve Face, üstlendikleri bu 'yükümlülüğü' oyunun sonunda göz ardı ederek birbirlerinin arkasından iş çevirmeye kalkarlar ve zaten 'samimiyetsiz' olarak verdikleri bu sözü bozarlar. Oyunun sonunda 'yönlendirici' edimsözleriyle Lovewit de dahi herkese ne yapacağını söyleyen kişi, Face olur. Tıpkı müşterilerden kurtulduğu gibi, Subtle ve Dol'u da tutuklatmakla tehdit edip evden kovar. Efendisine İspanyol kıyafeti giydirip Bayan Pliant'la evlendirir. Face bunları cezadan kurtulmak için yapar; aslında onun için de bir 'başarı' söz konusu değildir. Oyunun sonunda müşteriler de dolandırıcılık çetesi 'başarısız' olur. Ne müşteriler vaat edilenleri elde ederler, ne de çete elemanları müşterilerden almayı amaçladıkları paraya kavuşabilirler. Face eski 'uşak Jeremy' konumuna, Subtle ve Dol da eskiden olduğu gibi sokaklara geri dönerler. Tüm vaatler ve sözler oyunun sonunda başarısız olurken, hiçbir şey yapmadan başarıyı yakalayan tek kişi Lovewit olur.

'Gerçekleşme koşullarına' uyulmaması sonucu ortaya çıkan 'amaçlanmamış etkisözlerin' yanı sıra, oyunlarda komik bir unsur olarak kullanılan 'iletişimsizliğin' bir diğer nedeni de karakterlerin 'dolaylı' [*indirect*] edimsözleri tercih etmeleridir. Örneğin, dolaylı ifadeleri tercih etmeleri Dromio'ların konuşmalarının belirleyici

³²¹ "work close and friendly"

özelliklerindendir. Dolaylı edimsözlerde karşı tarafın ‘çıkarsamada’ [*inference*] bulunması gerekir. *The Comedy of Errors*’da çoğunlukla da kendi başına çıkarsamada bulunmayan karakterler, Dromio’lardan açıklama bekler:

Sirakuzalı Antipholus: Söyle bakalım efendi, yemek zamanı geldi mi?
Sirakuzalı Dromio: Hayır efendim, et hazır değil,
Bana yaptığınızı yapmam gerekiyor ona.
Sirakuzalı Antipholus: O da neymiş bakalım?
Sirakuzalı Dromio: Dövülmek.

(*CE*, II.ii.18-19)

Dromio’lar dolaylı konuşmalarında sıklıkla ‘sözcük oyunlarına’ [*pun*] başvururlar. Adriana Efesli Dromio’yu ‘kafasını ikiye bölmekle’ tehdit edince, Dromio bu tehdide bir sözcük oyunuyla cevap verir:

Efesli Dromio: O da elbette bu haç şeklinde bölünmüş kafamı
kutsayacaktır...
İkinizin arasında gidip gelerek kutsal bir kafaya sahip olacağım.
(*CE*, II.i.14)

Dromio’ların sözcük oyunları ile dolu ‘dolaylı’ edimsözlerinin de katkısıyla oyunda karakterlerin birbirleriyle zahmetsizce iletişim kurması zorlaşır ve konuşan ve dinleyen kişiler arasında komik iletişimsel çatışmalar doğar. *The Alchemist*’te de dolaylı konuşmalar karşıdaki karakterle ‘alay’ etmek için kullanılır. Örneğin Mammon Felsefe Taşı sayesinde “seksenlik yaşlı bir adamı bir çocuğa dönüştürecek[ğini]” söylediğinde Surly “o zaten çocuktur” der (*Alch.*, II.i.31). Surly’nin kendisiyle dalga geçtiğini anlamayan Mammon, ne demek istediğini açıklamaya çalışır: “Hayır, onu bir kartal gibi yenileyip beş yaşına döndürmeyi

kastediyorum”³²² (*Alch.*, II.i.31). Subtle’dan yardım almaya gelen Drugger da “Yüzbaşı Face diye biri, sizin insanların gezegenlerini ve onların iyi ve kötü meleklerini bildiğinizi söyledi” dediğinde Subtle’ın cevabı “Eğer onları görürsem bilirim”³²³ (*Alch.*, I.i.22) şeklinde olur. Burada Drugger ‘angel’ sözcüğü ile almak istediği ‘ruhani yardımdan’ bahsederken Subtle ‘parayı’ kasteder. Ancak Drugger ‘ima edileni’ anlamadığı için ortaya komik bir diyalog çıkar.

As You Like It oyununun Touchstone’u da ‘sözcük oyunları’ kullanarak ‘dolaylı’ konuşmayı tercih eden ve anlaşılmayı zorlaştıran karakterlerdendir. Ancak ‘dolaylı’ konuşmaları yüzünden başları en çok sıkıntıya giren karakterler *Love’s Labour’s Lost*’taki Kral ve arkadaşlarıdır. Ettikleri ‘yemini’ bozmak zorunda kalan Kral ve arkadaşları, âşık oldukları kadınları elde etmek için ‘dolaylı’ bir dil tercih ederek ‘hata’ yaparlar. Aşklarını ilan edip kadınlardan da aynı karşılığı almayı amaçlayan Kral ve arkadaşları, kendilerini ‘abartılı aşk sözcükleriyle dolu klişe şiirler düzmenin güzelliğine’ kaptırırlar. Karşılıklı olması gereken iletişimde karşıdakinin duygu ve düşüncelerini göz ardı edip aşklarını da ‘dolaylı’ ve ‘dolambaçlı’ ifadelerle anlatmaya girişince ‘amaçladıkları etkisöz eylemlerini’ başaramazlar. Aslında duygularında samimi olsalar da ağdalı aşk sözcükleriyle dolu olan sözceleleri âşık oldukları kadınlar tarafından ‘içtenlik koşuluna’ uygun görülmez. Dört arkadaşın abartılı aşklarını samimi bulmayan Prenses ve arkadaşları, onların aşk sözcelelerini ‘aşk ilanı’ olarak değil ‘alay/eğlenme’ [*mockery*] olarak görürler ve kendileriyle alay ettiklerini düşündükleri için kendileri de erkeklerle aynı şekilde ‘alay’ etmeye karar verirler:

³²² MAM. I’ll make an old man of fourscore, a child.

SUR. No doubt; he’s that already

MAM. Nay, I mean, Restore his years, renew him, like an eagle, To the fifth age;

³²³ DRUG. One captain Face, that says you know men’s planets, And their good angels, and their bad.

SUB. I do, If I do see them—

Prenses: Alaya karşı alaydan daha etkili bir alay yoktur.
Onların alayını kendimizin yapacağız
[...]
Böylece onları kendi oyunlarıyla yeneceğiz,
Alaya alındıklarını öğrenip utançla dönecekler yerlerine.
(LLL, V.ii. 94)

Erkeklerin kılık değiştirip kendileriyle konuşmaya geleceklerini öğrenen Prenses ve arkadaşları, bunun da bir ‘alay’ yöntemi olduğunu düşünerek kendileri de maske takmayı ve onların oyununu tersine çevirmeye planlarlar:

Prenses: Niyetim onların oyununu tersine çevirmek.
Onlar eğlenmek için bizi kullanmak istiyorlar,
Biz de onların şakasına şakayla karşılık vereceğiz.
(LLL, V.ii.94)

Bu ‘kılık değiştirme’ sahnesinde erkeklerin hiçbir edimsözü, ereğine ulaşamaz; çünkü ilk olarak her biri maskelerden dolayı yanlış muhataplarla konuşurlar ve devamında da kadınlar onların ‘mezaci’ [*figurative*] dilleriyle alay ederler. Örneğin, Rosaline’le konuştuğunu sanan ama aslında Prenses’le konuşan Biron ona “Sizinle birkaç tatlı söz etmek isterim, beyaz elli hanımefendi” dediğinde Prenses’in cevabı “Bal, süt, şeker: İşte size üç söz” olur (LLL, V.ii.98-99). Biron’ın kastettiği aşka dair tatlı sözler iken Prenses bunu ‘mecazi’ [*figurative*] değil ‘düz’ [*literal*] anlamıyla cevaplayarak ‘tatlı’ besin maddelerini sıralar ve Biron’la alay eder. Genel olarak oyun boyunca sözcüklerin ‘mecazi’ anlamlarını kullanarak ‘dolaylı’ bir şekilde ifade tarzını tercih eden Kral ve arkadaşları, konuşmacının söylediğinden daha fazlasını kastettiği ‘dolaylı edimsöz’ kullanımıyla, karşı tarafa kasti olarak yanlış yorumlayıp

‘alay’ etme ve iletişimi zorlaştırma olanağı sağlarlar, tıpkı Rosaline’nin Biron’a daha önce yaptığı gibi:

Biron: Keşke [kalbimin] inleyişini duyabilseydiniz.

Rosaline: Zavallıcık hasta mı yoksa?³²⁴ (LLL, II.i.30)

Bu örnekte de yine Biron’ın ‘mezaci’ diline ‘gerçek / düz anlamla’ karşılık veren Rosaline, onun ‘süslü ve dolaylı’ diline ‘doğrudan ve gösterişsiz’ bir dille saldırıp dalga geçer. Aşk acısı çeken ve duygularını anlatmak için durmadan konuşan Kral ve arkadaşlarının tüm çabaları kadınların alaylarıyla karşılaşınca boşa çıkar. Prens’in refakatçisi Boyet kadınların erkeklere yönelttikleri alayları görünce, “Bu şakacı kadınların dilleri görünmeyen bir ustura gibi. [...] Nükteli hamlelerinin kanatları oktan, kurşundan, hatta düşünce ve rüzgârdan da hızlı” (LLL, V.ii.101) der. Bu ‘kılık değiştirme’ sahnesinin sonunda mağlup olup geri çekilmek zorunda kalan Kral ve arkadaşlarının edimsözleri, ‘amaçladıkları’ etkisöz eylemine (aşk) değil ‘amaçlamadıkları’ etkisöz eylemine (alay) yol açmıştır. Aşk sözcüklerine karşılık ‘alay’ ile karşılaşan Kral ve arkadaşları da bunun nedenini anlayamazlar. Söyledikleri aşk sözcülerinin içeriğinde ‘samimidirler’ ancak bu duygularını ifade etmek için seçtikleri yapmacıklı ifadelerin ve ciddiyetle sergiledikleri yapmacıklı tavrın bu samimiyeti gölgelediğinin farkında değillerdir. Yapmacıklık onlar için doğal bir şey olmuştur. Kral ve arkadaşları ‘kılık değiştirme’ sahnesinden sonra maskelerini çıkararak tekrar Prens ve arkadaşlarının yanına döndüklerinde artık yaptıkları hatayı fark etmiş ve neden aşklarının karşılığını alamadıklarını anlamış durumdadırlar; “Onurlu insanlar olarak cezamızı kabul etmiş haldeyiz, daha fazla yıkmayın bizi [...] Bundan böyle aşkımı[zı] ifade etmekte açık evetler ve basit

³²⁴ BIR I would you heard it groan.
ROS. Is the fool sick?

hayırlar olacak sadece” (LLL, V.ii.108) derler. Ancak erkeklerin bu ‘ricaları’ da ‘amaçladığı etkisöz eylemi’ ile sonuçlanmaz. Oyunun sonunda habercinin getirdiği kötü haberden sonra gitmeye hazırlanan Prenses ve arkadaşları, erkeklerin ‘affedilme ricalarına’ ve ‘aşk yeminlerine’ yine de tam anlamıyla güvenmezler. Bu nedenle erkeklerden “gökteki on iki burç bir yılı doldurana kadar” (LLL, V.ii.126) beklemelerini ve onlara verecekleri şartları yerine getirmelerini isteyip bu sürenin sonunda aşklarının karşılığını alabileceklerini söylerler. Oyunun başlığından da (*Love’s Labour’s Lost*) anlaşıldığı gibi, şimdilik Kral ve arkadaşlarının aşkları için gösterdikleri çabalar ve emekleri boşa çıkmıştır ama oyun yine de bir ‘umut’ ve ‘vaat’ ile son bulur. Oyun, başından sonuna ‘başarıya ulaşamayan edimsözler’ ile ilerler, ancak Kral ve arkadaşlarının başarıya ulaşmalarının önünde engel teşkil eden karakterler [*blocking characters*] yine kendileridir. Oyunun sonunda da, başında olduğu gibi, yine yeminler edilir ve sözler verilir. Ancak bu sözleri veren Kral ve arkadaşlarının ‘yükümleyici edimsözlerinin’ amaçlarına ulaşip ulaşmayacağını ve aşklarına kavuşup kavuşmayacaklarını yine kendileri belirleyecektir. *As You Like It* oyununda ise Orlando ve Rosalind’i sürgüne göndererek birbirinden ayırıp kavuşmalarını ‘engelleyen’ Dük Frederick ve Oliver, Orlando ve Rosalind’in aynı istikamete gitmeleri sayesinde aslında farkında olmadan kavuşmalarına yardımcı olmuş olurlar. Ancak bu kavuşma yine de o kadar kolay olmaz. İlk olarak Rosalind için ‘âşk’ ilk başta çok yabancı bir duygudur. Oyunun başında daha Orlando’yu görüp âşık olmadan önce Rosalind “Pekâlâ, âşık olmaya ne dersin?” diye sorduğunda, Celia “Vallahi eğlence için iyi olur derim” (AYLI, I.ii.23) şeklinde cevap verir. Ancak ortada henüz âşık olunacak bir kişi bile olmaması nedeniyle ‘ön hazırlık koşulları’ mevcut değildir. Her ikisi de henüz âşık olmadıkları için koşulları ve bu

duygunun ciddiyetini hafife almaktadırlar. Bu konuda ‘bilgi’ ve ‘deneyimleri olmadığı için ‘ön hazırlık koşulunu’ karşılamazlar. Ancak bu konuşmadan hemen sonra Orlando’yla tanışıp âşık olan Rosalind için ‘ön hazırlık koşulu’ oluşur. Celia, âşık olan Rosalind’in aşkını üzerine yapışan çiçek tohumlarına benzetir ve bundan kurtulmak için silkelenmesini ister. Rosalind’in cevabı ise “Yalnız üstüme başıma yapışsa silkelerdim onları; ama bunlar yüreğimde” (AYLI, I.iii.36) olur. Bunun üzerine Celia aşktan kurtulmayı boğaza takılan bir şeyden kurtulmaya benzetip “‘Öhö’ de çıkarlar” (AYLI, I.iii.37) der ve bu zor işi ‘azımsar’. İnsan nasıl ‘âşık olayım’ der demez âşık olamazsa ve bunun için belli koşulların – en azından ön hazırlık koşulunun – karşılanması gerekiyorsa, ‘âşık olmayı bırakayım’ demek de bunun gerçekleşmesi için yetmez. Aşktan kurtulmayı ‘samimi’ olarak istesen de bunu anında gerçekleştirme ‘yetişi’ olmadığı için ‘ön hazırlık koşulu’ karşılanmaz ve bu nedenle de bu girişim başarılı olamaz. Âşık olmak da aşktan kurtulmak da kişinin ‘yetişi’ ve ‘becerisi’ dâhilinde değildir. ‘Âşık ol’ ve ‘âşık olmayı bırak’ yönlendirici edimsözleri aynı zamanda, ‘çifte açmaz’dır [*double bind*]. Kişi ‘samimi’ bir şekilde bu edimsözlerin gereğini yerine getirmek istese bile yapamaz çünkü duygular kişinin isteği doğrultusunda ortaya çıkıp yok olmaz, tıpkı erkek kılığındaki Rosalind’in Silvius’a “[Phebe’yi] bul ve de ki, eğer beni seviyorsa, ona seni sevmesini emrediyorum” (AYLI, IV.iii.116) demesi ancak sevginin ‘emirle’ gerçekleşmesinin mümkün olmaması gibi. Âşık olduktan sonra ormanda Rosalind’in ‘kılık değiştirmesi’ de işleri daha fazla karmaşıktırıp âşıkların kavuşmasını geciktirir çünkü erkek kılığına girmesi ‘amaçlanmamış’ başka bir etkisöz eylemine neden olur. Erkek kılığındaki Rosalind, Silvius’un aşkına karşılık vermeyen çoban kızı Phebe’yi azarlayıp Silvius’u överek ikisinin arasını yapmak ister; Rosalind’in Phebe’yle

yaptığı konuşmanın amacı “böyle iyi bir adamın sevgisini bulduğu için [Phebe’nin] diz çök[mesi], Tanrı’ya şükret[mesi] [...] adamdan af dile[mesi], onu sev[mesi] ve teklifini kabul et[mesidir]” (AYLI, III.v.97). Ancak Rosalind’in bu konuşması, “şu adam kur yapacağına, sen beni payla daha iyi” (AYLI, III.v.97) diyen Phebe’nin erkek kılığındaki Rosalind’e aşık olmasıyla sonuçlanır. Rosalind Phebe’yi “paylarken, [o] aşkıdan yan[ar]” (AYLI, IV.iii.116). “Sakın bana âşık olayım deme; şarap sofrasındaki yeminlerden bile daha yalanım ben” (AYLI, III.v.98) diyen erkek kılığındaki Rosalind’in kimliğini gizleyerek Orlando’yla da ‘aşk oyunu’ oynaması, işleri daha da karıştırıp sonuçlanmasını geciktirir. Oynadığı aşk oyununda gerçekte ‘kadın’ olmasına rağmen ‘kadınlar aleyhinde’ ve gerçekte kendisi de “aşk denizine kaç kulaç gömülmüş” (AYLI, IV.i.112) olmasına rağmen ‘aşk ve âşıklar aleyhinde’ konuşur. Bir kadının bir erkeğe “boynuzları [...] eninde sonunda taktı[rıldığı] [...] kadının aklını başında tutama[yacağı]” (AYLI, IV.i.105-110) söyleyen erkek kılığındaki Rosalind’e göre evlendikten sonra aşk da ölür ve eşler “Aralık havasında olurlar” (AYLI, IV.i.109). Rosalind ‘aşk’ ve ‘kadına’ dair tüm bunları söylerken ‘samimi’ değildir. Konuşmalarının ‘önerme içeriği’ ile asıl duyguları ve düşünceleri arasındaki ‘uyumsuzluk’, ‘içtenlik’ koşulunu ihlal eder. Ancak kavuşmalarını geciktiren bu yalanların ve ihlallerin amacı, aslında Orlando’nun kendisine ne kadar âşık olduğunu anlayıp normalde Rosalind’in karşısında duygularını açıkça ifade edemeyen Orlando’nun işini kolaylaştırmaktır. Rosalind bu şekilde içtenlik koşulunu ihlal eden ‘aşk oyunları’ oynamayıp gerçek kimliğini açıklasa, Orlando’nun çekingenliği yüzünden kavuşmayabilirler. Orlando aslında “yürekli bir genç[tir]” (AYLI, I.ii.32) ama gerçek Rosalind’in karşısında “yenik düşüp yere seril[ir]” (AYLI, I.ii.34). Gerçek Rosalind’in karşısında dili tutulan Orlando, erkek kılığındaki

Rosalind karşısında aşkını sonuna kadar savunur. Bu şekilde Rosalind'in 'aşk oyunları' ilk başta 'engel' gibi gözükse de aslında onları ereklerine daha fazla yaklaştırır. Oyunun sonunda Rosalind'in gerçeği açıklamasıyla tüm bilmece­ler çözülür ve âşıklar kavuşup evlenir. Edimsözlerin amaçlarına ulaşmasını geciktiren tüm 'engeller' ortadan kalkar.

3.4. Shakespeare ve Jonson'ın Komedyalarında Kibarlık ve Kabalık Açısından Uyumsuzluk

3.4.1. Kibarlık İlkeleri

Komedyalarda diğerkarakterleri ve kendilerini aşırıya varan ölçülerde öven ve bu şekilde ‘övgü’ ilkesi [*approbation maxim*] ile ‘tevazu’ ilkesini [*modesty maxim*] ihlal eden karakterlere sık rastlanır. Shakespeare’in komedyalarında özellikle âşık karakterlerin aşklarını ifade etmede kullandıkları ‘abartılı dil’, ‘saray aşkı’ [*courtly love*] geleneğinin bilinen ‘ezberlenmiş’ aşk dilinin bir tekrarıdır. Abartılı ‘benzetmeler’ [*simile*], eğretilmeler [*metaphor*] ve kıyaslar [*analogy*] komedyalardaki aşk ilanlarında aşağı yukarı benzer bir şekilde tekrar eder. Örneğin, *The Comedy of Errors*’da Luciana’ya âşık olan Sirakuzalı Antipholus onu “bu dünyadan bile olma[yan] [...] bir tanrıça[ya]” benzetip görür görmez onun “Dünya[sının] tek cenneti, göklerden tek isteği” (CE, III.ii.45-36) olduğuna karar verir. *Love’s Labour’s Lost* oyununda ise Navarre Kralı ve arkadaşları, âşık oldukları kadınları övme konusunda adeta birbirleriyle yarışır: Biron Rosaline için “Seni görüp de hayran olmayan dünyanın en cahil kişisidir [...] Sen cennete layık bir varlıksın [...]” (LLL, IV.ii.60) derken, Kral Ferdinand ise Prenses’e “Ah kraliçelerin kraliçesi, benim için nasıl yücelersin, / Hiçbir ölümlü seni dile getiremez, sığmazsın belleklere” (LLL, IV.iii.64) diye seslenir; Longaville Maria’ya olan aşkını “tanrısal bir aşk[a]” (LLL, IV.iii.65) benzetirken, Dumaine Katherine için “Göklerdesin, ölümlü gözlerde bir mucizesin!” (LLL, IV.iii.66) der. Prenses ve arkadaşlarının refakatçisi Boyet de abartılı övgüler düzmekten geri kalmaz; Prensesin

“şahsında dünyanın en muteber değerlerini topla[dığını]” söyleyen Boyet, doğanın “çevreyi güzellik yoksunu bırakıp [...] güzelliklerin hepsini cömertçe [Prensese] ihсан et[tiğini]” (LLL, II.i.23) iddia edince, Prensese bile ‘övgü ilkesini’ ihlal eden bu iltifatları biraz abartılı bulup “[...] benim vasat güzelliğimin ihtiyacı yok övgünüzün parlak süslerine” (LLL, II.i.23) der. Kendi övgülerinin ‘aşırılığını’ göz ardı eden Biron, kadınlar için sarf ettiği övgüleri yüzünden Boyet’i “seyyar satıcı” (LLL, V.ii.104) olarak tanımlar ve “mallarını övüyor her fırsatta” (LLL, V.ii.104) der. Onu seyyar satıcıya benzetirken kendilerini de ‘toptancıya’ benzetir ve “bizim gibi toptancılar kendimizi göstermekte onun kadar başarılı olamayız” (LLL, V.ii.104) der. Biron’a göre Boyet kibarlıkta kendilerinden kat kat üstündür; o kadar kibardır ki “Adem olsaydı, Havva’yı çoktan ele geçirmişti bile” (LLL, V.ii.104). Ancak Biron kendi övgülerini ve kibarlıklarını azımsasa bile, Kral ve arkadaşlarının övgüleri de en az Boyet’inkiler kadar ‘abartılıdır’. *As You Like It* oyununda da diğer oyunlardaki âşık-ları gibi, Rosalind’i tarif ederken “Tanrı perilerin özünü almış, hepsini birden bu minicik varlığa sığdırmış sanki” (AYLI, III.ii.75) diyen Orlando, “aşkım öylesine kutsal ve mükemmel ki, ve ben öylesine yoksunum ki lütfundan” (AYLI, III.v.99) diyen Silvius ve “parlak gözlerindeki alay bile, bende bu aşkı uyandır[ıyor]” (AYLI, IV.iii.116) deyip Rosalind’i “tanrı[ya]” (AYLI, IV.iii.115) benzeten Phebe, aşklarını anlatırken kullandıkları ‘abartılı’ övgüleriyle ‘övgü’ ilkesini ihlal ederler. Silvius’a göre âşık olmak zaten bunu gerektirir; âşık olan kişi “sevdiğini öve öve karşıdakini bıktır[ır]” (AYLI, II.iv.52) ve “hayali sınır tanıma[yıp] [...] her an tapınır ona” (AYLI, V.ii.130).

Jonson’ın oyunlarında âşık oldukları kadınlara tapınan karakterler yoktur. *Volpone* oyunu sahip olduğu altınlara tapan Volpone’nin “sen güneşin oğlu,

babandan daha parlaksın, izin ver de seni hayranlıkla öpeyim”³²⁵ (*Volp.*, I.i.105) diyerek altınına düzdüğü ‘abartılı’ övgülerle açılır. Volpone’nin aklını Celia’ya yöneltmek için onun bu altın ‘tutkusunu’ kullanıp Celia’yı altına benzeten Mosca da, “[Celia] altınınız kadar parlak, altınınız kadar tatlı”³²⁶ (*Volp.*, I.i.120) diyerek övgüler sıralar. ‘Abartılı’ övgüler, genel olarak Mosca’nın ikna sanatında kullandığı yöntemlerden biridir. Kendinden nefret eden Bonario’yu bile “iyilik ve gerçek erdem[in]”³²⁷ (*Volp.*, III.i.138) onda bulunduğunu söyleyip överek kendisiyle gelmeye ikna eder. Volpone’ye de “Scoto’nun kendisi bile zor ayırt ederdi”³²⁸ (*Volp.*, II.ii.131) diyerek Scoto rolündeki performansının ne kadar başarılı olduğunu konusunda onu övüp rahatlatır. Mosca Volpone’yi ve müşterileri bu türden yöntemlerle idare etmekte o kadar ustadır ki, efendisi Volpone’nin de takdirini ve övgüsünü kazanır. Mosca’nın Corbaccio’ya yaptığı oyunlara hayran kalan Volpone “senin bu işlerin ve onları uygulama tarzın! Dayanamayacağım; seni yetenekli kerata, bırak seni bir öpeyim”³²⁹ (*Volp.*, I.i.116) diyerek onun nadide bulunan ikna yeteneğini över. Corvino’yla yaptığı konuşmadan sonra da “benim kutsal Mosca’m! Sen bugün kendini aştın”³³⁰ (*Volp.*, I.i.119) diyen Volpone, Corvino’yu Celia konusunda ikna edince “sen benim övücüm ve gururumsun, Mosca, neşem, eğlencem ve hazzımsın!”³³¹ (*Volp.*, III.v.146) diyerek övgüyü daha da abartır. *Volpone*’de birbirlerine ve müşterilerine yönelttikleri övgüleri sanatlarının bir yöntemi olarak kullanan Volpone ve Mosca gibi *The Alchemist* oyununda da Subtle

³²⁵ “O thou son of Sol, But brighter than thy father, let me kiss, With adoration, thee,”

³²⁶ “Whose skin is whiter than a swan all over, than silver, snow, or lilies! [...] Bright as your gold, and lovely as your gold”

³²⁷ “goodness and true virtue”

³²⁸ “Scoto himself could hardly have distinguished”

³²⁹ “thy working and thy placing it! I cannot hold; good rascal let me kiss thee”

³³⁰ “My divine Mosca! Thou hast to-day outgone thyself.”

³³¹ “Thou art mine honour, Alosca, and my pride, my joy, my tickling, my delight!”

ve Face ‘övgüyü’ dolandırıcılıkta bir ikna yöntemi olarak kullanırlar. Müşterilerin saygısını ve güvenini arttırmak için onların yanında birbirlerini överler. Örneğin, Face Kastrill’e “[Doktor] her ne olursa her şeyi [yapabilir]. Sen o ince kurnazlığı düşünemezsin ama o onu çözer. Beni yüzbaşı yapan odur”³³² (*Alch.*, III.ii.80) diyerek kendisinin bu konuma gelmesinin de Subtle sayesinde olduğunu söyleyip onun bilgi ve becerisini över. Bu övgüler ve müşterilere sundukları vaatler, müşterilerin gözünde de Subtle ve Face’in değerini artırır. Müşterilerden Mammon “türüne ender rastlanan bir adam, mükemmel bir sanatçı”³³³ (*Alch.*, IV.i.94) diyerek övdüğü Subtle için “dürüst bir adamcağız”³³⁴ (*Alch.*, II.i.37) der. Surly bu övgülere inanmayıp “burası genelev”³³⁵ (*Alch.*, II.i.49) diyerek eleştirse de, ona şiddetle karşı çıkar ve “ona haksızlık yapma. [Doktor] bu konuda çok dürüst, bu da onun kusuru. Olağanüstü bir doktor, ona hakkını ver”³³⁶ (*Alch.*, II.i.49) der. Mammon’un övgülerinin hiç biri gerçeği yansıtmaz; Subtle ne doktordur ne de dürüst ve ahlaklı bir kişidir. Mammon farkında olmasa da gerçeği yansıtmayan bu abartılı övgüler, ‘övgü’ ilkesini ihlal eder. Aynı şekilde Mammon’un zengin bir dul sandığı Dol’un “soylulu[ğuna]”³³⁷ (*Alch.*, IV.i.92) düzdüğü övgüler de gerçeği yansıtmazlar ve ‘övgü’ ilkesiyle çelişirler. Mammon Face’den de Dol’a kendisini övmesini söyler; Face de “ona seninle ilgili çok cesur şeyler anlattım, cömertliğinden ve soylu ruhundan bahsettim”³³⁸ (*Alch.*, IV.i.90) diyerek bu kendini beğenmiş adamın cömertliğini övüp para koparmaya çalışır. Bu övgüleri az bulan Mammon Felsefe

³³² “Anything whatever. You cannot think that subtlety, but he reads it. He made me a captain.”

³³³ “a rare man, An excellent artist”

³³⁴ “honest wretch”

³³⁵ “this is a bawdy-house”

³³⁶ “do not wrong him. He's too scrupulous that way: it is his vice. No, he's a rare physician, do him right,”

³³⁷ “nobility”

³³⁸ “I have told her such brave things of you, Touching your bounty, and your noble spirit”

Taşı sayesinde çok zengin olunca para ile kendisini övecek “dalkavuklar”³³⁹ (*Alch.*, II.i.36) tutacağını anlatıp ‘tevazu’ ilkesini çiğner. Subtle ve Face, yalnızca kendini beğenmiş Mammon’u değil tüm müşterilerini överler ve bunu dolandırma sanatlarında bir ikna ve para koparma yöntemi olarak kullanırlar. Örneğin, Face Drugger’ı “En dürüst adam”³⁴⁰ diyerek övüp kendilerine hediye olarak “Şam ipeği getir[mesini]”³⁴¹ sağlar (*Alch.*, II.i.63). Ama Drugger gider gitmez de arkasından “sefil bir serseri”³⁴² (*Alch.*, II.i.64) diyerek gerçek duygularını ortaya döker.

Oyunlarda ‘övgü’ ilkesini ihlal eden dalkavuk veya aşık karakterlerin yanında ‘tevazu’ ilkesini ihlal eden kendini beğenmiş karakterlere sık rastlanır. Örneğin, övgülerinde ‘mübalağaya’ olan meyilleriyle ‘övgü’ ilkesini ihlal eden Volpone ve Mosca, aynı zamanda kendilerini de övdükleri için ‘tevazu’ ilkesini de ihlal ederler. Corbaccio’dan sonra Corvino’yu da çok zor bir karar vermeye ikna eden Mosca, elde ettiği başarılarından sonra kendisini “kıymetli”³⁴³ (*Volp.*, III.i.136) olarak niteleyip “korkarım ki biricik şahsiyetime aşık olmaya başlayacağım”³⁴⁴ (*Volp.*, III.i.136) der. Kendisini “maske[sini] düşünceden daha hızlı değiştir[en]”³⁴⁵ (*Volp.*, III.i.137) gerçek bir parazit olarak görüp sahte parazitleri eleştirir. Bir zamanlar “genç Adonis’i oynadı[ğımı] ve oradaki tüm kadınların gözlerinin ve kulaklarının kendisinde [olduğunu]”³⁴⁶ (*Volp.*, III.v.149) söyleyen Volpone de, rol yapma ve insanları kandırma yeteneği ile övünerek ‘tevazu’ ilkesini ihlal eder. *Every Man in His Humour* oyununda kendi hayâl dünyaları içinde yaşayıp yanılgıları içinde

³³⁹ “flatterers”

³⁴⁰ “He is the honestest fellow”

³⁴¹ “bring the damask”

³⁴² “A miserable rogue”

³⁴³ “precious”

³⁴⁴ “I fear I shall begin to grow in love with my dear self,”

³⁴⁵ “change a visor, swifter than a thought”

³⁴⁶ “I acted young Antinous; and attracted the eyes and ears of all the ladies present,”

hapsolan karakterler, kendi düşüncelerini ve yargılarını çok haklı ve doğru görerek kendilerini ‘överler’. Bu şekilde kendi yanlış yargılarını öven karakterler ‘tevazu’ ilkesini ihlal ederler: ‘mantığını’ ve ‘muhakeme yeteneğini’ öven ancak olayları yorumlarken bu çok övündüğü niteliklerini kullanamayan Yaşlı Kno’well; karısını kendisini aldatmakla suçlayan ve bu yargılara ulaşmakta kullandığı mantığı ile övünen ancak büyük bir yanılgı içinde olan Kitely; şiir zevki ve kendi yazdığını iddia ettiği şiirleriyle övünen ancak tamamen bir sahtekâr olan Matthew; eski ve fırsat bulsa yapacağı yeni kahramanlıklarıyla övünen ancak aslında korkak bir insan olan Bobadill; ve beyefendilik nitelikleriyle övünen ‘özentî’ beyefendi Stephen. Bilhassa ‘sahte’ şair Matthew, ‘sahte’ asker Bobadill ve ‘sahte’ beyefendi Stephen, bu sahteliklerini kendilerini ve birbirlerini ‘abartılı’ bir şekilde överek kapatmaya çalışır ve bu şekilde hem ‘tevazu’ hem de ‘övgü’ ilkesini ihlal ederler. Bobadill Matthew’un anlamadığı şiirini “İyi”³⁴⁷ (*EMI*, I.v.23) deyip överken, Matthew da “çok eşsiz ve tek bir sözcükle tarif edilemeyecek bir yeteneğiniz var”³⁴⁸ diyerek Bobadill’in dövüş yeteneğini överek bu gerçeği yansıtmayan övgülerle ‘övgü’ ilkesini ihlal eder. Oyunda kendini en fazla öven karakter Bobadill’dir. Wellbred ve Edward’a savaş kahramanlıklarını anlatan Bobadill, Macaristan’da bir savaşta “iki saatten az bir zamanda, yedi yüz yiğit beyefendi hayatlarını kaybe[derken]”³⁴⁹ (*EMI*, III.i.47) kendisinin azim ve cesaretle sağ çıktığını söyleyip “azimle bunu başaramasaydım, milyonlarca canım olsa bile, katledilirdim”³⁵⁰ (*EMI*, III.i.47) der. Daha sonra Morglay, Excalibur ve Durindana gibi efsanevi kılıçlarla ilgili anlatılan masallara inanmadığını söyleyen Bobadill, bu savaştan sağ çıkmasını sağlayan kılıcını “bu en

³⁴⁷ “‘Tis good”

³⁴⁸ “you haue very rare, and vn-in-one-breath-vtter-able skill”

³⁴⁹ “in lesse then two houres, seuen hundred resolute gentlemen lost their lives”

³⁵⁰ “had I not effected it with resolution, I had beene slaine, if I had had a million of lives.”

şanslı kılıçtır”³⁵¹ (*EMI*, III.i.48) diyerek onlardan daha üstün tutar. “Ben mükemmelim [...] eğer Majesteleriyle tanışsam [...] tüm yurttaşlarının yaşamını koruya[bilirim] [...] onun savaş düzenlemek için harcadığı yıllık masrafın yarısını, hayır, dörtte üçünü kurtar[abilirim]”³⁵² (*EMI*, IV.vii.85) diyerek kendini beğenmişliğini daha da gözler önüne sererek Bobadill, bu tavırlarıyla ‘tevazu’ ilkesini ihlal eder. ‘Özenti’ beyefendi Stephen da kendisinden son derece hoşnut bir karakterdir. Örneğin, ipek çorapla bacaklarının güzel görüneceğini düşünen Stephen “Epey güzel bacaklarım var”³⁵³ (*EMI*, I.iii.15) der. *Love’s Labour’s Lost* oyununda da kendini “iri yapılı, güçlü Samson!” benzetip “kılıç dövüşünde” (*LLL*, I.ii.26) Samson’dan üstün olduğunu söyleyerek kendini öven ve ‘tevazu’ ilkesini ihlal eden Don Armado, antik komedyadaki ‘palavracı asker’ [*miles gloriosus*] karakterine benzer. Sürekli kendini överek tevazu ilkesini ihlal eden karakterlerden bir diğeri de “Tanrı vergisi” (*LLL*, IV.ii.57) dediği becerisini ‘öven’ Holofernes’tir:

Holofernes: Bu durmadan değişen biçimler, nesneler, figürler, düşünceler, itkiler, isyanlar ile dolu, basit, karışık, çılgın, sıra dışı bir ruh. Bütün bunlar belleğimin mutfağında doğar, *pia mater*’imin rahminde gelişir ve vakti gelince doğar. Ama bu Tanrı vergisi sadece ona sahip olana yarar, şükürler olsun ben buna sahibim.

(*LLL*, IV.ii.57-58)

Kendini beğenmiş Holofernes’in bu karmaşık ve anlaşılması zor böbürlenmelerini sürekli destekleyen Nathaniel de onu “Ender bulunan bir yeteneksiniz! [...] Siz beldemizin iyi bir üyesisiniz” (*LLL*, IV.ii.57-58) diyerek abartılı bir şekilde överek diğer yandan ‘övgü’ ilkesini ihlal eder. “Naçizane bir huyum vardır efendim; kimsenin almadığını ben alırım” (*AYLI*, V.iv.137) diyerek Audrey’le evlenen *As You*

³⁵¹ “It is the most fortunate weapon,”

³⁵² “I am excellent [...] were I knowne to her Maiestie [...] [I] spare the intire lives of her subiects [...] saue the one halfē, nay, three parts of her yeerely charge, in holding warre”

³⁵³ “I haue a reasonable good legge”

Like It oyunundaki Touchstone da ‘naçizane huyum’ derken ‘sözde tevazu’ gösterir; burada Audrey’i eleştirirken kendini övmektedir ve bu övgü de ‘tevazu’ ilkesiyle çelişir. Saraylı olduğu için ormandakilerle arasındaki farkı sürekli belirtme ihtiyacı duyan ve her şeyi eleştiren Touchstone’un ve sürekli etrafını eleştiren Jaques’ın ‘kendilerini beğenmiş’ bir yanları vardır. Jaques da “Benim de aklıma konuşacak bir sürü şey geliyor; ama Tanrı’ya şükredip kendime saklıyorum bunları; övünme vesilesi yapmıyorum” (AYLI, II.v.57) diyerek ‘sözde tevazu’ gösterip kendini över ve ‘tevazu’ ilkesini ihlal eder. *As You Like It* oyununda tartışma meraklısı bu iki karakterin dışında gerçekten kendileriyle övünmeyi hak eden karakterlerin hiçbiri bu şekilde davranmazlar. Örneğin, kendisine “toprak anasının bağrında yatmaya hevesli[sin]” (AYLI, I.ii.31) deyip “yaman bir ders” (AYLI, I.ii.31) vereceğini söyleyen Charles’a Orlando “önce beni yık, sonra böbürlen” (AYLI, I.ii.31) der; güreşin sonunda Orlando Charles’ı yıkar ama hiç böbürlenmez. Dük Frederick “ben çok merhametli biri olmasaydım” (AYLI, III.i.70) diyerek ‘yalan’ söyler ve olmayan merhametiyle övünür ama gerçekten merhamet sahibi olan Büyük Dük bununla hiç övünmez.

Başkalarına yöneltilen ‘eleştiriler’ de övgü ilkesini ihlal eder. *As You Like It* oyununda Silvius’a göre âşık olmak övgüler düzmeyi gerektirse de, bazen Touchstone ve Don Armado gibi bazı karakterler aşklarını farklı yaşarlar. Aşklarını ‘abartılı övgülerle’ ifade eden âşıkların aksine, Touchstone ve Don Armado âşık oldukları kişileri ‘eleştirerek’ ‘övgü’ ilkesini ihlal ederler. “Biz gerçek âşıklar tuhaf yollarla gösteririz aşkımızı” (AYLI, II.iv.53) diyen Touchstone, Audrey’e “sıradan bir sürtük” (AYLI, III.iii.89) deyip “ne olurdu tanrılar seni daha şiirsel kafalı yaratsaydı!” (AYLI, III.iii.88) diye şikâyet eder. Ancak oyunun sonunda “naçizane bir huyum

vardır efendim; kimsenin almadığını ben alırım” (AYLI, V.iv.137) diyerek Audrey’le evlenir. Don Armado ise sevdiği kadına yazdığı mektupta övgü ve sevgi sözcüklerinin yanında ‘eleştiriler’ de yöneltir. Bir yandan sevdiği kadın Jaquenetta’yı “Erdemliden daha erdemli, güzelden daha güzelsin” (LLL, IV.i.50) şeklinde överken diğer yandan kendisini Kral Cophetua’a Jaquenetta’yı da dilenci Zenelophon’a benzeterek eleştirir. Touchstone ve Don Armado’nun kullandıkları kibarlıktan uzak dil, genel varsayımlara, özellikle de ‘saray aşkı geleneklerine’ [*courtly love conventions*] göre alışlagelmiş aşk ilanlarında kullanılması beklenen kibar ve övgü dolu dille çelişir.

Oyunlarda yalnızca âşık oldukları kadınları değil, herkesi ‘eleştirmeyi’ seven Holofernes, Nathaniel, Don Armado, Touchstone, Jaques, Dromio’lar gibi karakterler de vardır. Örneğin Nathaniel, alt sınıftan Dull’ın kendilerinin karmaşık konuşmalarıyla tezat oluşturan basit sorularını “Ne kâğıt yemiş, ne de mürekkep yalamıştır” (LLL, IV.ii.55) diyerek eleştirirken, Holofernes Biron’ın Rosaline’ye yazdığı aşk şiirini “*imitari*, yani taklit” (LLL, IV.ii.60) olarak görür ve okuyunca “[...] [bu] manzumenin ne kadar bilgisizce, şiirden ve zekâdan uzak, yaratıcılıktan nasibini almamış olduğunu yemek sırasında açıklamak isterim” (LLL, IV.ii.62) diyerek küçümser. Don Armado’yu “Böyle abartılı, uydurma heriflerden böyle sosyal olmayıp da bilgiçlik taslayan insanlardan, böyle yazım işkencecilerinden tiksindiririm” (LLL, V.i.82) diyerek eleştiren Holofernes’in aslında kendisi de tam eleştirdiği gibi bir insandır. *The Comedy of Errors*’da Sirakuzalı Dromio mutfak hizmetçisinin yağ ve ter içinde olmasını eleştirip “Nuh tufanı bile temizleyemez” (CE, III.ii.38) derken, *As You Like It*’te Touchstone sarayda hiç bulunmamış olan Corin’i “sarayda hiç bulunmadıysan terbiye de görmedin [...] terbiyesizsin [...] Aklın

çok kıt, çok!” (AYLI, III.ii.71-72) diyerek küçümser. Kimseyle barışık olmayan Jaques ise Orlando’nun âşık olmasını “en kötü kusuru” (AYLI, III.ii.82) olarak görürken, tüm dünyanın “hastalıklı” (AYLI, II.vii.61) olduğunu düşünüp insanları eleştirir. *Every Man in His Humour* oyununun kendini beğenmiş karakterleri ise eleştirilmekten çok korkarlar. Örneğin Wellbred’den gelen mektubu okuyup gülen Edward’ın kendisine güldüğünü sanan Stephen, kuzeninin kendisiyle dalga geçip onu eleştirdiğini düşünerek telaşlanır. Aynı şekilde eleştirilmekten çok korkan Kitely de, “ünümü ve şerefli ismimi yaralamak için [...] Benim kıskanç olduğumu [...] yayarlar”³⁵⁴ (EMI, II.i.30) diyerek bu korkusunu gösterir. Ancak korkularına rağmen ‘eleştirilere’ maruz kalırlar. Örneğin, beyefendiliğin özelliklerinden birinin avcılıkla uğraşmak olduğunu düşünen Stephen’ı amcası Yaşlı Kno’well “müsrif”³⁵⁵ olmakla suçlayıp “Bu mu seni beyefendi yapacak!”³⁵⁶ (EMI, I.i.8) der. “Aldığı zehir, kıskançlık”³⁵⁷ (EMI, IV.viii.89) diyerek Kitely’i eleştiren Wellbred, onun mantıksız kuruntularına cevaben “Ne ayıp, aklınızı başınıza toplayın”³⁵⁸ (EMI, IV.viii.89) der. Edward ve Wellbred, Matthew’un çalıntı mısralarını “Çalıntı parçalardan başka hiçbir şey okumuyor [...] bu, kutsala yapılan saygısızlıktan daha kötü”³⁵⁹ (EMI, IV.ii.73) diyerek eleştirirler. Her ne kadar karakterlerin hoşuna gitmese de hepsi doğru olan bu eleştiriler, yine de ‘övgü’ ilkesinin ihlalidir.

Rol yapma ve insanları kandırma yeteneği ile övünen Volpone de bu yeteneğinin eleştirilmesinden de çok korkar. Corvino’nun evinin önünde rolü yarıda

³⁵⁴ “To stab my reputation, and good name [...] They would giue out [...] That I were iealous!”

³⁵⁵ “prodigall”

³⁵⁶ “this will make you a gentleman !”

³⁵⁷ “His iealousie is the poyson, he ha's taken”

³⁵⁸ “For shame, bee wiser”

³⁵⁹ “hee vtters nothing, but stolne remnants [...] it's worse then sacrilege”

kesildiğinde “yaralı”³⁶⁰ (*Volp.*, II.ii.130) olduğunu söyler. Bu yaralar, vücuduna değil sanatına aldığı darbelerdendir. Yatak odasında Celia ile baş başa kalınca da ‘şehvetli âşık’ olarak istediği karşılığı alamayan ve sanatında başarılı olamayan Volpone, ‘şehvetli ve diri’ bir âşık yerine “soğuk ve aciz”³⁶¹ (*Volp.*, III.v.151) bir adam olarak adının çıkacağından korkar. Rolünü başarıyla oynayamayıp amacına ulaşamayan ve Bonario’nun Celia’yı alıp götürmesiyle mahvolan Volpone, “maskem düşürüldü”³⁶² (*Volp.*, III.v.151) der. *The Alchemist* oyununda da bir ekip olmalarına rağmen aslında sürekli bir rekabet içinde olan Subtle ve Face’in birbirlerine yönelttikleri ağır eleştiriler, ‘övgü’ ilkesini ihlal eder. Her ikisi de diğerinin kendisiyle tanışmadan önce acınacak bir halde olduğunu söyleyerek saldırır. Face Subtle’in “çürümüş terlikler [...] incecik iplikten bir palto”³⁶³ (*Alch.*, I.i.4) ile zavallı bir durumdayken kendisinin ona sanatını icra edeceği bir ev sağladığını söylerken, Subtle Face’in “zavallı ve perişan” bir durumdayken onu alıp “yükseltti[ğini]”³⁶⁴ (*Alch.*, I.i.6) iddia ederek eleştirir. Birbirlerine yönelttikleri bu eleştiriler aynı zamanda kendilerine düzdükleri övgülerdir ve ‘tevazu’ ilkesini ihlal eder. Yalnızken birbirlerini kıyasıya eleştirip kendilerini övseler de, müşterilerin yanında daha dikkatlidirler.

Oyunlarda diğer karakterlerin çabasını ve zararını arttırıp ‘nezaket’ ilkesini [*tact maxim*] veya kendi yararını ve çıkarını düşünüp ‘cömertlik’ ilkesini [*generosity maxim*] ihlal eden karakterlere de sık rastlanır. *The Comedy of Errors* oyununda Dromio’lara oyun boyunca sürekli bir iş buyuran, emirler yağdıran ve onları oradan oraya koşturan Efesli Antipholus, Sirakuzalı Antipholus ve Andriana, ‘nezaket’ ilkesini ihlal ederler. Sirakuzalı Dromio “Uşakların görevi, efendileri ne diyorsa onu

³⁶⁰ “wounded”

³⁶¹ “frozen, and impotent”

³⁶² “I am unmask'd,”

³⁶³ “mouldy slippers [...] a thin threaden cloak”

³⁶⁴ “so poor, so wretched [...] exalted”

yapmaktır” der (CE, IV.i.48). Efendilerin uşaklara emirler verip sürekli iş buyurarak onların çabalarını arttırmaları komedyaya oyunlarında sıklıkla kullanılır. Oyunlar, Dük Frederick’in, Kral Ferdinand’ın, Prenses’in, saraylıların veya Don Armado’nun emirlerini yerine getirmek için koşturan uşaklarla doludur. Bu karakterler, emir ve haber taşıyarak olayların gidişatında önemli değişikliklere yol açarlar. Oyunlarda uşakların çabasının yanında Navarre Kralı Ferdinand ve arkadaşları gibi üst sınıftan karakterlerin de ‘çabalarını’ arttıran ve onlara ‘zarar’ veren etkenler de vardır.

Love’s Labour’s Lost oyununun başında Kral Ferdinand ve arkadaşları ettikleri yeminle üç yıl boyunca dünya zevklerinden tamamen uzak durmaya ve kendilerini yalnızca bilime ve kitaplara adamaya söz verirler. Kral’ın bu şekilde bir söz vererek kendi ‘yükünü ve çabasını’ arttırması ‘cömertlik’ ilkesine uyar ancak diğerlerini de buna ‘zorlaması’ onların ‘çabasını ve yükünü’ arttırdığı için ‘nezaket’ ilkesini ihlal eder. Daha sonra Costard’ı bir kadınla görüşmekle ve yeminini bozmakla suçlayan ama kendileri de âşık olup yeminlerini bozan Kral ve arkadaşları, kendileri yemini bozunca bir sürü mazeret bularak kendilerini bu suçtan ve cezadan aklarlar. Yemini bozma sonucunda uygulanması gereken ceza hususunda çifte standart kullanarak kendi ‘yararlarına’ göre hareket edip ‘cömertlik’ ilkesini ihlal ederler. Ancak amaçları başkasına ciddi bir zarar verip çıkar elde etmek değil yalnızca sevdikleri kadınların aşkını kazanmaktır. Zaten Armado da hapse attığı Costard’ı da kendi aşkına elçilik yapması için kısa sürede serbest bırakır. *As You Like It* oyununda da Oliver ve Dük Frederick, kendi yararlarına hareket eden ve başkalarının zararını ve yükünü arttıran karakterlerdir. Babasının vasiyetine uymayıp Orlando’yu “köylü gibi yetiştir[en]” (AYLI, I.i.18) Oliver onun haklarını elinden alırken, Dük Frederick ise “Kardeşinin mevkiini gasp ede[r]” (AYLI, I.ii.35). Dük

Frederick ise ilk başta yeğeni Rosalind'i "kendi kızına arkadaşlık etsin diye alıkoy[sa da]" (AYLI, I.ii.35) sonrasında onu da sürgüne gönderir. Her ikisi de hak yiyerek kendi 'çıkarlarına' göre hareket edip başkalarına 'zarar' verdikleri için hem 'nezaket' hem de 'cömertlik' ilkelerini ihlal ederler. Bunlar "ucunda yükselme yoksa kimse[nin] terlem[ediği]" (AYLI, II.iii.49) çıkar dünyasını temsil etmektedirler. Oliver ve Dük Frederick'in bu bencil davranışlarının mağdurları olan Büyük Dük, Rosalind, Orlando ve Celia başta olmak üzere Arden Ormanı'ndaki karakterler, 'nezaket' ve 'cömertlik' ilkelerine uyan 'paylaşımçı' ve 'fedakâr' tavırlarıyla Oliver ve Dük Frederick'in değerlerinin tam tersini temsil ederler: Büyük Dük her gelene kucak açarken, Rosalind âşıkları birleştirir; Orlando ağabeyini ölümden kurtarıken, Celia hiç düşünmeden babasını terk edip Celia ile gider. Ancak bu karakterler arasında en 'cömert' ve 'nazik' karakter, "Birikmiş beş yüz altınım var [...] Alın bu parayı; kargaların rızkını veren, serçeyi aç bırakmayan yüce Tanrı, beni de yaşlılıkta garip bırakmaz elbet" (AYLI, II.iii.49) diyerek tüm parasını evden ayrılmakta olan Orlando'ya veren ve o yaşına rağmen onunla birlikte yollara düşüp "uşağı ol[mayı]" (AYLI, II.iii.49) teklif eden yaşlı uşak Adam'dır. Böyle fedakâr karakterler, komedyalarda ana karakterlerin en büyük yardımcılarıdır.

Ben Jonson'ın *Every Man in His Humour* oyununda yanılırları içine saplanıp kalmış olan karakterler, etrafındaki herkesin kendilerine zarar vermek amacıyla hareket ettiklerini ve 'nezaket' ilkesini çiğnediklerini düşünür. Yaşlı Kno'well Wellbred'den oğluna gelen masum ve arkadaşça bir mektubun "küfürbaz bir şekilde"³⁶⁵ (EMI, I.ii.12) yazıldığını söyleyip mektubun oğlunu yoldan çıkararak oğluna 'zarar' vereceğini düşünür. Eve arkadaşlarını toplayıp eğlenen Wellbred'in

³⁶⁵ "scurrilous manner,"

karısının baştan çıkmasına neden olup kendisine zarar vereceğini düşünen Kitley, “O ve yabancı arkadaşları, her akşam arka arkaya saatlerini şehvet dolu şakalar, küfürler, hoplayıp zıplamalar, içmeler, danslar, cümbüşlerle geçirip uşaklarını idare ediyorlar”³⁶⁶ (EMI, II.i.28) der. Aslında kendileri etraflarına ‘zarar’ verirler. Oğlu Edward’ın üzerine aşırı düşüp oğlunun hayatını kontrol etmeye çalışan Kno’well, bir yandan onun hayatına zarar verirken diğer yandan kendi fikirlerinin doğruluğunu kanıtlama çabasıyla hareket ettiği için kendi çıkarını düşünüp ‘cömertlik’ ilkesini çiğner. Kitley de masum olduğu halde karısına iftira atıp onun adını lekeleyerek karısına zarar verirken, doğrunun ortaya çıkmasını değil de tüm iddialarında haklı olduğunun kanıtlanmasını istemesi çıkarını düşündüğünü gösterir. Bu iki karakter dışında ayrıca kötü zevki ve çalıntı şiirleriyle şiir sanatına zarar veren Matthew, kendini bir şair ve beyefendi gibi gösterme gayretiyle kendi çıkarını düşünür. Cesur bir asker olduğunu kanıtlayıp toplumda bir yer edinmeye çalışan Bobadill de etrafına zarar vererek kendi çıkarını düşünür. Bobadill bütün aleyhinde konuştuğu için kendi ev sahibi Cob’u dövünce, Cob kendisinin ve karısının ona sağladığı o kadar hizmetten sonra bu davranışıyla “nankörlük canavarına dönüştü[ğünü]”³⁶⁷ (EMI, III.vi.66) söyler. ‘Zarar’ gördüklerini düşünen ancak aslında kendileri etraflarına zarar verip kendi çıkarlarını gözetken karakterler oyunun sonunda Yargıç Clement’in karşısında toplanınca, Yargıç Clement hepsinin verdikleri ‘zararları’ tek tek ortaya döküp telafi edilmesini sağlar. *Volpone* oyununda ise ‘açgözlülüğü’ ve dolandırmaktan aldığı ‘zevk’ çerçevesinde şekillenen ‘bilişsel bağlamı’ *Volpone*’yi kendi ‘çıkarını’ düşünüp başkalarına ‘zarar’ vermeye ve bu sonucunda ‘nezaket’ ilkesi ile ‘cömertlik’ ilkesini çiğnemeye yönlendirir. *Volpone*’nin uşağı Mosca ile

³⁶⁶ “He, and his wild associates, spend their houres, In repetition of lasciuious iests, Sweare, leape, drinke, dance, and reuell night by night, Controll my seruants”

³⁶⁷ “he to turne monster of ingratitude”

birlikte kurduğu dolandırıcılık düzeni, oyun başladığında üç yıldır sorunsuz işlemekte ve evine gelen kurbanlarını dolandırdıkça servetine servet katmaktadır. Oyun başladıktan sonra dolandırılmak üzere ilk gelen müşteri avukat Voltore olur ve hediye olarak “üzerinde [Volpone’nin] ismi[nin] kazındığı büyük, tek parça, antika bir levha”³⁶⁸ (*Volp.*, I.i.108-109) getirir. Dolandırılacak ikinci müşteri olan Corbaccio geldiğinde Volpone “Akbaba gitti ve yaşlı kuzgun geldi”³⁶⁹ (*Volp.*, I.i.112) der. Corbaccio da hediye olarak “bir çanta dolusu ıslıl ıslıl para”³⁷⁰ (*Volp.*, I.i.114) getirir. Üçüncü müşteri Corvino ise “bir inci [ve] bir elmas”³⁷¹ (*Volp.*, I.i.117) hediye eder. Tüm bu hediyeler karşılığında elde ettikleri tek şey vaatlerdir. Mosca Corbaccio’ya eğer oğlunu vasiyetinden çıkarıp tek varisi olarak Volpone’yi yazarsa Volpone’nin de “[Corbaccio’yu] varisi olarak açıkla[yacağı]”³⁷² söylerken, Crovino’ya “ağzından sizin isminiz dışında hiçbir şey çıkmıyor”³⁷³ (*Volp.*, I.i.117) der. Voltore’ye bu ilgi ve alakasının “karşılıksız kalmayaca[ğın]”³⁷⁴ söyleyen Volpone, “yalvarırım beni sık ziyarete gel”³⁷⁵ (*Volp.*, I.i.110) derken, Mosca da Voltore’ye “bu sabah onaylandı [...] mürekkep henüz kurumadı bile”³⁷⁶ (*Volp.*, I.i.111) diyerek Volpone’nin varisi olduğu müjdesini verir. Bu ‘yalan’ vaatler karşısında “Tatlı Mosca”³⁷⁷ (*Volp.*, I.i.111), “mükemmel”³⁷⁸ (*Volp.*, I.i.114), “ah, sevgili Mosca’m”³⁷⁹ (*Volp.*, I.i.118) gibi sevgi gösterilerinde bulunan müşterilerin hepsi kendilerine söylenenlere kolayca inanırlar. Böyle kolay dolandırılmalarının nedeni, aslında onların da en az Volpone

³⁶⁸ “A piece of plate [...] Huge, Massy, and antique, with your name inscribed”

³⁶⁹ “The vulture's gone, and the old raven's come”

³⁷⁰ “a bag of bright chequines,”

³⁷¹ “a pearl [and] a diamond”

³⁷² “Published [Corbaccio] his heir”

³⁷³ “nothing but your name is in his mouth.”

³⁷⁴ “shall not be unanswered”

³⁷⁵ “I pray you see me often”

³⁷⁶ “confirmed this morning [...] the ink scarce dry”

³⁷⁷ “Sweet Mosca”

³⁷⁸ “excellent”

³⁷⁹ “Oh, my dear Mosca”

ve Mosca kadar kendi ‘çıkarlarını’ ve başkasının ‘zararını’ düşünen açgözlü karakterler olmalarıdır. Tüm bu hediyeleri “onlara on katıyla geri döneceği umuduyla”³⁸⁰ (*Volp.*, I.i.106) getirirler. Volpone’nin ölmesi için dualar edip başkasının ‘zarar’ görmesini isteyen ve kendi çıkarlarını düşünen müşteriler, bu nedenle tıpkı Volpone ve Mosca gibi hem ‘nezaket’ hem de ‘cömertlik’ ilkesini çiğnerler. Hatta bu müşteriler yalnızca hediyeler getirip Volpone’nin ölmesini beklemekle kalmazlar. Volpone’nin sağlığının daha kötüye gittiğini söyledikçe neşelenen ve her kötü haberden sonra “iyi”³⁸¹ (*Volp.*, I.i.112-113) diyerek sevincini saklamayan Corbaccio, “ona kendi doktorumdan bir uyku ilacı getirdim”³⁸² (*Volp.*, I.i.112) diyerek Mosca’dan bunu ona vermesini ve aslında bu ilaçla onu öldürmesini ister. Daha sonra da kendi oğlunu vasiyetinden çıkarıp Volpone’yi varisi olarak atamayı kabul eden Corbaccio, mahkemede de oğlunu suçlayarak kendi ‘çıkarı’ için kendi öz oğluna ‘zarar’ verir. Corvino da sırf Volpone’nin varisi olabilmek için kendi ‘çıkarı’ adına ona hediyeler sunmakla kalmaz o kadar kıskandığı ve pencereden bile bakmasına izin vermediği karısını da ona sunar. Voltore de kendi ‘çıkarları’ uğruna mahkemede iki masumu suçlayıp yalan söyleyerek hem onlara hem de avukatlık mesleğine ‘zarar’ verir. Kendi ‘çıkarlarını’ düşünerek evladına, eşine veya mesleğine ‘zarar’ veren bu karakterler, ‘nezaket’ ve ‘cömertlik’ ilkelerinin ihlalinde Volpone ile Mosca’yı bile aşarlar. Çıkarları uğruna hayatlarında en önemli konumda olması gereken ‘eş, evlat ve mesleği’ feda eden bu karakterlerin böyle bir seçimde bulunmalarında, kendi açgözlülüklerinin yanında Volpone ve Mosca’nın teşvikinin payı büyüktür. Ancak üç müşterinin bu seçimleri, kendi sonları gibi Volpone ve Mosca’nın da sonunu hazırlar. Volpone ve Mosca’nın üç yıldır çeşitli

³⁸⁰ “With hope that [...] it shall then return Tenfold upon them”

³⁸¹ “Good”

³⁸² “I have brought him an opiate here, from mine own doctor.”

vaatlerle sorunsuz yürüttükleri dolandırıcılık düzenekleri, müşterileri bu seçimleri yapmaya teşvik etme hatasında bulunmaları üzerine bozulmaya başlar. Corbaccio’yu oğlunu vasiyetinden çıkarmaya ve Corvino’yu karısını Volpone’ye sunmaya ikna ederek yaptıkları ilk hatalardan sonra olaylar artık onların ‘yararına’ değil ‘zararına’ gelişmeye başlar. Corvino karısını Volpone’ye getirdiği sırada evde bulunan Bonario, Volpone’nin Celia’ya sahip olmasını engelleyip “cezanız adaletin elinden [olacak]”³⁸³ (*Volp.*, III.v.151) diyerek mahkeme sürecini başlatır. Mahkeme sürecinde diğer karakterler gibi avukat Voltore’yi de yanlış yönlendirerek ‘yalanlarla’ masumları suçlamalarını sağlayan ikili, yalnızca Voltore’yi avukatlık mesleğine ‘zarar’ vermeye yöneltmekle kalmaz aynı zamanda tüm mahkeme heyetini de oyuna getirir. Mahkemeden başarıyla çıkıp büyük bir sorundan kıl payı kurtulmasına rağmen durulmaya niyeti olmayan Volpone “şimdi mükemmel [ve] usta işi bir dolandırıcılık planı [...] beni yeniden toparlar”³⁸⁴ (*Volp.*, V.i.169) diyerek kendi sonlarını hazırlayan son planını uygulamaya başlar. Mosca onu “Burada durmalıyız; bu bizim başyapıtımız; bunun ötesine gitmeyi düşünemeyiz”³⁸⁵ (*Volp.*, V.i.170) diyerek uyarmaya çalışsa da, “mahkemeyi aldatmak”³⁸⁶ (*Volp.*, V.i.170) onun için yeterli değildir. Herkese öldüğünü ilan etmeleri için adamlarını gönderen Volpone, “açgözlü ve beklentiyle dolu”³⁸⁷ (*Volp.*, V.i.171) müşterilerinin gelmesini bekleyecek ve vasiyetinde varisi olarak Mosca’yı atayacağı için bir kenardan onların hayal kırıklıklarını izleyip eğlenecektir. Mosca’nın hayal kırıklığı içindeki kızgın müşterileri evden kovmasıyla keyfi iyice yerine gelen Volpone, onların uğradıkları

³⁸³ “thy punishment out of the hand of justice,”

³⁸⁴ “Any device, now, of rare ingenious knavery [...] would make me up again.”

³⁸⁵ “Here we must rest; this is our masterpiece; We cannot think to go beyond this.”

³⁸⁶ “To gull the court”

³⁸⁷ “Greedy and full of expectation”

‘zararları’ hatırlatıp “daha da işkence etmek için”³⁸⁸ (*Volp.*, V.i.176) kılık değiştirip sokakta peşlerine düşer. Volpone onların peşindeyken, “tilkim deliğinden çıktı”³⁸⁹ (*Volp.*, V.iii.180) diyen Mosca ise, vasiyetle kendisine verilen hakları kullanmaya ve Volpone kendisiyle anlaşmaya varmaya yanaşmazsa ölü ilan edilen Volpone’nin mirasına gerçekten konmaya karar verir. Böylece kılık değiştirme ustası olan efendisi Volpone’yi “tilki-tuzağı[na]”³⁹⁰ (*Volp.*, V.iii.180) düşürür. Uğradığı zararın intikamını almak isteyen Voltore, ikinci mahkeme sahnesinde “gerçeği söyleten vicdanı[na]”³⁹¹ (*Volp.*, V.vi.184) kulak verdiğini söyleyerek mahkeme heyetine tüm gerçekleri anlatır. Mosca’nın oyununa müdahale etme çabaları sonuç vermeyince kötü sonun artık geldiğini anlayan Volpone, “yıkımım tek başıma olmayacak”³⁹² (*Volp.*, V.viii.189) diyerek gerçek kimliğini açıklar. Bu andan itibaren gerçekten de Bonario ve Celia hariç herkes için yıkım olur. Dolandırıcıların ‘başı’ kabul edilen Mosca, mahkemeyi suiistimal edip bir beyefendi kılığına girdiği için kırbaçlanıp “müebbet hapse”³⁹³ (*Volp.*, V.viii.190) mahkûm edilir; Volpone’nin “tüm mal varlığına el konup hastaneye aktarıl[ır]”³⁹⁴ ve kendisi de “gerçekten hastalanıp total olana kadar”³⁹⁵ (*Volp.*, V.viii.190) hapse mahkûm edilir; Voltore “avukatlık mesleğinden kovul[ur]”³⁹⁶ (*Volp.*, V.viii.190); Tüm mal varlığı oğluna verilen Corbaccio, “San Spirito manastırına kapatıl[ır]”³⁹⁷ (*Volp.*, V.viii.190); Corvino ise tüm Venedik kanalı boyunca “uzun eşek kulakları olan bir şapka giyerek”³⁹⁸ (*Volp.*,

³⁸⁸ “torment them more”

³⁸⁹ “My Fox is out of his hole”

³⁹⁰ “Fox-trap”

³⁹¹ “conscience [...] that makes me now tell truth”

³⁹² “My ruins shall not come alone”

³⁹³ “perpetual prisoner”

³⁹⁴ “substance all be straight confiscate to the hospital”

³⁹⁵ “Till thou be'st sick and lame indeed.”

³⁹⁶ “banished from their fellowship”

³⁹⁷ “confine thee to the monastery of San Spirito”

³⁹⁸ “Wearing a cap, with fair long ass's ears”

V.viii.190) dolaşmaya ve “[karısını] çeyizinin üç mislini vererek babasının evine gönder[meye]”³⁹⁹ (*Volp.*, V.viii.190) mahkûm edilir. Volpone’nin rol yapmaktan ve dolandırmaktan aldığı zevk, Mosca’nın patronu Volpone de dâhil herkesin açgözlülüğünü kendi lehine kullanma çabası, Corbaccio, Corvino ve Voltore’nin açgözlülükleri uğruna feda ettikleri şeyler, hepsinin birden ‘zararına’ olur. Oyunda her birinin çıkarı bir diğerinin zararına olan ve buna aldırmayan karakterler yüzünden ‘nezaket’ ve ‘cömertlik’ ilkesi ihlalleri katlanarak büyür ve hepsinin sonunu getirir. Başkalarına ‘zarar’ verip kendi ‘kazançlarını’ arttırmak isterler ancak sonunda kendileri zarar görüp ellerindeki her şeyi kaybederler.

Üçlü bir dolandırıcılık çetesinin müşteriler üzerinde oynadıkları oyunlar etrafında şekillenen *The Alchemist* oyunu da, tıpkı *Volpone* gibi ‘çıkarcı’, ‘zarar’ ve ‘zarar’ unsurlarına dayanır. Oyun başladığında bu çete zaten kurulmuş ve faaliyetlerini sürdürmektedir. Çetenin iki üyesi olan Face ve Subtle arasında bir kavgayla açılan oyunun ilk sahnesinde, ikisi de bu çetenin ve yürüttükleri işlerin başarısında kendi ‘çabasının’ ve ‘fedakârlığının’ diğerinden daha fazla olduğunu iddia ederek kendisinin ‘cömert’ olduğunu ileri sürer. Face dolandırıcılık için gerekli olan ‘para, malzeme, ev ve müşterileri’ sağlamak için çaba gösterirken, Subtle da bilgi dağarcığını etkili bir şekilde kullanmaya ve kendi iddiasına göre Face’e yol yordam öğretmeye çabalamaktadır (*Alch.*, I.i.4-6). “Her şeyin yükünün onun üzerinde olduğunu söyle[yen]”⁴⁰⁰ (*Alch.*, I.i.9) Subtle veya “zekâm genel olarak payıma düşen paradan çok daha fazlasına patlıyor”⁴⁰¹ (*Alch.*, I.i.26) diyen Face kendi çabalarını abartıp diğerinkini küçümse de, aslında her ikisi de çetenin faaliyetlerinin başarılı olması için elzemdir. Bu nedenle de kavgayı bir kenara bırakıp

³⁹⁹ “send her home to her father, with her dowry trebled”

⁴⁰⁰ “[he] says, the weight of all lies upon him”

⁴⁰¹ “my intelligence costs me more money, than my share oft comes to”

bu “üçlü girişim[in]”⁴⁰² (*Alch.*, I.i.9) ortak amacı olan ‘çıkar’ etrafında birleşmeleri gerekir. Çete bir yandan simya ve daha pek çok alanı kullanarak dolandırdıkları müşteriler sayesinde kendi ‘çıkarlarına’ ve ‘yararlarına’ hizmet edip ‘cömertlik’ ilkesini ihlal ederken, diğer yandan da başkalarına ‘zarar’ verip ‘çabalarını’ arttırdıkları için ‘nezaket’ ilkesini ihlal ederler. Müşterileri dolandırıp hem ‘cömertlik’ hem de ‘nezaket’ ilkesini çiğnerken çete elemanlarının üçü de farklı beceriler sergilerler. Programlı hareket eden Subtle, müşteriler için törensi planlar geliştirir. Dapper’a “geçmeniz gereken dünya kadar tören var”⁴⁰³ (*Alch.*, I.i.20) diyerek ona oruç tutturur, beş duyusunu sirkeyle yıkatır ve daha sonra Face’in yardımıyla gözlerini bağlar, onu çimdikleyip cinlerin çimdiklediğini söyler, ağzına ekmek sokup o halde tuvalete koyar (*Alch.*, III.ii.85-87). Drugger’a ise dükkânının çeşitli yerlerine Merkür ruhlarının adlarını yazdırır, taşlar gömdürür (I.i.24). Subtle müşterilerini dolandırmak için bilgisine başvurur: Drugger’la ilgilenirken yüz okuma tekniğini ve astrolojiyi kullanır; Dapper’a doğaüstü yardımlar vadederek ‘büyü’ yeteneğini kullanır; Kastrill’le düello bilgisini kullanırken Bayan Pliant’ın el falına bakıp kehanette bulunur; Mammon ve Tribulation’a karşı simya bilgisini kullanır. Face ise daha Subtle kadar planlı hareket etmez; onun oyunları doğaçlama gelişir. Müşterilerden aldıkları paralarla yetinmeyip onları daha da dolandırmak isteyen Face, müşterilere yeni vaatler sunarak daha fazla para vermelerini sağlar. Örneğin, Subtle Dapper’ı Periler Kraliçesi masalıyla bir süre daha oyalamak istese de, Face bu işin uzamasına müsaade etmez; “majestelerini gör [...] senden hoşlanırsa [...] sahip olduğu her şeyi sana bırakabilir”⁴⁰⁴ (*Alch.*, I.i.20) diyerek muhtemelen Dol’u Periler Kraliçesi olarak kullanmayı ve Dapper’dan daha hızlı para koparmayı planlar. Daha

⁴⁰² “the venture tripartite”

⁴⁰³ “There must a world of ceremonies pass”

⁴⁰⁴ “see her grace [...] if she take a fancy [...] she may hap to leave you all she has”

sonra da, en önemli müşterileri olan Mammon'dan daha fazla para almak için ona Dol'u "bir lordun kız kardeşi"⁴⁰⁵ (*Alch.*, II.i.48) ve zengin bir dul olarak tanıtır. Face'in kendi arkasından iş çevirdiğini fark eden Subtle sinirlenip "seni hilekâr [...] seni hain"⁴⁰⁶ (*Alch.*, II.i.48) dese de, Face'e engel olamaz. Mammon Dol'la tanışmak isteyince de, Face doktor rolündeki Subtle'dan korkuyormuş gibi yapıp kendini naza çeker ve böylece kadınla görüşmek için ısrarcı olan Mammon'dan parayı alınca aracı olmaya razı olur (*Alch.*, II.i.50). Bu parayla da yetinmez Dol'a onu öveceğini söyleyip yine para alır (*Alch.*, II.i.53). Daha sonra dördüncü perdede Mammon'a laboratuvarın patladığını ve "tüm çalışma[nın] havaya uçtu[ğunu]"⁴⁰⁷ (*Alch.*, IV.iii.116) söyleyip suçun onun "aşağılık istekleri"⁴⁰⁸ (*Alch.*, IV.iii.117) olduğuna inandırır. "Layıkıyla cezalandırıldı[ğın]"⁴⁰⁹ (*Alch.*, IV.iii.117) düşünen mahvolmuş durumdaki Mammon' tüm umutları yıkılmış halde giderken bile ondan para koparmayı ihmal etmez. Uğruna Subtle'la kavga ettiği genç dul Bayan Pliant'ı bile yeni müşterisi İspanyol Kontunu dolandırmak için kullanmaya ve böylece hem İspanyol'u hem de Pliant'la ağabeyini kandırıp paralarını almaya karar verir. Böylece tek bir oyunla her iki tarafı da dolandıracaktır. Müşterilerinden bahsederken "benim Dapper'ım [...] benim Drugger'ım"⁴¹⁰ (*Alch.*, III.ii.76) diyen Face, günlük kazancını hesaplarken Face çok mutludur:

Face: Bak sen, ne şanslı bir gün. Mammon'da on pound! Kâtibimden üç!
Bakkalımdan bir Portekiz altını! Bu, Anabaptist üyelerinden!
Bunların yanında, duldan ve kontumdan gelecek mülkler ve
veraset hakları!⁴¹¹ (*Alch.*, III.ii.75)

⁴⁰⁵ "A lord's sister"

⁴⁰⁶ "You very knave! [...] you traitor"

⁴⁰⁷ "all the works are flown"

⁴⁰⁸ "base affections"

⁴⁰⁹ "justly punish'd"

⁴¹⁰ "my Dapper [...] my Drugger"

⁴¹¹ "Why, this is a lucky day. Ten pounds of Mammon! Three of my clerk! A portague of my grocer! This of the brethren! beside reversions, And states to come in the widow, and my count!"

Face çevirdiği dümenlerden ve aldığı paralardan son derece memnun olsa da, en az kendilerini dolandıranlar kadar açgözlü olan müşteriler de kendi çıkarlarını düşünürler. Dapper şans oyunlarında kendine yardımcı olacak doğaüstü bir yardım [*familiar*] ister; Face ve Subtle’ın konuşmalarına kulak kabartan Dapper böyle doğaüstü bir varlığın kendisine kazandıracağı gücü ve serveti işitince iştahı daha da kabarır. Doktorun kehanet yeteneğinden faydalanmak ve buna göre dükkânını düzenlemek isteyen Drugger’a Bayan Pliant’la evlilik sözü verilince (*Alch.*, II.i.63), onun da açgözlülüğü artar; Surly’nin tüm gerçeği ortaya çıkardığı sahnede kendisine vaat edilen Bayan Pliant’ı elinden kaçırmamak için Face ve Subtle’ın tarafını tutup onları savunur. Sonuçları görmek konusunda sabırsız ve para vermek konusunda biraz tereddütlü olan Anabaptistlere de dünyanın her yerinde sayısız dost edindirecek ve hatta Fransız krallını satın aldıracak bir güç vaat edilince açgözlü arzularına boyun eğler; hatta Subtle ve Face’in yaptıkları işleri “sürekli ateşin etrafında dolaşan”⁴¹² (*Alch.*, III.ii.66) şeytana benzetseler de, çıkarları için ikiyüzlü davranıp Subtle’ın vaatlerine boyun eğler. Kastrill zengin bir adamla evlendirmek uğruna kız kardeşi Bayan Pliant’ı dayakla tehdit eder. Müşterilerin arasında en açgözlüsü olan Mammon Felsefe Taşını elde edince “hastaneler inşa etmek”⁴¹³ (*Alch.*, II.i.40) gibi cömert hayâllerden bahsetse de, asıl fantezisi bir “harem”⁴¹⁴ (*Alch.*, II.i.35) kurup “Süleyman’inkine eşit eş ve cariyelere sahip olmak[tır]”⁴¹⁵ (*Alch.*, II.i.35). Gerçeği ve evde dönen dolapları ortaya çıkarma amacıyla hareket eden Surly bile, İspanyol kılığındayken kendisine vaat edilen Bayan Pliant’ı görünce “senin zengin

⁴¹² “being perpetually about the fire”

⁴¹³ “building hospitals”

⁴¹⁴ “seraglio”

⁴¹⁵ “To have a list of wives and concubines, equal with Solomon”

bir dul olduğunu söylüyorlar ve ben de bekâırım”⁴¹⁶ (*Alch.*, IV.iv.120) diyerek onunla evlenip bu vaade kavuşmak ister. Surly de dâhil hepsi ‘çıkarının’ peşindedir. Surly’nin bu ‘kılık değiştirme’ oyunu ile Subtle, Face ve Dol’un çıkarlarına zarar veremez. Face’in kıvrak zekâsıyla bu sorunu da çözerek kazançlı çıkarlar. Surly’dan kurtulmuşlar, Kastrill’i onun peşinden göndermişler, Drugger ve Ananias’ı yeni vaatlerle kandırıp başlarından savmışlar ve Drugger’dan Şam ipeği kumaşını kapmışlardır. Oyun boyunca zaten bir dünya para dökmüş olan müşterilerin elinde ise ‘yalandan’ ve ‘boş vaatlerden’ başka hiçbir şey yoktur. Ancak çetenin mutluluğu da uzun sürmez. Surly’nin girişimi dolandırıcılık çetesinin çıkar birlikteliğini bozmasa da, evin efendisi Lovewit’in gelişi her şeyi alt üst eder. Efendisinin gelişiyle denetimi eline alan Face, Lovewit’e her şeyi itiraf ettikten sonra onu İspanyol kılığına sokup Bayan Pliant’la evlendirir; daha sonra da Subtle ve Dol’u tutuklatmakla tehdit edip başından savar. Bu işten dolandıranlar ve dolandırılanlar da dâhil herkes ‘zarar’ görürken, en ‘kazançlı’ Lovewit çıkar. Hem genç ve zengin dul Pliant’la evlenir hem de müşterilerin evin kilerine yığdıkları malzemeler onda kalır. Neler döndüğünü ve dolandırıcıların nereye kaybolduğunu anlamayan müşteriler en azından malzemeleri almak isteseler de, bu malzemelerin “[ellerinden] dolandırılarak alındığını gösteren bir belge getirebilir[lerse]”⁴¹⁷ (*Alch.*, V.iii.151) malzemeleri geri vereceğini söyleyen Lovewit yasal olarak da üstün çıkar. Üçlü dolandırıcı çetesi, oyunun sonunda bu işe girişmeden önceki konumlarına geri dönerler; Subtle ve Dol sokaklara, Face ise yeniden evin uşaklığına dönüş yapar. En fazla zararı görenler ise, paralarına ve hayâllerine veda eden müşteriler olur.

⁴¹⁶ “You are, they say, a widow, rich: and I’m a bachelor”

⁴¹⁷ “if you can bring certificate that you were gulled of them”

Oyunlarda görüş ayrılıklarını arttırıp ‘uyuşum’ ilkesini [*agreement maxim*] veya düşmanlık ve nefreti besleyip ‘duygudaşlık’ ilkesini [*sympathy maxim*] ihlal eden karakterler, oyunun sonunda çözülecek olan sorunların başlangıçlarını oluştururlar. Örneğin, *The Comedy of Errors* oyunu ‘uyuşum’ ilkesinin ihlali ile açılır. Bu ihlalin nedeni, yeni çıkarılan bir yasadır. Yasaya göre Efes ve Sirakuza düşman kent ilan edilerek iki kent arasındaki gidiş gelişler ve alışveriş yasaklanmıştır. Yasayı çiğneyen kişi, canını bağışlatacak parayı bulamazsa öldürülecektir. İkiz oğulları Antipholus’ları arayan Aegeon da bu yasa gereğince ölüme mahkûm edilir. İki şehir halkının arasını açıp iletişimini koparan ve Aegeon’u ölüme mahkûm eden yasa, ‘uyuşum’ ilkesiyle çelişir. Aegeon’u acı sondan kurtaracak tek şey, bir günlük mühlet içinde gerekli parayı bulmaktır. Ölüm kararını uygulamada isteksiz olan ancak yasaları çiğnemeye hakkı olmayan Efes Dükü Solinus, ailesini kaybeden Aegeon’un kederini anlayıp ona acır. “Sana acıyabiliriz, seni affetmesek de” (CE, I.i.4) der. Onun hislerini anlamasına rağmen yasalara karşı gelemeyen Dük’ün tavrı, Leech’in kibarlık ilkeleri çerçevesinde ‘duygudaşlık’ ilkesine uysa da ‘uyuşum’ ilkesine terstir. ‘Uyuşum’ ilkesiyle çelişen yasa ve Dük’ün tavrı, oyunun başında toplumun dengesini bozan unsur olarak kendini gösterir ve oyun çözülmesi gereken bir ‘sorunla’ başlar. *Love’s Labour’s Lost* oyunu da ‘zoraki’ bir ‘uyuşumla’ başlasa da, çok kısa bir süre içinde bu uyuşum bozulur ve oyunun sonuna kadar çözülemeyen bir ‘soruna’ dönüşür. Oyununun başında Navarre Kralı Ferdinand ve arkadaşları “Navarre dünyanın hayranlık uyandıran bir ülkesi olacak; Sarayımız yaşam sanatının geliştirildiği, sürekli ve bilim dolu bir akademiye dönüşecek” (LLL, I.i.1) diyerek yemin ederler. Topluluğu birbirine bağlayan ve görüş birliği oluşturan bu ‘sözel akit’ sayesinde grup içinde kısa süreli ‘uyuşum’ ve

‘birlik’ sağlanır. Aralarından bir tek Biron’ın bu yemine dair şüpheleri vardır; bu akademinin kurulması için gereken şartları ağır bulan Biron, çeşitli mazeretler öne sürmeye çalışır. “Her mevsimin kendine uygun olmalı doğası” (LLL, I.i.5) diyen Biron, böyle sıkı bir perhizle kendini bilime adamak için yaşlarının geçtiğini söyler. Ancak hiçbir mazeretini kabul etmeyen Kral, sonunda Biron’ı topluluktan ‘dışlamaya’ karar verip “Anlaşıldı, sen bu oyunda yoksun: Evine git Biron, sana güle güle” (LLL, I.i.5) deyince Biron, oyunun başında ‘uyuşum’ ilkesi çerçevesinde kurulan ‘birliği’ bozmamak adına ‘yemin eder’. Ancak zoraki ‘yeminle’ kurulan bu ‘birlik’ ve ‘uyuşum’, yine ‘sözle’ kısa sürede bozulur. Kendi aralarındaki ‘uyuşumu’ kaybeden Kral ve arkadaşlarının yeminlerini bozmalarına neden olan Prenses ve arkadaşlarıyla da ‘uyuşumları’ olmadığı için, çözülmesi gereken büyük bir ‘sorunla’ karşı karşıya kalırlar. *As You Like It* oyununda ise Dük Frederick ve Oliver’ın içlerindeki ‘kıskançlık’ ve ‘nefret’ten kaynaklanan ‘uyuşmaz’ tavırları, oyundaki olayların başlangıcını oluşturur. Orlando’dan nefret eden Oliver, onu öldürmeyi planlar ve kaçmasına neden olur. “Kardeşinin mevkiini gasp eden” (AYLI, I.ii.35) Dük Frederick ise “Bütün hainler aynıdır [...] babanın kızı değil misin” (AYLI, I.iii.38) diyerek yeğeni Rosalind’i de babası gibi sürgüne gönderir. Onların bu hiç kimseye güvenmeyen ve düşmanlığı besleyen tavırları, Rosalind’e “Biz bölünebilir miyiz? Nasıl ayrılabiliriz, canım arkadaşım?”⁴¹⁸ (AYLI, I.iii.40) diye soran Celia veya her gelen misafire “Buyurun, oturun, yiyin; soframıza hoş geldiniz” (AYLI, II.vii.63) diyen Büyük Dük’ün tavırlarının tam tersidir. Dük Frederick ve Oliver’ın ‘nefret dolu’ dünyası ile Arden Ormanı’nın ‘kucaklayıcı’ dünyası arasındaki ‘uyuşum’ ve ‘duygudaşlık’, oyunun sonuna kadar sağlanamaz.

⁴¹⁸ "Shall we be sund'red, shall we part sweet girl?"

‘Uyum sorunuyla’ başlayan oyunlarda, karakterler arasında ‘uyuşumun’ tekrar sağlanmasını güçleştiren pek çok küçük didişme veya tartışma yaşanır. Yasadan kaynaklı sorunla başlayan *The Comedy of Errors* oyununda ‘kimlik karışıklığı’ nedeniyle sorunlar giderek artar: Adriana kocası Efesli Antipholus’un kendisini aldattığını ve delirdiğini düşünür; Efesli Antipholus evine giremeyince karısının kendisini aldattığını düşünür; Sirakuzalı Antipholus kendisini kocası sanan Adriana tarafından zorla eve götürülür ve orada Adriana’nın kız kardeşi Luciana’ya aşık olur; kendisine aşık olanın eniştesi olduğunu düşünen Luciana, Adriana’nın kıskançlığını arttırır; Antipholus’ları karıştıran kuyumcu yaptığı kolyenin parasını alamayınca borcunu ödeyemez ve hapse düşer ancak Efesli Antipholus’u da hapse attırır; bu sırada sürekli Dromio’lara emirler yağdırılır ve onlar da emredilen şeyleri yanlış efendilere ilettikçe durum iyice karışır ve içinden çıkılmaz bir ‘uyum sorunu’ oluşur. Ayrıca Dromio’lar bu sorunlar arasında gördükleri kaba muamele yüzünden efendileriyle sürekli didişirler. Bu şekilde, oyunun başında bozulan ‘uyuşum ilkesi’ oyun boyunca da sürekli ihlal edilir. Ancak oyunun sonunda ‘uyum’ tekrar sağlanır. Karmaşanın doruk noktasına ulaştığı sahnede Başrahibe ortaya çıkıp herkesi sakinleştirir ve duruma el koyar; daha sonra da Dük de dâhil tüm karakterlerin bir araya gelmesiyle tüm kimlik karmaşası ve yanlış anlamalar çözüme kavuşur. Son sahnede ikiz kardeşler ve aile üyeleri yeniden bir araya gelir ve ölüm kararının da kalkmasıyla ‘uyum’ sağlanmış olur. Başrahibe’nin konuşup olanların acısını çıkarmak için “bir günün yanılırları ile zarar görenler[in hepsini]” (CE, V.i.82) manastıra çağırması, oyunu bir ‘birlik/beraberlik’ duygusu içinde bitirir. Uyuşum sorunuyla başlayan *Love’s Labour’s Lost* oyunu da, sonuna kadar didişmelerle geçer. Kral ve arkadaşlarının her biri yeminini bozduğu için bir diğerini yalancılıkla

suçlayarak tartışmaya ve didişmeye başlarlar. Daha sonra hepsi kendi suçunu kabul edip “gelin kucaklaşalım” (*LLL*, IV.iii.73) derler. Ama bu kucaklaşma kısa sürer çünkü bu sefer de hangisinin sevdiği kadının daha güzel olduğunu üzerine bir tartışma başlar. Rosaline’nin güzelliğini övüp onu “cennetten inen [bir melek]” olarak tanımlayan Biron’a cevaben Kral, “Sevgilinin efendisi olan benim aşkım parlak bir yıldızdır, seninki ise ışığını ondan alan bir ufak uydudur sadece” (*LLL*, IV.iii.73) der. Bir süre tartışmaya devam ettikten sonra Kral’ın “Neden didişiyoruz böyle? Hepimiz âşık değil miyiz?” (*LLL*, IV.iii.76) şeklindeki müdahalesiyle didişmeye bir son verip aralarındaki ‘birlik’ ve ‘uyuşumu’ tekrar sağlayan Kral ve arkadaşları hemen yeni bir amaç doğrultusunda birleşirler. Üzerinde fikir birliği sağladıkları yeni amaçları Fransa’dan gelen misafirlere kur yapıp onları elde etmektir ve Kral’ın “Öyleyse işimiz Aziz Küpid’le, hadi askerler, savaşa!”⁴¹⁹ (*LLL*, IV.iii.78) demesiyle birlikte bu planı uygulamaya geçerler. Prenses ve arkadaşlarına kur yaparak onların aşklarını elde etmeyi amaçlayan ve bu yeni amaç etrafında birleşen Kral ve arkadaşları, bu sefer de Prenses ve arkadaşları ile ‘uyuşum’ ve ‘birlik’ sağlamayı isterler. Ancak iki grup arasındaki ‘uyuşum’ ve ‘mutlu son’ kolay elde edilemeyecektir. Kral ve arkadaşlarının kendi içlerindeki birliği koruma çabaları gibi, Prenses de kendi grubu içindeki ‘uyuşumun’ korunması konusunda oldukça hassastır. Grup içinde, özellikle Rosaline ve Boyet arasında, sıklıkla baş gösteren nükteli atışmalar ‘uyumsuzluğu’ gösteren bir emareden ziyade grubu bir arada tutan bir eğlence unsuru ve grubun dinamiği olsa da, Prenses birliğin hiçbir şekilde bozulmaması için arkadaşlarını bilhassa uyarır:

Prenses: Her zaman tartışmaya açıktır zekâ oyunları.
Ancak sevgili dostlar şunda anlaşalım:

⁴¹⁹ And, soldiers, to the field,

Bu söz düellosu asıl Navarre ile
Onun okuma heveslilerine karşı olmalı,
Kendi aranızda bunun yeri olmamalı. (LLL, II.i.33)

Oyun boyunca kendi içlerinde uyumlu hareket eden iki grup arasındaki ‘uyuşum’, oyun boyunca süren nükteli didişmeler yüzünden bir türlü sağlanamaz. Oyunun sonunda babasıyla ilgili kötü haberi alınca gitmeye hazırlanan Prens ve arkadaşlarına son bir kez aşklarını ifade edip karşılık bekleyen Kral ve arkadaşları amaçlarına ancak ‘kısmen’ ulaşırlar. Prens ve arkadaşları erkeklerin aşklarına artık inansalar da sözlerine ve yeminlerine tam anlamıyla güvenemezler. Bu nedenle de bazı şartlar öne sürerler. Eğer ‘söz’ verip verilen yükümlülükleri yerine getirirlerse aşklarının karşılığını alabileceklerdir. Aşkları için gösterdikleri çabalar şimdilik boşa çıksa da oyunun sonunda aradaki ‘didişme’ ortadan kalkmış, ‘sözler’ verilmiş ve aralarındaki ‘uyuşuma’ dair bir ‘umut’ yeşermiştir. *As You Like It* oyununda da Arden Ormanı’nda oyun boyunca zaman zaman küçük ‘uyumsuzluklar’ baş gösterir, tıpkı Phebe’ye âşık olan çoban Silvius’un aşkına karşılık alamaması gibi. Silvius her ne kadar “canım Phebe, ne olur hor görme beni” (AYLI, III.5.95) diye yalvarsa da, “tüm kalbimle kaşlarımı çatıyorum sana” (AYLI, III.v.95) diyen Phebe ile âşık Silvius arasında oyunun başında ‘duygudaşlık’ ve ‘uyuşum’ yoktur. Ancak oyunun sonunda Rosalind’in bilmeceyi çözmesiyle Phebe ve Silvius’un arasında evlilik bağı ve ‘birlik’ kurulur ve Phebe Silvius’a “artık sen benimsin, sarsılmaz bağlılığınla aşkımı kazandın sonunda” (AYLI, V.iv.141) der. Phebe ve Silvius gibi Orlando ve erkek kılığındaki Rosalind arasında oynanan ‘aşk oyunu’ da tatlı atışmalardan oluşsa da bunlar sonunda âşıkların kavuşmasına hizmet eder. Âşıkların arasındaki küçük ve önemsiz atışmalar dışında Arden Ormanı’ndaki ‘en uyumsuz kişi’ “mahzun” (AYLI, II.i.44) Jaques’dır. Ancak Jaques yalnızca Arden Ormanı’ndakilerle değil tüm dünya

ile ‘uyumsuzdur’; hatta Büyük Dük onu “kendi kendiyile uyum sağlayamamış bu adam” (AYLI, II.vii.59) diye tanımlar. Onun başlıca besini, melankolidir; “Bayılıırım hüznlenmeye” (AYLI, II.v.56) diyen Jaques, “sansarın yumurtayı delip içini emdiği gibi, [...] şarkılardan melankoli çekip almakta usta[dır]” (AYLI, II.v.56). Su kenarın ağlayan geyikle birlikte o da ağlar. Jaques aynı zamanda ‘eleştirel’dir. Bir yandan “ülkeye, şehre, saraya ver[ip] veriştir[irken]” diğer yandan da “hayvanların doğup büyüdükları yaşam alanlarına kon[dukları], onları ürkütü[p] öldür[dükları]” (AYLI, II.i.45) için Arden Ormanı’ndaki Büyük Dük ve arkadaşlarını eleştirir. “Bu hastalıklı dünyanın iltihaplı bedenini [...] tertemiz temizl[emek]” (AYLI, II.7.61) istediğini söyleyen Jaques, ünlü “Tümüyle bir sahnedir yaşam” (AYLI, II.vii.65) konuşması ile yaşama ve dünyaya dair çözümlemeler yapar. Ancak bunlar ona yetmez ve Touchstone gibi soytarı olmak ister; “Ah, keşke ben de soytarı olsaydım [...] Hayatta tek isteğim bu! [...] canım kime esmek isterse ona esmeliyim; soytarı böyle olur çünkü.” (AYLI, II.vii.60-61) der. Büyük Dük onu bu ‘uyumsuz’ tavrıyla kabul edip kucak açar ve böyle “aksilik nöbetleri tuttuğunda onunla atışmaya bayılı[r]” (AYLI, II.i.46). Jaques Touchstone gibi olup herkese özgürce verip veriştirmek istese de, aslında Touchstone onun hayâl ettiğinden daha farklı bir karakterdir. ‘Eleştirel olma’ ve ‘didişmeyi sevme’ konusunda birbirlerine benzeseler de, Touchstone Jaques’in aksine ‘uyuşum’ taraftarıdır. “İşimiz gücümüz atışmak, atışmadan duramayız biz” (AYLI, V.i.123) diyen Touchstone, alt ya da üst sınıf demeden herkesle atışmayı ve herkesi eleştirmeyi sever. Saraylı olduğu için ormandaki köylü çobanlarla akıl yarıştırp onları “aklı kıt [ve] ham” (AYLI, III.ii.72) bulur; saraydakilerinin işlerini “akıllıların aptalca işleri” (AYLI, I.ii.25) olarak görüp eleştirirken, köy ve çoban yaşamını da “iyi bir yaşam” olsa da “beş para etmez”, “keyifli” olsa da “çok sıkıcı”

ve “çok uygun” olsa da “ters” (AYLI, III.ii.70) bir yaşam olarak görüp eleştirir. Ancak Touchstone’un herkesi eleştirip didişmesi, aslında arabozucu ve düşmanca değil sadece “tatlı saçmalıklar[dır]” (AYLI, V.iv.137). “Soytarının kurşunu atışa hazır olmalı” (AYLI, V.iv.137) diyen Touchstone, “yalnız kalmayı tercih ede[n]” (AYLI, III.ii.80) Jaques’ın aksine, insanlarla arkadaşlık etmeyi seven ‘birleştirici’ komik bir unsurdur. Hatta evlenmek isteyen Touchstone evlilik gerekçesini ise şu şekilde açıklar: “efendim, öküzün boyunduruğu, atın gemi, şahinin çanı neyse insanın da arzuları odur. Kumrular nasıl gagalarını sürtüştürürlerse, evliler de biraz dişler birbirini” (AYLI, III.iii.91). Oyunun sonunda nasıl ‘uyum içinde’ yaşanacağını sırrını da verir. Touchstone’a göre, sabit fikirli olup da ‘uyuşmazlığı’ beslemek yerine kesin ifadelerden kaçınıp sözcelere ‘eğer’ diye başlanırsa başka görüşlere ve uzlaşmaya açık olunur ve bu sayede ‘birlik’ ve ‘uyuşum’ sağlanabilir:

Touchstone: [Uzlaşmazlık] “eğer” sayesinde atlatabilirsiniz. Bir defasında yedi yargıç birden iki tarafı uzlaştıramamış; ama taraflar karşı karşıya gelince, birini aklına “Eğer” gelmiş. Yani şöyle: “Eğer sen öyle dediysen, ben de böyle dedim”. Böylece el sıkışıp kardeşlik yemini etmişler. Sizin anlayacağınız, işte bu “Eğer” en güzel arabulucu. (AYLI, V.iv.138)

Oyunun sonunda da tıpkı Touchstone’un temenni ettiği şekilde herkes el sıkışır ve uzlaşma sağlanır. Orlando’nun hayatını kurtarmasıyla kardeşine duyduğu nefretten kurtulan ve sonrasında Celia’ya âşık olan Oliver ile kendini dine adayan ve gasp ettiği tüm malları iade eden Dük Frederick’in bu dönüşümleri ile, iki farklı dünya arasındaki ‘uzlaşmazlık’ ortadan kalkar. Kardeş düşmanlığı ve nefretinin ortadan kalkmasıyla ‘karşıt duygular’ ve ‘kavgalar’ son bulur ve ‘duygudaşlık’ ile ‘uyuşum’ tekrar kurulur. Arden Ormanı’nda ise tüm âşıkların buluşması ve evlenmesi ‘birlik’

ve ‘beraberliğı’ en üst noktaya taşır. Evlilik tanrısı Hymen “Yeryüzünde işler yolundaysa, insanlar buluşup uyuştaysa, şenlik olur gökyüzünde enikonu” (AYLI, V.iv.139) diye şarkısını söyler. Büyük Dük’ün “coşup eğlenme, dans etme” (AYLI, V.iv.142) davetine bir tek Jaques katılmaz; “Neşeniz bol olsun. Bu dans işi bana göre değil” (AYLI, V.iv.143) diyerek bir kenara çekilir. Ancak Jaques’ın da tavrı olumsuz ve dışlayıcı bir tavır değildir; en iyi dilekleriyle Büyük Dük’e “Sizi önceki itibarınıza uğurluyorum; tahammül ve doğruluğunuzla bunu çoktan hakkettiniz” (AYLI, V.iv.142) diyerek son sahnenin ‘uyumunu’ bozmaz. Oyunun sonunda âşıklar evlenmiş, kardeşler nefret ve kıskançlığı bir kenara bırakıp barışmış, gasp edilen mevkiiler ve mallar iade edilmiş ve herkes ‘sevgi’ ve ‘uyum’ içinde dans etmektedir.

Jonson’ın *Every Man in His Humour* oyununda da oyunun başından itibaren herkesin birbiriyle arası bozulur: Yaşlı Kno’well’in oğlu Edward’la; Kitely’nin karısı Bayan Kitely ve kayınbiraderi Wellbred’le; Downeright’ın üvey kardeşi Wellbred, Cob, Matthew ve Bobadill’le; Cob’un karısı Tib’le. Oğlunun yoldan çıktığını düşünen Yaşlı Kno’well, bu konuda oğlunun arkadaşlarını suçlar. Karısının kendisini aldattığını düşünen Kitely, bunun için kayınbiraderi Wellbred ve arkadaşlarını suçlar. Wellbred’in üvey ağabeyi Downeright, Kitely’nin şikâyetlerini dinleyince Wellbred’e olan öfkesi artar. Bobadill, bütün aleyhinde konuşan Cob’u döver. Sahte şair Matthew ve sahte asker Bobadill’in palavralarına katlanamayan Downeright Matthew’u elinden kaçırsa da Bobadill’i döver. Şiir sanatını katleden Matthew’a, sürekli palavralar anlatan Bobadill’e ve herkese özenen Stephen’a katlanamayan Edward ve Wellbred, onlarla dalga geçerler. Tüm bu uyumsuz karakterler arasında ‘uyumu’ ve duygudaşlığı’ en iyi sağlayan karakterler Wellbred ile Edward’dır. İyi arkadaş olan ikiliye genç efendisi Edward’a sadık olan Brainworm da katılınca, aynı

amaca hizmet eden ‘uyumlu’ bir grup olurlar. Ancak genel olarak hoşnutsuzluklar ve şikâyetler oyun boyunca giderek artar. Aralarındaki ‘uyumsuzluğu’ kendileri çözemeyince karakterler oyunun sonunda Yargıç Clement’e başvururlar. Yargıç Clement karakterler arasındaki sorunları çözerek ‘uyumsuzluğu’ ortadan kaldırmaya çalışır. İlk olarak Yaşlı Kno’well’e “Endişelerin yersiz! [...] oğlun kendisini yönlendirecek kadar olgun: bırak kendi yolunu çizsin”⁴²⁰ (EMI, III.vii.69) diyen Yargıç, kıskanç karakterlere “zihindeki boynuzlar kafadakilerden daha kötüdür”⁴²¹ (EMI, V.v.112) diyerek akıl verir. Ancak karakterler arasındaki sorunların tam olarak çözülmesi için kuruntuları ve yanlışlarına saplanıp kalmış olan Kno’well ve Kitley gibi karakterlerin bunlardan kurtulmaları gerekmektedir. Oyunun sonunda Yargıç Clement tarafından sorunlar çözülmüş gibi görünse de, karakterlerin bu düşünce tarzlarını tamamen terk edip etmeyecekleri ve ileride yeni uyumsuzluklara yol açıp açmayacakları belirsizdir. Yargıç Clement’in otoritesi karşısında suçlarını ve yanlışlarını kabul eden karakterlerin, onun huzurundan ayrıldıktan sonra tekrar aynı yanlışlarla düşüp belki de daha büyük hatalar yapma ihtimalleri akıllarda bir şüphe olarak kalır. Şüpheli veya geçici de olsa karakterler arasında şimdilik bir ‘uyum’ kurulmuştur; “Genç çift, hoş geldiniz, hoş geldiniz”⁴²² (EMI, V.iv.109) diyerek ‘uyumlu’ bir hava oluşturan Yargıç Clement’in davetiyle oyunun sonunda hep birlikte yeni evli Edward ve Bridget için akşam yemeğine katılırlar. Ancak dışarda kalıp oruç tutmaya mahkûm edilen Matthew ve Bobadill’in grubun dışında kalması uyumun kısmi olduğunu gösterir. Sahte asker ve sahte şair dışında herkesi evine yemeğe davet eden Clement onlara “biz yemekteyken, siz ikiniz mahkememin

⁴²⁰ “Your cares are nothing! [...] your sonne is old inough, to gouerne himselfe: let him runne his course”

⁴²¹ “Homes i' the mind are worse then o' the head.”

⁴²² “the yong companie, welcome, welcome.”

dışında tövbe getirerek oruç tutacaksınız [...] biz de içerde, çıktığımızda sizi affedebilecek ya da unutabilecek kadar neşelenebiliriz”⁴²³ (EMI, V.v.111) der.

Diğer oyunlara nazaran ‘görünüşte’ de olsa bir ‘uyuşum’ ile açılan *Volpone* oyununda bir ekip olan efendi Volpone ve uşak Mosca’nın arasındaki ‘uyuşum’ ve ‘duygudaşlık’ oyunun son perdesine kadar devam eder. Oyun boyunca Mosca’nın konuşmalarını ve çevirdiği dolaplarla müşterileri nasıl kandırdığını gördükçe Volpone, Mosca’ya karşı sıcak duygularla dolup taşar. Voltore’yi nasıl idare ettiğini görünce “Mükemmel Mosca! Gel de seni öpeyim!”⁴²⁴ (*Volp.*, I.i.112) diyen Volpone, Mosca’nın yeteneklerine olan hayranlığını gizlemez. Corbaccio’ya yaptığı oyunlar karşısında “senin bu işlerin ve onları uygulama tarzın! Dayanamayacağım; seni yetenekli kerata, bırak seni bir öpeyim”⁴²⁵ (*Volp.*, I.i.116) diyerek onun nadide bulunan ikna yeteneğini övmeye doyamaz. Takdir ve hayranlığı Mosca’nın her kazandığı başarıyla daha da artar. “Ben yalnızca bana öğretildiği şekilde yapıyorum; sizin verdiğiniz önemli talimatlara uyup onları söze döküyorum, kulaklarını yağlayıp buradan gönderiyorum”⁴²⁶ (*Volp.*, I.i.116) diyen Mosca da, tüm yeteneklerini ustası Volpone’ye borçlu olduğunu söyleyip onu över. Bu karşılık övgüler ve kazanılan başarılar, oyunun son sahnesine kadar aralarındaki bağı korur. Oyun boyunca bu ikili ve müşteriler arasında da oldukça iyi bir ‘uyuşum’ vardır. Yinelenen vaatler ve verilen sözler müşterilerin onlara inanmalarını ve kendilerinden her isteneni yapmalarını sağladığı sürece ilişkileri sorunsuz devam eder. Mosca onların

⁴²³ “while we are at supper, you two shal penitently fast it out in my court, without [...] we may be so merrie within, as to forgiue, or forget you, when we come out.”

⁴²⁴ “Excellent Mosca! Come hither, let me kiss thee.”

⁴²⁵ “thy working and thy placing it! I cannot hold; good rascal let me kiss thee”

⁴²⁶ “I but do as I am taught; Follow your grave instructions; give them words; Pour oil into their ears, and send them hence.”

hayâllerini besledikçe onlar da “Tatlı Mosca”⁴²⁷ (*Volp.*, I.i.111) veya “ah, sevgili Mosca’m”⁴²⁸ (*Volp.*, I.i.118) diyerek Mosca’ya vaatlerde bulunurlar. Corbaccio Mosca’ya “sana bir baba ol[acağım]”⁴²⁹ (*Volp.*, I.i.116) derken Corvino “sen benim arkadaşım, dostum, yoldaşım, ortağımsın ve tüm servetimde senin de payın olacak”⁴³⁰ der. Başarıyla çıktıkları birinci mahkeme sahnesinden sonra bir türlü durulmayan Volpone hazırladığı yeni bir oyunla işi çok ileri götürünce hem Mosca ve Volpone arasındaki ilişki hem de müşterilerle olan ilişkileri bozulur ve ‘uyumsuzluk’ ortaya çıkar. Volpone’nin öldüğünü ve tüm servetin Mosca’ya kaldığını duyan müşteriler hakaret ve tehditler savurarak hışımla evden çıkarlarken müşterilerden biri işi tekrar mahkemeye götürüp gerçekleri açıklar. Volpone gerçekten ölmüş gibi kendisine kalan bu servetten faydalanmak isteyen Mosca da patronunun arkasından iş çevirip kendi aralarındaki ‘uyumu’ da bozunca, sorunlar tekrar toparlanamayacak bir boyuta gelir. Oyun boyunca karşılıklı çıkarları doğrultusunda ‘uyumlu’ davransalar da son mahkeme sahnesinde bu ‘uyumu’ bir türlü yakalayamayan karakterler dağılırlar. Mahkemenin toplumdaki ‘uyumu’ yeniden sağlaması için, bu düzenbaz karakterler arasındaki ‘uyumun’ bozulması gerekir. Oyunun sonunda görünürde toplumsal uyum sağlanmış olsa da, bu uyum bu karakterlerin ‘dışlanmasını’ gerektirdiği için dışlayıcı bir uyumdur ve bu nedenle eksiktir. *The Alchemist* oyunu başladığında Subtle, Face ve Dol arasında da *Volpone*’deki gibi zaten kurulmuş bir ‘birlik’ vardır. Efendisi Lovewit veba salgını yüzünden şehirdeki evinden ayrılınca evde yalnız kalan uşak Face, dolandırıcı arkadaşları Subtle ve Dol’u da eve çağırarak bir çete kurmuş ve merkez olarak

⁴²⁷ “Sweet Mosca”

⁴²⁸ “Oh, my dear Mosca”

⁴²⁹ “be a father to thee.”

⁴³⁰ “Thou art my friend, my fellow, my companion, my partner, and shalt share in all my fortunes.”

kullandıkları bu evde iyi bir işbölümüyle bir süredir işlerini başarıyla yürütmektedirler. Ancak daha oyunun ilk açılış cümlesiyle birlikte, aralarındaki bu ‘birliğin’ o kadar da sağlam olmadığı ve tamamen bir ‘çıkar’ ilişkisi olduğu anlaşılır. İlk sahne açıldığında Subtle ve Face bir kavganın ortasındadırlar. Kavganın nedeni, her ikisinin de kendisinin bu işe olan katkısını daha önemli görmesi ve karşıdakini küçümsemesidir. Her ikisi de birbirlerinin şu andaki konumlarından kendilerine pay çıkarır ve kendisi olmazsa bu işin yürümeyeceğini düşünür. Face “ben sana malzemelerin, kristallerin, imbiklerin, kömürlerin için para ve destek verdim; sana bir fırın yaptım, müşteriler getirdim”⁴³¹ (*Alch.*, I.i.5) diyerek kendi yaptığı katkının önemini vurgular. Subtle ise “[ben] seni, örümcekler dışında kimse seninle arkadaşlık etmezken ben seni o zavallı ve sefil halinle pisliğin içinden çıkardım [...] sana düzgün konuşmayı ve davranmayı öğrettim, seni alelade arkadaşlıklardan çok daha fazlasına ayak uyduracak hale getirdim”⁴³² (*Alch.*, I.i.6) diyerek kendi payının daha fazla olduğunu iddia eder ve “Seni bu muhteşem sanatımda kendime yardımcı yapmadım mı?”⁴³³ (*Alch.*, I.i.6) diye sorarak kendi katkılarının yeterince takdir edilmediğini vurgular. Kimin payının daha önemli olduğuna dair süren bu hararetli kavgada hakaretler ve tehditler havada uçuşur. Kavga giderek büyüyüp sesler iyice yükselince Dol sert bir tavırla araya girip denetimi eline alır ve “bağırıp durmayı bırakın ve tekrar bir olun”⁴³⁴ der (*Alch.*, I.i.9). “Bu iş eşitlikten doğmadı mı? Üçlü girişim değil mi? Her şey ortak değil mi? Hiçbir üstünlük olmadan?”⁴³⁵ (*Alch.*, I.i.9)

⁴³¹ “I gave you countenance, credit for your coals, your stills, your glasses, your materials; Built you a furnace, drew you customers”

⁴³² “ta'en thee out of dung, So poor, so wretched, when no living thing Would keep thee company, but a spider, [...] Put thee in words and fashion, made thee fit For more than ordinary fellowships”

⁴³³ “Made thee a second in mine own great art?”

⁴³⁴ “Leave off your barking, and grow one again,”

⁴³⁵ “the work were not begun out of equality? The venture tripartite? all things in common? Without priority?”

diye soran Dol, “tekrar bir çift olun ve iyi niyetle, içtenlikle ve sevgiyle dolandırın”⁴³⁶ (*Alch.*, I.i.9) diyerek aralarındaki ‘uyuşumu’ tekrar sağlamaya çalışır. En sonunda Subtle’ı boğazından yakalayan Dol, ona zorla “grup içindeki bu anlaşmazlık ve ayrılıktan vazgeçmeye ve bu müşterek çalışmada iyi niyetle emek harcamaya”⁴³⁷ (*Alch.*, I.i.10) yemin ettirir. Ancak bu ‘zoraki’ yemin, pamuk ipliğine bağlıdır. Dol’un zoruyla el sıkışsalar da, “[bakalım] en iyi kim avlanacak”⁴³⁸ (*Alch.*, I.i.10) diyerek rekabeti elden bırakmayan Face ve “Anlaştık”⁴³⁹ (*Alch.*, I.i.10) diyerek yarıştan çekilmediğini belirten Subtle arasında ‘zoraki’ ve ‘sözde’ bir ‘uyuşum’ vardır. Aralarındaki rekabet ve çekişme gizli gizli de olsa oyun boyunca sürer. Birliktelikleri ‘çıkara’ dayandığı için müşterileri dolandırırken müşteriye ve ondan gelecek parayı elden kaçırmamak için ‘uyum’ içinde hareket ederler. Müşterileri baştan bölüşmüşlerdir. Kimin müşterisi gelirse, o karakter sahnenin denetimini eline alır. Örneğin, Dapper geldiğinde “Benim avukat kâtibim”⁴⁴⁰ (*Alch.*, I.i.11) diyerek Face Subtle ve Dol’a ne yapmaları gerektiğini söyler; Mammon veya Anabaptistler geldiğinde ise tüm denetim Subtle’dadır. Ancak Face her zaman önceden belirlenen planlara göre hareket etmez ve Subtle’ın bilgisi dışında Subtle’ın müşterilerine de müdahale ederek denetimi ele geçirir. Örneğin, Subtle’ın üzerine özellikle düştüğü en önemli müşterisi Sör Mammon’dan daha fazla para koparmak için Dol’u kullanarak onun kadın düşkünlüğünden faydalanmak ister ve bunu başarır. Face’in bu şekilde Subtle’ın arkasından iş çevirmesi, başlangıcında eşitlik ve ortaklığa dayanan bu üçlü girişimi [*venture tripartite*] bozup aralarındaki gizli rekabeti ve çekişmeyi giderek kızıştırır. Ancak onların arasındaki uyuşumu bozan bu

⁴³⁶ “Fall to your couples again, and cozen kindly, And heartily, and lovingly”

⁴³⁷ “To leave your faction, sir, And labour kindly in the common work”

⁴³⁸ “who shall shark best.”

⁴³⁹ “Agreed.”

⁴⁴⁰ “My lawyer's clerk”

tür davranışlar, müşterilerle olan uyuşumlarını arttırır. Dol’la tanışmayı çok isteyen ve buna olanak sağladığı için Face’e minnet duyan Mammon ona “Seni seviyorum” (*Alch.*, II.i.53) diyerek daha fazla malzeme alınması için para verir. Müşterileri iyi idare edip bir şekilde istedikleri parayı koparsalar da de kendi aralarındaki ‘birliği’ koruma konusunda bu kadar başarılı değillerdir. Özellikle Bayan Pliant’ın ortaya çıkması, aralarında zaten oldukça hassas olan uyuşumun daha hızlı bozulmasına yol açar. Face’in “Sevgili Subtle, ikimizden biri için bir eş”⁴⁴¹ (*Alch.*, II.i.64) diyerek Bayan Pliant’tan Subtle’a bahsedince, aralarındaki rekabete ve üstünlük çekişmesine yeni bir boyut eklenir. Zaten müşteriler ve izledikleri yöntemler hususunda sürekli çekişme halinde olan ikili bu sefer de zengin bir kadın için çekişeceklerdir. Face rolüne uygun kıyafet değişikliğini yapmak için çıktığında kadınla ilk karşılaşp öpen kişi Subtle olur (*Alch.*, IV.i.100). Böylece mücadeleye önde başlayan Subtle olsa da, “nefis bir dalgıç kuşu! O benim olmalı”⁴⁴² (*Alch.*, IV.i.101) diyen Face’in kolay vazgeçmeye niyeti yoktur. Subtle’a “yaşlısın”⁴⁴³ (*Alch.*, IV.i.102) diyen Face, onun bu genç kadına uygun olmadığını ve çekilmesi gerektiğini düşünür. Face sahneden çıkıp da Subtle yalnız kalınca kendi kendine “Face’i korku içinde tutmalıyız, yoksa bir zorba gibi bize yüksekten bakacak”⁴⁴⁴ (*Alch.*, IV.i.103) der. Rekabetten çekilecek olsa bile Face’i sürekli tedirgin etmek hoşuna gider. Ancak daha sonra yeni müşterileri İspanyol Kontu için, uğruna kavga ettikleri bu kadından ikisi de vazgeçerler. Subtle kadına kısmetindeki adamın bu İspanyol olduğunu söyleyecek ve böylece hem İspanyol’u hem de genç kadınla ağabeyini dolandıracaklardır. Subtle bunun için hazırlık yaparken, Face bu sahnede bile onun rolünü çalıp ondan önce

⁴⁴¹ “a wife for one o’ us, my dear Subtle”

⁴⁴² “She is a delicate dab-chick! I must have her.”

⁴⁴³ “Thou art old,”

⁴⁴⁴ “We must keep Face in awe, Or he will over-look us like a tyrant.”

davranır ve genç kadın ile ağabeyine haberleri hemen yetiştirir (*Alch.*, IV.ii.108). Ancak İspanyol Kontu sandıkları kişi aslında Surly olduğu için bu işte başarısız olan ikiliyi içine düştükleri bu zor durumdan kurtaran Face'in kıvrak zekâsı olur. Kastill ve Drugger'ı da İspanyol Kontu kılığındaki Surly'e karşı dolduran Face sayesinde Surly'nin evden kovulmasıyla bu işten sıyrılırlar. Bu sahneden itibaren artık denetim Face'in eline geçmeye başlar; Subtle üstünlüğünü yavaş yavaş kaybeder. Son perdede evin efendisi Lovewit'in gelişiyile birlikte hem kurdukları bu dolandırıcılık tezgâhı hem de aralarındaki uyuşumun son kırıntıları yok olup gider. Efendisine tüm olup bitenleri anlatan ve bu sefer de müşteriler yerine vaatlerini ona sunan Face, müşterilerden kurtulduğu gibi Subtle ve Dol'dan da kurtulur. Onları tehdit ederek evden kovan ve yeniden 'uşak Jeremy' rolüne bürünen Face ile tekrar sokaklara dönen Subtle ve Dol arasında 'çıkara' dayalı ve pamuk ipliğine bağlı 'uyuşum' tam anlamıyla bozulur.

3.4.2. Kabalık İlkeleri

Hakaret, tehdit ve şiddet içeren 'doğrudan kabalık' [*bald on record impoliteness*] komedya oyunlarında sıklıkla başvurulmuş bir iletişim stratejisidir. Kibarlık ilkeleriyle çelişen bu kaba davranışı, *The Comedy of Errors*'da hem Antipholus'lar hem de Efesli Antipholus'un karısı Adriana sergiler. Uşakları Efesli Dromio'ya "Aşağılık köle [...] şaklaban" (*CE*, I.ii.10), "pis köle [...] çabuk geri dön sefil köle, yoksa o kelleni ikiye bölerim" (*CE*, II.i.14) diyerek hakaret ve tehdit ederler. Sirakuzalı Dromio, "soytarılık [...] gevezelik" (II.ii.17) ile suçlanır, "asalak, uyuşuk, salyangoz kılıklı, budala" (*CE*, II.ii.24) diye hakaret edilir ve dayakla tehdit

edilir. Her ikisi de doğruyu söylemelerine rağmen yalancılıkla suçlandıkları için dayak yerler. Efesli Dromio dayanamayıp bu durumdan şikâyet eder:

Efesli Dromio: Doğduğum günden bu ana kadar hep kendisine hizmet ettim, ama ödülüm hep dayak oldu. Üşüdüğümde dayakla ısıtır, terlediğimde dayakla serinletir. Uyuduğumda dayakla uyandırır, oturduğumda dayakla kaldırır, evden çıkarken dayakla dışarı fırlatır, eve dönünce yine dayakla karşılar. (CE, IV.iv.57)

Oyundaki ‘doğrudan kabalık stratejileri’ olan tehdit, hakaret ve dayak, abartılı boyutlarda olmayıp aslında oyuna komik kaba güldürü özelliği katar. Komedyalarda üst sınıftan karakterlerin alt sınıftan karakterlere karşı kullandıkları bu tarz kaba dile sık rastlanır. *Love’s Labour’s Lost*’ta da karakterler kendinden daha alt sınıfta olan birine hitap ederken “köle” (LLL, III.i.44), “ayaktakımı” (LLL, IV.i.49), “cahil” (LLL, IV.ii.57), “geri zekâlı” (LLL, III.i.41) gibi aşağılayıcı ve kaba sıfatlar kullanır. Oyunun sonundaki ‘Dokuz Ünlü Kişi’ [*Nine Worthies*] gösterisini sunarken Holofernes de, kafasını ‘sitara, saç tokasına, kurukafalı yüzüğe, kılıç kabzasındaki tokmağa’ benzeten Kral’ın arkadaşlarının ve Boyet’in aşağılayıcı hakaretlerine maruz kalır. *As You Like It* oyununda ise Oliver “Seni terbiyesiz! [...] alçak!” (AYLI, I.i.17) deyip Orlando’ya vururken kendisine yıllardır hizmet eden yaşlı uşak Adam’a da “Seni ihtiyar köpek” (AYLI, I.i.18) diye hitap eder. Orlando da altta kalmayıp daha fazla kabalaşmasına izin vermez ve Oliver’ı kısıkrak yakalar ama sonrasında da “Bu yaptığımı kendi iyiliğim için yapmak zorundayım, yoksa seni kırmak istemezdim” (AYLI, I.i.18) der. Oliver’ın bu tavrı, karakterini şekillendiren ‘nefret’ ve ‘düşmanlığın’ bir yansımasıdır. Rosalind de, sık sık konuşmaları bölüp araya giren Touchstone’u “Kes sesini aptal soytarı!” (AYLI, III.ii.74) şeklinde uyarır; bu çoğunlukla işe yaramasa da Touchstone’u susturmanın tek yoludur. Kendini bir saraylı olarak düşünen Touchstone da kendinden aşağı gördüğü kişilere bazen

‘doğrudan’ kabalık sergiler. Örneğin William’a Audrey’le aralarından çekilmesi için “hödük, ölürsün, öldürürüm, telef olursun, işini bitiririm, ezer geçerim, işini bitiririm” (AYLI, V.i.125) gibi hakaret ve tehditler savurur; ancak bunların hiçbirinde ‘ciddi’ değildir çünkü bunları yapacak karakterde değildir. Tehditleri ve hakaretleri bile “Soytarının kurşunu atışa hazır olmalı” (AYLI, V.iv.137) Touchstone’un “tatlı saçmalıklar[ıdır]” (AYLI, V.iv.137). *Every Man in His Humour* oyununda da ‘doğrudan kabalık’ örneklerine sık rastlanır. Oyun boyunca hayâl âleminde yaşayıp yalnızca kendi doğrularına inanan ve uyum sağlayamayan karakterler, birbirlerine bol bol hakaretler edip fiziksel şiddet uygularlar. Yaşlı Kno’well beyefendiliğe özenen yeğeni Stephen’a “züppe”⁴⁴⁵ (EMI, I.i.8) diyerek hakaret ederken, Kitely karısının aşığı sandığı Yaşlı Kno’well’e “yaşlı keçi”⁴⁴⁶ (EMI, IV.x.97) der. Bobadill kendisinin övdüğü tütünü eleştiren Cob’u döverek ona “pis köle, gübre kurdu, pislik”⁴⁴⁷ (EMI, III.v.63) gibi hakaretler sıralar. Karısına eve kimseyi almamasını tembihleyen Cob da, evin önünde toplanan kalabalığı görüp Kitely’nin suçlamalarını duyunca karısını döver. Wellbred’in arkadaşlarını evden kovan Downeright “Kulaklarınızı keseceğim”⁴⁴⁸ (EMI, IV.ii.75) diyerek tehditler savururken, kendisini “etini kılıcımla delik deşik edeceğim”⁴⁴⁹ (EMI, IV.ii.75) diyerek tehdit eden Bobadill’i döver. Bu dayak ve hakaret zinciri oyunun sonuna değin devam eder; oyunun sonundaki mahkeme sahnesinde Yargıç Clement Brainworm’u “bacaklarını kesmeliyim”⁴⁵⁰ (EMI, V.iii.106) diyerek korkutsa ve Matthew’un çalıntı şiirlerini yaktırsa da, oyunun başından beri devam eden ‘şiddet’ ve ‘hakaret’ son bulur.

⁴⁴⁵ “cocks-combe”

⁴⁴⁶ “old goat”

⁴⁴⁷ “filthie slaue, a dung-worme, an excrement”

⁴⁴⁸ “He cut off your eares”

⁴⁴⁹ “I will ‘pinck your flesh, full of holes, with my rapier”

⁴⁵⁰ “I must cut off your legs,”

Volpone oyununun açgözlü düzenbaz karakterleri kendi amaçları uğruna etraflarında bulunanlara kaba kuvvet ve hakaret yoluyla ‘doğrudan’ kabalık sergileyebilirler. Örneğin ikinci perdede Doktor Scoto kılığına girip karısı Celia’ya kur yapan *Volpone*’yi “gösterini sergileyecek benimkinden başka ev mi yok?”⁴⁵¹ (*Volp.*, II.i.129) diyerek dövüp oradan kovan, daha sonra karısına hakaretler edip “seni ben kendim parçalara ayıracağım”⁴⁵² (*Volp.*, II.iii.133) diyerek tehditler savuran Corvino, bu sahnenin hemen devamında karısını *Volpone*’ye kendi elleriyle sunmaya karar verince yine şiddet ve hakaret kullanarak bu amacına ulaşmak ister. Onun bu isteğine boyun eğmek istemeyen karısına “seni saçından sürükleyerek eve götüreceğim; sokaklarda bir hayat kadın olduğunu haykıracağım; ağzını kulaklarına kadar yırtacağım; burnunu keseceğim”⁴⁵³ (*Volp.*, III.v.147) diyerek korkunç tehditler savurur. Bu olayı mahkemeye götüren Bonario ve Celia da, herkesin çıkarını tehdit ettikleri için masum olmalarına rağmen mahkemede ağır hakaretlere, suçlamalara ve iftiralara maruz kalırlar. “İffetsiz kadın”⁴⁵⁴ (*Volp.*, IV.ii.162) olmakla suçlanan Celia’nın, “taktığı maske”⁴⁵⁵ (*Volp.*, IV.ii.163) ile herkesi kandırdığı söylenir. “Baba katili”⁴⁵⁶ (*Volp.*, IV.ii.164) diye hakaret edilen Bonario’nun da insanları “erdem kisvesi altında kandır[dığı]”⁴⁵⁷ (*Volp.*, IV.ii.163) iddia edilir. Ancak oyunun sonunda birbirine düşen bu iftiracı karakterler artık Bonario ve Celia’ya değil birbirlerine hakaretler ve tehditler savurmaya başlarlar. Müşterilerine “eşek, boynuzlu, açgözlü”⁴⁵⁸ (*Volp.*, V.i.174-175) diyerek hakaret eden Mosca’ya onlar da “parazit

⁴⁵¹ “No house but mine to make your scene ?”

⁴⁵² “I will [...] dissect thee mine own self,”

⁴⁵³ “I will drag thee hence, home, by the hair; cry thee a strumpet through the streets; rip up thy mouth unto thine ears; and slit thy nose”

⁴⁵⁴ “lewd woman”

⁴⁵⁵ “the vizor she has now put on”

⁴⁵⁶ “swine, goat, wolf, parricide”

⁴⁵⁷ “under shade of virtue”

⁴⁵⁸ “ass [...] cuckold [...] covetous”

köle”⁴⁵⁹ (*Volp.*, V.i.175) derler. Volpone mahkemede gerçekleri açıklarken Mosca, Voltore, Corbaccio ve Corvino’ya “dolandırıcı, açgözlülüğün maskarası, halinden memnun boynuzlu, aptal”⁴⁶⁰ (*Volp.*, V.viii.189) gibi hakaretler sıralar. Celia ve Bonario’nun oyun boyunca gördükleri kaba muamelenin intikamı alınmış olur. *The Alchemist* oyununda ise müşterilerin yanında rollerine uygun olarak soylu, okumuş, bilgili ve görgülü bir tavır takınan Subtle, Face ve Dol, baş başa iken bu rolleri bırakıp gerçek kimliklerine uygun konuşurlar. Alt sınıftan bir uşak, bir dolandırıcı ve bir hayat kadını olarak kaba ve küfürlü bir dil kullanırlar. Özellikle oyunun ilk açılış konuşmasında ‘doğrudan kabalık’ kullanımı dikkat çekicidir:

Face: Buna inan, yapacağım.

Subtle: Elinden geleni ardına koyma. Senin üzerine yellenirim.

[...]

Face: Pislik herif, seni bir güzel soyup sıyırmak lazım –

Subtle: Ne için? Basurları yalamak için mi benim –

Face: Serseri, serseri, tüm bu kurnazlıklarından seni sıyırmak lazım.⁴⁶¹
(*Alch.*, I.i.3)

Argo sözcüklerle dolu bu adi sokak dili Face ve Subtle’in rol yapmadıkları zaman ortaya çıkan gerçek dilleridir. Dolandırıcılık işinde kimin katkısının daha önemli olduğuna dair ettikleri bu kavgada birbirlerine “köle, aşağılık herif, bok böceği, asalak, köpek sülüğü”⁴⁶² (*Alch.*, I.i.3-7) gibi çeşitli hakaretler sıralarlar. Hakaretlerle de yetinmeyen ikili daha sonra tehditlere geçer. Subtle Face’i fiziksel şiddet göstermekle tehdit eder:

Subtle: Eğer yaklaşırsan, terzinin yaptığı üzerindeki tüm giysileri mahvederim.

⁴⁵⁹ “parasite slave”

⁴⁶⁰ “knave, avarice's fool, wittol, fool”

⁴⁶¹ FACE. Believe’t, I will.

SUBT. Thy worst. I fart at thee.

FACE. Sirrah, I will strip you —

SUBT. What to do? lick figs Out at my —

FACE. Rogue, Rogue, out of all your sleights.

⁴⁶² “slave, rascal, scarab, vermin, dog leech”

[...]
Seni parçalara ayıracağım: sana bu gazabı
Kışkırtmaktan nasıl kaçınmak gerektiğini öğreteceğim.⁴⁶³
(*Alch.*, I.i.3-5)

Bu tehditlere karşılık Face de Subtle'in dolandırıcılıklarını St. Paul Katedrali'nde herkese ilan etmekle (*Alch.*, I.i.7) ve "büyücülük kanunu"⁴⁶⁴ (*Alch.*, I.i.8) gereğince onu tutuklatmakla tehdit eder. Birlikte kurdukları bu dolandırıcılık işinin bu ikisinin anlamsız çekişmeleri ve kavgalarıyla bozulmasını istemeyen Dol, en sonunda onların kullandıkları 'doğrudan kaba' dilin aynısını kullanarak olaya müdahale eder. Face'in kılıcını eline alıp Subtle'in boğazından tutar ve "siz iki iğrenç pislik [...] sizin gırtlaklarınızı keseceğim"⁴⁶⁵ (*Alch.*, I.i.8) diyerek ikisini de tehditle barıştırıp tekrar uyum içinde çalışmaya zorlar. Dol'un daha önceki yalvarmalarına aldırmayan ikili, bu tehdit ve kabalık karşısında geri adım atıp Dol'un sözünü dinler ve el sıkışırlar.

Komedyta oyunlarda diğer karakterlerin 'kabul edilme, sevilme, yakınlık kurma' gibi ihtiyaçlarına cevap vermeyip görmezden gelerek veya dışlayarak 'olumlu kabalık' [*positive impoliteness*] sergileyen karakterler, oyunların sonuna kadar çözilemeyen 'sorunların' ortaya çıkmasına neden olurlar. Örneğin, *The Comedy of Errors* oyununda Efes ve Sirakuza kentlerinin arasını açıp iletişimini koparan ve Aegeon'u ölüme mahkûm eden 'yasa' ve bu yasayı çıkaran Dük'ün tavrı, düşman ilan edilen şehrin vatandaşlarını kendi sınırlarından 'dışladığı' için bir 'olumlu kabalık' örneğidir. Bu olumlu kabalığın neden olduğu sorun oyunun sonuna değin çözülemez. Oyunun son sahnesinde de Efes Dük'ü yalnızca Aegeon'un hayatını bağışlayıp ve yalnızca orada bulunan karakterlerin 'kabul edilme' isteklerini

⁴⁶³ "I shall mar all that the tailor has made, if you approach. [...] I'll thunder you in pieces: I will teach you how to beware to tempt a Fury again"

⁴⁶⁴ "the statute of sorcery"

⁴⁶⁵ "you abominable pair of stinkards [...] I'll cut your throats"

karşılayıp olumlu yüzlerini destekler. Oyunun sonunda Dük'ün 'olumlu kibarlığı' yalnızca oyundaki karakterlere yöneliktir; Sirakuza'dan gelen diğer yurttaşlara olan tavrı ise meçhuldür. *Love's Labour's Lost* oyununun başında ise üç yıl boyunca "dünyanın latif zevklerin[den]" (LLL, I.i.2) tamamen uzak durmaya yemin eden Kral ve arkadaşları, bu yemini "yerine getirilmesi sıkıcı" (LLL, I.i.3-5) bularak yemin etmekte zorlanan Biron'ı "sen bu oyunda yoksun: Evine git Biron, sana güle güle" (LLL, I.i.5) diyerek gruptan 'dışlayınca' 'olumlu yüzünü' tehdit ederler. Bu 'olumlu kabalık' karşısında Biron hemen geri adım atar ve yemin ederek tekrar gruba dâhil olur. Daha sonra Kral ve arkadaşları, kadınlardan uzak durma hususunda ettikleri yemin doğrultusunda saraylarını ziyarete gelen Fransa Prensesi ve arkadaşlarını saraya kabul etmezler; çünkü onları kabul etmeleri, yeminlerini bozmaları anlamına gelir. Bu şekilde Prenses ve arkadaşlarını 'dışlamaları', bir diğer 'olumlu kabalık' örneğidir. Ancak oyunun devamında Kral ve arkadaşları Prenses ve arkadaşlarına âşık olunca, yeminleri ister istemez bozulur. Yeminlerini bozmamak uğruna gelen misafiri 'kabul etmeyerek/dışlayarak' takındıkları 'kaba' tavrı telafi etmek için Kral Prenses'i ziyaret edip "Sizi sarayımıza davet etmek için bu ziyareti yaptık, lütfen kabul buyurun" (LLL, V.ii.105) derler ancak Prenses'in 'olumlu yüzünü' desteklemeye yönelik bu davranış bu sefer de Prenses tarafından reddedilir:

Prenses: Bu çayırılık yeterli bize, siz yemininize bağlı kalın.
Yeminden döneni ne Tanrı, ne de ben hoş görebilirim.
[...]
Bir konuk olarak adımımı atmam sarayınıza. (LLL, V.ii.105)

Kral ve arkadaşlarının 'olumlu yüzlerine' bir saldırı niteliğinde olan Prenses'in bu ret cevabı, Kral ve arkadaşlarının daha önceki 'kaba' tavırlarına karşılık verilen bir tepkidir. Kral ve arkadaşlarının 'aşk' sözlerini ciddiye almayan kadınlar, oyun

boyunca onlara karşı sevgi göstermezler. Onların “aşk ilanlarını [...] eğlence[lerinin] bir parçası say[arlar]” (*LLL*, V.ii.126) ve onlarla alay ederler. Kral ve arkadaşlarının ısrarlarına rağmen kadınların bu şekilde ‘sevmeme’ ve ‘yakınlık kurmama’ tavırları, yine erkeklerin ‘olumlu yüzlerini’ tehdit eder. Oyunun son sahnesinde iki grup arasındaki buzlar nihayet erimeye başlar ve bir yıl sonra buluşmak üzere vedalaşırlar; ‘sevilme’, ‘yakınlık kurma’ ‘evlenme’ umudu, oyun boyunca yapılan tüm bu kaba saldırıları Kral ve arkadaşları nazarında telafi eder. Oyun karşılıklı iyi dileklerin sunulduğu İlkbahar ve Kış şarkılarının eşliğinde sona ererken karakterler arasında sağlanan ‘beraberlik’, ‘olumlu yüzlerinin’ desteklenmesini sağlar. *As You Like It* oyununda ise Oliver ve Dük Frederick’in de hayata karşı tavırları ‘sevmeme, yakınlık kurmama ve dışlama’ üzerine kuruludur. Kardeşlerinin onlardan tek isteği ‘kabul edilmek ve sevilme’ ancak bu istekleri karşılanmaz. Oliver sevmediği kardeşini öldürmeyi planlayıp evden kaçamak zorunda bırakır; Dük Frederick ise ağabeyinin mevkiini gasp edip onu sürgüne yollar. Daha sonra yeğeni Rosalind’i de sürgüne yollayan Dük Frederick’e Rosalind’in cevabı “Siz efendime karşı asla kusur etmedim” (*AYLI*, I.iii.38) şeklinde olur. Dük Frederick ve Oliver’ın bir kişiyi sevmemesi için kusur işlemesi gerekmez; insanların iyi niteliklere sahip olması onları kıskanmaları ve nefret etmeleri için yeterlidir. Arden Ormanı’nda da âşıklar arasında bazı ufak tefek ‘olumlu kabalık’ örneklerine rastlanır, tıpkı Phebe’nin kendisini seven çoban Silvius’u ilk başta ‘sevmemesi’ gibi. Ancak oyunun sonunda Rosalind’in araya girip sorunları çözmesiyle Phebe’de ‘değişim’ meydana gelir ve bu karşılıksız sevgi de karşılığını bulur. Oyundaki en büyük ‘dönüşüm’ Oliver ve Dük Frederick’de olur; bir yanda kardeşi hayatını kurtardıktan sonra artık ‘kardeşini seven’ ve Celia’ya ‘âşık’ yepyeni bir Oliver, diğer yanda ise dine dönerek ‘nefreti’

unutmuş ve insanların haklarını iade etmiş yepyeni bir Dük Frederick vardır. Oyun, düşmanlık ve nefretlerin bittiği, sevenlerin kavuştuğu ve herkesin ‘olumlu yüzünün’ desteklendiği bir kutlamayla biter. *Every Man in His Humour* oyunu da birbirini sevmeyen karakterlerle doludur. Yaşlı Kno’well, “boş bir uğraş”⁴⁶⁶ (*EMI*, I.i.7) dediği şiir sanatını ve şiir sanatına düşkünlüğüyle mantık dışı davrandığını düşündüğü zamane gençliğini sevmez. Oğlunun arkadaş çevresini oğlunun hayatından çıkarmanın yollarını bulmak isteyen Kno’well, oğlunun peşinden şehre gider. Kitley, evini “bir pazaryeri, bir tiyatro gibi halka açık bir yere”⁴⁶⁷ (*EMI*, II.i.28) çeviren Wellbred’i ve karısını baştan çıkardığını düşündüğü arkadaşlarını sevmez. Wellbred’in üvey ağabeyi Downright’a başvuran Kitley, onun zaten zayıf noktası olan öfkesini arttırarak onları evden kovma görevini Downright’a verir. ‘Sevmeme’ ve ‘dışlama’ temeline dayalı ‘olumlu kabalık’ örneği olan davranışlar, oyunun sonuna değin devam eder. Birbirlerinin düşünce ve davranışlarını sevmeyen karakterleri oyunun sonunda bir araya toplayan Yargıç Clement, dışarda bıraktığı Matthew ve Bobadill haricinde herkese ‘olumlu kibarlık’ sergiler. *Volpone* oyununda ise, aslında hiç kimse birbirini sevmemesine rağmen seviyorlarmış gibi davranırlar. Çünkü çıkarları uğruna ittifak halindedirler. *Volpone* “dünyanın ruhu”⁴⁶⁸ (*Volp.*, I.i.104) dediği altınından ve hayran olduğu kendisinden başka hiçbir şeyi sevmez ama çok zevk aldığı oyunlarını gerçekleştirmek için Mosca’ya ihtiyacı vardır. Mosca onun işine yaradığı sürece övgüler düzen *Volpone*, Mosca’dan darbe yiyince , “yıkımım tek başıma olmayacak”⁴⁶⁹ (*Volp.*, V.viii.189) diyerek onun da sonunu getirir. Oyun boyunca çok sevdiği efendisinin çıkarına çalışıyormuş gibi yapan

⁴⁶⁶ “idle”

⁴⁶⁷ “makes my house here common, as a Mart, A Theater”

⁴⁶⁸ “my saint [...] the world's soul”

⁴⁶⁹ “My ruins shall not come alone”

Mosca da ilk fırsatta darbeyi indirir. Volpone’yi “tilki-tuzağı[na]”⁴⁷⁰ (*Volp.*, V.iii.180) düşürmek isteyerek aralarındaki gerçek duyguları ortaya koyar. Müşterileri ile olan ilişkileri de, karşılıklı çıkara dayandığı için görünürde bir sevgi ve kucaklama havasındadır. Oyun boyunca karşılıklı sarf edilen övgüler ve vaatler bu havayı korur. Ancak ilk mahkeme sahnesinden sonra ölümünü ilan ettirip tüm servetini Mosca’ya bıraktığı bir vasiyet hazırlayarak açgözlü müşterilerinin hayal kırıklıklarıyla eğlenmek isteyen Volpone, bu yeni oyunuyla görünürdeki sevgi bağıni yok eder. Volpone’nin ölüm haberini alır almaz telaş içinde eve dolan müşteriler karşılarında, kendine kalan malvarlığının dökümünü çıkarmakta olan Mosca’yı bulurlar. Söyledikleri hiçbir şeye ve sordukları hiçbir soruya uzun bir süre karşılık vermeyen Mosca, sonunda kendisinin varis olduğunu açıklayıp “evimden çıkın”⁴⁷¹ (*Volp.*, V.i.174) diyerek hepsini evden kovar. Bu sahneye kadar herkes çıkarları için karşdakini ‘seviyormuş’ numarası yapmış ve birbirine ‘olumlu kibarlık’ sergilemiştir. Ancak müşterilerin hayâllerinin suya düşüp evden kovuldukları bu sahneden sonra oyuna ‘sevmeyen’ ve ‘dışlayan’ bir hava hâkim olur. Oyunun sonunda da mahkeme heyeti Volpone, Mosca, Corbaccio, Corvino ve Voltore’yi cezalandırarak toplumun ‘dışına’ atarlar; hayal kırıklığı içindeki Bayan Politick zaten kendi isteğiyle “tedavi için denize”⁴⁷² (*Volp.*, V.ii.179) gitmiştir ve Bay Politick de maruz kaldığı aşağılamalar karşısında “bu yeri ve iklimi sonsuza dek terk ede[r]”⁴⁷³ (*Volp.*, V.ii.179). Oyunun sonunda düzenbaz karakterler arasındaki uyum bozulmuş; toplumsal uyum sağlanmıştır. Ancak Toplumsal ‘uyumun’ yeniden sağlanması için tüm bu düzenbaz karakterlerin toplumdan ‘dışlanması’ gerekmiştir ve bu nedenle de

⁴⁷⁰ “Fox-trap”

⁴⁷¹ “quit my house.”

⁴⁷² “straight to sea for physic”

⁴⁷³ “I shall be the fable of all feasts [...] I to shun this place and clime forever”

oyun birleştirici değil dışlayıcı olan ‘olumlu kabalık’ ile son bulur. *The Alchemist* oyununda dolandırıcılık çetesini birlikte kurmuş olan Face, Subtle ve Dol arasındaki bağlılık eksikliği ve özellikle Face ile Subtle’ın bir diğerini dışlama eğilimi ‘olumlu kabalığa’ örnektir. Birlik olmaları gerekirken oyunun başında ettikleri büyük kavgada birbirlerini dışlayan Face ve Subtle, kullandıkları ‘yellenmek, basur, hayat kadını’ gibi tabu sözcüklerle de ‘olumlu kabalığa’ yönelirler. Oyun boyunca müşterilerle uğraşırken de kendi üstünlüklerini kurmaya çalışıp bir diğerini dışlamaya çalışmaları aralarındaki gerginliği artırır. İkili, ayrıca, kendi aralarında da simya terimleri ile dolu ‘şifreli dil’ kullanarak müşterileri de dışlarlar. Müşteriler onların neden bahsettiğini anlamazken, onlar bu özel dil sayesinde hem müşterilerin gözlerini boyarlar hem de kendi aralarında müşterilere dair yorumlar yaparlar. Örneğin, Subtle Mammon ve Surly’nin yanında Face’e “ikinci dereceden çalışmalarımız katılaşma evresindeler, üçüncü bir çalışma da buharlaşıp yükselme evresinde”⁴⁷⁴ (*Alch.*, II.i.42-43) derken sanki simya deneylerinden bahsediyormuş gibidirler ama aslında ‘ikinci dereceden çalışmalar’ ile Dapper ve Drugger’ı kastederken ‘üçüncü çalışma’ ile Mammon’u kasteder; ilk iki müşterinin artık tamamen denetim altında olduğunu ve üçüncünün ise yavaş yavaş yola geldiğini anlatmaya çalışır. Elbette bu şifreli dilin altında yatan gerçek anlamı anlayamayan müşteriler bu konuşmadan dışlanarak olumlu yüzlerine saldırılır. Surly, Face ve Subtle’ın bu anlaşılmaz dillerini “Ne görkemli bir dil bu böyle! Sanki kendi aralarındaki özel bir dile benziyor”⁴⁷⁵ (*Alch.*, II.i.40) diyerek eleştirir ve onların gerçek niyetlerinden şüphelendiğini gösterir. Bu ‘olumlu kabalık’ örnekleri oyun boyunca giderek artar; ağzına çörek tıklan Dapper’ın dışarıya tuvalete konması,

⁴⁷⁴ “Of our inferior works are at fixation, A third is in ascension.”

⁴⁷⁵ “What a brave language here is! next to canting.”

laboratuvar patladı diye Mammon'un evden gönderilmesi ve tüm gerçekleri ortaya çıkaran Surly'nin evden kovulmasıyla birlikte artan kabalık, oyunun sonunda en üst seviyeye ulaşır. Oyunun sonunda tüm müşterilerle birlikte Subtle ve Dol'u da kapı dışarı eden Face ve efendisi Lovewit, oyunu 'olumlu kabalık' ile bitirirler.

Komedy oyunlarında diğer karakterlerin kişisel alanlarına saldırıp istemedikleri şeylere zorlayarak hareket özgürlüklerini kısıtlayan karakterler, bu 'baskıcı' ve 'zorba' tutumlarla bir yandan 'olumsuz kabalık' [*negative impoliteness*] örneği sergilerken diğer yandan olayların akışını sağlarlar. *The Comedy of Errors* oyununda Dromio'lara sürekli emirler yağdırıp iş buyuran Antipholus'lar, aslında bu 'baskıcı' tavırlarıyla uşakların oradan oraya koşturmasına ve bu koşturmaya sırasında birbirleriyle yer değiştirerek işlerin karışıp olayların ilerlemesine neden olurlar. *Love Labour's Lost*'ta Kral'ın arkadaşlarına ettirdiği yemin onları üç yıl boyunca dünya nimetlerinden uzak durmaya 'zorlar'. Bu şekilde onların 'hareket özgürlüğüne saldıran' ve 'kişisel alanlarına müdahale eden' bu yemin, 'olumsuz yüzlerine saldırı niteliğindedir. Bu nedenle de en başından itibaren itiraz sesleri yükselir. "Tenin peşinden gitme[nin]" (*LLL*, I.i.10) erkeklerin en doğal hakkı olduğunu savunan Costard ve "Her mevsimin kendine uygun olmalı doğası" (*LLL*, I.i.5) diyerek yeminin mantıksızlığını açıklamaya çalışan Biron, bu 'zorlamayı' hemen kabul etmezler. Kısa süre içinde Biron ve Costard dışındakiler de 'olumsuz yüze' yapılan bu müdahale ve zorlamanın mantıksızlığını anlayarak yemini bozar ve aşklarını ilan etmenin peşine düşerler. Ancak aşkını ilan etmek kişinin kişisel özgürlüğü olsa da, bu ona karşıdaki muhatabı 'zorlama' hakkı vermez. Sevdigi kadını kendisini sevmeye zorlayabileceğini düşünen Don Armado, "Aşkını isteyebilir miyim? İsteyebilirim. Aşkın için zorlayabilir miyim? Evet, zorlayabilirim" (*LLL*, IV.i.50)

diyerek bu tavrıyla oyundaki bir diğ er ‘olumsuz kabalık’  rneğini sergiler. Ancak zaten  ok da zorlamasına gerek kalmaz; oyunun sonunda aşkına tam anlamıyla kavuşan ve evlenme kararı alan tek kiři Don Armado olur. *As You Like It* oyununda ise kendi  z kardeşlerini sevmeyip ve kabul etmeyip ‘olumlu y zlerine’ saldıran Oliver ve D k Frederick, aynı zamanda onları yaşıadıkları evlerinden de kovarak ‘olumsuz y zlerini’ de tehdit ederler. “Babasından kalan k   k hisseyi” isteyen Orlando’ya bu parayı vermeyip onun hareket  zg rl   n  kısıtlayan “Aklını başına toplasan ve g z me g r nmesen iyi edersin” (*AYLI*, I.i.16) diyerek huzurundan kovan Oliver’in onu  ld rme planları, Orlando’yu evini terk edip Arden Ormanı’na gitmeye zorlar. Bu, mevkiinden ve evinden vazge ip gitmeye zorlanan Orlando ve onunla birlikte evden ayrılan Adam’ın olumsuz y zlerine bir tehdittir. Aynı şekilde a abeyi B y k D k’  ve ye eni Rosalind’i “hainler” (*AYLI*, I.iii.38) olarak g ren ve a abeyinin “d kalı ına el koy[up] [...] s rg ne yolla[yan]” (*AYLI*, I.iii.39) D k Frederick’in bu davranışları, ‘olumsuz y zlerine’ yapılan bir saldırdır. Kovulup s rg ne g nderilen kiřiler gittikleri Arden Ormanı’nda tam tersi bir davranışla karřılaşırlar. *Every Man in His Humour* oyunu da, kendi biliřsel ba amları do rultusunda birbirlerinin hayatlarına m dahale edip ‘olumsuz kabalık’ sergileyen karakterlerle doludur. ‘Mantık’ ve ‘muhakeme yetene i’ do rultusunda yaşıadığını iddia edip herkesi bu a ıdan eleřtiren Yařlı Kno’well, etrafındakilerin hayatlarına karışıp nasıl yaşıayacaklarına dair akıl verir.  rne in, ye eni Stephen’ın avcılık merakına  ok sinirlenen Kno’well ona “Daha akıllı [...] makul olmayı   ren [...] masraflarını azalt”⁴⁷⁶ (*EMI*, I.i.8-9) diyerek hayatına m dahale eder. Daha sonra o luna gelen mektubu “Bu mektup o luma g nderilmiř; ancak ben de Edward

⁴⁷⁶ “Learn to be wise, [...] sober [...] moderate your expences”

Kno'well'im ve [...] adamın hatasını kendi tatminim için kullanacağım. Valla, mektubu açacağım (yaşlılar meraklı olurlar)⁴⁷⁷ (*EMI*, I.ii.11) diyerek açıp okuyan Kno'well, oğlunun mahremiyetine hiç saygı göstermez. Okuduktan sonra “ben de arkadaş seçiminde daha sağduyulu olduğumu düşünürdüm⁴⁷⁸ (*EMI*, I.ii.12-13) diyerek onun arkadaş seçimini eleştirir. Oğlunun hayatını kontrol etmek için kullanacağı yöntemi, “onun yolculuğuna engel olmamaya ya da içindeki gençliğin ölçsüz akışını durdurmak için herhangi bir sert yöntem uygulamamaya karar verdim⁴⁷⁹” diyerek açıklayan Kno'well onun peşinden şehre gitmeye karar verir. Karısının kendisini aldattığını düşünen ve karısının her hareketini dikkatle izleyen kıskanç koca Kitely ise, evden bir iki saatliğine uzaklaşması gerekince “iki saatlik yoklukta⁴⁸⁰ (*EMI*, III.iii.52) neler olabileceğine dair kuruntularla kıvranıp karısına “yakından göz kulak olunup izlenmesi gerektiğini⁴⁸¹ (*EMI*, III.iii.529 düşünür. “Kapılarını bir hırsıza sonuna kadar açan ve ona en değerli hazinesinin nerede olduğunu gösteren birinin soyulmayı hakkettiğini kim düşünmez⁴⁸² (*EMI*, III.iii.52) diyerek en değerli hazinesi olan karısını ve hırsız olarak gördüğü Wellbred ile arkadaşlarını gözetlemesi için uşağı Thomas'ı görevlendirir. Evini ve karısını “muhafızsız⁴⁸³ (*EMI*, III.iii.52) bırakmayan Kitely, Wellbred ve arkadaşlarıyla konuşmak üzere de Downeright'e görevlendirir. Görevi büyük bir istekle kabul eden Downeright Wellbred'e “Ne senden korkuyorum ne de onlardan [...] dışarı çıkın;

⁴⁷⁷ “This letter is directed to my sonne: Yet, I am EdwardKno'well too, and [...] vse The fellowes error to my satisfaction. Well, I will breake it ope (old men are curious)”

⁴⁷⁸ ““I' had thought Y' had had more iudgement t'haue made election of your companions”

⁴⁷⁹ “I am resolu'd, I will not stop his journey; Nor practise any violent meane, to stay The vnbridled course of youth in him”

⁴⁸⁰ “In two houres absence”

⁴⁸¹ “must be then kept vp, close, and well-watch'd,”

⁴⁸² “Who will not iudge him worthie to be rob'd, that sets his doores wide open to a thiefe, and shewes the fellon, where his treasure lies?”

⁴⁸³ “without a guard”

evinize gidin”⁴⁸⁴ (*EMI*, IV.ii.74-75) diyerek onları kovar. Kitely ve Downeright, hem Bayan Kitely’nin hem de Wellbred ve arkadaşlarının hareket özgürlüklerine saldırarak ‘olumsuz kabalık’ sergilerler. Cob da tütün aleyhinde konuşarak insanların tütün içme özgürlüklerine saldırınca Downeright’tan dayak yer. Bu dayağın üzerine gidip Yargıç Clement’e şikâyetle bulunan Cob, dayağın nedenini soran Clement’e “çünkü o serseri tütünleri aleyhinde konuştum”⁴⁸⁵ (*EMI*, III.vii.68) deyince yargıçtan da fırça yer. “Prenslerin saraylarında, soyluların odalarında, tatlı bayanların çardaklarında, askerlerin kulübelerinde bu kadar kabul görmüş olan bir bitkinin erdemlerine hakaret etmek ve kötüle[diği]”⁴⁸⁶ (*EMI*, III.vii.69) için çok sinirlenen Clement, Cob’un insanların tütün içme özgürlüklerine karşı konuşmasıyla sergilediği bu ‘olumsuz kabalığı’ hapisle cezalandırmak ister. Sonradan merhamet gösterip bu cezayı geri alsa da, bu korku bile Cob’un hatasını görmesini sağlar. Cob gibi diğer karakterler de oyunun sonunda Yargıç sayesinde hatalarını görürler. Oğlunun hayatını yönlendirmek isteyen Kno’well’e “oğlun kendisini yönlendirecek kadar olgun: bırak kendi yolunu çizsin”⁴⁸⁷ (*EMI*, III.vii.69) diyen Yargıç Clement, Bay ve Bayan Clement’e tüm kuruntuların “kıskanç bir beynin kokuşmuş meyveleri”⁴⁸⁸ (*EMI*, V.i.103) olduğunu söyleyip birbirlerinin hareket özgürlüklerine yaptıkları müdahalelerin yanlış olduğunu gösterir. Aslında kanunun temsilcisi olarak Yargıç Clement’in mahkemede verdiği kararlar da, karakterlerin hayatlarına yapılan bir müdahaledir. Kno’well, Kitely çifti, Cob, Brainworm ve Stephen’a ne yapmaları konusunda akıl verip Matthew ve Bobadill’i oruç tutmakla cezalandıran Yargıç

⁴⁸⁴ “I am not afraid of you, nor them neither [...] get you out; get you home”

⁴⁸⁵ “because I spake against their vagrant tobacco”

⁴⁸⁶ “depraue, and abuse the vertue of an herbe, so generally receiu’d in the courts of princes, the chambers of nobles, the bowers of sweet ladies, the cabbins of souldiers”

⁴⁸⁷ “Your cares are nothing! [...] your sonne is old inough, to gouerne himselfe: let him runne his course”

⁴⁸⁸ “ranke fruits of a iealous braine”

Clement, bu şekilde onların hareket özgürlüklerine karışarak ‘olumsuz kabalık’ sergiler. *Volpone* oyununda ise amaçlarına ulaşmak isteyen açgözlü karakterler çıkarları uğruna başkalarının hareket özgürlüklerine ve kişisel alanlarına müdahale ederek ‘olumsuz kabalık’ sergilerler. Örneğin, Karısı Celia’yı eve hapseden kıskanç Corvino, bu davranışıyla onun hareket özgürlüğüne saldırarak ‘olumsuz’ kabalık sergiler. İkinci perdede Doktor Scoto kılığındaki Volpone’yi kendi evinin önünde görünce çok sinirlenip “senin önceki kısıtlamaların özgürlüktü”⁴⁸⁹ (*Volp.*, II.iii.132) diyerek karısının hayatında daha fazla kısıtlama yapmaya karar verir. Uyguladığı bu baskıların nedeninin de karısının davranışları olduğunu söyleyen Corvino, “bu senin kendi [suçun], aşırı serbest davranman beni sana böyle davranmaya itiyor”⁴⁹⁰ (*Volp.*, II.iii.133) der. Corvino karısını bu kadar kıskanıp kısıtlarken daha sonra birden kendi çıkarları için strateji değiştirir. Mosca tarafından ikna edilen Corvino, Volpone’nin mirasçısı olmak için karısını ona sunmaya karar verir. Buna karşı çıkan karısından “uysal”⁴⁹¹ (*Volp.*, III.v.145) olup kendisine itaat etmesini ister. İtaat etmeyince de karısını şiddet uygulamakla tehdit eden Corvino, Celia’dan “iyisi mi, beni öldür”⁴⁹² (*Volp.*, III.v.147) karşılığını alır. Tüm karşı çıkmasına rağmen kocasının zorlamasıyla kendini Volpone ile aynı odada yalnız başına bulan Celia, bu sefer de Volpone’nin ‘olumsuz kabalığına’ maruz kalır. Celia’yı övgüler, hediyeler ve olağanüstü vaatlerle kandıramayan Volpone, en sonunda “teslim ol yoksa seni zorlayacağım”⁴⁹³ (*Volp.*, III.v.151) diyerek Celia’yı yakalar. Kocasından sonra Volpone’dan de ‘baskı’ ve ‘zorlama’ gören Celia, bu anda sahneye giren Bonario tarafından kurtarılır. “Bayan, bu yerden gidelim [...] hiçbir şeyden korkmayın, artık

⁴⁸⁹ “thy restraint before was liberty”

⁴⁹⁰ “know it is your own [fault], Being too open makes me use you thus”

⁴⁹¹ “obedient”

⁴⁹² “kill me, rather”

⁴⁹³ “Yield, or I'll force thee.”

bir muhafızınız var”⁴⁹⁴ (*Volp.*, III.v.151) diyen Bonario, Celia’yı oradan götürür. Önce onu eve kapatıp başına muhafızlar diken ve daha sonra onu başka bir adama sunan kocası Corvino ile ona zorla sahip olmaya kalkan Volpone’nin ardından şimdi de Bonario, Celia’ya onun ‘muhafızı’ olduğunu ve ne yapması gerektiğini söyler. Oyun boyunca Celia’nın etrafında ona ne yapıp ne yapamayacağını söyleyen ve böylece ‘olumsuz kabalık’ uygulayan muhafızları olur ve bu davranışlarını da onu övüp sevdiklerini söyleyerek yaptıkları ‘olumlu kibarlık’ gösterileri ile telafi etmeye çalışırlar. Telafisi olmayan bu kabalıklar karşısında Celia’nın hiçbir söylemsel gücü yoktur. Oyun boyunca Volpone ve Mosca’nın da vaatlerle kandırdıkları müşterilerinin hareketlerini kontrol etmeleri ve onlardan ailelerini veya mesleklerini feda etmelerini isteyerek kişisel alanlarına müdahale etmeleri yine ‘olumsuz kabalık’ örneğidir. Oyunun sonunda da mahkeme heyeti tarafından malları, meslekleri, aileleri veya özgürlükleri ellerinden alınan karakterlerin istemedikleri bu cezalara razı olmak zorunda kalmaları oyunun ‘olumsuz kabalıkla’ sonuçlanmasına neden olur. Aynı şekilde *The Alchemist* oyununda da dolandırıcılık şebekesi kurup müşterilere çeşitli vaatlerde bulunan Subtle, Face ve Dol, bu vaatlerin gerçekleşmesi için bazı talimatların yerine getirilmesi gerektiğine müşterileri inandırırılar. ‘Oruç tutmak veya etrafa isimler yazmak’ gibi yapmaları gereken bazı törensi davranışlar, almaları gereken malzemeler, vermeleri gereken hediyeler, ödemeleri gereken paralar, müşterilerin hareket özgürlüklerini kısıtlayan ve bu nedenle onların ‘olumsuz yüzlerini’ tehdit eden isteklerdir. Müşterilerinin ne yapacaklarını, ne yiyeceklerini, nasıl konuşup nasıl davranacaklarını bu üçlü çete belirler: Dapper’a Periler Kraliçesiyle konuşmak istiyorsa bir şey yememesi, Mammon’a Dol’la konuşurken

⁴⁹⁴ “Lady, let 's quit the place [...] fear nought, you have a guard”

“onun soyluluğunu” (*Alch.*, IV.i.91) övmesi, Drugger’a eğer Bayan Pliant’ı istiyorsa Şam ipeği getirmesi, Tribulation’a isteğine kavuşmak istiyorsa daha sabırlı olması ve ödeme yapması, Bayan Pliant’a İspanyol Kontunu sevmesi, Kastrill’e ise önce düellonun esaslarını öğrenmesi gerektiği söylenir. Bu şekilde müşterilerinin ‘kişisel alanlarını ve hareket özgürlüklerine’ müdahale ederek olumsuz kabalık sergileyen Subtle, Face ve Dol, birbirlerine karşı da aynı tavrı sergilerler. Her biri bu işte kendi payını önemseyip karşıdakini küçümseyerek, karşıdaki diğer karakterin ‘saygı duyulma’ ihtiyacına saldırır. Kendini yüceltip hakaretler ve tehditlerle karşıdakini aşağılamak ve hor görmek, özellikle Subtle ve Face arasında oyun boyunca süren çekişmenin ayrılmaz bir parçasıdır. Oyunun sonunda da Face ve efendisi Lovewit, müşterilerle birlikte Subtle ve Dol’u da evden gitmeye ‘zorlarlar’. Kendi istekleri dışında ayrılmaya ‘zorlanan’ karakterlerin ‘olumsuz yüzlerinin’ tehdit edilmesiyle oyun son bulur.

Komedyalarda genellikle ‘laf cambazı’ ve ‘belâgat’ sanatında usta olan karakterler muhataplarına ‘doğrudan’ saldırı yerine ‘ima yoluyla hakaret, alay ve sözde kibarlık’ kullanarak ‘dolaylı kabalığı’ [*off record impoliteness*] tercih ederler. *The Comedy of Errors* oyunu boyunca ‘doğrudan’ hakaret ve dayağa maruz kalan Dromio’lar, efendilerinin sergiledikleri bu tavırların altında kalmazlar; ancak ‘laf ebesi’ olan Dromio’lar çoğunlukla cevaplarında ‘doğrudan kabalık’ değil ‘sözcük oyunları’ kullanarak ‘dolaylı’ bir yol seçerler. Örneğin, Sirakuzalı Antipholus Efesli Dromio’ya “Nerde benden aldığın bin altın, çabuk söyle!” (*CE*, I.ii.9) deyice Dromio’nun cevabı şu şekilde olur:

Efesli Dromio: Kafamda paraya benzer birkaç yumru var, sizden yadigâr
[...]

Eğer bunların hepsini saygıdeğer efendimize geri versem,
Eminim bunları pek sabırla karşılayamazdınız.⁴⁹⁵
(CE, I.ii.9-10)

Burada Sirakuza'nın konuşmasında 'altın' olarak çevrilen sözcük İngilizce 'mark' sözcüğüdür. Efesli Dromio ise 'mark' sözcüğünü 'yara izi/yumru' anlamında kullanarak bir 'sözcük oyunu'yla cevap verir. Daha sonraki bir sahnede Efesli Antipholus Efesli Dromio'ya "Sen eşeğin birisin" (CE, III.i.27) dediğinde yine altta kalmayıp aynı yola başvurarak efendisine 'dolaylı' bir tehdit savurur:

Efesli Dromio: Eminim öyledir; uğradığım haksızlığa,
Katlandığım tokatlara bakılırsa öyle olmalı.
Eşek olduğuma göre, tekmedenirsem çiftelerim,
Bu durumda bu eşeğin çiftelerinden sakının. (CE, III.i.27-28)

Dromio'ların sözcük oyunları yaparak şakayla karışık konuşmaları, sürekli maruz kaldıkları kaba dille baş etme yöntemleridir. Üst sınıfın kabalığı karşısında alt sınıf karakterleri çoğunlukla altta kalmazlar ve karşılığını verirler. *Love's Labour's Lost*'ta da Don Armado'nun hitaplarından rahatsız olan uşağı Moth, "yaşının ilerlemiş olduğunu belirtmek nedeni ile" ona "Kartlaşmış Senyör" diye hitap eder (LLL, I.ii.23). Don Armado'nun hiçbir lafının altında kalmayan Moth, kabalık olarak gördüğü konuşmalara aynı kabalıkla cevap verir. Oyunun sonunda maruz kaldığı kabalık karşısında şaşkına dönen ve "Bu tavrınız soyluluğunuza hiç yakışmadı, hiç kibar ve nazik değilsiniz" (LLL, V.ii.119) diyen Holofernes'in bu şaşkınlığı, aslında eleştiri ve saldırıların 'doğrudan' olması yüzündendir. Çünkü kendisinin konuşmaları da sürekli başkalarına yöneltilen 'eleştirilerden' oluşsa da Holofernes'in kabalığı daha çok 'dolaylı'dır; Holofernes, üst sınıftan 'soylu' kişilerin de 'doğrudan' değil

⁴⁹⁵ I have some marks of yours upon my pate; Some of my mistress' marks upon my shoulders; But not a thousand marks between you both. If I should pay your worship those again, Perchance you will not bear them patiently.

‘dolaylı’ ifadeleri tercih etmeleri gerektiğini düşünür. Aynı şekilde *As You Like It* oyununda kendisine yapılan hiç bir saldırının altında kalmayan Touchstone da bu saldırıların karşılığını çoğunlukla ‘doğrudan’ değil ‘dolaylı’ yoldan verir. Örneğin, Corin’in aklının kıt olduğunu ve başka bir işe yaramayacağını düşündüğü için “Toprak kurtlarına iyi yem olur sende” (AYLI, III.ii.72) der. Audrey’in fazla güzel olmadığını anlatmak için ise “Naçizane bir huyum vardır efendim; kimsenin istemediğini ben alırım” (AYLI, V.iv.137) diyerek ‘dolaylı’ şekilde hakaret eder. Orlando’nun Rosalind’e yazdığı aşk şiiriyle dalga geçen Touchstone, sözcükleri değiştirerek bu şiirin gülünç bir taklidini yazar:

Touchstone: Kendine dişi arayan erkek geyik filan varsa,
İyi olur gidip Rosalind’e bir baksa.
Kedi kediye nasıl yansa,rsa,
Rosalind’in de yapacağı bu olsa olsa.
[...]
Eskiler, tatlı yemişin kabuğu acı olur demiş;
Rosalind de işte yemişlerden böyle bir yemiş. (AYLI, III.ii.74)

Ancak Rosalind de Touchstone’dan aşağı kalmaz. Rosalind’in ağaçta bulduğu Orlando’nun şiirine “kötü meyve” (AYLI, III.ii.74) diyen ve şiirle bu şekilde dalga geçen Touchstone’a “O zaman ben de onu senin gibi zevzekle sonra da muşmulayla aşlarım. Sen de muşmula gibi tam olgunlaşmadan çürür gidersin” (AYLI, III.ii.74) diyerek aynı şekilde ‘dolaylı’ saldırıyla cevap verir. Erkek kılığındaki Rosalind, Silvius’un aşkına karşılık vermeyen Phebe’yi azarlarken de dolaylı kabalık stratejilerine başvurur. Phebe’nin kendisini Silvius’tan daha üstün gördüğünü düşünerek ona “görebildiğim kadarıyla, yatmaya giden insanın yolunu, mum ışığı olmadan aydınlatacak birine benziyorsun denemez pek” (AYLI, III.v.96) der. *As You Like It* oyununun Rosalind’i gibi, *Love’s Labour’s Lost* oyunundaki kadınlar da ‘alayı’ iyi saldırı yöntemi olarak kullanırlar. Kral ve arkadaşlarının kendileriyle

‘alay’ ettiğini düşünen Prens ve arkadaşlarının ‘alaya alayla’ karşılık vermeleri, yine ‘dolaylı kabalık’ örneğidir. Örneğin, yemini gereği Prens’i sarayın içine sokmadan saray dışında karşılayan Kral Prens’e “Navarre Sarayı’na hoş geldiniz saygıdeğer prens” dediğinde Prens “bu sarayın çatısı sizin için fazla yükseklerde olmalı” (*LLL*, II.i.26) diye cevap vererek kabalığı ‘ima’ yoluyla sergiler. Dumaine Maria’ya “Güzel leydi” diye hitap ettiğinde Maria’nın ona “Öyle mi dersiniz yakışıklı lord?” (*LLL*, V.ii.99) şeklinde verdiği cevap ‘tersinleme’ [*irony*] içeren dolaylı kabalığa bir örnektir. “Dilleri görünmeyen bir ustura gibi” (*LLL*, V.ii.101) hareket eden kadınların bu ima yüklü saldırıları, oyun boyunca devam ederek erkeklerin pes etmelerini sağlar.

Eleştirmeyi ve tartışmayı seven Jaques’in de saldırı yöntemlerinin başında ‘dolaylı kabalık’ gelir. Amiens’in söylediği ‘ormana gelen herkesi kucaklayan’, samimi ve sıcak şarkının gülünç bir taklidini yaparak dalga geçer:

Jaques: Enayi kim varsa şu dünyada,
Varını yoğunu, rahatını bırakan arkada;
İnatla bildiğinden şaşmayan;
Eşeklik edip yurdundan kaçan;
Dükdame, dükdame, dükdame,
Gelsin katılsın bize,
Görsün o şapşal gözleriyle;
Onun gibisi bizim burada sürüyle. (*AYLI*, II.v.57)

Orlando’ya “en kötü kusurunuz âşık olmanız” (*AYLI*, III.ii.82) diyen Jaques, konuşurken kullandığı romantik aşk sözleri için de “galiba epey sarraf karısı tanıdınız, bu lafları da yüzüklerin içinden ezberlediniz” (*AYLI*, III.2.81) diyerek dalga geçer.

Every Man in His Humour oyununda da özellikle Wellbred ve Edward nükteli imalarıyla ‘dolaylı kabalık’ sergilerler. Yazdığı şiirlerde “zekâ kıvılcımları”⁴⁹⁶ (*EMI*, III.i.46) görüldüğünü söyleyen Matthew’a “bu kıvılcımlar keşke bir kez tutuşsa ve bir yangına dönüşse de, ben de kendini beğenmişliğin sapkınlık yüzünden yanışını görebilsem”⁴⁹⁷ (*EMI*, III.i.46) diyen Wellbred ‘kıvılcım’ sözcüğünü gerçek anlamıyla yorumlayıp bir sözcük oyunu yaparak onunla dalga geçer ve oyunun sonunda da Matthew’un şiirleri Yargıç Clement’in emri üzerine gerçekten alev alır. Edward kendisine “Kuzen, bu nasıl? Yeteri kadar melankolik miyim?”⁴⁹⁸ (*EMI*, III.i.46) diye soran Stephen’a “mükemmel!”⁴⁹⁹ (*EMI*, III.i.46) şeklinde cevap verir; tersinleme içeren bu cevap da, ‘dolaylı kabalık’ örneğidir. Wellbred Bobadill’e “Sizi böyle derin derin düşündüren nedir?”⁵⁰⁰ (*EMI*, III.i.46) diye sorunca, Bobadill’den önce davranıp “O da melankoliktir”⁵⁰¹ (*EMI*, III.i.46) şeklinde alaycı bir cevap veren Edward, düşman askerlerinin karşısında kılıcıyla yaptığı kahramanlıkları anlatırken de “ama Yüzbaşı tüm bunları kılıcınıza zarar vermeden mi yaptınız?”⁵⁰² (*EMI*, III.i.48) diyerek Bobadill’le alay eder. İspanyol kılıcı diye aldığı kılıcın basit ve kötü bir kılıç olduğunu öğrenince dolandırıldığı için çok sinirlenen Stephen “sinirden şu kılıç kabzasını yiyebilirim”⁵⁰³ (*EMI*, III.i.49) dediğinde ise, “Sağlıklı bir sindirimin göstergesi! Sende bir devekuşu midesi var, kuzen”⁵⁰⁴ (*EMI*, III.i.49) der. Matthew’un çalıntı şiirleriyle de alay eden ikili, şiirine başlarken Latince “tatlı bir başlangıç”⁵⁰⁵

⁴⁹⁶ “sparkes of wit”

⁴⁹⁷ “Would the sparkes would kindle once, and become a fire amongst 'hem, I might see selfe-loue burn't for her heresie.”

⁴⁹⁸ “Cousin, is it well? am I melancholy inough?”

⁴⁹⁹ “excellent!”

⁵⁰⁰ “why muse you so?”

⁵⁰¹ “He is melancholy, too.”

⁵⁰² “but did you all this, Captaine, without hurting your blade?”

⁵⁰³ “I could eate the very hilts for anger”

⁵⁰⁴ “A signe of good digestion! you haue an ostrich stomack, cousin.”

⁵⁰⁵ “Incipere dulce”

(EMI, IV.ii.72) diyen Matthew’a “Nasıl! Tatlı bir başlangıç mı? Aptal olmak gerçekten tatlı bir şey”⁵⁰⁶ (EMI, IV.ii.72) diyerek alay ederler. Daha sonra Marlowe’un *Hero and Leander* şiirini okuyup kendi şiiri olduğunu iddia eden Matthew’a hemen inanan sahte beyefendi Stephen’ın hoşnutlukla başını sallaması üzerine, Edward “içinde beynin olup olmadığını hissetmek için başını bir şişe gibi sallıyor”⁵⁰⁷ (EMI, IV.ii.72) der. Stephen Edward’a “Kuzen, bu beyefendinin dizelerini nasıl buldun?”⁵⁰⁸ diye sorduğunda ise, Edward “Takdire şayan! Şimdiye kadar duyduklarımın en iyisi kuzen”⁵⁰⁹ (EMI, IV.ii.73) diyerek ‘tersinleme’ yoluyla cevap verir. Dizeler Marlowe’a ait oldukları için güzeldirler ama burada Edward bunu anlayamayanlarla dalga geçer. Zaten genel olarak Edward ve Wellbred’in ‘ince alaylarını’ dalga geçtikleri karakterin hiç biri anlayamaz ve aynı kendileriyle böbürlenip oyun boyunca Wellbred ile Edward’ın eğlence kaynağı olmaya devam ederler. *Volpone* oyununda da çok önemli sırlara vâkıfmış ve çok önemi bir insanmış rolü yaparak yeni tanıştığı Peregrine’yi etkilemeye çalışan Bay Politick, Peregrine’nin alaylarıyla karşılaşır. Örneğin ikinci perdede Corvino’nun gelip Doktor Scoto kılığındaki Volpone’yi dövmesi üzerine vesveseye kapılıp “bu devletin bir oyunu”⁵¹⁰ diyen Sör Politick’e “size oynanan bir komplo da olabilir”⁵¹¹ (*Volp.*, II.i.130) diyerek dalga geçen Peregrine onu daha da evhamlandırır. Onunla alay ederek çok eğlenen Peregrine “neşe”⁵¹² (*Volp.*, II.i.130) kaynağı olan Sör Politick’in yanından gün boyu ayrılmamaya karar verir. Daha sonra Bayan Politick’in kaba davranışının intikamını almak isteyen Peregrine, Bay Politick’e hazırladığı bir

⁵⁰⁶ “How! Insipere duke? a sweet thing to be a foole, indeed.”

⁵⁰⁷ “he shakes his head like a bottle, to feele and there be any braine in it”

⁵⁰⁸ “Cosen, how doe you like this gentlemans verses ?”

⁵⁰⁹ “admirable! the best that euer I heard, cousse”

⁵¹⁰ “Some trick of state”

⁵¹¹ “It may be some design on you”

⁵¹² “mirth”

oyunla onunla dalga geçip küçük düşürerek intikamını alır. Kılık değiştirip gittiği Bay Politick’in evinde ona “limanda bugün tanıştığınız [Peregrine] [...] sizin için gönderilmiş bir casus”⁵¹³ (*Volp.*, V.ii.177) diyen Peregrine, “tutuklama emri[nin]”⁵¹⁴ hazır olduğunu söyleyerek onu saklanması için “bir kaplumbağa kabuğu[nun]”⁵¹⁵ (*Volp.*, V.ii.178) içine sokup dalga geçer. Bay Politick kendisiyle alay edildiğini Peregrine’nin gerçek kimliğini açıklayıp “ödeştik”⁵¹⁶ (*Volp.*, V.ii.179) dediği ana kadar anlayamaz. Böyle küçük düşürücü bir alay karşısında çok utanan Bay Politick, “bütün davetlerde hikâyem anlatılacak [...] bu yeri ve iklimi sonsuza dek terk edeceğim”⁵¹⁷ der (*Volp.*, V.ii.179). *The Alchemist* oyununda da evde dönen işlerden şüphelenen Surly, ‘ima’ yüklü konuşmaları ile hem çete elemanlarına hem de arkadaşı Mammon’a karşı ‘dolaylı kabalık’ sergiler. Örneğin, Mammon’un Felsefe Taşı ile yapacaklarına dair ahlâksız ve açgözlü fantezilerini dinleyen Surly “[Felsefe taşı ile uğraşan] kişinin tutumlu, dini bütün, kutsal ve dindar, ölümcül günden arınmış ve çok temiz bir adam olması gerektiğini işittim”⁵¹⁸ (*Alch.*, II.i.37) derken sadece Subtle’ı değil Mammon’un kendisini de kastetmektedir. Ancak burada kendisinin de ima edildiğini anlamayan Mammon, “evet öyle biri”⁵¹⁹ (*Alch.*, II.i.37) diyerek sadece Subtle adına cevap verir. En az Subtle kadar açgözlü ve belki de ondan daha ahlâksız olan Mammon, bu ‘dolaylı kabalığı’ anlamaz (veya anlamazlıktan gelir) ve hiç kendine dönüp bakmaz. Surly, Subtle ve Face’in simya terimleriyle de dalga geçer:

⁵¹³ “The gentleman you met at the port to-day, [...] a spy set on you”

⁵¹⁴ “warrant”

⁵¹⁵ “a tortoise-shell”

⁵¹⁶ “we are even”

⁵¹⁷ “I shall be the fable of all feasts [...] I to shun this place and clime forever”

⁵¹⁸ “I have heard he must be *homo frugi*, A pious, holy, and religious man, one free from mortal sin, a very virgin”

⁵¹⁹ “he is so”

Subtle: Felsefe sirkesini [de ayarladın mı]?
Face: Evet.
Surly: Salata yiyeceğiz!⁵²⁰ (*Alch.*, II.i.43)

Surly'nin bu alaylarını duymazlıktan gelen Subtle ve Face'in asıl hedefleri Mammon'dur; zaten Mammon da Subtle'a o kadar güvenmektedir ki Surly'nin sataşmalarına hiç kulak asmaz.

Birbirlerine karşı genelde doğrudan kabalığı tercih eden Subtle ve Face bazen dolaylı kabalığa da başvururlar. Örneğin, zekâsının yeteri kadar ödüllendirilmediğini söyleyen Face'e Subtle cevap olarak “Çok hoşsunuz, bayım”⁵²¹ (*Alch.*, I.i.26) diyerek ‘tersinleme’ yoluyla ‘sözde kibarlık’ gösterip dolaylı kabalık sergiler.

Oyunlarda yapılan bir iyilik karşısında kibarlık göstermemek de [*withdraw politeness*] bir tür kabalıktır ve bunun birçok nedeni ve amacı olabilir. Örneğin, Orlando'nun nedeni ‘aşktır’. Rosalind, Dük Frederick'in kaba tavrı için özür dilemek amacıyla boynundaki zinciri çıkarıp Orlando'ya hediye ettiğinde Orlando'nun “Bir teşekkür bile çıkma[z] ağzı[ndan]” (*AYLI*, I.ii.33) çünkü aşkıdan dili tutulmuştur. Oyunlarda üst sınıf karakterler alt sınıf karakterlere verdikleri emirler yerine getirildiğinde veya bir iyilik yapıldığında genellikle teşekkür etmezler çünkü konuşanlar arasındaki kişisel bağlam göz önüne alındığında teşekkür eden kişi konum olarak karşıdakinden daha üst ise, teşekkür etmek kişinin ‘söylemsel gücüne’ zarar verdiği için, strateji-bağlam ‘uyumsuzluğu’ ortaya çıkar. “Ben kimseye kolay kolay teşekkür etmem” (*AYLI*, II.v.56) diyen Jaques'ın ‘teşekkür etmeme nedeni’ ise bunlardan hiç biri değildir:

⁵²⁰ SUB. And [have you set] the philosopher's vinegar?

FACE. Ay.

SUR. We shall have a sallad!

⁵²¹ “You are pleasant, sir.”

Jaques: Aslında nezaket dediğin iki şebeğin alışverişinden başka bir şey değil: Biri bana yürekten teşekkür etti mi, acaba ona kaç para verdim de bana böyle dilenci gibi dolu dolu teşekkür ediyor diye düşünürüm. (AYLI, II.v.56)

Jaques'ın kibarlık konusundaki fikirleri de ondan bekleneceği gibi 'eleştireldir' ve iletişimin sağlıklı ilerlemesi için kibarlık gösterilmesi gerektiğine dair 'genel varsayımlarla' çelişir. Face'i şu anda bulunduğu konuma kendisinin getirdiğini ve "bu muhteşem sanatı[nda] kendi[sine] yardımcı yap[tığını]" (*Alch.*, I.i.6) iddia eden Subtle ise, tüm bunlar için yeterince teşekkür almadığını söyler. Aynı şekilde Face de kendi zekâsının yeterince takdir görmediğini söyleyerek kendisine yeterince teşekkür edilmediği iddia eder. Oyunlarda kullanılan kibarlık ve kabalık ilkeleri ile bu ilkelerin ihlalleri, karakterlerin mizaçlarının ve aralarındaki güç ilişkilerinin gözler önüne serilip olay örgülerinin kurulmasına yardımcı olur.

3.5. Shakespeare ve Jonson’ın Komedyalarında İletişimsel Söz Sırası İlkelerinde Uyumsuzluk

Oyunlarda ‘söz sırası dağılımı ilkelerinden sapmalara’ sık rastlanır ve bu sapmaların farklı nedenleri olabilse de çoğunlukla ‘güç savaşı’ sonucu ortaya çıkarlar. ‘Bağlam ve katılımcı kimliği’ de [*context and participant identity*] göz önüne alınarak ‘söz sırası dağılımı ilkelerinden sapmalara’ bakıldığında *Love’s Labour’s Lost* oyununda ‘kadınların’ ve ‘alt sınıftan uşakların’ ‘temel kimlikleri’ ile çelişir bir şekilde davranıp karşıdaki katılımcıların ‘sözlerini kestikleri’ görülür:

Kral: (Okur) “Tanrının Temsilcisi, göklerin yardımcısı ve Navarre’nin tek hükümdarı; ruhumun yeryüzündeki Tanrısı ve bedenimin patronu” –

Costard: Daha Costard adı geçmedi.

Kral: “Böylece” –

Costard: Öyle olabilir, eğer böyle ise öyledir; doğrusunu söylemek gerekirse –

Kral: Kesin sesini!

Costard: Dövüşten kaçan herkesin sesi kesilmeli!

Kral: Bir kelime daha etme!

Costard: Yalvarırım, başkalarının sırrı açığa vurulsa da mı!

(*LLL*, I.i.10)

Alt sınıftan Costard’ın konuşurken Kral’ın sözünü kesmesi, genel beklenti ve varsayımlarla çatışan komik bir sahneye yol açar. *The Alchemist* oyununda da en önemli husus, ‘üstünlüğün’ ve ‘denetimin’ kimde olacağı sorunudur. Subtle, Face ve Dol hem kendi aralarında hem de müşterilerle yaptıkları konuşmalarda ‘söz sırası’ denetimini ellerinde bulundurmak isterler. Örneğin, oyunun başında giriştikleri üstünlük mücadelesinde Subtle ve Face birbirlerine hakaret ederken sürekli ‘söz

kesip' söz hakkını ellerinde tutmaya çalışır ve karşıdakinin konuşmasına izin vermezler:

Face: Buna inan, yapacağım.

Subtle: Elinden geleni ardına koyma. Senin üzerine yellenirim.

Dol: Aklınız başınızda mı? Niye böyle yapıyorsunuz beyler! Tanrı aşkına

—

Face: Pislik herif, seni bir güzel soyup sıyırmak lazım —

Subtle: Ne için? Basurları yalamak için mi benim —

Face: Serseri, serseri, tüm bu kurnazlıklarından seni sıyırmak lazım.⁵²²

(*Alch.*, I.i.3)

Özellikle Face 'atışma ve söz kesme' yöntemlerini müşterileri dolandırmak için de kullanır. Doktor rolündeki Subtle'la söz dalaşına girerek sanki müşterisinin iyiliğini ve çıkarını daha çok düşünüyormuş gibi davranır. Örneğin şans oyunlarında kazanmak için doğaüstü bir yardım talep eden Dapper'ın yanında Doktor Subtle'ın sürekli sözünü kesip konuşmasına izin vermeyerek müşterinin güvenini kazanmaya çalışmak, Face'in dolandırma yöntemlerinden biridir:

Face: O halde alacak mı?

Subtle: İlk önce, beni bir dinle —

Face: Tek bir hece bile söyleme, almadıkça.

Subtle: Yalvarırım, beyefendi —

Face: Sözlü anlaşma dışında hiçbir şartla olmaz.⁵²³ (*Alch.*, I.i.15)

Söz keserek 'söz sırası' ilkelerinden sapmalarının yanı sıra, karakterler aralarındaki didişme sahnelerinde sıklıkla 'bitişik sözce' [*adjacency pair*] kuralını da ihlal ederler. Konuşma sırası gelen karakterin kendinden önce söylenen sözceye göre

⁵²² FACE. Believe't, I will.

SUBT. Thy worst. I fart at thee.

FACE. Sirrah, I will strip you —

SUBT. What to do? lick figs Out at my —

FACE. Rogue, Rogue, out of all your sleights.

⁵²³ FACE. Will he take then?

SUB. First, hear me—

FACE. Not a syllable, 'less you take.

SUB. Pray you, sir—

FACE. Upon no terms but an assumpsit.

kendi sözcesini belirlemesi gerekir. Bu ‘bitişik sözce’ kuralına göre, örneğin, kendinden önce konuşan karakter ‘soru’ sorarsa sırası gelen karakterin ‘cevap’ vermesi gerekir. Ancak komedya oyunlarında bu kurala uymayan karakterlere sıklıkla rastlanır, tıpkı *As You Like It* oyunundaki Celia ve Rosalind gibi:

Celia: Bunu kimin yaptığını biliyor musun?
Rosalind: Bir erkek mi?
Celia: Peki boynundaki zinciri de hatırlıyor musun, hani bir zamanlar
senin taktığın zinciri?
Rosalind: Ne olur söylesene, kimmiş? [...] Hadi söyle kimmiş?
Celia: Bilmem ki; mümkün mü?
Rosalind: Hadi ama, söyleyeyken söyle, meraklan çatlatacağım.
Celia: Harika bir şey bu, harika! [...]
Rosalind: Yüzüme al bastı!
[...]
Rosalind: Tanrı yapısı mı? Nasıl bir erkek? [...]
Celia: Eh, az bir şey sakalı var.
[...]
Rosalind: Orlando mu?
Celia: Orlando. (AYLI, III.ii.77-78)

Bu konuşmada aslında ‘Kim yaptı? Orlando’ gibi basit bir ‘soru-cevap’ içeren iki sözce ile halledilebilecek bir sorun tam olarak ‘19 adet söz sırası [turn]’ ile ancak çözülür. Celia Rosalind’e bir türlü cevap vermeyip kıvrandırdıktan sonra, bu sefer de Rosalind art arda sorular sıralayarak bir türlü Celia’nın cevaplamasına izin vermez. Arka arkaya “Bu tozlukla pantolonu ne yapacağım şimdi? Sen onu gördüğünde ne yapıyordu? Sana ne dedi? Nasıl görünüyordu? Ne giymişti? Burda ne yapıyor? Beni sordu mu? Nerde kalıyor? Senden nasıl ayrıldı? Bir daha ne zaman göreceksin onu?” (AYLI, III.ii.78-79) şeklinde 10 tane soru soran Rosalind, Celia’nın tüm bu sorulara “Tek kelimeyle cevap ver[mesini] (AYLI, III.ii.79) ister. Tüm bu sorulara tek seferde cevap verebilmek için “Gargantua’nın ağzın[a]” sahip olması gerektiğini söyleyen Celia, “âşıkların sorularına cevap vermek, doğrusu toz zerrecikleri saymak kadar

kolaymış” (AYLI, III.ii.79) der. Sonrasında da Rosalind sürekli Celia’nın ‘sözünü kesip’ bu soruların cevaplarını vermesine izin vermez ve Celia’yı “Şu diline bir ‘oha’ de ne olur; yerli yersiz şaha kalkıp duruyor” (AYLI, III.ii.79) diyerek isyan ettirir. Ancak zaten tam bu sırada Orlando’nun gelmesiyle konuşmaları kesilmek zorunda kalır. Volpone’de de Mosca’nın müşterilere yaptığı işkence Celia’nın Rosalind’e yaptığına benzer. Oyunda ilk mahkeme sahnesinden sonra yeni bir numaraya girişen Volpone kendisini ölü ilan edip tüm servetini Mosca’ya bırakır; Volpone’nin ölüm haberini alan açgözlü müşteriler telaşla eve geldiklerinde karşılarında kendilerini hiç dinlemeyen bir Mosca bulurlar:

Voltore: Durum nasıl şimdi, Mosca’m?
Mosca: [yazarak] Türk kilimleri, dokuz adet –
Voltore: Sayım yapıyorsun! Güzel.
Mosca: İki tane yatak takımı, kumaş –
Voltore: Vasiyet nerede? Ver de bu esnada okuyayım.
[...]
Corbaccio: Her şey bitti mi Mosca?
Mosca: Çeşit çeşit kadife kumaş sekiz adet –
Voltore: Bu özenini sevdim.
Corbaccio: Duymuyor musun?⁵²⁴ (Volp., V.i.173)

Telaş içindeki müşteriler Mosca’ya arka arkaya sorular sıralarlar ancak kendisine kalan malların sayımını yapan Mosca müşterilerin hiçbir sorusuna cevap vermez. Müşteriler onun kendi kendine konuşmasını bölerek sorularını yinelerler ama onları duymazlıktan gelen Mosca’dan hiçbir yanıt alamazlar. Mosca’nın sorulara cevap vermeyerek ‘bitişik sözce’ kuralına uymaması oynadıkları oyunu daha zevkli hale

⁵²⁴ VOLT. How now, my Mosca?
MOS. [writing] Turkey carpets, nine –
VOLT. Taking an inventory! that is well.
MOS. Two suits of bedding, tissue –
VOLT. Where 's the Will? Let me read that the while.
[...]
CORB. Is it done, Mosca?
MOS. Of several velvets eight –
VOLT. I like his care.
CORB. Dost thou not hear?

getirme yöntemidir. Bu şekilde müşteri kıvrandırarak “onlara nadide bir şekilde işkence [eder]”⁵²⁵ (Volp., V.i.173).

Bu tür ‘bitişik sözce’ kuralından sapmalar bazen dinleyen ve cevap vermesi beklenen karakterin söylenen bazı sözcükleri ‘anlayamamasından’ kaynaklanır; örneğin Touchstone ve Audrey arasındaki konuşmada bu tür sapmalara rastlanır:

Touchstone: Şu naçiz endamım hoşuna gidiyor mu?

Audrey: Endam mı? Aman yarabbim, ne endamı? Endam dediğin ne oluyor?

[...]

Touchstone: Ne olurdu tanrılar seni daha şiirsel kafalı yaratsaydı!

Audrey: Şiirsel ne demek? Saf temiz filan mı oluyor? Özü sözü doğru mu demek? (AYLI, III.iii.88)

Every Man in His Humour’da da Brainworm ve Wellbred tarafından oyuna getirilip hepsi Cob’un evine gönderilen karakterler, her şeyi kendi bakış açılarına göre algıladıkları ve karşı tarafın ne demek istediğini anlamadıkları için birbirlerini anlayamazlar:

Kno’well: İçerde kim var?

Tib: İçerde ben varım, efendim, isteğiniz nedir? [...] Umarım polis değilsiniz, di mi?

Kno’well: Polisten mi korkuyorsun?

[...]

Genç Kno’well içeride mi?

Tib: Genç Kno’well mi?⁵²⁶ (EMI, IV.x.96)

Yaşlı Kno’well ve Tib arasında geçen bu konuşmada ikisi de istedikleri cevapları alamazlar. Kno’well içerdekinin kim olduğunu veya oğlunun nerede olduğunu öğrenemez; Tib de gelenin polis olup olmadığını öğrenemez. Çünkü ikisi de birbirini anlamayan karakterler, sorulara cevap veremez ve ‘bitişik sözce’ kuralına uyamazlar.

⁵²⁵ “torture them rarely”

⁵²⁶ KNO. who is within, here?

TIB. I am within sir, what's your pleasure? [...] you are no constable, I hope?

KNO. feare you the constable? [...] Is not yong Kno’well, here?

TIB. Yong Kno’well?

Volpone oyununda da kulakları ağır işittiği için söylenenleri anlamakta zorlanan Corbaccio ile iletişim kurmak oldukça zordur. Corbaccio'nun bu durumu, Mosca ile Corbaccio arasında komik diyaloglara yol açar:

Corbaccio: Patronun nasıl?
Mosca: Doğrusu, aynı efendim; iyileşme yok.
Corbaccio: Ne! İyileşiyor mu?
Mosca: Hayır, efendim; bilâkis daha kötü.
[...]
Mosca: Yüzü eskisine göre daha da çöktü –
Corbaccio: Nasıl! Nasıl! Eskisine göre daha mı güçlü?
Mosca: Hayır, efendim; Yüzü eskisine göre daha da çöktü.
[...]
Corbaccio: Vasiyetini hazırladı mı? Bana ne verdi?
Mosca: Hayır efendim.
Corbaccio: Hiçbir şey! Öyle mi?
Mosca: Vasiyetini hazırlamadı efendim.⁵²⁷ (*Volp.*, I.i.112-114)

Ağır işiten Corbaccio'nun söylenenleri anlayamaması yüzünden, aralarındaki iletişim 'bitişik sözce' kuralına göre kolay ve sorunsuz ilerleyemez; Mosca sorulara verdiği cevapları sürekli tekrarlamak zorunda kalır. Corbaccio'nun kulaklarının duymamasından faydalanan Mosca onunla biraz da eğlenir:

Mosca: Beyefendi hazretleri nadide bir ahmaksınız!
Corbaccio: Ne dedin?
Mosca: Beyefendi hazretlerinden istedim ki, efendim, çabuk olmasınız!⁵²⁸
(*Volp.*, I.i.116)

⁵²⁷ CORB. How does your patron?

MOS. Troth, as he did, sir; no amends.

CORB. What! mends he?

MOS. No, sir: he 's rather worse. [...]

MOS. His face drawn longer than 'twas wont

CORB. How! how! Stronger than he was wont?

MOS. No, sir: his face Drawn longer than 'twas wont. [...]

CORB. Has he made his will? What has he given me?

MOS. No, sir.

CORB. Nothing! ha?

MOS. He has not made his will, sir.

⁵²⁸ MOS. Your worship is a precious ass!

CORB. What sayest thou?

MOS. I do desire your worship to make haste, sir.

Burada kullanılan sözcükler muhatap tarafından anlaşılmadığı için sapmalar oluşurken, *The Comedy of Errors* oyunundaki sapmaların nedeni kimlik karışıklığının neden olduğu ‘iletişimsizliktir’. İkizlerin sürekli farkında olmadan birbirleriyle yer değiştirmesi sonucu karakterler kendinden önce konuşan kişinin ne demek istediğini anlamadıkları için bu kurala çoğunlukla uyamazlar:

Sirakuzalı Antipholus: Neden bu kadar çabuk geldin?

Efesli Dromio: Çabuk mu geldim?

[...]

Sirakuzalı Antipholus: Sana verdiğim altınları ne yaptın?

Efesli Dromio: Bana mı efendim? (CE, I.2.8-9)

[...]

Sirakuzalı Antipholus: Neler konuştunuz, ne planlar yaptınız?

Sirakuzalı Dromio: Ben mi efendim? (CE, II.ii.23)

Karşıdaki muhatabın sözcésinin ‘önerme içeriğini’ anlayamadığı için konuşma sırası gelen konuşmacı konuşmasını belirlerken onun sözcésini referans alamaz. Sorduğu soru ile ne demek istediğini ve sorunun cevabını bilmediği için, soruya soruyla karşılık verir.

Söz düellosu içine giren karakterler de ‘bitişik sözce’ kuralını ihlal ederek, atışmalarında birbirini art arda izleyen ve kısmen birbirini tekrar eden sözcelerin bulunduğu ‘kısa mısra diyalogları’ [*Stichomythia*] adı verilen tekniği kullanırlar:

Jaques: Uğurlar olsun; mümkün olduğu kadar az görüşelim.

Orlando: Bence de, birbirimize çok daha iyi yabancı olabiliriz.

Jaques: Rica ederim ağaç kabuklarına aşk şarkıları yazıp ağaçlara zarar vermeyi bırakın.

Orlando: Rica ederim benim şiirlerimi kötü niyetle okuyup onlara zarar vermeyi bırakın. (AYLI, III.ii.80-81)

Karakterler sözcelerinde tekrar ve karşıtlam kullanarak ‘hazırcevaplıkları’ ile neşeli ritmik diyaloglar oluştururlar. Orlando’ya yaptığı söz düellosunda “Bakıyorum oldukça hazırcevapsınız” (AYLI, III.ii.81) deyip Orlando’yla daha fazla oylanmak

istemeyen Jaques “Elveda sayın Senyör Karasevda” (AYLI, III.ii.82) şeklinde veda ederken Orlando da “Hoşça kalın Monsenyör Melankoli” (AYLI, III.ii.82) diyerek veda eder. *Love’s Labour’s Lost*’ta Biron ile hoşlandığı Rosaline arasındaki söz düellosu da, hızlı soru cevaplardan ve nükteli atışmalardan oluşur. “Bir zamanlar Brabant’ta sizinle dans etmemiş miydim?” (LLL, II.i.27) diye soran Biron’ın sorusuna Rosaline de “Bir zamanlar Brabant’ta sizinle dans etmemiş miydim?” (LLL, II.i.28) şeklinde cevap verir; soruya soruyla karşılık vererek ‘bitişik sözce’ kuralını ihlal eder. Rosaline’in arka arkaya sıraladığı hızlı cevapları bir atın koşmasına benzeten Biron ile Rosaline’in atışmaları, Biron’ın pes etmesiyle son bulur:

Biron: Bu kadar hırçın olmayın.
Rosaline: O zaman siz de beni böyle sorularla mahmuzlamayın.
Biron: Zekânız fazla hızlı koşturuyor, yorulabilir.
Rosaline: Binicisini çamura atıncaya kadar yorulmaz.
Biron: Saat kaç?
Rosaline: Akılsızların sorduğu saatteyiz.
Biron: Şans dilerim maskenize.
Rosaline: İyilikler dilerim gizlenmiş yüzünüze.
Biron: Âşıklarınız bol olsun.
Rosaline: Amin, gidişiniz hoş olsun.
Biron: Öyleyse gideyim buradan. (LLL, II.i.36)

Fikir birliği olmayan bu karakterlerin amaçları birbirlerini ikna edip fikir birliği sağlamak ve iletişim kurmak değil, hızlı cevaplarla birbirlerini alt etmektir. *The Alchemist*’te de Subtle ve Face kimin daha üstün olduğuna dair girdikleri kavgada, ‘bitişik sözce’ kuralını çoğunlukla göz ardı edip ya kendi istedikleri doğrultuda konuşmayı şekillendirirler ya da arka arkaya sıraladıkları hızlı cevaplarla ‘söz düellosuna’ girerler:

Subtle: Hilekâr!
Face: Muhabbet tellahı!
Subtle: Sığır çobanı!
Face: Büyücü!
Subtle: Yankesici!

Face: Cadı!⁵²⁹ (*Alch.*, I.i.8)

Subtle ve Face'in bu atışmaları okuyucu/izleyiciye sanki bir tenis maçı izliyormuş hissi verir. Aslında rekabet halinde olan Subtle ve Face dolandırdıkları müşterilerinin yanında bazen o kadar 'uyumlu' hareket ederler ki birbirlerinin sözcelerini tamamlayıp müşterileri şaşkına çevirirler. İspanyol bir adamla evlenmek istemeyen Bayan Pliant'ı ağabeyi dövmekle tehdit edince Subtle araya girip İspanyol Kontesi olmanın nasıl olacağını Face ile birlikte paslaşarak anlatır:

Subtle: Hayır, benim öfkeli çocuğum; sonunda boyun eğecek. Kontes
olmanın tadına vardığını düşün! Kur yapılmanın –

Face: Ve öpülmenin ve hırpalanmanın –

Subtle: Evet, perdelerin ardında.⁵³⁰ (*Alch.*, IV.ii.109-110)

Birbirlerinin sözcelerini tamamlayarak aralarındaki 'uyum' ile müşterileri etkileyen ikili, bazen de soru sorup cevap talep eden veya emirler veren taraf olarak konuşmanın denetimini ellerinde tutma yöntemini benimserler:

Subtle: Adınız ne demiştiniz? Abel Drugger mı?

Drugger: Evet, efendim.

Subtle: Tütün satıcısı mı?

Drugger: Evet, efendim.⁵³¹ (*Alch.*, I.i.21)

[...]

Face: Şimdi memnun musun, Nab?

Drugger: Teşekkür ederim, efendim, her ikinize de majesteleri.

Face: Dışarı çık.⁵³² (*Alch.*, I.i.26)

⁵²⁹ SUB. Cheater!

FACE. Bawd!

SUB. Cow-herd!

FACE. Conjurer!

SUB. Cut-purse!

FACE. Witch!

⁵³⁰ SUB. No, my enraged child; She will be ruled. What, when she comes to taste the pleasures of a countess! to be courted—

FACE. And kiss'd, and ruffled!

SUB. Ay, behind the hangings.

⁵³¹ SUB. What is your name, say you? Abel Drugger?

DRUG. Yes, sir.

SUB. A seller of tobacco?

DRUG. Yes, sir.

⁵³² FACE. Now, Nab, Art thou well pleased, Nab?

Sanki bir polis sorgusundaymış gibi sorular soran ve emirler veren Subtle ve Face, konuşmada başından sonuna ‘söylemsel üstünlüğü’ ellerinde tutarlar. Aslında alt sınıf mensubu olan Subtle ile Face’e daha üst sınıftan olan Drugger’ın sürekli ‘efendim’ diye hitap etmesi, teşekkür etmesi, bir üstünü cevaplıyormuş gibi net cevaplarla konuşması ve ‘çık’ deyince çıkması, komik bir ‘kimlik-strateji’ uyumsuzluğu yaratır. Komedyalarda kullanılan bir diğer ‘söz sırası’ ihlali de, ‘kimlik-strateji uyumsuzluğuna’ neden olan iletişimsel sapmalardır. *Every Man in His Humour* oyununda da kandırdığı karakterler karşısında ‘söylemsel gücü’ elinde bulunduran Brainworm, onlarla nasıl baş edeceğini çok iyi bilir. Örneğin Stephen’a İspanyol kılıcı diye kandırarak adi bir kılıç satıp dolandıran ve Stephen’la tekrar karşılaşp suçu yüzüne vurulduğunda kısa cevaplarla ‘bitişik sözce’ kuralına son derece bağlı kalarak lafı hiç dolandırmadan konuşan Brainworm, bu yöntemiyle Stephen’ı alt eder:

Stephen: Beni tanıyor musunuz efendim?
Brayneworme: Evet efendim, sizi tanıyorum.
Stephen: Siz bana bir kılıç sattınız, değil mi?
Brayneworme: Ah, evet, sattım efendim.
Stephen: Bir İspanyol kılıcı olduğunu söylediniz, değil mi?
Brayneworme: Doğru, öyle söyledim.
Stephen: Ama, değil.
Brayneworme: Hayır efendim, itiraf ederim, değil.⁵³³
(EMI, III.ii.49)

DRUG. 'Thank, sir, both your worships.

FACE. Away.

⁵³³ STEP. doe you know me, sir?

BRAY. I sir, I know you, by sight.

STEP. You sold me a rapier, did you not?

BRAY. Yes, marie, did I sir.

STEP. You said, it was a Toledo, ha?

BRAY. True, I did so.

STEP. But, it is none?

BRAY. No sir, I confesse it, it is none.

Brainworm'un bu kısa ve net cevapları ve kurallara uygun konuşup dürüst davranması karşısında Stephen, intikamını almak için ettiği tüm yeminleri unuttur. Zaten korkak bir karakter olan 'sözde beyefendi' Stephen, 'uşak' Brainworm tarafından alt edilir.

Oyunlarda 'temel' veya 'yerleşik' kimliği gereğince 'daha az sayıda söz sırasına sahip olması, sözcük sayısı olarak daha az sözcükle konuşması, dinleyici konumunda olması, soru sorması değil cevap vermesi, emir vermesi değil emirlere uyması, denetleyen değil denetlenen olması' beklenen karakterler, sıklıkla, bu beklentileri 'ters yüz' ederler. Bu sayede beklentilerin aksi yönünde yer değiştiren 'söylemsel güç' oyunlarda karakterler arasındaki dengelerin sarsıldığı komik sahnelere yol açar. *As You Like It* oyununda dördüncü perdenin birinci sahnesinde oyun metnindeki "*Orlando girer*" (AYLI, IV.i.104) ve "*Orlando çıkar*" (AYLI, IV.i.111) talimatları arasında erkek kılığındaki Rosalind ile Orlando arasında bir 'aşk oyunu' sahnelenir. Bu sahnedeki konuşma toplamda '68 adet' söz sırasından [turns] oluşur; Jaques yalnızca '1' kez ve Celia '3' kez konuşurken, Rosalind '33' ve Orlando ise '31' kez konuşurlar. Rosalind ve Orlando arasında 'söz sırası sayısı' açısından hemen hemen bir eşitlik varmış gibi görünse de, söz sırasını aldıklarında kullandıkları 'sözcük sayısına' bakıldığında Rosalind'in konuşmanın tek hâkimi olduğu görülür. Çünkü bu sahnede Rosalind toplamda '1040' sözcükle, Orlando ise yalnızca '225' sözcükle konuşur; yani '33' kez konuştuğu göz önüne alınırsa Rosalind her söz sırasında ortalama '31.51' sözcükle konuşurken, Orlando söz sırası kendisine geçtiğinde ortalama '7.25' sözcükle konuşur. İçerik olarak da konuşmanın denetimini elinde tutan Rosalind'in bu şekilde konuşmada baskın taraf olarak hiçbir şeyden haberi olmayan saf Orlando'yla oyuncak gibi oynaması, 'bağlam ve kimlik'

çerçevesinde düzenlenmesi gereken ‘söz sırası kurallarında’ komik bir uyumsuzluğa yol açar. *Love’s Labour’s Lost* oyununda da Prenses ve arkadaşları, konuşmanın denetimini ellerinde tutarak ‘söylemsel üstünlüklerini’ erkeklere kanıtlarlar. Bilhassa Kral ve arkadaşlarının Rus kılığına girip onları ziyarete geldiği ‘kılık değiştirme’ sahnesinde, kadınlar kendileri de kılık değiştirerek tıpkı *As You Like It*’te Rosalind’in Orlando’yla oynadığı gibi erkeklerle oynarlar. “Dileğimiz dans olsun” (LLL, V.ii.97) deyip dans etmek için yalvarırlar ama kadınlar tarafından “dans etmeyeceğiz sizlerle” (LLL, V.ii.98) denilerek reddedilirler; “Eşlik etme[yi]” (LLL, V.ii.98) arzularlar ama “güle güle” (LLL, V.ii.98) cevabını alırlar; “birkaç tatlı söz etmek” (LLL, V.ii.98) isterler ama alaylarla “kalp[leri] kırılı[r]” (LLL, V.ii.99); “konuşun bakalım” (LLL, V.ii.99) denilerek konuşmalarına izin verilir ama daha “güzel leydi-” (LLL, V.ii.99) der demez lafları kesilir; “yapmayın böyle” (LLL, V.ii.100) diye yalvarsalar da “keskin [bir] alay[la]” (LLL, V.ii.100) karşılaşılır; sonunda da “artık bir kelime daha etme[memeye]” (LLL, V.ii.101) karar veren kadınların yanından “fena halde alaya alındık” (LLL, V.ii.101) diyerek apar topar ayrılırlar. Konuşmalarına izin verilmeyen, tüm istekleri geri çevrilen, konuşmanın denetimini tamamen kaybeden ve alaya alınarak pes edip sonunda sahneyi terk eden Kral ve arkadaşları, ‘temel’ kimlikleri (erkek-üst sınıf) ve ‘yerleşik’ kimlikleri (ev sahibi) gereğince kendilerinden ‘beklenen gücü’ kadınlara kaptırırlar. Genel varsayımlara göre ‘kadın ve misafir’ olarak daha güçsüz bir konumda görülen Prenses ve arkadaşları, beklentilerin aksine, ‘söylemsel gücü’ ele geçirip beklentileri alt üst ederler. Oyunlarda ‘söz sırası ilkeleri’ gereğince beklentileri alt üst eden diğer karakterler ise, Dromio kardeşlerdir. *The Comedy of Errors* oyununda ‘laf cambazı’ Dromio karakterleri ‘söz sırasını’ aldıklarında, kendilerine özgü mantıklarıyla

söyleyecek çok şey bulup karşıdakini ikna etmeden kolay kolay bırakmazlar. Örneğin, Sirakuzalı Antipholus ile Sirakuzalı Dromio Adriana ve Luciana tarafından zorla Efesli Antipholus'un evine götürdükten sonra baş başa verip olayları anlamaya ve ne yapacaklarını kararlaştırmaya çalıştıkları sahnede, konuşmanın denetimi efendisinde değil Sirakuzalı Dromio'dadır. Dromio'nun sahneye girmesi ile sahneden çıkması arasında geçen süre boyunca her ikisi de '18' kez söz sırasını alırlar. Ancak "Ben Dromio muyum? [...] kimim ben?" (CE, III.ii.37) diye soran şaşkın Dromio, içinde bulundukları durumu anlatırken toplamda '479' sözcük kullanır; bu konuşmada Antipholus'un toplam sözcük sayısı ise yalnızca '151'dir. Dromio söz sırasını her aldığı anda ortalama '26.61' sözcükle konuşurken, Antipholus söz sırası kendisine geçtiğinde ortalama '8.38' sözcükle konuşur. İçerik olarak da komik benzetmeleri ve kendine özgü saçma mantığıyla konuşmanın denetimini elinde tutan Dromio, 'temel' kimliği (alt sınıf) ve 'yerleşik' kimliği (uşak) gereğince beklenenleri alt üst ederek 'söylemsel kimliği' sayesinde komik bir uyumsuzluğa yol açar. *The Alchemist* oyununda da Face, Subtle ve Dol genel olarak müşterilerine daha az söz hakkı verirler. Söz hakkını müşteriye verdiklerinde de müşterinin çok uzun konuşmasına izin vermezler. Kendileri daha fazla söz hakkı alarak, daha uzun sözcelerle konuşarak ve konuşmanın içeriğini denetleyerek 'söylemsel üstünlüğü' ellerinde tutmaya çalışırlar. Örneğin, Dördüncü Perdenin Üçüncü Sahnesinin başında krize girmiş numarası yapan Dol hiç durmadan konuşur ve araya girmeye çalışan Mammon'a bir türlü izin vermez. Sahneye Face girene kadar Mammon ve Dol arasında geçen konuşmada toplam '13' söz sırası vardır. Bu söz sıralarından '7' tanesi Dol'a, '6' tanesi Mammon'a aittir. Söz sıralarının sayısı hemen hemen eşit olsa da, Dol toplamda '103' sözcük ile konuşurken Mammon'un kullandığı toplam

sözcük sayısı sadece ‘12’dir. Diğer bir deęişle, Dol her bir söz sırasında ortalama ‘14,71’ sözcük kullanır ancak Mammon araya girip ‘zorla’ söz sırasını aldığında ortalama yalnızca ‘2’ sözcük kullanabilir. Bu sözcükler de, Dol’un dikkatini çekmek için söyledięi ‘Hanımefendi, tatlı bayan’ gibi ‘hitabet sözcükleridir’. Ancak bu hitapların hiçbirisi Dol tarafından dikkate alınmaz. Daldan dala atlayarak süreli konuşan Dol, konuşmanın tüm denetimini elinde tutar (*Alch.*, IV.iii.113-114). Aslında bir hayat kadını olan ama soylu bir kadın rolü oynayan Dol’a göre daha üst sınıftan gelen Mammon’un bu şekilde güçsüz bir konuma itilir. Oyunlarda söz sırası ilkeleri çerçevesinde oluşturulan ‘temel kimlik-strateji’ uyumsuzluğu oyunların komik unsurlarından biri olarak okuyucu/izleyicinin karşısına çıkar. Oyunlara dinamiklik kazandıran kısa mısra diyalogları ile birlikte bir yandan oyunların mizahi dilini beslerken diğer yandan karakterler arası ilişkilerin kurulmasını ve olay örgüsünün ilerlemesini sağlar.

SONUÇ

İlk bölümde ele alınan Antik dönemden yirminci yüzyılın sonlarına değin komedya üzerine ileri sürölmüş olan kuramlara genel itibarıyla bakıldığında, on sekizinci yüzyıla kadar ‘taklit’, ‘fayda’, ‘haz’, ‘akıl’, ‘hayal gücü’ ve ‘ahlak’ gibi kavramların tüm tartışmaların odağında olduğı, on sekizinci yüzyıldan itibaren de mizahı ve gülmeyi ‘rahatlama’ ve ‘baskıdan kurtuluş’ olarak açıklayan ‘psikolojik’ görüşler ile ‘uyumsuzluk’tan alınan haz çerçevesinde ‘zihinsel’ olarak açıklayan görüşlerin ortaya atıldığı görölmüşür. Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren ‘dilbilimciler’ de komedya ve mizah üzerine yürütölen tartışmalara ‘kalıp’, ‘şema’, ‘anlam çeşitliliğı’, ‘zıtlasma’ gibi kavramlarla katkıda bulunmaya başlamışlardır. Bu tez çalışması da, dilbilimcilerin açtığı bu yoldan devam edip dilbilim ve edebiyat arasında bir köprü görevi gören ‘biçembilimi’ kullanarak komedyaya farklı bir bakış açısı sunmayı amaçlamıştır. Bu tez çalışması bağlamında Rönesans dönemi İngiliz komedyasının en önemli yazarları kabul edilen William Shakespeare ve Ben Jonson’ın komedyaları biçembilimsel olarak incelenmiştir. Yapılan biçembilimsel incelemenin kapsamı ‘edimbilim’ ile sınırlı tutulmuş ve Shakespeare ile Jonson’ın komedyaları edimbilimsel uyumsuzluklar çerçevesinde ele alınmıştır. Bu tez çalışması bağlamında incelenmek üzere William Shakespeare’den *The Comedy of Errors*, *Love’s Labour’s Lost* ve *As You Like It* oyunları ile Ben Jonson’dan *Every Man in His Humour*, *Volpone: Or The Fox* ve *The Alchemist* oyunları seçilmiştir. Bu altı oyun, ‘bağlamsal uyumsuzluk’, ‘iletişimsel ilkelerdeki uyumsuzluk’, ‘söz eylemlerdeki uyumsuzluk’, ‘kibarlık ve kabalık ilkelerindeki uyumsuzluk’ ve ‘söz

sırası ilkelerindeki uyumsuzluk’ olmak üzere beş edimbilimsel uyumsuzluk başlığı altında incelenerek karşılaştırılmıştır.

Yapılan incelemede hem Shakespeare hem Jonson’ın, oyunlarındaki mizahi dili besleme ve okuyucu/izleyicide gülmeyi doğurma amacıyla edimbilimsel düzeydeki tüm uyumsuzluklara başvurdukları görülmüştür. Shakespeare ve Jonson’ın komedyelerinde yapılan, ‘beklentilerle’ oynamaktır; her iki yazarın komedyelerinde da iletişimde dilin nasıl kullanılması, neyin söylenip neyin söylenmemesi, söylenecek şeyin nasıl söylenmesi, ne sırada söylenmesi, uyum ve işbirliğinin nasıl korunması gerektiğine dair beklentilere meydan okunur. Yapılan inceleme sonunda yazarların komedya oyunlarında edimbilimsel sapmaları önceleyerek, okuyucu/izleyicinin dikkatini artık alışılmış olduğu için çoğunlukla fark edilmeden uyulan bağlamsal ve iletişimsel normlara yönelttikleri görülür. Okuyucu/izleyicinin dikkatini çeken norm ve sapma arasındaki bu ‘uyumsuzluk’, her iki yazarın da komedya dilinin temelini oluşturur. Ancak ilk bakışta aynı uyumsuzluklardan beslenerek edimbilimsel düzeyde birbirine ‘benziyor’ görünen Shakespeare ve Jonson’ın komedyaları, ayrıntıya indikçe ‘uyumsuzlukların derecesi, nedeni veya amacı’ gibi birçok önemli noktada ‘farklılaşır’.

Bu bölümde aralarındaki edimbilimsel ‘farklılıklara’ geçmeden önce, ilk olarak iki yazarın kullandıkları ‘benzer’ uyumsuzluklara bir göz atılacaktır. Her iki yazarın da komedyelerinde ilk başvurdukları uyumsuzluk, ‘bağlamsal uyumsuzluktur’. Antik Yunan’dan günümüze komedya oyunlarında sıklıkla kullanılan ‘karakterlerin şematik bilişsel bağlamları’ ile ‘genel varsayımlar’ arasındaki ‘uyumsuzluk’, Shakespeare ve Jonson’ın bu tez çalışması kapsamında incelenen oyunlarında da sık karşılaşılan bir unsurdur. Karakterlerin deneyimleriyle

şekillenip zamanla ‘ortak’ zemin kabul edilen genel varsayımlardan ‘sapan’ bilişsel bağlamları, hem Shakespeare’in hem de Jonson’ın komedyelerinde ‘metin-okuyucu/izleyici’ veya ‘karakter-karakter’ düzeyinde çelişkilere yol açarak oyunların mizahi dilini besler. Bu çelişkilerin yarattığı komik uyumsuzluklar her iki oyun yazarının da komedyâ dilinin önemli bileşenlerindendir. İlk olarak ‘metin-okuyucu/izleyici’ düzeyine bakıldığında, Shakespeare ve Jonson’ın karakterleri daha ilk konuşmalarından itibaren okuyucu/izleyicinin ortak genel varsayımlarını alt üst ederek onun dikkatini çekerler. Navarre Kralı Ferdinand’ın arkadaşlarına yaptığı bir konuşmayla açılan *Love’s Labour’s Lost* oyununda hayâl dünyasında yaşayan bu karakterlerin ettikleri yemin, ‘insan doğasına’ dair okuyucu/izleyicinin genel varsayımlarıyla çelişir. Efes Dükü Solinus’un Sirakuza halkının arabozucu olduğunu söyleyip Aegeon’u ölüme mahkûm ettiği konuşmayla açılan *The Comedy of Errors*’da ise iki kentin yöneticileri arasındaki bir anlaşmazlığı halkları öldürerek çözmeye çalışan iktidarın bu bilişsel bağlamı, ‘barışa’ dair genel varsayımlara ters düşer. Orlando’nun ağabeyi Oliver’ın haksız davranışlarını anlattığı konuşma ile başlayan *As You Like It* oyununda kardeşler arasındaki kıskançlık, açgözlülük ve nefret çerçevesinde şekillenen bilişsel bağlam, ‘aile bağları’ ve ‘kardeş sevgisine’ dair genel varsayımlara uymaz. Şiir gibi boş değil mantık ve muhakeme dâhilinde faydalı uğraşlar edinilmesi gerektiğinde dair Kno’well’in konuşmasıyla başlayan *Every Man in His Humour* oyununda Kno’well gibi kendi hayâl dünyalarında yaşayan diğer karakterler de içine hapsedikleri yanılgılar ve kuruntular tarafından belirlenen ‘uyumsuz’ bilişsel bağlamlara sahiptirler. Volpone’nin sabah uyanıp çok değerli altınlarına günaydın demesiyle başlayan *Volpone* oyununda Volpone gibi diğer karakterlerin de ‘açgözlülük’ merkezli bilişsel bağlamları, genel kabul gören

tüm toplumsal değerleri alt üst eder. Subtle ve Face'ın kurdukları dolandırıcılık şebekesinde kimin katkısının daha önemli olduğuna dair yaptıkları tartışmayla başlayan *The Alchemist* oyununda bu ikisi de dâhil tüm diğer karakterlerin yine 'açgözlülük' çerçevesinde belirlenen bilişsel bağlamları toplumun genel varsayımlarına tamamen zıttır. Shakespeare ve Jonson'ın 'metin-okuyucu/izleyici' düzeyinde bağlamsal uyumsuzluklarla açtıkları oyunlarında, genel varsayımlarla çelişen bu bilişsel bağlamlara sahip olan karakterler davranışlarını da buna göre düzenledikleri için oyundaki diğer karakterleri 'mağdur' ederler. *Love's Labour's Lost*'ta Kral ve arkadaşları hem kendilerini hem de ziyarete gelen Fransız Prensesi ve arkadaşlarını, *The Comedy of Errors*'da Efes Dükü yıllardır ailesini arayan Aegeon ve kent halkını, *As You Like It*'te Dük Frederick ve Oliver mallarını ve mevkilerini gasp ettikleri kardeşlerini, *Every Man in His Humour*'da Kno'well oğlunu, Kitley karısını, Matthew ve Bobadill kendilerini, *Volpone*'de Volpone ve Mosca müşterilerini ve müşterilerle birlikte masumları, *The Alchemist*'te Subtle, Face ve Dol dolandırdıkları müşterileri ve en sonunda da Lovewit hepsini mağdur eder. Oyunlarda bu 'mağduriyetler' önemlidir çünkü bunlar oyunlarda 'karakter-karakter' düzeyindeki 'bilişsel çatışmanın' ve bu çatışmadan doğan 'komik çekişmelerin' gözler önüne serilmesini sağlar. Örneğin hayâl dünyalarında 'yanılgı' içinde yaşayıp kendilerini imkânsız yeminlere ve abartılı aşk sözlerine adanmış Navarre Kralı ve arkadaşlarının aksine gerçeklere göre yaşayan Prenses ve arkadaşlarının arasındaki bu bilişsel bağlam farkı iki grup arasında oyunun sonuna kadar süren komik çekişmelere yol açar. Bir gün içinde kendisini idamdan kurtaracak parayı bulması gereken Aegeon'un çıkmazının yanında aynı şehirde bulunan tüm aile üyelerinin kimlik karışıklıkları yüzünden içine düştükleri çıkmaz,

onları birbirlerine karşı güvensizliklerinden kaynaklanan türlü anlaşmazlıklar ve çekişmelerle dolu bir dolantiya hapseder. Frederick ve Oliver'ın kıskanç ve bencil bilişsel bağlamları ile Arden Ormanı'nda bulunanların kucaklayıcı bilişsel bağlamları arasındaki çatışma da oyunun sonuna kadar çözilemeyen çatışmalara yol açar. Hayâl dünyalarında yaşayan Kno'well, Kitely, Matthew, Bobadill ve Stephen'in aksine gerçekçi olan Wellbred, Edward ve Brainworm'un bilişsel bağlamları arasındaki komik çatışmalar oyunun sonuna değin devam eder. Açgözlü Volpone ve Mosca'nın hem hazırladıkları zekice oyunlarla inanan müşterilerle hem de kendi aralarındaki ittifaklar ve çatışmalar oyun boyunca hiç hızını kesmez. Aynı şekilde açgözlü Subtle, Face ve Dol'un hem kurdukları tuzaklara düşen müşterilerle hem de kendi aralarındaki çekişmeler her sahnede daha da artarak heyecanı yükseltir. Oyunlarda 'anlaşmazlıkların' ve 'dolantıların' başlangıcını oluşturan 'karakter-karakter' düzeyindeki 'bilişsel uyumsuzluklar', hem Shakespeare hem de Jonson'ın komedyalarında olay örgüsünü kurmada faydalandıkları verimli kaynaklardandır. Komedyada oyunlarında ortak zeminde buluşamayan karakterler, sürekli çekişme halinde olur ve komedyada dilini beslerler.

Shakespeare ve Jonson oyunlarında bağlamsal uyumsuzluk çerçevesinde 'kimlik-strateji uyumsuzluğunu' da başvururlar. Karakterlerin bulundukları konum ve kimliğe uygun bir strateji benimsemeleri beklenir; bunun tersi bir davranış sergilediklerinde 'kimlik-strateji uyumsuzluklarına' yol açarlar. Örneğin, *Love's Labour's Lost*'ta kadınlardan uzak durmaya yemin eden Kral ve arkadaşları 'temel' kimliklerine uygun davranmazlar veya *As You Like It*'te kendilerinden beklenen kardeş davranışını sergilemeyen Dük Frederick ve Oliver nefret ve kıskançlık dolu davranışlarıyla 'kardeş' kimliklerine uygun bir strateji benimsememiş olurlar. *The*

Comedy of Errors'da karısını eve başka bir erkeği almakla suçlayan Efesli Antipholus ile kocasını ipe bağlatan Adriana birbirlerine güvenmeyerek 'yerleşik' kimliklerine uygun davranışları sergilemezler. *Every Man in His Humour* oyununda da oğlunun hayatını kontrol etmeye çalışan Kno'well, karısını mantıksız şekilde kıskanan Kitley, yazmadığı şiirleri kendine mâl eden Matthew, cesaretine dair palavralarla övünen korkak Bobadill ve özentili tavırlarla beyefendi olmak isteyen Stephen gibi karakterlerin tercih ettikleri bu stratejiler bir 'baba, eş, şair veya asker' olmanın doğru tavrı değildir. *Volpone*'de karısını önce deli gibi kıskanıp eve hapseden ve daha sonra çıkarları uğruna onu başka bir adama sunan Corvino'nun tavrı 'eş' kimliğiyle bağdaşmaz iken çıkarları uğruna öz oğlunu vasiyetinden çıkaran Corbaccio'nun davranışı da 'baba' kimliğine uymaz. *The Alchemist*'te çıkar için bazen şeytanla işbirliğine girmek gerektiğini söyleyip Felsefe Taşı'nın peşine düşen Anabaptist Papaz Tribulation 'dini' kimliğine aykırı bir strateji sergiler. Bu tür 'kimlik-strateji uyumsuzlukları' komedy oyunları için toplumsal değerleri tehdit eden 'ciddi uyumsuzluklardır'. Ancak bu ciddi uyumsuzlukların yanında Shakespeare ve Jonson, ayrıca, oyunlarında alt sınıftan karakterlere beklenenden fazla 'söylemsel güç' sağlayarak 'komik uyumsuzluklara' da yol açarlar. Alt sınıftan uşakların veya soytarıların 'temel' ve 'yerleşik' kimlikleri gereğince daha az güce sahip olmaları beklenirken Shakespeare ve Jonson'ın komedyelerinde 'söylemsel gücü' elinde bulunduran alt sınıftan karakterler, olayların gidişatını etkileyerek 'kimlik-strateji uyumsuzluğu' yaratırlar. Kendilerine Shakespeare ve Jonson tarafından 'söylemsel güç' verilen 'güçsüz' karakterler, sorunlar yaratarak veya sorunları çözerek diğer karakterleri etkilerler. *The Comedy Errors*'da Dromio'lar, *Love's Labour's Lost*'ta Costard ve Moth, *As You Like It*'te Touchstone, *Every Man*

in His Humour'da Brainworm, *Volpone*'de Mosca ve *The Alchemist*'te Face, Subtle ve Dol'un elde ettikleri 'söylemsel güç' temel ve yerleşik kimliklerine göre onlara atfedilen 'güçsüz' konumlarıyla çelişir. Oyundaki olay akışını değiştiren veya denetleyen bu karakterlerin 'belâgat' yetenekleri dikkat çekicidir. Karşılarındakini ikna etmek ve olaylara etki etmek için övgüden eleştiriye, hakareten baskıya, yalan söylemekten kafa karıştırmaya ve konuşma konusunu denetleyip söz hakkı vermemeye kadar pek çok yöntemden faydalanırlar. Kimlikleriyle çelişecek şekilde gücü ellerinde bulunduran bu alt sınıf karakterler, oyunlarda kendilerinden üst konumda olanları alt ettikleri komik sonuçlara yol açarak oyunlardaki 'dolantının' denetimini ellerinde tutarlar. Hem Shakespeare hem de Jonson'un komedyalarında başvurdukları tüm bu 'bağlamsal' uyumsuzluklar, aslında izleyici/okuyucuya toplumsal değerleri sorgulatır. Toplum tarafından değer atfedilen 'aile', 'adalet', 'ahlâk', 'sınıf', 'kimlik', 'insan doğası', 'şiiir', 'cesaret', 'sadakat', 'doğruluk', 'güven', 'saygı' gibi pek çok kavram mercek altına alınır ve izleyici/okuyucunun koşulsuz kabul ettiği bu değerlere farklı bir gözle bakması sağlanır.

Shakespeare ve Jonson'un oyunlarında kullandıkları bir diğer uyumsuzluk da, karakterler arasında 'söz sırası ilkelerinde' meydana gelen sapmalardır. Oyunlarda karakterler birbirlerinin sözlerini keserek, karşı tarafa söz hakkı vermeyip çoğunlukla kendi konuşarak veya bitişik sözce kuralına uymayarak 'söz sırası ilkelerini' ihlal ederler. İncelenen oyunlarda söz sırası ihlallerinin nedeni, çoğunlukla, üstünlük kurma isteği, karşıdakini anlayamama veya karşıdakine zorluk çıkararak eğlenmedir. Örneğin *Volpone*'nin ölümünden sonra eve koşup heyecanla sorular soran müşterilerin sorularını yanıtlamayıp bitişik sözce kuralını ihlal eden Face'in amacı onlara zorluk çıkarıp eğlenmektir. *The Comedy of Errors*'da ise bitişik sözce kuralı

ihlali karakterlerin birbirlerinin sorularını anlayamamasından kaynaklanır. Bu ihlaller kimliği gereği daha güçsüz konumda olan bir karakter tarafından yapıldığında daha komik uyumsuzluklar ortaya çıkar. Örneğin, *Love's Labour's Lost* oyununun başında yeminini bozmakla suçlanan Costard'ın sürekli sözünü keserek Kral'ın konuşmasına izin vermediği veya *The Alchemist*'te Face ve Subtle'in müşterilerine daha az söz hakkı verip kendilerinin çok daha uzun konuştukları sahnelerde karakterlerin ihlalleri kimlikleriyle uyuşmadığı için daha komiktir. Bu komik 'kimlik-strateji' uyumsuzluğu yine izleyici/okuyucuya 'kimlik' kavramını sorgulatır. Ayrıca Shakespeare ve Jonson'un oyunlarında 'kısa mısra diyalogları' adı verilen teknik sayesinde karakterler arasında canlı ve hareketli diyaloglar oluşur. *As You Like It*'teki Biron ve Rosaline'nin arasındaki veya *The Alchemist*'teki Subtle ve Face arasındaki atışmalar gibi karakterlerin arasında genellikle kısa ve birbirini tekrar eden sözcelerden oluşan bu atışmalar, aralarındaki üstünlük mücadelesini gözler önüne serer. Jonson ve Shakespeare karakterlerin hazırcevaplıklarını gösteren bu ritmik konuşmalarla komedyalarının okunmasını veya izlenmesini daha zevkli hale getirirler. Kısa kısa paslaşmalar şeklindeki bu diyaloglar, karakterler arasındaki çekişmeyi gözler önüne serer ve oyun diline canlılık kazandırır. Genellikle çok uzun tümcelerin tercih edilmediği komedyalarda bu tarz kısa mısraların kullanılması, dolantıların hızlı akışına uygun düşer ve izleyici/okuyucuyu sıkmadan oyunu takip edebilmesini ve eğlenmesini sağlar.

Hem Jonson'un hem de Shakespeare'in en fazla başvurdukları ihlallerden biri de, 'nitelik' ilkesinin ihlalidir. Her iki yazarın oyunlarında da karakterler yalan sözler, vaatler ve yeminler sarf ederler. *Love's Labour's Lost* oyununda Kral ve arkadaşları tutamayacakları bir söz verdikleri için yalan yere yemin ederlerken,

Volpone ve *The Alchemist*'te düzenbaz karakterlerin müşterilerini dolandırmak için sarf ettikleri her söz ve vaat yalandır. *Every Man in His Humour* oyununda hayâl dünyasında yaşayan karakterlerin kuruntuları, inançları ve iddiaları gerçeği yansıtmadığı için yalan iken, *The Comedy of Errors* oyununda herkes doğruyu söylemesine rağmen karşıdaki muhatabı tarafından yalan olarak algılanır. *The Comedy of Errors*'daki karakterlerin birbirlerine karşı hissettikleri güvensizlik duygusu, *As You Like It*'te herkesi hainlikle ve yalancılıkla suçlayan Dük Frederick'te de görülür. Her iki yazarın da komedyalarında başvurulan nitelik ilkesi ihlalleri, bir yandan oyunlardaki dolantının karmaşıklıkla ilerlemesini sağlarken diğer yandan hem karakterler arasında hem de izleyici/okuyucuda 'güven' kavramının sorgulanmasına neden olur. 'Gerçeği' yansıtmayan dil kullanımına bu kadar sık başvurulması, gündelik hayatta söylenenlerin aslında ne kadarının 'doğru' olduğu ve hem kendinin hem de karşıdaki muhatabın içtenliğine ne kadar güvenilebileceği hususunda izleyici/okuyucuyu yeniden düşünmeye teşvik eder.

Oyunlardaki nitelik ilkesi ihlalinin bir diğer şekli de, 'kılık değiştirmedir'. Her iki oyun yazarının da en sevdikleri ihlallerden olan 'kılık değiştirme' veya 'kimliğini gizleme', komedyalarının vazgeçilmez unsurlarındandır. *Love's Labour's Lost*'ta Kral ve arkadaşları âşık oldukları kadınlara kur yapmak için Rus kılığına girip kimliklerini gizlerken, karşılarında onların bu numaralarını haber alıp yüzlerini maskeyle gizlemiş Prenses ve arkadaşlarını bulurlar. *As You Like It*'te saraydan ayrılıp Celia ile birlikte ormana giden Rosalind erkek kılığına girip Ganymede ismini alır. *The Comedy of Errors*'da hiç kimse kılık değiştirmemesine rağmen iki çift ikiz olduğu için ister istemez kimlikler karışırken, tek kimlik gizleme sahnesi Sirakuzalı Antipholus'un neler döndüğünü anlamak için Adriana'nın kocası gibi davrandığı

sahnedir. *Every Man in His Humour*'da Brainworm önce asker sonra da yargıç yardımcısı rolüne girip diğerlerini kandırırken, *Volpone*'de Volpone hasta adam ile daha sonra Doktor Scoto rolleri ve Mosca da onun sadık yardımcısı rolüyle diğerlerini dolandırır. *The Alchemist*'te Subtle Simyacı Doktor, Face yüzbaşı ve Subtle'in yardımcısı, Dol ise soylu dul kadın rollerini oynarken onların oyunlarını ortaya çıkarmak isteyen Surly İspanyol beyefendisi kılığına girer. Girdikleri kılıklarla kendilerini veya karşılarındakini komik durumlara sokan ve dolantıyı arttıran karakterler, bu yöntemle oyunların komedya dilini zenginleştirirler. Karakterlerin girdikleri yeni kılıklar ve edindikleri yeni kimliklerle karşılarındakileri rahatlıkla kandırmaları, diğer yandan da 'kimlik' kavramını mercek altına alınmasını sağlar. Kimlik geçişliliği, sabit ve değişmez görünen sınırların aslında ne kadar esnek ve geçirgen olabileceğini izleyici/okuyucuya gösterir. Oyunlarında sınırları esneten Shakespeare ve Jonson'un bu ihlalle yaptıkları, değişmez veya tabu olarak görülen değerleri sorgulatmaktır.

Shakespeare ve Jonson'un oyunlarında sık kullanılan 'mübalağa' sanatı da, nitelik ilkesi ihlalinin bir diğer yöntemidir. *Love's Labour's Lost*'ta Kral ve arkadaşlarının aşklarını ifade etmek için kullandıkları ağdalı dil veya Don Armado ve Holofernes gibi kendini beğenmiş karakterlerin düzdükleri abartılı övgüler, *As You Like It*'te Orlando'nun Rosalind'e aşkını anlatırken kullandığı abartılı dil, *The Comedy of Errors*'da Sirakuzalı Antipholus'un Luciana'ya söylediği abartılı aşk sözleri veya Dromio kardeşlerin konuşmalarında sıkça başvurdukları abartılı benzetmeler, *Every Man in His Humour*'da özellikle palavracı Bobadill'in abartılı hikâyeleri, *Volpone*'de Volpone'nin altınlarına düzduğu abartılı övgüler ve *The Alchemist*'te Face'in vaatlerini sıralarken veya Mammon'un hayallerini anlatırken

kullandığı abartılı dil, oyunlarda nitelik ilkesini ihlal eden ‘mübalağa’ sanatına örnektir. Bu abartılı konuşmalarında komik benzetmeler, tanımlar veya kavramlar kullanan karakterlerin tercih ettikleri bu iletişim stratejisi, aslında onların mizaçlarını gösterir. Düz ve sıkıcı bir konuşma yerine abartıyla süslenmiş bir dil kullanımı ve bu dilin neden olduğu komik diyaloglar, komedy izleyicisini/okuyucusunu eğlendirme amacı taşır. Ancak diğer yandan da sağlıklı iletişimde kullanılması beklenen basit ve sade dil yerine bu tarz abartılı dil kullanımının iletişimde yol açabileceği sorunların da sergilenmesi, iletişim aracı olarak tanımlanan dilin her zaman bu amaca hizmet etmediğini gösterir.

Shakespeare ve Jonson’ın oyunlarında ihlal edilen diğer iki iletişimsel ilke de, ‘nicelik’ ve ‘bağıntı’ ilkeleridir. Oyunlardaki karakterler konuşmalarında gereğinden daha fazla bilgi verdirdiklerinde ya da zaten bilinen bilgileri tekrar ettiklerinde nicelik ilkesini ihlal ederlerken, konuşmalarını daha önce söylenenlerle bağlantılandırmayıp alakasız şeyler söyleyerek de ‘bağıntı’ ilkesini ihlal ederler. Nicelik ve bağıntı ihlalleri, hem Shakespeare’in hem de Jonson’ın komedyalarında pek çok işlevi yerine getirir: karakterler arasındaki iletişimi zorlaştırarak dolantıyı arttırmak, komik diyaloglarla oyunun ritmini yükseltmek, karakterler arasındaki güç savaşını göstermek, karakterlerin mizaç farklılıklarını sergilemek veya seyirciyi sahne dışında olanlar hakkında bilgilendirmek. Örneğin, Longaville’in sorularına bilinen cevapları veren Boyet iletişimi zorlaştırır; Dromio’ların gereğinden fazla bilgi vermeyi alışkanlıkları onların mizacını gösterir; Le Beau’nun Orlando’ya verdiği gereksiz bilgiler oyundaki olayları seyirciye ‘özetleme’ amacını taşır; Mosca, Face veya Subtle gereksiz bilgileri kullanarak karşıdakini etkileyip üstünlüğü ellerine almaya çalışırlar; Holofernes veya Face’in konuşmanın denetimini ellerinde tutmaya

çalıştıkları için konudan saparlar; *The Comedy of Errors* oyunundaki karakterler konuşulanları anlayamadıkları için bağıntısız konuşurlar; *Every Man in His Humour*'daki karakterler de her şeyi kendi kuruntularına göre yorumlayıp konuyu kendi anladıkları noktaya çekerler. Bu ihlallerin hepsi, karakter veya olay örgüsünü oluşturmada yazarlara yardımcı olan yöntemlerdir.

Shakespeare ve Jonson'ın oyunlarında nitelik ilkesinden sonra en fazla ihlal edilen iletişimsel ilke, 'tarz' ilkesidir. Lafı çok uzatan, laf kalabalığı yapan, karmakarışık ve anlamsız konuşan, ne dediği anlaşılmayan, fikirlerini derli toplu anlatamayan ve bu nedenle iletişim kurmayı zorlaştıran karakterler, her iki yazarın oyunlarının da vazgeçilmez unsurlarındandır. Örneğin, *Love's Labour's Lost* oyununda Navarre Sarayı'nda yalnızca üst sınıf mensubu Kral ve arkadaşları değil, Holofernes, Nathaniel ve Don Armado da söylemek istedikleri hiçbir şeyi doğrudan ve net söylemezler; tüm bu karakterler, sadelikten uzak dolambaçlı konuşmanın en doğru ifade tarzı olduğu inancına sahiptirler. *The Comedy of Errors*'da nicelik ilkesi gibi tarz ilkesi de ihlal etmeyi de alışkanlık haline getiren Dromio kardeşler karşısındaki karakterlerin kafalarını karıştırıp oyunda zaten zor olan iletişimi daha da zorlaştırırlar. Oyunlarda *As You Like It*'teki Touchstone gibi 'sözcük oyunları' kullanarak veya *Love's Labour's Lost*'taki Holofernes ile Nathaniel ve *The Alchemist*'teki Subtle ile Face gibi yabancı sözcükler kullanarak, karşısındakinin kafasını karıştıran karakterler de vardır. *Volpone*'deki susmak bilmeyen Bayan Politick veya *Every Man in His Humour*'da kuruntuları ve yanılgıları içinde kıvranan karakterler, sayfalarca konuşup lafı dolandırır. Yazarlar, özellikle laf kalabalığı yapıp tarz ilkesini ihlal eden tüm bu karakterlerle basit ve sade konuşup bu ilkeye uyan karakterleri yan yana getirerek konuşmalara daha komik bir boyut eklerler.

Örneğin, Holofernes'in karşısında Dull'ın, Touchstone'un karşısında Corin'in veya Face ve Subtle'in karşısında Drugger'ın saf ve sade konuşmalarını koyarak, diğerlerinin laf kalabalığını daha da vurgularlar ve böylece karakterler arasında 'strateji çatışması' kurarak komedya dillerini zenginleştirir. Bu birbirine zıt stratejiler arasındaki paslaşmalar, komik diyaloglar sunarak okuyucu/izleyiciyi eğlendirir.

Shakespeare ve Jonson'ın komedyalarında mizahi dilin oluşumunda 'edimsözlerin' de çok önemli bir rolü vardır. Karakterlerin edimsözleri başarıya ulaşamadığında 'amaçlamadıkları' etkisöz eylemleriyle karşılaşır. Bu başarısızlığın çeşitli nedenleri vardır. Bazen *As You Like It*'te ormana Orlando'yu bulmaya giden öfkeli ağabey Oliver'ın Orlando tarafından ölümden kurtarılıp amacından 'sapması' ve kardeşinden af dilemesi gibi 'amaçlanmamış' etkisöz eylemleri 'tesadüfi' gerçekleşir. Bazen de *Every Man in His Humour*'da Kitley benzeri karakterlerin her söyleneni kendi kuruntularına göre yorumlaması gibi amacına ulaşamayan edimsöz ereklarının nedeni muhatabın 'kusurlu' bilişsel bağlamıdır. Ancak çoğunlukla oyunlarda karakterler 'gerçekleşme koşullarını' karşılamadıkları için amaçladıkları ereklere ulaşamazlar. Örneğin, *Love's Labour's Lost*'ta ettikleri yemini yerine getirecek yetide olmayan Kral ve arkadaşları, *The Comedy of Errors*'da karşıdakinin ne söylediğini anlayacak bilgiye sahip olmayan karakterler, *Every Man in His Humour*'da anlattığı palavraları yerine getirecek yetide olmayan Bobadill veya tutuklama yetkisi olmadığı halde Downright'ı tutuklayan Brainworm ve *The Alchemist*'te müşterilere Felsefe Taşını vadeden ama bunu yapacak bilgi ve beceriye sahip olmayan Subtle, 'ön hazırlık koşulunu' karşılamazlar. Ayrıca Bobadill, Don Armado, Touchstone gibi sürekli 'palavralara' başvuran veya Efes Dükü Solinus gibi kararlarını 'istemeden' veren karakterler de,

‘içtenlik koşulunu’ karşılamazlar. Gerçekleşme koşullarından sapma sonucu oluşan bu gibi uyumsuzluklara, her iki yazarının oyunlarında da sık rastlanır. Gerçekleşme koşullarına uyulmaması dışında, konuşan kişi ve dinleyen kişilerce farklı yorumlamalara yol açan ‘dolaylı edimsöz’ kullanımı da, Shakespeare ve Jonson’ın komedyelerinde önemli bir unsurdur. Dolaylı edimsöz kullanımlarında karşıdaki muhatabın söyleneni yanlış anlama veya hiç anlamama ihtimali arttığı için, oyunlarda komik diyaloglar ortaya çıkararak karakterler arasındaki iletişimsel ‘çatışmayı’ arttırır. Örneğin *The Comedy of Errors*’da Dromio’ların dolaylı edimsözlerinden ne dediklerini anlamayan muhatapları daha fazla açıklama talep ederler. *Volpone*’de Peregrini Bay Politick’le ve *The Alchemist*’te Surly Mammon’la dolaylı edimsözler kullanarak alay ederler ancak muhatapları kendilerinden beklenen çıkarımda bulunamadıkları ve bu alayları anlamadıkları için komik ‘yanlış anlamalar’ oluşur. *Love’s Labour’s Lost*’ta aşklarını anlatırken kullandıkları dolaylı ifadeler yüzünden Prenses ve arkadaşlarının alaylarına maruz kalan Kral ve arkadaşları, oyunlarda dolaylı konuşmaları yüzünden en fazla sıkıntı çeken karakterlerdir. Her iki yazarın da oyunlarında sıklıkla başvurulmuş dolaylı edimsözler, karakterlerin arasındaki iletişimi zorlaştırıp çözmeleri gereken sorunları ve dolantıyı arttırmak için kullanılır. Dolaylı söz eylemlerde konuşan karakter söylediği şeyden daha fazlasını kastettiği için ortaya çıkan yanlış anlamalar, oyunların mizahi dilini zenginleştirir. Amacına ulaşamayan, istemediği sonuçlarla karşılaşan, alaya alınan veya birbirini anlayamayan karakterler, kendilerini edimsözlerdeki uyumsuzluklar yüzünden iletişimsel bir çıkmazın içinde bulurlar. Karakterlerin içinde bulundukları bu çıkmaz ve bunu çözme çabaları, her iki yazarın oyunlarının da temel konusunu oluşturur.

Shakespeare ve Jonson'ın oyunlarında, ayrıca, karakterlerin birbirleriyle iletişim kurarken 'kabalığa' başvurdıkları görülür. Özellikle 'temel' ve 'yerleşik' kimliğinin kendisine sağladığı güçten faydalanan karakterler, 'temel' ve 'yerleşik' kimlik açısından kendilerinden daha aşağıda gördükleri karakterlere karşı hakaret ve tehditler kullanarak 'doğrudan' kabalık sergilerler. *The Comedy of Errors*'da efendilerinin Dromio kardeşlere, *Love's Labour's Lost*'ta Biron ve arkadaşlarının Holofernes'e, *As You Like It*'te Oliver'ın Orlando ve Adam'a, *Every Man in His Humour*'da Downright'ın Bobadill'e, *Volpone*'de Corvino'nun Celia'ya, *The Alchemist*'te Face ve Subtle'ın birbirlerine ettikleri hakaretler ve tehditler, kendini üstün gören ve bunu göstermek isteyen karakterlerin davranış şekline örnektir. Oyunlardaki hakaretler ve tehditler bazen 'doğrudan' değil 'dolaylı' yoldan sergilenir. 'Dolaylı kabalık' örnekleri olan 'ima yoluyla hakaret, alay ve sözde kibarlık' davranışlarına belâgat sanatında usta karakterlerin konuşmalarında sık rastlanır. Örneğin, Dromio kardeşler kendilerine gösterilen doğrudan kabalığa dolaylı kabalıkla karşılık verirler veya Holofernes'in kendisine yöneltilen hakaretleri kaba bulmasının nedeni doğrudan olmalarıdır çünkü ona göre doğrudan ifadeler soylulukla bağdaşmazlar. Laf cambazları Touchstone veya Jaques da dolaylı kabalığı tercih edip etrafındakilerle alay etmeyi seven karakterlerdir. Bobadill, Matthew ve Stephen'in sahteliklerine sinirlenen Edward ve Wellbred, Bay Politick'in sahteliğine sinirlenen Peregrini ve Mammon'un aptallığına sinirlenen Surly, bu yalancı aptallarla ince alaylar kullanarak baş ederler. Efendileriyle alay eden Dromio, Moth, Mosca, Touchstone veya Brainworm gibi karakterler de alışılmış olan kimlik-kabalık ilişkisini tersine çevirerek komik 'kimlik-strateji' uyumsuzluklarına yol açarlar. Bu alışılmış durumdan sapma, komedyâ dilini daha da zenginleştiren bir unsurdur;

efendisiyle alay eden bir uşığı sahnede izlemek okuyucu/izleyiciyi eğlendirir. Shakespeare ve Jonson, doğrudan ve dolaylı kabalığı komedyalarındaki karakterlerin mizaçlarını ve aralarındaki güç ilişkisini sergileme yöntemi olarak kullanırlar.

Yazarların oyunlarında görülen bir diğer kabalık şekli de, karşıdaki kişinin ‘sevilme’ ve ‘kabul görme’ isteklerini karşılamayarak veya onu dışlayarak ‘olumlu’ kabalık sergilemektir. *The Comedy of Errors*’da iki kentin dükleri çıkardıkları kanunla diğer kenti düşman ilan edip vatandaşlarını dışladığı için olumlu kabalık sergilerler. *Love’s Labour’s Lost* oyununda ettikleri yemin doğrultusunda misafirleri saraya kabul edemeyip olumlu kabalık örneği gösteren Kral ve arkadaşları bu kabalığı telafi etmek isteyince, Prenses ve arkadaşları tarafından reddedilip benzer bir kabalıkla karşılaşırlar. *As You Like It*’te kardeşlerinin mallarını ve haklarını gasp eden Dük Frederick ve Oliver onlara kardeş sevgisini sunmayıp dışlayarak olumlu kabalık gösterirler. *Every Man in His Humour*’da yoldan sapan gençliği sevmeyen Kno’well, Wellbred ve arkadaşlarını sevmeyen Kitely ve onları evden kovan Downeright’in bu davranışları olumlu kabalığa girer. *Volpone* ve *The Alchemist*’te dolandırıcılar ve müşteriler arasında var olmayan ‘sevgi’ olumlu kabalığın göstergesidir. Tüm bu ‘olumlu kabalık’ örnekleri, aslında oyunlarda karakterlerin karşılaştıkları sorunların temelinde yatan nedendir ve bu neden tüm dolantıların başlangıcını oluşturur. Ayrıca tüm oyunlarda karakterler istemedikleri bir şeye ‘zorlanarak’ veya kişisel alanlarına müdahale edilerek ‘olumsuz kabalığa’ maruz kalırlar. Dromio’ları oradan oraya koşturan efendileri, Kral ve arkadaşlarını kadınlardan uzak durmaya zorlayan yeminleri, Orlando, Büyük Dük ve Rosalind’i evlerini terk etmeye zorlayan Oliver ve Dük Frederick, oğlunun hayatına müdahale eden Kno’well, karısını gözetleyen Kitely, Wellbred ve arkadaşlarını evden çıkmaya

zorlayan Downeright, karısı Celia'yı hapseden ve sonrasında başka bir adama gitmesi için zorlayan Corvino, müşterilere sürekli ne yapacaklarını söyleyen Mosca, Volpone, Subtle ve Face, tüm bu davranışlarıyla olumsuz kabalık sergilerler. Oyunlardaki hem 'olumlu' hem de 'olumsuz' 'kaba' davranışlar, mağdur karakterlerin harekete geçmesine ve sorunlarla baş etme yolları aramasına neden olarak olay akışını sağlarlar. Komedyalardaki olayların başlangıcını ve akışını sağlayan kabalıkların nasıl çözüme ulaşacağı sorusu, oyunun sonuna kadar okuyucu/izleyicinin merakını canlı tutar.

Yukarıda bahsedilen 'benzer' uyumsuzluklar her iki yazarın oyunlarında da görölse de, Shakespeare ve Jonson'ın komedyelerindeki edimbilimsel uyumsuzlukların derinine inildiğinde bu uyumsuzlukların 'amacı' ve 'işlevi' bakımından önemli 'farklılıklar' sergiledikleri tespit edilmiştir. İki yazarın komedyelerinde ön plana çıkan farklardan biri, her iki yazar da alt sınıfa söylemsel güç vererek 'kimlik-strateji' uyumsuzluğuna yol açsa da, alt sınıflar bu söylemsel gücü aynı amaçlarla kullanmazlar. Ben Jonson'daki uşaklar ellerindeki gücü hem kendi çıkarları hem de efendilerinin çıkarları için kullanırlar. Oyunda herkesi idare eden Brainworm hem genç efendisi Edward'ın çıkarını hem de bu işten aldığı zevki düşünür. Mosca bir yandan efendisi Volpone'ye çalışırken diğer yandan da fırsatını bulduğu ilk anda olayların gidişatını kendi lehine çevirir. Oyun boyunca kendi çıkarı için gücü elinde tutmaya çalışan uşak Face, oyunun sonunda her şey ortaya çıkınca efendisinin çıkarına hareket edip kendi paçasını da kurtarır. Ancak söylemsel gücü ellerinde tutan Shakespeare'in alt sınıf karakterlerinin amaçları Jonson'inkilerle aynı değildir. Shakespeare'in komedyelerinde alt sınıf karakterler sürekli kendilerinin ve efendilerinin çıkarlarını düşünen karakterlerden değildir. Shakespeare'in atışmayı

ve söz düellosunu seven alt sınıf karakterleri, söylemsel güçlerini kendine özgü ‘mantık yürütme’ yöntemlerini ortaya koymada kullanırlar. Mantık yürüttükleri konular da genellikle ‘saçma’ veya ‘önemsizdir’. Örneğin, Sirakuzalı Dromio ‘zaman’ ve ‘kellik’ üzerine mantık yürütürken, Touchstone ‘saray hayatı’ ve ‘köy hayatı’ üzerine mantık yürütür. Kendilerine özgü mantıklarını ortaya koyan karakterlerin amacı o anlık bir üstünlük sağlamak veya Costard gibi içinde bulundukları zor durumdan sıyrılmaktır; söylemsel güçlerini Jonson’ın karakterleri gibi uzun vadeli planlara hizmet etmek için kullanmazlar. Shakespeare’in oyunlarında planlı ve programlı bir dolandırma ve aldatma olmadığı için, alt sınıf karakterler de daha ‘doğaçlama’ hareket ederler. Kendilerine özgü tuhaf mantıkları, okuyucu/izleyiciyi ‘önemsiz’ görünen konular üzerinde düşünmeye sevk eder. Oyunlarda bir yandan önem atfedilen toplumsal değerler sorgulanırken bir yandan da böyle önemsiz görünen konulara zaman ayrılıp üzerinde akıl yürütülmesi, kavram ve değerlerin yeniden sorgulanmasını sağlar. Shakespeare’de alt sınıf karakterlerin bu akıl yürütmeleri aynı zamanda, oyunun genel konusunda ‘sapma’ oluşturduğu için ‘bağıntı’ ilkesini de ihlal eder. Genel konudan sapan bu konuşmalar, klasik ‘eylem birliği’ ilkesini de çiğnerler. Karakterlerin bu tuhaf akıl yürütmelerinin oyunlardaki genel olay örgüsüyle bir ilgileri olmadığı gibi sorunların çözülmesine de doğrudan bir katkıları yoktur. Örneğin, Sirakuzalı Dromio’nun kellik üzerine konuşmasının oyundaki kimlik karışıklığının ve yanlış anlamaların çözülmesinde bir rolü olmaz ya da Touchstone’un saray hayatını köyle karşılaştırdığı akıl yürütmelerinin olayların çözümüne bir faydası olmaz. Shakespeare’in oyunlarındaki bu tarz ihlaller ve sapmalar, okuyucu/izleyicinin nefes almasını ve farklı bir bakış açısı takınmasını sağlar. Shakespeare’in oyunlarında karakterlerin bir mola verip oyundaki olaylar

dışında düşünmesi ve okuyucu/izleyiciyi düşündürmesi serbesttir. Jonson’ın oyunlarında ise tüm konuşma veya eylemler oyundaki genel amaca hizmet eder; oyunun amacından sapıp ana olay örgüsünün dışına çıkılmaz ve eylem birliğini bozacak her türlü diyalogdan uzak durulur.

Söylemsel gücü elinde bulunduran alt sınıf karakterlerin ‘mantık yürütme’ ile eylem birliğini ihlal etmesinin dışında, söylemsel kimlik açısından Shakespeare’in komedyalarının Jonson’inkilerden en büyük farkı ‘kadın’ karakterlere sağladığı ‘söylemsel güçtür’. Shakespeare kadın karakterlere verdiği bu ‘güç’ ile dönemin toplumsal varsayımlarını alt üst eder. Özellikle on altıncı ve on yedinci yüzyıl İngiltere’sinin genel varsayımlarına göre ‘temel’ veya ‘yerleşik’ kimlikleri gereği ‘güçsüz’, ‘sessiz’ ve ‘pasif’ olması beklenen kadınların, Shakespeare’in komedyalarında elde ettikleri güç göz ardı edilemez. Her iki yazarın da komedyalarında alt sınıfın elinde efendilerini alt edecek söylemsel güç mevcuttur. Ancak Jonson’ın alt sınıf erkek karakterleri güçlü olsa da, kadın karakterlerinin hiç biri Shakespeare’inkilere denk bir güce ulaşamaz. Jonson’ın bu tez kapsamında incelenen üç oyununa bakıldığında ne Bayan Kitley’nin, ne Bayan Politick’in, ne Celia’nın, ne de Dol’un etraflarındaki erkek karakterleri yönlendirecek ve olayların gidişatını değiştirecek güçleri vardır. Aralarında en fazla konuşan Bayan Politick’tir; ancak o bile “kadınların en üstün erdemleri sessizliktir”¹ (*Volp.*, III.ii.141) diyen Volpone’yi rahatsız etmekten ve onun kurbanı olmaktan öteye gidemez. Çevrelerini saran erkek karakterlerle aynı fikirde olmasalar da veya olayların gidişatı onları olumsuz etkilese de, sorunların başkaları tarafından çözülmesini beklemekten başka bir şey yapamazlar. Bayan Kitley’nin sorununu Yargıç Clement çözer; Bayan

¹ “highest female grace is silence”

Politick çözümü şehri terk etmekte bulur; Celia Bonario'nun ve mahkemenin insafına sığınır; Dol ise Face veya Subtle ne derse onu yapar. Shakespeare'in komedyaalarında ise kadınlar elde ettikleri söylemsel güç ile oyundaki olay akışını onlar denetlerler. *The Comedy of Errors* oyununun sonunda tüm yanlış anlamaların çözülüp aile üyelerinin kavuşmasında ve herkesin neşesine kavuşmasında en önemli müdahale, Başrahibe karakterinden gelir. *Love's Labour's Lost* oyununda da, Kral ve arkadaşlarını oyun boyunca yöneten ve olayların gidişatına müdahale eden karakterler, Fransız Prenses ve arkadaşlarıdır. Aynı şekilde *As You Like It* oyununda da olayların gidişatını büyük ölçüde kontrol eden ve son sahnede yaptığı açıklamalarla tüm sorunları çözen karakter, Rosalind'dir. Genel olarak erkekler tarafından 'tanrıçalara' benzetilip kendilerine doğaüstü nitelikler atfedilen Shakespeare'in oyunlarında kadın karakterler, gerçekten de olağanüstü bir güç ile oyunlardaki tüm sorunları çözüp mutlu sonu hazırlarlar. Böylece 'temel' veya 'yerleşik' kimlikleri gereği toplumda 'erkeklerden' daha aşağı konumda görülen 'kadınlar' sayesinde Shakespeare'in komedyaalarında erkeklerin hatalarını görmeleri, okuyucu/izleyiciye toplumsal cinsiyet ve kimlik kavramını sorgulatması açısından çok önemlidir.

Söylemsel kimlik dışında Shakespeare ve Jonson'ın komedyaalarında başvuru edilen edimbilimsel uyumsuzluklar açısından bir diğer fark da, karakterlerin 'bilişsel bağlamları' konusundadır. Her iki yazarın oyunlarında da 'çelişen' bilişsel bağlamlar karakter-karakter düzeyinde sorunlara ve çatışmalara yol açsa da, Jonson'ın komedyaalarında ayrıca karakterlerin 'aynı' bilişsel bağlamlara sahip olması da karakter düzeyinde çıkar çatışması yaratır. Jonson'ın komedyaalarında karakterlerin birçoğu 'açgözlü' oldukları ve çoğunlukla kendi 'çıkarlarını'

düşündükleri için amaçları birbirleriyle çatışır. Elbette oyun boyunca ve oyunların sonunda mağdur olan karakterler vardır; ancak bu karakterler ellerinde fırsat olsa mağdur eden taraf olacaklardır. Örneğin, Mosca, Volpone, Face, Subtle ve Dol müşterilerini dolandırır ve müşteriler ‘mağdur’ taraf olarak görünürler. Ancak bu müşteriler de aslında kendilerini dolandıran karakterlerden farklı bir bilişsel bağlama sahip değildirler. En az kendilerini dolandıranlar kadar ‘açgözlü’ olan müşteriler de ellerine fırsat geçse kendilerine yapılanın aynısını yaparlar. Diğer bir deyişle, Jonson’ın komedyelerinde çoğunlukla mağdur eden ile mağdur olan aynı bilişsel bağlama sahip oldukları için çatışırlar.

Shakespeare’in karakterlerinin bilişsel bağamları çoğunlukla bir ‘yanılgı’ [*delusion*] çerçevesinde şekillendiği için karakterler hatalar [*fault*] yaparlar; ancak daha sonra bu yanılgılar yüzünden içine düştükleri durumlardan çıkmaya ve hatalarını düzeltmeye çalışırlar. Jonson’ın komedyelerindeki karakterlerin yanılgıları ve hataları Shakespeare’inkiler kadar hafif değildir. Jonson’da karakterlerin ‘kusurları, eksiklikleri, bozuklukları’ [*flaws*] vardır ve bu kusurları onları ‘aldatmaca’ [*deception*] yoluyla başkalarını yanıltmaya [*delude*] iter. Jonson’ın karakterleri yalnızca başkalarını değil aynı zamanda kendilerini de kandırırlar. Kendi bilişsel bağamlarının haklılığı ve içine girdikleri sahte kimlikler konusunda ‘kendini kandırma’ [*self-deception*] halindedirler. Çoğunlukla ‘dünyevi, adi, bedensel’ zevklerin yönlendirdiği karakterler, gerçeklere ‘körleşmiş’ gibidirler. Volpone dolandırdığı müşterileri için “ışık gözlerini kör ettiği” için dolandırıldıklarını göremiyorlar der ama aslında ‘arzuları’ Volpone’yi ve onun gibi dolandırıcı olan tüm diğer karakterleri de kör etmiştir.

Bilişsel bağlamlarındaki kusur, Jonson'ın karakterlerini toplumsal değerleri alt üst eden mantıksız veya ahlaksız davranışlara iter. Jonson'ın ilk dönem komedyalarından *Every Man in His Humour*'da karakterlerin davranışları 'mantıksız' olmaya yatkın iken, *Volpone* ve *The Alchemist*'te karakterlerin davranışları 'suç' ve 'ahlaksızlık' boyutlarına gelir. Sürüklendikleri hatalar diğer karakterleri bazen öyle mağdur edip onlara zarar verir ki, oyunlar trajik sonlardan kıl payı kurtulurlar. Suça ve ahlaksızlığa yönelen karakterler sonunda kendilerine zarar verirler. Kör oldukları için başkalarına zarar verirken kendilerine yaklaşımakta olan zararı göremezler. Shakespeare'in komedyalarındaki karakterlerin amacı yanılgılardan dolayı ortaya çıkan sorunları çözmeye çalışmak iken, Jonson'da karakterlerin temel amacı çoğunlukla sorun çözmek değil kendini kanıtlamaktır. Karakterler kendi önemlerini, yeteneklerini, başarılarını veya haklılıklarını kanıtlamaya çalışırlar. Bu nedenle de Jonson'ın karakterleri 'başkalarına' değil 'kendi çıkarlarına' çalışırlar ve bu şekilde de hem 'cömertlik' hem de 'nezaket' ilkesi Jonson komedyalarında sürekli ihlal edilir.

İki yazar arasındaki bir diğer önemli fark, nitelik ilkesi ihlaline giren 'kılık değiştirme' noktasındadır. Hem Shakespeare hem de Jonson'ın komedyalarında karakterler 'kılık değiştirmeye' sıklıkla başvursalar da, 'kılık değiştirme' veya 'kimlik gizleme' yöntemlerinin 'amacı' ve 'nedeni' her iki oyun yazarının oyunlarında da farklıdır. Shakespeare'in komedyalarında kılık değiştirme çoğunlukla 'zorunluluktan' veya 'gizlenmek' için yapılır. Ya Sirakuzalı Antipholus gibi neler olduğunu anlamak için başkasıymış gibi davranırlar ya da Rosalind gibi kendilerini korumak için kılık değiştirirler. Nedeni zorunluluk olmasa bile, çoğunlukla başkasına zarar vermeyi amaçlamazlar; örneğin, *Love's Labour's Lost*'taki aşkları için kılık

değiştiren Kral ve arkadaşları gibi Shakespeare'deki pek çok karakterin amacı 'zarar' vermek değildir. Ancak Ben Jonson'ın komedyelerinde kılık değiştiren veya kimliğini gizleyen karakterlerin çoğu bunu 'tuzak' kurmak için yaparlar. Kendi 'çıkarları' uğruna tuzak kurdukları kişilere 'zarar' verme amacıyla kılık değiştirirler. Diğer bir deyişle 'kılık değiştirme' Shakespeare'de çoğunlukla 'iyi' bir amaca hizmet edip 'haklı' bir nedene dayanırken, Jonson'da 'çıkar' veya 'zarar' gibi 'kötü' amaçlara hizmet eder. Volpone, Mosca, Face, Subtle, Dol veya Brainworm girdikleri kılıklarla bir şekilde başkalarına zarar verirler. Neyse ki zarar verdikleri karakterler de çoğu zaman masum değildir. Onlar da genellikle en az kendilerine zarar verenler kadar 'numaracıdır': Şairmiş gibi yapan Matthew, sahte asker Bobadill, beyefendi gibi görünmeye çalışan Stephen, dindar ve ahlaklı görünme çabasındaki Mammon, dine hizmet ettiğini söyleyen Tribulation, iyi bir baba görünümündeki Corbaccio, ahlaklı koca numarası yapan Corvino, dürüst avukat görünümündeki Voltore, çok önemli biriymiş gibi davranan Bay Politick. Jonson'ın komedyelerinde 'rol' yapmayan veya olmadığı biriymiş gibi davranmaya çalışmayan çok az karakter vardır. 'Rol yapma' ve 'oyun içinde oyun' Jonson komedyelerinin ayrılmaz bir parçasıdır. 'Oyun içinde oyun' Shakespeare'in de tekniği olsa da, Shakespeare'in komedyelerinde karakterler bir oyun izlediklerini çoğunlukla bilirler veya oyundan zarar görmezler; ancak Jonson'ın komedyelerinde karakterler genellikle bir oyun izlediklerinin ve karşılarındakinin rol yaptığının farkında değildirler. 'Rol yapma' konusunda Jonson komedyelerinin en büyük farkı, karakterlerin rol yapmaktan aldıkları 'zevktir'. Shakespeare'de karakterler çoğunlukla kılık değiştirmekten zevk almazlar; hatta tam tersine rahatsız olurlar ve rollerine tam giremezler. Sirakuzalı Antipholus ve Dromio, neler döndüğünü anlamak için kendilerinden istenen rolü

üstlenince kendi kafaları karışır ve rolü yarıda bırakıp Efes'ten kaçmanın yollarını ararlar. Bir erkek kılığı içinde sıkışıp kalmaktan son derece rahatsız olan Rosalind de, bu rolü çok iyi beceremez. Kadın kimliğini bastırmakta zorlanır ve hatta bir ara baygınlık geçirip kendini neredeyse ele verir. Kral ve arkadaşları da girdikleri rollerin altından başarıyla kalkamayıp alaya alınırlar. Shakespeare'de genel olarak rol yapmakta başarısız olan karakterler, bu işten zevk almazlar ve bu nedenle rollerini uzun süre devam ettiremezler.

Kılık değiştirip 'yalan' söylemek her iki oyun yazarının oyunlarında görülse de, Shakespeare'in komedyasının temelini 'yalan' oluşturmaz. Jonson'da ise planlı ve programlı bir düzenek vardır. Jonson'ın komedyalarını besleyen temel unsur kılık değiştirip yalan söyleyen karakterlerin planlı entrikalarıdır. Rollerinde çok başarılı olan Jonson'ın karakterlerinin bu rollerden aldıkları 'zevk', onları bu işe bağımlı hale getirir. Rol yaparak insanları kandırıp dolandırırken, onları asıl ilgilendiren maddi kazanç değil karşılarındaki diğer karakterleri başarıyla kandırabilmenin verdiği hazdır. Bu haz onlara güç verir. Brainworm'un yaşlı efendisini kandırınca aldığı zevk o kadar fazladır ki kahkahasını zor bastırır. Aslında para ve altın düşkünlüğünden ziyade, insanların bu düşkünlükleriyle oynamaktan ve onlara hükmetmekten zevk alan Volpone ve Mosca da, mahkeme heyetini kandırınca bunu bir 'başyapıt' olarak görüp sevinçten havalara uçarlar. Tüm müşterilerini başarıyla kandıran Subtle ve Face, her bir müşterilerinden ayrı ayrı haz alırlar ve şüpheli Surly'yi kandırmanın bir 'başyapıt' olacağını düşünürler. Tüm bu karakterlere göre kendileri 'sanatçıdır' ve diğerlerini dolandırarak elde ettikleri her bir başarı da bir 'eserdir'. Yaptıkları rol sayesinde her kazandıkları başarıdan sonra kendilerine 'hayranlıkları' artar. Kendini gerçekten bir siyacı gibi gören ve Face'i de yükseltip yücelterek bu seviyeye nasıl

getirdiğini bir simyacı gibi simya terimleriyle anlatan Subtle, kendine hayrandır. Volpone ve Mosca da kendi yeteneklerini o kadar beğenirler ki, kendi alanlarındaki diğer taklitçileri ve sahtecileri eleştirirler. Jonson'ın karakterleri kendilerini taklitçi ve sahteci olarak değil sanatçı olarak görürler. Kendilerine hayran olan bu karakterler, aynı zamanda yeteneklerinin başkaları tarafından da övülmesini isterler. Volpone sürekli Mosca'yı överken aynı şekilde Mosca da efendisinin rol becerilerini göklere çıkartır. Subtle ve Face yeterince takdir görmedikleri için şikâyet ederler. Brainworm da kendisini 'bir mimar' olarak gören Edward ve Wellbred'in takdirini kazanır. Övülme istekleri ve kendilerine abartılı derecede hayranlıkları, Jonson'ın karakterlerini 'megaloman' yapar. Shakespeare'in Holofernes, Don Armado, Touchstone gibi karakterleri de kendilerini övmeyi sevseler de, Jonson'ın Volpone, Mosca, Bobadill, Subtle veya Face gibi kendini aşırı beğenmiş karakterlerinin yanında kendilerine düzdükleri övgüler biraz hafif kalır. Jonson'ın karakterlerinin megalomanlığı Shakespeare'inkilerin kat kat üstündedir. Shakespeare'de karakterler kendilerinden çok başkalarına hayranlık duyarlar. Shakespeare'in Sirakuzalı Antipholus, Orlando, Navarre Kralı ve arkadaşları gibi âşık karakterleri, 'abartılı övgüleri' sevdiklerine olan aşklarını anlatmak için kullanırlar. Jonson'ın karakterleri ise kendilerine âşıktır. Sevdikleri her şey kendileriyle alakalıdır; kendi hayatlarını, kendi çıkarlarını, kendi paralarını, kendi düşüncelerini, kendi yeteneklerini, kendi inançlarını, kendi hayallerini severler. Shakespeare'in karakterlerinden farklı olarak, başkalarına olan aşklarını anlatmak için değil kendileriyle ilgili olan şeyleri övmek için 'abartılı övgülere' başvururlar. Jonson'ın karakterleri megaloman oldukları için öznel ve bireysel hareket ederler. Shakespeare'de karakterlerin geleceğe dair planları diğer karakterleri de içine alırken Jonson'ın oyunlarında başkalarının iyiliğine

hareket eden çok az karakter vardır. Yalnızca kendi çıkarını düşünen Jonson'ın karakterleri, bu nedenle, çeşitli takıntılara, korkulara ve güvensizliklere sahiptirler. Shakespeare'in karakterlerinin takıntıları veya güvensizlikleri anlık, nedensiz veya geçici iken Jonson'ın karakterlerinininkiler çok derindir. Maddiyatı, başarıyı ve kendi görüşlerinin haklılığını takıntı haline getiren karakterler, başarısız olmaktan çok korkarlar ve bu nedenle etraflarına karşı güvensizdirler. Örneğin, Volpone Celia'nın karşısında aciz görünmekten veya Stephen başkalarının ona güleceğinden korkarken, Kno'well, Kitely, Corvino, Subtle ve Face gibi karakterlerin etraflarına karşı ciddi güven sorunları vardır. Eleştirilmek ve yargılanmaktan endişe eden, kendini sorgulamadan başkalarını sorgular pozisyonuna geçen, kendini mükemmel olarak gören, başkalarına ehemmiyet vermeyip kendi çıkarlarını düşünen bu karakterler, kendi davranışlarının başkaları üzerinde yol açabileceği olumsuzlukları umursamazlar. Jonson'ın karakterleri bu nedenle sürekli nezaket ve cömertlik ilkesini ihlal ederler. Başkalarını kontrol etme ve onların hayranlığını kazanarak başarıya ulaşma arzuları, bu karakterleri 'yalana' sürükler. Jonson'ın karakterleri kılık değiştirip yalan söyleme ustalarıdır.

Kimlik değiştirmedeki ustalıkları, bunu yapmaktan aldıkları zevk, başarısız olma korkuları, kendilerine duydukları hayranlık ve topladıkları takdir, Jonson'ın karakterlerinin kendilerini rollerine çok fazla 'kaptırmasına' neden olur. Girdikleri role kendileri de 'inanırlar'. Role kendilerini bu kadar kaptırmalarının nedeni, arzularla çevrilmiş bir hayal dünyasında yaşamalarıdır. Hayâllerini gerçekleştirmenin tek yolu hayâli bir kimlik edinmektir. Edindikleri hayâli kimlikleri ile diğer karakterleri kukla gibi oynatan ve yöneten 'tanrı' rolünü üstlenmeye kalkarlar. Diğerlerini kukla gibi oynattığını düşünen bu karakterlerin aslında kendileri,

hayallerinin ve arzularının elinde birer kukladır. Jonson'da karakterlerin kılık değiştirip diğerlerini kandırmaları daha çok Şeytanın kılık değiştirip insanı kandırmasına benzer. *The Alchemist*'te Papaz Tribulation da hizmetlerine ihtiyaç duydukları Subtle ve Face'in yaptıkları işlerini açıklarken şeytan benzetmesini kullanır. Şeytanca planlardan ve insanları kandırmaktan aldıkları zevk ve topladıkları takdir, bu karakterleri 'doyumsuz' yapar. Arzularını doyurmak için edindikleri hayali kimlikler, onları sonuçlarını düşünmeden hareket etmeye yönlendirir. Sürekli hedef yükseltirler. Jonson'ın oyunlarındaki karakterler aldıkları zevke bağımlı hale gelip artık durmaları gerektiğini anlayamazlar ve bu da onların sonunu getirir. Oyunların sonunda sahte kimlikleri ortaya çıkar. Shakespeare'de oyunlarının sonunda gizlenmiş kimlikler ortaya çıkıp yanlış anlamalar çözülünce herkes gerçek kimliğine kavuşur ve oyundaki tüm sorunlar çözülür. Ancak Jonson'da kendilerini hayali kimliklerine bu kadar kaptıran karakterlerin bu sahte kimlikleri ortaya çıkınca bu deşifre, onların artık bu kimlikten sıyrılacakları ve kendi gerçek kimliklerine dönecekleri anlamına gelmez. Deşifre olmaları, kendi özlerine dönmelerine ve düzelmelerine yetmez. Bu karakterler ilk fırsatını bulduklarında yeniden hayali kimliklerine sarılacaklardır. Yoksa kendilerini eksik hissederler. Jonson'ın karakterlerinin taklidi ve rol yapmayı bırakmaları çok zordur. Oyunun sonunda Volpone, oyun boyunca taklidini yaptığı 'hastalıklara' gerçekten yakalanması için hapisaneye atılır ve rolünü yaptığı duruma mahkûm edilir. Subtle, Face ve Dol, düzenbazlıkları ortaya çıkınca tövbe etmezler ve ilk fırsatta aynı rollere bürünüp insanları kandıracaklarına şüphe yoktur. Brainworm da yaptığı tüm rollerden aldığı zevkten çabuk vazgeçecek gibi görünmez. Taklit etme ve role kendini kaptırma konusunda Ben Jonson *Discoveries* [Keşifler] (1620-35)

başlıklı çalışmasında da “başkalarını ısrarla başkalarını taklit [ettiğimizde] kendi kimliğimize dönemiyoruz” der (36).

Jonson’ın rollerine kendilerini fazla kaptıran megaloman karakterleri, konuyu Shakespeare ve Jonson arasındaki en büyük edimbilimsel farka getirir. Edimbilimsel inceleme sonucu Shakespeare ve Jonson’ın komedyaları arasında bulunan en büyük fark, ‘bilişsel bağlam değişimi’ noktasındadır. Shakespeare’in komedyalarında karakterlerin bilişsel bağlamları oyun süresince yeni deneyimlerle şekillenerek değişime uğrar. Bunun sonucu karakterin oyunun başındaki bilişsel bağlamı ile oyunun sonundaki bilişsel bağlamı birbiriyle aynı değildir. Örneğin, *Love’s Labour’s Lost*’taki Kral ve arkadaşları iki kez değişim geçirirler. İlk olarak kendini bilime vermek isteyen âlimlerden âşıklara dönüşürler; ikinci olarak hayâl dünyasında yaşayan âşıklardan ayakları yere basan âşıklara dönüşürler. *As You Like It*’te Oliver ve Dük Frederick öfke ve kıskançlığın yönettiği bilişsel bağlamlarını terk edip yeni barışçıl ve sevecen bir bilişsel bağlamla oyunu bitirirler. *The Comedy of Errors*’da karakterlerin birbirlerine karşı olan güvensizlikleri oyunun sonunda ortadan kalkar. Oyunun sonunda bu yanılgılardan kurtulup yaptıkları hataları düzeltebilirler. Shakespeare’de mağdur olan karakterlerin mağduriyeti bir şekilde telafi edilir. Ancak Jonson’ın komedyalarında Shakespeare’inkiler gibi bir ‘bilişsel bağlam değişimi’ olmaz. Sürekli kendilerini düşünen, başkalarına zarar veren, gerçeklere gözlerini kapatan ve kendilerine hayran olan tüm Jonson karakterlerinin ‘kusur, eksiklik veya bozukluk’ olarak adlandırılabilir olan bu durumları, sonradan ortaya çıkmış değil de doğuştan bu karakterlerin tutsak almış gibidir. Shakespeare’in karakterlerinin yanılgıları çoğunlukla sonradan ve birden ortaya çıkıp onları tek seferlik bir hataya sürükler iken, Jonson’ın karakterlerinin kusurları sürekli tekrarlanıp onların ayrılmaz

bir parçaları, diğ er bir deyiřle kimlikleri olmuřtur. Karakterler sanki ‘kendini beğenmiřlik [*pride*], a g  zl  l  k [*greed*], řehvet d ř         [*lust*], kıskan  lık [*envy*], oburluk [*gluttony*],     e [*wrath*] ve tembellikten [*sloth*]’ oluřan ‘yedi          g  nahın’ [*seven deadly sins*] v  cut bulmuř halleri gibidirler. Bu nedenle de oyunun sonunda karakterlerin bu kusurları d  zeltmesi veya eksikliklerini tamamlaması m  mk  n g  r  nmez; hatta kusurlar daha da artar veya g  n y  z  ne   ıkar. Jonson’ın komedyalarının sonunda bir ‘otorite’ fig  r   ortaya   ıkıp t  m her řeyi deřifre eder. Shakespeare’de ‘otorite fig  r  ’ oyunun bařında ‘etkindir’ ve otoriteyi temsil eden kral ve d    ler oyunların bařında hatalar yaparlar. Oyunların sonunda ise otorite yola gelip hatasını kabul ederler, ki bu durum genel varsayımlara tamamen zıttır. Jonson’da ise oyunların bařında deėil oyunların sonunda ortaya   ıkan otorite fig  r  leri, diėerlerini yola getirip hatalarını ortaya d    erler. Karakterlerin su  a varan hatalı davranıřlarının toplum huzurunda d  zeltilmeye ihtiya  ları vardır ve bu nedenle *Every Man in His Humour* ile *Volpone*’de oyunların sonunda mahkeme kurulur ve otorite tarafından ‘cezalar’ verilir. *The Alchemist*’te bir mahkeme kurulmaz veya ceza verilmez ama oyunun sonunda ‘otorite’ olarak ortaya   ıkan Lovewit y  z  nden karakterlerin eski konumlarına d  nmeleri onlar i  in bir cezadır. Ancak dıřtan bir otoritenin baskısı olayların k  t   gidiřatına bir son verse de, bu m  dahale karakterlerin biliřsel baėlamını deėiřtiremez. Shakespeare’de karakterler dıřtan bir baskı veya zorlama olmadan kendi   abaları ve istekleri ile ‘i  sel’ bir deėiřim yařarlar. Jonson’da ise dıřtan zorlanan bir deėiřim vardır. Jonson’ın komedyalarında oyun sonunda diėerlerini maėdur eden karakterler (*Every Man in His Humour*’daki Cob ve Kitely dıřında) hatalarını fark ettiklerine dair herhangi bir ‘piřmanlık’ ifadesinde bulunmaz veya ‘af’ dilemezler. Bu da onların ‘biliřsel’ bir d  n  ř  m

geçirmediklerini gösterir. Biraz da olsa hatalı olduklarını kabul edip pişmanlık gösterenler bile kendi kendilerine değil bir ‘otoritenin’ müdahalesi ile bunu yaparlar. Dıştan bir müdahale ve ceza geçici bir çözümdür; bilişsel bağlam dönüşümü olmadığı için, dış müdahale ortadan kalktığında karakter aynı şekilde davranmaya devam edecektir.

Shakespeare’in komedyalarında bilişsel bağlam dönüşümü sayesinde, oyunların sonunda uyuşum ile duygudaşlık yeniden kurulur, olumlu kibarlık ile olumsuz kibarlık yeniden sağlanır, nezaket ile cömertlik ilkelerine tam uyum elde edilir. Shakespeare’in komedyalarının son sahnesi, tüm karakterlerin bir araya geldiği, evliliklerin gerçekleştiği, evlilik sözlerinin verildiği, evliliklerin tazelendiği, geçmişin yâd edildiği, ailelerin kavuştuğu, haksızlıkların telafi edildiği, yanlış anlamaların düzeltildiği, hata yapanların af dilediği, mağdur olanların affettiği, dansların edildiği, şarkıların söylendiği sahnelerdir. Tüm bu mutlu sahneler, ‘bilişsel bağlam dönüşümü’ sayesinde gerçekleşir. Oyunların sonunda ‘yasa, yemin veya otoritenin’ neden olduğu ‘zorlama’ ve ‘olumsuz yüze tehdit’ ortadan kalkar: *The Comedy of Errors*’da Dük fidyeye “gerek yok artık” (IV.1.82) diyerek Aegeon’un hayatını bağışlayarak yasanın yaptırımını kaldırır; *Love’s Labour’s Lost*’ta Kral ve arkadaşlarının oyunun başında ettikleri ‘yemin’ oyunun sonunda tamamen bozulur ve kadınlar tarafından sevgilerini hak etmeleri için yeni görevler verilen Kral ve arkadaşlarına bir yıl sonra ‘evlilik yemini’ etme seçeneği sunulur; *As You Like It* oyununda Dük Frederick’in zorla gasp ettiği Dükalığın otoritesini kötüye kullanıp yurdundan ettiği ve mallarına el koyduğu insanların mevkileri ve malları iade edilir ve koyduğu yasaklar ortadan kalkar. Böylece oyunların sonunda hem karakterlerin üzerindeki yaptırımların ortadan kalkması ve seçme hakkı tanınması ile ‘olumsuz’

hem de nefret ve dışlamanın ortadan kalkması ile ‘olumlu’ yüzler desteklenir. Oyunların sonunda kimsenin dışlanmaması ve herkesin sevilmesi, ‘olumlu kibarlıktır’; kimsenin bir şeye zorlanmaması, ‘olumsuz kibarlıktır’; karakterlerin af dilemeleri ve fedakârlıkta bulunmaları, ‘cömertliktir’; karşıdakine iyilikte ve mağduriyetlerini telafi etmek bulunmak, ‘nezakettir’; karşılıklı iyi duyguları teşvik etmek, ‘duygudaşıktır’; ve tüm çekişmeleri ve anlaşmazlıkları çözüp birlik halinde hareket etmek, ‘uyuşumdur’.

Jonson’ın komedyalarına bakıldığında ise oyunların sonunda bu bahsedilen ilkelerin hiçbirine uyulmadığı gibi tam tersi bir davranış sergilendiği görülür. Otoritenin oyunun sonundaki çözümü, ceza ve ‘dışlamayı’ içerir. Oyunların sonunda Bobadill ile Matthew, Subtle ile Dol, Volpone, Mosca, Corbaccio, Corvino ile Voltore topluluktan dışlanırlar. ‘Dışlamayı’ çözüm olarak gören otorite, ‘olumlu kibarlık’ değil ‘olumlu kabalık’ sergiler. Ayrıca karakterleri istemedikleri şeyleri yapmaya ‘zorlayan’ otoritenin bu çözümü, ‘olumsuz kabalıktır’. *Every Man in His Humour* ve *Volpone*’de otoritenin zorlamasıyla mağduriyetler telafi edildiği veya *The Alchemist*’te hiçbir mağduriyet telafi edilmediği için oyunlar ‘cömertlik’ ve ‘nezaket’ ilkelerine uygun olarak sonuçlanmazlar. Jonson’ın komedyalarında oyun boyunca karakterler arasında ‘sözde bir uyuşum’ vardır; bu sözde uyuşumun altında (ortaklar arasında bile) aslında bir çıkar çatışması yatar. Ayrıca bu karakterlerin çıkarları ile toplum arasında bir ‘uyuşmazlık’ vardır. Oyunun sonunda ortaya çıkan otorite figürü toplumdaki ‘uyuşumu’ yeniden kurmaya çalışır. Ancak otoritenin kurduğu ‘uyuşum’ da sözde bir uyuşumdur. Otoritenin varlığı kalkınca uyuşumun ve birliğin devam edeceği şüphelidir. Shakespeare’in komedyaları ‘gerçek’ uyuşum ile biterken Jonson’inkiler ‘sözde’ uyuşum ile biter. Zaten Jonson’ın karakterlerinin oyun

boyunca kurdukları mutluluk hayâlleri bencildir. Shakespeare'in komedyalarının başında karakterler arasında 'uyuşum' olmamasına rağmen, karakterlerinin kurdukları mutluluk hayalleri çoğunlukla kendileri dışındaki karakterleri de içerir; aileleriyle veya sevdikleriyle kavuşmayı hayâl eden Shakespeare'in karakterleri sonunda bu birlik ve beraberliği yakalayarak gerçek uyuşumu sağlarlar. Bu uyuşumu sağlamak için çaba gösterirler. Jonson'ın komedyalarındaki çoğunlukla yalnızca kendi mutluluklarını ve başarılarını düşünen bencil karakterler ise oyunların sonunda yalnız kalıp dışlanırlar; kendi çabalarıyla gerçek bir birlik ve beraberlik kuramazlar. Oyunun sonunda toplumsal uyum ve barış otorite tarafından yalnızca görünürde kurulur.

Shakespeare'in komedyalarının sonundaki baskın duygu 'kucaklama', 'kabul etme', 'sevme', 'birlik' iken Jonson'ın komedyalarının sonunda 'dışlama', 'zorlama', 'sevmeme', ve 'uyumsuzluk' vardır. Shakespeare'in komedyaları olumlu kibarlık, olumsuz kibarlık, uyum, nezaket ve cömertlik ilkesine uygun biterken, Jonson'ınkiler olumlu kabalık, olumsuz kabalık, uyumsuzluk, nezaket ile cömertlik ilkesiyle çelişerek biter. İki yazarın komedyaları arasındaki bu dikkat çekici edimbilimsel farklılıklar, tamamen bilişsel bağlam dönüşümünün bir yazarın karakterlerinde gerçekleşmiş ve diğerinin karakterlerinde gerçekleşmemiş olmasından kaynaklanır.

Her iki oyun yazarı da komedyalarında benzer edimbilimsel uyumsuzluklardan yararlınsalar da, çok önemli noktalarda farklılaşırlar. Her iki yazar da kendi komedyalarını oluşturmak için beş başlık altında incelenen edimbilimsel uyumsuzlukların her birine başvururlar. Ancak edimbilimsel olarak aynı uyumsuzluklardan benlenseler de iki yazarın bu uyumsuzlukları kullanarak ön plana çıkardıkları noktalar farklıdır. Shakespeare ve Jonson'ın komedyalarında

yararlandıkları edimbilimsel uyumsuzluklarda ‘uyumsuzluğun işlevi, amacı ve derecesi’ açısından farklılaştıkları noktalar, bu iki yazarın farklı komedya anlayışlarını sergileyen somut dilsel kanıtlar sunar. Edimbilimsel olarak farklılaştıkları noktaların temelinde yazarların komedyalarındaki karakterlerin ‘bilişsel bağlam farklılıkları’ yatar ve bu farklılık Shakespeare’in komedyaalarını nihayetinde tüm uyumsuzlukların bir uyuma dönüşebileceği bir sona götürürken Jonson’un komedyaalarını ise uyumsuzlukların her zaman var olduğunu ve var olacağını gösteren bir sona ulaştırır. Bu nedenle iki yazar arasındaki edimbilimsel dil kullanımı açısından ortaya çıkan farklılık, Shakespeare’in komedyasına olumsuzluğa olumluya dönüştüren sihirli bir ayna ve Jonson’un komedyasına ise her şeyi olduğu gibi gösteren gerçekçi bir ayna biçimini verir. Shakespeare’in komedyaaları *Love’s Labour’s Lost*’un sonundaki İlkbahar şarkısı gibi biterken, Jonson’un komedyaaları Kış şarkısı gibi biter. Birinde ‘mor menekşeler, papatyalar, sıçrayan guguk kuşları, kaval çalan çobanlar, neşeli tarla kuşları’ varken, diğerinde ‘buz sarkıtları, esen rüzgârlar, donan eller, geceleri öten baykuşlar’ vardır. İki yazarın karakterlerinin bilişsel bağlamlarının derinine indikçe edimbilimsel olarak iki mevsim gibi birbirinden farklılaşan komedya biçimleri ve anlayışlarının, okuyucu/izleyici üzerinde oluşturacağı etki de okuyucu/izleyicinin bilişsel bağlamına bağlıdır. *The Alchemist* oyununun sonunda sahnede öne çıkan Face, oyun boyunca elde ettiği kazançtan bahsedip sağladığı ‘eğlence’ için okuyucu/izleyicinin onaylarını ve alkışlarını talep eder. *Volpone* oyununun sonunda Volpone de sahnede öne çıkarak izleyiciye, Tilki’nin yasalarca cezasını bulduğunu ancak amacının asla izleyiciye karşı bir kusur işlemek olmadığını söyler. Eğer onları gücendirecek bir şey yaptıysa,

cezasını çekmeye razıdır ancak eğer yapmadıysa “neşeyle uğurlayın ve alkışlayın”² der (*Volp.*, V.iii.191). Shakespeare’ın Rosalind’i de oyunun sonunda izleyenlerin oyundan hoşlanmalarını ve yürekten bir ‘hoşça kal’ demelerini ister. Diğer bir deyişle, geleneksel Türk gölge oyunu Hacivat ve Karagöz’deki gibi oyunun sonunda tüm karakterler çıkıp ‘her ne kadar sürçülisan ettikse affola!’ diyerek okuyucu/izleyicinin hoşgörüsüne sığınır. Shakespeare’ın *A Midsummer Night’s Dream* oyunun sonunda Puck’ın son sözleri, aslında, hem Jonson’ın hem de Shakespeare’ın komedyalarını özetler:

Biz gölgeler, kusur işlediysek eğer,
Şöyle düşünün ve bizi hoş görün:
Bu hayaller görünürken sahnemizde,
Siz de biraz kestirdiniz yerinizde. (V.i.115)

Tüm karakterler birer ‘gölge’, tüm sözleri de birer ‘nefesdir’. İzleyici beğenmezse rüya gördüm diyebilir; bir nefesten ibaret olan sözler rahatlıkla inkâr edilebilir. Shakespeare ve Jonson da zaten oyunları boyunca okuyucu/izleyiciye sözlerin ne kadar güvenilmez olduğunu göstermişlerdir. Oyunlardaki kolay söylenen yalanlar, dolaylı ifadeler, karmaşık konuşmalar, yanlış yönlendirmeler ve yanlış anlaşılmalara, dönülen yeminler, vazgeçilen sözler, yerine getirilmeyen vaatler, boş savrulan tehditler ve palavralar, aslında iletişimde kullanılan ‘dil’in ne kadar güvenilmez olduğunu okuyucu/izleyiciye sergiler. *Love’s Labour’s Lost*’ta yeminini bozduğu için rahatsızlık duyan Longaville “yemin ağızdan bir *nefesle* çıkar, *nefes* ise *buhardır* sadece” [italikler benim] (*LLL*, IV.iii.65) diyerek sözün bir buhar gibi havaya karışıp kaybolabileceğini ve ona güven olmayacağını anlatır. Shakespeare’ın başka bir oyunu *Twelfth Night, or What You Will*’de Soyтары Feste’nin de dediği gibi

² “fare jovially and clap your hands.”

“Kelimeler oyunbazdır” (III.i.58). Okuyucu/izleyici de Shakespeare ve Jonson’ın komedyalarındaki ‘nefes’ ve ‘buhardan’ oluřan oyunbaz kelimeler üzerine ‘nefesini’ tüketip tartıřırken, onları kendi ‘biliřsel baēlamı’ çerçevesinde deēerlendirip ya Shakespeare’in komedyalarına gıldüēü gibi sıcak ve rahat bir gülümseme řeklinde ya da Jonson’ın komedyalarına Volpone’nin “ahmaklıklarına acıyorum” (*Volp.*, II.i.128) dediēi taklitçilere gıldüēü gibi eleřtirel řekilde gülebilir.

KAYNAKÇA

- Addison, Joseph, ve Richard Steele. *The Spectator*. 1. Cilt. London: R. Tonson & S. Draper, 1749.
- Ahmet Vefik Paşa. *Eski Türk Oyunları 1, Zoraki Tabip*. İstanbul: Mitos Boyut, 2001.
- And, Metin. *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*. İstanbul: Elif, 1962.
- Aristophanes. *Eşekarıları*. Çev. Sabahattin Eyüboğlu ve Azra Erhat. İstanbul: İş Bankası, 2014.
- . *Kadınlar Savaşı*. Çev. Sabahattin Eyüboğlu ve Azra Erhat. İstanbul: İş Bankası, 2014.
- Aristoteles. *Poetika*. Çev. İsmail Tunalı. İstanbul: Remzi, 1993.
- Atkins, J.W.H. *English Literary Criticism: The Medieval Phase*. Cambridge: Cambridge UP, 1943.
- Attardo, Salvatore, ve Victor Raskin. "Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model." *HUMOR: International Journal of Humor Research*. 4.3 (1991): 293-347.
- Attardo, Salvatore. *Linguistic Theories of Humor*. New York: Mouton de Gruyter, 1994.
- Austin, J. L. *How To Do Things With Words*. Oxford: Oxford UP, 1962.
- Bacon, Francis. "The Advancement of Learning." *Critical Essays of the Seventeenth Century*. Ed. J. E. Spingarn. 1. Cilt. Oxford: Clarendon, 1909. 1-10.
- Bain, Alexander. *The Emotions and the Will*. New York: Cosimo Inc., 2006.
- Bakhtin, Mikhail. *Rabelais ve Dünyası*. Çev. Çiçek Öztek. İstanbul: Ayrıntı, 2005.
- Baldick, Chris. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford: Oxford UP, 2001.
- Barish, A. Jonas. "Introduction." *Ben Jonson: A Collection of Critical Essays*. Ed. Jonas A. Barish. Englewoods Cliff: Prentice-hall, 1965. 1-14.
- Beattie, James. "An essay on laughter, and ludicrous composition." *Essays*. New York: Garland, 1971. 583-705.
- Bergen, Henry, ed. *Lydgate's Troy Book*. London: Kegan Paul, Trench & Trübner, 1906.
- Bergson, Henri. *Gülme: Komîğin Anlamı Üstüne Deneme*. Çev. Yaşar Avunç. İstanbul: Ayrıntı, 2006.

- Blackmore, Sir Richard. "Preface to Prince Arthur, An Heroick Poem." *Critical Essays of the Seventeenth Century*. Ed. J. E. Spingarn. 3. Cilt. Oxford: Clarendon, 1909. 227-325.
- Bradbrook M. C. *The Growth and Structure of Elizabethan Comedy*. Cambridge: Cambridge UP, 1979.
- Brecht, Bertolt. "Üç Kuruşluk Opera." *Bütün Oyunları*. Cilt 3. Çev. Yücel Erten. İstanbul: Mitos Boyut, 1997.
- Brockett, Oscar G. *Tiyatro Tarihi*. Çev. Sevinç Sokullu ve ark. Ankara: Dost Kitabevi, 2000.
- Brown, Ashley, ve John L. Kimmey. *Comedy*. Columbus, OH: Charles E. Merrill, 1968.
- Brown, Gillian, ve George Yule. *Discourse Analysis*. Cambridge: Cambridge UP, 1983.
- Brown, Penelope, ve Stephen C. Levinson. "Universals in language usage: Politeness phenomena." *Questions and politeness: Strategies in social interaction*. Ed. E. Goody. Cambridge: Cambridge UP, 1978. 56-310.
- . *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge: Cambridge UP, 1992.
- Carter, Ronald, ve John McRae. *The Routledge History of Literature in English*. London: Routledge, 1997.
- Chambers, E. K. *English Literature at The Close of The Middle Ages*. Oxford: Calderon, 1947.
- Cicero, Marcus Tullius. *De Oratore*. Çev. E. W. Sutton. London: Harvard UP, 1967.
- Clark, H. H. "Context and Common Ground." *Concise Encyclopedia of Pragmatics*. Ed. J.L. Mey. Oxford: Elsevier, 2009.116-119.
- Coleridge, Samuel Taylor. *Specimens of the Table Talk of Samuel Taylor Coleridge*. London: John Murray, 1836.
- Collier, Jeremy. "Short View of the Immorality and Profaneness of the English Stage." *Critical Essays of the Seventeenth Century*. Ed. J. E. Spingarn. 3. Cilt. Oxford: Clarendon, 1909. 253-292.
- Congreve, William. "Concerning Humour in Comedy." *Critical Essays of the Seventeenth Century*. Ed. J. E. Spingarn. 3. Cilt. Oxford: Clarendon, 1909. 242-253.
- Cooper, Anthony Ashley. "An Essay on the Freedom of Wit and Humour in a Letter to a Friend." *Characteristics of Men, Manners, Opinions, Times*. Ed. Lawrence E. Klein. Cambridge: Cambridge UP, 2000.

- Cornford, Francis Macdonald. *The Origins of Attic Comedy*. London: Edward Arnold, 1914.
- Culpeper, Jonathan, Mick Short, ve Peter Verdonk. "Introduction." *Exploring the Language of Drama From Text to Context*. Ed. J. Culpeper, M. Short ve P. Verdonk. London: Routledge, 1998. 1-6.
- Culpeper, J. "Towards an Anatomy of Impoliteness." *Journal of Pragmatics* 25.3 (1996): 349-367.
- . "Impoliteness and Entertainment in the Television Quiz Show: The Weakest Link." *Journal of Politeness Research. Language, Behaviour. Culture* 1.1 (2005): 35–72.
- . "Reflections on Impoliteness, Relational Work and Power." *Impoliteness in Language: Studies on its Interplay with Power in Theory and Practice*. Ed. D & Locher M. A. New York: Mouton de Gruyter, 2008. 17-43.
- Çehov, Anton. *Kısa Oyunları*. Çev. Tansu Akgün. İstanbul: Mitos Boyut, 2007.
- Daiches, David. *A Critical History of English Literature*. 1. Cilt. London: Mandarin, 1996.
- Dennis, John. *The Usefulness of The Stage, To the Happiness of Mankind, To Government, and To Religion*. London: Richard Parker, 1698.
- Donatus, "On Comedy and Tragedy." *European Theories of Drama*. Ed. Barrett H. Clark. Cincinnati: Staward and Kidd, 1918. 43-45.
- Dowden, Edward. "Shakespeare As a Comic Dramatist." *Representative English Comedies*. Ed. Charles Mills Gayley. London: Macmillan & Co. 1907. 635-661.
- Dryden, John. *Dramatic Poesy and Other Essays*. London: J.M. Dent & Sons, 1939.
- Eastman, M. *The Sense of Humor*. New York: Charles Scribner's, 1922.
- Eliot, T. S. "Ben Jonson." *Elizabethan Dramatists*. London: Faber and Faber Ltd. 1963. 67-82.
- Elyot, Thomas. *The Gouverneur*. New York: E.P. Dutton & Co., 1937.
- Erim, B. Turgut. *Derleme Tiyatro Sözlüğü*. İstanbul: Mitos Boyut, 2009.
- Evans, Benjamin Ifor. *A Short History of English Drama*. Westport: Greenwood, 1978.
- Farquhar, George. "Discourse Upon Comedy In Reference to the English Stage." *European Theories of The Drama*. Ed. Barrett H. Clark. New York: Crown, 1959. 217-226.
- Fielding, Henry. *Joseph Andrews with Shamela and Related Writings*. Ed. Homer Goldberg. London: W.W. Norton & Company, 1987.

- Fo, Dario. *Bir Anarşistin Kaza Sonucu Ölümü*. Çev. Füsün Demirel. İstanbul: Açılım, 1999.
- Freud, Sigmund. *Espriler ve Bilinçdışıyla İlişkileri*. Çev. Dr. Emre Kapkın. İstanbul: Yaprak, 1989.
- Gayley, Charles Mills. "A Historical View of the Beginings of English Comedy." *Representative English Comedies*. Ed. Charles Mills Gayley. London: Macmillan & Co. 1907. xiii-xcii.
- Goldoni, Carlo. *Sevgililer*. Çev. Necdet Adabağ ve Leyla Tecer. İstanbul: İş Bankası, 2014.
- Goldsmith, Oliver. "An Essay on the Theatre: or, a Comparison Between Laughing and Sentimental Comedy." *European Theories of The Drama*. Ed. Barreth H. Clark. New York: Crown, 1959. 236-241.
- Gosson, Stephen. *The Dramatic Criticism*. Ed. A. F. Kinney. Salzburg: Salzburg Studies in English Literature, 1974.
- Grice, H. P. "Logic and conversation." *Syntax and semantics*. Ed. P. Cole, ve J. Morgan. New York: Academic, 1975. 22-40.
- Grotjahn, Martin. *Beyond Laughter*. New York: McGraw-Hill, 1957.
- Hacivat Karagöz Neden Öldürüldü?* Yön. Ezel Akay. IFR A.Ş., 2005. Film.
- Harris, S. "Questions as a Mode of Control in Magistrates' Courts." *International Journal of Sociology of Language*. 49 (1984): 5-27.
- Hartmann, R. R. K., ve F. C. Stork. *Dictionary of language and linguistics*. New York: John Wiley & Sons, 1972.
- Hazlitt, William. *Characters of Shakespeare's Plays*. London: John Templeman, 1838.
- _____. "On Wit and Humour." *Lectures on the English Comic Writers*. London: Oxford UP, 1935.
- Herman, V. *Dramatic Discourse: Dialogue as Interaction in Plays*. London: Routledge, 1995.
- _____. "Turn Management in Drama." *Exploring the Language of Drama, From Text to Context*. Ed. Jonathan Culpeper, Mick Short ve Peter Verdonk. London: Routledge, 1998.
- Hirsh, James E. *New Perspectives on Ben Jonson*. Madison [N.J.]: Fairleigh Dickinson UP, 1997.
- Hobbes, Thomas *Leviathan veya Bir Din ve Dünya Devletinin İçeriği, Biçimi ve Kudreti*. Çev. Semih Lim. İstanbul: Yapı Kredi, 2004.
- Hobbes, Thomas. *The Elements of Law*. Cambridge: Cambridge UP, 1928.

- Hollander, John, ve Frank Kermode. *The Literature of Renaissance England*. London: Oxford UP, 1973.
- Horace, "The Art of Poetry." *European Theories of Drama*. Ed. Barrett H. Clark. Cincinnati: Staward and Kidd, 1918. 29-41.
- Horvath, Ödön Vo. "Figaro Boşaniyor". *Toplu Oyunları 1*. Çev. Meriç Gök. İstanbul: Mitos Boyut, 1996.
- Hunt, Leigh. "Wit and Humour." *Leigh Hunt As Poet and Essayist, Being The Choicest Passages from His Works*. Ed. Charles Kent. London: Frederick Warne & Co. Ltd, 1889.
- Hutcheson, Francis. "Reflections Upon Laughter." *An Inquiry Concerning Beauty, Order, Harmony, Design*. Ed. Peter Kivy. Netherlands: The Hague, 1973.
- Ionesco, Eugène. *Three Plays: Amédée, The New Tenant, Victims of Duty*. New York: Grove, 1988.
- _____. "Tiyatro Üzerine Çok Basit Düşünceler," 20. *Yüzyıl Edebiyat Sanatı*, Ed. Hüseyin Salihoğlu. Ankara: İmge, 1995.
- _____. *Three Plays: Rhinoceros / The Chairs / The Lesson*. London: Penguin, 2000.
- Johnson, Samuel. "The Preface." *Samuel Johnson: Selected Writings: A Tercentenary Celebration*. Harvard: Harvard UP, 2009.
- Jonson, Ben. "Volpone." *Plays and Poems*. London: George Routledge, 1886. 101-191.
- _____. *Timber or Discoveries Made Upon Men and Matter*. Ed. Felix E. Schelling. Boston: Ginn and Company, 1892.
- _____. *The Alchemist*. Ed. H.C. Hart. London: De La More, 1903.
- _____. "To the memory of my beloved, the Author Mr William Shakespeare: And What He Hath Left Us." *Shakespeare Criticism*. Oxford: Oxford UP, 1916. 3-6.
- _____. *Every Man in His Humour*. Ed. Percy Simpson. Oxford: Clarendon, 1919.
- _____. "Every Man Out of His Humour." *The Complete Plays*. London: J.M. Dent & Sons, 1967. 59-148.
- Kant, Immanuel. *Critique of Judgment*. New York: Hafner, 1951.
- Kasap, Teodor. *İşkilli Memo, Eski Türk Oyunları 3*. İstanbul: Mitos Boyut, 2002.
- Koestler, Arthur. *Mizah Yaratma Eylemi*. Çev. Sevinç Kabakçioğlu ve Özcan Kabakçioğlu. İstanbul: İris, 1997.
- Konstan, David. *Greek Comedy and Ideology*. Oxford: Oxford UP, 1995.

- Kudret, Cevdet. *Karagöz-1*. Ankara: Bilgi, 1992.
- _____. *Karagöz-2*. Ankara: Bilgi, 1969.
- Lamb, Charles. *The Essays of Elia*. London: Macmillan, 1903.
- Leech, G. *Principles of pragmatics*. New York: Longman, 1983.
- Levin, Harry. "An Introduction to Ben Jonson." *Ben Jonson: A Collection of Critical Essays*. Ed. Jonas A. Barish. Englewoods Cliff: Prentice-hall, 1965. 40-60.
- _____. *Playboys & Killjoys*. Oxford: Oxford UP, 1988.
- Lodge, Thomas. *A Reply to Stephen Gosson's Schoole of Abuse*. Londra: Hunterian Club, 1879.
- Ludovici, Antony. *The Secret of Laughter*. London: Constable, 1932.
- Malinowski, B. "The problem of meaning in primitive languages." *The Meaning of Meaning: A Study of Influence of Language Upon Thought and of the Science of Symbolism*. Ed. C. K. Ogden ve I. A. Richards. New York: Harcourt, Brace and World. 1923. 296-336.
- Meredith, George. *An Essay On Comedy and The Uses of The Comic Spirit*. London: Constable and Company Ltd., 1927.
- Middleton, Thomas. "A Chaste Maid in Cheapside." *The Selected Plays of Thomas Middleton*. Ed. David L. Frost. Cambridge: Cambridge UP, 1978.
- Molière. *Cimri*. Çev. Sabahattin Eyüboğlu. İstanbul: İş Bankası, 2010.
- _____. *Kadınlar Mektebi*. Çev. Bedrettin Tuncel ve Sabahattin Eyüboğlu. İstanbul: İş Bankası, 2013.
- More, Thomas. *Utopia*. Çev. Sabahattin Eyüboğlu ve Vedat Günyol. İstanbul: Cem, 1997.
- Mukařovský, J. "Standard language and poetic language." *A Prague School Reader on Esthetics, Literary Structure, and Style*. Ed. P.L. Garvin. Washington D.C.: Georgetown UP, 1964. 17-30.
- Mulkay, Michael J. *On Humour: its Nature and its Place in Modern Society*. Oxford: Blackwell, 1988.
- Nicoll, Allardyce. *British Drama*. London: George G. Harrap and Co. Ltd. 1949.
- Oral, Ünver. *Karagöz Oyunları*. İstanbul: Kitabevi, 2002.
- Palmer, D. J. *Comedy: Developments in Criticism*. London: Macmillan, 1984.
- Pinter, Harold. "Applicant." *A Slight Ache and Other Plays*. London: Eyre Methuen, 1961. 133-136.
- _____. "The Birthday Party". *Plays: One*. London: Methuen, 1976.

- _____, "The Lover." *Complete Works: Two*. New York: Grove, 1990. 159-197.
- Platon. *Devlet*. Çev. Sabahattin Eyüboğlu ve M. Ali Cimcoz. İstanbul: İş Bankası, 2012.
- Platon. *Philebos*. Çev. Furkan Akderin. İstanbul: Say, 2013.
- Plautus. *Latin Komedyaları I, Palavracı Asker*. Çev. Metin Balay. İstanbul: Mitos Boyut, 2004.
- Pope, Alexander. "Preface to the Works of Shakespeare." *The Major Works*. Oxford: Oxford UP, 2006. 183-195.
- Raskin, Victor. *Semantic Mechanisms of Humor*. Lancaster: D. Reidel, 1985.
- Roeckelein, J.E., ed. *Elsevier's Dictionary of Psychological Theories*. London: Elsevier Ltd., 2006.
- Sacks, Harvey, Emanuel Schegloff, ve Gail Jefferson. "A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation." *Language*. 50. 4 (1974): 696-735.
- Sanders, Barry. *Kahkahanın Zaferi: Yıkıcı Tarih Olarak Gülme*. Çev. Kemal Atakay. İstanbul: Ayrıntı, 2001.
- Schopenhauer, Arthur. "On the Theory of the Ludicrous." *The World As Will and Representation*. New York: Dover, 1966.
- Searle, John R. "A Classification of Illocutionary Acts." *Language in Society*. 5.1 Cambridge: Cambridge UP, 1976. 1-23.
- _____. "Indirect Speech Acts." *Syntax and Semantics*. Ed. P. Cole ve J. L. Morgan. New York: Academic, 1975. 59-82.
- _____. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 1969.
- Shaheen, Naseeb. *Biblical References in Shakespeare's Plays*. Delaware UP, 1999.
- Shadwell, Thomas. "Preface to Sullen Lovers." *Dramatic Essays of the Neoclassic Age*. Ed. Henry Hitch Adams and Baxter Hathaway. New York: Columbia UP, 1950.
- Shakespeare, William. *Julius Caesar*. Boston: Ginn & Heath, 1879.
- _____. *Aşkın Emeği Boşuna*. Çev. Özdemir Nutku. İstanbul: İş Bankası, 2014.
- _____. *Yanlışlıklar Komedyası*. Çev. Özdemir Nutku. İstanbul: İş Bankası, 2014.
- _____. *Size Nasıl Geliyorsa*. Çev. Bülent Bozkurt. İstanbul: Remzi, 2007.
- _____. *On İkinci Gece*. Çev. Sevgi Sanlı. İstanbul: İş Bankası, 2010.
- _____. *Bir Yaz Gecesi Rüyası*. Çev. Bülent Bozkurt. İstanbul: Remzi, 2012.

- Shaw, George Bernard. *Pygmalion and Major Barbara*. New York: Bantam Dell, 2008.
- Shirley, James. *The Lady of Pleasure*. Ed. Ronald Huebert. Manchester: Manchester UP, 1986.
- Short, Mick. *Exploring the Language of Poems, Plays and Prose*. London: Longman, 1996.
- Sidney, Sir Philip, "The Defence of Poesy." *The Complete Works of Sir Philip Sidney*. Cambridge: Cambridge UP, 1923.
- Simpson, Paul. "Odd Talk." *Exploring the Language of Drama, From Text to Context*. Ed. J. Culpeper, M. Short ve P. Verdonk. London: Routledge, 1998. 34-54.
- Smith, Barry. "John Searle: From Speech Acts to Social Reality." *John Searle*. Ed. Barry Smith. Cambridge: Cambridge UP, 2003. 1-34.
- Spencer, Herbert. "The Physiology of Laughter." *Illustrations of Universal Progress; A Series of Discussions*. New York: Appleton & Company, 1884.
- Spingarn, J. E. "Introduction." *Critical Essays of the Seventeenth Century*. Ed. J. E. Spingarn. Oxford: Clarendon, 1909. ix- Ixxxviii-cvi.
- Stanhope, Philip, *Lord Chesterfield's Letters to His Son and Others*. London: Methuen, 1929.
- Steele, Richard. *The Tatler*. Ed. G. A. Aitken. 2. Cilt. London: Duckworth & Co., 1898.
- _____. *Plays*. Oxford: Oxford UP, 1971.
- Stoppard, Tom. *Rosencrantz and Guildenstern are Dead*. New York: Grove, 2007.
- Stott, Andrew. *Comedy*. New York & London: Routledge, 2005.
- Swinburne, Algernon Charles. *A Study of Ben Jonson*. London: Chatto & Windus, 1889.
- Sypher, Wylie. *Comedy*. New York: Doubleday Anchor Books, 1956.
- Şener, Sevda. *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, 1991.
- Şinasi. *Şair Evlenmesi*. İstanbul: Remzi, 2014.
- Temple, William. "Of Poetry." *Critical Essays of the Seventeenth Century*, Ed. J. E. Spingarn. 3. Cilt. Oxford: Clarendon, 1909. 73-110.
- Terentius. "Hadım Ağası." *Latin Komedyaları 3*. Çev. Furkan Akderin. İstanbul: Mitos Boyut, 2009. 5-57.

- The Holy Bible. Containing the Old and New Testaments.* London: Collins' Clear-Type, 1935.
- Udall, Nicholas. *The Dramatic Writings of Nicholas Udall.* Ed. John Farmer. London: Early English Drama Society, 1966.
- Vanbrugh, John. "A Short Vindication of the Relapse and The Provok'd Wife from Immorality and Profaneness." *Dramatic Essays of the Neoclassic Age.* Ed. Henry Hitch Adams and Baxter Hathaway. New York, Columbia UP, 1950.
- Vian, Boris. *Generallerin Beş Çayı.* Çev. Ayberk Erkay. İstanbul: Mitos Boyut, 2009.
- Vickers, Brian. "The Expressive Functions of Rhetorical Figures." *In Defence of Rhetoric.* Oxford: Clarendon, 1988.
- West, Candace, ve Don H. Zimmerman. "Gender, Language and Discourse." *Handbook of Discourse Analysis.* Ed. T. A. Van Dijk. London: Academic, 1985. 103-124.
- Wilde, Oscar. "Lady Windermere's Fan." *The Plays of Oscar Wilde.* 1. Cilt. London: John W. Luce & Company, 1905.
- . "The Importance of Being Earnest." *The Plays of Oscar Wilde.* 2. Cilt. London: John W. Luce & Company, 1905.
- Wilson, Edmund. "Morose Ben Jonson." *Ben Jonson: A Collection of Critical Essays.* Ed. Jonas A. Barish. Englewoods Cliff: Prentice-hall, 1965. 60-75.
- Wright, Thomas. *A History of Caricature and Grotesque in Literature and Art.* London: Savill, Edwards and Co., 1875.

İnternet kaynakları

<http://www.gocomics.com/farcus> (13.06.2014)

<http://www.wfu.edu/~louden/Interpersonal/IPC%20Materials/GENDER.PPT#6> (12.08.2014)

<http://www.michellehenry.fr/12.jpg> (26.12.2014)

ÖZET

Bu tez çalışması, William Shakespeare'in *The Comedy of Errors*, *Love's Labour's Lost* ve *As You Like It* oyunları ile Ben Jonson'un *Every Man in His Humour*, *Volpone: Or, The Fox* ve *The Alchemist* oyunlarının biçembilimsel yaklaşıma göre incelenmesini içermektedir. Oyunların biçembilimsel incelenmesinde dilin edimbilim düzeyine bakılmıştır. İncelemede edimbilim alanından Candace West, Don Zimmerman, Paul Grice, John L. Austin, John R. Searle, Geoffrey Leech'in, Penelope Brown, Stephen Levinson, Jonathan Culpeper, Harvey Sacks, Emanuel A. Schegloff, Gail Jefferson ve Vimala Herman'ın çalışmalarından faydalanılmıştır.

Bu çalışmalar doğrultusunda biçembilimsel yaklaşım temel alınarak oyunların incelenmesi için kuramsal çerçeve oluşturulmadan önce, ilk bölümde Antik Yunan'dan günümüze komedyaya dair ileri sürülen tüm kuram ve görüşler ayrıntılı olarak ele alınmıştır. Bu bölümde genellikle tragedya ile karşılaştırılarak ve onun zıttı olarak açıklanmaya çalışılan komedyanın eleştirmenler tarafından ikinci plana atılmasının nedenleri ve tarih boyunca komedyaya yüklenen işlevler ayrıntılarıyla tartışılmıştır. On sekizinci yüzyıla kadar yalnızca ahlaki veya eğitici boyutta ele alınıp bir komedyanın nasıl yazılması gerektiğine dair eleştirmenlerce ileri sürülen kurallarla sınırlanmaya ve denetlenmeye çalışılan bir tür olan komedyaya, bu tez çalışması bağlamında biçembilimsel yaklaşımla ele alınmış ve komedyaya yazarlarının dili nasıl kullanmaları 'gerektiği' değil, dili nasıl 'kullandıkları' ve okuyucu/izleyiciyi nasıl güldürdükleri incelenmiştir. İncelemenin amacı, belirli bir dönemdeki komedyaya yazarlarının dil kullanımlarını anlamaya çalışmaktır. bu amaç

doğrultusunda, tezin İkinci Bölümünde, yukarıda bahsedilen biçembilimcilerin kuramları gözden geçirildikten ve bu kuramlar Türk ve Batı edebiyatından da örneklerle desteklenerek açıklandıktan sonra, bu tez bağlamında yapılacak analiz için bir çerçeve oluşturulmuştur. Genel olarak komedya yazarlarının dili kullanma eğilimlerinin edimbilimsel kurallardan saparak ‘uyumsuzluktan’ faydalanmak olduğu tespit edilmiş ve bu doğrultuda bu tez çalışması kapsamında incelenmek üzere seçilen oyunlara uygulanacak olan edimbilimsel incelemenin hangi aşamaları içereceği belirlenmiştir. Üçüncü bölümde İngiliz Tiyatro tarihinin dönüm noktası kabul edilen Rönesans Dönemi’nin en önemli iki komedya yazarı William Shakespeare ve Ben Jonson’ın oyunları bu aşamalara göre ‘uyumsuzluk’ bağlamında incelenmiştir. Her iki oyun yazarından seçilen oyunlar, ‘bağlamsal uyumsuzluk’, ‘iletişimsel ilkelerdeki uyumsuzluk’, ‘söz eylemlerdeki uyumsuzluk’, ‘kibarlık ve kabalık ilkelerindeki uyumsuzluk’ ve ‘söz sırası ilkelerindeki uyumsuzluk’ olmak üzere beş başlık altında incelenerek karşılaştırılmıştır. Yapılan inceleme sonunda her iki yazarın da oyunlarında bu uyumsuzlukların hepsine başvurdukları görülür. Komedya dilleri aynı uyumsuzluklardan beslenen yazarların komedyaları edimbilimsel düzeyde ilk bakışta birbirine benziyor görünse de, ayrıntıya inildikçe iki yazarın oyunlarında başvurulan ‘uyumsuzlukların derecesi, nedeni veya amacı’ gibi birçok önemli noktada farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. İki yazarın komedya oyunları üzerine yapılan bu biçembilimsel inceleme, görünürdeki benzerliklerin altında iki yazarın farklı komedya anlayışlarını yansıtan edimbilimsel ayrılıkların yattığını göstermiştir. Tespit edilen bu edimbilimsel farklılıklar, iki yazar arasında yüzyıllardır tartışılan ayrılıklara somut dilsel kanıtlar sunmaktadır.

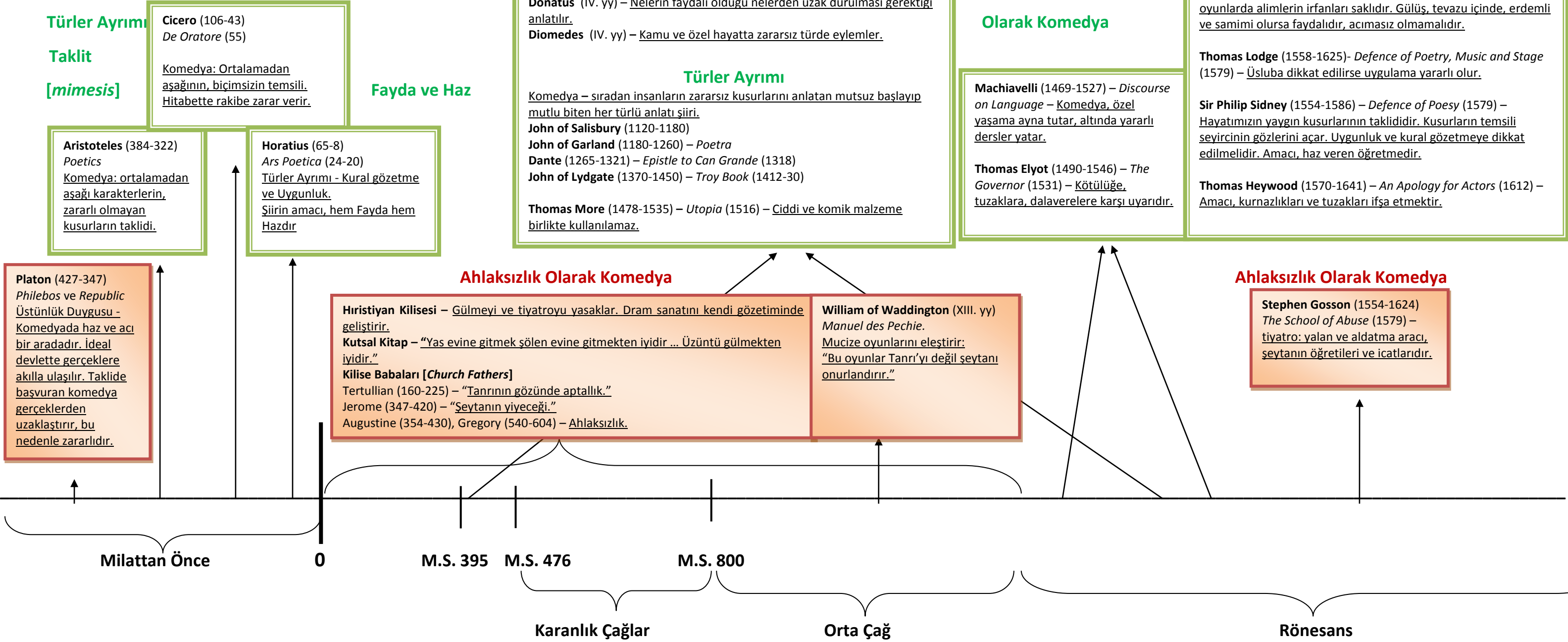
ABSTRACT

This thesis aims at analysing *The Comedy of Errors*, *Love's Labour's Lost* and *As You Like It* by William Shakespeare and *Every Man in His Humour*, *Volpone: Or, The Fox* and *The Alchemist* by Ben Jonson from a stylistic perspective. The purpose of the stylistic analysis is to analyse the pragmatic level of the language used in the plays. This pragmatic analysis has been carried out by means of references to the works of very important contributors to this field, such as Candace West, Don Zimmerman, Paul Grice, John L. Austin, John R. Searle, Geoffrey Leech, Penelope Brown, Stephen Levinson, Jonathan Culpeper, Harvey Sacks, Emanuel A. Schegloff, Gail Jefferson and Vimala Herman.

Before establishing the theoretical framework for the analysis in the light of the works of these theorists, in Chapter One all the views put forward related to 'comedy' in general beginning from Ancient Greece up until today are examined in detail. The purpose of this chapter on comedy in general is to discuss the reasons why 'comedy' has been defined as opposite of 'tragedy' and why it has been assigned an inferior status when compared to tragedy. Comedy had been discussed from a moral or instructive perspective and playwrights had been prescribed some rules as to how to write a comedy until the eighteenth century. The aim of this thesis is not to prescribe the playwrights the rules how to use the language in comedy but to reveal and comprehend how they use language in their comedies to lead reader/viewer to laugh. Keeping this aim in mind, in Chapter Two after the theories of the stylisticians are reviewed and explained drawing examples from various plays in Turkish and Western literatures, the general framework of analysis is established

to be used in the analysis section. The playwrights in general are found to tend to deviate from pragmatic principles and to make use of ‘pragmatic incongruities’ in their comedies. Based on this finding, five steps are identified to be followed in the framework of analysis. Following these steps in Chapter Three, the plays of William Shakespeare and Ben Jonson, two great playwrights of the Renaissance Period, are analysed in terms of ‘incongruities’ in the pragmatic level. The plays of these playwrights are analysed and compared under five headings: ‘contextual incongruity’, ‘incongruity in terms of cooperative principles’, ‘incongruity in terms of speech acts’, ‘incongruity in terms of politeness and impoliteness’ and ‘incongruity in terms of turn-taking’. The analysis shows that both the playwrights make use of all pragmatic incongruities in their plays. Although their languages of comedy making use of the same incongruities seem very similar at first sight, an examination of the details of these incongruities in the plays reveals that their plays differentiate in terms of ‘the degree, purpose and reason of the incongruities’. The detailed pragmatic analysis shows that their languages of comedy seem similar on the surface but there are deep differences lying beneath that surface characterizing different views of comedy they have. The pragmatic differences found between Shakespeare’s and Jonson’s comedies provide concrete proofs displaying their different views of comedy in stylistic terms.

EK 1 - Antik Yunan'dan Günümüze Komedyaya Yaklaşım Çizelgesi



Mizaç [humour]

Ben Jonson (1572-1637)
Every Man in His Humour (1598)
Komedya, ahmaklıklarla eğlenir, suçlarla değil.

Every Man out of His Humour (1600) ve *The Alchemist* (1610)
Humour diye adlandırdığımız davranışlar besler sahneyi.

Discorveries (1620-35)
Şiir konuşan resimdir.
Komedya, hem haz verir hem eğitir.
Tüm adi hazlardan kaçınmalıdır.

Hayalgücü X Muhakeme Yeteneği

Nükte X Mizaç

Haz X Fayda

Üstünlük

Francis Bacon (1561-1626)
The Proficience and Advancement of Learning (1605)
Şiir, gerçekliğin taklidi, hayal gücünün ürünü, uydurulmuş tarihtir.

Thomas Hobbes (1588-1679),
The Elements of Law (1640)
Leviathan (1651)
Şiirde hayal gücü muhakeme yeteneğinin denetiminde olmalıdır. Yoksa bir erdeme yönelemez.
Kişi kendisinde bulunmayan kusurları başkasında görünce hissettiği üstünlük duygusundan güler.

John Dryden (1631-1700) – *An Essay of Dramatick Poesie* (1668) ve *The Preface to ‘An Evening’s Love’* (1671) – Komedyada hem nükte hem mizaç bir arada olmalıdır. Asıl amacı, hazdır; eğitim ikincil amacıdır.

Thomas Shadwell (1642-1692) – *The Sullen Lovers* (1668) – Nükte sahnedeki şakalar ve şaklabanlıklardır. Mizaç yazmak zeka gerektirir.

Sir William Temple (1628-1699) – *On Poetry* (1690) – Düz veya cansız ya da yabani ve abartılı olmaması için Nükte (Hayal gücü) ve Muhakeme Yeteneği bir arada olmalıdır. Başlıca amaç eğitimidir.

William Congreve (1670-1729) – *Concerning Humour in Comedy* (1695) – Mizacı tanımlamak zordur. Tek bir kişiye özgü, onu diğerlerinden ayıran, bir şeyi yapmanın veya söylemenin tek ve kaçınılmaz şekli.

Bir Eğitim Aracı olarak Komedya

Sir John Vanbrugh (1664-1726) – *The Relapse* (1696) – Sahne bir aynadır. İnsanlar kendilerini oldukları gibi görmeli ve kusurlarını düzeltmelidirler.

John Dennis (1657-1734) – *Usefulness of the Stage* (1698) – İnsanın hayattaki amacı mutluluktur, bunu da arzular yapabilir. Tiyatro duyguları harekete geçiren araçların başında gelir. Arzuları yatıştırıp insanları erdemli yapar. Onlara görevlerini hatırlatır.

Ahlaksızlık Olarak Komedya

Sir Richard Blackmore (1650-1729) – *Prince Arthur* (1695) – Şiirin en önemli görevi eğitimidir. Komedya, ahlak bozukluğundan güldürerek uzak tutmalıdır. Modern oyunlar, yoz, ahlaksız ve şeytanidir.

Jeremy Collier’in (1650-1726) – *Short View of the Immorality and Profaneness of the English Stage* (1698) – Şiirin başlıca amacı seyirciyi eğitmektir. Ancak sahedeki insanlar iffetsizdir, oyunlar ahlaksızdır.

Rönesans

Restorasyon

Bir Eğitim Aracı olarak Komediya

George Farquhar (1678-1707) – *Discourse Upon Comedy* (1702) – Antik döneme saplanıp kalmak yanlıştır. İngiliz oyunları İngiliz seyircileri eğitmeyi amaçlamaktadır.

Oliver Goldsmith (1728-1774) – *An Essay on the Theatre: or, a Comparison Between Laughing and Sentimental Comedy* (1772)

– Komedyanın görevi ahmaklığı ve kusurları alaya almaktır. Acı, tragedyanın konusudur. Bir kez kaybolursa mizahı kurtaramayız, gülmekten mahrum oluruz.

Taklittir, Yargılamaz.

Charles Lamb (1775-1834) – *On the Artificial Comedy of the Last Century* (1822) ve *Stage Illusion* (1825)
Komediya bir taklittir, gerçek değil. Bizler, sahnedekini gerçek algılayıp yargılıyoruz.

Tiyatroda duygudaşlığa yer yoktur.

Mizaç X Nükte

Leigh Hunt (1784-1859), *Wit and Humour* (1846) – Nükte ve Miza arasındaki farklılıklar üzerinde durur. Nükte, fikirlerdeki uyumsuzlukların çarpışması ve uzlaşmasıdır. Farklılıkta benzerlik bulmadır. Mizaç, karakter ve durumların uyumsuzluğuyla ilgilenir. İnsan, başkalarına karşı değil kendi aklına karşı zafer kazanınca güleriz.

Aklın Denetiminde Olmalıdır.

George Meredith (1828-1909) – *On the Idea of Comedy and The Uses of The Comic Spirit* (1877) –

Hiç gülmeyenler ve aşırı gülünlere eşit mesafede durursak Komik Ruhun bizi yerleştireceği konumu buluruz. Komedyanın göstergesi düşünceli gülmedir; aklın ve komik ruhun denetimindedir.

Yozlaşan Komediya

Sir Richard Steele'e (1672-1729) ve **Joseph Addison** (1672-1719) *The Tatler* (1709-1710) ve *The Spectator* (1711-1714)

Steele'e göre, komedyanın amacı erdem ve yararlılık duygusu vermektir. Gürültülü kahkahanın yerine beyefendilerin kibar gülüşü olmalıdır. Duygusal Komedyalardaki sıkıntılar zihni yumuşatır, kibri, şiddeti ve saygısızlığı bastırır.

Addison'a göre, gülmenin aşırısı ahmaklık işaretidir. Gülmek zihni yavaşlatır. Mizah yeteneği kötü niyetli insanların elindedir ve modern oyunlar ahlaksızdır. Sahnede kusurlar değil erdemler sergilenmelidir.

Thomas Babington Macaulay (1800-1859) – *Comic Dramatists of the Restoration* (1841) – Restorasyon komedyası, bir utançtır. Ahlaksız ve şeytanidir.

On Sekizinci Yüzyıl

Enerji Salınımı Olarak Mizah ve Gülme

Anthony Ashley Cooper, The Third Earl of Shaftesbury (1671-1713) – *An Essay on the Freedom of Wit and Humor in a Letter to a Friend* (1709) – Mizah, yatıştırıcı bir ilaçtır. Baskı altına alınan ruh, bu baskıdan mizahla kurtulur.

William Hazlitt (1778-1830) – *On Wit and Humor* (1819) –

Gülünebilir olanın özü, uyumsuzluktur. Şeylerin olduğu ve olması gerektiği halleri arasındaki farklılığın fark edilmesidir.

Kendimizden memnuniyetimizi ve etrafımızdakileri küçümsememizi göstermek için güleriz.

Beklentiler, zihne bir gerginlik yükler. Güldürücü olan, belli yoğunluğa ulaşan bu gerginliği serbest bırakır.

On Dokuzuncu Yüzyıl

Alexander Bain (1818-1903) – *The Emotions and the Will* (1859) – Şeylerin ciddi vasıfları, bir baskı durumu oluşturur. Bu durumdan aniden kurtulursak, kahkaha tepkisi ortaya çıkar.

Herbert Spencer (1820-1903) – *The Physiology of Laughter* (1860) – Sinirsel heyecan belli bir yoğunluğa ulaştığında, kas hareketlerine yol açar. Gülmenin nedeni zihinsel ve fiziksel güçlü bir duygudur. Önce ağız kasları, sonra solunum organlarındaki kaslar hareket eder; duygu çok yoğunsa kollar ve kafa da hareket ettirilerek enerji serbest bırakılır ve rahatlanır.

Enerji Salınımı Olarak Mizah ve Gülme

Henry Fielding (1707-1754) – *Joseph Andrews* (1742) – Talihsiz ve biçimsiz kendi başına değil, uyumsuz bir tavır içine girdiğinde komiktir.

Francis Hutcheson (1694–1746) – *Reflections Upon Laughter* (1750) – Gülmenin kaynağı, üstünlük değil uyumsuzluktur. Birbiriyle bağdaşmayan zıtlıklar yan yana getirilirse gülünür. Gülme hazza giden bir yoldur. Toplumsal etkisi önemlidir, sohbeti canlandırır.

James Beattie (1735-1803) – *On laughter and Ludicrous Composition* (1776) – Gülme, tuhaf bir şekilde karşılıklı ilişkiye sahip uygunsuz ve uyumsuz parçalardan doğar.

Immanuel Kant (1724-1804) – *Critique of Judgment* (1790) – Gülme, ansızın boşa çıkan gergin bir bekleyiştten doğan duygudur.

Arthur Schopenhauer (1788-1860) – *The World as Will and Idea* (1819) – Gülünç, algı temsilleri ve soyut temsiller arasındaki zıtlığa dayanır. Bir kavram ve onun vasıtasıyla düşünülen bir nesne arasındaki uyumsuzluğun aniden kavranmasıdır. Gülme haz verir.

Uyumsuzluk Olarak Mizah

Üstünlük İfadesi

Yıkım İsteği

Anthony M. Ludovici (1882-1971) – *Secret of Laughing* (1932) – Gülme, başkaları üzerinde avantaj sağlamanın sonucudur; üstün uyum ifadesidir.

Henry A. Murray (1893-1988) - *Explorations in Personality* (1938) - Gülme, yıkım isteğinin bastırılmış kötülüğün işaretidir.

Yirminci Yüzyıl

Henri Bergson (1859-1941) – *Laughter: An Essay on the Meaning of the Comic* (1900) –

Komedyadaki kusurlar, canlının üstüne kaplanmış mekanik bir katılıktır. Mekanikliği çağrıştıran özellikler, ayıksı ve gülünçtür.

Gülmenin düzeltici işlevi vardır. Uyandırdığı korku ile ayıksılıkları bastırır.

Sigmund Freud (1856-1939) – *The Joke and Its Relation to the Unconscious* (1905) – Fizyolojik açıklamanın ötesine geçer. Zihinde ket vurma ya da bastırma için bir enerji harcaması birikir. Gülmede, o ana dek yükleme için kullanılmış bir psişik enerji toplamının özgürce deşarjına izin verilir. Ket vurma için kullanılan enerji ansızın gereksiz hale gelir ve serbest bırakılır. Gülünç bir durumu anlamaya çalışırken harcanan enerji birikimi, gereksiz hale gelir ve gülme şeklinde deşarj edilir. Esprilerin biçimlenme yolu düşlerinkine benzer. Bilinçdışı tarafından revizyona uğratılan düşünce bilinçli algı tarafından yakalanır. Çocuklar üstünlük duygusundan gülerler, yetişkinler değil.

Martin Grotjahn – *Beyond Laughter* (1957) – Saldırganlığın suçlu duruma düşmeden serbest bırakılmasıdır. Gülme özgürlük sağlar.

Arthur Koestler (1905-1983) *The Act of Creation* (1964) – Mizah, bir durumun ya da fikrin kendi içlerinde tutarlı ama birbirleriyle çatışan iki anlam çerçevesi içinde algılanmasıdır (iki çağrışımılık). Uyuşmaz kalıpların ani çarpışmasıyla gülünç etki oluşur.

Duygular, düşünceler kadar hızlı hareket edip kalıplar arasında geçemezler ve bu da duygusal bir enerji yükü oluşturur. Bu fazla enerji çıkış yolunu kahkahada bulur.

Michael Mulkay'e göre (d. 1936) – *On Humour: its Nature and its Place in Modern Society* (1988) – Mizah modu, anlam çeşitliliğine dayanır. Tek bir anlam değil, yorum çeşitliliği mevcuttur.

Enerji Birikiminin Deşarjı

Şemalar Arası Uyumsuzluk

Victor Raskin (d. 1944) *Semantic Mechanism of Humor* (1985) –

Bir metin, iki farklı seme ile kısmen ya da tamamen uyumlu ise, ve uyumlu olduğu bu şemalar birbirleri ile zıt ise 'komik' ortaya çıkar. Bir şemadan diğeri geçişi tetikleyici sağlar.

Salvatore Attardo (d. 1962) *Script theory revis(it)ed: Joke similarity and joke representation model* (1991)

General Theory of Verbal Humor – Anlamsal mizah kuramı, Attardo'nun beş-seviyeli modeli de eklenerek genişletilir. Altı bilgi kaynağından oluşan bir model ortaya çıkar: şema zıtlığı [*script opposition*], mantık mekanizması [*logical mechanism*], durum [*situation*], hedef [*target*], anlatı stratejisi [*narrative strategy*], ve dil [*language*]. Bu her bir bilgi kaynağı içinden seçimlerin yapılacağı bir liste grubudur.