

**T.C.  
ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TİYATRO KURAMLARI ELEŞTİRİ VE DRAMATURGİ  
ANABİLİM DALI**

**SEMBOİLİST TİYATRONUN BİR ÖRNEĞİ OLARAK  
MAETERLINCK TİYATROSUNUN  
ABSÜRD TİYATROYA YANSIMALARI**

Yüksek Lisans Tezi

Şaziye DAĞYAPAN KIYAR

Ankara 2010

**T.C.  
ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TİYATRO KURAMLARI ELEŞTİRİ VE DRAMATURGİ  
ANABİLİM DALI**

**SEMBOİLİST TİYATRONUN BİR ÖRNEĞİ OLARAK  
MAETERLINCK TİYATROSUNUN  
ABSÜRD TİYATROYA YANSIMALARI**

Yüksek Lisans Tezi

Şaziye DAĞYAPAN KIYAR

Tez Danışmanı:  
Doç. Dr. Banu Beliz GÜÇBİLMEZ ALTAN

Ankara 2010

**T.C.**  
**ANKARA ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**TİYATRO KURAMLARI ELEŞTİRİ VE DRAMATURGİ**  
**ANABİLİM DALI**

**SEMBOİLİST TİYATRONUN BİR ÖRNEĞİ OLARAK**  
**MAETERLINCK TİYATROSUNUN**  
**ABSÜRD TİYATROYA YANSIMALARI**

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Banu Beliz GÜÇBİLMEZ ALTAN

Tez Jürisi Üyeleri

**Adı ve Soyadı**

**İmzası**

.Doç. Dr. SELDA ÖNDÜL.....

.....

.Doç. Dr. B. BELİZ GÜÇBİLMEZ ALTAN.

.....

.Doç. Dr. NURMELEK DEMİR.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tez Sınavı Tarihi .....15/06/2010.....

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ  
ANKARA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**

Bu belge ile, bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim. (...../...../2010...)

Adı ve Soyadı  
Şaziye DAĞYAPAN KIYAR

## ÖNSÖZ

Batı tiyatrosu 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren büyük bir değişim gösterir. Dönemin siyasal, düşünsel ve toplumsal dinamiklerinden ayrı düşünülemeyecek olan bu değişim, tiyatro uygulamalarının yanı sıra, otoritesini uzun yıllar sürdürmüş olan geleneksel dram yapısının da değişimine işaret etmiştir. Bu açıdan 19. yüzyılın sonunda, dram sanatını belirleyen estetik kodların tanımlanmasında bir dönem kapanırken, etkisi günümüze kadar sürecek olan başka bir dönem başlamıştır.

Bu dönemde ortaya çıkan ve öncü özellikler gösteren sembolist tiyatro uygulamaları, çok geçmeden sembolist dramatik yazını da etkiler. Sembolist sanatın ilkelerine uygun olarak yazılan metinler, o güne kadar dramatik yazında *bir hareketin taklidi* olarak benimsenen geleneksel dramın yapısal özelliklerinin altını oymuştur. Bu bağlamda sembolist dramın en yetkin örneklerini vermiş olan Maurice Maeterlinck oyun yazarlığına getirdiği yenilikler nedeniyle incelenmeye değer bir yazar olarak ortaya çıkmaktadır. Maeterlinck'in erken dönem oyunlarında kullandığı dramatik kodlar, geleneksel dram yapısına ve döneminin egemen anlayışı olan gerçekçi-doğalcı tiyatro anlayışına bir alternatif sunduğu gibi kendisinden sonra gelen öncü akımları da doğrudan etkilemiştir.

Maeterlinck'in erken dönem oyunlarında kullandığı yapısal kodların elli yıllık bir sıçramayla, 1950'lerde ortaya çıkan ve daha sonra absürd tiyatro olarak nitelenen oyunlarda da görülmesi bu tez çalışmasının çıkış noktasını oluşturmuştur. *Sembolist Tiyatronun Bir Örneği Olarak Maeterlinck Tiyatrosunun Absürd Tiyatroya Yansımaları* adlı bu çalışma, sembolist tiyatro ile absürd tiyatronun yapı kodları arasında bir köprü kurmayı ve ele alınan örneklerle yapısal kodların geçirdiği

değişime de dikkat çekmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda ele alınan yapı kodlarının kapsamı dil ve sessizlik, tehditkâr mekân kurulumu ile statik dram ve bekleme olgusu olarak daraltılmıştır. Çalışmada Maeterlinck'in sembolizmin altın çağında yazmış olduğu erken dönem oyunları ile Samuel Beckett ve Harold Pinter'in absürd tiyatronun ortaya çıktığı yıllar olan 1950'lerde yazdığı ve bu akımın belli başlı örnekleri olarak kabul edilen oyunları arasında bağ kurulmuştur.

Çalışma üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde, Maeterlinck tiyatrosunun ortaya çıkmasına etken olan koşullar ele alınmıştır. Bu kapsamda sembolist sanat akımı; akımın ortaya çıkmasına neden olan düşünsel ve toplumsal arka plan ile sembolist tiyatro uygulamaları üzerinde durulmuştur. İkinci bölümde, Maeterlinck tiyatrosunun dram tarihinde kırılma yaratan dil ve sessizlik, ikinci derece diyalog yapısı; tehditkâr mekân kurulumu; statik dram ile bekleme olgusu teorik çerçeveyi belirlemiştir. Teorik kapsam oluşturulurken ve örneklendirme yapılırken yazarın ortak özellikler gösteren erken dönem oyunları olan *Çağrılmadan Gelen*, *Körler* ve *Evin İçi* referans noktasını oluşturmuştur. Çalışmanın üçüncü bölümünde ise Maeterlinck tiyatrosunun absürd tiyatroya yansımaları, söz konusu yazarların seçilen oyunlarından örneklendirilmiştir. Beckett'in *Oyun Sonu* ile Pinter'in *Doğumgünü Partisi*, dil ve sessizlik; Beckett'in *Mutlu Günler* ile Pinter'in *Oda*, tehditkâr mekân; Beckett'in *Godot'yu Beklerken* ile Pinter'in *Gitgel Dolap* oyunları, statik dram ve bekleme olgusu bağlamlarında örneklendirilmiştir.

Tez konusunun seçiminden başlayarak, çalışmanın tüm aşamalarındaki emeği ve yol göstericiliği için tez danışmanım Doç. Dr. Banu Beliz Güçbilmez Altan'a, çalışmam için olanak sağlayan Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Tiyatro Bölümü'ndeki tüm hocalarıma, işe devam konusundaki anlayışından ve desteğinden dolayı Devlet Tiyatroları Başdramaturgu Füzûzan Tercan'a, kaynak bulma

konusunda yardımlarını esirgemeyen sevgili arkadaşlarım Zennure Durukal ve Perihan Okan'a, çalışmadaki Fransızca sözcüklerin yazımlarını kontrol etmek için bana zaman ayıran Müfit Saka'ya ve çalışmam sırasında desteğini esirgemeyen eşim Hüseyin Kıyar'a teşekkür ederim.

## İÇİNDEKİLER

<b>GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
<b>I. SEMBOLİZM.....</b>	<b>12</b>
I. 1. Hazırlayan Koşullar .....	12
I. 2. Sembolist Tiyatro.....	24
<b>II. MAURICE MAETERLINCK'İN ERKEN DÖNEM OYUNLARINDA KULLANILAN DRAMATİK KODLAR.....</b>	<b>38</b>
II. 1. Dil ve Sessizlik .....	41
II. 2. Tehditkâr Mekân .....	52
III.3. Statik Dram ve Bekleme... ..	77

### **III. SEMBOLİST TİYATRONUN BİR ÖRNEĞİ OLARAK MAETERLINCK**

#### **TİYATROSUNUN ABSÜRD TİYATROYA**

#### **YANSIMALARI.....89**

#### **III. 1. Dil ve Sessizlik..... 89**

##### **A. Oyun Sonu (Samuel Beckett) ..... 89**

##### **B. Doğumgünü Partisi (Harold Pinter)..... 101**

#### **III. 2. Tehditkâr Mekân ..... 117**

##### **A. Mutlu Günler (Samuel Beckett) ..... 117**

##### **B. Oda (Harold Pinter) ..... 126**

#### **III.3. Statik Dram ve Bekleme ..... 135**

##### **A. Godot'yu Beklerken (Samuel Beckett) ..... 135**

##### **B. Gitgel Dolap (Harold Pinter) ..... 146**

#### **SONUÇ..... 153**

#### **ÖZET.....168**

#### **ABSTRACT..... 170**

#### **KAYNAKÇA.....172**

### **GİRİŞ**

Sembolizm 19. yüzyılın sonunda Avrupa’da *fin-de-siècle* olarak adlandırılan yüzyıl geçiş döneminde ortaya çıkan; edebiyat, şiir, resim, müzik ve tiyatro gibi birçok sanat alanında etki gösteren bir akımdır. Fransa’nın Paris şehrinde bir grup şairin öncülüğünde ve 1885-1895 yılları arasında en parlak dönemini yaşayan akım, etki alanını şiir sanatından diğer sanat alanlarına doğru genişletirken, fiziksel sınırlarını da Fransa’dan tüm Avrupa’ya ve giderek tüm dünyaya doğru genişletir. Gerçeğe ulaşmada akıl ve bilimi esas alan dönemin pozitivist düşünce biçimine reaksiyon olarak ortaya çıkan akım; gerçeği, akıl ve bilimle ulaşılabilenin ötesinde arar. Görünenin ötesindeki gerçeğe ulaşmada sembol kullanımı, duyular, sezgiler ön planda tutulur.

Dönemin pozitivism, materyalizm ve determinizm anlayışı, 19. yüzyıl Avrupa kültürü, edebiyatı ve tiyatrosu üzerinde etkilidir. 18. yüzyılda gelişen orta sınıfın beğenisine paralel olarak ortaya çıkan duygusal dram, gözü yaşlı komedi ve bulvar tiyatroları bu yüzyılda da popüler türler olarak varlıklarını korumaktadır. Oyun yazarlığında iyi kurulu oyun ve duygusal dram gibi türlerin taşıyıcıları olan Eugène Scribe, Victorien Sardou ve Emile Augier gibi yazarlar tiyatrolarda yaygın bir şekilde yer bulmaktadırlar.

Romantizme ve dönemin popüler türlerine bir tepki olarak ortaya çıkan gerçekçi tiyatro anlayışı da bilimsel gelişmelerden aldığı itici güçle tiyatro kuramını ve uygulamalarını derinden etkiler. Auguste Comte (1798-1857) sadece gözlemlenebilenin, yaşantı sınırları içinde olanın bilinebileceğini; olgular arasındaki neden sonuç bağının saptanabileceğini öne sürerek dönemin pozitivist düşüncesini belirleyen filozof olur. Charles Darwin (1809-1882)’in türlerin kökeni, insanın evrimi, doğal ayıklama ve kalıtım yasaları; fizyolojide Claude Bernard (1813-

1878)'in, psikolojide Sigmund Freud (1856-1939)'un bulguları, Hippolyte Taine (1828-1893)'in ırk-ortam-zaman kuramı, 19. yüzyılın kültür yaşamını ve sanatını derinden etkiler. Bu bulgulara göre insan, kalıtımla gelen bireysel özelliklerine, gövde ve ruh yapısına, toplumsal ortamına ve bu ortamın fiziksel koşullarına bağımlıdır. Gerçekçi sanat, insana egemen olan iç ve dış koşulları bilimsel bir titizlikle; gözlem, hipotez ve deney yöntemlerini kullanarak ortaya koymaya, açıklamaya çalışmıştır. Bu anlayış tiyatro sanatının kuram, uygulama ve oyun yazarlığında da karşılığını bularak dramatik yapıyı belirlemiştir.

Dönemin gerçekçi-doğalcı tiyatro anlayışının bilimsel doğruluk gözetken anlayışının karşısında sembolizmin savunucuları sanat ile bilimin yollarını ayırdı. Böylece sembolist akım güçlü mistik ve idealist eğilimiyle gerçekçi-doğalcılığın karşı kutbunda yer aldı. Sembolist hareket idealist eğilimini Immanuel Kant (1724-1804)'ın 18. yüzyıl sonunda ortaya koyduğu düşüncelerinden etkilenerek kazandı. Kant, *Kritik der Urteilskraft* (Yargı Yetisinin Eleştirisi, 1790) çalışmasında bilimsel bilginin sınırlı oluşu ve insanın sadece gördüğünü bilebileceğini, görünenin arkasındaki *kendinde şeyleri* duyularla algılayamayacağını belirtir. Kant'la birlikte Friedrich Hegel (1770-1831) ve Arthur Schopenhauer (1788-1860) da 19. yüzyılın sonlarında Paris'te çokça okunmaktadır. Özellikle Schopenhauer *Die Welt als Wille und Vorstellung* (İstenç ve Tasarım Olarak Dünya, 1819) çalışması ile sembolist sanatçılar üzerinde çok etkilidir. Filozof, gerçeğin öznel ve kişinin algısı ile şekillenen göreceliğine vurgu yapar.

Sembolistlerin ve özellikle Maeterlinck'in etkilendiği bir diğer düşünür de İngiliz idealizminin kurucusu olan Thomas Carlyle (1795-1881)'dir. Carlyle, sanatın mistik ve metafizik idealizmden beslendiğini belirtir. Ona göre, şair yeni sembollere "Prometheus gibi" biçim verir ve bunun sonucunda da evrenin gizemine, tanrısal

olana ulaşır.<sup>1</sup> Alman mistik ve teolog Jacob Boehme (1575-1624); İsveçli bilim adamı, filozof, Hristiyan mistiği ve din bilimcisi Emanuel Swedenborg (1688-1772); Fransız okültist Eliphas Lévi (1810-1875) ve Stanislas de Guaita (1861-1897)'nin teolojik, okültist ve mistik eğilimleri ile Richard Wagner (1813-1883)'in sanata dinsel bir işlev yüklemesi, Sembolizm sanatının mistik ve dinsel çerçevesini belirledi. Sembolizm tiyatro yazarı, teorisyeni ve okültist olan Joséphin Péladan (1859-1918) da Sembolizmin tanrısal, ilahi işlevine işaret eder. Ona göre, Sembolizm sanat insan ve tanrısal olan arasındaki gizemli ilişkiyi sağlayan kutsal bir dil yaratır.

Wagner, teorik ve pratik sanat anlayışı ile döneminde birçok sanatçıyı ve düşünürü etkilemiştir. Wagner, sanata yüklediği dinsel işlev ile birlikte, yeni bir toplum yaratma idealini gerçekleştirmek için farklı sanat türlerini bir bütün oluşturacak şekilde bir arada kullanır. Birleşik sanat yapıtı (Gesamtkunstwerk) olarak adlandırılan bu birlik ve uyum Yunan sanatının üç esin perisi olan söz, müzik ve plastik sanatları içermelidir. Buna göre ruh önce duyumlar alır, daha sonra bu duyumları duygulara dönüştüren başka duyumlarla birlikte fikirlere dönüştürür. Ortaya çıkan sanat eseri ruhun bu değişik hallerini yansıtmaya çalışır: Plastik sanatlar, duyumları; edebiyat, fikirleri; müzik de duyguları yansıtır.<sup>2</sup> J. Péladan ve Edouard Dujardin (1861-1949) gibi yazarlar, Wagner'in müzikal tarzını oyunlarındaki konuşma örgüsüne müzikal ritim eklemek suretiyle kullandıkları dili geliştirmek ve güçlendirmek için kullandılar. Villiers de L'Isle Adam (1838-1889), *Axël* adlı yapıtında şair Edgar Allan Poe (1809-1849)'nun etkisi, Wagner'in müziği

---

<sup>1</sup>T. C. Carlyle, "Sartor Resartur", in *The Works of Thomas Carlyle* (London: Chapman and Hall, 1896), s. 175.

\*Çevirmeni belirtilmeyen alıntılar tarafımızdan çevrilmiştir.

<sup>2</sup>M. Carlson, *Tiyatro Teorileri*, çev.: Eren Buğlalılar-Bariş Yıldırım (Ankara: De Ki Basım Yayım, 2008), s. 298.

ile doğaüstü bir evren yaratmış, seyirciyi şiir-müzik sanatlarının uyumu içinde bu dünyaya sokmuştur.

Charles Baudelaire (1821-1867), Wagner'in etkisi altında *correspondances* [çoklukta birlik] adlı şiir teorisini oluşturmuştur. *Correspondances* (İletişimler) şiirine de adını veren bu teori, koku ile renk; koku ile kelimeler arasında ilişki kurmak yoluyla sinestetik etki sağlamayı amaçlar. Şiirsel imgeler farklı duyumlar arasında ilişki kurmayı sağlayacak şekilde özenle seçilirler ve doğadaki çokluğu tek bir kavram ile açıklanabilecek bir biçimde sunarlar. Baudelaire'in şiirde ortaya koyduğu bu teori Sembolistler tarafından benimsenir ve uygulamalara yansıtılır. Paul Fort (1872-1960)'un gerçekleştirdiği yapımlardan olan ve Arthur Rimbaud (1854-1891)'nin şiirlerinden sahneye uyarlanan *Le Bateau ivre* (Sarhoş Gemi, 1892)'de koku, renk, müzik ve görsel imgeler bir arada kullanılmıştır. Fort, böylece seyircilerin duyumlarını aşama aşama uyararak sahnedeki yaratıya ortak olmasını amaçlamıştır. Aynı şekilde Maeterlinck'in yazdığı *Les Sept Princesses* (Yedi Prenses, 1891) de sinestetik etki yaratmak için yazılan bir oyun olarak Sembolist tiyatro tarihine adını yazdırmıştır.

Baudelaire ile birlikte dönemin Sembolist sanatçıları etkileyen bir diğer kişi de Edgar Allan Poe'dur. Baudelaire, bu yüzyılda Poe'nun çalışmalarını Fransızca'ya çevirmiştir. Bu sebeple Poe, Fransa'da bilinen ve çok okunan bir yazar olmuştur. Poe, *şeylerin dünyasını* değerlendirirken idealist bakış açısına sahip olup; insanın içsel, ruhsal dünyasını dile getirmede sembollerin kullanılmasına önem vermiştir. Poe'nun idealist bakış açısı ve gerçekçi-doğalcı sanatın kurallarını eleştiren tutumu Sembolistler arasında benimsenmiştir. Villiers de L'Isle Adam'ın eserlerindeki gerçekçi olan ile idealist olan arasındaki çatışma, Poe'nun idealist felsefesinden beslenmiştir. Ayrıca Poe'nun eserlerinde kullandığı sanrı, rüya, gizem ve hayatın

içinde bulunan örtük korku ve dehşet sembolist tiyatrodan da kullanılmıştır. Bu açıdan, Poe'dan etkilenen yazarlardan biri olan Maeterlinck'in bazı eleştirmenler ve teorisyenler tarafından "gerilim yazarı" olarak değerlendirilmesi gibi, Madame Rachilde (1860-1953) ve Maurice Maeterlinck da oyunlarında Poe'nun rüya ve gizem atmosferini kullanmışlardır.

Sembolizmin tiyatrodan söz ederken "sembolizmin babası" olarak nitelendirilen Stéphane Mallarmé (1842-1898)'den özellikle söz etmek gerekir. Mallarmé, hem sembolist sanatın hem de sembolist tiyatrodan çerçevesinin belirlenmesinde özel bir yere sahiptir. Paris'teki evinde salı günleri düzenlediği toplantılarda dile getirdiği sanatla ilgili düşünceleri ile hem Fransa'dan hem de Fransa dışından birçok şair, yazar, ressam ve müzisyen üzerinde etki yaratmıştır. Şair ve eleştirmen olan Mallarmé yaşamı boyunca tiyatro ile de özel olarak ilgilenmiştir. Mallarmé de Wagner ve Baudelaire gibi dönemin tiyatrosunu eleştirmekte; tiyatrodan hayatla ve gerçekle ilişkisinde yetersiz kaldığına inanmaktadır. Mallarmé'nin şiir ve tiyatro teorisi Wagner'in birleşik sanat yapısı düşüncesinin izindedir. Ona göre, tiyatroya yeniden soluk aldırma ve geleceğin tiyatrosunu yaratma için şiir, dram, resim, müzik ve dans yeni sanatsal anlatım araçları olarak işlev kazanırlar. Ancak Mallarmé'yi Wagner'den ayıran yan, dile bakışıdır. Mallarmé, Wagner'in akılcı diline karşılık, şiirsel dili savunur. Sözcüklerin müzikal bir ritim oluşturacak şekilde seçilmesi Mallarmé'nin hem şiir, hem de dram teorisini besler. Böylece şair duyumlara seslenmeyi hedefler.

Sembolizmin tiyatro sanatındaki örnekleri, Mallarmé, sembolizmin öncülleri olan diğer şairler, ressamlar ve tiyatrocuların işbirliği sonucu ortaya çıkmaya başlar. Özellikle Fransa'nın Paris şehrinde bulunan Théâtre d'Art ve Théâtre de l'Oeuvre'da yapılan deneysel çalışmalar ve uygulamalar sembolist akımın ilkelerinin tiyatro

sanatının araçlarıyla tanımlanması için fırsat yaratır. Uygulamada gerçekçi-doğalcı tiyatronun oyuncu, dekor, sahneleme ve seyirci anlayışı terk edilir. Gerçekçi tiyatronun psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik özellikleriyle üç boyutlu bir şekilde tanımlanan oyun kişisi, yerini bir sembol olarak sahnede yer alan kukla oyun kişisine bırakır. Sahnelemede stilizasyon ve atmosfer yaratma, görünen gerçeğe benzerliği esas alan dekor, kostüm ve ışık kullanımının yerini alır. Sembolist tiyatrodaki tüm sahne etmenleri sahnede görsel bir atmosfer yaratması amaçlanarak uyumlu bir şekilde kullanılır. Gerçekçi tiyatronun gündelik konuşmaya dayanan işlevsel dili, yerini şiirsel dile bırakır. Sembolist tiyatrodaki seyirci gerçekçi tiyatronun aksine bir yanılısına içine girmez, tam tersine seyirci sahnedeki yaratma sürecine ortak olur. Yaratma eylemi seyirci ile paylaşılarak gizil güç seyirciye aşılansarak sanatçı-seyirci, eser-seyirci arasında bir köprü kurulması hedeflenir.

Sembolist tiyatro uygulamaları ile eşzamanlı olarak tiyatro-sembolizm, dram-sembolizm tartışmaları yoğun bir şekilde devam etmektedir. Geleceğin tiyatrosunu oluşturmak iddiasıyla hareket eden sembolist sanatçılar, arayışlarını ve tartışmalarını sürdürürken Maeterlinck, *La Princesse Maleine* (Prensese Maleine, 1890) adlı oyunu yazar. Bu oyun şairin bir oyun yazarı olarak tanınmasını sağlarken aynı zamanda sembolist sanatın ilkeleriyle de bir oyun yazılabileceğini göstermiştir. O ana kadar tiyatro yaşamı, sembolist tiyatronun nitelikleri konusunda teori bağlamında zengin reçeteler sunarken, pratik açıdan aynı verimliliği sunmamıştır. Ayrıca, sembolist dramatik teori ile ilgili prensipler sıklıkla dile getirilse de bunlara uygun olarak yazılan oyun yoktur. Bu nedenle Maeterlinck'in yazdığı *La Princesse Maleine* o dönemde sahnelenme şansı bulamasa da sembolist tiyatronun dramatik ilkelerini barındıran bir oyun olarak kabul edilir. Maeterlinck'in kısa bir süre sonra yazdığı *L'Intruse* (Çağrılmadan Gelen, 1890) ve *Les Aveugles* (Körler, 1890) adlı oyunların

Théâtre d'Art'da sahnelendikten sonra kazandığı başarı, Sembolizm şiir sanatı ile dram sanatının iç içe kullanılabileceğini geniş bir kesime kabul ettirdi. Böylece yazar, Sembolizm tiyatrosunun sorunsallaştırdığı ve uygulamalarla üstesinden gelmeye çalıştığı ilkeleri metin üstünden gerçekleştirmiştir. Maeterlinck'in Sembolizm sanat anlayışı doğrultusunda yazdığı *Les Sept Princesses* (1891), *Pelléas et Mélisande* (Pelléas ve Mélisande, 1892), *Alladine et Palomides* (1894), *La Mort de Tintagiles* ve *Intérieur* (Evin içi, 1894) bu bağlamdaki örnekleri arttırarak Maeterlinck'e Sembolizm tiyatrosu içerisinde ayrıksı bir yer açar. Yazar, bu oyunların yanı sıra John Ford (1586-1640)'un *Tis Pity She's a Whore* tragedyasını Sembolizm tiyatrosu uygulaması için uyarlar. Ayrıca Sembolizm dramatik teoriyi destekleyecek bir dizi makale yazar: *Menus Propus: le Théâtre* (1890), *À Propos de Solness le Constructeur* (1894) ve *Le Tragique quotidien* (1896). *Le Trésor des humbles* (1896) adlı çalışmada statik tiyatrosu ve ikinci derece diyalog ile ilgili düşüncelerini teorik olarak açıklar. Yazılarıyla birçok avangard dergi ve gazeteyi destekler. 13. yüzyılın Flaman, mistik din adamı Jan van Ruysbroeck (1293-1381)'un çalışmalarını; Alman şair ve kuramcı, şiirde romantizmin kurucusu olan Novalis (1772-1801)'in eserlerini Fransızca'ya çevirir. Maeterlinck, Sembolizm akımı ve Sembolizm tiyatrosu destekleyen tüm bu çalışmaları ile döneminde Fransa ve Avrupa'da çağdaşları olan Henrik Ibsen, August Strindberg ve Anton Çehov ile eşit düzeyde bir etkinlik alanına sahip olmuştur.

Maeterlinck, yazdığı oyunlar ve bu oyunların sahnelenmesi sonucu elde ettiği başarı ile bir taraftan Sembolizm tiyatrosu uygulamalarından, Sembolizm oyun yazarlığına uzanan yolu açmış, diğer taraftan dram sanatına kazandırdığı yeni kodlarla Aristoteles'tan beri kabul edilen geleneksel yapıyı değiştirmiştir. Oyun yazarlığında yaratılan bu kırılma ile geleneksel dramın neden-sonuç bağı ile ilerleyen aksiyon yöneliminin yerine, bekleme ve statik dram; açıklayıcı ve olaylar dizisini ileriye

taşıyan işlevsel dilin yerine, sessizlik ve duraksamalarla bölünmüş serbest şiir dili ve “ikinci derece diyalog” yapısı; geleneksel dramın üç boyutlu karakterinin yerine, kukla oyun kişisi; geleneksel tiyatronun görünen gerçeğe benzerlik ilkesi doğrultusunda en ince detayına kadar resmedilmiş mekân düzeni, yerini stilizasyon, rüya ve atmosfer oluşturmaya bırakmıştır. Ayrıca yazar, kullandığı tüm bu dramatik araçlarla gündelik hayat içindeki trajedi fikrinin sahnede temsil edilmesini sağlayan ilk oyun yazarı olmuştur.

Maeterlinck simbolist akımın ilkelerini oyunlarında yansıtan bir oyun yazarı olarak bu akımın 20. yüzyıldaki uzantılarını doğrudan etkiler. Ayrıca birçok avangard yazar ve sanatçı Maeterlinck’in çalışmalarından etkilenir ve onu bir şekilde yorumlar: Rainer Maria Rilke (1875-1926) için fiziksel tiyatronun ustası, Antonin Artaud (1896-1948) için ultra çağdaş şair, Mallarmé için tiyatroyu özünde bulunan maddilikten kurtaran kişidir. William Butler Yeats (1865-1939) için ruhani bir idealist, Rémy de Gourmont (1858-1915) için minimalist mekân kurulumu ile “fantastik realist”, Edward Gordon Craig (1872-1966) için kukla tiyatrosunun öncü kuramcısıdır.<sup>1</sup> Yazarın eserlerinin yankılarının açık veya örtük bir şekilde Marcel Proust’un *A la recherche du temps perdu* (Kayıp Zamanın İzinde, 1913-1922), James Joyce’un *Ulysses*, Ezra Pound’un erken dönem şiirlerini, August Strindberg’in *Ett drömspel* (Rüya Oyunu)<sup>2</sup> ve Artaud’nun *Le Théâtre et son Double* (Tiyatro ve İkizi)’unu etkilediği iddia edilmektedir.<sup>3</sup> Ayrıca Maeterlinck’in oyunlarında kullandığı serbest şiir dili sürrealistler tarafından benimsenmiştir. Böylece

---

<sup>1</sup>M. Rose. *The Symbolist Theatre Tradition from Maeterlinck and Yeats to Beckett and Pinter*. (Milan: Unicopoli, 1989), s. 38.

<sup>2</sup>P. McGuinness, *Maurice Maeterlinck and the Making of Modern Theatre*, (New York: Oxford University Press, 2002), s. 3.

<sup>3</sup>L. B. Konrad, *Modern Drama as Crisis The Case of Maurice Maeterlinck*. (New York: American University Studies: Ser. 2, Vol. 25, 1986), s. 140.

Maeterlinck'in katkılarıyla sembolist tiyatro kuramı ve uygulamaları, 20. yüzyılın ilk yıllarında ortaya çıkan sürrealizm, futürizm, dadacılık ve ekspresyonizm gibi öncü akımların önünü açmış; Adolpe Appia, Craig, Max Reinhard, Vsevolod Meyerhold, Alexander Tairov, Nikolai Evreinov, Filippo Marinetti, Hugo Ball, Tristan Tzara, André Breton ve Artaud gibi birçok avangard yazar, yönetmen, dekor tasarımcısının edebi ve sanatsal köklerini beslemiştir.

Sembolist tiyatronun gerek uygulamada gerekse de dram sanatında yarattığı büyük kırılma, öncü akımlarla farklı bir evreye girmiş ve 20. yüzyıl boyunca da gelişim göstermiştir. Maeterlinck'in sınırlarını çizdiği sembolist dramın yapı özellikleri ortaya çıkışından elli yıl sonra dahi başka bir bağlamda -absürd tiyatrodada- örneklerini vermiştir. İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra ortaya çıkan, öncü akım niteliğini koruyan, ancak ortak bazı özellikleri nedeniyle Martin Esslin tarafından *absürd* kavramı ile isimlendirilen bu akım, varoluşçuluk düşüncesinden beslenir. Bu düşünceye göre insan dünyaya atılmıştır ve eylemi ile kendisini gerçekleştirmiştir.

Sembolist sanatın ortaya çıktığı dönemde sanatçıları kısılcasına alan yüzyıl sonu bunalımı, absürd tiyatronun ortaya çıktığı 1950'lerde yerini İkinci Dünya Savaşı'nın yıkıntılarının yarattığı anlamsızlık ve umutsuzluğa bırakmıştır. Savaşla birlikte milyonlarca insanın ölmesi, kitle kıyımları, atomun parçalanması insan aklına olan güveni sarsmıştır.

Bu ortamda oyunlar yazan ve Esslin'in belli başlı absürd oyun yazarları kapsamına alarak değerlendirdiği Samuel Beckett ve Harold Pinter'in oyunlarında kullandıkları yapısal özellikler ile Maeterlinck'in dram tarihine eklediği dramatik kodlar arasında koşutluklar bulunur. Her iki dönemi kuşatan koşullar ve her yazar kendi içinde farklılıklar göstermekle birlikte, Beckett ve Pinter da Maeterlinck gibi dili sorunsallaştırmış ve dile kendisinin ötesinde anlamlar yükleyerek

kullanmışlardır. Dil ile birlikte kullandıkları anlam üreten boşluklar, sessizlikler, duraksamalar ve noktalama işaretleri temsil aracı olarak önem kazanmıştır.

Maeterlinck'in sessizlikleri, belirsiz ve çocuk konuşmasını andıran kesik konuşma biçimi, umarsız tekrarlar gibi dilde kullandığı biçimsel özellikler, 1900'lerde sıra dışı bir özellik gösterir. Beckett ve Pinter tiyatrosunda da benzer tekniklere rastlanmaktadır.<sup>1</sup>

Maeterlinck'in oyunlarında kurduğu ve sembolik anlamlarıyla öne çıkan mekân olgusu absürd tiyatro yazarlarında da önem kazanır. Mekân kendi başına anlam üreten, minimal ve bütünle organik ilişkisi sağlam kurulmuş bir özellik gösterir. Yine Maeterlinck'in geleneksel dramın ileri taşınan aksiyonu yerine oyunlarında kullandığı bekleme ve statik dram kavramları, söz konusu absürd tiyatro yazarlarının da oyunlarında sıklıkla başvurdukları bir dramatik araç olarak ortaya çıkmaktadır.

19. yüzyıl sonunda dönemin egemen sanat anlayışı olan gerçekçi-doğalcı akıma bir tepki olarak ortaya çıkan Sembolizm sanat akımı, tiyatro sanatında uygulama, teori ve oyun yazarlığı alanlarında ortaya koyduğu yenilikler ile önemli bir döneme işaret etmiştir. Öyle ki akımın tiyatro sanatındaki en verimli ve parlak dönemi on yıl gibi çok kısa bir zaman aralığına tekabül etse de etki alanı günümüze kadar gelmektedir. Sembolizm sanatın dramatik yapıda gerçekleştirdiği odak kaymasını anlamak ve bu kaymanın modern ya da modern sonrası drama yansımalarını değerlendirebilmek için her defasında 19. yüzyıl sonu döneme ve Sembolizm sanatın gelişimine göz atmak zorunlu olmaktadır. Bu nedenle Sembolizm sanatın ortaya çıkması için ortam sağlayan toplumsal ve düşünsel koşullar ile Maeterlinck'in Sembolizm dramın yetkin örneklerini verdiği Sembolizm tiyatro yaşamı daha ayrıntılı bir şekilde ele alınacaktır.

## I. SEMBOLİZM

### I. 1. HAZIRLAYAN KOŞULLAR

Sembolist (Simgeci) akıma adını veren *sembol* sözcüğü “eski Yunan’da ikiye bölünmüş, özdeksel nesnenin parçalarından her birine verilen isim” anlamını taşır.<sup>2</sup>

Ayşegül Yüksel, *Yapısalcılık ve Bir Uygulama, Melih Cevdet Anday Tiyatrosu* çalışmasında dilbilimsel kavramlar ile açıkladığı *sembol* kavramını gösterenin gösterilenle nedensiz ve/veya kurumlaşmış bir ilişki içinde olduğu bir gösterge olarak tanımlar.<sup>3</sup> Bu tanımlama semboller (gösteren) ile işaret ettikleri (gösterilen) anlam arasında var olan uzaklığı vurgular.

Sembol kullanımı ise, iki ayrı yapı arasındaki varlıkbilimsel ilişkiyi ortaya çıkarmayı amaçlar. Söz konusu yapılar, Nicolai Hartmann (1882-1950)’ın “ön” ve “arka” diye nitelediği iki ayrı gerçeği içerir. Ön yapı özdeksel olarak kendi başına var olma özelliği taşırken, arka yapı ise tinsel özelliği olan varlığın düşünce ile ulaşılan yönüdür.<sup>4</sup> Hartmann’ın bu ikilik kavramı, antik sanattan günümüz sanatına gelinceye kadar her dönemde varlığını sürdürmüştür.

Semboller, Yüksel’in açıkladığı gibi gösteren ve gösterilen arasındaki uzaklık; Hartmann’ın vurguladığı gibi kendi başına var olan “ön yapı” ve tinsel özellik taşıyan “arka yapı” özellikleri nedeniyle metafizik düşünceyi temel alan sembolist akım sanatçıları için verimli bir alan sağlar. Bununla birlikte sembol

---

<sup>1</sup>K. Worth, *The Irish Drama of Europe From Yeats to Beckett* (London: The Athlone Press, 1986), s. 75.

<sup>2</sup>H. Peyre, *Qu’est-ce que le symbolisme* (Paris: Presses Universitaires de France, 1974), s. 14.

<sup>3</sup>A. Yüksel, *Yapısalcılık ve Bir Uygulama Melih Cevdet Anday Tiyatrosu* (Ankara: Gündoğan Yayınları, 1995), s. 28.

<sup>4</sup>T. İnal, “Simgencilik”, *Türk Dili Dergisi-Yazın Akımları Özel Sayısı* (Ankara: Ankara Üniversitesi, 1981), cilt XLII, s. 168.

kullanımı ile sembolizm aynı anlama işaret etmez. Sembollerle ifade edilen her düşünce, sembolist estetiğin kurallarının geçerli olduğu anlamına gelmeyebileceği gibi, içinde sembol kullanılan her sanat eseri de sembolist sanat eseri olarak değerlendirilemez. Sembolist sanat, 19. yüzyıl sonunu kapsayan tarihsel bir döneme işaret eder, dayandığı felsefi temeller ve biçimsel özellikleriyle bir bütün olarak değerlendirilir.

Simgeleme eylemine hemen her dönemde başvuruldu. Ama 1885-1900 yıllarının simgeciliği, simgeleme sözcüğünün kökenindeki anlamı da içermekle birlikte, yazın alanına, yeni bir teknik, yeni bir biçim, yeni bir doğa gözlemi getiren devrimci bir yazın akımının adı olarak sanat alanında kullanılır oldu.<sup>1</sup>

Sembolizm (Simgecilik), 19. yüzyılın ikinci yarısında Avrupa'nın kültür başkenti olan Fransa'da ortaya çıktı. Yüzyılın sonlarına doğru ise tüm Avrupa'da etkisini gösteren sanatsal bir akım olarak, Rusya da aralarında olmak üzere Anglosakson ve Latin Amerika'da ve iki Amerika'nın Fransızca konuşulan kesimlerinde de etkili oldu.<sup>2</sup> 1880'lerde başlayan, 1890'larda doruk noktasına ulaşan sembolist hareket, 20. yüzyılın ilk yıllarında düşüşe geçti. Otuz yıldan fazla bir süre etkisi devam eden sembolist dönem 1885-1895 yılları arasında en parlak dönemini yaşadı.<sup>3</sup>

18 Eylül 1886 yılında Jean Moréas'ın *Manifeste du Symbolisme* (Sembolizm'in Bildirisi)'in Figaro Littéraire'de yayımlanması ile akımın adı resmi olarak konmuştur. Öncülüğünü Gérard de Nerval (1808-1855), Charles Baudelaire, Paul Verlaine (1844-1896), Lautréamont Kontu (Isidore Ducasse, 1846-1870),

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 169.

<sup>2</sup>J. Cassou ve diğerleri, *Sembolizm Sanat Ansiklopedisi*, çevirenler: Özdemir İnce-İlhan Usmanbaş (İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları, 2006), s. 8.

<sup>3</sup>F. Deak, *Symbolist Theater The Formation of Avant-Garde* (London: The Johns Hopkins University Press, 1993), s. 3.

Arthur Rimbaud ve Stéphane Mallarmé'nin yaptığı sembolizm<sup>1</sup>, başta edebiyat, resim ve müzik olmak üzere sanatın birçok dalında etkili olmuştur. Evrendeki her şeyin görüntülerin ötesinde bir anlamı olduğunu bilen ozanın, bu görüntüleri aşmak ve gerçeğe ulaşmak isteği üzerine kurulu olan akımın oluşum aşaması ise çok daha gerilere uzanmaktadır.

19. yüzyılın sonunda Avrupa'da *fin-de-siècle* olarak ifade edilen bir yüzyıl geçiş dönemi yaşanmaktadır. Sembolizmin ortaya çıktığı dönem olan 1885-1895 yılları arasında Fransa'da da etkisi görülen ve Fransızca'da "yüzyıl sonu", "dünyasal yaşamın sonu" veya "çökmüş, soysuzlaşmış" anlamlarına gelen bu ifade, birçok tarihsel, sosyal, kültürel ve felsefi anlamı barındırır. Yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkan siyasal olaylar ve imparatorluk düzeninin çöküşüyle birlikte; başa gelen yeni yönetime uyum güçlüğü; ülkeyi birçok kampa bölen iç savaşlar; kentleşme ve sanayileşme sorunları; toplumdaki ekonomik dengesizlik, tekdüze yaşam, özellikle duyarlılıkları fazla sanatçı topluluğu üzerinde yıkıcı etkiler yapmıştır. Sanatçılar koyu bir kötümserlik içinde toplumsal konulardan kendilerini soyutlayarak; kendilerine, acılarına ve iç sıkıntılarına dönük bir yaşam sürdürmeye başlamışlardır. Her alanda kendilerini yenik düşmüş sayan bu kuşak, ruhbilimci Paul Bourget'nin "yüzyıl sonu hastalığı" (*maladie de la fin-de-siècle*) olarak tanıladığı hastalıklarını yapıtlarına da yansıtmışlardır. Kökeni Fransız Devrimi'ne kadar uzanan tüm bu nedenler, sanatçıları değersizlik ve düş kırıklığına sürüklemiş; bilime olan inancın sarsılması ile de metafiziğe ve mistisizme yöneltmiştir.

1884 Fransı'nda her şeyi sarmayı, Doğalcılığın bütün değerlerini ortadan kaldırmayı isteyen bir kuşak oluşmuştur. Artık Fransa patlamaya hazır bir barut fıçısıdır. Her şeye tepki vardır: Günlük yaşama, fabrika ve büro hayatına, insanın

---

<sup>1</sup>E. Alkan, *Sembolizm* (İstanbul: Varlık Yayınları, 2006), s. 27.

kişiliğini ortadan kaldıran sanayileşme sürecine... Maddesel yaşamda bütün umutlarını yitiren bu kuşağın sığınacağı tek evren, “duyu” ve “ruh”tur.<sup>1</sup>

Sevda Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* adlı çalışmasında bu dönemde endüstrileşmenin gelişmesine ve orta sınıfın zenginleşmesine koşut olarak ortaya çıkan, tanımlanması ve çözümlenmesi olanaksız gibi görünen sorunların insan aklına olan güveni sarstığını belirtir. Bu nedenle de somut gerçeğin bilgisine önem veren, bu bilgiye ulaşmak için salt bilimsel bulgu ve deneyi kabul eden pozitivizme karşı sezginin ve düşlemenin önem kazandığını; buna bağlı olarak da mistik eğilimlerin güçlenerek yazını etkisi altına aldığını ekler.<sup>2</sup>

Dönemin etkisi ile metafizik düşünceye yönelen sanatçılar, maddî dünyanın gerçekliğini redderek manevi dünyaya yönelirler. Gerçek bilgisine de bu düşüncenin ışığında ulaşmaya çalışırlar. Orhan Hançerlioğlu *Felsefe Sözlüğü* adlı çalışmasında metafizik düşüncenin ruhçuluk temelinde kapsadığı anlamları şu şekilde açıklamaktadır:

Duyularla kavranılanların dışındaki varlıkların bilgisi (Bossuet), kendinde şey’in bilgisi (Kant), doğanın ardında gizlenen ve ona imkân veren varlık bilgisi (Schopenhauer), mutlak bilgisi (Liard), hadsî bilgi (Bergson), ussal bilgi (Franck), madde olmayanın bilgisi (Voltaire), son erek bilgisi (Bacon), bütünü bilme isteği (Eucken), doğasal ve biçimsel olmayanın bilgisi (Descartes), inakçı bilgi (Wolf), varlık yasalarını bulmak için düşünen benliğin bilgisi (Leibniz), (...) evrensel oluşmanın düşünceden doğduğunu ve gelişmesi sonunda kendi bilincine erişeceği bilgisi (Hegel).<sup>3</sup>

Gözle görülen ve duyularla algılanan gerçeğin ardındaki asal gerçeğe ulaşma isteği sembolistlerden çok önce de vardır. Platon’dan başlamak üzere 18. yüzyıl okültistleri, sonra da romantikler aynı gerçeği ve gerçeğe ulaşma isteğini vurgulamışlardır.

---

<sup>1</sup>İnal, *ön. ver.*, s. 183-184.

<sup>2</sup>S. Şener, *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi* (Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, 1991), s. 255.

<sup>3</sup>O. Hançerlioğlu, *Felsefe Sözlüğü* (İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları, 1982), s. 260.

19. yüzyıla egemen olan bu ruhsal iklimde Immanuel Kant'ın düşüncelerinin etkisi büyüktür. Kant, ustan bakan toplumu duyum dünyasına yöneltmiştir. Bütün gerçeği öznenin belirli kalıpları aracılığıyla algıladığımızı, bu kalıpların gerçeğe biçim verdiğini, onu kavranabilir duruma getirdiğini belirtir. Ayrıca “algılarımızın bir anlamda izdeksel olan dış nedenlere bağlı olduğu görüşünü benimsemiş ve yaymıştır.”<sup>1</sup>

Bizden bağımsız bir dış dünyanın varoluşunu yadsımayan Kant, gerçekliği bilinçten bağımsız bir *kendinde şeyler* dünyası olarak kabul eder. Ama bilgimiz deneyle sınırlıdır, biz yalnız görüngüler dünyasını bilebiliriz, kendinde şeyleri görüleyemeyiz. Çünkü bunlar hiçbir zaman duyular yolu ile bize verilemezler. Deney ve yaşantılarımızı belirleyen de bilgi yetimizin kapılarıdır. Duyarlığın bu kalıpları da zaman ve uzaydır. Bunların bir gerçekliği yoktur, kendinde şey olarak nesnelere belirlenimi ve koşulu olamazlar, ama zaman ve uzayın duyularımızı aşan düşünceliği (transsendental idealitesi) vardır. Böylece bütün görüngüleri şeyin kendisi olarak değil, salt tasarımlar olarak kabul etmemiz gerekir.<sup>2</sup>

Kant'ın düşünce biçiminde beliren öznel olan ile algı ve sezgilerin ön planda tutulması; zaman ve mekânda sonsuzluk fikri sembolistlerin kendilerine dayanak olarak ihtiyaç duydukları alanı beslemiştir.

Kant'ın düşünceleri Arthur Schopenhauer'un düşüncelerine zemin hazırlar. Schopenhauer da Kant gibi felsefesini gerçeğin özneye bağlı olduğu ilkesine dayandırır. Gerçeğin temelinde bulunan varlığın, kişiyi araç gibi kullandığı düşüncesini savunan düşünür, bütün yaşamı bir düş kırıklığı ve acılar yığını olarak görür.<sup>3</sup> Bu görüşün işaret ettiği kötümserlik, simgeci kuşağın belirgin özelliğini oluşturmaktadır.

Sembolistler, 1884-1885 yılları arasında Richard Wagner'in müziği ile tanışır ve onu bir tanrı gibi karşılarlar. Wagner, sanat eserinde ilkel ve soyut olanın, ruhsal

<sup>1</sup>B. Russel, *Batı Felsefesi*, çev.: Muammer Sencer (Ankara: Bilgi Yayınevi, 1973), s. 347.

<sup>2</sup>B. Akarsu, *Immanuel Kant'ın Ahlak Felsefesi* (İstanbul: İnkılâp Kitabevi, 1999), s. 52-53.

<sup>3</sup>M. Gökberk, *Felsefe Tarihi* (İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları, 1994), s. 455.

derinliklerde yatan gerçeklerin sergilenmesi gerektiğini savunmaktadır.<sup>1</sup> Ona göre geleceğin sanatı bir birleşik sanat ürünü olmalıdır. Dram sanatını üstün bir tür olarak gören Wagner, uygulamalarıyla da sembolistleri etkiler; yapıtlarında tüm türleri uyumlu bir bütüne hizmet edecek şekilde devindirir.

[Birleşik Sanat Yapıtı'nda] Dramın içerdiği gerçeği söz, simgelerle kavranabilen gerçeği ise müzik ifade edecektir. Sözel ve müziksel anlatım büyük gerçeği dile getirecektir. Bunun başarılabilmesi için tüm sanatların dramatik olanla estetik bir uyum içinde bulunması gerekir. Müzikle dram bir arada yoğrulacak, plastik düzenleme, ışıklama, dekor; tümü birden estetik bir uyum içinde birleşecektir. Her sanat, kendi ustalığını ortak amaç için ortaya serecektir. Böylece canlı, nefes alıp veren, devinen bir sahne eseri meydana gelecektir.<sup>2</sup>

Wagner'in metafizik yöneliminden beslenen birleşik sanat yapıtı kuramı ve uygulamaları sembolistler arasında yankısını bulmuş; sembolist sanat anlayışı doğrultusunda gerçekleştirilen tiyatro uygulamalarında köklü değişikliklere neden olmuştur.

Sembolizmin doğuşunda önemli rolü olan düşünürlerden biri de Friedrich Nietzsche (1844-1900)'dir. Kant ve Schopenhauer'ı çağının kurtarıcıları olarak gören düşünür, döneminde bilimsel doğruluk adına evrensel olanın sanatsal ifadesinden vazgeçilmiş olmasını eleştirir. *Die Geburt der Tragödie* (Tragedyanın Doğuşu, 1872) adlı ses getiren çalışmasında, sanatın evrimini birbiriyle uyumlu bir devinim içinde olması gereken iki zıt unsurun diyalektik ilişkisi ile açıklar. Bu unsurları, Antik Yunan uygarlığının iki tanrısı Apollon ve Dionysos'un temsil ettikleri karşıt anlamlar ile ifade eder. Apollon düşleme, uyum, düzen, bilgelik ve kurgusallığın hem varoluşsal hem de estetik tutumunu sergileyen göksel tanrısıdır. Dionysos ise coşku, esrime, oluş ve değişimin, doğayla bütünleşmenin tanrısıdır. Antik Yunan insanının evren ve varoluşu kavrayışında egemen olan mitik anlayış içerisinde Apolloncu ve

---

<sup>1</sup>A. Candan, *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1997), s. 21.

<sup>2</sup>Şener, *ön. ver.*, s. 257.

Dionysosçu uyum esastır. Ancak zamanla kültürün baskın olmaya başlaması ile bu denge bozulmuş ve Apolloncu anlayış yaşama hâkim olmaya başlamıştır.

Bu aşamada “mite duyulan his” gitmiş olduğu halde, en azından mitin biçimsel yapısının sürdürülmesi söz konusudur. En sonunda her türlü aşkın anlam imâsı yitirilir, mite dayanan öyküleme kurmacaya indirgenir ve yaşayan bir gerçeklik olarak mit, kültürün ufkundan tamamen silinir.<sup>1</sup>

Nietzsche'ye göre Antik Yunan kültüründeki mitik bilincin yitirilmesi tragedyanın ortaya çıkmasına neden olarak çöküş halindeki bu geleneğe yeni bir soluk katmıştır. Dionysosçu sanatçı, müziği bir araç olarak kullanarak ölmekte olan mitleri yeniden canlandırır. Tragedya birbirini pekiştiren müzik, dans ve mitin bileşimiyle bir taraftan “müziğin en yüce vecdlerini” özümserken bir yandan da trajik mit sayesinde insanın varoluş karşısındaki acısını hafifletir; insanın daha yüksek bir birliğin üyesi olarak kendini ifade etmesini sağlar. Böylece mitin dünyevi çöküşü engellenmiş ve mit en derin içeriğine ve en anlamlı biçimine tragedya ile ulaşmıştır.<sup>1</sup> Ancak mitin bu dirilişi uzun sürmez. Tragedya neredeyse doğar doğmaz ölür ve mit de onunla birlikte ölür. Nietzsche bu ölümden Euripides'i sorumlu tutar. Euripides'e kadar Yunan tragedyasında izleyici karşısına çıkan “kahraman” acı çeken Dionysos'un maskeleridir. Bu nedenle ortalamanın üzerinde ideal kişiler olarak benimsenir. Euripides trajik kahramanı bir kenara atıp, sıradan insanı sahneye çıkararak tragedyayı doğalcı bir yöne çekmiş; kültür içinde bulunan ve Sokrates'in temsil ettiği mantıksal itkiyi öne çıkarmıştır. Bunun sonucunda da tragedya bulunan Apolloncu eğilim öne çıkmış ve tragedyaadaki aşkın güçleri imâ eden mit ögesi ortadan kalkmıştır. Düşünür, sanatın kökenindeki bu mit ögesinin ortaya çıkarılması gerektiğini söyleyerek Wagner'in müziğini işaret eder. Onun müziği,

---

<sup>1</sup>A. Megill, *Aşırılığın Peygamberleri*, çev.: Tuncay Birkan (Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1998), s. 123.

tragedyanın kökeninde bulunan Dionysosçu unsuru canlandırarak asal işlevini gerçekleştirmiştir. Bu işlev varoluş acısı içinde bulunan insanın bu acısını gidermek ve onu evrenle bütünleştirmektir.

Tragedya ritüeldir, mitdir, acı çekmektir. Bu tragedya epik değil, liriktir. Hayatın amaçsızlığına, ilgisizliğine karşın, ezeli yaşama inancını, fizikötesi rahatı temsil eder. Böyle bir sanat gereklidir. Çünkü günümüzde insan, varlığın korkunç saçmalığını bir kez kavradı mı, günlük gerçekleri doğanın gerçeği açısından gördü mü harekete geçmek istemez (Hamlet), adeta felce uğramıştır (Ophelia). Bu saçmalık bilincini iyi etmek, acıyı gidermek sanatçının işidir. Anlamı olduğu kadar doğal heyecanlarla da yüklü olan tragedya bunu başarır. İnsanı yeniden evrenle bütünleştirir.<sup>2</sup>

Nietzsche'nin mantıksal olanın belirleyiciliğine getirdiği eleştiri, düşsel olana yaptığı vurgu; mit, müzik ve dansın sanat yapıtındaki önemi, yaşamın acı veren boyutu ve sezgilerin önemi sembolist akım içinde karşılığını bulmuştur. Ancak düşünürün insanın varoluşsal acısını gidermek için sanata ve sanatçıya yüklediği görevin sembolist sanat anlayışı için geçerli olduğu söylenemez. Çünkü sembolistler sanat eserlerinde insan varoluşunun yarattığı hiçliği gidermekten çok derinleştirmişlerdir.

Metafiziğe karşı ilginin azaldığı bu dönemde pozitivizm, materyalizm, evrimcilik gibi akımların eleştirisini yapan Henri Bergson (1859-1941), söz konusu felsefi düşünce ve bilimsel anlayışlar karşısında sıkışmış durumda kalan ve kendilerine çıkış yolu arayan sanatçılara önemli bir referans kaynağı sunmuştur. Düşünüre göre gerçeği doğrudan doğruya kavratacak sezgiden başka hiçbir yol yoktur. Çünkü gerçek, *özdeksel doğa* değil, *ruhsal doğa* eşanlamlı bir deyişle *ruhsal yaşam*dır. Yaşam evrenin kuruluşuyla başlamıştır ve kesintisiz bir şekilde akmaktadır. Bu akışın bilgisini kavramak için yaşamın aktığı süreyle birlikte yaşamak, onun içinde olmak ve onunla birlikte akmak gerekir ki, bunu ne us ne de

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 124.

<sup>2</sup>Şener, *ön. ver.*, s. 260.

bilim gerçekleştirebilir. Çünkü akıl ve bilim yaşamı bölümlere, kesintilere uğratarak inceler. Bu bölünmüş kesintileri anlayabilen bilim, tüm yaşam akışını hiçbir zaman kavrayamaz.<sup>1</sup>

Bergson'a göre felsefe mutlak olanın peşinde olmalı ve hakikati doğrudan kavrayan bir bilme vasıtasıyla mutlak olanın hakikatine ulaşmalıdır. Bir bilme vasıtası olarak bilimsel bilginin kullandığı zekânın/aklın karşısına sezgiyi koyar. Sezgi, içgüdü ve zekâ ile sağlanan zihinsel bir duyumdur. Sezgiyle mutlak bilgiye ulaşma metodunu önermesi ile Bergson hayatın [insana ilişkin ruh ve bilinç durumu], oluşun ve bütün bir evrenin akli aşığı ifade etmiş olur. Zihin kavramlarla iş görmeye alıştığı için sezgiyi bir yöntem olarak kullanacak olan felsefe “düşüncenin ödevinin alışılmış yönünü tersine çevirmek”<sup>2</sup> anlamına gelecektir. Bu tersine çevirme işlemi sezgi gerçeğin bizzat içine yerleşerek ve ona nüfuz ederek gerçeği dışından ve sonuçlarından değil, bizzat içine yerleşerek kendi akışkanlığı içinde dolaysız olarak kavrar. Metafiziğe, mutlak olana ancak bu yolla ulaşılabilir ve bilim ile metafiziğin de sezgi yoluyla bir araya gelmesi; ikisinin birliğinin gerçekleştirilmesi mümkün olur. Çünkü böylesi bir birlik bir yandan metafiziği bir pozitif bilime dönüştürürken, diğer yandan da pozitif bilimin alanının düşlenebilenden daha geniş olduğunun bilincini yaratacaktır.

Gerçekten sezgisel bir felsefe, bilim ile metafiziğin çok arzulanan birliğini gerçekleştirecektir. Böylesi bir birlik, bir yandan metafiziği bir pozitif bilime - yani ilerleyen ve belirsizce kusursuzlaştırılabilir bir şeye- dönüştürürken, diğer yandan da pozitif bilim diyebileceklerimizin gerçek alanının düşleyebileceklerinden çok daha geniş olduğunun bilincine varmalarını sağlayacaktır. Metafiziğe daha fazla bilim, bilime da daha fazla metafizik katacaktır.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Hançerlioğlu, *ön. ver.*, s. 368-369.

<sup>2</sup>H. Bergson, *Metafiziğe Giriş*, çev.: Barış Karacasu (Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1998), s. 7.

<sup>3</sup>Aynı, s. 47.

Bergson'un mutlak olanın sezgilerle içten kavranabileceği felsefesi, dönemin pozitif bilim anlayışına getirdiği eleştiri ve sınırlama; geçmişin ve şimdinin bilinç birliği içinde karışmış olduğu düşüncesi, çağrışım uyandırmayı esas alan sembolist sanatçılar arasında taraftar topladığı gibi orta sınıf tarafından da benimsenir.

Sembolizmi hazırlayan ortamdan söz ederken başta Baudelaire olmak üzere birçok sembolist sanatçıyı etkilemiş olan Edgar Allen Poe'dan özellikle söz etmek gerekir. Sembolist sanatçılar, Poe'nun etkisiyle mutlak şiir yönünde, yani şiiri değil de düzyazıyı en uygun anlatım aracı olarak gören didaktik anlayıştan kurtulmuş bir dil yarattılar.<sup>1</sup> Ayrıca onun hikâye ve şiirlerinde yarattığı gizemli, doğaüstü, ürpertici, düşsel, mistik atmosferden büyük oranda etkilendiler ve bu etkiyi yapıtlarına yansıtılar. Maeterlinck bu etkiyi şöyle açıklar:

Edgar Poe, kuşağımın bütün yazarları gibi, benim üzerimde de büyük, sürekli ve derin bir etki yaptı. Bende gizem duygusunun gelişmesini, yaşam ötesi tutkusunu kendisine borçluyum.<sup>2</sup>

Sembolist hareketin bir manifesto ile varlığını resmi olarak duyurmasından birkaç yıl sonra Sigmund Freud, üzerine çalıştığı psikanaliz kuramı ile sembolizmi etkilemiş ve daha çok da sembolizmden sonra etkisini uzunca bir süre hissettiren avangard akımlar içinde değerlendirilen dışavurumcular ve gerçeküstücüler için ihtiyaç duydukları kuramsal temeli sağlamıştır. Freud, *Die Traumdeutung* (Rüyaların Yorumu, 1899) çalışmasında bilinçaltının önemini vurgulamış; insan davranışını açıklarken bilinçdışı olana vurgu yapmıştır. Düşlerin, bilinçaltının bastırılmış tutkuları anlamada bir anahtar işlevi gördüğünü öne süren Sigmund Freud, Auguste Comte, Emile Zola ve dönemin diğer gerçekçilerinin insan davranışının belirleyici etkeni olarak toplumsal çevreye birincil derecede vurgu yapmasına karşılık, dikkati

---

<sup>1</sup>Rose, *ön. ver.*, s. 21.

<sup>2</sup>Cassou ve diğerleri, *ön. ver.*, s. 262.

neredeşye buna eşit derecede değerdendirilen ruhsal nedenlere çevirir. Freud'un bilinçdişı, uygarlık ve rüyalar üzerine yaptıđı çalıřmaların etkisi sembolist düşünceye ve sanata bir güvenirlik alanı sađlamıřtır.

Kökleri romantizme kadar uzanan sembolizm, 19. yüzyılın içinde bulunduđu, toplumsal, ekonomik, siyasal kořulların etkisi ile içe kapanan ve dönemin gerçekçi-dođalcı sanat anlayıřına tepki olarak metafizik düşünceye yönelen sanatçıların oluřturduđu bir akım olarak yüzyıl sonuna damgasını vurmuřtur. Akımın öncüleri olan řairler yařamın çirkinliđi, hiçliđi, boşunalıđı; ölümün kurtuluř olduđu düşünceyi, sıkıntılı bekleyiř ve kötümser ruh halleri gibi özellikleri yücelten dekadandan anlayıřtan Jean Moréas'ın bildirisi ile ayrılmıř ve dayandıđı temellerle sembolizmin adını koymuřlardır. Akımın öncüleri ve kurucuları olan Baudelaire, Villiers de L'Isle Adam, Lautréamont Kontu, Nerval, Verlaine, Rimbaud ve Mallarmé gerek kuramlarıyla gerekse de yapıtlarıyla sembolist sanata yön vermiř; sembolizmin etkisinin tiyatro alanına dođru genişlemesine dođrudan ve dolaylı olarak katkı sunmuřlardır.

## I. 2. SEMBOLİST TİYATRO

Sembolist tiyatro hareketi d şünsel hareket noktasını sembolist sanat anlayışını da belirleyen 19. y zyılın idealist ve ok ltist anlayışından alır. Wagner, Poe, Nietzsche, Baudelaire, Villiers de L'Isle Adam ve Mallarm 'nin etkisiyle ortaya ıkan tiyatro hareketi Camille Mauclair, Gustave Kahn, Charles Morice, Pierre Quillard, Lugn  Poe, Paul Fort ve Maeterlinck gibi Őair, yazar, teorisyen, eleŐtirmen ve y netmenlerin katkılarıyla ŐekillenmiŐtir.

Tiyatro hareketi Fransa'da 1890'ların ilk yarısında ortaya ıktı. Bu hareketin oluŐmasında iki tiyatro topluluęu ok  nemli bir yere sahiptir: 1890-1892 yılları arasında faaliyet g steren Th atre d'Art ve 1893-1897 yılları arasında faaliyet g steren Th atre de l'Oeuvre. Bu tiyatrolarda sahnelenen toplam kırk yapım ve baŐka tiyatrolarda sahnelenen ve sembolist tiyatro ile bir Őekilde iliŐkisi olan yapımlar sembolist tiyatro tarihini oluŐturdu. Bunlar: Edouard Dujardin'in yazdıęı ve sahneledięi *La L gende d'Antonia*; Jos phin P ladan'ın kendi tiyatrosu olan Th atre de la Rose Croix'da sahnedięi oyunlar; Villiers de L'Isle Adam'ın Th atre de la Rive Gauche ve Th atre du Vaudeville'de sahnelenen oyunları; Lugn  Poe'nun sahneledięi, Ibsen'in yazdıęı *Fruen fra Havet* (Denizden Gelen Kadın); Maeterlinck'in *Pell as et M lisande* (P lleas ve M lisande)'ı. Lugn  Poe, sembolizmle olan iliŐkisini 1897 yılında resmi olarak sonlandırđında Paris'te elli dolayında sembolist tiyatro yapımı gerekleŐmiŐti. Bu sayıya, her bir yapımın gerekleŐtięi gecede, o yapıma eŐlik eden deęiŐik bileŐimlerden oluŐan uzun ve kısa oyunlar; Őiir dinletileri vs. gibi sayısız etkinlięi de eklemek gerekir.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Deak,  n. ver., s. 4.

Sembolizmin özellikle şiir, edebiyat ve resim sanatlarında yarattığı biçimsel ve anlamsal yenilik hareketi, tiyatro sanatında da hem sahneleme anlayışını hem de dramatik yazını derinden etkilemiştir. Villiers de L'Isle Adam (1838-1889) ve Mallarmé Sembolizm sanat ve tiyatro yazını/uygulamaları arasındaki etkileşim ve geçişin sağlanması bağlamında Sembolizm tiyatro tarihinde önemli bir yere sahiptirler. Çalışmaları Sembolizm sanatın etkisini tiyatro sanatının alanına doğru genişletmiş; başta Maeterlinck olmak üzere birçok yazarı ve uygulamacıyı etkilemeyi başarmışlardır.

Villiers de L'Isle Adam'ın tiyatro alanında yaptığı çalışmalar yazarın/şairin 1880'lerin sonunda Sembolizm kuşak tarafından kült bir figür haline gelmesine sebep oldu. Sembolizmlerin Villiers'nin çalışmalarında takdir ettikleri yan, eserlerinde taşıdığı idealist eğilim, okültizm anlayış ile Schopenhauer ve Hegel etkisidir. Villiers, çalışmalarıyla romantik ve Sembolizm kuşak arasında bağ kurmuş; bu özelliği ile de öne çıkan bir isim olmuştur.

Yazar altı oyun yazdı: *Elen*, *Morgane*, *La Révolte*, *Le Nouveau Monde*, *L'Evasion* ve *Axël*. Bu oyunlardan sadece *Morgane* yüzyıl bitiminden önce sahnelenmedi. Yazarın *La Révolte* dışındaki tüm oyunları ortak özellikler gösterir. Yalnızca *La Révolte*, Dumas Fils'in romantik melodram özelliklerini göstermektedir. Ancak yine de oyunda kurduğu idealist felsefi söylem, oyunu melodram türünden ayırmakta; oyunun daha çok idealist veya metafizik melodram olarak değerlendirilmesine neden olmaktadır. Bu oyunda kullanılan dil, olaylar dizisi ve diğer dramatik unsurlar, dönemin gerçekçi-doğalcı tiyatro anlayışına uymaz. Neden-sonuç ilişkisini takip etmeyen, konudan konuya atlayan dil kullanımı, dış aksiyonda fazla olay olmaması dikkat çeker. Oyundaki çatışma ise temel oyun kişileri olan Elizabeth ve Felix'de somutlaşan idealizm ve pozitivism çatışmasını yansıtır.

Oyunda sadık bir eş olan Elizabeth, eşi Felix'i maddî değerleri savunan toplumdan uzakta sessiz bir hayat yaşamak için terk eder. Elizabeth bu eylemiyle sadece kocasını değil toplumun moral değerlerini de terk etmektedir. Gece ve karanlık Villiers'nin baskın olarak kullandığı görsel imgelerdir. Yazar, kullandığı görsel imgelerle örtük ve dolaylı anlamlar uyandırmayı hedeflemektedir. Ayrıca oyunun sonunda mantık bağı ile açıklanmayan bir şekilde sessiz bir sahne kullanarak sessizliği dramatik bir araç olarak kullanmıştır. Oyun ilk kez 1870 yılında Théâtre du Vaudeville'de sahnelendi. O dönem Fransa'sında bir kadının kocasını terk etmesi kabul gören bir değer değildi. Oyunda ele alınan konunun toplumun moral değerlerine uymaması nedeniyle oyun beşinci temsilden sonra gösterimden kaldırıldı. Villiers, Dumas Fils'te olduğu gibi burjuva sınıfını ve değerlerini eleştirmekte ve değişim önermekte, daha da ileriye giderek pozitivizm ile burjuva felsefesi/materyalizmi ve yaşam biçimi arasında ilişki kurmaktadır. Yazar Elizabeth karakteri üstünden burjuva sınıfının değerleri nedeniyle, çağdaş genç kuşağın yabancılaşmasını yansıtmakta ve alternatif olarak ruhsal yaşamı, idealist felsefeyi önermektedir.<sup>1</sup>

*Elen* (1865) Villiers'nin basımı yapılan ilk oyunudur. Oyun, romantik metafizik melodram olarak Villiers dramaturgisinin temel özelliklerini taşır. Ana oyun kişisi Mistress Andrews, melodramatik bir kahraman olarak çizilse de metafizik düşünceyi temsil etmektedir. Taşındığı soyut anlam nedeniyle sembolist oyun kişisi özelliği taşır. Mistress Andrews ve oyundaki diğer karakterler Poe'nun sıra dışı, ruhsal yönleriyle öne çıkan ve doğüstü görünümleri ile dikkat çeken karakterlerine benzerler.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 32,37.

<sup>2</sup>Aynı, s.41.

*Axël*, Villiers'nin en önemli oyunudur. Oyunda, “Sara manastırın sessizliğinde Dünya'nın iğvâsına kapılır; Axël ise Janus Usta'nın yanında Ruhun iğvâsına. Her ikisi de Auërsperg şatosunun yeraltı geçitlerinden geçerek, simgesel olarak Hayat'a inerler ve altın dağın önünde karşılaşırlar. Aşklerini hayatın zararlarından korumak için Ölüm'ü, ruhun dirilişini isterler.”<sup>1</sup> Oyunda Poe'nun etkisi, Wagner'in müziği ile olağanüstü-doğaüstü bir evren yaratılmış, seyirci şiir-müzik sanatlarının ortaklığı ve uyumu içinde bu dünyaya sokulmuştur. Yazar için olaylar dizisi, dramatik oyun kişisi ve aksiyon ikincil öneme sahiptir. Bu oyunda da Villiers dramaturjisinin melodramatik ve romantik unsurları bulunsa da bu özellikler anlamın etkisini zayıflatmaz. Yazar, bu oyun ile fin-de-siècle kuşağını büyük ölçüde etkilemiştir. Hatta metin “sembolizmin İncil”i<sup>2</sup> olarak kabul edilmiştir. Oyunun bu etkisinin genel nedeni bu kuşağın ihtiyacı olan mistik, metafizik ve okültist anlayışın yansıtılması olarak kabul edilebilir. Ancak daha önemlisi Villiers bu oyunda *La Révolte*'da olduğundan daha güçlü bir şekilde şairin, sanatçının çağdaş burjuva toplumunun değer yargıları karşısında yabancılaşmasını, metaforik bir şekilde dramatize etmiştir. Villiers yarattığı imgelerle genç kuşağın içinde bulunduğu yabancılaşma, çelişkiler, çatışmalar ve ikilemler ile yüzleşmelerini sağlamıştır. Bu yüzleşme sanatçıların içinde buldukları bu konumu metafizik yönelime doğru değiştirmelerine olanak sağlamaktadır.

Sembolizmin söylemleri arasında, dönemin gerçekçi-doğalcı tiyatrosuna tepki; bir tür olarak tiyatro sanatının hayatı ifade etmede başarısız olduğu yönündeki olumsuz yaklaşımlar ve tartışmalar büyük yer tutar. Dönemin tiyatro anlayışı ile sembolist sanat anlayışı arasındaki uçurum da şairlerin ve yazarların bu konuya

---

<sup>1</sup>Cassou ve diğerleri, *ön. ver.*, s. 224.

<sup>2</sup>Aynı, s. 224.

eğilmelerini sağladı. Bu açıdan Maeterlinck'in *Menus Propus: Le Théâtre* çalışması simbolist tiyatronun ilk manifestosu olarak kabul edilir. Bu çalışmada Maeterlinck, çağdaş tiyatroya karşı olumsuz yaklaşımını belirttikten sonra simbolist anlayışın tiyatro sanatı yolu ile ifade edilip edilemeyeceği üzerine tartışır. Maeterlinck'in tartışma noktası, tiyatronun özünde bulunan maddiliğin ve doğrudan temsil özelliğinin simbolizmin özü ile çelişmesidir.

Maeterlinck'in tiyatrodaki bulduğu sorun uygulamadaki maddilik ve açık seçikliklerdir. O; Lear, Hamlet ve Othello gibi büyük dramatik şaheserlerin çoğunun, kendi doğalarına uygun sahnelenemeyeceğini; dolayısıyla da sahnelendikleri anda özlerinden çok şey kaybedeceğini ileri sürmektedir. Bu nedenle dramatik eserlerin sadece okunmasını, sahnelenmelerine tercih etmektedir.<sup>1</sup>

Mallarmé'nin de dönemin tiyatrosuna yaklaşımı Maeterlinck ile benzerlik gösterir. O da tiyatronun şeylerin sadece dışını gösterdiğini ve tamamen yüzeyden oluştuğunu belirtir. Mallarmé simbolist tiyatroya teorik düzlemde yoğun katkı sunduğu gibi, "zihin tiyatrosu" örneklerini verdiği okuma tiyatrosu ile tiyatronun soyutlamaya engel oluşturan maddiliğini aşmaya yönelik çalışmalar yapmıştır.

Mallarmé'nin *Hérodiane*, *Faune* ve *Igitur* çalışmaları dramatik bir metin olarak tasarlanmıştır. Ancak bu çalışmalar tiyatro oyunu olarak başarılı bulunmamıştır. Bazı eleştirmenler onun iyi bir şair olduğu konusunda hakkını teslim etseler de dramatik yazın konusunda yetenekli olmadığını öne sürerler. Kimi eleştirmenler ise onun erken dönem çabalarını simbolist tiyatro ve modern tiyatronun gelişimi açısından önemli çalışmalar olarak değerlendirmişlerdir. Van Lerberghe ve Maeterlinck'in oyunlarında *Hérodiane* ve *Faune*'un doğrudan etkisi olduğu iddia edilmektedir. Mallarmé bu oyunlar üzerinde çalışırken bilinçli bir şekilde geleneksel dram yapısının/tiyatronun dışına çıkmak istemiş ve şiir içerisine

---

<sup>1</sup>Deak, *ön. ver.*, s. 23.

gerekli olduđu kadar teatral öge eklemiştir. Şiir ve teatral ögeleri bir arada kullanırken bilinen belli dramatik yapı özelliklerini kullanmamıştır. Bunun yerine tiyatroyla zihinsel bir yolla ilişki kurmayı seçmiştir. Bunu sağlamak için öncelikle mısralarını daha ritmik kurar. Böylece mısralar yoluyla kulağa hitap etmektedir. Tiyatroda dinleme ile kulakla algılanan “şey” alımlayıcıyı büyülemelidir. Ayrıca mısralarda oyuncunun jestlerini dikkate almaktadır. Oyuncunun sesi ve jesti metnin organik bir parçasını oluşturmaktadır.<sup>1</sup>

Mallarmé kurduđu yapı/duygu ile alımlayıcıda duyum uyandırmayı hedeflemiştir. Ona göre nesne ancak duyumlar aracılığıyla görülebilir. Şiir dili nesneyi değil, o nesnenin doğurduđu etkiyi anlatmalıdır. Böylece Mallarmé’de sözler duyumun gerisinde kalır. Duyum ve çağrışım uyandıran sözcükleri büyük bir özenle seçer. Bu sözcükler genellikle anlamı çok belirgin olmayan, değişik yorumlara açık; bilmecemsi, çoğu kez de düşünsel sözcüklerdir.

Sembolist düşünceye göre sanatçı/şair kutsal bir görevle yükümlüdür. Sanatçı/şair şeyler arasındaki ilişkileri, uyumu çözer ve bunları çağrışım yapacak olan sembollerle alımlayıcısına aktarır. Tiyatro sanatına yönelik güçlük burada ortaya çıkar. Çünkü Tanrısal ve mistik gerçeği ifade etmek için çağrışım yapacak yolların bulunması bu sanat türünün doğasından kaynaklanan özellikler nedeniyle güçtür.

Oyuncunun varlığı da tiyatronun maddi varlığı bağlamında sembolist tiyatro hareketi içerisinde sorunsallaştırılır. Oyuncu rol kişisi ve maddi varlık olarak aynı anda sahnededir. Oyuncunun benliği ile canlı performansı arasındaki mesafe her durumda kapatılamaz. Bu ikilemli durum oyuncunun sahnede bir sembol olarak yer

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 61-63

almasına engel olur. Bu nedenle sembolist yazarlar, teorisyenler ve uygulamacılar oyuncunun tamamen sahneden kalkmasını istemiştir.

Uygulamada stilize bir oyunculuk tarzı benimsenmiştir. Oyuncu dış gerçeklik karşısında görünmez olmayı başarabilmeli; kendisini bir sembol olan rolünün içine tamamen saklamalıdır. Bu düşünceler, oyuncunun genellikle yavaş hareket eden bir heykel görüntüsü çizmesi; kukla bir görünüm elde edebilmesi şeklinde sonuçlanmıştır. Bir diğer yol da oyuncunun bir dansçı gibi müzik eşliğinde sahneye çıkarılmasıdır. Böylece oyuncunun sahnedeki maddi varlığının yok edilmesi ve onu bir sembol olarak yansıtmak hedeflenmiştir. Lugné Poe, oyuncu sorunsalını aşmak için oyuncuların diyalogları hep aynı ritimle şarkı gibi okumalarını ister. Oyuncunun bedenini sanatsal bir araç olarak değerlendiren Adolphe Appia ise oyuncuyu bir dansçı gibi değerlendirir.

Oyuncuya olan bu güvensizlik, kuklalar için hazırlanmış gösteriler yapılmasına ve oyunlar yazılmasına yol açmıştır. Bu sorunun yarattığı paradoks nedeniyle, Maeterlinck'in yazdığı *Les Sept Princesses*'in ilk sahnelenmesi kuklalarla gerçekleştirilmiştir.<sup>1</sup> Sembolist tiyatrodaki oyuncu problemi çözülememiş ve Craig'in üstün kukla fikri ile en uç noktaya taşınmıştır.

[Sahnede] Gerçek ağacı yok edelim... Gerçek konuşma biçimini yok edelim... Gerçek aksiyonu yok edelim... Ve oyuncuyu yok edelim... Oyuncu gitmeli ve onun yerine hareket etmeyen üstün kukla gelmeli. Üstün kukla yaşamla rekabet etmez, onun ötesine geçer. İdeal olan beden, etten ve kemikten olan değil, transa geçmiş olandır.<sup>2</sup>

Geleceğin tiyatrosunu sembolist sanat ilkeleri doğrultusunda şekillendirmek için ortaya atılan tartışmalara Mallarmé ve Maeterlinck'in yanı sıra Gustave Kahn da katkıda bulunur. Kahn'ın sembolist tiyatro anlayışı şiir ve çeşitli teatral türlerin

---

<sup>1</sup>Konrad, *ön. ver.*, s. 44.

<sup>2</sup>G. Craig, *Tiyatro Sanatı Hakkında*, çev.: Nureddin Sevin (Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1946), s. 81.

sembolist anlayışa uygun bir sentezini yaratmak üzerine kuruludur. Bunu gerçekleştirmek için de geçmişin tiyatro türlerinden sembolist sanat düşüncesine uygun olan örnekleri referans alır. Bunlar Yunan tragedyalı, Corneille, Shakespeare ve Goethe'nin *Faust*'u gibi şiir unsurunun tiyatro ile ayrılmaz bir bütün içinde sunulduğu örneklerdir. Kahn, uygulamada ve yazında dilin şiirsel bir düzenleme içinde ve müzikal bir ritim ile sunulmasının gerekli olduğunu belirtir.<sup>1</sup> Böylece sembolist sanat anlayışının izinde tiyatrodada da şiirsel dil önemli bir özellik olarak ortaya çıkar. Tiyatrodada tercih edilen dil, Mallarmé'nin de şiirinde olduğu gibi, şeyleri doğrudan temsil etmeyen, çağrışıma izin veren, müzikal ritmi olan şiirli dildir. Bu şiir dili sessizlikler ve duraksamalar ile bir arada ve uyum sağlayacak şekilde kullanılmalıdır.

Dönemin tiyatrosunda söze verilen büyük önem nedeniyle birçok sembolist sanatçı gibi Maeterlinck ve Lugné Poe sözsüz ifade araçlarını da aramaya başladılar. Kimi durumlarda sözcüklerden tamamen arındırılmış teatral bir biçim önerildi. Gustave Kahn, bir taraftan içinde çok az konuşma olan hatta hiç konuşma olmayan oyunlar önerirken, bir taraftan da yapımlarda kalabalık sahnelerin kaldırılmasını; en fazla üç oyuncu tarafından oynanabilecek sahnelerin kurulmasını önerir. Ayrıca, yeni tiyatro için belirsiz bir sahne dekoru içinde sunulan karakter komedisi, pantomim, sirk komedisi ve sahnede görsel fotoğraf oluşturulması gibi teatral araçlar önerir. Bu anlayışa göre sahnede yaratılan görsel atmosfer yani *biçim ve renklerin şiiri* sözleri gereksiz kılacaktır.<sup>2</sup>

Sembolist sahne uygulamalarında görsel atmosfer yaratmak, görünen gerçeğin arkasındaki görünmeyen gerçeğin sezdirilmesi bağlamında önemlidir. Bu

---

<sup>1</sup>Deak, *ön. ver.*, s.29.

<sup>2</sup>Rose, *ön. ver.*, s. 33.

amaçla sahnenin anlatım araçları olan dekor, fon perdesi, ön perde, kostüm, aksesuar, ışıklama, oyunculuk biçemi vs. bu gerçekliği sezdirmek için uyumlu bir birlik içinde kullanılmalıdır.

Sembolistler gerçekçi-doğalcı tiyatrodaki uygulandığı şekliyle dekor kullanmaktan kaçınmışlardır. Görüntüde sadeleştirme ve stilizasyona önem verdiler. Onlar için sahnede rüya atmosferi yaratılması önemlidir. Kahn'ın önerdiği gibi, sahnede kalabalık bir görüntü yerine sözlerle oluşturulacak, çağrışım uyandıracak bir sahne fotoğrafı tasarlanmalıdır. Bu da en iyi şekilde sahnede rüya atmosferi yaratmak ile mümkün olacaktır. Tüm sahne unsurları bu atmosferi sağlayacak şekilde düzenlenmelidir.

Sembolist yazarlar ve uygulamacılar atmosfer yaratma bağlamında sahne dekorunun da işlevini yeniden belirlediler. Dekor tasarımında da dilin kullanılmasında olduğu gibi en uç noktalara gidilebilmektedir. Bu açıdan Kahn'ın dekorda sadeleştirme ve dilde mümkünse hiç söz kullanmamak önerisine karşılık Pierre Quillard, "söz"ü sahne unsurlarının tümünün üzerinde değerlendirir. Dekorda sadeleştirmeye giden Sembolist uygulamacılar şiirsel dile vurgu yapmaya devam etmektedirler. Onlara göre lirik bir şekilde kurulan diyalog yapısı seyircinin duygularını, herhangi bir dekor görüntüsünden daha fazla harekete geçirecektir. Servet Aybar, *Sahne Tasarımına Göstergibilimsel Yaklaşım ve Bir Uygulama* adlı yayımlanmamış yüksek lisans tez çalışmasında Quillard'ın *La Fille aux mains coupées* [Elsiz kız] adlı oyununun program dergisine yazdığı yazısında düşüncelerini şu şekilde alıntılanmaktadır:

Bu oyunun amacı [La Fille aux mains coupées], şiirin lirizmini vurgulamaktır. İnsan sesi kıymetli bir enstrümandır: Her seyircinin ruhunda titreşim yapar. Biz dekorun ve diğer maddi araçların kusurlu yanılsamalarını reddettik. Bu tür araçlar, eğer çağdaş yaşamın birebir bir tasvirini yapmak istiyorsanız yararlıdır. "Rüya" işlerinde, yani asal gerçekle ilgili işlerde işe yaramaz.

Biz konuşmanın, seyircinin kafasında bir dekor yaratacağına güveniyoruz. İnsan sesinin büyüyle tam bir yanılsama elde etmeyi umuyoruz. Soyut düşüncüyü zehirleyecek hiçbir maddi detaya izin verilmeyecektir... Dekor, insan ruhunun dramını nasıl hapsedebilir? İnsan ruhu değişmez ve gerçekliği kendinedir: Yararsız zaman sekanslarının ardıllığından ve anlamsız coğrafi değişikliklerden etkilenmez.<sup>1</sup>

Quillard, başka bir yazısında da “söz”ün seyircinin zihin katmanlarında uyandıracığı mekân düşüncesi ile tasarımcının oluşturduğu mekân düşüncesinin hiçbir şekilde birbirine denk düşmeyeceğini belirtir.

Dekor yanılsamayı bozmamalıdır, bu nedenle de çok sade olmalıdır. Ben “muhteşem bir saray” dediğimde, dekoratör tasarlayabildiği kadar güzel ve sofistike bir yaratı ortaya koysa bile; etki hiçbir zaman “muhteşem bir saray” deyişle eşit olmaz. Bu üç kelime her ruhta, kaba dekor sunumuyla çatışacak gizli ve kişisel bir imgeyi çağırıştıracaktır. Boyalı bez; imgelemin özgür oyununa yardımcı olmaz, onu engeller. Dekor, yanılsamayı kendisi ile metin arasındaki çizgisel ve renksel benzerlikler yoluyla tamamlayan, saf bir hayal olmalıdır. Birçok durumda, bir fon perdesi ve birkaç hareketli drape, zamanın ve mekânın sonsuz çoğulluğu izlenimini vermeye yetecektir.<sup>2</sup>

Yalın dekor anlayışı ile şiirli dil bir arada kullanılmaktadır. Sembolist sahne uygulamasında dekordaki yalınlık sorunu ressamlarla yapılan işbirliği ile çözülür. Dekor tasarımı birkaç sembolik anlatım aracı ile sağlanır. Gerçekçi-doğalcı tiyatronun dekor tasarımındaki perspektif anlayışı terk edilmiştir. Dekorda iki boyutlu fon perdesi ve belirgin renkler kullanılır. Sahne önüne farklı renklerde tül den bir perde asılır. Bu perde ile sahne ile seyir yeri arasında bir uzaklık yaratılarak, gizemli bir atmosfer oluşturulması hedeflenir. Perdenin yarattığı puslu görüntü yapıma şiirsel bir anlam katar.

Sahnede kullanılan aksesuarlar ve kostümler de gizem ve rüya atmosferi ile uyumlu bir birlik sağlayacak şekilde seçilir. Aksesuarlar dekorda olduğu gibi sembolik anlamları gözetilerek kullanılır. Böylece aksiyona ve anlama doğrudan hizmet eden dramatik araçlar olarak sahnede yer alırlar. Kostüm anlayışı gerçekçi-

---

<sup>1</sup>Aktaran S. Aybar, *Sahne Tasarımına Göstergibilimsel Yaklaşım ve Bir Uygulama*. (Yayınlanmamış Master Tezi, Ankara Üniversitesi SBE, 2002), s. 93.

<sup>2</sup>Aynı, s. 93.

doğalcı tiyatronun önerdiğinin tam tersine detaylardan arındırılmıştır. Birkaç iğne ile tutturulmuş farklı renklerde ve materyallerde kostümler seçilmesine dikkat edilmiştir.

Sembolist ışıklama sistemi 20. yüzyılın ışık anlayışını tamamen değiştirmiştir. Yeni icat edilen elektriğin sahnede kullanılması Sembolist uygulamacılara görünenin ardındaki asal gerçeği sahnede anlatmak için geniş olanaklar verir. Işıklamada da atmosfer yaratmak ve bütünle uyum esastır.

Dans ve müzik de Sembolist tiyatro uygulaması için önemli unsurlardır. Sembolist tiyatro kuramcıları ve uygulamacıları dansın dolaylı bir anlatım aracı olarak kullanılabilceğini önerirler. Böylece sanatsal bir tür olarak dans, Sembolist tiyatro anlayışı bağlamında yeniden değer kazanır. Nitekim Oscar Wilde'ın yazdığı *Salome* Théâtre de l'Oeuvre topluluğu tarafından sahnelendiğinde oyundaki dans sahnesi yedi katlı bir perdenin ardında gerçekleştirilmiştir.<sup>1</sup>

Kendi başına müzik de Sembolist tiyatronun belli başlı özelliklerinden biri olarak önemlidir. Birçok şiir gösterisi müzikle birlikte sunulmuştur. Bazı gösterilerde Nabi ressamlarının tablosu, müzik ve koku sahnede bir arada sunulmuştur. Böylece Sembolist şiirdeki sinestetik etki tiyatrodaki sağlanmaya çalışılmıştır.

Sembolist dram, Sembolist tiyatro uygulamalarıyla koştur bir şekilde ortaya çıkmıştır. Sembolist sanat ve tiyatro sanatı arasında ilişki kurulurken teorik düzlemdeki tartışmalar ressamların da katkılarıyla uygulamaya yansımıştır. Sembolist şiir sanatının düşünsel temelleri ve araçları ile tiyatro sanatının araçları arasındaki karşılıklı ilişki Sembolist tiyatronun dram yapısını da belirlemiştir.

Sembolist şiirin dramatik bir form içerisinde gerçekleştirilebileceği ve sahnede uygulanabileceği ilk kez Maeterlinck'in yazdığı *L'Intruse* (Çağrılmadan

---

<sup>1</sup>Deak, *ön. ver.*, s. 25.

Gelen) ile anlaşıldı.<sup>1</sup> Böylece Maeterlinck'in en yetkin örneklerini verdiği oyunlar ile birlikte, dönemin gerçekçi-doğalcı dram yapısını belirleyen estetik kodlar tamamen değişime uğramıştır. Neden-sonuç bağı ile ilerleyen; kriz ve doruk noktası ile taçlandırılmış geleneksel olaylar dizisi, yerini parçalı olay örgüsü ve statik drama bırakmıştır. Somut gerçeği ifade eden gündelik dilin yerini, görünmeyen asal gerçeği sezdirenen müzikli şiir dili almıştır. Gerçekçi dramın fiziksel, sosyolojik ve psikolojik olarak üç boyutlu kurulan oyun kişisi, bir sembol olarak sahnede varlığı onanan kukla oyun kişisine dönüşmüştür. Aynı şekilde gerçekçi dramda bilimsel bir kesinlik ile kurulan zaman ve mekân kodları, yerini sonsuzluk ve belirsizlik yaratan zaman ve mekân tasarımına dönüştürmüştür.

Sembolist tiyatro; şiir, resim ve tiyatro sanatlarının karşılıklı etkileşimi sonucunda, uygulamalarıyla ve bu uygulamalarla paralel olarak ilerleyen sembolist dram teorisiyle tiyatro tarihindeki yerini almıştır. Ancak sembolist tiyatronun etkileri, yansımaları ve uzantıları, 20. yüzyıl tiyatrosunu büyük oranda etkilemiştir. Sahne uygulamaları geniş oranda Rusya'da, Almanya'da ve tüm Avrupa ülkelerinde yankısını bulmuştur. Dışavurumculuk, dadacılık, gerçeküstücülük ve fütürizm gibi öncü akımların ortaya çıkmasında rol oynamış; modern tiyatro tarihini şekillendiren Appia, Craig, Reinhard, Meyerhold, Tairov, Evreinov, Marinetti, Ball, Tzara, Breton ve Artaud gibi birçok avangard yazar, yönetmen, dekor tasarımcısının edebi ve sanatsal köklerini beslemiştir. Sembolizmin açtığı yolda tiyatro uygulamalarına koşut olarak dram sanatında da geri dönülmeyecek bir kırılma gerçekleşmiştir. Dramatik yazında o güne kadar kabul edilen estetik kodlar bütünüyle değişime uğrayarak kendisinden hemen sonra gelen dönemi doğrudan etkilemiş; bu etki değişik şekillerde günümüze kadar devam etmiştir. Bu bağlamda sembolist dramın öne çıkan

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 162.

yazarı Maeterlinck'in erken dönem oyunlarında kullandığı ve bu kırılmanın gerçekleşme biçimini ortaya koyan dramatik kodların kullanımına yakından bakmak bir zorunluluk olmaktadır.

## II. MAURICE MAETERLINCK'İN ERKEN DÖNEM OYUNLARINDA KULLANILAN DRAMATİK KODLAR

Maurice Maeterlinck 1862'de Belçika'nın Ghent şehrinde doğdu ve 1949'da Fransa'nın Nice şehrinde öldü. Fransız bir yazar olarak bilinmesine rağmen Flaman köklerine ve kültürüne bağlı kaldı. 1880'lerde Belçika'daki avangard dergilere şiirler ve makaleler yazıyordu. 1886 yılında Paris'e geldi. Burada yazın çevreleriyle ilişki kurdu. Hem Mallarmé'nin "Salı Toplantıları"nın, hem de Villiers de L'Isle Adam'ın oyunlarının sahnelendiği tiyatronun müdavimi idi. Yüzyıl sonu bunalımına tanıklık eden *Serres chaudes* (Sıcak Limonluklar) adlı şiirleri 1889 yılında basıldı. Bu şiirler Belçika'da iyi karşılanmasına rağmen, Fransa'da pek ses getirmedi. Maeterlinck tüm sembolist esinleri ve yenilikleri taşıyan bu şiirler ile sembolist sanat yolunda ilerleyeceğini gösterdi. Kısa bir süre sonra yazdığı ilk oyun olan *La Princesse Maleine* ile *Le Figaro* dergisinde övgü aldı. Shakespeare'in oyunları ile karşılaştırılan oyun, Maeterlinck'in oyun yazarı olarak tanınmasını sağladı.

Günümüzün en parlak, en olağanüstü, aynı zamanda en yapmacıksız, güzellik bakımından Shakespeare'in en güzel yanlarıyla karşılaştırılabilir ve (...) hatta onlardan daha üstün bir yapıt.<sup>1</sup>

1891 yılında üç oyun yazdı: *L'Intruse* (Çağrılmadan Gelen), *Les Aveugles* (Körler) ve *Les Sept Princesses*. Kısa oyunları olan *Çağrılmadan Gelen* ve *Körler* Théâtre d'Art'da sırayla sahnelendi. *Çağrılmadan Gelen*'in sahnedeki başarısı, sahnelemeye uygun sembolist bir metin yazılabileceğini gösterdi. Bu oyunlarla birlikte, yazarın 1892'de yazdığı ve bir başyapıt olarak kabul edilen *Pelléas ve Mélisande* de büyük yankı uyandırdı. Camille Mauclair, Maeterlinck'in oyun

---

<sup>1</sup>W. D. Halls, *Maurice Maeterlinck: A Study of his Life and Thoughts* (Oxford: Oxford University Press, 1960), s. 23.

yazarlığı hakkındaki düşüncelerini ifade ederken aynı zamanda simbolist bir sanatçı olarak portresini şöyle çizer:

Sözcüğün gerçek anlamında oyun yazarı olarak kalarak, idealist felsefeden yüksek düzeyde beslendiğini ve yapıtlarının ruh ve gizli anlamını buradan sağladığını ortaya koyuyordu. Tiyatronun idealini gerçekleştiriyordu: Halk yığınının kendisini keşfedip kendisini bulduğu, basit yaratıkların sürükleyici ve kolayca anlaşılabilir dramını halk yığına bırakarak, en yüce metafizik düşüncelere yükselmek ve bu düşünceleri sanatçıların ve düşünürlerin tefekkürüne sunmak üzere bunları yapıntı varlıklarda canlandırmak... Kendi acılarının, kendi yoksulluklarının gösterisine çağrılı halkı duygulandırmak ve aynı gösteriden çok büyük bir felsefe çıkarmak...<sup>1</sup>

Yazar, *Pelléas ve Mélisande*'den sonra aynı başarıyı tekrar edemeyen oyunlar yazdı: *Alladine et Palomides* (1894), *Intérieur* (Evin İçi, 1895), *La Mort de Tintagiles* (1895), *Aglavaine et Sélysette* (1896), *Ariane et Barbe-Bleue* (1899), *Monna Vonna* (1902). Ancak 1909 yılında yazdığı *L'Oiseau* (Mavi Kuş) uluslararası alanda başarı kazandı.

Maeterlinck'in yazdığı diğer oyunlar ise şunlardır: *Soeur Béatrice* (1901), *Joyzelle* (1903), *Le Miracle de Saint Antoine* (1904), *Marie-Magdeleine* (1910), *Le Bourgmestre de Stilemonde* (1918), *Les Fiançailles* (1922), *Le Malheur passe* (1925), *La Puissance des Morts* (1926), *Berniquel* (1926), *Marie-Victoire* (1927), *Juda de Kérioth* (1929), *La Princesse Isabelle* (1935), *L'Autre Monde ou le Cadran stellaire* (1941), *Jeanne d'Arc* (1943), *L'Abbé Setubal* (1959), *Les Trois Justiciers* (1959), *Le Jugement dernier* (1959), *Le Miracle des Mères* (1959).

Maeterlinck sanatsal ve felsefi eğilimini yansıttığı sayısız deneme yazdı: *Le Trésor des humbles* (1896), *La Sagesse et la Destinée* (1898), *La Vie des Abeilles* (1901), *Le Temple enseveli* (1902), *Le Double Jardin* (1904), *L'Intelligence des Fleurs* (1907), *La Mort* (1913), *Les Débris de la guerre* (1916), *L'Hôte inconnu*

---

<sup>1</sup>Cassou ve diğerleri, *ön. ver.*, s. 202-203.

(1917), *Les Sentiers dans le Montagne* (1919), *Le Grand Secret* (1921), *La Vie des Termites* (1927), *La Vie de l'Espace* (1928), *La grande Féerie* (1929), *La Vie des Fourmis* (1930), *L'Araignée de Verre* (1932), *La grande Loi* (1933), *Avant le grand Silence* (1934), *Le Sablier* (1936), *L'Ombre des Ailes* (1936), *Devant Dieu* (1937), *La grande Porte* (1939).

1911 yılında Nobel Edebiyat Ödülü alan yazarın son çalışması, anılarını yazdığı *Bulles bleues* (1940) oldu.

Maeterlinck, sembolizmin itici gücüyle yazdığı oyunlarla dönemin gerçekçi-doğalcı tiyatro anlayışına egemen olan dram yapısını tamamen değiştirmiştir. Aristoteles'ten itibaren "bir eylemin taklidi" olarak tanımlanan geleneksel dram anlayışı, yerini statik drama; hareketi ileriye taşıyan açıklayıcı, aydınlatıcı, işlevsel gündelik dil, yerini şiirsel dile; somut gerçeği temsil eden zaman ve mekân ise yerini belirsizliğe terk etmiştir.

## II. 1. DİL VE SESSİZLİK

Maeterlinck'in erken dönem oyunlarında kullandığı dil, sembolist şiir anlayışının düşünsel ve biçimsel özelliklerini taşır. Duyularla ve sezgilerle algılanabilen asal gerçeğin ifade edilmesinde duyuları uyandıran ve çağrışımlara izin veren bu anlayış, sembol kullanımı ile dolaylı bir anlatım yolu; sembollerin seçim ve dizilişi ile de müzikal uyum sağlamayı amaçlar. Maeterlinck, Villiers de L'Isle Adam'ın düşsel atmosfer yaratan; Stéphane Mallarmé'nin sözleri duyuların gerisinde bırakan şiir yöntemlerinden etkilenmiş ve bu etkiyi tiyatrodaki dil arayışına yansıtmıştır.

Aslında, eylemlerde değil ama sözlerde, güzelliği ve en büyük trajedilerin görkemini buluyoruz. Eylemlere eşlik eden ve açıklamalarıyla onları gösteren yalnızca sözler değil mi? Hayır, illa bir dış diyalog gerektirmeyen başka bir şey olmalı.<sup>1</sup>

Maeterlinck, sembolist çağdaşlarının önem verdiği kadar şiirsel dile önem vermemiştir. Bu bağlamda yazarın dramatik diyalogda ilk gerçekleştirdiği unsur, aksiyon ve sözün örtük bir şekilde birbirleriyle ilişki kurmasını sağlamaktır.

(...) aksiyon ve karakterler sessizlikte kusursuz bir şekilde evrilirler; sahneler arasındaki zaman aralıkları en az sahneler kadar zengindir. Aksiyon tamamlandığında, hayat devam eder.<sup>2</sup>

Yazar, dramatik metinde kullanılan dili sorunsallaştırır. Diyalogu kullanım şekliyle hem sembolist çağdaşlarının şiirsel diline, hem de döneminin gerçekçi-doğalcı tiyatro anlayışının açıklayıcı ve olaylar dizisini ileriye taşıyan diyalog yapısına karşı çıkar. Dili sorunsallaştırırken “ikinci derece diyalog” adını verdiği dil kullanımını sembolist dramatik teoriye eklemler. Bu diyalog anlayışı ile dramatik

---

<sup>1</sup>M. Maeterlinck, *The Treasure of the Humble*, trans: Alfred Sutro (Edinburgh: Ballantyne, Hanson&Co., 1907), s. 111.

<sup>2</sup>Maeterlinck'den aktaran P. McGuinness, *ön. ver.*, s. 45.

metinde görünen ve birebir ifadeye sahip olan diyalog yapısına koştur yürüyen ve varlığı hissedilen başka bir diyalogun varlığına işaret eder.

Aslında oyunda ilk bakışta gereksiz gibi duran sözler; yalnızca onlar taşır asıl cevheri. Oyun için gerekli diyalogla yan yana giden ve gereksiz görünen bir diyalog göreceksiniz her zaman; fakat bu diyaloga dikkatlice bakın, sizi gerçek yuvanıza o taşıyacaktır. Ruhun içtenlikle dinleyebileceği o yegâne sözler ve ruh bu adreste oturmaktadır.<sup>1</sup>

Maeterlinck, “ikinci derece diyalog” anlayışını Henrik Ibsen’in yazdığı *Bygmester Solness* (Yapı Ustası Solness) üzerine çalışırken geliştirir. *Le Tragique quotidien* [Günlük Yaşamın Trajedisi] adlı denemesinde oyunda kullandığı konuşma yapısı nedeniyle Ibsen’i takdir ederken; *Le Réveil de l’Âme* [Ruhun Uyanışı] adlı denemede kullandığı dil nedeniyle Racine’i eleştirir. Yazara göre Ibsen, *Bygmester Solness*’de yüzeyde görünen geleneksel diyalog yapısının altında okuyucu/seyirciyi sezginin ve sessizliğin belirsiz dünyasına yönlendiren başka bir iletişim dili kurar. Maeterlinck bu iletişimin Solness ile Hilda arasındaki ilişkiden ortaya çıktığını söyler. Ona göre Hilda ve Solness arasında ruhani bir ilişki vardır. Bu ilişki beraberinde bir korkuyu da üretmektedir. Çünkü onların arasındaki konuşmalar, görünüşte olağan ve gündelik olarak algılansa da ifade edilemeyen bir gücün varlığı sürekli olarak sezilmektedir. Bu nedenle, yazara göre Ibsen, “ikinci derece diyalog”u, bilinmeyen, anlamlandırılmayan üçüncü tekil şahsı sahnede ifade etmek için bir araç olarak kullanır. Bu araç vasıtasıyla da gündelik hayatın trajedisini iyi bir şekilde ifade etmektedir.

Maeterlinck, sahneden fiziksel aksiyonu uzaklaştırmasıyla Racine’i takdir ederken, uzaklaştırdığı bu aksiyonun yerine dili koymasıyla da eleştirir. Racine’in karakterleri söz içinde boğulurlar ve kullandıkları dil, onların dünyalarının sınırlarını belirler. Yazara göre insan düşüncesinin boyutları dil ile sınırlanamaz. Düşünce

sonsuz, fakat dil sınırlıdır. Bu nedenle, Racine'in oyunlarında dramatik aksiyon oyunu belirlerken, diyalog yapısı karakterlerin arasındaki iletişimi sınırlar. Karakterler kendi ruhları ve birbirlerinin ruhlarına dokunamadıkları gibi kendileri ile gerçek varoluş arasında da ilişki kuramazlar.

Racine'in karakterleri birbirlerini yalnızca ifade ettikleriyle anlarlar ve bir kelime bile aralarındaki duvarın ötesine geçemez. Artık yörüngesinden çıkmış bir gezegende dehşetli bir şekilde yalnızdırlar. Sessiz olamazlar, aksi halde yok olabilirler. *Görünmez yasaları* yoktur, sanki ruhları ve kendileri arasına, bütün varoluşla temas halindeki hayatla, onunla yalnızca tutkunun, acının, arzunun söz konusu olduğu anlarda temas eden hayat arasına bir çeşit yalıtım maddesi yerleştirilmiştir.<sup>2</sup>

“İkinci derece diyalog”da konuşma örgüsü ilk bakışta gevşek ve gelişigüzel kurulmuş izlenimi verir. Açıklayıcı olmadığı gibi, fiziksel aksiyon ve sözel reaksiyon arasında bağ kuramayan önemsiz ya da konu dışı görünür. Tüm bu özellikler oyunun gelişiminde kesintilere, soru-cevap veya aksiyon-reaksiyon etkileşiminde kopmalara neden olduğu için, geleneksel tiyatronun konuşma yapısıyla karşılaştırıldığında ekonomik ve işlevsel olmadığı düşüncesini uyandırır.

Süreyya Karacabey, *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller* çalışmasında Maeterlinck'in *Pelléas ve Mélisande* oyunundaki diyalog yapısını bu bağlamda değerlendirir:

Konuşma bilgi vermez, olayı ilerletmez, dil ile eylem birbirinden ayrılmıştır ve klasik drama merak unsurunun bir yöntemi olan eksik bilgi ya da bilgisizlik oyunun tümüne yayılarak, oyunun tamamını anlaşmazlık üzerine temellemiştir.<sup>1</sup>

Fakat Maeterlinck'e göre bilinmeyen, görünmeyen, isimlendirilmeyen ama sezdirilen gerçek dramatik anlam, bu gereksiz görülen diyalogların altında yatmaktadır. Yüzeydeki durgunluk, gelişigüzellik ve hareketsizlik ile derindeki eylemin düzen ve hareketi bir karşıtlık yaratarak birbirini açığa çıkarır.

---

<sup>1</sup>Maeterlinck, *ön.ver.*, s. 111.

<sup>2</sup>Aynı, s. 29.

(...) bu gereksiz diyalogun niteliği ve kapsamı için ölçülemez menzilin niteliğini belirler. Şurası kesindir ki, geleneksel dramda elzem diyaloglar hiçbir şekilde gerçeğe karşılık gelmez. Yalnızca, kesin ve ortadaki gerçeğin yanı başında dillendirilen o sözlerdir ki en güzel trajedilerin mistik güzelliğini oluştururlar. Çünkü daha derin bir gerçeğe karşılık gelen bu sözlerdir ve şiiri sırtında taşıyan görünmez ruha başka hiçbir şeyle kıyaslanamayacak kadar yakın dururlar.<sup>2</sup>

“İkinci derece diyalog” hem dilin dışarıda bıraktığı, hem de daima söz ettiği şeydir. Oyun kişinin veya içinde bulunulan dramatik durumun ifade ettiğiinden bağımsız olarak anlam ve karşı anlamları içinde barındırır. Dışarıda bırakılan anlam ve anlamda çeşitlilik, devamlı olarak hareket eden hayali bir gücün varlığını güçlendirir. Bu gücün kaynağı yanıltıcı olduğu için geleneksel tiyatrodaki kullanılan dil ile kullanıcısı arasındaki ilişki, Maeterlinck’te tersyüz edilir. Klasik dramda dil kullanıcısına ait olup öznesi ile bütünleşmiştir. Öznesi hakkında bilgi verir ve ona derinlik katar. Oysa Maeterlinck’te özne, dili taşıyan nesneye dönüşür. Oyun kişileri kullandıkları dile ait olmayıp, dil tarafından kullanılan sembolik figürler olarak işlev kazanırlar. Bu nedenle dil, oyun kişilerine bireysel seçimlerinin sonuçlarını yaşayan derinlikli karakter özellikleri kazandırmaktan uzaktır. Tam tersine onlara otomatik ve irade yoksunu bir görünüm verir.

“İkinci derece diyalog” *bilinmeyi* sahnede dilsel olarak temsil eder. Tıpkı *Çağrılmadan Gelen*’de masada yanan lambanın *görünmeyi* ama her yerde olan, yeri belli olmayan üçüncü tekil şahsı bir aksesuarla temsil etmesi gibi. Üçüncü tekil şahıs, Maeterlinck tiyatrosunun tamamlayıcı öğelerinden biridir. Sahnede ele gelmez oluşuyla, çeşitli teatral araçlarla ve aynı zamanda da dilsel olarak da temsil edilir. Tüm diyalog içinde belirsiz bir şekilde vardır, hem *herkes*, hem de *hiç kimsedir*.

Maeterlinckvari cümle yalnızca ifadenin kişilikten arınmış bir değişiminden ibaret değildir. Bu cümlelerde -belki de onun tiyatrosunun temalarından veya dilin gerçek anlamsal içeriğinden daha fazla bir şekilde- her yerde olan tekinsiz bir

---

<sup>1</sup>S. Karacabey, *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller* (Ankara: De Ki Basım Yayım, 2006), s. 55

<sup>2</sup>Maeterlinck, *ön. ver.*, s. 112.

yokluğa katkıda bulunan belirsiz zamirler yer alır ve bunlar her zaman varlığın bütün formlarından ayrılamaz durumdadır.<sup>1</sup>

Üçüncü tekil kişi akışkan ve ele gelmezdir. Hiç kimseyi doğrudan ima etmez. Maeterlinck bunu dilin dışındaki sahne dışı sesler veya sahne aksesuarları gibi diğer araçlarla birlikte kullanır. Böylece hem orada olan, hem de olmayan şeye işaret eder. *Çağrılmadan Gelen*'deki görünmeyen ziyaretçi, *Körler*'deki açıklanmayan ayak sesleri ve *Evin İçi*'ndeki oyun kişilerinin evin bahçesinde kendilerini seyreden oyun kişilerinden haberdar olmuş gibi oyunun kimi yerlerinde bahçeye bakmaları gibi. Tüm bunlar neden-sonuç bağı ile açıklanabilecek bir kaynağa değil, belirsiz olan üçüncü tekil kişiye gönderme yapar. Böylece yazar, üçüncü tekil kişiye görünebilir ve anlaşılabilir olanın dışında olan bir şeyi anlatmak için dramatik bir kod olarak işlev yüklemiştir.

Pierre Quillard, *Körler*'in özgün tarafının bilinmeyen bir gücün oyun kişilerinin arasına girerek onların diyaloglarını etkilemesi olduğunu söyler.

Onların her bir sözü arasında ürkütücü ve tekinsiz bir güç araya girer; davet edilmemiştir, dokunulmaz ve görünmezdir. Bütün jest ve hareketlere yapışmıştır, seslere olağanüstü bir tını verir; basitçe oradadır, gündelik sözler farklı bir anlam kazanır ve onların şekil değiştirmiş heceleri korkunun, endişenin işaretlerini taşır.<sup>1</sup>

*Körler*'de oyunun sonunda işitilen ayak sesleri, ikinci tekil kişi olarak düşünülse de üçüncü tekil kişidir ve bilinmeyen olarak kalır. Oyun o noktada biter. *Çağrılmadan Gelen*'de ziyaretçi oyun boyunca görünmez. İşitsel ve görsel olarak temsil edilse de hem oyun kişileri, hem de seyirciler tarafından görülmez.

Maeterlinck, tiyatrodaki sembolist çağdaşları kadar şiirsel dile önem vermemiştir. “İkinci derece diyalog” ile *görünmeyen* ve *bilinmeyi* gündelik konuşma ritmine benzer bir ritim ile birlikte sahneye taşımayı seçmiştir.

---

<sup>1</sup>McGuinness, *ön. ver.*, s. 245.

Maeterlinck'in oyunlarında kullandığı gündelik konuşma diline benzeyen dil, döneminin gerçekçi-doğalcı akımının kullandığından farklıdır. Gerçekçi-doğalcı akımın bilimsel gerçeklik taşıyan yaşamdan bir kesit ve bu kesit ile organik bağı sağlam kurulan diyalog örgüsü, yerini gündelik yaşam içindeki trajediden bir kesit ve yetersiz kalan gündelik konuşma örgüsüne bırakır.

Bizler bütün hayatımız boyunca biraz önce ani ve kuşkulu bir ölümün yaşandığı bir evdeki kişi gibi davranıyoruz. Hiç kimse yaşanan olaydan söz etmiyor, ama herkes o olayı düşünüyor. Herkes görünüşte hiçbir şey olmamış gibi davranıyor, ama bütün eylemler, bütün hazırlıklar olayın etrafında dönüyor. Yalnızca önemsiz şeyler üzerine konuşuyoruz ve biliyoruz ki konuştuğumuz şey ne söylediğimizle ilgisiz.<sup>2</sup>

Maeterlinck'in bakış açısına göre dil *asal gerçeği* anlatmada yetersiz kalır. Yazar bu yetersizliği kullanarak dilin açıklayıcı, ifade edici gücünü yeniden kazanmasını sağlar. Bunu da dilde kullandığı tekrarlar, yarım kalmış cümleler, anlaşılmas ve cevaplanmamış sorular ile sahnede bir boşluk yaratarak; giderek bu boşluğun da yerini sessizlikler ve duraklamalara bırakarak gerçekleştirir. Böylece dili bozarak kendisine karşı kullanır.

Maeterlinck, *Le Trésor des humbles* [Hakirin Hazinesi, 1896] adlı çalışmasında bulunan *Le Silence* [Sessizlik] makalesinde sessizlik ile ilgili düşüncelerini açıklarken sözcüklerin gerçek bir iletişim sağlamada, varoluşun ve evrenin anlaşılmasında yetersiz kalışına dikkat çeker.

Sözler hiçbir zaman gerçeği, iki varlık arasında var olan o özel ilişkiyi ifade etmez. En vahim şeylerden -aşktan, ölümden ve kaderden- söz ettiğimde, aslında anlattıklarım bunlar değildi. İkimiz arasında daha önce hiç konuşmadığımız, hatta konuşmayı bile düşünmediğimiz bir gerçek öylece dururdu. Yalnızca bu gerçek işte bizimle birlikte bir an yaşayacak ve bizi bütünüyle içinde eritecekti. Ölüm, kader ve aşk *bizim gerçeğimizdi* ve onu yalnızca sessizliğin içinde kavrayabilirdik.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>P. Quillard, "L'Intruse", *Mercure de France*, July (1891), s. 48.

<sup>2</sup>Maeterlinck'den aktaran McGuinness, *ön.ver.*, s. 247.

<sup>3</sup>Maeterlinck, *ön.ver.*, s. 17.

Yazara göre sessizlik hayatın saklı, görünmeyen temelidir. Bu hayat içinde pasif bir şekilde bulunan öte gerçek, sessizliğin içinde her an aktif hale geçerek varlığını hissettirecektir.

Bırakalım sessizlik kendi anlık eylemini yerine getirmiş olsun, kendini hiçbir zaman unutturmayacaktır. Gerçekte esas hayat, ardında bir iz bırakan tek hayat, sessizliğin kendisinden oluşur. (...) uykunun, ölümün veya var olmayışın gölgesi olan *pasif* sessizlik var. Bu bilinçsizliğin sessizliğidir ve uykuda kaldığı sürece konuşmanın kendisinden bile daha az ürkütücü kabul edilmiştir; fakat ani bir olay onu uyandırmaya görsün, o büyük aktif sessizliğin kardeşi oluverir ve bir anda saltanat koltuğuna oturur. Kendini koru. İki ruh birbirini çekecektir; aradaki engeller kaybolacak, kapılar hızla açılacak ve günlük hayat, savunma dirençlerinin olmadığı, kahkahanın kendini göstermek için çabalamadığı, reddedişin yer almadığı, artık hiçbir şeyin unutulmayacağı en derin içtenlikli hayatla yer değiştirecektir.<sup>1</sup>

Sessizlik, yazara göre söze ve konuşmaya kendi derinliğini verir; anlamını güçlendirir.

Ağzımızdan dökülen sözler onları çepeçevre saran sessizlik olmadan bir anlam taşımazlar. Birisine –başka herhangi bir insana söyleyebileceğim şekilde- onu sevdiğimi söylersem sözlerim kendi başına bir anlam taşımaz. Bununla birlikte sözlerimin ardından gelen sessizlik, eğer onu gerçekten seviyorsam bu sevginin köklerinin ne kadar derinde olduğunu bütün çıplaklığıyla ortaya koyacaktır.<sup>2</sup>

Maeterlinck'e göre, tüm sözcükler birbirine benzese de, tüm sessizlikler birbirinden farklıdır.

Bütün sözcükler aynı olabilir ama her bir sessizlik benzerinden farklıdır.<sup>3</sup>

Maeterlinck'in sessizlikleri dramatik bir unsur olarak kullanması döneminde yeni, özgün ve öne çıkan bir özellik olarak göze çarpar. Oyunlarda sessizlik, diyalogu parçalar ve devamlılığını kesintiye uğratar. Yazar için dil, sessizlik ile birlikte kullanıldığında ayrı bir önem kazanır. Çünkü sessizlik ancak dil yoluyla açığa çıkarak algılanabilir bir hale gelir. Sessizliğin şekli ve anlamı kendisini

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 6-7.

<sup>2</sup>Aynı, s. 19.

<sup>3</sup>Aynı, s. 15.

çevreleyen dil tarafından belirlenir. Dil, sessizlik ile birlikte bu şekilde kullanıldığında bir yöntem olarak *gölge* haline gelir.

Yazar tarafından noktalama işaretleri de sessizliğin anlatımını destekleyecek şekilde kullanılmıştır. Tire (-) işareti kesinti, kopma veya şok edici bir duruma işaret eder. Üç nokta (...) konudan konuya geçişin güçleştiğini gösterir. Cümlecik, söz öbekleri veya bitmemiş cümleler hiçlik, boşluk içinde giderek kısalır. Sessizlikler duruma göre anlam yüklüdürler ve her sessizlik farklı bir anlama gönderme yapar.

Maeterlinck'in "ikinci derece diyalog" ve sessizlik konusunda oyunlarında geliştirdiği bu tutum sembolizmin şiir teorisinden beslenir ve Mallarmé'nin şiir tavrının etkisi altındadır. Mallarmé klasik şiirin duraklı, 12 heceli dizelerden oluşan alexandrin tekniğini bozar. Alexandrin tekniğinde dize 2, 3, 4 ve 6'ya bölünebilir. Böylece bir ritim çeşitliliği yaratılır. Dizelerin ortalarında sıklıkla bir duraklama vardır. Bu durum *césure* (dinlenme) olarak adlandırılır ve dizede klasik şiirin önem verdiği simetriyi oluşturur. Mallarmé'ye göre bu teknik her duyguyu aynı ritimle anlatır. Bu da çok çeşitli olan duyguların ifade edilmesinde yetersiz kalır. Şair klasik şiir tekniğini tamamen yadsımaz; ancak onun ritmini başka ritimlerle, bilerek yapılmış uyumsuzluklarla, sayfa boşlukları ve sessizliklerle bozar. Bu şekilde düzenlenmiş dize yapısında gerçekleştirdiği biçim ile alexandrinin daha da açığa çıkmasını, algılanabilir olmasını sağlar.

Gerçekte, alexandrinin çevresinde bir tür küçük dalgalar yaratmaya çalışıyordum. Şair tarafından ortaya konmuş müzikal bir eşlik gibi. Böylece resmi dize, alexandrin de ancak büyük sözler söylenmesi gerektiği anda ortaya çıkıyordu.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Mallarmé'den aktaran Alkan, *ön. ver.*, s. 134.

Tiyatrodaki sessizlik gibi Mallarmé'nin boş sayfası da hiçliğin sonsuzluđuna ve aynı zamanda tamamlanmışlıđa işaret eder. Hem birçok anlama hem de anlamsızlıđa işaret eder.

Böylece Mallarmé şiirde beyaz sayfa üzerine yazılan sözleri sorunsallaştırırken Maeterlinck de tiyatrodaki diyalogu sorunsallaştırarak, sessizlik ve konuşulmayı, aksiyonsuzluđu, görünmeyi öne çıkarmıştır. Mallarmé'nin klasik şiirin araçlarını reddetmeyerek onu bozması ve odađını deđiştirmesi şeklinde ortaya çıkan strateji, Maeterlinck tarafından da benimsenir. Yazara göre sessizlik, eylemsizlik ve ikinci derece diyalog, geleneksel tiyatrunun içinde olan; ancak yeniden ele alınarak işlenmesi gereken unsurlardır. Yazar, sessizlik ve eylemsizliđi tiyatrunun doğasında görmüştür. Fakat ona göre maskelidirler ve ortaya çıkarılmadılar. İhtiyaç duyulan unsur, bakış açısını deđiştirmek ve bu doğrultuda tiyatrunun merkezini kaydırmaktır.

Maeterlinck, Mallarmé'nin şiirde ortaya koyduđu düşünce ve stratejiyi tiyatrodaki uygulayarak sembolizmin kapsamını tiyatro sanatının alanına doğru genişletmiş olup sembolizmin kendisini ifade ederken dokunulmaz bir alan olarak sınırlarını çizdiđi “salt müzikal şiir” anlayışını tersine çevirmiştir. Yazar, sembolizmin önerdiđi mutlak şiir dili ile tiyatrodaki kullanılan dramatik dilin bir sentezini yaratmıştır. Böylece, bir taraftan döneminin gerçekçi-dođalcı tiyatro anlayışının dil ve diyalog yapısını deđiştirirken, diđer taraftan sembolist akımın şiirsel dil anlayışına farklı bir boyut kazandırmıştır. Yazar, dilde gerçekleştirdiđi tutumu dramatik metnin diđer bir unsuru olan mekân anlayışına da taşıyarak geleneksel dram yapısının mekân algısını da tamamen deđiştirir. Böylece mekân da tıpkı dil gibi hem kendi başına anlam üreten, hem de metindeki diđer unsurlarla birlikte anlamı çođaltan bir araç olarak önem kazanır.

## II. 2. TEHDİTKÂR MEKÂN

*Körler* ilk kez 11 Aralık 1891 yılında Paul Fort tarafından Théâtre d'Art'da sahnelenmiştir. Oyundaki mekân yazar tarafından sahne direktifleriyle şu şekilde tarif edilir:

Çok yıldızlı bir gök altında, ezeli manzaralı pek eski bir şimal ormanı. Ortada karanlıklar içinde, geniş siyah bir mantoya bürünmüş pek ihtiyar bir rahip oturuyor. Hafifçe arkaya doğru eğik ve ölü gibi hareketsiz duran başı ve gövdesi, içi oyulmuş büyük bir çınar kütüğüne dayalıdır. Balmumu sarılığındaki yüzünde, morarmış dudakları yarı aralıktır. Artık ebediyetin gözle görülen tarafına bakmayan donuk ve sabit gözleri sayısız elem ve gözyaşları ile kanlanmış gibidir. Vakur bir beyazlık arz eden saçları, gamlı ormanın derin sessizliği içinde etrafını çevreleyen ne varsa hepsinden daha yorgun ve aydınlık duran yüzüne seyrek ve dik perçemler halinde düşer. Zayıf elleri kalçası üstünde kaskatı kenetlenmiştir.-- Sağda altı ihtiyar kör, taşlar, kuru yapraklar ve ağaç kütükleri üzerinde oturmaktadır. Solda yine kör altı kadın, kaya parçaları ve kökünden sökülmüş bir ağaçla onlardan ayrılmış bir vaziyette, ihtiyarların karşısında oturmaktadır. Bu kadınlardan üçü dua eder ve durmadan boğuk bir sesle sızlanır. Bir tanesi pek ihtiyardır. Beşincisi sessiz bir deli edasıyla uyuyan bir çocuğu dizleri üstünde tutmaktadır. Altıncısı, göze çarpacak kadar gençtir ve saçları bütün vücudunu sarmıştır. İhtiyarları gibi kadınların sırtında da koyu renk, geniş ve bir örnek elbiseler vardır. Çoğu dirsekleri dizlerine dayalı, yüzlerini elleri arasına almış bir vaziyette bekler ve hepsi de sanki lüzumsuz hareketler yapmak adetini kaybetmiş gibi artık adanın endişe veren boğuk gürültüsüne dönüp bakmazlar, bakmazlar. Büyük mezarlık ağaçları, salkım söğütler, serviler ve borsuk ağaçları onları koyu gölgeleri ile örter. Gecenin karanlığında, rahibe yakın bir yerde bir demet uzun ve cılız giriş otu çiçek açmıştır. Yer yer yapraklardan sızarak zulmeti bir an olsun dağıtmaya çalışan ay ışığına rağmen, ortalık derin bir karanlık içindedir.<sup>1</sup>

Bu mekân düzeninde oyun kişilerinin simetrik bir şekilde yerleştirildiği görülür: Merkezde bir rahip ile rahibin sağında ve solunda oturan altı oyun kişisi vardır. Bu fotoğraf içinde, oyundaki körlerin görmediği fakat seyircinin gördüğü kaya parçaları, kökünden sökülmüş ağaç gövdesi gibi engeller sahneye dağınık bir şekilde yerleştirilmiştir. İki grubu birbirinden ayıran ve oyunun başında pasif ve sadece bir dekor parçası olarak görünen bu nesnelere, oyunun gelişimi ile birlikte *engel* olarak aktif hale geçerler.

<sup>1</sup>M. Maeterlinck, *Körler*, çev.: Vedia Tatarbaşası-Ömer Akkan (İstanbul: Maarif Basımevi, 1955), s.3-4.

BİRİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: İlerler, ağaç kütüğüne ve kaya parçalarına çarpar. Aramızda bir şey var...  
İKİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: En iyisi olduğumuz yerde kalalım!  
ÜÇÜNCÜ ANADAN DOĞMA KÖR: Nerde oturuyorsunuz?- Yanımıza gelsenize?  
EN İHTİYAR KÖR KADIN: Kalkmaya cesaretimiz yok.  
ÜÇÜNCÜ ANADAN DOĞMA KÖR: Bizi neden ayırdı?<sup>1</sup>

Oyunun başında egemen olan atmosfer bekleme ve durağanlıktır. Sahnedeki tek hareket ise *yer yer yapraklardan sızarak zulmeti bir an olsun dağıtmaya çalışan ay ışığı*<sup>2</sup>dir.

Oyun kişileri görünüşte ortak bir fiziksel engelleri olan -körlük- bir topluluk gibi görünse de oyundaki aksiyon içerisinde kendi aralarında farklılıkların olduğu anlaşılır: Üç Anadan Doğma Kör, En İhtiyar Kör, Dua Eden Üç İhtiyar Kör Kadın, En İhtiyar Kör Kadın, Genç Bir Kör Kadın, Deli Bir Kör Kadın. Oyun kişilerinin bu farklılıkları dış dünyayı hatırlama ve hikâye etmek için işlevsel bir anlam kazanır. Oyunun başında bu kişilerin donmuş bir şekilde sebepsiz bekleyişlerinin nedeni; bu bekleyişin ne kadar zamandır sürdüğü ve daha ne kadar süreceği bilinmez. Oyunun başındaki ayrıntılı sahne yönergesi, oyun boyunca bu sorulara cevap aranacağıının önsemesini yapar. Oyun kişileri nerede olduklarını, ne kadar zamandır orada olduklarını ve daha da ne kadar orada bekleyeceklerinin cevabını ararlar. Ancak seyirci sahneyi görebildiği için, körlerden farklı olarak cevabı bilir: Açıklanamayacak bir şekilde rahip körleri orada terk etmiştir. Dolayısıyla mekân, sahnedekilere başka bir şey söylerken, seyirciye başka bir şey söyler.

BİRİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Evvela nerede olduğumuzu bilelim.  
İKİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: O gideli beri hava soğudu.  
EN İHTİYAR KÖR: İçimizde nerede olduğumuzu bilen var mı?  
EN İHTİYAR KÖR KADIN: Pek çok yürüdük, yurttan çok uzakta olmalıyız.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 5.

<sup>2</sup>Aynı, s. 4.

Körler, içinde buldukları mekân ile ilişkilerini önce tek tek kendi buldukları noktayı; daha sonra diğer körlerin buldukları noktaları ve aralarındaki mesafeyi, son olarak da çevrelerinde kendilerini kuşatan mekânı keşfetmeye çalışarak kurarlar. Böylece mekân algılarını fiziksel varlıklarının sınırlarından başlayarak zihinsel olarak genişletirler.

ÜÇÜNCÜ ANADAN DOĞMA KÖR: Kimin yanında oturuyorum acaba?

İKİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Galiba yanınızda ben varım.  
*Elleriyle etraflarını yoklarlar.*

ÜÇÜNCÜ ANADAN DOĞMA KÖR: Ama birbirimize dokunamıyoruz.

BİRİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Halbuki birbirimizden uzakta değiliz. *Elleriyle etrafını yoklar ve bastonuyla beşinci köre çarpar, o da boğuk bir sesle inler. Sağır olan adam yanımızda.*<sup>2</sup>

(...)

GENÇ KÖR KADIN: (...) Bana fenere doğru gittiğini söyledi.

BİRİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Bir fener mi var?

GENÇ KÖR KADIN: Evet, ada'nın şimalinde. Fenerden pek uzakta olduğumuzu sanmıyorum.<sup>3</sup>

(...)

İKİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Denize yakın mıyız?

İHTİYAR KÖR KADIN: Evet, biraz susarsanız onu duyarsınız.<sup>4</sup>

Seyircinin gördüğü ile körlerin algısı oyunda iki farklı mekânsal katman oluşturur. Seyirci görsel algısı nedeniyle bilgi açısından üstün konumda olup sahnede kurulan mekânı, körlerin tamamını ve körlerin sözünü ettiği; yaklaşıp dokunana kadar varlığını kesinleştiremedikleri köpeği görmektedir. Bu üstünlük oyun sonuna kadar korunur. Ancak oyunun sonunda körler tarafından duyulan ayak seslerinin işaret ettiği ölüm hakikati bağlamında oluşan farkındalık seyircide oyun kişilerine göre daha geç oluşur. Sonunda iki katman arasındaki bilgi farkı kalkar. Görme yetisi başlangıçta seyirciye bir üstünlük sağlarken, oyunun sonunda bu hiyerarşi ortadan

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 5.

<sup>2</sup>Aynı, s. 6.

<sup>3</sup>Aynı, s. 9.

<sup>4</sup>Aynı, s. 10.

kalkar. Tam tersine görme yetisinin hakikati anlamak için yeterli olmadığı ortaya çıkar.

Oyun kişileri oyun boyunca çevrelerindeki ortamı keşfetmeye çalışır. Bu aşamada seyircinin sahip olmadığı tek bilgi körlerin içinde bulunduğu mekândaki gizi ne kadar zamanda keşfedecekleridir. Oyundaki dramatik olanı da bu durum belirler. Körler aşama aşama içinde buldukları mekânın neyi içerdiğini keşfederler. Ağaç gövdesi, kayalar, yapraklar ve çiçekler sırayla keşfedilir. Fiziksel olarak görmedikleri bu çevreyi zihinsel olarak keşfederler. Oyunda seyirci/okuyucunun bildiği; körlerin ise bilmediği bilgi, mekânın içeriğinin aktif hale getirilmesiyle, körler tarafından da görünür/bilinir hale gelir.

Körler ile mekân ve seyirci arasındaki bu uzamsal ilişki kurulduğunda, tek tek nesnelere tanınıp Rahip'in de öldüğü keşfedildiğinde oyunun başında durağan/pasif olan mekân hareketli/aktif hale geçmiş olur. Farklı algı düzeyleriyle biri izleyen, diğeri izlenen iki grup aynı bilgiye ulaştıklarında oyun biter.

Patrick McGuinness, *Maurice Maeterlinck and the Making of Modern Theatre* adlı çalışmasında oyun kişileri tarafından mekânın aktif hale getirilmesi sonucunda seyircinin uzam ile kurduğu ilişkinin genişlediğini belirtir. Oyun kişileri mekânı duyma, dokunma, koklama ve hissetme duyumlarıyla aktif hale getirerek seyirciye uzam ile ilgili görünenin ötesinde bir algı sağlar. McGuinness, mekânın aktif hale getirilmesi düşüncesi ile *görme* ve *hissetme* dramatik unsurlarını, nesnel (görme ile elde edilen) ve öznel (hissetme ile elde edilen) mekânı Henri Lefebvre'in toplumsal mekânın ikiliği tanımını ile karşılaştırır. Aşağıdaki metinde *toplumsal* sözcüğünün yerine *dramatik* sözcüğünü koyarak dramatik mekânın ikili yapısına dikkat çeker.

Toplumsal mekân daima ve eşzamanlı olarak hem bir *aksiyon alanı* (projelerin yerleştirilebileceği ve pratik amaçların açılmasını sağlayacak şekilde) hem de bir *aksiyon kaynağı* (enerjiyi üreten ve enerjinin yöneltildiği bir takım alanlar olarak) değil midir? Aynı anda *filen var olan* (verili) ve *potansiyel* (olasılıklara gebe) olan değil midir? Aynı zamanda *nicel* (ölçüm birimleriyle ölçülebilir şekilde) ve *nitel* (miadını doldurmuş enerjilerin beton duvarlardan dışarıya çıktığı, uzaklığın yorgunlukla ve eylem için gerekli zamanla ölçüldüğü) değil midir?.. Mekân nesnelliğin bir alanı olarak ortaya çıkar. Yine de toplumsal algı içinde sadece etkinlik için -yürümenin ya da at sırtında dolaşmanın, araba, tren, gemi, uçak ya da başka bir araçla seyahat etme nedeniyle- var olur.<sup>1</sup>

Bu ikilik *Körler*'de açık bir şekilde ortaya konmuştur. Sahne hem aksiyon alanı hem de aksiyon kaynağıdır. Görsel olan seyirci tarafından; mekânın potansiyeli ise sadece hislerle o mekân içinde olanlar tarafından keşfedilir. Mekân nicel olarak gözle görünür bir şekilde belli miktarda metrekareyi; nitel olarak da duyumlarla algılanan bilgiyi içerir. Bu da mekânı hem aksiyon alanı, hem de aksiyon kaynağı yapar. Sonuç olarak seyirci için görünür olmasına rağmen mekân, aynı zamanda içinde gelişen aksiyon veya durağanlıkla tanımlanır. Aksiyon alanı, aksiyon kaynağı; nicel olan, nitel olur.

Oyun kişilerinin bir adada bulunmaları hareket alanı olarak bir kuşatılmışlığa işaret eder. Kör oluşları, çevrelerine dağınık bir şekilde yerleştirilmiş dekor parçaları, bilinemezlik, zaman ve mekân algısının olmayışı oyun kişilerinin hareketlerini kısıtlar. Bu nedenle oyundaki fiziksel aksiyon rahibin dönmesi için bekleme zamanını doldurmaya doğru yönelir. Körlerin mekân algısı aldatıcıdır. Çünkü mekân onlara karşı hep hareket halindedir. Sürekli olarak karmaşık uyarılar göndererek onların mekânla ilişki kurmasını zorunlu kılar. Mekân bu şekliyle güvenli alanlarını tehdit eder. Göremediklerinin genişliği hayal edemeyecekleri bir boyuta taşınır. Bu da onların fiziksel aksiyonu ile tam tersi bir duruma işaret eder. Seyir yeri ve sahne dışı mekânın sınırsız oluşu ve onların jest ve hareketlerinin sınırlı olması arasında

---

<sup>1</sup>Aktaran McGuinness, *ön. ver.*, s. 179.

karşıtlık vardır. Hareket alanları bir bastonla gidilecek bir mesafe veya açılan kolları kadardır. Bu durum oyun kişilerinde acı, keder, sıkıntı ve korkuya neden olur. Bu durum ile baş edebilmek ve bekleme zamanını doldurmak için konuşurlar. Oyun kişileri Rahip'in gelmesinden ümitlerini kestikleri andan itibaren ise zaman ve mekân ile ilişkilerini yitirerek geçmiş ile belirsiz gelecek arasında sıkışırlar.

Oyunda zaman ve mekân ile ilişki kurulamaması birbirine paralel olarak ortaya çıkar. Mekân, insana güven veren bir unsur olması gerekirken oyunda tam tersi bir durum söz konusudur:

Daha güven verici ve daha verimli bir şekilde, mekân kelimelerle anlatılabilenin sınırındadır, onları gizemli güçlerinden uzaklaştırır ve köşeye sıkıştırır; buna karşın zaman, eğer hayata içkin ise, ölümün bütün vaatlerinin üzerindedir, oysa mekân bizim eylemlerimizin şekillendiği yaşayan bir ortamdır. Fenomenolijinin terimleriyle ifade edilirse, mekânın bilinci insan için olayların kaypak zemininden kaçışı olanaklı kılar, insanın *kendi kendisine güvenli bir sığınak* olmasına yardım eder... *Dayanaklar* bulmasına ve ayağını *sağlam bir zemine* basmasını sağlar... ki gerçeğin sürekli yer değiştiren kum taneleri arasında yalnızca onlar sabit kalır.<sup>1</sup>

Oyundaki mekân korkutucu bir merkezin (ölüm) çevresine yayılmış engeller ve bilinemezlikle kuşatılarak, teorik olarak mekânın güven verici olması gereken zemini yazar tarafından sorunsallaştırılmıştır. Oyun boyunca körlerin aradığı dayanak ve güven duygusu oluşmaz. Bu durum Paul Claudel tarafından şu şekilde ifade edilir:

Zaman zaman insanoğlu başını kaldırır, nefes alır, dinler, durumunu değerlendirir ve bulunduğu yeri gözden geçirir: Düşünür, derin bir nefes alır ve yelek cebinden saatini çıkarır, zamanı kontrol eder. *Neredeyim? Ve hangi zamandayım?* Bu dünyadan cevabını talep ettiğimiz kaçınılmaz sorudur. *Neredeyim? Ve nereye zincirlenmişim?*<sup>1</sup>

Körlerin mekân ve uzamla kurdukları ilk ilişki işitsel bir ilişkidir. Birinci Anadan Doğma Kör, kadına ulaşmak için sahneyi geçmek için hamlede bulunur. Fakat bunu yapabilmesi için önce onların nerede olduğunu işitmesi gerekir.

---

<sup>1</sup>G. Matoré, *L'Espace humain* (Paris: La Colombe, 1962), s. 286.

BİRİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Durun yanınıza geliyorum. *Ayağa kalkar ve elleriyle etrafi yoklar. Neredesiniz? Konuşun! Nerede olduğunuzu işiteyim.*<sup>2</sup>

Bu ilişki oyundaki diyalog ve sözün de işlevini ortaya çıkarır. Sözcükler, bilgi vermek veya anlama ilişkin bir araç olarak kullanılmaz. Bunun yerine bir boşluğu doldurmak, bir varlık halinin, var olmanın kanıtı olarak işlev görür. İletişim için değil, körlerin buldukları ortama uyumlanmaları için oradadır.

Dil yokluktan doğar. Çünkü anlatma arzusunu kışkırtan yokluktur. Hakkında konuşulacak, hikâye edilecek olanın, nesnenin yokluğu onu şimdi burada temsille, seslenişle, sözle ya da yazıyla var kılmamanın önkoşuludur.<sup>3</sup>

Oyunda yüzeyde anlatılana eşlik eden ve derin anlama işaret eden “ikinci derece diyalog” körler için fiziksel varlığın, orada olmanın kanıtı olduğu gibi varoluşun kanıtı olarak da işlev görür. Her grubun üyesi konuşana kadar -en azından birbirleri için- aslında yoktur.

İKİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Herkesin sesini işitmiyorum, az önce altı kişi idik.<sup>4</sup>

Sessizlik karanlık gibi doldurulmalıdır. Ancak o şekilde kırılıp tehdit olmaktan çıkacaktır. Konuşma eylemi dokunma, koklama ve duyma gibi zaman ve mekân ile kurulan bilinçli ilişkinin bir parçasıdır. Kelimeler işitsel bir ayna görevi görür. Bu şekilde birbirlerini göremeyen bir topluluk olan körler, bireysel varlıklarını ve bir toplumun üyesi olma halini onaylarlar. Öyle ki Birinci Anadan Doğma Kör ölü bedene dokunduğunda önce aralarından birinin öldüğünü zanneder.

BİRİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Aramızda bir ölü var diyorum size! Eyvah! Bir ölünün yüzüne dokundum! Bir ölünün yanında oturuyorsunuz! İçimizden biri ansızın ölmüş olmalı! Hadi

---

<sup>1</sup>Aktaran McGuinness, *ön. ver.*, s. 183.

<sup>2</sup>M. Maeterlinck, *Körler*, çev.: Vedia Tataroğlu-Ömer Akkan (İstanbul: Maarif Basımevi, 1955), s. 5.

<sup>3</sup>B. Güçbilmez, “Tekinsiz Teatrallık/Sahne-Dışı’nın Temsili: Eurydike Olarak Beckett Oyunları”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Sayı 20’den ayrı basım (2005), s. 22.

<sup>4</sup>M. Maeterlinck, *Körler*, çev.: Vedia Tataroğlu-Ömer Akkan (İstanbul: Maarif Basımevi, 1955), s. 6.

konuşsanıza. Kimlerin hayatta olduğunu anlayabilelim!  
Nerdesiniz!... Cevap veriniz, hep birden cevap veriniz.<sup>1</sup>

Rahip'in öldüğü anlaşıldıktan sonra da Birinci Anadan Doğma Kör ve Üçüncü Anadan Doğma Kör'ün verdiği tepki, ilk anda komik ve patetik bir tepki olarak görünse de aslında orada olmanın ve var olmanın garantisine işaret eder.

BİRİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Bir şey söylemeden ölmüş.  
ÜÇÜNCÜ ANADAN DOĞMA KÖR: Bize haber vermesi lazımdı.<sup>1</sup>

Oyundaki fiziksel aksiyon burlesk ve fars özellikleri gösterir. Oyun kişileri ayağa kalktıklarında çevrelerindeki nesnelere ayakları takılır ve düşecek gibi olurlar. Bu nesnelere oyun kişilerinin hareket alanını daraltan engeller olarak işlev görür.

Sesler sahne mekânını iki şekilde kurar. Ağaçlardaki kuşlar, denizin sesi, rüzgâr sesi ve on iki kez çalan saatin sesinden oluşan bu doku, sahne mekânının dış dünyayla ilişkisini kurar; ormanın bir geçiş alanında olduğuna işaret eder. Bu sesler, körlerin zihinsel olarak mekânı algılamasını/görmesini sağlayarak, adanın zihinsel bir haritasını çizer.

Bu sesler ile sahne mekânı aynı zamanda tehdit edici olarak algılanır. Seslerin mekâna davetsiz girişi tehditkâr mekân kavramını da oluşturur. Kuşların sesi ile Körler'in başlarının üzerinde bir şeylerin varlığı hissedilir. Şiddetli rüzgâr ile sallanan ağaç yaprakları ve dalları ile sahne mekânının yatay ve dikey olarak tehdiye/tehlikeye açık olduğu; korunaklı olmadığı anlaşılır.

Köpek'in yaklaşan ayak sesleri ile oyunun sonunda yaklaşan; oyun kişilerinin kafasının içinde duran ayak seslerine hazırlık yapılır. Son ayak sesleri sahne yönergesiyle açıklanmaz. Gerçekte bu ayak seslerini kimin duyduğu belli değildir. Bu noktada seyirci de oyun kişileri de bilgi açısından eşit konumdadır. Sahnede olan

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 30.

bitenler konusunda -kar yağışı, ağaç gövdesi, ölü rahip, kayalar vs.- seyircinin var olan üstünlüğü bozulmuştur. Hem seyirci hem oyun kişileri aynı kafa karışıklığı, aynı bilinmezlik içindedir.

EN İHTİYAR KÖR KADIN: Ayak sesleri yaklaşıyor. Dinlesenize, hey dinlesenize!

EN İHTİYAR KÖR: Sanki kuru yapraklara sürtünen bir entari hışırtısı duyuyorum.

ALTINCI KÖR: Yoksa gelen bir kadın mı?

EN İHTİYAR KÖR: Acaba bu işittiğimiz ayak sesi mi?

BİRİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Belki de kuru yapraklara dalan denizin sesidir.

GENÇ KÖR KADIN: Hayır, hayır bu işittiğimiz ayak sesi, ayak sesi, ayak sesi.<sup>1</sup>

Sahne yönergeleri ve görsel algı seyirciyi oyun kişilerinin önünde tutarken bu durum birden kesintiye uğrar. Artık seyirci de görememektedir. Dramatik ironi sadece seyirci ve oyun kişilerinin aynı oranda bilgilenmesi ile ortadan kalkmaz; katlanmış bir dramatik ironi oluşur. Eşitlenen bu bilgi ile uzam, tiyatro mekânının dışına doğru genişleyerek seyirciyi de körler gibi bir boşluk içine hapseder. Her iki tarafta da eşit oranda bilememe hali oluşur. Fiziksel ve işitsel tehlikenin sınırları seyirciyi de içine alacak şekilde genişler.

Oyunun sonunda geline noktada hem görünen mekân hem de görünmeyen mekân tekinsizleşmiştir. Başlangıçta görünmeyen mekân daha güvenli bir alan gibi algılansa da sahne dışı mekânın keşfedilmesiyle beraber sahne dışının tehdit eden unsurları da keşfedilir. En sonunda sahne dışının tehdit unsuru sahneyi de etkisi altına alır.

Maeterlinck, *Çağrılmadan Gelen*'de diğer oyunlarında olduğu gibi mekânı kendi başına dramatik bir unsur olarak kurgulamıştır. Mekân, görünen ve bilinen işlevinin yanı sıra başka anlamlara gönderme yapar. Oyunun başında yazar

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 32.

tarafından tarif edilen mekân *Körler*'de olduğu gibi bir geçiş yeri olma özelliği gösterir:

Eski bir taşra evinde yarı aydınlık bir oda. Sağda bir kapı, solda bir kapı; köşelerden birinde belli belirsiz küçük bir kapı. Arkada yeşili ağır basan renkli camdan pencereler; taraçaya açılan camlı bir kapı. Bir köşede büyük bir saat. Ortada bir lamba yanıyor.<sup>2</sup>

Oyundaki mekân iki tarafta birer kapı, bir köşede başka küçük bir kapı, pencereler ve taraçaya açılan başka bir camlı kapı ile sahne dışı mekânların habercisidir. Soldaki kapının arkasında yeni doğum yapmış olan anne ve onun bakımı ile ilgilenen hemşiresi, sağdaki kapının arkasında yeni doğan bebek vardır. Pencere, ağaçlı yola ve bahçeye; camlı kapı, taraçaya; küçük kapı ise merdivenle evin diğer bölümlerine ve alt katına açılır. Bu şekliyle oyunun geçtiği mekânın askıda olduğu izlenimi oluşur. Mekân, iki taraftan iki oda arasında, dışarı ve aşağısı tarafından sıkıştırılmış bir durumdadır. Hem bu haliyle hem de bir geçiş bölgesi olma özelliği nedeniyle güvenli bir alan olmaktan çok güvensizliği, tekinsizliği, kesin olmayanı anlatır.

Maeterlinck oyunun ilk diyaloglarını mekân üzerine kurar. Bu diyaloglarda söz ile dış mekâna da gönderme yapılır. Oyun başlar başlamaz oyun kişileri buldukları bu mekân dışında bir mekâna geçmek üzerine konuşmaya başlarlar:

ÜÇ KIZ KARDEŞ: Gelin Büyükbaba. Buraya, lambanın altına oturun.  
BÜYÜKBABA: Pek aydınlık değil galiba burası.  
BABA: Dışarı taraçaya mı çıkalım, yoksa bu odada mı oturalım.  
AMCA: Burada otursak daha iyi değil mi? Bütün hafta yağmur yağdı, geceleri hem rutubetli oluyor dışarı, hem de soğuk.<sup>3</sup>

Kapılar ve pencere, kapalı olmalarıyla koruyucu, içeriye doğru açılmasıyla ve sıkışık kapanamamasıyla da tehdit içerir. Bu nedenle hem işlevsel hem de sembolik

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 38.

<sup>2</sup>M. Maeterlinck, *Çağrılmadan Gelen*, çev.: Memet Fuat, (İstanbul: İletişim Yayınları, 1961), s. 29.

<sup>3</sup>Aynı, s. 29.

anlamlar taşırlar. Kapı veya pencere -açık veya kapalı- sadece sahnede bulunuşlarıyla bile sembolik olarak dışarıdan birinin/bir şeyin gelişine; içerden birinin/bir şeyin çıkacak oluşuna işaret eder.

Maeterlinck tiyatrosunda kapı, görünmeyen mekânlara gönderme yapan sözlü ifadelerle benzer. Bir kapı (veya bir pencere), açık veya kapalı, sadece kendi varlığıyla dahi 'gelen kim?' veya 'kim var dışarıda?' sorularında olduğu gibi bir diyaloga hâkim olan işleve sahiptir. Kapı (veya pencere), sadece bir tarafı görünen, kendisinin ötesinde bir şeyi ima eden fiziksel bir nesnedir. Tıpkı cevaplanmayan bir sorunun bilinmeyene gönderme yapan; idrak edilebilir ve tahmin edilebilir olan yarısı gibi.<sup>1</sup>

Kapıların görünenin ötesindeki çağrışımları oyunun başında Büyükbaba tarafından vurgulanır. Gözleri görmeyen Büyükbaba, başıyla sağda ve soldaki kapılara işaret ederek bu kapıların arkasındaki mekânları ve oyun kişilerini dramatik aksiyon içine çeker. Büyükbaba'nın bu sözleri ve hareketiyle kapılar jest, diyalog ve fiziksel hareketle vurgulanır. Görmeyen bir oyun kişisi tarafından, görünmeyen oyun kişileri ve mekânları *görünür* kılınır böylece.

BÜYÜKBABA: Parmağıyla soldaki kapıyı işaret ederek. O da duymaz mı?

BABA: Çok yüksek sesle konuşmayalım; gerçi kapı kalın ama—sonra içerde Hemşire de var, fazla gürültü edersek bize bildirir herhalde...

BÜYÜKBABA: Parmağıyla sağdaki kapıyı işaret ederek O da duymaz mı?

BABA: Hayır, hayır.<sup>2</sup>

Oyunda kapı ve pencereler değişik şekillerde kullanılır: Ursula ve diğer kız kardeşler pencereden bakarak sahne dışını anlatır, Amca ablasının geldiğini düşünerek sahne dışına pencereden seslenerek müdahale eder, Büyükbaba pencerelerin açık mı kapalı mı olduğunu sorar. Baba, verandaya açılan camlı kapının kapatılmasını ister. Ancak rutubetten şişmiş olan kapı kapanmaz. Kapı kapanamadığı

---

<sup>1</sup>McGuinness, *ön.ver.*, s. 187.

<sup>2</sup>M. Maeterlinck, *Çağrılmadan Gelen*, çev.: Memet Fuat, (İstanbul: İletişim Yayınları, 1961), s. 30.

için içeriği koruma işlevini yitirmiştir. Böylece iç mekân ile dış mekân arasında kalan kapının koruyuculuğu güven vermez; içerisi dışarısının etkisine açıktır.

BABA: Gelen giden yok mu Ursula?  
BÜYÜK KIZ: *pencereden* Yok, baba.  
BABA: Ağaçlı yolda da yok mu kimse? Görebiliyor musun yolu?  
BÜYÜK KIZ: Evet, baba, ayışığı var. Ta selvilerin oraya kadar görülüyor.<sup>1</sup>  
(...)  
AMCA: Ablamdan korkmuşlardır. Bir de ben gidip bakayım şu pencereden. *Seslenir*. Abla! Sen misin?.. Kimse yok dışarıda.<sup>2</sup>  
(...)  
BÜYÜKBABA: Bütün pencereler açık mı Ursula?  
BÜYÜK KIZ: Camlı kapı açık büyükbaba.  
BÜYÜKBABA: Bir soğuk yayılır gibi oldu odaya da...  
BÜYÜK KIZ: Bahçede esinti var, büyükbaba. Güllerin yaprakları dökülüyor hep.  
BABA: Kapa artık kapıyı geç oldu.  
BÜYÜK KIZ: Peki baba... Kapatamıyorum.  
ÖBÜR İKİ KIZ: Kapatamıyoruz kapıyı.<sup>3</sup>

Söz düzeyinde (diyaloglarla) ve nesnelere (kapı ve pencere) yaklaşan tehlike sezdirilir. Başlangıçta sahne dışından söz ile tarif edilen seslere -bülbul sesi, düşen yaprakların sesi- camlı kapı güçlkle kapatıldıktan sonra kaynağı görünmeyen, irkiltici sesler eşlik etmeye başlar. Anlamsız bir şekilde akşamın o saatinde bahçivanın evin çevresinde bulunan ve çok fazla büyüyen otları biçtiği ifade edilir. Ardından değişen lambanın alevi dışarısının, içerisini etkisi altına aldığı ima eder. Oyun kişileri camlı kapıyı kapatarak sahne dışının, sahneyi etkisi altına almasına engel olamamışlardır.

*Birdenbire dışarıdan bilenen bir turpan sesi gelir.*  
BÜYÜKBABA: Ürperir. Oh!  
AMCA: Nedir bu?  
BÜYÜK KIZ: Bilmem; bahçivan galiba. İyice göremiyorum; evin gölgesinde kalıyor.  
BABA: Bahçivandır; otları biçecekti.  
AMCA: Gece mi biçiyor?  
BABA: Yarın Pazar, değil mi? – Evet. – Evin çevresindeki otlar çok büyümüştü de...

<sup>1</sup>Aynı, s. 31.

<sup>2</sup>Aynı, s. 32.

<sup>3</sup>Aynı, s. 32.

(...)

BÜYÜKBABA: Bana evin içinde biçiyormuş gibi geliyor sanki.<sup>1</sup>

Kaynağı görünmeyen sesler merak, belirsizlik ve endişe yaratır. Çünkü ses kaynağına doğrudan bağlıdır. Kaynağı belirsiz sesler yoğun ve bilinçli bir şekilde kullanıldığında sahnede işitsel bir teatrallik yaratır ve sahne dışının tekinsizliğini sahneye taşımaya başlar.<sup>2</sup>

Film teorisyeni Christian Metz, beyaz perdedeki 'sessizliğin' kullanılabilirliği üzerine yapılan bir tartışmada, ses algımızın kaçınılmaz şekilde adlandırma işlemiyle bağlantılı olduğunu ve bunun, sınıflandırılan her sesin, geriye, onu üreten kaynak objeye doğru izlenmesini gerekli kıldığını iddia eder. Teknisyenler ve stüdyoların dili [...] sese yalnızca simgesel açıdan bir anlam ifade eden kavramsal bir form verir: Sesi dillendirdiğimizi iddia ederiz, ama gerçekte o sesin kaynağının görsel simgesini düşütürüz.<sup>3</sup>

Oyundaki biçme sesi oyun kişileri ve seyirciyi algı düzeyinde eşitler; tekinsizlik yaratır. Çünkü her ikisinde de vahşi, kıyıcı bir bahçıvan imajı uyandırır. Bu noktada izleyici ve karakterler aynı kafa karışıklığı içindedir. Biçme sesi ölümün sembolik imgesinin bahçıvanın dünyevî imgesi kadar yetersiz oluşunu simgeler. Böylece yazar tarafından oyun kişilerinin ve seyircinin ölüm karşısındaki tekinsiz duruşu; ölümün sezdirilmesi ifade edilir.

Yazar tarafından *gelen*'in odaya girişi de kapının aktif kullanılmasıyla anlatılmaktadır.

BABA: (...) İtmesene kapıyı; tutmasam arkasına vuracak güm diye!

HİZMETÇİ: Ama efendim, ben dokunmuyorum bile kapıya.

BABA: Ne dokunmuyorsun! İçeri girmek istermiş gibi itiyorsun durmadan!

HİZMETÇİ: Ama efendim. Ben üç metre gerideyim kapıdan.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 32-33.

<sup>2</sup>Güçbilmez, ön. ver., s. 29.

<sup>3</sup>McGuinness, ön. ver.,s. 200.

<sup>4</sup>M. Maeterlinck, *Çağrılmadan Gelen*, çev.: Memet Fuat, (İstanbul: İletişim Yayınları, 1961), s. 35.

Oyunda kapı ve pencereler gibi lamba da mekânın kuşatılmışlığını temsil eden dramatik bir unsur olarak kullanılmıştır. Lamba oyunun başında durağan bir nesne iken oyunun akışı ile hareketlenmeye başlar.

*Ortada bir lamba yanıyor.*

ÜÇ KIZ KARDEŞ: Gelin Büyükbaba. Buraya, lambanın altına oturun.

BÜYÜKBABA: Pek aydınlık değil galiba burası.<sup>1</sup>

Evin içinde duyulan ve dışarıdan gelen tırpan sesi ile birlikte evi etkisi altına alan tehdit ve kuşatma hem ses, hem söz, hem de ışık ile anlatılarak tekinsizlik atmosferi pekiştirilir.

BABA: Lamba nedense iyi yanmıyor bu gece.

AMCA: Gazı bitmiştir.

BABA: Yok, sabah doldurdular, gördüm. Pencereyi kapadığımızdan beri böyle bir tuhaf yanıyor.

AMCA: Şişesi pis belki.<sup>2</sup>

Büyükbaba'nın sezgileriyle fark ettiği fakat anlamlandıramadığı tehlikenin sözlü ifadesi, lambanın hareketleri ile desteklenir. Lamba böylece kendi başına bir unsur olarak eve dışarıdan gelen tehdidin teatral kodlarından biri olarak kullanılmış; oyunun finale taşınmasında etkin bir rol üstlenmiş olur.

BÜYÜK KIZ: Lamba pır pır ediyor büyükbaba.

BÜYÜKBABA: Niye böyle bu lamba-neden!

BÜYÜK KIZ: Rüzgâr yapıyor.

AMCA: Rüzgâr yok ki burada, pencereler kapalı.

BÜYÜK KIZ: Sönecek galiba.

BABA: Gazı bitti.

BÜYÜK KIZ: Sönüyor işte.<sup>3</sup>

Oyunda sahne dışının temsili sahnenin temsili kadar önemlidir. Sahnedışı oyunda bir geçiş bölgesi özelliği taşır. Ancak bu özellik sahne için de geçerlidir. Üç kız kardeşten biri olan Ursula *gelenin* yaklaşmasını bahçeye açılan pencereden

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 36.

<sup>2</sup>Aynı, s. 33.

<sup>3</sup>Aynı, s. 40.

bakarak adım adım anlatır. Söz ve diyalog ile sahnenin dışında ve ötesinde olan bitenin sahneyi/görüneni sıkıştırması güçlü bir şekilde hissedilir. Sahne dışından sahneye doğru gelen *bir bilinemez* vardır. Bu bilinemez sadece hissedilir, anlamlandırılmaz:

Asal zorunluluğu görünürlük olan bir sanat olarak tiyatrunun bu görünmeye direnen yok-alamı [sahne-dışı], tiyatrunun ontolojisinde yarattığı çatlaktan da tekinsizlik üretmektedir. Ama aslında tekinsiz olan alımlayıcı için geçerlidir, kendi başına alımlayıcısından bağımsız bir tekinsizlik yoktur.<sup>1</sup>

*Çağrılmadan Gelen*'de sahne dışının tekinsiz oluşu alımlayıcıda çift katmanlı bir tekinsizlik yaratır: Sahne dışında gelişen olayların yarattığı tekinsizlik ile bu olayların belli bir dolayım ile sahneye yansıyan tekinsizliği.

Sahnede görünen *aksiyon* ile sahne dışında gelişen *aksiyon* eşzamanlı olarak temsil edilir. Birincisi kız kardeşler tarafından “söz”le; ikincisi ise, hem “söz” hem de “görsel” olarak ifade edilir. Sahne-dışı sahneye eklemli eşzamanlı yapısı nedeniyle, tek mekânlı kurulan oyuna imgesel bir genişlik katar ve mekânı çoğul hale getirir. Oyunun gelişimiyle beraber kapı ve pencerelerle sahne içine bağlanarak sahneyi işgal eder. Böylece ikincil bir etki alanından birincil bir etki alanına doğru yer değiştirmiş olur.

Oyun kişileri mekân ve zaman tarafından sıkıştırılmıştır. Yer aldıkları mekânı terk etme isteği onların başka bir anda bulunma istekleri anlamına da gelir.

BÜYÜKBABA: Şu gece bir sona erse!<sup>2</sup>

(...)

BÜYÜKBABA: *Kalkmak için doğrulur*. Bu karanlığı bir yırtabilsem?<sup>3</sup>

(...)

BÜYÜKBABA: Bir çıksam bu odadan!

BÜYÜK KIZ: Nereye gitmek istiyorsunuz büyükbaba?

BÜYÜKBABA: Bilmem-başka bir odaya; nereye olursa! Nereye olursa!<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Güçbilmez, *ön. ver.*, s. 27.

<sup>2</sup>M. Maeterlinck, *Çağrılmadan Gelen*, çev.: Memet Fuat, (İstanbul: İletişim Yayınları, 1961), s. 31.

<sup>3</sup>Aynı, s. 38.

<sup>4</sup>Aynı, s. 41.

Oyun kişilerinin başka bir zaman ve mekânda bulunma istekleri onların varoluşsal sıkıntılarını da ortaya koymaktadır.

Sahne üstünde görünür olan oyun kişilerinin yanı sıra görünmeyen oyun kişileri de dramatik olarak önem taşır. Öncelikle oyunun adındaki *çağrılmadan gelen* fiziksel olarak görünmeyen bir oyun kişisine işaret ederken tüm oyundaki aksiyonu da belirler. Bunun dışında anne, yeni doğmuş bebek, beklenen ama gelmeyen abla, bebeğin bakıcısı ve bahçıvan görünmeyen ama anlamın oluşmasında aktif olarak rol oynarlar. *Körler*'de olduğu gibi *Çağrılmadan Gelen*'de de oyun kişileri beklemektedir. Bu bekleme bir boşluğun doldurulmasından öte bir şey değildir ve oyun kişileri de bunun farkındadır.

AMCA: Ne yapacağız beklerken, oturacak mıyız böyle?  
BÜYÜKBABA: Neyi beklerken?  
AMCA: Ablamızı beklerken.<sup>1</sup>

Kişiler ne olduklarını bilmedikleri, belirsiz bir tehdit beklentisiyle zamanlarını doldururlar. Beklenen gelmez (abla) ama bir gelen vardır (ölüm).

Gelen, oyunun başında kendisinden söz edilmiş biçimiyle belli belirsiz bir özellik gösterirken Maeterlinck'in kullandığı teatral kodlarla oyunun sonuna kadar gizemini, tedirgin edici varlığını arttırarak korur. Gelen'in gittikçe yoğunlaşan varlığı oyundaki gerilimi arttırarak ilgiyi hep ayakta tutar. Sahnenin, sahne dışının, görsel, işitsel öğelerin kullanılması; ayrıca hislerle algılanabilene yer vermesiyle yazar, "görünmeyen" in ifadesinde farklı anlatım katmanları oluşturur.

Maeterlinck'in tek perdelik oyunlarından bir diğeri olan *Evin İçi*'nde de *Körler* ve *Çağrılmadan Gelen*'de olduğu gibi mekân baskın bir unsur olarak kurulmuştur. Mekân, oyunun başındaki sahne yönergesinde şu şekilde tarif edilir:

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 31.

Eski bir bahçe. Dipte bir ev. Birinci katında ışıklı üç pencere. Lambanın altında oturan bir aile oldukça iyi görülmektedir. Baba ocak başında oturmuştur. Anne, bir dirseği masada, havaya bakmaktadır. Beyazlar giymiş iki genç kız, nakışları ve hayalleri ile meşgul, yüzlerinde odanın sükunundan doğan bir tebessüm. Bir çocuk, başını annesinin sol omzuna dayamış, uyuyor. İçlerinden biri ayağa kalkarken, yürürken yahut bir jest yaparken hareketler, ağır, temkinli ve “fasıllı” gibidir. Mesafe ışık ve penceredeki ince tül bu hareketlere bir nevi ruhaniyet vermektedir. İhtiyar ve Yabancı ihtiyatla yürüyerek bahçeye girerler.<sup>1</sup>

Oyunda iki somut mekân bulunur: Ev ve bahçe. Oyun kişileri iki ayrı gruba ayrılır: Bahçede olup, evin içini seyreden kişiler ve evin içinde bulunan sessiz kişiler. Oyunun yalın bir öyküsü var: Bahçeden evin içini izleyen bir yabancı ve bir ihtiyar adam, evin içindekilere evin kızının nehirden boğularak öldüğünü söylemek için uygun zamanı beklemektedir. Oyun geliştikçe böyle bir haberin verilebilmesi için uygun bir zamanın olamayacağı ortaya çıkar. Boğulan kızın cesedini taşıyan köylülerden oluşan kalabalık bir grubun yaklaşması ile ihtiyar adam eve girer ve kalabalık grubun bakışları altında ölüm haberini verir.

Evin içi ve bahçeden oluşan iki mekân arasında oyunun sonlarına kadar karşılıklı bir bağlantı yoktur. Ev halkı için sakin ve olağan bir akşamdır. Oyun boyunca sessiz oyun kişileri olarak kalırlar. Bahçeye giren Yabancı ve İhtiyar ise; daha sonra öğrenileceği gibi, köy halkı, ailenin bilmediği bir bilgiye sahiptir. Mekânın ikiye bölünmüş yapısı iki ayrı topluluk arasındaki bilgi farkına da işaret eder. Bahçedeki kişiler ev halkından daha fazla bir bilgi ile donatılmıştır.

Evin içi gündelik hayatın bir parçası şeklinde resmedilmiştir. Ancak buradaki gündelik hayat, gerçekçi yazarların oyunlarında yansıttığı “yaşam dilimi” özelliğini göstermez. Çünkü gerçekçi-doğalcı akımın yazarlarının kurduğundan farklı olarak bu evin içindekiler sahnedeki birileri tarafından seyredilmektedir. Buna uygun olarak da evin içindeki oyun kişilerinin fiziksel devinimleri teatral bir görünüm oluşturur.

---

<sup>1</sup>M. Maeterlinck, *Evin İçi*, çev.: Sabahattin Eyüboğlu (İstanbul: Maarif Vekaleti Devlet Konservatuarı Neşriyatı-1, 1958), s. 1.

Maeterlinck, bu strateji ile seyirciyi sahneye taşıyarak gerçekçi tiyatronun mekân anlayışını kendisine karşı kullanmıştır.

Evin içi sahnenin sadece bir bölümünü oluşturur. Diğer bölümü evin üç penceresinin baktığı bahçedir. Bu bahçeden evin içini seyreden Yabancı ve İhtiyar tiyatrodaki seyreden-seyredilen düzeneğini sahnede kurar. Aydınlık olan evin içi, oluşturduğu çerçeve resmi ile tiyatro sahnesinin çerçevesine gönderme yapar. Evin içindekilerin dışarıyla tüm bağlantıları ölüm haberini alana kadar kopuktur. Tiyatroda karanlıkta kalan seyircilerin sahnedeki oyuncular tarafından görünmemesi gibi zaman zaman pencerelerden karanlığa doğru baksalar da bir şey göremezler. Bahçede, evin içini seyrederek konuşan kişiler ise tiyatrodaki seyir yeri ile seyirci unsuruna gönderme yapar. Gerçeğin daha büyük bölümüne sahip olan bu kişiler, bu bilgi ile sahip oldukları üstünlüğün yanı sıra gerçeği bilmenin altında da ezilirler.

İHTİYAR: Biz onlara acıyoruz yavrum, fakat bize acıyan yok.<sup>1</sup>

İçerdekilerin izlendiğini bilmeyişi gibi, dışarıdakiler de aslında izleyici tarafından izlendiklerini bilmezler.

Maeterlinck, bu oyunda “gündelik hayat içindeki trajedi”yi dramatik araçlar kullanarak anlatır. Bu araçlardan en önemlisi tiyatrodaki seyirci/sahne ilişkisinin oyun içinde kullanılmasıdır. Yazar öncelikle hayattan bir dilimi bir çerçeve içine koymuştur-ev ve içi. Bu çerçeve dışına da iki temel oyun kişisi-Yabancı ve İhtiyar yerleştirir. Bu kişileri gündelik hayatı kesintiye uğratacak insanlığın en temel sorunsalı olan ölüm bilgisi ile donatır. Böylece, Maeterlinck’in statik tiyatrosu ve bu tiyatronun içindeki gündelik hayatı tanımlayan trajik felsefesi, tiyatroya ait stratejilerle dramatik açıdan okunaklı, sahnesel açıdan görülür kılınmıştır.

---

<sup>1</sup>Aynı, s.11.

İHTİYAR: Dün akşam o da şurada kardeşleriyle beraber lambanın altında idi. Bu ölüm olmasaydı onları oldukları gibi göremezdiniz. Ben bu akşam ilk defa görüyor gibiyim onları. Her gün gördüğünüz hayatı anlayabilmek için gördüğümüze bir şeyler katmak gerek. Bu insanların yanı başında yaşarsınız; gözleriniz hep üzerlerindedir. Fakat onları yalnız gittikleri an görürsünüz.<sup>1</sup>

Geleneksel seyirci-oyuncu ilişkisinde geçerli olan dramatik ironi oyunda iki farklı katman ile oluşturulur: Bahçedekilerin evin içindekilere göre olan bilgi üstünlüğü ve seyircinin sahnede olanlara karşı bilgi üstünlüğü.

İHTİYAR: (...) Hiçbir şeyden haberleri yok.<sup>1</sup>

(...)

İHTİYAR: (...) Bütün yaptıkları lambanın altında geceyi beklemekten ibaret, hepimizin yaptığı şey. Bununla beraber ben onların henüz bilmediği küçük bir hadiseyi bildiğim için hayatlarını sanki başka bir alemden seyrediyorum. (...) Dünyaya ne kadar fazla güveniyorlar. Şuracıkta duruyorlar, düşmanla aralarında zavallı birkaç pencereden başka bir şey yok. Kapıları kapamakla kendilerine artık hiçbir şey olmaz zannediyorlar. Bilmiyorlar ki ruhlarda daima bir şeyler olur ve dünya evlerin kapılarında bitmez. Ufacık hayatlarını kendi avuçlarının içinde sanıyorlar. Nereden akıllarına gelsin ki şu sırada birçok insan hayatlarını onlardan daha iyi biliyor ve ben zavallı ihtiyar, kalplerinden iki adım ötede, onların küçük saadetini, bir türlü açamadığım şu ihtiyar ellerimin içinde tutuyorum.<sup>2</sup>

İki mekân arasındaki bilgiye sahip olma hâli zamanda da iki farklı *an* yaratır. İhtiyar'a göre felaket henüz bilinmiyorsa olmamış demektedir. Evin içi gerçekleşmemiş felaketi, geçmişi yaşarken; evin dışı gerçekleşmiş felaketi, gelecek zamanı gösterir. Zaman farkı İhtiyar'ın eve girerek felaket haberini vermesiyle ortadan kalkar.

Oyunda her iki mekân da sahne dışında gerçekleşen *felaket* nedeniyle kuşatılmıştır. *Çağrılmadan Gelen*'deki *gelen* gibi *felaket* eğer söylenirse, her şeyi belirleyen ve her şeye zarar veren bir görünüm kazanacaktır. Felaketin ertelenmesi, felaketten kaçınmak, onun önemini de etkisini de artırır. Ancak bu etki sahne-dışının

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 6.

dramatik bir unsur olarak kullanılması ile aksiyonu ileriye taşır ve kötü haberin daha fazla ertelenmemesi için kullanılır. Bu bağlamda sahne dışı öncelikle genç kızın boğulduğu yerdir.

YABANCI: (...) Köye doğru gidiyordum. Vakit geçti. Nehrin kıyısı kararmaya başlamıştı. Yürürken gözlerim nehre çevriliydi. Çünkü nehir yoldan daha aydınlıktı. Birden, bir kamış kümesinin yanı başında garip bir şey ilişti gözüme. Yaklaştım; saçlarını gördüm; başının üstünde bir çember gibi kabarmış, dönüyordu akıntıyla.<sup>3</sup>

Sahne dışı giderek kendisinden söz edilen yer değil, oyun kişileri tarafından görülen yer haline gelir. Kalabalığın yaklaşmasıyla beraber sahne dışının sınırları da sahneye doğru daralır:

YABANCI: (...) Çayır tarafından bir şeyler geliyor gibi.  
MARIE: Onlar olacak. Daha çok uzaktalar. Bir şey seçilmiyor.  
YABANCI: keçi yolunun kıvrımlarını takip ediyorlar. Bakın şu ay ışığı vuran fundalığın yanından çıktılar tekrar.  
MARIE: Aman yarabbi! Ne kadar çoğalmışlar. Ben gelirken mahallelerden koşuşanlar vardı. Bakın büyük dönemece saptılar.<sup>4</sup>

Bahçedekiler iki mekân arasında sıkışıp kalırlar: Evin içi ve bahçeden görünen ve yaklaşan kalabalığı imleyen sahne dışı. Oyunun gelişimiyle sahne dışında yaklaşan kalabalığın sesleri duyulur. Sahne dışı ses aracılığıyla dışarıya ait sesin içeri dolmasıyla sahneyi işgal etmeye başlar. Bu sesler ile kalabalığın daha da yaklaştığı anlaşılır. Öyle ki kalabalığın varlığı, İhtiyar'ın bir an önce eve girerek ölüm haberini vermesi için motivasyon sağlar. İhtiyar'ın eve girmek için ayrılması ile köylülerin bir kısmı bahçeye dolar.

*Dua mırıltıları yavaş yavaş yaklaşmıştır. Halkın bir kısmı bahçeye dolar. Sessiz adımlarla koşuşmalar, alçak sesle konuşmalar olur.<sup>5</sup>*

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 2.

<sup>2</sup>Aynı, s. 10- 11.

<sup>3</sup>Aynı, s. 4.

<sup>4</sup>Aynı, s. 9.

<sup>5</sup>Aynı, s.13.

Kalabalık grup, felaket haberinin verilişini ve ev halkının tepkisini izler. Evin içindeki sessiz aksiyon ile evin dışındaki sesli aksiyon eş zamanlı olarak büyük bir gerilime neden olur. İhtiyar ölüm haberini vermeden önce evin içinden dışarıdaki kalabalığa bakar. Oyun boyunca evin içinden evin dışının görüldüğü ilk an budur. İki mekân arasında bulunan pencereler ve kapılara rağmen karşılıklı ilişki ilk kez kurulmuştur.

YABANCI: Söylemeye dili varmıyor. Bize baktı... *Halk arasında gürültüler.*

YABANCI: Susun.. *İhtiyar, pencerelerde birçok çehreler görerak gözlerini sert bir hareketle çevirir. (...).*<sup>1</sup>

Yazar köylülerin yaklaşmasını geciktirerek gündelik hayat içindeki trajik olanı yoğun olarak yansıtır. Ölüm, oyun kişileri ve seyirciler için gündelik olanın akışını değiştirir: Oyunun sonunda İhtiyar'ın haberi vermek için eve girmesi ile seyirci rahatlar. Ölüm daha çok ne zaman geleceğinin belirsizliğiyle bir tür trajik durum yaratıyorsa, benzer bir gerilim ölüm haberinin ne zaman verileceğinin belirsizliğiyle, hep ertelenmesinden doğan sıkıntı ve endişe ile sahnede yeniden kurulur. Bu nedenle ölümün ne zaman geleceğinin bilinmemesinden doğan endişelerin ölümün gelişyle paradoksal bir biçimde ortadan kalkması gibi, sahnede de ölüm haberin verilmesi, gerilimi boşaltarak seyirciyi rahatlatır.

Evin içindeki aksiyon sessizdir. Bu sessizlik önce Yabancı ve İhtiyar'ın anlatımlarıyla daha sonra da bahçeye gelen Marie, Martie, Yabancı'nın anlatımlarıyla ve sahne direktifleriyle seyirciye aktarılır. Bu şekilde sessiz aksiyon hem gösterilir, hem söz düzeyinde temsil edilir. Evin içindeki mimik ve jestler içeride bir konuşmanın geçtiğini gösterir. Bu sahneye kadar hem sahnede hem de seyir yerindeki seyirci bu konuşmaya hazırlandığı için gerilim artar.

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 15.

Bu sırada iki çeşit bilgi aynı anda her iki dramatik topluluğa farklı kanallarla ulaşır. Evin içindeki kişiler kızlarının ölümüyle ilgili olarak sözlü olarak ama sessiz bilgilendirilirken, bahçedeki topluluk jestlerle bilgilendirilirler. Tiyatrodaki seyirciler ise bu iki kanalı birden izler.

Oyunun kapanış sahnesindeki aydınlık ve parlaklık oyun boyunca evin içindeki boğucu atmosfer ile karşıtlık gösterir. *Körler*'de olduğu gibi yazar oyunu açık uçlu bitirir: Hayat ve ölüm, yaşam enerjisi ile trajedi iç içedir.

Maeterlinck *Körler*, *Çağrılmadan Gelen* ve *Evin İçi* adlı oyunlarında mekânı bir rol kişisi gibi kurgulamış ve sembolik anlamlarla yüklemiştir. Bu mekân kurulumu gerçekçi-doğalcı tiyatronun mekân tasarımını anımsatsa da ondan tamamen farklı olarak stilize; atmosfer yaratmayı amaçlayan ve kendisinden öte anlamları çağrıştırmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda *Körler*'deki kuşatılmışlığı imleyen ada; adada bulunan, geçiş alanı özelliği gösteren ve tehlike barındıran orman, *Çağrılmadan Gelen*'de korunaklı gibi görünen ama tehlide açık ev mekânı, *Evin İçi*'nde de yine gündelik hayat dilimini resmeden ve dışarıya karşı sıkı sıkıya kapalı pencereleriyle güvenlik vaat eden ev içi ile mekânın güven vermesi gereken unsuru sorunsallaştırılarak tehditkâr mekân kavramı oluşturulmuştur. Yazar, mekânı tehlike üreten dramatik bir unsur olarak kurgularken dil, hareket eden objeler, sesler, sahne-dışını ve minimal düzeyde bile olsa sahne üstündeki fiziksel aksiyonu anlam oluşturacak şekilde iç içe kurgulamıştır. Yazar bu biçimsel kodlarla kurduğu mekân anlayışını, bekleme olgusu ile birleştirerek dramatik yazına statik dram anlayışını kazandırmış; geliştirdiği bu yöntemlerle simbolist sanatın öte gerçek, tanrısal gerçek, asal gerçek anlayışının sahnede temsil edilmesini amaçlamıştır.

### II. 3. STATİK DRAM VE BEKLEME

Maeterlinck'in *Körler*, *Çağrılmadan Gelen* ve *Evin İçi* adlı tek perdelik oyunlarında eylemsizliğin, bekleme olgusunun baskın dramatik araçlar olarak kullanıldığı görülür. Maeterlinck'in karakterleri buldukları, bekledikleri mekâna tutukludurlar. Bekleme hali *ara* bir pozisyona işaret eder. Bu ara duruma eşlik eden sıkıntı, keder, korku gibi duygular bekleme olgusunu büyütür. Bekleme durumu, sahne üstünde olan biten her şeyi belirler. Bu haliyle bekleme olgusunun dramatik bir araç olmaktan çok dramatik bir odak olarak işlev gördüğünü söylemek yanlış olmaz.

Dünyayı, ölümü bekleme koridoru olarak kavramlaştıran Maeterlinck, bu koridorda gezinen yazgının kuklalarını örtük, gizemli bir temsilde seyircinin karşısına çıkarır. Bekleyiş, yazgının kaçınılmazlığı, bilinçdışına ait durumların sunulması ve aklın karşısına kavranılmaz olanın çıkarılması *Evin İçi*, *Körler* ve *Pelleas ve Melisande* de çeşitli biçimlerde geliştirilir.<sup>1</sup>

*Körler* sahnedeki oyun kişilerinin oturarak beklemesi ile başlar. Oyundaki hâkim atmosfer bekleme ve durağanlıktır. Tüm oyun rahibin beklenmesi sırasında geçirilen zamanın doldurulması üzerine kuruludur. Oyun kişilerinin büyük fiziksel aksiyonları yoktur. Görme duyularının olmayışı aksiyonlarını sınırlarken; hareket etmek istediklerinde de mekânda bulunan engellere takılırlar. Oyun kişileri çeşitli dramatik araçlar kullanılarak bekleme durumunun içinde kalmaya da zorlanırlar. Böylece oyun kişileri *ara bir mekânda*, bekleme durumunun kullanılmasıyla *ara bir durumda* ve varoluşsal olarak konumlarını bilmemeleriyle de *askıda bir insanlık durumuna* işaret ederler.

ALTINCI KÖR: Ayağa kalkmayı denedim; etrafım hep dikenle dolu,  
artık ellerimi uzatmaya cesaret edemiyorum.  
ÜÇÜNCÜ ANADAN DOĞMA KÖR: Nerde olduğumuzu bir bilsek!  
EN İHTİYAR KÖR: Bunu bilemeyiz!<sup>2</sup>  
(...)

<sup>1</sup>Karacabey, *ön. ver.*, s. 53.

<sup>2</sup>M. Maeterlinck, *Körler*, çev.: Vedia Tataroğlu-Ömer Akkan (İstanbul: Maarif Basımevi, 1955), s.14.

EN İHTİYAR KÖR: Hey Allahım! Bize nerede olduğumuzu bir söyleyen  
olsa!  
BİRİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Böyle ilelebet bekleyemeyiz ya!<sup>1</sup>

Rahibin öldüğünün anlaşılmasıyla beraber kaygı ve tedirginlikle bekleme, yerini acı ve korkuya bırakır. Rehberini yitiren oyun kişilerinin, bu durumun bilgisine sahip olmalarıyla beraber buldukları durum derinleşir; hareket alanları daha da daralır, dışsal sıkışmaya eşlik eden bir içsel sıkışma sahnede kendini bir tür felç olarak göstermeye başlar.

İKİNCİ ANADAN DOĞMA KÖR: Bir ölünün yanında bekleyemeyiz  
ya... Burada karanlıklar içinde ölecek değiliz!  
ÜÇÜNCÜ ANADAN DOĞMA KÖR: Hep bir arada kalalım;  
birbirimizden ayrılmayalım; elele tutuşalım; hepimiz bu taşın  
üstüne oturalım... Ötekiler nerede? Buraya gelin! Gelin! Gelin!<sup>1</sup>

*Çağrılmadan Gelen*'de de oyun kişileri bir geçiş yeri olma özelliği gösteren bir mekânda, bir odada beklemektedirler. Bekleme bu oyunda da baskın bir öge olarak kullanılır. Her şey gündelik ve olağanmış gibi başlasa da yolunda gitmeyen bir durum ile tedirgin bir bekleyiş hemen dikkat çeker. Görünüşte dışarıdan gelecek olan Abla beklenmektedir. Kısa bir süre önce zorlu bir doğum yapan anne odanın bir tarafında; doğan bebek ise odanın diğer tarafında bulunan iki ayrı odada yatmaktadır. Fakat her ikisinin durumu da alışılmışın dışındadır. Anne doğumdan sonra yerinden kalkamamış; bebek ise doğumunun üstünden birkaç hafta geçmesine rağmen ağlamamıştır. Odada bekleyenlerden biri olan Büyükbaba, gözleri görmese de diğer aile fertlerine göre daha öngörülüdür ve yaklaşan ölümü hisseder. Oyunda beklenen abla gelmez; onun yerine oyun kişileri tarafından beklenmeyen ölüm gelir. Oyundaki bu bekleme hali bir boşluğun doldurulmasından öte bir şey değildir ve oyun kişileri de bunun farkındadır.

---

<sup>1</sup>Aynı, s.16.

AMCA: Ne yapacağız beklerken, oturacak mıyız böyle?  
BÜYÜKBABA: Neyi beklerken?  
AMCA: Ablamızı beklerken.<sup>2</sup>

Oyundaki beklemenin niteliği bekleme süresi boyunca *görünmeyen*in yani *çağrılmadan gelen*in temsili ile eşzamanlı olarak değişir. *Gözleri görmeyen* ama *hisseden* Büyükbaba'nın beklemesi ile diğer aile fertlerinin bekleme halleri arasında da başlangıçta farklılık vardır. Oyunun başında kaygılı, tedirgin, endişeli ve teyakkuz halindeki bekleme durumu, oyunun gelişimi ile birlikte aşamalı olarak yerini artan kaygı ve tedirginliğe bırakır. Büyükbaba diğer aile fertlerinden farklı olarak yaklaşan ölümü hissederek ve *gelenin* adım adım dışarıdan içeriye sokulmasının ve iletişim ortamını işgal etmesinin de habercisi olur. Büyükbaba'nın yaşadığı korku ve artan sıkışmışlık duygusu ile gelenin ortamdaki etkisi eşzamanlı olarak yansıtılır.

BÜYÜKBABA: Bir şeyden korkuyorsunuz hepiniz.  
BABA: Neden korkacaktınız?  
BÜYÜKBABA: Niye beni kandırmak istiyorsunuz?  
AMCA: Kim kandırmak istiyor sizi?  
BÜYÜKBABA: Niye ışığı söndürdünüz?  
AMCA: Söndürmedik ışığı; gene eskisi kadar aydınlık bu oda.  
(...)  
BÜYÜKBABA: Birini soktun odaya!...  
BABA: Kimse gelmedi diyor size!  
BÜYÜKBABA: Ablanız mı? Papaz mı yoksa? Kandırmaya çalışmayın  
beni-Ursula kim geldi içeri?  
BÜYÜK KIZ: Kimse gelmedi, büyükbaba.  
(...)  
BÜYÜKBABA: Hepiniz masanın yanında mısınız?  
BÜYÜK KIZ: Evet büyükbaba.  
(...)  
BÜYÜKBABA: Öyleyse orada oturan kim?  
BÜYÜK KIZ: Nerede, büyükbaba?-Kimse yok.  
BÜYÜKBABA: Orada, orada – tam ortamızda!  
BÜYÜK KIZ: Kimse yok orada, büyükbaba?  
BABA: Kimse yok diyoruz size!  
BÜYÜKBABA: Gözünüz görmüyor öyleyse – hiçbirinizin!<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Aynı, s.34.

<sup>2</sup>M. Maeterlinck, *Çağrılmadan Gelen*, çev.: Memet Fuat, (İstanbul: İletişim Yayınları, 1961), s. 31.

<sup>3</sup>Aynı, s. 37-38.

Oyunda, *Körler*'de olduğu gibi oyun kişilerinin fiziksel aksiyonları minimal düzeydedir. Odanın içinde dolaşma, pencereyi açma-kapama, pencereden dışarı bakma, kapıyı açma gibi fiziksel aksiyonların dışında oyun kişileri genellikle bir masanın etrafında oturmaktadırlar. Oyun kişilerinin fiziksel aksiyonlarının minimalizmine karşılık mekânın dışında ve içinde doğa ve nesnelere, seslerden takip edilebilecek bir devinim içindedirler.

Maeterlinck, özgür olmak, kaçmak, dışarıya çıkmak, kurtulmak isteyen ama hareket edemeyen karakterlerin panik duygusunu ifade etmek ister. Bu duygularla yüklü oyun kişileri kendilerini bekleyen yazgı ve varoluş sorunsalı ile yüzleştiklerinde hareket edemezler.

BÜYÜKBABA: *Kalkmak için doğrulur.* Bu karanlığı bir yırtabilsem!..

BABA: Nereye girmek istiyorsunuz?

BÜYÜKBABA: Oraya...<sup>1</sup>

(...)

BÜYÜKBABA: Bir çıksam bu odadan!

BÜYÜK KIZ: Nereye gitmek istiyorsunuz, büyükbaba?

BÜYÜKBABA: Bilmem – başka bir odaya; nereye olursa! Nereye olursa!

BABA: Nereye gidebiliriz?

AMCA: Bir yere gidilmez artık bundan sonra.

*Sessizlik. Hiç hareket etmeden otururlar masanın çevresinde.*<sup>2</sup>

*Evin İçi*'nde ise Maeterlinck iki farklı düzlemde bekleme durumu kullanır. Bunlar gündelik hayatları içinde bir dilimi yaşıyormuş gibi görünen evin içindekilerin bekleme hali ile dışarıdan evin içini seyreden Yabancı ve İhtiyar'ın evin içindekilere kendilerini bekleyen ölüm haberini vermek için uygun olan zamanı bekleme durumudur. Bu iki dramatik araç, yani *beklenen* ve *bekleyen Evin İçi*'nde karşı karşıya gelir. Evin içindekilerin bekleme hali bilinçsiz, evin dışındakilerin ise bilinçlidir. Bekleme durumu uzadıkça oyun kişileri zaman kavramının bilincine daha fazla varmaya başlar. Beklemenin derinleşmesi ve oluşan zaman bilinci, beklenenin

gelişiyse bir “son”a işaret ederken; yarattığı boşluk ve çaresizlik ile oyun kişilerini “sonsuz olan” ile yüzleştirir. Bilinmeyen gelmesini bekleyerek geçen hayat kendisine yenik düşmüştür. Böylece yazar, hayatın metaforunu sahnede teatral araçlarla yeniden kurmaktadır.

Maeterlinck’in oyun kişileri gündelik hayatın rutini içinde tekinsiz bölgede yardımsız kaldıklarından, onları köşeye sıkıştıran korku ve güvensizlik üzerine düşünmeye zorlanırlar. Sebep-sonuç ilişkisinin yitilmesi, mekâna sebebi anlaşılmayan girişlerin oluşu, beklenen ziyaretçilerin gelmemesi, oyun kişilerinin *sıkıntı* içinde bekleme hallerini *acı* çekerek beklemeye dönüştürür.

Maeterlinck gündelik olanı oyunlarında kullanırken insanın varoluşsal konumunu gözden kaçırmaz. Yazara göre gündelik olan ile trajik olan iç içedir. Gündelik olanı anlatırken sadece *yaşama sıkıntısını* değil *varoluş acısını* da ele alır.

Yazar, *Le Tragique Quotidien* [Günlük Yaşamda Trajik Olan] adlı denemesinde, günlük hayat içindeki trajediyi şöyle anlatır:

Gündelik olanın bir trajedisi vardır ki bu büyük maceraların trajedisinden daha gerçek ve daha derin olup gerçek var oluşumuzu daha iyi yansıtır. Onu hissetmek kolaydır, ama göstermek zordur. Çünkü bu asıl trajedi basitçe ele gelir veya ruhsal değildir. Bu, insanın insana karşı ve arzunun arzuya karşı belirlenen mücadelesinin ötesindedir. Görev ve ihtiras arasındaki ebedi çelişkinin ötesindedir. Onun işi ‘sadece’ yaşamının bize ne kadar harika bir şey olduğunu göstermek ve ezelden beri huzursuz ruhun varoluşu üzerine bir ışık düşürmek; düşüncenin ve duygusallığın sesini sakinleştirmektir, belki de böylece hayatın gürültü patırtısının içinde insan ve onun kaderinin kutsal ve kesintisiz fısıltısı duyulabilir. Onun işi bize varoluşun belirsiz ve hüznü adımlarını göstermektir. Ve bunların ötesinde, trajik şiirde sezilen ve bir an için görüşümüze ihsan edilip sonra birden kaybolan, hesaba kitaba gelmeyen diğer şeyler arasındaki bağlantıları bize göstermek ister, onları anlamamızı ister. Burada işte temel bir noktaya geliyoruz, diğerlerinin önünde yer alan bu şeyler bize ilk kez mi gösteriliyor? Sonsuzluğun mistik ilâhisi, ruhun ve Tanrı’nın hayra alamet olmayan sessizliği, ebediyetin evrendeki mırıltısı, alın yazımız ve çaresizliğimizin bilinci: Kral Lear, Macbeth, Hamlet bize bunları anlatmıyorlarsa neyi anlatıyorlar? (...) Gerçek trajik esas, normal, derinlere kök salmış ve evrensel değil midir? Hayatın gerçek trajik esası sadece sözde maceraların, üzüntülerin ve tehlikelerin olmadığı “an”da başlamaz mı?<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 38.

<sup>2</sup>Aynı, s. 41.

<sup>3</sup>M. Maeterlinck, *The Treasure of the Humble*, trans: Alfred Sutro (Edinburgh: Ballantyne, Hanson&Co., 1907), s. 97-99.

Yazar, gündelik hayat içindeki trajik olanı büyük olaylar ve büyük eylemlerle anlatmaz. Dramatik durumu değiştirmez; bunun yerine durumu yoğun bir şekilde anlatır. Böylece *güvende olma* yerini *kapana kısılmaya*; *alışkın olma* durumu *yönünü şaşırma*ya dönüşür. M. Blanchot gündelik olandan söz ederken Maeterlinck'i şu şekilde yankılamaktadır:

Gündelik olan: Keşfedilmesi en zor olan. (...) Diğer görünüşleri ne olursa olsun, gündelik olanın başat özelliği şudur: Ele geçmez. Yaklaşılmasına izin vermez, kaçar. Önemsizler dünyasına aittir, hakikatsiz bir önemsizlik, gerçeklikten yoksun, gizem yok, ama bunların yanında belki de olası bütün önemsizlikleri bağrında taşıyor. Gündelik olan ele avuca sığmaz. Bu onun yabansılığında kaynaklanır-olağanüstü olanın maskesini takarak alışılmış görünümüne bürünür ancak, o da dağınık bir şekilde.<sup>1</sup>

Maeterlinck gününün tiyatrosunu büyük olaylara, kanlı işlere, öç alma, zehirlenme, adam öldürme gibi eylemlere fazla yer verdiği için eleştirmiş; olaysız, sakin yaşamın daha derin bir anlam taşıdığını ileri sürmüştür. Yazara göre aksiyon, macera ve çatışmalar oyunun yüzeyinde bir karmaşa yaratır ve tiyatronun gerçek işlevini boğar. Bu nedenle yazar dramın odağını eylemden eylemsizliğe, olaydan duruma, geleneksel tragedyanın yoğun dış aksiyonundan içedönük ve sessiz bir tragedya'ya doğru kaydırır.

Bir rüyada gibi sanki, görüyorum, yaşlı bir adam koltuğuna oturmuş, sadece bekleyerek lâmbanın ışığında, evin çevresinde hüküm süren bütün sonsuzluk yasalarını dinleyerek bilincinde, anlamadan yorumlayarak kapıların ve pencerelerinin sessizliğini ve lâmbasının hafif sesini, sunarak ruhunun ve kaderinin varlığına, başı hafifçe eğilmiş, farkında değil dünyasının bütün güçleri devingen ve dikkatli hizmetçiler gibi tetikte beklemekte, bilmeden yaslandığı küçük masanın güneş tarafından boşlukta tutulduğunun, ve tek bir yıldız yok gökyüzünde, ne de bir ruh gücü kapanan bir göz kapağının hareketine veya akla gelen bir düşünceye duyarsız, -görüyorum bu hareketsiz yaşlı adam yaşıyor, aslında, daha insanca, daha bilgece ve daha evrensel bir yaşam bu; sevgilisini boğan bir âşığınkinden, bir savaştan zaferle çıkmış komutanınkinden, veya 'onurunun intikamını alan bir koca'nınkinden.<sup>2</sup>

<sup>1</sup>M. Blanchot, "Everyday Speech" *The Infinite Conversation*, trans.; S. Hanson (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993), s. 240.

<sup>2</sup>M. Maeterlinck, *The Treasure of the Humble*, trans: Alfred Sutro (Edinburgh: Ballantyne, Hanson&Co., 1907), s. 105-106.

Statik dramda kullanılan hareketsizlik hali, yüzeysel bir duruma işaret eder. Oyun kişinin eylemi, geleneksel dramda olduğu gibi çevresindeki koşullar tarafından belirlenmez. Maeterlinck'in oyun kişisi, görünmeyen güçler tarafından yönetilen, iradesi elinden alınmış kukla kişiler olsa da gündelik hayat içindeki trajediyi anlık olarak algılama yeteneğine sahiptir. Görünmeyen güçler, Maeterlinck'in ifadesiyle *dikkatli hizmetçiler gibi tetikte beklemekte*<sup>1</sup>dirler.

İHTİYAR: Çocuğa bakıyorlar.

YABANCI: Kendilerine de başkalarının baktığını bilmiyorlar.

İHTİYAR: Bize de bakanlar vardır.

YABANCI: Başlarını kaldırdılar.

İHTİYAR: Fakat bir şey göremezler.

YABANCI: Bahtiyar görünüyorlar; ama yine de garip bir şey var havada...

İHTİYAR: Kendilerini emniyette sanıyorlar. Kapıları kapalı; pencereler de de demir çubuklar var. Harap evin duvarlarını tamir ettirdiler. Üç meşe kapıya sürgü taktırdılar. Akla gelen bütün tedbirleri aldılar.<sup>2</sup>

Maeterlinck, oyunlarında geliştirdiği statik tiyatro anlayışı ile dramda eylemsizliğin taşıdığı dramatik etkiyi keşfederek, evrensel oyun kişisini de yaratmıştır. Bunu oyun kişisi ve eylem arasındaki gelenekselleşmiş, alışlagelmiş ilişkiyi kırarak başarmıştır.

Yazara göre geleneksel tiyatro içerdiği şiddet, ses ve acıya rağmen, gerçek trajediyi yansıtmaz. Bu nedenle etkisi geçici ve öne sürdüğü düşünce tehlikelidir. Bu uygulama trajediyi basitleştirir ve önemini azaltır; okuyucu/seyirciyi meseleye dâhil etmekten çok eğlendirir ve sadece oyalanmasını sağlar. Günlük hayat içindeki trajedi ise okuyucu/seyirciye hayatın hareketsiz anlarında ortaya çıkan trajediyi sunar. Bu trajik evrensel insanlık durumunu ortaya koyar; sahnedeki tezahürü ise *statik dram* ya da *durum tiyatrosu* olarak belirir.

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 105-106.

<sup>2</sup>M. Maeterlinck, *Evin İçi*, çev.: Sabahattin Eyüboğlu (İstanbul: Maarif Vekaleti Devlet Konservatuarı Neşriyatı-1, 1958), s. 6-7.

Eugene Ionesco tiyatro ile ilgili görüşlerini anlattığı *Notes et contre-notes* (*Notlar ve Karşı-Notlar*) adlı çalışmasında hiçbir şeyin sıradan olandan daha şaşırtıcı olmadığını belirtir.

Bana göre olağan dışılık, bunların sınırlarının ötesine geçilebildiğinde, yalnızca en ruhsuz ve en sıradan günlük rutinden filizlenebilir ve gündelik yavan dilimizi biçimlendirir. Günlük hayatın ve dilin anlamsızlığını ve rastlantısallığını hissetmek zaten onu aşmaktır; onu aşmak için önce ona adamakıllı doymuş olmanız gerekir.<sup>1</sup>

*Evin İçi*'ndeki aile kendilerine verilecek kötü haberden uzak gündelik hayatları içinde resmedilir. Aile bu resim içerisinde huzurlu ve mutlu görünür.

İHTİYAR: Önce bir bakayım hepsi salonda mı? Evet, işte babası, ocağın başında oturmuş. Elleri dizlerinin üstünde, bekliyor... Annesi dirseğini masaya dayamış.<sup>2</sup>

İhtiyar ve Yabancı, kötü haberi vermek için uygun zamanı beklerken bir süre evin içini izlerler. Bu süre boyunca evin içindeki gündelik hayata ilişkin ortam, bekleyen bu iki oyun kişisi tarafından söz düzeyinde anlatılır. Evin içindeki gündelik hayatın “mutlu” akışı, dışarıda bekleyenlerin kötü haberi vermelerini ertelemesine neden olur.

İHTİYAR: (...) Ben bundan daha mutlu bir ev görmemiştim. Hayır, hayır pencereye yaklaşmayın. Çok fena olur. Haberi mümkün olduğu kadar basit bir şekilde vermek daha iyi... Gündelik bir olayı söyler gibi.<sup>3</sup>

İhtiyar, ölen kızın sabah yaşadığını, kızını kiliseden çıkarken gördüğünü söyler. Gündelik hayat içinde hiçbir şeyin algılanmadığını, oysa bu hayatın içinde kendisini hissettiren bir giz olduğuna işaret eder. Bu giz de gündelik hayat içinde her daim bulunan ancak kendisini zaman zaman hissettiren trajik olduğunu belirtir.

<sup>1</sup>E. Ionesco, *Notes and Counter Notes: Writings on the Theatre*. Translated from French: Donald Watson (New York: Grove Press, 1964), s. 171.

<sup>2</sup>M. Maeterlinck, *Evin İçi*, çev.: Sabahattin Eyüboğlu (İstanbul: Maarif Vekaleti Devlet Konservatuarı Neşriyatı-1, 1958), s. 3.

<sup>3</sup>Aynı, s. 3.

İHTİYAR: (...) Bana bir şeyler sormak istedi. Cesaret edemedi ve ansızın ayrıldı. Bakın bu şimdi hatırıma geliyor. Nasıl farkına varmadım hiçbir şeyin. Bana tebessüm edişinde susmak isteyen yahut derdini anlatamamaktan korkan insanların hali vardı. Pek az ümidi kalmış gibi idi. Gözleri berrak değildi ve yüzüme hemen hiç bakmadı.

(...)

İHTİYAR: (...) Her gün gördüğünüz hayatı anlayabilmek için gördüğümüze bir şeyler katmak gerek. Bu insanların yanı başında yaşarsınız; gözleriniz hep üzerlerindedir. Fakat onları yalnız gittikleri an görürsünüz. (...) <sup>1</sup>

Bekleme, dış aksiyonunun anlatımında *minimal* bir ifade dili oluştururken gündelik olanın barındırdığı derin anlamı temsil etmede *maksimum* işlev görür. Bekleme, yazara, birbiriyle ilişkili iki durum arasında hareket alanı sağlar: Sıkıntı ve kaygı. Bekleme hem seyircinin hem de oyun kişilerinin boşluk ve derin anlam arasında bir yerlerde durmasını sağlar. Ayrıca bekleme kendi sonuna işaret eder. Tiyatroda bekleme olaylara gebe olduğu izlenimi vermesiyle elastik ve çok yönlü eğilimlere işaret eder. Belirsizlik üreten bir mekanizma olarak sıkıntı, hiçlik, boşluk, korku ve anlamsızlık duygusu yaratır.

Yazarın oyunlarındaki aksiyon belirsiz bir durum içerisinde başlar ve sona erer. Oyun kişileri, sadece bilinmeyen güçlerle karşı karşıya gelmez; aynı zamanda bekleme ile yaşadıkları hiçlik duygusu ile de karşı karşıya gelirler. Bu duygu ile uyanan varoşsal kaygı, gündelik hayat içindeki trajediyi de ortaya çıkarır.

Maeterlinck, bekleme olgusunu odak olarak ele aldığı oyunlarını tek perde ile sınırlar. Tek perde olarak kurgulanan metin, fazla olay anlatımına izin vermediği için yazarın dramatik açıdan ulaşmaya çalıştığı etkiye doğrudan hizmet eder. Tek perdelik bu oyunlar, belirsizlikler üzerine kuruludur; her an bir şey olmak üzeredir. Oyun hep bir sınır çizgisi üzerinde seyrederek.

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 5-6.

August Strindberg 1888 yılında yazdığı *Fröken Julie* (Matmazel Julie) adlı oyuna eklediği önsözde oyunu tek perde olarak kurgulama nedenini şöyle anlatır:

(...) Yapıtın teknik yanlarına gelince, oyunun iki perdeye bölümlenişine son vermeyi denedim. Çünkü, düşündüm ve şu sonuca vardım ki, yanılısama yaratma gücümüz, oyunda verilen aralarla sekteye uğruyor. Bu aralarda, izleyici gördüklerini yansılayarak, gözbağcı-yazarın çekici etkisinden kurtulacak zaman bulabiliyor.<sup>1</sup>

Strindberg'in seyircinin yanılısamasını bozacak bir ara vermektan kaçınması; böylece yazarın seyircide yarattığı illüzyonu bölüp dağıtmak istemeyişi oyunların tek perde olarak kurgulanmasının gerekçelerinden birine işaret ederken Peter Szondi de, *Theory of the Modern Drama* [Modern Dram Teorisi] adlı çalışmasında tek perdelik oyunlarda oyun kişilerinin oyuna tutsak olmalarından söz eder:

Bireyi mahvolmaktan uzak tutan şey herhangi bir eylemle artık doldurulamayan, felakete doğru uzayan saf alan ve bireyin içinde yaşamak zorunda olduğu boş zamandır. Böylece tek perde, form düzeyinde bile, tiyatro eserinin özgür olmadığını kanıtlar.<sup>1</sup>

Tek perde biçiminin doğal yapısında olan sınırlama Maeterlinck'in oyunlarında kullandığı bir dramatik araç olan bekleme ile tematik bir "sınırlama" da meydana gelir. Böylece yazar Strindberg'in belirttiği gibi dışarıdan seyirciyi; Szondi'nin belirttiği gibi içerden karakterleri kendine bağlayarak metin üzerinde mutlak hâkimiyet kurar. Geleneksel iki perdelik yapıda "bekleme" oyunun bir bölümü olarak işlev görürken Maeterlinck'te bekleme, çoğu kez oyunun tamamını ele geçiren dramatik bir araç olarak işlev görür. Oyun kişilerinin bilinmeyen bir güç tarafından çevrelenmelerine ve hiçlik duygusu ile baş başa kalmalarına neden olur. Bekleme, oyun kişilerinin bir an ortaya çıkan hiçlik karşısında zaman geçirerek direnmesine olanak verir. Hiçliği aşmak için geçirilen zaman, oyun kişilerini her

---

<sup>1</sup>A. Strindberg, *Seçilmiş Oyunlar 1*, İng.den çev: Aziz Çalışlar (İstanbul: Adam Yayıncılık, 1982), s. 88.

zaman başarısızlığa uğrattır. Biçimsel olarak bekleme, yazara aynı anda beklenti ve hayal kırıklığı yaratarak durumu genişletme, derinleştirme olanağı verir: Tematik olarak da sıradan olanı kullanarak evrensel insanlık durumunu bir metafor olarak ortaya koyar. Bu doğrultuda bekleme ile sahnede/metinde görünüşte hiçbir şey olmaz ama derinde daima bir şeyler olmaktadır. Zaman hem ilerler, hem de askıda kaldığı izlenimi verir.

Maeterlinck, statik dram ile hem döneminin gerçekçi-doğalcı akımı ile bulvar tiyatrolarının, hem de klasik, Yunan ve Shakespeare tiyatrosunun hareketi ileriye taşıyan dram yapısına karşı gelmiştir. Ayrıca trajik olana o güne kadar olduğundan farklı bir anlam ve biçim önermiştir. Sembolist sanatın, geleceğin tiyatrosunu yaratmak iddialarının bir ürünü olarak ortaya çıkan Maeterlinck tiyatrosu, statik dram ile birlikte dilde ve mekânda getirdiği yeniliklerle geleceğin dram sanatına özellikle de absürd tiyatroya yapı kodları bağlamında yansımıştır.

---

<sup>1</sup>P. Szondi, *Theory of the Modern Drama*, trans.: M. Hayes (Minneapolis: University of Minnesota

### III. SEMBOLİST TİYATRONUN BİR ÖRNEĞİ OLARAK MAETERLINCK TİYATROSUNUN ABSÜRD TİYATROYA YANSIMALARI

#### 1. DİL VE SESSİZLİK

##### A. Oyun Sonu (Samuel Beckett)

Samuel Beckett'in oyunlarında kullandığı dramatik teknikler ile Maeterlinck'in kullandığı dramatik teknikler arasında benzerlikler vardır. Beckett de Maeterlinck gibi karakter yapısında minimalizmi, olaylar dizisinde geleneksel yapıdan uzaklaşmayı tercih etmiştir. Aynı şekilde sessizlikleri ve duraksamaları sıkça kullanır. Şiirsel dil, müzik, sahne resmi yaratır; oyunlarında bazen şarkı ve dans kullanarak dramatik bir sentez yaratmayı amaçlar.<sup>1</sup>

Beckett'in Dadaizm ve Sürrealizmin de içinde olduğu 1920'ler ve 1930'larda ortaya çıkan avangard sanat hareketi ile ilişkisi, eserlerinde dil ve sessizliğe önem vermesinde etkili olmuştur. Geleneksel anlamda bir olaylar dizisinin ve neden-sonuç ilişkisi ile birbirine bağlı diyalog yapısının olmayışı, erken dönem oyunlarından başlayarak, Beckett tiyatrosunun baskın özelliklerini oluşturur. Beckett dil ve mantık/düşünce arasındaki ilişkiye şüpheyle yaklaşmaktadır. Yazara göre, dilin mantığına kapılıp gitme tehlikesi, bilinçsizce kabullenilen anlamları ve çağrışımları da beraberinde getirir. Oysa anlamın yitirildiği bir dünyada mevcut dil de anlamını yitirmiş; isimlendirilemeyen, kesin olmayan, çelişkili ve düşünülemez olanı ifade etmekte yetersiz kalmıştır. Bu nedenle Beckett dile karşı çıkar. Ancak bu karşı çıkış, dili kullanma zorunluluğunu yadsımaz:

---

Press, 1987), s. 56.

<sup>1</sup>Rose, *ön. ver.*, s. 150.

Beckett dile karşı çıkar; sürekli dille çalışmaya zorlanan bir ozan olarak onu sever. Dile bakışındaki çelişkinin kaynağıdır bu: Bazen ona kutsal bir araç olarak görünür, bazen yalnızca anlamsız bir vızıltı.<sup>1</sup>

Beckett anlam arayışında dili bir araç olarak kullanmaya devam eder. Dilin iletişimi sağlamada ve geçerli söylemleri iletmede kısıtlı olan ifade gücünü kullanmak üzere bir arayış içerisine girmiştir. Bu nedenle, yazar dili değişik şekillerde ayrıştırarak parçalar. Bu şekilde dili kendisine karşı kullanan Beckett, anlamı parçalayarak kesin olmayanın, anlamlandırılmayanın temsil edilmesini sağlamıştır.

Martin Esslin, *Absürd Tiyatro* çalışmasında Beckett üzerine araştırma yapan Niklaus Gessner'in *Godot'yu Beklerken*'de dilin on değişik parçalanma biçimini saptadığını aktarır. Bunlar: Yalın, yanlış anlamalar ve çift anlamlardan oluşan monologlar (iletişim kuramamanın göstergeleri olarak); basmakalıplık, eşanlamlıların yinelenmesi; doğru sözcüklerin bulunamaması ve telgrafımsı biçim (gramer yapısının yitmesi, buyruklarla iletişim); Lucky'nin karmakarışık saçmalaması; dilin iletişim aracı olarak işlevini yitirmesinin, soruların gerçekte yanıt gerektirmeyen tümcelere dönüşünün bir göstergesi olarak soru işaretleri ve ünlem işaretlerinin atılmasıdır.<sup>2</sup>

Beckett'in dili parçalayarak kurduğu diyalog yapısı, neden-sonuç bağı ile gelişim göstermez. Söz ve eylem, bir arada ve birbirini yadsıyarak kurulur. Böylece dili kullanarak dilin ötesinde bir anlam yaratmayı amaçlar. Beckett, dil ile ilgili arayışını sözsüz oyunlar yazmaya kadar ilerletmiş; sözcükler olmadan sözcüklerin ardındaki gerçeği ortaya koymayı hedeflemiştir.

---

<sup>1</sup>M. Esslin, *Absürd Tiyatro*, çev.: Güler Siper (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1999), s. 71.

<sup>2</sup>Aynı, s. 73-74.

Beckett de Maeterlinck gibi oyunlarında sessizlikleri ve duraksamaları sıkça kullanmış ve sessizliğe bir anlatım aracı olarak özel önem vermiştir. Beckett sessizliğin yeni anlamlar yaratmak ve yenilikçi sanatsal biçimler yaratmada bir araç olarak işlev gördüğüne inanır. Bunu Axel Kaun'a 1937 yılında yazdığı bir mektupta şu şekilde açıklar:

Dili bir çırpıda silip bir kenara atamayacağımıza göre, onu bulunduğu yerden aşağıya çekmeye yarayacak yapılmamış hiçbir şey kalmamalı... Bir yazar için içinden sızana kadar (dilde) bir deliğin içinden başka bir delik açmaktan başka daha büyük bir amaç düşünemiyorum. [...] söz yüzeyinin o berbat maddeselliğinin dağılıp gitmemesi için bir neden var mı? [...] bu nedenle bütün sayfalar boyunca, sessizliğin dipsiz uçurumlarını birbirine bağlayan baş döndürücü zirvelere asılıp kalmış seslerin çizdiği yoldan başka hiçbir şey algılayamayız.<sup>1</sup>

Sessizlik, Beckett'in oyunlarında Maeterlinck'de olduğu gibi aktif olarak var olur.

[Beckett'in oyunlarında] *duraklar* dramatik etki yaratan dağınmık unsurlar değil bütün dramatik durumun organik bir parçasıdır.<sup>2</sup>

Adorno, *Trying to Understand Endgame* adlı makalesinde Beckett'in *Oyun Sonu*'nda, Maeterlinck'in "ikinci derece diyalog" adını verdiği diyalog biçimine belirgin şekilde benzeyen diyalog yapısına dikkat çekmektedir:

Dilsizlik durumuna henüz tatmin edici bir şekilde ulaşamadığı için *Oyun Sonu*'ndaki sözcükler eğreti bir etki bırakmaktadır. Onlar altüst ettikleri sessizliğin "refakatçisi" gibidirler. [...] sessizliğe bürünenlerin ikinci dili, arsız ifadeler yığındırlar. Sözde-mantıksal bağlantılar kurarlar. Oyunda, bu sözlere dili yadsıyan sanat yapıtının anlatım aracı olması için yeniden biçim verilir.<sup>1</sup>

*Endgame* (Oyun Sonu) Beckett'in üçüncü büyük oyunu olup 1954-1956 yılları arasında yazılmıştır. Oyun ilk kez 3 Nisan 1957'de Roger Blin tarafından Londra'da bulunan Royal Court Theatre'de sahnelenmiştir. Beckett'in erken dönem oyunlarından olan bu metin ile Maeterlinck'in erken dönem oyunları olarak nitelenen

<sup>1</sup>T. W. Adorno, *Notes to Literature*, trans.: Shierry W. Nicholson (2 vols New York: Colombia University Press, 1991), s. 262.

<sup>2</sup>McGuinness, *ön. ver.*, s. 151.

metinlerinde dilin dramatik bir unsur olarak kullanılması bağlamında koşutluklar bulunur. Her iki yazar da, dili sorunsallaştırmış; farklı amaçlarla dili kendisine karşı bozarak kullanmışlardır. Dile geleneksel tiyatrodan farklı bir anlam ve biçim öneren bu arayışlar mantık bağının kırılması, tekrarlar, sessizlik ve duraksamaların kullanılması ile açığa çıkmaktadır. Maeterlinck ve Beckett tüm bu araçları kullanırken dile kendisinin ötesinde bir anlamın göstereni olarak işlev yüklemiştir.

Oyun tek perdedir ve tek mekânda geçer. Oyun kişileri Hamm, Clov, Nagg ve Nell olmak üzere dört kişiden oluşur. Arka duvarında perdeleri örtülü iki yüksek pencerenin bulunduğu ve mutfağa açılan kapısı olan bir odada, kör ve yürüyemez olan Hamm, tekerlekli sandalyesinde oturmakta; uşağı olan ve oturamayan Clov onun buyruklarını yerine getirmektedir. Duvarın önünde bulunan iki varilde ise bacaklarını yitirmiş olan Hamm'ın annesi ve babası Nagg ve Nell yaşamaktadır. Odanın dışında yaşam izi olmadığı anlaşılır. Hamm'a nefret dolu bir yakınlıkla bağlı olan Clov, sürekli olarak onu terk edeceğini söyler ancak bunu yapamaz. Bu arada Hamm'ın buyruğu üzerine Clov pencereden hiçbir şeyin görülmediği dışarıya dürbünle bakıp gördüklerini Hamm'a anlatmakta, mutfaktan bazı şeyler gidip getirmekte en çok da Hamm'ı tekerlekli sandalyesiyle odanın içinde dolaştırmaktadır. Nagg ve Nell de zaman zaman başlarını varilden çıkarıp aralarında konuşmakta; Nagg anılarından söz ederken, Nell nükteler anlatmaktadır. Hamm'ın ise sonu gelmeyen bir öyküsü vardır: Dilenci bir adam öyküyü anlatan kişiye gelerek kendisinden aç oğlu için ekmek ister. O da verir, bunun üzerine dilenci oğlunu yanına vermek ister; öykü burada kesilir. Bu arada bir pirenin varlığı bir yaşam belirtisi olarak Hamm ve Clov'u dehşete düşürür. Clov pireye böcek öldürücü sıkarak.

---

<sup>1</sup>Adorno, *ön. ver.*, s. 262.

Nell varilinin içinde ölmüştür. Nagg onun ölümüne ağlar. Clov dürbünle yeniden dışarıya; gün ışığının olmadığı bu nedenle de gece ve gündüzün ayırt edilemediği gri boşluğa doğru bakar. Bir çocuk karaltısı seçer gibi olur. Ancak Hamm bununla ilgilenmez; sonunun geldiğini düşünür ve Clov'a yol verir. Clov gitmek için hazırlanır ama elinde şemsiye, üstünde palto ve elinde bavulla kalakalır, gitmez. Hamm'ın öyküsünü sonu gelmez bir şekilde sesli olarak düşünüşüne kulak verir.

Sonun gelmeyişi üzerine bir oyun olan *Oyun Sonu* insan varoluşunun anlamsızlığı karşısındaki acıklı durumu ortaya koyar. Oyunda yaşamının acı çekmek demek olduğu, kişinin önemli olduğu yanılması içinde olduğu ve insanın her durumda acımasız olduğu gerçeği gözler önüne serilir.

Oyunda Hamm ve Clov arasında bitmek bilmeyen bir oyun oynanmaktadır. Her gün tekrar eden, başlangıçta belki hoş giden, gülünç ve eğlenceliyken zamanla alışkanlığa dönüşen, sıkıntı veren, bitmesi gereken ama bir türlü bitirilemeyen bir oyun.

Beckett, oyunda yaygın olarak sahne direktifleri, tekrarlar, gündelik konuşmalar içerisinde keskin değişimler, mantık bağı olmayan konuşmalar, kısa cümleler, uzun monologlar ve duraksamaları sıklıkla kullanır. Yazar dili bir iletişim aracı olarak kullanmaz. Bunun yerine dil, karakterlerin varoşsal gerçeklikleri ile yüzleşmesine neden olur. Kullandıkları dil yaşadıklarının kanıtı olduğu gibi varoluş sıkıntısı ile baş etmeleri için koruma kalkanı görevi görmektedir.

Beckett oyunun başındaki ayrıntılı sahne yönergesinde Clov'un tekrar eden hareketleriyle mekânı aktif hale getirerek bir başlangıcı imler. Yönergelerdeki hareket tekrarları ve daha sonra dilde ortaya çıkan tekrarlar oyundaki sıfır noktasının sahnede teatral olarak temsil edilmesini sağlar. Tekrarlarla kurulan dairesel form askıda/felç olma durumu yaratarak hiçliği dil ve hareket aracılığıyla "görünür" kılar.

Varoluş sıkıntısı içindeki karakterler değişimden kaçtıkları ve değişimi reddettikleri için tekrar onlar için kaçınılmaz bir hal alır. Clov oyun boyunca Hamm'a onu terk edeceğini söylemektedir:

CLOV: Gitmeye çalışıyorum. *Kapıya gider, durur.* Doğduğum günden beri. *Çıkar.*<sup>1</sup>

(...)

CLOV: Hepiniz gitmemi istiyorsunuz, demek?

HAMM: Tabii.

CLOV: Giderim öyleyse.

HAMM: Gidemezsin.

CLOV: Gitmem o halde. Susarlar.

(...)

CLOV: Ben gidiyorum.<sup>2</sup>

(...)

CLOV: Ben gidiyorum.<sup>3</sup>

Oyunda Clov'un Hamm'ı terk edeceğini ve bunu nasıl gerçekleştireceğini söylediği diyaloglar uzun ve bitmek bilmez bir vedayı vurgulamaktadır. Aynı şekilde Hamm oyun boyunca Clov'a ağrı kesicisinin zamanının gelip gelmediğini sorar. Clov bu soruya her defasında olumsuz cevap verir. Varoluş acısı içindeki Hamm, sorduğu bu sorunun cevabını bilmektedir. Hiçbir ilaç bu acıyı geçiremeyecektir. Oyundaki tüm karakterler bir oyun şeklinde sürdürdükleri bu tekrarların farkındadırlar.

HAMM: Sen bıkmadın mı?

CLOV: Bıktım! **Duraksama.** Neden bahsediyorsun?

HAMM: Şu... şu şeyden.

CLOV: Çoktan, **Duraksama.** ya sen?

HAMM: *Kederli.* Öyleyse değişmesine hiçbir sebep yok.

CLOV: Ama bitebilir! **Duraksama.** Allah'ın günü aynı sorular, aynı cevaplar!<sup>4</sup>

(...)

HAMM: Önce daha neşeliydik. **Duraksama.** Ama gün sonunda hep böyle olur, değil mi Clov?

CLOV: Hep!

HAMM: Bu da diğerleri gibi bir gün sonu, değil mi Clov?

<sup>1</sup>S. Beckett. *Oyun Sonu*, çevirenler: Berent Enç-Herman Sarıyan. (Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Başdramaturgluk oyun metni, 1988), s. 10.

<sup>2</sup>Aynı, s. 24-25.

<sup>3</sup>Aynı, s. 29.

<sup>4</sup>Aynı, s. 3-4.

CLOV: Öyle gibi.

**Duraksama.**<sup>1</sup>

(...)

NELL: Neden sanki her gün bu komediyi oynuyoruz.

**Duraksama.**<sup>2</sup>

(...)

CLOV: Neden sanki her gün bu komediyi oynuyoruz.

HAMM: Günlük işimiz. Belli olmaz ki hiç.

**Duraksama.**<sup>3</sup>

Oyunda gündelik ve gevşek dokulu kurulduğu izlenimi veren diyaloglarda ani değişimler, bir konudan başka bir konuya keskin geçişler dikkat çeker. Bunlar karakterler arasında etkili bir iletişim sağlamak için değil sahnede oluşan derin boşluğun doldurulmasına hizmet eder.

CLOV: Onu bir öldürebilseydim, gözüm açık gitmezdim.

**Duraksama**

HAMM: Hava nasıl?

CLOV: Her zamanki gibi.

HAMM: Toprağa baksana.<sup>4</sup>

Ayrıca oyunda bir an için kavranan; sonra aniden ortadan kaybolan anlamlar ile gündelik diyaloglar arasına yerleştirilmiş, derin anlamları içeren ve insanın varoluş sorununu ortaya koyan dil oyunları da dikkat çekmektedir.

HAMM: (...) **Duraksama.** Duvarlara çok yakın mıyız?

CLOV: Evet.

HAMM: *Elleriyle duvarları arayarak.* Duvar yok! Niye yalan söylüyorsun?

CLOV: *Duvara daha fazla yaklaşıyor.* İşte!

HAMM: Dur! *Clov koltuğu arka plandaki duvarın dibinde durdurur.*

*Hamm elini duvara koyar. Kısa bir süre sonra. Kocamış duvar!*

**Duraksama.** Öte tarafında da öbür cehennem! *Kısa bir zaman geçer. Sert.* Daha yakın, daha yakın! Tam dibine!<sup>5</sup>

(...)

HAMM: (...) Bir gün kör olacaksın, tıpkı benim gibi. Bir köşeye oturup, boşlukta, karanlıkta yok olacaksın, sonsuzluğa kadar... tıpkı benim gibi. **Duraksama.** Bir gün “yoruldum oturayım” deyip bir kenara çökeceksin. Sonra acıkacaksın, yemek hazırlamak isteyeceksin. Fakat ayağa kalkamayacaksın. Oturmakla büyük hata işlediğini

<sup>1</sup>Aynı, s. 9.

<sup>2</sup>Aynı, s. 10.

<sup>3</sup>Aynı, s. 21.

<sup>4</sup>Aynı, s. 18.

<sup>5</sup>Aynı, s.18.

anlayacaksın. “Madem oturdum, burada biraz kalayım; sonra kalkıp yemeğimi hazırlarım” diyeceksin. Fakat ayağa hiç kalkamayacaksın; yemeğini hiç hazırlayamayacaksın. **Duraksama.** Bir ara duvara bakacaksın. Sonra “gözlerimi kapayıp, uyuyayım, belki daha iyi olur” diyeceksin ve kapayacaksın. Açtığın zaman duvarı bulamayacaksın. **Duraksama.** Boşluğun sonsuzluğu etrafını saracak. Bütün çağların hortlayan ölüleri bile dolduramayacak bu boşluğu. Sınırsız istepler ortasında bir çakıl taşı olacaksın. **Duraksama.**<sup>1</sup>

Hamm ve Clov arasındaki diyalogun iletişim kurma amacı yoktur. Bir konudan diğer konuya kolaylıkla geçiş yaparlar. Birbirlerine sordukları sorular, Hamm’in anlattığı ve tamamlamaktan korktuğu hikâye, geçmişlerine dair konuşulan konular, Nagg ve Nell’in konuşmaları gerçekte iletişim kurmak, bilgi vermek amacını taşımaz. Çünkü dil amacını yitirmiştir.

Oyunda Clov sadece Hamm’in ona öğrettiği sözcükleri kullanabilmekte, o sözcüklerle düşünebilmektedir. Bu durum, dilin, insanın varoluşsal konumunu açıklayabilmede yetersiz kalışına işaret eder.

CLOV: (...) Ben, senden öğrendiğim kelimeleri kullanıyorum. Anlamıyorsan yenilerini öğret; yahut da bırak konuşmayayım. **Duraksama.**<sup>2</sup>

Oyunun sonlarına doğru Clov ayrılmaya niyet eder. Fakat yeni bir hayatın içinde yeni alışkanlıklar edinmek için çok yaşlı olduğunu ve hiç gidemeyeceğini de bilmektedir. Bu durumda yine kelimelere sığınacağını ama onun da yetersiz kalacağını belirtir.

CLOV: (...) Bazen... kendi kendime diyorum ki, Clov! Bir gün gitmene izin vermelerini istiyorsan, burada daha iyi durmalısın. Fakat yeni şeylere alışabilmek için kendimi çok ihtiyar, çok yabancı hissediyorum. Demek ki, hiç bitmeyecek! Hiç gidemeyeceğim. **Duraksama.** Sonra bir gün ansızın sonu gelecek; her şey değişecek; anlayamayacağım. Geride kalan kelimelere

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 24.

<sup>2</sup>Aynı, s. 29.

soracağım... Uyku, uyanış, akşam, sabah... Onlar da cevap veremeyecek.  
**Duraksama.**<sup>1</sup>

Oyunda kullanılan duraksamalar dilde, konuşma örgüsünde kesintiler yaratır. Beckett duraksamalarla konuşmayı yönlendirir, konuşmaya derinlik katar. Duraksamalar beklemenin acısını, varoluş boşluğunu, çöküş beklentisini ve umutsuzluğun duyurulmasını arttırır. Duraksamalarla karakterlerin yaşadığı keder vurgulanırken sözcüklerin çıplaklığı da açığa çıkarılır. Karakterler duraksama anlarında ihtiyaç duydukları doğru kelimeleri bulamazlar. Muhatapları tarafından baskı altına alındıklarında veya karşısındaki kişiden geçici bir yaşama sevinci beklentisi içinde olduklarında duraksamaya ihtiyaç duyarlar. Nitekim oyunun sonlarında Hamm gideceğini söyleyen Clov'dan gitmeden önce kendisine kalpten bir şeyler söylemesini ister. Ancak Clov'dan duydukları onda beklediği varoluş sevincini duyurmaz.

CLOV: Gidiyorum. **Duraksama.**

HAMM: Gitmeden önce bir şey söyle.

CLOV: Söyleyecek bir şey yok.

HAMM: Birkaç kelime... kalbimde tutabileceğim birkaç kelime...

CLOV: Kalbin!

HAMM: Evet! **Duraksama. Kuvvetle.** Evet! **Duraksama.** Bütün diğerleriyle beraber; gölgelerle, mırıltılarla ve hatta kötülüklerle beraber... **Duraksama.** Clov... Benimle hiç konuşmadı. Ama yalnız ayrılmadan önce, kendisine bir şey sormadığım halde, bana... şey dedi...

CLOV: *Kederden çökmüş.* Ahh...

HAMM: Şey, bir şey söyle!.. kalbinden bir şey söyle!

CLOV: Kalbinden!

HAMM: Birkaç kelime.

CLOV: *Şarkı söyleyerek*

Haydi kuş durma burada

Uç güzel sevgiliye

Söyle koynuna konup da

Halim bomboktur diye.

*Kısa bir zaman geçer.*

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 55.

CLOV: Yeter mi?  
HAMM: Acı acı peki, öyle olsun!  
**Duraksama**<sup>1</sup>

Ayrıca duraklar dildeki ritmi böler ve dil aracılığıyla oluşabilecek hareket azalır, yavaşlar. Böylece bir türlü bitirilemeyen oyunun duraksamalarla parçalanmış dili de yazar tarafından bu oyunun sonlandırılmamasına ilişkin dramatik bir unsur olarak kullanılmıştır.

Oyun kişileri hem oyunu sonlandırmak hem de sürdürmek ister. Hareketsizlik ile birlikte *sessizlik* (ölüm) isteği ve *sessizlik* (ölüm) ürküntüsü arasında gidip gelen oyunda “oyun” sürekli bir şekilde sonu ertelemeyi amaçlar. Sonu ertelemenin yarattığı gerilim, konuşma yoluyla oyun kişileri tarafından aşılmaya çalışılır. Oyunun başlarında Hamm oyunun bitmesi gerektiğini ama buna bir türlü karar veremediğini belirtir:

HAMM: (...) Yeter, artık bitmeli! Bu sığınakta bile! **Duraksama**. Ama karar veremiyorum, karar veremiyorum, şeye... bitirmeye. Evet, tamam, artık vakit geldi. Ama yine de karar veremiyorum... *Esner* bitirmeye.<sup>2</sup>

Hamm’ın ve Clov’un oyunu sonlandırma ve sessizlik içinde olma arzusu var gibi görünse de sessizliği, yani ölümü istemek imkânsızdır. Onlar oyunu sonlandırmamak için sürekli konuşur ve hikâyeler anlatırlar; bu şekilde ölümün hayatın ortasında açtığı boşluğu doldurmak isterler. Çünkü onlar için sessizliğin ağırlığı katlanılamayacak kadar ağırdır. Oyun kişileri sessizliğin içindeki anlamın yokluğu ile yüzleştikleri anda sesleri duyulur ve ancak bu şekilde hikâye/oyun devam eder. Böylece oyun yoluyla bir aldanma içinde yaşarlar.

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 54.

<sup>2</sup>Aynı, s. 2.

Oyun kişilerinin sessiz kalmayı başaramaması ve konuştuklarında da dilin yetersiz oluşu arasında çift katmanlı bir bağ vardır: Hem ölümün temsil edilebilmesinin güçlüğü, hem de temsil edilmesinin gerekliliği. Bu nedenle *Oyun Sonu* ölümün temsil edilemeyişi ve isimlendirilemeyişinin göstergelere dönüştüğü bir oyun olma özelliği göstermektedir. Oyundaki bu iki uç arasındaki gerilimi aşmak için dilin baskın bir gösterge olarak kullanılması ve sonunda bu göstergenin de iflas etmesi oyun kişilerini var olan insanlık durumu içerisinde hareketsiz ve askıda bırakır.

Beckett, Maeterlinck'in metafizik yönelimini taşımaz. Maeterlinck insanın yazgı, Tanrı, ölüm karşısındaki zavallı durumunu sergilerken, Beckett dünyaya fırlatılmış insanın varoluş kederini ve onu felç eden insanlık durumunu yansıtmayı amaçlar. Bu bağlamda Maeterlinck'te isimlendirilmeyen, adlandırılmayan, görünenin arkasındaki gerçekliğin sezdirilmesi, Beckett'te hiçliğin temsiline dönüşmüştür. İnsan varoluşuna farklı açıklamalar getiren her iki yazarı aynı noktada buluşturan unsur ise bir anlatım aracı olarak dili sorunsallaştırmaları ve ona geleneksel tiyatrodan olduğundan farklı işlevler yüklemeleridir. Maeterlinck için dile işlevini yeniden kazandırmak esasken Beckett için dil anlamını tamamen yitirmiş olup insanın ontolojik konumunu açıklamada yetersiz kalmaktadır. Beckett'in dili sorunsallaştırması onun sözsüz oyunlar yazması noktasına kadar ilerlese de erken dönem oyunlarından biri olan *Oyun Sonu*'nda henüz dilsizlik aşamasına ulaşamamıştır. Bunun yerine dil çeşitli şekillerde parçalanarak en yalın haliyle kullanılmıştır. Bu parçalama ile Maeterlinck'in "ikinci derece diyalog" yapısına benzer bir işlevle yüzeydeki dilin kendisinden başka anlamlara gönderme yapması amaçlanmıştır.

## B. Doğum Günü Partisi (Harold Pinter)

Harold Pinter'in oyun yazarlığında izlediği yol, oyunlarında kullandığı dramatik teknikler ve konular “pinteresk” kavramını tiyatro kavramları arasına yerleştirmiştir. Yazarın çağdaş bireyin yabancılaşma, yalnızlık, iletişimsizlik nedeniyle içinde bulunduğu durumun saçmalığını anlatmak için kullandığı dil, karakterlerin içinde buldukları durum ve çevre, sessizlik ve duraksamaları kullanması ile yarattığı tarza pinteresk denmektedir.

Chambers Sözlüğü sıfatı (pinteresk) şöyle tanımlar: 20. yüzyıl İngiliz oyun yazarı Harold Pinter'in oyunlarında kullandığı duraksayan diyaloglar, belirsiz kimlikler ve tehdit içeren ortamlar yaratarak karakter, durum vs. oluşturma biçimi.<sup>1</sup>

Pinter, dilin insanlar arasında gerçek bir iletişim sağlamada yetersiz olduğuna inanır. Bu nedenle oyunlarındaki dil, özellikle de konuşma dili, iletişim kurmak için kullanılmaz. Dil mantık bağı kurmaktan çok duygusal şiddet aracı olarak işlev görür.

Pinter'in kullandığı dil de Maeterlinck'te olduğu gibi ilk bakışta gerçekçi-doğalcı tiyatronun kullandığı gündelik dile benzer. Ancak onun kullandığı gündelik dil, hem Maeterlinck hem de Beckett'te olduğu gibi geleneksel tiyatronun kullandığı dilden farklıdır. Pinter'in diyalogları karşıtlıklardan, tekrarlardan, sessizlik ve duraksamalardan oluşur.

Pinter'in oyunlarındaki dil ilk bakışta ve başlangıçta gerçekçi ve gündelik dile ait görünür. Fakat derinlemesine incelendiğinde müzikal bir düzenleme ve dikkatlice planlanmış tekrarlar, duraklar ve sessizlikler görünür ki bu durum Pinter'in dilini Maeterlinck ve Beckett'e yaklaştırır.<sup>2</sup>

Pinter oyunlarında kullandığı dilde ritme önem verir. Pinter anlamı doğrudan ileten bir dil kullanmaktan çok anlamı derinde hissettiren bir dil kullanır.

---

<sup>1</sup>N. Tutaş. *Pinteresque Dialogues: A Stylistic Analysis*. (Ankara: Kül Sanat Yayıncılık, 2008), s. 31.

<sup>2</sup>Rose, *ön. ver.*, s. 197.

Ritmi bilinçli olarak kullanıyorum. Ayrıca dilde anlamı iletmek için belli (anlam) dereceler(i) kullanmak da ilgimi çekiyor. Demek istediğim şu ki böylece ortaya çıkan vurgu, anlamın ne olduğunu ortaya koyar.<sup>1</sup>

Pinter'in dilde kullandığı bu teknik onu genelde sembolistlere ve özelde de Maeterlinck'in kullandığı dile yaklaştırmıştır. Dil, yüzeyde görünen birebir ifadeye değil de derinde ima edilen anlama vurgu yapmayı amaçlayan dramatik bir teknik olarak Maeterlinck'in "ikinci derece diyalog" ile gerçekleştirmeyi amaçladığı işlevi yüklenir.

Pinter da, Beckett ve Maeterlinck gibi sessizliğin gerek kendi başına, gerekse de dil ile birlikte kullanıldığında yarattığı iletişim gücüne inanır.

İngelerin serbestçe ortaya çıktığı yer ve karakterlerin sessiz olduğu ve sessizlik içinde saklandığı yer arasında bazen bir denge bulunur. Bu en açık şekilde sessizlik içinde gerçekleşir.<sup>2</sup>

Pinter'in oyunlarında sessizliğin yarattığı gizem havası oyun kişilerinin sözlerini aşındırarak, diyalogu bölerek, oyun kişilerinin söylemine müzikal bir ritim katar. Bu nedenle Pinter'in da ifade ettiği gibi sessizlik ve duraksamalar yazarın konuşma düzeninin ayrılmaz bir parçasıdır.

Dümdüz etmek, bazı şeyleri elemek istiyorum. Çok fazla söz rahatsız ediyor.<sup>1</sup>

Sessizlik, yani "konuşmanın tersi" Pinter'in yazma tarzının belirleyicisidir. Yazar, konuşmanın olmadığı pasajlar için iki farklı terim kullanır: "Duraksama"(pause) ve "sessizlik" (silence). *Sessizlik* konuşmanın kontrolüdür. Sözsüz bir tepki de olabilir bu, konuşmayı reddetmek de. Öte yandan *duraksama*, konuşan kişinin düşünce ve dili bir araya getirme çabasının dışa vurulduğu bir sahneleme stratejisidir. Ne söyleneceği ve nasıl söyleneceği üzerine yoğunlaşmanın

---

<sup>1</sup>Pinter'den aktaran Rose, *aynı*, s. 197.

<sup>2</sup>Aynı, s. 197.

yarattığı bir tereddüttür. Düşüncedeki bir kopukluğun, belirsizliğin, inanç eksikliğinin ve kendine güvenmek için duyulan ihtiyacın bir işaretidir. Ama yine de hepsinden önemlisi duraksamanın da bir sessizlik olmasıdır. Böylece, hem sessizlik hem de duraksama insanlar arasındaki iletişimin anlamlı birer ögesi olurlar.<sup>2</sup>

Pinter'in metinlerinde üç çeşit duraksama biçimi görülür. En kısa olanı metin içinde üç nokta (...) ile belirtilir ve sıkışma anı, doğru kelimeyi arama ve duruma uyumsuzluğu ifade eder. Orta uzunlukta olan ise metin içinde "duraksama" olarak belirtilir ve bir kriz anı, konuşulmayan bir anlama işaret ederek aksiyonda daha uzun bir kesinti yaratır. En uzun ara, metinde "sessizlik" olarak belirtilir ve karakterin duygu ve tavrında yoğun değişime işaret eder.<sup>3</sup>

Pinter sessizlik ve duraksama kullanarak karakterlerin korkularını ve tehdit algılarını ona bir isim vermeden gösterir. Ayrıca bu teknikle karakterlerin iletişim beceriksizliklerinin yanı sıra iletişimden kasıtlı olarak kaçışları da sessizlik ve duraksamaların dramatik birer araç olarak kullanılması ile ifade edilir.

Siz ve Ben, bir sayfada büyüyen karakterler, isteğimiz körelmiş.<sup>1</sup>

Pinter karakterlerinin bilinçli olarak iletişimden kaçmalarını ise şu şekilde açıklar:

Bizlerin en iyi iletişim kurduğumuz yer sessizliğimiz, söylenmeyenin mekânı. Olan şey devamlı kaçıştır, umarsız artçılar bizi bizden uzak tutarlar. İletişim çok uyarıcıdır. Başka birisinin hayatına girmek çok korkutucudur ve aynı zamanda başkalarının içimizdeki sefaleti fark etmesi dehşetli korkutur bizi.<sup>2</sup>

Bu nedenle Pinter'in oyunlarında sessizlik ve duraksamalar bazen iletişime girmek istememek anlamına gelir.

---

<sup>1</sup>Aktaran S. Fişenk. *A Study On Harold Pinter: The Significance Of Silences And Pauses In The Birthday Party, The Caretaker And The Homecoming*. (Ankara: Yayınlanmamış Master Tezi. ODTÜ, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, 1998), s. 7.

<sup>2</sup>Aynı, s. 8.

<sup>3</sup>Tutaş, *ön.ver.*, s. 34.

Pinter için karakterlerin ne söylemedikleri en az ne söyledikleri kadar önemlidir. Sessizliklerde ve duraksamalarda karakterlerinin psikolojik ve duygusal durumları göz önüne serilir. Sessizliklerin ve duraksamaların derin duygular taşıdığına dikkat çeker. Sessizlik ve duraksamalar uçlarda yer alan duygusal bağlanmaların, hislerin ve içsel hesaplaşmaların tamamıyla açığa çıktığı psikolojik durumların göstergeleridir.<sup>3</sup>

Pinter'ın oyunlarındaki sessizlik ve duraksamaların yarattığı derinlik, söz olmaksızın anlamlı ve güçlü bir iletişimin gerçekleştirilebileceğini gösterir. Yazarın karakterleri mükemmel konuşmalar yapmazlar, ne de içlerinden geçenleri akıcı ve tutarlı bir biçimde söze dökebilirler. Kendilerini ifade etmekteki güçlerini ve güvenlerini yitirdikleri, duygularını ve düşüncelerini anlatmak için kendilerini yeteri kadar güvende hissetmedikleri zamanlar vardır. Böyle anlarda dış dünyayla iletişime geçemeyen, zor anlaşılır karakterler olarak görünürler. Bununla birlikte sessizlik yalnızca karakterlerin kendilerini ifade etmekteki beceriksizliklerini göstermez. Kimi durumlarda karakterler diğerlerini yönlendirme gücünü ellerine geçirirler. Böyle zamanlarda farklılıklarını, ilgisizliklerini veya diğerlerinden ayrı duruşlarını ortaya koyacak kadar kendilerini güçlü hissederler ve bu da en iyi sessizlik ve duraksamaların kullanmasıyla başılır.

*The Birthday Party* (Doğumgünü Partisi), Pinter'ın 1957 yılında yazdığı ikinci oyunudur. Oyun, ilk kez Cambridge'de bulunan Arts Theatre'da 28 Nisan 1958 yılında sahnelenmiş olup, o tarihten itibaren Pinter'ın en çok sahnelenen oyunu olarak bilinir.

---

<sup>1</sup>Pinter'dan aktaran Harold Bloom (ed.), *Modern Critical Views: Harold Pinter* (Chelsea: Chelsea House Publishers, 1987), s. 25.

<sup>2</sup>Pinter'dan aktaran Fişenk, *ön. ver.*, s. 35.

<sup>3</sup>M. Barnwell, "The Life and Work of Harold Pinter", *American Theatre*, 14, No: 7 (1997), s. 58.

Altmışlarında bir çift olan Petey ve Meg, bir kıyı kasabasında pansiyon işletmektedirler. Bu pansiyonda kalan tek müşteri, otuzlarının sonlarındaki eski bir konser piyanisti olan Stanley'dir. Yaklaşık bir yıldır bu pansiyonda kalan Stanley, Meg'in anaç ilgisiyle yaşar ve dış dünya ile tüm ilgisini kesmiştir. Komşuları olan yirmilerindeki Lulu'ya kendisiyle birlikte gelmesini söylese de, aslında gidecek hiçbir yeri yoktur. Günün birinde pansiyona iki kişi daha kalmak için gelir. Bunlar: Kaba saba tavırlı olan McCann ve durmadan konuşan Goldberg'dir. Meg gelenlere o günün Stanley'in doğum günü olduğunu söyler. Bunun üzerine McCann ve Goldberg bir doğum günü partisi düzenlemeyi önerirler. Parti başladığında McCann ve Goldberg, Stanley'i bir sorgulama biçiminde suçlamaya dönüşen, saçma bir soru yağmuruna tutarak bunaltırlar. McCann, partinin doruk noktasını oluşturan körebe oyunu sırasında Stanley'in gözlüklerini kırar. Stanley bir bunalıma girerek Meg'i boğmaya kalkar. Bu arada Goldberg partiye çağrılmış olan Lulu'ya tecavüz eder. Stanley, ertesi sabah kahvaltıya indiğinde Goldberg ve McCann tarafından beyin yıkamasını andıran bir sorgulamadan daha geçer. Goldberg ve McCann, Stanley'in geleceğiyle ilgili bu beyin yıkama sahnesi sırasında kendisine alışacağını söyleyerek onu pansiyondan götürürler. Petey ve Meg'e de ona iyi bakacaklarını, merak etmemelerini söylerler. Onlar çıktıktan sonra yaşlı çift oyunun başındaki gibi başa kalırlar.

Oyunda, görünüşte güvenli gibi görünen gündelik hayatın ne denli tehlikelerle dolu olduğu, bireyin kendi dışında bulunan ve kendine yönelik bir tehdit ortamı içinde yaşadığı anlatılır. Ayrıca insanın varoluşsal durumunu gündelik olanın bayağı ve komik olanı içinde gösterir. Oyunda başka bir anlam katmanı olarak da gerçeği herhangi bir şekilde doğrulama olanağı olmadığı da anlatılır.

Pinter, oyunda gündelik konuşma dilini, dilde tekrarları, sessizlikler, duraksamalar ve dilde müzikal ritmi dramatik araç olarak kullanır. Oyunda karakterlerin kendilerinden beklenilenin aksine konuşmayı reddettikleri ve bilinçli bir şekilde anlamlı bir ilişki kurmaktan kaçındıkları durumlarda sessizlik ve duraksamalar sıklıkla kullanılır.

Oyunda kullanılan gündelik konuşma dili oyunun başlarında seyirci/okuyucuda güvenli bir alan yaratsa da, oyun ilerledikçe bu güvenli alan zedelenir. Çünkü karakterler yüzeyde gündelik diyaloglarla birçok şey söylerler fakat bu onların birbirleriyle gerçek bir ilişki kurdukları anlamına gelmez. Nitekim Stanley, pansiyona gelecek olan iki kişi hakkında Meg'e sorular sorsa da bu kişiler hakkında bilgi alamaz. Aynı şekilde Meg'in de bu kişilerle ilgili bilgi sahibi olduğu şüphelidir. Bu nedenle ikisi arasında geçen diyalogdan mantıksal bir çıkarım yapmak güçleşmektedir.

STANLEY: Kimmiş?

MEG: İki adam.

STANLEY: Hangi iki adam?

MEG: Bekliyorduk ya! Odalarını gösterdim şimdi. Bayıldılar.

STANLEY: Geldiler demek?

MEG: Çok iyi insanlar Stan?

STANLEY: Neden dün gece gelmemişler?

MEG: Yatakları çok beğendiler.

STANLEY: Kimmişler?

MEG: *Oturarak.* Çok iyi insanlar Stanley.

STANLEY: Kimmişler diye sordum

MEG: Söyledim ya iki adam.<sup>1</sup>

Yazar diyalog kurarken karakterler arasında sözcük oyunları ve tekrarlar ile müzikal bir ritim yaratır. Aynı zamanda tekrarlarla oluşan gereğinden fazla laf kalabalığı karakterler arasındaki iletişimi güçleştirir ve tekrara konu olan mesajın anlaşılmasında belirsizliğe neden olur.

---

<sup>1</sup>H. Pinter. *Doğumgünü Partisi*, çev.: Memet Fuat. (İstanbul: De Yayınları, 1965), 33-34.

Pinter'in oyunlarında karakterler tekrarları iki amaçla kullanılır: Diğer karakterin sorularından kaçınmak ya da diğer karakteri sözel olarak bastırmak.<sup>1</sup>

Stanley, Lulu'ya pansiyonda kendisinden önce başka kimse kalıp kalmadığını öğrenmek için soru sorduğunda da ondan gerçek bir cevap alamaz. İkisi arasındaki geçen diyalog tekrarlarla ilerler, belli bir müzikal ritmi vardır ama anlam yine belirsiz kalır.

STANLEY: *Sabırsız*. İyi işler miydi burası, eskiden?  
LULU: Niye işlesin?  
STANLEY: Ne demek? Pansiyon değil mi burası?  
LULU: Öyle mi?  
STANLEY: Değil mi?  
LULU: Öyle mi?  
STANLEY: Değil mi... ah, vazgeçin.<sup>2</sup>

Stanley'in Goldberg ve McCann tarafından sorgulanması sırasında da dildeki tekrarlar ve ritim onun üzerinde bir otorite oluşturmaya hizmet eder. Böylece dilin mantıksal içeriğinden çok dilin yarattığı duygusal şiddet ön plana çıkarılmıştır.

GOLDBERG: 846 sayısı olası mıdır, yoksa gerekli mi?  
STANLEY: Hiçbiri.  
GOLDBERG: Yanlış! 846 sayısı olası mıdır, yoksa gerekli mi?  
STANLEY: İkisi de.  
GOLDBERG: Yanlış! Gereklidir ama olası değil.  
STANLEY: İkisi de.  
GOLDBERG: Yanlış! Nereden çıkarıyorsun 846 sayısının gereğince olası olduğunu?  
STANLEY: Olmalı  
GOLDBERG: Yanlış! Yalnız gereğince gerekli! Gereklilik tanınmadan olasılık verilemez. Bir şey gerekli olduğu için olasıdır, ama hiçbir zaman olasılıktan gerekliliğe geçilemez. Ancak gereklilik tanıtıldıktan sonra olasılık varsayılabilir.  
MCCANN: Doğru!  
GOLDBERG: Doğru mu? Elbette doğru!<sup>3</sup>

Yazar oyunda karakterlerin iletişim kurmada isteksiz davranmalarını sessizlik ve duraksamalar kullanarak belirgin hale getirir. Petey birinci perdenin başında

---

<sup>1</sup>Tutaş, *ön. ver.*, s. 53.

<sup>2</sup>Pinter, *ön. ver.*, s. 25.

<sup>3</sup>Aynı, s. 51.

oturma odasına girer. Elinde bir gazeteyle masaya oturur ve gazeteyi okumaya başlar. Oyunun bu açılış sahnesi sessizliğin hâkim olduğu bir an ile başlar. Fakat hemen ardından Petey'in konuşması beklentisi varken mutfak kapısını gösteren taraftan Meg'in sesi duyulur. Meg'in seslenmesine karşı başlangıçta Petey iletişim kurmakta isteksiz görünür. Bu isteksizlik yazar tarafından duraksama ile ifade edilmektedir.

MEG: Sen misin Petey?  
**Duraksama**  
Petey sen misin?  
**Duraksama**  
Petey?  
PETEY: Ne var?<sup>1</sup>

Yazar, duraksama ile bezeli bu diyalog yapısı ile Meg ve Petey arasındaki ilişki hakkında bilgi verir. Eskimiş ve rutin bir ilişkidir bu. Meg gündelik konularla ilgili soruları soran konumundadır. Petey ise bu sorulara mümkün olan en kısa cevapları vererek Meg'in sorularını cevaplamada isteksizlik gösterir. Petey için gündelik hoşbeş oyununun dışında kalma isteğidir. Bu istek, Meg'in sorduğu sorulara verdiği kısa cevaplardan hemen sonra gelen duraksama ile derinleştirilir.

MEG: İyi bir şey varsa bana da oku olur mu?  
PETEY: Olur.  
**Duraksama.**  
MEG: Çok mu çalıştın bu sabah?  
PETEY: Hayır. Eski şezlongları yığdım bir yana. Azıcık da temizlik yaptım.  
MEG: Güzel mi dışarı?  
PETEY: Çok güzel.  
**Duraksama.**<sup>1</sup>

Meg partiden sonraki sabah, her zaman yaptığı gibi Stanley'i uyandırmak için odasına gider. Fakat odada McCann vardır ve Stanley ile konuştuklarını söyler. Her zamankinden farklı bir durumla karşılaşan Meg'in huzursuzluğuna rağmen Petey

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 6.

onunla iletişim kurmak konusunda isteksizliğini sürdürür. Petey, Meg'in sorularına cevap vermez ve kaygılarını giderecek hiçbir şey söylemez. Bunun yerine metindeki duraksamalar yine Petey'in iletişim kurma isteksizliğinin kodları olarak ortaya çıkar.

MEG: Gittim yukarı bir kere, çayını götürdüm. Ama Mr. McCann açtı kapıyı. Konuşuyoruz dedi. Erken kalkmış demek. Ne konuşuyorlardı bilmiyorum. Şaşırdım doğrusu. Çünkü Stanley hep derin uykuda olurdu ben onu uyandırmaya gittiğim zaman. Ama bu sabah uyumuyordu. Duydum konuştuğunu.

***Duraksama.***

Tanıyorlar mıydı dersin birbirlerini daha önceden? Eski arkadaşları belki de. Stanley'in çok arkadaşı varmış biliyorum.

***Duraksama.***

Çayını vermedim. İçmiş bir tane. Aşağı inip işime devam ettim. Derken biraz sonra, o ikisi indi kahvaltıya. Stanley yeniden uyumuş olmalı.

***Duraksama.***

PETEEY: Ne zaman gideceksin çarşıya Meg?<sup>2</sup>

Petey, oyunun sonunda Stanley'in evden ayrıldığını bilmesine rağmen gerçeği Meg'e söylemez. Petey, karısının bu duruma ne şekilde tepki vereceğini bilmez ve onun sorularını duraksamalar, kesintili ve kısa diyaloglarla geçiştirir.

MEG: Stan nerede?

***Duraksama***

Stan inmedi mi daha Petey?

PETEEY: Hayır... o...

MEG: Yatıyor mu daha?

PETEEY: Evet... yatıyor daha.

MEG: Ne çok! Kahvaltıya geç kalacak.

PETEEY: Bırak... uyusun.

***Duraksama<sup>1</sup>***

Oyunda Stanley, kendisiyle iletişim kurmak isteyen Lulu ile ilişki kurmaktan kaçınmakta, onun sorularını duraksama ile karşılık vermektedir. Lulu, Stanley'in dağınıklığını, dış dünyadan kendisini soyutlamasını eleştirmektedir. Stanley ise onunla bu konuda içtenlikli bir ilişki kurmaz; ya sessiz kalır ya da onun sorularına ironik cevaplar verir.

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 7.

<sup>2</sup>Aynı, s. 69.

LULU: *Pudralığı ona uzatarak. Yüzünüze bakmak istemez misiniz? Stanley masadan uzaklaşır. Bir traş olsanız bir şeye benzeyecek hani! Stanley dönüp masanın sağına oturur. Dışarı çıkmaz mısınız hiç? Stanley cevap vermez. Bütün gün böyle oturur musunuz evde? Sessizlik.* Mrs. Boles'un onca işi varken bir de siz ayaklarının arasında sabahtan akşama kadar!

STANLEY: O yerleri süpürürken masanın üstünde ayakta duruyorum ben.<sup>2</sup>

Stanley, pansiyona yeni kiracıların geleceğini öğrendiğinde huzursuz olur. Goldberg ve McCann'in gelişi ile Stanley kendisini tehdit altında hisseder. Bu tehdit algısının gerekçesi ise anlaşılmaz.

STANLEY: Goldberg?

MEG: Tamam. Birinin adı bu.

*Stanley yavaşça masanın yanına oturur, sola.*

Tanıyor musun onları?

*Stanley cevap vermez.*

Stan seni uyandırmazlar, söz veriyorum. Sessiz olmaları gerektiğini söylerim ikisine de.

*Stanley kıpırdamadan oturur.*

Çok kalmazlar zaten, Stan. Sabah çayını getiririm gene odana.

*Stanley öylece oturur.*

Böyle üzgün durmasana. Doğum günün bugün

**Sessizlik.**

STANLEY: (Aptal gibi) Hıı?<sup>3</sup>

Pinter, Stanley ile Goldberg-McCann ilişkisinde dilin insanlar arasında hiyerarji kurmak için ne kadar etkin kullanabildiğine işaret eder. Goldberg ve McCann, Stanley'i anlamsız birçok soruyla sorguya çekerler. Stanley başta sorulara cevap vermeye çalışır. Ancak sorgunun yarattığı gerilime dayanamayarak sonunda çılgılık atar.

GOLDBERG: Konuş, Webber. Neden sokağın öbür yanına geçti tavuk?

STANLEY: İsteddiği için - istediği için - istediği için...

MCCANN: Bilmiyor!

GOLDBERG: Neden sokağın öbür yanına geçti tavuk?

STANLEY: İsteddiği için - istediği için...

GOLDBERG: Neden sokağın öbür yanına geçti tavuk?

STANLEY: İsteddiği -

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 89.

<sup>2</sup>Aynı, 23-24.

<sup>3</sup>Aynı, s. 35.

MCCANN: Bilmiyor. Bilmiyor hangisi önce!  
GOLDBERG: Hangisi önce?  
MCCANN: Tavuk mu? Yumurta mı? Hangisi önce!  
GOLDBERG ile MCCANN: Hangisi önce? Hangisi önce? Hangisi önce?  
*Stanley çılgılık atar.*<sup>1</sup>

Stanley, sorgulamanın sürmesi sonucunda duruma katlanamaz; giderek köşeye sıkışır ve sonunda sessiz kalır. Goldberg ve McCann dil aracılığıyla Stanley'in üzerinde otorite kurmuş ve onu bastırmışlardır. Stanley'e sessiz kalmaktan başka bir seçenek bırakmamışlardır.

MCCANN: Kimsin sen Webber?  
GOLDBERG: Nereden biliyorsun var olduğunu?  
MCCANN: Ölüsün sen.  
GOLDBERG: Ölüsün sen. Yaşayamazsan, düşünemezsin, sevemezsin.  
Ölüsün sen. Kendi başını yemiş bir bulaşıcı hastalığınsın. Özü boşalmış bir posasın. Bir kokudan başka bir şey değilsin!  
*Sessizlik*<sup>2</sup>

Stanley'in iki adamın gelişiyle birlikte ortaya çıkan rahatsızlığı, maruz kaldığı sözel ve fiziksel saldırılarla doruğa ulaşmıştır. Stanley'in gözlüğünü kırmak için yapılan saldırı ise sembolik bir anlam taşır. Gözlüğün dışarıdan gelen ziyaretçiler tarafından kırılması ile Stanley, dış dünyadan gelen tehdide açık hale gelmiştir. Bu bağlamda Stanley'in kendisini dış dünyadan yalıtması işe yaramamıştır. Bu saldırı ile Stanley, sessizlik içinde kalır; diğer bir deyişle konuşma yeteneğini yitirir. Bu durum onun dağılması ve çökmesi anlamına gelmektedir.

GOLDBERG: Nasılsın Stan?  
*Duraksama.*  
İyileştin mi biraz?  
*Duraksama.*  
Gözlüğüne ne oldu?  
*Goldberg eğilir bakmak için.*  
Kırılmış yazık.  
*Stanley boş boş yere bakar.*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 52.

<sup>2</sup>Aynı, s. 53.

Oyunun sonlarına doğru Stanley'in duraksamaları, konuşamaması ve Goldberg ve McCann'in saldırılarına karşılık verememesini; sessizliği ise onun çöküşünün göstergesi olarak işlev görür. Stanley sonunda hiçbir şekilde konuşamayan, karşısındakilere teslim olmuş zavallı bir durumdadır.

GOLDBERG: Tam bir erkek yaratacağız senden.

MCCANN: Bir de kadın.

GOLDBERG: Yepyeni bir yönde yürüyeceksin.

MCCANN: Zengin olacaksın.

GOLDBERG: Saat gibi tıkr tıkr.

MCCANN: Seninle övüneceğiz.

GOLDBERG: Herkes senden bahsedecek.

MCCANN: Eşsiz bir başarı.

GOLDBERG: Eksiksiz.

MCCANN: Emirler vereceksin.

GOLDBERG: Kararlar vereceksin.

MCCANN: Büyük adam olacaksın.

GOLDBERG: Devlet adamı.

MCCANN: Yatların yanı sıra.

GOLDBERG: Hayvanların.

MCCANN: Hayvanların.

*Goldberg, McCann'a bakar.*

GOLDBERG: Ben dedim hayvanların. *Stanley'e döner.* Yapmak da yıkmak da senin elinde olacak, Stan. Yeminle. **Sessizlik.** *Stanley hareketsizdir.* Evet? Ne diyorsun? *Stanley'in başı çok yavaş kalkar, Goldberg'e doğru döner.* Ne düşünüyorsun? Haa?

*Stanley gözlerini yumup yumup yumup açamaya başlar*

MCCANN: Sizin düşünceniz ne, bayım? Bu tatlı hayaller için?

GOLDBERG: Tatlı hayaller. Tabii. Tabii tatlı hayaller. *Stanley'in elleri gözlüğünün parçalarını sıkarak titremeye başlar.* Ne diyorsun bu tatlı hayaller için? Haa, Stanley? *Stanley kendini toparlar, ağzını açar, konuşmaya çalışır ama konuşamaz, boğazından sesler çıkar.*

STANLEY: Ih-gıg... ih-gıg... ııhhh-geg... *Suluk soluğa* Kaahh... kaahh...<sup>2</sup>

Pinter *Doğumgünü Partisi*'nde farklı kavrama düzeylerindeki insanların birbirlerini anlamaktan yoksun oluşu gerçeğini dil aracılığıyla ortaya koymaktadır. Meg ve Petey'in sıkıcı, boş, anlamsız diyalogları; Stanley'in dış dünyadan kaçışı; Goldberg ve MacCann'in sebebi anlaşılamayan bir şekilde Stanley'in üzerinde

---

<sup>1</sup>Aynı, s.84.

<sup>2</sup>Aynı, s. 87.

otorite kurarak onu ele geçirmeleri dil, sessizlik ve duraksamaların kullanılmasıyla anlatılır.

Oyunda okuyucu/seyirciyi gerçek ve yanılsama arasında götürüp getiren neden-sonuç bağı olmayan birçok bilgi verilir. Yazar dili kullanım biçimiyle oyun kişileri hakkında ayrıntılı bilgiler vermez. Kişiler hakkındaki tek bilgi kaynağı kullandıkları dildir. Ancak dil de onların gerçek bir iletişim sağlamalarına yardım etmediği gibi, onların iletişimden bilerek ve isteyerek kaçınmalarını sağlar.

Pinter, görülen ve yüzeydeki görünümüyle gerçekçi olduğu izlenimini veren oyunlarında, gerçeği parçalayarak görünenin değişken ve doğrulanmasının gücü olduğunu gösterir. Bu doğrulanma sorunu dili kullanma biçimiyle yakından ilgilidir. Nitekim Stanley'in içinde bulunduğu durum mantık bağıyla kolaylıkla açıklanamaz. Daha önce yaptığı iş, bu işi hakkında söylenenlerin doğru olup olmadığı, bu pansiyona neden gelip yerleştiği, onu almaya gelenlerin kimler olduğu, yukarıdaki odada Stanley'e ne yapıldığı, daha sonra onun nereye ve neden götürüldüğü bilinmez. Aynı belirsizlik diğer oyun kişileri için de geçerlidir. Gerçekliğine emin olunan tek şey bir şiddet ve korku ortamının yaratılarak Stanley'in hırpalandığı ve saklandığı yerden götürüldüğüdür.

Maeterlinck ve Pinter'ın kullandığı dil ilk bakışta gerçekçi-doğalcı dramın kullandığı gündelik konuşma diline benzer. Ancak her iki yazar da farklı amaçlarla bu dili sorunsallaştırarak kendilerine özgü bir tarz yaratmışlardır. Maeterlinck için dil asal gerçeğin ifadesinde; Pinter için ise insanın içinde bulunduğu korkutucu ve mantıkdışı evrendeki konumunu açıklamada yetersiz kalır. Bu bağlamda Maeterlinck sembolizmin etkisiyle serbest koşuklu şiir dilini; Pinter ise tekrarlar, karşıtlıklar, sessizlik ve duraksamaları belli bir ritimle devindirdiği bir dil kurmuştur. Her iki yazar da dilde kendilerine özgü bir müzikal uyum yaratmaya özen göstermiştir.

Maeterlinck tanrısal gerçeği, gündelik hayatın trajedisini ifade etmek için görünen diyalog yapısının altında yürüyen başka bir diyalog yapısına dikkat çekmiştir. Bu diyalog yapısı ile konuşma örgüsü gelişigüzel ve sıkı dokulu olmadığı izlenimini verir. Yüzeyde bir durgunluk derinde ise bir devinim yaratılarak birbirine koşut ilerleyen görünen ve görünmeyen, duyularla algılanan ve sezilen bu iki diyalog yapısı birbirini açığa çıkarır. Sezgilerle algılanan “ikinci derece diyalog” metinde bilinmeyi dilsel olarak temsil eder. “Bilinmeyen” üçüncü tekil şahıs olarak görünen diyalog yapısı altında kendisini daima hissettirir. Bu unsur bilinmeyen bir güç olarak Maeterlinck’in karakterlerinin konuşmalarını yönlendirir. Maeterlinck’in mistik ve metafizik yöneliminin bir sonucu olarak ortaya çıkan “ikinci derece diyalog” yapısı Pinter’da da farklı bir düzlemde kurulur. Pinter da da yüzeyde kullanılan dil sıkı dokulu olmayıp, neden-sonuç bağıyla ilerlemez. Tanrısal gerçeğin ifadesi yerini dış dünyayla iletişimin imkânsızlığı nedeniyle dilin de iletişim aracı olarak varlık sebebini yitirmesine bırakır. Pinter, bu nedenle dil ile yüzeyde görünenin altında iletişimsizliği, iletişimden kaçmayı, dilin otorite ve şiddet aracı olarak kullanılmasına vurgu yapar. Maeterlinck’in diyalogu yönlendiren “bilinmeyen”i Pinter’da tehdit algısı, yalnızlık, yabancılaşma, korku ve iletişimden kaçınmaya dönüşerek diyalogu yönetir.

Maeterlinck asal gerçeği dil ile anlatmak için tekrarlar, yarım bırakılmış cümleler, anlaşılmaz ve cevaplanmamış sorular ile bir boşluk yaratır. Bu boşluk giderek yerini sessizliklere bırakır. Böylece dili sessizliklerle parçalar. Maeterlinck’e göre sessizlik gündelik hayatın içinde saklı bir şekilde bulunan trajediyi her an açığa çıkararak hissettirir. Sessizlik söz ile açığa çıkar; söze derinlik katar ve anlamını güçlendirir. Pinter ise sessizlik ve duraksamaları gerek kendi başlarına gerekse de dil ile birlikte kullanıldığında yarattığı iletişim gücüne inanır. Yazar sessizlik ile

konuşmayı kontrol eder. Sessizlik yeri geldiğinde bir cevap, duruma göre konuşmayı reddetmektir. Duraksama ise düşüncedeki bir kopukluğun, belirsizliğin işaretidir. Sessizlik ve duraksamalar aynı zamanda karakterlerin korkularını, tehdit algılarını, iletişim beceriksizliklerini ve iletişimden kaçınmalarını açığa çıkarır. Maeterlinck’de sembolizmin şiirsel dilini kırmak için kullanılan sessizlik ve duraksamalar Pinter’da müzikal bir ritim oluşturacak şekilde düzenlenmiştir.

Maeterlinck’in dil ve sessizlik konusundaki yaklaşımı sembolizmin şiir teorisinden beslenir. Yazar sembolizmin mutlak şiir anlayışını sessizlikler, tekrarlar, yarım kalmış cümlelerle bozmuş; hâlihazırda geleneksel tiyatrodaki bulunduğunu düşündüğü ikinci derece diyalog, eylemsizlik ve sessizlik öğelerini ele alarak bunlara yeni bir form kazandırmıştır. Pinter ise görünüşte gerçekçi tiyatroya benzeyen dil yapısını bozarak kendisine karşı kullanmıştır.

## II. 2. TEHDİTKÂR MEKÂN

### A. Mutlu Günler (Samuel Beckett)

*Happy Days* (Mutlu Günler) 1961 yılında yazıldı ve ilk kez New York'daki Cherry Lane Theatre'da 17 Eylül 1961'de sahnelendi. Oyun iki perdedir ve tek mekânda geçer. Oyun kişileri Winnie ve Willie olmak üzere biri 50 yaşlarında diğeri 60 yaşlarındaki bir karı kocadan oluşur.

Winnie, birinci perdede yüzü izleyicilere dönük olmak üzere göğsüne kadar sahne ortasındaki tümseğin içine gömülüdür. Zil sesiyle uyanan Winnie önce dua eder. Winnie bir taraftan içinde bulunduğu tümseğin arkasında olan Willie'nin durumuna göz atarken, diğerk taraftan gündelik işlerine başlar. Bunun için yanı başında bulunan büyük siyah çantayı karıştırmaya ve ihtiyacı olan eşyaları sırayla çıkarmaya başlar. Diş fırçasını çıkarır ve dişlerini fırçalar. Çantadan ayna çıkarır dişlerini kontrol eder. Gözlüklerini uzun uzun siler. Yanında duran şemsiyesini alır, şemsiyeyle Willie'yi dürter, şemsiye tümseğin arkasına düşer. Willie ona şemsiyeyi geri uzatır. Çantayı karıştırmaya devam eder. Bir tabanca çıkarır geri yerine koyar. Bir ilaç şişesi çıkararak içindeki ilacı içer ve şişeyi Willie'ye doğru fırlatır. Çantadan dudak boyası çıkararak dudaklarını boyar. Şapkasını çıkarır, el aynasında dişlerini ve gözlerini uzun uzun inceler. Çantadaki tabancayı tekrar çıkarır ve tümseğe, yanı başına bırakır. Bu tabanca oyun boyunca kullanılmayacaktır. Sonra Willie ile konuşmaya çabalar. Willie'nin giderek kötüleşmesinden üzüntü duymaktadır. Çünkü Willie ölürse Winnie'nin varlığına tanıklık edecek kimse kalmayacaktır. Birinci perde Winnie'nin geceye hazırlık yapmasıyla sona erer. İkinci perdede Winnie bu kez boğazına kadar tümseğe batmıştır. Artık kafasını dahi oynatamamaktadır. Sadece

gözlerini, çenesini ve burnunu oynatabilmektedir. Bu haliyle Winnie gündelik hayatı içinde bir tören haline getirdiği işleri yapamaz. Çantası yanı başında durmaktadır. Winnie, Willie'yle konuşurcasına bilinç oyunları baş başa kalmıştır. Bu perdede zil Winnie'ye uyuma zamanı bırakmayacak denli sık çalmaktadır. Winnie bir gün bu duruma düşeceğini bilir. Bu halde yaşamı ona dayanılır kılacak olan gençlik anılarını canlandırmak, yaşamöyküsünü anlatmak, şarkısını söylemek gibi önlemlerle kendisini mutlu bir günde yaşadığına inandırmak ister. Winnie'nin başını çeviremediği için artık göremediği Willie tamamen sessizliğe gömülmüştür. Ancak Winnie onunla konuşmaya devam eder. Ancak Winnie'nin tek başına konuşması da giderek zorlaşmaktadır. Oyun şık giysiler giymiş olan Willie'nin sürünerek Winnie'ye ulaşmaya çalışmasıyla son aşamasına varır. Tümseğin önüne gelen Willie tümseğe tırmanmak için hamle yapsa da başaramaz. Winnie şarkısını söyler, zil günün sonunun geldiğini belirten bir şekilde çalar ve yaşlı çift sessizlikte birbirleriyle bakışlırlarken oyun sona erer.

Mekân düzeni Maeeterlinck'te olduğu gibi son derece yalın, stilize ve sembolik anlamıyla öne çıkmaktadır: Açık ve boş bir alan ortasına simetrik bir şekilde yerleştirilmiş bir tümsek ile ova ve gökyüzü bu tümseğin arkasında genişlik ve derinlik yaratacak şekilde yerleştirilmiştir.

Sahnenin ortasında üzeri baştanbaşa sararmış otlarla kaplı küçük bir tümsek. Tümsek, sahnenin önüne ve iki yanına doğru hafif meyillidir. Düzendeki son derece yalınlık ve simetri. Göz kamaştırıcı bir ışık. Arkada, çok geniş bir asma perde ötelere kesilmek üzere uzayıp giden ovayı ve gitgide derinleşen gökyüzünü canlandırır.<sup>1</sup>

Merkezî bir öneme sahip olan bu tümseğin arkasında imgesel olarak varlığını duyuran başka bir mekân daha vardır. Bu mekân Willie'nin oyun boyunca içinde bulunduğu çukurdur. Winnie, tümseğin tam ortasında ve beline kadar gömülüdür. Bir

bütün olarak kurgulanan bu düzen görünen mekânı çoğaltır ve ona derinlik katar. Ayrıca her iki mekânın da toprağa/yere gömülü olan yapısı ile bu mekânlarla birlikte tarif edilen *arkada, çok geniş bir asma perde ötelerde kesişmek üzere uzayıp giden ova ve gitgide derinleşen gökyüzü*<sup>2</sup> ile karşıtlık oluşturur. Bu mekân düzeni ile hareketsizlik/tutsaklık ve hareket/özgürlük karşıtlığı sahnede görsel bir form kazanmıştır. Hiçlik duygusu uyandıran çölün ortasında ve sonsuzluğa dek uzanan gökyüzüne karşın Winnie'nin hareket alanı daraltılmıştır.

WINNIE: Hani burada bir güç beni böyle tutuyor olmasa -*tutma jesti-göğe doğru hızla uçar gidermişim duygusu durmadan büyüyor içimde. Sessizlik.* Belki bir gün yer beni bırakıp salıverecek, çünkü bu çekim öyle büyük ki, evet, bütün çevremi çatır çatır kırıp yerimden söktüğü gibi beni yukarılara sürükleyecek. *Sessizlik.* Sen hiç böyle bir duyguya kapılmadın mı, Willie yukarıya emilme duygusuna?<sup>3</sup>

“Yukarıya emilme” duygusuna rağmen mekânın aktif kullanılmasıyla aşağıya doğru emilen Winnie sözle, jestle ve duyguyla söz konusu karşıtlığı oyun boyunca derinleştirir.

WINNIE: Willie! *Sessizlik.* Oh, mutlu bi gün bu, bi mutlu gün daha! *Sessizlik.* Ne olursa olsun. *Sessizlik.* Şimdiye kadarı mutlu. *Sessizlik. Deneme yollu şarkının başını mırıldanır, müzikli kutu melodisiyle tatlı tatlı şarkıyı söyler.* Ben demişim, -Dememişim - İçimden geçeni - Dansımız der sana - Salına salına - Gülüm, canım sev beni! - Dokunan parmakların - Bilmez miyim ben - Hep seni anlatırlar - Elbette şüphe mi var - Çok seversin beni sen. *Sessizlik.*<sup>4</sup>

Aksiyon yöneliminde baskın bir öğe olarak kullanılan zil sesi oyundaki tek sahne dışı mekâna gönderme yapar. Gerçekte Beckett tiyatrosunda sahnedışı teatral bir araç olarak, bilinçle ve kendine işaret edecek şekilde ve yoğunlukta kullanılmıştır.

---

<sup>1</sup>S. Beckett, *Mutlu Günler*, çev.: Akşit Göktürk (Ankara: DTGM Başdramaturgluk oyun metni), s. 1.

<sup>2</sup>Aynı, s. 1.

<sup>3</sup>Aynı, s. 22.

<sup>4</sup>Aynı, s. 44.

Beckett sahnedışını aksiyona katarak ve hatta aksiyonu belirleyen bir işlevle donatarak tüm diğer teatral araçların da kendilerini işaret etmesine yardım eder.<sup>1</sup>

Zil, Maeterlink'te görünmeyen sahne dışından gelerek sahneyi işgal etmesi ile oluşan dramatik işlevi, *Mutlu Günler*'de zamanın geçişi ile yaratılan sıkışma ile sağlar. Çalan zil sesi karakterlerin uyku ve uyanıklık periyodlarını belirleyerek zamanın geçişini teatral olarak sahnede temsil eder. Bu zil Winnie'nin diğer gündelik eşyaları gibi somut nesne ile sahnede temsil edilmeyişi ile karakterlere acı çektiren gizemli bir anlam yüklenir.

WILLIE: (...) Zil. Sessizlik. Bıçak gibi acıtıyor. *Sessizlik*. Keskin bıçak gibi. *Sessizlik*. Aldırmamazlık edemiyor insan. *Sessizlik*. Kaç kez... *Sessizlik*... evet kaç kez demişimdir... aldırma Winnie, boş ver zile, hiç aldırma, yalnız uyu ve uyan, uyu ve uyan, dilediğince aç ve kapa gözlerini, dilediğince, işine nasıl gelirse. *Sessizlik*. Aç kapa gözlerini Winnie, aç kapa yalnız. *Sessizlik*.<sup>2</sup>

Karakterler zil sesine bağımlıdır. Zil sesi ile zamanlarını uyku ve uyanıklık arasında geçirirler. Winnie uyanıklık ile güne hazırlık yapmaktadır. Gün uykuya hazırlanmakla da sona ermektedir. Böylece günler bu iki an arasındaki ritüellerin gerçekleştirilmesiyle ilerler. Birinci perdede zaman zilin sesi ile birlikte tek bir uyku-uyanıklık periyodu ile ilerler. Ancak ikinci perdede mekânın Winnie'yi felce uğratmasına koşut olarak zil sesleri ile başlayan uyku-uyanıklık periyodları sıklaşır. Böylece zamanın geçişine seyirci de tanıklık eder. Beckett zil sesi ve uyku-uyanıklığı gösteren gözleri açma-kapama göstergeleriyle zaman geçişinin bir taraftan dayanılmayacak kadar ağır diğer taraftan da göz açıp kapama süresi kadar hızlı geçtiğini teatral olarak sahnede göstermiştir.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>B. Güçbilmez, *İroni ve Dram Sanatı* (Ankara: Deniz Kitabevi yayınları, 2005), s. 125.

<sup>2</sup>Beckett, *ön. ver.*, s. 36

<sup>3</sup>A. Yüksel, *Samuel Beckett Tiyatrosu* (İstanbul: Dünya Yayıncılık, 2006), s. 101.

Zil sesleri görünüşte doğrusal bir zaman geçişini vurguluyor gibi görünse de oyundaki zaman dairesel bir şekilde ilerler. Karakterler buldukları mekânda hareket edememelerine koşut bir şekilde donmuş bir zaman içine hapsedilmiştir. Oyun kişileri günün hangi saatinde olduklarını bilmezler. Uyku-uyanıklık periyodları dünyasal anlamda gece ve gündüze işaret etmez. Zil sesi zamanı parçalara ayırarak uyku-uyanıklık aralıklarını belirler. Bu gelişigüzel aralıklarla oluşan gece ve gündüzler, Winnie'nin gözlerini açıp kapamasıyla anlaşılır. Bu durum Winnie tarafından oyunda sıklıkla “eskisi gibi söz gelişi işte” şeklinde tekrar edilir. Winnie gündelik işlerini bu işarete göre gerçekleştirmektedir.

WINNIE: Gün bir hayli ilerledi. *Gülümser*. Eskisi gibi söz gelişi işte. *Gülümsemesi yiter*. Ama gene de şarkımı söylemem için vakit biraz erken olsa gerek *Sessizlik*. Vaktinden önce şarkı söylemek, büyük bir hatadır., böyledir bu.<sup>1</sup>

Gelişigüzel oluşan bu gece-gündüz Winnie'nin gündelik aktivitelerini bu zaman aralığına sığdıramamasına da neden olmaktadır.

WINNIE: Geceye - hazırlanmak için - vakit biraz erken belki - *toparlamayı bırakır, başını kaldırır, gülümser*- Eskisi gibi söz gelişi işte! -*gülümsemesi yiter, yeniden toparlamaya başlar*- ama gene de geceye hazırlanıyorum - uyku zili - çaldı çalacak - diyorum kendi kendime - az kaldı, Winnie - az kaldı - uyku ziline. *Toparlamayı bırakır, başını kaldırır*. Ara sıra yanıldığım oluyor. *Gülümser*. Ama her zaman değil. *Gülümsemesi yiter*. Bazen her şey bitmiş oluyor, o günlük, her şey yapılmış, her şey söylenmiş oluyor, her şey hazır oluyor geceye, ama gün bitmiyor, bir türlü bitmiyor, gece de gelmiyor, bir türlü gelmiyor. *Gülümser*. Ama her zaman değil. *Gülümsemesi yiter*. Evet uyku zili çaldı çalacak diyorum ve geceye hazırlanıyorum -*hareketle*- bu şekilde - arasıra yanılıyorum -*gülümser*- ama her zaman değil.<sup>1</sup>

Winnie hiçlik ve varoluşunun korkutucu boşluğu ile yüz yüze gelmemek için günlük eylemlerini zamanı dolduracak şekilde gün içine yaymak zorundadır. Ayrıca zamanın kontrol edilemezliğinin ve yok edici etkisinin farkındadır. Bu da onda

---

<sup>1</sup>Beckett, *ön. ver.*, s. 19.

keder, kaygı, boşluk ve hiçlik duygusu uyandırır. Bu nedenle zaman doldurulmalıdır. Nitekim Winnie tekrar eden gündelik işler yaparak, belirsiz bir geçmişe ait anılar anlatarak, sürekli konuşarak varoluş açısından kaçmaya çalışmaktadır.

Oyunda sahnedişı mekânının zil sesi ile harekete geçirilmesiyle sahne üstü vurgu kazanmıştır. Her iki karakter de kendilerine ait mekânda minimal hareketle donatılmıştır. Winnie, birinci perdede beline kadar tümseğe gömülüdür ve sadece belden yukarısını hareket ettirebilmektedir. İkinci perdede bu durum daha da derinleşir. Winnie sadece gözlerini, çenesini, yanaklarını ve burnunu hareket ettirebilmektedir. Willie'nin de ilk perdede kanlanmış başı, gazete okurken görünen elleri, posta kartını gösterirken kol ve eli olmak üzere bedeninin bazı bölümleri görünür. Willie, bu parçalı görüntüler ile bir oyun kişisi olarak fiziksel varlığıyla sahnede temsil edilmiş olur. İkinci perdede hareket alanı Willie için de çok kısıtlanmıştır. Uzun süre Willie'nin sesi duyulmaz. Perdenin sonunda konuşmaya başlar ve tüm bedeni ilk kez görünür. Ancak sürünerek hareket edebilmekte; Willie'ye ulaşmak için hamle yapsa da başaramamaktadır. Böylece her iki karakterin de içinde buldukları konumun kötüye gidişi hareket ve mekân düzeniyle sahnesele olarak göstergelere dönüşmüştür.

Oyunda kullanılan nesnelere, Maeterlinck'te olduğu gibi, hareket eden nesnelere olmasa da dramatik açıdan önem taşır. Gündelik işleri simgeleyen diş fırçası, ayna, gözlük, mendil, şemsiye, tabanca, dudak boyası, şapka, gazete, büyüteç, posta kartı, tarak, müzik kutusu ve tırnak törpüsü gibi çantasından çıkardığı araçlar Winnie'nin kısıtlı hareket düzeni içerisinde zamanını geçirmesine yardım etmektedir. Tüm bu nesnelere gerçekleştirdiği tören onun varoluş boşluğu ile yüzleşmesine engel olur. Bu nesnelere birlikte tekrar eden hareketler, bu hareketlere eşlik eden

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 29.

konuşma dili, sesler, şarkı söyleme, anıların anlatılması ile sahne doldurulmuştur. Willie'nin varlığı dahi Winnie'nin yaşadığını, orada olduğunu hissettirdiği oranda anlamlıdır.

WINNIE: Evet yalnızlığa bir dayanabilseydim, kimseye duyurmadan saf saf konuşmamı sürdürebilseydim. *Sessizlik*. Sanmam ki çoğunu duyusun söylediklerimin, yok Willie, güvendiğim bu değil. *Sessizlik*. Gün oluyor belki hiçbir şey duymuyorsun. *Sessizlik*. Ama cevap verdiğin günler de oluyor. Diyebilirim ki her zaman, hatta senin cevap vermediğin, belki de hiçbir şey duymadığın zamanlarda bile söylediklerimden bir şeyler duyulmaktadır, tek başıma çölde imiş gibi salt kendi kendime konuşuyorum ya ben, hiç dayanamayacağım bir şey olurdu bu - asla dayanamayacağım bir şey. *Sessizlik*. Devam etmemi sağlayan budur işte, yani konuşmaya devam etmemi. *Sessizlik*. Oysa sen ölecek olsan - *gülümser*- eski usul söz gelişi işte -*gülümsememsi yiter*- yani bırakıp beni gitsen, o zaman ne yapardım ben, ne yapabilirdim, bütün koca bir gün, kalk zili ile yat zili arasında? *Sessizlik*. Dudaklarımı büzüp bakakalırdım. *Bu hareketi yaparken uzun sessizlik. Artık ot yolmaz. Soluk aldığım sürece çıt çıkmaz, bu yerin sessizliği hiç bozulmazdı. Sessizlik.*<sup>1</sup>

Winnie, *Körler ve Çağrılmadan Gelen*'deki oyun kişileri gibi bekleme zamanını doldurmak için konuşur. Konuşma, varlığın ve orada olmanın kanıtını sunar. Winnie için, Maeterlinck'in oyun kişilerinden farklı olarak bilincini uyanık tutmanın, böylece "yok olma" tehlikesi karşısında direnmenin aracı olarak işlev görür. Winnie, konuşmanın tükendiği yerde nesnelere ve gündelik işlerin dünyasına sığınmaktadır.

WINNIE: Kelime bulunmuyor, kelimelerin bile bulunmadığı zamanlar oluyor. *Biraz Willie'den yana dönerek*. Öyle değil mi Willie? *Sessizlik*. Biraz daha *dönerek*. Öyle değil mi Willie, ara sıra kelimeler bile bulunmuyor değil mi? *Sessizlik*. *Önüme döner*. Öyleyse ne yapmalı insan, kelime buluncaya kadar? Saçı fırçalayıp taramalı eğer taranmamışsa, tırnakları cilalamalı gerekiyorsa, bütün bunlar geçici de olsa yardım ediyor insana. *Sessizlik.*<sup>1</sup>

Yazar insanın varoluşsal konumunu sorunsallaştırırken mekânın çıplaklığı, çöl ıssızlığı ve hareket haline geçmesiyle insanı yutan yapısı ile mekânı dolduran

konuşma, nesnelere, hareket, ses, müzik arasında karşıtlık kurar. Mekânı işgal ederek onun boşluğunu dolduruyor yanılısama yaratan tüm bu teatral öğeler boşluğu daha da derinleştirmekte ve anlamın açığa çıkmasını sağlamaktadır.

Oyundaki simetrik sahne düzeni ve merkezdeki tümsek, *Körler*'deki merkezde bulunan ölmüş rahip ve çevresine simetrik bir şekilde yerleştirilmiş kör oyun kişilerini akla getirir. Ayrıca *Körler*'deki mekânın imgesel genişliği ve tehlikelerle kuşatılmışlığı ile kurulan karşıtlık; *Mutlu Günler*'de arkada uzanan uçsuz bucaksız ova ve gökyüzü görüntüsü; tümseğe/çukura tutuklu olma karşıtlığı ile örtüşür. Maeterlinck ölüm fikrini oyunun başından itibaren mekânda görünür kılarken, Beckett tümsek ile hiçliğin yarattığı sıkışmayı görünür hale getirir. Her iki oyunda da mekân oyun kişilerine karşı hareket halindedir ve tehdit eder. Beckett, Maeterlinck'den farklı olarak zaman unsurunu mekân ile birlikte aktif bir şekilde harekete geçirir. Böylece zaman ve mekân sarmal olarak birbirini tetikleyerek tehdit algısını pekiştirir. Körler fiziksel engelleri, çevrelerindeki tehlike barındıran engeller ve en son da rahibin ölümü bilgisine sahip olduklarında ulaştıkları farkındalık ile zaman ve mekânda felç olurlar. *Mutlu Günler*'de ise karakterler ölüme yakın yaşları ve onlara karşı hareket eden zaman ve mekân ile hareket kabiliyetlerini yitirirler.

Maeterlinck *Çağrılmadan Gelen*, *Körler* ve *Evin İçi*'nde insanın Tanrı, ölüm, yazgı karşısındaki varoluşunu; Beckett ise *Mutlu Günler*'de insanın ontolojik konumunu sahnede temsil etmek için mekânın güven verici olması gereken işlevini sorunsallaştırır. Her iki oyun yazarı da oyun kişilerini buldukları mekânda felce uğratarak onları yalnız ve çaresiz bırakır. Bu noktada Maeterlinck'in oyun kişileri varoluşsal konumları içerisinde farkındalıkları artmış bir şekilde hareketsiz ve edilgen kalırken, Beckett'in karakterleri "mutlu günler" geçirdikleri aldatmacası

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 11.

içinde boşlukta asılı kalırlar. Her iki yazar da sahnedışı mekânı, sahne mekânı ile birlikte etkin bir şekilde dramatik aksiyon içerisine çekmektedir. Maeterlinck'de anlamsal olarak ölüm ve Tanrısal gerçeğin iç mekânı işgal etmesi, hareket eden objeler; sesler ve *Evin İçi*'nde olduğu gibi oyun kişileri ile sağlanır. Beckett ise nesnelere, tekrar eden jestler, hareketler, konuşma, şarkı, zil sesleri ile sahnede bir hareket oluşturarak mekânın hiçlikle kuşatılmasını sahne üstünde kurmuştur.

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 13.

## B. Oda (Harold Pinter)

*The Room* (Oda) Harold Pinter'in yazdığı ilk oyundur. Tek perde olan oyun 1957 yılında yazıldı.<sup>1</sup> Uzam oyununun dramatik yapısının vazgeçilmez bir boyutudur.<sup>2</sup> Oyunun merkezî ve temel şiirsel imgesi olan “oda” Pinter'in çalışmalarının yinelenen motiflerinden biridir.

Yazar, oyunlarını yazarken görsel imgelerden yola çıkar. Karakterlerini sözcüklerden aldığı esin ile değil, onların bir resim içindeki görünümünden alır. Oyun kişilerini genellikle bir odaya veya kentsel bir çevreye yerleştirir.

Oyun yazarken başlangıç noktam mı? Bir odaya girdim ve ayakta duran bir kişi ile oturan bir kişi gördüm. Birkaç hafta sonra *Oda*'yı yazdım. Başka bir odaya girdim ve ayakta duran iki kişi gördüm. Sonra *Kapıcı*'yı yazdım.<sup>3</sup>

G. E. Wellwarth *The Theatre of Protest and Paradox* çalışmasında Pinter'in oyunlarında kullandığı oda imgesinin doğasında bulunan güven verici anlama işaret eder.

Pinter genellikle insanlara ne olduğunu gözlemlemek için ana imge olarak onların yaşadığı herhangi bir oda seçer. Bu oda dünyanın mikro kozmik alanıdır. Odada insanlar kendilerini güvende hissederler. Dışarısı yalnızca yabancıların olduğu yerdir; içeride ise samimiyet ve aydınlık vardır. O öyle bir yerdir ki içindeyken insanlar kendilerini emniyette hissedebilirler. Pinter'in oyunlarında çatışma dış güçlerden birinin odaya sızması ve oda sakinlerinin güvenlik duygularını bozmasıyla oluşur.<sup>4</sup>

Pinter karakterlerini ‘yaşamın oldukça yalnız yaşadıkları en uç noktasında’ yani odalarına geri dönüp var olmanın temel sorunuyla yüz yüze kaldıkları bir noktada ele aldığını söyler.<sup>5</sup> Bu noktada kapının kaygı uyandıracak şekilde çalınması

---

<sup>1</sup>O. Brockett, *Tiyatro Tarihi*, çev.: S. Sokollu ve diğerleri. (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000), s. 601.

<sup>2</sup>A. Yüksel, *Dram Sanatında Ezgi ve Uyum*. (İstanbul: Alkım Yayınevi, 2004), s. 16.

<sup>3</sup>H. Pinter, “A Letter from Harold Pinter to Peter Wood” 30 March 1958, *Drama: Quarterly Theatre Review*, Winter 1981, s. 5.

<sup>4</sup>G. E. Wellwarth *The Theatre of Protest and Paradox*. (London: Gibbon and Kee 1965), s. 198.

<sup>5</sup>M. Esslin, *Absürd Tiyatro*, çev.: Güler Siper. (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1999), s. 122.

ve odaya giren beklenmedik ziyaretçi, insanın varoluşsal sıkıntısını büyütür. Dramatik bir unsur olarak kullanılan bu davetsiz misafir unsuru karakterlerin ve seyircilerin insanoğlunun varoluşsal kaygısına tanıklık etmelerini sağlar. Böylece insan varoluşunun absürd doğası ve içerdiği korku, teatral olarak sahnede ifade edilir.<sup>1</sup>

Oyunda alt orta sınıftan, altmış yaşlarında bir kadın olan Rose eski ve büyük bir binada bir oda kiralamıştır. Bu odada kocası olduğu anlaşılan Bert ile birlikte görünüşte güvenli ve mutlu bir hayat yaşamaktadır. Oyun boyunca sırasıyla evin sahibi olduğu söylenen Mr. Kidd, kiralık ev arayan genç bir çift olan Mr. ve Mrs. Sands ve evin bodrumunda yaşamakta olan Riley, Rose'u bu mekânda ziyaret ederler. Dışarıdan her gelen ziyaretçi ile birlikte oyunun en başında mutlu ve güvenli bir ortamdaymış gibi görünen Rose'un kökleşmiş korkuları giderek artan bir şekilde açığa çıkar.

Oyundaki dramatik çatışma *Çağrılmadan Gelen*'de olduğu gibi içerisi ve dışarısının varlığıyla kurulmuştur. *Çağrılmadan Gelen*'de dışarısının içerisini işgal etmesi görünmeyen bir ziyaretçi ile temsil edilirken *Oda*'da görünen oyun kişileri ile temsil edilir.

Oyundaki oda yazar tarafından gerçekçi bir şekilde kurulmuştur. Oyunun başında mekân şu şekilde tarif edilir.

Büyük bir evde bir oda. Sahnenin sağ alt tarafında bir kapı. Bir gaz sobası ve mutfak lavabosu sol tarafta. Sahnenin orta ve dip bölümünde bir pencere. Ortada bir masa ve sandalyeler. Sol ortada bir tane sallanan sandalye. Sahnenin sağ üst tarafındaki cumbadan iki kişilik bir yatağın ayak kısmı görünür.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>S. Attar, *The Intruder in Modern Drama*. (UK: Peter D. Lang, European University Studies, 1981), s. 15.

<sup>2</sup>H. Pinter, *The Room*. (London: Grove Press, 2000), s. 79.

Bert, oyunun başında masada oturmakta, Rose ona kahvaltı hazırlamaktadır. Bu sırada konuşan Rose'a kocası hiçbir şekilde karşılık vermez. Bert, Rose'un konuşması boyunca ve evden çıkana kadar sessizliğini korur. Rose'un ilk replikleri *Çağrılmadan Gelen*'de olduğu gibi mekân üzerine kuruludur. Bu konuşmalardan Rose için, dışarısının soğuk, buzlu, rüzgârlı, karanlık, ıssız, içerisi ise sıcak ve güvenli ve bodrum katından daha iyi olduğu anlaşılır.

Rose'un bu gündelik gibi görünen konuşması, dışarıda değil de içeride olması üzerine kuruludur. Rose'un sürekli olarak içeride olduğuna memnun olduğunu tekrar etmesi ve odanın kendisi için iyi olduğuna inanma ihtiyacı dikkat çekicidir.

ROSE: Yok yok, gerçekten çok iyi bu oda. Benim için çok iyi. Yani hiç olmazsa nerede olduğunu biliyorsun. Havalar soğuk olduğunda mesela.<sup>1</sup>

Buna rağmen oda içindeki hareketleri, pencereye gidip gelmesi, sallanan sandalyeye oturup kalkması ve bu arada gündelik konuşmaların arasında sözü sürekli olarak bodrum katına getirmesi onun iç huzursuzluğunu gösterir. Rose'un oda içindeki hareketleri Bert'in gizemli sessizliği ve hareketsizliği ile karşıtlık oluşturur.

ROSE: İyi bir odacık bu. Bu odada yaşadıkça kozlar bizim elimizde. Ben sana iyi bakıyorum, öyle değil mi Bert? Bodrum katını bize vermek istedikleri an hiç tereddüt etmeden reddettim. Oranın bizim için iyi olmayacağını biliyordum. Tavan tam tepende, çok boğucu. Hayır, hayır... burada bir pencere var, rahat rahat hareket edebilirsin, eğer dışarı çıkmak zorunda kalırsan, geceleri eve rahatlıkla gelebilirsin, işini yapabilirsin, senin için her şey iyi. Ve ben buradayım. Şanslısın.

*Duraksama*

Kimin orayı tuttuğunu merak ediyorum. Onları hiç görmedim ve hiç duymadım. Fakat birinin aşağıda olduğunu düşünüyorum. Kim orayı tutmuş olabilir. Domuz pastırması iyiydi değil mi Bert? Sonra bir fincan çay içeceğim. Ben çayı biraz daha koyu seviyorum, Sen açık seviyorsun.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 81.

<sup>2</sup>Aynı, s. 84.

Rose'un uzun konuşması boyunca bahsettiği konuların arasına yerleştirilen sessizlik ve duraksamalar da yazar tarafından onun huzursuzluğunu açığa çıkaran unsurlar olarak işlev görür.

ROSE: Eğer sana sorarlarsa, Bert, bulunduğum yerden çok memnunum. Sessiz ve iyiyiz. Sen burada yukarıda mutlusun. Dışarıdan geldiğinde çok yüksek de değil burası. Ve rahatsız edilmiyoruz. Ve kimse burada rahatımızı kaçıramaz.

*Duraksama*

Neden dışarı çıkmak zorunda olduğunu anlamıyorum. Yarın çıksan olmaz mı? Ateşi yakabilirdim sonra. Ateşin önünde oturabilirdin. Her akşam hoşlandığın gibi Bert. Sonra yakında hava da kararacak. *Sandalyede sallanır.*

(...)

*Ayağa kalkar, pencereye gider ve dışarıya bakar.*

Sessiz. Karanlık oluyor. Kimseler yok.

*Ayakta durur, bakar.*

Bir dakika.

*Duraksama.*

Kim olduğunu merak ediyorum.

*Duraksama.*

Hayır. Birini gördüğümü düşündüm.

*Duraksama.*

Hayır.

*Perdeyi kapatır.<sup>1</sup>*

Odanın kapısı çalar. Gelen kişi oyundaki ilk beklenmeyen ziyaretçi olan ev sahibidir. Mr. Kidd ile Rose arasındaki diyaloglarda oda ve mekân vurgusu ön plandadır. Yine içerisi ve dışarıyı hakkında konuşurlar. Rose ev hakkında sorular sorar ama bu soruların kesin cevapları yoktur: Evin kaç katlı olduğu, bodrumda kimin kaldığı vs. Odanın dışındaki mekânın belirsizliği ve tekinsizliği bu konuşmalardan sonra pekişir.

Mr. Kidd çıktıktan sonra Bert de dışarı çıkar. Rose evde bir an için yalnız kalır. Çöpleri kapıya koymak için kapıyı açtığı anda kapıda iki kişi görür. Bu kişiler kiralık oda aradıkları için ev sahibini aradıklarını söyleyen Mr. ve Mrs. Sands'dir. Bu beklenmedik ziyaretçilerin kaldığı süre boyunca Rose ve Sandsler dışarıdaki hava, ev

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 82-83.

sahibi sonra da evle ilgili olarak konuşurlar. Hava ile ilgili konuşmalarda dışarı ve içerisi karşıtlığı yeniden kurulur.

ROSE: Üşümüş görünüyorsunuz.

MRS. SANDS: Dışarı öldürücü derecede sıcak. Siz hiç dışarı çıktınız mı?

ROSE: Hayır. (...) İsterseniz içeri girin ve ısının *Masanın yanından sandalyeyi alarak ateşin yanına getirir*. Buyurun oturun. Burada iyice ısınabilirsiniz.<sup>1</sup>

Sandsler'in eve girmesinden sonra aralarında geçen diyalogda Rose'un yıllar önce evin bodrumuna görmüş olduğu ortaya çıkar. Bodrum ve bodrumda bulunan kişi onu tedirgin etmektedir. Oyun boyunca Rose'un evle, bodrumla ve bodrumdaki kişiyle geçmişine dayalı bir bağlantı olduğu sezdirilir. Sallanan sandalye de Rose'un geçmişine dair bir sembol olarak kullanılır. Rose bu sandalyeyi taşınırken yanında getirmiştir. Evde taşınırken getirdiği tek eşya olarak sadece bu sandalyeden söz edilir. Aynı sandalyeyi ev sahibi Mr. Kidd de bir yerden anımsamaktadır. Mr. Kidd'in sandalyeyi geçmişte görmüş olabileceği Rose tarafından da onaylanır.

MR. KIDD: (...) Bunu hiç daha önce gördüm mü?

ROSE: Neyi?

MR. KIDD: Bunu?

ROSE: Bilmiyorum. Olabilir mi?

MR. KIDD: Hatırlar gibiyim.

ROSE: Sadece eski bir sallanan sandalye.

MR. KIDD: Geldiğinizde burada mıydı?

ROSE: Hayır, en getirdim.

MR. KIDD: Daha önce bunu gördüğüme yemin edebilirim.

ROSE: Görmüş olabilirsiniz.

MR. KIDD: Ne dediniz?

ROSE: Görmüş olabilirsiniz dedim.

MR. KIDD: Evet, olabilir.<sup>1</sup>

Bu açıdan sandalye Rose'un geçmiş zamanına gönderme yapan bir araç olarak kullanılır. Bu geçmiş, bir şekilde Mr. Kidd'in de tanık olduğu bir geçmiş zamana işaret eder. Rose, sallanan sandalyeye oturduğu zamanlarda odanın dışındaki

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 99-100.

mekândan ve özellikle bodrumdan gittikçe artan bir şekilde söz etmektedir. Sandsler ile ev ve bodrumdan söz ettiği süre boyunca da bu sandalyeden kalkmaz.

MRS. SANDS: Güzel bir ev değil mi? Ferah.

ROSE: Bilmem. Biz burada iyiyiz. Evinde içinde bulunduğu duruma aldırılmıyorum. *Sallanan sandalyeye oturur.* Sanırım çok fazla nem var.

MRS. SANDS: Evet, biraz önce bodrumdayken biraz nem hissettim

ROSE: Bodrumda mıydınız?

MRS. SANDS: Evet eve girdiğimizde aşağıya indik.<sup>2</sup>

Mrs. Sands evden ve bodrumdan söz ederken oda ile dışarı arasında bulunan ara mekân hakkında bilgi verir. Bu mekân merdivenlerle aşağı ve yukarı çıkılan, karanlık, nemli, gizemli kapıların olduğu bir mekândır. Tedirgin edici, kaygı uyandıran, ürperten ve merak uyandıran bu mekân anlatı yoluyla kurulur.

Buraya geldiğimizde ön kapıdan girdik. Salon çok karanlıktı ve çevrede hiç kimseler yoktu. Bodruma indik. (...) Nem kokusu duydum. Neyse, bir bölmeden geçtik, sonra başka bir bölmeden daha. Nereye gittiğimizi göremiyorduk. Biz ilerledikçe karanlık artıyordu. Yanlış eve gelmiş olmalıydık diye düşündüm. Ben durdum. Toddy de durdu. O sırada bir ses. Bu ses.. beni biraz korkuttu. Todd korktu mu bilmiyorum. Fakat birisi karanlıktan bizim için yapabileceği bir şey olup olmadığını sordu. Todd ev sahibini aradığımızı söyledi Adam da ev sahibini üst katta olacağını. Sonra Todd burada boş bir oda olup olmadığını sordu. Bölmenin arkasında olduğunu zannettiğim bu adam, bu ses, evet boş bir oda olduğunu söyledi. Çok kibardı. Fakat adamı hiç görmedik. Işıkları neden yakmadıklarını bilmiyorum. Neyse sonra oradan çıktık ve evin üst katına çıktık. Neden üst kat olduğunu anlamadım. Merdivenlerde kitli bir kapı vardı. Başka bir kat olabilirdi. Fakat kimseyi görmedik. Çok karanlıktı. Kapıyı açtığımızda tekrar aşağıya iniyorduk.<sup>3</sup>

Bu mekân tarifindeki çeşitli bölmelerden oluşan, karanlık, gizemli mekân ile Maeterlinck'in *Çağrılmadan Gelen*'deki ev mekânı arasında paralellikler vardır. Kapılar Maeterlinck'de olduğu gibi görünenin arkasında görünmeyene, bilinenin arkasındaki bilinmeyene işaret eder.

Pinter'in tiyatrosu yalındır: Bir sahne iki kişi bir kapı. Korku ve bekleyiş görüntüsü. Kapıyı açıp içeri girecek olan kim?<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 87-88.

<sup>2</sup>Aynı, s. 87-88.

<sup>3</sup>Aynı, s. 113-114.

Sandsler ayrılır ve Mr. Kidd yeniden gelir. Bodrumda kalan kişinin bir hafta boyunca kocası gelmeden Rose ile görüşmek için beklediğini haber verir. Mr. Kidd çıkar. Rose yine bir an yalnız kalır. Kapı açılır ve kör bir zenci olan Riley içeri girer. Rose'a babasından bir mesaj getirmiştir. Babası Rose'un eve dönmesini istemektedir. Rose bunun için artık çok geç olduğunu söyler. Riley, Rose'a babacan bir tavırla "Sal" diye hitap eder. Rose bu adı yadırgamaz. Sal olmadığını söylese de bu adı sahiplenir. Rose adamın gözlerine, başına ve şakaklarına dokunur.

Rose, Riley odaya girdiğinde sallanan sandalyede oturmaktadır. Riley'in girişiyle sandalyeden kalkar ve oyunun sonuna kadar ayakta kalır. Oyunun başından itibaren kendisinden söz edilen bodrum/bodrumdaki adam sonunda odaya gelmiştir. Rose, geçmişi ile yüzleşme anında geçmişi ile ilintili olan sandalyede oturmaz. Bert'in dışarıdan gelmesi ile oyun doruk noktasına ulaşır. Bert oyun boyunca ilk kez konuşmaya başlar. Dışarının karanlığından, tehlikesinden söz eder. Kamyonetinin onu nasıl güvenle eve getirdiğini söyler. O sırada Riley'i görür ve ani bir hareketle başını gaz sobasına defalarca vurarak onu öldürür. Rose ise aniden kör olur.

Oyun mekânı Rose'un geçmişinden duyduğu derin kaygıyı ifade edecek şekilde dramatik bir unsur olarak kurgulanmıştır. Dış mekân Rose'un korktuğu, kaçtığı geçmişini simgelerken, iç mekân-oda-onun güvenli görünen şimdiki zamanını simgeler. Geçmiş ne kadar belirsiz ise oyundaki mekân da o kadar belirsizdir. Geçmişin belirsizliği hem karakterleri; hem iç mekân, hem de dış mekânı ele geçirmiştir. Sallanan sandalye Rose'un geçmişi ile geleceği arasında ilişki kuran bir sembol olarak/ayrı bir mekân olarak kullanılır. Geçmiş simgeleyen bodrum, oyunun başlarında imgesel olarak uzak bir mekâna işaret ederken sallanan sandalye o

---

<sup>1</sup>J. Deleon, *Harold Pinter Tiyatrosu* (İstanbul: Yayınevi Yayıncılık, 1993), s. 30.

mekâna çengel atmasıyla sahnede oyunun başından itibaren temsil edilir. Riley'in bodrumdan gelişi ile de Rose'un geçmişi somut olarak sahnedeki yerini alır.

Pinter'in *Oda* oyununda Maeterlinck'in erken dönem oyunlarında ele aldığı tekinsiz, korku üreten, kuşatılan mekân anlayışı yeniden ortaya çıkmıştır. Her iki yazar da oda imgesini ve bu imge ile birlikte kullandıkları nesnelere -lamba, kapı, pencere, sallanan sandalye- sembolik anlamlarını gözeterek seçmişlerdir. Bu nesnelere, sahne ve sahne-dışı mekân dramatik birer unsur olarak aksiyonu belirlemede işlevsel rol oynarlar.

*Çağrılmadan Gelen ve Evin İçi*'nde biri askıda ve geçiş yeri özelliği gösteren bir oda; diğeri ise korunaklı ve gündelik "huzurlu" hayatı içerisinde resmedilen ev içi mekân görüldüğünün ötesinde anlam üretir. Bu mekânlar, biri görünmeyen ama sürekli olarak hissedilen bir ziyaretçi/ölüm, diğeri de ölüm bilgisinin dışarıdan somut bir mesajla gelmesiyle işgal edilir. Maeterlinck oda imgesini mistik, metafizik anlamlarla yüklü gündelik hayatın trajedisini yansıtmak için kullanırken, Pinter dışarıdan gelen bilinmeyen, bilinse de kendisinden kaçılan bir tehdide işaret eder. Her ikisinde de oyun kişilerinin içinde buldukları güvenli alan zedelenir ve kişiler varoluşsal konumları ile karşı karşıya kalırlar.

### III. STATİK DRAM VE BEKLEME

#### A. Godot'yu Beklerken (Samuel Beckett)

Samuel Beckett'in 1952 yılında Fransızca olarak yazmış olduğu *En attendant Godot* (Godot'yu Beklerken), 5 Ocak 1953 tarihinde seyirci karşısına çıktı. Bu tarihten sonra klasikleşen yapıt, eleştirmenler ve akademisyenlerce absürd tiyatronun kilometre taşı olarak kabul edilmiştir. Oyun, yazarı tarafından 1954 yılında İngilizce'ye çevrilmiştir.<sup>1</sup>

Oyun iki perdedir ve tek mekânda geçer. Çıplak bir ağacın önündeki ıssız bir kır yolunda, bir akşam vakti, yırtık giysiler içinde çaptan düşmüş birer sirk soytarısını veya müzikhol komiğini andıran Estragon ile Vladimir, Godot adında birini beklemektedirler. Godot'nun gelip gelmeyeceğinden emin olmadıkları gibi sözleşip sözleşmediklerini, kendisine ne diyeceklerini, ne isteyeceklerini de bilmemektedirler. Beklerken tartışır, barışırlar, ardı arkası kesilmeyen söz oyunları oynarlar. Birbirlerinden ayrılmak isterler hatta intihar etmek isterler. Ama bunu nasıl yapacaklarını bilemezler. Bu arada Pozzo ile Lucky gelir. Pozzo'nun elinde bir kırbaç vardır. Lucky'nin ise boynuna bir ip geçirilmiş, ipin ucu da Pozzo'nun elindedir. Estragon, Pozzo'nun Godot olduğunu zannederse de o olmadığı hemen anlaşılır. Pozzo, Vladimir ve Estragon'la bir süre sohbet eder. Lucky'ye dans etmesini ve düşünmesini söyler. Lucky dans eder; uzun ve karmaşık bir monolog halinde düşünür. Daha sonra Pozzo ve Lucky çıkarlar. Akşam olduğunda bir çocuk gelir. Vladimir ve Estragon'a Godot'nun o gün değil ertesi gün geleceğini haber verir.

---

<sup>1</sup>K. Worth, *Waiting For Godot and Happy Days* (London: Macmillan Education Ltd., 1990), s. 10.

Vladimir ve Estragon ertesi gün yine aynı yerde ve aynı zamanda buluşurlar. Bu kez çıplak ağacın üstünde birkaç yaprak vardır. İkili Godot'yu beklerken çeşitli şekillerde vakit geçirmeye çalışırlar. Pozzo ve Lucky yine gelir. Ancak bu kez Pozzo kör olmuştur; Lucky ise dilsizdir. Pozzo daha önce oraya geldiğini hatırlamaz. Pozzo ve Lucky sık sık yıkılıp yere düşerler. Onları yerden kaldırmak için yardım eden Vladimir ve Estragon da onların üstüne yığılır. Sonunda Pozzo'yu yerden kaldırmayı başarırlar. Pozzo düşe kalka Lucky'nin arkasından çıkar. Birinci perdenin sonunda gelen çocuk yine gelir. Godot'nun o gün değil ertesi gün geleceğini haber verir ve çıkar. İkili intihar etmek için kendilerini ağaca asmayı denerler ama başaramazlar. Bunun üzerine gitmeye karar verirler ancak hareket etmezler.

*Godot'yu Beklerken* sahip olduğu çok katmanlı anlam dizgeleri nedeniyle değişik şekillerde yorumlanmıştır. Bu çalışmada bu yorumlar üzerinde durulmayacak olup Maeterlinck ile Beckett arasında kurulan statik dram ve bekleme olguları bağlamında ele alınacaktır.

Şu çok açıktır ki Beckett, Maeterlinck'in *statik bir tiyatro mümkün müdür* sorusuna tam bir cevap vermiştir.<sup>1</sup>

Maeterlinck'te daha çok biçimsel bir öge olarak kendisini hissettiren statik dram ve bekleme durumu Beckett söz konusu olduğunda biçim/içerik ilişkisi açısından değişime uğrar. Çünkü Beckett tiyatrosunda geleneksel biçim/içerik ayrımından söz etmek mümkün değildir. Beckett'in anlattığı, anlatma biçiminin kendisine dönüşmüştür.

Beckett'in kendisinin Joyce'un *Work in Progress*'i üzerine yazdığı bir yazıda belirttiği gibi, biçim, yapı ve sanatsal bir anlatımın iç durumu, onun anlamından, kavramsal içeriğinden ayrılamaz; çünkü açıkça, bütün

---

<sup>1</sup>K. Worth, *The Irish Drama of Europe From Yeats to Beckett* (London: The Athlone Press, 1986), s. 245

olarak sanat ürünü, onun anlamıdır, içinde söz edilen şey, söylendiği biçim'e sıkı sıkıya bağlıdır ve başka türlü söylenemez.<sup>1</sup>

Beckett'in oyunlarında bir teatral öğenin kendine işaret edecek biçimde öne çıkarılarak kullanıldığı görülür. Ancak Beckett'in yazarlık ustalığı parçalı yapıya rağmen metinde teatral bir bütünlük kurmayı başarır. Yazarın kullandığı teatral unsurlar birbirleri ile organik bir ilişki kurar; oyundaki gerilimi sağlar ve yorumları çeşitlendirir. Teatral unsurlar tek tek kendilerine ve oluşturdukları bütüne hizmet ederek metnin nihai anlamını oluştururlar.<sup>2</sup> *Godot'yu Beklerken*'de de bekleme olgusu yapısal bir öğe olarak metne egemen olur. Bu seçim, diğer teatral araçların kullanılmasıyla birlikte metnin anlamı olarak kendini duyurur. Öz ve biçimin bekleme olgusu bağlamında içi içe geçmesiyle bir insanlık durumu sahnede temsil edilmiş olur.

[Beckett] *Godot'yu Beklerken*'de, bekleyen, giderek beklemeyi bekleyen oyun kişilerinin dolayısıyla eylemin boşunallığını gösterebilmek için çok çeşitli teatral araçları devreye sokarak boşunalık duygusunu öncelikle biçimsel düzeyde yaratır.<sup>3</sup>

Martin Esslin, *Absurd Theatre* (Absürd Tiyatro) adlı çalışmasında *Godot'yu Beklerken*'deki Godot'nun kim olduğu üzerine yapılan çok çeşitli yorumlardan söz ettikten sonra gerçekte Godot'nun kim olduğunun ikincil bir öneme sahip olduğunu; oyunun konusunun 'bekleme' olduğunu vurgular:

Oyunun konusu Godot değil, beklemektir, insanın durumunun gerekli ve özgün bir durumu olarak *bekleme eylemi*. Yaşamlarımız boyunca hep bir şeyleri bekleriz ve Godot yalnızca beklememizin amacıdır-bir olay, bir şey, bir kişi, ölüm.<sup>4</sup>

<sup>1</sup>M. Esslin, *Absürd Tiyatro*, çev.: Güler Siper (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1991), s. 41.

<sup>2</sup>B. Güçbilmez, *İroni ve Dram Sanatı* (Ankara: Deniz Kitabevi Yayınları, 2005), s. 121.

<sup>3</sup>Aynı, s. 120.

<sup>4</sup>M. Esslin, *Absürd Tiyatro*, çev.: Güler Siper (Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1991), s. 45.

Oyunda kimsenin gelip geçmediği bir kır yolunda, kuru bir ağacın altında iki yaşlı serseri olan Vladimir ve Estragon, Godot adında birini beklemektedirler. Birinci perdenin başındaki ilk replik oyuna damgasını vuran bu bekleme durumunun habercisidir:

ESTRAGON: Yapacak bir şey yok.<sup>1</sup>

Birinci perdenin sonunda bir çocuk gelerek Godot'nun o gün değil de ertesi gün geleceğini haber verir. Bunun üzerine iki yaşlı serseri gitmeye karar verir ama yerlerinden kııldamazlar.

ESTRAGON: Eee, gidiyor muyuz?  
VLADİMİR: Evet, hadi gidelim.  
*Kııldamazlar.*<sup>2</sup>

İkinci perdenin sonunda da aynı çocuk gelir ve aynı haberi verir. Oyun aynı şekilde biter ancak bu kez aynı kişiler aynı cümleleri ters bir sırada söyler. Vladimir ve Estragon oyun boyunca Godot'yu beklediklerini defalarca söylerler.

ESTRAGON: (...) hadi gidelim.  
VLADİMİR: Gidemeyiz.  
ESTRAGON: Niçin?  
VLADİMİR: Godot'yu bekliyoruz.<sup>1</sup>

Beckett'in beklemeyi odak noktasına oturttuğu bu oyun, Maeterlinck'in *Körler*, *Çağrılmadan Gelen* ve *Evin İçi* oyunlarında olduğundan farklı olarak iki perde olarak kurgulanmıştır. Her perdede, olayların ve konuşmaların sırası değişik olsa da simetrik yapı dikkat çekicidir. Vladimir ve Estragon, iki perdede de, farklı durumlarda olsa da aynı çiftle karşılaşır. Her perdenin sonunda iki serseri ile karşılaştığını unutan aynı çocuk gelerek Godot'nun o gün değil ertesi gün geleceğini haber verir. Her perdede iki serseri intihar etmek ister ve başarısızlığa uğrarlar; her

---

<sup>1</sup>S. Beckett, *Godot'yu Beklerken*, çev.: Tuncay Birkan (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1992), s. 11.

<sup>2</sup>Aynı, s. 56.

iki perde sonunda da ikili gitmeye karar verir ama kımıldamaz. Tüm bu çeşitlemeler ne kadar farklı görünürse görünsün durumun aynılığına, değişmezliğine işaret eder. Bunların dışında yazar mekânda da görsel simetri oluşturmuştur: Boş bir mekân ve bu mekânı dikey olarak kesen bir ağaç. “Beckett metinde sahne direktifleriyle açıkça belirtmemiş olsa da oyunun Berlin’de, Schiller-Theater’daki yapımını yönetirken yapım notları arasında mekânın hapsolme, tutuklu olma düşüncesi yaratmasına vurgu yapmıştır.”<sup>2</sup> Bir diğer simetri de her iki perdede çocuğun sahneden çıkmasını takip eden günden geceye olan ani geçiştir:

[1. Perde:]

ÇOCUK: Evet efendim.

*Geri bir iki adım atar, duraksar, döner ve koşarak çıkar. Işık aniden azalır. Bir anda gece olmuştur. Arkada ay yükselir, yükselir ve durur, sahneye soluk bir ışıltı saçar.*<sup>3</sup>

(...)

[2. Perde:]

VLADİMİR: (...) Beni gördüğüne eminsin di mi, yarın gelip beni hiç görmediğini söyleme! *Sessizlik. Vladimir ileri atılır, çocuk çekilip koşarak çıkar. Sessizlik. Güneş batar, ay yükselir.* (...)<sup>4</sup>

Oyuna adını veren; yokluğuyla metinde sürekli olarak temsil edilen; Vladimir ve Estragon’un kendilerini kurtaracağını umduğu Godot isminin kökeni konusunda değişik yorumlar yapılmıştır. Bu yorumların en kabul göreni ise Godot’nun İngilizce’deki God (Tanrı) sözcüğünün zayıflatılmış bir biçimi olduğu şeklindeki düşüncedir. Ayrıca *En Attendant Godot* (Godot’yu Beklerken) başlığının Simone Weill’in kitabı *Attente de Dieu* (Tanrı’yı Beklerken)’nun bir anıştırması gibi görüldüğü de söylenmiştir. Bu da Godot’nun God yerine geçtiğini göstermektedir. Bunların dışında Beckett’in anlatı yapıtlarında “bisiklet”in çok sık kullanılması nedeniyle Godot adını bisiklet yarışçısı Godeau’dan almış olduğu da söylenmektedir.

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 16, 51, 69, 79, 80, 86.

<sup>2</sup>K. Worth, *Waiting For Godot and Happy Days* (London: Macmillan Education Ltd., 1990), s. 13.

<sup>3</sup>Beckett, *ön. ver.*, s. 55.

<sup>4</sup>Aynı, s. 94.

Bir diğerk yorum ise Beckett'in bu ismi Balzac'ın bir kahramanından almış olabileceđi yönündedir. Yazarın *Mercadet* adıyla bilinen *Le Fiseur* adlı güldürüsünde anaparayı alıp kayıplara karıştıđı için iş adamı Mercadet'nin parasal yıkımına neden olan, sonra da yüklü bir servet kazanmış olarak geri dönüp, son anda durumu mucizevî bir biçimde kurtaran ortađı Godeau'yu da çağrıştırdıđı düşünölmüştür.<sup>1</sup>

Godot, Tanrı, doğaüstü bir araç, bir olay, bir kişi, ölüm veya bir şey gibi çok katmanlı çağrışımlarıyla her ne olursa olsun insanı hareketsiz kılan, bulunduğu konuma sıkıştıran özelliđi ile metindeki bekleme eylemini belirlemektedir. Bekleme eylemi ile birlikte zamanın akışı kendini duyurur.

Saatlerden ve günlerden kaçış yoktur. Ne de yarınlardan ve dünden, çünkü dün bizi bozmuştur ya da bizim tarafımızdan bozulmuştur. Dün, geçilen bir kilometre taşı deđil; aşınmış yıllardaki bir gün taşıdır ve ne yazık bir parçamızdır. Bizimledir, ağır ve tehlikeli. Dün yüzünden yalnızca daha yorgun deđiliz, biz ötekiyiz, dünün yıkımına uğramadan önceki deđiliz artık.<sup>2</sup>

Oyun kişileri etkin olabildikleri oranda zamanın akışını unuturlar, çekinik kaldıkları durumda da zamanın kendisi ile yüzleşirler.

VLADİMİR: Eğlenirken zaman nasıl da çabuk geçiyor!  
*Sessizlik*  
ESTRAGON: Şimdi ne yapıyoruz?  
VLADİMİR: Beklerken.  
ESTRAGON: Beklerken. *Sessizlik*.  
VLADİMİR: Egzersizlerimizi yapabiliriz.  
ESTRAGON: Hareketlerimizi.  
VLADİMİR: Yükselme.  
ESTRAGON: Gevşeme.  
VLADİMİR: Uzanma.  
ESTRAGON: Gevşeme.  
VLADİMİR: Isınmamız için.  
ESTRAGON: Yatışmamız için.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>A. Yüksel, *Samuel Beckett Tiyatrosu* (İstanbul: Dünya Yayıncılık, 2006), s. 55.

<sup>2</sup>Proust'dan aktaran Esslin, *ön. ver.*, s. 46.

<sup>3</sup>Beckett, *ön. ver.*, s. 77-78.

Vladimir ve Estragon, *Körler*'de olduğu gibi zamanı doldurmak için konuşurlar, birbirlerine hikâyeler anlatırlar. Pozzo ve Lucky'nin gelişi de onların zaman geçirmesine yardım etmiştir.

ESTRAGON: Bu arada konuşmamak elimizden gelmediğine göre, biz de bari sakın sakın konuşalım.

VLADİMİR: Haklısın, biz de laf tükenmez.

ESTRAGON: Böylece düşünmemiş oluyoruz.

VLADİMİR: Özrümüz bu.

ESTRAGON: Böylece duymamış oluyoruz.<sup>1</sup>

(...)

POZZO: Kalk! Domuz! *Lucky'nin kalkma sesi*. Yürü! *Pozzo çıkar*. Daha hızlı! Yürü! Hoşçakalın! Domuz! Höst! Hoşçakalın! *Uzun bir sessizlik*.

VLADİMİR: Zaman geçirdi.

ESTRAGON: Nasıl olsa geçirdi.

VLADİMİR: Doğru ama bu kadar çabuk değil. *Bir an*.<sup>1</sup>

Oyunda zamanın geçişi ile yarattığı yıkım ve değişim, her iki perdede simetrik olarak yansıtılan durumlarla ifadesini bulur. İkinci perdede sahnede bulunan ağaçta birkaç yaprak vardır. Bu yapraklar zamanın geçişini; zamandaki döngüyü gösterdiği gibi ölümü yani yıkımı da temsil etmektedir. Her iki perdenin sonunda gelen; Godot'nun o gün değil de ertesi gün geleceğini söyleyen çocuk Vladimir ve Estragon'u her defasında tanımaz. İkinci perdede gelen Pozzo ve Lucky birinci perdedeki durumlarına göre daha kötü durumdadırlar. Onlar da zamanın yıkıcı etkisine maruz kalmışlardır. Pozzo kör, Lucky ise dilsiz olmuştur. Ayrıca Pozzo ve Lucky'nin birinci perdede görünmeleri ile Vladimir ve Estragon onları tanımaz. Ancak birinci perdenin sonunda gittiklerinde Vladimir son gelişlerinden itibaren değişmiş olduklarını söyler. Ama yine de onların bir gün önce karşılaştıkları kişiler olup olmadıkları kuşkusunu taşırlar.

Oyunda zamanın geçtiği yanılsaması yaratılmış olsa da gerçekte zaman "şimdi" içine hapsedilmiştir. Vladimir ve Estragon her gün aynı mekâna gelerek

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 63.

Godot'yu beklerler. Burada gün bitene kadar değişik sırada da olsa aynı eylemleri tekrarlar. Her ikisi de bir gün önce olanları kesin olarak hatırlamaz. Gece aniden bastırır ve Godot hiçbir şekilde gelmez. Bu şekilde ilerleyen zaman olgusu doğrusal değil dairesel kurulmuştur. İkilinin ne zamandan beri bu şekilde bekleme eylemini sürdürdükleri ve daha ne kadar sürdürecekleri de belli değildir. Geçmiş, şimdi ve gelecek zaman iç içe geçerek anlamını yitirmiştir. Şimdiki zaman içerisinde eriyen başı ve sonu belli olmayan geçmiş ve gelecek zaman olgusu sürekli olarak kendini tekrar etmektedir. Bu durum yıkıma neden olduğu gibi ne bir değişime ne de bir sona işaret eder.

Beklemek sürekli değişim olan zaman eylemini yaşamaktır. Ve öyleyken, gerçek bir şey hiç meydana gelmediği için, bu değişim kendi içinde bir yanılmazdır. Bitmeyen zaman eylemi kendini savunur, amaçsızdır ve bu nednele hiç olmamış gibidir. Her şey değiştikçe aynılaştır. Bu, dünyanın müthiş dengesidir. "Yeryüzünün gözyaşları hep sabit kalır. Biri ağlamaya başlamışsa, başka bir yerde bir başkasının gözyaşları dinmiştir." Bir gün diğerine benzer ve öldüğümüzde hiç varılmamış olabiliriz.<sup>2</sup>

Oyun kişileri bu sonsuz zaman olgusu ile yüzleştikleri için buna karşı sürekli olarak savaş halindedirler. Vladimir ve Estragon umutla Godot'yu beklemeye devam eder. İkilinin Godot ile buluşacaklarına dair kesinleşmiş bir şey olmasa da bu bekleyiş sürer. Ayrıca Godot çocukla her akşam çocukla mesaj gönderse de sözünü tutmamaktadır. İkili hiçbir zaman sonu gelmeyecek olan bu zaman olgusunun yarattığı yıkımı en yalın haliyle yaşamaktadırlar. Oyun boyunca sürekli olarak gitmekten söz edilmesi ve sonra da Godot'yu bekledikleri için gidemeyeceklerini şeklindeki tekrarlamalar onun gelmeyeceğinin göstergesidir. Ayrıca Godot bekleyişi sonlandırarak gibi görünse de gelişinin/eğer gelirse ikili için bekledikleri rahatlamayı yaratacağı kesinliğini taşımaz. Çünkü Godot, keçilere bakan haberci çocuğa iyi

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 51.

<sup>2</sup>Esslin, *ön. ver.*, s. 47.

davranmakta ama koyunlara bakan kardeşine dayak atmaktadır. Buna rağmen bekleme, Vladimir ve Estragon'a varoluşsal anlamda bir güvenlik alanı sağlar. Varlıkları Godot'nun yokluğuna bağlanmıştır.

VLADİMİR: (...) Neyi ima ediyorsun? Yanlış yere geldiğimizi mi?  
ESTRAGON: Burada olması gerekirdi.  
VLADİMİR: Mutlaka geleceğim demedi.  
ESTRAGON: Ya gelmezse?  
VLADİMİR: Yarın yine geliriz.  
ESTRAGON: Sonra öbür gün.  
VLADİMİR: Herhalde.  
ESTRAGON: Ve böylece sürecek.  
VLADİMİR: Sorun şu.  
ESTRAGON: O gelene değin.  
VLADİMİR: Çok acımasızsın.<sup>1</sup>

Oyun kişilerinin mantık bağı ile açıklanabilecek bir zaman algıları yoktur. Bir gün önce nerede olduklarını veya ne yaptıklarını hatırlamazlar. Onlar için başlayan yeni gün bir önceki günden farklı değildir.

VLADİMİR: Peki sence dün akşam nereydeydik?  
ESTRAGON: Ne bileyim? Başka bir yerde. Boşluktan çok ne var ki.  
VLADİMİR: *Kendinden emin.* Tamam. Dün gece burada değildik. Peki dün ne yaptık?  
ESTRAGON: Ne mi yaptık?  
VLADİMİR: Hatırlamaya çalış.  
ESTRAGON: İıı... gevezelik yaptık herhalde.  
VLADİMİR: *Kendini tutarak.* Ne hakkında?  
ESTRAGON: Hmm... şundan bundan, öylesine. *Güvenle.* Evet hatırlıyorum, dün akşamı öylesine gevezelik ederek geçirdik. Yarım yüzyıldır devam eder bu.  
VLADİMİR: Hiçbir olayı, hiçbir ortamı hatırlamıyor musun?  
ESTRAGON: *Bıkkın.* Eziyet etme bana, Didi.<sup>2</sup>

Vladimir ve Estragon sonsuz zaman ve mekân arasında sıkışmış varlıklarını bir rutin içerisinde sürdürseler de zaman zaman içinde buldukları çaresizliği dışarı vurmaktadırlar. İçinde buldukları döngünün dışına çıkmak isteseler de bunu başaramazlar.

ESTRAGON: (...) Hadi gidelim.

<sup>1</sup>Beckett, *ön. ver.*, s. 16-17.

<sup>2</sup>Aynı, s. 67.

VLADİMİR: Gidemeyiz.  
ESTRAGON: Niçin?  
VLADİMİR: Godot'yu bekliyoruz.  
ESTRAGON: Ha. Bir an. Umutsuzca. N'apıcaz, n'apıcaz?  
VLADİMİR: Yapabileceğimiz hiçbir şey yok.  
ESTRAGON: Ben böyle devam edemeyeceğim.<sup>1</sup>

Vladimir, Estragon'a turp vererek onun içinde buldukları dünyaya geri dönmesini sağlar. Böylece içinde buldukları bekleme durumu sürer.

Beckett, *Godot'yu Beklerken*'de bekleme olgusunu teatral bir unsur olarak Maeterlinck'in *Körler*, *Çağrılmadan Gelen* ve *Evin İçi* oyunlarında olduğu gibi odak olarak kullanmıştır. Her iki yazarın oyun kişileri de bekleme durumu içerisinde buldukları mekâna ve zamana sıkışmışlardır. Bekleme hem zamanın geçişini hem de aynılığını duyuran bir unsur olarak hissedilir. *Godot'yu Beklerken*'de de *Körler*'de olduğu gibi hareketsizlik, terk edilmişlik, sıkıntı, bir türlü gelmeyen kurtarıcı (Tanrı) bulunur. Vladimir ve Estragon, *Körler*'de olduğu gibi hiçbir zaman gelmeyecek birinin gelmesini, kendilerini kurtarmasını veya yardım etmesini beklemektedir.

*Çağrılmadan Gelen*'de ölüm ile simgeleşen "gelen" her an sahnede temsil edilmesiyle Godot ile koşutluk gösterir. Gelen'in ele gelmez, akışkan ve her yerde olduğu izlenimi veren varlığı ile Godot arasında sahnede temsil edilmesi bağlamında benzerlik dikkat çekicidir. Ancak "gelen-ölüm" varlığını giderek arttırarak duyurur ve sonunda gelir. Ancak ne olduğu, kim olduğu bilinmeyen Godot gelmez. Gelen sahnede nesnelere, dille, görsel anlatım araçlarıyla temsil edilir. Godot ise dille, görsel anlatım araçları, zamanın geçişi ile temsil edilir. Hem sahne üstündedir hem değildir. Hem varlık hem hiçliktir.

## B. Gitgel Dolap (Harold Pinter)

1950 yılında yazılan *The Dumb Waiter* (Gitgel Dolap) tek perdelik bir oyundur.<sup>2</sup> Terk edilmiş bir yapının bodrum katındaki bir odada bulunan Ben ve Gus iki kiralık katildir. Büyük ve gizemli bir örgüt adına çalışmaktadırlar. Ben ve Gus'ın örgütle tek ilişkisi ise Wilson adında biridir. İkili ondan aldıkları emirle bilmedikleri bir eve sabah erken saatte girer, işlerini bitirdikten sonra da gece karanlığında evi terk ederler. Gidecekleri yer ile ilgili olarak kendilerine verilen tek bilgi ise bir adres ve bir anahtardır; kurbanları hakkında hiçbir şey bilmedikleri gibi kurbanlarının bekledikleri mekâna ne zaman geleceğini de bilmezler.

Ben ve Gus, bodrum katındaki pencereleri olmayan bu odada yeni kurbanlarını beklemektedirler. Oyunda bekleme mekânı beklemenin kendisi kadar önemlidir. Oda bir kapı ile mutfak ve ayakyoluna diğer kapı ile dış mekâna açılır.

Bodrum katında bir oda. Arka duvara dayalı iki yatak. Yatakların arasında yük kapağına benzer tahta bir bölüm var. Solda ayakyolu ile mutfaka açılan bir kapı. Sağda koridora açılan bir kapı.<sup>3</sup>

Oyun başladığında Ben ve Gus bu mekânda bekleme durumunu gösteren bir şekilde yerleştirilmiştir. Ben yatağa uzanıp gazete okumaktadır. Gus ise yatağa oturmuş bir halde, eğilmiş, ayakkabılarını bağlamaya çalışır. Tekrar eden hareketler beklemenin bir süredir devam ettiğini gösterir. Gus, Ben'e göre bu durumdan dolayı daha huzursuz görünür.

Gus ayakkabılarının bağlarını bağlar, doğrulur, esner, yavaş yavaş soldaki kapıya yürür. Durur, ayakkabılarına bakar; bir ayağını sallar. Ben gazetesini biraz indirip üzerinden onu seyrederek Gus çömelir, bağı çözer, yavaş yavaş ayakkabısını çıkarır, içine bakar. Cebinden bir kutu kibrit çıkarır, sallar, içinde kibrit olup olmadığına bakar. Göz göze gelirler. Ben gazetesini kaldırıp okumaya koyulur. Gus kutuyu cebine sokar. Ayakkabısını giyer. Güçlülükle bağlar. Ben

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 69.

<sup>2</sup>A. Yüksel, *Dram Sanatında Ezgi ve Uyum* (İstanbul: Alkım Yayınevi, 2003), s. 143.

<sup>3</sup>H. Pinter, *Gitgel Dolap*, çev.: Ergun Sav (İstanbul: De Yayınevi, 1962), s. 5.

gazeteyi indirip, seyreder. Gus soldaki kapıya yürür. Durur, öbür ayağını sallar, eğilir, çözer, ağır ağır çıkarır; içine bakar. Cebinden bir sigara paketi çıkarır, sallar, içinde sigara olup olmadığına bakar. Göz göze gelirler. Ben gazetesini kaldırıp okumaya koyulur. Gus eğilip ayakkabısını giyer, güçlükle bağlar; soldan çıkar.<sup>1</sup>

İki oyun kişisi *Körler*'de olduğu gibi bekleme anını doldurmak için konuşurlar. Kendilerini bekleyen kaderden habersiz gündelik hayatına devam eden *Evin İçi*'ndeki aile gibi “gündelik” konuşmalarını yapmaktadırlar. İlk konuşmaları Ben'in okuduğu gazeteden aktardığı ölüm haberleridir. İronik bir şekilde hiç ölümler/öldürmekle ilişkileri yokmuş gibi bu haberlere şaşırırlar “normal insanlar” gibi tepki verirler.

BEN: *Elinin tersiyle gazeteye vurur. Vay canına!*

GUS: Ne olmuş?

BEN: 8 yaşında bir kız bir kediyi öldürmüş.

GUS: Yoo!

BEN: İşe bak sen. 8 yaşında kız kedi öldürüyor.

GUS: Ne adamlar var şu dünyada.

(...) *Sessizlik.*

BEN: Ne buyrulur? 11 yaşında bir velet kediyi öldürüyor; sonra da kardeşim yaptı diyor. Buna şey derler – *Sonunu getirmez. Gazeteyi okur.*<sup>2</sup>

Bu konuşmalar arasında Gus bekleme sırasındaki kaygısını, huzursuzluğunu gösteren sorular sorar. Wilson'dan kurbanları ile ilgili haber beklemektedirler ve bu bekleyiş tedirginlik yaratmaktadır.

GUS: Ne zaman haber verecek dersin? *Ben okur.* Ne zaman haber verecek?

BEN: Ne oluyorsun yahu? Ne bileyim ben ne zaman! Bir zaman işte.<sup>3</sup>

Bekleme durumu Gus'ın huzursuzluğunu giderek arttırır. Gus bu huzursuzluk ve sıkıntı ile oda içinde sürekli hareket halindedir. Oda içinde gezinir, oturur, kalkar, duvardaki bir resme bakar, ayakyoluna sık sayılabilecek sayıda gider, döner vs.

---

<sup>1</sup>Aynı, s. 5-6.

<sup>2</sup>Aynı, s. 8-9.

<sup>3</sup>Aynı, s. 9.

Gazete okuyan Ben'e sürekli sorular sorarak yeni konuşmalar başlatır. Gus'a göre yaptığı işte daha deneyimli ve uyumlu olan Ben ise bekleme anını gazete okuyarak doldurur. Kimi zaman da gazete okuma eylemini Gus'ın cevabını kendisinin de bilmediği sorularından kaçmak için kullanır.

Gus'ın teşkilatı ve yaptıkları işi sorgulayan bitmek bilmeyen soruları, çalışma koşullarından şikâyet etmesi, mesajın henüz gelmemiş olması, çayın bir türlü yapılamaması bekleme gerilimini giderek artırır. Gerilim, kaygı ve sıkıntı bir süre sahnedeki ve sahnenin uzantısı olarak kurulan ayakyolu ile mutfak mekânındaki araçlarla sağlanırken, sağdaki kapının altından bilinmeyen kişiler tarafından atılan zarf ile birlikte dış uzam da gerilimi arttıran bir öge olarak kullanılmaya başlar. Kaynağı görünmeyen, ama Ben ve Gus'ı yöneten "büyük bir güç olduğu" sezdirilen bu sahne dışı müdahaleler ile sahnedeki gerilim aşama aşama artar.

Zarfin gelişi ile birlikte Ben o ana kadar yatakta yatıyor pozisyonunda iken ilk kez doğrulur. Zarfın içinden oyunun başından itibaren bir türlü yapamadıkları çay için ihtiyaç duydukları kibrit çıkınca her ikisi de şaşırır. Fakat çayı yine yapamazlar. Çünkü para ile çalışan bir havagazı saati vardır ve onu çalıştırmak için paraları yoktur. Wilson olmadan da saati çalıştıramayacaklardır.

GUS: Havagazı gelmiyor.

BEN: Niye?

GUS: Saat var. Para atılacak.

BEN: Ben de hiç para yok.

GUS: Bende de.

BEN: Bekleyeceğiz o halde.

GUS: Kimi?

BEN: Wilson'u.

GUS: Gelmez ki o. Gelecek olsa haber yollardı. Hiç geldiği var mı zaten.<sup>1</sup>

Gus'ın teşkilatı ve yaptıkları işi sorgulamasının üst noktaya ulaştığı bir anda büyük bir gürültü duyulur. Yatakların arasında bulunan gitgel dolap çalışmaya

başlar. Oyundaki gerilim birdenbire artar. Gitgel dolap aracılığıyla yukarıdan pusulalara yazılmış siparişler gelmektedir. Ben ve Gus yanlarında getirdikleri yiyecekleri yukarıya gönderirler. Gitgel dolap adeta canlı bir yaratık gibi onlarla oyun oynamaktadır.

*Kutu hızla iner. Ben sıçrar, Gus kağıdı alır. Okur.*

GUS: Bir tavuk, kuşkonmaz ve kestane garnili. Bir alabalık, taze fasulyeyle.

BEN: Taze fasulyeyle mi?

GUS: Evet.

BEN: Hadisinler be.

GUS: *Kutuya bakar, içinde çay paketi vardır. Çıkarır. Çayı geri yollamışlar.*

BEN: Niye acaba?

GUS: Belki de çay vakti değil.

*Kutu yukarı gider.<sup>2</sup>*

Bir süre sonra yukarıdan gelen siparişler ikisinin de karşılayamayacağı bir noktaya ulaşır. Sonunda Gus, gitgel dolabın konuşma borusundan yukarıya gönderecek bir şeyleri kalmadığını haykırır. Gus ve Ben arasındaki çatışma artar. Gus şiddeti artan bir şekilde yukarıdakinin kim olduğunu sorgulamaya ve hatta isyan etmeye başlamıştır. Bunun üzerine gitgel dolabın da hareketleri artmaya, bu hareketlere düdük sesi de eşlik etmeye başlar. Gitgel dolap canlı bir organizma gibi sahnede olan bitene reaksiyon gösteriyordur.

BEN: Ne dolabı? Ne diyorsun sen?

GUS: Nedir bunlar? Ne istiyor bizden? Bize verilen her işi dürüst yapmadık mı sanki? Nedir hala alıp veremediği? Derdi ne bunun? *Arkalarından gürültüyle dolap iner. Bu sefer düdük de öter. Gus koşar, kağıdı alır. Karides'miş! Kağıdı buruşturur atar. Düdüğü öttürür, boruyu alıp, bağıırır. Yok, yok! Hiçbir şey kalmadı. Anlıyor musun, hiçbir şey yok! Bitti!*

BEN: *Boruyu kapar, elinin tersiyle Gus'ı göğsünden hızla iter. Kes be! Kes! Hayvan! Kes diyorum sana! Kuduruk herif!<sup>3</sup>*

---

<sup>1</sup>Aynı, s.21.

<sup>2</sup>Aynı, s. 30.

<sup>3</sup>Aynı, s. 38.

Gerilimin bu en yüksek noktasından sonra Gus soldaki kapıdan su içmek için mutfığa gider. Bu sırada konuşma borusunun düdüğü çalar ve oyunun başından beri beklenen mesaj Ben'e verilir. Sağdaki kapıdan giren kişi öldürülecektir. Sağdaki kapı açılır ve Gus birileri tarafından içeriye itilmişçesine içeri girer. Ben ve Gus birbirlerine bakarlar. Oyun bu noktada uzun bir sessizlik ile biter.

Dış mekândan kapının altından atılan zarf odaya alay ve gizem atmosferi taşıyarak gitgel dolabın oyun içindeki hem fiziksel hem de anlamsal işlevine bir hazırlık görevi görür. Alay edercesine gizemli bir el kapının altından onlara ihtiyaçları olan kibritleri atmıştır. Ben ve Gus'ın oyunda dediği gibi “zarfı atan kişi kaçmış olabilir.”<sup>1</sup> Oyun kişileri buna inanmayı isterler. Beklenmedik bir anda gitgel dolabın çalışmaya başlaması ile durumun pek de öyle olmadığı anlaşılır. Dolap, sağdaki kapı ile birlikte odanın dış mekânla ilişkili olan bir diğer noktadır. Başlangıçta bir kapakla/örtük gösterilen ve odanın tam ortasında bulunan bu noktada oluşan hareket dehşet ve korku uyandırır. Oyun kişileri tarafından bilinemeyen, kontrol edilemeyen ve beklenmeyen bu aygıt/ziyaretçi sahnedeki aksiyona koşut bir reaksiyon geliştirir. Bu da sahnedeki korku ve gerilimin katlanmasına neden olmaktadır.

Pinter, *Gitgel Dolap* ve *Oda* oyunlarının 1960 yılında Londra'da bulunan Royal Court Theatre'da sahnelenmesi<sup>2</sup> sebebiyle gösterinin tanıtım kitapçığında oyunlarında kullandığı beklenen/beklenmeyen ziyaretçi ögesine bakış açısını şöyle açıklar.

Bir adam bir odanın içinde... Er veya geç bir ziyaretçi gelecek... Kendi amaçlarıyla içeriye girecek olan bir ziyaretçi. Eğer odada iki kişi varsa ziyaretçi her ikisi için de aynı insan olmayacaktır. Ziyaret odadaki kişi için korkutucu veya aydınlatıcıdır. Ziyaret misafirin kendisi için de korkutucu veya aydınlatıcı olabilir. Adam ziyaretçiyle birlikte gidebilir veya yalnız kalabilir. Adam gittiğinde ziyaretçi de odada yalnız kalabilir veya yalnız gidebilir. Veya her ikisi

<sup>1</sup>Aynı, s. 17.

<sup>2</sup>Deleon, *ön. ver.*, s. 26.

de odada birlikte kalır. Hareket açısından bakıldığında sonuç ne olursa olsun, ilk andaki “odada yalnız başına oturan adam” durumu değişime uğramıştır. Bir odada bir adam ve hiç kimse gelmiyor... Bir ziyaretçi beklentisi söz konusu değil. Ziyaretçinin yokluğu da onu aydınlatacak veya korkutacaktır. Ziyaretçi beklensin veya beklenmesin her durumda ziyaretçinin gelişi hoş karşılanmaz... Hepimizin bir görevi vardır. Ziyaretçinin de... Yine de elinde son yaşadığı yeri, son işini, gelecek işini, aile üyelerinin sayısını vb. detaylı bir şekilde gösteren bir kartvizitle veya rahatlatıcı bir şey olarak, bir tanıtım kartı, göğsünde bir etiket ile gelse dahi garantisi yoktur... Kendi geçmiş deneyimine, şimdiki davranış biçimine ve isteklerine dair ikna edici bir delil veya bilgi veremeyen; onu harekete geçiren nedenler hakkında kapsamlı bir analiz sunamayan sahnedeki bir karakter, bütün bunları yapabilen bir karakter kadar meşrudur.<sup>1</sup>

Ziyaretçi her durumda aksiyon içinde önemli bir yere sahiptir. Kimi zaman aydınlatıcı bilgi kimi zaman korku üretir. Nasıl kullanılırsa kullanılsın ziyaret öncesi ve sonrası veya hiç ziyaret olmaması karakterleri ve sahnedeki anlamı değişime uğratar.

Oyundaki dramatik aksiyonun önemli bir parçası olarak kullanılan bekleme olgusu, bu durumu sonlandıracağı umudunu geçici olarak uyandıran zarf ve gitgel dolap ile *Çağrılmadan Gelen*'deki görünmeyen ziyaretçi arasında koşutluklar bulunur. *Çağrılmadan Gelen*'de görünmeyen ve ölümü temsil eden ziyaretçinin yerini *Gitgel Dolap*'ta birtakım araçlarla görünür kılınan ve insanın kontrol edemediği güçleri temsil eden ziyaretçi alır. Kaynağı görüş alanının dışında olan her iki ziyaretçi de dış mekândan yavaş yavaş evin/odanın içine girerler ve evde/odada egemen olurlar. Varlıkları ile hem dramatik hem de fiziksel aksiyona neden olurlar. Bir bekleme durumunun ortasında “görünür” hale gelen bu ziyaretçiler bekleyenleri aşamayacakları bir konuma sıkıştırırlar. Bekleyenler, o noktada, kendileri ve varoluşları ile yüz yüze gelirler ve ondan kaçamazlar. *Çağrılmadan Gelen*'de Tanrı ve ölüm karşısındaki bu sıkışma *Gitgel Dolap*'ta ne olduğu anlaşılamayan büyük bir sistemin çarklarının insanı sıkıştırmasına dönüşür. Her iki durumda da insanoğlu zavallı ve edilgen bir konumdadır. *Çağrılmadan Gelen*'de kullanılan lâmba gibi, zarf

---

<sup>1</sup>Pinter'dan aktaran M. Esslin, *The Peopled Wound: The Work of Harold Pinter* (N. Y.. Doubleday,

ve dolap da hareket eden nesnelere olarak dramatik aksiyona etki eder. *Gitgel Dolap*'daki ddk sesi, *Krler*'de oyunun sonunda ortaya ıkan kpeęin ayak sesi ve *aęrılmadan Gelen*'de duyulan bime sesi gibi neden sonu iliŐkisiyle aıklanabilen gstergeler deęildir. Bilinmeyeni anlatmak iin tam da bu nedenle seilmiŐ dramatik kodlardır. Onlar kendi baŐına anlam retir ve btne hizmet eder. Hareket eden bu objeler *Evin İi*'nde lm haber veren "insan haberci"den daha fazla tedirgin eden aralardır.

## SONUÇ

19. yüzyılın sonlarında ortaya çıkan, idealist ve mistik dünya görüşüne dayanan Sembolizm akımı, diğer sanatlarda olduğu gibi tiyatro sanatında da etkili olmuştur. Baudelaire, Mallarmé, Nerval, Villiers, Verlaine, Rimbaud gibi şairlerin öncülüğünde ortaya çıkan akım, tiyatro sanatındaki örneklerini ressamlar ve tiyatrocular ile yapılan işbirliği ile ortaya koymuştur. Dönemin popüler türlerine, gerçekçi-doğalcı tiyatro anlayışına ve tiyatro sanatının hayat ile kurduğu ilişkiye eleştirel yaklaşan Sembolizm akımı sanatçıları, geleceğin tiyatrosunu yaratmak iddiası ile tiyatro sanatının araçlarını sorunsallaştırmışlardır. Referans noktasını Sembolizm sanat ilkelerinden alan bu çabalar, tiyatro sanatına yaklaşımda zengin teorik ve pratik bir ortam sağlamıştır. Başlangıçta tiyatro uygulamaları ile kendisinden söz ettiren Sembolizm tiyatro hareketi, bu uygulamalar içerisinde tiyatro yazınına da şekillendirmekte geç kalmamıştır. Maeterlinck, Sembolizm sanat ilkelerine uygun ve amacı sahnelenmek olan bir metin yazılıp yazılamayacağı tartışmalarına dramatik yazındaki ilk yetkin örnekleri vererek son noktayı koymuştur. Böylece şiir sanatının araçları, arka planındaki düşünsel ve biçimsel kodlarıyla birlikte, dramatik yazında da ifadesini bulmuştur. Bu bağlamda Maeterlinck, Sembolizm sanat ilkelerine dayanarak yazdığı erken dönem oyunları ile döneminde mensubu olduğu akımın sanatçıları arasında ayrıksı bir yer edindiği gibi, o dönemde egemen olan gerçekçi-tiyatro anlayışına da teorik ve pratik düzlemde bir alternatif sunmaktadır. Öyle ki Sembolizm tiyatro uygulamalarının kendisinden sonra gelen ve 20. yüzyılın ilk yıllarında etkili olan avangard tiyatro uygulamalarına olan doğrudan etkisi; sonraki yıllarda da yüzyılın tiyatro sanatına olan dolaylı etkisi nedeniyle Sembolizm akımı

sanatçılarının “rüyalarını” yani geleceğin tiyatrosunu şekillendirme iddialarını gerçekleştirdikleri söylenebilir. Bu bağlam içerisinde Maeterlinck, dramatik yazında gerçekleştirdiği yenilik ile Antik Yunan Dönemi’nden itibaren oyun yazarlığında kabul edilen dramatik kodları yeniden tanımlayarak bu sürece katkıda bulunmuştur.

Maeterlinck’in sembolist sanat ilkelerini gözeterek yazdığı erken dönem oyunları ile birlikte şiir dili, açıklayıcı ve olaylar dizisini ileriye taşıyan gündelik konuşma dilinin; kendi başına anlam üreten bir unsur olarak ele alınan mekân kurulumu, en ince detaylarına kadar bilimsel gerçekliğin gözetildiği mekân anlayışının; statik dram ise neden sonuç bağı ile ilerleyen aksiyon yöneliminin yerini almıştır.

Maeterlinck’in dram sanatının araçlarını sorunsallaştırması ve bunun sonucunda vardığı nokta onu absürd tiyatro yazarlarına yaklaştırmıştır. Her ne kadar Maeterlinck kendisinden hemen sonraki dönemi çeşitli şekillerde etkilemiş bir oyun yazarı olsa da absürd tiyatro yazarları ile arasındaki ilişki organik bir ilişki değildir. Absürd tiyatro yazarları da yaşadıkları dönemin rüzgârı ve düşünsel arka planı ile girdikleri yolda dram sanatının araçlarını sorunsallaştırmıştır. Böylece elli yıllık bir sıçrama ile her iki dönemi çeşitli şekillerde yaklaştıran koşullar iki dönemin de dram sanatını etkilemiştir.

Maeterlinck’e göre, dil asal ve görünmeyen gerçeği ifade etmede yetersiz kalmaktadır. Yazar bu yetersizliği kullanarak dilin özünde var olan ifade edici gücünü yeniden kazanması için onu kendisine karşı kullanır. Döneminin kimi sembolist akım şairlerinin önerdiği gibi mutlak şiirsel bir dil değil de, serbest koşuklu şiir dilini benimser. Bu şiir dili kullanılan tekrarlar, yarım kalmış cümleler, anlaşılmasız ve cevaplanmamış sorular ile sahnede bir boşluk yaratarak; giderek bu boşluğun da yerini sessizlikler ve duraksamalara bırakılmasıyla gerçekleştirilir.

Maeterlinck'in döneminde sessizlik ve duraksamaları dramatik bir unsur olarak kullanması yeni, özgün ve öne çıkan bir özellik olarak dikkat çekmektedir. Yazar, sözcüklerin gerçek bir iletişim sağlaması; varoluşun ve evrenin anlaşılmasında yetersiz kaldığına inanmaktadır. Yazarın oyunlarında yaygın olarak kullandığı ve özel bir anlam yüklediği bu dramatik kodlar söze derinlik verir; anlamını güçlendirir. Böylece hayatın içinde saklı olarak bulunan öte gerçek, sessizlik içinde kendisini hissettirecektir. Bunun gerçekleşmesi ise ancak sessizliğin dil ile birlikte kullanılması ile sağlanır. Çünkü sessizlik, ancak dil ile birlikte kullanıldığında açığa çıkarılabilir. Sessizliklerle parçalanan, kesintiye uğrayan dil bir gölge haline gelir ve yüzeydeki anlama değil derindeki anlama işaret eder.

Dil ve sessizlikler ile birlikte kullanılan noktalama işaretleri de derindeki anlamın temsil edilmesinde destekleyici bir işlev görürler. Tire (-) işareti kesinti, kopma veya şok edici bir duruma işaret eder. Üç nokta (...) konudan konuya geçişin güçleştiğini gösterir. Cümlecik, söz öbekleri veya bitmemiş cümleler hiçlik, boşluk içinde giderek kısalır. Her sessizlik birbirinden farklı bir anlama işaret etmektedir.

Maeterlinck, dilde kullandığı tüm bu anlatım araçları ile yüzeyde görünür olan konuşma örgüsüne paralel olarak yürüyen ve varlığı duyumlarla algılanabilen, sezilen, çağrıştıran başka bir diyalog yapısını kurmayı hedeflemektedir. Yazarın "ikinci derece diyalog" olarak adlandırdığı bu konuşma örgüsü ile sahnede daima varlığı hissedilen ve akışkan bir özelliğe sahip olan "üçüncü tekil şahıs" -Tanrı, ölüm, yazgı, mutlak bilgi vs.- sahnede temsil edilmiş olur. Bu diyalog yapısı gerçekçi-doğalcı tiyatrunun neden-sonuç ilişkisiyle aksiyonu ileriye taşıyan ve açıklayıcı olan dil yapısından farklıdır. İlk bakışta ekonomik olmayan ve gelişigüzel kurulduğu izlenimini verir. Fakat yazara göre gerçek dramatik anlam, bu işlevsel görünmeyen diyalogların altında sezdirilir. Diyalog yapısı ile yüzeyde yaratılan

durgunluk ve hareketsizlik ile derindeki eylem ve düzenin birbirini açığa çıkarması hedeflenir. “İkinci derece diyalog” yapısı ile dil hem anlamı dışarıda bırakır hem de daima ondan söz eder. Böylece dil ile devamlı olarak hareket eden hayali bir gücün varlığı sezdirilir. Bu gücün kaynağının değişken olması nedeniyle geleneksel tiyatrodaki bulunan dil ve kullanıcısı arasındaki organik ilişki Maeterlinck’te ortaya çıkmaz. Maeterlinck’in oyunlarında geleneksel tiyatrodan farklı olarak oyun kişileri kullandıkları dil tarafından kullanılan sembolik figürler olarak işlev görürler. Dil oyun kişileri hakkında derinlikli bilgi vermediği gibi onlara irade yoksunu bir görünüm verir.

Maeterlinck’in metafizik düşünce ve mistisizmden beslenen sanat düşüncesi ve bu düşüncenin biçim verdiği dil kullanımı ile bu çalışmada örnek olarak ele alınan Beckett’in *Oyun Sonu* ve Pinter’in *Doğum Günü Partisi* adlı oyunlarında kullanılan dil arasında koşutluklar vardır. Beckett de, Pinter da Maeterlinck gibi dili sorunsallaştırmış ve kendisine karşı kullanmışlardır.

Beckett, dil ve düşünce arasındaki ilişkiye şüpheyle yaklaşmaktadır. Yazara göre, dilin mantığına kapılıp gitme tehlikesi, bilinçsizce kabullenilen anlamları da beraberinde getirir. Oysa anlamın yitirildiği bir dünyada dil de anlamını yitirmiştir. Bu nedenle dil isimlendirilemeyen, kesin olmayan, çelişkili ve düşünülemez olanı ifade etmekte yetersiz kalmıştır. Beckett dile karşı çıksa da dili kullanma zorunluluğunu yadsımaz. Yazar, dilin iletişimi sağlamada ve geçerli söylemleri iletmede kısıtlı olan ifade gücünü kullanmak üzere bir arayış içerisine girmiştir. Yazar kesin olmayanı, anlamlandırılmayanı temsil edilebilmek için dili değişik şekillerde ayrıştırarak parçalar. Bu şekilde dili kendisine karşı kullanan Beckett, anlamı da parçalayarak hiçlik durumunu dilsel olarak ifade eder. Beckett’in dili parçalayarak kurduğu diyalog yapısı, Maeterlinck’te olduğu gibi neden-sonuç bağı

ile gelişim göstermez. Beckett, Maeterlinck'ten farklı olarak söz ve eylemi, bir arada ve birbirini yadsıyarak kurar. Böylece yazar, dili kullanarak dilin ötesinde bir anlam yaratmayı amaçlar. Beckett, dil ile ilgili arayışını sözsüz oyunlar yazmaya kadar ilerletmiş; sözcükler olmadan sözcüklerin ardındaki gerçeği ortaya koymayı hedeflemiştir.

Beckett de Maeterlinck gibi sessizlikleri ve duraksamaları sıkça kullanmış ve sessizliğe bir anlatım aracı olarak özel önem vermiştir. Maeterlinck'in oyunlarında dili bir gölge haline getiren ve anlamı derinde hissettiren sessizlik, Beckett'te dili parçalayarak anlam yaratır. Maeterlinck'te sessizlik ile kendisini duyuran gündelik hayatın trajedisi, Beckett'de hiçlik ile yer değiştirir.

Maeterlinck'in metafizik düşüncesi, Beckett de varoluşçu düşünce ile yer değiştirmiştir. Maeterlinck için dil, Tanrısal gerçeğin ifadesinde; Beckett için ise, insanın varoluşsal konumunu açıklayabilmede yetersiz kalır. Bu yetersizlik durumu yazarın *Oyun Sonu* adlı oyununda tipik bir şekilde ele alınmıştır. Bu oyunda yazar, Maeterlinck'de olduğu gibi dilde tekrarlar, kısa cümleler, sessizlikler ve duraksamaları sıklıkla kullanmıştır. Maeterlinck'ten farklı olarak ise yaygın olarak kullanılan sahne direktifleri, gündelik konuşmalar içerisinde beliren keskin değişimler, mantık bağı olmayan konuşmalar ve uzun monologlar bulunur. Bu diyalog yapısı içinde bir an için kavranan ve sonra aniden kaybolan derin anlamlar dikkat çeker. Beckett, dili bir iletişim aracı olarak kullanmaz. Bunun yerine dil, karakterlerin varoluşsal gerçeklikleri ile yüzleşmesine neden olur. Kullandıkları dil yaşadıklarının kanıtı olduğu gibi varoluş sıkıntısı ile baş etmeleri için koruma kalkını görevi görmektedir. Hamm ve Clov, oyunu sonlandırmak ile sonlandırmamak arasında salınırlar. Bu iki uç nokta arasındaki gerilim konuşma ile aşılmaya çalışılır. Bu nedenle oyun kişileri aynı şakaları ve öyküleri, aynı soruları ve cevapları tekrarlar

dururlar. Dilde ortaya çıkan tekrarlar ile sahne yönergelerindeki hareket tekrarları oyundaki “sıfır” noktasının sahnede teatral olarak temsil edilmesini sağlar. Varoluş sıkıntısı içindeki karakterler, değişimden kaçtıkları ve değişimi reddettikleri için de tekrar onlar için kaçınılmazdır. Tekrarlarla kurulan dairesel form, felç durumu yaratarak hiçliği dil ve hareket aracılığıyla temsil eder.

Oyunda kullanılan duraksamalar konuşma yapısında kesintiler yaratmaktadır. Duraksamalar konuşmayı yönlendirir ve konuşmaya derinlik katar. Duraksamalar bekleminin acısını, varoluş boşluğunu, çöküş beklentisini ve umutsuzluğun duyurulmasını arttırır. Duraksama anları karakterlerin yaşadığı kederi vurguladığı gibi sözcüklerin çıplaklığını da açığa çıkarır. Karakterler duraksama anlarında ihtiyaç duydukları doğru kelimeleri bulamazlar. Muhatapları tarafından baskı altına alındıklarında veya karşılarındaki kişiden geçici bir yaşama sevinci beklentisi içinde olduklarında duraksamaya ihtiyaç duyarlar. Ayrıca duraklar dildeki ritmi bölerek, dil aracılığıyla oluşabilecek hareketi azaltır. Böylece oyun kişileri tarafından bir türlü bitirilemeyen bu oyunun anlamı, dilsel kullanım ile oluşturulan hareketteki kopukluk ile organik bir ilişki içindedir.

Beckett’in insanın varoluş sorununu ve ölüm karşısındaki acıklı ve çaresiz durumunu dil ile temsil eden diyalog yapısı, Maeterlinck’in “ikinci derece diyalog” biçimine benzerlik göstermektedir. Bu bağlamda *Körler*, *Çağrılmadan Gelen* ve *Evin İçi*’nde yüzeydeki diyalog yapısına paralel ilerleyen diyalog yapısı ile temsil edilen ve insanın Tanrı, ölüm ve yazgı karşısındaki zavallı durumunu ortaya koyan anlam, *Oyun Sonu*’nda insanın varoluş karşısındaki acıklı durumu ile yer değiştirmiştir.

Beckett gibi Pinter da Maeterlinck’in metafizik ve mistik eğilimini yansıtmaz. Ancak Pinter da Maeterlinck ve Beckett’te görülen dilin anlamı iletmede yetersiz kaldığı fikrini paylaşır. Dramatik bir temsil aracı olarak dil, Beckett’te insanın

varoluş karşısındaki zavallı durumunu yansıtırken, Pinter'da çağdaş bireyin yabancılaşma, yalnızlık, iletişimsizlik nedeniyle içinde bulunduğu durumun saçmalığını anlatmak için kullanılır. Pinter için dil, Beckett'te olduğu gibi bir iletişim aracı değildir. Bu nedenle dil, genellikle bir mantık bağı içerisinde bir anlam iletmek için değil, duygusal bir şiddet aracı olarak kullanılır.

Pinter da Maeterlinck ve Beckett'te olduğu gibi gündelik dili, karşıtlıkları, tekrarları, müzikal ritmi, sessizlik ve duraksamaları kullanmıştır. Maeterlinck'te olduğu gibi Pinter'ın oyunlarında kullandığı dil, ilk bakışta gerçekçi tiyatronun kullandığı gündelik konuşma diline benzer. Ancak derinlemesine bir bakışla, bu yapının altında dikkatli bir şekilde düzenlenmiş müzikal bir ritim ile birlikte kullanılan tekrarlar, sessizlik ve duraksamalar; anlamı doğrudan yansıtan bir dilden çok, anlamı derinde hissettiren başka bir dile işaret eder. Ayrıca Beckett'in karakterlerinin kendileri ile varoluşsal konumları arasında bir kalkan görevi gören yüzeydeki konuşma örgüsü, Pinter'ın oyunlarında karakterlerin ruhsal boşluklarını örtmek için kullanılır. Bu nedenle daima yüzeyde görünenin altında bir derin anlam temsil edilir. Bu özelliği nedeniyle Pinter da Beckett'te olduğu gibi Maeterlinck'in "ikinci derece diyalog" yapısını başka bir anlam düzleminde gerçekleştirmiş olur. Ayrıca diyalog yapısını kurarken gözettiği müzikal ritim ile genelde sembolistler, özelde de Maeterlinck'in kullandığı dramatik teknik ile ortaklık kurmuştur.

Maeterlinck asal gerçeği dil ile anlatmak için tekrarlar, yarım bırakılmış cümleler, anlaşılmaz ve cevaplanmamış sorular ile bir boşluk yaratmıştır. Bu boşluk giderek yerini sessizliklere bırakır. Böylece dili sessizliklerle parçalar. Maeterlinck'e göre sessizlik gündelik hayatın içinde saklı bir şekilde bulunan trajediyi her an açığa çıkararak hissettirir. Sessizlik söz ile açığa çıkar; söze derinlik katar ve anlamını güçlendirir. Pinter ise sessizlik ve duraksamaları gerek kendi başlarına gerekse de dil

ile birlikte kullanıldığında yarattığı iletişim gücüne inanır. Yazar sessizlik ile konuşmayı kontrol eder. Sessizlik yeri geldiğinde bir cevap, duruma göre konuşmayı reddetmektir. Duraksama ise düşüncedeki bir kopukluğun, belirsizliğin işaretidir. Sessizlik ve duraksamalar aynı zamanda karakterlerin korkularını, tehdit algılarını, iletişim beceriksizliklerini ve iletişimden kaçınmalarını açığa çıkarır. Maeterlinck'te sembolizmin şiirsel dilini kırmak için kullanılan sessizlik ve duraksamalar Pinter'da müzikal bir ritim oluşturacak şekilde düzenlenmiştir.

Maeterlinck tiyatrosu ile absürd tiyatro yazarlarını ortak bir çizgide birleştiren bir diğer yapı özelliği ise mekân kurulumuna olan yaklaşımdır. Maeterlinck, gerçekçi-doğalcı tiyatronun uzağında duran; yalınlık, stilizasyon ve düşselliğe önem veren bir mekân anlayışı ile dram sanatında mekânın kendi başına anlam üreten dramatik bir unsur olarak kullanılabilceğini ortaya koymuştur. Yazar, mekânı hem bir aksiyon alanı, hem de bir aksiyon kaynağı olarak kurgular ve diğer dramatik araçlarla organik bağını kurar. *Körler*, *Çağrılmadan Gelen* ve *Evin İçi*'nde mekâna tutuklu oyun kişileri ve durumların varlığı dikkat çekmektedir. *Körler*'de bir adada hem kuşatılmış hem de geçiş yeri özelliği gösteren bir mekân; *Çağrılmadan Gelen*'de oyun kişilerinin çok iyi bildiği ama bir geçiş yeri özelliği gösteren ev mekânı; *Evin İçi*'nde ise görünüşte güven vaat eden ev mekânı kurulmuştur. Yazar her üç oyunda da mekânın güven verici olması gereken özelliğini sorunsallaştırır ve mekân kurulumu ile tekinsizlik üretir. Maeterlinck için sahnedışı mekân en az sahne kadar önemlidir. Söz ve seslerle kurulan sahnedışı mekân sahne mekânını imgesel olarak çoğaltır. Sahne mekânı ve sahne dışı mekân bir arada kullanılarak mekânın tehdit oluşturan, kuşatılan, tekinsizlik yaratan anlamı pekiştirilir. *Körler*'de hem sahne, hem de sahne dışı tehdit barındırır, *Çağrılmadan Gelen* ve *Evin İçi*'nde sahnedışı sahneyi işgal eder.

Maeterlinck'te olduğu gibi, Beckett'in *Mutlu Günler* ve Pinter'in *Oda* oyunlarında da gerçekçi-doğalcı tiyatronun en ince ayrıntısına kadar resmedilmiş mekân anlayışı terk edilmiştir. Mekân kendi başına dramatik bir unsur olarak anlam üretmekte; yalın, stilize ve sembolik anlamıyla bütüne hizmet etmektedir. Ancak sembolist sanatın bir yansıması olarak Maeterlinck'in oyunlarında egemen olan rüya atmosferi yerini mekânda belirsizliğe bırakmıştır.

*Mutlu Günler* ve *Oda*'da, Maeterlinck'in oyunlarında öne çıkan tehditkâr mekân kavramının farklı anlam katmanıyla kurulduğu görülmektedir. Maeterlinck'de tehditkâr mekân gündelik hayatın trajedisi, ölüm, Tanrı karşısında insanın zavallı ve edilgin durumuna ilişkin anlamları ile yazarın metafizik ve mistik yönelimini yansıtmaktadır. Beckett ve Pinter, Maeterlinck'in bu mistik eğilimini paylaşmasa da mekânın insan için güven verici olması gereken özelliğini sorunsallaştırmışlardır.

*Mutlu Günler*, *Körler* ve *Çağrılmadan Gelen*'de olduğu gibi geçiş yeri özelliği gösteren bir mekânda geçmektedir. Oyundaki simetrik sahne düzeni ve merkezdeki tümsek, *Körler*'deki merkezde bulunan ölmüş rahip ve çevresine simetrik bir şekilde yerleştirilmiş oyun kişileri ile benzerlik gösterir. Ayrıca *Körler*'deki mekânın imgesel genişliği ve tehlikelerle kuşatılmışlığı ile kurulan karşıtlık; *Mutlu Günler*'de arkada uzanan uçsuz bucaksız ova ve gökyüzü görüntüsü; tümseğe/çukura mahkûm olma karşıtlığı ile örtüşür. Maeterlinck ölüm fikrini oyunun başından itibaren mekânda görünür kılarken, Beckett tümsek ile hiçliğin yarattığı sıkışmayı görünür hale getirir. Her iki oyunda da mekân oyun kişilerine karşı hareket halindedir ve tehdit eder. Beckett, Maeterlinck'ten farklı olarak zaman unsurunu mekân ile birlikte teatral araçlarla sahnede temsil etmektedir. Böylece zaman ve mekân sarmal olarak birbirini tetikleyerek tehdit algısını pekiştirir. *Körler*, fiziksel engelleri, çevrelerindeki tehlike barındıran engeller ve en son da rahibin ölümü

bilgisine sahip olduklarında ulaştıkları farkındalık ile zaman ve mekânda felç olurlar. *Mutlu Günler*'de ise karakterler ölüme yakın yaşları ve onlara karşı hareket eden zaman ve mekân ile hareket kabiliyetlerini yitirirler.

Maeterlinck *Çağrılmadan Gelen, Körler ve Evin İçi*'nde insanın Tanrı, ölüm, yazgı karşısındaki varoluşunu; Beckett ise *Mutlu Günler*'de insanın ontolojik konumunu sahnede temsil etmek için mekânın güven verici olması gereken işlevini sorunsallaştırmıştır. Her iki oyun yazarı da oyun kişilerini buldukları mekânda felce uğratarak onları yalnız ve çaresiz bırakır. Bu noktada Maeterlinck'in oyun kişileri varoluşsal konumları içerisinde farkındalıkları artmış bir şekilde edilgen kalırken, Beckett'in karakterleri "mutlu günler" geçirdikleri aldatmacası içinde boşlukta asılı kalırlar. Her iki yazar da sahnedışı mekânı, sahne mekânı ile birlikte etkin bir şekilde dramatik aksiyon içerisine çekmektedir. Maeterlinck'te anlamsal olarak ölüm ve tanrısal gerçeğin iç mekânı işgal etmesi, hareket eden objeler; sesler ve *Evin İçi*'nde olduğu gibi oyun kişileri ile sağlanır. Beckett ise nesnelere, tekrar eden jestler, hareketler, konuşma, şarkı, zil sesleri ile sahnede bir hareket oluşturarak mekânın hiçlikle kuşatılmasını sahne üstünde kurmuştur.

*Oda*'da dramatik çatışma *Çağrılmadan Gelen* ve *Evin İçi*'nde olduğu gibi içerisi ve dışarısının varlığıyla kurulmuştur. *Çağrılmadan Gelen*'de dışarısının içerisi işgal etmesi ve tehdit üretmesi görünmeyen bir ziyaretçi ile *Evin İçi*'nde ise görünen bir ziyaretçi ile temsil edilirken, *Oda*'da görünen oyun kişileri ile temsil edilir.

Maeterlinck'in gündelik hayatın bir parçası şeklinde resmedilen *Evin İçi* Pinter'da güvenli görünen ev (oda) içi mekâna dönüşür. Her ikisinde de dışarıdan gelen bir mesaj içerisinin korunaklı görünen yapısını bozar. Maeterlinck mistik, metafizik anlamlarla yüklü gündelik hayatın trajedisini yansıtırken, Pinter dışarıdan gelen bilinmeyen, bilinse de kendisinden kaçılan bir tehdit karşısında benliğiyle baş

başa kalan bireyin farkındalığının yarattığı trajediye işaret eder. Her ikisinde de oyun kişilerinin içinde buldukları güvenli alan zedelenir ve kişiler varoluşsal konumları ile baş başa kalırlar.

Maeterlinck gerçekçi-doğalcı tiyatronun neden-sonuç bağı ile ilerleyen aksiyon gelişimin yerine statik dram ve bekleme olgularını dramatik yazına eklemiştir. Maeterlinck'in *Körler*, *Çağrılmadan Gelen* ve *Evin İçi* adlı tek perdelik oyunları ile Beckett'in *Godot'yu Beklerken* ve Pinter'in *Gitgel Dolap* oyunları arasında statik dram ve bekleme olgusu bağlamlarında yapısal koşutluklar vardır.

Maeterlinck bir teatral araç olarak bekleme olgusunu odak olarak seçmiştir. Oyun kişilerini bekleme durumunun ortasında, ara bir pozisyonda ve hareketsiz tutmaktadır. Bu duruma eşlik eden sıkıntı, keder, korku bekleme olgusunu büyütür sahne üstünde olan biten her şeyi belirlemektedir. Oyun kişileri seçilen mekânın özelliği nedeniyle ara bir mekânda, bekleme durumu ile ara bir pozisyonda ve varoluşsal konumlarını bilmemeleri ile de askıda bir insanlık durumunu yaşarlar. Bekleme durumunun derinleşmesi, oyun kişilerini zaman bilinciyle karşı karşıya getirir. Bekleme durumu *Körler*'de rahibin ölümü bilgisine sahip olunması/rehberin yitirilmesi, *Çağrılmadan Gelen*'de ölümün adım adım yaklaşarak varlığını duyurması, *Evin İçi*'nde ise gündelik ve olağan görünenin bir mesajla kesintiye uğratılması ile sonlanır. "Son"un yarattığı boşluk ve çaresizlik oyun kişilerini "sonsuz olan" ile yüzleştirir.

Maeterlinck oyun kişilerini gündelik hayatın içinde yansıtır. Yazara göre gündelik hayatın içindeki trajedi büyük olaylar, öç almalar, kanlı olayların anlattığı trajediden daha derin ve daha gerçektir; insan varoluşunu daha iyi yansıtmaktadır. Bu nedenle oyunlarında büyük olaylar olmaz; ancak ele aldığı durumu derinlikli bir

şekilde işler. Yazar, bu anlayışla, dramın odağını eylemden eylemsizliğe, olaydan duruma, geleneksel tragedyanın bol olaylı dış aksiyonundan içedönük ve sessiz bir tragedyaya doğru değiştirmiştir. Bu şekilde kurduğu oyunlarını fazla olay anlatımına izin vermediği ve olayın hep bir sınır çizgisi üzerinde devam etmesi nedeniyle tek perde ile sınırlamayı tercih etmiştir.

*Godot'yu Beklerken ve Gitgel Dolap* oyunlarında Maeterlinck'te olduğu gibi geleneksel neden-sonuç ilişkisiyle ilerleyen aksiyon yönelimi yerini statik drama bırakmıştır. Her iki oyunda da bekleme olgusu teatral bir araç olarak odakta yer almaktadır. Biçimsel olarak seçilen bekleme durumu Maeterlinck'te olduğu gibi mekân seçimi ile de anlamsal olarak desteklenir. *Godot'yu Beklerken*'de mekân kimsenin gelip geçmediği, hiçbir olayın yer almadığı ıssız bir yol kenarıdır. Orta yerde kuru bir ağaçtan başka hiçbir şey yoktur. Bu haliyle mekân boşluk, ıssızlık, yalnızlık duyurmaktadır. Maeterlinck'in oyunlarında Tanrı ve ölüm şeklinde beklemenin ortasına düşen asal gerçek, *Godot'yu Beklerken*'de hiç sonlanmayan bekleme ile hiçliğin anlatımına dönüşür. Maeterlinck'de tanrısal gerçeklik bekleme durumunu sona erdirirken; *Godot'yu Beklerken*'de bekleme belirsiz bir geçmişten başlayarak belirsiz bir geleceğe doğru sürmektedir. Her iki oyunda da oyun kişileri bekleme durumu içerisinde zamanın geçişini algılamaktadır. Maeterlinck'te bekleme durumunun sona ermesi, oyun kişilerini derinde hissedilen tanrısal gerçeklik ile yüzleştirerek, insanı Tanrı karşısında edilgen duruma sokar. Beckett'te ise bekleme, sonsuz bir acı çekmeye dönüşerek oyun kişilerini varlık karşısında edilgenleştirir. Her iki durumda da oyun kişilerinin iradeleri ellerinden alınmıştır. Maeterlinck'te aksiyonsuzluğun ve beklemenin derininde hissettirmek istediği gündelik hayatın trajedisi, Beckett'te yeryüzüne fırlatılmış insanoğlunun sonsuz bekleme ve askıda kalma trajedisi ile yer değiştirmiştir.

Beckett, Maeterlinck'ten farklı olarak oyununu iki perde olarak kurgulamıştır. Maeterlinck'te bekleme, beklemenin sonlanması ve daha derin bir sonsuzlukla yüzleşme durumu tek perdede derinleştirilerek anlatılmıştır. Beckett ise insanın varlık karşısındaki zavallı ve keder içerisinde bekleme durumunu simetrik kurguladığı iki perde düzeniyle derinleştirir. İki perde ile gerçekleştirilen çeşitleme ve tekrarlar anlamın biçimsel olarak da etkili olmasını sağlamaktadır.

*Gitgel Dolap*'da ise *Çağrılmadan Gelen*'de olduğu gibi bekleme durumu kapalı bir mekânda gerçekleşmektedir. Bekleme, mekâna istenmeyen girişlerin olması ile kesintiye uğratılır. Her iki oyunda da beklenmeyen ziyaretçi dışarıdan içeriye doğru artan bir gerilim ve korku atmosferi oluşturarak girer. *Gitgel Dolap*'da da mekâna giren ziyaretçi *Çağrılmadan Gelen*'de olduğu gibi çeşitli teatral araçlarla temsil edilir. Ziyaretçi, *Çağrılmadan Gelen*'de kapılar, pencere, anlatı, sahne-dışı sesler, hareket eden objelerle; *Gitgel Dolap*'da ise kapı, kapının altından atılan zarf, zil, gitgel dolap, para ile çalışan havagazı saati, yerli yerinde çalışmayan sifon ile sahnede temsil edilir. Kaynağı görüş alanının dışında olan ve mantık bağı ile açıklanamayan her iki ziyaretçi de dış mekândan yavaş yavaş odanın içine girerek iç mekânı işgal eder, bekleme durumunu kesintiye uğratırlar. Bekleme durumunun ortasında “görünür” hale gelen bu ziyaretçiler, oyun kişilerini aşamayacakları bir konuma sıkıştırırlar. *Çağrılmadan Gelen*'de Tanrı ve ölüm karşısındaki bu sıkışma *Gitgel Dolap*'da ne olduğu anlaşılamayan büyük bir sistemin çarklarının insanı sıkıştırmasına dönüşür. Her iki durumda da insanoğlu edilgen bir konumdadır.

Pinter da oyununu Maeterlinck gibi tek perde olarak kurgulamıştır. Tek perde yapısı ile Maeterlinck'in gerçekleştirdiği az olay/durum anlatma, durumu derinleştirme, tedirginlik, korku ve gerilim atmosferini aşama aşama arttırarak

anlatmıştır. Bu seçim ile iki perde düzeninin aksiyonu kesintiye uğratan, gerilimi düşüren etkisinden kaçınmıştır.

19. yüzyılın sonunda etkisini duyuran sembolist dram, hem döneminin gerçekçi-doğalcı dram yapısını parçalayarak dönüşüme uğratmış, hem de o güne kadar dramatik yapıda otoritesini uzun süre sürdürmüş olan Aristotelesçi dram yapısını alaşağı etmiştir. Maeterlinck, metafizik ve mistik eğilimin etkisiyle oyunlarında tiyatronun doğasında var olan, ancak saklı olan unsurları ortaya çıkararak dram yapısında bir odak kayması gerçekleştirmiştir. Buna göre dilde serbest koşuklu şiir dili, sessizlik ve “ikinci derece diyalog” yapısı; mekânda stilizasyon ve mekânın dramatik bir anlatım aracı olarak işlevsel olarak ele alınması; neden-sonuç ilişkisi ile aksiyonun ileriye taşındığı dram yapısının yerine statik dram merkeze alınmıştır. Metafizik düşüncenin dramatik anlatım araçlarına dönüşen bu özellikler, varoluşçu felsefenin etkilerinin görüldüğü Beckett ve Pinter’ın oyunlarında da ortaya çıkmaktadır. Tüm bu yazarlar güçlü felsefi arka plan ile tiyatronun içinde olan araçları sorunsallaştırarak kendisine karşı kullanmış; her biri farklılıkları ve benzerlikleriyle kendilerine ait dramatik bir dil oluşturmayı başarmışlardır.

## ÖZET

Sembolist Tiyatronun Bir Örneği Olarak Maeterlinck Tiyatrosunun Absürd Tiyatroya Yansımaları isimli bu tez çalışması Sembolist Tiyatronun öne çıkan bir temsilcisi olan Maurice Maeterlinck'in erken dönem oyunlarında kullandığı dramatik kodları inceleyerek bu kodların absürd tiyatro kapsamında değerlendirilen yazarların oyunlarında da görüldüğünü ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Tezin birinci bölümünde Sembolizmin ortaya çıkmasına neden olan düşünsel ve toplumsal ortam ile akımın tiyatro sanatına etkisi ele alınmıştır. İkinci bölümde Maeterlinck'in Sembolist dram kapsamında değerlendirilen erken dönem oyunlarından olan Körler, Çağrılmadan Gelen ve Evin İçi oyunlarında kullandığı dramatik kodlar dil ve sessizlik, tehditkâr mekân ve statik dram bağlamlarında ele alınarak teorik bir çerçeve oluşturuldu. Tezin üçüncü bölümünde Maeterlinck'in söz konusu yapısal kodlara yaklaşımı ile absürd tiyatronun en önemli temsilcilerinden olan Samuel Beckett ve Harold Pinter'in bu kodlara yaklaşımı arasındaki koşutluklar ve karşıtlıklar incelendi. Bu kapsamda Beckett'in Oyun Sonu ve Pinter'in Doğum Günü Partisi, dil ve sessizliklerin kullanımı; Beckett'in Mutlu Günler ve Pinter'in Oda oyunları tehditkâr mekân kurulumu; Beckett'in Godot'yu Beklerken ve Pinter'in Gitgel Dolap oyunları statik dram ve bekleme olgusu bağlamlarında incelenerek örneklendirilmiştir.

Anahtar kelimeler: Maurice Maeterlinck, Samuel Beckett, Harold Pinter, K rler, ađrılmadan Gelen, Evin İi, Oyun Sonu, Mutlu G nler, Godot'yu Beklerken, Dođumg n  Partisi, Oda, Gitgel Dolap, sembolizm, abs rd tiyatro, dil ve sessizlik, mek n, bekleme, statik dram.

## ABSTRACT

The thesis, named From Maeterlinck to Beckett and Pinter: How Symbolist Theatre Effects Absurd Theatre examines the aesthetic codes in the early plays of Maurice Maeterlinck, who is the most important playwright of the symbolist theatre. The study aims at direct correlation between symbolist and absurd theatre by means of dramatic codes via evaluating the plays of Maeterlinck and applying the results on Samuel Beckett and Harold Pinter's selected plays.

The work consists of three main parts. First part of the study aims at presenting background information on symbolism showing social, historical and philosophical soul of the era as well as how symbolism influenced theatre of the day. Second part of the study consists of the dramatic codes, Maeterlinck used in his early plays named The Blind, Intruder, Interior. This part of the study aims at creating a frame of theory in terms of dramatic codes including language and silence, threatful space, static theatre and waiting. Having got reference point of those, third part of the study examines the comparisons and contrasts between Maeterlinck's symbolist theatre and the theatre of Beckett and Pinter, who are prominent playwrights of absurd theatre. In that concept, selected plays have been exemplified by means of language and silence (Endgame by Beckett, The Birthday Party by Pinter), threatful space (Happy Days by Beckett, The Room by Pinter), static theatre and waiting (Waiting for Godot by Beckett, The Dump Waiter by Pinter)

Key words: Maurice Maeterlinck, Samuel Beckett, Harold Pinter, The Blind, Intruder, Interior, Endgame, Happy Days, Waiting for Godot, The Birthday Party, The Room, The Dump Waiter, symbolism, absurd theatre, language and silence, threatful space, waiting, static theatre.

## KAYNAKÇA

- ADORNO, T. W. *Notes to Literature*. Trans.: Shierry W. Nicholson. 2 vols New York: Colombia University Press, 1991.
- AKARSU, Bedia. *Immanuel Kant'ın Ahlak Felsefesi*. İstanbul: İnkılâp Kitabevi, 1999.
- ALKAN, Erdoğan. *Sembolizm*. İstanbul: Varlık Yayınları, 2006.
- ASTON, Elaine-George Savona. *Theatre As Sign System-A Semiotics Of Text And Performance*. London/New York: Routledge, 1991.
- ATTAR, Samar. *The Intruder in Modern Drama*. UK: Peter D. Lang, European University Studies, 1981.
- AYBAR, Servet. *Sahne Tasarımına Göstergibilimsel Yaklaşım ve Bir Uygulama*. Yayınlanmamış Master Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Bölümü, Ankara 2002.
- BARNWELL, Michael. "The Life and Work of Harold Pinter". *American Theatre*, 14, No: 7, 1997.
- BECKETT, Samuel. *Godot'yu Beklerken*. Çev.: Tuncay Birkan. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 1992.
- \_\_\_\_\_. *Oyun Sonu*. Çevirenler: Berent Enç-Herman Sarıyan. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Başdramaturgluk oyun metni, 1988.
- \_\_\_\_\_. *Mutlu Günler*. Çevirenler: Berent Enç-Herman Sarıyan. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü Başdramaturgluk oyun metni, 1988.
- BERGSON, Henri. *Metafizğe Giriş*. Çev.: Barış Karacasu. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1998.

- BLANCHOT, Maurice. "Everyday Speech" *The Infinite Conversation*. Trans.; S. Hanson. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.
- BLOOM, Harold (ed.). *Modern Critical Views: Harold Pinter*. Chelsea: Chelsea House Publishers, 1987.
- BRATER, Enoch and Ruby Cohn (Ed.). *Around the Absurd: Essays on Modern and Postmodern Drama*. USA: The University of Michigan Press, 1990.
- BROCKETT, Oscar. *Tiyatro Tarihi*. Çev.: S. Sokollu, T. Sağlam, S. Dinçel, S. Çelenk, S. Öndül, B. Güçbilmez. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 2000.
- BURKMAN, H. Katherine. *The Dramatic World Of Harold Pinter: Its Basis In Ritual*. Ohio: Ohio State University Press, 1971.
- CANDAN, Aysın. *Yirminci Yüzyılda Öncü Tiyatro*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1994.
- CARLSON, Marvin, *Tiyatro Teorileri*. Çev.: Eren Buğlalılar-Bariş Yıldırım. Ankara: De Ki Basım Yayım, 2008.
- CARLYLE, Thomas C. "Sartor Resartur" in *The Works of Thomas Carlyle*. London: Chapman and Hall, 1896.
- CASSOU, Jean ve diğeri, *Sembolizm Sanat Ansiklopedisi*. Çevirenler: Özdemir İnce-İlhan Usmanbaş. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları, 2006.
- CRAIG, Gordon. *Tiyatro Sanatı Hakkında*. Çev.: Nureddin Sevin. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, 1946.
- ÇALIŞKAN, Hamit. *Absürd Tiyatro*. Ankara: İmge Kitabevi Yayınları, 1995.
- DEAK, Frantisek. *Symbolist Theater: The Formation of an Avant-Garde*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1993.
- DELEON, Jak. *Harold Pinter Tiyatrosu*. İstanbul: Yayınevi Yayıncılık, 1993.

- DIDEROT, Denis. *Oyunculuk Üzerine Aykırı Düşünceler*. Çev.: Sabri Esat Siyavuşgil. İstanbul: Yeni Gün Haber Ajansı Basın ve Yayın, 2000.
- DUKORE, F. Bernard. *Macmillan Modern Dramatists: Harold Pinter*. London: The Macmillan Press Ltd., 1982.
- ESSLIN, Martin. *Dram Sanatının Alanı*. Çev.: Özdemir Nutku. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 1996.
- \_\_\_\_\_. *Absürd Tiyatro*. İngilizce'den çev.: Güler Siper. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, 1999.
- FİŞENK, Serihan. *A Study On Harold Pinter: The Significance Of Silences And Pauses In The Birthday Party, The Caretaker And The Homecoming*. Yayınlanmamış Master Tezi. Orta Doğu Teknik Üniversitesi, İngiliz Dili ve Edebiyatı Bölümü, Ankara 1998.
- GÖKBERK, Macit. *Felsefe Tarihi*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları, 1994.
- GÜÇBİLMEZ, Beliz. *İroni ve Dram Sanatı*. Ankara: Deniz Kitabevi Yayınları, 2005.
- \_\_\_\_\_. "Tragedya Oyunun(un)Sonu: Oidipus'un Tahtında Kör Hamm(let) Tragedya ve Geç Kalma Ontolojik ve Epistemolojik Bir Yaklaşım", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, sayı 17'den ayrı basım, 2004.
- \_\_\_\_\_. "Tekinsiz Teatrallık/Sahne-Dışı'nın Temsili: Eurydike Olarak Beckett Oyunları", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, sayı 20'den ayrı basım, 2005.
- \_\_\_\_\_. "Performans Sanatı: Nietzsche'nin Kehaneti", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, 21-2006.

- HALLS, W. D. *Maurice Maeterlinck: A Study of his Life and Thought*. Oxford: At The Clarendon Press, 1960.
- HANÇERLİOĞLU, Orhan. *Felsefe Sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları, 1982.
- HUNEKER, James. *Iconoclasts-A Book Of Dramatists*. New York: Greenwood Press, 1969.
- INNES, Chistopher. *Avant-Garde Tiyatro*. Çev.: Beliz Güçbilmez, Aziz V. Kahraman, Ankara: Dost Kitabevi, 2004.
- IONESCO, Eugene. *Notes and Counter Notes: Writings on the Theatre*. Translated from French: Donald Watson. New York: Grove Press, 1964.
- İNAL, Tanju. “Simgecilik”, *Türk Dili Yazın Akımları Özel Sayısı*. Cilt XLII. Ankara: Ankara Üniversitesi, 1981.
- KAPTAN, Deniz. *Mekânın Tiyatrallığı ve Bir Örnek Olarak Bekiç Ak Oyunları*. Yayınlanmamış Master Tezi. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Bölümü, Ankara 2002.
- KARACABEY, Süreyya. *Modern Sonrası Tiyatro ve Heiner Müller*. Ankara: De Ki Basım Yayım, 2006.
- \_\_\_\_\_ . “Beckett ve Estetik Şok”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, 23: 2007.
- KONRAD, Linn Bratteteig. *Modern Drama as Crisis: The Case of Maurice Maeterlinck*. New York; Berne; Frankfurt am Main: Lang, 1986.
- MAETERLINCK, Maurice. *Körler*. Çev.: Vedia Tataroğası - Ömer Akkan. İstanbul: Maarif Basımevi, 1955.

\_\_\_\_\_. *Çağrılmadan Gelen*. Çev.: Memet Fuat. İstanbul: İletişim Yayınları, 1961.

\_\_\_\_\_. *Evin İçi*. Çev.: Sabahattin Eyüboğlu. İstanbul: Maarif Vekaleti Devlet Konservatuvarı Neşriyatı-1, 1958.

\_\_\_\_\_. *Pelleas ve Melisande*. Ankara: Devlet Tiyatroları Genel Müdürlüğü, Başdramaturgluk Oyun Arşivi oyun metni.

\_\_\_\_\_. *The Treasure of the Humble*. Trans: Alfred Sutro. Edinburgh: Ballantyne, Hanson&Co., 1907.

MATORÉ, G. *L'Espace humain*. Paris: La Colombe, 1962.

McGUINNESS, Patrick. *Maurice Maeterlinck and the Making of Modern Theatre*. New York: Oxford University Press, 2002.

MEGILL, Allan. *Aşırılığın Peygamberleri*. Çev.: Tuncay Birkan. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları, 1998.

NOBEL PRIZE LIBRARY. Halldor Laxness, *Maurice Maeterlinck, Thomas Mann*. New York: Alexis Grogory and CRM Publishing, 1971.

PEYRE, Henri. *Qu'est-ce que le symbolisme*. Paris: Presses Universitaires de France, 1974.

PINTER, Harold. *Doğumgünü Partisi*. Çev.: Memet Fuat. İstanbul: De Yayınları, 1965.

\_\_\_\_\_. *Gitgel Dolap*. İstanbul: De Yayınevi, 1962.

\_\_\_\_\_. *The Room*. London: Grove Press, 2000.

\_\_\_\_\_. "A Letter from Harold Pinter to Peter Wood" 30 March 1958, Drama: Quarterly Theatre Review, Winter 1981.

- QUILLARD, P. "L'Intruse", *Mercure de France*, July (1891).
- ROSE, Margaret. *The Symbolist Theatre Tradition from Maeterlinck and Yeats to Beckett and Pinter*. Milan: Unicopoli, 1989.
- RUSSEL, Bertrand. *Batı Felsefesi*. Çev.: Muammer Sencer. Ankara: Bilgi Yayınevi, 1973.
- STRINDBERG, August. *Seçilmiş Oyunlar 1*. İng.den çev: Aziz Çalışlar. İstanbul: Adam Yayıncılık, 1982.
- SZONDİ, Peter. *Theory of the Modern Drama*. Trans.: M. Hayes. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.
- ŞENER, Sevda. *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Devlet Konservatuvarı Yayınları, 1991.
- \_\_\_\_\_. *Yaşamın Kırılma Noktasında Dram Sanatı*. İstanbul: YKY Yay., 1997.
- TAYLOR, John Russel. *A Room and Some Views*. Detroit: Gale Research Company, 1979.
- TOPRAK, Elif. *The Kafkaesque Theme Of Menace In Harold Pinter's Plays*. Unpublished MA Thesis. The Graduate School Of Social Sciences Of Middle East Technical University, Ankara 2008.
- TUTAŞ, Nazan. *Pinteresque Dialogues: A Stylistic Analysis*. Ankara: Kül Sanat Yayıncılık, 2008.
- TÜRKYILMAZ, Ümran. "Beckett'in *Mutlu Günler* Oyunu Üzerine Bir İnceleme", *Akademik Bakış*. Ankara: Gazi Üniversitesi Yayınları, 5-2009.
- WELLWARTH, G. E. *The Theatre of Protest and Paradox*. London: Gibbon and Kee, 1965.

WORTH, Katharine. *Waiting For Godot and Happy Days*. London: Macmillan Education Ltd., 1990.

\_\_\_\_\_. *The Irish Drama of Europe From Yeats to Beckett*. London: The Athlone Press, 1986.

YÜKSEL, Ayşegül. *Samuel Beckett Tiyatrosu*. İstanbul: Dünya Kitapları, 2006.

\_\_\_\_\_. *Dram Sanatında Ezgi ve Uyum*. İstanbul: Alkım Yayınevi, 2004.

\_\_\_\_\_. *Yapısalcılık ve Bir Uygulama Melih Cevdet Anday Tiyatrosu* Ankara: Gündoğan Yayınları, 1995.

\_\_\_\_\_. “İbsen’den Beckett’e: Yıkım Öncesi Ve Sonrası”, *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, 23-2007.