

Keyifli Okumalar Dileriz

Binlerce kategoride milyonlarca PDF e-kitap, ders kitapları, dergiler ve romanlara platformumuz üzerinden ücretsiz ulaşabilirsiniz.

RESMİ WEB SİTEMİZ

<https://rantey.org>

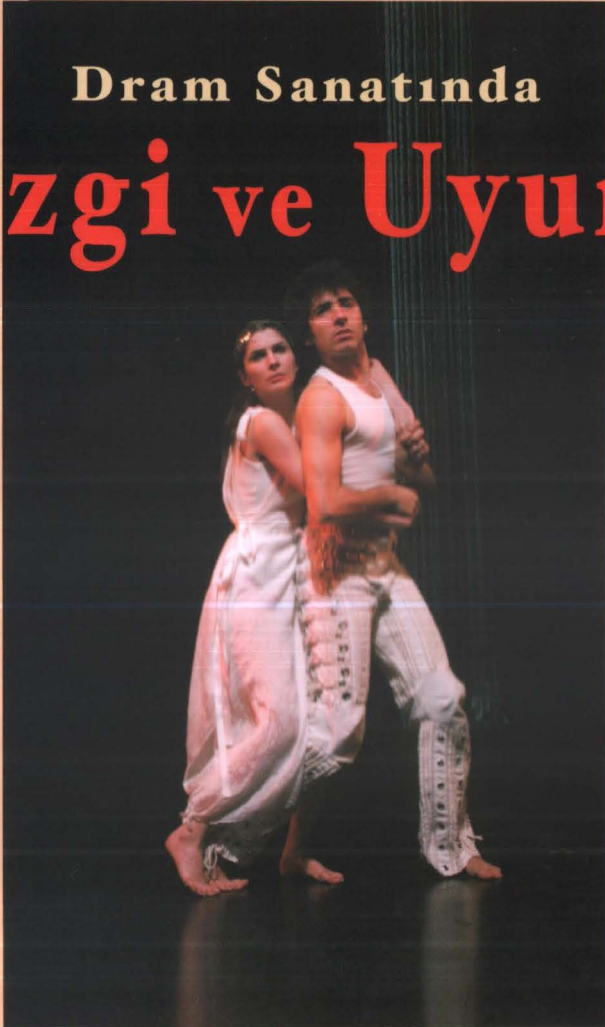
Yedek ve Duyuru Kanallarımız

Sitemize erişim engeli gelmesi veya adres değişikliği durumunda aşağıdaki kanallardan güncel giriş adresine erişebilirsiniz:

- Telegram: <https://t.me/birkitapbir>
- WhatsApp Kanalımız : <https://whatsapp.com/channel/0029VbDHv8uE50Us4lvMoc0Y>

Ayşegül Yüksel

Dram Sanatında Ezgi ve Uyum



Prof. Dr. Ayşegül Yüksel /Dram Sanatında Ezgi ve Uyum
TİYATRO/KÜLTÜR DİZİSİ 105

Baskı, cilt: Yeni Güven Matb., Topkapı-İstanbul. Tel. 212. 567 69 20

1. Baskı: Alkım Yayınevi, 2004
2. Baskı: Mitos-Boyut Yayınları, 2011

Türkiye Yayın Hakları:

©Copyright: TEM Yapım Yay. Ltd, 2011

Mitos-Boyut

TEM Yapım Yayıncılık Ltd. Şti.

Osmanlı Sokağı (Kazancı Yokuşu) 18/12; Taksim/Beyoğlu, İstanbul

Tel. 212. 249 87 37-38; Faks. 212. 249 02 18

E-posta: mitosboyut@gmail.com

www.mitosboyut.net

Mitos-Boyut • TİYATRO/KÜLTÜR DİZİSİ: 105

AYŞEGÜL YÜKSEL

Dram Sanatında
EZGİ VE UYUM

(Genişletilmiş İkinci Baskı)



Yaşamımın yeni sevinç kaynağı
Minik Torunum
EZGİ BAŞ için...

İÇİNDEKİLER

Öndeyiş,... 9

Sunuş,... 11

I. TRAJEDİDE EZGİNİN OLUŞUMU:

SOFOKLES'İN 'KRAL OEDİPUS'U VE PİNTER'İN 'ODA'SI',..... 15

II. 'ROMEO VE JULİET'TE BAKIŞIMLILIK,..... 27

III. 'HAMLET'TE ANLATIM KATMANLARI,..... 41

IV. HENRIK IBSEN'İN 'HEDDA GABLER' OYUNUNDA

İLİŞKİLER AĞI,..... 61

V. ANTON ÇEHOV: 'MARTI'DA EZGİ VE UYUM..... 75

VI. BERTOLT BRECHT: PUNTILA KİŞİLİĞİNİN

DİZGESEL KARMAŞASI..... 101

VII. J. P. SARTRE: 'GİZLİ OTURUM'DA ZAMAN-UZAM-EYLEM.... 111

VIII. HAROLD PINTER'İN 'GİT-GEL DOLAP'

OYUNUNDA ANLATIM DİZGELERİ 119

IX. EDWARD ALBEE'NİN 'HAYVANAT BAHÇESİ'

OYUNUNDA ÖNSEZDİRİM ÖGELERİNİN İŞLEVSELLİĞİ..... 129

X. JOHN ARDEN'İN 'MUSGRAVE'İN DANSI'

OYUNUNDA KİŞİLER / İLİŞKİLER / ÇELİŞKİLER..... 139

XI. VÜS'AT O. BENER'İN 'İPİN UCU' OYUNUNDA EZGİSEL AKIŞ..153

XII. VASIF ÖNGÖREN: 'ZENGİN MUTFAĞI'NIN

KARŞIT YANSIMALI YAPISI..... 163

Prof. Dr. Zehra İpşiroğlu'nun Yazısı: "Tiyatro ABC'si,... 173

Prof. Dr. Aysegül Yüksel'in Yaşamöyküsü... 177

GENİŞLETİLMİŞ BASIMA ÖNDEYİŞ

Elinizdeki kitap, hemen hepsi başyapıt niteliğinde olan on iki oyunun çözümlemesini içeriyor. Bu oyunlar ve benzerleri yaklaşık otuz yıldır, önce ODTÜ, sonra da Ankara Üniversitesi'nde verdiğim derslerde, öğrencilere 'metin okuma' ve/ya da 'oyun çözümleme' örnekleri olarak sunulmuştu. Bu tür örneklemelerin, yeni çözümlemelere ışık tuttuğunu, özellikle Yüksek Lisans ve Doktora öğrencilerinin 'sunum'larını hazırlarken ürettikleri ve daha sonra da yayımladıkları çalışmalar göstermektedir. Bir metnin çözümlemesini yazmanın, aynı metni çözümlemekten çok daha zor olduğunu bilmeyen yoktur. Yazıya dökülmüş bu tür incelemeleri kitaplaştırmamanın bir amacı da, 'zor olan'ın paylaşım alanını genişletmektir.

Kitabın ilk basımı birkaç yıl önce tükenmişti. Oyunlara uygulanan –her yapıtın özgül niteliğinin gerektirdiği– 'metin okuma' biçimlerini daha da çeşitlendirmek amacıyla, yeni basıma **Edward Albee**'nin *Hayvanat Bahçesi* ve **John Arden**'in *Musgrave'in Dansı* oyunlarının çözümlemeleri eklendi.

Böylece, **Sofokles** ve **Shakespeare** gibi tüm zamanların en büyük yazarlarının yapıtlarının yanında yer alan Fransız, Alman, Rus, Norveç, Türk ürünlerine Amerikan tiyatrosundan da bir oyun eklendi, çağdaş İngiliz tiyatrosu örnekleri de çoğaltılmış oldu.

Dram Sanatında Ezgi ve Uyum'un 'genişletilmiş basım'ına verilen 'özenli emek' için sayın T. Yılmaz Öğüt'e ve Mitos-Boyut Yayınevi'ne sonsuz teşekkürler...

Ayşegül Yüksel
Ağustos, 2011

SUNUŞ

Dünyadan binlerce oyun yazarı gelip geçmişken, 'büyük' nitelmesine hak kazananların sayıca sınırlı olması, 'dram sanatı'nın kolayca açıklanamayan sırları olduğunu düşündürüyor. Kimi oyunu su içercesine kolaylıkla tüketirsiniz, ama söylediği incir çekirdeğini doldurmaz. Kimi oyun yürümek bilmez, daha on dakika geçmeden bunalıp sahneden koparsınız. Kimi oyun üstünüze üstünüze gelir, kaçmak istersiniz. Kimi oyunu anlamak için baştan sona çaba harcarsınız, yine de söylenenin içinden çıkamazsınız.

Sorun, tiyatro seyircisiyle paylaşılmaya değer bir içeriğin sahne olanakları doğrultusunda biçimlendirilmesi sorunudur. Doğru seçilmiş bir içerik, ancak doğru biçimlendirilmişse tiyatro tadı verir. Tiyatro tadı vermeyen bir oyunun sahnede yeri yoktur. (Yönetmenin ya da oyuncuların yaratıcı katkılarıyla 'çekici' olabilen orta karar oyun metinlerin başarısı, 'dram sanatı'na ilişkin saptamaların dışında kalır kuşkusuz.)

Bu tat nasıl oluşur? Dram yazarının işi zordur. Yazacağı ne bir şiir gibi bir solukta onlarca kez okunabilir, ne de bir roman gibi okunması (izlenmesi) uzun bir süreye yayılabilir. Üstelik, alımlayıcının yazılı metinle baş başa olduğu sereserpe bir ortamda da tüketilmez. Bir izleyici topluluğu karşısına canlı olarak çıkarılacak ve alımlayıcı ile olan ilişkisini ortalama iki saat içinde ya kuracak ya da kuramayacaktır. Sahnede sunulan yaşantı, şiir gibi ekonomik ve vurucu bir anlatımla dile gelmeli, ama bir romanın içerebileceği anlam boyutlarının gerisinde de kalmamalıdır.

Dram sanatı çoğunlukla 'konuşma'ya dayalıdır. 'Durum', 'kişileştirme' ve 'olaylar dizisi' çoğu zaman, aynı anda bir dolu işlevi üstlenen 'diyaloglar' yoluyla oluşturulur. Sonuç olarak da ustaca yazılmış bir oyun, tıpkı bir orkestra parçası gibi eşzamanlı olarak işleyen- 'uyumsal'(armonik) ve 'ezgisel'(melodik) özellikler taşır. Hedefi, uyumsal ve ezgisel düzeniyle belleğimizde yer etmektir. Tiyatro tadı, işini iyi bilen bir yazarın, işte bu iki düzlemde yaptı-

ğı 'büyülü' işlemlerle elde edilir.

Bir oyun, tüm yazın ürünleri gibi, gelmiş geçmiş bir dolu eleştirel yaklaşımla irdelenebilir ve incelenabilir. Her bir farklı bakış açısıyla incelenişte farklı boyutları açılabilir. Dahası, bir tür inceleme, bir başka tür incelemenin çıkarımlarına ters düşen sonuçlara ulaşabilir. Bu nedenle de tartışmalar sürer gider. Bir oyun yazarı başka ne ister ki!

Bu kitapta, şu ya da bu biçimde üstünde yoğunlaştığım on oyunun incelemesi yer alıyor. Baştan sona okunduğunda, dram tarihinin belli başlı dönemlerini ve akımlarını içeren artzamanlı bir yol izliyor. Antik Yunan trajedisinden, epik tiyatroya ve absürd tiyatroya uzanan... Ancak, her bölümün içerdiği tanıtıcı paragraflar dışında, her bir inceleme, oyun metninin içerik-biçim ilişkisi üstünde odaklanıyor. Amacı oyunların 'işleyiş biçimi'ne ışık tutabilmek; ezgisel ve/ ya da uyumsal boyutta içerdiği dizgesel özellikleri bulup çıkarmak. Yer yer, önemli dram yazarlarının, yapıtlarının içerik-biçim ilişkisini nasıl kurduklarını, yapıtlarını 'şifrelenmiş' bir 'bütün' olarak nasıl oluşturduklarını açıklamak. Zaman zaman da 'şifrelenmiş bütün'ü çözmeye çalışmak...

'Biçim'-'içerik' ilişkisini ('gösteren'-'gösterilen' ilişkisini) bir kağıdın iki yüzü olarak gören ve kâğıt kesildiğinde ikisinin de kesilmiş olacağını belirleyen, çağdaş dilbilimin öncüsü **Ferdinand de Saussure**'e –en azından kullanılan terimler bağlamında- borçlu olduğumuz bir gerçek. **Saussure**'ün, 'dil'in eşzamanlı yaklaşımla incelenmesi gereken bir 'dizge' olduğu görüşünün –Rus Biçimselcileri ve Prag Okulu yoluyla- zaman içinde yazınsal çözümleme anlayışını da etkilemesi sonucunda, yazın yapıtını da 'kendi içinde işlerliği olan' bir 'dizge' olarak algılama eğilimi 1940'lardan bu yana eleştirinin gündeminde.

'Ezgi' ve 'uyum' sözcükleri ise ünlü *Oedipus* söyleninin çeşitlemelerini alt alta yazıp, hem düşey (uyumsal/armonik) hem de yatay (ezgisel/melodik) düzlemlerde inceleyerek, söylenin 'derin yapı'sına ve 'derin anlam'ına ulaşan ünlü sosyal antropolog **Claude Levi-Strauss**'tan ödünç alındı.

İncelenen oyunlarda belirlenen ezgisel ve/ ya da uyumsal özel-

likler, 'bütün'ü (dizgeyi) oluşturan 'parça'ların birbirleriyle ve 'bütün'le olan ilişkileri gözetilerek belirlendi. Çıkış noktası ise her bir oyunda, 'ikili karşıtlık'lar oldu. Bir 'dilsel' birimin, ancak bir 'karşıt'ı varsa 'işlevsel' olabileceğini belirleyen yine Saussure...

Kitapta yer alan incelemelerin önemli bir bölümü, derste işlenmek için oluşturulmuştu. Bu derslere gösterdikleri yoğun ilgiyle ve sevgiyle, bana uzun yıllardır yaşanmaya değer saatler yaşatan Ankara Üniversitesi DTCF İngiliz Dili ve Edebiyatı'ndan ve Tiyatro Bölümü'den, ODTÜ'nün her fakültesinden ve bölümünden, Bilkent Üniversitesi Tiyatro Bölümü'nden öğrencilerime yürek dolusu teşekkür... Bu çalışmaları yazıya dökmemi sağlayan Alkım Yayınevi'ne ve metnin kâğıt üstünde en şık biçimde sunumu için büyük emek veren Kaan Özkan'a da...

Ezgi ve Uyum'un bu ilk basımının kapağında, değerli Devlet Tiyatroları oyuncusu ve ressam sayın Zerrin Tekindor'un *Işıklar Kararırken* başlığını taşıyan yağlıboya tablosu kullanıldı. Yapıtının kapak olmasına hiçbir karşılık beklemeksizin izin veren değerli sanatçıya nasıl teşekkür edeceğimi bilemiyorum. Sağlıkla yürüsün sanatçı varlığını adadığı yollarda...

Beni –neredeyse– bildi bileli, oyunlarla ilgili olarak yaptığım çizimleri önce 'mühendisçe tekniklerle' sonra da bilgisayar ortamında 'adam etmeye' uğraşan sevgili eşim ve 'grafiker'im Prof. Dr. Önder Yüksel'e olan gönül borcumu ödememe ise olanak yok.

Sağ olsun!

Ayşegül Yüksel
Aralık 2003

I

TRAJİK EZGİ: BEN KİMİM?

SOFOKLES'İN 'KRAL OEDIPUS'U

ve

HAROLD PINTER'İN 'ODA'SI

Sofokles'in *Aias* başlıklı trajedisinin kahramanı, taşıdığı 'en yürekli insan' sıfatını görmezden gelen yargıçlara isyan eder. Hamlet, 'ardında zedelenmiş bir isim bırakıyor olmanın' üzüntüsüyle ölür. Macbeth, 'insan' ve 'canavar' kimlikleri arasında bir seçim yapar; kimlik bunalımından ancak 'canavar' değil, 'insan' olduğunun bilincine vardığında kurtulur. Arthur Miller'ın *Cadı Kazanı*'nın kahramanı John Proctor, ardında 'saygın bir isim' bırakabilme uğruna isteyerek ölüme gider. Harold Pinter'ın *Kapıcı*'sında yersiz yurtsuz Davies, kimliğini yitirmiş olmanın sıkıntısıyla yaşar. Dram sanatı, antik dönemden bu yana, insanın, kimliğini ortaya koyma yolundaki sürekli çabasına ilişkin izlekler içerir. Bu izlekler trajedilerin 'ezgi'sini (baştan sona doğru akan 'melodi'sini) oluşturmada önemli bir işlev taşır. Trajedilerde kahramanın eyleminin doğrultusunu "Ben kimim?" sorusunun belirlediğini söylemek pek de abartma sayılmaz.

Farklı türde olan ve farklı dönemlerde yazılmış 'kimlik sorunu' odaklı iki oyun arasında gözlemlenebilen bağıntı, 'trajik anlatım'ın bilinen görüntüsü değişse de 'trajik öz'ün çağdaş oyunlarda da korunabildiğini düşündürmektedir. Bu iki yapıt, Aristoteles'in *Poetika*'sında yer alan 'trajedi' tanımına 'model' olmuş ve Aristoteles'in 'trajedi' bağlamında sıraladığı tüm özellikleri taşıyan, Sofokles'in ünlü *Kral Oedipus* oyunu ile II. Dünya Savaşı sonrası dönemin en önemli İngiliz yazarlarından Harold Pinter'ın ilk oyunlarından biri olan -yer yer absürd tiyatro özellikleri içeren- *Oda* oyunudur.

Kral Oedipus ve *Oda* ilk bakışta birbirinden öyle farklıdır ki aralarında bir koşutluk kurmaya çalışmak saçma görünebilir. Oedipus'un öyküsü, kahramanın yaşamının ayrıntılarını açık seçik bir neden-sonuç ilişkisi içinde sunar; karakterlerin geçmişi, yaşam serüveni ve kimliği oyun bittiğinde tümüyle açıklığa kavuşur. *Oda* oyununun kahramanı olan Rose'un ve öteki karakterlerin geçmişi, yaşam serüveni ve kimliği ise oyun bittiğinde bile yarı karanlıkta bırakılır. Oedipus ünü bütün Yunan âlemini tutmuş, topluma mal olmuş bir kişidir. Rose ise eylemi özel yaşamı ile sınırlı herhangi bir birey... Oedipus kral ailesinden gelme bir soylu, saygın bir yönetici, eylemiyle toplumu derinden etkileyebilen, etkin bir 'kahraman'dır. Rose ise sıradan bir ev kadınıdır; kimsenin dikkatini çekmeyen, hiçbir önemi olmayan, eylemiyle kimseyi etkilemeyecek, edilgin bir 'karşı-kahraman'. Oedipus duygu ve düşüncelerini şiir diliyle ifade ederken, Rose günümüz 'sokaktaki adam'ının dilini kullanır.

Dahası, iki oyun, yansıttıkları tarihsel, kültürel, toplumsal özellikler açısından da 'karşıtlık' oluşturur: *Kral Oedipus* tanrı sözünün 'mutlak' sayıldığı antik dönemde 'insanın durumu'nu inceleyen, *Oda* Tanrı'nın insanları terk ettiği düşüncesinin egemen olduğu savaş-sonrası dönemin Avrupalı insanı üstünde odaklanır.

Yine de iki oyun arasında şaşırtıcı benzerlikler olduğu görülebilir: Her iki oyun da baş karakterin, 'kimliği' bağlamında yaşadığı serüvenin öyküsünü dile getirir. Her iki oyunda da dedektif öykülerine özgü 'merak' ve 'gerilim' öğelerinin ustaca kullanıldığı görülür. Her iki oyun da perde bölünmesi olmayan kısa ve yoğun metinlerden oluşur.

Oedipus ve Rose'un öyküleri karşılaştırmalı olarak irdelenirken, öykülerin ne olduğundan çok, nasıl dile getirildiği belirlenecek, iki oyun metninin ezgisel devinimi aynı 'derin yapı'da buluşturulacak, böylece antik Yunan döneminin ürünü bir 'trajedi' ile çağdaş bir 'absürd' yapıt arasındaki ezgisel gelişimin ortak olabileceği gösterilecektir.

Metinlerin yoğun okuması sonucunda, her iki oyunun da, kahramanın 'başlangıç' noktasındaki konumunun belirlenmesiyle baş-

ladığı ve kahramanı 'yıkım'a götüren çizginin her iki oyununda da 'işlevsel' olarak birbirleriyle örtüşen beş 'hareket aşaması'nda oluştuğu görülmektedir.

Başlangıç Noktasında Karakter

Kral Oedipus ve *Oda* oyunlarının her ikisi de kahramanın yaşamının 'sonun başlangıcı' denebilecek 'kritik' bir noktasında oluşur. (Antik tragedyaların vazgeçilmez bir özelliğidir bu.) Oedipus, babasını öldüreceği ve annesiyle evleneceği yolundaki kehanetin gerçekleşmemesi için prensi olduğu Korint kentinden uzaklara kaçan, Tebai kentini Sfenks canavarından kurtararak, kralının öldüğü bilinen bu kente Kraliçe İokasta ile evlenerek kral olan, ikisi kız ikisi erkek dört çocuk sahibi, güçlü bir hükümdardır. Tebai kenti için yaptıklarından dolayı 'insanların en yücesi' olarak anılır. 'Korkunç kehanet'in gerçekleşmesini Tebai kentine sığınarak engellemiştir. Oedipus'u oyun başında bu kimlikle görmekteyiz.

Oda oyunu ise alt-orta sınıftan bir ev kadınının konumunu sergileyerek açılır. Rose eski ve büyük bir binada 'iyi' bir oda kiralayabilmiş ve dışardaki tehlikelerle dolu 'soğuk' ve 'karanlık' dünyadan kaçmayı başarmıştır. Bu odada, elli yaşlarında, belki de kocası olan, üstüne titrediği Bert ile yaşamaktadır. Oyun başladığında altmış yaşlarındaki Rose, Bert ile paylaştığı 'oda'da mutlu bir görünüm sergiler. Bir başka deyişle, her iki oyunun kahramanını da kendilerine 'istedikleri' kimliği sağlama yolunda savaşım vermiş ve sonunda 'güvenli' bir konuma ulaşmış kişiler olarak tanı- rız. Oyunların başladığı noktada her iki kahraman da 'güvenli' 'uzam'larında (Tebai'de ve 'oda'da) hüküm sürmektedir. 'Uzam' her iki oyunun da dramatik yapısının vazgeçilmez bir boyutudur.

Ancak, her iki oyunun da başlamasıyla, ilk başta 'güvenli' görünen bu uzamların denetlenemeyen güçler tarafından tehdit edildiği görülür. *Kral Oedipus*'ta önu alınamayan bir salgın Tebai kentindeki yaşamı sona erdirmek üzeredir. Böylece, kahramanın, en 'güvenli' konumundayken, yoğun bir 'huzursuzluk' ortamı içine atıldığı görülür. *Oda*'da ise Rose'un 'oda'sının sıcaklığı ve aydınlı-

ğ'ı 'dışarısı' tarafından tehdit edilmektedir; Rose sürekli olarak 'dışarısı'nın soğuk ve karanlık oluşundan söz eder. 'Dışarda' değil 'içerde' olduğuna sevinmektedir. 'Dışarısı' (sokak ve binanın soğuk ve karanlık bodrum katı) ile 'oda' arasındaki karşıtlığı sürekli olarak yinelemesi, Rose'un 'güvenli' görünen konumuna karşın 'huzursuz' olduğunu gösterir. Kamyonculuk yapan Bert az sonra işe çıkacaktır. Rose'un 'oda'nın 'güvenli', 'dışarısı'nın ise 'tehlikeli' oluşuna ilişkin yinelemelerine Bert'in hiç yanıt vermediği de dikkat çeker.

Her iki oyunun başlangıç noktasında da kahramanların içinde yaşadıkları uzamlarda, 'egemen konumları'na karşın 'huzurlu olmadıkları' belirlenmiştir. Oyunları sürdüren her 'hareket aşaması' kahramanların 'güvenli dünya'sında çatlaklar oluşturacak, her iki kahramanı da kuşkular içinde bunaltacak ve 'kimlik bunalımı' yaşamalarına neden olacaktır. Son aşamada, her ikisi de 'gerçek kimlik'leriyle yüzleşene dek...

Birinci Hareket Aşaması

Her iki oyunda da ilk hareket aşaması 'haberci'lerin gelmesiyle başlar. *Kral Oedipus*'ta 'haber' Apollo Tapınağı'ndan gelir: Tebai'deki salgını durdurmanın tek yolu eski kral Laius'un katilinin bulunması ve kentten uzaklaştırılmasıdır. Bu görevi yerine getirecek olan da Tebai'nin 'dışardan' gelmiş kralı Oedipus'tur. *Oda*'da ise ev sahibi Bay Kidd kapıdan uğrar; anne tarafından kökeninin 'Yahudi' olduğunu imleyen karman çorman konuşması sırasında, 'oda'nın Rose ve Bert taşınmadan önce kendi yatak odası olduğunu söyler; dahası, Rose'un eve taşınırken yanında getirdiğini söylediği salıncaklı koltuğun da eskidenberi o odada olduğunu ileri sürer. Oyunun bu 'hareket aşaması' her iki kahramanın da 'daha önce başkalarına ait olan uzamlara' sonradan gelip yerleşmiş kişiler olduğunu belirler.

Oedipus, kendi deyişiyle, 'Tebai halkının bir yurttaş olarak bağrına yeni bastığı bir yabancı'dır; eski kentin yeni kralı.... Rose ise eski binadaki bir odanın yeni kiracısı...

İkinci Hareket Aşaması

İkinci hareket aşaması, bulundukları 'uzam'a 'dışardan' gelmiş 'yabancı'ların hiç de 'güvenli' bir konumda olmadıklarını gösteren ve her an bu uzamlardan atılabileceklerini imleyen yeni 'iletiler' içerir. *Kral Oedipus*'ta, kralın huzuruna çağrılan kör kahin Teiresias, Oedipus'un –gerçeği söylemesi doğrultusundaki– zorlaması sonucunda, eski kral Laius'un katilinin Oedipus'un kendisi olduğunu, dolayısıyla salgının sona ermesi için onun kentten dışarı atılması gerektiğini söyler. Oda oyununda ise kapıyı çalan Bay ve Bayan Sands adlı genç bir çift, kiralamak için bir oda aradıklarını dile getirirler. Önce binanın bodrumuna inmişler ve karanlıkta yüzünü görmedikleri bir adam onlara –Rose'un oturmakta olduğu– 7 numaralı odanın boş olduğunu söylemiştir.

Her iki oyunun da bu aşamasında kahramanların, kendilerine iletilen 'haber' ya da 'bilgi'ye şiddetli bir tepki gösterdikleri görülür. Duyduklarından öfkelenen Oedipus, kâhin Teiresias'ı, karısı Lokasta'nın kardeşi Creon'la bir olup kendisine karşı komplo kurmakla suçlar. Bilgisine başvurmak için çağırttığı Teiresias'ın verdiği bilgiye karşı çıkması şaşırtıcıdır. Rose ise genç çifte 7 numaralı odada kendisinin oturduğunu, bu odanın boşalmasının söz konusu olmadığını belirtirken şaşırtıcı biçimde huzursuzdur. Oyunların bu noktasında, kahramanların her ikisi de 'güvenli' konumunu yitirmiş ve 'öfkeli' tepkiler vermeye başlamışlardır. 'İleti'yi yapan kişilerin 'gizemli' kimlikleri arasında görülen koşutluk da ilginçtir: Teiresias'ın 'kahin' kimliği, Bay ve Bayan Sands'in binanın bodrumunda konuştukları ama karanlıkta görmedikleri, yalnızca sesini duydukları –7 numaralı odanın boş olduğunu söyleyen– gizemli kişinin kimliğiyle katlanmaktadır. Sözü edilen 7 numaralı oda boş olmadığına göre, bu kişi bir kehanette mi bulunmuştur? Oyunun başından bu yana yalnız 'dışarısı'nın 'soğuk' ve 'karanlık' oluşunu değil, bodrumun karanlığını ve rutubetini de diline dolamış olan Rose'un, genç çifte bodrumdaki adamın yaşlı olup olmadığını sorması da dikkat çeker. Rose adamı tanıdığını mı düşünmektedir? Bu aşamada her iki kahraman da kabul etmek istemedikleri 'kehanet'in etkisindedir.

Üçüncü Hareket Aşaması

Üçüncü hareket aşaması Kraliçe Iokasta'nın, kocasının öfkesini gidermek için yaptığı açıklamalarla oluşur. Iokasta, tanrı elçilerinin kehanetinin her zaman doğru çıkmadığını söyleyerek kendi yaşamından bir örnek verir: Delfi tapınağındaki rahipler -uzun yıllar önce- eski eşi ve eski Tebai Kralı Laius'un kendi oğlu tarafından öldürüleceği yolunda kehanette bulunmuş, Laius da kehanetin gerçekleşmesini engellemek için yeni doğmuş olan oğlunu bir çobana vererek koyunların otlatıldığı Kithaeron Dağı'na ölmesi için bırakmasını buyurmuş, çocuk böylece ölmüş, Kral Laius ise uzun yıllar yaşadıktan sonra, bir 'üç yol ağzında' -oğlu tarafından değil de- soyguncular tarafından öldürülmüştür. Ancak, Iokasta'nın öyküsü Oedipus'u ferahlatacağına, büsbütün huzursuz eder.; çünkü Korint'ten kaçtıktan sonra ve Tebai'ye gelmezden önce, bir 'üç yol ağzında', kendisine hakaret ettikleri düşüncesiyle, biri yaşlı bir krala benzeyen bir kafile dolusu insanı öldürmüş olduğunu anımsar. Bu durumda Laius'un katilinin kendisi olduğunu söyleyen Teiresias haklı mı çıkmaktadır? Eğer gerçek böyleyse, salgının sona ermesi için Tebai'yi terk etmesi gereken kişi kendisi olmayacak mıdır? Korkusu ve endişesi git gide artan Oedipus, Laius cinayetinin tek tanığı, şimdi çobanlık yapmakta olan kişinin bulunup getirilmesini emreder.

Oda oyunundaki üçüncü hareket aşamasında ise Bay Kidd'in 'oda'ya gelerek, Rose'la yalnız görüşebilmek için birkaç gündür evin bodrumunda bekleyen bir adam olduğunu haber verir. Rose, o mahalleye yeni gelmiş biri olduğu için kimseyi tanımadığını öne sürerek adamı görmeyi reddeder. Ancak, Bay Kidd adamla Bert gelmeden görüşmesinin iyi olacağını anımsatınca düşüncesini değiştirir. Bu gizemli yabancıyla konuşurken Bert'in gelmesinden korktuğu besbellidir. Öyleyse, tanıdığı bir kişiyi tanımazdan mı gelmektedir? Korku ve endişesi git gide tırmanan Rose Bay Kidd'e adamı getirmesini söyler.

Dördüncü Hareket Aşaması

Kral Oedipus oyununun dördüncü hareket aşaması Korint kentinden bir 'haberci'nin gelmesiyle başlar. Haberci Oedipus'a, babası Korint kralı Polibos'un öldüğünü bildirir. Korint kentinden babasını öldürüp annesiyle evleneceği yolundaki kehanetten kaçmak için uzaklaşmış olan Oedipus, babasının ölümüne üzüleceğine sevinirken, 'haberci'nin 'geçmişten verdiği haber'le büsbütün sarsılır. Adam, Oedipus'a Polibos'un gerçek oğlu olmadığını, onu minik bir bebekken Tebaili bir çobandan alarak Korint'e getirenin kendisi olduğunu ve çocukları olmayan Kral Polibos ile Kraliçe Merope'nin onu evlat edinip kendi çocukları gibi büyüttüklerini söyler. Habercinin bu açıklamasıyla Kraliçe Iokasta korkunç gerçeği öğrenmiştir. Kocası Oedipus'un, aslında yıllar önce öldüğünü düşündüğü kendi oğlu olduğunu anlayan Iokasta hiçbir açıklama yapmadan dehşet içinde saraydan içeri girer. (Daha sonra da intihar ettiği öğrenilir.) Oedipus ise beklenmedik bir kimlik sorunuyla karşı karşıya kalmıştır. Laius'un katilini bulmak için başlatılan soruşturma, artık Oedipus'un kimliğinin ortaya çıkması için yapılan bir soruşturmaya dönüşmüştür. Oedipus bu kez de kendisini yıllar önce Korintli çobana emanet etmiş olan Tebaili çobanın bulunup getirilmesini emreder. Oedipus yıllardır benimsediği kimliğin gerçek kimliği olmadığını anlamıştır. O zaman kimdir o? Bu soruyu yanıtlayabilecek tek kişi 'geçmişten gelen 2. haberci' olan Tebaili çobandır.

Oda oyununun aynı aşamasında Rose kendi 'geçmişten gelen haberci'siyle karşılaşır. Bodrumda birkaç gündür onu beklemekte olan adam kör bir zencidir. Neden kördür ve neden zencidir? Kör oluşu, Teiresias gibi, 'kahin' özelliğine sahip olduğunu mu göstermektedir? Adı Riley olan bu adam, ilk başta onu hiç tanımadığını söyleyen Rose'a bir haber getirdiğini söyler. Rose'un tepkisi şaşırtıcıdır: 'Seni tanımadığıma, burada olduğumu kimse bilmediğine ve aslında bu yöreden kimseyi tanımadığıma göre bana nasıl haber getirmiş olabilirsin?'

Bu sözler bir dolu soru getirir akla. Kimse yerini bilmediğine

göre, Rose birilerinden mi gizlenmektedir? Geçmiş-i -tıpkı Oedipus'un ki gibi- yüzleşmek istemediği ve engellemek için tüm çabasını ortaya koyduğu bir tehlikeyi mi barındırmaktadır? Öyleyse nedir bu tehlike?

Riley 'haber'i Rose'un babasından getirdiğini söyler: babası Rose'un artık eve dönmesini istemektedir. Bu açıklama yeni sorulara yol açar: Altmış yaşındaki bir kadının babası tarafından 'eve dönme'sinin istenmesi ne anlama gelmektedir? Rose'un kendi özüne mi dönmesi istenmektedir? 'Haberci' neden Bert'e görünmekten çekinmektedir? Rose'un geçmişte kim olduğu Bert'ten gizlenmekte midir?

Bu konuşmayı izleyen aşamada, Rose'un ilk başta hiç tanımadığını ve neden söz ettiğini anlamadığını söylediği zencinin, Rose'a, babaca bir tavırla, "Eve dön, Sal" demesi yeni bir şaşkınlık yaratır: Kadının gerçek adı Rose değil midir yoksa? Değilse, gerçek kimliğini saklamaya mı çalışmaktadır? Bu noktada, o güne dek yanlış bir kimlikle yaşadığının bilincine varan Oedipus ile taşımakta olduğu kimliğin sahte olabileceği ortaya çıkan Rose arasında bir koşutluk görülür. (Oedipus'un gerçek kimliğini ortaya çıkarma yolundaki çabası ile Rose'un gerçek kimliğini saklama çabası arasındaki karşıtlık iki öykünün yüzeysel yapısını farklı kılan özelliklerdir; bu hareket aşamasında belirleyici olan, iki oyun kişisinin, 'kimlik bunalımı' yaşıyor olmaları nedeniyle, işlevsel açıdan örtüşmesidir.)

Rose'un kimliğine ilişkin sorular artmaktadır: Kendisine ilk başta 'Bayan Hudd' diye seslenen zencinin, bir süre sonra ona "Eve dön, Sal," diyecek kadar teklifsiz davranması adamın Rose'un babası ya da yakın bir akrabası olduğunu mu göstermektedir? Öyleyse, Rose da, zenci adam gibi, aşağı görülmüş bir etnik grubun mu üyesidir? Pinter, sahneye ırksal farklılığı görsel olarak anlaşılabilecek bir 'zenci' karakter çıkarırken, beyaz ırktan olan Rose'un farklı bir etnik gruptan -söz gelimi, oyunun başında Bay Kidd'in kendi annesine yakıştırdığı gibi 'Yahudi'- olabileceği mi imlenmektedir? Rose da yaşamı boyunca -tıpkı Oedipus gibi- nefret edilen/nefret ettiği kimliğinden mi kaçmaya çalışmıştır?

Tıpkı Oedipus gibi, Rose da kendine saygın/güvenli bir kimlik edinmeye mi uğraşmıştır? Aynı sahne sürerken, Rose'un zenci adamı tanıdığını kabul ettiği ve kendisine 'Sal' diye seslenilmesine karşı çıkmasına karşın, Sal kimliğini üstlendiği görülür. Rose adama zor bir yaşam sürdürdüğünü söyler ve ellerini uzatarak zencinin gözlerine, başına ve şakaklarına dokunur. Kaçmaya çalıştığı geçmişiyile ve gerçek kökeniyile (kimliğıyle) uzlaşması mı demektir bu?

Beşinci Hareket Aşaması

Her iki oyunun da beşinci hareket aşamasında kahramanların kaçınılmaz bir yıkıma doğru hızla yol aldıkları görülür. *Kral Oedipus*'ta yıllar önce bebek Oedipus'u Korintlî çobana emanet eden Tebaili çoban kralın karşısına getirilir. (Bu çoban aynı zamanda, Laius'un öldürölüşüne tanık olan -hayatta kalmış- tek kişidir.) Karşı karşıya gelen iki çoban birbirlerini tanırlar ve gerçek ortaya çıkar: Oedipus, yalnız Laius ve İokasta'nin oğlu değil, aynı zamanda Laius'un katilidir. Dolayısıyla hem Apollo'nun rahiplerinin kehaneti hem de Teiresias'ın söyledikleri doğru çıkmıştır: Oedipus babasını öldürmüş, anasıyla evlenmiştir. Oedipus'un kimliğı onarılmaz biçimde kirlenmiştir: anasının kocası, çocuklarının kardeşi, babasının katili olan bir garip yaratıktır o...

Oda oyununda ise 'yıkım' Bert'in beklenmedik bir anda odaya girmesiyle gerçekleşir. Bert ilk başta kör zencinin varlığı ile ilgilenmiyor görünür. Oyunda ilk kez konuşur. Uzun bir söylev niteliğı taşıyan bu konuşmada kamyonuyla nasıl çetin yollardan geçtiğini anlatır. Yolculuğunu anlatış biçimi 'dişi' olarak nitelediğı kamyonuyla arasındaki erotik ilişkiyi imlemektedir. Bu ne anlama gelmektedir? Rose'un Bert'in yaşamında bir kadın olarak yeri olmadığını mı göstermektedir? Rose ile hiçbir şey paylaşmadığını mı? Paylaştıklarını düşündüğümüz ortak yaşamın yalnızca Rose'un bir yanılsaması olduğunu mu?

Daha sonra Bert'in gözü orada sessizce duran zenciye ilişir. Aşağılayıcı bir seslenişle adama saldırır; adamın söylemeye çalıştıklarına kulak asmadan, kafasını sobaya vurmaya başlar. Adam

hareketsiz kalıp yere yığılana dek... Bert'in bu davranışının temelinde ırk ayrımcılığının yattığını düşünmek pek de yersiz sayılmaz. Uyguladığı şiddet eylemi, sembolik düzlemde, Rose'un -zenci ile yakınlığı nedeniyle- Bert'inkinden 'farklı' olduğu imlenen -kendisinin de gizlemeye çalıştığı- etnik kökeninin de hoş görülmeyeceğini mi göstermektedir?

Her iki oyunun da beşinci hareket aşamasında, kahramanlar, onlara huzur ve güven veren 'sahte' kimliklerinden soyunmuş, kaçmak/gizlemek istedikleri kimlikleriyle buluşmak zorunda kalmıştır. Bu durumda her ikisi de kendilerine 'güven' veren uzamlardaki egemenliğini yitirmiştir. Laius'un katili Oedipus Tebai'den sürülecek, olan bitenden sonra Rose da 'oda'sını terk etmek zorunda kalacaktır. İkisi de acımasız doğanın/toplumun insafına terk edilecektir. Oedipus, yıllar önce babasıyla annesinin onu ölmesi için gönderdiği Kithaeron Dağı'na bırakılmayı ister; Rose ise oyunun başından beri korku ve endişeyle sözünü ettiği soğuk ve karanlık 'dışarısı'nın bir parçası olacaktır. Tebai'nin güçlü kralı Oedipus ve binadaki en iyi odanın mutlu kiracısı Rose, 'yeri yurdu' olmayan birer 'hiç kimse'ye indirgenmiştir.

Umutsuzluğun sıfır noktasına ulaşan kahramanların verdiği tepki hemen hemen aynıdır: 'Heyhat! Her şey ortaya çıktı! Her şey biliniyor, gizli hiçbir şey kalmadı / Ey ışık! Sana bir daha hiç bakmayayım' diye gürleyen Oedipus hızla saraya girer; sahneye yenden geldiğinde ise gözlerini kendi elleriyle kör etmiştir. Çünkü utanç verici gerçeğine 'gören gözlerle' bakamayacaktır. Rose'un kör oluşu ise birdenbiredir ve açıklamasız kalır: Bert'in yaşlı zenci öldürdüğü anda Rose'un da ellerini gözlerine götürdüğü görülür ve oyun kadının dehşet verici çılgınlığıyla sona erer: 'Göremiyorum. Göremiyorum.'

Antik Yunan'ın 'trajedi' yazma geleneklerini izleyen Sofokles, Oedipus'un gerçeğe yüz yüze geldiği, 'yıkım'ı yaşadığı ve acı çektiği sahneleri ayrı ayrı oluşturmuş ve şiir söylemiyle zenginleştirmiştir. Pinter'ın oyununda ise gerçeğe yüzleşme, 'yıkım'ı yaşama ve acı çekme, iki kez yinelenen kısacık 'Göremiyorum' tümcesinde buluşturulmuştur. *Kral Oedipus* kahramanın acısının şata-

fatlı sözlerle dile getirildiği bir 'yücelik' çağının ürünüdür. İki dünya savaşı ve teknolojik silahların etkin olduğu bir dolu başka savaşa tanıklık etmiş olan 20. yüzyıl dünyasına yazgılanmış bir birey olan Rose için ise 'yok oluş' birdenbire gerçekleşir; yok oluşun anlatımı ise kısa ve şok edicidir.

Farklı biçimde işlenmiş olsalar da iki oyunun da aynı ezgide buluşması, Arthur Miller'in, 'kendimize dünya üstünde kim ve ne olduğumuzu belirlemek için seçtiğimiz 'imaj'dan koparılıp uzaklaştırılma endişesi' (1949:538) olarak belirlediği insanlık durumunun ve bu durumdaki insanların eylem biçiminin ortak oluşuyla açıklanabilir. Yaşam çizgimiz denetleyemeyeceğimiz güçler tarafından tanımlanmışsa, söz gelimi, Oedipus gibi korkunç bir kehanetin gölgesi altındaysak, ya da *Oda* oyununda Rose bağlamında imlenegeldiği gibi, ezilen bir ırktan ya da toplumsal sınıftan oluşumuz nedeniyle bize yakıştırılan kimlik, belirli tarihsel ya da toplumsal koşullarda insanca yaşamamıza fırsat tanımıyorsa, bizim için belirlenen yaşam çizgisine 'başkaldırış'ımız, insan olduğumuzun, kendimizde olumlayabileceğimiz bir kimlik edinme hakkı gördüğümüzün göstergesidir. *Kral Oedipus* ve *Oda* oyunlarının kahramanlarının, oyun öncesinde böyle bir 'başkaldırı' içinde olduğu ve istemedikleri kimliklerinden kaçarak, kendilerine 'saygın bir kimlik' edinmeyi başardıkları görülüyor. Söylensel bir karakter olan Oedipus 'kehanet'in doğru çıkması durumunda üstüne yapışacak 'insanoğlunun en aşağılık örneği' olma tehlikesini savuşturarak 'insanların en yücesi' olma kimliğine ulaşmışken, II. Dünya Savaşı sırasında aşağı sınıftan İngilizleri de etkilemiş olan 'beyaz ırkın üstün olduğu' savından güç alan nazist eylemler sonucunda, 'yerinden edildiği' ve 'dışarısı'nın karanlık ve soğuk ile belirlenen tehlikelerine terk edildiği anlaşılan Rose (Yoksa, düşünceleri sokağın ve bodrum katının kötü koşullarına oyun boyunca ne diye saplanmış olsun!), alt sınıftan olsa da beyaz ırktan olma güvenliliğini taşıyan Bert'e sığınarak toplum içinde 'kabul edilebilir' bir kimlik edinmiştir.

Ancak, dış etmenlerce tanımlanmış bir yaşam çizgisine yapılan başkaldırı, karakterlerin 'gerçek'ten kaçtıklarının da göstergesidir.

Hem Oedipus hem de Rose kendi yazgılarını kendi elleriyle biçimlendirirken yaptıkları 'seçim'ler sonucunda 'gerçek'ten uzaklaşmıştır. Oyunların ezgisi, karakterlerin 'gerçek'le yüzleşme sürecini dile getirir. 'Yıkım', T.R. Henn'in deyişiyle, 'belirleyici geçmiş'in kahramanın karşısına dikilmesiyle, onu 'git gide daralan bir ağ içinde tutsak etnesi'yle başlar.(1956: 38-40) Bu süreç içinde yalnızca bir 'yanılsama' olan 'güvenli dünya' git gide yok olacaktır.

'Yanılsama'nın yerini 'gerçekler'in aldığı noktada hem Oedipus'un hem de Rose'un 'kör' olduğu görülmektedir. 'Kör' oluş, geleneksel belirlemeler doğrultusunda 'bilge'liğe geçişin (gerçeği bilmenin ve kabullenmenin) bir göstergesi olsa da, bu iki oyunda aynı zamanda 'gerçeğe başkaldırma' eylemini simgeler. Her iki kahraman da -kendi oluşturdukları yaşam çizgileri onları ironik bir biçimde 'kaçmaya çalıştıkları gerçeğe' götürmüş olsa da- bir 'kabulleniş' içinde değildir. Kör oluşları, en baştan beri karşı çıktıkları bir varoluş biçimine sonunda tutsak olmaları karşısındaki 'başkaldırı'nın anlatımıdır. Konumları, öyküleri ve yaşantılarının dile getiriliş biçimi ne kadar farklı olursa olsun, iki kahramanın da serüvenini oluşturan 'trajik' ezgi, bu 'insanca' 'karşı çıkış'la noktalanır...

Gönderme Yapılan Yapıtlar

- Henn, T.R. (1956) THE HARVEST OF TRAGEDY. London: Methuen and Co. Ltd.
- Miller, Arthur (1949) 'Tragedy and the Common Man' THE NEW YORK TIMES, 9 Şubat. Yeniden basılışı (1965) EUROPEAN THEORIES OF DRAMA (Der. Barreth H. Clark) New York:Crown Publishers, Inc., 537-8.

II

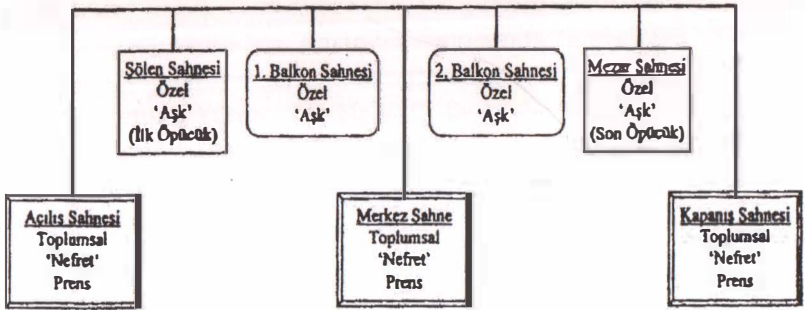
'ROMEO ve JULIET'TE BAKIŞIMLILIK

Shakespeare'in erken dönem trajedilerinden olan *Romeo ve Juliet* tüm zamanların en büyük aşk öyküsü olarak tanınır. Onlarca müzik, dans ve sinema yapıtına esin kaynağı olmuş, sahnede belki binlerce kez anlatım bulmuş olan bu ünlü oyunun, bir aşk öyküsü olmaktan çok, toplum içinde iç savaş denebilecek çatışmalara yol açan bir 'düşmanlık' durumunun öyküsü olduğu genellikle önemsenmez.

Romeo ve Juliet, Shakespeare'in, olay örgüsünü ve kişileri oluştururken bakışimliliği (simetriyi) en titizlikle gözettiği yapıtlarından biridir. Her iki bağlamda da 'bakışimlilik', 'düşmanlık' olgusunun trajediyi oluşturmada 'aşk' olgusundan daha belirleyici konumda olduğunu gösterir.

Büyük ozan, oyununun 'ezgisel' (melodik) düzenini oluştururken, 'toplumsal' bir olguyu yansıtan 'düşmanlık' öyküsünü, olayları baştan sona denetleyen bir etmen olarak kullanmış, 'özel' bir olgu olan 'aşk' öyküsünü ise 'düşmanlık' olgusuyla oluşturduğu çerçevenin içine yerleştirmiştir. 'Nefret'ten kaynaklanan 'toplumsal' olgu, ilk sahnede, 'merkez' sahnede ve son sahnede yer alarak, 'bakışimli' bir çerçeve-yapı oluşturur. 23 sahnenin birbirine eklenmesiyle bütünlenen bu sahnelerden büyük bir bölümünün oyun kişilerini tanıtmaya / olayların gelişimini gösterme işlevi taşıdığı oyunda, 'özel' bir olgu olan 'aşk'a ayrılmış -âşıkların birlikte olduğu- dört temel sahne yer alır. Bu sahneler de 'bakışimli' bir düzen içinde, oyunun 'merkez' sahneyle bölünen ilk ve son yarısı arasında paylaştırılmıştır.

'Toplumsal sorun'u belirleyen üç temel sahne, Verona toplumunu / yönetimini simgeleyen insanların tanık olduğu olaylardan oluşur. Bu üç sahnede egemen olan -Shakespeare'in tartışma gün-



ÇİZİM II-1

demine getirdiği- duygu 'nefret'tir. Verona'nın iki tanınmış ailesi olan Montague'ler ile Capulet'ler arasındaki nedeni unutulmuş 'düşmanlık', her üç sahnede de toplum düzenini alt üst eden, halkın canını ve malını tehlikeye sokan 'şiddet'in kaynağı olarak vurgulanır. Çünkü iki güçlü ailenin birbirine duyduğu 'nefret', efendilerine feodal bir bağlılık gösteren -taşıdıkları üniformalar nedeniyle, kimliklerini bu iki aile ile özdeşleştirmiş olan- uşaklar arasında bile kavgalara neden olmaktadır. Bir başka deyişle, kimliğini ve varoluşunu bu iki aileden birinin 'ad'ına dayandırmış olan herkes 'kavga'nın içindedir. Kavgacıların güç aldığı iki aile böylece toplum yasalarını hiçe sayan 'anarşi'nin nedeni olarak gösterilir.

Oyunun ilk sahnesi, kentin orta yerinde iki ailenin uşakları arasında önce ağız dalaşısıyla başlayan, sonra da düzeni alt üst edecek düzeyde bir çatışmaya dönüşen 'kavga'nın neden olabileceği korkunç sonuçları önsemektedir. Kavgaya kısa süre içinde iki ailenin yeğenleri (Montague'lerden 'barışçı' Benvolio ve Capulet'lerden 'kavgacı' Tybalt), sonra da aile reisleri katılır. Henüz kavganın nasıl çıktığı anlaşılmadan, önüne gelen kılıca sarılmaktadır. Öte yandan, kentin huzurunu bozan bu iki aileyi engellemeye çalışan kent halkı 'Kahrolsun Capulet'ler, kahrolsun Montague'ler' diye bağırarak ellerindeki sopalarla kavgacıları saldırmaktadır. Ortalıkın savaş alanına döndüğü bu aşamada kentin yöneticisi Prens sahneye gelir. Prens'in gelişi, olayın sıradan bir sokak kavgası olmanın ötesinde bir anlam taşıdığını, Verona kentinde barışı tehdit

eden bir 'iç savaş' olgusunun söz konusu olduğunu belirler. Oyunun başkişilerinden olmayan Prens'in yalnızca ilk, merkez ve son sahnelerde görünmesi ile, Verona kentini karartan 'iç savaş' tehlikesi 'açık gösterge'ye dönüşür. İlk sahnede Prens iki ailenin reislerini yanına çağırarak, bir daha kavga çıkmaması için önlem alınmasını, yoksa 'anarşi' den sorumlu olana 'ölüm cezası' uygulayacağını bildirir.

Böylece oyunun en başında 'toplum düzeni'nin bozulduğu, bozuk düzenin sorumlularının da bu iki büyük aile olduğu vurgulanır. Oyundaki 'aşk öyküsü'nün kahramanları henüz sahneye gelmemiştir. Ortalığın toz duman olduğu bu 'gürültülü' sahneden sonra, ortam dinginleşir. Aşk öyküsünün kahramanlarını işte bu dingin ortamda tanırız.

Shakespeare, kahramanlarını tanıtmaya henüz birbirlerini tanımadıkları bir aşamada başlar. Önce Romeo... Montague'lerin tek çocuğu olduğunu anladığımız Romeo, az önce yaşanan 'gürültülü' olayın bütünüyle dışındadır. Yapayalnızdır. 'Bakir' kalmaya niyetli bir genç kıza umutsuzca âşık olduğu için kedere boğulmuştur. Yüreğindeki karanlığa eşlik etsin diye gün boyu odasının kepenklerini kapayarak çevresindeki dünyayı da karanlığa boğan, sabahın yarı karanlığında kuytularda tek başına dolaşan Romeo... Oğlunun durumuna üzülen Montague'nün isteği üstüne onun mutsuzluk nedenini anlamaya çalışan kuzeni Benvolio ile sokakta dolaşırken, okuma yazma bilmeyen bir uşağın onlara gösterdiği çağrılılar listesinden, o gece Capulet'lerin evinde bir şölen düzenlendiğini, Romeo'nun sevdiği kız olan Rosaline'in de çağrılı olduğunu öğrenir. Romeo bu maskeli partiye ne yapıp edip katılacaktır.

Aynı saatlerde, Capulet'lerin evinde de hareketlilik vardır. Prens'in akrabalarından, yakışıklı ve erdemli bir genç olan Paris, Capulet'lerin tek çocuğu olan Juliet'le evlenmek istemektedir. Juliet'i işte bu öneriyi duyduğu noktada tanırız. Henüz 14 yaşında olan Juliet, erkek-egemen dünyanın istemi doğrultusunda, ailesinin kararlarına boyun eğen tipik bir feodal evlat görünümündedir. O gece verilecek şölende Paris'e 'ondan hoşlanmak amacıyla' bakacaktır.

İki düşman ailenin iki çocuğunu göz göze getirmek için gerekli altyapının kurulduğu bu 'hazırlık' sahnelerinden sonra gelen 'şölen sahnesi', 'özel' bir olgu olan 'aşk'ın, 'nefret'i örten görkemli görünümünü sergiler. Şölene kimliğini gizleyerek katılan Romeo kim olduğunu bilmediği Juliet'e bir bakışta âşık olur. Günlerdir karanlığa sığınan bungun delikanlı bu kez ışığa tutulmuştur; çünkü Juliet ışıktır: 'Bir Habeş'in kulağında sallanan elinas küpe gibi gecenin yanağını aydınlatan'... İlginçtir, 'toplumsal nefret'i sergileyen üç temel sahnede 'zaman' gündüz, 'özel aşk'ın egemen olduğu -Romeo ile Juliet'in birlikte oldukları- dört büyük sahnenin hepsinde ise 'zaman' gecedir. 'Gündüz' ile 'gece' arasında oluşturulan 'ikili karşıtlık', 'nefret'in açık seçikliğinin, 'aşk'ın da gizliliğinin göstergesi olarak tüm oyuna egemendir. Romeo ile Juliet'in aşkının gün yüzüne çıkamayışının nedeni toplumsal düzeyde yaşanan 'nefret'tir. Shakespeare trajedisinin altyapısını 'nefret'in neden olduğu 'gizlilik' üstüne kurmuştur. Romeo'nun, 'şölen'in yapıldığı Capulet'lerin evine girerken, 'erken ölümüne doğru ilerlediği' duygusuna kapılması, Shakespeare'in en başarılı önsemelelerinden biri olarak trajedinin başlangıç noktasını belirler.

'Şölen' sahnesi 'yıldızların birbirine çattığı' iki gencin dans sırasında el ele ve göz göze gelişleriyle bir aşk şölenine dönüşür. Dans gereği ellerinin birbirine değişişle, kendini bir 'hacı aday'ı'na benzeten Romeo'ya göre, bir 'azize' olan Juliet'in elleri kirlenmiştir. Juliet ise Romeo'nun, ellerine haksızlık ettiğini, 'avuç avuca gelmenin' hacı adaylarının 'öpüşme biçimi' olduğunu söyler. Romeo kızın hoşgörüsünden yüreklenererek bir adım daha ileri gider ve 'azizler'in de 'hacı adayları'nın da dudakları olduğunu anımsatır. Juliet azizlerin dudaklarının dua etmeye yaradığını dile getirerek Romeo'ya karşı çıkar. Oysa Romeo'yu durdurmak olanaksızdır. Juliet'e 'ellerin yaptığını dudaklara da yaptırmayı' önerir. Juliet'in, 'azizlerin hareket etmediğini' söylemesine karşılık olarak da 'öyleyse sen kımıldama, bırak da dudaklarımı senin dua eden dudaklarına dokundurup günahlarımdan kurtulayım' diyerek kızı öper. Durumdan hiç de şikâyetçi görünmeyen Juliet, 'şimdi de benim dudaklarıma günah geçti' diyerek nazlanır. Romeo fırsatı ka-

çırmaz; 'öyleyse günahımı bana geri ver,' diyerek kızı yeniden öper. Juliet'in 'kitabına uygun olarak öpüyorsun,' sözleri 'aşk'ın başladığını gösterir. O güne dek -ve daha sonra da- yazılmış en esprili ve en hızlı 'flört' sahnelerinden biridir bu. Birbirinin kim olduğunu bilmeyen iki gencin aşkı iki 'ilk öpücük' ile mühürlenmiştir. Romeo, Rosaline için yanıp tutuştuğunu çoktan unuttuğunu 'bugüne dek sevmiş miyim hiç' sözleriyle belirlerken, Juliet de daha o sabah, Paris'e, ailesinin izniyle, 'hoşlanmak için bakacağını' söyleyen 'feodal evlat' kimliğinden 'âşık kadın' kimliğine geçmiştir. O sırada Juliet'i Dadi'sı çağırır ve iki âşık birbirinden ayrılır. 'Şölen sahnesi', her iki taraftan da birer kurbanın verileceği "merkez" sahneye doğru yola çıkışın önsemesini de içerir. Tybalt, Romeo'yu tanımış ve genç adama saldırması, keyifli ortamın tadının bozulmasını istemeyen Capulet tarafından engellenmiştir. Bu noktada, Capulet'in -ailesinden nefret etmesine karşın- Romeo'ya karşı önyargılı olmadığı, tam tersine, herkesin sevdiği bir genç olduğunu kabul ettiği de görülür. Ancak, oyunun ilk sahnesinde, 'kavgacı' yaradılışı, Montague'lerin yeğeni 'barışçı' Benvolio'nun-kiyle 'ikili karşıtlık' içinde gösterilerek vurgulanan Capulet'lerin yeğeni Tybalt'ın, Romeo'ya gününü göstermek için uygun bir fırsat kollayacağı açıktır.

Oyundaki 'özel' ilişkiyi belirleyen 'aşk' olgusunun dile geldiği dört temel sahneden ikincisi ünlü 'balkon' sahnesidir. İki gencin 'düşman ailelerin bireyleri' olduklarını artık öğrenmiş oldukları -gece karanlığında, büyük bir gizlilik içinde geçen- bu sahnede Juliet, Romeo için yine 'ışık'tır. Gökteki ayı kıskançlıktan sararıp solduran 'güneş'e benzetilir bu kez. Önce birbirinden habersiz olarak tek başlarına , sonra da karşılıklı konuşan âşıkların tartışması ise bu kez taşıdıkları 'aile isimleri' üstünedir. Juliet, Romeo'dan adını değiştirmesini ister; çünkü düşmanı olan Romeo'nun kendisi değil, taşıdığı Montague adıdır. Romeo, aşka öylesine kapılmıştır ki, adından vazgeçmeye çoktan hazırdır. 'Trajik ezgi'nin vazgeçilmez bir ögesi olduğu, Sofokles'in *Kral Oedipus* oyunu tartışılırken de açıklanmış olan ve 'ben kimim' sorusuyla belirlenen 'kimlik bunalımı' olgusu Romeo için de geçerlidir artık. Yalnızca Capulet ve

Montague' adlarının varlığına dayalı bir nefret ve şiddet ortamında, Montague ailesinin tek varisi olan bir gencin –toplumda simge olmuş- kimliğini hiçe sayması göze alınabilecek bir seçenek değildir. Romeo'nun Juliet'e duyduğu sevginin gücünün, onu erkek egemen bir toplumun, aile adına ve 'onur'a dayalı 'feodal ilişkiler' düzleminde 'zayıf' bir konuma düşüreceği kesindir. Ancak, o anda Romeo'nun yaşamına egemen olan 'aşk'tır. İki genç ertesi gün gizlice evlenmeye karar verirler. Trajik kahramanlara özgü bir 'başkaldırı'dır söz konusu olan. Toplumsal nitelik taşıyan 'nefret'in dayattığı koşullara boyun eğmektense, özel bir durum olan 'aşk'ın yasaları egemen kılınmıştır. Romeo ve Juliet, özgür istemleri doğrultusunda 'özgür bir seçim' yapmıştır. Ancak, 'nefret'in yasaları tüm gücüyle gündemdedir; başkaldırı bu nedenle 'gizlilik' içerir.

İlk balkon sahnesini izleyen 'geçiş' sahnelerinde, Romeo sırdaşı Rahip Laurence'a durumu açıklar. Rahip, bu evliliğin iki aile arasındaki düşmanlığı sona erdireceğini düşünerek onay verir. Juliet sırdaşı Dadı'nın yardımıyla evinden çıkar ve Rahip Laurence iki sevgiliyi evlendirir. Dadı, 'düğün gecesini' yaşamak için gece karanlığında gizlice gelecek olan Romeo, Juliet'in penceresine tırmanabilsin diye bir ip merdiven hazırlamıştır.

'Çark-ı felek' bu noktaya dek hep genç âşıkların yararına işlemiştir. Oyunun ortasına gelinmiş ve henüz 'mutsuz' bir olayla karşılaşılmamıştır. Romeo ve Juliet istedikleri her şeyi elde etmiş gibidirler. Rahip Laurence'ın umudu da gerçekleşirse, bu iki gencin aşkı, iki ailenin barışması, toplumun barışa kavuşması sonucunu da doğurabilecektir. Oysa her 'yükseliş'in bir de 'düşüş'ü vardır. Shakespeare 'mutlu son' olasılığını yok eden, 'trajedi'yi oluşturacak yapının tüm taşlarını dizmiştir bile. Oyun doludizgin 'merkez sahne'ye doğru koşmaktadır.

'Toplumsal' bir nitelik taşıyan 'merkez sahne', 'nefret'in kol gezdiği bir toplumda 'şiddet' ve 'cinayet'in engellenemeyeceğini gösterir. İlk sahneyi oluşturan 'kavga'nın üstünden henüz bir gün geçmiştir. Öğle sığağında Verona sokaklarındayız. Benvolio, Romeo'nun can arkadaşı olan -Prens'in akrabası- Mercutio'nun, Capuletler'e kafa tutmak için fırsat aradığını bildiği için, ortalıkta do-

laşmalarının doğru olmadığını düşünmektedir. Ancak, Mercutio'nun onu dinlemeye niyeti yoktur. Az sonra yanlarına yaklaşan Tybalt'ın -şölene gelişinin hesabını sormaya niyetli olduğu- Romeo'yu sormasıyla 'merkez sahne' başlar. Mercutio'nun Tybalt'la dalaşma aşamasına geldiği bir noktada uzaktan Romeo görünür...

Romeo 'yükseliş'inin doruk noktasındadır. Daha o sabah evlenmiştir. Yüce duygularla doludur. Sanki tüm dünya ayaklarının altındadır; sevgi, barış ve tüm güzellikleri yaratabilecek güçte olduğuna inandığı bir 'iyimserlik' içindedir. İşte bu noktada, Mercutio ile dalaşmayı bırakıp kendisine yönelen Tybalt'ın sözleriyle sarsılır: '... sen bir alçaksın!' 'Bireysel onur'un her şeyin üstünde sayıldığı bir 'erkeklik düzeni'nde bu hakarete tek yanıt olabilir; kılıçların çekilmesi... Verona halkının gözleri önünde yapılan bu hakaretin yanıtsız kalması ise söz konusu değildir. Oysa Romeo, Montague adı taşımanın ve aynı zamanda Capuletler'in kızıyla evlenerek onlarla akrabalık ilişkisi kurmuş olmanın getirdiği 'kimlik bunalımı'nı yaşamaktadır. Böylece Juliet'e duyduğu büyük sevginin büyük bir zayıflığa yol açtığı görülür. Bu zayıflık 'olumlu' bir kaynaktan beslense de, iki düşman ailenin Verona kentinde oluşturduğu 'nefret ortamı' içinde bir 'trajik kusur'a dönüşür. Bu kusur kısa zamanda Romeo'nun 'trajik yanlış' yapmasına da yol açacaktır. Artık akrabası olan Tybalt ile dövüşmek istemeyen Romeo, evliliğini gizleme kaygısı içinde, öfkeli gence o koşullarda en söylenmeyecek sözleri söyler: 'Tybalt, seni sevmek için sahip olduğum neden, bu seslenişine kızgınlıkla tepki vermeme engel oluyor; -Ben alçak değilim.' Söylenenden hiç bir şey anlamayan Tybalt düello önerisini yineleyince de, 'sevgili Capulet' diye seslendiği genç adamdan, onu neden sevdiği açıklanana dek sabırlı olmasını ve kendisiyle kavga etmemesini diler. Romeo, 'özel aşk' olgusunun oluşturduğu 'barışçıl güç'ün, 'toplumsal nefret' ortamında 'trajik kusur'a dönüşebileceğinin bilincinde değildir. Aşkın verdiği güç ile bozuk düzeni yoluna koyabileceği iyimserliğine kapılmıştır. Prens'in bile çözemediği bir toplumsal sorunu yok edebileceğini sanmaktadır. Aşk, Romeo'nun ayaklarını yerden kesmiş, -neredeyse insanüstü olduğunu sandığı- bir düzleme yükseltmiştir. Oysa Romeo tanrı değil, yalnız-

ca 'insan'dır; hem de yaşam deneyimi içinde pişmemiş, 'toplumsal nefret'in 'sevgi gücü'yle kolayca alt edilemeyeceğini henüz yaşayıp görmemiş, gencecik bir insan... 'Trajik kusur'u onu 'düşüş'ün eşliğine getirir.

Romeo'nun istemeden içine girdiği 'kritik durum'da -herkes-ten soyutlanmışlığı içinde- kendi özgür istemiyle yaptığı 'seçim', Romeo'nun niçin böyle davrandığını anlamayan Mercutio'nun da tepki vermesine neden olur; Mercutio, 'onursuz bir boyun eğiş' olarak nitelediği duruma son vermek ve Romeo'nun onurunu kurtarmak için Tybalt'la kılıç tokuşturmaya başlar. Romeo bu kez -kavgayı durdurmak amacıyla- iki öfkeli gencin arasına girerek 'trajik yanlış'ını yapar: Romeo'nun araya girmesi sonucunda oluşan karışıklıkta Mercutio Tybalt'ın kılıcından ölümcül bir darbe alarak yaşamını yitirir. (Ölmeden önce her iki aileyi de birkaç kez lanetlemesi, Shakespeare'in bu oyunda 'düşmanlık' üstünde nedenli yoğunlaştığının göstergesidir.) Trajedi oyunun bu noktasında -kahramanın, 'kimlik bunalımı' ve 'trajik kusuru' nedeniyle yaptığı 'trajik yanlış' sonucunda- başlar. Romeo 'dönüşü olmayan nokta'ya -Mercutio'nun ölümüne neden olduğu noktaya- ulaştığı anda 'trajik kahraman' konumu kazanır. Can dostu Mercutio'nun onun yanlış yüzünden öldüğünün bilincine varınca, Juliet'e olan aşkıdan kaynaklanan zayıflıktan kurtulur; kimlik bunalımını da aşarak bir Montague gibi davranır ve Tybalt'ı öldürüp arkadaşının öcünü alır. Oyun içinde -belki de iki ailenin 'düşmanlık' tarihi içinde- ilk kez yer alan bu iki ölüm, bozuk düzeni daha da bozduğu gibi, 'bireysel sevgi'nin 'toplumsal nefret'i alt edebilecek güçte olamayacağını gösterir. 'Sevgi'nin, gücünü kanıtlamak için 'ağır bir bedel' ödemesi gerekecektir.

Oyunun ikinci yarısında iki sevgilinin 'yıkım'a doğru 'düşüş'ü gösterilir. Mercutio'nun ölümüne neden olan 'trajik yanlış', oyunun yörüngesini de belirlemiştir; izleyiciyi olayların 'iyi'ye gidebileceği yolunda umutlandıran anlar yaşansa da, Romeo 'trajik yanlış'ının bedelini ödemek zorundadır. Olay yerine gelen Prens, Ben-
volio'dan aldığı bilgi doğrultusunda, hafifletici nedenlerden dolayı, Romeo'ya 'ölüm' değil, sürgün cezası verir.

'Merkez sahne'yi izleyen 'geçiş' sahnelerinde, Romeo'nun gelmesi için geceyi bekleyen Juliet'in sabırsızlığı, çok sevdiği kuzeni Tybalt'ın ölümünün onun Romeo'ya duyduğu sevgiyi azaltmadığı, Tybalt'ın ölümünden çok, Romeo'nun sürgün edilişine üzüldüğü gösterilir. Bu sırada Capulet, kızını Paris'le bir iki gün içinde evlendirmeye karar vermiştir.

Bu karardan haberleri olmayan iki sevgilinin buluştuğu ikinci 'balkon sahnesi', 'merkez sahne'den önce yer almış olan birinci 'balkon sahnesi' ile 'bakımsız' bir düzende yer alır. Gece'yi Juliet'in odasında geçiren sevgililerin birbirlerini canlı olarak gördükleri son sahnedir bu. Juliet, sabahın ilk belirtileri olan kuş seslerine karşı çıkarak Romeo'nun gitmesini engellemeye çalışsa da Romeo'nun Verona'da yakalanmasının 'ölüm cezası' anlamına geldiğini bilir. Balkondan aşağı inen Romeo'ya yukardan bakan Juliet'in sözleri, öykünün sonunu da önsemektedir: 'Tanrım! İçimde bir sıkıntı var: Yukarıdan bakınca seni mezarda yatan bir ölü gibi görüyorum; Ya gözlerim beni yanıltıyor, ya da gerçekten solmuş yüzün.' Kederli ayrılış gerçekleşir.

Romeo'nun ayrılışıyla birbirini izleyen 'geçiş' sahnelerinde Juliet'in 'trajedi'si oluşur: Paris'le bir iki gün içinde evleneceği haberi, Juliet'in, babasının bu kararına henüz iki gün önce boyun eğmişken, şimdi şiddetle karşı çıkışı, Capulet'in bu karşı çıkışa gösterdiği daha şiddetli tepki ve Juliet'in -'merkez sahne'de Romeo'nun yaşadığı 'yalnızlık' içinde- Paris'le evlenmek ya da kendini öldürmek arasında 'seçim' yapma zorunluluğu... 'Toplumsal nefret'in gerekli kıldığı 'gizlilik' durumunun her iki gencin de -başkalarından soyutlanmışlıkları içinde- yaptıkları 'seçim'de belirleyici olduğunun vurgulanışı... Dadı'nın, Paris'le evlenmesi önerisini duymak bile istemeyen Juliet'in Rahip Laurence'tan yardım istemesi; kızın kendini öldürmeye kararlı olduğunu anlayan Rahip'in ona, insana geçici olarak ölmüş görünümü veren bir iksiri içerek düğün gününü atlatması önerisi; Romeo'ya haber vereceğini ve o uyanmazdan önce Romeo'nun gelip onu mezardan kurtaracağını söz veriş; Juliet'in, bir daha uyanacağından emin olmasa da, uyansa bile, eğer Romeo onu kurtarmaya gelmediyse, ailesinin

ölüleriyle dolu bir mezarda korkudan çıldıracağını düşünse de, Romeo'ya olan aşkının kanıtı olarak iksiri içmesi; ölü sanılarak aile mezarlığına yerleştirilmesi... Öte yandan, Rahip'in, durumu açıklaması ve acele Verona'ya dönmesini bildirmesi için Romeo'ya yolladığı habercinin yolda kalmasına karşın, Juliet'i öldü sanan Romeo'nun adamının delikanlıya yanlış haberi iletmesi; çığına dönen Romeo'nun, kendini öldürmek için zehir satın alıp, adamına bir mektup verdikten sonra gizlice mezar odasına gelişi. O sırada, evlenemediği nişanlısı Juliet'in mezarına gelen Paris'in, Tybalt'ın katili olarak tanıdığı Romeo'ya saldırması; Romeo'nun gece karanlığında önüne çıkan ve yüzünü göremediği genç adamı önce 'günahlarına bir yenisini ekleme' diyerek oradan ayrılmaya zorlaması, Paris'in öfkeli tepkisi üstüne delikanlıyı öldürmesi. Öldürdüğü kişinin Prens'in akrabası Paris olduğunu anlaması; adamının, bu gencin Juliet'le tam evlenecekleri sırada kızın öldüğünü söylediğini anımsaması. Oyunun aynı aşamasında, habercisinin Romeo'ya ulaşamadığını öğrenen Rahip Laurence'ın, Juliet uyanmadan mezara gitmek için harekete geçmesi.

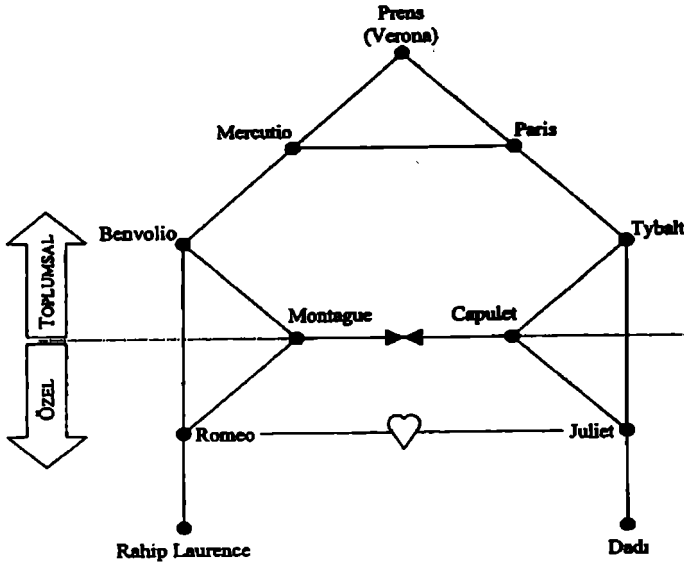
Seyirciye –oyunun sonunda ne olacağını 'öndeyiş'ten bilse de- Romeo'nun dönüşü olmayan bir yolda olduğunu unutturan bu hızlı sahnelerden sonra gelen 'mezar sahnesi', iki sevgilinin 'ilk kez' karşılaştıkları 'şölen sahnesi' ile bakışımli bir konumda yer alır ve onların 'son kez' karşılaştıkları aşamayı belirler. Zaman yine gecedir; ama Romeo'nun gözünde Juliet bir kez daha karanlığı ışığa boğmuştur: '...burada Juliet yatıyor, onun varlığı bu mezarı ışığa boğulmuş bir şölen yerine döndürüyor.' Trajik kahramanın 'ölüm'le yüzleşmeden önce yaşadığı 'acı çekme' eylemini dile getiren bu sahnede, şölen sahnesinde yer alan aşk anlatımı daha da vurucudur: Romeo, 'ölüm'ün, âşık olduğu için kendine sakladığını söylediği –soluk almamasına karşın, karşısında pırıltılı yüzüyle duran- Juliet'i ölümün kollarına bırakmamak için oracıkta zehiri içecek ve 'son bir öpücük'ten sonra sonsuza dek Juliet'in kollarında kalacaktır. Dediğini yapar. Romeo'nun öldüğü anda gözlerini açan Juliet, o sırada gelen Rahip'in dışardan gürültüler duyarak çıkmasının ardından Romeo'nun cansız olarak yanbaşımda yattı-

ğını fark eder. Juliet'in 'acı çekme' sahnesi kısadır. Romeo'nun zehir içtiği şişede hiç zehir kalmadığını görmüştür: '... Hepsini içtin ve bana bir damla bile bırakmadın ha! – Ben de dudaklarını öperim; belki biraz zehir bulaşmıştır dudaklarına.' Romeo'yu son kez öper: 'Dudakların sıcak!' O sırada dışardan sesler duyar: 'Çabuk olmalıyım. Ey mutlu hançer!' Romeo'nun hançerini alır: 'İşte kının burası.' Hançeri göğsüne saplar. 'Burada paslan.' Öler.

Oyunun son sahnesinde gece, gündüze bırakır yerini. Tıpkı ilk sahnede ve merkez sahnede olduğu gibi, nöbetçi, bekçi, uşak gibi sıradan insanların tanıklığında geçen, Capulet'in, Montague'nin ve Prens'in de yer aldığı, bir 'toplumsal' sahnedir bu. 'Nefret'in neden olduğu yıkımı gösteren... 'Nefret'in, yalnız Capulet ve Montague ailelerinin -soylarını sürdürecek- tek çocukları olan genç âşıkları değil, Prens'in akrabası olan iki genci (Paris ve Mercutio) de kurban etmiş olması, iki aile arasındaki düşmanlığın 'toplumsal' boyutunu sergiler. Romeo'nun mektubu her şeyi açıklamış, 'gizlilik' ortadan kalkmıştır. Capulet ve Montague barışırlar. 'Bozuk düzen' sona ermiş, Verona'ya toplumsal barış gelmiştir. 'Sevgi', sonunda, 'nefret' karşısında yengi kazanmıştır. Ağır bir bedel ödeyerek... Romeo ve Juliet'in 'aşk'ı, 'nefret'i alt etme yolunda bu bedeli ödeyebildiği için 'büyük aşk', Romeo ve Juliet, toplumsal yazgılarına karşı çıkabildikleri ve karşı çıkışlarının bedelini ödemeyi bildikleri için 'trajik kahraman' dırlar.

Romeo ve Juliet çoğunlukla, 'birbirine ve ölüme yazgılanmış' iki gencin talihsiz aşk öyküsü olarak değerlendirilir. 'Aşk'a yazgılanmak, birbirini seven herkes için kullanılacak şiirsel bir deyimdir. Romeo ve Juliet'i 'ölüm'e götüren neden ise 'metafizik' bir yazgı anlayışına yol vermeyecek düzeyde 'toplumsal sorun'a bağlanmıştır oyunda. Shakespeare, 'özel aşk'ı gösteren –bakışimli konumdaki- dört temel sahneyi, 'toplumsal düşmanlığı' gösteren –oyunun bakışimli çatısını oluşturan- üç temel sahne içine yerleştirmekle kalmamış (Bkz. Çizim II-1) oyun kişilerini de 'uyumsal' (armonik) düzlemde, toplumsal düşmanlığın' belirleyiciliğini vurgulayan 'bakışimli' bir yapıya oturtmuştur.

Çizim II-2'de görüldüğü gibi, onbir temel oyun kişisinden olu-



ÇİZİM II-2

şan oyun, kişilerin dizilişi açısından da iki temel bölgeye ayrılmıştır. Merkezde 'toplumsal nefret'e neden olan ve 'özel aşk'ı 'yıkım'a yazgılayan Montague – Capulet çatışması yer alır. (Montague ve Capulet aileleri 'düşmanlığı' soyut düzlemde simgeledikleri için çizelgede yalnızca babalar yer alır; çünkü eşlerine bağımlı bir konumda gösterilen Montague ve Capulet anneleri oyunda birey olarak olayları değiştirici/dönüştürücü bir işlev taşımaz.) Oyundaki temel çatışmayı belirleyen ve çizelgenin ana eksenini oluşturan bu çizginin üst bölümü, olaylar dizisi içinde 'toplumsal nefret' bağlamında işlev taşıyan kişileri gösterir. Bu kişiler arasında merkez konumda olan –Verona'nın toplumsal düzeninden sorumlu- Prens'tir. Prens'in iki yanında, birinin Montague'lerden, ötekini de Capulet'lerden yana olduğu oyun boyunca gösterilen Prens'in akrabası iki soylu genç adam, Mercutio ve Paris 'bakışimli' düzen içinde yer alır. Her ikisinin de bu düşmanlık ortamında ölmüş olması, Montague – Capulet çatışmasının neden olduğu toplumsal sorunun, top-

lumda en korunmalı konumda olan Prens'in yakınlarını bile 'kurban' durumuna sokabileceğini gösterir. Bu belirleme oyun sonunda Prens'in kendisi tarafından da yapılır: 'Kavgarız karşısında duraksadığım için ben de yakınlarımı yitirdim. – Hepimiz cezalandırıldık.' Çizelgenin 'toplumsal' boyutu belirleyen bölümünde iki ailenin yeğenleri olan Benvolio ve Tybalt da 'bakışimli' bir konumda yer alır. Ancak Benvolio – Tybalt örtüşmesinde 'ikili karşıtlık' söz konusudur: Montague'lerin yeğeni Benvolio, baştan sona 'barışsever' bir eğilim sergilediği için 'çatışma'nın kurbanı olmaz; Capulet'lerin 'kavgacı' yeğeni Tybalt ise kendi ölümüne koşmuştur. 'Bakışimli' konumdaki bu iki genç arasındaki karşıtlık yoluyla 'düşmanlık' olgusunun getirdiği 'yıkım' bir kez daha vurgulanır.

Çizelgenin alt yarısında ise 'toplumsal nefret'in gölgesinde yesheren 'özel aşk' boyutunda eyleyen kişiler yer alır. Romeo ve Juliet arasındaki sevgi çizelgenin alt merkez çizgisini oluşturur. Bu çizgiye bağlı olarak, daha alt düzeyde, iki 'sırdas yardımcı'nın bulunduğu görülür. Romeo'nun dostu Rahip Laurence ve Juliet'in Dadı'sı. Bu iki insanın varlığı, Verona kentinde 'kavga'dan yana olanlar kadar 'sevgi'den yana olanların da bulunduğunu gösterir. Rahip Laurence ve Dadı'nın, etki ve yetki düzlemleri farklı olsa da, Montague ya da Capuletler bağlamında taraf tutmayan, Verona halkından kişiler olması ilgi çekicidir. Ne ki 'toplumsal nefret'in dayattığı 'gizlilik', onların eylemini de etkisiz kılar; çünkü 'bireysel düzeyde çözüm'ler 'toplumsal sorun'u yok etmeye yetmez.

Romeo ve Juliet, olay örgüsü 'kötü rastlantılar'ın birbirine eklenmesiyle kurulmuş, hızlı gelişen ve noktalanmış bir oyundur. Olaylar –oyunun içerdiği verilere göre– bir pazar sabahı başlar ve altı gün içinde, cuma sabahının ilk saatlerinde noktalanır. 'Nefret' de 'hızlı'dır, 'aşk' da... Shakespeare oyununun vuruculuğunu 'hız'a bağlamıştır. Uzun zamana yayılmış –biraz da kanıksanmış– 'nefret'in 'yıkıcı' boyutlarını 'odak noktası' yapmak için, 'düşmanlık' ortamına 'yıldırım' gibi düşen 'aşk'ın 'birdenbireliliği'nden yararlanmıştır. *Romeo ve Juliet*, yüzyıllardır söylene söylene tüketilememiş bir 'şarkı' gibidir; ezgisini ve uyumunu, henüz 'usta' konumuna gelmemiş Shakespeare'in tanrı vergisi yazarlık hünerleri-

nin belirlediđi... İnsanı kedere bođan bir şarkı.

Yaşamın böylesine 'ziyan edildiđi' gör lm ş m ? Gör lm ş, gör l yor, gör lecek... B yle bir insanlık d zeninde yaşıyoruz.

III

'HAMLET'TE ANLATIM DİZGELERİ

Tüm zamanların ele avuca sığmaz yazarı William Shakespeare tiyatro ve sinemada bir numara olmayı sürdürüyor. İki bin yılını aştıktan sonra bile dünya düzeyinde izlediğimiz Shakespeare hayranlığı, büyük ozanın 21. yüzyılda da gündemde olacağının göstergesi. Bir yandan Shakespeare'le özdeşleştirilen Globe Tiyatrosu'nun -eskisinin tıpatıp benzeri olarak düzenlenmiş- uzamında, 16. yüzyılın sahne koşullarında sunulmuş olan ilk yapımların gerçeğine ulaşma amacı güdülürken, bir yandan da ozanın tüm yapıtları çağdaş tekniklerin olanaklarıyla donatılmış sahne/sinema ortamlarında çağdan çağa atlatılarak, farklı yaklaşımlarla yorumlanıyor.

Shakespeare'in başyapıtı *Hamlet*'in kahramanı Hamlet ise, oyunu sahnede izlemiş ya da izlememiş çoğu insan için -sanki gerçekten yaşamış, tanıdık bir kişiymişçesine- vazgeçilmez bir gönderme noktası olmayı sürdürüyor.

Danimarka Prensi Hamlet'in, eleştirmenlerin, psikologların ve yönetmenlerin elinden çekmediği kalmamıştır. Freudcu, Jungcu, Lacancı yaklaşımlar Hamlet'i Oedipal dönemini aşamamış bir çocuk, aile çemberini kırıp yaşamını ailesinden uzaklaşarak yeniden kurmadığı için toy ve eylemsiz kalmaya tutsak, 'ebedi' delikanlı, 'erk'e ulaşamamış saplantılı bir 'şaşkın' olarak tanımlar.

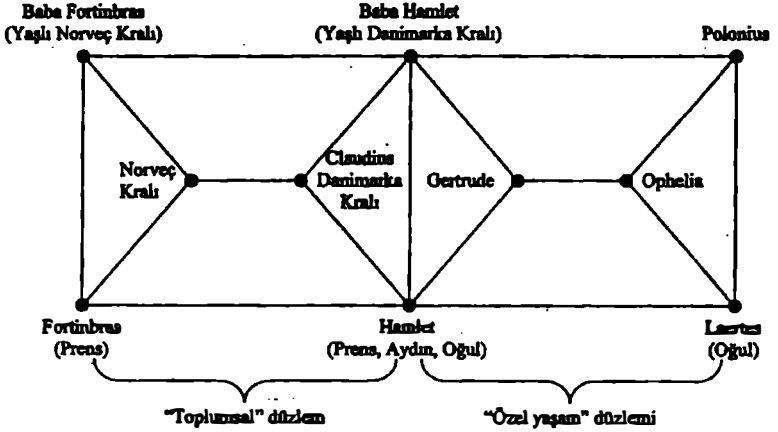
Lise ders kitaplarında da yer alan genel yorumlar ise öncelikle Hamlet'in neden babasının öcünü almayı geciktirdiği noktasında odaklanır. Öyle ya, babasının hayaletinden katilin kim olduğunu öğrenir öğrenmez gidip, öz amcası/anasının yeni kocası/ülkenin yeni kralı Claudius'u şışleyiverecek, halkına Hayalet'ten duyduklarını açıklayacak, herkes ona inanacak, o da tahta kurulup ülkesi-

ni güzel güzel yönetecek. Doğal ki bu arada Ophelia adlı sevimli kızımızla da evlenerek mutlu bir yaşam sürecektir. Amca/üveybaba/kral katili bir taht gaspçısı (amcası Claudius'un bir benzeri) olarak... Kurmaca ve gerçek dünyada yaşanmışlara koşullandırılmış olmamız sonucunda bizim midemiz bunu kaldırabilir de, besebelle Shakespeare'inki kaldırmamış. Zaten o zaman bu oyunu yazmazdı. Shakespeare bir Rönesans dönemi 'insancı'sı...

Shakespeare yoz bir düzende bir 'aydın', bir 'oğul' ve bir 'prens' olmanın trajedisini yazmış. Feodal düşünce yapısının çatlaklarından içeri modern düşüncenin aydınlığının sızmaya başladığı sancılı geçiş döneminin dramını biçimlendirirken oyununda hiç bir noktayı rastlantıya bırakmamış. Oysa bugüne dek sahneye çıkarılmış ya da sinemalaştırılmış pek çok *Hamlet*'te, metnin içerdiği kimi ayrıntılar, kişiler ve ilişkiler atlanıverip, Hamlet kişiliği üstünde odaklanılıyor. (Söz gelimi, Sir Laurence Olivier'in, 1948 yapımı ünlü *Hamlet* filminde kimi karakterler ve olaylar hiç yer almaz.)

Bu nedenle, oyunun 'sanatsal bir bütün' olarak oluşmasını sağlayan yapısal özelliklerin incelenmesi gerekli oluyor. Böyle bir yaklaşım, doğal olarak, Hamlet'in 'nasıl bir adam olduğu' ile değil, *Hamlet* trajedisinin 'nasıl bir oyun olduğu' ile ilgileniyor. Ayrıca, gökten zembille inmediğine göre, oyunun başkışısının 'nasıl bir adam olduğu'nu kavramanın tek yolu da Hamlet'in oyun içinde taşıdığı işlevi gün yüzüne çıkarmak...

Oyunun yüzeysel yapısını oluşturan 'gösteren'lere topluca baktığında *Hamlet*'in içeriğinin/biçiminin -iç içe girmiş- üç katmandan oluştuğu görülür. İlk katmanda 'öç alma izleği' ve oyun kişilerinin oluşturduğu ilişkiler ağı yer alır ve iki ayrı 'eylem alanı' bağlamında irdelenir. İkinci katmanda Hamlet karakterinin 'insan'a ve 'insanın yeryüzündeki işlevi'ne bakışı sergilenir. Üçüncü katmanda ise 'hareket düzeni'ni oluşturan oyun kişilerinin (Polonius, Claudius ve Hamlet'in) kullandığı 'dolaylılık' stratejilerinin ve temel sahnelerin oyuna yerleştiriliş biçiminin, oyunun anlamsal düzlemini belirlemede taşıdığı işlev görülür.

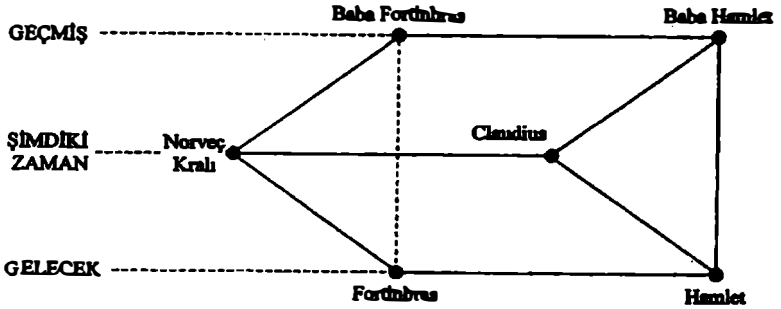


ÇİZİM III-1

I. Katman

Bu katmanda, Danimarka ve Norveç ülkeleri arasındaki ilişkiyi belirleyen 'toplumsal alan' ve Hamlet ailesi ile Polonius ailesinin kendi aralarındaki ilişkileri gösteren 'özel yaşama ilişkin alan' ön düzeydedir. 'Öç alma izleği'ni sürdüren olaylar üç ailenin çevresinde biçimlendirilmiştir. 'Öç alanlar' ise bu üç ailenin genç erkek bireyleri olan Norveç Prensi Fortinbras, Danimarka Prensi Hamlet ve 'kral danışmanı' Polonius'un oğlu Laertes'tir. Olay örgüsü bu üç genç arasındaki 'koşutluk'ları ve 'karşıtlık'ları belirginleştirecek biçimde düzenlenmiştir. Dahası, söz konusu üç aileyi oluşturan kişiler, oyunu oluşturan iki 'hareket alanı'nı da içeren 'bakışimli' bir yapı içine yerleştirilmiştir (Bkz. Çizim III-1):

'Toplumsal' eylem alanında 'aile ilişkileri'nin ikinci düzlemde bırakıldığı, 'özel' yaşama ilişkin eylem alanında ise 'aile ilişkileri'nin ön düzeye çıkarıldığı görülür. Hamlet ve ailesi her iki 'alan'da da yer aldığı için oyunda 'merkez' konumdadır. Bu nedenle de 'öç alma' izleği, Hamlet ailesiyle, hem 'toplumsal' hem de 'özel' bağlamda ilişkilidir.



ÇİZİM III-2

Toplumsal Düzlem:

Oyunun 'toplumsal' yanıyla ilgili karakterler arasında bir 'eş-yapılılık' söz konusudur. Bu eş-yapılılık içinde, Danimarka ve Norveç ülkelerini yönetme konumundaki kişiler üç ayrı kuşak oluşur (Bkz. Çizim III-2):

İki komşu ülke olan Danimarka ve Norveç arasındaki ilişkiler hem 'geçmiş'i hem de 'şimdi'yi kapsar. Uluslararası, toplumsal ve bireysel ilişkilerde "mertlik" dönemi çok gerilerde kalmış. Baba Fortinbras'ın Norveç, baba Hamlet'in de Danimarka kralı olduğu 'geçmiş' dönemde, bu iki yiğit kral, aralarındaki savaşı teke tek bir vuruşmayla noktalamışlar. Ülkeleri adına iki kral da canını ortaya atmış. Baba Hamlet, baba Fortinbras'ı öldürünce savaşı Danimarka kazanmış. Anlaşma gereğince Norveç'in topraklarının bir bölümü Danimarka'nın olmuş. Onca yıldır bu anlaşma bozulmamış.

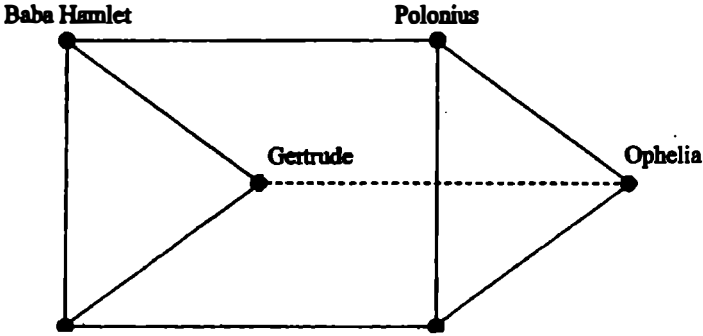
Şimdi ise Danimarka'yı, ağabey/kral katili, yengesiyle evlenerek yeğeni Hamlet'le taht arasına girmiş, entrikacı Claudius yönetiyor. Sarayda en çok sözü geçenlerden biri, Claudius'un başarıdakçısı, dedikoducu Polonius (Ophelia ile Laertes'in babası). Komşu Norveç'te ise bir başka 'amca' hüküm sürmekte. Yıllar önceki yenilginin öcünü almak için yasa dışı bir orduyla Danimarka'ya saldırmaya kalkan yeğeni genç Fortinbras'a söz geçiremeyen, hastalıklı bir ihtiyar. Öte yandan, Danimarka düşman saldırısıyla yüz yüze; ama yüce kralını (baba Hamlet'i) yeni yitirmiş sarayda düğün eğlenceleri akıl almaz bir sarhoşluk ortamında sürüp gidiyor. Yaman bir değerler çöküntüsü. Danimarka çürüyor.

Böylece, nasıl 'geçmiş' dönemin iki kralı 'mertlik', 'onur' ve 'yigittlik' ortak paydasında buluşuyorsa, 'şimdi'nin kralları da, hak etmedikleri bir konumda oldukları için özdeş: Amca Fortinbras'ın hasta oluşu Norveç yönetiminde otoritenin zayıflamasına neden olurken, Claudius'un 'ihane' ve 'cinayet' üstüne kurulu 'erk'i Danimarka'yı yozluğun içine itmekte.

Norveç ve Danimarka'nın 'gelecek'teki kralları genç Fortinbras ve genç Hamlet'in yansıttığı tutum, 'şimdi'deki kralların 'niteliği'nin' 'geçmiş'teki krallarınkinden 'düşük' oluşundan kaynaklanıyor. Her iki prens de 'amca'ları tarafından oyalanıyor ve engelleniyor. (Genç Fortinbras'ın, eline bir ordu verilip, Polonya topraklarına gereksiz bir sefer düzenleniyor. Hamlet'in ise Wittenberg'e -üniversitesine- dönmesi istenmiyor. Danimarka, genç prens için 'zindan' olmuş durumda. Daha sonra ise Hamlet, Claudius tarafından İngiltere'ye -ölüme- yollanıyor.)

Eski Norveç kralının oğlu genç Fortinbras feodal kafalı bir 'prens'. Babasının yıllar önce anlaşma gereği Danimarka'ya verdiği toprakların peşinde. Fortinbras bu toprakları savaşarak geri almak istiyor. Fortinbras, ülkesinin yenik düştüğü eski bir savaşın öcünü alma adına insanları ölüme süren hırslı bir serüvenci. Tehlikeli girişimi, gereksiz bir 'Polonya seferi' yaratılarak engelleniyor. Ancak, Fortinbras, Polonya dönüşünde Danimarka'da kopan kıyametten kazançlı çıkacak... Hakkıdır, onun yaşamındaki tek amaç ülke fethetmek. Yalnızca 'savaşma adına yaşıyor' olması ise kişiliğinin tek yönlülüğünü belirliyor. Fortinbras'ın 'prens' kimliği, 'oğul' kimliğinin önünde gidiyor.

Hamlet ise annesiyle amcasının evliliğinin göstergesi saydığı 'yozluk' nedeniyle yeterince huzursuzken, bir de babasının hayaleti ortaya çıkıp, kendisini öldürenin Claudius olduğunu söyleyince 'yozluk' iyice gün yüzüne çıkıyor. Prens Hamlet, ülkesinin esenliğini gözetmek durumunda. Oysa eski kralın öcünü almak için yeni kralı öldürmesi gerekiyor. Bir başka deyişle, birkaç ay içinde, Danimarka'da art arda iki kralın ölmesi demek bu. Bir prens ülkesini bu duruma getirebilir mi?. Ayrıca Hamlet'in, oyunun hem 'toplumsal' hem de 'özel yaşam' düzlemi içindeki konu-



ÇİZİM III-3

mu, onun genç Fortinbras gibi tek bir hedef doğrultusunda eyleme geçmesini engelliyor. Bu nedenle de babasının öcünün alınması gecikiyor.

Oyunun 'toplumsal düzlemi'nin içerdiği olaylar şöyle noktalanıyor: Fortinbras 'prens' kimliğine yaraşır biçimde, Norveç'in öcünü alıyor. Üstelik, yalnız babasının geçmişte Danimarka'ya vermiş olduğu toprakları –küçük parmağını bile oynatmadan- geri almakla kalmıyor, Danimarka'nın 'geleceği' de Hamlet tarafından onun ellerine bırakılıyor. Hamlet ise, halkın çok sevdiği ve desteklediği bir kişi olmasına karşın, Claudius'u –oyunun son aşamasına gelinceye dek- alaşağı edemiyor. Bu nedenle, Fortinbras'ın tersine 'tipik 'prens' kimliğinin dışında kalıyor.

Özel Yaşam Düzlemi:

Oyundaki 'özel yaşam düzlemi'ni belirleyen iki Danimarkalı 'çekirdek' ailenin –Hamlet ve Polonius ailelerinin- bireyleri de birbiriyle 'eşyapılı' oldukları bir düzen içinde oluşturulmuş:

Polonius, Ophelia ve Laertes, baba, kız ve oğuldan oluşan bir ailenin bireyleri. Birbirine sevgi, itaat ve sorumluluk duygularıyla bağlı olan... Polonius, aklına çok güvendiği için aptalca davranışlarının bilincine varamayan bir kişi. Ayrıca, 'geçmiş'teki 'mertlik dönemi'nin değil, 'şimdi'nin bozbulanık ortamının adamı. Ailesinin esenliğini her şeyin üstünde tutan Polonius, bir yandan gözü-

nü çocuklarından ayırmıyor, bir yandan da kral ailesi ile ilgili entrikanın tam göbeğinde yer alıyor. Bunun iki nedeni var: Claudius'a -dalkavukça- bağlılığı ve Hamlet'ten uzak tutmaya çalıştığı kızının 'namus'u. Polonius, sarayda olan biten her şeye burnunu sokması sonucunda, yanlışlıkla Hamlet tarafından öldürülüyor.

Ophelia ise, 'Romeo ve Juliet' oyununun en başında Juliet'in sergilediği 'söz dinleyen' feodal evlat kimliğini baştan sona -çıldırdığı noktaya dek- sürdürüyor. Hamlet ile yakınlaşmasına karşı çıkan babası ve ağabeyi Laertes'in baskısı, Ophelia'yı tek sorunu 'namuslu kalmak' olan bir 'cinsel nesne'ye indiriyor. Erkek-egemen dünyaya 'boyun eğen' kişiliği, babasının onu Hamlet'e karşı 'yem' olarak kullanmasına izin vermesiyle de belirginleşiyor. Babasının ölümü karşısında duyduğu acı ve Hamlet'in onu sevmediğini söylemesi sonucunda çıldırıyor ve 'intihar' olasılığı da içeren bir ölüme yazgılanıyor.

Hamlet'in 'oğul' konumuna koşut bir özellik taşıyan Laertes ise, tipik feodal bir erkek evlat. Babası Polonius'un, Claudius'un sarayında öldürüldüğünü duyar duymaz, Fransa'dan koşup gelecek, destekleyicileriyle birlikte Danimarka krallığına el koyup suçlu (sandığı) kralı öldürerek öç almaya soyunuyor. Tek hedefi bir 'oğul' olarak 'öç almak'. Ne oluyor sonunda? Akıllı Claudius tarafından Hamlet'e karşı 'tetikçi' olarak kullanılıp, kendi kazdığı kuyuya düşüyor. Ama hedefine de ulaşıyor. Laertes bir 'prens' ya da bir 'aydın' değil; 'kan davası' gütmenin ötesine geçememiş bir feodal 'oğul' yalnızca.

Hamlet ve Polonius aileleri arasında kurulan eşyapılılık, aile bireylerinin -tıpkı 'toplumsal düzlem'de 'kral' ve 'prens' konumunda olan kişiler bağlamında görüldüğü gibi- işlevsel açıdan özdeş bir konumda yapılandırılmasından kaynaklanıyor. Nitelikleri farklı olsa da Yaşlı Hamlet (Hayalet) ve Polonius, ataerkil aile düzeninde 'baskıcı baba'yı simgeliyor.

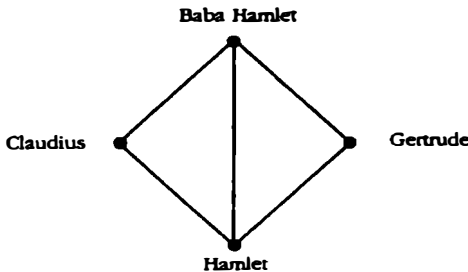
Ayrıca iki ailede de, 'namus' durumu aile erkekleri tarafından titizlikle gözetilen birer dişi var. Bu iki dişi, 'kadın olma'nın tüm durumlarını yansıtıyorlar: Ophelia, kız evlat, kız kardeş ve sevgili, Gertrude da anne, evli kadın ve dişi olarak. Her iki kadın da göz

altında tutulması gereken 'cinsel nesne' konumunda; her ikisi de erkek-egemen anlayış doğrultusunda yönetilmeye boyun eğdikleri için -bilmeden- Hamlet'e karşı olan kişilerin güdümüne giriyor ve sonunda 'yıkım'a uğruyor.

Babalarının öcünü alma görevi taşıyan iki oğuldan (Hamlet ve Laertes) ikisi de 'katil'i belirlemede zorluk çekiyor. Feodal bağlılığın tipik bir örneği olan Laertes, Claudius'un (babası Polonius'un ölümüne ilişkin) açıklamasını hiç duraksamadan kabul ediyor ve öç almak için harekete geçiyor. Hamlet'in 'aydın' kimliği ise Hayalet'in sözlerine inanıvermesini engelliyor; 'gerçeği' öğrenmek için daha çok kanıta gereksinmesi var. Bu durum 'öç alma' eylemini geciktiriyor.

'Öç alma' izleğini geliştirme yolunda, üç ailenin konumunu irdeleyen Shakespeare, Hamlet'i ve ailesini bir yandan 'toplumsal' düzlemde yer alan Fortinbras ailesiyle, bir yandan da 'özel yaşam' düzleminde yer alan Polonius ailesiyle 'eşyapılı' bir düzende ilişkilendirerek, Hamlet ailesinin 'farklı' durumunu ön düzeye getiriyor. Bir başka deyişle, Hamlet ailesinin öyküsünü her iki 'eylem alanı'na da taşıyarak, genç Hamlet'in 'öç peşindeki' kişi olarak, Fortinbras ve Laertes'e oranla çok daha 'karışık' bir konumda olduğunu belirliyor. 'Prens' kimliğiyle özdeşleşmiş Fortinbras ve 'oğul' kimliğiyle bütünleşmiş Laertes'in tersine, hem 'prens' hem 'oğul' kimliği taşıyan Hamlet'in ayrı zamanda bir 'aydın' oluşu, oyunun baş kahramanına üç kimliği ile aynı anda baş etme zorunluluğunu getiriyor.

'Öç alma' eylemi içindeki öteki iki kişinin aile ilişkileri bir üçgenin üç köşesine sığmışken, Hamlet'in ailesi bir dörtgen oluşturuyor:



Bu dörtgende yer alan aile bireylerinin konumları da kolay baş edilir çeşitten değil: yaşamı doğal olmayan biçimde –kendi erkek kardeşinin eliyle- sona ermiş, ‘ideal kral ve erkek’ imgesi taşıyan bir baba, dahası, öcünün alınması konusunda baskı yapan bir hayalet; yalnızca eşini yitirmiş bir ana değil, aynı zamanda kusursuz bir kralın ve erkeğin yerine kısa sürede bir başka kralı ve erkeği geçirmiş bir kadın, üstelik de kraliçe; yalnızca ‘taht’ ile Hamlet arasına dikilmiş bir amca-kral değil, aynı zamanda Danimarka sarayını yozluğa boğan aşağılık bir katil. Hamlet’in aynı anda taşıdığı ‘aydın’, ‘oğul’, ‘prens’ kimliklerinin ve ailesinin bireylerinin özelliklerinin oluşturduğu karmaşa, ancak Fortinbras’ın ve Laertes’in yalın ve tipik konumları yeterince vurgulanınca sergilenebiliyor. Fortinbras ve Laertes karakterleri bu nedenle oyunda önemli bir işlev taşıyor.

Kısacası Hamlet’in ‘öç alma’ eylemini engelleyen bir çok etken var. Hamlet, ne ‘kahramanlık’ değerinin geçerli olduğu ‘geçmiş’in, ne de ‘eski düzen’in dağılıp yenisinin kurulamadığı, bir ‘değerler bocalaması’nın yaşandığı ‘şimdi’nin insanı. Üstelik, onu bir oğul ve bir prens olarak ‘eylem’ yapmaya zorlayan Danimarka ile ona ‘insan’ı incelemeye yönelik ‘aydın’ kimliğini veren Wittenberg uzamları arasında da bocalıyor. Bir başka deyişle, Hamlet, ‘zaman’ ve ‘uzam’ bağlamında tedirgin bir konumda. Hem bir oğul, hem bir prens hem de bir aydın olmanın getirdiği duygusal/düşünsel açmazdan kurtulması zor. Feodal bir babanın hayaleti tarafından ‘öç alma’ya zorlanan, oysa temel görevi ‘prens’i olduğu yozlaşmış bir feodal toplumu esenliğe çıkarmak olan Hamlet, duyarlık düzeyi feodal düzenin gerektirdiğinin ötesine ulaşmış bir ‘aydın’ın, aynı anda yaşadığı ‘sorumluluk’ duygusuyla ‘yabancılaşma’ duygusunun sarmalında bocalıyor. Raydan çıkmış bir dünyayı rayına geri oturtmak gibi neredeyse ‘tanrısal’ bir sorumluluğun altına girmesi kaçınılmaz. Çünkü o Laertes ya da Fortinbras değil. O hem babasının acısını içinde taşıyan bir oğul, hem ülkesini seven bir prens, hem de ‘oğul’ ve ‘prens’ olmayı ‘öç alma’ ya da ‘toprak fethi’ eylemleriyle sınırlandıramayan bir aydın, bir üniversiteli... ‘Üç katlanmış’ bir kimlik bunalımı yaşıyor. Eylemini, kimliğinin üç özelliğine de aykırı düşmeyecek bir biçimde gerçekleştirmek zorunda...

II. Katman

Hamlet'in bir 'aydın' olarak, insanın yeryüzündeki yeri ve işlevi üstünde yoğunlaştığı bölümleri oluşturan ikinci katman, Hamlet'in ilk katmanda karşılaştığı durum ve olaylar nedeniyle yaşadığı düşünsel-duygusal açmazların dışavurumu olarak yer alır oyunda. Bir başka deyişle, babasının ölümü, annesinin amcasıyla evlenmesi ve Hayalet'in açıklamaları, Hamlet'i 'insan' üstüne düşünmeye yöneltmiştir. Babasının yaşadığı ve Danimarka'nın güvenli ellerde olduğu dönemi –hiç bir yönetsel sorumluluk taşımadan- arkadaşı Horatio gibi aydın kişilerle paylaştığı 'düşünce dünyası'nda –Wittenberg'de- geçirmiş olan Hamlet'in, 'şimdi'nin Danimarka koşullarında, 'aklın gerektirdiği' ile 'gerçekte yaşanan' arasındaki uyumsuzluğu gözlemlediğinde 'tarifsiz' bir kedere kapılması hiç de şaşırtıcı değildir.

Olaylar dizisine sıkı sıkıya bağlı bir biçimde oluşan ikinci katmanın içerdiği temel tartışma, 'insan'a ilişkin iki 'çelişki' üstünde odaklanır: bunlardan ilki insanın 'yüce' ve 'aşağılık' oluşu arasındaki, ikincisi de insanın hem 'yüce' hem de 'ölümlü' oluşu arasındaki çelişkidir.

Hamlet'in insanın 'yüceliği'ne duyduğu hayranlık ile 'aşağılık' oluşundan duyduğu düş kırıklığı, 'yüksek sesle düşündüğü' ilk aşamada (I, ii), Yaşlı Hamlet ile Claudius'u karşılaştırdığı noktada ortaya çıkar. Yaşlı Hamlet 'tanrısal' boyuta yükseltilirken, Claudius sevimsiz bir 'keçi ayaklı' konumuna indirgenir. Aynı yaklaşım daha sonra (III,ii), krallığın eskiden tanrısal düzeyde bir yücelikle yönetilirken, şimdi bir 'tavus kuşu'nun eline geçtiği' söylenerek sürdürülür ve Gertrude'un odasında geçen sahnede (III, iv), Hamlet annesini, tanrısal yüceliği simgeleyen bir 'dağ'ı bırakıp, kendini 'bozkır'ın kucağına atmakla suçlar.

Hamlet'in Yaşlı Hamlet ve Claudius arasına koyduğu karşıtlık, aynı zamanda, 'geçmiş'te kalan 'erdemlilik' ile 'şimdi'deki 'yozluk' arasındaki ayrımı vurgular.

Hamlet'in gözünde yalnız ('erkek' ve 'kral' olarak) Claudius değil, ('dişi' ve 'kraliçe' olarak) Gertrude da 'şimdi'de yaşanan

'yozluk'tan sorumludur: Hamlet'in 'Kadın zaaf demektir' (I, ii) sözü, Kraliçe'nin konumunu betimlemede 'anahtar' işlevi görür; çünkü Gertrude, 'Danimarka kralının yatağını', 'tanrısal bir yatak' olmaktan çıkarıp 'lanetlenecek' bir ilişkiye peşkeş çekmiştir (I, v). Annesinin –bir kadın olarak- 'zayıflığı' ve bu nedenle yaşadığı 'ahlak çöküşü', Hamlet tarafından tüm kadınlar bağlamında genelleştirilir ve Ophelia'yı da kapsar. Hamlet'in Ophelia ile olan ilişkisi hep tartışılmalıdır. Hamlet Ophelia'yı sevmekten neden vazgeçmiştir? Annesinin bir kocadan bir başka kocaya kolayca yatay geçiş yaptığını gözlemledikten sonra... Hamlet, annesine -kadının cinsel dirençsizliğine- duyduğu öfkeyi Ophelia'ya yansıtır. 'Git bir manastıra kapan' der kızı. Ya da 'Git bir geneleve kapılan.' (III, i) (Shakespeare döneminde 'nunnery' sözcüğü hem 'manastır' hem de 'genelev' anlamına gelirmiş.) Ophelia'ya başka kadınlardan farklı olmadığını, kendisinin de başka erkeklerden farklı olmadığını söyler. ('Kadın' cinsini 'insan' bağlamında değerlendirmesine karşın, Hamlet de 'kadın'a – Kraliçe'nin oyundaki konumu nedeniyle- 'namus' ekseninde kilitlenmiş 'cinsel nesne' olarak bakar.) Annesinin ölmüş kocasını kolayca unutuvermiş olması, 'aşk'a olan inancını da sarsmıştır Hamlet'in. Annesinde gördüğü -ama yüzüne söyleyemediği- 'kusur'u dile getirirken, bir 'dişi' olduğu için –önünde sonunda annesinin konumuna geleceğini düşündüğü- Ophelia'yı da hedef alır; Ophelia'ya, güzelliğin gücünün 'namus'un gücüne baskın olduğunu anlatır: '...namus, güzelliği kendime benzeteceğim derken, güzellik kaş-göz arasında namusu bir muhabbet tellalına çevirir. Bu eskiden bir ters-yüz, bir paradoks sayılırdı, doğruluğu çıktı şimdi ortaya...' (III, i) (Çev. Can Yücel)

Aynı nedenle, 'bir zamanlar sevmiş olduğunu' dile getirdiği Ophelia'ya 'onu hiç sevmediğini' söyler. (III,i) Oysa, daha sonra, Ophelia -'namus'unu yitirmeden- öldüğünde, Hamlet eski duygularına geri dönecek ve 'mezarlık sahnesi'nde, Ophelia'yı sevdiğini haykıracaktır.(V, i)

İnsanoğlunun 'şimdi'deki yozluğunun hem 'erkek'te hem de 'dişi'de yansıdığı düşüncesi, Hamlet'in 2. Perde, 2. Sahne'deki tiradını noktalayan tümcede de görülür: 'Hoşlanmaz oldum insa-

noğlundan... Kadınından da kadınından da... (Çev. Can Yücel)

Oyunun sonunda Danimarka'nın 'yabancı eller'e geçmesiyle doğrulanan ve oyun başında Marcellus'un, 'Danimarka devletinde çürümüş bir şeyler var' sözüyle önsenmiş olan 'yozluk', yalnız 'kral' ve 'kraliçe'de değil, başka 'saray' insanlarında da yansımaktadır. 'İşgüzar' Polonius'un 'kapı dinleyiciliği', Kral'ın gözüne girmek için eski arkadaşları Hamlet'in ağzından laf almaya çalışan-Hamlet dışında kimsenin birbirinden ayırt edemediği- 'dalkavuk' ikili Rosencranz ve Guildenstern, sırf zengin olduğu için saraya alınmış toprak ağası Osric -'soyluluk' erdemine ters düşen davranışlarıyla- 'yozluk' olgusunun yaygınlığının göstergesidirler. Hamlet'in, Danimarka'da 'insan'ın nitelik olarak 'gerilediği'ni gösteren bu oyun kişileriyle açıkça alay ettiği oyunun her aşamasında görülür. 'Saray' insanlarında yansıyan 'nitelik yitimi', Shakespeare'in kurduğu ikili karşıtlıklarla daha da belirginleşir; Rosencranz ve Guildenstern'in eski arkadaşları Hamlet'in karşısındaki Kral'ın 'emir kulları' olarak çıkmaları, arkadaşı Hamlet'e sonuna dek bağlı kalan Horatio'nun konumuyla, 'sonradan görme' Osric'in 'yapmacık'lığı da, 'güvenilir' er kişi Marcellus'un konumuyla karşılaştırılır.

Polonius ya da Rosencranz-Guildenstern gibi kişilerin 'aşağılık' konumu, onların 'sıradan'lığından kaynaklanır ve 'insan'ın 'tanrısal' (yüce) konumuna ters düşer. İlginçtir, babasının öcünü almakta epeyce geciken Hamlet, bu üç 'sıradan' adamın hızlı ölümlerine neden olur. Üstelik bundan hiç de pişmanlık duymaz.

Danimarka'daki 'yozluk' göstergeleri bu kadarla da kalmaz. Oyunun tümüne sindirilmiştir. Danimarkalıların -onları dünyaya rezil eden- içki düşkünlüğü; Polonius'un ölümünün 'saray' tarafından 'kapalı biçim'de açıklanışının halkta uyandırdığı huzursuzluk, 'mezarlık sahnesi'nde, Mezarıcı'nın, 'daha ölmeden çürümüş' (frengili) bedenlerden söz edişi, saraya gelen oyunculardan öğretildiğine göre, hünerli ve deneyimli oyuncularını hiçe sayan bir tutumla ortaya çıkmış birtakım genç oyuncuların, seyircilerden hiç haketmedikleri düzeyde alkış toplamaları gibi -olaylar dizisiyle ilgili olan ya da olmayan- bir dolu ayrıntı yoluyla 'yozluk' olgusu

her aşamada karşımıza çıkar. Danimarka, dünyanın aynasıdır. Ha-yalet'in açıklamalarından sonra 'dünya çığrından çıkmış' (I, v) di-yen Hamlet, kendini öldürmeyi düşündüğünü ama bu eylemden vazgeçmek zorunda olduğunu 'yüksek sesle düşünme' yoluyla di-le getirdiği, 'varolma ya da yok olma' sözleriyle başlayan ünlü ko-nuşmasında, dünyanın ne bakımdan çığrından çıktığını açıklar-ken, 'yoz' bir toplumda yaşanan acılara bir dolu gönderme yapar:

Yoksa hangimiz dayanırdı zamanın (dünyanın) sillesine, şamanna
Zalimin zulmüne, zorbanın zartasına, zurtasına,
Karşılıksız aşkın azabına, hukukun gugukluğuna,
Hangimiz dayanırdı başımızdakilerin başımıza çıkmasına.
Bakar mıydık yüzüzün yüzüne hiç... (III, i) (Çev. Can Yücel)

'İnsan'ın 'yüce' konumu ile 'aşağılık' konumu arasındaki çeliş-kinin dünyayı yaşanılır bir yer olmaktan çıkarmış olduğunu, Hamlet, daha oyunun başında, babasının ölümünü izleyen 'evli-lik'ten duyduğu acıyı 'yüksek sesle düşünme' yoluyla anlattığı ilk perdede dile getirmiştir: 'Nasıl da tatsız, boş ve yavan, nasıl da na-file/Gözümde, indimde şimdi şu dünyanın dünyalığı!' (I, i) (Çev. Can Yücel)

Bu düşünce, Hamlet'in, 'kederli' oluş nedenini Rosencranz ve Guildenstern'e açıkladığı bölümde de yinelenir: '...bu yeryüzü bir bozburuna döndü gözümde.' (II, ii) (Çev. Can Yücel) Oyunun bu noktasında, Hamlet'in 'insan' bağlamındaki 'ikilem'inin ikinci bo-yutunu oluşturan insanın 'yüce'liği ile 'ölümlü' oluşu arasındaki çelişki gündeme gelmektedir.

Oyunun ikinci perdesinin ikinci sahnesinde yer alan -düzya- zıyla biçimlendirilmiş- ünlü tiradda, Hamlet'in oyun boyunca Yaş- lı Hamlet'e yakıştırdığı 'tanrısal' özellikler 'insan' bağlamında ge- nelleştirilmektedir: 'Ne şaheser şeydir şu insanoğlu! Usunda üs- tün, ustalığına usta, biçimi biçim, biçemi biçem, eyleminde Cebra- il (melek), yaratmada Yaradan! Kainatın gözbebeği, mahlukatın göstermeliği...' (Çev. Can Yücel)

Belli ki Hamlet'i 'insan'a hayran eden bu tanrısal kusursuzluk- tur. Ne ki 'ölümlü' oluşu, bu 'yüce'liği anlamsız kılmaktadır: 'in-

san' ölünce, Yaşlı Hamlet gibi, unutuluvermekte, 'mezarlık sahnesi'nde dile getirildiği gibi, solucanlara 'ziyafet' olmakta, son aşamada, Büyük İskender de olsa, Sezar da olsa toza toprağa karışmaktadır.(V, i) 'İnsan', 'toz'un 'özü'dür.(II, i)

Hamlet, oyunun 2. Katman'ını oluşturan bu iki çelişki nedeniyle, 'insan'ın yeryüzündeki 'yer'ine ve 'işlevi'ne ilişkin dörtlüklük bir açıklama yapamamanın sıkıntısını yaşar. 'İnsan'ın 'yüce' özellikler yanında 'aşağılık' özellikler de taşıyor olması Hamlet'i kendine 'yabancı'laştırır; onun kendini 'gök ile yeryüzü arasında sürenen' bir yaratığa benzetmesine neden olur. (III i) Dahası, babasının öcünü alamamış olmasını da kendisinde varolduğuna inandığı 'aşağılık' özelliklerle açıklar: Oyuncular'dan birinin, onun isteği üstüne sunduğu bir parçayı izledikten sonra, yalnız kaldığında, kendisini (Hecuba'nın acılarıyla bile özdeşleşebilecek düzeyde 'yücelik' taşıyan Oyuncu ile karşılaştırarak) duyarsızlıkla suçlar; sorunları çözeceğine, gereksiz düşüncelerle oyalanmasından yakınıyor; kendine 'serseri', 'köle', 'eşek', 'korkak' nitelemeleriyle aşağılar.(II,i) Fortinbras'ın, askerleriyle 'Polonya Seferi'ne giderken, Danimarka topraklarından geçişini izlediği sahneden sonra da, 'onuru koruma adına en küçük bir bahaneye bile sarılan' genç Fortinbras'ın 'yüce' niteliklerine imrenir. (IV, iv) Bu kez de kendi 'aşağılık' konumunu, 'hayvan', 'beş para etmez yaratık' sözleriyle nitelemektedir.

Yaşadığı 'yabancılaşma' Hamlet'i 'intihar etme' seçeneğine yaklaştırır. Ancak, Hamlet'in 'aydın' kimliği, intihar etme düşüncesini engeller. 'Var olmak ya da yok olmak' sözleriyle başlayan konuşmasında, kendini öldürmesini engelleyen gerekçe, -yüksek sesle düşündüğü- ilk sahnede dile gelen 'tanrının izninin olmayışı' (I,ii) değil, insanın en 'yüce' özelliği olan 'düşünme' yetisinin, ancak 'yaşıyor olma' süreci içinde korunabilmesidir. Hamlet, 'ölüm uykusunda'yken üstüne saldıracak 'düşler'in 'bilinmezliği' ve denetlenemezliği karşısında 'yaşama'yı seçmiştir. İçinde bulunduğu koşullarda 'yaşamayı seçmesi', daha ilk perdede belirlediği 'çığrından çıkmış dünyayı rayına geri oturtmak' eylemini -istemesi ve gerçekleşmesinin olanak dışı olduğunu bilse de- üstlendiği-

ni gösteririr.

Bir 'prens'in ya da bir 'oğul'un amaçladığı 'öç alma'nın çok ötesinde bir hedefe yönelmiş olan Hamlet'in, oyunun yalnızca ilk katmanında işlev taşıyan Fortinbras ve Laertes karşısındaki 'benzersiz' konumu, oyunun bu ikinci katmanını oluşturan 'aydın' kimliğinin sergilenmesiyle bir kez daha belirginleşir.

III. Katman

Oyunun üçüncü katmanı, 'hareket düzeni'ni ve bu düzeni oluşturan oyun kişilerinin 'eylem'ini belirleyen 'dolaylı' yaklaşım ile oyundaki temel sahneleri birbiriyle ilişkilendiren 'tersinleme' olgusu oluşturur.

'Dolaylı yaklaşım', oyun kişilerinin planladıkları ve sahneledikleri olaylarda yansır. 'Sahneleme' eylemi gerçeği ya 'saklama' ya da 'ortaya çıkarma' amacına yöneliktir. Oyunun üç 'sahneleyici'si Claudius, Polonius ve Hamlet'tir. Polonius ve Claudius'un sahnelediği her oyunda hedef Hamlet, Hamlet'in sergilediği her oyunda hedef Claudius'tur. 'Dolaylı yaklaşım', sinsice ulaşmış olduğu 'hak edilmemiş' konumu koruma durumunda olan -herkesin gözünün üstünde olduğu- Kral Claudius için bir zorunluluk, Polonius için alışageldiği bir yaşam biçimi, 'insan'ın 'aşağılık' yanıyla baş etmek için 'tanrısal' bir çaba harcaması gereken Hamlet için ise 'düşmanı şaşırtan bir saldırı ve savunma taktiği'dir.

Olaylar dizisi, Hayalet'in, Hamlet'e ölümüyle ilgili gerçeği açıklamasıyla oluşmaya başlar. Ancak, Hayalet'in sözlerine ne güvenilebilir ne de açıklaması somut kanıt olarak kullanılabilir.(I, v) Karşılaşmanın ilk şaşkınlığını atlattıktan sonra Hayalet'le şakalaşması, Hamlet'in 'karşılaşma anı'nda büründüğü 'feodal oğul' kimliğinin yerini şimdi 'kuşkucu aydın' kimliğinin aldığını gösterir. Hamlet, bir strateji oluşturmak zorundadır. Zaman zaman delirmiş gibi davranacağını Horatio ve Marcellus'a peşin peşin açıklar.

Bir sonraki sahne (II, i) Polonius'un yaşamının her cephesinde uyguladığı 'dolaylılık yöntemi'ni gösterir: Adamı Reynaldo'ya, oğlu Laertes'in Paris'teki davranışları hakkında bilgi almanın yollarını öğreten Polonius'un 'Doğru yolu bulmak için dolambaçlı

yoldan gidilir' sözü, sanki oyunun olay örgüsünün kuruluş biçimini açıklar niteliktedir.

Hamlet'in 'deli taklidi yapması', ona düşündüklerini istediği gibi dile getirme özgürlüğünü sağlar; deli olduğu sanıldığı için söylediklerinden sorumlu tutulmayacak, buna karşılık varlığıyla Kral ve Kraliçe'yi tedirgin edecektir.(2. ve 3. Perde) Hamlet'in 'delilik durumu' sergileyen davranışları Claudius'u ve Polonius'u harekete geçirir. Hamlet'in deliliğinin, onu reddetmiş olan kızına duyduğu sevgi olduğuna inanan Polonius, Ophelia'nın yem olarak kullanılacağı bir 'karşılaşma' düzenler. Hamlet Ophelia ile konuşurken, Claudius ve Polonius onları gizlice dinleyecektir. (II, ii) Claudius ise Hamlet'in deliliğinin nedenini –onu konuşturarak ortaya çıkarmaları için Rosencranz ve Guildenstern'i saraya çağırır.

Hamlet, Claudius'un gerçekten de katil olduğunu anlamasına yardım eden bir 'oyun' sahneler. (III, iii) 'Oyun sahneleme' eylemi de 'dolaylı' bir strateji ürünüdür. Kral'ın 'oyun'da izlediklerine verdiği olumsuz tepki Hamlet'in kuşkularını doğrular. Kral'ın yerinden kalkıp salonu terk etmesiyle yarıda kesilen oyundan sonra, Hamlet'in davranışlarının denetlenmesi gerektiğini düşünen Polonius, bu kez Hamlet ile Kraliçe arasında bir 'buluşma' düzenler. Ana oğul konuşurken, kendisi de konuşmaya kulak misafiri olacaktır. (III, iv) (Polonius'un paravanaların ardına gizlenip başkalarının konuştuqları dinleme merakı oyunun bu noktasında onu ölüme götürecektir.)

Bu arada, Hamlet'in, işlemiş olduğu cinayeti öğrendiğinden kuşkulanen Claudius da bir başka tuzak hazırlamış, onu Rosencranz ve Guildenstern eşliğinde İngiltere'ye yollama hazırlıklarına başlamıştır.(IV, iii) İngiltere Kralı'na yolladığı mektup, Hamlet'in öldürölmesi buyruğunu içermektedir.

Hamlet'in ve Polonius'un 'dolaylı' eylemleri, Hamlet'in onu artık sevmediğine inanan ve babasının ölümünün acısına dayanamayan Ophelia'nın delirmesi (IV, v) ve intihar olasılığını da gündeme getiren bir biçimde ölmesiyle sonuçlanır. (IV, vii) Babasının ölümünü duyan Laertes de Danimarka'ya dönmüştür. (IV, v)

Bütün bunlar olup biterken, gemiyle İngiltere'ye gitmekte olan Hamlet, Claudius'un İngiltere Kralı'na yolladığı mektubu gizlice alıp okur ve bu mektubun yerine, Rosencranz ve Guildenstern'in öldürülmesini bildiren bir başka mektup koyar. Gemiye korsanların saldırması sonucunda korsan gemisine geçen Hamlet Danimarka'ya geri döner. Rosencranz ve Guildenstern ise Hamlet'in kendilerine kurduğu tuzaktan habersiz, İngiltere yolundadırlar.

Hamlet'in Danimarka'ya dönüşünden hiç hoşlanmayan Claudius, cinayetinin ortaya çıkmasını engellemek için Hamlet'i yok etmeye karardır. Bir kez daha 'dolaylı' bir eyleme girer. Laertes ve Hamlet'in aralarını düzeltmek için bir 'eskrim gösterisi' düzenlenecek, Laertes ucu zehirlenmiş kılıcını Hamlet'in etine deşdireceği anda Hamlet ölecektir.(IV, vii) Ancak oyunun son sahnesinde Claudius ve Laertes, Hamlet için kurdukları tuzağa kendileri de düşerler. El değiştiren zehirli kılıçtan darbe alan Laertes'in -ölmezden önce- Kral'ın hain planını herkesin önünde açıklamasıyla, Hamlet Claudius'a saldıracak ve sonunda -kendisi de ölmezden önce- babasının öcünü alacaktır.

Örtüşen Sahneler

Baştan sona, oyun kişileri tarafından 'sahnelenen' bir eylem düzenine dayandırılan oyunun 'temel sahne'leri, birbiriyle 'ikili karşıtlık' ilişkisi içinde olan altı birim oluşturur. Yedinci birim, oyunun tam ortasında yer alan 'merkez sahne'dir. 'Oyun içinde oyun'un sergilendiği bu sahnenin çevresinde 'bakışumlu' bir düzen içine yerleştirilmiş olan her bir birimde yer alan iki sahne arasındaki ilişki 'tersinleme' içerir:

1. Danimarka tahtı, ilk sahnede Danimarka'ya saldırmasından korkulan genç Fortinbras'a son sahnede altın tabak içinde sunulur. Çünkü Danimarka tahtına çıkacak kimse kalmamıştır. Aynı sahnelerin ilkinde Yaşlı Hamlet'in Hayalet'i ortaya çıkar, ikincisinde genç Hamlet'in ölüsü dışarı taşınır. Danimarka'nın en 'yüce' iki insanı da 'yoz'luğun kurbanı olmuştur.

2. Danimarka sarayındaki 'toplantı' sahnesi (I,ii) Claudius ve Gertrude'u mutluluk ve başarının doruğundayken gösterir; oyu-

nun sonundaki, yine tüm saraylıların tanıklığında gerçekleşen 'es-krim gösterisi' sahnesi ise Claudius ile Gertrude'un 'yıkım'ını yansıtır. Hakedilmemiş mutluluğun bedelinin ödeneşi...

3. Polonius ailesinin bireyleri arasında görülen, 'koruyuculuk' ve 'itaat'e dayalı ilişki (I, iii), Ophelia'nın 'gömülme sahnesi'nde (V,i) çözülüp dağılmıştır. Ailenin onurunu ve namusunu koruma yolundaki bütün çabalar boşa gitmiş, tüm bireyler 'yoz' eylemlerin birer 'aracı' olmaktan kurtulamamıştır.

4. Hamlet'in, sarayı altüst eden 'delilik oyunu' (II, i), Ophelia'nın gerçekten delirdiği sahneyle (IV, v) örtüşür. 'Tersinleme' bu iki sahnenin eşzamanlı olarak değerlendirilmesiyle oluşur: 'Delilik' Hamlet gibi gücünü 'düşünce'den alan insanlar için değil, Ophelia gibi, başkalarının düşüncelerine göre davrananlar içindir. (Bu tersinleme, yüksek sesle düşündüğü sahnelerden ikisinde 'intihar etme' isteğini dile getiren Hamlet'in böyle bir eyleme girmeyeşiine karşın, acılarıyla baş edemeyen Ophelia'nın kendini ölüme bırakıvermesi bağlamında da geçerlidir.)

5. Hamlet'in, Oyuncu'nun rolüyle duygusal düzeyde özdeşleşmesinden etkilenerek, 'öç alma'yı geciktirdiği için kendisini lanetlediği sahne (II, ii) ile Fortinbras'ın askerleriyle Polonya yönünde ilerleyişini izledikten sonra kendini aynı biçimde eleştirdiği sahne (IV, iv) örtüşmektedir. Oysa, ilk sahnede Claudius, yalnızca Hayalet tarafından suçlanmışken, ikinci sahnede -daha önce 'oyun içindeki oyun'a vermiş olduğu tepkiyle- suçlu olduğunu göstermiş durumdadır. Ne ki Hamlet'in tutumunda bir değişiklik görülmemektedir. Hayalet'le karşılaştığı sahne dışında, Hamlet 'öç alma' eylemine yalnızca bu iki sahnede değinir. Bu da Hamlet'in, 'öç alma' eylemine, genellikle sanıldığı boyutta odaklanmadığını göstergesidir. Hamlet'in 'prens' ve 'aydın' kimlikleri, 'oğul' kimliğini denetim altında tutmaktadır.

6. Ophelia'nın Polonius ve Claudius tarafından Hamlet'e karşı 'yem' olarak kullanıldığı sahne (III, i), Gertrude'un Polonius tarafından Hamlet'e karşı 'yem' olarak kullanıldığı sahne ile örtüşür. Tersinleme, Hamlet'i seven bu iki kadının, Hamlet'e karşı kendilerini kullandırmaya boyun eğecek denli düşünce yoksulu olmaları

rındadır.

7. Oyunun tam merkezinde 'oyun içinde oyun' sahnesi yer alır.(III, iii) Yine 'dolaylı eylem' ürünü olan bu sahne, Hamlet'in oyun boyunca sağladığı tek başarılı atılımı gösterir. Saraya gelen oyuncular tarafından saray halkına sunulan –Hamlet'in düzenlediği- bu oyunda, uyumakta olan kralı kulağına zehir dökerek öldüren bir adamın daha sonra kraliçeyi nasıl kendine bağlayıp, eski kralın yerine geçtiği dile getirilir. Oyunu izleyen Claudius, cina yet sahnesine gelindiğinde, dayanamayarak yerinden fırlar ve salondan çıkar. Bu davranışı Hayalet'in açıklamasını desteklemektedir. ('Oyun' sahnesini izleyen 'dua sahnesi'nde Claudius'un suçunu 'yüksek sesle düşünme' yoluyla itiraf ettiğini de görürüz.) Ancak, Hamlet'inki 'sanatsal' bir başarıdır. 'Oyun içindeki oyun'u sahnelemedeki ustalığı sonucunda, yalanlarla, ikiyüzlülükle, ihanet ve zulümle yozlaştırılmış dünyanın karanlığına dalıp, Claudius'un 'gerçeği'ne ayna tutmuştur. Hamlet, 'oğul', 'prens' ve 'aydın' olarak üstlendiği –aslında tanrısal bir güç gerektiren- 'dünyayı rayına oturtma' eylemini ancak 'bir sahne olayı' bağlamında ('simgesel' düzeyde) gerçekleştirebilmiştir. Çünkü Hamlet 'tanrı' değil, 'zaman'a yenik düşmeye yazgılı bir 'ölümlü'dür. Bu nedenle de eylemi, oyun içinde yönettiği oyunun başarısıyla sınırlıdır.

Oyunda, 'insan'ın 'yüce' / 'aşağılık' konumunu ve 'ölümlü' oluşunu simgeleyen –özel isim taşımayan- iki grup karakter yer alır: 'İnsana ayna tutan' Oyuncular 'yaşayan insanı' betimlerken, Mezarcılar (Soytarılar) 'ölümlü insan'ın bilgece bir değerlendirmesini yapar.

Oyunun üçüncü katmanı, genel kanının tersine, oyunun baş eylemcisinin Hamlet olduğunu gösterir. Hamlet, 'deli taklidi' yaparak, Claudius'u ve Polonius'un 'karşı-stratejiler' kullanmasını sağlamış, 'oyun içinde oyun' eylemi sonucunda, Polonius'un ölümü, Laertes'in 'öç alma' eylemi, Hamlet'in İngiltere'ye yollanması, Ophelia'nın deliliği ve ölümü, Claudius'un Hamlet'e kurduğu –herkesin ölümüyle sonuçlanan- son 'tuzak' gündeme gelmiştir. Hamlet, kokuşmuş ve tehlikeli bir dünyada 'eylem' yapmak durumunda kalan, 'oğul' ve 'prens' konumundaki 'yalnız' bir 'aydın'

nasıl davranırsa öyle davranmıştır. Oyununu düşmanlarının kurallarına göre oynamış, hep 'dolaylı' yollardan ilerlemiş, akıllıklıkla delilik arasında gidip gelen bir çizgide hem düşmanlarına gerçek düşüncelerini söylemiş, hem de onları şaşırtarak açık vermelelerini sağlamış, kendisine tuzak kuranları, kendi kurdukları tuzağa düşürmüştür. Bütün bunlar olup biterken, Hamlet, yoz bir toplumda yaşamının, dost bildiklerinde bile saptadığı ikiyüzlülüğün, en kötüsü de toplumda yer edinmiş kişilerin aptal oluşunun eleştirisini yapar. Bir Rönesans 'aydın'ı olarak 'insan'a duyduğu saygı ve hayranlık gün geçtikçe eriyip gider. Karşımızda oyun boyunca acı çeken, öfkeli, ikiyüzlü insanları iğneleyici bir alaycılıkla aptala çeviren, 'çok özel bir insan'ı izleriz. 'Oğul'sa oğul, 'prens'se prens, ama her şeyden önce bir 'aydın'dır Hamlet...

Hamlet, Rönesans'la başlayan 'aydınlanma' sürecinin ilk ışıklarının ürünü olan, ama yanlış yerde, yanlış zamanda, yanlış koşullarda eylem yapma zorunluluğunda kısırılmış bir aydının yüzleştiği 'açmaz'ların oyunudur. Hamlet, hayaletlere hem inanılıp hem inanılmadığı, dua ederken öldürülen bir suçlunun (Hamlet, Claudius'u dua ederken öldürmeye yanaşmaz.) günahlarının bağışlanıp cennete gitme olasılığının göz ardı edilemediği, 'intihar' olgusunun hem dinsel kurallar hem de 'ölüm sonrası'nın bilinmezliği bağlamında tartışıldığı bir tarihsel, toplumsal, düşünsel 'geçiş dönemi'nin, iki arada bir derede kalmış insanıdır. Tıpkı Shakespeare gibi, 'insan'a inanmış ve düş kırıklığına uğramıştır...

Hamlet, yanlış zamanda, yanlış uzamda ve yanlış koşullar içine doğmanın bedelini serüveni boyunca 'oyun oynayarak', 'oyun sahneleyerek' öder. O başarılı bir oyuncu ve yönetmendir. Oyunun sonunda toplumu yozlaştıran mikropların tümünden temizlenmiştir Danimarka. Ne yazık ki Hamlet'in 'dünya sahnesi'nden inme zamanı da gelmiştir. Derdini çevresine anlatmayı başaramamış tüm aydınlar ('kral' olamamış tüm 'prens'ler) gibi, o da oynadığı ve sahnelediği oyunlarla neyi amaçladığını insanlara anlatma görevini dostu Horatio'ya bırakır. Artık düşünemeyecek, konuşamayacaktır: 'Gerisi sessizlik'tir... (V,ii)

IV

HENRİK IBSEN'İN 'HEDDA GABLER' OYUNUNDA İLİŞKİLER AĞI

Hedda Gabler, Norveçli yazar Henrik Ibsen'in 1877-1890 yılları arasında yazdığı tiyatro yapıtları arasında yer alır. Bu dönem içinde kaleme almak oyunlar yazarı uluslararası üne kavuşturmuştur. Tiyatro tarihçilerinin, genellikle, 'modern tiyatronun başlangıcı' saydığı bu oyunlar, bilimin hızla geliştiği, toplumsal kurumların ve sınıfsal yapıların kesin değişikliklere uğradığı geç 19. yüzyıl Avrupasına egemen olan 'gerçekçilik akımı' doğrultusunda biçimlendirilmiştir. *Nora (Bir Bebek Evi)* ile başlayan süreçte yazılan ve 'toplumsal oyunlar' ya da 'sorun oyunları' olarak da nitelendirilen söz konusu sahne metinleri, İbsen'in daha önceki oyunlarından farklı özellikler taşımaktadır.

Bu özellikler şöyle sıralanabilir: Sahnede 'gerçeğe aykırı düşen' prolog, monolog, epilog gibi öğelerin kullanılmayışı; olay örgüsünün ('dolantı'nın) 19. yüzyıl Avrupa'sında çok tutan -Fransız yazar Eugene Scribe'in yarattığı- 'iyi kurulu oyun' tekniği ile biçimlendirilmiş olması; sahnede günlük konuşma dilinin ve çağdaş modaya uygun dekor ve giysi tasarımlarının kullanılması; oyunlardaki en ağırlıklı çatışmanın güncel toplumsal konulara dayanandırılması... (Bu özelliklerin, yazarın daha sonraki döneminde kaleme aldığı -'simgesel' boyutlar içeren- son dört oyunda da korunduğu görülür.)

Öze inildiğinde ise, hangi döneminde yazılmış olursa olsun, karakterlerin iç ve dış çatışmalarının hemen hemen aynı 'kaygı' üstünde temellendiği saptanabilecektir. Her Ibsen oyunu, başkışisinin, kendini kendisine kanıtlama yolunda verdiği 'bireysel özgürlük savaşı'nın anlatımıdır. Bu nedenle Ibsen'in 'gerçekçi/toplumsal' oyunları bile, toplumsal sorunları soyut birer kavram ola-

rak ele alıp enine boyuna tartışmak yerine, başkışının, toplumsal sorunu 'bireyce', kendi iç çatışmalarıyla yaşayışını dile getirir. Bir başka deyişle, Ibsen'in 'gerçekçi' oyunlarının en belirgin özelliği, yozlaşmış toplumsal kurumları ve değerleri baş aşağı eden devrimci yaklaşımı yanında, toplumsal sorunların biçimlendirdiği durumlardan yola çıkarak, toplum yasaları ve bireysel özgürlük arasında bir seçim yapma durumunda kalan bireyin ruhsal gerçekliğini, büyük bir algılama ve anlatım gücüyle sahneye kotarması olmuştur.

Ibsen'in 'gerçekçi oyunlar' döneminin ünlü örneklerinden *Bir Bebek Evi* ve *Hortlaklar* gibi, *Hedda Gabler* de ilk bakışta 'evlilik kurumu' üstüne ya da Ibsen'in savunuculuğunu yaptığı 'çağcıl özgür kadın' üstüne bir oyun, daha özelde ise 19. yüzyıl Avrupa'sının toplumsal değişimi içinde, gitgide, 'okşanan, korunan, yaşamadaki işlevi, erkeğini ve çocuklarını mutlu etmekle sınırlı' dışı kişiliğinden sıyrılmaya başlamış burjuva kadınının, terk etmek istediği değerlerin yerine başka yeni değerler koyamaması nedeniyle oluşan boşlukta kıvranışının ve bu kıvranışın bireyin düşünce ve duygularında, girdiği amaçsız, sonuçsuz, kısır eylemlerde yansımalarının bir incelemesidir. Özgürce yaşamak isteyen, ama 'bireyce' yaşama özgürlüğünün getirdiği sorumlulukların bilincinde olmayan çağdaşı pek çok kadının şaşırtıcı davranışları, 'kadın'ın 'birey olma' aşamasını yapması yolunda tüm çabasını ortaya koymuş olan Norveçli yazarı epeyce rahatsız etmiş ve düşündürmüş olmalı. *Hedda Gabler* oyununu da, kendisine evlenmeye hiç niyeti olmadığını, ama evli erkekleri baştan çıkarmayı iş edindiğini açık açık söyleyen onsekiz yaşında bir Avusturyalı genç kıza ilişkin gözlemleri sonucunda yazdığı söylenir.

Oyunun tüm ayrıntıları 'bütün'le olan bağıntılarıyla değerlendirildiğinde, Ibsen'in 'iyi kurulu oyun' tekniğinin tüm olanaklarını kullandığını, ancak aynı zamanda kusursuz bir 'karakter' çalışması yaptığı görülür. Büyük bir ekonomi ile biçimlendirdiği olay örgüsü ve diyaloglar, oyun boyunca dramatik bir işlev taşıyan imgeler ve oyun kişileri arasında özenle kurduğu koşutluk, karşıtlık, uyum ilişkileriyle, Hedda'nın ruhsal ve davranışsal özelliklerini

acımasız bir gerçekçilikle gözler önüne serer Ibsen. 'Birey'in hem toplumla hem de kendi kendisiyle olan çatışmasını iç içe veren *Hedda Gabler* genel yargılamalarda dondurulması olanaksız bir yapıttır.

Ibsen'in pek çok sahne yapıtı gibi *Hedda Gabler* de konusu ve gerilimi 'geçmişteki durum ve' olaylar' dan kaynaklanan bir oyundur; olay örgüsüne iç içe yerleştirilen geçmiş, yaşanan zaman ve bir bakıma da gelecek zaman, üç ayrı düzlemde ama oyunun anlamını tamamlayan bir bütün oluşturacak biçimde verilmiştir.

Ibsen, oyunu geçmişin birikimi üzerine kurulmuş, geleceğe gebe bir noktada başlatır. Sabahın erken bir saati; iyi döşenmiş bir oturma odası; odanın arka duvarından seyirciye bakan general üniformalı bir erkeğin portresi. Hedda ve George Tesman'ın altı ay süren balayı gezisinden döndükleri gecenin sabahı; bu sabahla birlikte yeni evlerindeki ortak yaşamları başlayacak. Tesman'ın - halası Juliana ile artık Hedda'nın hizmetine bakacak olan ailenin emektar hizmetçisi Berta arasında geçen ilk konuşmalar, daha sahneye çıkmadan önce Hedda'nın kişiliği üstüne ipuçları verir: bir zamanlar babası General Gabler'le at üstünde kent sokaklarından geçerken herkesin gözlerini kamaştıran Hedda; genç kızlığında sayısız erkek hayranı olan Hedda; uzun ve pahalı bir balayı gezisi isteyen Hedda; balayı gezisinden şaşırtıcı sayıda paket ve kutuyla dönen Hedda; eve adım atar atmaz Berta'ya kocasının artık 'Dr. Tesman' diye çağrılmasını söyleyen Hedda; Berta'nın yeni hanımını memnun edememe korkusu; Hedda gibi bir kadının nasıl olup da 'sevgili' Tesman'la evlenmeyi kabullendiği... .

Seyirci, henüz sahnede görmediği Hedda'nın geçmişten yansıyan parlak kişiliği hakkında pek çok şey öğrenmiştir böylece. Bu bilginin ışığı altında, sahneye o anda giren Tesman'ın değerlendirmesini yapar. Bir yaşam boyu Juliana ve Rina Hala'ların, Berta'nın sevgi ve desteğiyle beslenmiş, sevecen kadınların biçimlendirdiği bir dünyada gelişmiş, 'evcil' Tesman; balayı gezisi sırasında halalarına sık sık mektup yazan, geziden kütüphanelerde istediğince araştırma yapabildiği için mutlu dönen, Hedda'nın gebe olup olmadığını çılgınca merak eden Juliana Hala'nın yarı kaçamak soru-

larını hep kendi çalışmalarına yönelikmiş gibi yorumlayan Tesman; iyi huylu Tesman; karısını mutlu edeceğinden kuşkusu olmayan, Hedda'ya eşi bir başkasında bulunmayan pahalı bir oyuncak gözüyle bakan 'çocuksu' Tesman; bilim alanında, kendisine bağlanan umutlara karşın, daha ortaya bir yapıt koyamamış olan, iyi bir göreve atanmayı bekleyen, Hedda'nın harcamaları ve ev kurmak için yaptığı masraflarla gırtlığına kadar borca girmiş olan Tesman...

Ibsen böylece, az sonra Hedda'nın sahneye gelmesiyle başlayacak çatışmanın ortamını hazırlamıştır. Yatak odasının kapısı ya-vaşça açılır ve uzun giysileri içinde oyunun başkişisi görünür; beklendiği gibi, durumu Hedda yönetecektir artık: Juliana Hala'nın içeri güneş girsin diye açtığı pencerenin perdelerini kapattırır önce; loş odada kendisini 'aileden biri' yapmak isteyen Tesmanlar ile arasındaki en az uzaklığı korumak istercesine, buz gibi bir savunma duvarı örür çevresine; emektar Berta'ya 'kötü hizmetçi' demesi, Juliana Hala'nın şapkasına yaptığı hakaret, Tesman'ın kendisine yönelttiği övgüleri duymak istemeyişi, Rina Hala'nın Tesman için örmüş olduğu terliklerin onu hiç ilgilendirmediyiğini söylemesi, Juliana Hala'yı 'sen' diye çağırmak istemeyişi, Hedda'nın Tesman ailesinin budalaca kuralları içinde hiçbir zaman kuklalaşmayacağını, Tesman'larla hiçbir şey paylaşmayacağını, hiç bir zaman 'aileden biri' olmayacağını ve hep Hedda Gabler olarak kalacağını göstergeleridir.

Sahnede yalnız kaldığı ilk anda ise, yumruklarını umutsuzca sıkışıyla, soluk almak istercesine pencereye koşusuyla, acı çeken, kapana kısılmışçasına kıvranan bir insan görürüz karşımızda; korkunç bir mutsuzluğu yaşamaktadır Hedda. Ne ki General Gabler'in kızı yaşadığı cehennemî oyun boyunca herkesten gizleyecek, yalnız olduğu anlar dışında, yüzünde bir soğukkanlılık ve üstünlük maskesiyle gezecektir. Mutsuzluğunun boyutları ise yazarın olay örgüsü içine yerleştirdiği birçok -çelişkilerle biçimlenmiş- 'üçlü ilişkiler ağı' doğrultusunda, oyun boyunca parça parça бүtүнlenecektir.

Erkekler Dünyası: General Gabler - Hedda - Lövborg İlişkisi

Hedda'nın dramının temelini babası General Gabler ve geçmişteki arkadaşı Eilert Lövborg'la olan ilişkisi oluşturmaktadır. General Gabler sınıfsal ayrımların keskin bir biçimde saptandığı askerlik sisteminin soylu bir subayı, saygın toplum yasalarının simgesidir. İçki ve kösnü düşkün Lövborg ise toplum yasalarını hiçe sayan, 'bireyce' yaşayan özgür bir kişidir. Hedda'nın annesi yoktur. Babasının görkemli erkek yaşamını soluk soluğa yaşayarak büyümüş, kafası ordunun katı sınıf sistemi içinde koşullandırılmış, babasının asker onurunu, atlarını, tabancalarını, soylu bir yaşam ve ölüm düşüncesini benimsemiş, çevresine yukardan bakan, kadınca zenginliklerden yoksun, kendi başına buyruk bir üstün-kadın olarak gelişmiştir. Bu nedenle, Hedda, yaşamdaki işlevi, erkek egemen toplumun yasalarıyla sınırlanmış geleneksel burjuva kadınına pek çok yönden benzemez. Lövborg'la kurduğu -arkadaşlık- ilişkisi onun 'özgür' olma tutkusunun bir göstergesidir.

Hedda'nın önünde tüm ayrıntılarıyla bilmek istediği bir 'erkek dünyası' vardır. Kadınları küçük görür ve 'kadın dünyası'nı önemsemez. Bu dünyanın, soylu babasının verebileceğinden öte -kadınlara yasak- özelliklerini de 'geçmiş'te Lövborg'dan öğrenmiştir. General Gabler pencerenin önünde gazetesini okurken, Eilert, Hedda'ya saatler boyu, yaşadığı 'çılgın günleri ve geceleri' anlatmıştır. Hedda geleneksel kadının yüzünü kızartacak olayları günler boyu, -sadık bir 'arkadaş' tavrıyla- büyük bir tat alarak dinler. Oyun süresi içinde, evli bir kadın olarak bile Yargıç Brack'ın verdiği erkekler partisinde olup bitecekleri izlemek isteğiyle yanıp tutuştuğuna seyirci de tanık olur. Lövborg, Hedda'nın düşlerindeki 'erkek dünyası'nı 'asma yapraklarından taç' giyen gizemli bir Diyonizos olarak simgelemektedir.

Eilert'in onunla sevişmek istemesiyle yaşamının ilk büyük çatışmasını yaşamıştır Hedda. Çünkü Lövborg'la sevişmek, toplum dışına düşmek, ama bir bakıma da bireysel 'özgürlüğü'nü kendi kendisine kanıtlaması demektir. Oysa, General Gabler'in kızının toplum yasalarını çiğnemesi düşünülemez. Hedda, 'hor gördüğü'

kadınların sürekli olarak etkisi altında oldukları toplum baskısını ve ahlak değerlerini hiçe sayabilecek kadar 'yürekli' ve 'özgür' değildir; çünkü özgür olmak için 'almak' kadar 'vermek' de gereklidir; Hedda'nın en büyük yanılgısı, insanın özgürlüğünü yalnızca alarak ve kendinden hiçbir şey vermeyerek koruyabileceğini sanmasıdır. Öte yandan, aşk da 'vermek' demektir ve Hedda vermeyi bilmez. Hem toplum yasalarını çiğnemekten hem de 'vermek'ten korkar. Eilert'e babasının tabancasıyla gözdağı vererek onu evden kovar. Hedda'nın oyun içinde de her çıkmaza girdiği noktada hemen General Gabler'in tabancalarını harekete geçirmesi dikkat çekicidir. Erkekliğin, ölümün, onurun, aynı zamanda da Hedda'nın korkaklığının göstergesidir tabancalar.

General ölür, Eilert uzaklara gider, ama her ikisi de Hedda'nın yaşamını etkileyen iki karşıt güç olarak, oyunu boydan boya ören 'tabanca' ve 'asma yapraklarından taç' imgelerinde etkinliklerini korurlar.

Düş ve Gerçek: Lövborg - Hedda - Tesman İlişkisi

Çevresini dolduran erkek hayranlarından, geceler boyu piyano çalıp dansetmekten usanan, yaşı da ilerlemiş olan Hedda günün birinde evlenir. Evlendiği adam George Tesman ile düşlerinin Dionizos'u Lövborg arasındaki koşutluk ve zıtlık, Hedda'nın toplum yasalarına uymak ve 'bireyce' yaşamak isteği arasında bocalayışını, bir başka düzlemde ortaya koyar.

Eilert ve George iki eski arkadaş, aynı zamanda iki rakip bilim adamıdır. Tesman, halalarının 'kadın dünyası'nda sevgi ve güven içinde büyümüş bir kişi, ailenin de tek erkeğidir. Anasız Hedda'nın 'erkek dünyası', babasız Tesman'ın 'kadın dünyası' ile çatışacaktır sonradan. Lövborg ise tek başınadır. Tesman toplumun saygıyla bağrına bastığı iyi, doğru, güvenilir bir kişidir. Lövborg ise toplum düzeni için bir tehlike sayılan, zayıflıkları olan, güvenilmez bir yaratıktır. Öte yandan, Tesman imgelem gücü olmayan, yetenekleri sınırlı bir uzmandır; Lövborg ise imgelem ve yaratma gücüyle büyük bir bilim adamı olmaya adaydır. Tesman toplum

yasalarınca koşullandırılmış olmanın rahatlığı içinde sorunların derinine inmeyen, bunalımdan kolayca sıyrılabilen, 'incitilmesi olanaksız' bir mutlu kişidir. Lövborg ise topluma ters düşen yarıdılışı nedeniyle sürekli bunalımlar içinde olan, olaylara büyük tepki gösteren, kolayca 'incinebilir' bir sorunlu insandır. Tesman için Hedda, kocası olmaktan övünç duyacağı parlak bir 'eş'tir. Aynı kadın Lövborg için vazgeçilmez bir arkadaş, bir sevgilidir.

Birlikte olmaktan sınırsız bir tat aldığı Lövborg'u silah zoruyla yanından uzaklaştırmış olan Hedda'yı, oyun başında -son derece sıkıcı bulduğu- Tesman'ın karısı olarak görürüz. Hedda'yı evlenmeden önce de tanıyan ve yaptığı seçime akıl erdiremeyen Yargıç Brack ve Lövborg oyunun ayrı ayrı bölümlerinde ona 'Tesman'la evlenmek niye?' diye sorarlar. Hedda, iyi, doğru, güvenilir, geleceği parlak görünen Tesman'ı seçmiştir; çünkü toplum değerlerine tutsaktır; Tesman'ı seçmiştir çünkü 'vermek'ten korkan Hedda bu sevmediği adamla hiçbir şey paylaşmadan, onun parasını harcayarak, ona her istediğini yaptırarak, kısaca hep 'alarak' ve hiç 'vermeden' Hedda Gabler'ce yaşayabilecektir. Hedda'yı Tesman'a iten, kadın olarak toplumdaki işlevine boyun eğmeyen, ama toplumca belirlenen yaşama biçiminden de vazgeçemeyen çelişkili kişiliği olmuştur.

Hedda böylece başlattığı evlilik oyununda, herkesin kuralları uygulayacağını, kendisinin ise kural dışı kalabileceğini varsaymıştır. Oysa Tesman'ın parasız kalışı, yaşama biçimi açısından tipik bir burjuva kadını olan Hedda'nın 'mutlu' bir evlilik için kural saydığı pahalı alışverişler, yurtdışı gezileri, at gezintileri, dostlara verilen şöenler gibi 'zaman geçirme' olanaklarını ortadan kaldırmıştır. Hedda böylece, can sıkıcı Tesman ve araştırmalarıyla ve onlara her gün uğrayacağına söz veren Juliana Hala'yla baş başa geçecek 'evcil' bir yaşama tutsak olmuştur. Bu arada kendisi de kural dışı kalmayı becerememiştir: Karnında Tesman'ın çocuğunu taşımaktadır. Bu çocuk ona istemediği sorumluluklar yükleyecek, onu 'vermeye' zorlayacak, onu Tesman'ın 'kadın meleklerce' korunan tasasız dünyasının sıradan bir parçası yapacaktır.

İlk Perde, Hedda'nın yaşamının bu ikinci büyük açmazı içinde

kıvranışını simgeleyen şu sözlerle biter:

Hedda- Neyse ki zamanı öldürecek bir şeylerim var.

Tesman- (*sevinçle*) Tanrıya şükürler olsun! Nedir o, Hedda?

Hedda- (*Tesman'a aşağılayıcı bir bakış atarak*) Tabancalarım, George.

Tesman- (*şaşkınlıkla*) Tabancaların mı?

Hedda- (*buz gibi bir bakışla*) General Gabler'in tabancaları.

Tesman- (*Hedda'nın arkasından bağırarak*) Tanrı aşkına yapma, Hedda, sevgilim; o tehlikeli şeylere elini sürme. Hatırım için, Hedda!

Tabancaların ortaya çıkması Hedda'nın 'erkek dünyası'na geri sığınışı demektir. Korkaklığın ve sevgisizliğin tutsağı Hedda içinden taşan enerjiyi yanlış amaçlara yönlendirmeye hazırdır artık.

Kısırlık ve Doğurganlık: Hedda - Lövborg - Thea İlişkisi

Zaman öldürmek için yeni evindeki ilk gününün bir bölümünü 'boşluğa' ateş etmekle geçiren Hedda gün bitmeden kendisine canlı 'hedefler' bulur. Oyunu hızlı bir sona sürükleyen olaylar, Hedda, Lövborg ve Thea arasındaki karmaşık ilişkiden kaynaklanır.

Ibsen'in baş oyun kişisini tanımlarken belirttiği fiziksel özelliklerden biri Hedda'nın 'seyrek' saçlı oluşudur. Tek başına okura pek bir şey anlatmayan bu özellik sahneye 'gür' saçlı Thea'nın girmesiyle, oyunun tüm anlamına katkısı olan dinamik bir dramatik öğe olarak önem kazanır. Thea Hedda'nın oyundaki karşıtıdır; öyle ki Thea'yı bilmeden Hedda'yı tanımak olanaksızdır.

Hedda ve Thea iki eski okul arkadaşıdır; Hedda, okul yıllarında Thea'nın saçlarından huzursuz olmuş, kendisinden küçük olan Thea'yı sürekli korkutmuş, dahası, bir gün saçlarını yakacağını söyleyerek ona gözdağı vermiştir. Hedda'nın sahnede ortaya koyduğu soğukkanlı ve güçlü kişilik karşısında Thea zayıf ve duygusal bir kadın görünümü verir. Toplumda saygın bir yere sahip olan Hedda'nın karşısındaki kadın, yaşamını çalışarak kazanmak zorunda olan yoksul bir kişidir. Ancak, her iki kadın da başka başka zamanlarda Lövborg ile arkadaşlık ilişkisi içinde olmuştur. Hedda Lövborg'u düşlerini süslemek için kullanmıştır. Genç adamın -Di-

onysos'a özgü- içki ve sevişme yaşantılarına merak duymuş, onu durmadan konuşturmuş, ondan hep almış ve bu kısır arkadaşlık budalaca bir biçimde noktalanmış, Hedda'nın tabancayla kovaladığı Lövborg aşağılık yaşamın derinliklerine gömülmüştür.

Lövborg'un yaşamına Hedda'dan sonra giren Thea ise genç adamın -Diyonizos'a özgü- yaratıcı yanını ortaya çıkarmış, onun bir kitap yazmasına yardımcı olmuş, onu aşağılık alışkanlıklarından arındırarak, toplumun saygı duyduğu bir kişi yapmıştır. Hedda Lövborg'un ona sahip olmasından, onunla birlikte toplum dışına düşmekten korkarken, Thea Lövborg'a tüm varlığıyla bağlanmış, 'arkadaş'ının iyiliği için toplum yasalarını umursamadan, ekonomik güvencesini hiçe sayarak evini ve kocasını terk etmiştir. 'Seyrek' saçlı Hedda karnında bir çocuk taşımaktadır, ama insan ilişkilerinde 'kısır'dır; Hedda'nın insanlarla girdiği tüm ilişkiler verimsiz ve sonuçsuz kalır. Oysa Thea 'çocuksuz' bir kadındır; ama insanlarla kurduğu tüm ilişkilerde verimli ve doğurgandır; Lövborg'un yazmakta olduğu ikinci kitap Thea'nın ve onun çocuğu olacaktır. Almak kadar vermeyi de bildiği için verimlidir ve özgürdür Thea. Bunu bilen Hedda, Thea'yı yok etmek yolunda eline geçen tüm fırsatları değerlendirecektir.

Baş oyun kişisiyle öteki oyun kişileri arasındaki ilişkileri bir nakış ustası becerisiyle işleyen ve Hedda'nın karakterini tüm boyutlarıyla gözler önüne seren Ibsen, başkişisinin oyun başlamazdan çok önce yaşamaya başladığı dramı noktalamaya hazırdır artık. Şaşırtıcı rastlantıların oluşturduğu 'iyi kurulu oyun' anlayışına uygun olaylar hızla ama tutarlı bir neden-sonuç ilişkisi içinde birbirini izler.

Thea'yı toplum değerlerine saplanıp kalmadığı için, kendisine özgür bir dünya kurabildiği için, Lövborg'u kendisine bağladığı için kıskanan, düşlerinin 'asma yapraklarından taç giyen' tanrısının, küçük, zavallı Thea'nın elinde değişime uğradığını görünce düşleri yıkılan, Lövborg'un yazgısını kendi elleriyle değiştirerek, Thea'yı ortadan kaldırmak ve Lövborg'u yeniden Diyonizos'laştırmak isteyen Hedda'nın 'oyun'u sahneye çıkar. Lövborg'un tanrılıkla hiç bir ilgisi olmadığını bildiği için onun yine serseri yaşama dönmesinden korkan Thea'nın bu kaygısının Hedda tarafından

Lövborg'a anlatılması yeni bir süreç başlatır. Yeni 'saygın' yaşamını Thea'nın ona olan 'güven'i üstüne kurmuş olan Lövborg'un dünyası yıkılıvermiştir. Lövborg'un Thea'ya inat içki içmesi ve Yargıç Brack'ın partisine gitmesi, Hedda, genç adamın başında 'asma yapraklarından taç'la gelmesini beklerken, Lövborg'un partide zil zurna sarhoş olduktan sonra kente inerken kitabının müsveddelerini düşürürvermesi, kâğıtları Tesman'ın bulup evine getirmesi ve Hedda'nın kitaba el koyması, Lövborg'un sarhoş bir durumda, eskiden de ilişkisi olduğu kızıl saçlı 'erkek avcısı' Diana'nın kollarına koşması, kitabını yitirdiğini orada fark etmesi, kadınları suçlaması, gelen polislerle dövüşmesi gibi olaylar art arda sıralanır. Herşeyini yitiren ve yeniden bataklığa gömülen Lövborg'un, Thea'ya 'çocuklarını yok ettiğini' ve artık yollarının ayrıldığını söylemesiyle Hedda'nın planı başarıya ulaşır.

Hedda, Lövborg'u Thea'nın etkisinden kurtarmayı başarmıştır; ne ki düşlerini süsleyecek hiçbir şeyi de kalmamıştır artık. Lövborg, ne bir zamanlar Diyonizosça coşkusu paylaştırmak isteyen Hedda'nın, ne de ona esin kaynağı olan Thea'nın malıdır artık; 'Diyonizos', kızıl saçlı şarkıcı Diana'nın zevk âlemlerine bırakmıştır kendini.

Oyunun başından beri durmadan bir şeyler yitiren, her tuttuğu dalı kurutan Hedda, son davranışıyla topluma rezil olduğunu düşündüğü Lövborg'un kendisini öldürmesine karar verir. Yaşamı kendisine yaşanabilir kılmak için Hedda'ya 'tabancalı bir anı' gerekmektedir; zor anlarda hemen tabancalara sığındığını seyircinin artık çok iyi bildiği Hedda, General Gabler'in silahlarından birini Lövborg'a verir, 'ama güzel olsun' der. Yaydan çıkmış bir ok gibi, kendini denetleyemeden, baş döndürücü bir hızla kendi acı sonuna yaklaşmaktadır.

Lövborg gidince yanmakta olan sobanın başına oturup Tesman'dan aldığı müsveddeleri sayfa sayfa ateşe atar; 'çocuğunuzu yakıyorum, Thea, bol saçlı Thea,' diye fısıldar bir yandan. Yolunun üstünde açan tüm çiçekleri bir anda kurutuveren bu mutsuz ölüm meleşini korkutabilecek ve etkileyebilecek bir tek kişi kalmıştır oyunda: Genç kadının, soluğunu ensesinde sık sık duyduğu, 'alaycı şeytan' Yargıç Brack.

Karı - Koca - Âşık Üçgeni: Tesman - Hedda - Brack

Yargıç Brack sahneye her girişinde Hedda'nın umutlarından bir şeyler götüren, Hedda'nın kabul etmek istemediği gerçekleri acımasız bir kesinlikle dile getiren, Hedda'yı elde etmek yolunda eline geçen tüm fırsatları değerlendiren bir eski 'dost'tur; bir bakıma da Hedda'nın yazgısının habercisidir. Önce Tesman'ın para durumuyla ilgili gerçekleri ortaya koyarak, Hedda'nın evliliğinden beklediği 'kolay zaman geçirme' olanağını ortadan kaldırır. Bu durumda Hedda eski dostlarını çevresinde toplayamayacaktır. Bu fırsatı hemen değerlendiren Brack oyunun başlarında Hedda'ya 'ailenin tek yakın dostu' olmak istediğini söyler. 'Uzman' kocasının bitip tükenmeyen araştırmaları nedeniyle sıkıntıdan patlayan ve kendisini tehlikeye sokmadığı sürece bu çeşit oyunlardan hoşlanan Hedda bu karı - koca - âşık üçgeni düşüncesini eğlenceli bulur. Brack hem Tesman'ın yakın ve sadık arkadaşı olarak kalacak hem de Tesman'ın evde olmadığı saatlerde Hedda'nın hoşça zaman geçirmesini sağlayacaktır. Oyunun bu aşaması Hedda'nın, kendine yakıştırdığı farklı ve özgür kadın kimliğinin tam tersine, tıpkı öteki küçük burjuva kadınlar gibi, koca evinde bir 'süs', başka erkekler tarafından da yalnızca bir 'cinsel nesne' olarak görüldüğünü gösterir.

Bir sonraki perdede Lövborg'un kentte çıkardığı rezaletin ayrıntılarını Hedda'ya anlatan yine Brack'tır. Sonra da Hedda'yı, Lövborg'u bir daha evine çağırmaması konusunda uyarır; Hedda'yı kimseye kaptırmaya niyetli olmadığını, 'çöplükteki tek horoz' olarak kalmak istediğini de açıkça dile getirir.

Son perdede Lövborg'un ölüm haberini tüm 'gerçek' ayrıntılarıyla yine Brack getirir Hedda'ya. Olaya neden olan silahı da tanımıştır. Yargıç Brack, General Gabler'in 'rezaletten nefret eden' kızını kısıkvrak yakalamıştır.

Tesman'ın -sahnede hiç görmediğimiz- yatalak Rina Hala'sı ve Lövborg hemen hemen aynı saatte ölürler. Hedda'nın küçümsediği, 'kadınca' bir ölümdür Rina Hala'nın. Hele Lövborg için düşlediği 'erkekçe' ölüm yanında... Lövborg ayakta dimdik durarak tabancayı şakağına dayayacak ve kendi canını kendisi alacaktır. Rina

Hala kendi yatağında, acı çekmeden, sevdikleriyle vedalaştıktan sonra ölmüştür. Bu ölüm, Lövborg'un ölümüyle ters yönde bir karışıklık gösterir: Lövborg kızıl saçlı şarkıcının evinde zilzurna sarhoş bir durumdayken, başına gelenlerin farkında bile olmadan, barsaklarını parçalayan bir kaza kurşunuyla, azgın bir hayvan gibi kıvrılarak ölmüştür. Böylece Hedda'nın Lövborg'la ilgili tüm düşleri gerçeğin buzdan duvarına çarparak paramparça olur.

Çocuğun Doğuşu: Lövborg - Thea - Tesman İlişkisi

Lövborg'un ölümünden sonra Tesman-Lövborg ilişkisi, bir köşesini Thea'nın oluşturduğu bir üçgende sürer gider. Hedda'nın yaktığı kitabın ilk müsveddelerini kente yanında getirmiş olan Thea, Tesman'nın yardımıyla kitabı yeniden yazabileceklerini söyler. Tesman, yeteneklerine büyük saygı duyduğu arkadaşının yaptığının kalan parçalarını yeniden bir araya getirmek için -kendi araştırmalarını bir tarafa bırakıp- Thea'yla çalışmaya başlar; böylece Lövborg'la Thea'nın 'çocuğu' yeniden doğabilecek ve Tesman'ın katkısıyla Lövborg ölmezliğe kavuşacaktır. Bu aşama Thea ile Tesman arasında kurulan yakınlığın da göstergesidir. Thea, bu yetenekleri sınırlı araştırmacıya 'esin' verebilecek güçte görünmektedir; bir kez daha, kolay yıkılmayan, önüne gelen tüm fırsatları değerlendiren, güçlü bir kadın olduğunu kanıtlamıştır. Lövborg-Thea-Tesman ilişkisinin kurulmasıyla da Hedda, kocasının dünyasından dışlanmış. Tesman, yakın dostu Brack'tan artık Hedda'yla daha yakından ilgilenmesini ister; çünkü kendisi yoğun bir çalışma içine girmek üzeredir. Hedda'yı kendi kocası da Brack'ın kucağına itmektedir.

'Kadın Dünyası'nda Gelecek: Thea - Tesman - Juliana İlişkisi

Tesman rahat çalışabilmeleri için Thea'ya, o gün ölmüş olan Raina Hala'nın -Juliana Hala ile yaşamış olduğu evdeki- boşalan odasına taşınmasını önerir. Böylece Tesman -bir bakıma- 'erkek dünyası'nın simgesi General Gabler'in resminin asılı olduğu ken-

di evini yavaş yavaş terk etmeye, Juliana Hala'nın o tanınmış 'kadın .dünyası'na dönmeye hazırlanmaktadır; üstelik de yanında, kendisini halaları gibi koruyacak olan bir başka kadın melek (Thea'yla)... Hedda gelin gittiği evde general babasının anıları, karnındaki çocuk ve Yargıç Brack'la yapayalnızdır artık.

Düşlerinin asma yapıklarından taç giyen tanrısını bir daha bulamamacasına yitiren, babasının soylu tabancalarının ünü kötü evlerde polisin eline düşmesine neden olan Hedda'nın sığınabileceği hiçbir delik kalmamıştır artık. Yakarak yok ettiğini sandığı çocuk, Tesman ve Thea'nın elinde sevgi ve coşkuyla yeniden can bulurken, Hedda ailenin alışlagelmiş birer ögesi olarak kanıksanmaya başlanmıştır. Artık kimse etki alanı içinde değildir Hedda'nın. Birden kendisini kendisiyle karşı karşıya bulur; ve her çatışma anında yaptığını yapar; yine General Gabler'in tabancalarına sığınır; kendini şakağından vurur.

Bu 'soylu' ölüm biçimi evcil yaşamda Hedda'nın dilediğince yankılanmaz. Yargıç Brack, 'insanlar böyle şeyler yapmazlar' diye şaşkınlıkla mırıldanır. Öte yandan, tabanca kullanmanın soylu bir erdem değil de bir suç sayıldığı sivil yaşamda 'eli tabancalı' Hedda ile 'dolu tabancalar taşıdığı' söylenen kızıl saçlı Diana arasında bir ayrım kalmamıştır.

Hedda'nın ölümü hem kendisi için hem de çevresindekiler için bir kurtuluş olmuştur. Geleneksel kadının bir ömür boyu yaşadığı yalanlara haklı olarak karşı çıkan Hedda'nın ölümü, bireysel özgürlük adına kendi kurduğu düşsel dünyanın yalanlarıyla yüzleşmesi demektir. Olumlu amaçlara yönlendirilemeyen enerjinin boşa gitmesi...

Ibsen'in bu oyununda da kullandığı 'iyi kurulu oyun' kurgusu, 19. yüzyıl sonunda -tiyatroya orta sınıftan seyircinin ağırlığını koymasıyla en 'popüler' tür olarak yeşeren ve etkisini bugün de özellikle tecimsel filmlerde ve televizyon dizilerinde gösteren 'melodram' türünün tanınmış 'ezgi'sini yansıtır: serim (oyun kişilerinin ve olaylar zincirini oluşturacak 'durum'un tanıtılması), çatışma (oyunun harekete geçirilmesi yolunda, oyun kişilerinin karşı karşıya gelerek bir 'savaşım ortamı' oluşturması), düğüm (olaylar di-

zisini ve çatışmayı karmaşıklaştırma yolunda –genellikle rastlantılara dayanan- çeşitli düzlemlerde oluşan durumlar sonucu genel çatışma düzeninin oluşması), doruk (oyunun heyecanın üst düzeye çıktığı, patlama noktası) ve çözüm (oyunun sonuçlanması).

Ancak, Ibsen bu tanıdık 'ezgi'yi, siyah-beyaz karakterlerin yüzeysel bir çatışmayı yaşayıp, orta sınıfın ahlak kurallarına göre 'iyi'nin ödüllendirildiği, 'kötü'nün cezalandırıldığı, 'iman tazeleyici' bir 'son'a götürmekle ilgilenmez. 'Ezgi'ye kattığı 'uyumsal' (armonik) boyutlarla oyunu 'melodram' türünün 'düşündürmeden eğlendirmek' ve 'seyirciyi boşalıma götürüp ferahlatmak' amaçlarını aşarak, seyirciyi çağdaş toplumsal sorunlar üstünde düşünmeye çağıran 'gerçekçi' bir birikim tiyatrosu kotarma yoluna gitmiştir. *Hedda Gabler* oyununun 'uyumsal' dizgesi, incelememiz boyunca dile gelen 'ilişki ağları' ile oluşturulur. Bu ilişki ağları içinde, karakterlerin dünyaları, onları siyah ya da beyaz olarak tanımlayamayacağımız düzeyde karmaşıklaşır ve karakterler 'gri'leşir. Ibsen'in sahnede yarattığı dünyada tüm karakterler 'uyum'u oluşturma yolunda dramatik bir işlev taşır ve oyunun ezgi ve uyumdan oluşan yapısal düzeninin vazgeçilmez birer ögesi olarak işlerlik kazanır. Söz gelimi, olaylar dizisi içinde yer almayan hizmetçi Berta, oyunun tümünde, Tesman ailesinin, Hedda'yı 'evcil' küçük burjuva kadını olarak tanımlama çabalarının bir göstergesi olarak işlev taşır. Sahnede hiç görmediğimiz General Gabler, Raina Hala ve 'kızıl saçlı Diana' da oyununun anlamsal düzenini oluşturmada önemli birer ögedir.

Ezgisel düzeyde Hedda, yaptığı yanlışların bedelini ödeyen 'dengesiz' bir kadın olarak görülebilir. Hedda'yı, 19. yüzyıl küçük burjuva kadınının 'kimlik sorunsal'ının tartışıldığı bir karaktere dönüştüren, Ibsen'in oyunun 'uyumsal' düzleminde oluşturduğu dizgedir.

V

ANTON ÇEHOV: 'MARTI'DA EZGİ ve UYUM

Çarlık Rusyası döneminin –ve sonrasında- en parlak oyun yazarı Anton Çehov'un başyapıtları arasında yer alan Martı (1896) aynı zamanda modern/gerçekçi tiyatronun 'unutulmazlar'ındandır. Çehov'un tüm öteki uzun oyunları gibi, 'senfonik' bir duyarlılıkla yaratılmış olan oyunun 'uyumsal'(armonik) özelliği, 'ezgisel'(melodik) özelliğine baskındır. Bir başka deyişle, *Martı*'nın sunduğu tiyatro yaşantısının zenginliği, olaylar dizisinin yoğunluğundan değil, oyunun üstünde temellendirildiği yapının çok-boyutluluğundan kaynaklanır.

Yüzeysel yapıda yansıyan olaylar dizisi değerlendirildiğinde, *Martı*'nın, Ibsen'in *Hedda Gabler*'inin tam tersine, 'iyi kurulu oyun' geleneğinin dışında kaldığı görülür. Bu nedenle de olaylar dizisi kolayca özetlenebilir: Dayısı Sorin'in büyük bir göl kıyısındaki çiftliğinde –başka gidecek yeri olmadığı için- yaşayan Treplev adlı genç adam yazarlık denemeleri yapmaktadır. Yazdığı 'yenilikçi' bir oyunu, dönemin yasallaşmış tiyatrosunun ünlü bir oyuncusu olan annesi Arkadina'nın ve aşığı popüler yazar Trigorin'in çiftliğe yaz tatili için geldikleri bir zamanda sahneler. Oyunun tek oyuncusu, komşu çiftliklerden birinin sahibinin –oyunculuğa hevesli- güzel kızı Nina Zaraçneya'dır. Arkadina'nın, oğlunun 'yenilikçi tiyatro' yaklaşımı ile alay etmesi sonucunda Treplev öfkelenir ve temsil yarıda kalır. Nina o gece –hayranı olduğu- Trigorin ile tanışır ve yaz sonuna doğru aralarında bir aşk ilişkisi başlar. Oysa Treplev Nina'ya çılgınca âşıktır. Arkadina'nın Nina'yı, Treplev'in de Trigorin'i kıskandığı bu birliktelik ortamı, Treplev'in kendini vurma girişimi ve Trigorin'i düelloya davet etmesiyle sonuçlanır. 3. Perde'nin sonunda, Arkadina, ağabeyi saygın hukukçu Sorin ve Trigorin ile kente döner. Ne ki Nina da –oyuncu olmak için- evin-

den kaçacak ve kentte Trigorin'le buluşacaktır.

Birbirini –bir iki aylık bir süre içinde- hızla izleyen ilk üç perde ile 4. Perde arasına iki yıllık bir zaman girer. Sorin çiftlikte yeğeni Treplev, Kahya Şamraev, Kahya'nın karısı Polina ile yaşamaktadır. İlk üç perdeden tanıdığımız Kahya'nın kızı –Treplev'e umutsuzca âşık olan- Maşa köy öğretmeni Medvedenko ile evlenmiş, bir de çocuğu olmuştur. Aile dostu ve yörenin doktoru Dorn, bütün birikimlerini harcadığı bir Avrupa yolculuğu yaptıktan sonra olağan yaşamına dönmüştür. Treplev'in yazdıkları, büyük kentlerde çıkan edebiyat dergilerinde basılmakta, ancak önemli yankılar uyandırmamaktadır. Nina ise Trigorin'le kentte kısa süreli bir yasak ilişki yaşadıktan sonra yazar tarafından terk edilmiş, ikinci sınıf topluluklarda sahneye çıkmaya başlamış, Trigorin'den olan bebeği de ölmüştür. Trigorin'in Arkadina ile olan ilişkisi ise sürmektedir. Fırtınalı bir güz akşamında yer alan 4. Perde Sorin'in rahatsızlığı nedeniyle, Arkadina'nın ve Trigorin'in Moskova'dan gelmesiyle başlar. Konukların ve ev halkının akşam yemeğinde olduğu sırada, Treplev'in çalışma odasına gizlice –o sırada o yörede olduğu bilinen- Nina gelir. Yaşadıkları onu yıpratmıştır. Treplev'le yaptığı konuşmadan, onun –karşılıksız da olsa-Trigorin'i sevmeyi sürdürdüğü, tutucu ve sevgisiz ailesiyle tüm bağlarının koptuğu, ancak ikinci sınıf bir oyuncu olabildiği anlaşılır. Ruhsal dengesini de bir oranda yitirdiği görülen Nina geldiği gibi çıkıp gider. Treplev, üstünde çalıştığı yazıları yırtıp atar, bahçeye çıkar ve kendini vurur.

Görüldüğü gibi, *Martı*'nın yüzeysel öyküsü bir 'aşk melodramı' izlenimini vermekte, ancak, olaylar dizisinin 'merak uyandıracak' bir biçimde düzenlenmeyişi sonucunda, tipik bir melodram özelliği de taşımamaktadır. Oyun süreci, oyun kişilerinin yaşamın doğal gündelik akışı içinde düşündüklerini ve duyduklarını dile getirişlerinden oluşan diyaloglarla biçimlendirilmiştir. Sanki Çehov, doğalcı akımın öncüsü sayılan Emile Zola'nın öngördüğü gibi, sahnede 'kurmaca' olaylar değil, 'gerçek yaşamdan bir dilim' sunmaktadır. Melodrama yaraşır bir olgu olan 'Treplev'in intiharı' bile, ilk üç perdede yaşanan duygusal olaylardan iki yıl sonra gerçekleşmektedir. *Martı*'nın yüzeysel yapıda yansıyan ezgisi, sonuçsuz bir aşk öyküsünü gevşek bir doku içinde dile getirmekten öte-

ye gitmez. Oyun, ardında bir dolu soru bırakarak noktalanır. Treplev, Nina kendisini sevmediği için intihar ettiyse, neden iki yıl beklemiştir? Oyuna adını veren ve oyunda yer yer kullanılan 'martı' imgesinin işlevi nedir? Trigorin, Şamraev'e doldurtmasını söylediği ölü martıyı gördüğü günü gerçekten unutmuş mudur? Olaylar dizisi –dağınık biçimde de olsa- dört oyun kişisi (Arkadina, Trigorin, Treplev, Nina Zaraçneya) üstünde odaklanmışken, oyundaki repliklerin önemli bir bölümü neden öteki oyun kişilerine aittir? Öteki oyun kişileri de neden en az dört temel oyun kişisi kadar önemsenmiştir? Yalnızca 'gerçekçi' tiyatronun gereklerini yerine getirmek için mi? Çehov bize bu oyun yoluyla –talihsiz bir aşk öyküsü anlatmanın ötesinde- ne söylemeyi amaçlamaktadır?

Bu soruların yanıtlarına oyun dışı bağlamlarda 'spekülasyon' yapma yoluyla ulaşmaya çalışmak, büyük yazarın ustalığını hiçe saymak olur. Yanıtlar, Çehov'un oyununu oluşturan 'bütün' içinde, yazar tarafından 'şifrelenmiş' olarak saklıdır. Yüzeysel öyküde yansıyan 'söz'ün (yazarın somut olarak anlattıklarının) yaslandığı kuralları belirleyen 'dil dizgesi'ne ('söz' olarak yüzeyde yansıyanı oluşturan 'gramer'e) ulaşabilmek için oyunun 'derin yapı'sına inmek, oyunun, dış etkenlerden bağımsız bir 'dizge, bir "bütün" olarak 'kendi içinde işleyiş biçimi'ni ortaya çıkarmak gerekir. Bu işlem oyunun hem 'uyumsal' hem de 'ezgisel' düzeninin incelenmesiyle gerçekleşebilir. İncelemenin çıkış noktası ise yüzeysel yapıda yansıyan açık ya da örtük göstergelerdir.

Uyumsal (Armonik) İlişkiler I

Martı, üst üste atılmış 'düğüm'lerle belirlenen bir olaylar dizisi doğrultusunda yazılmadığı ve daha çok oyun kişilerinin oturup konuşurken oluşturdukları, birbirine ancak gevşekçe bağlı diyaloglar yoluyla kotarıldığına göre, yüzeysel yapının içerdiği en belirgin odak noktası, bu diyalogları başlatan ve sürdüren oyun kişileri olmalıdır. Oyun metni baştan sona, oyun kişilerini birbiriyle ilişkilendiren bir anlayışın ürünüdür. Bu nedenle, yalnızca 'kişiler' değil, kişiler arasındaki 'ilişkiler' de 'odak noktası' olma özelliği taşır.

Oyunda, her perdede yer alan (3. Perde'de görülmeyen Dr. Dorn'un bile, gelmesi gerektiği ve nasıl olsa geleceği, birkaç kez belirlenir.) tam on oyun kişisi vardır. (Tarım yapılan bir çiftlikte geçmesine karşın, 'hizmetli' sınıfından yalnızca bir ahçı, bir hizmetçi ve bir işçi bulunur oyunun yalnızca iki perdesinde. Bu üç kişiden yalnızca Yakov adlı işçi bir iki şey söyler. Bu nedenle de 'kişiler' ve 'ilişkiler' bağlamında bu üç oyun kişisi işlev taşımaz.) Oyun metni içinde 'kişisel' özellikleriyle değerlendirilen ve başka oyun kişileriyle ilişkilendirilen on kişi, yüzeysel yapıda kolayca saptanabilen üç farklı temel 'ilişki' içinde belirlenmiştir.

Yüzeysel yapıda en kolay göze çarpan 'aile ilişkisi'dir. Oyunda iki aile yer alır. Çiftlik sahibi/hukukçu Sorin, kız kardeşi tiyatro oyuncusu Arkadina ve Arkadina'nın oğlu/Sorin'in yeğeni Treplev; çiftliğin kahyası Şamraev, karısı Polina, kızı Maşa. Bu iki ailenin bireyleri birer üçgen oluştururlar. Bu iki üçgen arasında bir 'eş-yapılılık' ilişkisi vardır: her biri, aile reisi olan erkek, anne, kız ya da erkek evlat kimliğindeki kişileri içerir. Bir başka deyişle, üçgenlerin her birinde 'yaşlıca kuşak'tan iki, 'genç kuşak'tan bir kişi yer alır. (Çehov, oyun boyunca her bir oyun kişisinin yaşını ve/ya da ait olduğu kuşağı belirleyerek, 'yaş' olgusunu sık sık 'yinelenen' bir 'açık gösterge' olarak 'işlevsel' kılar.) Böylece 'yaşlıca kuşak – genç kuşak' ikili karşıtlığı oyunun derin yapısını belirlemede bir ulam (kategori) oluşturur.

Her iki üçgenin içerdiği 'aile ilişkisi'nde de 'açık gösterge' 'uyumsuzluk'tur. Kaba sabalığa varacak düzeyde direktmeci bir yaradılıştaki Şamraev'i ne karısı Polina ne de kızı Maşa sever. Maşa, annesi Polina'nın kendisine yönelttiği sevecen davranış biçiminden hoşlanmaz. Öte yandan, Sorin yeğeni Treplev'i kollamak adına kız kardeşi Arkadina'yı zaman zaman kızdırır. Arkadina oğlunun yazarlık biçimini eleştirir. Treplev ise annesinin Trigorin'le olan ilişkisinden ve 'modası geçmiş' olarak nitelediği oyunculuk biçiminden duyduğu rahatsızlığı dile getirir.

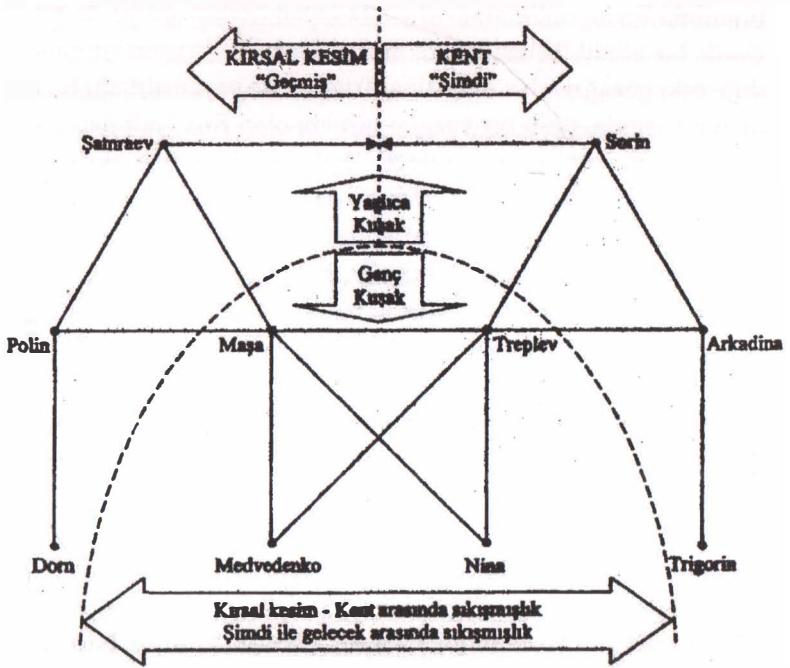
Yüzeysel yapıda yansıyan ikinci belirgin ilişki kümeleri 'aşk' izleğiyle biçimlenmiştir. Oyunun başladığı noktadan bittiği noktaya dek, 'aile üçgenleri'ni oluşturan üçer kişiden, 'aile reisi' konu-

mundaki Sorin ve Şamraev dışında kalan herkes, şu ya da bu biçimde bir gönül ilişkisi içindedir. Dr. Dorn, Polina'nın –unutamadığı– eski gözağrısıdır; Arkadina, Trigorin ile yaşamaktadır (2. Perde'nin başında, ünlü bir yazarla birlikte olan Rus kadınlarının bu tür ilişkilere –başka amaçla değil– 'âşık' oldukları için girdiklerini vurgulaması ilginç bir önsemedir). Genç kuşaktan aile bireylerinin aşk ilişkileri ise daha karmaşıktır: Treplev, kendisini seven Maşa'yı değil, başkasını seven Nina'yı sever; Maşa ise kendisini seven köy öğretmeni Medvedenko'yu değil, başkasını seven Treplev'i sever. Genç kuşağın aşk ilişkileri, birbirine girmiş iki 'aşk üçgen'i oluşturur ve 'eşyapılı' bir nitelik taşır.

Görüldüğü gibi, kişilerin yalnız 'aile' ilişkilerinde değil, 'aşk' ilişkilerinde de 'uyumsuzluk' söz konusudur. Oyunda 'yaşlıca' olarak ulamlanabilecek 'kuşak'tan iki kadın (Arkadina ve Polina), birbirinden farklı nitelikte olsa da 'kural dışı ya da yasak ilişki' içindeyken, 'genç' olarak nitelenen 'kuşak' ise –hiç biri kendisini seveni sevmediği için– çözümü olmayan gönül bağlarına tutsaktır. Ayrıca, iki yıllık bir süreyi kapsayan oyunda, koşullar bir oranda değişse de, ne 'yaşlıca' kuşağın, ne de 'genç' kişilerin duygusal yönelişlerinde bir değişiklik görülür.

İki ailenin 'ilişkiler' boyutundaki özellikleri, 'uzam' bağlamında da bir başka ikili karşıtlık oluşturur: 'yaşlıca kuşak'tan Şamraev, karısı Polina ve Polina'nın sevdiği Dr. Dorn 'kırsal kesim'in, Sorin, Arkadina ve Trigorin ise 'kent' insanlarıdır. 'Kırsal kesim – kent' ayrımı böylece oyunun derin yapısını belirleyen bir başka ulam olma özelliği taşır.

İki ailenin 'reis'i konumundaki Sorin ve Şamraev arasında ise –birinin çiftlik sahibi, ötekinin de kahya olması nedeniyle– toprağı çalıştırma ve ürün alma bağlamında– bir 'ekonomik ilişki' vardır. Ancak, son derece yumuşak bir 'işveren' olan Sorin ve çok çalışkan bir 'çiftçi' olan Şamraev arasındaki ilişki de uyumsuzdur. Sahibi olduğu çiftliğin işini hiç bir zaman benimsememiş olan Sorin kentteki saygın hukukçu konumunu yaşamı boyunca sürdürmüş, Şamraev ise uzun yıllar boyunca çiftliği yönetmiştir. Çiftliğin üretimi ve getirdiği kazanç ile hiç ilgilenmeyen Sorin, tam tersine,



ÇİZİM V-1

kendi çıkarlarına karşı çıkan bir davranış içindedir. Kızkardeşini bütün gece uluyarak rahatsız eden –tahıl ambarını korumakla görevli- bekçi köpeğinin salıverilmesi ya da tarladan yeni gelmiş yorgun atların kız kardeşinin kasabaya gitmesi için arabaya koşulması gibi isteklerine karşı çıkan, 4. Perde’de zor iklim koşullarında kilometrelerce uzaktaki evine dönmek zorunda olan Medvedenko’ya at vermeyen Şamraev ile zaman zaman sertleşen, ancak sonuç vermeyen bir çatışma içindedir. Öte yandan, Şamraev de en az Sorin kadar garip davranmakta, çiftlik işini aksatmamak için efendisi Sorin’e ve başkalarına karşı savaş açmış görünmektedir. Dahası, Sorin, emekli aylığına da el koyan Kahya’nın bu parayı arı kovanlarına, tohum v.b.’ye yatırdığından, ancak hiç bir verim alamadığından –paranın boşa harcandığından- yine de Şamraev’in isteklerini geri çevirmeyi başaramadığından yakınmaktadır. Ters-

ne dönmüş bir efendi-kahya ilişkisini belirleyen bu 'uyumsuzluk' oyunu baştan sona saran ve ('gösteren' doğru 'gösterilen' ile buluşturulmadığı için) 'örtük' kalan bir 'gösterge' oluşturmaktadır.

Böylece, oyunun on temel kişinin, 'aile ilişkileri', 'aşk ilişkileri' ve 'ekonomik ilişkiler' düzleminde birbiriyle bağıntılı olduğu görülmektedir. Kişiler ve ilişkileri arasındaki bağıntılar somut çizgilerle gösterildiğinde, ortaya 'bakışumlu' bir çizelge çıkar (Bkz. V-1):

Görüldüğü gibi, çizelgenin merkezinde Sorin-Şamrayev çatışması yer almaktadır. Oysa oyunun yüzeysel yapısında bu çatışma ancak yer yer su yüzüne çıkan bir 'ayrıntı' oluşturur. Ancak, oyunu yoğun okuma süreci içinde 'yinelemeler' yoluyla belirginleşen 'parasızlık' olgusu bu çatışmanın gerçekten de 'merkez' konumunda olduğunu gösterir. Çehov, oyun boyunca oyun kişilerinin parasal durumunu açıklar: Arkadina'nın soylu olmayan, ama ünlü -artık yaşamayan- bir oyuncuyla yapmış olduğu evlilikten doğan oğlu Treplev, işi ve parası olmadığı için çiftlikte bir sığıntı olarak yaşamaktadır. Ceket eskimiştir, bir paltosu bile yoktur; onun yaşındaki bir yazar adayının kültür birikiminin gelişmesi için gerekli olan 'büyük kentte yaşama' ya da 'Avrupa'yı gezip görme' olanağından yoksundur; Sorin ise emekli aylığını bile kahyasına kaptırmakta, yine de çiftlikten kazanç getirecek düzeyde verim alınamamaktadır. Bu nedenle Sorin emekli olunca, kentteki masraflarını karşılayamayarak nefret ettiği çiftlikte yaşamak zorunda kalmıştır. Şamraev ise sıkı önlemler alarak çiftliği işler durumda tutmak için çaba göstermekte, aldığı aylıkla ancak 'orta halli' bir yaşam sürdürebilmektedir. Arkadina, 1. Perdede yaptığı 'geçmiş'e yönelik açıklamada göl kıyısında altı çiftlik olduğunu ve on-onbeş yıl önce yaz geceleri bu çiftliklerden müthiş bir yaşam enerjisinin taşıdığını belirler: müzik, neşeli kahkahalar, 'ateş etme'lerle yaz gecelerini dolduran sesler şimdi seyrekleşmiştir. Arkadina'nu başka bir konudan söz ederken değindiği bu gerçek, Sorin'in çiftliğinin konumu bağlamındaki ekonomik sıkıntıyı da açıklamaktadır: topraktan ve doğadan ürün almaya dayalı 'kırsal kesim' yaşamı sona ermektedir. Çiftlik sahipleri -Sorin ve Arkadina gibi- kırsal kesimden kopmuş, büyük kentlerde başka meslekler edinmiş, bir za-

manlar büyük aileleri rahatça geçindirecek bir kazanca kaynak olan çiftlikler birer kahyaya bırakılıp, ancak yazları bir iki ayın geçirildiği dinlenme yerlerine dönüştürülmüştür. Oyun metnine dağınık biçimde, rasgele serpiştirilmiş görüntüsü veren bu 'gösteren'ler 'eşzamanlı' olarak okunduğunda, çiftliği yaşatmak isteyen kahya Şamraev ile çiftliğin işlerliğiyle hiç ilgilenmeyen çiftlik sahibi Sorin arasındaki 'ekonomik' çatışmanın ironisi ve oyunda 'merkez' konumda oluşu da açıklanabilmekte, bir başka deyişle, 'gösteren' doğru 'gösterilen'le buluşarak 'açık gösterge'ye dönüşmektedir. Ailenin tüm bireylerini sürekli olarak besleyecek bir çiftlik ortamı söz konusu olsaydı, ne Şamraev Sorin'le çatışacak, ne Sorin emeklilik yıllarını çiftlikte geçirmek zorunda kalacak, ne de Treplev, yaradılışına ve amaçlarına bütünüyle ters düşen bir kırsal kesim yaşamına tutsak olacaktı. O zaman da büyük olasılıkla ne Maşa Treplev'e, ne de Treplev Nina'ya âşık olacak, bu durumda da bu oyun oluşamayacaktı...

Oyunda 'ekonomik' ilişkiler bağlamında ortaya çıkan 'açık gösterge'ler böylece Rus toplumunda feodal düzenin çökmekte olduğunu belirlemektedir. Oyunda sık sık yinelenen 'kırsal kesim-kent' ayrımı da işlevsel bir öge olarak belirginleşir. Böylece 'yaşlıca kuşak' özelinde, 'aile ilişkileri', 'aşk ilişkileri' ve 'uzam' boyutunda, (çizelge ortadan ikiye katlandığında) 'bakışimlilik'(örtüşme) görülür.

Aynı 'bakışimli' düzen 'zaman' boyutunda da izlenir. Oyunun 'kırsal kesim' insanları şu ya da bu biçimde 'geçmiş'le olan bağlantılarıyla değerlendirilebilir. Şamraev, varoluşunu özdeşleştirdiği 'başarılı kahya' kimliğini sürdürebilmek için, feodal düzenin çöküşünü engellemeye boşuna çalışmakta, 'geçmiş'i 'bugün'de korumaya çalışarak hem kendisi gülünç olmakta, hem de çevresindeki herkese yaşamı zorlaştırmaktadır. Kocasının ters davranışlarından nefret eden Polina da 'geçmiş'i 'geçmemiş' sayma direnişi içindedir. Âşık olduğu –belki de genç bir evli kadinken flört ettiği- Dr. Dorn'un, onu kaçıarak, kocası ile yaşamakta olduğu mutsuz yaşamdan çekip çıkarabileceğini düşünmesi, Dorn'a böyle bir öneride bulunması, Polina'nın, yirmi yaşında bir kız anası olduğunu ve

artık sevdiği erkekle kaçacak yaşta ve konumda olmadığını unutacak düzeyde 'geçmiş'te kaldığını gösterir. Dr. Dorn ise 'kırsal kesim'deki 'doktorluk' işlevini yitirmekte olduğunun bilincinde gibidir. Hemen her konuşmasında, ya da başkalarının 'saçmalaması' karşısında mırıldandığı şarkılarda Dr. Dorn'un, herhangi bir yeni eyleme girmek için yaşının geçtiğini vurguladığı da gözlemlenir. Dr. Dorn, geçmişte 'kırsal kesim'de büyük hizmetler yapmış, parlak bir meslek adamıyken, çiftlik yaşamının çöküşe geçmesiyle -kendisi de yaşlandığı için- bu işlevinin önemsizleştiğini imlemekte ve 'şimdi' ya da 'gelecek' adına yatırım yapmamaktadır. 4. Perde'de yaşamı boyunca biriktirdiği tüm parayı bir Avrupa gezisinde harcadığı ve artık beş parasız olduğunu belirlemesi de Dorn'un varoluşunu 'geçmiş' ile özdeşleştirdiğini ve 'şimdi' ya da 'gelecek' adına bir varoluş savaşı verme amacı taşımadığını gösterir.

Oyundaki 'kent' insanların (Sorin, Arkadina, Trigorin) ise 'şimdi'de varolma savaşımı içinde olduğu görülür. Bu gösterge, tıpkı varoluşunu 'geçmiş'le özdeşleştiren 'kırsal kesim' insanların da olduğu gibi, oyunun 'uyumsal' zenginliğini oluşturan kimi 'gösteren'lerin aynı 'gösterilen' ile buluşması sonucunda işlevsel bir ögeye dönüşür. Sorin oyunun başından sonuna dek, altmış yaşına gelmiş olmasına karşın, yaşamda istediği hiçbir şeyi elde edemediğinden yakını: Evlenmek istemiş ama kadınlar ondan hoşlanmamış, sesi berbat olduğu için keyifle bir şarkı bile söyleyememiş, görevi sırasında iki sözü etkili biçimde bir araya getirmeyi başaramamış, hep kentte yaşamayı seçmiş, ama parasızlık nedeniyle emeklilikte çiftliğe tutsak olmuştur. Ancak, bu durum, Sorin'in yaşamaktan vazgeçtiği anlamına gelmez. Altmış yaşın getirdiği bedensel rahatsızlıkların üstesinden gelmek için Dorn'dan sürekli olarak ilaç ve tedavi ister, sigara ve içkiden aldığı keyiften vazgeçmeyi düşünmez, en önemlisi de kentin hareketli yaşamı içinde 'şimdi'deki yerini koruyabilmek adına, yaşı, sağlığı ve parasal durumunu elverirse de büyük bir direniş gösterir. Feodal düzenin çökmesiyle çiftlikten, emeklilik nedeniyle de kentteki toplumsal konumundan yana bir 'gelecek' düşleyemez. Bekar ve çocuksuz olması da Sorin'in 'gelecek' tasarlamaya çabalamasını gereksiz kılar. So-

rin'in varoluşu, 'şimdi'yi olabildiğince sürdürebilmesine bağlıdır.

Arkadina karakterini oluşturmada işlev taşıyan çok sayıda 'gösteren'in aynı 'gösterilen'de buluşmasıyla, oyunun öne çıkan kişilerinden biri olan bu karakterin de, varoluşunu 'şimdi'deki konumu ile özdeşleştirdiğini belirleyen bir 'açık gösterge' oluşur. Oyunun en mutlu ve başarılı kişisi olarak sunulan Arkadina kırk iki yaşındadır; ancak, oğlu yanında değilken otuz altı yaşında olduğu izlenimini vermek ister. Aşığı Trigorin de kendisinden yaşça küçüktür. Arkadina olduğundan genç görünmek ister. Bu açık gösterge, 'gerçekçi tiyatro' gereği 'doğal bir kadın durumu'nu mu imlemek içindir? Arkadina'ya ilişkin başka gösterenler, daha karmaşık bir olguyu açılar. Arkadina pinti bir kadındır. Bu gerçeği yalnız Treplev dile getirdiği için değil, oyun boyunca Arkadina'nın sergilediği davranışlar da 'yineleme' yoluyla belirler: Arkadina, oyunda çok parası olan tek kişidir; ancak, ne oğluna, ne de kentte oturması için kız kardeşinin parasal desteğine gereksinmesi olan ağabeyi Sorin'e para verir. Çiftlikteki hizmetlilere verdiği bahşisi bile önemli bir tutar sayar; parasını, toplumun gözü önünde olan ünlü oyuncu olarak, şık giyinme zorunluluğu nedeniyle üstüne başına harcaması gerektiğini savunur. Arkadina, 2. Perde'nin başında, hiç yeri değilken, köyde sıkıldığını, o anda bir otel odasında rol ezberliyor olmayı yeğleyeceğini, kendine iyi baktığı için genç kız rollerine bile çıkabileceğini dile getirir. 4. Perde'de ise, çiftliğe gelme nedeninin ağabeyinin hastalığı olmasına karşın, uzun uzun Harkov'da sunduğu oyunda öğrenciler tarafından nasıl sevgiyle karşılandığını dile getirir. Arkadina'nın 1. Perde'de oğlunun 'yenilikçi' oyununa gösterdiği gereksizce alaycı/öfkeli tepki, onun başarıya ulaştığı tür tiyatroculuğa getirilen eleştirileri ya da seçenekleri 'yozluk'la damgalaması, oyunculukta ulaştığı noktayı koruyamamaktan kaygı duyduğunu gösterir; 1. ve 4. Perde'lerde Şamrayev'in, artık sahneye çıkmadığı anlaşılan birtakım eski oyuncular hakkında bilgi sorması da Arkadina'yı sinirlendirir; sanki Şamraev, kendisinin birer 'fossil' olarak gördüğü eski oyuncularla aynı kuşaktan olduğunu imliyormuş gibi... Ayrıca, Arkadina'nın kendisinin olduğu bir ortamda, başka oyuncuların söz

edilmesine dayanamadığı da görülür. 1. Perde'de Treplev'in oyununda Nina'nın oynuyor olması bile onu rahatsız eder. Oyun başlamadan, 'Hamlet'ten bir sahne oynayarak kendi, güçlü oyuncu varlığına dikkat çeker. Dahası, Arkadina, yardımına gereksinime duyan zayıf ve yoksul kişilere karşı, sevecen, kendi varlığı için tehlike oluşturan kişilere karşı acımasızdır; oğlu Treplev ile 1. ve 3. Perde'lerde yaşadığı çatışma, bir 'sevgisizlik' belirtisi olmaktan çok, kendi oyuncu varlığını tehlikeye düşürebilecek olguları saf dışı etme çabasının ürünüdür. Arkadina ayrıca 'nazar'a inanan bir kadındır; sanki, her an sahip olduğu her şeyi yitireceği korkusunu yaşamaktadır. Toplumda edindiği yüksek konum ona güven vermemekte midir? Nina ile birlikte olabilmek için ondan izin isteyen Trigorin ile yaşadığı sahnede (3. Perde), Arkadina, 'yaşlanma', 'bir başka kadın tarafından ikincil düzeyde bırakılma' tehlikesine karşı müthiş bir savaşım verir. Bu sahnede, Arkadina-Trigorin birlikteliğinin, 'aşk'a değil, toplumun gündeminde kalmak için, ününü her an yitirebilecek iki sanatçının, kendi aralarında yaptıkları ve her ikisinin konumunu da sağlamlaştıran bir pazarlığa dayalı olduğu görülür. Bütün bu 'gösteren'lerin 'eşzamanlı' olarak değerlendirilmesi ise bir tek 'gösterilen' oluşturur: Arkadina varlığını oyuncu kimliği ile bütünleştirmiştir; oyunda yansıyan tüm kişisel özellikleri, ilişkileri ve davranışları 'şimdi'de sahip olduğu ve 'gelecek'te yok olacak bu 'oyuncu kimliği'ni koruma yönündedir. 'Şimdi' Arkadina'nın dostu, 'gelecek' ise düşmanıdır; çünkü, ünlü sanatçı, 'zaman'ın, kendini özdeşleştirdiği değerlere karşıt bir yönde ilerlediğinin bilincindedir. Çok sevdiği oğluna zaman zaman 'düşmanca' davranmasının nedeni de kendi adına sürdürdüğü 'şimdi'de varolma savaşımıdır.

Oyundaki üçüncü 'kent' insanı Trigorin de 'şimdi'yi korumada direnenler arasında yer alır. Gençliğinde yoksul ve sahipsiz bir kişi olduğu anlaşılan Trigorin, üne ulaşmadan önceki yaşamını, yayınevlerinin kapılarında bir öyküsünü yayımlatabilmek adına saatlerce bekleyerek, telif ücreti almaya çalışarak geçirmiş, bu savaşım içinde bir 'gençlik aşkı' yaşama fırsatına bile sahip olamamıştır. (Nina'ya kapılmış olmasının gerekçesi budur; Nina'dan heve-

sini aldıktan sonra kızı terk edivermesinin de...) Zaman içinde ulaştığı yazarlık düzeyi ise ona bir Tolstoy ya da Turgenev olamamanın sıkıntısını getirmiştir. 'Gelecek'te 'önemsenen' bir yazar olamayacağını bilmektedir: 'Hayatın, bilimin her gün ilerlediğini görüyorum; treni kaçıran köylü misali, geride kaldığımı hissediyorum. Sonunda, kalemimin ancak tasvirlerle yarayacak yeterde olduğunu, bunun dışında her şeyde iliklerime kadar yalanla, yapmacıkla dolu olduğumu anlıyorum' (3. Perde. Çev. Nihal Yalaza Taluy, Varlık, 1973). 'Şimdi'deki konumunu koruması için hiç durmadan yazması ve -Arkadina ile olan ilişkisinin de yardımıyla- gündemde kalması gerekmektedir. Bu nedenle, Trigorin 'tedirgin' bir kişidir; her anı, daha sonra yazacakları için malzeme toplamakla, not almakla, yaşantı biriktirmekle geçer. Oysa Trigorin varoluşunu kendisine ve başkalarına karşı sürekli olarak kanıtlama yolunda durmadan yazmaktansa, dingin bir göl kıyısında 'balık tutmak'la geçireceği yaşamı özler. 4. Perde'de, 'Benim böyle bir çiftliğim olsa, elime kalem almazdım. İçimdeki bu tutkuyu ezer, alterder, verirdim kendimi balığa' (Çev. Nihal Yalaza Taluy, Varlık, 1973) demesi boşuna değildir; Trigorin ünlüdür, paralıdır, ama yazmadığı anda yok oluvereceğinden korkar. Varoluşunu 'yazarlık' uğraşısıyla öylesine özdeşleştirmiştir ki, Nina ile olan ilişkisini başlatan ve 2. Perde'de ona bir öykü konusu sağlayan 'nedensiz yere vurulmuş martı'nın -bir anı olsun diye- doldurulup saklanmasını Şamraev'den istediğini bile unuttur. Öykü -Nina ile olan ilişki- yaşanmış, belki kağıda da geçirilmiş ve unutulmuştur... 4. Perde'de Trigorin'in 'şimdi'de tutunabilmek adına verdiği yazma savaşımını hiç durmaksızın sürdürdüğü bir kez daha vurgulanır. Arkadina ile olan birlikteliği ise, araya Nina olayının girmiş olmasından hiç etkilenmemiş gibidir.

Sorin, Arkadina ve Trigorin 'kent' değerlerini son kırıntılarına tutunur gibidir. Değerler değişiminin varlığı ve yeni değerlere ulaşma gerekliliği, oyunun 'genç kuşak'tan kişilerinin serüveninde daha da belirginleşir.

Çizelgenin alt bölümünde birbirine 'koşut' olarak yer alan Dorn, Medvedenko, Nina ve Trigorin'in, çiftlikte yaşamayan, çiftlikteki kişilerle olan ilişkileri nedeniyle oraya gelen kişiler olması

Çehov'un karakterlerini nasıl dizgesel bir anlayış içinde oluşturduğunu gösterir. Bu kişilerden, sol dış kanatta yer alan Dorn 'kırsal kesim' insanı olarak 'geçmiş'i, sağ dış kanatta yer alan Trigorin de 'kent insanı' olarak 'şimdi'yi belirlerken, çiftliğe konuk olarak gelen 'genç kuşak'tan Medvedenko ile Nina, Maşa ve Treplev ile olan 'çözüksüz' ilişkileri nedeniyle, daha karmaşık bir resim sunar. Çehov, 'aşk ilişkisi' bağlamında birbirine düğümlediği bu dört genci, konumu daha kolayca açıklanabilecek 'yaşlıca kuşak'la 'iki-li karşıtlık' oluşturacak bir 'karmaşık göstergeler dizgesi' içinde işlemiştir.

Çizelgenin merkezinde Maşa ve Treplev yer alır ve bir başka 'ikili karşıtlık' oluşturur. Maşa, çökmekte olan feodal düzenin değerlerine sahip çıkamayacak kadar 'geç doğmuş' bir 'kahya kızı' olarak, ne 'kırsal kesim'e ne de başka bir 'uzam'a aittir. Uyum sağlamak istemediği bir uzama ve zamana fırlatılmış bir 'yabancı' gibidir. Genç oluşu nedeniyle, bir 'geçmiş'i yoktur. Ancak 'şimdi' ve 'gelecek'te varoluşu söz konusu olabilir. Oyun sonunda ise, Maşa'nın sevmediği Medvedenko ile evlendiği, bir çocuk doğurduğu, ancak Treplev'i sevmekten vazgeçemediği için mutsuz ve umutsuz olduğu görülür. 'Uzam' bağlamında 'kırsal kesim' ile – Medvedenko'nun başka bir bölgeye atanması söz konusu olduğuna göre- 'kent', 'zaman' bağlamında ise 'şimdi' ile –bir kocası ve çocuğu olduğuna göre- 'gelecek' arasında sıkışmış görünmektedir. Oyunun son aşamasında bile içinde bulunduğu duygusal açmazı aşamamış olması Maşa'nın yaşamındaki sıkışmışlığın onarılamayacağının göstergesidir. Yaşamı, kendi deyişleyle, 'bir giysinin uzun ve ağır kuyruğu gibi' zorlanarak sürükleyecek, alt edemeyeceği bunalımını –büyük olasılıkla- gelecekte de enfiye çekerek ve votka içerek hafifletmeye çalışacaktır...

Çizelgenin alt merkezinde yer alan ve Maşa ile oluşturduğu 'eksen' çevresinde tüm oyun kişilerinin bağıntılandığı öteki oyun kişisi Treplev'dir. Maşa'nın oyunun 'yan' kişilerinden biri olması na karşın, Treplev –olay örgüsü göz önüne alındığında- oyunun başkişisidir. Böylece Çehov'un oyununun derin yapısının, yüzey yapıda görülen olay örgüsü ile örtüşmediği, iki tür yapı arasında,

yalnızca, yer yer birbirine teğet geçen ögeler olduğu bir kez daha açıkça görülür. İlginçtir, oyundaki 'olay' –oyunun özeti verilirken görüldüğü ve ileride de görüleceği gibi- Treplev/Nina/Arkadi-na/Trigorin ekseninde gelişip noktalanırken, derin yapıda yansıyan olgular -'değişmez'liği içinde- oyun öncesinde başlayıp, oyun ötesinde de sürmektedir.

Maşa nasıl içinde doğup büyüdüğü, ama bir kahya kızının duyarlıklarını ve davranış biçimlerini benimsemediği 'kırsal kesim'in insanı değilse, Treplev de ekonomik nedenlerle bir sığıntı olarak yaşadığı çiftliğin insanı değildir. 'Üniversite üçüncü sömes-trinden...elde olmayan sebeplerden' ayrılmış bir delikanlı olan Treplev, 'aydın kişi' özelliklerine sahip, kentte yaşaması gereken bir kişidir. Babası nedeniyle 'kafa kağıdında' 'Kiyev şehri yerlisi' olarak geçen genç adam, dayısının ve annesinin 'soylu' kimliğinden de uzak olduğu için, 'kırsal kesim'de dayısının ya da annesinin konumunda değildir. 'Kent' ortamındaki kültür çevreleri karşısında da çekingendir. Hem 'kırsal kesim'e hem de 'kent'e yabancıdır. Tıpkı Maşa gibi, Treplev de 'uzam' bağlamında 'kırsal kesim' ve 'kent' arasında sıkışmış bir konumdadır. Oysa 'yenilikçi' bir yazar olma yolundadır. 'Kent' uzamında yetişmiş ve gelişmiş olsa, belki 'gelecek' adına umut beslenebilir ondan. Oysa oyunun ilk perdesinde 'yenilikçi' bir yazar olarak sunulan Treplev'in, iki yıl sonrasını gösteren son perdede, artık öyküleri yayımlanan bir yazar olduğu aşamada, eski moda kalıplara takılıp kaldığı, okurlarının onu yaşlı bir yazar sandığı dile getirilir. Treplev de -beğenmediği- Trigorin'in yazma kıvraklığına bile sahip olmadığını kendi kendine itiraf eder. Treplev de Maşa gibi 'şimdi' ile 'gelecek' arasında sıkışmış, varoluşunu sağlam bir 'değer'le özdeşleştirme olanağından yoksun kalmıştır. Değerlerin aşınma süreci içinde tipik bir 'kahya kızı' olamamış Maşa ile tipik bir 'soylu yeğen' olamamış Treplev'in dramı bu nedenle özdeştir. Her ikisi de 'uzam' ve 'zaman' boyutundaki sıkışmışlığın bunalımını yaşar. Maşa bunalımı yaşam içinde sürüklenerek sürdürecektir. Treplev ise 'uzam' ve 'zaman' bağlamında sıkışmışlığın getirdiği bunalıma katlanmayı reddedecektir.

'Genç kuşak'tan olup da çiftliğe 'dışardan' gelen iki kişiden Medvedenko ve Nina oyun boyunca birbirleriyle bir kez bile konuşmazlar. Birbiriyle hiç ilişkisi olmayan, ayrı dünyalardan iki oyun kişisidir onlar. Çehov bu iki kişi arasında göz ardı edilemeyecek 'ikili karşıtlık'lar kurmuştur: Medvedenko aldığı çok düşük maaşla annesini ve kardeşlerini geçindirmeye çalışan bir köy öğretmeni, Nina ise annesinden miras kalan göl kıyısındaki çiftliğe babasının ve yeni karısının el koymasıyla beş parasız kalmış bir 'külkedisi'dir. Medvedenko, zor bir yaşama yazgılanmış olmasına karşın, genç bir öğretmende aranacak özelliklere sahiptir: Trepnev'in 1. Perde'de sunulan oyununu dikkatle izleyen ve tartışan, Sorin'e sağlıklı yaşamak istiyorsa sigarayı bırakmasını öneren, Dr. Dorn'un Avrupa gezisi izlenimleri üstüne soru soran hep odur. Ayrıca gerçekçidir ve gerçekleri soğukkanlılıkla göğüslemeye de alışıktır. Maşa'yı görmek için çiftliğe her gün kilometrelerce yürüyerek gelir ve akşam olunca da aynı yolu -hava koşulları ne olursa olsun- geri yürüyerek evine döner. Ayaklarını yere sağlamca basan, güvenilir bir kişilik sergiler. Ancak o da mesleği gereği, 'kırsal kesim' ile 'kent' uzamı arasında sıkışmış bir konumdadır. Yaşamı bir bölgeden başka bir bölgeye atanmakla geçecek, ailesini de (karısı Maşa'yı ve çocuğunu da) daha zorlaşan ekonomik koşullarda peşinden sürükleyecektir. Gelecekteki konumuna ilişkin tasarılar yapamayacağı için Medvedenko da 'şimdi' ile 'gelecek' arasında sıkışmış görünmektedir.

Medvedenko ile 'parasız' olma ortak paydasında buluşan Nina ise, 'gerçekçi' Medvedenko'nun tersine, 'düş'lerle yaşar. Trigorin'e yapıtları nedeniyle hayran, Arkadina gibi bir oyuncu olabilmek için yanıp tutuşan, 'ünlü' olmayı en büyük değer sayan, içine tıkladığı kafesten uçmaya hazırlanan bir 'romantik', ancak, yazın ve sanat bağlamındaki birikimi ve algılama gücü 'günün popüler beğenisi' ile sınırlı, sıradan bir kız... Annesizliği, üvey annesiyle babasının onu tutsak ettiği amaçsız dünyayı, kafasında yarattığı bir 'pembe dizi' dünyasıyla göğüslemeye çalışan Nina, ağır ama sağlam adımlarla yürüyen Medvedenko'nun tersine, sürekli olarak 'kaçar' durumdadır; bu nedenle de oyun boyunca bir yerden bir

yere ya at üstünde ya da arabayla 'uçarcasına' gider hep. Nina'da 'kırsal kesim' ile 'kent' arasında sıkışmışlığın somut görüntüsü izlenir; oyunun 3. Perde'sinin sonunda 'kırsal kesim' den 'kent'e kaçan Nina, orada tutunamamış ve 4. Perde'de anlatıldığı gibi ola ola kasaba kasaba dolaşan ikinci sınıf bir oyuncu olabilmıştır. 'Zaman' bağlamında ise Nina da oyundaki öteki genç insanlar gibi 'şimdi' ile 'gelecek' arasında sıkışmış görünür. 'Şimdi'de mutsuzdur; kendisini bekleyen 'gelecek' ise umut verici olmaktan uzaktır. İlginçtir, dirençli ve soğukkanlı Medvedenko –sevilmese de- sevdiği kadınla evlenmiş ve çocuğu olmuştur. Yaşamda güvensizce sürüklenen 'uçar kaçır' Nina ise sevdiği adam tarafından terk edilmiş, ondan doğurduğu bebek de ölmüştür. Çehov, bu iki oyun kişisi arasında kurduğu 'ikili karşıtlık'larla 'dayanıklı' olan ile 'incinebilir' olan arasındaki ayrımı belirler. Ne ki, 'sağlam' Medvedenko da 'narin' Nina kadar 'acınası' bir konumdadır...

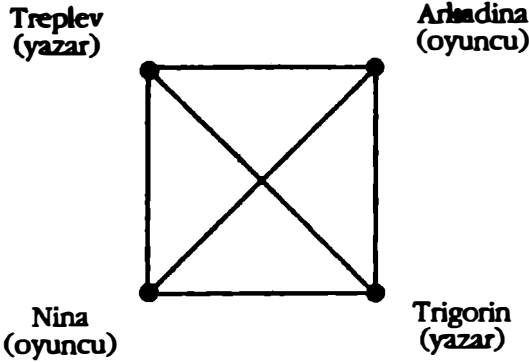
Uyumsal (Armonik) İlişkiler II

Martı oyununun 'olay dizisi'ni oluşturan aşamalar ise oyunda sık sık geçen 'martı' imgesiyle belirlenir. 1. Perde'de Nina, 'bir martı gibi' bu göle, bu çiftliğe 'çekildiğini' söyler. 2. Perde'de, Nina'nın Trigorin'e yönelişi sonucunda bunalıma giren Treplev, nedensizce vurduğu bir martıyı Nina'nın ayaklarının dibine bırakır; bir gün bu martıyı vurduğu gibi kendini de vuracağını dile getirir. Daha sonra aynı yerde Nina ile uzun bir söyleşiye giren Trigorin, Nina'nın bir zamanlar, uzaktan görünen, göl kıyısında bir evde annesiyle mutlu bir yaşam sürdürdüğünü öğrenir. Bu anıyı, bankın yanında yatan –Treplev'in vurmuş olduğu- martı ile buluşturarak, bir küçük öykü konusu bulduğunu söyler; bir zamanlar dingin bir göl kıyısında mutlu yaşayan bir genç kızın, karşısına çıkan ve genç kızın yaşamını, yerde yatan martının nedensizce öldürüldüğü gibi, yıkıma götüren bir adamın öyküsü olacaktır bu. 2. Ve 3. Perde'ler arasında geçen kısa süre içinde Treplev –önceden de haber verdiği gibi- vurmuş olduğu martı gibi kendini de vurmaya girişir. Herkes bunu Trigorin'e duyduğu kıskançlık nedeniyle yaptığı

görüştüğüdür. (Treplev, Trigorin'i düelloya da çağırmıştır. Soylu olmayan iki kişinin düello etmesi, feodal düzenin çöktüğü ve 'onur' olgusunun değişime uğradığı bir uzamda 'gülünç' kaçmaktadır. Trigorin büyük olasılıkla yaşamı boyunca eline silah almamıştır. Bu başarısız düello girişiminin zamana ve uzama aykırı düştüğü, Arkadina'nın 1. Perde'de sözünü ettiği, on-onbeş yıl önce yaz geceleri göl kıyısından sesi duyulan 'ateş etmeler'le çelişerek belirginleşir; o topraklarda yaşayanlar artık -değerler değiştiği için- yaşanmaz olmuştur; 'onur' adına yapılan 'düello' eylemi de bu nedenle anlamsızlaşmıştır.) 4. Perde'de, Şamraev, çiftliğe iki yıl sonra ilk kez gelen Trigorin'e bir rafta duran 'doldurulmuş' martıyı gösterir; anlaşıldığına göre, Trigorin, Nina ile 2. Perde'de söyleşerek geçirdiği güneşli günün anısına, Şamraev'den Treplev'in öldürdüğü martıyı doldurtmasını istemiştir. Ancak, aradan iki yıl geçtikten sonra bu isteğini bütünüyle unuttuğu görülür. Trigorin'in Nina'yı ve o güneşli günü gerçekten unuttuğu, doldurulmuş martı olayının 4. Perde'de iki kez dile gelmesiyle vurgulanır. Trigorin, oyunun sonlarına doğru tek başına raftaki martıya bakmakta ve kendi kendine, 'Hayret, hiç hatırlamıyorum,' demektedir. Trigorin kişiliğini oluşturan göstergeler göz önüne alındığında, bunda şaşılacak bir şey olmadığı görülür. Trigorin'in Nina'ya kapılmasının temel nedeni, yoksulluk içinde geçen gençliğinde, yazar olabilmek ve ekmek parası kazanabilmek için amansızca çaba harcarken bir gençlik aşkı yaşamaya fırsat bulamamış olması, bu nedenle de öykülerinde genç kızları canlandırmada zorluk çekmesidir. Varoluşunu -Arkadina gibi- mesleğiyle özdeşleştirmiş olan ve -parlak bir yazar olmadığına göre- 'şimdi'deki kimliğini koruma yolunda -aşkla bağlı olmadığı- Arkadina ile yaşıyor olmanın getirdiği ayrıcalıktan yararlanmayı zorunlu sayan Trigorin'in, yaşamını taşralı bir kızla birleştirip ününü tehlikeye atması beklenemez. 3. Perde'de Arkadina ile Trigorin arasında geçen sahne bu iki sanat insanının, 'şimdi'deki konumlarını sürdürebilmek için birbirlerinden nasıl yararlandıklarının açık göstergesidir. Arkadina'nın, Trigorin'i (kendi 'şimdi'sini tehlikeye sokmamak için, 'ünlü oyuncu, kendinden genç sevgilisini gencecik bir kıza kaptırdı'

belirlemesiyle yüzleşmemek için) elinden kaçırmama yolunda son kozunu kullandığı bu sahnede, Arkadina, yazar olarak onun değerini en iyi bilen kişi olduğunu, onun yeteneğini en iyi kendisinin yüceltebileceğini söyleyerek, kendisinin desteği olmadan Trigorin'in yıldızlarının kolayca dökülebileceğini imlemektedir. Arkadina'nın ne demek istediğini çok iyi anlayan Trigorin hemen teslim olur ve Nina ile birlikte olma tasarısından hemen vazgeçerek Arkadina'nın yanında Moskova'ya döner. Nina'nın, onlar çiftlikten ayrılmazdan önce Trigorin ile yalnız kaldığı bir anı yakalayıp, evden kaçarak kente geleceğini söylemesi son dakikia da yakalanmış bir fırsattır. Trigorin bu fırsattan yararlanır. Kentte Nina ile yaşadığı kısa serüven bir 'kaçamak'tan başka bir şey değildir. Trigorin'in unutup gittiği, Nina'yı derinden yaralayan bir kaçamak... 2. Perde'de tasarlanan 'ölü martı gibi nedensizce mahvedilen genç kız' öyküsü gerçek yaşama da geçirilmiştir. Bu nedenle, 4. Perde'de Treplev'i görmek için gizlice çiftliğe gelen Nina sık sık 'Ben bir martıyım' sözünü yineler; ama bu sözü her söyleyişinde, kendini yüreklendirmek için, 'Hayır, ben bir oyuncuyum' sözüne sığınır. Treplev ise oyunun sonunda, 2. Perde'de yapacağını söylediği eylemi gerçekleştirir: martıyı öldürdüğü gibi kendisini de yok eder.

Sonuç olarak, 'martı' imgesi böylece hiç bir oyun kişinin simgesi olma özelliği taşımaz. Arkadina'nın da -oğlu ve sevgilisi bağlamında- bir parçası olduğu 'temel dolantı'yı belirler yalnızca. (Martı'nın bir simge olarak kullanılmadığı, 2. Perde'de Nina'nın, Treplev'in yazma biçimini ve davranışlarını hiç anlamadığını söylediği sırada, yerdeki ölü martıyı göstererek, 'bu da bir simge olmalı' demesiyle önsenir.) Oyunun 'temel dolantı'sı 2. Perde'de başlar; 4. Perde başlamadan önce ise çoktan noktalanmıştır. Sonuç olarak da on oyun kişinin çeşitli bağlamlardaki ilişkileri, simgeledikleri kuşak, uzam ve zaman boyutundaki konumlarını belirleyen çizelge (Uyumsal İlişkiler I) oyunun başında da, sonunda da geçerliliğini korur ve oyunun 'derin yapı'sının temelini oluşturur. Oyunun 'temel dolantı'sı ise, 2. ve 3. Perde'leri belirleyen ve oyundaki hareket düzeninin, 'derin yapı'yı gösteren çizelgenin sağ alt bölümüne kaydığını gösteren aşağıdaki çizelgeyi doğurur:



ÇİZİM V-2

Bu çizelgede yer alan ve 'aşk' ilişkileri ile 'meslek' ilişkilerini gösteren bağıntılar, aynı zamanda, Çehov'un oyununu üstüne kurduğu 'derin yapı'yı pekiştirmede ve 'derin yapı'dan 'derin anlam'a ulaşmada birincil düzeyde işlev taşır. Çizelgeyi biri 'yaşlıca kuşak'tan öteki 'genç kuşak'tan iki kadın oyuncu, biri 'yaşlıca kuşak'tan, öteki 'genç kuşak'tan iki erkek yazar oluşturmaktadır. 'Yaşlıca kuşak'tan kadın oyuncu (Arkadina) istediği 'ün'e kavuşmuş, 'genç kuşak'tan kadın oyuncu (Nina) ise tiyatro sanatının ancak 2. sınıf bir üyesi olabilmıştır. 'Yaşlıca kuşak'tan yazar (Trigorin) –çok yetenekli olmamasına karşın- kendini kabul ettirebilmişken, 'genç kuşak'tan yazar (Treplev) –yetenekli olduğu oyun başında dile getirilmişken- yazarlıkta istediği çizgiye ulaşamaz. Bu durumun açıklaması Nina'nın ve Treplev'in, 1. Perde'de yazarlık ve oyunculuk bağlamında yansıtılan 'yenilikçi' tutumun tam tersi bir yönde gitmiş olmalarında yatmaktadır. Nina'nın, Treplev'in sunduğu 'yenilikçi' eylemi anlamadığı, sanat anlayışının aşk serüvenleri anlatan öykü ya da oyunlarla ve hayranı olduğu Trigorin'in yazdığı orta karar metinlerle sınırlı olduğu daha 1. Perde'de belirlenmiştir. Gerçekten de Nina, kendi kuşağıyla başlayabilecek bir yeni akımın değil, Arkadina'nın kuşağının doruğa çıkardığı –eskimeye yüz tutmuş- bir tiyatro anlayışına bağlanmıştır. Treplev ise 1. Perde'de annesine kızarak yarıda kestiği oyunundaki 'yenilikçi' yaklaşımı beğenen Dr. Dorn'un 'önemli konular üstüne yaz-

ması' yönündeki öğütünün yerindeliğinin bilincine, ancak 4. Perde'nin sonunda, beğenmediği Trigorin'in yazma kıvraklığına bile ulaşamadığını anladığı noktada varır. Bu iki genç insan (Nina ve Treplev), seçtikleri sanat dallarında kendilerini 'geleceğe' fırlatamadıkları için istediklerince başarılı olamazlar. Şu ya da bu biçimde, eskimekte olan sanat modellerine bağlanmışlar ve 'yeni' olanı yakalayamamışlardır. Bu nedenle de 'şimdi' ile 'gelecek' arasında sıkışıp kalmışlardır. Bir önceki kuşaktan sanatçılar ise, gençliklerinde moda olan modellere bağlanmış ve zaman içinde bu modeller bağlamında kendilerine bir yer edinebilmişlerdir. Bu nedenle, Arkadina da, Trigorin de 'şimdi'yi koruma yolunda direnmektedir. 'Yaşlıca kuşak' 'şimdi'nin modellerini uygulama bağlamında 'doğru zaman'da doğmuştur. 'Genç kuşak' ise aynı modelleri kullanarak başarıya ulaşabilmek için 'çok geç' doğmuştur...

Sonuç olarak, oyunun 'temel dolantı'sını belirleyen bu çizelge (Uyumsal İlişkiler II), yalnız bir aşk öyküsünün kahramanlarının ilişkilerini değil, 'oyunculuk' ve 'yazarlık' olgularının 'zaman' düzleminde tartışmasını da içerir. Bu noktada oyunun başkişisi Treplev'in, 'ölüm'le noktaladığı yaşamını biçimlendiren göstergeler gündeme gelir.

Treplev oyunun en huzursuz kişisidir. Huzursuzluğu, pek çok konudaki duyarlılığından kaynaklanır. Annesinin 'moda bir aşk' yaşaması, eskimeye yüz tutmuş bir oyunculuk anlayışını sürdürmesi Treplev'i yaralar. Annesinin yalnız 'annes'i' olmasını isteyişi boşuna değildir. Çünkü Arkadina, Treplev'in onaylamadığı yanlarıyla kendini gülünç duruma düşürebilecektir. Öte yandan, Treplev, annesinin üzü ve toplumsal konumu altında ezilmekte, kendi kanatlarıyla uçmakta zorlanmaktadır. Savunduğu sanat anlayışını hiç anlamayan ve bunu açık açık söyleyen Nina'yı sevmesinin nedenlerinden biri, ait olmadığı 'kırsal kesim'de tutsak kalmasıysa, bir başka nedeni de yaşamındaki 'esas kadın' olan güçlü kişilikli –ama akli kendinde- annesinin kendisine yeterince değer vermemişidir. (1. Perde'de Arkadina ve Treplev'in *Hamlet*'ten aktardıkları replikler bu göstergenin 'gösteren'lerinden biridir.) Öte yandan, Treplev, günün sanat ve düşünce dünyasında olup biteni izleyen

biri olarak 'sükseli yazar' Trigorin'in yapıtlarının eleştirisini yapabilmekte ve Trigorin'in düzeyinin üstünde bir yazarlık sergileyebilme amacı gütmektedir. Ancak, amacına ulaşma yolunda yeterince direnç gösteremeyecek düzeyde duygusaldır. Ürettikleri olumsuz tepki aldığı anda, 'mazoşist' bir yaklaşımla, kendisine acı vermeye yönelmekte, kendi ürettiklerini yok etmektedir. 1. Perde'de, Nina ile günlerce çalışarak hazırladıkları oyunu, annesinin alaycı sözlerine kızarak yarıda kesmiş, daha sonra oyun metnini yakmış, Nina'nın Trigorin'e yönelişi karşısında kendini vurmaya kalkmış, 4. Perde'de ise yayımlanmış öykülerini -ona övgü dolu sözler söylemiş olmasına karşın- Trigorin'in okumadığını anlayınca, kendini beş para etmez bir yazar saymıştır. Oyunun sonunda kendini vurma nedeni de bu doğrultuda açıklanabilir. Treplev, 2. Perde'den başlayarak, Nina'ya olan aşkıyla, yazma eylemini şaşırtıcı bir koşutluk içinde dile getirir. Yazarlık uğraşını Nina'ya duyduğu aşk ile özdeşleştirmişçesine... Nina onu sevmiyorsa, yazarlığını sevmediğindendir; bu yüzden yazdığı oyunu yakmıştır (2. Perde). Nina onu sevmediği için artık yazamamaktadır (3. Perde). Treplev'in kendini vurma noktasına geldiği 4. Perde'de ise şöyle bir hareket düzeni görülür: Nina içerde olduğunu fark ettiği Trigorin'e görünmemek için kaçıp giderken, tüm olan bitene karşın Trigorin'i sevmeyi sürdürdüğünü dile getirir. Nina çıktıktan sonra Treplev yazı masasının başına geçer, yazılarıyla dolu kâğıtların hepsini teker teker parçalar ve bahçeye çıkar. Bir süre sonra silah sesi duyulur. Treplev kendini yalnız Nina'nın sevgisinden yoksun olduğu için değil, iyi bir yazar olamayacağı düşüncesine vardığı için vurmuştur... Oyundaki 'genç kuşağı' simgeleyen dört kişi arasında, 'şimdi' ile 'gelecek' arasında 'sıkışmış' olmanın bunalımına karşı çıkan tek kişidir Treplev. Bu nedenle oyunun kahramanı odur.

Ezgisel (Melodik) Gelişim

Martı oyununun ezgisel gelişimi, oyunun derin yapısını pekiştirmedeki katkısı yanında, Çehov'un yazma eyleminin incelikleri-

ni gösterir. Çehov, her şeyden önce, 1. Perde’de genel özellikleriyle açınıladığı kişileri ve ilişkileri, daha sonraki iki perde boyunca öyle boyutlu bir yaklaşımla inceler ki 4. Perde’ye gelindiğinde tüm kişileri ve aralarındaki ilişkilerin niteliğini, sanki her biri yakın bir tanıdığımızmışçasına biliriz. Sonuç olarak da, 4. Perde’de yer alan hiç bir şeyin bizi şaşırtmaması gerekir. (Eğer, Çehov’un aldığı tüm önlemlere karşın, yine de ‘şaşıırıyorsak’, bunun nedeni, oyunu ‘aşk melodramı’ geleneği doğrultusunda ‘okuma’ alışkanlığımızdan vazgeçemeyişimizdir.)

Oyunun dört perdesinin ‘ezgisel düzen’i, ‘ana olay’, ‘uzam’ ve ‘zaman’ düzlemlerinde ilginç bir gelişim çizgisi üstüne oturtulmuştur. Bu üç düzlemin içerdiği özellikler aşağıdaki tabloda gösterilmiştir:

	1. Perde	2. Perde	3. Perde	4. Perde
Ana Olay	Kentten Geliş	Kente Dönüş Köyde Kalış	Kente Dönüş	Kentten Geliş
Uzam	Açık/ Geniş	Açık/ Daralan	Kapalı/ Daralan	Kapalı/ Daralan
Zaman	Akşam	Öğle	Sabah	Akşam

ÇİZİM V-3

Görüldüğü gibi, Çehov, oyunun her bir perdedeki ‘ana olay’ını ‘kent’li kişilerin ‘kırsal kesim’e geliş-gidişi üstüne kurmuştur. 1. Perde’de yer alan Treplev’in oyunu ‘kent’ten gelenleri ağırlamak için sahnelenir. Kentli kişilerin kendi dünyalarını ‘kırsal kesim’e taşımaları, olağan koşullarda ‘uyuyan’ duyguların canlanmasına neden olur. Arkadina-Trigorin ikilisinin varlığı, Polina’nın Dorn’a olan küllenmiş duygularını ateşler, Nina’nın oyuncu, Treplev’in yazar olma hevesini arttırır, Şamraev’e bir zamanlar tiyatro meraklısı olduğunu, Sorin’e yazarlara olan hayranlığını anımsatır. Konuklar onuruna sunulan oyun, Medvedenko’nun Nina-Treplev duygudaşlığına özenmesine, gecenin coşkusu içinde Maşa’nın Treplev’e olan aşkını Dorn’a açıklamasına neden olur. ‘Kırsal kesim’ renklenmiş, aşk, kıskançlık, rekabet duyguları ‘geçici’ olarak

canlanmıştır. 2. Perde'ye ise Şamraev'e kızan Arkadina'nın 'kent'e dönme kararı egemendir. Nina ve Trigorin arasındaki yakınlaşma işte bu aşamada gerçekleşir. Trigorin bir daha hiç görmeyeceğini düşündüğü genç kızla içtenlikli bir söyleşi içine girer ve Nina'ya umut vermiş olur. Arkadina'nın gitmekten vazgeçmesiyle -2. ve 3. Perde arasında- ilişki daha da pekişir. 'Kent'e dönmekten vazgeçiş, Treplev'in Nina bağlamında kıskançlık krizleri geçirerek -iki perde arasında- kendini vurmaya kalkmasına, sonra da Trigorin'i düelloya çağırmasına neden olur. 3. Perde 'kent insanları'nın 'dönüş' hazırlığını gösterir. Yolculuk ve uğurlama telaşı içinde herkes birbirine, doğal koşullarda söylemeyecekleri sözler söyler; bu nedenle tansiyon yüksektir ve çatışmalar yaşanır; Nina oyuncu olmak için evinden kaçmaya karar verir. İki yıllık bir aradan sonra -'kırsal kesim'de yaşam durulmuşken- 'kent insanları'nın köye yeniden gelmesi ise (4. Perde) oyunun sonunu getiren 'patlama'ya neden olur. Trigorin, Treplev'e her ikisinin de birer öyküsünün yayımlandığı bir dergi getirmiş olmasa, Treplev, Trigorin'in onun yazmış olduğu öyküyü okuma çabasına girmemiş olduğunu anlamasa, Nina geldiğinde Trigorin orada bulurmasa ve Nina her şeye karşın Trigorin'i sevdiğini Treplev'e söylemese, 'kırsal kesim'deki tekdüze/çözüksüz/mutsuz yaşam yavaşça daha kötüye giderek sürecektir belki. Belki de Treplev, içinde bulunduğu koşulları değiştiremeden varolmayı biraz daha sürdürecektir...

'Uzam' düzlemindeki gelişim de baş oyun kişisi Treplev'in duyarlılığındaki 'daralma'yı, kente gidiş-dönüş eylemleriyle eşzamanlı olarak yansıtır. 1. Perde'deki 'açık geniş uzam' (çiftlikte açık alan; arkada göl görünür), 2. Perde'de 'açık daralan uzam'a (evin önü; yanda gölün bir bölümü görülür), 3. Perde'de 'kapalı daralan uzam'a (yemek odası), 4. Perde'de de 'kapalı, iyice daralan uzam'a (eski oturma odası, şimdi Treplev'in çalışma odası, dahası, yeğeninin yanında olmak isteyen Sorin'in geceyi geçireceği oda; ayrıca Nina geldiğinde, kapısı kilitleniyor) bırakır yerini. Bir sonraki aşama ise Treplev'in 'daralma'nın uç noktasına gelişi...

'Zaman' düzleminde ise bir 'tersine işleyiş' söz konusudur. 1. Perde 'akşam', 2. Perde 'öğle', 3. Perde 'sabah', iki yıllık aradan

sonra, 4. Perde yine 'akşam'... Perdelerin içinde yer aldığı 'zaman birimleri' açısından, bilinen 'saat düzeni'ne (sabah, öğle, akşam gibi) karşıt bir işleyiş görülmektedir; 'akşam'la başlayıp, 'akşam'la noktalanın döngü, zaman içinde 'ilerleyiş'i değil, 'geri gidiş'i gösterir sanki. Bu 'geri gidiş', özellikle 'kırsal kesim'le 'kent' arasında, 'şimdi' ile 'gelecek' arasında 'sıkışmış' 'genç kuşak' adına bir umutsuzluk durumu sergiler: Kendilerine 'gelecek'te bir yer edinmesi gereken bu insanlar, oyun sonunda, oyun başında olduklarından çok daha mutsuzdurlar. Bu 'olumsuz'a gidiş durumunu 'genç kuşak'tan insanların yaptıkları yanlışlara bağlamak da söz konusu değildir; hepsinin, gencecik yaşlarında, ellerini kollarını bağlayan koşullar içinde varolmaya çalıştıklarını Çehov oyun boyunca incecik ayrıntıları ortaya koyarak vurgulamıştır. Oyunun dolantısını oluşturan ve 'martı' imgesinin kullanımıyla geliştirilen olaylar bile, 4. Perde' başladığında, hiç yaşanmamış gibidir: Treplev, arada Trigorin olmasa bile, Nina'ya kavuşamayacaktır, çünkü Nina'nın yaşamdan bekledikleri başkadır: Treplev'in sanat anlayışının karşı çıktığı bir dünyayı kucaklamak istemektedir. Nina, Trigorin olmasa da, 'artist' olmak için evinden kaçacaktır belki de; yine ikinci sınıf bir oyuncu olmaktan öteye gidemeyecektir. Maşa, amaçsız ve 'kimliksiz' konumu içinde kiminle (her durumda, Medvedenko düzeyinde biriyle) evlenirse evlensin, aynı mutsuz Maşa kalacak ve Treplev gibileri ona hiç bir zaman âşık olmayacaktır; Medvedenko ise ne köy öğretmenliği uğraşında / içinde bulunduğu parasal koşullarda, ne de özel yaşamında daha öte bir esenliğe kavuşabilecektir. Olsa olsa, ötekilerin tersine, ayakları yere sağlam basan 'dayanıklı' bir insan oluşuyla, bilmediklerini anlama ve öğrenme isteğiyle, yaşamın gerçeklerini göğüsleyebilişiy-le daha 'dirençle' sürdürecektir zor yaşamını... Tüm bu nedenlerle, 'martı' imgesiyle dile getirilen olay örgüsünün etkisi 4. Perde'de silinip gider ve geriye oyunun değişmez 'derin yapı'sı kalır. (Bu bağlamda 1. Perde ile 4. Perde arasında uzun boylu bir ayrım olmadığını Çehov bize açıkça gösterir: Bir yaz akşamında geçen 1. Perde'de nasıl, 'kent'ten gelen konuklar adına Treplev'in oyunu sahnelenmiş ve Treplev'in dünyasında 'ilk' patlama yaşanmışsa, 4.

Perde'de de yine 'kent'ten konuklar geldiği için 'tombala' oynanır ve Treplev'in dünyasındaki 'son' patlama gerçekleşir. Sonuç olarak da, oyunun üstüne kurulduğu 'ana olaylar' ('kentten kırsal kesime gidiş gelişler') 'oyun'u 'oyun' yapma yolunda (oyunu başlatma ve bitirme yolunda) 'ateşleyici etmen' olmaktan öteye gitmez.

Bu durumda 'değişmez' 'derin yapı'nın okunması, oyunun 'derin anlamı'na da ulaşılmasını sağlar: Oyunun merkezinde yer alan 'ekonomik çatışma'nın temelinde' feodal düzenin çöküşü ve bu toplumsal çöküşe koşut olarak 'değerlerin yıpranması' olgusu yatmaktadır. Yıpranan değerlerin yerine yenilerinin konamamış olması sonucunda, yalnız 'efendi' ile ona 'hizmet eden' arasında değil, aile bireyleri arasındaki ilişkiler de zedelenmektedir; 'kırsal kesim'in 'yaşlıca kuşağı' (Şamraev, Polina, Dorn) varlığını 'geçmiş'e yönelik olgular bağlamında dondururken, 'kent' kesiminin 'yaşlıca kuşağı' (Sorin, Arkadina, Trigorin) kırsal kesimdeki çöküşten henüz etkilenmemiş – kendi gençliklerinde elde ettikleri 'şimdi'nin kentsel değerleriyle özdeşleşmiştir. Böylece 'çöküş'e karşı kendini bir oranda koruyabilmekte, en azından kendini aldatabilmektedir. 'Genç kuşak' ise yıpranmış olan değerlere tutunmadığı gibi, yeni değerler yaratabilecek durumda da değildir. Bu nedenle 'kimlik sorunu' yaşar; bu nedenle bunalımdadır ve bu nedenle kendini çözümsüz/sonuçsuz aşk ilişkileri içinde bulur. 'Genç kuşak'ın her girişimi başarısızlıkla sonuçlanır. 'Genç kuşak' her olayda kolayca yara alır; yaslanacak değerleri olmadığı, 'gelecek'in değerlerini de oluşturamadığı için... 'Yitik kuşak'tan olduğunu, ne geçmişin değerlerine sığınabileceğini ne de geleceğin değerlerini yaratabileceğini bilen, bir değerler boşluğunda yaşamaya karşı çıkan tek genç oyun kişisi Treplev'dir. Oyun sonunda kendini vurması da bu nedenle beklenir bir sonuçtur.

Martı oyununun 'derin yapı'sından okunabilecek 'derin anlam' kısaca şöyle dile getirilebilir: ileri atılmayı başaramadıkları için geride kalmaya yazgılı insanların dramı... Bu nedenle oyunun perde düzeninde zamanın 'tersine işleyişi' söz konusudur. Oyunun 'son' tümcesi olan 'Treplev kendini vurdu', bu nedenle, oyunu başlatan (Medvedenko'nun Maşa'ya yönelttiği) 'Neden

hep karalar giyersiniz' sorusuyla buluşur. Sanki Treplev daha önce ölmüş de, genç adama büyük bir aşkla yazgılanmış olan Maşa bu yüzden 'hayatının yasını tutuyor'muş gibi... 'Derin yapı'yı gösteren çizelgenin 'alt merkez'ini oluşturan Maşa-Treplev ilişkisi böylece Çehov'un tek tek her birinin öyküsünü dile getirdiği 'yitik kuşak'ın serüveninin çerçevesini çizer.

Çehov'un bu oyununu, dünyanın yeni bir yüzyılın eşiğinde olduğu bir dönemde, dahası, Çarlık Rusyasının son aşamasında yazdığını, feodal düzenin çöküşünü hızlandıran olayın 1870'te serflik düzenine son verilmesi olduğunu, aynı dönemde kentlerde -zaman içinde Sovyet Devrimi'ne ulaşacak- yeni toplumsal-kültürel hareketlerin yaşanmaya başlandığı bir dönemde yazdığını biliyoruz. *Martı* oyununda çarpıcı olan, Çehov'un yaşadığı ve gözlemlediği bu tarihsel dönemdeki gelişmelere ilişkin hiç bir somut 'gönderme' içermemesidir. (Treplev'in 1. Perde'de sahnelenen oyununda yer alan, 'yaşamın öldüğü', ancak evrensel ruhun bin yıl sonra yeniden canlanacağı yönündeki belirleme de, yalnızca bir imlemedir.) Çehov'un sağlam bir 'derin yapı' üstüne kurup ustaca şifrelediği yapıtı, böylece yalnız dile getirdiği dönemin değil, benzer bir değişimden geçen tüm toplumların bireylerinin konumunu yansıtabilme özelliği taşımaktadır.

VI

PUNTILA KİŞİLİĞİNİN DİZGESEL KARMAŞASI

Bertolt Brecht'in 1940'ta yazdığı, en ünlü oyunları arasında yer alan *Bay Puntila ve Adamı Matti*, 'gösterge'yi var eden 'gösteren' - 'gösterilen' ikilisinin, bir tabaka kağıdın iki yüzüymüşçesine ayrılmazlığını vurgulayan, çağdaş dilbilimin öncüsü Saussure'ün görüşünün, sahne yapıtının üstüne kurulduğu 'dizge'yi oluşturma yolunda nasıl önemli bir işlev taşıdığına iyi bir örnek oluşturmaktadır.

Brecht'in oyunu İkinci Dünya Savaşı öncesi Finlandiyası'nda geçer. Ülke, Sovyetler Birliği tarafından işgal edilme tehlikesi altındadır. Bu nedenle de, yurttaşlık ve vatanseverlik olgusu toplumun tüm katlarında gündemdedir.

Zengin bir toprak ağası olan Bay Puntila ile şoförü Matti arasındaki ilişkinin eksenine yerleştirilmiş olan, ancak yirmiyi aşkın oyun kişisiyle, geniş bir toplum manzarası da sunan bu yapıtın temel çatışması 'emekçi'-'emekten kazanç sağlayan' karşıtlığı üstüne kurulmuştur. Oyundaki 'değişmez' etmen, Matti'nin kişiliğinin belirlediği 'açık' göstergedir: (*Gösteren: Matti + Gösterilen: emek hakkına insanca sahip çıkma = Gösterge: haklarının ve sorumluluklarının bilincinde olan 'emekçi'*). 'Emekten kazanç sağlayan' ise oyundaki 'değişken' etmen, Puntila'nın kişiliğinin belirlediği 'örtük' göstergedir. (*Gösteren: Puntila + Gösterilen: 'değişken' olduğu için belirsiz = Gösterge: 'örtük'*).

Brecht, oyununu oluşturan dizgeyi, bir gramer ustası titizliğiyle, Puntila'nın kişiliğindeki, dolayısıyla da bireysel ve toplumsal ilişkilerindeki 'değişkenlik' üstüne kurmuştur. Matti oyundaki 'değişmez' gösterge olarak, Puntila'nın 'değişken'liğinin gözlemcisi ve yorumlayıcısıdır. Oyunun çizgisel yöndeki gelişimi içinde,

Puntila'nın 'değişken' kişiliğini belirleyen 'örtük' gösterge 'açık' göstergeye dönüşecek ve 'değişmez' göstergesel etmen Matti'yi bir seçim yapma aşamasına getirecektir.

Oyun Puntila'nın, Matti'yi tanınmasıyla başlar, Matti'nin Puntila'yı terk etmesiyle noktalanır. Oyunun 'ezgi'sini (yatay düzlemde çizgisel gelişimini) oluşturan süreç içinde yaşananlar, yüzeyde gevşek dokulu bir masalın anlatımı izlenimini verse de, Brecht'in, oyununun dizgesini Puntila'nın bireysel ve toplumsal ilişkilerini belirleyen gösterge dizileri üstüne kurduğu görülür.

I- Puntila'nın İlişkilerini Belirleyen Göstergeler Dizgesi:

Şiir biçiminde yazılmış bir öndeyiş ile şarkılara da yer veren on iki tablodan oluşan oyunun tümünde Puntila'nın başkalarıyla olan ilişkileri irdelenir. Dolayısıyla, tıpkı Saussure'ün dilbilimsel yaklaşımında öngörüldüğü gibi, bir öge yalnızca başka ögelerle olan 'bağıntı'sı içinde, 'bütün' bağlamında taşıdığı 'işlev'le tanımlanabilecektir.

A- Puntila'nın ilişkilerini belirleyen en genel ulam (kategori) 'sınıfsal' olandır. Bu ulamda Puntila'nın da temsilcisi olduğu 'egemen sınıf' ve Matti'nin de içinde yer aldığı 'emekçi sınıf' karşılığı yer alır.

Oyunda egemen sınıfı temsil eden karakterler Puntila'nın kızı Eva, kızın nişanlısı olan Ataşe ve toplumun üstyapı kurumlarını simgeleyen kişilerdir (Yargıç , Avukat, Rahip). Emekçi sınıfı ise Matti, Finlandiya'nın Köy Kızları ve İşçiler oluşturur. Oyun bu iki sınıf arasındaki bir çatışmayı göstermez. İki sınıfın bağdaşmazlığı Puntila karakterinin 'değişken' konumu aracılığıyla dile getirilecektir.

B- Aynı oyun kişileri bir başka ulam içinde de yer alır. Matti, Eva ve nişanlısı Ataşe, Puntila'nın 'özel ilişkileri', Yargıç-Avukat-Rahip, Köy Kızları ve İşçiler de Puntila'nın 'toplumsal ilişkileri' bağlamında işlev taşır. Puntila, her iki ulamdaki ilişkilerini de etkileyen 'değişken' kimliği doğrultusunda, söz konusu iki ulamı

oluşturan birimlerin her biriyle 'çatışmalı' ve 'uyumlu' ilişkiler içinde olacaktır.

Brecht, Puntila'nın 'örtük gösterge' niteliğindeki çelişkili kişiliğini, ancak bir komedinin kurmaca ve masalsi ortamında geçerli sayılabilecek bir göstergeler dizgesi içinde irdeler.

II- Puntila'nın Karmaşık Kimliğinin Göstergeler Dizgesi:

Finlandiya, kışları ve geceleri uzun tüm soğuk Kuzey Avrupa ülkeleri gibi, bir içkiseverler ülkesidir. Puntila gibi kazanmak için alinteri dökmek zorunda olmayan bir kişinin, yaşadığı zamanın çoğunda içkili olması da doğaldır. Brecht, işlediği karakterin bu ulusal özelliğinden yola çıkarak, Puntila'nın 'değişken' kimliğini iki ayrı 'gösteren' yoluyla belirlemiştir. 'Sarhoş' ve 'ayık' gösterenlerinin bulunduğu 'gösterilen'ler yoluyla, Puntila'nın kişiliği iki ayrı 'gösterge' oluşturacak, bu iki göstergenin yardımıyla, Puntila kimliğinin oluşturduğu 'örtük gösterge', 'açık gösterge'ye dönüşecektir.

Puntila adlı, insan kanı emen bir canavarın gülünçlü öyküsünün anlatılacağı haberini veren öndeyişin ardından yer alan ilk dört tabloda Puntila'yı 'sarhoş' kimliğiyle tanırız. Bu kimlik içinde, ilk tabloda Puntila'nın 'insansever' özelliği belirginleşir. Puntila, insanca ilişkilerin yaşandığı eşitlikçi bir dünyanın savunucusu, sevecen, şakacı, Matti'nin egemen sınıf karşısındaki 'değişmez' tutumunu yumuşatacak denli sevimli bir kişidir. Ayrıca, açık yüreklidir de. Sarhoşluktan ayıldığı anlarda nedense bir canavara dönüştüğünden yakınarak Matti'yi uyarmaktan da geri kalmaz. Birinci tablonun sonunda Matti ile neredeyse bir kardeşlik ilişkisi içine girmiştir.

İkinci tabloda Puntila'nın 'baba' özelliği irdelenerek kızı Eva ile olan ilişkisinin 'sarhoş' olduğu zamanlardaki boyutu gösterilir. 'Sarhoş' Puntila'ya göre Eva, mutlu olması için babasının elinden gelen her şeyi yapacağı sevgili bir çocuktur. Ataşe gibi sevimsiz bir yaratık yerine, Matti gibi bir 'erkek adam'la evlenmesi onu gerçek mutluluğa götürecektir.

Üçüncü tabloda ise sarhoş Puntila'nın 'erkek' kişiliği sergilenir.

Tüm kadınlara âşık, sevimli bir çapkındır Puntila. Onun için tüm köylü kızlar güzel, tümü de evlenmeye değerdir. Puntila dört köylü kızla art arda nişanlanır. Sınıf farkı hiç önemli değildir. Önemli olan insanlıktır.

Dördüncü tabloda ise Puntila'nın 'işveren' niteliği gündemdedir. İşçilerine sevgiyle ve saygıyla yaklaşan, toplumunun çıkarını kendininkinin önünde gözetken, eşitlikçi bir Puntila vardır karşımızda.

Böylece, 'sarhoş' Puntila 'gösteren'i, oyunun üçte birini oluşturan ilk dört tabloda yer alan 'özel' ve 'toplumsal' ilişkilerin oluşturduğu dört 'gösterilen'le buluşarak, Puntila karakterine ilişkin ilk 'açık' göstergeyi belirler:

A- Sarhoş Puntila (Gösteren)	İyi (insan, ba ba, erkek, işveren) (Gösterilen)	Duygulu İnsan (yurttaş) (Gösterge)
---------------------------------	--	---------------------------------------

ÇİZİM VI - 1

'Sarhoş' Puntila'nın ilk dört tabloda sergilediği ve olumlu duygu ve düşüncelerle bezenmiş 'doğal/bozulmamış' insanı gösteren bu görünüş, 'ideal olan'ı belirler. Bu ideal konumda SINIFLAR ARASINDAKİ AYRIM YOKOLMUŞTUR. Ne ki Puntila'nın temsil ettiği 'egemen sınıf'tan beklenen tutumun tam tersinin yansıtıldığı bu ilk dört tablo, olsa olsa, Brecht'in sunduğu gibi, bir 'masal' ortamında yer alabilecek bir 'yanılsama'dır.

Beşinci tabloda Puntila'nın 'sarhoş' konumundan 'ayık' konumuna geçişi gösterilir. Tablonun ilk yarısında çiftlikte, tüm insanların dostlukla kucaklaştığı bir bayram havası yaratılmışken, Puntila'nın saunaya girmesi ve ayılmasıyla 'dönüşüm' başlar. Tablonun ikinci yarısında 'ayık' Puntila vardır karşımızda.

Puntila'nın sarhoşluğunu atmasıyla, 'duygu'nun yerini 'mantık', 'idealist' yaklaşımın yerini 'gerçekçi' yaklaşım alır. Yedinci, sekizinci ve dokuzuncu tablolarda, Puntila'nın 'özel' ve 'toplumsal' ilişkileri bağlamında daha önce sergilenmiş olan 'insan', 'ba ba', 'erkek' ve 'işveren' konumu tam ters yönde değişecektir.

Sarhoş Puntila'nın ayık Puntila'ya dönüşmesiyle, daha önce nişanlısı Ataşe'den ayrılıp Matti gibi bir 'erkek adam'la evlendiril-

	Sarhoş Puntila	Ayık Puntila
ÖZEL İLİŞKİLER:		
Matti:	İnsanoğlu, ideal damat	Hırsız ve aşağılık bir Kızıl
Eva:	Mutluluğu istenen evlat	İyi evlilik yapması gereken mal

TOPLUMSAL İLİŞKİLER:		
Kızlar:	Sevilesi dişiler	Sırnaşık haspalar
İşçiler:	Yararlı yardımcılar	Tembel ve kötü Kızıl günühu

ÇİZİM VI - 2

mesi düşünülen Eva'nın yazgısı bir kez daha Ataşe'den yana yön değiştirmekte, daha önce çok ciddiye alınmayan Yargıç/Avukat/Rahip ise, sıkı işbirliği yapılması gereken kişiler arasında yer almaktadır. Puntila'nın kendi deyişiyle, 'melek' Puntila, 'canavar' Puntila'ya dönüşmüştür:

Ayık Puntila	Kötü (insan, baba, erkek, işveren)	Mantıklı Yaratık (egemen sınıf)
(Gösteren)	(Gösterilen)	(Gösterge)

ÇİZİM VI - 3

Böylece 'ayık' Puntila 'gösteren'i, özel ve toplumsal ilişkileri belirleyen 'gösterilen'lerle buluşarak, Puntila karakterine ilişkin ikinci 'açık gösterge'yi oluşturur:

Ayık Puntila'nın sunduğu ve 'çıkar hesapları'nın gerektirdiği 'mantıklı' tutumu sergileyen gösterge, toplumsal düzende yaşayan insanın 'gerçekçi' konumunu gösterir. Bu konumda SINIFLAR ARASINDAKİ AYRIM BÜYÜMEKTEDİR.

Puntila karakterinin iki karşıt göstergeden oluşan kimliği böylece çözülmesi zor bir ikilem üstüne kurulmuştur. Puntila 'bölünmüş bir kişilik'le varolabilmektedir:

C- Puntila Gerçeği

SARHOŞ PUNTILA:			
Duygusal	Melek	Finlandiya	Sınıfsal çıkarlarına yurttaşı karşı
(güçsüz)	(iyi)	(yurtsever)	(eşitlikçi)
AYIK PUNTILA:			
Akılcı	Şeytan	Kapitalist	Sınıfsal çıkarlarından yana
(güçlü)	(kötü)	(parasever)	(aynımcı)

ÇİZİM VI - 4

Puntila'nın (sarhoş ve ayık konumlarında iki 'açık gösterge' olarak beliren) karmaşık karakterini oluşturan 'örtük gösterge' artık açıklığa kavuşturulabilmektedir. Puntila 'insan' olmakla 'egemen kapitalist sınıfın üyesi' olmak arasındaki iç çatışmayı yaşamaktadır. 'İnsan' yanı 'sarhoş' olduğu aşamalarda ortaya çıkar. Bu anlarda 'iyi' oluşu onu 'güçsüz' kılmakta, Puntila, 'egemen' konumunu yok edecek eylemlere girişmektedir. Brecht ironik bir yaklaşımla, eşitlikçi olmayan bir toplumsal düzende, 'egemen sınıf'tan olan bir kişinin kendini doğal duygularına bırakıp, insanca davranmasıyla gücünü yitireceğini ve kendi kendini yok edeceğini söylemektedir. Bozuk bir toplumsal düzende 'erdem', 'güç'ün değil, 'zaaf'ın göstergesi olmaktadır.

Puntila'nın 'insan' yanının tam karşıtı olan 'egemen kapitalist sınıfın üyesi' olma özelliği, onun 'ayık' olduğu aşamalarda ortaya çıkarak, kahramanın, 'insan' yanına yenik düşmesini engeller. Brecht'in ironik yaklaşımı sürmektedir. Puntila ayık olduğu anlarda, akılcı bir tutum benimseyerek 'kötü' bir yaratığa dönüşmekte,

bu yolla da egemen kapitalist sınıfın çıkarlarını koruyan tavrı içinde 'güçlü' olmayı sürdürmektedir. Böylece bozuk bir toplumsal düzende 'erdemsizlik', 'zaaf'ın değil, 'güç'ün göstergesi olmaktadır.

Oyunun masalsı gelişimi içinde Puntila'nın 'değişken' kişiliği, git gide artan bir hızla sergilenir. Dokuzuncu tablonun ilk yarısına ayık olarak başlayan Puntila, seyircinin gözü önünde içip sarhoş olarak 'insan' kişiliğine geri döner. (Bu durumda, özel ve toplumsal ilişkileri de yön değiştirir.) Onuncu tabloda ise sarhoş Puntila'yı doğa aşığı, duygusal, insancı, eşitlikçi konumunun doruğunda izleriz. Bu sahnede de ironi egemendir. Puntila ve adamı Matti doğanın sevecen kucağında, bir çalı dibine işerken, 'görünüşte', insanlar arası eşitliğin sıfır noktasına erişilmiştir. Puntila, tüm işçilerinin yaşamdan zevk alan insanlar olmasını istemekte, oysa Matti işçilerin sefaletin pençesinde kıvranmakta olduklarını dile getirmektedir. 'İdeal', 'gerçek'le örtüşmemekte, toklarla açlar arasındaki uçurum alabildiğine açılmaktadır.

Brecht, Puntila'nın bir sonraki 'ayılma' sahnesini dile getirmez bile. Çünkü karakterin ayıkken sergileyeceği davranış daha önceki gösterge dizileriyle nasılsa belirlenmiştir. Onbirinci tablo Puntila'nın ayıklıktan sarhoşluğa geçtiği bir aşamada oluşur. Puntila yavaş yavaş sarhoş olmakta ve dostu Matti ile Finlandiya'nın tüm güzelliğini doya doya seyredeceği Hatelma Dağı'na çıkma özlemiyle yanmaktadır. Matti'nin yardımıyla mobilyaları üst üste yığarak üstüne çıkabileceği yalancı bir dağ oluşturur. Puntila, 'dağ'ın tepesine çıktığında tümüyle 'sarhoş' kişiliğine bürünmüştür. Bu kez yalnız doğaseverliğinin değil, yurtseverliğinin de doruğundadır. Brecht, Puntila'nın ağzından, bir ülkenin güzelliği üstüne söylenebilecek en duygulu sözleri dile getirmektedir. Bay Puntila'nın hizmetinde yeterince zaman geçirmiş ve onun 'değişken' kişiliğinin göstergelerinin bilincine varmış olan Matti ise, patronunun yaptığı şiirsel betimlemeden bir tek mesaj almaktadır: Puntila'nın sahip olduğu toprakların, o topraklarda yer alan göllerin, ormanların büyüklüğü, o topraklarda Puntila'yı daha zengin kılmak için çalışan insanların çokluğu ve yaşadıkları sefalet ... Artık Matti'nin, Puntila'nın yanında işi kalmamıştır.

Onikinci tablo, Matti'nin Puntila'nın hizmetinden ayrılışını gösterir. Sarhoş anlarında ideal insan kimliği sergileyen bu sevimli adam, ayık anlarında çekilmez bir yaratığa dönüşmektedir. Sarhoşluk süreleri uzun, ayıklık dönemleri kısa sürdüğü sürece dayanılabilir Puntila'ya. Ancak, oyunun ezgisel gelişiminde de görüldüğü gibi, Puntila'nın git gide daha sık ayılır olmasıyla, çiftlikteki özel ve toplumsal ilişkiler içinden çıkılmaz bir duruma gelmiştir. Matti, 'su ile yağın' (egemen sınıfla işçi sınıfının) birbirine karışıp bütünleşemeyeceğini anladığı için, Puntila'nun dünyasından çekip gider. Bir 'masal' noktalanmıştır.

Puntila 'gerçeği' ise sürüp gider. Doğal olarak sahip olduğu doğaseverlik-insanseverlik-hakseverlik-yurtseverlik duyguları ile sınıfsal konumu gereği benimsediği doğaya/insana/eşitliğe/toplumculuğa karşı olan sınıfsal tutumunu aynı bilinç düzleminde var edemeyen Puntila, iki ayrı bilinç düzleminde, 'ikiyüzlü' varoluşunu sürdürmek zorunda kalacaktır. Bozuk toplumsal düzen içinde 'kurban' konumuna düşmemek için, duygularına set çekip, aklını kullanmaktan başka çıkar yolu yoktur. Bozuk düzende akıl ve mantık, bireyi güçlü ve kötü olmaya yöneltmekte, bireyi güçsüz kılacağı için tehlikeli olan 'iyi'nin gizlendiği, bastırılmış 'insan' kimliği ise, ancak bireyin aklının başında olmadığı anlarda (sarhoşken) ortaya çıkmaktadır. Puntila çözümsüz ikilemiyle, sevimli ve sevimsiz kişilikleriyle bir arada yaşamaya yazgılıdır.

Brecht, Puntila'nın bölünmüş kişiliğinin gramerini kurarken, yurtsever/parasever, doğasever/malsever, sevecen/acımasız, eşitlikçi/ayırımcı, kapitalist/işçi, duygusal/akılcı, sarhoş/ayık karşıtlıklarının, dil dizgesi içinde özdeş işlev taşıyan dizisel (paradigmatik: düşey düzlemde varolan) özellikli ögeler oldukları için, dizimsel (sentagmatik: yatay düzlemde varolan) dizge içinde yanyana yer alamayacaklarını titizlikle vurgulayarak, bu karşıtlıklara iki ayrı gösterge dizgesinde yer vermiştir. Böylece, tümce içinde aynı işlevi gördüğü için, dil dizgesi gereği, tümcede yanyana (dizimsel boyutta) kullanamayacağımız sıfatların ('Sarhoş ve ayık bir adam gördüm' tümcesinin hiç bir göstergesel değeri yoktur.) toplumsal dizge içinde de yanyana kullanılamayacağı uyarısı belirlenmiştir.

Sonuç olarak da, söz gelimi, bir parasever 'insansever'lik-ten/'yurtsever'likten, bir egemen sınıf temsilcisi 'eşitlik'ten söz ediyorsa, Brecht'in Puntila karakteri bağlamında oluşturduğu gösterge dizgeleri uyarınca, ya bu kişinin, Puntila gibi, akıllı başında olmadığı (sarhoş olduğu) için 'iyilik' krizine tutulduğuna, ya da Puntila'nın yaşadığı ikilemi bile yaşamayıp, bizi bilinçli olarak düpedüz aldatmaya çalıştığına hükmetmemiz gerekir.

Brecht'in oyunda oluşturduğu dizge toplumu kapsadığı için bireye yönelik bir eleştiri içermiyor. Saussure nasıl dil dizgesinin işlerlik kurallarını belirlemişse, Brecht de eşitlikçi bölüşüme dayandırılmamış bir toplumsal dizgenin işlerliği içinde 'erdem'in yerini zorunlu olarak 'erdemsizliğin' aldığını göstermektedir. 'Erdem'in toplumsal dizge içinde işlerlik kazanmasının ise tek koşulu vardır: bir dizgenin yerini başka bir dizgenin alması. Kısaca, eşitlikçi bölüşüme dayalı bir toplum düzeninin kurulması. Puntila adlı bir kişinin sarhoşluktan ayıklığa, ayıklıktan sarhoşluğa sığınma gereksinimini duymadan, bölünmüş bir kimliğe tutsak olmadan varolabileceği bir düzen...

VII

J. P. SARTRE: 'GİZLİ OTURUM'DA ZAMAN / UZAM / EYLEM

Varoluşçu düşüncenin simgesi sayılan ünlü Fransız düşünür ve yazar Jean Paul Sartre oyun yazarlığına İkinci Dünya Savaşı sırasında başladı. Ardarda yazdığı oyunlarla, varoluşçu düşüncüyü yaygınlaştırma yolunda tiyatroyu bir araç olarak kullandı... Bu nedenle, en önemlileri arasında *Sinekler* (1943), *Gizli Oturum* (1944), *Mezarsız Ölümler* (1946), *Kirli Eller* (1948), *Şeytan ve Yüce Tanrı* (1951), *Nekrasof* (1956) ve *Altona Mahkûmları* (1959) oyunlarının yer aldığı sahne yapıtları varoluşçu düşüncenin çeşitli bağlamlardaki yansımalarını dile getirir. Sartre, tiyatroyu, düşüncüyü dile getirmede yalnızca bir araç olarak gördüğü için, 'yenilikçi' bir biçim arayışına girmemiş, ancak, *Gizli Oturum* oyununda olduğu gibi yer yer 'gerçekçi' tiyatronun sınırlarını zorlamıştır.

Sartre tiyatrosu, insanın istekleri ve umutları ile, içine fırlatılmış olduğu anlamsız evren arasındaki keskin çelişki üstünde biçimlenir. İnsan, 'insana karşı kayıtsız' bir dünyada yolunu bulmak, bir kılıftan başka bir şey olmayan varoluşunu 'insan'a yaracak bir 'öz'le doldurmak çabasıdadır. Sartre'in düşüncesine göre varoluşun üç biçimi vardır: 'kendi içinde varlık', 'kendisi için varlık' ve 'başkaları için varlık'. İnsanın varoluş serüveni bu üç biçim arasındaki devingen ilişkide belirlenir.

Bir taş parçası 'kendi içinde varlık' özelliği gösterir, çünkü etkin olmayan katı ve durağan bir kütle, kısacası bir 'nesne'dir. Bilinci olmadığı gibi, başka varlıklarla da bir ilişkisi yoktur. Oysa insan varoluşunun bilincindedir. Bilince sahip oluşu insanı bir 'nesne' ('kendi içinde varlık') olmaktan çıkarıp, onu düşünen ve eylem yapma özgürlüğüne sahip bir 'özne' ('kendisi için varlık') konumuna yükseltir. İnsanın 'özgür seçim' yapma yeteneği varoluşçu-

luğun temel öğretisini oluşturur.

İnsanda 'varoluş', 'öz' den önce gelir. Varoluşunun özünü insan kendi eylemiyle yaratır. Bir başka deyişle, insanın özü ortaya koyduğu eylemle tanımlanır. Hiç bir ahlak yasasının ya da değerler dizgesinin 'belirleyici' olmadığı, tanrısız ve amaçsız bir dünyanın amansız boşluğunda debelenen insan her türlü eyleminde özgürdür. İnsan, yaşamı boyunca özgür seçimler yaparak kendisini yeniden yaratmak, 'öz' ünü hiç durmaksızın yeniden oluşturmak durumundadır. Bu koşul insanı sürekli olarak yaşadığı bir 'huzursuzluk' içine iter ve onu yalnızlaştırır. Ayrıca 'özgür seçim' hakkı da insana ağır bir yükümlülük getirir. İnsan ortaya koyduğu eylemin sorumluluğunu taşımak zorundadır: 'Salt yalnızlık ve salt sorumluluk'... Sartre'ın Fransız Direniş Örgütü'nün bir üyesi olarak İkinci Dünya Savaşı sırasında yoğun biçimde yaşamış olduğu bu durum, 'özne' olmayı seçmiş bireyin varoluşunun temel koşuludur. Gerçekten de, varoluşçuluk bir direniş ve özgürlük felsefesidir; ereği, insanı gerçek 'ben'ini oluşturmaya yöneltmektedir.

'Başkası' (başkaları) için 'varlık' olma özelliği, 'kendisi için varlık' (özne) olma konumunu sürdürme çabasındaki insanın, aynı konumdaki başka insanlarla karşı karşıya geldiği zaman belirginleşir. Her 'özne' karşısındakini belirli bir yargı içinde dondurup, onu 'nesne'leştirme yoluyla kendi 'özgür' konumunu sürdürmeye çalışır. Öte yandan, kendi varlığının bilincinde olabilmek için başkalarının varlığına gereksinim duyar. İki 'özne' arasındaki etkileşim sürecinin ilk aşamasında, karşıdaki bireyi 'öz'ü hiç bir zaman değişmeyen bir 'nesne'ye dönüştürme eğilimi görülür. Böylece, annemizin sevgisini, eşimizin bize olan bağlılığını, çeşitli insanların bize olan hayranlığını, bizim üstün konumumuzu katanılayan değişmez değerler olarak görme ayrıcalığına ulaşabiliriz. Ancak, söz konusu kişiler yaşadığı sürece, bu ayrıcalığa ulaşmak olanaksızdır. Çünkü 'başkaları' da.-yaşadıkları sürece- bizim tarafımızdan 'nesneleştirilmeye' karşı koymakta, bunun için de bizi 'nesneleştirmeye' çabalamaktadır. Bir başka deyişle, 'ben başkasını etki altına almak isterken o da beni kendi etkisi altına almaya çalışmaktadır'.

Böylece, 'başkası için varlık' olma konumundaki bireyler, başı sonu olmayan 'savunma' ve 'saldırı' eylemlerinin iç içe geçtiği bir çatışma ortamında varolurlar. Bilinçli, özgür birey, 'öz'ünün, 'başkası'nın yargısı ile değişmez biçimde belirlenmesine boyun eğmez; çünkü, bir masa, bir iskemle gibi değişmez bir konuma indirgenmek, bir başka deyişle 'nesneleşmek', lanetlenmek ya da Cehennem'i yaşamakla eşdeğerlidir. Bu durumda şu ya da bu biçimde etkileşim içinde olan bireylerden her biri bir başkasının 'işkencecisi'/'kurban'ı konumundadır.

Sartre'in varoluş olgusuna yaklaşımı böylece hem karamsar hem de iyimser özellikler taşır; bir yandan insanın sürekli bir savaşım içindeki yalnız ve huzursuz konumunu belirlerken, bir yandan da insanı seçme özgürlüğüne sahip, eyleminin sorumluluğunu taşıyabilen bir varlık olarak yüceltir.

Gizli Oturum, insanın 'varoluş'unu, yukarda ana çizgileriyle belirlenen üç özelliği bağlamında irdeleyen bir oyundur. Görsel ve işitsel düzeyde 'gerçekçi biçim'e sıkı sıkıya bağlı olduğu görülen yapıtın 'gerçekçi söylem'i aşan boyutu, 'uzam' ve 'zaman' yerlemlerine devingen bir işlev yüklenmesiyle oluşur.

Tek perdelik ve üç kişilik bir oyun olan *Gizli Oturum* lüks bir otel odasında geçer. Konukları odaya sokan görevlinin anlattığına göre, sonsuz sayıda merdivenden, koridordan ve odadan oluşan, ama çıkışı olmayan -kendisinin de dışına çıkamadığı- bir oteldir bu. Oyun kişilerinin geldiği dünya ile 'ikili karşıtlık' içinde olan bir uzam: 'Öteki dünya'... Deyim yerindedir, çünkü, getirilen üç kişi de 'ölü'dür.

Oda sıcaktır. Sıcaklık oyun boyunca artar. (Ya da oyun kişilerine öyle gelir.) Penceresi yoktur. Yatakları da. İkinci İmparatorluk biçiminde, rahatsız üç divan ile döşenmiştir. Şöminenin üstünde yerinden kaldırılamayacak denli ağır, bronz süs eşyaları vardır. Bir de ortada hiç kitap olmamasına karşın bir kâğıt açacağı. Buna karşın, alışılmışın tam tersine, hiç ayna yoktur. Dahası, bu odada ışıklar hep yanacaktır. Oyun kişileri içine girdikleri süreci hiç uyu-maksızın sürdüreceklerdir; gözlerini bir an olsun kırpmaya yeteneğinden de yoksun kalarak. Bu sevimsiz otel odası Cehennem'dir.

İşkencecilerini ve kurbanlarını bekleyen.

Odaya sırayla Garcin, Inez ve Estelle getirilir. Yaşadıkları günlerde birbirini hiç tanımamış olan üç kişi. Orta yaşlı bir erkek olan Garcin, görevliye 'işkence araçları'nın nerede olduğunu sorar. Cehennem'de olduğuna göre sonsuzluk boyunca işkence göreceğini düşünmektedir. Az sonra içeri giren Inez ise bir lezbiyendir. Oda da bulacağını düşündüğü Florence adlı kadını göremeyince şaşırır. Garcin'i ise 'işkenceci' sanır. Odaya son giren kişi Estelle'dir; genç güzel, şık bir sarışın. O da içeri girdiği sırada arkası dönük olan Garcin'in, o odada görmeyi beklediği kişi olduğunu sanmaktadır: kafasına bir kurşun sıkarak ölen ve yüzü dağılmış olan, sevgilisi Roger. Oysa odada ne işkence araçları, ne işkenceciler, ne de üç ölünün, yeryüzündeyken yıkıma götürdükleri ve şimdi onlardan hesap soracak olan kurbanları vardır. Garcin, Inez ve Estelle'de başka kimse olmayacaktır odada. İşkenceci de kurban da onlardır...

Bir erkek, bir lezbiyen, bir dişi. 'Cinsellik' olgusunun başat öge olarak sunuluşu, bir yandan –gerçek dünyadaki eylemleri doğrultusunda- bu kişilerin 'Cehennem'de olmasının nedenini açıklama işlevi taşıırken, öte yandan oyunun temel çatışma eksenini oluşturur. Üç kişi arasında 'merkez' konumda olan Inez'dir: çünkü Inez olmasa, 'maço' özellikler taşıyan Garcin ile tipik bir koket olan Estelle arasında cinsel düzlemde bir 'uzlaşma' gerçekleşebilir belki. Inez'in Estelle'i kendine yakın kılma ve Garcin'i Estelle'den uzak tutma çabası ise böyle bir 'uzlaşma'yı olanaksız kılar. (Kapının açıldığı bir anda Estelle ve Garcin'in, Inez'i dışarı atma girişimi de sonuçsuz kalır). 'Cehennem ilişkileri'ni belirlemek için üçü de gereklidir.

Garcin, Inez ve Estelle, odaya ilk girdiklerinde henüz 'özne' niteliklerini yitirmemişlerdir; daha doğrusu 'ölü' olduklarının bilincinde olmakla birlikte, 'yaşıyor olma' alışkanlığını üstlerinden atabilmiş değillerdir. Her birinin 'gerçek dünya'dan getirdikleri bir 'eylem' öyküsü vardır; her birinin, 'kendisi için varlık' olma özelliklerini yansıtan...

Bir ay önce ölmüş olan Garcin, 'Cehennem'de olmasının nede-

nini karısına yapmış olduklarıyla açıklar: Barışçı bir gazetede çalışan Garcin, yoksulluktan kurtararak evlendiği karısını sürekli olarak aldatmış, dahası, eve yardımcı olarak aldığı yarı-yerli bir kızla geçirdiği aşk gecelerinden sonra, karısından yataklarına kahvaltı getirerek onlara hizmet etmesini bile istemiştir. Buna karşılık, karısı ona olan bağlılığını ve sevgisini 'minnettar' bir köle gibi sürdürmüştür. Ölümüne ise -ülkesi savaşa girdiğinde- 'barışçı' tutumunu sürdürdüğü ve savaşmayı reddettiği için kurşuna dizilmesi neden olmuştur. Bir erkeği 'sonsuz'a dek 'özne' konumunda tutmaya yarayacak, fiyakalı bir öykü... Oysa oyunun gelişimi içinde, Garcin'in asker kaçağı olduğu için vurulduğu anlaşılabacaktır.

Ölümünün üstünden yalnızca bir gün geçmiş olan Estelle, içinde hiç bir suç ögesi barındırmayan bir 'özveri' öyküsü anlatır: ane ve babanın erken öldüğü yoksul bir ailenin kızıdır; erkek kardeşini yetiştirebilmek için genç yaşta, kendinden çok yaşlı zengin bir adamla evlenmiştir; sevebileceği bir erkeğe çok daha sonra rastlamış, ama onunla birlikte yaşamaya -eşine bağlı bir kadın olduğu için- karşı çıkmış, bir süre sonra da hastalık sonucu ölmüştür. Bir kadını 'sonsuz'a dek 'özne' konumunda tutmaya yarayacak, bir 'yücelik' öyküsü... Bu öykünün yalnızca Estelle'in ölüm biçimi açısından doğru olduğu, oyun süreci içinde ortaya çıkacaktır. Estelle, kendine âşık ettiği bir adamla birlikte olmak için kocasını aldatmıştır. Buna karşılık, aşığının ondan bir çocuk istemesi hoşuna gitmemiş, isteği dışında doğan çocuğu da içine ağırlık olarak taş koyduğu bir çıkın içinde suya atmıştır. Bunu anlayan aşığı kafasına bir kurşun sıkarak ölmüş, Estelle evine dönerek kocasıyla hiç bir şey olmamış gibi yaşamayı sürdürmüştür.

Inez aralarında en açık sözlü olandır. Öleli bir hafta olmuştur. Varoluşunu 'öz' ile doldurabilecek hiç bir 'değer'e sahip olmayan bu kadın -genellikle bir 'nesne' olarak görülen- sıradan bir postane memurudur; 'kendisi için varlık' olabilme yolundaki tek 'eylem'i, başka insanları huzursuzluğa ve yıkıma sürüklemek olmuştur. Kuzeni olan bir genç adam ve onun kız arkadaşı olan sarışın Florence'la birlikte yaşadıkları evde, sinirine dokunan genç adamı saf dışı bırakarak Florence'ı kendine bağlamak için bıkmadan

usanmadan uğraşmış, sonunda Florence'ın adamı terk etmesine neden olmuştur. Adam daha sonra bir tramvay kazasında ölür. Bu kez Inez, birlikte yaşadığı Florence'a, genç adama yaptıklarından dolayı suçluluk duygusu yaşamaları gerektiğini durmadan yineleyerek genç kadının, yaşadığı iç huzursuzluğuna dayanamayacağı bir noktaya gelmesini sağlar. Florence bir gece yataktan kalkıp havagazı musluğunu açar ve yatağa geri döner. Sabah ikisi de ölmüştür. Inez'in öyküsü de, kadının insanları yıkıma sürüklemekteki hünerini göstermesi açısından, eylemi yapanı –korkutucu da olsa- 'özne' konumunda tutmaktadır. Oyun, üç 'özne'nin, yaptıkları 'özgür seçim'lerin bedelini ödeme aşamasında oluşur.

Oyun kişileri adım adım 'özne'('kendisi için varlık') konumundan, 'nesne'('kendi içinde varlık') konumuna geçer. Oyun kişilerinin 'zaman' açısından henüz dünya ile bağlantıları bütünüyle kopmamıştır. Bu nedenle, bir ölünün 'kendisi için varlık' olma durumunun olanaksızlığı açıklık kazanmamıştır. Kişiler oyun süresi içinde, 'özne' olarak varolma özgürlüğünden artık bütünüyle yoksun olduklarını, çünkü artık 'eylem yapma', kendileri hakkındaki düşünceleri değiştirme, en önemlisi 'ayna'da kendilerini kendi istedikleri gibi görme olanakları olmadığını anlayacaklardır.

'Özne'nin 'nesne'leşme süreci, Cehennem 'zamanı' ile gerçek dünya zamanı, Cehennem 'uzamı' ile gerçek dünya uzamı arasında oluşan ikili karşıtlıklar doğrultusunda belirlenir. Cehennem'de 'zaman' durmuştur. Oysa gerçek dünyada 'zaman' hızla ilerlemektedir. Sartre her bir oyun kişisine, kendi yaşam serüveni bağlamında, ölümünden sonra geçen süreç içinde olup biteni izleyebilme yetisi sağlamıştır. Oyun kişileri, gerçek dünyada seyrettiklerini ve dinlediklerini yüksek sesle dile getirirler.

Garcin –ölümünden sonra- karargâha çağrılan karısının şaşkın ve kederli bekleyişini, eline tutuşturdukları kurşun delikleriyle dolu giysiyi, karısının –daha sonra- üzüntüden ölüşünü, gazete-deki arkadaşlarının onun hakkında konuşmalarını izler. Korkusu, 'Garcin korkağın tekiydi' denmesi ve zaman içinde 'Garcin gibi korkak' deyiminin yaygınlaşmasıdır.

Inez, iki ölünün çıktığı evin mühürlenişini, yetkililerin incele-

me yapışını, evin kiraya verilişini, bir erkekle bir kadının, onun –hiç bir erkeği yaklaştırmadığı- yatağı üstünde sevişmelerini izlemek zorunda kalır. Yaşarken bile ‘lanetli karı’ olarak anılan ve artık gerçekten de lanetlenmiş olan Inez’in gerçek dünyada en küçük bir izi bile kalmamıştır.

Estelle ise önce kendi cenazesini, cenazede kimsenin yeterince kederli görünmeyişini, tek kız arkadaşı ve sırdaşı Olga’nın rimelleri akmasın diye ağlamayışını, cenaze gününün gecesini izler: Olga, yaşarken Estelle’e vurgun olan gencecik bir delikanlıyı dansa çağırmıştır; dans sırasında Estelle ile ilgili tüm gerçekleri delikanlıya anlatan Olga, Estelle’i, ona tapan son kişinin gözünde de sıfırlamıştır.

Üç oyun kişisi böylece, yaşarken ortaya koydukları eylemler nedeniyle, henüz yaşamakta olan insanlar tarafından yargılanmış ve ‘öz’ü değişmez birer ‘nesne’ konumuna indirgenmişlerdir. Artık, ‘başkası’nın yargısında dondurulduğu biçimde kalacaktır her biri. Garcin bir ‘korkak’, Estelle, para ve erkek delisi, evlat katili bir güzellik budalasası olarak anılacaktır. Inez’e gelince, onu kimse anmayacaktır bile...

Yaşayanlar, bu üç ölüyü ‘değişmez’ yargılarda belirlemiş, onları ‘özne’ konumundan çıkarıp ‘nesne’leştirmiştir. Bu sürecin noktalandığı aşamada, Garcin, Inez ve Estelle’in gerçek dünyanın ‘uzam’ ve ‘zaman’ıyla olan ilişkileri kopar. Artık, o sevimsiz otel odasının bunaltıcı sığağında ‘değişmez’ bir ‘uzam’ ve ‘zaman’ içinde birbirlerine tutsaktırlar. Bu tutsaklık, onları ‘başkası için varlık’ konumunda dondurur. Artık her birinin ‘ayna’sı öteki iki ‘başkası’dır. Kendilerini kendi istedikleri gibi görebilecekleri aynalar içermeyen bu uzamda, kendilerini ancak ‘başkası’nın gözlerinde yansıdıkları biçimde göreceklerdir. ‘Başkası’nın –huzursuzluk veren- varlığı görmezden gelinemez, çünkü kişi ‘başkası’nın yargısında dondurulmak istemez. Bu nedenle, birbiriyle ‘uzlaşma’ya girmesi söz konusu olmayan üç oyun kişisi, birbirlerini yargılama, ‘başkası’nın kendi haklarındaki yargısının gücünü, onu yargılayarak etkisiz kılma oyununu sürdüreceklerdir. Sartre, işkencenin başka hiç bir türüyle karşılaştırılamayacak düzeyde yıkıcı bir

edimden söz etmektedir. Bir an bile 'huzur'a kavuşmadan, bir an bile dinlenmeden, hep başkası tarafından izleniyor ve yargılanıyor olmak. Göz kapaklarının hareket edemeyişi, ışıkların söndürülemediği, uykunun söz konusu olmayışı sonucunda, bir an bile kendi başına kalamayışın getirdiği gerginliğin sonsuzluk boyunca sürecek olması demektir bu. Ölülerin kendilerini ya da birbirlerini bir kez daha öldüremeyeceği ve/ya da kendi hakkındaki yargılarını değiştiremeyeceği bu tutsaklık ortamında 'işkenceci'ye gereksinim yoktur. Inez, Estelle'i Garcin'den soyutlayıp kendi yanına çekmeye uğraşırken, Inez tarafından nesneleştirilmeye karşı koyan Estelle, Garcin'le ilişkiye girerek Inez'i nesneleştirmeye, Garcin ise kendisini, kabullenemeyeceği bir yargıda dondurmaya çalışan Inez'le iletişim kurmaya çalışacak, ama dışlanmaktan korkan Estelle buna izin vermeyecektir. Böylece, oyunun her aşamasında 'kurban' değişmekte ve karşısında her seferinde iki 'işkenceci' bulunmaktadır. Böylece kişiler, varoluşlarının 'olumsuz'da dondurulmuş 'öz'ünü değiştirememenin huzursuzluğunu, durmadan yinelenen bir kısır döngü içinde yaşayacaklardır. Cehennem hiç de bize anlatıldığı gibi değildir. 'Cehennem' 'başkaları'dır...

Sartre *Gizli Oturum* oyununun 'uyum'unu gerçek dünyanın 'uzam', 'zaman' ve 'eylem'deki 'değişkenliği' ile aynı olguların 'cehennem' ortamındaki 'donmuşluğu' arasındaki karşıtlık üstüne kurmuş, 'ezgisi'ni ise üç varlığın gerçek dünya uzamından ve zamanından getirdikleri 'eylem' öykülerini, 'cehennem' uzamında ve zamanında hiç durmaksızın yinelenen bir ilişkiler döngüsü içinde dondurup tutsak ederek oluşturmuştur. Oyun biter, ama ezgi sürer:

Garcin- Hadi öyleyse, işimize bakalım...

VIII

HAROLD PINTER'IN 'GİT-GEL DOLAP' OYUNUNDA ANLATIM DİZGELERİ

Git-Gel Dolap, ünlü İngiliz oyun yazarı Harold Pinter'in ikinci oyunudur. 1950'lerin sonlarında yazılan ve sahnelenen bu tek perdelik kısa oyunda, Pinter İngiliz yeni-doğalcılığı (neo-naturalizm) ile uyumsuz (absürd) tiyatro özelliklerini buluşturmuştur.

İkinci Dünya Savaşı sonrası İngiltere'sinde, aşağı tabakadan insanların dil kullanımını, duyarlılığını, sorunlarını, ilişkilerini ve içinde yaşadıkları ortamı sahneye çıkarma bağlamında yapılan tiyatro devriminin ürünleri, orta sınıftan eleştirmenler ve seyirciler tarafından -küçümser bir tutumla- 'bulaşık musluğu tiyatrosu' (kitchen sink drama) olarak nitelendirilmişti. Aynı yıllarda Fransa'da oluşan uyumsuz tiyatro akımı ise, klasik anlamdaki oyunların öykülerine ters düşen ve mantık yoluyla açıklanması olanaksız grotesk olayların yer aldığı, başı sonu belli olmayan, kişilerinin konumları psikolojik boyutta açıklanamayan, düşünle gerçeğin iç içe girdiği, yer yer güldürücü bir karabasan ortamını yansıtan sahne olaylarıyla, iletişimin yok olduğu, bireyin, açıklayamadığı ve denetleyemediği mekanizmalar karşısında anlamsız bir varoluşa tutsak edildiği, çığrından çıkmış bir dünyaya, insan adına başkaldırıyordu.

Git-Gel Dolap İngiliz yeni-doğalcılık akımından olduğu denli, uyumsuz tiyatronun öncü yazarlarından sayılan Samuel Beckett'in yapıtlarından ve Franz Kafka'nın romanlarında yansıtılan karabasan ortamından büyük ölçüde etkilenmiş olan Pinter'in, 20. yüzyıl İngiltere'sinde yaşayan aşağı tabakadan insanların, hem sınıfsal hem de evrensel konumunu iç içe irdelediği bir çalışmadır. Oyun, 'yüzeysel yapı'sını oluşturan olaylar dizisinin, kişilerinin ve içinde yer aldığı uzamın taşıdığı özelliklerle, gerçekçi anlatıma

dayanan yeni-doğalcı tiyatronun belirgin bir örneği sayılır. Oyunu uyumsuz tiyatroya yaklaştıran özellikler ise Pinter'in yapıtıyla oluşturduğu 'derin yapı'yı ve 'derin anlamı' belirler.

Yüzeysel Yapıda Yansıyan Olaylar Dizisi

Git-Gel Dolap, yüzeysel yapıda yansıyan olaylar dizisiyle 'gerilim' türünde bir öykü oluşturur. Ancak, bu tür öykülerin tam tersine, oyun, doğal düzeyde başlayan ve gittikçe hareketlenerek gerilimi doruğa ulaştıran bir tempo yerine, bir durup bir hareketlenen bir eylem düzeni gösterir. Tıpkı yaşamın doğal akışı içinde olduğu gibi. Pinter, bir yandan seyirciyi bir gangster öyküsünün gizemi içine çekerken, bir yandan da aşağı tabakadan İngiliz insanının gündelik konuşma biçimlerine, gündelik yaşamdaki yakınmalarına, ilgilendiği gündelik konulara ve yaşamını kazanma koşullarına, hem alaycı hem de sevecen bir tutumla yaklaşmaktadır. Olay terk edilmiş bir yapının bodrum katındaki bir odada başlar ve noktlanır. Odada bulunan iki kapıdan biri mutfak ve ayakyolunun bulunduğu ve iç uzamın bir parçası olan bölme, öteki ise dış uzama açılır. (Dış uzama ulaşan kapı, Hitchcock'un filmlerinde olduğu gibi, gerisinde 'bilinmez' olayların yer aldığı ve er ya da geç açılarak dışardaki tehlikeyi iç uzama da taşıyacak olan önemli bir dramatik araçtır.)

Odada bulunan Ben ve Gus adlı iki profesyonel kiralık katil, öldürmekle yükümlü oldukları -tanımadıkları- bir kurbanın gelişini beklerler. Birbirine karşıt kişilik özellikleri taşıyan bu 'ikili', niteliği ve hangi amaca hizmet ettiği oyun boyunca anlaşılmayan bir örgütün en aşağı düzeydeki üyeleridir. (Böylece doğalcı bir ortamdan, soyut bir anlam düzenine geçilmekte ve 'örgüt' adı verilen olgunun, çeşitli anlam çağrışımlarına ulaşmasına olanak tanınmaktadır.)

'İkili'nin bu örgütle tek bağlantıları Wilson denen ve sahnede hiç görülmeyen kişidir. Ben ve Gus'ın uzun süredir yapmakta oldukları anlaşılan görevleri, Wilson'dan aldıkları buyruklar gereğince, onlara adresi verilen -bilmedikleri- bir eve sabaha karşı giz-

lice girmek, orada beklemek ve kapıdan içeri gireceği, son anda -büyük olasılıkla Wilson tarafından- haber verilen 'kişi'yi öldürmek, sonra da gece karanlığında gizlice çıkıp gitmektir. Bu iki arkadaş, 'iş' olmadığı zamanlarda da sürekli olarak evlerinde oturup, yeni görevlerine gitmek için 'haber' beklerler. Yılda yalnızca on beş gün tatil yaparlar.

Oyunun başlangıcında, 'ikili'nin daha az yetkili kişisi görünümünde olan Gus'ın, çalışma koşullarının git gide daha kötüye gittiğinden yakındığı görülür. Gittikleri evlerde 'kurban'ı beklerken yatacakları yataklar bu kez eskiden olduğu denli temiz değildir. Ayakyolundaki sifon da düzgün çalışmamaktadır. İki arkadaş gaz saatini çalıştıracak paraları olmadığı için oyun boyunca çay içemezler. Gus'ın sigarası ve kibriti bitmiştir; gizemli bir el -onunla alay edencesine- dış uzama açılan kapının altından içeri bir zarf içinde kibrit çöpleri atar; ancak kibritler hiçbir işe yaramayacaktır. Gus bir yandan yaptıkları işten git gide tedirgin olmakta, bir yandan da hizmet ettikleri örgüt hakkında hiçbir şey bilmemenin sıkıntısını yaşamaktadır.

Oyunun ilk bölümünü, Gus'ın başlattığı sıradan konuşmalar, arkadaşı Ben'e örgüt hakkında sorduğu, yanıtını ikisinin de bilmedikleri sorular oluşturur. Hizmet verdiği iş yerine körü körüne bağlı bir kişi olduğu anlaşılan Ben ise, Gus'ın sorularından bunaldığı, ayrıca belki de 'bekleme' gerginliğini üstünden atmak için, sürekli gazete okur, zaman zaman da gazetede okuduğu garip ölüm haberlerini Gus'a aktarır. Bu arada hangi futbol takımının o hafta hangi kentte maç yapacağı ya da gündelik dildeki kullanımları hangisinin doğru bildiği gibi konular yüzünden inatlaşırlar. Anlaştıkları tek nokta, gazetedeki grotesk ölüm haberlerinin 'tik-sindirici' olduğudur. (Sanki 'ölüm' ve 'öldürme' olgularıyla hiçbir ilgisi olmayan kişilermiş gibi...)

Oyunun tam ortasında, odanın bir duvarında bulunan git-gel dolabın (kimi lokantalarda, aşağıdaki mutfak bölümüne siparişleri vermek ve yollanan yemekleri yukarıdan almak için kullanılan ve 'dilsiz garson' adı verilen otomatik bir aygıt) harekete geçtiği görülür. Gerilim birdenbire yükselmiştir. Yukarıdan pusulalara

yazılmış siparişler yağmakta, Ben ve Gus da orada gizlendiklerinin anlaşılmaması için yemek için yanlarında getirdikleri ne varsa yukarı yollamaktadırlar. Oysa Gus'a göre içinde bulundukları odanın mutfak bir lokanta mutfak olamayacak denli küçüktür; üstelik bu mutfak kullanılmakta olduğuna ilişkin de hiçbir belirti yoktur. (Sanki kapının altından -işlerine yaramayan- kibritleri atan gizli el onlarla daha da acımasız bir biçimde alay etmektedir!)

Siparişler git gide, karşılanması büsbütün olanaksız isteklere dönüşür. Elleri ne varsa yukarı yollamış olan iki arkadaş, bir çay bile içemedikleri gibi aç da kalmışlardır. Dış dünyada olan bitenleri izlemeye meraklı, yemeye ve içmeye düşkün, yaşama dönük bir kişi olan Gus bu duruma başkaldırarak, aygıtın konuşma borusuna artık yollayacak hiçbir şeylerinin kalmadığını haykırır. Ben ile Gus arasındaki kişilik çatışması bu noktada doruğa ulaşır. Ben konuşma borusunu Gus'ın elinden kaparak, yukarıya durumu idare etmeye çalışan nazik bir açıklama yapar. Dolap hareket-sizleşir.

Zaman geçmekte, kurbanın geleceği an yaklaşmaktadır. İki arkadaş, her zaman yaptıkları gibi, görevlerini yerine getirirken izleyecekleri adımların sözlü ve hareketli provasını yaparlar. Ne ki, bu kez kullandıkları yöntemin kimi aşamalarını dile getirmeyi unuturlar. Oyunda yansıtılan görev gününde pek çok sıradışı olay olmuş, pek çok şey aksamıştır. Oyunun bu son bölümünde iki arkadaş arasındaki iletişimin iyiden iyiye koptuğu görülür. Oyun boyunca odanın mutfak ve ayakyolu bölmesine giden kapıdan sık sık girip çıkan Gus'ın su içmeye gittiği bir anda, Ben git-gel dolabın konuşma borusundan beklenen iletiyi alır; kurban kapıdan içeri girmek üzeredir. Ben, konuşma borusunun öteki ucundaki kişiye iki kez 'hazır oldukları'nı söyledikten sonra, telaşla mutfaktaki Gus'a seslenir. Bir yandan da tabancasını dış uzama açılan kapıya yöneltmiştir. Gus ise henüz ortada yoktur.

Odayı dış uzama bağlayan kapı birden açılır. İçeri Gus'ın -arkadan itilmişcesine- girdiği görülür. (Gus'ın, dışarı çıkışı olmayan mutfaktan nasıl olup da dış uzama ulaştığı ve sokak kapısından içeri nasıl girdiği hiç bir zaman anlaşılmaz. Gus ceketsiz ve yelek-

sizdir; tabancası ve tabanca askısı da üstünde değildir. Sırtı kamburlaştırmıştır; kolları iki yandan aşağı sarkmaktadır. Gus usulca başını kaldırır; tabancasını ona doğru yöneltmiş olan Ben ile bakışırlar. Sahne bu noktada kararır ve oyun noktalanır. Görevini, hiç bir sorgulama yapmadan yerine getirme alışkanlığı olan Ben'in, 'kapıdan giren kurban'a yönelttiği silahını ateşleyip ateşlemediğini seyirci öğrenemeyecektir.

Oyunun Derin Yapısını Belirleyen Gösterge Dizgeleri

Oyunun yüzeysel öyküsünde, okuru 'derin yapı'ya ulaştırma da yardımcı olan çeşitli 'gösteren'ler (belirtenler) yer almaktadır. Derin yapı, bu gösterenlerin doğru 'gösterilen'ler ile buluşturulup 'örtük' (anlamı çözülmemiş) 'gösterge'lerin 'açık' (anlamı çözülmüş) göstergelere dönüştürülmesiyle oluşur.

Derin yapıya ulaşmada çözümleyiciye en önemli ipuçlarını veren gösterenler, oyunu baştan sona saran 'yinelemeler'dir. Oyun-daki 'yineleme öğeleri' üç kümede toplanabilir:

a) Somut Mekanik Öğeler (Kolu insan tarafından çekildiği zaman değil de, iç mekanizmasındaki bir aksama nedeniyle başka zamanlarda çalışan sifon; ancak deliğinden bozuk para atılınca çalışan gaz saati; bir inip bir çıkan git-gel dolap). Ben ve Gus, oyun süresince bu aygıtları denetleyemezler.

b) Oyun kişilerinin Mekanik Eylemleri ve Tepkileri (Oyun kişilerinin dar bir uzamda bütün gün tutsak olmaları nedeniyle, sınırlı hareket biçimlerini durmadan yinelemeleri; içinde bulundukları kısıtlayıcı ortamda aynı konuları yineleyerek tartışmaları, gazetedeği değişik cinayet haberlerine bile aynı tepkileri getirmeleri; Gus'ın durmadan mutfığa girip çıkması, Ben'in sürekli olarak yatağa uzanıp gazete okuması) İşleri gereği içinde bulundukları koşullar Ben ve Gus'ı mekanikleşmiş bir hareket ve konuşma düzenine yöneltmiştir.

c) Oyun Kişilerine Görevleri Bağlamında Benimsetilen Mekanik Hareket Düzeni (Görevlerini yapacakları uzama her zaman

gece karanlığında gelip, bu uzamı gece karanlığında terk etme gerekliliği; görevlerini hep aynı yöntemi izleyerek yerine getirme zorunluluğu; Wilson'un iletisini zamanında almak için her an tetikte bekleme durumunda olmaları) Ben ve Gus, onlara ekmek parası kazandıran işleri gereği, özgürce düşünme ve yaşama hakkını yitirmişlerdir. Tıpkı ancak para atılınca çalışan gaz saati gibi mekanik (yaptığı işi ya da aldığı buyruğu sorgulamayan) birer aygıt indirgenmişlerdir.

Böylece yüzeysel öyküde sürekli olarak yinelenen ayrıntıların oluşturduğu bir çok 'gösteren' aynı 'gösterilen'de buluşmuş ve 'açık gösterge'ye ulaşılmıştır:

A. Gösteren/Biçim (Yinelemeler) + B. Gösterilen/İçerik (Mekanizasyon/Otomasyon) = C. Gösterge (A + B) (Kişilerin denetleyemedikleri bir varoluş biçimi)

Bu temel gösterge bağlamında oyunun derin yapısı ezgisel düzlemde dört aşama göstermektedir:

1. **Otomasyon** (Dizgesel Yineleme): Kişilerin, varoluşlarını, tıpkı otomatik aygıtlar gibi, anlayamadıkları ve denetleyemedikleri bir mekanizmanın parçası olmaya dayandırmış olmaları.

2. **Yoksunlaşma**: Otomatik mekanizmanın uyumlu parçaları olarak işlev gören kişilerin, denetleyemedikleri etkenler tarafından olumsuz yönde git gide daha çok etkilenecek, insanca yaşama haklarını git gide yitirmeleri.

3. **Mekanizmanın Parçalarının Eşgüdümlü Çalışmasında Görülen Aksamalar**:

(a) Yoksunlaşmaya tepki gösteren Gus'ın mekanizmayı sorgulamaya başlaması, mekanizmayı sorgulayarak otomasyonu bozması.

(b) Ben'in mekanizmanın uyumlu bir parçası olarak işlemeyi sürdürmesi.

(c) Aynı mekanizma içinde birbiriyle bağıntılı iki dişli çark gibi işleyen Ben ile Gus arasındaki uyumun bozulması.

(d) Ben ile Gus arasındaki eşgüdümün bozulması sonucunda mekanizmanın işleyişinin aksama tehlikesinin belirmesi.

4. Mekanizmanın Onarılması: Mekanizmanın aksamasına neden olan 'parça'nın (Gus'ın) devre dışı bırakılması. (Oyunda, o günkü 'görev'in 'kurban'ı Gus'tır.)

Mekanizmanın birbirine bağlı iki 'parça'sı olan Ben ile Gus arasındaki eşgüdümün bozulması da oyunda birbirini izleyen beş aşamada gösterilir:

1. Ben ile Gus'un karşılıklı ilişkilerinde 'uyum' ortamından 'uyumsuzluk' ortamına geçişleri. (Gus'ın örgütle ilgili sorularının artmasının Ben'i tedirgin etmesi, ikisinin önemsiz konularda ağız dalaşına girmeleri, sonunda Ben'in öfkesinin şiddet kullanacak boyutlara gelmesi)

2. Ben ile Gus arasındaki iletişimin bozulması ve zaman içinde yok olması. (Oyunun başından sonuna dek Ben tarafından yüksek sesle okunan gazete haberlerinin sonuncusunda, Ben'in haberin ayrıntılarını okumamış olmasına karşın, Gus'ın, daha önceki haberlerin okunuşunda yinelemiş olduğu tepkileri otomatik olarak sıralaması)

3. Git-gel dolabın çalışmaya başlamasıyla, görevlerinin niteliği gereği zaten gerilim içinde olan Ben ile Gus'ın üstündeki baskının artması (Git-gel dolaptan gelen siparişler karşısında ne yapacaklarını şaşkırmaları)

4. Ben ile Gus arasındaki çatışmanın yoğunlaşması.

Olaylar zincirinde ve oyun kişilerinin ilişkilerinde aşama aşama gerçekleşen bu gelişim, oyunun 'oyun öncesi'nde başlayan ve 'oyun ötesi'ne uzanan dört temel Eylem Boyutu üstünde yapılandırıldığını göstermektedir:

A. Oyun Öncesinde: Ben ile Gus'ın mekanizmanın denetimindeki uyumlu birlikteliği (Ancak, bir önceki görev sırasında, 'kurban'ın ilk kez 'kadın' olması, Gus'ı aşırı derece etkilemiştir.)

B. Oyun Boyunca: Mekanizma ile Gus'ın karşı karşıya gelmesi (Örgüt, mekanizmaya karşı çıkan Gus'ı yok etme hazırlığı içindedir.)

C. Oyunun Son Aşamasında: 'Uyumlu' öge Ben'in 'uyumsuz' öge Gus'ı yok etmeye yöneltilmesi (Ben'in kurallar gereğince, kapıdan giren kişiyi otomatik olarak öldürmesi gerekmektedir.)

D. Oyun Ötesinde: Ben ile Ben arasındaki Çatışma (Mekanizmanın uyumlu bir parçası olarak çalışmasına ve kafası özgürce çalışabilen biri olmamasına karşın, bir makine değil, bir insan olan Ben, uzun süredir birlikte çalışmış olduğu arkadaşını öldürmeli midir? Öldürmesi durumunda, Gus'ın yerine geçecek yeni görevlinin de onu öldürebileceği kuşkusuyla yaşamaya ve mekanizma içindeki işlevini sürdürmeye dayanabilecek midir? Gus'ı öldürmezse mekanizmanın -işlerliğini sürdürebilmesi için- her ikisini de yok edeceği kesindir. Ben, belki de yaşamında ilk kez 'otomasyon'un dışına çıkmış, bir makine parçası değil, bir 'insan' olduğunu savunan Gus gibi, kendi adına düşünmeye başlamıştır. Kararını hangi yönde verirse versin, Ben artık arkadaşı Gus'ın konumundadır...

Derin Anlam

Oyunun derin yapısında yansıyan derin anlam, kısa Hitchcock öykülerinde olduğu gibi, gizemli (açıklanamayan) öğelerle bezeli bir gerilim öyküsü anlatan *Git-Gel Dolap*'ın ne denli yoğun ve geniş boyutlu bir malzemedен oluştuğunu göstermektedir. Oyun, her şeyden önce, 'bireysel düzeyde denetlenemeyen ve bireyleri denetimi altında tutan bir dizge (sistem)' olarak tanımlanabilecek 'mekanizma'nın insan yaşamı üstündeki olumsuz etkisine keskin bir eleştiri getirmektedir. Oyunda yansıtılan işleyiş biçimiyle, 'mekanizma' yalnızca bir mafya örgütünü değil, insanları körükörüne uyum sağlamaya yönelten politik, ekonomik, toplumsal, kültürel tüm dizgeleri çağrıştırmaktadır. Pinter ayrıca 'mekanizma'nın ürettiği 'dehşet'i vurgulamakta ve insanı yalnızca taşıdığı işleve

indirgeyen dizgelerin, yalnız kurulu mekanizmaya boyun eğmeyen kişileri değil, (Ben'in durumunda görüldüğü gibi) uyum sağlayan kişileri de yoksunlaştıracak ve yok edecek düzeyde acımasız olduğunu göstermektedir.

Oyunun derin anlamının bir başka boyutunda da, insanın 'mekanizma'ya karşı çıkma dürtüsünün tartışması gündeme getirilmektedir. Denetimi dışındaki karmaşık mekanizmalar içinde tutsak edilmiş insanın 'bir seçim yapma' olanağı var mıdır? Hiçbir çözümün olası görünmediği koşullarda, insan çözüm arayabilir ya da çözüme ulaşabilir mi? Pinter, oyununda 'çözüm'ü değil, 'açmaz'ı sergiler. Yine de, belli belirsiz bir biçimde de olsa, 'mekanizma'nın 'işlevsel' parçaları olarak görülen çağdaş bireylerin, kendi adlarına düşünmeye ve mekanizmayı sorgulamaya başlamaları sonucunda, baskıcı mekanizmanın er ya da geç işleyemez duruma geleceği inancını taşıyor gibidir... Artık Ben de düşünmeye başlamak zorunda kaldığına göre, belki de yakın gelecekte o da Gus'ın konumunda olacaktır. Ben'in yok edilmesi ise onu yok edenin düşünmeye başlamasını sağlayacaktır. Bir mekanizma 'sürekli olarak 'arızalanan' 'parça'lar karşısında ne kadar dayanabilir? Pinter, sarmalında kıvrandığımız 'insana karşı' mekanizmaları yok edebilmemiz için, oyunda gördüğümüz gibi, 'kurban' olmayı göze almamızla başlayan bir süreç öneriyor belki de...

IX

EDWARD ALBEE'NİN 'HAYVANAT BAHÇESİ' OYUNUNDA OLAY ÖRGÜSÜ: ÖNSEZDİRİM DİZİLERİ

Hayvanat Bahçesi, Amerikalı oyun yazarı Edward Albee'nin ilk oyunudur. 1958'de yazılmış olmasına karşın, çağdaş klasikler arasına giren bu küçük başyapıt (özgün adıyla *Hayvanat Bahçesi Öyküsü*), yirminci yüzyılın en gelişmiş toplumlarındaki iletişim açmazını sınıfsal bakış açısından merccek altına alıyor.

Oyun en genel anlamıyla, toplumda geçerli ölçütlere göre sınıflandırılmış, toplumca onaylanmış değerler ile koşullandırılarak 'nesne'ye indirgenmiş, uygar 20. yüzyıl insanının öyküsüdür. 20. yüzyıl, teknolojinin ve endüstrileşmenin dev adımlarla ilerlediği, insan yaşamını kolaylaştırma açısından 'uygar', aynı zamanda da, kapitalist toplum düzeni içinde insanı insana uzak düşürmesiyle, insanları toplu biçimde yok etme araçları geliştirmesiyle 'ilkel' bir çağ olarak nitelendirilmelidir. Albee, işte bu çelişkiyi irdelemenin peşindedir.

Oyunda yer alan 'olay'ın üç temel göstergesi, birer 'önsezdirim' ögesi olarak sahne metninin ilk yarısında sunulur. 'Örtük gösterge'ler, oyunun gelişim aşamaları içinde 'açık gösterge'lere dönüşecek ve okura/seyirciye başlangıçta 'bulmaca' gibi gelen belirlenmelerin, sahne metninin ezgisine ve uyumuna yaptığı katkıyı gözler önüne serecektir.

Bu 'önsezdirim öğeleri' oyunun başı ile ortası arasında şöyle sıralanmıştır:

1. Hayvanat bahçesine gitmek: Bu göstergenin oyun içinde üç yönlü bir işlev taşıdığı görülecektir: a) New York'un merkezini oluşturan Manhattan Adası'nın genel bir betimlemesinin yapılma-

şı; b) Doğru adrese varmak için dolaylı yolların zorunlu olabileceğinin vurgulanması; c) Hayvanlarla hayvanların, hayvanlarla insanların ve insanlarla insanların 'uzam' bağlamındaki ilişkisinin belirlenmesi.

2. Hayvanat bahçesi ile ilgili konunun ertesi günkü gazetede ve o gece televizyon haberlerinde yer alacağını söylemesi. Bu önsezdirim ögesi oyunun başıyla sonunu birbirine bağlamaktadır.

3. Köpeğin Öyküsü: Bu önsezdirim ögesi, bir 'deney'den yola çıkarak, oyunu oluşturan olayı yaratma edimini içermektedir.

Olay, çağdaş gelişmişliğin simgesi olan Amerika Birleşik Devletleri'nin en gelişmiş kenti New York'ta geçer. Kazanç düzeylerine göre kümelenmiş, kent uzamı içindeki 'yaşama uzamları' da bu sınıflandırma bağlamında belirlenmiş olan kentin yoksul kişileri odalara, varsıl kişileri ise dairelere bölünmüş büyük yapılarda yaşarlar çoğunlukla. Varlıklarını, odalarını kuşatan duvarların öte yanında soluk alanlarla ilgilenmeden, onları tanımadan, anlamadan, bir tiyatro dekorunu andıran kendi uzamları içinde, kendilerini ve varsa ailelerini soyutlayarak sürdürürler. Bu bölünmüşlük kentin yoksul mahallelerindeki 'kural dışı' kişilerle, varlıklı mahallelerin 'kurallara uygun' biçimde yaşayan kişileri arasında daha da belirgindir. (1.c'de yer alan önsezdirim ögesi böylece işleme başlamıştır.)

Central Park. New York kentinin merkezi olan Manhattan Adası'nın orta yerindeki bol ağaçlı geniş bir yeşil alandır. 'Kural dışı' varlıkların 'kurallarla uyumlu' varlıklarla soygun, saldırı, cinayet yoluyla hesaplaştıkları, sıkı önlemlere karşın, her türlü şiddet olayının sık sık yer aldığı bir arena... 20. yüzyılın en gelişmiş ülkesinin en büyük kentinin merkezinde yer alan bu park, oyunda çağdaş dünyanın merkezini gösteren bir metafor (eğretileme) olarak işlev taşır.

Hayvanat Bahçesi, 'kural dışı' (isterseniz 'Öteki'leştirilmiş deyin) Jerry'nin, insanlar arasına konmuş duvarları yıkma yolunda, 'kurallara uyumlu' Peter ile işte bu ünlü parkta uyguladığı bir deneyin öyküsüdür. (3 No.lu önsezdirim ögesi olarak belirlenen bu

gösterge olaylar dizisini belkemiğini oluşturur.) Jerry'nin deneyi, oyunun ilerleyen aşamalarında ayrıntılı olarak anlatılacağı gibi, daha önce bir hayvan üstünde yapılmıştır. (Jerry, oyun boyunca, laboratuvar deneyinin sonuçlarını ilk kez bir insan üstünde deneyen bir uzman konumundadır.)

Oyun, Jerry'nin, Park'ın تنها bir köşesinde, her zaman oturduğu sırada kitap okumakta olan Peter ile konuşma girişimiyle başlar. Peter, oldukça düzgün kılıklı olmasına karşın Park'ta başıboş dolaşan bir serseri izlenimini veren bu yabancıyı önce duymazdan gelmeye çalışır. Ne ki olumsuz tutumunu da belli etmek istemez. Çünkü, bilinir ki, bu tür genel uzamlarda, tanımadıkları insanlarla ahbaplık kurmaya çalışan kişiler çoğunlukla ya sarhoş, ya deli, ya dilenci ya da soyguncudur. Onlara gereksizce kaba davranmaya gelmez, çünkü size her an bıçak çekebilir, canınızı yakabilirler. En iyisi, uygarca davranmak, bu tür insanları terbiyenizi bozmadan başınızdan savmaktır.

Jerry'nin ilk sözleri oyundaki de ilk sözlerdir: 'Hayvanat Bahçesi'ne gittim. (Peter duymaz.) Hayvanat Bahçesi'ne gittiğimi söyledim. BAYIM, 'HAYVANAT BAHÇESİ'NE GİTTİM.'

Albee, seyircisine ilk önsezdirim ögesini sunmuştur. Jerry, gerçekten de öğrenmek istiyormuş gibi, Peter'a hangi sokağın hizasında olduklarını sorar. Park'ın içindeki hayvanat bahçesi, 65. Sokak'a denk gelmektedir. Peter'ın söylediğine göre, o anda bulundukları yer 74. Sokak hizasındadır. Demek ki Jerry, kuzeye doğru yürümüştür. Manhattan'ın çeşitli sokakları ve bölgeleri bundan böyle sık sık anılacak ve oyunun ezgisel (melodik, zaman doğrultusundaki) gelişimi içindeki yerini alacaktır.

Jerry'nin 'zararlı biri' gibi görünmediği ve Peter'ın 'nazik biri' görüntüsü vermeye çalıştığı süreç içinde, Jerry'nin yönlendirdiği ve Peter'ın isteksizce katıldığı bir konuşma başlar. Jerry bir kez daha Hayvanat Bahçesi'ne gittiğini söyler. Oyuna da adını veren 'hayvanat bahçesi' olgusu 'yinelenme' yoluyla sahne metnine işlenmektedir.

Jerry, bir başka 'örtük gösterge' ile konuşmayı böler: 'Yarın gazetelerde okursun. Tabii, bu gece TV'de izlememişsen...' (2. No.lu

önsezdirim ögesi olan bu örtük gösterge, oyunun en sonunda 'açık gösterge'ye dönüşecektir.)

Konuşma, Peter'ın özel yaşamına ilişkin ayrıntıların Jerry tarafından değilmesiyle sürer. Düzgün ve sürekli bir işi olan Peter evlidir, ailenin iki kızları, iki kedileri, iki kuşları, iki televizyonları vardır. Peter, Jerry'nin zorlamasıyla, erkek çocuk sahibi olamadıklarını da söyler. Zaten artık çocukları da olmayacaktır. Peter, konuyu değiştirmek için, Jerry'nin sözünü ettiği 'hayvanat bahçesi'ne ya da ertesi gün gazetede ne okuyacağı konusuna odaklanmaya çalışır. Her iki konuya da daha sonra döneceğini söyleyen Jerry'nin Peter'ı sorgulaması sürecektir. Jerry, öyle herkesle ahbaplık etmediğini, ama binde bir biriyle konuştu mu, o kişiyi tam anlamıyla tanımak istediğini söylemektedir.

Kısa süre içinde Peter'ın okul kitapları basan bir yayınevinde çalıştığı, ve kazancının ailesini rahatça yaşatacak düzeyde olduğu anlaşılır. Peter, 'derli toplu' insanların yaşadığı bir mahallede, Manhattan'ın Doğu Yakası'nın kuzeyinde, Lexington Caddesi ile Üçüncü Cadde arasındaki 74. Sokak'ta oturmaktadır.

Peter, kendisini, soru yağmuruna tutan Jerry'ye neden ayakta durduğunu sorduğunda ise yine kafa karıştıran bir yanıt alır: 'Birazdan aşağı yukarı dolaşmaya başlayacağım. Sonra da oturacağım.' Jerry, bu sözlerin ardından, bir şey anımsamış gibi ekler: 'Yüzünün aldığı biçimi görünceye dek bekle.'

Peter konuyu kavramak için, Jerry'ye 'hayvanat bahçesi'nden mi söz etmekte olduğunu sorar. Jerry, oraya gelmeden önce hayvanat bahçesine gittiğini bir kez daha söyledikten sonra, yeni bir konu açar: '...yüksek orta sınıf ile aşağı yüksek orta sınıfı ayıran çizgi nedir? Oyunun sınıfsal bir irdeleme içereceği böylece önsezdirmektedir.

Jerry oyunun bu noktasında yavaş yavaş dolaşmaya başlayacaktır. Bir sonraki açıklaması ise, Manhattan yöresinden söz ettiği için 'yineleme', içeriği şaşırtıcı olduğu için de 'kafa karıştırma' işlevi taşımaktadır: 'Biliyor musun, hayvanat bahçesine gitmeden önce, Washington Square'den (Manhattan'ın güneyinde, ünlü Beşinci Cadde'nin başladığı Washington Meydanı) Beşinci Cadde'ye

çıktım ve ta oradan buraya yürüyüp geldim. (Beşinci Cadde'nin 8. Sokak hizasından önce başladığı düşünülünce, yaklaşık altmış so-kağın kestiği bir caddeyi boydan boya yürümek anlamına gelmek-tedir bu.

Peter edindiği verilere dayanarak, Jerry'nin oturduğu yer hak-kında tahmin yürütmeye kalkar: 'Demek ki Village'de oturuyorsu-nuz!' (Washington Meydanı'nın çevresinde ve güneyindeki, New York'lu bohem sanatçıların yaşadığı Greenwich Village mahallesi.)

Ne ki Peter yanılmaktadır. 'Orada oturmuyorum,' diye yanıtlar Jerry. 'Metro'ya binip Village'de indim. Beşinci Cadde boyunca yürüyüp hayvanat bahçesine ulaşmak için.'

Bir başka deyişle, Jerry 'Hayvanat Bahçesi'ne giderken, bütü-nüyle dolaylı bir yol izlemiştir. Bunu bilinçli olarak yaptığını şöy-le açıklar: 'Kimi zaman böyle yapmak zorunda kalırsın; kimi za-man, kısa bir yoldan hedefe ulaşmak için, önce dolambaçlı yollar-dan geçmek gerekebilir.' (Albee 1.b No.lu önsezdirim ögesini sun-maktadır.)

Jerry, bu açıklamadan hiç bir şey anlamayan Peter'e neredede oturduğunu söyler. Yukarı Batı Yakası'nda, Columbus Caddesi ile Central Park'ın Batı sınırı arasındaki dört katlı bir pansiyonun üst katında, küçük bir odada yaşamaktadır. Adresten de anlaşılacağı gibi Manhattan'ın en bakımsız bölgelerinden biridir burası. Jerry, odasına girip çıkarken gördüğü ama hiç konuşmadığı garip ve yoksul komşularını sayıp döker: Kaşlarını alırken odasını kapısını hep açık bırakan ve o kattaki tuvalete giderken Japon kimonosu giyen, eşcinsel zenci, karı-koca ve birkaç çocuktan oluşan ve dur-madan konukları gelen Porto Rico'lu aile, bir başka odada yaşa-yan, hiç ama hiç görmediği biri; aşağı katta ise, ne zaman kapısı-nın önünden geçse sessizce ağladığını duyduğu bir kadın...

Albee, Peter ve Jerry'nin ait olduğu farklı toplumsal sınıfları, Manhattan'ın çeşitli bölge ve sokaklarının taşıdığı özelliklerle be-lirlemiştir. (1.a No.lu önsezdirim ögesi oyunun ilk yarısına ince in-ce işlenmiştir.) Oturdukları yerlere bakılırsa, Peter, toplumca 'uy-gar', Jerry de 'ilkel' sayılan kesimdendir. Peter'ın düzgün bir evi, geliri, aile yaşantısı vardır. Jerry ise yalnızdır. Düzgün yaşam sü-

ren bir ana babanın çocuğu olmayışı sonucunda belini doğrultmamış, toplumun sıcak bakmadığı kesimden insanlar arasına itilmiştir. Odasındaki üç beş parça eşya (içinde resim olmayan iki çerçeve, porno resimli iskambil kâğıtları, vb) onun katıksız yalnızlığının göstergeleridir. Özetlenecek olursa, Peter toplumun 'sahip çık-tığı', Jerry de 'gözden çıkardığı' çeşitten kişilerdir.

Jerry'nin oturduğu binanın işletmecisi, zaman zaman Jerry'ye sarkıntılık eden, ayyaş ve pasaklı bir yaşlı bir kadındır. Bir de korkunç köpeği vardır. Her ikisi de kapıda Jerry'nin giriş çıkışını kolayan 'cehennem bekçileri'dir.

Jerry, bütün bunları şaşkınlıkla dinleyen Peter'ın ilgisini çekmeyi başarmıştır sonunda. Albee'nin oyununun da tam 'merkez noktası'na gelinmiştir. Jerry artık bombasını patlatabilecek durumdadır. 'KÖPEĞİN ÖYKÜSÜ' başlığıyla sunulan beş-altı sayfa uzunluğundaki 'tirad' başlar.

Korkunç bir canavar görünümündeki Köpek, binanın girişinde her gördüğünde Jerry'ye saldırmaktadır. Bu sıkıntıyı günlerce çektikten sonra, Jerry köpeğin sevgisini kazanmaya, bunu başaramazsa onu öldürmeye karar vermiştir. Köpeği bir süre gülücükler eşliğinde sunduğu hamburgelerle besler; böylece aralarında bir dostluk oluşacağını ve bundan böyle 'uygarca' bir ilişki içinde olacaklarını ummaktadır. Ne ki Köpek huyundan vazgeçmemiş, saldırılarını hamburgerleri yedikten sonra da sürdürmüştür.

Jerry artık hayvanı öldürmek durumundadır. Köpeğin hamburgerine fare zehiri koyar. Hamburgeri bir lokmada yutan köpeğin günlerce hastalıktan kıvrandığını, üzüntüden ne yapacağını şaşırılmış olan sahibinden öğrenecektir. Aslında Jerry de köpeğin ölmesini istemez. Çünkü, iyilikten anlamayan köpeğin kötülükten anlayıp anlamadığını merak etmektedir. Köpek zamanla iyileşir. Yeniden karşılaştıkları ilk gün birbirlerinin gözlerinin içine uzun uzun bakarlar. Köpek artık Jerry'ye saldırmaktan vazgeçmiştir. Bundan böyle ikisi de birbirinden uzak duracaktır. İyilik ve dostluk gösterileri yoluyla -uygar yaklaşımla- kurulamayan 'iletişim', kötülük ve düşmanlık aracılığıyla -ilkel yaklaşımla- gerçekleştirilebilmiştir. Köpeğe ve Jerry'ye birbirlerini anlamayı ve sevmeyi öğre-

ten, aralarındaki ölümcül ilişki olmuştur. Dostluğa giden yol 'şiddet'ten geçmektedir. Jerry ancak bu yöntemle köpeğe laf anlatabilmiştir. Köpekle olan ilişkisi bir 'laboratuvar deneyi' niteliğindedir. Hayvanlar üstünde denenmiş bir yöntemin insanlar bağlamında da başarılı olup olmayacağı ise oyunun ikinci yarısında görülecektir.

Oyunun başından bu yana hep ayakta duran Jerry, öyküsünü bitirdiği aşamada gelip Peter'ın yanına oturur. 'Köpeğin öyküsü'nü nasıl bulduğunu sorduğunda, Peter hiç bir şey anlamadığını söyleyecektir. Oyunun ilk aşaması tamamlanmıştır. Peter ile arasındaki iletişimsizlik duvarını -iletişim kurmanın en 'uygar' biçimi olan- 'konuşma' yoluyla yıkamayan Jerry, daha ilkel bir etkileme yoluna başvuracaktır. Birden yanında oturmakta olan Peter'i gıdıklamaya başlar. Peter, şakalaşma olduğunu düşündüğü bu süreçte kıkırdarak tepki vermekte, iki adam sanki dost olmuşlar gibi gülüşmektedir. Peter, artık eve gitmesini gerektiğini söyleyince, Jerry daha ona hayvanat bahçesinde gördüklerini anlatmadığını anımsatır. Oraya insanlar ile hayvanların, dahası insanlarla insanların nasıl yanyana var olduklarını gözlemlemek için gitmiştir. Hayvanların birbirinden ve insanlardan demir parmaklıklardan bölmelerle ayrıldığını bir kez daha görmüştür. ('Hayvanat bahçesi', 'uygar' kentlerin şık mahallelerindeki 'içinde -Peter ve ailesi gibi, kızları, kedileri ve kuşlarıyla içine sığındıkları- daire'lere bölünmüş uzamlar yanında, Jerry'nin yaşadığı yoksul yöredeki odalara bölünmüş uzamların da metaforudur. Bu uzamlarda, her bölmenin insanları kendi içine kapanıktır. Yakınındaki bölmelerde yaşayanlarla -tıpkı Jerry'nin oturduğu binada olduğu gibi- hiç bir şey paylaşmamaktadır.) Oyunun bu aşamasında, 1. ve 3. önsezdirim öğelerinin içerdiği örtük göstergelerden çoğu 'açık gösterge'lere dönüşmüş durumdadır.

İşte tam da bu noktada Jerry, yanına oturduğu Peter'a biraz öteye kaymasını söyler. Konuşma ilerledikçe Peter yavaş yavaş sıranın ucuna itilecektir. Son aşama, Jerry'nin Peter'i oturduğu sıradan kalkmaya zorlaması olacaktır. Varoluşunun anlamı 'sahip olduğu şeyler'le sınırlandırılmış olan 'toplumun iyi çocuğu' Peter,

birdenbire öfkelenerek, 'bu benim her zaman oturduğum sıra' dediği park sırasını Jerry'ye kaptırmama yolunda yumruklarını sıkarak 'alan savunması'na geçer. Gıdıklama ile başlayan fiziksel şiddet, önce itme, sonra da yumruklaşma yoluyla git gide daha ilkel boyutlara inmektedir. Şaşırtıcı olan, eylemler ilkelleştikçe, iki adam arasındaki iletişimin yoğunlaşmasıdır. Çağdaş 'uygar' dünyanın iç çelişkisi de budur işte. 'Konuşarak anlaşma' gibi 'uygar' iletişim biçimleri şiddete yönelik 'ilkel' hesaplaşmalara kolayca dönüşebilmektedir.

Peter'ın kutsal saydığı bütün değerleri aşağılayan Jerry, son aşamaya hazırdır artık. Cebinden bir sustalı çıkartır. Central Park'ta sık sık görülen ve belki de oyunun başından bu yana beklenen saldırı olayı gerçekleşmek üzeredir.

Oysa, Jerry'nin hedefi saldırmak değildir. Sustalıyı Peter'ın ayaklarına doğru fırlatır ve adamı, onurunu, ailesini, kutsal saydığı değerleri ve kendisinin saydığı park sırasını savunması için kıskırtmaya başlar. Peter'ın dehşet içinde geri çekilmesi karşısında ise son kozunu oynayarak, Peter'ın bir erkek çocuk sahibi olamayışıyla alay eder. Erkek-egemen küçük burjuva duyarlılığının en zayıf noktasını yakalamıştır. Öfkeden deliye dönen Peter yerdeki sustalıyı eline alır.

İki adam arasındaki iletişimsizlik duvarı yıkılmak üzeredir; en ilkel konumuna indirgenmiş olan 'iyi çocuk' Peter, 'kötü çocuk' Jerry'nin her söylediğini dinlemekte, onun her sözüne tepki getirmektedir. Beklenen an gelmiştir. Jerry, ansızın, Peter'm elinde tuttuğu bıçağın üstüne bedeninin tüm ağırlığıyla kapanıverir.

'Köpek' ile yapılan ve başarıyla sonuçlanan laboratuvar deneyi bu kez 'insan' üstünde uygulanmış ve bir kez daha amacına ulaşmıştır. Jerry, oyunun başında sonuç vermeyecekmiş ibi görünen bir işi başarmış, Peter ile 'iletişim' kurabilmiş, onun yaşamını etkileyebilmiştir. Tıpkı 'köpeğin öyküsü'nde olduğu gibi, iletişim ve etkileşim, iki insan arasında yer alabilecek ilişkilerin ancak en 'ilkel' biçiminde (şiddet ve öldürme yoluyla) gerçekleşebilmiştir.

'Kurallara uyumlu' vatandaş Peter artık onarılmaz bir biçimde 'kural dışı'dır. Uğruna yaşam biçimini koşullandırdığı tüm 'güven-

celer' yok olmuştur. Jerry'nin içinde varolmaya itildiği 'kurallara aykırı' dünyanın Peter da bir parçasıdır artık. Jerry'nin hedefi gerçekleşmiş, toplumun 'uyumlu' vatandaşı, kendini Jerry gibi bir 'Öteki'nin yerine koymak durumunda kalmıştır. Artık hiç bir gücün yıkamayacağı bağlarla kenetlidirler birbirlerine. Jerry'nin, yaşamı pahasına elde ettiği bir başarıdır bu. İnsanları ayrı bölmelere koyup, görünmeyen demir parmaklıklarla sınırlayan sınıfsal ayrımcılık, Peter ve Jerry özelinde bir darbe yemiştir. Jerry, doğru hedefe kısa yoldan ulaşmak için seçtiği dolambaçlı yolu izemede başarılı olmuştur. (1.a No.lu gösterge böylece anlam dizgesi içindeki yerini almıştır.)

Jerry ölmeden önce, Peter'ın oradan uzaklaşmasını sağlar. Yakalanmasını istemez çünkü. Ona teşekkür borçludur. Yaşamı pahasına iletişim kurabildiği tek kişi Peter olmuştur. Peter, artık vicdanında, Jerry'ninki gibi bir yaşama itilmiş olanların duyarlılığını taşıyacak, yaşam onun için artık hiç bir zaman eskisi gibi olmayacaktır. Jerry sahnede yalnızdır. Ölmeden önce, başına gelenlerin dehşetiyle, 'O Tanrım' diye bağırarak Peter'ı yankıarcasına, 'O... Tanrı...m', diye fısıldadığı duyular. Peter'ın gece televizyonda göreceği resim işte budur. Fail-i meçhul cinayet haberini ertesi gün verecek olan gazeteler de üçüncü sayfalarına bu resmi koyacaklardır. (2 No.'lu önsezdirim ögesi de böylece 'açık gösterge'ye dönüşür.)

Yazar Edward Albee, Central Park'ta sık sık yer alan saldırı olaylarını imleyen bir durum üstüne kurduğu bu iki kişilik oyunuyla, 'uygar' sayılan çağdaş dünyanın içinde bocaladığı çelişkileri gözümüze sokmaktadır. *Hayvanat Bahçesi* oyununun yazılışından bu yana dünyanın her yanında yaşanan şiddet ve yıkım eylemleri, uygarlık ilerledikçe aynı oranda ilkelleştiğimizin kanıtı değil midir?

X

JOHN ARDEN'IN 'MUSGRAVE'İN DANSI' OYUNUNDA KİŞİLER / İLİŞKİLER / ÇELİŞKİLER

Gelişmiş ülkelerin, 'demokrasi havariliği'ne soyunmuş görünerek, dış geçirebildikleri ülkeleri soyma girişimleri, emperyalizmin artık 'ayağa düşmüş' stratejilerinden biri olarak sürüp gidiyor. 'İnsan haklarına sahip çıkma' ya da 'demokrasi getirme' söylemlerinin 'yutturmaca' olduğunun bilinmesi de önemli bir fark yaratmıyor. Süper güçler yüzüzlüğü ele almış durumda.

Dünya düzeyinde bu bağlamda yaratılan 'kafa karışıklığı', sömürü düzeninin başarıyla sürmesine yardımcı oluyor. Emperyalist/kapitalist düzenin en deneyimli uygulayıcılarından olan İngiltere'den 'mesel' getiren *Musgrave'in Dansı* oyunu, bu kafa karışıklığını tiyatro diline ustaca taşıyan bir başyapıttır.

John Arden'ın gençlik dönemi ürünlerinden olan ve 'tarihsel olmayan bir mesel' alt başlığını taşıyan oyun, yazılışının ardından ilk kez 1959'da Royal Court Tiyatrosu'nda sahnelenmişti. Yazarına bu oyunu esinleyen bir gazete haberi idi: Kıbrıslı Rumlar ile Türkler arasındaki huzursuzluğun arttığı o yıllarda, iki tarafın şiddet eylemlerini engellemekle görevli Kıbrıs Barış Gücü'nden bir İngiliz eri, bir gece kışlasından kaçarak Güney'deki kesime, bir müzikli gösteri izlemeye gitmiş. Dönüşünde de Rum çeteciler tarafından avlanarak öldürülmüş. Suçluları aramakla görevlendirilen birliğin işe karışması sonucunda sivil halktan bir sürü insan ölmüş.

Haberi okuyan Arden şu soruyu sormadan edememiş: 'Benim ülkemin askerlerinin, o yabancı ülkede işi ne?' Yanıt, olayları, İngiliz kapitalizminin ve emperyalizminin yoz sonuçlarının sırtıma başladı. Kraliçe Viktorya dönemi İngiltere'sine ve o dönemin

tarihsel/toplumsal/ekonomik koşullarına taşıyan -dört dörtlük bir seyirlik niteliğindeki- *Musgrave'in Dansı* olmuş.

Arden oyununu biçimlendirirken, besbelli Bertolt Brecht tiyatrosundan esinlenmiş. Yazarın ölümünden kısa bir süre sonra, 1956'da İngiltere'ye ilk kez turne yapan Berliner Ensemble topluluğunun sunduğu Brecht oyunları, İngilizlerin -değişime pek yüz vermeyen- tiyatro anlayışını bile etkilemişti. Ne ki ulusal tiyatrolarıyla övünen pek çok başka yazar gibi, John Arden da, Brecht etkisini İngiliz tiyatro geleneğiyle buluşturmayı yeğlemiştir. Sonuç olarak da, *Musgrave'in Dansı* 'nda, Brecht tiyatrosu ile Shakespeare tiyatrosunu karşılaştırmış, dahası, oyununa Ortaçağ İngiliz İbret Oyunları'ndan aldığı örgeler de eklemiştir.

Arden, oyununu uzak bir zamana ve uzama taşıyarak, sahne ile seyirci arasına -duygusal özdeşleşmeyi önleyecek- bir 'eleştirel uzaklık' koymuştur. Oyun, 1950'lerin Kıbrıs'ında değil, 1879 yılının İngiltere'sinde geçmektedir. Olayların, ülkenin geri kalan bölümüne bir kanal ile bağlanan bir kömür madeni kasabasında, kanalın donarak giriş çıkışları olanaksız kıldığı iki gün içinde geçmesi ve buzların çözüldüğü noktada sonuçlanmasıyla da öyküye 'masalsı uzaklık' sağlanmıştır. Bir başka deyişle, Arden, Brechtçe bir 'tarihselleştirme' işlemi gerçekleştirmiş, güncel bir olaya dayandırdığı oyununun öyküsünü 'uzak' bir 'zaman'a ve 'uzam'a taşımıştır. (Brecht'in *Sezuan'ın İyi İnsanı* ya da *Kafkas Tebeşir Daıresi* oyunlarındaki 'masal' dokusunu hedefleyen bir işlemdir bu.)

Olaylar, kömür madenlerinde işçiliğin ekmek parası kazandıracak tek uğraş olduğu, bu kuş uçmaz kervan geçmez kasabada gelişir ve noktalanır. Arden, kasabadaki özgül 'durum'u, Shakespeare trajedilerinden bildiğimiz 'düzenin bozulması' olgusu üstüne kurmuştur. Alışıl gelmiş olan ve 'onaylanan' düzen, kömür işçilerinin (kasabanın erkeklerinin), işveren (madenin sahibi) tarafından belirlenmiş çalışma ve ücret koşullarına uyum sağlayarak kapitalist dizgenin aksamadan çalışmasına hizmet etmektir. Oysa, kasabanın işçileri kısa bir süre önce 'grev' yaparak haklarına sahip çıkmak istemişler, işveren de burunlarına 'lokavt'ı dayamıştır. Düzenin bozulmasıyla, hemen hemen tümüyle işçi ailelerinden olu-

şan kasabada yaşam durmuştur. Aynı zamanda kasabanın belediye başkanı olan maden işletmecisi, devlet yetkililerine resmi kanallardan başvurarak, 'grev'in sona erdirilmesi için asker yollanmasını istemiştir.

Arden, oyun öyküsünün bu bölümünü Brechtçe bir düzene oturtur. Kapitalizmin hizmetindeki 'egemen güçleri' oluşturan kişiler ('ezenler'), özel isimli 'karakter'ler olarak değil, toplum içinde simgeledikleri 'duruş' (gestus) ile tanımlanan 'tip'ler olarak çizmiştir: Kapitalist işveren ('maden ağası'), aynı zamanda 'yönetmelik' de elinde tutmakta olan 'Belediye Başkanı'dır; işçilere karşı, 'başkan' ile işbirliği yapan 'Rahip' ve 'Polis Şefi' de 'egemen güçler' kümesinde yer alır; bu kümeye oyunun sonunda, merkezden grevi zorla sonlandırmak için yollanmış 'askerler' eklenecektir. 'Ezilenler'in göstergesi olan işçiler de, aynı biçimde, isimleriyle değil, İngiliz Ortaçağ İbret oyunlarında olduğu gibi, kişisel özelliklerine göre, 'ağırkanlı madenci', 'sinirli madenci' gibi isimlerle anılırlar. İçlerinde en 'bilinçli' olanın ise bir adı vardır: Walsh. Kasabadaki 'bozulmuş -kapitalist- düzen'in dinamiklerini işte bu Brechtçe biçimlendirilmiş oyun kişileri oluşturur.

Brecht oyunlarındaki başkişilere en çok benzeyen karakter, durmadan saf değiştirerek 'bozuk düzen'deki gelişmelerden hep kazançla çıkan, utanç verici ve erdemli özellikleri kişiliğinde birleştirmiş, Brecht'in Galileo Galilei, Puntilla, Shen-Te/Shui-Ta, Cesaret Ana karakterleri gibi, özdeşleşmemizin olanaksız olduğu Tekne Kaptanı Joe Bludgeon'dur.

Kasabanın 'sivilleri' ise bu çatışmada saf tutmayan iki kadın tarafından simgelenir. Kimsede para olmadığı için uzun zamandır hiçbir müşterinin ayak basmadığı barın sahibi Bayan Hitchcock ve barın işlerine bakan, gerektiğinde de gece kalan müşterilerle yatan, sevgilisi onu bırakıp askere gittiğinden ve karnundaki çocuğu yitirdiğinden bu yana, aklı pek yerinde olmayan genç Annie.

Öykünün Shakespeare yapıtlarını çağrıştıran boyutunu ise asker kaçağı oldukları sonradan ortaya çıkacak olan Çavuş Musgrave ve arkadaşlarının konumu oluşturur. Oyunun ilk sahnesi, tüm Shakespeare trajedilerinde olduğu gibi, 'çarpıcı'(dikkatleri üstün-

de toplayan) görsel-işitsel özellikler taşır. Soğukve karlı bir kış akşamında bir kanal kıyısında, nöbet tutan er Sparky'nin askerlikten yakınan sözleriyle açılır oyun. *Hamlet* oyununun en başındaki 'nöbet değişimi' sahnesine benzeyen bu bölümde, Attercliffe ve Hurst adlı iki askeri daha tanırken, bir yandan da askerlerin yanlarında ağır donanım taşıdıklarını ve dondurucu soğukta epey zamandır beklediklerini öğreniriz. Bu sahnede henüz Musgrave yoktur. Arden, 'trajik' gizilgüç taşıyan başkişisini, oyundaki durum belirginleştikten ve başka karakterlerin oyunun kahramanını betimleyen sözlerinden sonra ortaya çıkartan Shakespeare'in yöntemini izlemektedir. Çavuş Musgrave de, katı disiplin anlayışı, onları kasabaya götürmek için gelen Tekne Kaptanı'na anlatıldıktan sonra sahneye gelir. Az konuşan, ama dediği dedik, çakı gibi bir askerdir.

Musgrave karakteri, Arden'ın Shakespeare'in ve Brecht'in dram anlayışlarını çatıştırdığı bir noktada biçimlenir. Bu nedenle, Musgrave, oyunun gelişimi içinde hiçbir zaman trajik kahraman boyutuna ulaşamayacak, 'kahraman olamayan kahraman adayı' (bir çeşit anti-kahraman) kimliğinin ironik sıırları içine sıkışacaktır. Karakterin bu özelliğinin açık göstergesi, taşımakta olduğu 'çavuş' rütbesidir. Çünkü Antik dönemin de Shakespeare döneminin de 'trajik kahraman' anlayışı, ortaya koyduğu eylem ve eyleminin bedelini ödeyiş biçimiyle toplum vicdanını etkileyecek konumda olan, kral, prens, kömutan vb. gibi soylu ve erdemli bir karakter yaratılmasını öngörürken, Arden, oyununun kahramanı olarak, yalnızca 'çavuş' rütbeli sıradan bir adamı seçerek ve oyununa, 'Kral Oedipus', 'Danimarka Prensi Hamlet', 'Kral Lear' örneklerini çağrıştıran bir başlık (özgün adıyla 'Çavuş Musgrave'in Dansı') yakıştırdığında, ortaya Brechtçe bir ironi çıkmaktadır. Dahası, İkinci Dünya Savaşı sonrası İngiliz oyunları arasında yer alan yapıtın başlığının içerdiği asker rütbesinin sıradan oluşu, Birinci Dünya Savaşı'nda sıradan bir asker olarak savaştıktan sonra, İkinci Dünya Savaşı'nda insanlık tarihinin en büyük trajedilerinden birinin baş karakteri konumuna yükselen Adolf Hitler'e de ironik bir gönderme yapmaktadır. Gerçekten de Musgrave'in hedef bel-

lediği eylemin –kendisi bilincinde olmasa da- ‘şiddet’e yönelik olduğu oyunun son bölümünde ortaya çıkacaktır. Musgrave ve askerlerinin o kasabaya neden geldikleri ve ne yapmak istedikleri de yine son bölümde anlaşılacaktır.

Uzamda ve zamanda atlamalar içeren çok sahneli oyunların yazarı Shakespeare gibi, yapıtlarını -her biri ötekilerden neredeyse bağımsız- ‘episod’larla kurgulayan Brecht gibi, Arden da, sekiz sahneden oluşan, çok eklemli bir oyunla karşımızdadır. Bu yapılandırma içinde yalnız önemli oyun kişilerini değil, Brecht -çoğunlukla da Shakespeare- oyunlarında olduğu gibi, toplumsal çerçeveyi de resimleyebilmektedir.

Musgrave ve askerlerinin tekneye binip kasabaya doğru yola koyulmalarından az sonra kanal donar. Yolcular, beklenmedik müşterileri sevinçle karşılayan Bayan Hitchcock’un barına gelirler. Musgrave barın üst katındaki odada, üç asker de ahırda yatacaktır.

Dört askerin kasabaya gelişini önce kuşkuyla karşılayan Belediye Başkanı, Musgrave’in kasabaya, ülkenin denizler ötesindeki savaşları için ‘asker toplama’ göreviyle geldiklerini söylemesiyle, rastlantıyı kazanca çevirme yolunda, onlara işbirliği önerir: O gece barda bir eğlence düzenlenecek, paraları olmadığı için gündür içmeyen işçiler bedava içkiyle sarhoş edilerek ve Belediye Başkanı’nun adam başına yüklüce bir harçlık ödeme sözüyle kandırılarak asker olmaya yöreklendirilecektir.

İşte bu noktada emperyalist/kapitalist dizgenin iç politikadaki başarısını sağlayan önemli bir etmen ortaya çıkmaktadır. İşverenlerce ülke içinde sömürülmekte olan işçiler, sorun çıkardıkları –söz gelimi, grev yaptıkları- zaman, dirençlerinin kırılması için, ‘denizler ötesi’ne ‘paralı asker’ olarak gitmeye yöreklendirilirler. Böylece, ne kadar çok işçi askere yazılırsa, geriye kalanların gücü de aynı oranda azalır; sonuç olarak da işverenin dediği olur ve kapitalizmin işlerliği sürer. Kapitalist/emperyalist mekanizmaların bu yöndeki işlerliği, Musgrave ve askerlerinin ‘asker toplayıcı’ rolüne birürmesiyle oyunun ilk aşamasında ortaya çıkar. Brecht’in ‘ders kitabı’ oyunlarını (‘lehrstücke’) karşılaştıran bir düzen içinde ‘ezen-

ler'in 'ezilenler' karşısındaki duruşu, adım adım açıklanmaktadır.

Ne ki, kasaba halkı, Musgrave ve askerlerini, grevi bastırmakla görevli askerler sanmaktadır. Musgrave'in çevreyi kolaçan etmekle görevlendirdiği üç asker, sokakta karşılaştıkları insanların öfke dolu bakışları karşısında tedirgin olurlar. Çünkü, hiçbir birliğe bağlı olmayan asker kaçaklarıdır onlar; yakalandıkları ve gerçek anlaşıldığı anda ölüm cezasına çarptırılacaklardır. Dahası, Musgrave tarafından o kasabaya neden getirildiklerini de tam olarak anlamış değildirlir. Taşındıkları sandıklarda ne olduğunu ise seyirci henüz bilmemektedir.

Musgrave'in gizemli tutumuna ışık tutabilecek önseme ögesi, kilisenin avlusundaki sahnedir. (Ortaçağ dinsel oyunlarının kiliselerde başladığı, daha sonra da kilise avlusuna kaydırıldığı anımsandığında, Arden'in, oyununda bu eski İngiliz tiyatro geleneğini de değerlendirdiği görülecektir.)

Musgrave'in, Seneca ve Shakespeare oyunlarının vazgeçilmezi olan 'yüksek sesle düşünme' (soliloquy) tekniği yoluyla iç sesini dile getirdiği bu sahnede, onun üç arkadaşıyla bu kasabaya 'Tanrı buyruğunu yerine getirmek' için geldiğini anlarız. Deniz aşırı ülkelerde 'bayrağı adına' görev yaparken, dualarını bir an bile savsaklamamış, her zaman 'kutsal amaç' uğruna öldürmüştür. Sonra bir an gelmiş, kafası iyice karışmıştır. Şimdi yapacağı 'asker-görevi' ise farklı ve dehşet vericidir. Ne ki Tanrı'nın isteği yerine getirilmek zorundadır.

Musgrave bu görev için gerekli gücü vereceğine inandığı Tanrı'sıyla böylece konuştuktan sonra, kilise avlusunu terk eder.

Bu sahnede yer alan 'yüksek sesle düşünme' tekniği, Shakespeare'in ve çağdaşlarının oyunlarında ve daha sonraki tiyatro yapıtlarında da görüldüğü gibi, sahnede başka karakterlerin bulunmadığı bir ortamda, söylenenleri yalnızca seyircinin duyduğu varsayımı oluşturularak kullanılır. Böylece, oyun kahramanı ile seyirci arasında, bir sırdaşlık, duygusal bir özdeşlik kurulabilecektir. John Arden, Shakespeare trajedilerinin kritik noktalarına özgü bir atmosfer içinde değerlendirdiği bu tekniğin duygusal etkisini Brechtçe bir teknikle yok eder. Musgrave'in kilise avlusunda yal-

nız kaldığı sahnenin başında, Tekne Kaptanı'nın gizlice gelip bir mezar taşının arkasına yarı saklandığı ve Musgrave'in sahneden çıkmasıyla da şapkası elinde, gökyüzüne bakarak, alaycı bir tutumla 'Amin' çektiği görülür. (Burada, aynı zamanda, Kral Claudius ve Polonius'un, Hamlet ile Ophelia'nın konuşmalarını dinlemek için 'paravana'nın arkasına saklandıkları ünlü sahne çağrıştırılmaktadır.) Böylece, 'yüksek sesle düşünme' tekniğinden beklenen oyuncu-seyirci özdeşleşmesi gerçekleşmemektedir. Kaldı ki, Musgrave'in söyleminin içerdiği 'delilik' belirtileri, bu tür bir özdeşleşmenin engellenmesini zorunlu kılmaktadır. Arden, Shakespeare biçeminde bir söyleme, Brechtçe çelme takmıştır.

Ne ki, seyircinin duygularına yakın durmasa da, eylemine içtenlikle sarılmış bir kahramandır Musgrave. Seyircinin ya da okurun, 'Tanrı buyruğu' takıntısı olması ve askerleriyle birlikte korunç bir eylem yapmayı tasarlamış olması dışında pek de tanımadığı oyun kahramanının 'giz'i, oyunun ortasından başlayarak yavaş yavaş çözülecektir. Arden, verdiği ipuçlarına dayanılarak çözümlmesini istediği bir bulmaca sunmaktadır seyirciye.

Bayan Hitchcock'un barında düzenlenen 'askere yazma' kampanyasının açılışından sonra, Musgrave üst kattaki yatak odasına, öteki üç asker de ahırdaki yataklarına giderler. Sparky, Annie ile buluşacak, Hurst de buna engel olacaktır. Her iki uzamın da sahnede görüldüğü bu bölümde, Musgrave'in 'Tanrı' saplantısından askerlerin de haberli olduğu anlaşılır. Odadaki ışığı gören Sparky, Çavuş'tan açık açık 'Tanrı' diye söz etmektedir.

Az sonra, uykuya dalmış olan Musgrave'in odasından sesler geldiği duyulur. Çavuş uykusunda konuşmaktadır. Arden, Lady Macbeth'in ünlü 'uykuda sayıklama' sahnesinin bir benzeriyle oluşturduğu bu 'önseme ögesi' ile Musgrave'in zihnine/vicdanına egemen olan saplantının ipuçlarını vermektedir. İlk sayıklanan 'yirmi beş erkek, dokuz kadın... hiç çocuk yok...' sözlerinden sonra uykuya dalan Çavuş, bu kez verilen bir alarm doğrultusunda açılan ve 'dünyanın sonu' olarak tanımladığı 'ateş' anını düşünde yeniden yaşamaktadır. Ateş açılınca, ölen bir sürü insan yanında çocuk yaşta denebilecek bir genç kız da vurulmuştur. Çavuş'un ra-

hatsızlığının kaynağı da sanki budur...

Ahırda patlayan olay ile Musgrave'in, Shakespeare'in karakterlerinin yakışığı olan 'iç çatışma'sı yarım kalır. Sparky, Annie ile cilveleşmesini engelleyen Hurst'e saldırmış, iki asker didişirken, Sparky o sırada Attercliffe'in elinde bulunan süngünün üstüne düşerek ölmüştür. Üç askerden birinin yok olmasının fark edilmesi, Musgrave'in planlarının bozulması demektir. Bu nedenle, olay gizli tutulacaktır.

Arden'in seyirci için hazırladığı bulmacanın çözülme aşamasına yedinci sahnede ulaşılır. Ertesi sabahın erken saatleridir. Pazar yerinde bir platform kurulmuştur. Platforma askerlerin yanlarında getirdikleri kutular yerleştirilecek, Musgrave ve adamları ile Belediye Başkanı ve Rahip tören giysileri içinde orada bulunacak, Polis Şefi de durumu denetim altında tutacaktır. İşçilerin askere yazılacakları aşamaya gelinmiştir.

Bu tablo, İngiliz İbret Oyunları'nın Ortaçağ'da sahnelendiği 'pazaryeri' olgusunu çağrıştırmaktadır. Seyirciler, platformun çevresinde ayakta durarak oyunu izleyecek, oyunun sonunda, dinsel duyguları ve gerekleri pekiştiren bir 'ibret', bir 'kıssadan hisse' çıkartılacaktır... Bu sahnede yer alan örgeler, tıpkı ibret oyunlarında olduğu gibi 'teatral' ve 'simgesel'dir.

Sahne tipik bir 'askere yazma' töreni olarak başlar. Belediye Başkanı, klişeleşmiş 'vatanseverlik' söylemleriyle, sunulacak parasal rüşveti de unutmadan, işçileri askere yazdırmaya çalışmakta, Rahip, yalandan mırıldandığı dualarla asker adaylarını kutsamakta, Tekne Kaptanı, herkese dalkavukluk ederek, olayın neresinden kazanç sağlayacağını hesaplamaktadır. Musgrave ise tam bir asker duruşu içinde 'askere alma' töreninin kendi üstüne düşen bölümünü gerçekleştirmektedir. İşçiler ise yarı eğlenir, yarı çekinceli bir konumda, olan biteni izlemektedir. Kapitalist/emperyalist dizge içinde yer alan belli başlı kesimlerin her birine özgü 'toplumsal duruş'un ('gestus'un) sergilendiği, Brechtçe biçimlendirilmiş bir sahnedir bu. Arden'in çıkartacağı 'kıssadan hisse' için 'biçilmiş kaftan' bir atmosfer oluşturulmuştur.

Ne ki önce Musgrave'in sunacağı 'ibret dersi' vardır gündem-

de. Askerliğin erdemleri üstüne verdiği söylev sırasında sandıktan çıkan makineli tüfeğin de kurulup, kullanıma hazır duruma getirilmesinden sonra, sıra Çavuş'un 'beklenmedik' 'özel gösterisi'ne gelir. Kendisinin ve askerlerinin birkaç bin mil uzaklıktaki, insanların İngiliz vatandaşı olduğu, küçük bir ülkeyi korumakla görevli olduklarını söyleyen Musgrave, az sonra direğe on sekiz yıldır uğruna savaştığı bayrağı çekeceğini ve bayrağın altında dans edeceğini haber verir. Öteki sandığın açılmasıyla birlikte, içinden, asker üniforması giydirilmiş bir iskelet fırlar ve göndere çekilmiş bayrak gibi havada sallanmaya başlar. Musgrave, Hurst ve Attercliffe dışında kalan herkes neye uğradığını şaşırmıştır. Musgrave, marş düzenindeki tekerlememsi bir şarkı eşliğinde, üç dört ayak hareketiyle sınırlı garip bir dans yaptıktan sonra durur ve kaçışmakta olan insanları silah zoruyla geri çağırır. Sahnedeki herkes Musgrave ve askerlerinin denetimi altındadır. Musgrave'in açıklaması zorunlu olarak dinlenecektir.

Bayrak gibi direğe çekilen iskeletin sahibi, bir zamanlar o kasabada yaşamış olan Billy Hicks'tir. (Annie'yi karnındaki çocukla ortada bırakıp askere yazılarak evlenmekten ve aile sorumluluğu yüklenmekten kaçan, kömür işçisi Billy'yi tüm kasaba anımsamaktadır.) Deniz aşırı bir ülkede vatanının onurunu korumakla görevli Billy, bir gece kışlasını terk ederek opera izlemeye gitmiş, dönerken de çeteciler tarafından vurulmuştur. Bir ay içinde bu kolonide vurulan on beşinci İngiliz askeridir.

Öykünün bu aşamasına gelindiğinde Arden'in kurduğu bulmaca da çözülmüştür. Oyun boyunca işleyiş biçimi açıklanmakta olan kapitalist düzen, bir kömür işçisi olan Billy'nin ve benzerlerinin sömürgelerde yüklendikleri 'sömürüye bekçilik etme' işlevi dolayısıyla, emperyalist düzen ile ilişkilendirilmekte, böylece İngiltere gibi kapitalist/emperyalist bir ülkenin kurmuş olduğu iç ve dış sömürü ağı gözler önüne serilmektedir: Ülke içindeki işçi sınıfını ağır koşullarda çalıştıran kapitalist düzen, hakkını isteyenin direncini baskı (silah zoruyla grevi bırakma) ve kurnazlık (askere yazılmaya kandırılma) yoluyla kırmaktadır. Asker olup deniz aşırı ülkelere gidenler ise artık emperyalist düzenin koruyucusu ol-

muşlardır. Bu askerler, sömürge konumundaki ülkenin 'ezilen' kesiminin başkaldırısını engellemek için oradadır. Böylece, bu insanlar, kendileriyle aynı sınıftan olan sömürge halkının emperyalist ülke tarafından kolayca sömürülmesi için bekçilik görevi yaparlar. İçinde bulundukları 'çelişkili durum'un farkında bile değildirler. Kendileri gibi sömürülen insanlara karşı savaştırılır ve ölürlür. Kısacası, bir kez daha sömürülmüş olurlar. 'Şiddet' ve 'ölüm' ile yoğrulmuş bir düzendir bu; yitirenler, hep aşağı sınıfın insanlarıdır.

Arden, kömür madenciliğine bağımlı kasaba halkını, her düzeydeki yönetsel kademesi ve grevi bastırması için beklenen asker birliği ile bir arada göstererek 'iç sömürü'nün, deniz ötesi ülkelerdeki görevlerini terk edip 'kaçak' olmuş Çavuş Musgrave ve askerleriyle de emperyalist düzenin oluşturduğu 'dış sömürü'nün yansımalarını buluşturmuştur. Sahnede yalnızca göndere çekilmiş üniformalı bir iskelet olarak gördüğümüz Billy Hicks ise hiç kuşkusuz, oyunun -her iki tür sömürü düzenini de simgeleyen- 'merkez kişisi'dir. Arden'ın Brechtçe bakış açısı, böyle bir 'kıssadan hisse'ye yönlendirir seyircisini.

Ne ki duygularının ve vicdanının sesine kulak vermeden varolamayan Musgrave'in, Shakespeare karakterlerini çağrıştıran duyarlılığı, çok farklı bir 'ibret' çıkarmıştır bütün bu olanlardan. Çünkü öyküsünün Musgrave'e göre en can alıcı yerine şimdi sıra gelmiştir. Anlatmayı sürdürür.

Billy Hicks'in vurulduğunun duyulmasıyla alarm verilmiştir. Katillerin ne pahasına olursa olsun bulunması emredilir. Musgrave'in ve Attercliffe'in de görevli olduğu takım, kuşkulu sayılan evlere girerek tanımadıkları katilleri bulmaya çalışırken, biri çocuk yaşta bir kız olan beş kişi öldürülür. Attercliffe'in silahıyla ölen küçük kız, Musgrave'in bundan sonra yaşayacağı kafa karışıklığının temel nedenidir. Musgrave ilk kez savaşın ve şiddetin korkunçluğunun bilincine varmıştır. Dünya düzeyindeki bu şiddet durdurulmalıdır. Bu nedenle, 'Tanrı'nın Buyruğu' olarak kabul ettiği bir strateji belirlemiştir: Deniz aşırı ülkede Billy Hicks'e karşılık olarak beş kişi öldürüldüğüne göre, 'misilleme' oranı 'bir'e 'beş'tir. Demek ki 'Tanrı'nın Mantiği' budur. Demek ki, adaleti sağlamak

için, Billy Hicks'in kasabasından da yirmi beş (5x5) kişi ölmelidir. Bu misilleme gerçekleşirse, karşı taraftan yüz yirmi beş (25x5) kişinin ölmesi gerekecek ve insanlarda -eğer engellenmezse- bu vahşetin aynı oranda çoğalarak sürüp gideceği bilinci yerleşecektir. Sonuç olarak, savaşın neden olduğu şiddet ortamının dünya düzeyinde yok olması için herkes el ele verecektir.

Demek ki bu bilincin oluşması için 'Tanrı buyruğu' yerine getirilmelidir. Bu görev Musgrave ve askerlerine düşmektedir. Musgrave, deniz aşırı ülkelere asker olarak gidenlerin, bir başka halkın -kendilerine benzeyen- insanlarını öldürdüklerini, 'şiddet' eylemlerinin böylece sürüp gitmesini engellemek için, o gün pazar yerinde yirmi beş kişinin ölmesi gerektiğini herkesin anlamasını ve kabul etmesini amaçlamaktadır. Bir Shakespeare kahramanı gibi eylemini anlamlı kılmak ve bir trajik kahraman olarak yücelmek istemektedir.

Sparky'nin yokluğunun da ortaya çıktığı bu elektrikli ortamda, Tekne Kaptanı'nın saf değiştirerek kaçak askerler arasında konuşlandığı görülür. Olan biteni izleyen herkes dehşet içindedir. Attercliffe, Musgrave'in insanları öldürme düşüncesine karşı çıkarırken, Hurst kendileri için kurtuluşun tek yolunun planı uygulamak olduğunu düşünmektedir. Ne ki o sabah buzlar çözülmüştür. Grevi durdurmak için çağrılmış olan Askerler sonunda kasabaya ulaşmışlardır. Hurst yediği kurşunla yere yıkılırken, Musgrave ve Attercliffe de yakalanarak idamla cezalandırılmak üzere hapse atılırlar. Ölüm tehlikesinin uzaklaştığını gören işçiler ise kafaları iyice karıştırdığından, önce biraz duraksarlar, sonra da hızla yeniden saf değiştirmiş olan Tekne Kaptanı'nın önderliğinde bira bardaklarını kafalarına dikerek, nicedir düşman belledikleri Belediye Başkanı/İşveren, Rahip, Polis Şefi ve yeni gelen Askerlerle kol kola girip dans ederler. Neden grev yaptıklarının, grev engellendiğine göre haklarını hiçbir zaman elde edemeyeceklerinin, sömürü düzeninin süreceğinin bilincinde değildirlere o an. Musgrave ve arkadaşlarından kurtulmuş olmaları yeterlidir. Sanki bütün savaşımaları o dört askere karşıymış gibi... Sahne, sömürenlerin ve sömürülenlerin bir ağızdan attıkları sevinç çığlıkları arasında bayram ye-

rine dönmüştür. Kapitalist düzende ezilen işçi sınıfının trajik yanılgısı budur. Ne ki, oyunda 'trajik' olan 'komik' olanla yer değiş-tirmiş, çelişkilerin oyun sonunda da varlığını sürdürmesi 'ironi'yi keskinleştirmiştir. İşçiler arasında özel isim taşıyan tek oyun kişisi olan Walsh bile henüz yanılgısının bilincinde değildir. Yedinci sah-ne, görsel-işitsel zenginlik açısından Shakespeare oyunlarının çarpıcılığını taşımakta, ama sergilediği çelişkilerle Brechtçe bir uyarı-yı dile getirmektedir. İşçi sınıfı, Billy Hicks'in simgesel bedeni bu-runlarının dibinde sallanırken bile, iç ve dış sömürü mekanizma-larının nasıl çalıştığını görememiştir. Bu nedenle kapitalizmin on-lar için öngördüğü, ama oyunun başında bozmuş oldukları düzen, oyunun sonunda -Shakespeare trajedilerine ironik bir gönderme yaparcasına- bir kez daha kurulmuştur. Bu kafa karışıklığından kurtulmazsa, işçi sınıfı ezilmekten hiçbir zaman kurtulamayacak-tır.

Son sahne, idam edilmeyi bekleyen Musgrave ve Attercliffe'in 'nerede yanlış yaptıklarını' sorguladıkları, dingin ama hüzünlü bir episoddur. Sorunun yanıtı Bayan Hitchcock'tan gelir: 'Şiddeti şid-detle yok edemezsiniz.' Musgrave, oyun boyunca parça parça di-le getirdiği gerçekleri hiçbir zaman temelinden kavrayamadığı için, 'Tanrı buyruğu' takıntısını aşamamış, haklı olduğu bir dava-yı kazanma yolunda yanlış bir yöntem kullanmış ve yenilmiştir. Bu nedenle, Musgrave'in -insanlık tarihine geçmek için- yaptığı 'bireysel' seçim, onu hiçbir zaman (asıldığında bile) 'trajik kahra-man' boyutuna ulaştırmayacaktır. Musgrave, Shakespeare kahra-manlarını çağrıştıran özellikler taşımasına karşın, Brechtçe yapı-landırılmış bir 'kahraman olamayan kahraman aday'ıdır.

John Arden, uzun tiradlar, uykuda sayıklama ve yüksek sesle düşünme sahneleri, duygusal yoğunluğun yer yer doruğa ulaştığı söyleşimlerle, Shakespeare oyunlarını çağrıştıran türde bir drama-tik anlatıma yönelttiği yapıtını, epik/ diyalektik tiyatronun -eleştirel bakış açısı sağlayan- yadırgatma yöntemleriyle dengeler. Katı kuralların ve derin inançların adamı Musgrave'in, saplandığı dü-şünce çizgisinde savaşım veren ve acı çeken Shakespeare kahra-manı görünümüne bürünecek gibi olduğu aşamalarda, Musgra-

ve'in karřıtı, kuralsız ve inançsız Tekne Kaptanı, seyirciyi duygusal düzlemden düşünsel düzleme çeker. Bir sahnede ulařılan duygusal yoğunluk, hemen ardından gelen sahnede çözülür. Arden, sahnede yer alan çarpık ilişkilere ve çeliřkilere eleřtiri getiren (çoğunlukla anti-militarist) türkülerle, tıpkı Brecht gibi, oyun boyunca seyircinin düşüncesine seslenir. Bu özellięiyle *Musgrave'in Dansı*, 'duygusal boşalım' aşamalarına izin vermeyen bir 'düşünsel birikim' oyunudur. Bu birikim, oyunun yalnız 'ezgisel' boyutta (doęrusal gelişimi içinde) deęil, eşzamanlı anlam katmanları sunma açısından Brecht tiyatrosu yanında Shakespeare tiyatrosunun ve Ortaçaę İbret Oyunları'nın özellikleriyle zenginleřtirilmiř 'uyumsal' (aynı anda farklı notaların buluřtuęu) boyutta da deęerlendirilerek okunmasıyla oluřturulmaktadır.

XI

VÜS'AT O. BENER'İN 'İPIN UCU' OYUNUNDA EZGİSEL AKIŞ

Vüs'at O. Bener, iki oyunu *Ihlamur Ağacı* ile *İpin Ucu* arasına tam on yedi yıl koymuş. Bu süre içinde, Bener'in tiyatronun iç de-
vinimini belirleyen 'hesaplaşma' olgusunun daha çeşitli katman-
larda anlatım yolu bulduğu, daha karmaşık boyutlara açıldığı gö-
rülüyor. *Ihlamur Ağacı*'nda, aile içindeki ilişkilerin kıskacında
oluşan hesaplaşma, *İpin Ucu*'nda, insanı biçimlendiren çeşitli et-
kenlerin belirlendiği değişik zaman-uzam düzlemlerinde sürdü-
rülüyor. 'Öfkenin' doruğuyla 'dinginliğin' sıfır noktası arasında
dönüp dolaşan duygu grafiğinde bir değişiklik görülmemekle bir-
likte, dünyada ve toplumda on beş yıl daha çok yaşamışlığın ge-
tirdiği birikimin yazarı daha alaycı bir duyarlığa ulaştırdığı görü-
lüyor. Alaycı tutumun koyulaşmasıyla, *İpin Ucu*, dalga geçmenin
kelebek uçarılığıyla acı çekmenin kurşunsu ağırlığını iç içe yansı-
tan alışılmış dışı bir bireşimde kotarılmış; bu bireşim, taşlama ya
da kara güldürü anlayışını aşan, belki 'kara-fars' deyimiyile nite-
lendirilebilecek bir dramatik biçimde anlatım buluyor.

İpin Ucu en genelde, insan bilincinin, akıl ve mantık gücüyle
ulaşabileceği 'düşünsel özgürlük' ile dünya-toplum düzeni içinde
yaşama zorunluluğunun getirdiği 'düşünsel tutsaklık' arasında
çarpınışının öyküsüdür; kendi düşünsel yeteneğiyle yaşamın ger-
çeğini ve anlamını belirlemeye çalışan insanın onurlu başkaldırısı,
başkaldırısı içindeki sonsuz yalnızlığı onun trajik yönünü, dünya-
toplum düzeninin kısıtlayıcı kurallarıyla özdeşleşen insanın, kişi-
sel çıkarlarını kollama yolunda 'uydulaşması' da onun gülünç yö-
nünü belirler.

İpin Ucu, elli yaşlarında dinç bir adam olarak tanımlanan AA
ile AA'nın 'kendini ikileştirme' yoluyla ürettiği A'dan oluşan iki

kişilik bir oyun. Yazar oyun boyunca AA'nın karşısına A'yı koyarak, insanın kendi kendisiyle hesaplaşma sürecini dile getiriyor. Ancak, çatışan bu iki 'ses' bireysel düzeyde bir hesaplaşma değil; söz konusu olan, insan aklının ve mantığının sınırsız gücüne olan inancın, dünya-toplum düzeninde temel anlayışları ve yaklaşımları belirleyen etkenler karşısında sınanmasıdır. Oyunun olay örgüsü, AA ve A'nın çeşitli kimlikler ve konumlar içinde gerçekleş-tirdiği bir dizi 'soru-yanıt' oturumundan oluşur. Her oturum, tepeden inme kurallara göre biçimlenmiş bir yaşam anlayışının, sürekli olarak sorguya çekilme sürecini içerir. Yasakların ve kuralların mantığıyla bir türlü uzlaşamayan arı insan mantığının alaycı başkaldırısı her oturumun temel hareket noktasını oluşturur; özde tartışılan 'yaşam' ve 'ölüm'dür; tartışan ise 'aklıncı yaşamak ve ölmek' isteyen insan.

İpin Ucu dört ayrı 'oyun' düzleminde biçimlenmiştir: (1) Oyun kişisi (kişileri) ve seyirci arasında kotarılan oyun. Seyirciden gelen tepki, oyun kişinin (kişilerinin) bu tepkiye yanıtı. (2) AA ve A'nın kendi aralarında oynadıkları oyun. (3) AA ve A'nın başka kişilikleri yansıtarak sergiledikleri oyun. (4) AA ve A'nın seyirciye sundukları oyun (İlk üç tür oyunun toplamı.). Her bir düzlemde yer alan 'oyun oynama' süreci içinde, oyun kişilerinin zaman zaman öteki düzlemlere geçişler yapıp geri döndükleri görülür. 'Açık biçim'i ve 'göstermecî' anlatımı belirleyen tüm bu özellikler, yazar-seyirci ilişkisini oyun boyunca canlı tutma amacını güder.

İki perdelik bir oyun olan *İpin Ucu*'nun ezgisel akışı üç ayrı türde on bir tabloda oluşturulmuştur: (1) AA'nın tek başına konuştuğu sahneler (X). (2) AA ve A'nın kendi kişilikleri içinde söyleşime girdikleri sahneler (Y). (3) AA ve A'nın, söyleşim düzenini değişik kimliklere bürünerek sürdürdükleri sahneler (Z). Bu üç tür tablo art arda sıralandığında şöyle bir görünüm verir:

Tablo türü	X	Y	Y	Z	Y	Z	Z	Y	Z	Z	Z	X
Tablo No.	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	5'in sonu
Perde	I						II					

(1) Oyun X türünde iki, Y türünde dört, Z türünde altı tablodan oluşmaktadır.

(2) Değişik türde tabloların sıralanış biçimi;

a. Oyunun, AA'nın tek başına konuşmasıyla başlayıp, tek başına konuşmasıyla bittiğini, oyunun başıyla sonunun katlanabilirliğini (X türündeki tablolar),

b. AA ve A'nın kendi kişilikleri içinde oynadıkları bölümlerin (Y türündeki tablolar) önce art arda geldiğini, oyunun başka kimliklere bürünülerek sürdürüldüğü bölümlerde (Z türündeki tablolar) ise, bu bölümler arasında ardarda gelmeksizin seyrekleşerek yer aldığını,

c. AA ve A'nın, söyleşimleri başka kimliklere girerek sürdürdükleri sahnelerin oyun zamanı içinde git gide sıklaştığını ve oyunun sonuna doğru iyice yoğunlaştığını (Z Z Z) göstermektedir.

Bu tablo düzeni Vüs'at O. Bener'in oyun malzemesine ve seyircisine yaklaşımındaki çeşitli özellikleri belirler.

Oyunu başlatan ve noktlayan X türündeki sahnelerin ilkinde (1. Perde, TABLO 1) Nâzım'ın 'Yaşamak güzel şey be kardeşim' dizisine ters düşen bir tavır içinde ölümü yaşama yeğleyen, ama 'kendini öldürme' girişimi başarıya ulaşmayan, yaşamla ölüm arasına sıkışıp kalmış AA'nın, düşüncesinde kendi kendisiyle kavga etmesini sağlayan ikinci sesini (A'yı) uyandırarak, yaşamayı sürdürme çabası sergilenir; oyun sonunda (2. Perde, TABLO 5'in sonu) ise serüven yaşanmış, 'akıl doğrultusunda' yaşama savaşında 'öldürülme'yle yüz yüze gelmenin de en az 'kendini öldürme' denli anlamsız olduğu görülmüştür. AA'nın, boynundaki 'ucu' kopmuş 'ip'le sahnede -tıpkı oyunun başında olduğu gibi- tek başına yer aldığı son tablonun kısacık son bölümünde, yaşama karşı alaycı tavrın -en azından o an için- eridiği, Nâzım'ın 'Yaşamak güzel şey be kardeşim' seslenişine daha bir içtenlikle kulak verildiği görülür. Ancak, bu dostça sesleniş akıl yoluyla değerlendirebilmek için gerekli soru, yanıtını oyun ötesinde arayacaktır: 'Ama nasıl yaşamak?'

Y türündeki dört tablodan ilk ikisi 'ön oyun' (1. Perde, TABLO 2 ve 3), öteki ikisi de (1. Perde, TABLO 5; 2. Perde, TABLO 2) 'ara

oyun' niteliği taşır. İlk tabloyu izleyen ve ardarda gelen Y türündeki iki tablo (ön oyun), aynı kişilik içinde kavga eden iki ayrı sesin (AA ve A'nın) 'ölümü yaşama yeğleme' nedenini seyirciye açıklama yolunda yaptıkları hazırlığı sergiler. Yaşanacaklar, bireysel bir serüvenin belirli 'zaman' ya da 'uzam'ıyla sınırlı değildir. (Gerçekten de, bu tabloları izleyen Z türündeki sahnelerde anlatılanların özel bir kişinin serüveni olmadığı görülür.) Z türündeki tablolar arasında seyrekleşerek, (ZYZZZZZZ düzeni içinde yer alan) öteki iki Y türündeki tablo (ara oyun) ise hem oyunu sürdürür, hem de bir önceki tabloya yorum getirme, oyunun gidişini ve seyircinin tavrını denetleme işlevi görür.

Vüs'at O. Bener, 'giriş' ve 'ön oyun' niteliği taşıyan X Y Y tablolarında, oyun kişilerinin tavrına, düşünce düzeyine, söyleşim biçimine, yaptığı tiyatronun türüne, dokusuna, tınısına, yazarın seyirciye, seyircinin yazara karşı tavrına, tepkisine ilişkin bir dolu 'ipucu' vererek, oyunu seyirciye, seyirciyi oyuna hazırlar. Bu tabloları izleyecek olan Z türündeki tablolarda ise katı kurallara koşullanmış bir dünyaya ve insanı ezen toplum düzenine ilişkin 'ipuçlarını', 'ipin ucunu' kaçırmadan iletme çabasını sürdürecektir.

Z türündeki bölümler oyun kişinin (kişilerinin) yaşamdan ölüme yönelişini açıklayan sahnelerden oluşur. Bu tablolarda A ve AA 'sorgucu' ve 'sorgulanan' konumundaki kişilerin kılıklarına bürünerek insanlık ve toplum düzenindeki gerçekleri deşerler. AA'nın papaz, A'nın günah çıkaran bebek (Kurallarla çarpıtılmamış mantığıyla dünyaya akıl erdirmeye çalışacaktır.) görünümünde olduğu ilk tabloda (1. Perde, TABLO 4) dinsel inançların mantıksal temeli irdelenir, yalvaçların 'mucize'lerinden, Tanrı'nın 'İsa'nın babası' olduğu konusuna dek, dinsel inançlara temel olarak belenmiş tüm mantık dışı olgular sergilenir. Tartışma, dinsel 'inanç' etkeninin düşüncüyü sınırlamadaki belirleyiciliğini vurgulayan şu sözlerle noktanır:

A - ... Yoksa hâlâ insanların büyük çoğunluğu Hazreti İsa Efendimiz'in Tanrı'nın oğlu olduğuna inanırlar mıydı?

AA - (Ciddi) İnanırlardı.

A - Yapmayın aziz peder, nasıl olur? (Elini alınına vurur.) Aptal!

Anlasana! Korkularından açamıyorlar ağızlarını. İnanmak zorundalar! (Birinci Perde 4. Tablo)

Y türündeki 'ara oyun'u izleyen Z türündeki 2.tablo (1. Perde, TABLO 6) ise düşünme yeteneğinin körleştirilmesi yolunda, Hristiyanlığın baskı kurma döneminde başlayan 'kıyım'ın (Engizisyon mahkemeleri, Haçlı Seferleri, soykırımlar) batı dünyasında Hitler olayından nötron bombasına dek ulaştığı boyutları sergiler. Masallara inanmakla başlayan 'mantık-dışı'na boyun eğme, her türlü masala inanmaya, her türlü kıyıma boyun eğmeye alıştırmıştır insanı...

İlk perdenin bu son tablosunun sonuna doğru, egemen batı dünyası karşısında ayakta durmaya çalışan tam gelişmemiş, yoksul bir ülke -Türkiye- gelir gündeme. Bebek kılığındaki A 'Türk, öğün, çalış, güven' anlayışında karar kılmaya çalışırsun, papaz AA onu inancın kölesi, umarsız kul görünümünde donduruyor:

AA - ...'Tanrı Türkü korusun' evladım, 'Tanrı Türkü korusun!' (Birinci Perde 6. Tablo)

Bireye, topluma, egemen batı dünyasına ilişkin belirlemeler, git-tikçe 1970'ler Türkiye'sinin güncelinde yoğunlaşmaktadır .

İkinci perde 1970'ler Türkiye'sinin eğitim-öğretim ortamına açılır (Z türündeki 3. tablo) (2. Perde, TABLO 1). Ölüm gençler arasında kol gezmektedir. Bu kez AA öğretmen, A öğrencidir. 1970'lerin siyasal-toplumsal-ekonomik ortamı bağlamında, eğitim anlayışımızın ve ilişkilerimizin söz güldürüsü yoluyla çok çarpıcı bir biçimde irdelendiği bu tablo, amacı insanca yaşama yolunda düşünmeyi öğretmek olan 'eğitim' eyleminin, yaşanan siyasal-toplumsal-ekonomik kördüğüm içinde gençleri düşünme yasağı ve ölümle yüz yüze bırakan bir karabasana dönüşümünü dile getirir.

Bu tabloyu izleyen Y türündeki tablodan (2. Perde,TABLO 2) sonra gelen Z türündeki son üç tabloda (2. Perde, TABLO 3, 4, 5) 'yargılama' olgusu irdelenir. Bebek kılığındaki vatandaş A, önce melek kanatlı yargıcın karşısına çıkar. Mantığı yeryüzüne özgü kurallarla ve yasalarla çarpıtılmamış olan melek yargıç, 'uygar' batı dünyası ile dostluğunu bire üç vere vere sürdüren bu yoksul, sömürülen ülke insanının yeryüzünde edinmiş olduğu 'kuzu' mantığına akıl erdiremez; ana adı ve doğum tarihindeki belirsizlik

(!) nedeniyle A'nın dosyası yeryüzüne yolların. Melek yargıç insanın ancak kendi tarafından yargılanabileceğini savunur; ademoğlunun ille de başkaları tarafından yargılanma tutkusuna bir türlü akıl erdiremez. (Aslında yazar her türlü yargılamaya eleştiri getirmektedir.) Göktekiler yerdekileri değil, yerdekiler göktekileri şaşırtmaktadır artık...

A'nın davası yeryüzünde -kaderci anlayışa uygun biçimde- görülür; suçlu, 'düşünme' eyleminde bulunmuş olmaktan yargılanır ve ölüm cezasına çarptırılır. Giyimine olduğu denli çıkarlarına da özen gösteren İnfaz Savcısı'nın tanıklığında ölüme giderken bir tek özgürlük tanınır A'ya: 'Yaşasın!' diye bağırma özgürlüğü. Haksızlıklara karşı direnişin, idam eşiğinde alınan son solukta simgeleştiği bu son söz, yarattığı 'ironi'nin bilincinde bile olmayan İnfaz Savcısı tarafından önerilir. 'Mantık-dışı'nı 'mantık' bellemiş bir düzende, ölüm cezası da gülünç, yavan, ucuz kılınmıştır. AA oyunun başında dile getirdiği ölme isteğini haklı çıkarmıştır seyirci karşısında. Yağlı ip, içinde yaşanamayacak denli 'mantık-dışı'na çıkmış dünyayı terk etmek için bir araçtır yalnızca; A ilmeği boyunca geçirir, iskemleye vurur tekmeyle, ip kopar, AA yere düşer; ölmemiştir. (A ise ortada yoktur artık.) İnsan varolan koşullar içinde ne akli doğrultusunda yaşayabilmekte ne de akli doğrultusunda ölebilmektedir. AA yaşamla ölüm arasında sıkışıp kalmıştır. Oyun X türündeki daha önce irdelediğimiz son sahneyle (2. Perde, TABLO 5'in son bölümü) noktalanır.

İpin Ucu, dünyayı akıl yoluyla algılayıp açıklamaya, akıyla sevmeye, akıyla inanmaya yönelen insanın, 'mantık-dışı'na çıkmış bir insanlık düzeninde yaşadığı serüvenin öyküsüdür. 'Yüzey'de yansıyan -insana, topluma, dünyaya yönelik yüzlerce ayrıntıyı temellendiren- duyarlık, 'derinliğine' inildiğinde, düşünen insanın çıkmazına yüzyıllar ötesinden ses veren 'Hamlet' duyarlığını çağırıştırır; *İpin Ucu* oyunu boyunca, düğüm üstüne düğüm atılarak kördüğümleştirilen 'düşünme tutkusu', Hamlet'in 'yaşamak ya da ölmek' (olmak ya da olmamak) ikileminde kilitlenen 'düşünme tutkusu'yla ikiz kardeş gibidir.

Yüzeyde yansıyan ayrıntılarıyla birlikte ele alındığında ise *İpin*

ı'cu, düşünce özgürlüğünü koşula bağlamaksızın benimseyememiş bir düzende, varolma nedeni 'düşünmek' olan aydın kişinin, tarihsel-toplumsal- ekonomik konumu içinde yaşadığı çıkmaz için tiyatrodaki yakılmış ağıtların bir anlamda en yüreğe oturanı, bir anlamda da en güldürücü olanıdır. Vüs'at O. Bener, oyununa özgü - 'kara fars' deyimiyle tanımlamaya çalıştığımız- dramatik karmaşaya, söz ve hareket güldürüsünün alışılmış dışı kullanımlarını içeren bir teknikle ulaşır.

Söz güldürüsü, ilk aşamada, gündelik konuşma dilinin kalıplaşmış anlatım ve söylem biçimlerinin uzak bakış açısından değerlendirilerek kotarıldığı çeşitli bileşimlerde oluşur. Söyleşim düzeyini yer yer klişe ve klişe dışı kavramların çatışmasıyla belirlenir. Bu çatışma zaman zaman arı gülmeceye;

A - ...Karun gibi de zengin ama, öylesine cömert, fukara babası, nazik, yardımsever, kibar bir adamdır ki, anlatamam.

AA - Anlatma, konuya gel. (Birinci Perde, 6.Tablo)
zaman zaman da yergiye;

A - Düşünmeyelim en iyisi... Biz yalnız yaşamaya bakalım.

AA - Yaşamaya bakalım.

A - Ot gibi, kaya gibi, ağaç gibi... (Birinci Perde, 6.Tablo)

yönelir. Kimi zaman klişeyi klişeyle çatıştırma yoluyla trajiğin etkisi komikte, komiğin etkisi trajikte sıfırlanır:

A - Baba!

AA - Efendim oğlum?

A - Yaşamak istiyorum ben. (Şiddetle aksır.)

AA - Çok yaşa oğlum. (Birinci Perde, 3.Tablo)

Klişeyi klişeyle kırma yoluyla düşünce üretmede atasözünden marşa, slogandan dinsel buyruklara dek tüm kalıp deyiş biçimleri kullanılır:

A - Öbür elini de koy yumruğumuzun üstüne.

AA - Birlikten ne doğar?

A - Nerede çokluk...(Birinci Perde, 2.Tablo)

Kimi zaman da dilimizde kullanılagelmiş 'abartılı' deyişler mantık sınavından geçirilir:

A - Tarihten önce vardık...

AA - ...Ne biliyorsun var olduğunu, tarih yoksa o zaman?(ikinci Perde, 3.Tablo)

Simgesel anlam taşıyan deyişler somut içerikleri içinde değerlendirildiklerinde gündelik konuşmada taşıdıkları işlevi yitirerek söz güldürüsüne malzeme olur:

A- (günah çıkarma hücresinde) Eh, ne yapalım, günah benden gitti.

AA- (papaz kılığında) Dur çocuk! Günah benden gitti demekle günah senden gitmez. Burası dingo'nun ahırını değil. Günah çıkarmadan şuradan şuraya adımını atamazsın. (Birinci Perde, 4.Tablo)

Gündelik konuşmada 'iletişim' görünümü altında sürdürülen gevezeliğin 'içeriksel boşluğu' söz güldürüsünün bir başka boyutunu oluşturur:

A - Hadi ben oturamıyorum, sen niye oturamıyorsun?

AA - Sen niye oturamıyorsun?

A - Oturamıyorsun sen niye?

AA - Sözcükler yer değiştirsin.

A - Hiç değilse. (1. Perde 2. Tablo)

Gündelik konuşmada anlamı düşünülmezsizin kullanılan kavramlar, oyun içinde karşıtlarının olumsuz biçimiyle tanımlanarak anlam rayına oturtulur:

AA - Öyleyse o öldürmüyor bizi.

A - Doğru.

AA - Ne demek doğru?

A - Yanlış değil demek. (Birinci Perde, 3.Tablo)

Söz güldürüsü kimi zaman, söyleşim düzeninin tartışılan içerik doğrultusunda biçimlendirilmesiyle oluşur:

AA - Sonrayı önceye, önceyi sonraya aldık.

A - Bozmamalı sırayı, koşmamalı tersine.

AA - Üşürsek?

A - 'Türk hiç yılar mı?'

AA - Öyleyse soyun, soyunalım. (Birinci Perde, 3.Tablo)

Oyundaki hareket güldürüsü ise 'söz' ile 'hareket'in çatışmaya girerek her iki tür güldürü ötesinde bireşimiyle kotarılmış anlama yöneliktir:

A - Gidecek yer kalmadı artık, dayandık kaldık duvara.

AA - Var gücünle dayan arkana. Dayanalım.

A - Ama yıkılır.

AA - Mutlaka! Yeter ki zorlanalım. (Zorlandıklarını belli eden sesler çıkarırlar. Sonunda ikisi birden arkalanna devrilir. Bacakları havaya kalkarken ışık kararır.) (Birinci Perde, 2.Tablo)

Vüs'at O. Bener taşlama ve yergiyi, söz ve hareket güldürüsüne ilişkin tekniklerle yoğurarak, çağdaş Türkiye ortamının iç kapayıcı görünümünü, ince bir 'alay'a yönelen soyut darbelerle çizer. Yazar oyununun kalıp kavramlarla belirlenmesini istemez. Bu nedenle, İpin Ucu'nun, Türk tiyatrosunun son on yılında her oyunu tanımlamak için kullanılagelen 'epik', 'seyirlik', 'absürd' gibi kavramlarda dondurulmasına oyun içinde karşı çıkar. 'Yasallaşmış' tiyatro biçimlerinden yaptığı sapmalar; Vüs'at O. Bener'in, yasallaşmış biçimlerin tutsağı olmuş okur, seyirci, eleştirici karşısında 'yeni biçimler' sınama kaygısı içinde olduğunu gösterir. Rus biçimselci yazarı Viktor Shklovsky'ye göre, 'yeni biçim'ler, yüzeyden algılama alışkanlığımız içinde, bildiğimizi varsaydığımız, ama gerçek anlamda algılamadığımız nesneleri gerçekte olduğu gibi gösterebilmek, 'taşı daha bir taş kılmak' * için üretilir. Vüs'at O. Bener de hem tiyatro anlatımında, hem de 'dil kullanımı' bağlamında benzer bir kaygı içindedir; yazarın, 'dil' nesnesini ilk kez görüyormuşçasına algılayarak, yapıtını 'dili daha bir dil kılma' yolunda yoğurma ustalığı, *İpin Ucu*'na üstünde titizlikle durulması gereken bir sanat ürünü niteliği kazandırmaktadır.

* Viktor Shklovsky. 'Art as Technique' Russian Formalist Criticism Nebraska University Press (Lincoln 1965) s.3-57.

XII

‘ZENGİN MUTFAĞI’NIN KARŞIT YANSIMALI YAPISI

1984 yılında, henüz 46 yaşındayken yitirdiğimiz Vasıf Öngören’in *Zengin Mutfacı* (1977) başlıklı ‘çok ödüllü’ yapıtı, yazarı üne kavuşturan *Asiye Nasıl Kurtulur* (1968) gibi, tiyatromuzun vazgeçilmezleri arasında yer almıştır. 1970’li yılların başında Türkiye’de yaşanmış somut bir toplumsal/politik olayla çerçevelenmiş olmasına karşın, o günden bu yana güncelliğini yitirmiş olmayışı iki yönden açıklanabilir: Türk toplumunun sınıfsal yapısının içerdiği çelişkilerin günümüzde de keskinliğini sürdürmesi; dahası, oyundaki ezgiyi ve uyumu oluşturma yolunda kurulan yapının sağlamlığı nedeniyle, *Zengin Mutfacı*’nın verdiği seyirlik tadın korunmuş olması.

Zengin Mutfacı, ‘emek’ ile ‘sermaye’ arasındaki uçurumu yok etme kavgasının verildiği bir süreçte, ‘kavganın dışında kalma’ çabası içinde safını şaşırانların öyküsüdür. Bu kişilerin ortak özelliği bir çeşit ‘bakar-körlük’tür. Öngören, ‘safını şaşırmış’lığın, ‘sermaye’nin destekçisi olarak belirlediği ‘faşizm’i görmezden gelmekten tutun da, faşizme ödün vermeye, giderek faşizme hizmet etmeye kadar varan çeşitli görüntülerini sergiler.

Vasıf Öngören oyununu, sermaye ve emek arasındaki çatışmanın topluma bir etki-tepki silsilesi biçiminde yansıyan görünüşleri üstüne kurar; amacı, başkileriyle birlikte, seyirciyi de bu çatışmanın orta yerine atarak ‘saf seçme’ durumuyla karşı karşıya bırakmaktır. Bunu başarmak için de önce seyirciye ‘ulaşması’ gerekmektedir. Öngören bunu gerçekleştirmek için çeşitli stratejiler kullanır:

1. Oyunun kişilerini, seyircinin yerli sinema ve televizyondan izleme alışkanlığında olduğu karakterler arasından seçer. Oyunu da yine yerli film ve televizyon seyircisine yabancı olmayan bir

uzamda geçirir. Böylece seyirciyi, avucunun içi gibi bildiğini sandığı bir ortamın verdiği 'algılama gevşekliği' içinde kısıkvrak yakalar.

2. Oyunda yansıtmak istediği tartışmanın çıkış noktası olarak ele aldığı politik ve toplumsal olayları seyircinin zorlanmadan çözümseyebileceği bir dozda, yalnızca genel hatlarıyla kullanır.

3. Oyunun diyaloglarını ve anlatma bölümlerini seyircisinin genel kültür düzeyini ve tiyatro izleme alışkanlıklarını gözönünde tutarak biçimlendirir. Tüm konuşmalar ve anlatmalar kısa ve yalındır.

4. Tiyatronun bir işlevinin de eğlendirmek olduğunu, özellikle, güldürü üstüne kurulmuş bir tiyatro geleneğinden gelen Türk seyircisinin suratına birtakım gerçekleri bağarmakla toplumcu tiyatro yapılamayacağını iyi bilmektedir; bu nedenle güldürü öğelerinin sık sık yer aldığı bir sahne anlatımı benimser.

Öngören, 'seyirciye ulaşma' yolunda benimsediği yaklaşımı oyunun iletisini biçimlendirme yolunda tam verimle kullanmıştır. Bu noktada Öngören'in seyircisini çok iyi tanıyor olması yanında yazar kişi ustalığı da gündeme gelmektedir.

Oyun sermaye - emek çatışmasının dramatik bir eyleme dönüştüğü ve 'işçi sınıfının İstanbul'a elense çektiği' 1970 yazında, 16 - 17 Haziran olaylarıyla başlar, 12 Mart döneminde de süregelir. Böylece yazarın dile getirdikleri, yaşanmış tarihsel gerçeklerin oluşturduğu çerçeve içinde tutarlılık kazanır.

Oyun İstanbul'da bir zengin köşkünde, bu köşkün kocaman mutfağında geçer. 'Ekmek parası', 'yaşam pahalılığı' gibi olguların söz konusu olmadığı bir mutfaktır bu; çünkü köşkün masrafı, gecikonduda oturan emekçinin ürettiği artık değerden kapitalistin cebine giren aslan payıyla karşılanır. Bu tür zengin köşkleri, sermaye - emek çatışmasının temel nederinin somut göstergesidir. Bu mutfaklar kapitalizmin artık değerden aldığı aslan payıyla neler yiyip neler içtiğini, dahası hangi amaçlarla kimleri semirttiğini yansıtır. Pek çoğumuz bir kez olsun içine girmemişizdir bu köşkerin ya da mutfakların, ama yerli filmlerde az mı izlemişizdir?

Öngören oyunun başkışilerini işte böyle bir zengin mutfağının bilinen ekibinden oluşturur: beyaz külahlı, göbekli, emektar aşçı-

başı, dantel önlüklü ve boneli hizmetçi, eli yüzü düzgün, üniformalı şoför... Varlıklı kişilere yapılan hizmetçilik, aşçılık ve şoförlük, artık değer yarattığı birer iş alanıdır; çalışma saatleriyle sınırlanmamış, niteliği ev halkının özel kaprislerine göre değişen, toplumsal güvencesi olmayan işlerdir bunlar. Bu işleri yapanlar da hizmet ettikleri egemen sınıfla kendi sınıfları arasındaki uçurumu görmezden gelmeye alışmış, bireyce yaşamayı seçmiş, 'sağa sola karışmayan' kişilerdir. Sözü uzatmaya gerek yok, yerli filmlerde küçük harımlar ve beyler 'milyonlarca insanı tatlı düşlere daldıran' gerçek dışı serüvenlerini yaşarken, olaya bir ucundan girip, bu çeşit filmlerin kalıplaşmış mutfak güldürüsünü yapan bu ekibi hepimiz yakından tanırız.

Öngören yerli sinema ve televizyonda izleme alışkanlığında olduğu kişileri tiyatro sahnesine çıkarma yoluyla, seyirciye 'ulaşmak' yanında, tiyatrosuna bir başka yarar daha sağlar Öngören; yerli filmlerde seyirciyi iki saatlik bir düş dünyasında avutmak amacıyla çarpıtılarak yansıtılan zengin köşk yaşamını, oyununda toplumcu-gerçekçi bir bakış açısına oturarak, seyirciyi 'otomatik olarak algılama'ya ve değerlendirmeye koşullanmış olduğu malzemeye yabancılaştırır ve 'tarudık' sandığı bu malzemeye ilk kez görüyormuşçasına bakmasını sağlar. Böylece oyun boyunca, köşkteki kişilerle ilgili her olay, seyirciye yerli film safsatası 'karşıt-benzer'ini çağrıştırarak, 'ikili karşıtlık'ların aynı anda aynı algılama düzlemi içinde yer almasını sağlar. 'İkili karşıtlık'larla algılama ve düşünme süreci Öngören'in tartışmasını pekiştirir ve daha bir tutarlı kılar.

Sahne metnindeki temel çatışmayı belirleyen sermaye-emek karşıtlığı oyunun iki dış uç kişisinde somutlanır: Fabrikatör Kerim Bey ve işçi Murat. Her ikisi de sahnede hiç görünmezler; ama oyun boyunca, simgeledikleri, birbirine karşı iki 'taraf'ın, kesin ve kendi içinde tutarlı tavrını koyarlar ortaya; oyunun başkışilerinin yaşadığı değişimi göze görünür kılan birer 'denetleyici etmen' işlevi taşırlar.

Oyunun eksen kişisi ise aşçıbaşı Lütfü Usta'dır; Kerim Bey'in köşkünün yirmi yıllık emektar aşçısı... Yirmi yılın pekiştirdiği bir bağlılıkla, sömürüldüğünü bilse de, önemsenmeyişiye kızsada yine herkese karşı savunur patronunu. Teke tek güreş yapmaya alışık bir eski pehlivandır Lütfü Usta; ortasında kaldığı sermaye-

emek çatışmasında herhangi bir safın kesin tavrını benimsemesi beklenemez, Lütfü Usta evlenmemiştir, çocuğu yoktur; 1970'ler Türkiye'sinde soyu git gide tükenmekte olan, Osmanlı döneminde kalma 'emektar' tipinin son örneklerindendir. Kendi çapında bencil ve kurnazdır; yerine göre hem korkak hem yüreklidir. Yaşı ve kültür düzeyi nedeniyle Lütfü Usta için işçi eylemi 'Bolşevik İhtilali' demektir. Bu eski pehlivan oyunun başından sonuna dek her şeyden önce bir aşçıdır. Öngören, oyunu oluşturan olayları, 'taraf'lardan ikisinin de kesin tavrını benimsemeyen aşçının ağzından anlatır ve böylece oyuna nesnel bir bakış açısı kazandırır. Olayları değerlendirişi kendisine özgü olsa bile, Lütfü Usta gerçekleri hiç mi hiç saptırmayan, keskin gözlü, yaman bir görgü tanığıdır.

Oyunda hiç görünmeyen nazlı, huysuz 'hanımefendi'; Avrupalarda okuyan 'küçük hanım' ve arı sütüyle beslenen 'küçük bey', egemen sınıfın tavrını, mutfaka dek sızdırarak olayları etkilerler. Yerli filmlerdeki 'karşıt - benzer'lerinden daha sevimsiz ama daha gerçekçiler.

Aşçı Lütfü'nün tek başınalığına karşılık mutfak ekibinin öteki iki kişisi -şoför Seyfi ve hizmetçi Zehra- aileleri olan, aileleriyle sürekli ilişkileri olan kişilerdir. İkisi de işçi kökenlidir. Seyfi'nin ağabeyi Ahmet'le, Zehra'nın ağabeyi Murat emekçi sınıfının hızlı savaşımcılarından iki yakın arkadaştır. Şoför Seyfi mutfak ekibi içinde sınıf bilinci en sağlam olan kişidir; ne ki zengin kapısında bulunduğu bu işle kendisi ve ailesi için kurduğu düzeni sürdürmek ister. Ağabeyi Ahmet'in eylemlere karışmasını onaylamaz. Yine de mutfak ekibinin, safını kolayca saptayabilen tek kişisidir. Oyunda işçi sınıfına yaklaşan tavrı ile aynı kökenden gelen Zehra'nın 'safını şaşırmışlığı'nı belirginleştirir.

Bir zamanlar fabrikada işçi olarak çalışmış olan Zehra kendi sınıfının savaşını verme yolundan uzaklaşmış, bireysel mutluluğun peşine düşmüştür; yaşamın bir tek amacı vardır Zehra için: Sevdiği gençle bir yuva kurmak. Oyunda ismi pek önemli değildir Zehra'nın; yaşama tek yanlı, 'kadınca' bakışı nedeniyle herkesin dilinde 'kız' dır o.

Kızın sözlüsü Selim ise topraklarını çoktan elden çıkarmış ikinci sınıf bir ağa ailesinin oğludur. Babasının toprağından kendisine

düşen payı bile alamamıştır. Çarpık düzende kendisine bir açık kapı bulamamış olmanın ezikliğini yaşar. Selim de bireysel kurtuluşunun peşindedir.

Seyfi'nin ağabeyi Ahmet ise zengin mutfağına işçi sınıfı tavrını getiren tek kişidir. Oyundaki işlevi oyunun öteki kişilerinin 'bireyce' duygu, düşünce ve davranışlarını işçi sınıfı bakış açısıyla çeliştirmektir.

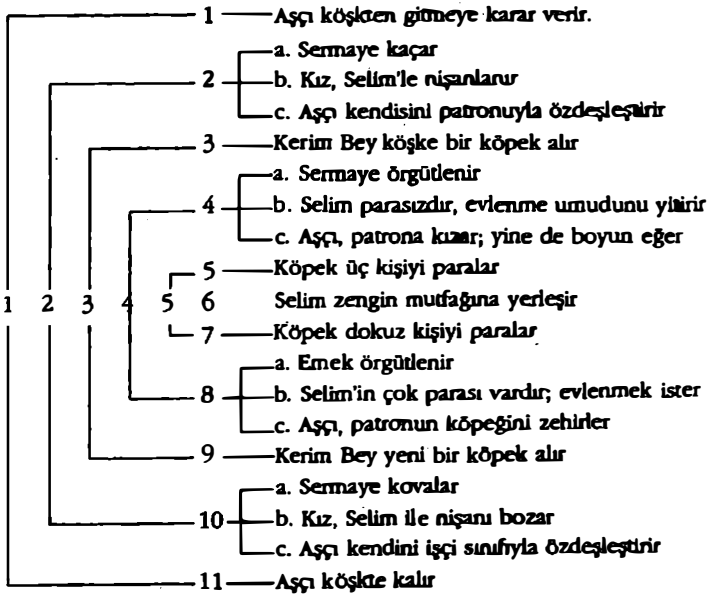
Yazar oyun boyunca kişiler arasında bir koşutluk ilişkisi kurmuştur. Seyfi-Ahmet, Kız-Murat ilişkisinde sürekli bir koşutluk sürdürülür. Bu koşutluk ilişkisi, işçi kökenli kişilerin organik birlikteliğini vurgulama yanında, oyunun son tablosundaki acı ve sarsıcı yanlışlıklar güldürüsünü oluşturma işlevini de taşır. Selim'in koşutu ise, oyunun bir aşamasında, Kerim Bey'in köşkü korusun diye aldığı kurt köpeği olur. Oyun boyunca zengin mutfağında yalnızca Selim'in ve köpeğin karnının doyurulduğu izlenir. Özellikle Ahmet kendisine yapılan tüm yemek önerilerini geri çevirir.

Soyu tükenmekte olan sevimli aşçı ise oyunun sonuna dek 'tek'tir. 'Koşut'u yoktur.

Zengin Mutfacı'nın olaylar dizisi de, tıpkı oyun kişileri gibi, rastlantıya bırakılmadan düzenlenmiştir. Oyunun genel hareket çizgisini, 16-17 Haziran olayları bağlamında ve onu izleyen 12 Mart döneminde yaşanan sermaye-emek çatışmasının tarihsel evreleri oluşturur. Bu genel hareket çizgisine koşut olarak Lütfü Usta'nın bireysel açıcılık dramı ve buna bağlı olarak 'köpek' serüveni yaşanır. Bir başka düzeyde ise Zehra'nın 'aşk' dramı dile gelir. Aslında bu üç olay dizisi de birbiriyle bağıntılıdır ve üçü bir arada karmaşık bir olay örgüsü oluşturur. Yazar iç içe gelişen bu olayları, bir merkez çevresinde '5 anlatım kümesi' ve '11 birim'den oluşan, oldukça yalın bir 'karşıt yansımali' yapıya oturtur. 'Karşıt yansıma', Ön Oyun-Son oyun (Anlatım Kümesi 1: Birim 1 - Birim 11), Anlatım Kümesi 2'de yer alan üç olgu (Birim 2: a,b,c - Birim 10: a,b,c), Anlatım Kümesi 3'ü oluşturan iki ÖN Oyun (Birim 3-Birim 9), Anlatım Kümesi 4'te yer alan üç olgu (Birim 4: a,b,c - Birim 8: a,b,c) ve Anlatım Kümesi 5'i oluşturan iki başka ÖN Oyun (Birim 5-Birim 7) arasındadır.

Bir tek Birim'den oluşan 6. Anlatım Kümesi'nde ise, sermaye-

‘ZENGİN MUTFAĞI’NIN ‘KARŞIT YANSIMALI’ OLAYLAR DİZİSİ



emek çatışmasında yanlış saf seçenlerle, safını şaşırانların farkında olmadan içine düştükleri çelişkileri yansıtan ve oyunun iletisini biçimlendiren ‘merkez’ tablo bulunur. Bu yapı, karşıt yansımali konumda bulunan birimler arasındaki ‘ikili karşıtlık’ yoluyla, daha önce *Romeo ve Juliet* ve *Hamlet* oyunlarında da görüldüğü gibi, oyunun ezgisini ve uyumunu belirleyen, hem estetik düzeyde, hem de seyircinin içeriği algılama düzeyinde etkili bir örüntüler ağı oluşturur:

Şimdi bu ‘karşıt yansımali’ yapının oyunun gelişimini ve anlamını nasıl belirlediğini inceleyelim.

Birinci Anlatım Kümesi:

ÖN OYUN: BİR. Aşçı köşke itler doldurulduğu ve artık onlara ‘hizmet’ etmeye dayanamadığı için başını alıp gideceğini söyler. Yine de düşüncelidir. Kimsesi yoktur, yaşlıdır, yirmi yıldır evi bil-

diği köşkü bırakmak zordur. Kişisel koşulları açısından duraksamakta haklıdır. Son Oyun'da ise köşkten gitmekten vazgeçeceği anlaşılır. Seyfi ve Zehra işçi saflarına katıldığından beri, eskilerden bir tek kendisi kalmıştır köşkte. İtleri köpekleri sineye çekip köşkte olan bitene kulak kabartmakta yarar olabilir; emek-sermaye çatışmasında emekten yana bir şeyler yapılabilir. Hem de yirmi yıldır alıştığı yerinden olmadan. Yine de son aşamada seyirciye dayanışmayı uygun bulur. Oyun böylece aşçının kişiliği, kişisel koşulları ve bu koşullarda doğru safı seçmişliğiyle tutarlı bir biçimde noktalanır.

İkinci Anlatım Kümesi:

16 Haziran 1970 (BİRİNCİ OYUN)

a. Kerim Bey Avrupa'ya kaçır. Ahmet ve Murat ise işçi hareketinin içindedirler. Mutfak ekibi olayların dışındadır.

b. Kız ve Selim radyodan sıkıyönetim bildirisi okunur okunmaz nişanlanırlar. Olayların dışındadırlar. Saf seçme sorunlarının olmadığını düşünürler.

c. Aşçı 'Bolşevik İhtilali' ile özdeşleştirdiği işçi hareketinin, patronuyla birlikte kendisini de karşısına almasından korkar.

12 Mart Dönemi (BEŞİNCİ OYUN)

a. Selim, Murat'ın yönettiği işçileri sendika çevresinde örgütlenme toplantısını basacaktır. Kerim Bey koku peşindedir. Selim, Seyfi'yi baskına katılmaya zorlar. Baskın mutfak ekibince engellenir.

b. Kız bilinçlenmiş ve bireysel kaygılardan kurtulmuştur. Kavganın içindedir artık; safını seçmiştir. Bireysel duyguların biraraya getirdiği Selim ve Zehra üretim ilişkilerinin belirlediği iki ayrı safı karşı karşıyadırlar artık.

c. Aşçı 'bu çorbada benim de tuzum olsun' diyerek emekten yana eyleme geçer. Safını seçmiştir o da.

Üçüncü Anlatım Kümesi:

ÖN OYUN 2: Kerim Bey'in köşke bir köpek alması, onun, varlığına ve çıkarlarına yöneltilebilecek saldırılara karşı önlem alışı-

nun göstergesidir. Sermaye sınıfının genel tavrı içinde tutarlıdır bu davranış.

ÖN OYUN 4: Patron Kerim Bey'in ölrülen köpek yerine bir yenisini alması, aynı tavır doğrultusunda davranmayı sürdürdüğünün göstergesidir. Başka türlü beklenemez zaten.

Dördüncü Anlatım Kümesi:

12 Mart Dönemi (İKİNCİ OYUN)

a. Sermayenin örgütlenmesi, 16 Haziran 1971 günü hazırlanan kutlama şöleni, bir yıl önceki olaya karışan işçilerin fabrikalardan atılması ve atılanların hiç bir iş yerine alınmamaları için ortak karara varılmasıyla somutlanır.

b. Selim parasızlığın ezikliğini yaşar. Evlenebilmek için gerekli parayı bulabilmek için uzatılan her dala sarılmaya hazırdır. Nişanlısının 'küçük bey'in ayağına 'arı sütü' taşımasını kaldıramaz. Verilecek para ödülü uğruna Ali Kara'yı ihbar etmeye gider. Bu eylemiyle gerçekte kime hizmet ettiğinin bilincinde değildir. Ali Kara'nın ihbar edilmesi olayı, aynı tabloda yer alan, Ahmet'in bir ihbar sonucunda işten çıkarılması olayıyla koşutlanır ve vurgulanır.

c. Aşçı, Selim'in Ali Kara'yı ihbar etmesine engel olmaya kalkışmaz. Ahmet'in işten atılışıyla Ali Kara'nın ihbar edilişi arasında bağlantı kuramaz. Kerim Bey tarafından köle gibi kullanıldığı için sinirlenir, ama yine de patronuna boyun eğer. Henüz gerçekleri görmeye başlamamıştır.

12 Mart Dönemi (DÖRDÜNCÜ OYUN)

a. Patronların tasfiye hareketine karşı işçiler yoğun bir örgütlenme çalışmasına girerler. Murat ve Ahmet sendikalarla ilgili toplantılarda başı çeker.

b. Kerim Bey'e köpeklik etmeye başlayan Selim iyice palazlanmış cebi para dolmuştur. Oysa paraya neden gereksinim duyduğunu, Ali Kara'yı hangi amaçla ihbar ettiğini unutmuş gibidir. Evlenmek istemez artık. Ali Kara'nın arkadaşlarının kendisinden öğ almasından duyduğu korku onu hızlı bir komünist avcısı yapmıştır.

c. Aşçı, hem eziyetinden kurtulmak hem de daha çok insan paralamasını engellemek için Kerim Bey'in köpeğini zehirler. Eylemi

duygusal düzeydedir ve sonuçsuzdur. Ne ki İKİNCİ OYUN'da olduğunun tam tersine, artık patrona karşı çıkabilmekte ve eskiden sözde kalan tehditlerini artık eyleme dönüştürebilmektedir. Bu olay Aşçı'nın en azından doğru safı aramaya başladığının göstergesidir.

Beşinci Anlatım Kümesi:

ÖN OYUN 3: Köpeğin azmaya başladığının göstergesidir. Seyirciyi Selim'in 'değişim' sahnesine hazırlar.

ÖN OYUN 4: Köpeğin kudurma derecesinde azdığının göstergesidir. Seyirciyi Selim'in git gide korkunçlaşacak olan eylemlerine hazırlar.

Altıncı Anlatım Kümesi:

MERKEZ TABLO 12 Mart Dönemi (ÜÇÜNCÜ OYUN)

Bu tabloda safını seçmemiş üç oyun kişinin, Selim'in, Kız'ın ve Aşçı'nın, sermaye-emek çatışmasının nasıl orta yerinde kaliverdiğini ve bireysel duygular olan aşk adına, sevgi adına nasıl yanlış eylemlere girdiği somutlanır. Selim birkaç kuruş uğruna Ali Kara'yı ihbar ederek kişiliğinin zayıflığını göstermiştir ve artık sermayenin maşa olarak kullanmak için aradığı gençlerden biridir. Nişanlısını zengin mutfağından kurtarmak için giriştiği eylem aynı mutfağa kendisinin de yerleşmesiyle sonuçlanır. Kız ise nişanlısını korumak çabası içinde safını iyice şaşırmıştır. Polisin Ali Kara'nın arkadaşlarını da öldürmemiş olmasına üzülmemektedir. O gün işten çıkarılan ağabeyi Murat'la, o gün işe alınan Selim'in karşı saf-larda çarpışacaklarını anlaması olanaksızdır. Sevgi gözlerini kör etmiştir. Aşçı da kızı gibi sevdiği Zehra'sına iyilik olsun diye, Ali Kara'nın arkadaşları tarafından öldürüleceği korkusuyla tirtir titreyen Selim'i kendi eliyle Kerim Bey'in karşısına çıkarır ve onu korumasını ister. Bu eylemiyle bir katil yarattığının ve bu katilin kısa bir süre sonra Zehra'sına işkence edip öldürmeyi planlayacağını aklının köşesinden bile geçirmez.

Merkez tabloyu noktalayan 'yemek' sahnesi ile Selim insanlıktan köpekliğe geçer. Zengin mutfağında ağzına attığı her lokma ile

kafasını, ruhunu ve duygularını azar azar faşizmin buyruğuna verir. Yemeğin sonuna doğru ise Selim'in ağız şapırtıları kapıdaki kurt köpeğinin hırıltılarına karşı. 'Değişim' süreci tamamlanmıştır. Bundan sonra, gördüğü her yabancıyı parçalayan köpek 'Kurt' gibi, Selim de 'onlardan olmayan herkesi' düşman sayacak ve yok etmeye çalışacaktır. 'Bizden olanlar ve bizden olmayanlar'. Faşizmin şaşmaz ölçüsü budur; saf seçmeyenlerin karşısına da dikilivermektedir günün birinde.

Yazar işte bu ustaca dengelenmiş yapı içinde olayları neden-sonuç ilişkilerine bağlamış, oyun kişilerini denetim altında tutmuş ve emek-sermaye ilişkisi/çelişkisi bağlamında hiçbir kuramsal açıklamaya gitmeden seyirciyi sorunun ortasına atıvermiştir. Sorunun çözümlenmesini de seyirciden beklemektedir...

Zengin Mutfağı sağlam bir kuramsal temele dayandırılmış, sağlam bir yapıyla biçimlendirilmiş, seyirciden doğru tepki alan, tiyatronun 'eğlendirerek düşündürme' işlevini de tam verimle değerlendiren usta işi bir yapıttır.

SON

*Kitabın 1. Baskısından sonra, Prof. Dr. Zehra İpşiroğlu'nun
'Cumhuriyet Kitap Eki'nde çıkan yazısı:*

TİYATRO ABC'Sİ

Yükseköğretimde öğrencilerle sürdürdüğüm tiyatro metinlerini okuma ve çözümleme çalışmalarında sık sık alımlama sorunlarıyla karşılaşıyorum. Yalnızca konuda odaklaşıp tiyatro metninin nasıl kurgulandığını gözden kaçıran, oyunun derin boyutunu kavramaktan çok uzak bir yüzeysel okumaya saplanıp kalan okuma yanlışlarından, bilimsel olma adına metni sadece birtakım çizelgelere indirgeyen şematik bir yaklaşıma değin uzanan çeşitli sorunlar, yazar/metin/okuyucu diyalogunu, ya daha ilk anda kesintiye uğrattıyor ya da gelişmesini engelliyor.

Aslında bu tür alımlama engelleri ya da sorunları bütün yazınsal metinler için geçerli. Ancak tiyatro metinleri genellikle sahnelenmek üzere yazıldığı için, alımlayanı da diğer türlere oranla belki de daha zorluyor. Bu açıdan okuyucunun, alımlama süreci içinde oyunun dramatik akışını, oyundaki kişilerin birbiriyle çatışmasını, gerilim noktalarını, yinelenen motifleri tıpkı bir yap boz oyununun birbirinden ayrılmayan parçaları gibi yan yana getirerek bütünleştirmesi getiriyor. Bu süreç hem yaratıcı, hem de çözümleyici düşünmeyi koşulluyor. Yaratıcı, çünkü okuyucu alımlama süreci boyunca kişileri ve olayları gözünün önünde canlandırarak onları görselleştirerek imgeleminde kendi sahne tasarısını hazırlıyor. Çözümleyici, çünkü okuyucu metindeki ipuçlarından yola çıkarak, metne sıkı sıkıya bağlı kalan bir alımlama sürecinin içine çekiliyor. Bu süreç içinde metindeki göstergeleri tek tek çözümleyip içerik/biçim bağlantısını irdeleyerek metnin çeşitli katmanlarını ve boyutlarını ortaya çıkartabiliyor.

Ayşegül Yüksel *Dram Sanatında Ezgi ve Uyum* adlı kitabında Yunan tragedyasından uyumsuz ve epik tiyatroya değin dünya tiyatro tarihinden seçtiği en güzel örneklerle tiyatro metinlerinin alımlanmasına somut örnekler sunduğu gibi, Bener'in *İpin Ucu* ve Vasıf Öngören'in *Zengin Mutfağı*'yla iki yerli oyunumuzu da ayrıntılarıyla inceliyor.

Bütün bu örnekleri dikkatle okuduğumuzda, birbirlerinden çok farklı dönemlerde ve ortamlarda yaşamış olan yazarların oyunlarını neredeyse matematiksel bir düzen içinde nasıl kurguladıklarına, içerik ve yapı arasında nasıl sıkı bir bütünleşme olduğuna, oyunların iletilişinin nasıl ince elenmiş sık dokunmuş bir dengeye bağlı olduğuna tanık oluyoruz. Yüksel, ele aldığı oyunlara bir büyüteç altından bakarak en küçük ayrıntıları bile gözden kaçırmadan incelerken, oyununun bütününe hiçbir zaman gözden kaçırmıyor. Böylece parça/bütün arasındaki sıkı bağlantılar, tek tek göstergelerin, motiflerin, simgelerin nasıl bütüne hizmet ettiği aşama aşama ortaya çıkıyor.

Yüksel'in kitabı tiyatro metinlerini nasıl okumamız gerektiğine ilişkin somut ipuçları veren bir kitap. Bu açıdan metin alımlamasının abecesini oluşturuyor. Bu bağlamda özellikle tiyatro uzmanlarının, yönetmenlerin, dramaturgların ya da bu alanda uzmanlaşmak isteyenlerin yararlanabilecekleri temel bir kitap niteliği taşıyor. Sözelimi Ibsen'in *Hedda Gabler*'ini sahneleyecek bir yönetmen, rastlantıya hiç yer vermeyen bu iyi kurulu oyunu Ayşegül Yüksel'in önerdiği biçimde okuduğu anda, oyunun mimari yapısını en ince ayrıntılarına değin kavramış olacaktır. Bundan sonraki aşama bu oyunun bugün bize ne söylediğini göz önünde tutarak bugünün açısından yorumlamak olacaktır. Örneğin oyunun odak noktasını oluşturan Hedda Gabler karakteriyle, erkek egemen bir dünyada kısıtlanmış olan bir kadının yıkıcılığına toplumsal cinsiyet sorununun altını çizen bir yorum getirilebilir. Böylesi bir yaklaşım oyundaki diğer karakterlerin de örneğin Hedda karakterinin tam karşısını oluşturan verici ve üretici Thea karakterinin de sorunlaştırılarak farklı bir biçimde yorumlanmasına yol açacaktır. Çünkü Thea'nın üreticiliği erkek egemen bir dünyaya sıkı sıkıya uyum sağlamasına bağlıdır. Hedda'nın tersine bütünüyle olumlu bir karakterdir, çünkü bu dünyayı hiçbir şekilde sorgulamaz, verilenle yetinmesi onu üretici kılar. Ancak oyundaki karakter tiplerini yaşadıkları erkil toplumun değerlerini göz önüne alarak irdeleyen feminist bir yaklaşımın önkoşulu, oyunun dramaturjik yapısını ve özelliklerini Yüksel'in önerdiği biçimde ayrıntılarına inerek irdeleyen temel okuma biçimine bağlıdır. Bizde sahnelenen birçok oyunda bu tür bir çalışmanın eksikliğinin, sahne yorumunda da sorunlara yol açtığını, bir-

çok ilginç buluşun hiç hesabı verilmeden yapıldığı için havada kaldığını biliyoruz.

Tüm tiyatrocuları ilgilendirmesi gereken bu temel kitabın bir özelliği de Sofokles, Shakespeare, Ibsen, Çehov, Brecht ve Pinter'den seçilen oyun örnekleriyle tiyatro tarihinden bir kesiti sunması, aynı zamanda bizim tiyatromuza da değinmesi. Gene üniversitedeki deneyimlerimden biliyorum ki, bizde öğrenciler çoğu kez ansiklopedik bilgilerle beslenerek tiyatro tarihine ilişkin üstünkörü bilgiler edinmeye çalışırlar. Oysa tarih bilinci ancak, değişik dönemlerde yazılmış oyunların okunmasıyla elde edilebilir. Okuma ise tıpkı Yüksel'in örneklerinde gösterdiği gibi, metnin tüm inceliklerini ve ayrıntılarını gözden kaçırmadan irdeleyen bir etkinliktir.

Kitapta yer alan dünya tiyatro tarihinden seçilmiş örneklerse tiyatroyla ilgilenen herkesin bilmesi, okuması gereken, temel örnekleri oluşturuyor. Okuyucu bu örnekleri tarihsel, toplumsal ardağan bilgiyle pekiştirerek okuduğu oranda, tarihsel bir bakışı da elde etmiş olacaktır. Bir başka önemli bir nokta da gene seçilen oyunların hemen tümünün bizde de sahnelenmiş olmasıdır. Bu açıdan da okuyucu belki de iyi tanıdığını ya da bildiğini sandığı bir oyunun temellerine inerek üzerinde düşünme olanağını bulacaktır. Sonuçta Ayşegül Yüksel'in kitabının hiçbir tiyatrocunun kaçırmaması gereken temel bir kitap olduğunu düşünüyorum.

Zehra İpşiroğlu

Prof. Dr. AYŞEGÜL YÜKSEL

Ayşegül (Güncüt) Yüksel 1941 yılında İstanbul'da doğdu.

1959'da Üsküdar Amerikan Kız Lisesi'ni, 1964'te İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü'nü bitirdi. Fulbright bursuyla gittiği A.B.D.'de New York University'den 1966'da Master of Arts derecesini aldı. Şiir, makale çevirileri *Yelken*, *Türk Dili*, *Ataç*, *Eylem* dergilerinde, roman çevirileri Ataç ve Ağaoğlu Yayınevlerince yayımlandı (1962-1965). Y. Önder Yüksel ile 1969'da evlendi. 1970'te Ankara'ya yerleşti. Bir kızı (Ömür), bir oğlu (Özgür) oldu. Doktorasını 1981'de Ankara Üniversitesi DTCF Tiyatro Bölümü'nde tamamladı. 1970-87 yılları arasında ODTÜ'de görev yaptı. 1982'de, A.Ü. DTCF Tiyatro Bölümünde de ders vermeye başladı. 1985'te doçent, 1992'de profesör oldu. 1987'den başlayarak A.Ü. DTCF İngiliz Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı'nda kadrolu olarak çalıştı. 2006 sonunda kendi isteğiyle emekli oldu. İngiliz Dili ve Edebiyatı ile Tiyatro lisans/lisansüstü programlarında ders vermeyi sürdürüyor.

1975'ten bu yana yazdığı tiyatro inceleme ve araştırma yazıları *Özgür İnsan*, *Gösteri*, *Varlık*, *Bilim ve Sanat*, *Milliyet Sanat*, *Tiyatro Tiyatro*, *Evrensel*, *Kıtaplık*, *Felsefe Yazın*, *Oyun*, *TEB Oyun*, *Patika* dergilerinde, 'ortak kitap'larda ve üniversite dergilerinde yer aldı. Kimi makaleleri ve bildirileri yabancı dillere çevrildi. 1979'dan bu yana *Cumhuriyet*'e yazdığı oyun eleştirileri, iki haftada bir, kültür sayfasındaki 'Sahnedən' köşesinde yayımlanıyor.

Yedi telif kitabı var:

Uzun Yolda Bir Mola: Türk Tiyatrosu Üstüne Notlar -2011

Dram Sanatında Ezgi ve Uyum -2004 (1. Basım);

Sahnedən İzdüşümler -2000; (Mitos-Boyut Yayınları)

Çağdaş Türk Tiyatrosundan On Yazar -1997; (Mitos-Boyut Yayınları)

Samuel Beckett Tiyatrosu -1992, 1997, 2006;

Haldun Taner Tiyatrosu -1986 (1993 Kültür Bakanlığı Tiyatro İnceleme ve Araştırma Ödülü);

Yapısalcılık ve Bir Uygulama: Melih Cevdet Anday Tiyatrosu -1981, 1995 (1982 YAZKO İnceleme Özendirme Ödülü ve 1982 TDK İnceleme Ödülü)

Öteki ödülleri: Harold Pinter'ın *Git-Gel Dolap* oyununda 'Anlatım Dizgeleleri' başlıklı makalesi için 1993 Kültür Bak. Eleştiri Ödülü; 1990 Tiyatro ve TV Yazarları Der. Tiyatro Başarı Ödülü; 2005 '118-Y LEO Y.Ç. 'Eren Uluergüven Anısına' Tiyatroya Emek Verenler Onur Ödülü'; 2006 Sanat Kurumu 'Onur Ödülü'; 2007 12. Uluslararası Ankara Tiyatro Festivali 'Emek Ödülü'; 2008 Bademler Şenliği-Erkan Yücel Onur Ödülü' ve 2008 Troya Folklor Araştırmaları Der. Tiyatro Ödülü; 2009 Ankara Kavaklıdere Rotaract Kulübü'nün Tiyatro Emek Ödülü; Dokuz Eylül Güzel Sanatlar Fak. Sahne Sanatları Bl. verdiği 2010 Muhsin Ertuğrul Tiyatro Emek Ödülü' (Tiyatro Bilimi dalında) ve 2010 *Tiyatro...Tiyatro* dergisi Tiyatro Ödülleri Özel Ödülü'; 2011 Afife Tiyatro Ödülleri Yapı Kredi Sığorta Özel Ödülü.



Elinizdeki kitap,

hemen hepsi başyapıt niteliğinde olan
on iki oyunun çözümlemesini içeriyor.

Bir metnin çözümlemesini yazmanın,
aynı metni çözümlemekten çok daha zor olduğunu bilmeyen yoktur.
Yazıya dökülmüş bu tür incelemeleri kitaplaştırmamanın bir amacı da,

‘zor olan’ın paylaşım alanını genişletmektir.
Kitabın ilk basımı birkaç yıl önce tükenmişti.

Oyunlara uygulanan

–her yapıtın özgül niteliğinin gerektirdiği–
‘metin okuma’ biçimlerini daha da çeşitlendirmek amacıyla,
yeni basıma

Edward Albee’nin *Hayvanat Bahçesi*
ve John Arden’in *Musgrave’in Dansı*
oyunlarının çözümlemeleri eklendi.

Böylece, **Sofokles** ve **Shakespeare** gibi
tüm zamanların en büyük yazarlarının yapıtlarının yanında yer alan
Fransız, Alman, Rus, Norveç, Türk ürünlerine
Amerikan tiyatrosundan da bir oyun eklendi,
çağdaş İngiliz tiyatrosu örnekleri de çoğaltılmış oldu.



Ayşegül Yüksel

İsta
Rejisor:



9786054465361

İsta:
iet”
emi
oğlu